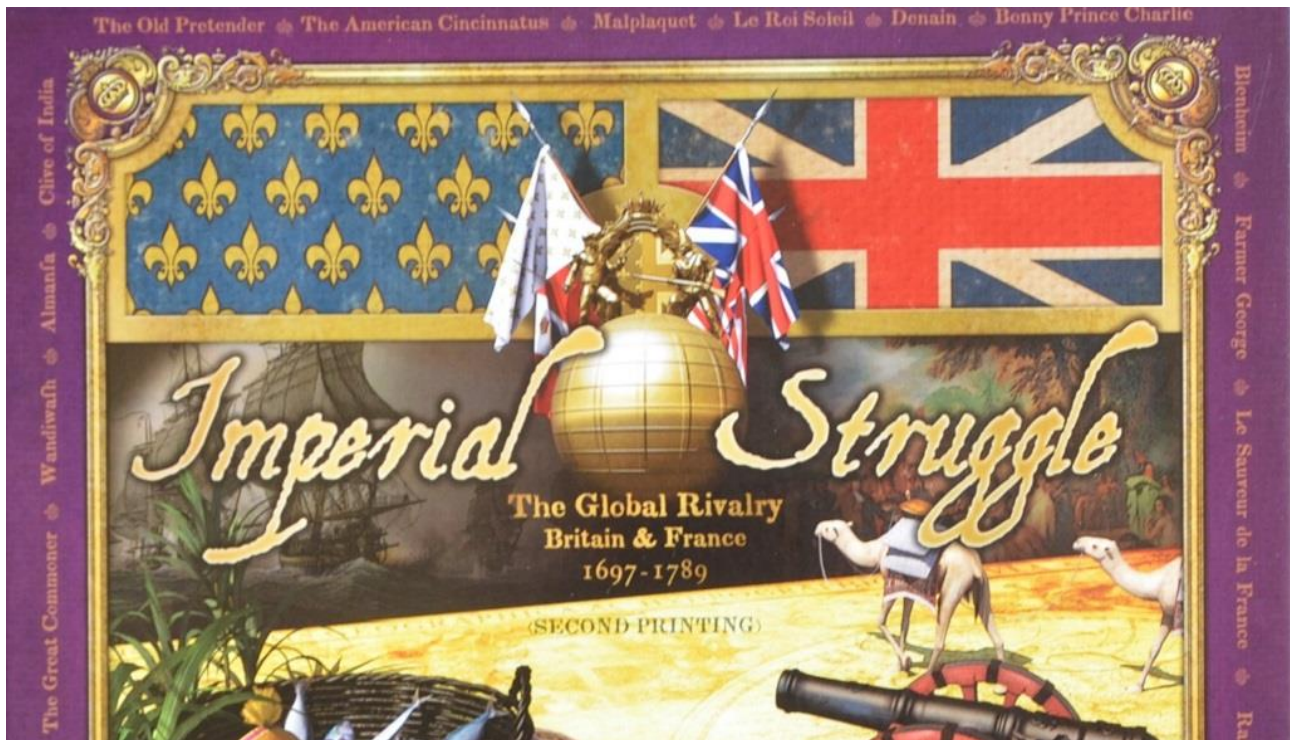


IMPERIAL STRUGGLE

La rivalità commerciale e militare che divise Francia e Inghilterra nel 18° secolo.



Introduzione

Quando abbiamo saputo che la “premiata” coppia Ananda Gupta/Jason Matthews stava per... sfornare un altro gioco della serie “Struggle”, è rapidamente salita in noi la voglia di provare al più presto questo **Imperial Struggle** (edito da GMT Games e indirizzato a due giocatori di almeno 14 anni, pronti ad investire -con soddisfazione- 3-4 ore del loro tempo libero), al punto da non riuscire ad attendere la localizzazione in italiano che sta preparando Ergo Ludo (e che dovrebbe uscire a breve) per potergli mettere le mani sopra.

