

FALLING SKY: THE GALLIC REVOLT AGAINST CAESAR

Cesare Conquista la Gallia



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 04/09/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

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.

FALLING SKY: DELUXE EDITION

Introduzione storica

Caio Giulio Cesare ci ha narrato sul suo “*De Bello Gallico*” come abbia sottomesso l’intera Gallia (oggi corrispondente ai territori di Francia, Belgio, Lussemburgo, e parte di Olanda, Svizzera e Germania) con una campagna durata poco più di 8 anni (58-50 AC).

Diventato console nel 59 A.C. Cesare riuscì a farsi assegnare il proconsolato per la Gallia Cisalpina e l’Illiria, con 3 Legioni al suo comando. Avendo estremamente bisogno di soldi e di potere (cosa di cui erano ben dotati gli altri due triumviri, Pompeo e Crasso) dopo una breve campagna contro i Daci Cesare rivolse il suo interesse alla Gallia, una terra ricca e divisa in innumerevoli tribù sempre in disputa fra loro.

Il “Casus Belli” lo fornirono gli Elvezi che abbandonarono le loro montagne (l’attuale Svizzera occidentale) per migrare verso la Gallia, dove si dettero al saccheggio nelle terre degli Edui, i quali, essendo “amici” di Roma, chiesero aiuto. E i romani intervennero con 5 Legioni sconfiggendoli a Bibracte.



Foto 1 – Vercingetorige si arrende a Cesare in un famosissimo quadro del pittore francese Lionel Royer che evidentemente non conosceva troppo la realtà storica.

Poi toccò ai Germani di Ariovisto, che da tempo effettuavano numerosi raid oltre il Reno e occupavano le terre di Sequani e Edui: Cesare li raggiunse e li sconfisse duramente ai piedi dei Vosgi. Preoccupati dall’aumento della presenza romana nell’area, furono i Belgi ad iniziare nuovamente le ostilità, e ancora una volta Cesare intervenne con una rapidità inimmaginabile per

quei tempi, attaccando e distruggendo l'esercito nemico sui fiumi Aisne e Sabis. La metà orientale della Gallia era ora sotto il controllo romano.

L'anno dopo Cesare, che aveva domato un'altra rivolta dei Galli del Nord-Ovest (i Popoli del mare), fece anche una... puntatina in Britannia, per cui della nazione Celta rimase "libera" solo la zona centrale del Paese: ed è a questo punto che, sentendo minacciata la loro libertà, iniziarono le rivolte dei Galli, con varie tribù che, attaccando di sorpresa piccoli contingenti romani e qualche coorte di guarnigione, suscitavano l'ira di Cesare e i conseguenti contrattacchi che finivano sempre in massacri.

Ma ecco arrivare sulla scena, nel 52 AC, il capo degli Arverni, Vercingetorige, il quale riuscì in un compito quasi "miracoloso": quello di riunire sotto un unico comando moltissime delle principali tribù galliche, Edui compresi.

Ed è qui che inizia la storia che ci racconta il gioco di cui stiamo per parlarvi.

