



ANNO DOMINI 1227

CROCE E AQUILA

La contesa tra Papa Gregorio IX e l'imperatore
Federico II di Svevia. Diciotto reami. Soldatini di
peltro su pergamena. Dadi di ferro.

CROCE E AQUILA

SITUAZIONE INIZIALE

Ho un'idea e una descrizione concreta di gioco per un gioco di strategia che ricorda il famoso Risk, ma pensato per essere giocato online.

Il gioco è ambientato nel XIII secolo, durante il conflitto tra la fazione papale (centrata su Papa Gregorio IX) e la fazione imperiale (centrata sull'imperatore Federico II di Svevia).

Nome del gioco: Croce e Aquila (Kreuz und Adler / Cross and Eagle).

Il campo di gioco è l'Europa del XIII secolo.

Di conseguenza abbiamo i seguenti territori: lo Stato della Chiesa, il Sacro Romano Impero della Nazione Germanica, il Regno di Sicilia (sotto il dominio dell'imperatore tedesco), la Prussia dell'Ordine Teutonico, il territorio della Lega Lombarda, gli stati nazionali o regni come Francia, Inghilterra, Svezia, Norvegia, Danimarca, Portogallo, Spagna (all'epoca ancora divisa tra i quattro re cattolici di Castiglia e León, Aragona, Navarra e Granada), l'Austria (non ancora sotto gli Asburgo), Boemia e Moravia, Polonia, Ungheria e Ungheria Settentrionale (l'odierna Slovacchia), Romania, Bulgaria, Serbia. Si aggiungono piccoli stati come il Ducato di Milano e le quattro Repubbliche Marinare di Venezia, Genova, Pisa e Amalfi. Per semplificazione, l'intera Italia settentrionale (incluso il Ducato di Milano) fino all'odierna Toscana e all'Emilia-Romagna – con l'eccezione della Repubblica di Venezia e di Pisa – viene unificata nella Lega Lombarda. Anche la Grecia è indicata come stato, sebbene storicamente fosse frammentata e sia stata riunificata solo nel 1261 come "Impero di Nicea".

Altri attori sono i tre grandi ordini cavallereschi dell'epoca. Alcuni di essi possedevano un proprio territorio, altri no.

Essi sono:

- I Templari (senza territorio proprio), collocati nel gioco nella Francia meridionale
- L'Ordine Teutonico (con territorio proprio), collocato nel gioco nella Prussia orientale e in parte degli stati baltici
- I Cavalieri Ospedalieri (con territorio proprio), collocati nel gioco a Limassol (Cipro)

La mappa deve essere disegnata di conseguenza. Lo stile deve trasmettere al giocatore un tocco di Medioevo, ma le scritte devono rimanere leggibili e i confini tra i territori indicati devono essere chiaramente riconoscibili.

Per semplificazione, solo alcuni dei territori sopra elencati sono giocabili come soggetti indipendenti:

- Stato della Chiesa
- Sacro Romano Impero della Nazione Germanica insieme al Regno di Sicilia
- L'intera Italia settentrionale (incluso il Ducato di Milano) fino all'odierna Toscana e all'Emilia-Romagna – con l'eccezione della Repubblica di Venezia e di Pisa – unificata nella Lega Lombarda
- Francia
- Inghilterra
- Portogallo
- Spagna
- Svezia, Norvegia e Danimarca unificate nella Scandinavia
- Impero di Nicea (Grecia)
- Boemia e Moravia
- Polonia
- Ungheria e Ungheria Settentrionale (odierna Slovacchia)
- Romania
- Bulgaria
- Serbia
- Templari (Francia meridionale)
- Ordine Teutonico (Prussia orientale e stati baltici)
- Cavalieri Ospedalieri (Cipro)



GIOCATORI E REGOLE DI GIOCO

In totale abbiamo 18 attori giocabili e quindi un massimo di 18 possibili giocatori. Il numero minimo è di due giocatori: lo Stato della Chiesa e il Sacro Romano Impero della Nazione Germanica (Papa e Imperatore). Se si iscrive un numero di giocatori compreso tra 2 e 18, i soggetti rimanenti vengono controllati dalla direzione di gioco (AI).

Il gioco si svolge a turni come Risk. Ogni giocatore ha diritto, per turno, a un movimento di truppe, a un attacco (con dadi) o all'estrazione di una carta.

Differenza rispetto al modello ispiratore Risk: i soggetti disponibili non sono uguali. Possiedono caratteristiche, punti di forza e di debolezza diversi che mantengono l'equilibrio del gioco:

- I soggetti attivi possono formare alleanze della durata di tre turni. Ciò avviene tramite "offerta e accettazione". Esempio: il Papa offre un'alleanza alla Lega Lombarda e la Lega la accetta. Questo viene visualizzato nel gioco a lato della mappa interattiva. Gli alleati non possono attaccarsi a vicenda e non possono attaccare eventuali altri alleati del partner.
- Il Papa ha il potere di proclamare una Crociata al massimo tre volte nel corso del gioco. Ciò comporta che nel turno successivo nessuno possa attaccare il territorio dello Stato della Chiesa (o un territorio da lui conquistato).
- Il Papa ha il potere di scomunicare un soggetto al massimo due volte nel corso del gioco. Ciò comporta che il soggetto scomunicato non possa attaccare lo Stato della Chiesa nel turno successivo.
- L'Imperatore ha il potere di nominare un Antipapa al massimo tre volte nel corso del gioco. Ciò annulla una scomunica o una Crociata proclamata. Se non è stata proclamata alcuna scomunica o Crociata, l'Antipapa nominato dall'Imperatore comporta che nessuno possa attaccare il Sacro Romano Impero della Nazione Germanica nel turno successivo.
- Gli ordini cavallereschi hanno meno soldati delle due grandi potenze e degli stati nazionali, ma ogni cavaliere è due volte più forte di un soldato di qualsiasi altro partecipante.
- Gli ordini cavallereschi hanno diritto a tre movimenti di truppe per turno.