La prima sorpresa è stata che NON si tratta di un seguito puro e semplice di “[Twilight Struggle](#)”, come forse ci aspettavamo un po’ tutti, ma di un’opera molto diversa e con meccaniche piuttosto innovative: resta invece invariata la necessità di concentrarsi al massimo per riuscire a trovare una buona strategia e a perseguirla poi durante la partita, adattandosi ovviamente a quanto verrà offerto durante ogni turno.

Possiamo comunque anticiparvi che dopo le prime partite di prova, assolutamente necessarie per prendere confidenza con le regole e le novità, noi ci siamo davvero appassionati senza nemmeno accorgerci del passare del tempo, che comunque si abasserà dalla terza partita in poi.

Unboxing



I componenti.

Il peso “fisico” di **Imperial Struggle** ci avverte subito che la scatola è stata ben riempita e non ci resta che sollevare finalmente il coperchio per scoprire quello che contiene, cominciando naturalmente dal grande tabellone (560x865 mm) montato su un cartone piuttosto spesso: la prima impressione “visiva” non è stata però delle migliori, perché la grafica adottata ci ha lasciati un po’ perplessi.

Il gioco vuole simulare la grande rivalità che oppose Francia e Gran Bretagna nel 18° secolo e che fu costellata da scontri armati in tutti i continenti, ma soprattutto da una guerra commerciale senza esclusione di colpi, fino all’inizio della Rivoluzione Francese. Per questo gli artisti della GMT dovevano ricreare i quattro maggiori “teatri” coinvolti (Europa, Nord America, Centro America e India) e hanno deciso di evidenziare sul tabellone queste aree all’interno di quattro grandi “cerchi”, con una immagine schematica del territorio interessato, costellata da simboli che hanno notevolmente appesantito l’effetto grafico.

Diciamo subito che dopo 2-3 partite i giocatori non si accorgono più di questo problema, concentrati come sono sul “cosa”, sul “come” e sul “dove” agire, ma confessiamo di essere stati un



Il tabellone/mappa del gioco.

Sempre stampate su cartone pesante (questa sì che è un'ottima idea) sono le plance dei due avversari (in formato "A4"), mentre le altre tabelle sono di cartoncino. Completano la confezione un mazzo di 67 carte e quattro fogli di cartone pesante fustellato da cui ricavare tutte le tessere e i segnalini necessari. A corredo di questi componenti ci sono il libretto delle regole (20 pagine a colori, piene di illustrazioni ed esempi) e il "Playbook" (28 pagine dedicate esclusivamente a una partita giocata e alle notazioni storiche per ognuna delle carte). Wonderful!

I materiali di **Imperial Struggle** sono di ottima qualità e lo spessore dei componenti de-fustellati facilita moltissimo la manipolazione. Come sempre la GMT, da questo punto di vista, è un passo davanti alla concorrenza. Le carte saranno usate largamente, quindi è consigliabile proteggerle con le solite bustine trasparenti. Per facilitare invece il piazzamento iniziale e la ricerca dei segnalini giusti durante la partita, non sarebbe male separare per tipo tutti i componenti e metterli in tanti sacchetti.

In questa recensione faremo il possibile per non entrare troppo a fondo nei dettagli delle regole di **Imperial Struggle**, cercando soprattutto di far capire ai lettori il senso generale delle azioni da fare e del loro perché.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di una nuova partita richiede un po' di tempo: se avete avuto l'accortezza di separare accuratamente i componenti, il compito sarà molto facilitato, anche perché la maggior parte delle caselle interessate sono già colorate di rosso o di blu, per visualizzare più facilmente "chi" controlla "cosa".



L'espositore comune.

Supponiamo allora che siano state piazzate tutte le tessere e le pedine sul tabellone e diamo un'occhiata all'espositore (lo vedete nella fotografia qui sopra) che costituisce la "base" del gioco. Nella parte alta sono state piazzate le carte "Evento" del periodo (ci sono infatti tre mazzi: uno per la prima fase, Successione, uno per la seconda, Impero, e uno per la terza, Rivoluzione), mentre al centro si devono creare alcune pile (coperte) con le tessere "Investimento", prendendone poi 9 per piazzarle girate negli appositi spazi in basso, come mostrato in fotografia.

