

E in principio fu la luce: giocare l'Antico

Il fascino dell'Antico ha sempre appassionato una moltitudine di giocatori, per molteplici ragioni, a partire dall'ampio periodo storico pieno di avvenimenti, guerre e battaglie; ma anche per l'indubbio vantaggio di dover simulare armi, armate e strategie relativamente semplici.

I giochi sull'antichità hanno temi o trame fissati tra il 3000 aC (l'inizio delle dinastie egizie) e il 476 dC (la caduta dell'Impero Romano d'Occidente). Alcuni dei temi ricorrenti nei giochi più popolari sull'antico riguardano l'Egitto, la Grecia e la civiltà romana.

Questo articolo non ha la pretesa di essere esaustivo, dato l'ampio numero di giochi pubblicati, ma di fornire una panoramica personale sull'argomento.

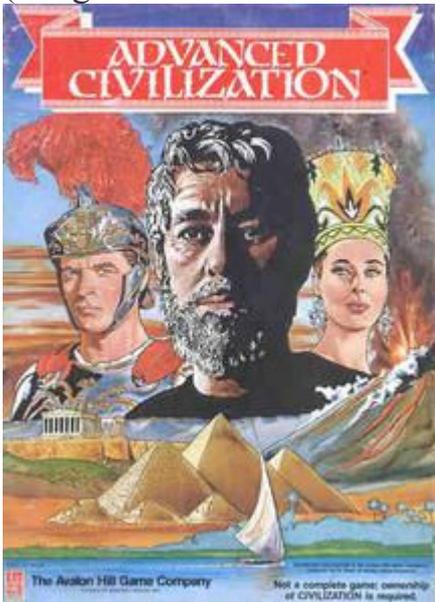
Ho diviso i titoli tra giochi Strategici e giochi Tattici, dove per strategico intendo il gioco che simula (in genere) la totalità del conflitto mentre per tattico la singola battaglia.

Inoltre ho indicato per ogni gioco la difficoltà, la reperibilità specificando se in gioco è ancora in produzione (P) o fuori produzione (FP), le meccaniche di gioco e se utilizza pedine, miniature o blocchi.

Giochi di civilizzazione multi epoca

Advanced Civilization Avalon Hill

(2/8 giocatori difficoltà media FP zone -pedine)



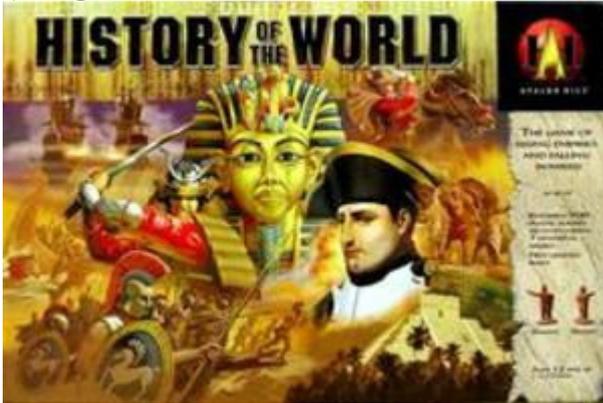
simula lo sviluppo di antiche civiltà dall'invenzione dell'agricoltura sino alla nascita del dominio romano .



Ogni giocatore controlla una popolazione diversa, nel tentativo di conquistare lo spazio vitale per farla sopravvivere e per poterne sviluppare la cultura, tramite il commercio e le guerre. Da segnalare che in questo gioco non si utilizzano dadi.

History of the World Avalon Hill

(3/6 giocatori difficoltà media FP zone -pedine 1^ed. / miniature 2^ ed.)



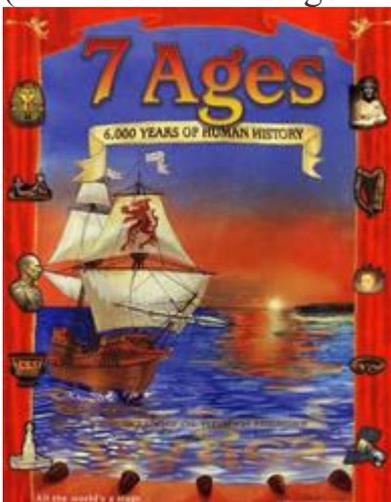
parte dal presupposto che tutti gli imperi alla fine spariscono e che le uniche cose che differenziano i grandi imperi da quelli minori è quanto territorio conquistano e quanto tempo la loro civiltà impiega a scomparire.



La partita si gioca su 7 epoche o turni, dal 3000 aC (Sumeri) all'inizio della I guerra mondiale (Germania), con ogni giocatore che controlla ogni turno un nuovo impero.

7 Ages Australian Design Group

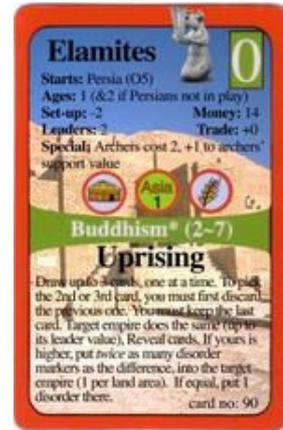
(difficoltà alta P esagoni - pedine)



è un gioco sulla storia del mondo dal 4000 aC al 2000 dC. I giocatori rappresentano dinastie che decidono il destino del mondo attraverso i millenni.

Ogni giocatore controlla uno o più imperi cercando di farli sopravvivere attraverso la storia,

guadagnando punti gloria per scopi storici, scientifici, religiosi e culturali, aumentandone la loro salute, ricchezza e prestigio.

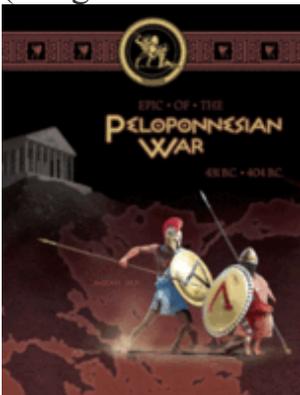


Tutti i protagonisti della storia sono inclusi, nel tentativo di influenzare gli eventi e lo sviluppo delle società attraverso le loro azioni.

Giochi strategici

Epic of the Peloponnesian War Clash of Arms Games

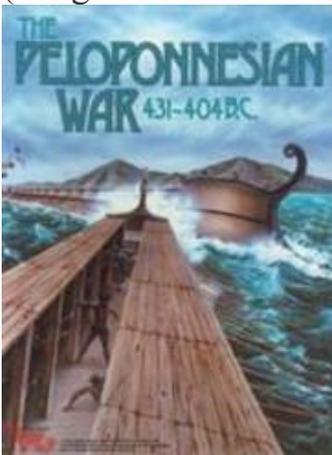
(2/4 giocatori difficoltà alta P esagoni - pedine)



i giocatori utilizzano la forza militare e la loro influenza politica nella lotta per il controllo delle città-stato della Grecia antica.

Peloponnesian War Victory Games

(1/2 giocatori difficoltà alta FP Point to Point - pedine)



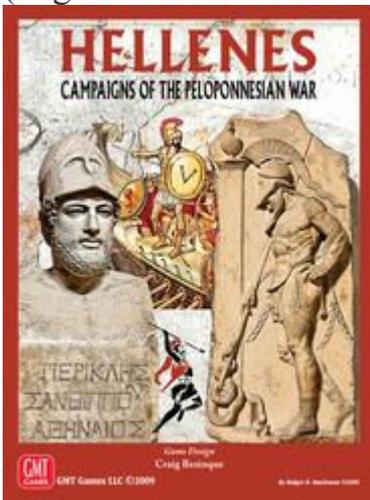
gioco strategico in solitario che permette al giocatore, con un innovativo sistema di gioco, di provare a realizzare una pace duratura nel Peloponneso. Nella quasi totalità dei giochi in solitario esistenti sul mercato il giocatore controlla una fazione per l'intera partita. Purtroppo questo comporta che il giocatore abbia come avversario un sistema casuale con scarse opzioni strategiche. Nella guerra del Peloponneso invece, il giocatore dovrà alternarsi al comando delle due fazioni, se durante la partita sarà il sistema di gioco a vincere, il giocatore si vedrà costretto a continuare con la parte perdente.



