

I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

LA GUERRA DELLA TRIPLICE ALLEANZA

Introduzione storica

La guerra fra il Paraguay e le più potenti nazioni confinanti (Argentina e Brasile, a cui si unì poco dopo l'Uruguay per formare, appunto, la "triplice alleanza") fu la più sanguinosa di tutta la storia del Sud America, e nacque per un problema di confini poco chiari. I Paraguaiani infatti ritenevano che due aree in territorio brasiliano e argentino spettassero a loro, anche se occupate dagli Stati confinanti: oltre tutto il Paraguay era l'unica nazione dell'area a non avere un accesso diretto al mare, e le tariffe loro richieste per il trasporto erano diventate davvero troppo alte.



Foto 1 – Quadro d'epoca ripreso anche nella copertina della scatola.

Con poco più di 5000.00 abitanti il Paraguay non poteva sperare di vincere una guerra con i potenti vicini, a meno che non riuscisse a coglierli di sorpresa, avanzare rapidamente nel loro territorio e poi costringerli a trattare politicamente. A capo del governo era il Generale Francisco Solano Lopez, un “dittatore” piuttosto energico e volitivo che, fra le sue priorità, aveva messo proprio la riorganizzazione e la modernizzazione del suo esercito.

L’Uruguay era alleato con il Paraguay, ma il Brasile spingeva per portare al potere il partito “colorado” che era all’opposizione, così nel 1864 promosse un colpo di stato che il Paraguay considerò come una grave minaccia alla sua libertà e indipendenza: così invase il Nord dell’Argentina e marciò verso Buenos Aires.

Ed è proprio a questo punto che inizia il nostro gioco.

Presentazione del gioco



Foto 2 – I componenti del gioco.[/caption]

La Guerra della Triplice Alleanza è un gioco che viene dalla Spagna, edito inizialmente da NAC wargames e creato da Pedro Inaki Martinez: si tratta di un wargame “leggero” che può essere praticato da chiunque abbia un minimo di interesse per questo conflitto o che voglia accostarsi ai giochi di simulazione storica senza fare troppa fatica.

È stato tradotto ed è distribuito nel nostro Paese da [Ergo Ludo](#) ed è stato concepito per due giocatori da 12/14 anni in su: ha una durata media di circa tre ore, se uno dei due avversari non alza prima la bandiera bianca rendendosi conto di non avere più molte chances e preferendo magari una immediata rivincita.

Unboxing

All'interno della scatola, oltre al regolamento di 10 pagine, tutto a colori e con tanti esempi per una più immediata comprensione, troviamo una mappa del Sud America con l'intero Paraguay al centro e una parte del territorio degli stati confinanti tutto intorno: notare che la mappa (495x630 mm) è montata su cartone ed è del tipo "point to point", con tutte le località che hanno avuto una certa influenza sulla guerra.

È accompagnato da un secondo libretto (il Manuale del gioco) dove l'autore ha aggiunto notizie storiche, qualche consiglio su come giocare con entrambi gli schieramenti e un esempio di partita giocata.

Se fossero tutti così!!!!