I giocatori ricevono una plancia personale e un mazzetto di 13 carte "Ministero" da cui estrarranno quelle relative al periodo "Successione" (cinque carte), mettendo le altre da parte (almeno per il momento). Entrambi riceveranno anche una serie di tessere esagonali "militari" da suddividere in "sei" gruppi (ricordate che vi avevamo consigliato di suddividere bene tutti i componenti? Ora siete messi alla prova...): uno di base e quattro "bonus" per le guerre a venire, oltre a un sesto gruppo composto esclusivamente dalle flotte.



Plancia del giocatore francese.

La foto mostra dove si mettono le tessere militari di base (casella “Basic War Tiles”) e quelle relative alla Guerra di Successione Spagnola (marcate WSS), che scoppierà alla fine del primo turno (casella “Bonus War Tiles” in alto a destra).

C’è poi lo spazio per le flotte non utilizzate in partenza (casella “Unbuilt Squadrons”), mentre sulla parte destra della plancia si trova la descrizione abbreviata di tutte le azioni, facilitata dalla “forma geometrica” di ognuna di esse, come vedremo fra un attimo.

Il Gioco

Una partita a **Imperial Struggle** è composta da SEI turni cosiddetti di “pace”, divisi in tre periodi, come anticipato: i primi due sono relativi alle guerre di Successione (prima in Spagna, poi in Austria), i successivi due al periodo dell’Imperialismo vero e proprio, mentre gli ultimi due corrispondono al periodo che precedette la rivoluzione americana e quella francese.



La tabella dei turni con le caselle “pace” rettangolari e quelle “guerra” triangolari.

È in questi sei turni che si mettono in atto le strategie del gioco... studiate a tavolino e si agisce sulla mappa, preparandosi nel contempo alle inevitabili guerre.

Queste ultime sono intercalate ai periodi di pace: dopo il primo turno è infatti la volta della “Guerra di Successione Spagnola”, dopo il terzo tocca alla “Guerra di Successione in Austria”, dopo il quarto tocca alla “Guerra dei 7 anni” contro la Prussia, per terminare con la “Guerra di Indipendenza Americana” subito dopo il quinto.



Le tessere Investimento all’inizio del turno.

All’inizio di ogni turno i giocatori prendono tre carte “Evento” dal mazzo e le aggiungono alla loro mano, scartando quelle in eccesso di tre che non intendono utilizzare: nel primo, terzo e quinto turno si prendono anche le carte Ministero del periodo e se ne scelgono due, da posare coperte sulla plancia. Poi vengono girate 9 tessere “Investimento” (come vedete nella foto qui sopra) e si può cominciare, con l’iniziativa nelle mani del francese (se il segnalino PV è al di sopra del valore 15) oppure dell’inglese (se è dal 14 in giù).

I due avversari si alternano scegliendo una tessera “Investimento” e applicandone gli effetti. Se date un’altra occhiatina alla foto potrete notare che ogni tessera è divisa in due parti: in quella superiore (più ampia) ci sono un simbolo e un numero (variabile da 2 a 4) che rappresentano l’AZIONE PRINCIPALE, mentre in quella inferiore c’è un simbolo diverso, più piccolo (affiancato da un “2” e talvolta anche da qualche ulteriore disegno) e rappresenta l’azione secondaria.

Il numero indica quanti Punti Azione (PA) offre quella tessera, e sono proprio i PA a determinare come agire sul tabellone di **Imperial Struggle**, quindi diamo un’occhiata più da vicino alle varie opzioni:

(1) – Azioni ECONOMICHE (simbolo: monete impilate): servono a prendere possesso (o a portar via al nemico) i mercati in una o più aree. Per conquistarle bisogna innanzitutto che i mercati (le caselle con un cerchio e un simbolo merce) siano collegati a una struttura amica (Territorio, Forte, Porto, Mercato). Il costo è stampato sulla casella, ma può scendere a 1 PA se la casella è “isolata” (ha una bandiera del giocatore ma nessun collegamento alle strutture di cui sopra) o in “guerra” (quando c’è sopra una tessera “Conflict”). Nella foto che segue ne potete distinguere alcuni dell’area Centro americana: Havana e Santiago, per esempio, producono canna da zucchero, Cayman e Bahamas invece tabacco, ecc.



