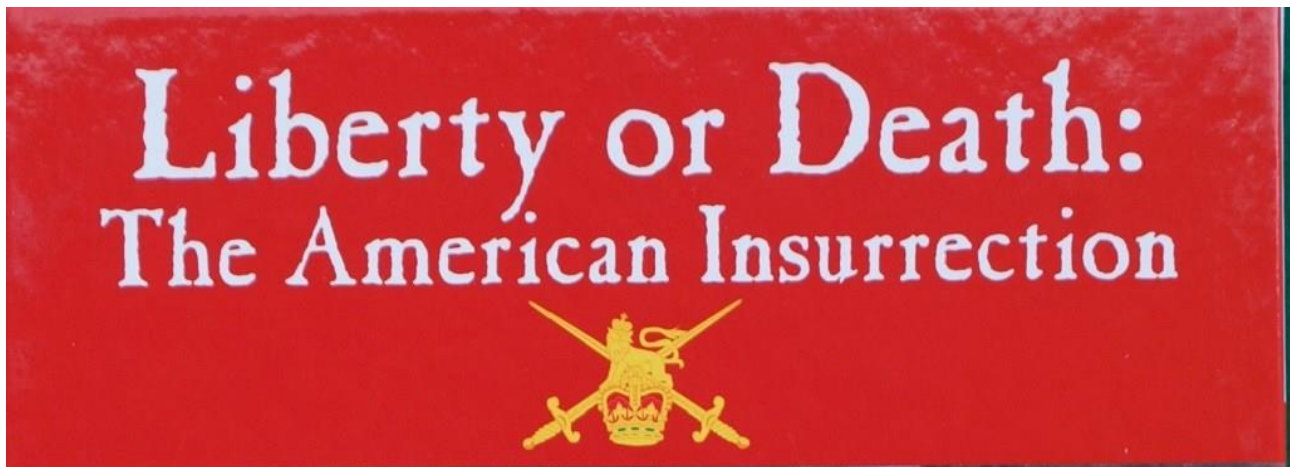


LIBERTY OR DEATH

Guerra di Indipendenza Americana: 1775-1783



Questa rubrica ha l'unico scopo di informare i lettori sulle prime impressioni ricevute dallo scrivente nel provare dei wargames (nuovi o anche un po' più datati) mai giocati prima.



Per questa seconda pubblicazione ho scelto di parlarvi di **Liberty or Death: The American Insurrection**, pubblicato da GMT Games nel 2016: si tratta del quinto volume della serie **COIN (Counter Insurgency Games Series)** che ha fatto tanto parlare di sé per il modo innovativo con cui ha affrontato temi di guerriglia, rivolte, ecc. In realtà i primi titoli della serie (*Andean Abyss*, *A Distant Plain*, *Fire in the Lake*) trattavano temi di conflitti moderni in Paesi come Colombia, Afganistan e Vietnam, e quindi non li ho neppure presi in considerazione perché le simulazioni storiche di cui mi occupo cominciano nel 10.000 avanti Cristo e terminano nel 1945-46.

Tuttavia ho acquistato per primo il volume II (**Cuba Libre**) perché l'argomento era piuttosto interessante e non avevo mai studiato attentamente la rivoluzione cubana. Poi però la serie si è "allargata" anche ad argomenti storici del passato ed allora ho deciso di acquistarne un altro paio per vedere se e cosa era

cambiato e come rispondevano i giochi al passaggio del tempo ed alle piccole/grandi variazioni adottate dagli autori. Così è arrivato per primo **FALLING SKY** (Volume VI, basato sulle guerre galliche di Giulio Cesare) che mi è piaciuto molto e mi ha convinto, approfittando di una interessante campagna di sconti della GMT, a prendere anche il quinto volume: **LIBERTY OR DEATH: THE AMERICAN INSURRECTION**.



Come è noto i giochi di questa serie non sono dei wargames nel senso più “classico” della parola, ma dei giochi di strategia che potrebbero essere considerati una specie di “ponte” fra le simulazioni storiche vere e proprie ed i giochi da tavolo della categoria, così detta, degli “Eurogames”.

I componenti sono tanti e di peso: la grande mappa (montata su cartone robusto) le 12 schede riassuntive di cartone (per tutte le fazioni), un buon numero di pedine e contrassegni di legno, le carte da gioco ed i due “robusti” libretti con il regolamento (40 pagine) ed il “Playbook” (52 pagine che comprendono un tutorial, gli esempi di gioco e le note dell’autore). Roba “tosta” che potrebbe spaventare anche i giocatori più incalliti, se non fosse che in realtà le regole non sono poi così complicate. È solo una questione di tempi, perché effettivamente il gioco è abbastanza lungo.



Scelto lo scenario, e piazzati tutti i pezzi come indicato, i giocatori (da 1 a 4) si dividono i ruoli: da una parte ci sono Britannici (e Tories), alleati degli Indiani, dall'altra Americani e Francesi. Ogni fazione ha un'apposita scheda a disposizione che spiega che tipi di comandi può attivare al suo turno e quali azioni secondarie (chiamate attività speciali) potrebbe utilizzare quell'esercito.

L'ordine di gioco è indicato sulla parte alta delle carte secondo una sequenza sempre variabile (di bandiere): il giocatore al comando della fazione indicata dalla "prima" bandiera a sinistra della carta deve decidere se attivarla o passare (guadagnando in questo caso un po' di rifornimenti). In caso di attivazione, e prima di consultare la scheda riassuntiva di quella fazione sulla quale scegliere un comando, il giocatore deve poi decidere che tipo di azione fare, e la sua scelta condiziona anche il giocatore successivo, il quale avrà una gamma di ordini che dipende direttamente dalla scelta di chi lo precede.



