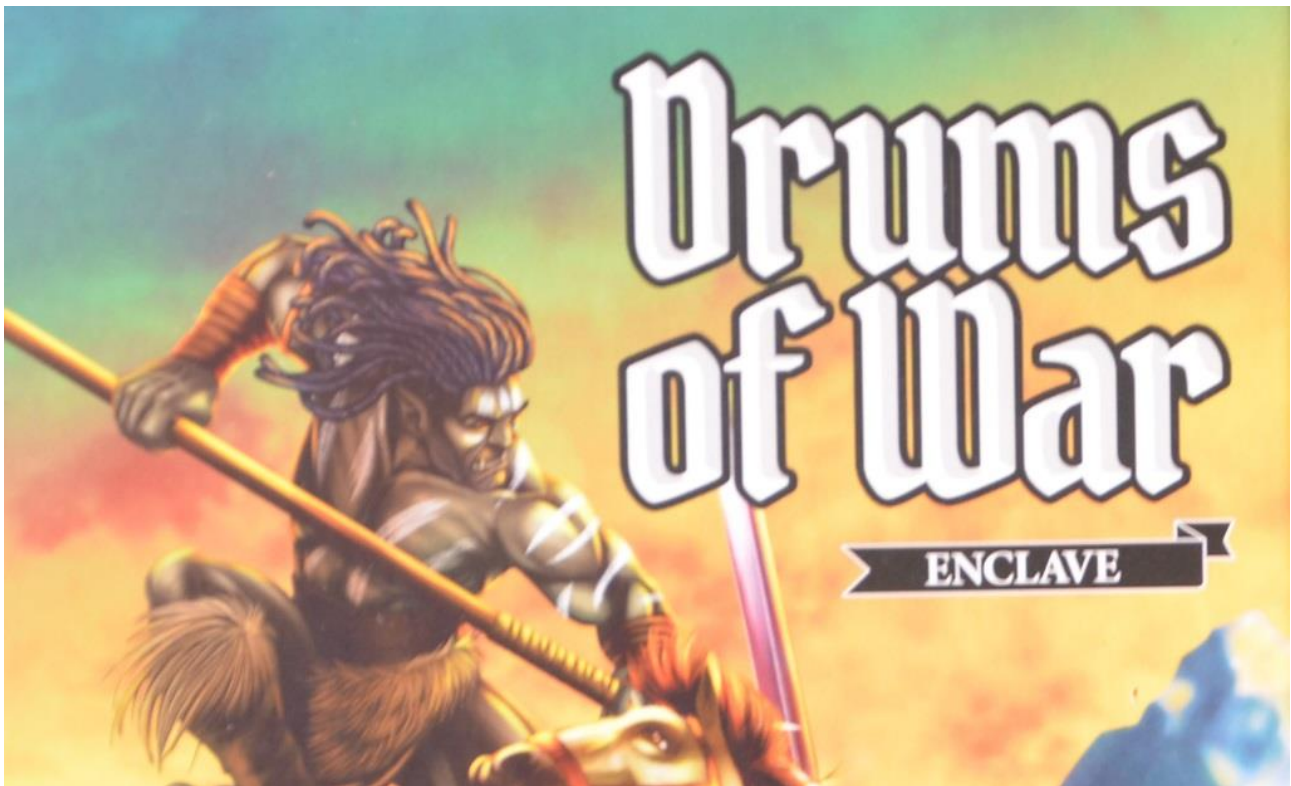


DRUMS OF WAR

Combattimenti con le carte fra Umani e Orchi



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 26/06/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Avevamo contattato la ditta spagnola [Draco Ideas](#) per avere qualche chiarimento su alcuni loro giochi la cui recensione è già apparsa su Balena Ludens ([300 Terra & Acqua](#), [Hispania e Tetrarchia](#)) e così abbiamo scoperto che non solo produce o commercializza degli interessanti Wargames, ma che ha anche un “brand” dedicato ai giochi da tavola: [Eclipse Editorial](#). La ditta è situata nei sobborghi di Madrid e la maggior parte dei suoi titoli sono tradotti in inglese (molti anche in francese), quindi non ci sono problemi di lingua insormontabili.