Esempio di area sul tabellone con le caselle descritte nel testo.

(2) – Azioni DIPLOMATICHE (simbolo: una piuma d’oca): si piazzano in qualsiasi spazio “politico” (caselle a forma di rombo) per impossessarsene (pagando i PA richiesti e mettendo una bandierina del proprio colore) o per portarlo via all’avversario (pagando i PA richiesti per “togliere” la bandiera ed altrettanti PA per metterci la propria). Anche in questo caso il “costo” scende a “1” se la casella contiene una tessera “Conflict”. La maggior parte degli spazi politici è ovviamente in Europa: nella foto del Centro America ne vedete comunque tre: “Privateers” e “Buccaneers” nei Caraibi (con il simbolo della pirateria) e “Iroquis” in America del Nord (a sinistra).

(3) - Azioni MILITARI (simbolo: una granata): servono per eseguire parecchie azioni, tutte con un costo specifico:

(a) – Muovere una flotta in un porto al costo di 1 PA (se la casella di arrivo è vuota);

(b) – Acquistare al costo di 2 PA un’unità militare dalla casella “Bonus War Tiles”, per poi piazzarla in una delle caselle del prossimo conflitto;

(c) – Togliere una tessera “Conflict” da una casella da liberare, al costo di 2 PA;

(d) – Costruire un Forte (al costo indicato sulla mappa, da 2 a 4 PA);

(e) – Riparare un Forte danneggiato (costo della mappa meno 1);

(f) – Costruire una nuova Flotta al costo di 4 PA.

Nella fotografia potete vedere alcune caselle Militari (esagonali): un forte da 3 in alto a sinistra e vari porti nei Caraibi (Cuba, Antille, ecc.), riconoscibili dall’ancora stampata.

Le azioni della parte bassa della tessera sono simili, ma sono tutti da 2 PA e spesso i loro effetti sono molto più limitati: se, però, appare una “croce” di fianco al simbolo, il giocatore può utilizzare uno dei suoi eventi, mentre se appare un cerchietto con due frecce il giocatore può scambiare una tessera militare con un’altra.

Quando entrambi i contendenti hanno scelto e utilizzato quattro tessere “investimento”, il turno corrente ha termine e occorre verificare la situazione nelle quattro zone: si sommano Mercati, Forti, Porti, Spazi Politici e Territori e chi ha la maggioranza guadagna il bonus in Punti Vittoria (PV) assegnato alla regione conteggiata. In Europa, gli spazi politici sono di due tipi (standard e di prestigio) e chi ha la maggioranza di quelli dei secondi guadagna 2 PV extra.



Il tracciato dei PV.

La tabella dei PV è stampata direttamente sulla mappa di **Imperial Struggle** (la vedete riprodotta qui sopra) e il segnalino “Victory Points” si muove verso il basso se i PV sono guadagnati dall’inglese, oppure verso l’alto se a ottenerli è il francese. La fotografia mostra altri due tipi di segnalini: i “Debit” si usano per valutare l’indebitamento della nazione (il massimo possibile è stabilito dalla tessera “Debit Limit”) e ogni punto “debito” serve semplicemente ad aumentare il numero dei PA da spendere durante un’azione, ma fa avanzare il segnalino che naturalmente non può mai superare il massimo indicato in tabella. L’altro tipo di tessera (Treaty Points) indica dei punti extra “monouso”, che il giocatore riceve sia col commercio che durante un conflitto: si spendono per aumentare anch’essi i PA disponibili durante un’azione.

Sempre a fine turno si devono valutare gli effetti economici dei mercati posseduti dai due rivali, e per questo si utilizza un’apposita tabella (“Global Demand”, la vedete nella foto qui sotto), che tiene conto del periodo in corso.