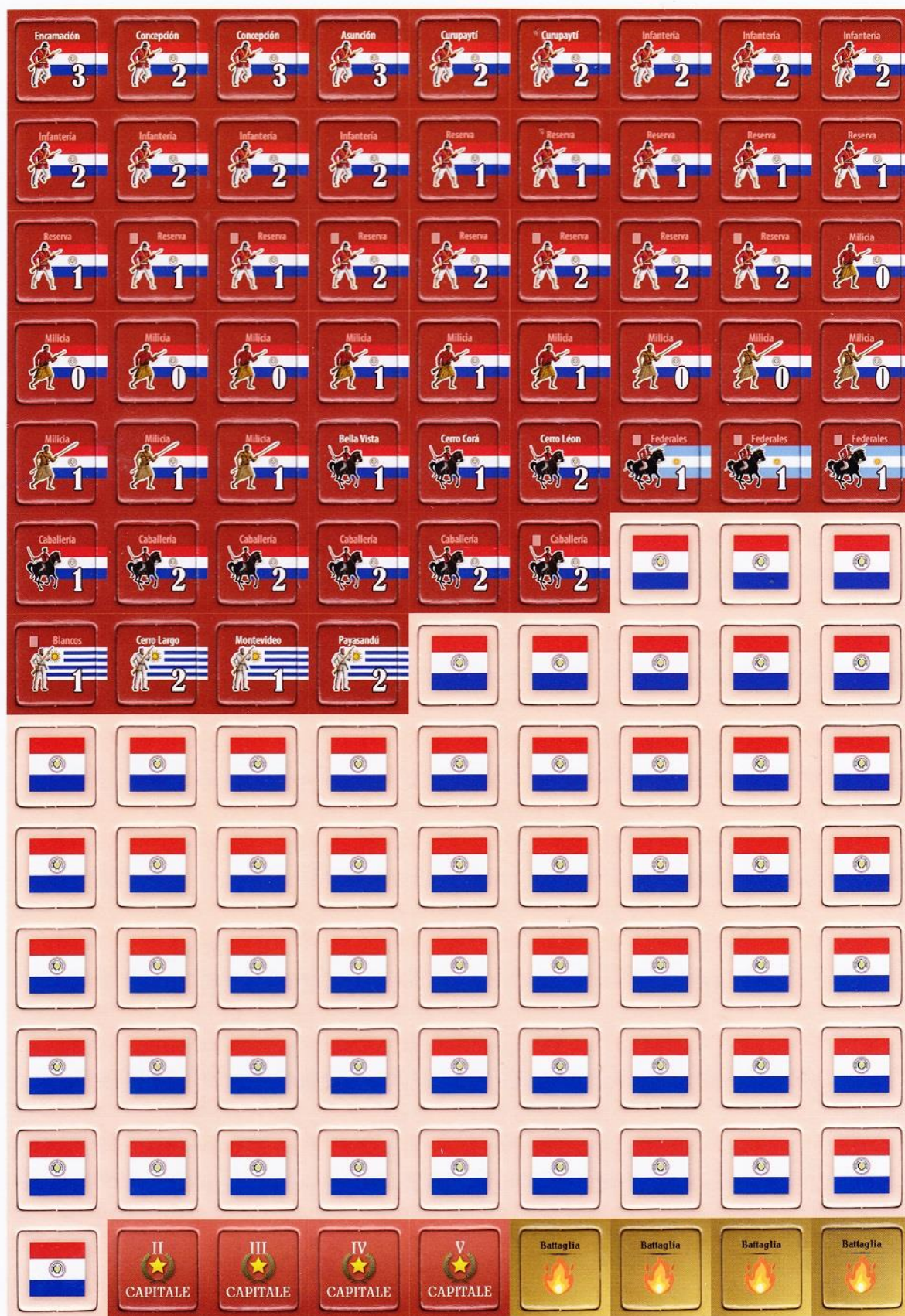


Foto 3 – I counters delle unità Paraguaiane (e i marcatori di controllo).

Ancor più degne di nota sono le pedine (i “counters”, nome inventato dagli americani perché i “valori” stampati su di essi servono a ... fare i conti, in tutti i sensi): sono tutte fustellate singolarmente e con i bordi arrotondati. Queste pedine rappresentano esclusivamente unità della Fanteria e della Cavalleria, oltre ad una serie di marcatori vari (per il controllo delle città, fortezze, fiumi, ecc.).

Nella scatola di **La Guerra della Triplice Alleanza** troviamo infine due mazzi di carte “Evento” (uno col dorso rosso per il Paraguay e uno blu per gli Alleati), una placchetta per schierare le unità in battaglia e 6 dadi “D6” colorati da utilizzare per la risoluzione dei combattimenti.

I materiali sono davvero di ottima fattura ma l’uso abbastanza intenso delle carte suggerisce di proteggerle con bustine trasparenti.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver aperto la mappa al centro del tavolo, i giocatori devono piazzare in campo le unità disponibili, così come indicato sul regolamento da un’apposita pagina dove sono elencate visivamente tutte le pedine e le città di partenza: per facilitare ancora più le cose queste unità hanno il loro nome scritto in bianco in modo da distinguerle facilmente da tutte le altre (i rinforzi).