Ed è proprio Eclipse che ha realizzato il gioco di cui parleremo qui di seguito: **Drums of War**. Ma dobbiamo cominciare con una premessa e confessare di non aver MAI praticato alcun gioco di carte collezionabili (da Magic: the Gathering a Yu-Gi-Oh, ecc.) per cui le partite test a questo gioco sono state una scoperta anche per noi.

Drums of War (Tamburi di Guerra) mette di fronte due eserciti in stile medievale: uno di Umani e l'altro di Orchi: può essere praticato anche da ragazzini di 8-10 anni e la sua durata non supera i 45 minuti. Vediamo allora come funziona.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Drums of War**, a chiusura magnetica, contiene un tabellone double face (i due lati si differenziano solo per la grafica) su cui verranno schierate le 100 carte fornite (nel formato 63 x 88 mm) e 21 gettoni da defustellare.

Materiali di ottima qualità, con una grafica davvero molto bella (e in un gioco di carte ha la sua importanza): se ci giocherete regolarmente sarebbe comunque meglio proteggerle con bustine trasparenti.

Il regolamento (formato A5) è ben fatto, con tante illustrazioni ed esempi, e dopo una partita di prova difficilmente dovrà essere utilizzato per cercare ulteriori chiarimenti: l'unico "neo" che abbiamo trovato era relativo all'utilizzo delle carte tattiche ed Equipaggiamento.

Una mail alla ditta e dopo poche ore abbiamo ricevuto la loro cortese risposta: Ogni personaggio può avere un numero illimitato di queste carte purché non ce ne siano mai due uguali.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita.

Preparare il tavolo di **Drums of War** è piuttosto semplice: aperto il tabellone si decide chi terrà Orchi e Umani. Ogni razza ha un suo mazzo da mescolare attentamente e da tenere accanto al tabellone, alla destra dell'Eroe scelto per la partita in corso. Il nostro Leader però deve essere “pagato” prima di condurre il suo esercito all’attacco: sulla parte in alto a sinistra è indicato il numero di carte che il giocatore deve scartare prima di iniziare.

Nell’esempio della Foto 2, per esempio, il giocatore Umano ha dovuto eliminare le prime cinque carte del suo mazzo, mentre il suo avversario ne ha tolte solo tre: le carte “eliminate” non potranno più essere utilizzate per l’intera partita.

A destra del mazzo c’è un’altra postazione dove si raccoglieranno le carte sconfitte in battaglia: terminato il mazzo principale quelle carte verranno rimescolate e torneranno in gioco.

I due avversari prendono in mano le prime 5 carte dei loro mazzi, mentre accanto al tabellone si devono posare i gettoni “Giocatore di Turno” (quello più grande), “Ferita” e “Abilità Speciali”.



Foto 3 – Esempio di carte dell'Esercito Umano.

Le carte sono ovviamente il cuore del gioco e ognuna di esse ha le seguenti caratteristiche:

- (1) – un costo di attivazione: è il numero in alto a sinistra (dentro al cerchietto blu) e può variare da “0” a “4”. Per mettere in campo un’unità bisogna scartare “dalla mano” il numero di carte indicato, mettendole nella pila orizzontale (esse sono eliminate e che non ritorneranno più in gioco nella partita in corso);
- (2) – dei valori di attacco (simbolo spade) difesa (scudo) e resistenza (cuore): sono stampati nel lato sinistro della carta e, subito sotto, hanno un simbolo che indica il tipo di unità: cavalleria, fanteria, irregolari, ecc.;
- (3) – un nome (sotto l’immagine);
- (4) – un’abilità specifica (nella parte bassa della carta);
- (5) – il “raggio di combattimento”, evidenziato da 1-3-5 spade nell’angolo in alto a sinistra. Così il cavaliere della Foto che si trova a sinistra nella fila in alto, per esempio, può combattere contro TUTTE le postazioni sul campo di battaglia; il soldato alla sua destra può attaccare solo il nemico che ha di fronte; l’arciere può colpire la postazione di fronte a lui e le due a fianco; ecc.



