

Viaggio nell'universo ludico di Philippe Hardy

# Dalle guerre di religione al Sengoku

di Riccardo Mardegan

Ho avuto il piacere di conoscere Philippe Hardy durante i *Wargames Days* di ottobre organizzati dall'associazione *Casus Belli* di Latina. Si tratta di un designer prolifico e ormai universalmente associato alla rivista francese *Vae Victis*, per la quale ha realizzato 12 titoli. Nonostante la possibilità offertaci dalla rete di poter entrare in contatto con molti autori via mail o attraverso il forum di BoardGameGeek (BGG), la possibilità di avere un confronto a tu per tu con una personalità carismatica come quella di Philippe è stato un privilegio che ho provato a non sprecare.

Hardy è tematicamente eclettico, tra i suoi titoli spiccano giochi ambientati durante la guerra franco-prussiana, la seconda guerra mondiale, il Seicento e il Settecento francese. Tuttavia la sua vera passione (o ossessione, come spesso capita in questi ambiti) è la prima età moderna. Tra i giochi più significativi del designer lionese appaiono infatti *Par le feu, le fer et la Foi* (2014), *1562: The Beginning of a Tragedy* (2023) e *Sekigahara 1600* (2023).

Ma partiamo da alcune delle "opere minori" per arrivare solo successivamente a questi titoli ormai ben conosciuti e apprezzati all'interno della comunità del wargame. *Cortés et la conquête du Mexique 1519-1521* (2018) e *Pizarro 1532-1537: Conquest of the Inca Empire* (2023), inserti dei numeri 137 e 171 di *Vae Victis*, sono due giochi degni di nota per una serie di motivi. Innanzitutto il tema, uno tra i più affascinanti della storia moderna (a mio modestissimo parere), al quale tuttavia i designer hanno sempre fatto fatica ad appassionarsi. Di fatto, per giocare i primi decenni della conquista americana, i più volenterosi dovranno recuperare il vecchio *Conquistador: The Age of Exploration – 1495-1600* (1976) della fu SPI oppure procurarsi *The Conquistadors: The Spanish Conquest of the Americas 1518-1548* (2020) della Compass Games. Si tratta in ogni caso di giochi che affrontano il tema in maniera generale, mettendo molta carne al fuoco e che richiede un congruo numero di ore (o di serate). Philippe Hardy, al contrario, offre due punti di vista molto



**Seki-  
gahara  
1600**



**La mappa strategica fa da contorno alla mappa tattica. O è la mappa tattica ad essere uno specchietto della mappa strategica?**

specifici proponendo due giochi “tascabili” che mettono al centro rispettivamente l’impresa di Cortes e quella di Pizarro. Il sistema di entrambi è l’azzeccato L’Or et l’Acier (*Gold & Steel*) che al momento della stesura del presente articolo consta di sei titoli, dei quali, oltre ai due già citati, tre riguardano il Quattrocento francese (*Les Guerres de Bourgogne 1474-1477*, *La Guerre du Bien Public, Monthléry 1465* e *La Guerre d’indépendance de Bretagne 1487-1491*), mentre un quarto tratta dell’italianissima campagna di Francesco I nel Milanese (*Marignan 1515: la chevauchée de François 1er en Italie*).

Il sistema rappresenta a pieno l’interpretazione di Hardy della dimensione “operazionale-strategica” (permettiamoci di utilizzare questi termini contemporanei anche per riferirci all’età moderna). Mappe (non sempre bellissime graficamente, va

detto) e pedine (queste invece sempre impeccabili) rappresentano tanto gli eserciti e i comandanti che si muovono nello spazio conteso, quanto i distaccamenti e i contingenti che si danno battaglia a livello tattico. L’organicità tra dimensione strategica e tattica, più che essere un’ambiguità, risulta essere la chiave di lettura degli avvenimenti riportati dall’autore che, attraverso questo sistema, vuole farci “assumere le nostre responsabilità” sia per quanto riguarda la componente logistico - strategica che per quella tattica. L’azzeramento della distanza tra il mondo politico e quello militare (intuizione fondamentale per un gioco sull’epoca moderna) aumenta ulteriormente il livello di immersività e di simulazione di giochi che, per altri aspetti, potrebbero apparire astratti e forse superficiali. Un’altra caratteristica del sistema *L’Or et l’Acier* (ma più una caratteristica cara al proprio autore, come mi ha confidato a Latina) è la divisione dello spazio in mappa attraverso aree piuttosto che esagoni o connessioni point-to-point. Questa concezione dello spazio, che è pensato in porzioni limitate caratterizzate dalla prevalenza di un certo elemento geografico a determinare il movimento, è condivisa anche dai titoli più tattici della produzione del lionese.