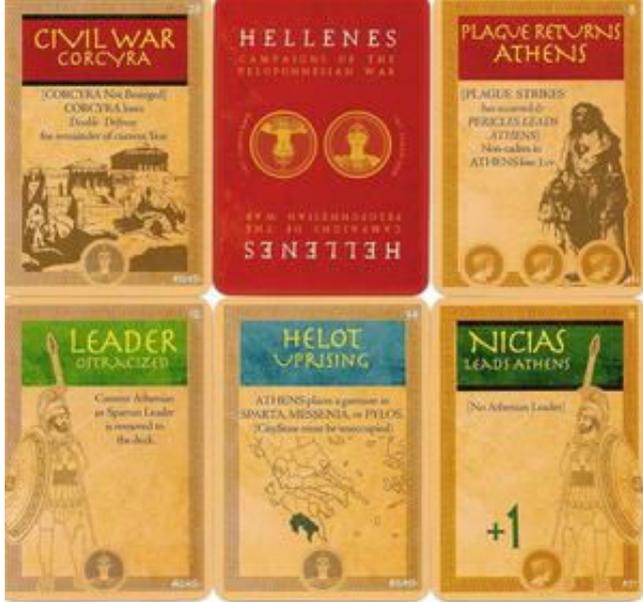
Alla stessa maniera se è il giocatore a vincere il giocatore sarà costretto a cambiare schieramento cercando di recuperare le fortune dell'altra fazione. Saranno la durata della guerra e le prestazioni del giocatore a determinare la vittoria finale. In questo modo il giocatore competerà contro se stesso nella più classica tradizione della tragedia greca.

Hellenes : Campaigns of the Peloponnesian War GMT

(2 giocatori difficoltà medio bassa P card driven / aree – blocchi)



simula la guerra del Peloponneso basandosi su una adattamento delle regole di Hammer the Scots offrendo un gioco veloce, con una buona storicità, e un sacco di opzioni per entrambi i giocatori. Un giocatore controlla Sparta, la potenza terrestre dominante dell'epoca; l'altro Atene, la potenza dominante nel mare. Ogni schieramento cerca di conquistare la fedeltà di piccole città-stato greche e tribù barbariche. Rivolte, assedi, leader, svolgono un ruolo importante nel gioco.

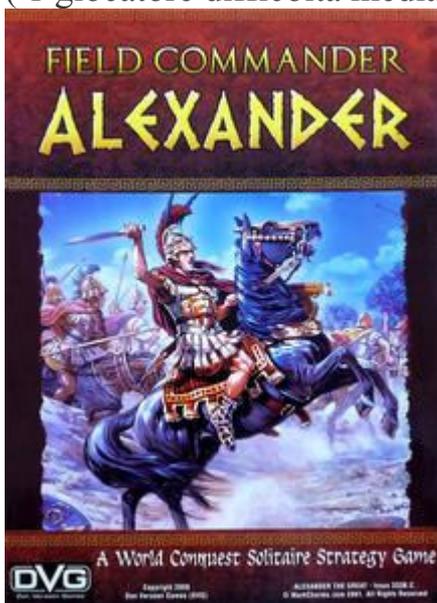


Lo scopo è quello di erodere il morale nemico sino al punto di resa, catturando città, vincendo battaglie, e devastando il territorio nemico con incursioni. Le città fortificate sono molto forti in difesa, e l'assedio è il metodo più efficace per poterle conquistare. Ma se un assedio viene interrotto da una forza di soccorso, il morale dell'assediante sconfitto viene ridotto !

La mappa raffigura Grecia antica tra cui il Peloponneso, Grecia continentale, Macedonia, Tracia e Ionia. Una zona separata sulla mappa contiene Sicilia. Le unità includono flotte, cavalleria, arcieri, fanti e opliti. L'utilizzo delle carte evento possono produrre azioni militari ed eventi speciali. Ogni carta ha sia un valore di azione e di un evento, e può essere giocato per uno scopo, ma non entrambi. Le azioni comprendono il reclutamento, l'aggiunta di nuove unità e il movimento di gruppo. Gli eventi includono la sostituzione del leader, la peste, sommosse barbariche, rivolte, disordini civili, ecc



Field Commander: Alexander DVG
 (1 giocatore difficoltà media P aree – pedine)



ricoprite il ruolo di Alessandro Magno nella sua ricerca conquistare il mondo per estendere l'impero macedone e raggiungere la gloria personale. Il gioco inizia nel 338BC, poco prima della battaglia di Cheronea. Da quel momento in poi, dovrete decidere dove andare, quando combattere, negoziare, o cercare profezie divine per guidare le vostre azioni.



Vengono forniti soldati e consulenti per aiutarvi a destreggiarvi tra i pericoli del campo di battaglia e il tavolo dei negoziati. Questi aiuti includono fanteria, arcieri, falangi, cavalleria, consiglieri, studiosi, cortigiane, e spie. Dovrete astutamente combinare queste risorse con i vostri piani per raggiungere la vittoria, e la gloria. E se lo farete bene, verrete ricordati come uno dei più grandi leader esistiti.

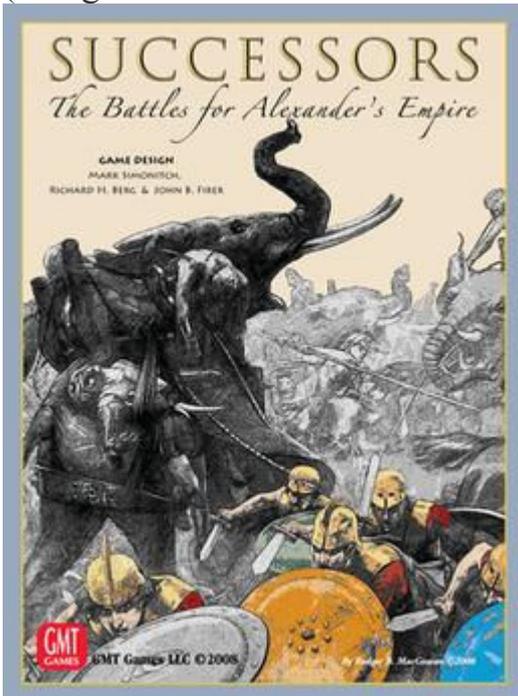


La vita di Alessandro è suddivisa in diverse campagne, ognuna abbraccia diversi anni. Durante ogni campagna, sono indicati degli obiettivi, ma come raggiungerli dipende solo da voi. Andare in battaglia, oppure negoziare? Quali forze sono disponibili e quali e quante quelle avversarie? Che cosa possiamo ottenere? Queste sono tutte le decisioni che dovrete prendere, al meglio, se vorrete imprimere il vostro nome nella storia.

