

Francesco Nepitello, Marco Maggi, Roberto di Meglio *La Guerra dell'Anello*, wargame della Nexus Editrice, 2004

di LordMax

Il mondo ludico, quello composto da giovani e meno giovani che amano ritrovarsi fra amici od in ludoteca e giocare ai vari giochi da tavolo e giochi di ruolo, ha sempre avuto un occhio di riguardo per il mondo fantastico creato da Tolkien.

Negli ultimi anni questa attenzione è aumentata considerevolmente grazie all'uscita sul mercato di alcuni prodotti di notevole successo.

Il primo che voglio presentarvi è : *La Guerra dell'Anello*

Il gioco de *La Guerra dell'Anello* si presenta come una grossa scatola con chiari richiami all'opera di Tolkien ed all'immaginifico fantasy che ne è scaturito.

Aperto la scatola ci si trova di fronte ad un gioco dalla componentistica straordinaria.

Una mappa a colori 100 x 70 cm della Terra di Mezzo divisa in due parti.

204 figure in plastica rappresentanti tutti gli eserciti e i personaggi divise in 3 colori: azzurro per gli eserciti del bene, rosso per gli eserciti del male e grigio per gli eroi ed i Nazghul.

110 carte, dadi speciali, segnalini e via dicendo.

Le illustrazioni originali del gioco sono state create da John Howe, il design è a cura di un gruppo completamente italiano composto da Roberto Di Meglio, Marco Maggi e Francesco Nepitello. Le miniature sono ad opera di Bob Naismith.

Il costo del gioco non è molto se si considera la dotazione e si aggira sui 50 euro.

Come funziona il gioco:

La Guerra dell'Anello è un gioco da tavolo strategico per 2-4 giocatori basato sull'opera "Il Signore degli Anelli" di J. R. R. Tolkien. Le partite durano normalmente meno di tre ore, ma possono superare tale durata quando si svolgono tra più di due giocatori.

I giocatori scelgono quale fazione utilizzare e, grazie alle regole molto chiare, danno luogo a battaglie epiche sempre diverse.

Come per l'opera di Tolkien anche i giocatori muovono la propria fazione su due distinti livelli:

Da una parte i grandi eserciti dei popoli liberi si scontrano in battaglie campali contro le oscure forze dell'Ombra.

Contemporaneamente un manipolo di eroi cerca di sfuggire alla caccia selvaggia a cui sono sottoposti dai Campioni del Male e di raggiungere il luogo in cui poter distruggere l'Unico Anello.

I percorsi degli schieramenti possono incrociarsi e le azioni compiute da un lato possono aiutare o rendere più difficile il compito dell'altro.

Il gioco è stato realizzato con particolare attenzione alla strategia applicabile dai giocatori.

Durante il gioco il tempo è a favore dell'Ombra e via via che si prosegue l'enorme potenza militare dell'Ombra potrebbe riuscire a schiacciare la resistenza dei Popoli Liberi prima che l'Anello venga distrutto. Per evitare (o affrettare) un tale terribile destino, i giocatori dovranno utilizzare con saggezza le proprie risorse; i Compagni dovranno spingere le nazioni dei Popoli Liberi sul campo di battaglia e comandarne gli eserciti, ma dovranno anche rimanere nella Compagnia per aiutare il Portatore dell'Anello nella sua missione. Dall'altra parte, l'Oscuro Signore deve bilanciare le proprie azioni politiche e militari con la necessità di sapere dove si trovi sull'Anello prima che sia troppo tardi.

Il regolamento si presenta come un volumetto di una ventina di pagine, ricco di immagini ed esempi. Nonostante la lunghezza, è molto chiaro e già durante la prima partita i dubbi sono veramente pochi. Grazie all'ottimo supporto dei fogli di aiuto (delle sorte di memorandum delle regole) non è necessario ricorrere continuamente alle regole durante il gioco. Grazie alle regole chiare, alla notevole dotazione ed all'attenta realizzazione il gioco è considerato uno dei migliori giochi del genere.

Un rapido sguardo alle azioni:

All'inizio di ogni turno, ogni fazione (popoli liberi e ombra) ha un certo numero di Dadi Azione a disposizione, tramite essi si possono attivare azioni diverse da eseguire nel turno in corso.

All'inizio del gioco la guerra non è ancora iniziata, le varie nazioni che compongono le due fazioni principali si trovano in una condizione di neutralità. Su una speciale tabella politica si prende nota del grado di neutralità delle varie nazioni coinvolte. Prima che una nazione possa attaccare altre nazioni della fazione avversaria, dovrà entrare in guerra.

Il gioco si avvicina all'ambientazione del libro grazie ad altri interessanti elementi. Innanzi tutto ogni fazione ha due mazzi di carte evento che, richiamando episodi de Il Signore degli Anelli, influenzano le regole o il combattimento. Inoltre, un'aggiunta importante è data dalla Caccia all'Anello. I giocatori dei Popoli Liberi controllano la Compagnia dell'Anello (Frodo, Sam, Gandalf, etc.) il cui compito è quello di distruggere L'Unico Anello. Mentre la guerra imperversa quindi, alcune azioni dei Popoli Liberi dovranno essere dedicate a muovere la compagnia verso la terra di Mordor. Nel frattempo l'Ombra deve utilizzare alcune delle proprie azioni per trovare e distruggere la compagnia.

Non è raro vedere anche scatole di gioco le cui miniature sono state dipinte in modo eccellente od addirittura sostituite da miniature in metallo.

Il gioco ha avuto un notevole successo tanto che è già disponibile una espansione ed alcune varianti reperibili dal sito ufficiale: <http://www.warofthering.it/list.asp>

In sintesi se piacciono i giochi strategici da tavolo questo gioco è sicuramente un acquisto consigliabile.

Tipo di gioco: Giochi da tavolo - **Lingue:** Italiano, Inglese - **Giocatori:** 2-4 - **Età:** da 12 anni in su - **Durata media:** oltre 2 ore
- **Difficoltà:** Impegnativo - **Ambientazione:** Fantasy - **Argomenti:** Combattimento, Politica - **Link al sito ufficiale:**
<http://www.warofthering.it/list.asp>