Foto 4 – Le unità sono state schierate per il setup e le carte pronte per l’uso.

I giocatori cercano poi la “Carta Iniziale” nel loro mazzo degli “Eventi” e la posizionano sulla mappa, nell’apposito riquadro (Carta in Uso): le altre carte formano un mazzo (coperto) a disposizione di ogni giocatore per l’intera partita. Diciamo subito che se uno dei due mazzi si esaurisce la partita ha termine.

Infine ognuno posiziona i marcatori “Punti Vittoria (PV)” nei rispettivi tracciati: se la partita arriva alla fine senza una “vittoria automatica” serviranno a determinare il vincitore.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **La Guerra della Triplice Alleanza** è molto lineare ed ogni giocatore segue, nell’ordine indicato, le seguenti fasi:

1 - fase di trasporto, durante la quale si potranno muovere unità lungo il fiume e le coste senza limite di distanza, purché le caselle percorse siano tutte libere dalla presenza del nemico;

2 – fase dei movimenti: le unità di Fanteria possono muovere di due località (punti), mentre quelle di cavalleria arrivano fino a tre;

3 – fase dei combattimenti: se ci sono unità delle due fazioni nella stessa località si procede con un combattimento;

4 – fase di ripristino: il giocatore pesca una carta “Evento” e calcola il totale di PV guadagnati in quel turno, aggiustando i marcatori sul suo tracciato. Poi sceglie una carta Evento da mettere nella casella IN USO: essa sarà attiva da subito e valida per il turno successivo. Infine schiera sul campo rinforzi e/o rimpiazzi.



Foto 5 – Nelle fasi iniziali della partita il Paraguay deve essere molto aggressivo.

Il Paraguay inizia la guerra con tre diverse “colonne”; una al confine con l’Argentina, una con il Brasile e la terza al confine col Mato Grosso (regione impervia a nord del Brasile): la sua superiorità militare è sicuramente schiacciante e deve approfittarne per minacciare le capitali nemiche.

Nella realtà “storica” la divisione in tre colonne ridusse di fatto la forza d’urto paraguaiana e gli alleati, in grave ritardo con la mobilitazione, ne approfittarono con una serie di scaramucce di contenimento mentre facevano affluire truppe fresche sul campo.

Avanzare in territorio nemico non solo permette di avvicinarsi agli obiettivi della vittoria, ma consente di accumulare carte “Evento”: molte delle città sulla mappa, se conquistate, fanno avere al giocatore una o due carte e questo ha un duplice vantaggio.



Foto 6 – Esempio di carte “Evento” degli Alleati.

Innanzitutto ogni carta assegna 1 o 2 PV al giocatore (li potete vedere nella foto, sono i numeri stampati in basso): alla fine del loro turno i giocatori ne pescano sempre una, ma se ne hanno guadagnate altre, conquistando qualche località, sommano tutti i loro punti e poi devono sceglierne una (ed una sola) da mettere nella casella “In USO”: ed è proprio in questo momento che si applica l’evento descritto.

Ci sono carte che avvantaggiano il giocatore che le possiede (per esempio “Istituzione della leva” fa arrivare due unità di rinforzo all’Argentina) ed altre che invece penalizzano l’avversario (“Embargo Britannico”, per esempio, limita fortemente i rinforzi paraguaiani). La scelta della carta da giocare è tanto più importante quante più carte sono state acquisite in quel turno: soprattutto perché tutte le altre vengono definitivamente scartate e i loro eventi semplicemente ignorati.

La tattica più utilizzata in **La Guerra della Triplice Alleanza**, soprattutto dagli Alleati nelle fasi iniziali, è quella di rallentare le colonne nemiche con piccole guarnigioni nelle città lungo il percorso: verranno sicuramente spazzate via ma daranno tempo al giocatore di fare arrivare dei rinforzi. Questi ultimi sono scelti dai giocatori e possono entrare in campo in città ben precise:

- il Paraguay ha due centri di reclutamento: Assuncion e Cerra León.
- il Brasile ne ha tre: uno in Mato Grosso (Cuiabà) e gli altri due sulla costa atlantica (Porto Alegre e Rio Grande).
- l’Argentina infine ne ha due: Santa Fe e Buenos Aires.