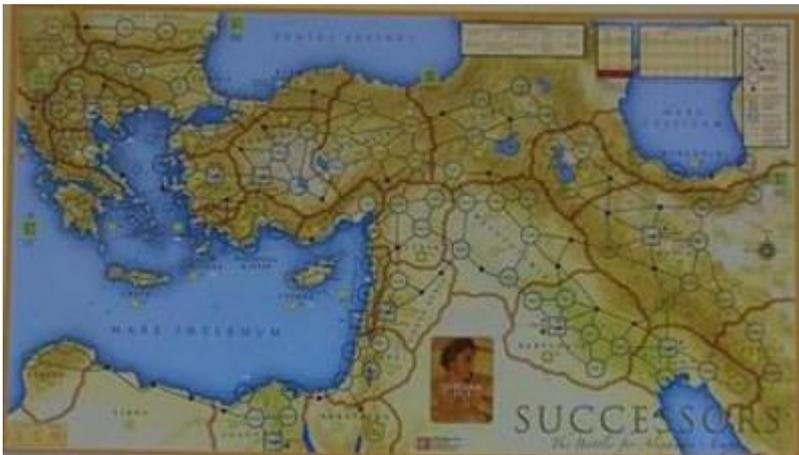
Le campagne possono essere giocate singolarmente, o in successione riproducendo tutta la vita di Alessandro. In questo caso i risultati ottenuti durante una campagna influiranno su quella successiva.

Successors (third edition) Avalon Hill

(2/4 giocatori difficoltà alta FP card driven / point to point – pedine)



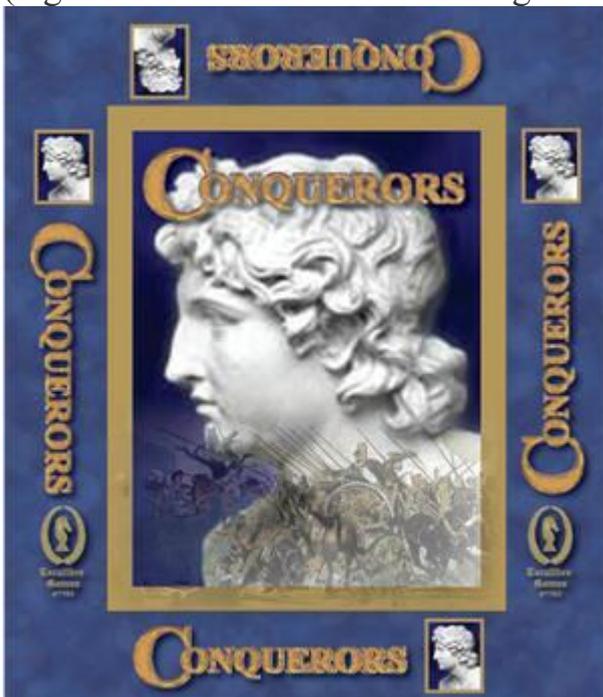
alla morte di Alessandro Magno nel 323 aC, l'immenso impero che aveva conquistato non aveva un erede. Non passò molto tempo dopo la sua morte che i generali macedoni cominciarono a farsi guerra tra di loro per stabilire chi sarebbe stato il reggente o successore.



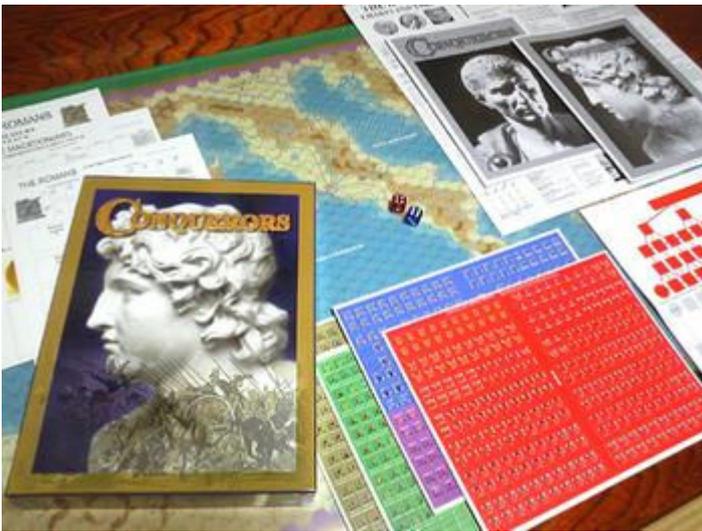
Nel gioco gli otto generali sono divisi in quattro fazioni, e ogni fazione sostiene di avere il diritto al trono. Per dimostrare il loro diritto sono disposti a dare una degna sepoltura ad Alessandro, a proteggere i suoi figli, e persino a sposarsi.

The Conquerors Excalibre Games Inc.

(2 giocatori difficoltà media P esagoni - pedine)

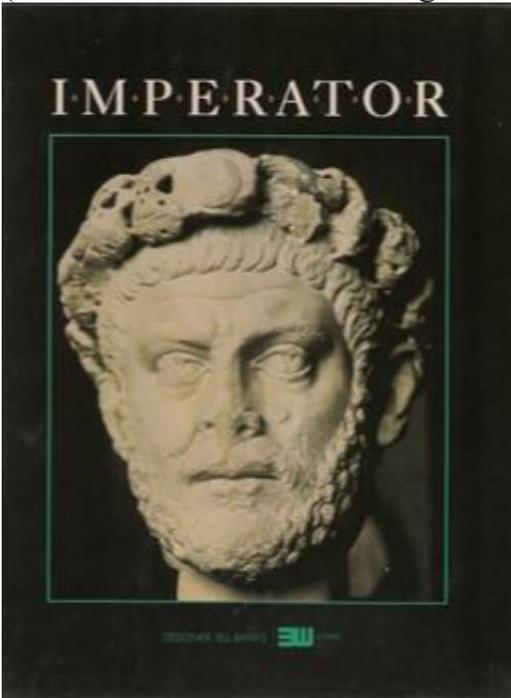


è una simulazione strategica e tattica dell'espansione verso est della Repubblica romana dopo la seconda guerra punica, che terminò nel 200 aC e delle conquiste di Alessandro Magno. Per l'epoca romana vengono proposti due periodi specifici: la seconda guerra macedone (contro Filippo V), in cui Roma ha gettato la sua richiesta per il controllo della Grecia e la guerra siriana (contro Antioco, il re Seleucidi), in cui Roma ha fatto le sue prime incursioni nel continente asiatico.



Quest'ultimo scenario utilizza entrambe le mappe, quella dei Romani insieme a quella dei macedoni. Per i macedoni di Alessandro Magno lo scenario è unico.

Imperator 3W World Wide Wargames (1/5 difficoltà media FP esagoni - pedine)



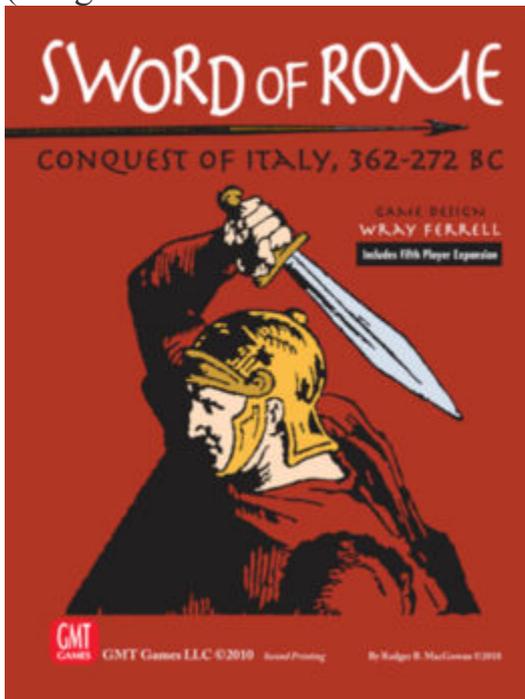
i giocatori impersonano gli imperatori e i re di regni e popolazioni del mondo antico.



