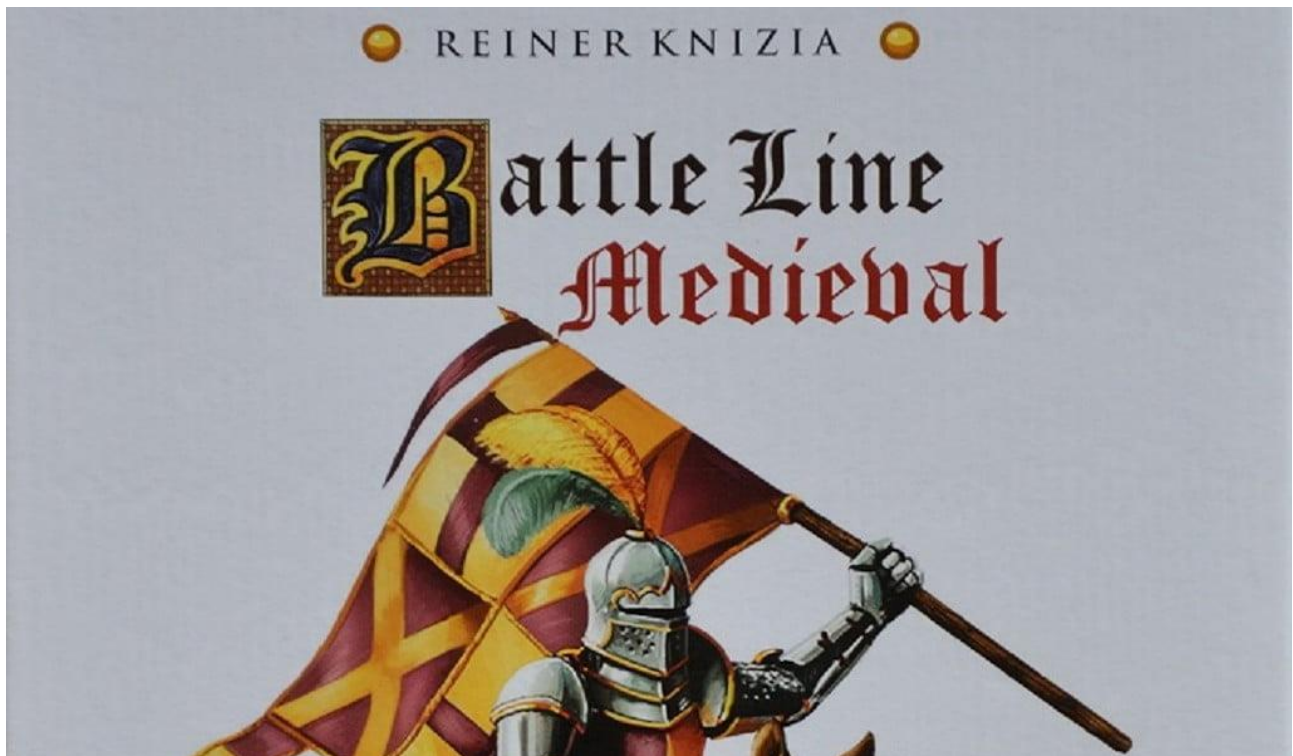


BATTLE LINE MEDIEVAL E BATTLE LINE

Da Alessandro il Grande all'Europa Feudale, passando attraverso la Scozia



Introduzione

La **GMT Games** è una ditta americana specializzata soprattutto in [wargames](#) di buona qualità dove la grafica è estremamente ben curata, tuttavia dall'inizio degli anni 2000 fece un ulteriore passo verso il campo dei giochi da tavolo, pubblicando vari giochi per tutta la famiglia, fra cui "Battle Line" (di cui parleremo un po' più in dettaglio alla fine di questo articolo), un gioco di carte "firmato" da **Reiner Knizia**, il famoso professore tedesco, prolifico autore di giochi.

Il successo del gioco fu davvero importante per la ditta californiana, costretta a ristamparlo più volte, finché nel 2019 decise di pubblicare una nuova versione (**Battle Line Medieval**) che sarà l'oggetto principale di questa recensione: è per giocatori dai 12 anni in su (il 14+ stampato sulla scatola mi sembra davvero un po' esagerato) e con una durata di 20 minuti circa per partita, il che lascia spesso lo spazio a rivincita ed eventuale "bella".