Passiamo quindi ai giochi citati precedentemente. Anche qui troviamo una (gradita) preponderanza di titoli della piena età moderna, anche se molto diversi tra loro: le guerre di religione in Francia per *Par le feu, le fer et la Foi* e *1562: The Beginning of a Tragedy* e il periodo Sengoku per *Sekigahara 1600*.

Benché si tratti in tutti e tre i casi di giochi che propongono battaglie (nei primi due titoli, mentre la battaglia di Sekigahara può essere giocata interamente o “a pezzi”), e quindi ci si aspetterebbe il vecchio e caro esagono, Hardy ripropone la stessa concezione spaziale dei giochi strategici anche se in una scala decisamente più ridotta. Quando gliene ho chiesto conto, visto che ormai ci sembra automatico che un gioco tattico debba avere l’esagono per simulare al meglio gli spostamenti delle truppe sul campo, lui mi ha seraficamente risposto che



Una sezione della mappa di Dreux (1562: *The Beginning of a Tragedy*). Le aree sono caratterizzate da un numero arabo identificativo e da un romano che modifica il valore di difesa e di movimento delle unità

preferiva giocare piuttosto che calcolare in quanti turni la sua unità di cavalleria sarebbe riuscita a prendere sul fianco i picchieri del nemico. Al di là della battuta, la filosofia di Hardy sembra ricollegarsi al *Kriegsspiel* di prussiana memoria. Anche in quel caso, benché il giocatore comandi solitamente una manciata di battaglioni, le decisioni più immediate (e triviali) nel campo di battaglia vengono omesse per non appesantire il gioco. L'ordine sarà "occupare la collina", senza inutili lungaggini sul come e quando schierare la fanteria leggera, mandare gli schermagliatori e infine far marciare le truppe. Dopotutto questi erano i compiti degli ufficiali inferiori nella catena di comando e quindi vengono gestiti "automaticamente" dal sistema (che nel caso del *Kriegsspiel* sono gli arbitri). Ecco, Philippe Hardy sposa questo approccio mantenendo le aree anche per rappresentare battaglie o addirittura piccole schermaglie (come nel caso di Le Bessat, lo scenario introduttivo di 1562: *The Beginning of a Tragedy*).

Tanto in 1562: *The Beginning of a Tragedy* quanto in *Sekigahara 1600* lo scontro tra i giocatori verte quindi sul controllo del territorio e sulla necessità di occupare i luoghi maggiormente difendibili (come alture, boschi o caseggiati) prima del nemico. Ma non si tratta di un gioco che sublima gli scontri, al contrario, di sangue ne scorre davvero tanto. Il sistema ad aree,

di fatto, pone la battaglia cinquecentesca in una dimensione intermedia; più grande di quelle combattute su esagoni (come nel caso di *Avec Infini Regret IV*, altro titolo di Philippe Hardy), ma decisamente inferiore rispetto ai giochi strategici di cui si diceva sopra. Non mancano comunque considerazioni e problemi forse più comuni ai giochi esagonali, come la composizione e la formazione dei gruppi d'attacco. Di fatto gli scontri non si risolvono in una caotica mischia tutti contro tutti, ma le tipologie di unità presenti nell'area in cui sta avvenendo il combattimento apportano bonus o malus in relazione con le altre unità presenti.

Il sistema di combattimento in *L'Or et l'Acier* risulta essere una sorta di "gioco nel gioco". Quando due stack di unità si incontrano nella stessa area e avviene la battaglia, il giocatore sostituisce tutte le unità con il segnalino "battle" e le trasferisce nell'apposita mappa tattica (come si vede in figura).

A questo punto il gioco è momentaneamente in pausa, nell'attesa che il clangore dell'acciaio determini un vincitore.



#### Melee-specific modifiers

- **Tactical combination:** the presence of different non-DS units in the same zone allows to benefit from attack or defense modifiers.

To benefit from a modifier linked to a tactical combination, the units do not necessarily belong to the same division.

- **+2/-2:** combination of Te+Ya+Yu units (possible substitution of one of these three units by a Sa/SH)\*.

- **+1/-1:** combination of Ya+Yu, Te+Ya or Te+Yu units (possible substitution of one of these two units by a Sa/SH)\*.