Foto 4 – Esempio di Carte degli Orchi.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Drums of War** è fissa:

- (I) – si lancia in alto (come fosse una moneta) il gettone “turno” per determinare chi ha l’iniziativa (se esce il castello tocca agli Umani, se invece appare l’anello cominciano gli Orchi);
- (II) – fase 1: Spiegamento delle unità in campo. Il giocatore di turno decide se vuole ingaggiare un’unità, quindi la posa sul tabellone, nello spazio che ritiene più utile, e paga il numero di carte richiesto. Il suo avversario fa la stessa cosa e si continua in questo modo, alternandosi, finché entrambi non decidono di passare o hanno terminato le carte;
- (III) – fase 2 – Combattimenti. Si verifica se e quante unità possono essere ingaggiate in combattimento (ne parliamo più estesamente fra poche righe) e si risolvono le diverse scaramucce, eventualmente eliminando gli sconfitti (le cui carte finiscono nella pila a destra del mazzo e potranno in seguito essere nuovamente utilizzate). Si risolvono anche eventuali attacchi diretti ai due Eroi;
- (IV) – fase 3: Rifornimenti. I giocatori riportano la loro mano a cinque carte



Foto 5 – Esempio di combattimento.

Nella Foto 5 qui sopra abbiamo ricostruito un semplice combattimento avvenuto durante una partita a **Drums of War**: notate che in alto a sinistra c'è una carta tattica che in realtà dovrebbe stare sotto il Warrior degli Orchi: l'abbiamo messa a fianco per maggiore chiarezza.

Cominciamo confrontando le caratteristiche di Attacco (spade) e Difesa (scudi) dei due personaggi in lotta: un colpo va a segno solo se il totale delle Spade è uguale o superiore al totale degli scudi avversari. Il personaggio colpito deve prendere un gettone “Ferita” e il numero delle ferite supera quello dei cuori disponibili l'unità viene tolta dal campo e messa nella colonna degli scarti (a destra del proprio mazzo).

Nel nostro esempio l'alabardiere Umano, con un attacco di “2” colpisce il Warrior avversario (difesa 1) e quest'ultimo fa la stessa cosa, quindi entrambi i personaggi vengono tolti dal campo e messi negli scarti.

Nell'altro combattimento il Soldato Umano colpisce con 1 Spada lo scudo del balestriere Orco e lo uccide (un solo cuore), ma l'avversario fa la stessa cosa con due spade contro 1 scudo. Anche queste due carte vengono tolte dal campo e messe negli scarti.



Foto 6 – Esempio di carte tattiche degli Orchi.

E la carta tattica dell’Orco? Si trattava di un “Raid” che può aggiungere 1 spada all’unità che la possiede, ma solo se non è impegnata direttamente in combattimento: con quella carta il personaggio può colpire qualsiasi casella. Nel nostro esempio non è servita (il suo possessore aveva già abbastanza spade per sconfiggere il nemico) e viene scartata con il personaggio.

Più in generale le carte tattiche di **Drums of War** vengono giocate ponendole “sotto” un personaggio e lasciando scoperta solo la parte bassa con l’abilità: si possono avere più carte tattiche (e/o equipaggiamenti) sotto la stessa unità, ma mai due uguali.

Quando un giocatore riesce ad avere una superiorità di personaggi sul campo (cioè quando alcuni di essi non sono obbligati a combattere un nemico perché lo spazio che hanno di fronte è libero) può tentare di attaccare il Leader avversario: valgono le stesse regole, ma normalmente il leader ha dei valori di attacco, difesa e resistenza superiori a quelli di tutte le truppe, per cui per eliminarlo servono più attacchi (con ferita) in turni successivi.

Guardiamo allora l’esempio che segue (Foto 7).



Foto 7 – Esempio di un attacco degli Orchi al Leader Umano.