La scatola di Shotten Totten[/caption]

Non tutti sanno però che il gioco deriva da un'altra "creatura" di Reiner Knizia (**Schotten Totten**) pubblicata nel... secolo scorso (1999) e dedicata alle dispute fra due clan scozzesi. La GMT rielaborò il tema con **Battle Line** e, data la sua specializzazione con i giochi di simulazione, lo ambientò all'epoca di Alessandro il Grande e della sua epopea in Asia contro i persiani del Grande Re Dario.

La nuova edizione **Battle Line Medieval** ci fa tornare invece in Europa, all'epoca della Guerra dei 100 anni, combattuta da Francia ed Inghilterra fra il 1337 ed il 1453, e ci offre naturalmente qualche regola aggiuntiva che, detto in tutta sincerità, ne giustifica l'acquisto anche se avete già la vecchia edizione.

Al momento in cui scriviamo (maggio 2020) l'auto-isolamento contro il Covid 19 è ancora parzialmente in atto e non è consentito trovarsi con gli amici o al club, per cui c'è stata una reale riscoperta dei giochi da due in famiglia e ne ho approfittato per presentare a provare questo nuovo acquisto: sono sinceramente stupito di constatare che anche le "signore" hanno apprezzato questo gioco nonostante l'argomento e l'ambientazione militare.



I component.

Unboxing

Come ho premesso **Batte Line Medieval** è essenzialmente un gioco di carte (dimensioni: 57x89 mm) e quindi non ci sarà nessuna sorpresa nell'aprire la piccola scatola (155x230x40 mm), dove troviamo:

- Un mazzo di 60 carte “Truppa” divise in 6 serie di scudetti colorati, ognuna delle quali ha un valore che va da “1” a “10”;
- Un mazzetto di 10 carte “Tattiche”;
- Una serie di 9 carte “Campo di battaglia”,
- Due carte “Formazione” che riassumono le diverse formazioni possibili ed il loro valore “gerarchico”.

Le carte sono robuste e lavabili, con dei meravigliosi disegni di soldati medievali, le cui uniformi sono state perfettamente curate nei minimi dettagli: ogni numero sulla carta corrisponde ad un tipo di soldato (dal “Tamburino” del n° 1 alla fanteria pesante del n° 6, alla Guardia Reale in armatura pesante del n° 10, ecc.) ed ogni “scudo araldico” ha un colore diverso, usato anche per gli accessori dei soldati (mantelli, gualdrappa, ecc.).

L'unico “neo” è dato dal fatto che i simboli araldici sono abbastanza elaborati, tutti bicolori, ma differenziati anche per la “forma” del simbolo e la grafica adottata, per cui durante la prima partita si resta un po' confusi: in seguito però tutto diventa chiaro.



Tavolo pronto per la battaglia.

Preparazione (Set-Up)

Preparare un tavolo di Battle Line Medieval non prende più di 2-3 minuti: basta infatti posare al centro la fila delle 9 carte “Territorio”, mescolare il mazzo “tattico” per poi metterlo da un lato, ed infine mescolare il mazzo “Truppa” e distribuire sette carte a testa.

Come abbiamo anticipato le carte “Truppa” sono composte da SEI serie di 10 carte (numerata da “1” a “10”), ed ogni serie è caratterizzata da due colori (verde/giallo, rosso/giallo, blu/giallo, viola/giallo, ecc.), una forma (gagliardetto o scudo) ed una grafica (a scacchi, a bande orizzontali, verticali o diagonali, a bordi arrotondati o a spigolo, ecc.) per cui è bene che entrambi i giocatori ne prendano visione prima di iniziare la partita, in modo da non avere dubbi durante il gioco.



Ecco un esempio di truppe: colore giallo/rosso con scudo araldico di riconoscimento ad angoli vivi e banda in diagonale.

I giocatori sono consigliati di tenere in mano le carte ordinate per numero crescente in modo da avere un rapido riferimento.

Il Gioco

Lo scopo in **Battle Line Medieval** è quello di conquistare CINQUE dei nove Territori, oppure accontentarsi soltanto di TRE, purché siano adiacenti fra loro: per vincere una battaglia occorre schierare davanti ad ogni obiettivo una formazione di “truppe” più forte di quella che l’avversario può piazzare dalla sua parte.