**Marignan 1515:  
la chevauchée de  
François I en Italie**

La procedura in caso di battaglie maggiori (le minori sono gestite in maniera molto più veloce) è il seguente:

1. Partendo dal difensore, ciascuno dei due giocatori piazza le sue unità in mappa, seguendo una serie di restrizioni (in *Cortés et la conquête du Mexique 1519-1521*, per esempio, un terzo della forza dell'esercito deve essere schierata in prima linea);
2. il giocatore attivo lancia 1d6 e controlla il risultato nella tabella degli eventi casuali. Gli effetti di questo evento varranno per la durata di tutta la battaglia;
3. segretamente ciascun giocatore sceglie un numero variabile (in base all'abilità del comandante) di "tactical marker": si tratta di abilità esclusive della sua fazione e che offrono vari bonus.
4. a questo punto inizia la battaglia vera e propria che è divisa in varie sottofasi: fuoco, corpo a corpo, contrattacco e movimento tattico. Il giocatore attivo deve attaccare per primo. Alla fine del turno ancora il giocatore attivo può scegliere se continuare l'attacco o fermare il combattimento;
5. il fuoco si risolve lanciando dadi modificati: si tratta più che altro di scaramucce, ma resta la possibilità – ogni volta che si colpisce una formazione dove è presente un leader indigeno – che con il risultato di 1 sul tiro di 1d10 il giocatore spagnolo elimini immediatamente il comandante avversario;
6. il corpo a corpo è simile, tranne per il fatto che il risultato del dado questa volta va incrociato con una CRT semplificata e

che può fornire vari esiti (War to the death, Flower war, Direction of retreat, advance after combat, etc.);

7. se si presentano determinate condizioni, a questo punto il giocatore inattivo può dichiarare un contrattacco e provare a tirare anche lui nella CRT del corpo a corpo;

8. infine, dopo aver contato e tolto dal tabellone le perdite, i due giocatori possono riorganizzare le proprie truppe nella mappa tattica prima di iniziare il successivo round di combattimento.

In *Sekigahara 1600* (così come in

tutti gli altri titoli che condividono il medesimo sistema), il combattimento invece avviene a cavallo della linea che unisce due o più aree. La procedura, anche in questo caso, è molto semplice:

1. tra tutte le unità presenti, il giocatore attivo designa una delle proprie come Lead Attacker (LA), mentre il difensore designa il proprio Lead Defender (LD). Queste unità, e solo queste, subiranno le conseguenze di questo round di combattimento;
2. come anche in *L'Or et l'Acier*, anche qui i giocatori hanno la possibilità di utilizzare dei tactical marker;
3. a questo punto si effettua la fase di fuoco: calcolati i modificatori per LA e LD, si calcola il differenziale di combattimento secondo questa formula (valida anche per il corpo a corpo): Forza di Fuoco o Corpo a Corpo (LA) – Forza di Fuoco o Corpo a Corpo (LD) + modificatori. Successivamente il giocatore che ha iniziato il combattimento lancia 2d6 e somma il differenziale, incrociando il risultato nella CRT del fuoco e applicandone i risultati sempre e comunque sui soli LA e LD;
4. la fase del corpo a corpo è simile, eccezion fatta per i modificatori derivanti dalla composizione dei gruppi di combattimento. Nel caso di *Sekigahara 1600*, ad esempio, la presenza di tutte le diverse tipologie di unità all'interno dello stesso combattimento (teppo, yari, yumi, chugen e samurai) avvantaggia il giocatore attivo, che – potendo contare sul massimo della flessibilità – riceverà un bonus sul risultato del tiro del dado;

