

WROTH

Diverse fazioni si disputano la supremazia sull'isola di Wroth



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 20/07/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Non sappiamo molto delle vicende che riguardano il passato dell'isola di Wroth e neppure dove si trovi: molto probabilmente su qualche pianeta dell'Universo, visto che a disputarsela sono ben sette diverse razze (due delle quali però non sono comprese nella confezione e si possono ottenere acquistando una espansione).

Quale sia la sua importanza strategica poi è difficile dirlo perché nel regolamento non se ne fa menzione, tuttavia la guerra è di casa a [Wroth](#), un titolo per 1-4 giocatori (da 12 anni in su) ed ogni partita impegnerà i partecipanti per poco più di un'ora.

Edito negli Stati Uniti da Chip Theory Games, dobbiamo a [Pendragon Game Studio](#) la possibilità di giocarlo, visto che ne ha curato la versione italiana.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Quello che ci ha subito colpiti, aprendo la scatola di **Wroth**, è stata la cura con cui sono stati scelti e realizzati i componenti del gioco: il tabellone e le plance dei giocatori sono realizzate in neoprene; i segnalini sono di plastica colorata “morbida” e quelli di ogni fazione sono diversi da tutti gli altri; i dadi “D6” sono di plastica con attrattivi colori pastello e con icone serigrafate; ecc.

Ciliegina finale: ci sono tre contenitori di plastica trasparente, completi di coperchio, che permettono di rimettere via ordinatamente tutti i componenti senza bisogno di procurarci dei sacchetti.

Nulla da eccepire sui materiali: progettati e realizzati davvero molto bene: e la grafica adottata ci fa pensare a delle opere pittoriche, anziché a delle plance per giocare.

Vediamo allora se l’abito (ottimo) fa anche il... monaco

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparare il tavolo per una partita a **Wroth** richiede solo pochi minuti, visto che tutti i componenti sono facilmente reperibili nelle loro scatole trasparenti.

Cominciamo per prima cosa a srotolare il tabellone al centro del tavolo, aggiungendo al suo fianco la plancia con il tracciato dei Punti Vittoria (PV), sempre stampata su neoprene.

I giocatori prendono una delle plance personali e tutti i componenti del loro colore preferito (segnalini e dadi “Elite”): poi selezionano una delle tre carte “Impresa” della loro fazione e la mettono in tavola accanto alla plancia, posando uno dei loro segnalini sulla plancia PV.

Il tabellone è diviso in 9 “Regioni” diverse (guardate anche la Foto 3 qui sotto): una di esse, chiamata “costa”, praticamente utilizza i quattro lati del tabellone e al suo interno, su ogni lato, si trova un’area chiamata “Schieramento”: i giocatori si siedono attorno al tavolo e mettono tre delle loro unità nella zona schieramento che hanno davanti.



Foto 3 – Il tabellone dopo aver terminato il setup. Notare i gettoni PV.

Prima di iniziare è necessario posare a caso un gettone PV in ognuna delle altre otto Regioni (numerate da 1 a 8) e mettere in tavola le gemme “Corra” (segnalini di plastica translucida di colore azzurro): ora è davvero tutto pronto e la partita può iniziare.

Durante la spiegazione delle regole di **Wroth** è importante sottolineare che la zona costiera è considerata adiacente a 6 delle Regioni della mappa (dalla “1” alla “6”): le prime quattro sono chiaramente distinguibili perché sono stampate negli angoli della mappa; la “5” e la “6” sono invece al centro (colore arancione e fucsia) e formano una specie di “ovale” per arrivare alle zone montagnose (Regioni 7 e 8) al centro dell’isola che, ovviamente, non confinano con la costa.

Il Gioco



Foto 4 - La postazione di un giocatore all'inizio della partita: notate le unità di élite (dadi) posizionate in alto a sinistra, e il dado "Onnisciente" al centro.