Presentazione del gioco

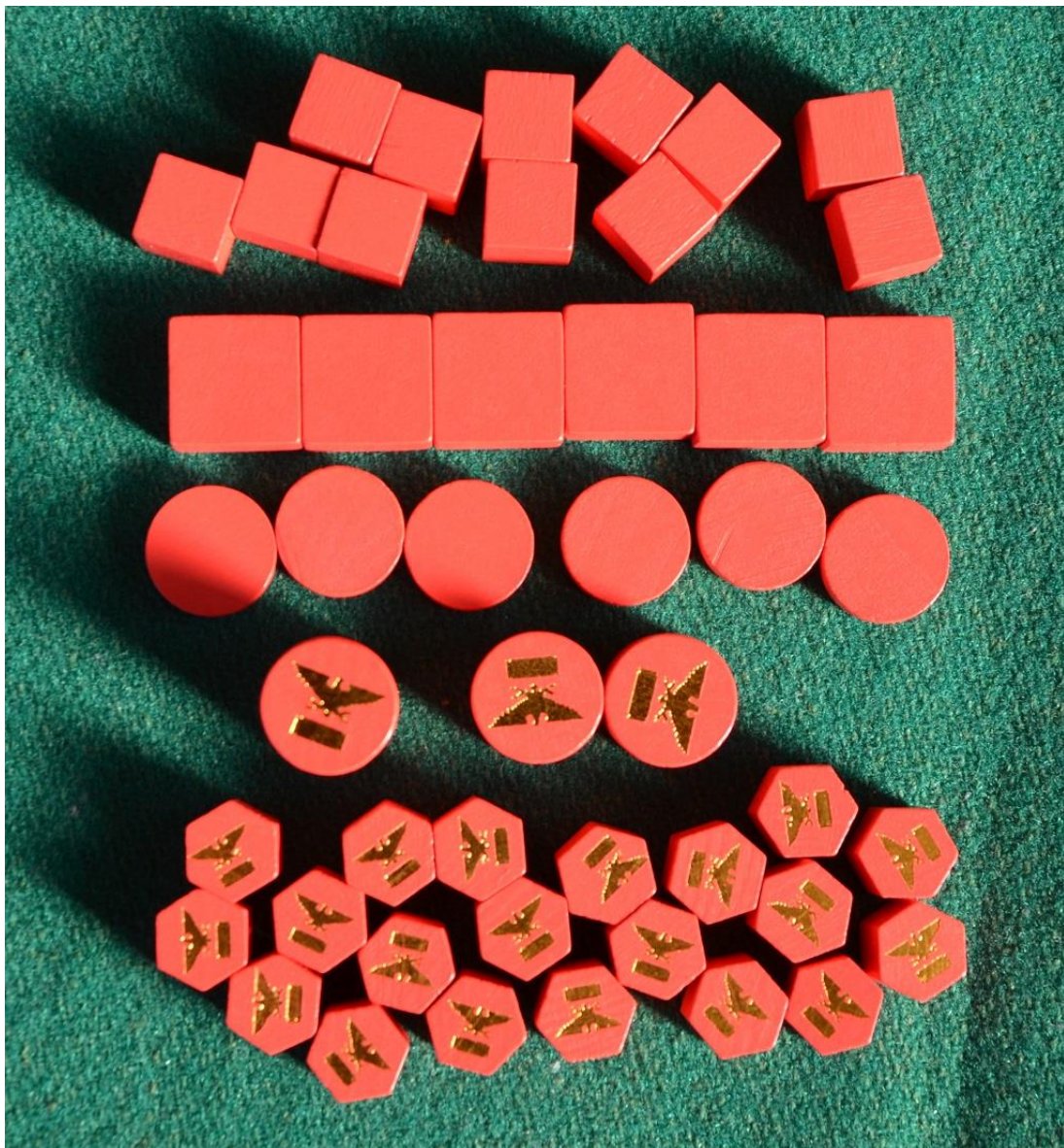


Foto 2 – I “pezzi” del giocatore romano: Legioni, Fortini, Alleati, Leader e Ausiliari.

La prima edizione di **Falling Sky: The Gallic Revolt against Caesar** (da ora in poi abbreviato in **Falling Sky**) uscì nell'ormai lontano 2016, seguita due anni più tardi dalla espansione "Ariovistus".

La nuova edizione "De Luxe" è uscita invece nel 2024 (negli USA) e l'editore **Ergo Ludo** ne ha poi curato la traduzione in italiano affidando la distribuzione a **Asmodée Italia**: questa edizione include anche l'espansione Ariovistus, quindi per chi aveva problemi con la lingua inglese non ci sono più... scuse, può finalmente aggiungerlo alla sua ludoteca.

Falling Sky fa parte della **serie COIN** (COunter INsurgencies) inventata dall'americano Volko Ruhnke che è autore anche di questo gioco insieme al figlio: si tratta di un wargame in scala strategica abbastanza lungo (3-6 ore) e complesso (per esperti da 14 anni in su), non tanto per le regole (che non sono così difficili da leggere e imparare), quanto per la continua dinamicità del turno e la necessità di prendere sempre decisioni importanti.

Non occorre tuttavia essere un wargamer collaudato perché **Falling Sky** è più un gioco di strategia che di guerra e combattimenti.

