

## VIVE L'EMPEREUR

di Pietro Cremona

Tipo : Wargame

Editore : Giò Games

Autore : Giovanni Crippa

Anno : 2003

Prezzo : ????

Si tratta di un wargame “napoleonico” tutto italiano, da non confondere con i giochi della omonima serie di prodotti della francese Azure Wish.

E' chiaramente ispirato al celebre BATTLE CRY della Avalon Hill/Hasbro, di cui conserva i meccanismi di base, ma io ritengo che gli ideatori della Giò Games siano riusciti a fare più di un passo avanti , soprattutto con regole più complete e variegata.

Il tabellone, di robusto e cartone, è “double face” : da un lato è stampata una griglia di grandi esagoni completamente “bianca”, sulla quale verrà posata la scenografia in base alla battaglia scelta mentre sul lato opposto è già tutto pronto per riprodurre la battaglia di Waterloo, con il paesaggio prestampato sulla mappa.

Non ci sono miniature, a differenza di Battle Cry, ma figurine colorate da innestare su basette di plastica e, per indicare le perdite, si usano dei dischetti di plastica bianca o rossa da inserire sotto le basette.

Nella scatola sono inclusi tre eserciti (Francia, Inghilterra e Prussia), ma è già possibile scaricare altri due eserciti (Russia ed Austria) dal sito della ditta ([www.giogames.it](http://www.giogames.it)) insieme a nuovi scenari e, ben presto, altre battaglie verranno messe a disposizione.

L'unico problema è che montare e smontare queste figurine dalle basette può rovinare il cartoncino su cui sono state stampate per cui consigliamo di procurarsi ulteriori basette colorate e montare permanentemente le figurine per ogni esercito : dopo aver scambiato quattro chiacchiere con l'ideatore del gioco (Giovanni Crippa ) alla Mod-Con ho saputo che ora è possibile ordinare direttamente dalla Gio' Games i kits completi (figurine e basette colorate) per gli eserciti supplementari, per cui consiglio a tutti i lettori di procurarseli.

Sono inoltre forniti decine di esagoni di robusto cartoncino per riprodurre il paesaggio delle battaglie incluse nel gioco (Waterloo, Quatre Bras, Ligny), di quelle supplementari (al momento Salamanca, Marengo, Austerlitz, Jena, Wagram e Wavre) o di quelle che i giocatori vorranno inventarsi : strade, boschi, colline, case, fattorie, fiumi, ponti, ecc., ce ne è per tutti i gusti e tutte le esigenze, il che significa che la “vita operativa” del gioco sarà sicuramente lunga, soprattutto se la Gio' Games continuerà a supportare il gioco con altri scenari ed eserciti.

Per poter lanciare all'attacco le nostre truppe dobbiamo prima impartire loro degli ordini : a questo scopo sono incluse nel gioco 72 carte divise in 48 “ordini” e 24 carte “speciali”. Prima di iniziare la battaglia si controlla nelle istruzioni quali e quante carte speciali devono essere assegnate ad ogni esercito. Si mescola il mazzo delle 48 carte e se ne distribuiscono 24 ad ogni giocatore , alle quali verranno aggiunte le speciali

distribuite poco prima. In totale si creeranno così due mazzetti di 36 carte (12 speciali e 24 normali) dai quali i giocatori estrarranno le prime 6 per iniziare lo scontro.

Una volta schierati i due eserciti noteremo che il campo di battaglia, come in Battle Cry, è diviso in tre zone : ala sinistra, centro ed ala destra.

Ad ogni round i giocatori calano una carta a testa e ne eseguono le istruzioni : solitamente si tratta di attivare 2, 3 o 5 unità in una delle tre zone del campo di battaglia, oppure due unità in tutti e tre le zone.

Le carte speciali invece danno bonus differenti : cariche di cavalleria, doppio fuoco di fanteria e/o artiglieria, leaders, bombardamenti, marce forzate, ecc.

Le unità attivate possono muovere e/o combattere (fanteria e cavalleria) oppure solo muovere o solo sparare (artiglieria) : il raggio di tiro varia a seconda dell'unità coinvolta (da 1 esagono per la cavalleria a 6 per l'artiglieria in collina) e l'effetto è sempre un certo numero di dadi speciali da tirare.

Così la fanteria, per esempio, tira 4 dadi ad un esagono di distanza, tre dadi a 2 esagoni e due dadi a 3 esagoni ; la cavalleria invece tira sempre tre dadi, ma solo se è adiacente al nemico, mentre l'artiglieria tira da cinque ad un solo dado a seconda della distanza.

La presenza di un leader con una formazione migliora l'attacco (1 dado extra) e permette l'eventuale recupero delle perdite subite precedentemente.

Il terreno può far variare il numero di dadi da tirare (uno in meno contro unità dentro un bosco, due in meno contro le case, ecc.) o dare altri tipi di penalità (la palude riduce la potenza di fuoco, il ponte elimina le penalità del fiume, ecc.)