Al suo turno il giocatore deve posare una delle sue carte in tavola, a fianco di un Campo di Battaglia, e poi ne deve ripescare un’altra, prendendola, a sua scelta, dal mazzo della “Truppa” o da quello “Tattico”.

Le “formazioni” possibili sono le seguenti (in ordine decrescente di “valore gerarchico”):

“**Cuneo**”: è formata da tre carte in “scala” con lo stesso simbolo araldico (ad esempio 6-7-8 Giallo/Rosso). Questa è la formazione più importante del gioco, ma naturalmente vale la legge del più forte (una scala 8-9-10 Giallo/Blu, per esempio, batte quella che abbiamo visto sopra).

“**Quadrato**”: è composto da tre carte (tris) con lo stesso numero (5-5-5, 9-9-9, ecc.);

“**Colonna**”: composta da tre carte con lo stesso scudo araldico (colore), non in “scala”;

“**Volteggiatori**”: si tratta di una “scala” fatta però con simboli diversi;

“**Fanteria**”: in questa formazione si possono mettere tre carte qualsiasi.

Una battaglia è vinta quando c'è la “certezza matematica” che la propria formazione non possa essere battuta.



Esempio di battaglia in corso.

Guardiamo per esempio alla fotografia qui sopra, che mostra una partita in corso nelle sue fasi preliminari. Come si vede la battaglia sull'obiettivo di sinistra ancora non è decisa perché il giocatore a sud potrebbe giocare una formazione più forte del “tris” di “1” che sta mettendo in campo l'avversario (basta anche un tris di “2”, per esempio). La seconda battaglia da sinistra è stata vinta da Nord perché la scala di Sud non può essere completata (Nord possiede infatti nel suo tris la carta “8” giallo/verde che servirebbe proprio a Sud per fare scala). La terza battaglia è stata vinta da Sud perché la sua “scala” (1-2-3) batte qualsiasi tris, compreso quindi quello di “5” che stava preparando Nord.

La vera innovazione di Battle Line Medieval sta però nell'uso delle carte “Campo di Battaglia”: nelle edizioni precedenti essi erano considerati dei semplici obiettivi, tutti uguali e costituiti da carte (Schotten Totten) o piolini di legno rosso (Battle Line). Qui invece ognuno di essi ha una funzione ben diversa e per poterli conquistare non basta avere una formazione più “forte” dell'avversario, ma si devono soddisfare le condizioni previste da quel tipo di territorio.



Le carte con i diversi campi di battaglia.

Vediamo qualche esempio:

1. Fields (Campagna, è la carta in basso a destra nella foto): si conquista normalmente, ma chi vince questa battaglia può pescare tre carte (anziché una), sceglierne una e rimettere le altre due sopra al mazzo nell'ordine che preferisce;
2. Hills (Collina: carta in basso al centro): qui si vince la battaglia con la formazione di valore più basso, contrariamente al solito;
3. Marshes (Palude: carta in basso a sinistra): la formazione perdente deve togliere una carta da una delle sue formazioni ancora in competizione e rimetterla sul mazzo;
4. ecc.

Questi “Campi di Battaglia” rivoluzionano completamente il gioco perché nella maggior parte dei casi non basta avere la formazione più forte, ma occorre tener conto delle “conseguenze” di una vittoria o di una sconfitta. E questo è il motivo per cui affermavamo che vale la pena di procurarsi questa edizione anche possedendo già Battle Line.



Carte "Tattiche".

Infine ci sono le carte "Tattiche" a modificare i piani di battaglia dei due contendenti: ognuna di esse infatti permette di eseguire delle azioni speciali che influenzano il gioco.

- a. I due Re (di Francia e d'Inghilterra) sono dei veri e propri Jolly da giocare al posto di una qualsiasi altra carta per vincere una battaglia: ciascuno può però usare un solo Re per partita.
- b. "Scout" permette di prendere tre carte dai due mazzi e sceglierne una (rimettendo le altre al loro posto);
- c. "Deserter" obbliga l'avversario a scartare una carta, scelta da chi ha giocato quella tattica, prelevandola da un campo di battaglia ancora aperto;
- d. "Cavalry" funziona come un "8" di un colore a scelta; ecc.

Si può sempre giocare quando si vuole una prima carta tattica, ma per giocare la seconda bisogna che anche l'avversario ne abbia giocata una: questo significa che se un giocatore si accorge che l'avversario ha pescato 2-3 carte tattiche può metterlo in difficoltà (facendogliene usare una sola) semplicemente senza mai giocare una lui.