Pur sembrando solo un wargame di espansione territoriale, Imperator insegna che sono numerose le strade che portano alla vittoria, come l'utilizzo del commercio e del progresso economico.

The Sword of Rome GMT

(2/5 giocatori difficoltà alta P card driven / point to point – pedine)



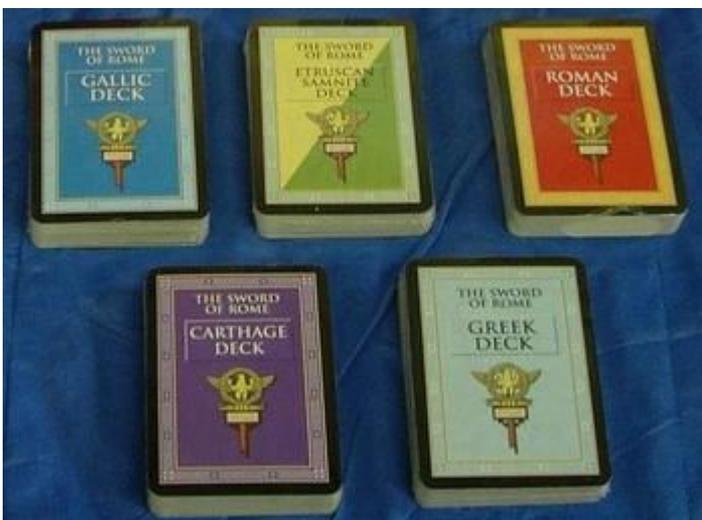
consente ad un massimo di cinque giocatori di ricreare le feroci lotte tra i popoli d'Italia e di Sicilia, nel 4° e 3° secolo aC.

Chi dominerà il Mediterraneo occidentale, e si guadagnerà il diritto di competere per il controllo del mondo conosciuto?



I Greci hanno ottimi generali, ma devono pagare una sanzione politica (simulando le piccole rivalità tra città-stato greche) per averli in campo.

I Romani hanno nemici da tutte le parti, compresa la popolazione minore dei Volscii. Tuttavia, i romani col passare del tempo hanno un forte vantaggio: a differenza delle altre potenze, possono costruire nuove città, che permettono la creazione di nuovi eserciti. I Romani devono designare due nuovi consoli ogni turno, spesso costringendo il giocatore romano a dover utilizzare leader di scarso valore.



Gli Etruschi possono impedire i combattimenti contro di loro attraverso la corruzione. Rischiano però di perdere questa capacità se perdono troppo territorio o carte dalla propria mano.

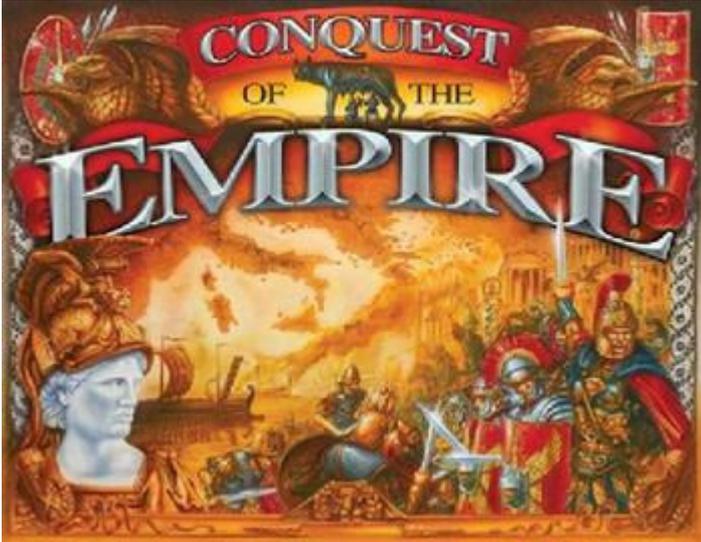
I Sanniti non dispongono di molto in termini di leadership, truppe, o qualsiasi altra cosa, ma sono potenzialmente la popolazione più forte in difesa, se mantengono le proprie posizioni in montagna.

Inoltre all'occorrenza possono essere letali per Romani, Greci e Galli.

I Galli hanno la capacità di produrre punti vittoria in più attraverso il saccheggio. Tuttavia, essi sono in competizione con altre tribù galliche e hanno altri svantaggi (sono scarsi negli assedi e devono scartare sempre tutte le carte in mano di turno in turno) che mettono un freno all'orda gallica.

I Cartaginesi possono assoldare mercenari per costruire potenti eserciti, e hanno l'ineguagliata capacità di muoversi per mare. Peraltro, essi sono soggetti a rivolte politiche. Inoltre ad ogni turno è costretto a rinunciare alla metà delle truppe mercenarie che ha in gioco. I Cartaginesi se non riusciranno a trovare un'alleanza con i Greci, saranno bloccati a lungo in una sanguinosa lotta per il controllo della Sicilia, limitando di molto la loro capacità di ottenere vantaggi altrove sulla mappa.

Conquest of the Empire Eagle Games (2/6 giocatori difficoltà media FP zone - miniature)



è ambientato durante l'Impero Romano e simula la lotta attorno al Mediterraneo tra fazioni romane rivali nel tentativo di prendere il controllo dell'impero.



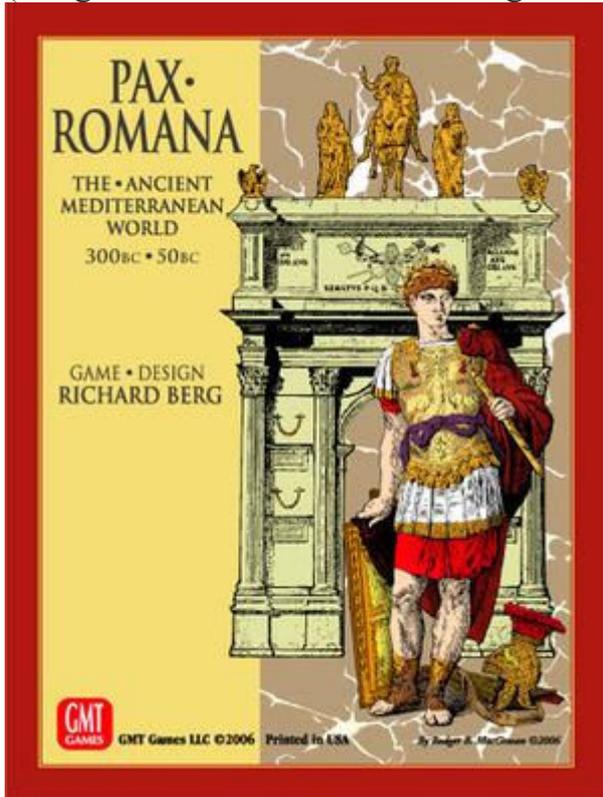
Ogni giocatore controlla una fazione e riceve un Cesare, alcune figure di generali, le navi di un colore specifico ed un pool di unità generiche composte da fanteria, cavalleria, e catapulte.



Questa versione del gioco include due set di regole, uno derivato dalla versione originale MB (simile ad un Risiko evoluto) e l'altro con una nuova serie di regole basate sul gioco di Martin Wallace Struggle of Empires.