L'attaccante lancia i dadi : su ogni dado sono raffigurate due immagini di fanti, una di cavalleria, una di artiglieria, un leader ed una bandiera bianca. Per ogni figurina corrispondente al tipo di unità attaccata viene eliminato uno STEP al nemico (un dischetto) . Così se ad esempio escono due "fanti" attaccando una unità di fanteria, questa perderà due steps, mentre se si attaccava una unità di cavalleria o artiglieria il risultato è "nessun effetto".

Quando una unità perde tutti gli steps (dischetti) e subisce un'ulteriore perdita viene eliminata e tolta dal gioco.

In generale si vince eliminando TUTTE le unità nemiche da uno dei tre settori del campo di battaglia oppure raggiungendo determinati obiettivi territoriali previsti dallo scenario, o infine infliggendo gravi perdite al nemico in un solo turno.

Una delle novità del gioco è data dalla possibilità di effettuare "Azioni Speciali" quando un'unità si trova "sotto minaccia di carica" : in pratica si lanciano dei dadi speciali e se appare una bandierina della propria nazione si ha diritto, per esempio, ad una controcarica, oppure a mettere in quadrato la propria fanteria, ecc.

Altra novità è la possibilità di creare delle unità di "schermagliatori" togliendo uno dei dischetti di "forza" da un pezzo in gioco e sostituendolo con un'apposita pedina fornita col gioco. In tal modo si possono creare delle "guarnigioni" all'interno di fattorie o

fortezze, oppure uno schermo davanti alle unità principali, per assorbire pericolose scariche di artiglieria.

Terminate le 6 carte iniziali finisce il primo turno di gioco : i due avversari pescano altre 6 carte e si procede così fino al termine del 6° turno : questo sistema però ha il difetto di costringere i giocatori ad utilizzare TUTTE le carte in mano, anche se completamente ... inutili in quel momento. Per questo dopo le prime partite di rodaggio il nostro gruppo ha immediatamente introdotto una variante (che troverete alla fine dell'articolo) e vi consigliamo vivamente di usarla per aggiungere un po' più di "strategia" al gioco.

VIVE l'EMPEREUR è senz'altro consigliato a chi ama i wargames di difficoltà medio-bassa o chi non ha mai troppo tempo a disposizione : per una partita infatti raramente supera le due ore di gioco. Inoltre Giovanni Crippa, sul suo sito, tiene costantemente aggiornato il regolamento (attualmente è disponibile la versione 1.4) anche in base ai consigli che gli pervengono dai giocatori. Infine il gioco è stato concepito, sviluppato e commercializzato da un italiano e credo meriti senz'altro un buon supporto.

#### REGOLA OPZIONALE (vivamente consigliata)

Distribuire come al solito 6 carte a testa, ma invece di giocare 6 rounds per turno se ne faranno soltanto QUATTRO (in altre parole si giocheranno solo 4 carte).

Al termine del 4° round di ogni turno i giocatori resteranno dunque con 2 carte e ne dovranno pescare altre 4 per ristabilire la mano di 6. In questo modo invece di 6 turni di 6 rounds se ne giocheranno 9 da quattro rounds. E' evidente che alla fine dell'ottavo round resteranno solo 2 carte da pescare e si ristabilirà una mano di sole 4 carte.

Questa semplice modifica permette ai giocatori di "conservare" in mano carte inutili (in quel momento) che però potranno diventare "buone" in seguito, in base allo sviluppo della battaglia, oppure carte molto forti che subito sarebbero "sprecate" ma che potrebbero diventare decisive qualche rounds più tardi, dopo aver ben studiato la tattica vincente.

L'unica ... controindicazione è che dovrete "ricalcolare" l'ora di arrivo di eventuali rinforzi : così ad esempio a Waterloo i prussiani non entreranno più in gioco al 6° turno ma all'ottavo.

Provate questa variante e fatemi sapere il vostro parere.

## PROFILO

### PRO

- + Grafica accattivante e grande varietà di scenari
- + Regolamento scritto e pensato in buon italiano, chiaro ed aggiornato sul sito dell'editore
- + Partite sufficientemente veloci anche per chi ha poco tempo a disposizione
- + Interessanti variazioni tattiche permesse dall'uso combinato delle varie Armi
- + Adatto anche per ragazzi dai 10 anni in su

### CONTRO

- I dischetti delle perdite tendono a scivolare fuori dall'esagono
- Molti tiri di dado : la fortuna può avere una certa importanza
- Negli scenari con paesaggi da costruire occorre una lastrina di plexiglass per evitare che i vari elementi si muovano fortuitamente.

### VOTI

Presentazione: 8

Testo: 7

Giocabilità : 8

Voto totale: 85%

L'impressione : adatto per una sfida di andata e ritorno in una serata senza doversi preoccupare di consultare ponderosi regolamenti