Tutte le fazioni iniziano il gioco con 25 segnalini nella loro "riserva" (sulla plancia personale) insieme ai dadi dello stesso colore (ognuno dei quali rappresenta una unità di Elite ed ha alcune caratteristiche speciali).

In ogni round si utilizza la stessa sequenza:

- (1) – Mantenimento: in questa fase si gira un dado "D6" (standard) per mostrare il numero del round in corso, poi si passa il gettone Primo Giocatore a sinistra;
- (2) – Bottino: i giocatori incassano eventuali bonus che appaiono sui gettoni PV nelle Regioni di cui hanno il controllo. Questi bonus permettono di utilizzare un'azione gratuita (uguale a quelle standard che vedremo fra poco);
- (3) - Preparativi: i giocatori, in contemporanea, mettono 2 segnalini (rinforzi) nella loro zona di schieramento, poi ognuno lancia il suo dado "Onnisciente" (ne parliamo più avanti) e lo pone sulla plancia. Infine tutti prendono una gemma "Corra" e l'aggiungono alle loro proprietà;
- (4) - Selezione dadi: si lanciano tutti i dadi "Azione" al centro del tavolo e, partendo dal Primo Giocatore, tutti ne scelgono due (uno a giro): rimarrà in tavola un dado extra che verrà assegnato al giocatore che in quel momento ha meno PV;



Foto 5 – I dadi “comuni” mostrano 4 diversi tipi di azione.

(5) – Azioni: partendo sempre dal Primo Giocatore, tutti eseguono le azioni indicate sui dadi che hanno scelto e/o sul loro dado “Onnisciente”. In qualsiasi momento, durante il loro turno, possono spendere gemme “Corra” per acquistare una o più unità di Elite e metterle in campo.

(6) – Calcolo dei PV: si verifica chi ha il “Controllo” (cioè la maggioranza di unità) in ognuna delle 8 regioni dell’isola (costa esclusa) e si assegnano a quel giocatore i PV indicati dal gettone. Se ci sono unità di una sola fazione essa esercita il “Dominio” su quell’area e guadagnerà 1 PV extra;

Come si vede il sistema di gioco di **Wroth** è piuttosto lineare e dopo un paio di turni di prova non ci sono più dubbi nella interpretazione delle regole. Le azioni dei giocatori infatti dipendono dalla faccia che avevano i dadi da loro acquisiti nella fase (4):

(a) – se l’icona mostra una “gemma” il giocatore aggiunge un “Corra” alla sua dotazione;

(b) – se mostra “due frecce rosse” aggiunge due unità in una regione dove ce ne sono altre della stessa fazione;

- (c) – se mostra “due omini blu” il giocatore deve scegliere se muovere due unità da una regione a un’altra adiacente oppure se aggiungere due unità nella sua zona di schieramento;
- (d) - infine se mostra un “teschio rosso” il giocatore infligge un danno nella regione in cui si trova o (a sua scelta) in una adiacente.



Foto 6 – I dadi “Onnisciente” (quelli grigi) qui insieme al dado dei turni (D6 a sinistra) e quello del Chaos (a destra, per il gioco in solitario).

Il dado “Onnisciente”, a sua volta, permette di eseguire una delle seguenti azioni:

- (I) – con l’icona “gemma” il giocatore prende una “Corra”;
- (II) – con la “stella” il giocatore assegna un danno a una regione di sua scelta;
- (III) – con i “due teschi rossi” assegna due danni ad una regione occupata o adiacente;

(IV) – con la scritta “2x” il giocatore ripete l’ultima azione giocata: se, per esempio, aveva preso una gemma ne prende un’altra; se aveva assegnato 2 danni ne aggiunge altri due; ecc.

Lo scopo di **Wroth** è quello di occupare il maggior numero di Regioni, dando se possibile la precedenza a quelle con i PV più alti, e cercare di eliminare un sufficiente numero di unità nemiche per garantirsi il “Controllo” dell’area (cioè per avere più unità di ogni altra singola fazione); se poi il giocatore riesce ad eliminare TUTTE le unità degli avversari si assicura il Dominio” della Regione (e guadagnerà 1 PV in più).