In questa situazione il Guerriero Orco impegna il nemico in combattimento: gli altri due Orchi hanno la scelta fra supportare il loro amico (che da solo non riuscirebbe a sconfiggere il suo avversario, avendo solo 2 in Attacco mentre il Difensore ha 3 scudi) oppure attaccare il Leader avversario.

Il generale degli Orchi decide che può sopportare la perdita di un Guerriero e lancia le due unità contro il Leader Umano: con 4 spade (2+2) e una difesa di 4 scudi il leader viene ferito e bisogna mettergli sopra un gettone Ferita di valore “1” (vedere Foto). Ovviamente il Leader si difende ed elimina uno dei due aggressori.

Gli orchi però perdono il loro Guerriero, visto che riceve un attacco con 3 spade e risponde solo con 1 scudo.

Una partita a **Drums of War** può terminare in due diversi modi:

(A) – Se uno dei due leaders viene ucciso l’avversario vince immediatamente;

(B) – Se un giocatore non può più rifarsi una mano di 5 carte perché il suo mazzo è esaurito deve alzare bandiera bianca.

Sottolineiamo di nuovo che quando un mazzo finisce si prendono le carte scartate (quelle eliminate in combattimento, non quelle usate per schierare altre unità), si mescolano e si forma un nuovo

mazzo di pesca. Quindi la riserva di carte pian piano si esaurisce e se, dopo aver mescolato gli scarti, non ce ne sono più abbastanza da riformare la mano di cinque, il giocatore deve arrendersi.

Qualche considerazione e suggerimento

Come anticipato, chi scrive non aveva mai praticato prima dei giochi di combattimento con le carte, per cui le considerazioni che seguono potranno sembrare “banali” ai... professionisti di Magic o altri GCC: abbiate pazienza e lasciate che ne parli agli altri.



Foto 8 – I quattro Eroi Umani.[/caption]

La prima vera considerazione da fare al proprio turno è: quale carta devo giocare? Una forte che mi garantisca un buon caposaldo in campo, difficile da sconfiggere ma che mi svuota la mano o un paio più deboli per “coprire” situazioni delicate in cui l’avversario potrebbe attaccare il mio leader?

Ovviamente la risposta dipende dalla situazione in campo: a volte bisogna coprire qualche “buco” nello schieramento per proteggere il proprio Eroe, anche a costo di giocare carte deboli che verranno sicuramente eliminate. Cercheremo in seguito di vendicarne la morte.

In generale nelle nostre partite abbiamo notato che se il nemico ha 3-4 unità schierate è meglio cercare di contrastarle, mentre se ne ha solo 1-2 vale la pena di giocare una carta forte che, nel turno successivo, verrà affiancata da altre di supporto.



Foto 9 – Un Griffin in campo diventa piuttosto pericoloso, se non viene contrastato.

Alcune carte di **Drums of War**, come ad esempio il Griffin (vedere foto 9) possono attaccare direttamente l'Eroe avversario anche se lo spazio di fronte è occupato da un nemico: spesso però la loro "Forza" non basta a ferire l'Eroe, ma se gli viene aggiunta una carta tattica con spade extra diventa davvero pericolosa.

Fate bene attenzione alle carte che usate per il pagamento di nuove unità da mettere in campo: quelle carte infatti non torneranno più in gioco nella partita in corso, quindi non esagerate con lo scarto di unità forti.

Per finire ci sono alcuni personaggi che hanno un minuscolo "fulmine nero" sulla carta, e questo significa che:

- (1) - se il simbolo è accanto al costo e il proprio Eroe è già stato ferito il numero di carte da pagare per l'attivazione si riduce di 1;
- (2) – se è accanto al valore di attacco (spade) significa che quell'unità dovrà per forza attaccare in quel turno;
- (3) – se è accanto al valore di difesa (scudo) il personaggio può eliminare l'effetto di una carta Abilità nemica a sua scelta, purché sia nel raggio di azione della propria.