Pax Romana GMT

(2/4 giocatori difficoltà alta P esagoni - pedine)

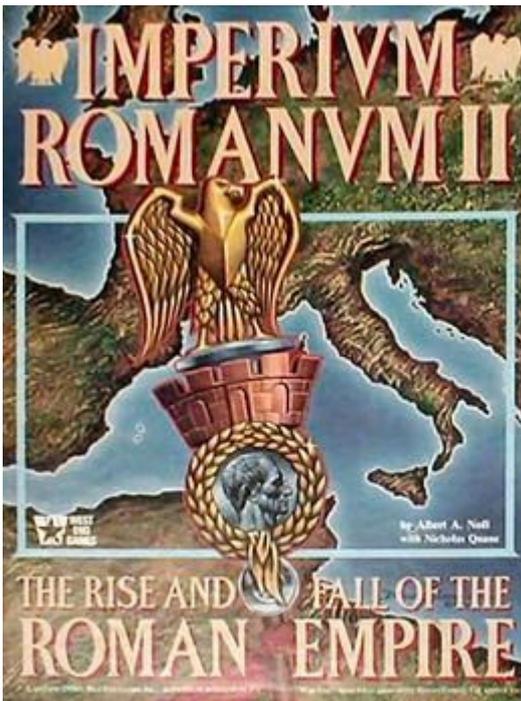


simula l'Europa dal 300 aC fino alla fine del 1 ° secolo aC, quando il controllo del Mediterraneo era ancora in discussione.



L'enfasi è sulle operazioni strategiche, utilizzando eserciti per colonizzare zone periferiche, nella lotta contro le incursioni barbariche, per mantenere la stabilità politica nel paese.

Imperium Romanum II West End Games
(1/6 giocatori difficoltà medio alta FP esagoni - pedine)

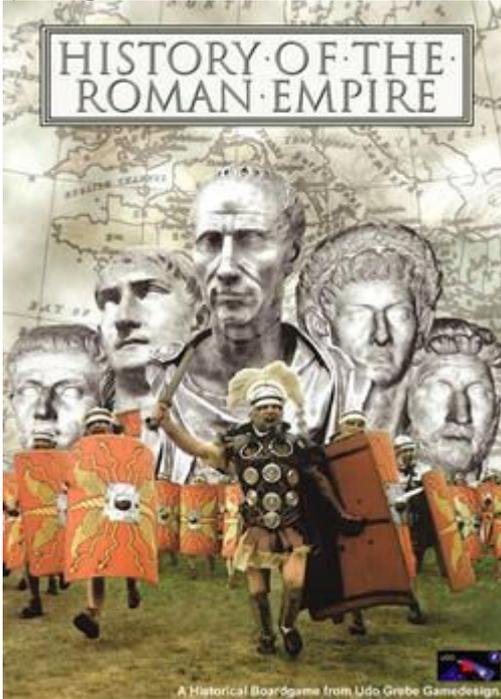


include 35 scenari che coprono l'intero periodo dalla Repubblica Romana all' Impero dalla sua nascita alla sua scomparsa.

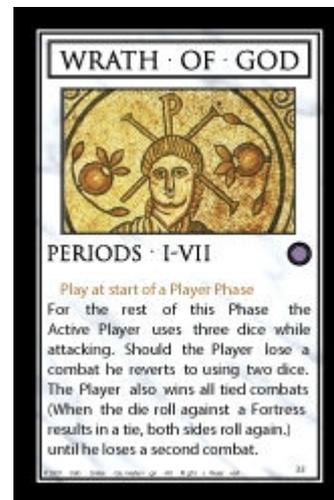


La mappa include l'intero Impero Romano. Da segnalare che alcuni scenari non sono ben bilanciati.

History of the Roman Empire Udo Grebe Gamedesign (2/4 giocatori difficoltà media P zone - pedine)

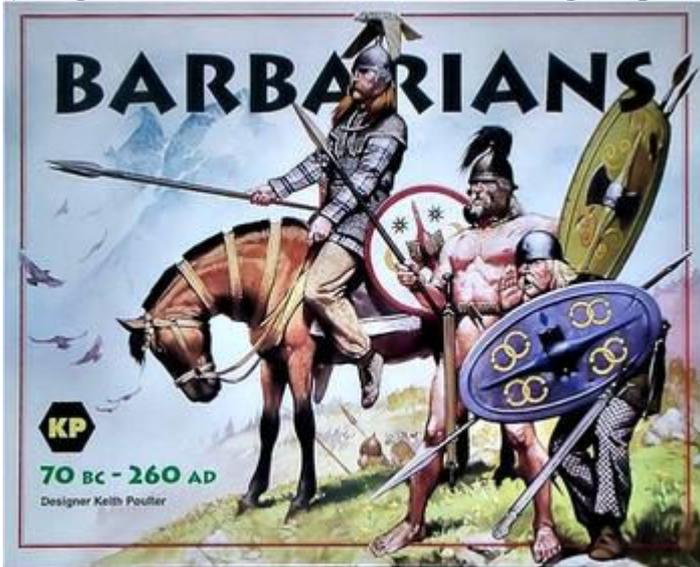


liberamente ispirato a History of the World AH copre il periodo di tempo dalla nascita alla caduta dell'impero romano, in sette turni di gioco a partire dal 60 aC (il primo triumvirato composto da Cesare, Crasso e Pompeo), sino all'ultimo imperatore occidentale (Romolo Augusto) nel 476 dC.



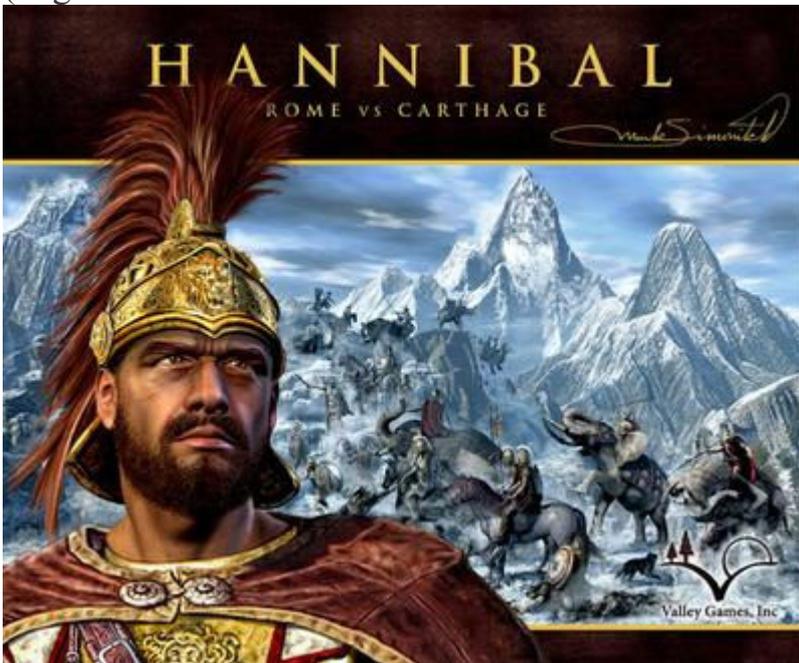
La mappa contiene l'intera area del Mediterraneo, nonché una parte dell'Asia Minore. Ogni giocatori controlla una Fazione Romana ed una o più popolazioni barbare e/o reami minori.

Barbarians 3W World Wide Wargames
(1/4 giocatori difficoltà media FP esagoni pedine)



ricrea la situazione lungo la frontiera del Reno-Danubio dell'Impero Romano negli anni 70 aC al 260 dC. Il gioco dispone di 32 scenari .
Ha un regolamento di sole 8 pagine quasi identico a quello di Caesar Legions della Avalon Hill.