	SUCCESSION	EMPIRE	REVOLUTION
Furs	2 VP • +1 TRP	2 VP • +1 TRP	1 VP
Spice	1 VP • -1 D	2 VP • -1 D	3 VP • -1 D
Fish	2 VP • +1 D	2 VP	2 VP
Tobacco	3 VP • +1 D	2 VP • +1 D	1 VP • +1 D
Sugar	2 VP	3 VP • +1 TRP	3 VP
Cotton	2 VP • +1 TRP	2 VP • +1 TRP	3 VP

La tabella “Global Demand” per il calcolo dei bonus dei mercati.

Essa è divisa in tre colonne: bianca per i primi due turni (Guerre di Successione), verde per i turni 3-4 (Impero) e rosa per i turni 5-6 (Rivoluzione). All’inizio del turno si mischiano le sei tessere che vedete nella foto e se ne girano solo tre: nel nostro esempio ci sono le pellicce (furs), il pesce (fish) e la canna da zucchero (sugar). Alla fine del turno i giocatori sommano il numero di mercati che possiedono per ogni tipo di merce e chi vince si porta a casa il bonus indicato nella tabella: nel nostro esempio, al termine del primo turno chi ha la maggioranza delle pellicce guadagna 2 PV e un punto Treaty; per il pesce si ottengono 2 PV, ma si aumenta di uno spazio la tessera “Debit”; per lo zucchero si ricevono 2 PV.

Quando il turno finisce, occorre verificare se è seguito da un evento bellico: dopo il primo turno, per esempio, scoppia la guerra di Successione Spagnola (WSS) e l’attenzione si sposta dunque sull’apposita tabella (la vedete qui sotto).

War of the Spanish Succession

2nd Printing

1. Central Europe

War Tiles (0, +1, D, £)

War Tiles (0, D, £)

Region: Europe

Bonus Strength
Austria
Bavaria
Denmark-Norway
Dutch Republic
German States
Savoy

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1-2	2 VP	1 TRP
3-4	2 VP + 1 CP	2 TRP
5+	3 VP + 2 CP	3 TRP

Additional Territories
San Agustín, Asiento, Hudson Bay, Acadia

2. Spain

War Tiles (+2)

War Tiles (+1)

Region: Europe

Bonus Strength
Governance
Sardinia
Spain
Squadrons

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1	1 VP	1 TRP
2-3	1 VP + 1 CP	2 TRP
4+	1 VP + 2 CP	2 TRP

Additional Territories
San Agustín, Asiento

3. Queen Anne's War

War Tiles (+1)

War Tiles (+2)

Region: North America

Bonus Strength
Conflict Markers
Forts
Squadrons

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1-2	1 VP	-
3	1 VP + 1 CP	1 TRP
4+	1 VP + unflag 1 N. Amer. Market + 1 CP	2 TRP

4. Jacobite Rebellion

War Tiles (0, +1)

War Tiles (0, -1, X)

War Tiles (-1, X)

Region: Europe

Bonus Strength
Style
Dutch Republic
Ireland
Scotland
Conflict Markers

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1-2	1 VP	-
3-4	2 VP	1 TRP
5+	4 VP	2 TRP