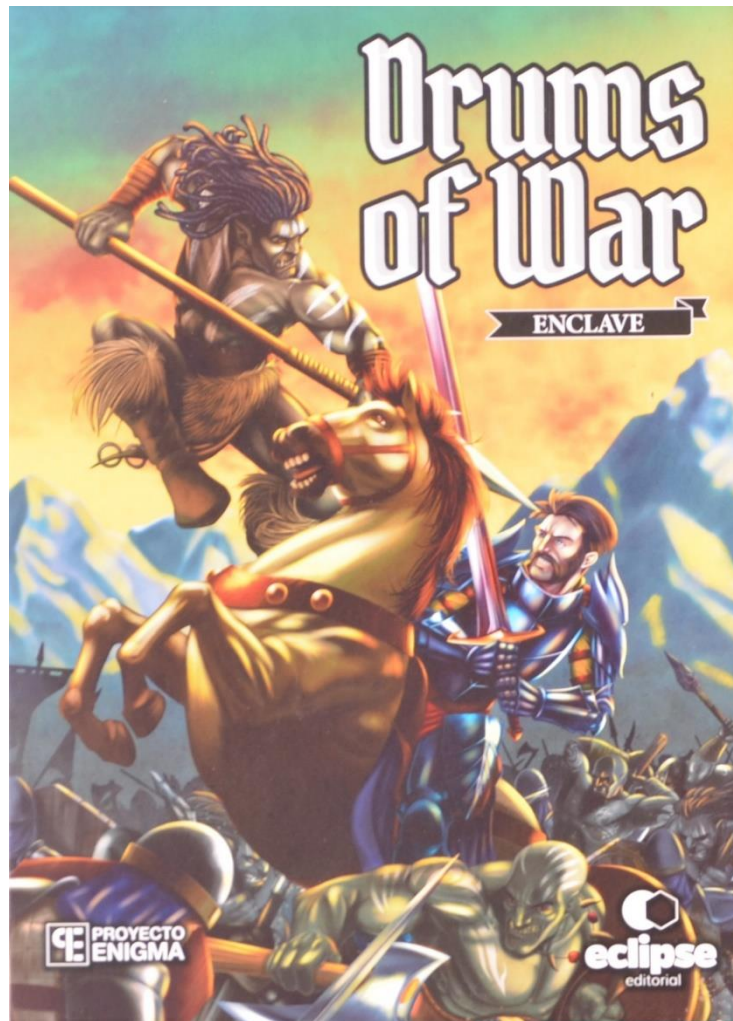


Foto 10 – La scatola del gioco.

Le regole prevedono tre diverse modalità di gioco:

- Skirmish: per fare una singola battaglia;
- Duel: si giocano due battaglie invertendo le carte
- Campaign: si devono effettuare tre battaglie di seguito, utilizzando i tre tipi di Eroe (Oro, Argento e Bronzo: uno diverso per ogni scontro): in questo caso il vincitore verrà definito in base al numero di Punti Vittoria ottenuti.

Commento finale

Drums of War non è un gioco difficile e l'ultima di copertina del regolamento fornisce anche un utile Sommario, largamente sufficiente quando si sono studiate le regole: chi ama i duelli con le carte sicuramente apprezzerà sia la meccanica che la grafica utilizzata.

Dai test effettuati sono usciti pareri discordanti: gli esperti di altri giochi del genere lo hanno classificato come “medio” mentre ai neofiti è piaciuto abbastanza da rifare varie partite in pochi giorni.

Ma chi ha apprezzato tantissimo il gioco sono stati soprattutto i bambini di 8-10 anni e i ragazzini poco più grandi. Grazie anche ai disegni così ben caratterizzati sono stati totalmente assorbiti dall'ambientazione, dando vita a parecchi duelli combattuti fino all'ultima carta, e a volte disputando fra loro per poter giocare... con gli Orchi.

Ed è sempre bello vedere dei bambini così impegnati in qualcosa di “sano” che non siano i cartoni alla TV o il solito videogame sul cellulare di papà.

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