Unboxing

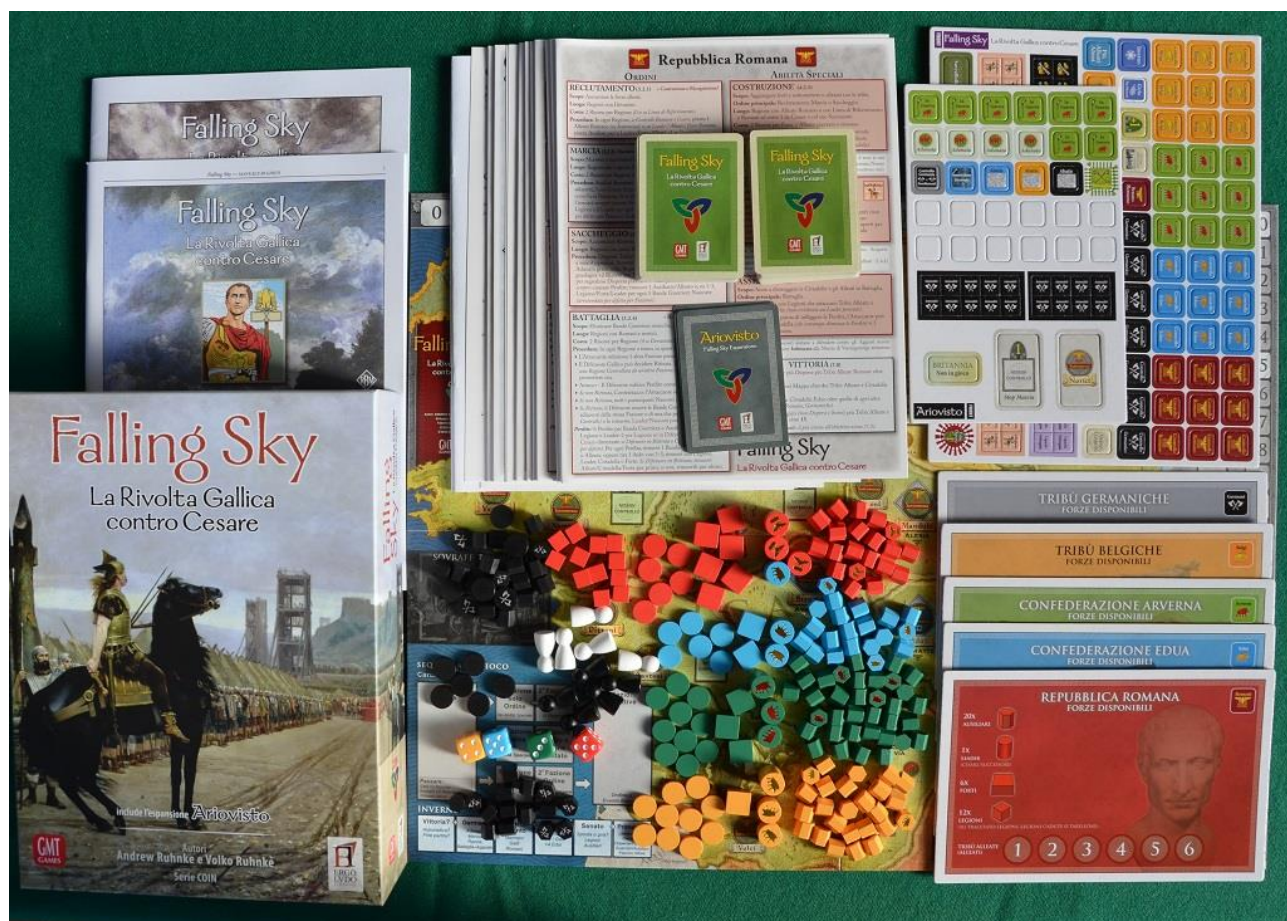


Foto 3 – I componenti.

Già dal "peso" della scatola si capisce che abbiamo a che fare con un "giocone", e infatti, togliendo il coperchio, dentro troviamo un sacco di roba: un tabellone montato, schede di supporto di vario tipo, plance per le diverse fazioni (Romani, Edui, Arverni, Belgi e Germani), un mazzo di carte Evento, due fustelle con i counters da staccare, parecchie decine di segnalini di legno colorato e

serigrafato con inchiostro dorato (tipiche della serie COIN), 4 dadi colorati, ecc. Inoltre è inclusa anche la espansione “Ariovisto” (uscita originalmente nel 2018) con tutti i suoi segnalini.