La partita termina, come abbiamo premesso, quando un giocatore conquista tre campi di battaglia adiacenti (o cinque sparsi su tutto il fronte). Fra giocatori esperti si può anche adottare una variante che permette di conquistare un Campo di battaglia solo all'inizio del proprio turno, quando cioè l'avversario ha avuto il tempo di reagire alla mossa precedente: questa variante allunga un po' i tempi della partita ma la rende anche molto più competitiva.

Qualche considerazione e suggerimento

Le regole di **Battle Line Medieval** non sono affatto difficili da studiare (quattro foglietti appena, formato A5) e da mettere in pratica. Quello che si impara solo con un po' di pratica è come e dove giocare le carte: purtroppo non è possibile scrivere un vademecum di consigli pratici perché il gioco

cambia ogni volta non solo in base alle carte che si pescano, ma anche alla posizione dei “Campi di Battaglia”.

La prima domanda che ci si pone sedendosi al tavolo, dopo aver guardato la propria mano iniziale, è “dove e cosa devo giocare?”. Diciamo subito che una distribuzione di carte possiamo considerarla “forte” se contiene almeno un paio di coppie e/o almeno due carte in scala di valore medio. Questo perché potrebbero passare diversi turni prima di ottenere altre buone carte e quindi, nel frattempo, bisogna giocare in maniera intelligente.



Una partita verso la fine del gioco.

Il nostro suggerimento è che una delle carte della “coppia” o della “scala in fieri” debba essere posata subito, sperando che quella pescata sia di supporto alla nostra tattica: “dove” posarla dipende non solo da cosa sta facendo il nostro avversario, ma anche dal Campo di Battaglia scelto. Se, per fare un esempio, l’avversario ha giocato una coppia di “4” sappiamo che al massimo arriverà ad un “tris”, quindi sulla colonna opposta potremo giocare una coppia di “5” o di valore più alto, con la convinzione che alla fine la terza mancante arriverà e vinceremo lo scontro. Ma se il campo di battaglia è una collina ... meglio giocare una coppia di “3” e poi stare a guardare con cosa deciderà di fare il nemico.

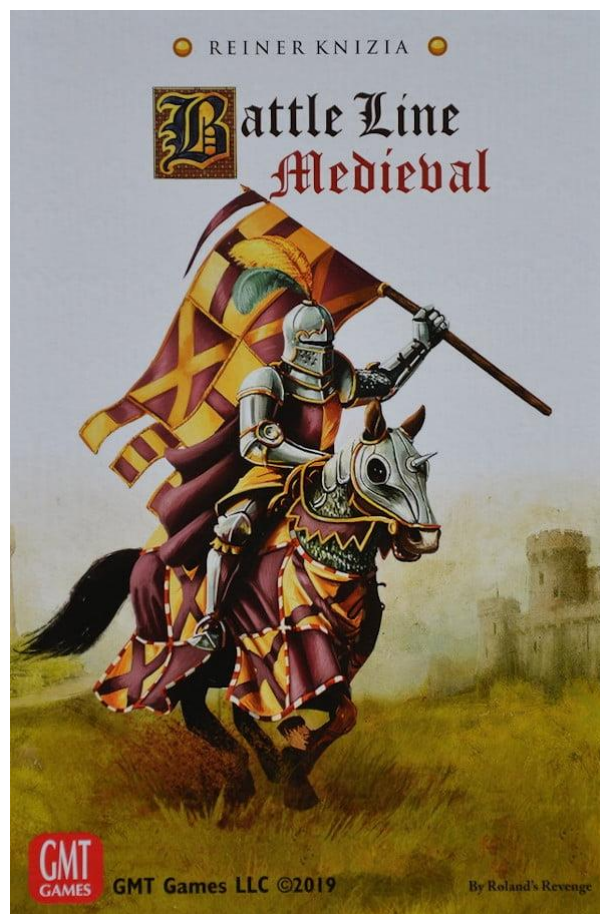
Se invece su una postazione c’è una coppia di 10 (o addirittura un tris) l’unico modo per batterlo è “una scala”, quindi meglio giocare una carta di valore intermedio (un “6” o un “7”) e lasciare il nemico nell’incertezza fino alla fine (avrà o no le altre due per completare la scala?). Naturalmente se lui ha già in mano le altre carte che ci servono per la scala il nostro tentativo fallirà, ma almeno avremo giocato un paio di carte che altrimenti avrebbero ingombrato inutilmente la nostra mano.