Special:
FR places 1 Jacobite Victory marker on Turn Track for winning with 3+

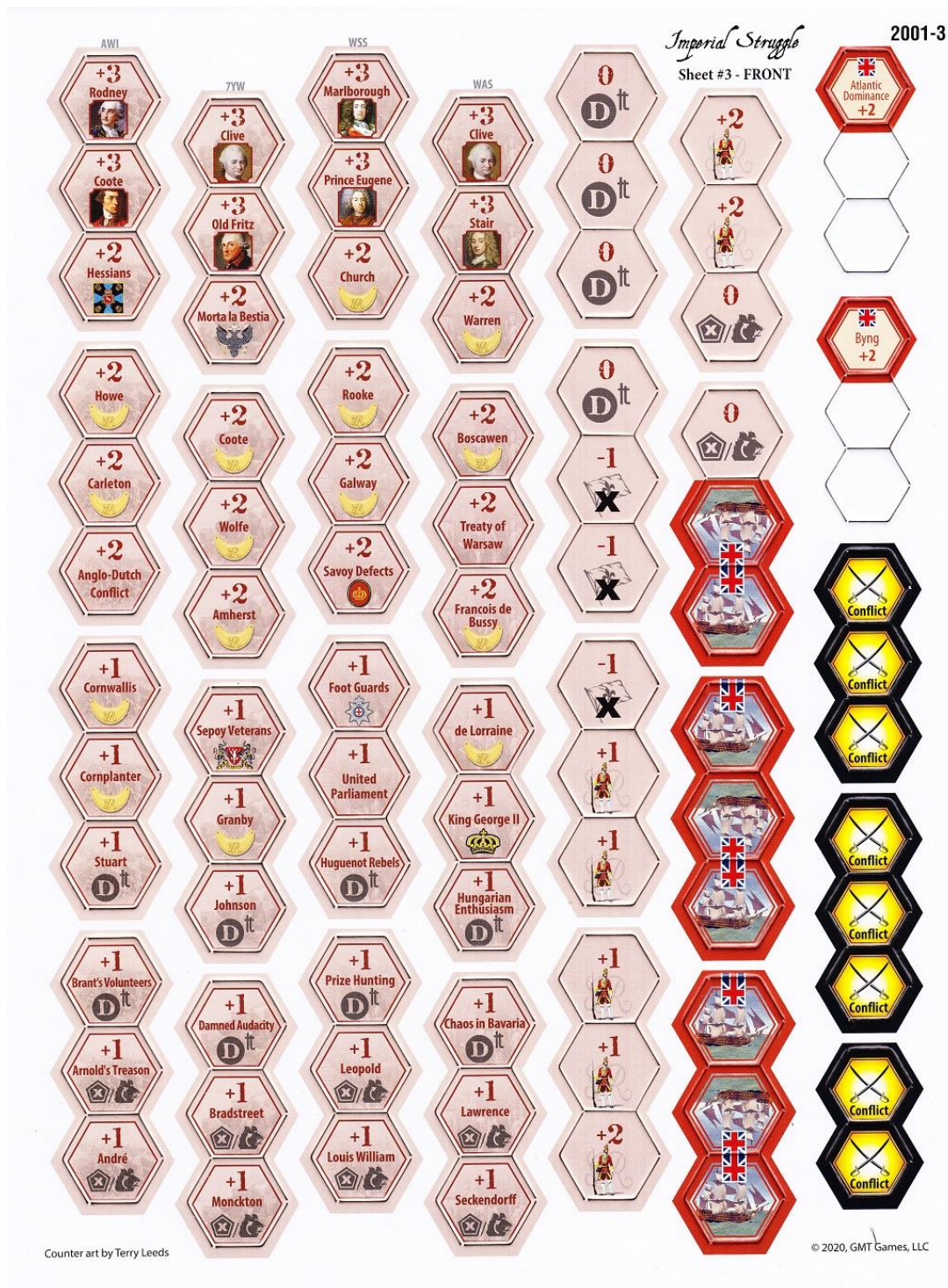
© 2020 GMT Games LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232 • www.GMTGames.com

La plancia della Guerra di Successione Spagnola.

Come avevamo anticipato, all'inizio del turno ogni giocatore deve mettere 4 unità militari "base" (casella "Basic" War Tiles) sulla plancia, prendendone a caso una per ogni teatro. Durante il gioco ci sono diverse opportunità (ad esempio, usando i PA militari o gli Eventi) per aggiungere unità più forti (Bonus War Tiles) o per migliorare quelle esistenti. In ogni caso esse vengono rivelate solo nella fase di risoluzione del conflitto. Come si vede nell'esempio, oltre al valore militare vero e proprio, ci sono anche tessere che aumentano il Debito dell'avversario (quelle con una "D") o che lo costringono a eliminare delle bandiere dal tabellone (la "X") o infine a danneggiare un forte nemico o costringerlo a ritirare una nave da un porto.