Ovviamente se il nemico occupa uno di questi centri non potrà più essere utilizzato e il numero dei rinforzi calerà.



Foto 7 – Santa Fe sta per essere conquistato dalle forze paraguaiane. I brasiliani accorrono a cercare di dare man forte ai loro alleati.

Quasi certamente il Paraguay riuscirà a conquistare abbastanza rapidamente Santa Fe, riducendo i rinforzi argentini a uno solo per turno, poi proverà a minacciare direttamente Buenos Aires: questa è in effetti la più forte possibilità di chiudere rapidamente la guerra, perché la cattura di una delle capitali è, di fatto, uno dei modi per vincere la partita.

Gli alleati inizialmente sono piuttosto “sbandati”: inoltre la loro “Carta Iniziale” permette soltanto al Brasile di muovere le sue unità, quindi il fronte argentino resta completamente paralizzato.

Il Brasile ha come scopo iniziale la cattura di Montevideo, in modo da far passare dalla parte degli alleati anche l’Uruguay, che inizialmente è schierato con il Paraguay. La presenza della seconda colonna paraguayana ai suoi confini però non permette errori grossolani: la strada verso Porto Alegre e Rio Grande deve essere protetta in modo da rallentare al massimo l’avanzata del nemico e, nel frattempo, fare arrivare rinforzi in quantità, in modo da creare un fronte più o meno impenetrabile prima di iniziare il contrattacco.



Foto 8 – I brasiliani stanno formando un corpo di spedizione importante per contrattaccare, ma, per prima cosa, hanno presidiato tutte le strade di accesso a Porto Alegre e Rio Grande. [/caption]

Nel Nord la situazione è completamente diversa: il Mato Grosso è una noce molto difficile da schiacciare e il Paraguay non ha abbastanza forze da permettersi una vera e propria invasione, anche perché le strade per arrivare a Cuiabà sono lunghe e tortuose, poco collegate fra loro e facilmente difendibili, visto che quella città produce un rinforzo a turno.

Quindi difficilmente il Paraguay effettuerà un attacco in forze, a meno che la regione non sia veramente mal difesa, soprattutto al centro, dove possono essere catturate anche alcune preziose carte “Evento” (come mostra la foto qui sotto).



Foto 9 - La situazione nel Mato Grosso: il Paraguay mostra i muscoli ma i Brasiliani si sentono tranquilli: prima di raggiungere Cuiabà (e tagliare i rinforzi nella regione) il nemico dovrà sconfiggere parecchie colonne.

Quando due eserciti si trovano nella stessa località avviene una battaglia: si indica il luogo dello scontro con uno degli appositi segnalini e si trasferiscono tutte le truppe sulla plancetta dei combattimenti inclusa nella scatola di **La Guerra della Triplice Alleanza**.

Sulla plancetta sono previste 6 caselle numerate (da "1" a "6") per ogni fazione e i giocatori devono riempirle senza saltare alcun numero. Poiché ogni località può contenere un massimo di 6 unità (per fazione) la plancetta ha sempre una capienza sufficiente per ospitare tutte le truppe ingaggiate.

Se necessario si aggiungono anche eventuali fortificazioni della località in cui avviene lo scontro (a protezione della prima pedina) e speciali tessere per ricordare la presenza di corsi d'acqua: questi marcatori servono a modificare come segue le condizioni del combattimento:

- fortezza: il primo colpo ricevuto dall'unità che si difende colpisce le fortificazioni (girare il marcatore sul retro). Il secondo elimina il forte e solo al terzo colpo viene toccata l'unità;

- fiume secondario: i giocatori lanciano i dadi ma i risultati si applicano in contemporanea
- fiume principale: il difensore spara per primo

Normalmente il primo “tiro” spetta sempre all’attaccante: se il risultato del dado è uguale o inferiore al valore dell’unità che spara il colpo va a segno e la pedina nemica direttamente in faccia subisce un danno (viene girata se ha due “step” o eliminata se ne ha uno solo).