Un’altra cosa da non dimenticare è di non lasciarsi prendere la mano, all’inizio, occupando con le proprie carte molti Campi di battaglia: questo potrebbe costringere il giocatore, più tardi, ad essere obbligato a giocare una “brutta” carta su una “buona” posizione, rovinandola, per non avere tenuto di riserva un paio di postazioni libere da usare per questi “scarti”.

Una considerazione importante: se il nemico occupa un paio di campi di battaglia adiacenti con carte potenti potrebbe avere la forza per puntare alla vittoria con sole tre battaglie vinte (purché adiacenti): non dovete mai permettere questa strategia e quindi bisogna rispondere in modo deciso andando a battere il nemico in uno di quei teatri per spezzarne l'egemonia.

Infine due parole sulle carte tattiche: MAI (e sottolineiamo mai!) averne in mano più di una: ricordo infatti che si può giocare un'altra carta tattica solo se il nemico ne ha giocata una a sua volta, quindi tenerne due o più in mano significa ridurre la flessibilità del nostro gioco. Naturalmente è molto utile piazzare subito una carta tattica se ci permetta di vincere uno scontro ed occupare quindi un Campo di Battaglia, liberandoci nel contempo una posizione in mano.

Commento finale



La scatola.

Battle Line Medieval è un gioco di tattica che sfrutta il meccanismo delle combinazioni di carte spingendolo però fino al limite: il fatto che una combinazione completa non possa vincere una battaglia se dall'altra parte c'è ancora, almeno in teoria, la possibilità di batterla è davvero molto ben pensato.

La durata di una partita (20-25 minuti) permette di fare 2-3 sfide una dietro l'altra e la sua bassa complessità lo rende adatto a tutti i giocatori regolari. Un ottimo gioco per due.

BATTLE LINE

Come avevamo premesso, la GMT Games aveva già pubblicato un gioco con il nome di Battle Line e lo aveva ambientato nelle guerre fra Macedoni e Persiani. Proviamo allora a confrontare la nuova scatola con la vecchia per vedere cosa hanno inventato per spingerci ad averle entrambe nella nostra ludoteca.

Ci sono due cose che differiscono notevolmente fra le due edizioni:

1. La grafica: basta dare un'occhiata alle carte della foto qui sopra per rendersene conto;
2. I Campi di battaglia: in Battle Line non avevano nessuna funzione tattica, ma servivano solo ad indicare le postazioni in cui combattere.



Le carte "truppa" di Battle Line.

Per il resto (sequenza di gioco, combinazioni, carte tattiche, ecc.) non ci sono sostanziali differenze e quindi non ci soffermiamo.

Ovviamente le partite di Battle Line sono più veloci, dovendo i contendenti preoccuparsi soltanto di realizzare formazioni più forti dell'avversario senza tener conto delle limitazioni o degli obblighi dovuti al terreno.

La GMT Games, come sappiamo, è una ditta specializzata in wargames, e questo dette origine dunque a qualche variazione "pseudo-storica" apparsa sulle pagine della rivista "3Ci" (una rivista imperdibile per i fan della GMT, sempre piena di nuovi scenari, nuove unità, ecc. per tutti i loro giochi). In particolare ne sottolineo due:

- Gaugamela: questa famosa battaglia (dove Alessandro il Grande dette l'ultima batosta ai persiani) può essere ora affrontata anche con le carte di Battle Line, seguendo un set up molto particolare ed alcune regole inventate per l'occasione;
- La possibilità di giocare anche in "solitario" con apposite regole.

SCHOTTEN TOTTEN

Se poi dopo aver visto il “figlio” ed il “padre” vi fosse venuta la voglia di conoscere anche il “nonno” le prossime righe sono per voi:

Eccovi infatti una bella foto dei simpatici “atleti” scozzesi che si preparano a darsene di santa ragione per guadagnare il premio della contesa: un barile di whisky da dividersi poi tutti insieme.

INSERIRE QUI LA FOTO DELLE CARTE DI SHOTTEN TOTTEN

Le regole? Praticamente le stesse di Battle Line, visto che il papà dei tre giochi è sempre lo stesso: il buon professore Reiner Knizia.



Le carte “Scozzesi” di Shotten Totten.