Ci sono poi ben quattro libretti: il Regolamento (36 pagine) contiene anche gli scenari; il Manuale di gioco (48 pagine) è una miniera di consigli e note degli autori, con un lungo tutorial e la spiegazione delle carte evento; le regole specifiche per l’espansione Ariovisto aggiungono 20 pagine (con un nuovo scenario ed altre note storiche); il Manuale di gioco per Ariovisto (con la spiegazione delle nuove carte Evento). Il tutto in italiano, grazie al gravoso impegno che Ergo Ludo ha dedicato alla traduzione.

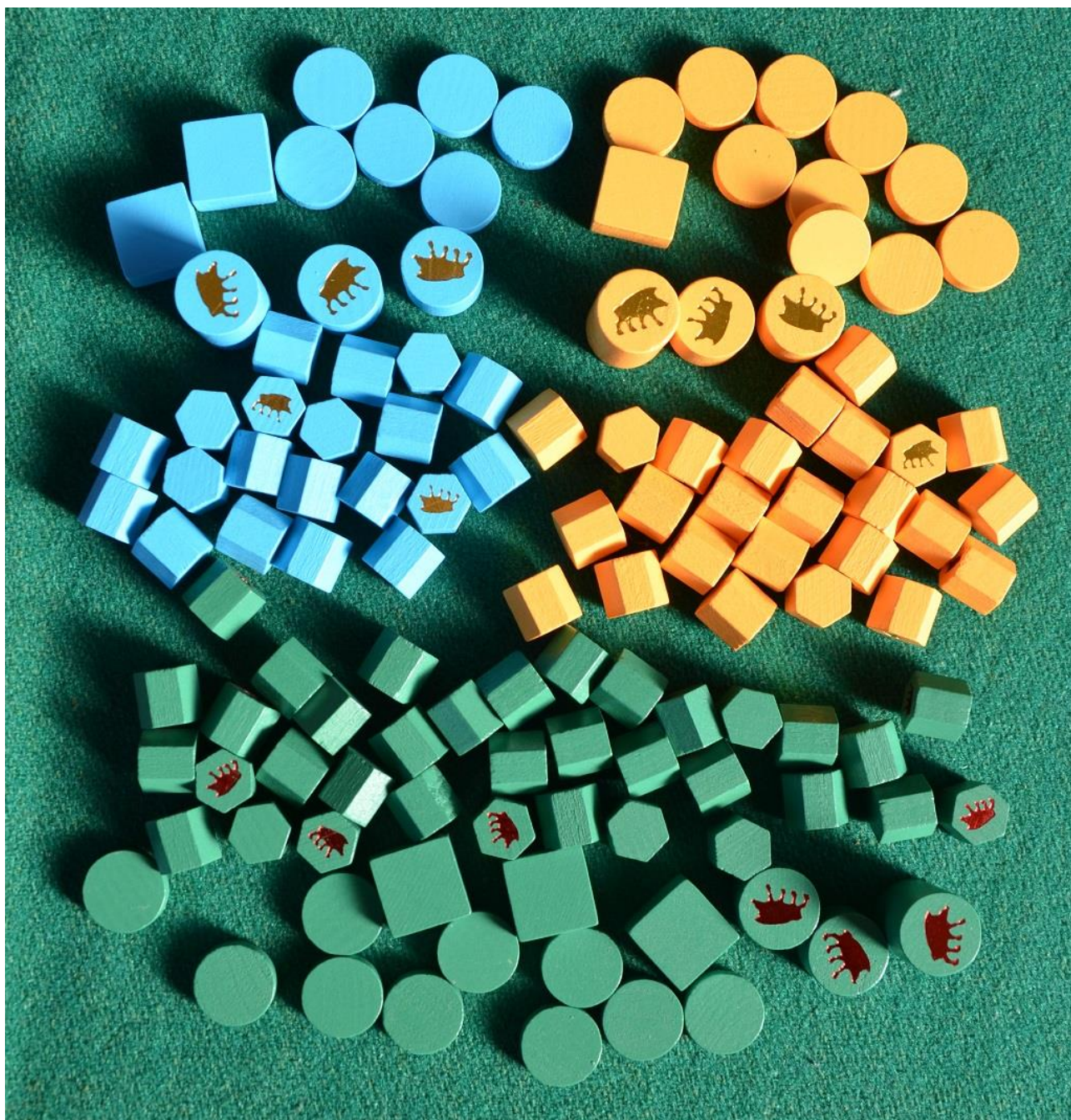


Foto 4 – I Guerrieri Galli: Edui (blu), Belgii (Gialli) e Arverni (verdi).