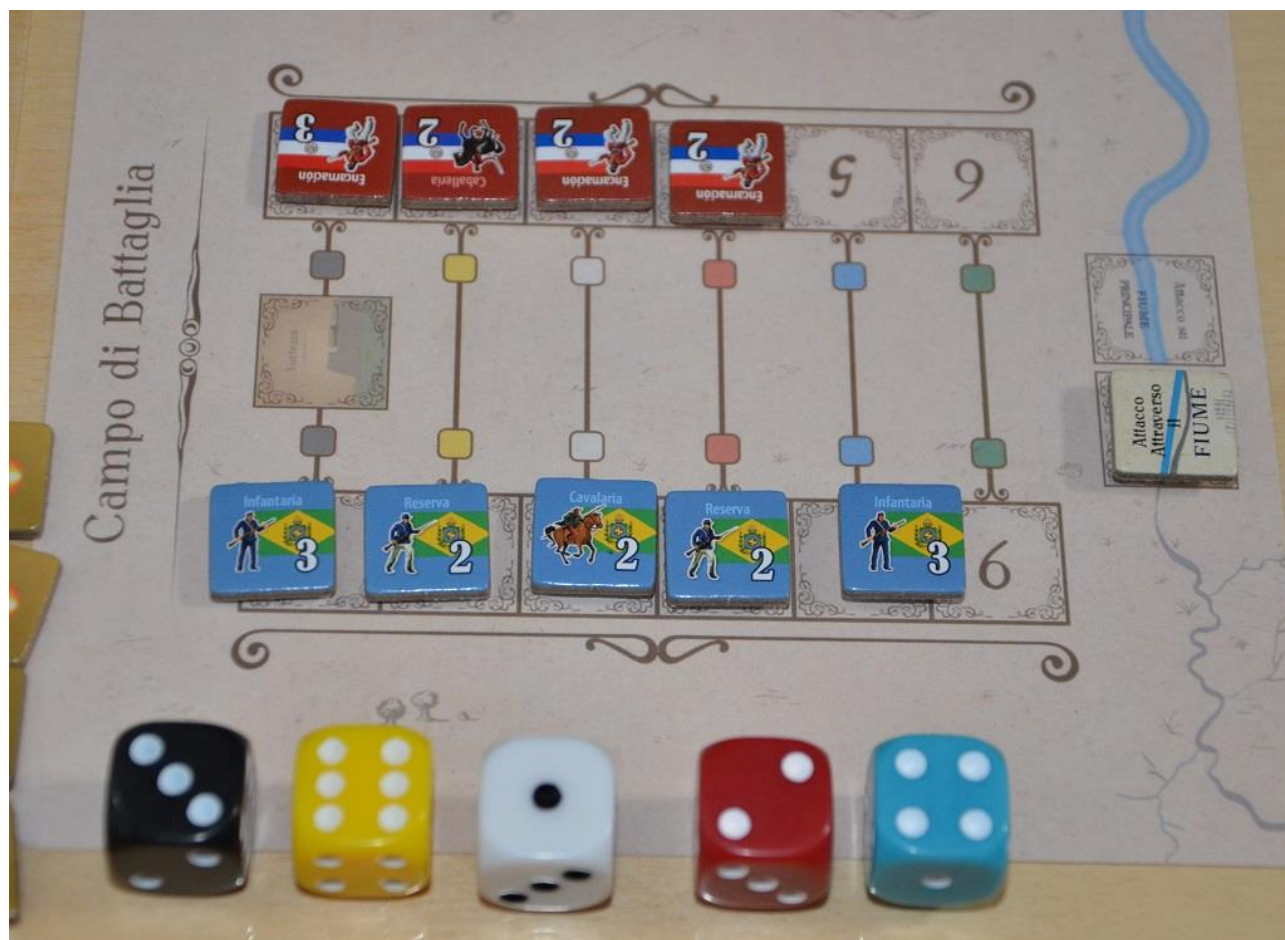


Foto 10 – La plancia dei combattimenti prima di una battaglia provocata dai brasiliani. Come si vede il colore di ogni dado indica a quale unità assegnare il risultato. Notare il segnalino “Fiume” sulla destra, ad indicare che l’attacco è avvenuto attraversando un corso d’acqua. [/caption]

Ma vediamo un esempio pratico aiutandoci con la Foto 10 qui sopra:

Il giocatore brasiliano ha un’unità in più dell’avversario e prima di tirare i dadi deve dichiarare a quale avversario tira. Nel nostro esempio si tratta dell’unità di valore “3” alla destra dello schieramento che decide di tirare alla postazione “1” nemica (unità da “3”).