Foto 7 – I dadi “Elite” di tutte le fazioni: il loro numero varia in base al colore ma ogni dado ha un valore che può variare da “2” a “4”.

Un ruolo molto importante lo giocano le unità di Elite (cioè i dadi colorati): esse possono essere portate in campo durante il proprio turno, pagando un certo numero di gemme “Corra” (come indicato sulla plancia personale) e contribuiscono ad ottenere o mantenere la maggioranza nelle Regioni.

Tuttavia queste unità hanno due caratteristiche importanti:

(A) – ognuna di esse ha un valore (da “2” a “4”) che indica la sua forza: essa diminuisce di 1 punto per ogni danno subito, e se arriva a “zero” l’unità viene eliminata. Notare che tutte le altre unità vengono eliminate con un solo danno;

(B) – ognuna ha anche una speciale abilità che solitamente va applicata nel momento in cui il dado viene messo in campo: per esempio non possono essere attaccate da aree adiacenti; oppure possono essere schierate dove si vuole, anche in zone occupate dal nemico; oppure permettono di rubare una gemma a un avversario nel momento in cui vengono poste in campo; ecc.

Le partite consistono dunque nell'accumulare unità nelle zone di Schieramento per farle poi sbarcare sull'isola, avanzare verso le regioni più importanti e attaccano il nemico per cercare di ottenere la supremazia in quella zona.

Al termine di ogni turno si calcolano infatti i PV guadagnati (controllando le diverse aree) e si aggiungono su un'apposita plancia: se un giocatore raggiunge o supera i 30 PV la partita finisce con la sua vittoria, se però più giocatori superano i 30 PV al termine di un round vince chi ha il totale PV più alto o, in caso di parità, chi controlla più Regioni.



Foto 8 – Le carte “Scenario” per il gioco in solitario.

Il regolamento contiene anche 6 pagine di regole per giocare “in solitario”: ancora non abbiamo avuto il tempo di provare questa modalità perché abbiamo preferito riempire sempre il tavolo, ma da una prima occhiata non ci sembra che siano regole particolarmente elaborate e l'unica differenza degna di nota è all'inizio, quando bisogna scegliere uno scenario fra i quattro proposti.

Inoltre si può giocare in modo cooperativo, tutti insieme contro la IA. Viene anche introdotta una nuova azione: la “Dispersione” che obbliga i giocatori a togliere tutte le unità da una Regione per spostarle in una adiacente.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Partita in corso: dopo le prime fasi di piazzamento le unità si preparano ad invadere la parte centrale dell'isola.

Da quanto abbiamo detto più sopra è chiaro che **Wroth** è un gioco di conquista e combattimenti che però sfrutta i dadi non per risolvere le battaglie, ma per eseguire le diverse azioni.

A parte questo (e l'uso dei dadi Onniscienza), non ci sono particolari innovazioni e i giocatori non devono far altro che osservare attentamente la distribuzione iniziale dei PV sulla mappa per decidere quale strategia utilizzare, magari con qualche variazione per evitare di scatenare la vendetta di un vicino.

La scelta di dadi è davvero determinante: nelle nostre prime partite di prova spesso sceglievamo quelli che ci permettevano di infliggere danni ai nemici, ma dopo aver preso maggiore conoscenza del sistema di gioco ci siamo resi conto che era molto più importante prendere il Controllo di un paio di zone da 2 PV e poi tenerle rifornite di truppe e di unità di Elite per compensare eventuali perdite dovute agli attacchi degli avversari.

Quindi è bene rendersi conto subito che se si usano i dadi per infliggere danni non si hanno azioni compensative per muovere unità, quindi si rischia di rimanere un po' bloccati con tante truppe disponibili e senza poterle muovere per conquistare dei territori.



Foto 10 – I gettoni PV: alcuni di essi permettono di eseguire un'azione bonus.