A questo punto si conteggiano i punti militari di ogni "Teatro" e il vincitore incassa un "Bonus" in base al vantaggio con cui ha vinto. Nel nostro esempio, supponiamo che i Francesi abbiano vinto in Spagna (in alto a destra) grazie alla forza militare (2 PF), alle regioni in loro possesso (fra quelle elencate) e altri supporti guadagnati con le carte; e supponiamo anche che la loro vittoria abbia avuto un margine di 3 PF: la seconda riga della tabella ci dice che i Francesi guadagnano 1 PV e 1 Punto Conquista, mentre agli Inglesi vanno 2 Punti Treaty.

I Punti Conquista devono essere spesi immediatamente e servono a prendere possesso di un Territorio, Forte, Porto o Mercato nel teatro in questione (l'Europa nel nostro esempio), sostituendo eventualmente la bandierina avversaria con una propria.



Le unità militari britanniche.

Imperial Struggle prosegue in questo modo finché non si arriva alla fine del sesto turno: si guarda allora dove si trova la tessera Victory Points e la vittoria va alla Francia se ha superato i 15 punti o all'Inghilterra se invece è sotto. La partita può anche finire immediatamente se durante un qualsiasi turno il segnalino arriva a 30 punti (vittoria schiacciante Francese) oppure a "0" (vittoria schiacciante Inglese). Teoricamente è possibile anche vincere all'istante se, al termine di un turno, un giocatore ha vinto in tutti i teatri e in tutti i mercati, ma a nostro avviso era probabilmente un'ipotesi "dovuta", perché non riusciamo a credere che sia davvero possibile.

Qualche considerazione e suggerimento

Vogliamo mantenere la promessa di non scendere troppo nei dettagli per non annoiare chi non è veramente interessato ad approfondire l'argomento, per cui aggiungeremo solo qualche breve considerazione.

La prima riguarda le tessere "Vantaggio": esse vengono piazzate sulla mappa durante la preparazione iniziale e i due avversari ne ricevono "gratuitamente" una ciascuno, entrambe prese dal continente Nord Americano: "Raid degli Algonchini" per il Francese e "Grano" per il Britannico.



Le tessere "Vantaggio".

Tutte le altre vengono piazzate nelle rispettive caselle (di forma pentagonale) sulla mappa e possono essere "catturate" automaticamente dal giocatore che conquista l'unica casella a loro collegata: quando questo avviene, si pone la nuova tessera nello spazio in alto a sinistra della plancia individuale. Ogni tessera permette un'azione speciale, come si vede chiaramente nella foto: piazzare dei gettoni "Conflit" in certe zone, ridurre il costo in PA per attaccare una casella nemica, ridurre il proprio debito, ridurre il costo per acquistare un mercato, ecc. Durante la programmazione iniziale sarebbe saggio provare a includere la conquista di 2-3 tessere "Vantaggio", perché se è vero che potranno essere usate solo una volta a turno, è altrettanto vero che possono essere decisive prima del conteggio dei quattro Teatri: pensate per esempio, cosa potrebbe succedere piazzando alcuni conflitti in caselle importanti dell'avversario, costringendolo ad annullarne il valore durante il conteggio.

Come abbiamo ripetuto più volte in questo gioco non bisogna andare... a caso, se si vuole avere qualche speranza di vincere: è necessario valutare bene la situazione sul campo per chiedersi dove valga la pena di intervenire nel turno che sta per iniziare. Il vostro avversario ha un vantaggio quasi incolmabile in un "Teatro"? OK, allora diamoci da fare negli altri per rendergli la pariglia, ma rompiamogli almeno le scatole nei mercati del "suo" (se le merci di quel tipo saranno conteggiate) per cercare di guadagnare qualcosa durante il conteggio delle merci.