Hannibal: Rome vs. Carthage Valley Games Inc.
(2 giocatori difficoltà media P Card driven / Point to Point – pedine)



utilizza il famoso sistema di gioco Card driven di We the People dell'Avalon Hill. Simula la lotta tra Annibale e Cartagine e la Repubblica romana nel 200 aC circa.



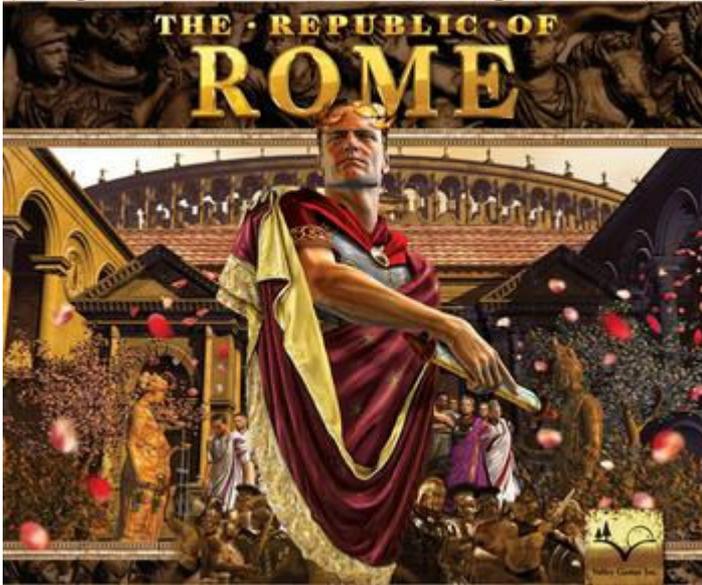
I giocatori utilizzano le carte strategiche per molteplici scopi: muovere i generali, reclutare nuove truppe, rinforzare gli eserciti esistenti, ottenere il controllo politico delle province coinvolte nella guerra, e per creare specifici eventi storici.



Quando due eserciti si incontrano sul campo di battaglia, una seconda serie di carte (tattiche), vengono utilizzate per determinare il vincitore. Entrambi i giocatori cercano di conquistare la vittoria ottenendo il dominio sia sul fronte militare che politico. Hannibal: Rome vs. Carthage è considerato uno dei migliori giochi sull'antico per due giocatori.

Republic of Rome Valley Games

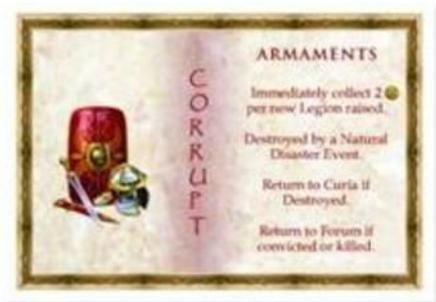
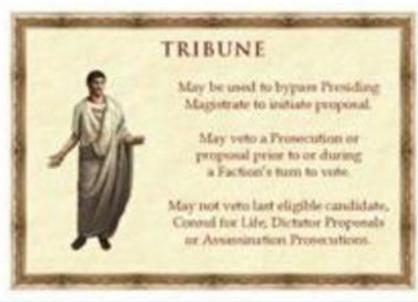
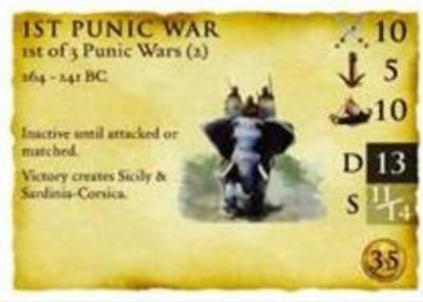
(1/6 giocatori difficoltà alta P diplomatico)



vuole rappresentare oltre 250 anni di storia. Simula la politica del Senato romano durante la repubblica. I giocatori prendono la parte di varie fazioni in lotta per il controllo del Senato. Essi controllano le varie potenti famiglie dell'epoca, che competono per le varie cariche senatoriali, di comando militare e per le concessioni economiche. Per vincere il giocatore deve far diventare la propria fazione la più potente di Roma. Nel cercare di ottenere il predominio i giocatori devono però necessariamente cooperare in modo che Roma stessa non cada sotto i colpi dei suoi nemici. Se Roma cade, tutti i giocatori perdono !



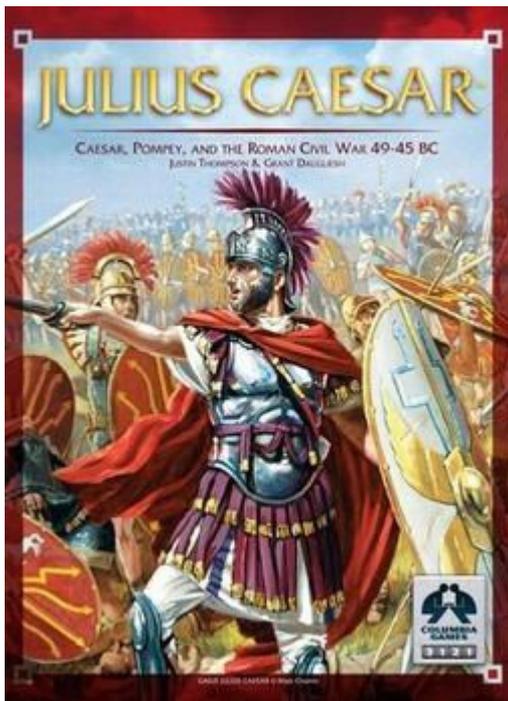
I giocatori fanno proposte al Senato che vengono votate dagli altri giocatori. La capacità di un giocatore di fare proposte è determinato da quali cariche i suoi senatori ricoprono. L'influenza di un giocatore in voti è determinata dal numero dei senatori che hanno reclutato e dal livello di influenza quei senatori hanno ottenuto. Le proposte possono comprendere l'assegnazione di senatori alle province, reclutare un esercito per combattere un nemico esterno, rispondere alle preoccupazioni del popolo romano, assegnare cariche o perseguire senatori che hanno ricoperto in precedenza delle cariche. I giocatori devono collaborare per superare le varie minacce che il gioco invia contro Roma (guerre, carestie, disordini, fallimento) e allo stesso tempo costruire le fortune delle singole fazioni con i propri senatori e generali cercando di minare quelle dei loro avversari. Un potente generale o un influente senatore possono diventare imperatore (vincendo così il gioco), ma possono improvvisamente morire per la peste o la lama di un assassino. Non è un classico wargame ma un capolavoro, insuperabile nel suo genere.



Non vi è nessun altro gioco come questo per ricreare le intricate macchinazioni della politica in questa era violento, o addirittura, di qualsiasi altra epoca. Una combinazione di cooperazione e pugnalate alle spalle, il bilanciamento delle vostre fortune con la necessità di mantenere il bene comune. Ci sono così tante opzioni da seguire, e nessun giocatore è mai veramente tagliato fuori. Il gioco premia l'esperienza, spesso i giocatori esperti sono in grado di superare la sfortuna di meglio dei giocatori inesperti, e la capacità di esercitare il potere di console come un bisturi, trasforma possibili sconfitte in vittorie.