I materiali di **Falling Sky** sono indubbiamente di ottima qualità (anche se il segnalino di Ariovisto della nostra scatola non è serigrafato ed è più corto degli altri, così lo abbiamo sostituito con quello

dell'espansione originale): le carte non dovrebbero essere a rischio perché vengono girate una ad una e non si devono tenere in mano.

Confrontando questi componenti con quelli della prima edizione troviamo davvero poche differenze: in pratica ci sono una dozzina di segnalini in meno, le dimensioni di alcuni marcatori sono state ridotte e le regole leggermente aggiustate.

Preparazione (Set-Up)



Foto 5 – Tutto è pronto per giocare il primo Scenario.

Preparare il tavolo per una partita a **Falling Sky** è un po' laborioso, ma fortunatamente sul Regolamento ci sono sia la lista delle unità da usare (e la loro collocazione sulla mappa), sia un disegno a colori con tutti i pezzi già schierati, quindi basta un po' di attenzione e tutto va a posto senza problemi. Ma preparate il tavolo prima che arrivino gli amici, così evitate di perdere inutilmente una mezzora.

Non resta che posizionare sul tavolo le cinque plance di robusto cartone (Romani, Edui, Arverni, Belgi e Germani) su cui mettere le forze extra disponibili e poi mescolare il mazzo delle carte Evento (dopo averlo "preparato" in base a quanto indicato nelle istruzioni).

Queste carte sono il "motore" del gioco perché contengono due informazioni importanti (fate riferimento alla Foto 6 qui sotto):

(1) – In alto viene dato l'ordine di gioco delle quattro fazioni: le icone si "leggono" da sinistra a destra. Così, per fare un esempio, la carta in basso a destra ci dice che i primi ad attivarsi sono gli Edui (blu), seguiti dagli Arverni (verdi) dai Belgi (gialli) e dai Romani (rossi);



Foto 6 – Le carte Evento.

(2) – In basso (sotto al titolo dell’evento e al disegno) sono indicati due eventi: quello “in chiaro” si riferisce generalmente a Roma e a suoi alleati, mentre quello in basso (scuro) è normalmente a favore dei Galli (ma non sempre).

Non resta che sistemare i marcatori:

- quelli delle “Risorse disponibili” vengono messi sul tracciato esterno;
- quelli dell’ordine di turno nell’apposita casella;
- quelli dei PV attuali (tessere quadrate) sempre sul tracciato esterno

Ora è davvero tutto pronto per iniziare a giocare.

Il Gioco

Falling Sky può essere praticato in due (Romani ed Edui da una parte, Arverni e Belgi dall’altra), in tre (Romani, Edui e Arverni+Belgi, oppure Romani+Edui contro Arverni e Belgi) o in quattro (con una fazione a testa) ma lo schieramento iniziale non cambia. Noi però abbiamo sempre preferito evitare le partite a tre per motivi di equilibrio.

Dopo aver scelto lo scenario e piazzato tutti gli elementi notiamo che la sequenza di gioco è sempre la stessa:

(1) – si prende la prima carta evento del mazzo e si posa (scoperta) sul tavolo: poi si gira la seconda carta che però resta sopra al mazzo;

(2) – due sole fazioni possono essere attivate per ogni carta, seguendo l'ordine stampato su di essa da sinistra verso destra: se una fazione decide di “saltare” il turno (per motivi che spiegheremo più avanti) si passa a quella successiva;



Foto 7 – La tabella per gli ordini è stampata sulla mappa.

(3) – la fazione attivata deve ora decidere se:

(3.1) – eseguire l'evento indicato sulla carta;

(3.2) – oppure eseguire un ordine e, in certi casi, un'Abilità Speciale;

(4) – la seconda fazione può ora eseguire a sua volta un ordine, generalmente meno “potente” del primo;

La foto 7 qui a sinistra ci fa vedere quali sono le opzioni per il giocatore primo di turno, il quale deve spostare il suo marcatore sulla prima casella di una delle tre righe:

- (a1) – quella in alto permette di eseguire solo un Ordine;
- (a2) – quella al centro permette di eseguire un Ordine e anche un’Abilità Speciale;
- (a3) – quella in basso permette di risolvere l’Evento.