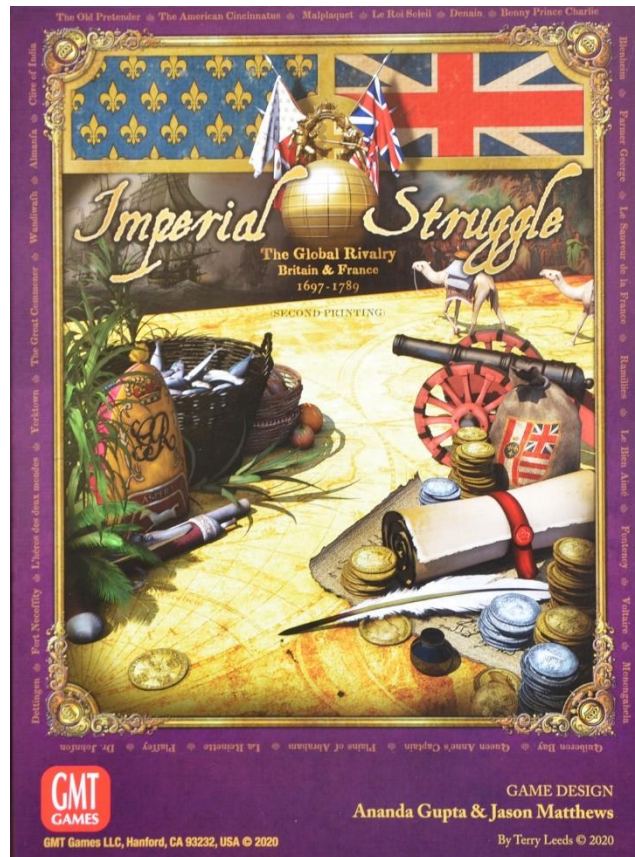
L'Europa ha un valore superiore a quello degli altri "Teatri", non solo perché possiede la maggior quantità di caselle "politiche", ma anche perché è l'unico territorio che possiede quelle di "Prestigio" (caselle politiche bordate di verde), a parte le due degli Stati Uniti negli ultimi turni. Quindi non è affatto una cattiva idea cercare di occupare il maggior numero possibile di spazi "verdi", soprattutto se l'avversario sta dandosi da fare in altri "Teatri", perché essi avranno un valore doppio: per il conteggio dell'Europa e per il bonus speciale di 2 PV con il quale si può anche pensare di pareggiare la sconfitta in due teatri diversi.



Qui vediamo le tessere "Merce", al centro della foto, mentre a destra ci sono quelle "Bonus" da piazzare nei diversi "Teatri".

Sembra banale dirlo, ma fate attenzione anche alle tessere bonus che sono posate sui quattro Teatri all'inizio di ogni turno: alcune assegnano "0" PV e quindi vincere lì non è così urgente (anche se regalano comunque 1 Punto Treaty), ma altre possono arrivare a 3 PV se il vincitore ha almeno 2 punti di vantaggio sull'avversario: questi dovrete contrastarli a tutti i costi, perché 3 PV sono davvero tanti.

Infine non dimenticate di guardare quali sono le merci che danno PV e/o bonus nel turno in corso: potrà sembrarvi stupido, ma in tutte le partite test iniziali c'è stato qualcuno che ha speso inutilmente dei preziosi PA per conquistare dei mercati non indicati dalle tessere, e in questo caso non vale neppure la... giustificazione "ho investito sul futuro", perché non è detto che quella merce esca nel prossimo turno, visto che ne vengono estratte a sorte tre soltanto.



La scatola di Imperial Struggle.[/caption]

Commento finale

Come abbiamo detto fin dall'inizio **Imperial Struggle** non è un gioco “per tutti” e richiede una buona applicazione iniziale per lo studio delle regole (spesso piuttosto diverse da quelle che vediamo nella maggior parte dei titoli per esperti) e almeno un paio di partite di prova.

Consigliamo a tutti i giocatori interessati non solo all'argomento, ma anche e soprattutto a provare un nuovo titolo della “premiata” coppia Gupta/Matthews, di avere pazienza e perseveranza, perché nelle partite successive saranno ampiamente “ricompensati” da un gioco con mille sfaccettature e che richiede un'attenzione approfondita prima di ogni nuova azione. Un gioco che ci sentiamo dunque di consigliare.

Nota: [Ergo Ludo](#) ci ha anticipato che la versione **in Italiano** uscirà al massimo a inizio settembre, quindi vale la pena di aspettare qualche settimana in più per avere tutte le carte e le tabelle tradotte nella nostra lingua.