I dadi sulla foto mostrano i valori ottenuti, quindi:

- la prima unità colpisce (dado nero con valore uguale a quello dell’unità);
- la seconda unità sbaglia (dado giallo “6”);
- la terza unità colpisce (dado bianco inferiore al suo valore);

- la quarta colpisce a sua volta e la quinta sbaglia il tiro.

La presenza del marcatore “Fiume secondario” permette al giocatore paraguaiano di rispondere al fuoco PRIMA di girare le unità colpite.

Terminato il primo round l’attaccante deve decidere se continuare o ritirarsi (dalla strada fatta per arrivare in questa località); se continua sta al difensore decidere a sua volta se ritirarsi (in una località amica adiacente) o continuare a combattere. La battaglia viene vinta dalla fazione a cui rimangono unità sul posto alla fine del combattimento



Foto 11 – Le unità degli Alleati.

Qualche considerazione e suggerimento

Abbiamo provato anche noi, nelle prime partite di **La Guerra della Triplice Alleanza**, a metterci nei panni del generale paraguaiano Lopez e adottare la sua tattica delle tre colonne, ma ogni tentativo è risultato vano: gli Alleati hanno sempre vinto!

Così ci siamo convinti che sarebbe stato meglio attaccare in forze il Paese più debole (almeno all'inizio) e abbiamo concentrato il grosso delle truppe contro l'Argentina. E questa volta, il Paraguay ha conquistato abbastanza rapidamente Santa Fe, ed è riuscito poi ad arrivare a Buenos Aires, vincendo la partita.



Foto 12 – Esempio di Carte “Evento” paraguaiane.

Naturalmente gli Alleati, nelle partite successive non hanno ripetuto la tattica “perdente” dei due eserciti separati e le forze brasiliane si sono precipitate a tagliare la strada al nemico pur

mantenendo una rete di unità a difesa dei loro centri di reclutamento: così le partite si sono fatte sempre più “tattiche” e la vittoria spesso è dipesa soprattutto da una battaglia decisiva scelta però al momento giusto e con le unità necessarie.

Non dimentichiamo poi che nei combattimenti solo le unità da “3” hanno un 50% di possibilità di colpire il nemico, mentre tutte le altre (valore “2” o “1”) faranno mediamente poche perdite nel corso di una grande battaglia: e qui ha spesso fatto la differenza il fatto che un attacco avvenisse attraverso un fiume principale, cosa che ha reso il difensore più pericoloso del solito, e qualche



Foto 13 – La scatola di La guerra della Triplice Alleanza.

La fortuna ha un suo impatto, a volte importante, soprattutto nei combattimenti: tuttavia se il vostro esercito si presenta a questi scontri privo di unità di forza “3” e se l’avversario ne ha invece due o tre... poi non lamentatevi se la sorte vi è stata avversa, perché i vostri ordini alle formazioni sul campo evidentemente non sono stati corretti.

Commento finale

Siamo arrivati alla conclusione, e possiamo affermare che **La Guerra della Triplice Alleanza** ci è piaciuto, soprattutto per due motivi:

- il primo è che si tratta di una guerra poco nota che ha solleticato la nostra curiosità;

- il secondo è che il sistema è divertente, facile da imparare e permette varie strategie (ed ha una certa somiglianza con un altro Wargame da noi molto amato: "[A House Divided](#)", sulla guerra civile americana).