Quando scegliete le Regioni che volete invadere (e successivamente “Controllare”) date prima un’occhiata attenta ai gettoni con bonus: a parità di PV scegliete sempre la Regione con un bonus. Il gettone in alto a sinistra nella Foto 10, per esempio, vi permette di infliggere un danno (alle solite condizioni) nella fase (2); il gettone in basso a sinistra vi permette di spostare due unità in campo (o aggiungerne due); i due al centro vi fanno avere una gemma “Corra” oppure due unità extra. Notate che tutti i gettoni con Bonus assegnano anche 1 PV a turno. A voi decidere se volete il bonus o se preferite andare a prendere regioni con 2 o 3 PV: ovviamente se potete averne una col bonus e una con i PV... meglio ancora, ma cercate di non farvi subito troppi nemici!!!

Nella descrizione delle azioni di **Wroth** abbiamo (volontariamente) omesso di citare l’Esodo: si tratta di una possibilità particolare che vi permette di spostare un numero indefinito di truppe da una

Regione ad altre adiacenti (anche diverse) neutralizzando però due dadi, che vengono allora scartati senza usare le rispettive azioni (uno dei dadi può anche essere quello “Onnisciente”). Si tratta di un’azione molto potente che permette, per esempio, di svuotare in un solo turno l’area di Schieramento, quando si sono accumulate troppe unità, riversandole in più Regioni vicine.



Foto 11 – La scatola del gioco.

Infine considerate attentamente le abilità delle vostre truppe d’Elite perché potrebbero rivelarsi decisive in più di un’occasione. Per esempio se usate un “Miner” (razza Runen) lo potete schierare in una Regione che possiede già vostre truppe ed ottenere 1 gemma “Corra” per ogni unità di quel tipo già in campo; se attaccate una Regione con un vostro “Crysen” (razza Gilda) aggiungete tanti danni quant’è il valore del dado; quando schierate un “Elagynt” (razza Aldan) potete aggiungere immediatamente (e gratis) un’unità di base; ecc.

Rovesciando il discorso, se vedete che un avversario sta portando in campo unità d’Elite molto forti (per il suo gioco) concentratevi su di esse ed eliminatele appena possibile, magari con l’aiuto di un altro giocatore che potrebbe sentirsi minacciato a sua volta.

Infine due parole sulle carte Impresa: la maggior parte di esse permettono di utilizzare certe abilità durante l’intera partita (per esempio con “Vantaggio sul Campo” gli Aldan vincono gli spareggi per l’assegnazione del Controllo di una regione) mentre altre, molto più potenti, assegnano un’azione speciale “una tantum” (per esempio “Occhio per Occhio” degli Ooglan elimina TUTTE le unità,

comprese le proprie, di una regione occupata: un bel disastro per chi ha tante unità, soprattutto se l'attaccante ne ha una sola e con la seconda azione avanza nella regione ormai vuota).

Non dimenticate quindi di averle ed usatele appena possibile.

Commento finale

Wroth ci ha colpiti soprattutto per la grafica senza uguali e per i materiali utilizzati nella componentistica: abbiamo anche apprezzato moltissimo i tre contenitori con coperchio che permettono di mettere via i componenti del gioco in pochi secondi e ritrovarli, pronti per l'uso, nella partita successiva.

Il gioco non è particolarmente innovativo e sfrutta anzi delle meccaniche ben note, ma lo fa con un tocco personalizzato e con un'ambientazione molto riuscita: di conseguenza è piaciuto a tutti coloro che lo hanno provato, attirati magari inizialmente dai numerosi e attrattivi dadi dai colori vivaci, ma che poi si sono dati davvero molto da fare in partita.



Foto 12 – La plancia dei PV durante una partita.[/caption]

Per chi già conosce il gioco e deve spiegarlo agli amici abbiamo preparato una delle nostre solite schede riassuntive: le trovate sul sito Big Cream [a questo link](#).

*"Si ringrazia la ditta **PENDRAGON GAME STUDIO** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".*