In base alla scelta della Prima Fazione la Seconda metterà il suo marcatore sulla seconda casella della riga scelta dall’avversario, e quindi potrà:

- (b1) – Effettuare un Ordine limitato (ad una sola regione) nel primo caso;
- (b2) – Scegliere l’Evento o eseguire un Ordine limitato nel secondo;
- (b3) – Eseguire un Ordine completo e una Abilità Speciale nel terzo.



Foto 8 – I Belgi iniziano le ostilità ed attaccano il territorio dei Remi, alleati dei Romani.

Gli Ordini e le Abilità speciali di **Falling Sky** sono elencati sulle schede di ogni Fazione e differiscono in parte per ognuna di esse (e in particolare fra il Romano e i Galli). In generale comunque sarà possibile:

- Reclutare unità (prelevandole dalla riserva sulla plancia personale e pagando un certo numero di Punti Risorsa);
- Marciare (spostando unità da un territorio ad un altro, sempre al costo di Punti Risorsa);
- Combattere;
- Saccheggiare, ecc.

Per risolvere le battaglie non serve fare tanti conti e non occorre neppure determinare il rapporto di forze o utilizzare dei dadi: si contano semplicemente le unità di ogni Fazione e si determinano le perdite, tenendo presente che il giocatore attaccante “colpisce” per primo e quindi può ridurre la forza nemica prima di subire perdite.

Ecco come funziona:

- (I) – ogni Legione causa un danno al nemico;
- (II) – ogni coppia di Ausiliari Romani causa un danno al nemico;
- (III) – ogni coppia di unità galliche causa un danno al nemico;
- (IV) – aggiungere una perdita se è presente un Leader;
- (V) – se è presente Cesare le Legioni causano 2 perdite ciascuna;
- (VI) – le perdite sono dimezzate se la fazione attaccata decide di ritirarsi (prima di combattere);
- (VII) – se c'è una “Cittadella” le perdite sono dimezzate.



Foto 9 – Cesare guida i suoi ausiliari contro Vercingetorige a Bibracte, mentre le Legioni, spalleggiate dagli Edui, attaccano gli Arverni nella Regione adiacente.

Le Abilità Speciali di **Falling Sky** permettono di rinforzare l'ordine principale con azioni di guerriglia per i Galli (Agguato, Devastazione, intrighi) o di supporto per i Romani (costruzione di un forte, ricognizioni, assedi).

Alla fine del turno la carta che si trovava sopra al mazzo diventa attiva (quindi i giocatori sanno in anticipo cosa succederà nel turno successivo) e si gira la successiva sul mazzo.

Quando arriva l'Inverno (cioè quando si scopre una delle 3-4 apposite carte che erano state inserite nel mazzo prima della partita, usando una speciale procedura) i Germani (popolo piuttosto bellicoso che vive al di là del Reno) iniziano le loro razzie nei territori adiacenti, quindi il Romano ogni tanto deve dare loro una lezioncina per diminuirne il numero e l'influenza sulle Regioni da lui controllate.

Poi tutti si ritirano nei rispettivi quartieri invernali, magari con qualche perdita se le aree sono sovraffollate e non possono... nutrire tutti.

Infine si calcolano le Risorse che ogni fazione riceverà per l'anno successivo e si verifica che "clima politico" c'è a Roma, che a sua volta può determinare l'arrivo o meno di nuove Legioni per Cesare.



Foto 10 – Cesare, costretto a tornare rapidamente verso il sud dalla minaccia degli Arverni, vince la battaglia di Gergovia e rintuzza le speranze del nemico, costretto alla ritirata.

Come vedete non c'è nulla di trascendentale in **Falling Sky**: però i giocatori sono sempre sotto pressione per decidere:

- (1) – se eseguire un Ordine Secondario quando l'avversario è Primo di mano, oppure se “passare” per avere la prima scelta nel turno successivo;
- (2) – come gestire le carte: spesso gli Eventi sono favorevoli al nemico e sarebbe meglio quindi evitare che li usi, anche rinunciando ad eseguire delle operazioni più importanti con la propria fazione. In altre parole si sceglie l'opzione (a1) che non consente al nemico di usare l'Evento, ma gli concede un'azione secondaria;
- (3) – dove spostare le proprie unità per essere in posizione di forza nel turno successivo e quindi attaccare sapendo che si faranno... danni: purtroppo non è possibile muovere e attaccare nello stesso turno, quindi il nemico a volte sfugge alla battaglia decisiva ritirandosi nel suo turno verso posizioni più difendibili.