Non si tratta di una simulazione vera e propria perché ci sono troppi fattori aleatori (dadi, carte, ecc.), ma è un "gioco" divertente e veloce con un'ambientazione bellica: le nostre partite non sono mai durate più di 150 minuti, sia perché a volte una delle due fazioni capiva di non avere più speranze e quindi si arrendeva, sia perché uno dei due riusciva a catturare una delle capitali nemiche.

Per questi motivi riteniamo che il gioco sia adatto anche ad un pubblico più vasto di quello dei wargamers: lo consideriamo anzi un gioco storico "introduttivo" per chi non ha paura di passare 2-3 ore sui campi di battaglia del Sud America.

Nel corso delle nostre partite abbiamo avuto solo qualche piccolo dubbio e ci siamo rivolti a Ergo Ludo per un chiarimento: teniamo a ringraziare di nuovo Alessandro Lanzuisi per le sue sollecite risposte, che troverete in copia alla fine di questa recensione.

"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

ALCUNI CHIARIMENTI PER: LA GUERRA DELLA TRIPLICE ALLEANZA

(Risposte di Alessandro Lanzuisi di Ergo Ludo)

Domanda 1 - Alcune carte indicano dei "Rinforzi" specifici da portare in campo: per esempio unità della "Reserve" per il Paraguaiano, oppure milizie locali, ecc. Il disegno sulle carte indica valori di forza "1" e/o "2". Dobbiamo prendere **PROPRIO QUEL TIPO** (valore "1" o "2") oppure la parola "Reserva" è generica e possiamo scegliere quali prendere? Guarda per esempio la carta n° 46 (Supporto popolare per Lopez) che permette al Paraguay di posare un'unità "Reserva" a Asuncion ed una a Rosario: il disegno mostra due unità da "1" ma, diversamente da altre carte che citano espressamente il valore, qui c'è solo il generico termine "Reserva" e noi abbiamo deciso che sceglie il Paraguaiano. Giusto o sbagliato?

Risposta: Le carte sono spiegate più nel dettaglio nel Manuale di Gioco (o Playbook). Ed è questo uno dei casi in cui la versione inglese è erronea o cmq corretta dopo. In generale, le unità che entrano tramite evento carta hanno un simbolo della carta, piccolo in alto a destra. Nello specifico, la carta 46 che citi nel manuale di gioco specifica che devono essere due unità di valore 2.

Domanda 2 - Se ci sono ancora unità Uruguaiane filo paraguaiane sulla mappa quando Montevideo viene occupata dagli Alleati quelle unità devono restare ancora entro i confini dell'Uruguay o possono essere spostate dove si vuole?