Julius Caesar Columbia Games

(2 giocatori difficoltà media bassa P card driven / aree - blocchi)



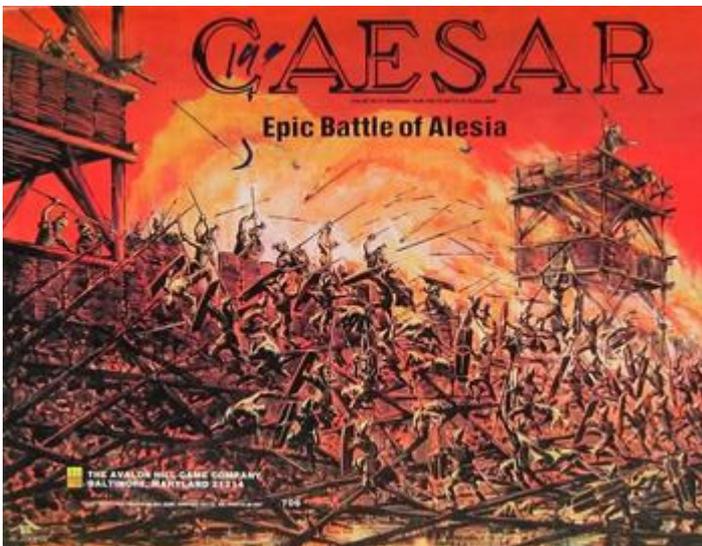
è un gioco per due giocatori , che simula la guerra civile romana (49-45 aC) tra le forze di Cesare e quelle di Pompeo.



Le carte possono essere utilizzate come azioni o eventi. Prenderete il controllo delle legioni romane nel tentativo di difendere o conquistare la repubblica e diventare imperatore !

Caesar Alesia Avalon Hill

(2/4 giocatori difficoltà media FP esagoni - pedine)



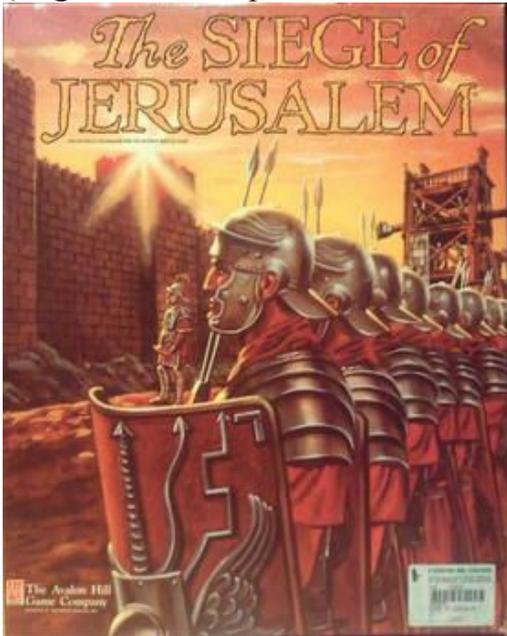
simula l'assedio nel 52 aC in cui Giulio Cesare circondò le forze malconce dei Galli guidati da Vercingetorige nella città di Alesia. I Galli disponevano di una forza di soccorso esterna (di oltre 250.000 uomini), così Cesare costruì un perimetro difensivo verso l'esterno abbinato al perimetro rivolto verso l'interno per assediare Vercingetorige. Creando così una strana linea fortificata a "ciambella".



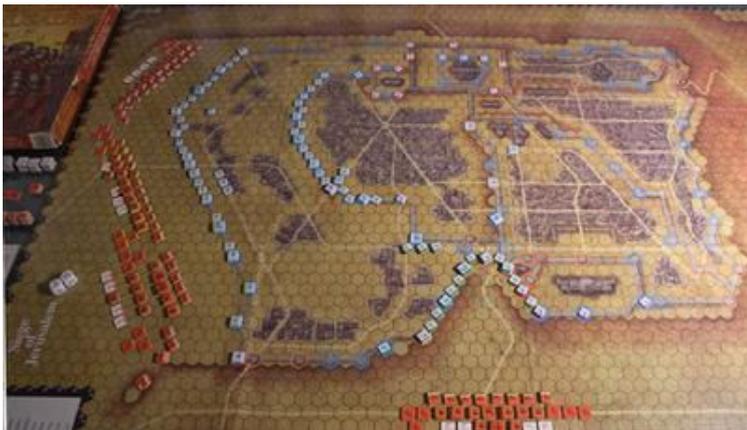
L'obiettivo del gioco per i Galli è di creare una via di fuga per Vercingetorige per farlo uscire fuori mappa. I romani devono evitare che questo accada nei 20 turni di gioco (che rappresentano 2 giorni). Caesar Alesia, a dispetto della sua veneranda età e della grafica spartana, è un gioco notevole, molto avvincente e bilanciato per entrambi gli schieramenti, il giocatore gallico dispone di movimenti nascosti, con cui provare a sorprendere il temibile sistema difensivo romano.

The Siege of Jerusalem Avalon Hill

(2 giocatori o squadre difficoltà alta FP esagoni – pedine)



quattro legioni sono schierate sulle alture del Monte Scopus, pronte all'avanzata verso la città fortificata di Gerusalemme. L'assedio è stato concepito per tagliare ogni via di fuga. Gli assediati devono resistere dietro le loro mura o perire. E' ora di porre fine ad un'estenuante campagna durata cinque anni con l'assedio di Gerusalemme.



La città fortificata sfida la potenza di Roma. Le spesse mura in cima alle ripide pendici pullulano di fortificazioni naturali e artificiali. Roma dovrà mettere in campo tutte le sue capacità ingegneristiche per vincere l'assedio, posizionando nel migliore dei modi le sue macchine da guerra. Di fronte al più grande esercito dell'antichità, i Giudei devono fare affidamento sulla robustezza delle loro mura per fermare le imbattibili legioni romane. Come capo degli

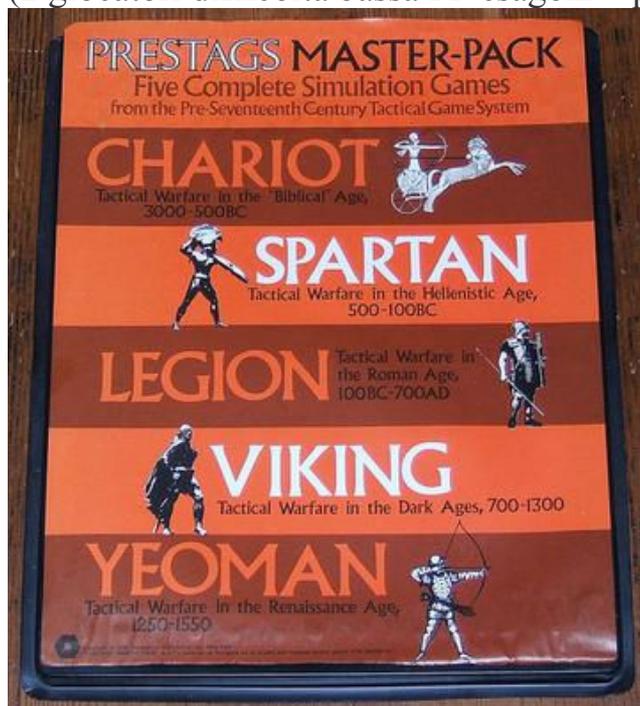
Zeloti, si deve condurre un'abile difesa del perimetro della città, che man mano verrà ridotto dagli assalti delle legioni, cercando di far pagare ai romani un prezzo così terribile da costringerli a rinunciare all'assedio. Come comandante dell'esercito romano, si deve decidere dove, come e quando portare e continuare gli assalti. Il romano deve formulare un preciso piano strategico globale per lo svolgimento dell'assedio. Sapendo che ogni suo errore lo porterà sempre più vicino alla sconfitta.

E' previsto uno scenario introduttivo che descrive l'assalto fallito di Gallus con la XII Legione tre anni prima, che permette ai giocatori di imparare a gestire una legione.