Prendere queste decisioni richiede un po' di tempo per riflettere e quindi inevitabilmente le partite durano abbastanza (a seconda dello scenario scelto) anche se spesso l'esito finale si capisce con un certo anticipo e conviene accettare la sconfitta e arrendersi.

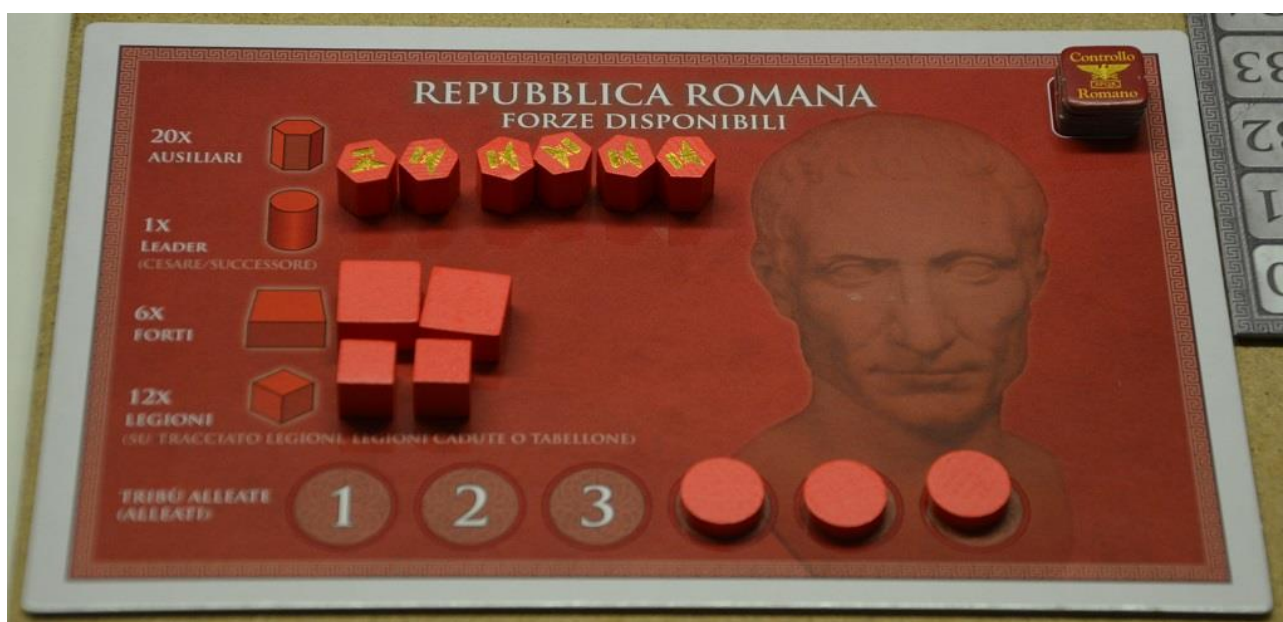


Foto 11 – La plancia del giocatore Romano.

La partita a **Falling Sky** termina quando una Fazione riesce a raggiungere le sue Condizioni di Vittoria (tutte diverse per ogni Popolo): se si gioca con due fazioni bisogna portarle entrambe oltre il margine minimo richiesto, ma per il calcolo della vittoria si usa quella che ha fatto meno punti.

Qualche considerazione e suggerimento

Non entreremo in ulteriori dettagli, anche per non annoiare i lettori, ma possiamo comunque affermare che niente è stato lasciato al caso e che gli autori hanno preso in esame ogni sfaccettatura di questa famosa guerra da cui Cesare trasse potere e una montagna di soldi, al punto da suscitare parecchi oppositori all'interno del Senato (a partire da Pompeo, naturalmente).

Storicamente il Senato fece scadere il mandato di proconsole in Gallia e chiese a Cesare di rientrare a Roma come privato cittadino: temendo qualche “agguato” politico (e con il rischio di essere processato) Cesare decise di tornare comunque a Roma, ma accompagnato dalla sua Legione preferita (la XIII Gemina, assolutamente fedele a lui) e dopo aver pronunciato la famosissima frase “Alea Iacta Est” (il dado è tratto) attraversò il fiume Rubicone e dette inizio alla Guerra Civile.