Risposta: **Devono restare nei confini dell'Uruguay.**

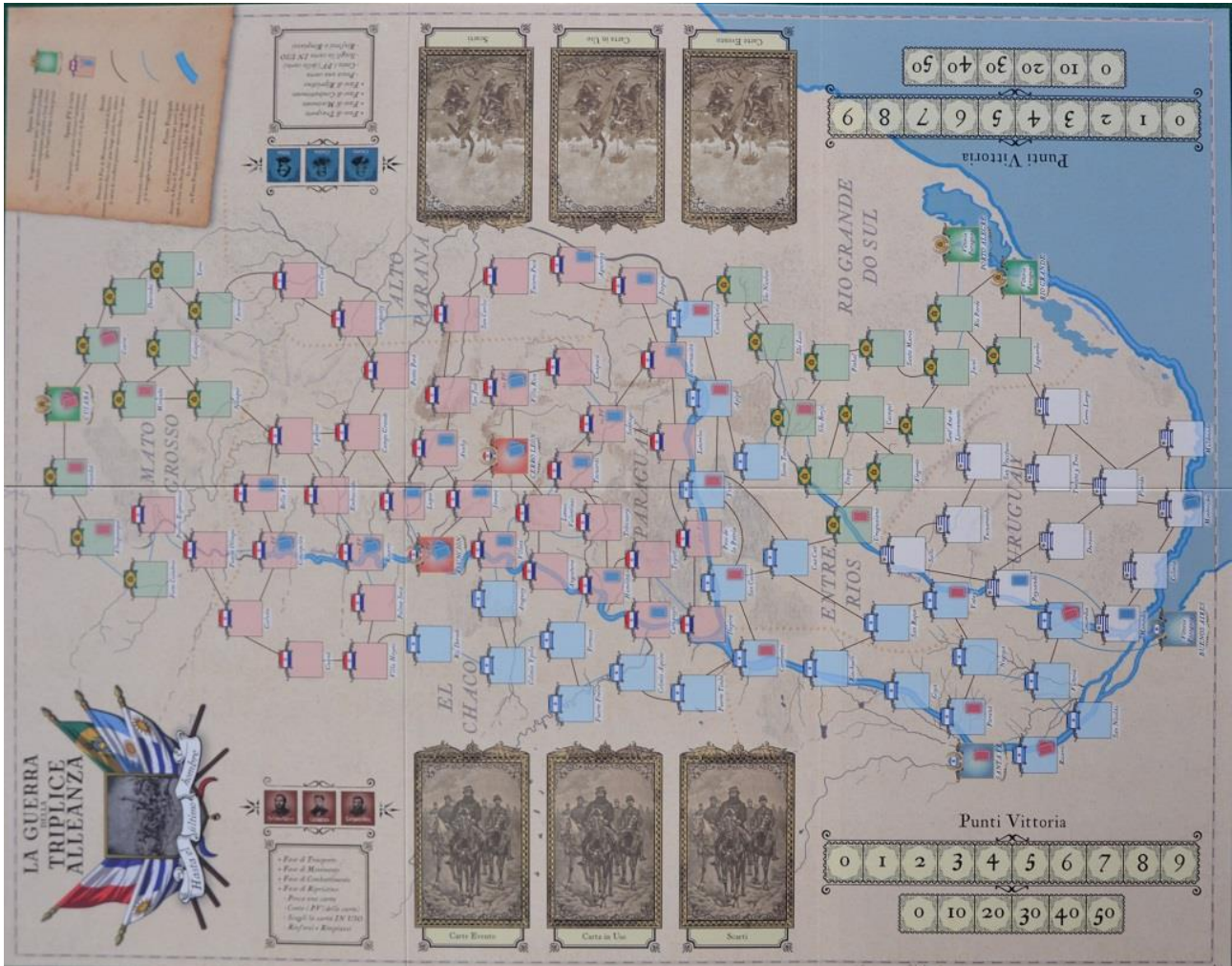


Foto 14 -La mappa del gioco.

Domanda 3 - Poiché le carte conquistate in campo si prendono una volta sola se una casella viene "liberata" come si distingue? Noi abbiamo deciso di lasciare il marcatore di controllo sulla città... rovesciandolo sul lato giusto. In altre parole se una città argentina occupata dal Paraguay viene liberata noi semplicemente capovolgiamo il segnalino di controllo. Voi come fate?

Risposta: **È un ottimo sistema, ed è quello corretto**

Domanda 4 - Ma veniamo al dubbio più grosso, che riguarda il paragrafo 15- Uruguay: è tutto abbastanza chiaro meno... il numero delle carte che il giocatore Alleato può prendere. Il testo inglese dice: "*All spaces not under Allied control are treated as if they had been automatically conquered by the Allied player. The Allied player gets any cards these spaces provide as bonuses*". Quindi al massimo riceve 4 carte: le 2 di Montevideo ed una per Mercedes e Paysandii (se non

occupati dalle truppe uruguaiane). Il testo italiano invece dice: "*Il giocatore Alleato riceve il numero di carte corrispondente agli spazi Uruguaiani che non erano stati ancora conquistati, poi rimuove tutti i segnalini controllo che aveva piazzato in Uruguay*". Stando al senso della frase le carte potrebbero essere 6-8 perché normalmente l'attacco brasiliano a Montevideo è su una linea retta... e le caselle occupate sono 2-3 al massimo. Non so se il testo inglese ora è stato cambiato e quindi è giusta la traduzione, ma avrei piacere di sapere che ne pensi: noi ovviamente abbiamo optato per la prima soluzione (max 4 carte...)

Risposta - Avete optato bene, sono gli spazi che forniscono carte. Quindi, nel caso dell'Uruguay, massimo 4 carte.