Poiché i giocatori vedono anche l'ordine di turno della carta successiva spesso la decisione è difficile, anche perché le due fazioni che eseguono un'azione in un turno nel successivo saranno ... in quarantena e ritorneranno disponibili solo in quello dopo.

In generale gli ordini "principali" sono più o meno gli stessi (ma l'esecuzione potrebbe avere modalità diverse): reclutare nuove truppe, costruire forti o guarnigioni, muovere o combattere. Quelli "secondari" sono più variabili, soprattutto in base al tipo di esercito: gli Indiani hanno regole ben specifiche che difficilmente potranno applicarsi ai regolari francesi, per esempio.

Scopo del gioco è quello di ottenere il controllo della maggior parte delle 7 grandi città (New York, Philadelphia, Boston, ecc.) e dei 15 territori (Quebec, Pennsylvania, Virginia, Georgia, ecc.) in cui è stata divisa la mappa. Ogni fazione ha le sue possibilità di vittoria, come descritto nelle rispettive schede riassuntive, ma in generale per vincere bisogna ottenere un "supporto" sensibilmente più alto degli avversari. Da notare che non vince una Alleanza, ma una sola fazione, quindi i giocatori alleati sono anche un po' ... in concorrenza fra loro.



Ormai l'uso vincolante delle carte è una moda "imperante" anche nei giochi di simulazione e devo dire che a me, francamente, non piace molto: tutto è nato con il gioco **WE THE PEOPLE** di Mark Herman (Avalon Hill, 1993) e poi è stata davvero una corsa a chi ne faceva di nuovi e di innovativi fino ad arrivare a **TWILIGHT STRUGGLE**, forse quello meglio riuscito e comunque sicuramente di maggior successo.

La serie **COIN**, in generale, e **LIBERTY OR DEATH: THE AMERICAN INSURRECTION** in particolare, utilizza le carte un modo un po' diverso ed infatti esse riportano le seguenti informazioni:

- In alto si sono quattro simboli (in sequenza da sinistra a destra) che indicano l'ordine teorico con cui potrebbero essere attivate le fazioni (sapendo che al massimo se ne attivano due per turno)
- Al centro c'è una illustrazione (che non serve per il gioco, ma è puramente estetica)
- In basso sono descritti due "eventi": il primo è sempre a favore del Britannico mentre il secondo è pro Americano

Il giocatore primo di turno deve decidere se eseguire un ordine "principale" (lasciando al secondo la possibilità di sceglierne uno a sua volta, ma di portata limitata); oppure se eseguire un comando principale ed uno secondario (permettendo al secondo di eseguire un comando limitato oppure l'evento); o infine se eseguire l'evento (lasciando al giocatore successivo la possibilità di eseguire un ordine principale ed uno secondario).

Come si vede ad ogni turno i giocatori devono pensare a che tipo di ordine sarebbe necessario per le loro unità, ma anche a cosa potrebbe fare un avversario in base all'ordine scelto e questo, che è

effettivamente il cuore del sistema, appesantisce notevolmente le partite e non basta una lunga serata per finire uno scenario.



Ogni fazione ha anche dei Leader che hanno delle caratteristiche specifiche da utilizzare al momento giusto: Washington, per esempio, raddoppia il valore dell'influenza guadagnata vincendo una battaglia, Rochambeau permette di marciare e combattere nella stessa azione, Clinton permette di eliminare una Milizia addizionale in caso di scontri limitati (Skirmish), ecc.

La risoluzione delle Battaglie è un piccolo ... gioco nel gioco:

- – si calcolano innanzitutto le forze in campo (1 PF per i regolari, 0,5 PF per milizie e Tories, ecc.);
- - ognuno divide per TRE il suo totale per vedere quanti dadi tirare (tre al massimo),
- - poi si lanciano i dadi e si aggiungono tutti i modificatori applicabili (in base al tipo di unità, alla presenza dei generali e di fortezze, ecc.) per ottenere il numero di colpi a segno;
- – infine si eliminano le “perdite”, sapendo che ogni unità regolare necessita di 2 colpi a segno mentre per le altre ne basta uno solo. Le perdite si applicano alternando unità regolari e irregolari in modo che vengano distribuite il più equamente possibile.
- – il giocatore che ha fatto più perdite vince la battaglia (in caso di parità vince il difensore) e modifica a suo favore il valore del “supporto” in quell'area di un numero di livelli pari alla metà delle perdite da lui inflitte all'avversario (con un massimo di tre).

Liberty or Death: The American Insurrection



GAME DESIGN

Harold Buchanan

COIN Series, Volume V



GMT Games LLC ©2015

Painting by Howard Pyle, 1897

L'obiettivo finale è ottenere il maggior numero di “Controlli” delle aree (città o territori): ognuna di esse si trova inizialmente schierata con uno dei due schieramenti o è neutrale, ma appositi segnalini supporto indicano da che parte sta orientandosi (“Supporto Attivo” per i britannici, “Opposizione Attiva” per gli Americani). Con l’occupazione e le battaglie questo valore può essere variato ed è proprio la differenza fra supporto pro o contro (con un minimo di 10 punti) che determina la vittoria o la sconfitta nel gioco.