Foto 12 – Partita in corso.

Parlando della meccanica di **Falling Sky** possiamo confermare che è molto simile a quella degli altri giochi della serie COIN: ci sono sempre con più “Fazioni”, ognuna con caratteristiche e numeri diversi dalle altre, così come diversi sono anche gli obiettivi da raggiungere per ottenere la vittoria finale:

- i Romani, per esempio, devono avere sottomesso o disperso almeno 16 tribù;
- gli Arverni devono mettere fuori gioco almeno 7 Legioni o avere 9 o più alleati e cittadelle;
- i Belgi devono avere il controllo completa della Belgica (le aree colorate di Giallo nel nord della mappa) e avere almeno 16 cittadelle o tribù alleate;
- gli Edui infine devono avere un numero di tribù alleate e di cittadelle superiore a tutti quelli dei singoli avversari.

Questo vi fa capire quanto variabili possano essere le strategie di ogni giocatore: aggiungete a tutto ciò il fatto che gli Eventi possono cambiare rapidamente qualche parametro e capirete perché abbiamo affermato fin dall’inizio che si tratta di un gioco piuttosto impegnativo: non è difficile da studiare e imparare, ma la sua complessità si manifesta proprio dal numero piuttosto alto di possibilità che si presentano ad ogni turno.

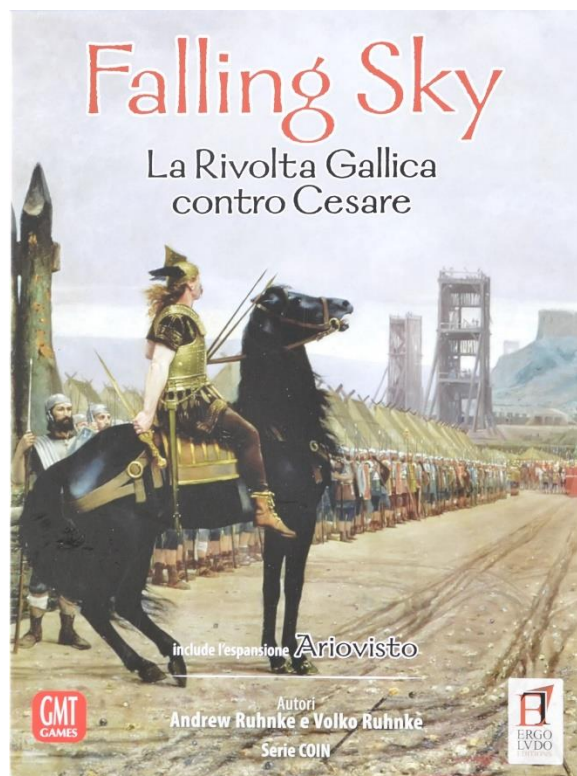


Foto 13 – La scatola del gioco.

Il solo consiglio che ci sentiamo di dare è quello di considerare bene non solo la carta Evento esposta, ma anche quella che verrà nel turno successivo per poi decidere se giocare come “secondi” in questo turno o come “primi” nel successivo: questo può fare davvero la differenza perché essere secondi significa avere attivazioni ridotte.

Commento finale

Falling Sky ci era piaciuto nella sua edizione originale (2016) e continua ad essere un buon gioco ancora oggi: siamo inoltre facilitati anche dal fatto che tutte le regole, le carte e le schede sono ora tradotte in italiano e quindi sono ancora più semplici da studiare.

Serve un certo periodo di apprendimento (come minimo due partite complete, giusto per capire non solo come applicare le regole ma anche per provare qualche strategia alternativa) ma se sarete... costanti alla fine verrete ricompensati da parecchie ore di puro divertimento, considerando questa parola come sinonimo di “pazienza, opportunismo e strategia ben studiata”.

I materiali sono sontuosi e le partite non sono mai uguali, anche se le prime mosse spesso si assomigliano: il fatto che ci sia un mazzo di carte a guidare l’ordine dei turni e gli eventi costringe infatti i partecipanti a continui adattamenti della propria strategia.

E, come dice il buon Abraracourcix, capo del villaggio di Asterix e Obelix: “*Che il cielo non ci cada sulla testa!*”

"Si ringraziano [**ERGO LUDO**](#) e [**ASMDEE ITALIA**](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"