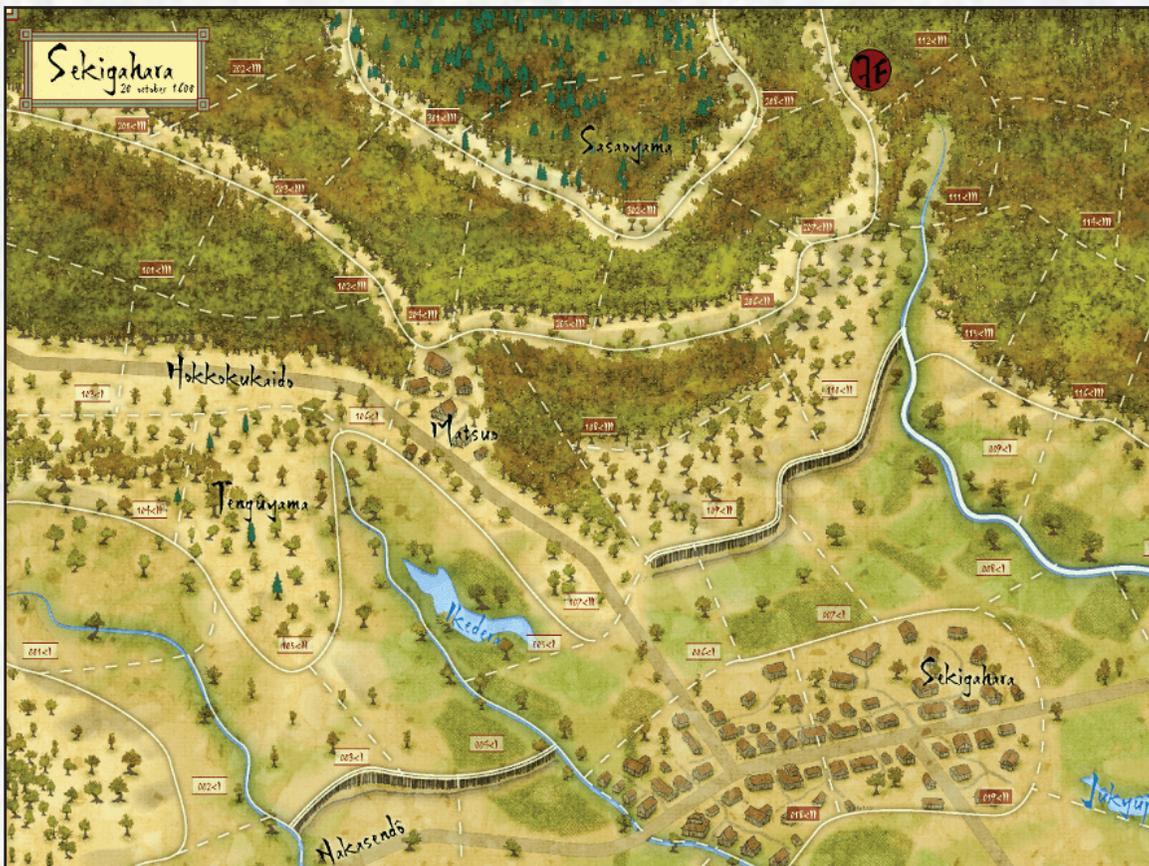
5. a questo punto, se sono presenti unità di samurai a cavallo e il giocatore attivo ha ordinato una carica, il difensore potrà effettuare a sua volta una controcarica;

6. alla fine di tutto, se se ne realizzano le condizioni (ovvero il difensore è stato completamente annientato), il giocatore attivo potrà effettuare la fase di *Advance after combat*.

Ma i giochi di Philippe Hardy non sono preziosi solo perché sono divertenti, rapidi e semplici da apprendere (il regolamento del sistema *Sengoku Jidai*, valido per *Nagashino 1575 & Shizugatake 1583* (2022) e *Sekigahara 1600*, consta di 8 pagine, copertina inclusa!) ma anche e soprattutto per l'attenzione al dettaglio e l'accuratezza storica. Ogni gioco di Hardy mostra un apprezzabile rispetto per la storia, e i suoi regolamenti riportano numerose *designer notes* e spunti bibliografici, il che dovrebbe essere ormai una pratica normale (e forse in parte lo è, giacché quando non si trova un decoroso "Playbook" o simili non si manca di farlo notare nelle recensioni: è il caso, purtroppo, del recentissimo *I, Napoleon* della GMT). L'apparato storiografico utilizzato da Hardy è invece assolutamente degno di questo nome.

In conclusione, mi domando quale potrebbe essere il "target" dei giochi di Hardy. Immagino che si tratti di punti di vista. Da un lato parliamo di giochi semplici (ma non banali), che potrebbero invogliare più di qualcuno ad avvicinarsi al nostro hobby con un dispendio di energie non eccessivo; dall'altro, benché si tratti a tutti gli effetti di wargame fatti e finiti, non sono convinto che i veterani del genere si troverebbero completamente a loro agio. I titoli di Hardy, in fin dei conti, sembrano essere ideati sin dall'inizio con in mente un approccio sostanzialmente ibrido. Con, forse, l'unica eccezione di *Avec Infini Regret IV* (che infatti utilizza un sistema ideato da Laurent Closier e Florent Coupeau, e di cui Hardy ha soltanto realizzato il quarto titolo). Anche la mappa ad aree negli scenari tattici e lo sdoppiamento tramappa strategica e quella tattica (come nel caso del sistema *L'Or et l'Acier*) potrebbero risultare indigesti ai puristi del genere.

Se non siete tra questi (benché non ci sia niente di male nell'aver delle preferenze), la vasta produzione di Philippe Hardy avrà sicuramente modo di irretirvi e regalarvi diverse ore di gioco denso e raffinato.



**Sekigahara 1600:**  
Una parte della  
mappa