Giochi tattici

Prestags Series - Chariot / Spartan / Legion / Viking / Yeoman SPI

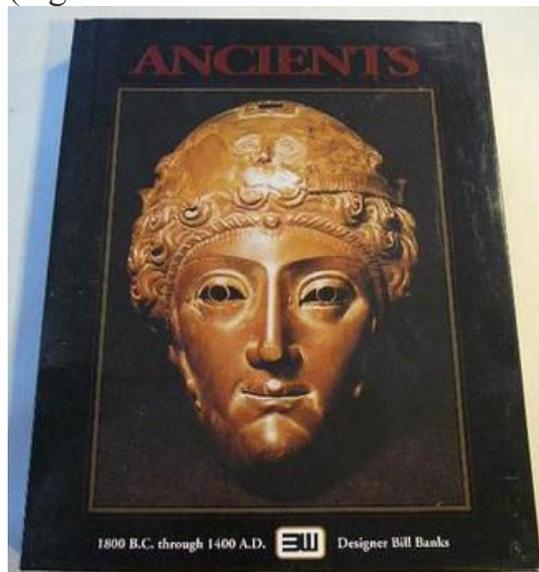
(2 giocatori difficoltà bassa FP esagoni – pedine)



il sistema di gioco utilizzato in questa serie è relativamente semplice, tutti i giochi sono compatibili tra loro e possono essere utilizzati per tracciare l'evoluzione della tattica nel corso della storia dal 3000 aC al 1550 dC. Ogni gioco della serie copre un segmento di questo periodo storico, e presenta situazioni tattiche che i vari leader / generali hanno dovuto affrontare in battaglia. Risente del passare degli anni soprattutto a livello grafico.

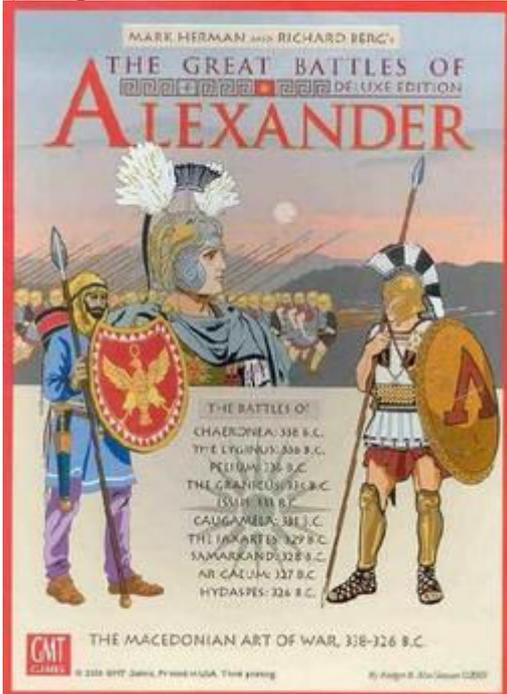
Ancients 3W World Wide Wargames

(2 giocatori difficoltà medio bassa FP esagoni - pedine)



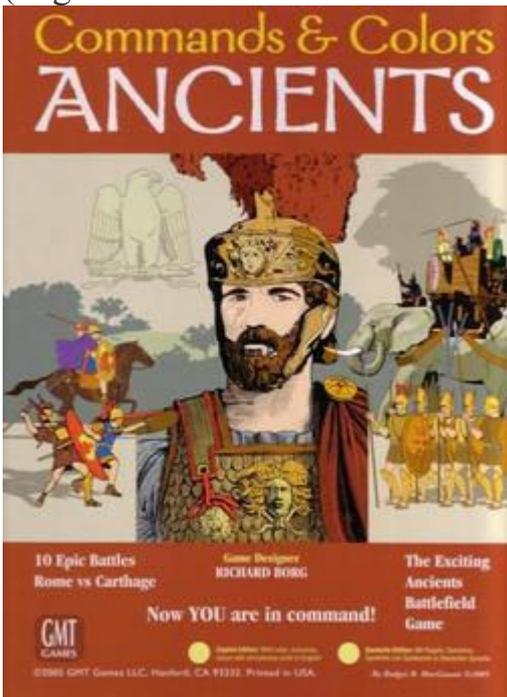
è un sistema di gioco per simulare singole battaglie, gemello di Imperator, comprende una vasta gamma di scenari equilibrati, dall'inizio della civiltà al primo Rinascimento europeo.

The Great Battles of Alexander the Great deluxe edition GMT (1/4 giocatori difficoltà alta P esagoni - pedine)



simula la storia di Alessandro Magno e dell'arte della guerra macedone. Contiene le battaglie più famose e decisive del conquistatore macedone. Le meccaniche di gioco utilizzano un sistema di combattimento che enfatizza la superiorità delle armi e armature impiegate e la manovrabilità sulla quantità di truppe. Le battaglie possono essere combattute separatamente o combinate in un'unica campagna. Utilizza il multi-premiato sistema di gioco Great Battles of History (GBH)

Commands & Colors: Ancients GMT (2 giocatori difficoltà bassa P esagoni – blocchi)



simula la guerra dagli albori della Storia Militare (3000 aC) sino all'inizio del Medioevo (400 dC). La scala del gioco varia da battaglia in battaglia. Per alcuni scenari, un'unità di fanteria può rappresentare



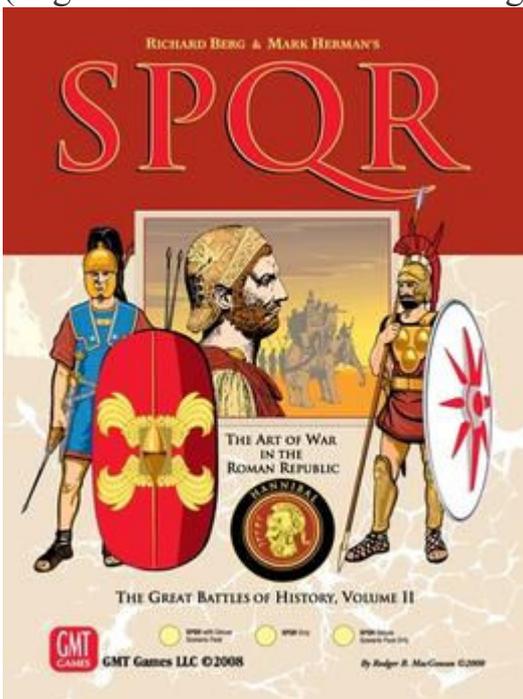
una legione di combattenti, mentre in altri scenari un'unità può rappresentare solo alcuni guerrieri. E' necessario sviluppare buone tattiche di battaglia per sfruttare al meglio i vantaggi e le limitazioni inerenti alle varie unità, le armi, il terreno e il tempo.

A differenza del suo fratello maggiore, Battle Cry da Avalon Hill (Hasbro), Comands & Colors: Ancients è moderatamente più complesso e più dettagliato storicamente. Il sistema di gioco basato sulle carte comando, permette di creare una vera e propria "fog of war" non sapendo in anticipo di quali opzioni disporrà il nostro avversario.



Il sistema di combattimento si basa sul lancio di dadi , e risulta efficiente e rapido. Il gioco anche se semplice, richiede un utilizzo strategico delle carte e di un piano di battaglia aggressivo ma flessibile, per ottenere la vittoria.

SPQR deluxe edition GMT (2 giocatori difficoltà alta FP esagoni – pedine)



utilizza lo stesso sistema di gioco di The Great Battles of Alexander the Great (serie GBH)



che permette di simulare le maggiori battaglie combattute durante la Repubblica romana. Uno dei migliori giochi a livello tattico sull'argomento anche se molto complesso.