FORZA INIZIALE DELLE TRUPPE PER SOGGETTO

Categoria 1: Le Superpotenze

- Sacro Romano Impero & Regno di Sicilia (Imperatore): 60 soldati (60 punti combattimento)
- Stato della Chiesa (Papa): 50 soldati (50 punti combattimento)
- Francia: 50 soldati (50 punti combattimento)

Categoria 2: Le Potenze Regionali

- Lega Lombarda (Italia settentrionale): 40 soldati
- Inghilterra: 36 soldati
- Spagna: 36 soldati
- Scandinavia: 30 soldati
- Impero di Nicea (Grecia bizantina): 30 soldati
- Boemia e Moravia: 30 soldati
- Polonia: 30 soldati
- Ungheria: 30 soldati
- Portogallo: 24 soldati
- Romania / Bulgaria / Serbia: 24 soldati ciascuno

Categoria 3: Gli Ordini Cavallereschi (Élite)

- Templari (Francia meridionale): 14 cavalieri (equivalenti a 28 punti combattimento)
- Ordine Teutonico (Prussia orientale): 14 cavalieri (equivalenti a 28 punti combattimento)
- Cavalieri Ospedalieri (Cipro): 12 cavalieri (equivalenti a 24 punti combattimento)









SISTEMA DI COMBATTIMENTO (DADI)

Passo A: Calcolare il Valore di Combattimento (VC) Prima di lanciare i dadi, entrambe le parti determinano il proprio valore di combattimento nella regione contesa:

- 1 soldato (reami / stati nazionali) = 1 punto
- 1 cavaliere (ordini) = 2 punti

Passo B: Il Bonus di Difesa (La Regola di Bilanciamento) I due valori di combattimento vengono ora confrontati:

- Caso 1: L'attaccante ha più punti di combattimento. L'attaccante non riceve alcun bonus ai dadi. La sua mera massa (più punti vita) è il suo unico vantaggio. Si lanciano i dadi normalmente.
- Caso 2: Il difensore ha più punti di combattimento. Il difensore riceve un bonus ai suoi tiri di dadi, poiché tiene tenacemente la posizione. – Se il valore di combattimento del difensore è superiore, riceve +1 su tutti i suoi dadi. – Se il valore di combattimento del difensore è doppio o superiore rispetto a quello dell'attaccante, riceve +2 su tutti i suoi dadi.

Passo C: Il lancio dei dadi e il confronto

- Attaccante: lancia un massimo di 3 dadi (D6).
- Difensore: lancia un massimo di 2 dadi (D6) [+ eventuale bonus dal Passo B].
- I dadi più alti di entrambe le parti vengono confrontati tra loro. Vince il valore più alto. In caso di parità vince sempre il difensore (regola di Risk).

ESEMPIO DI CALCOLO

Scenario: la Francia attacca una regione di confine dei Templari. La Francia invia 20 soldati sul campo. I Templari difendono la regione con 6 cavalieri.

1. Determinazione del valore di combattimento:

- Francia (attaccante): $20 \text{ soldati} \times 1 = 20 \text{ punti combattimento}$
- Templari (difensore): $6 \text{ cavalieri} \times 2 = 12 \text{ punti combattimento}$

2. Determinazione del bonus:

- L'attaccante (Francia) ha più massa (20 contro 12), ma non riceve alcun bonus. I Templari difendono senza detrazioni.

3. Il lancio dei dadi:

- Francia lancia: 5, 4, 2
- Templari lanciano: 5, 3

4. Il confronto:

- Confronto 1 (dadi più alti): 5 della Francia contro 5 dei Templari → Parità! Vince il difensore (Templari). La Francia perde 1 soldato.
- Confronto 2 (secondi dadi più alti): 4 della Francia contro 3 dei Templari → Vince la Francia. I Templari perdono 1 cavaliere.

Risultato di questo turno di combattimento: la Francia perde 1 soldato (1 punto combattimento). I Templari perdono 1 cavaliere (2 punti combattimento). Il combattimento continua nel turno successivo fino a quando una parte non fugge o viene annientata.

LE CARTE

Ogni giocatore riceve tre carte per le alleanze.

Il Papa riceve tre carte per le Crociate e due per la scomunica.

L'Imperatore riceve tre carte per l'Antipapa.



LA FINE DEL GIOCO

Ogni soggetto ha una regione centrale o capitale chiaramente definita (ad esempio lo Stato della Chiesa ha Roma, il Sacro Romano Impero ha Palermo/Sicilia o Francoforte, la Francia ha Parigi, i Cavalieri Ospedalieri hanno Cipro).

- La vittoria per “Regicidio”: non appena un esercito avversario conquista la regione capitale di un giocatore, quest’ultimo viene immediatamente eliminato dal gioco.
- La Regola del Bottino (importante per il gioco digitale): tutte le province e gli eserciti rimanenti del giocatore sconfitto passano immediatamente in possesso del conquistatore (o diventano territori neutrali e ribelli controllati dal computer). Ciò conferisce al vincitore un enorme incremento di potenza.
- La fine definitiva del gioco: il gioco termina definitivamente quando l’Imperatore conquista Roma (vittoria per gli Imperiali) oppure il Papa conquista la regione capitale imperiale (vittoria per i Papali). In alternativa vince lo stato nazionale che alla fine controlla il maggior numero di capitali.

ESTETICA

Il gioco deve avere un'estetica simile a Risk Plus o a Civilization, tipica di ogni gioco di strategia.

Caratteristiche particolari:

- L'atmosfera è più cupa rispetto a Civilization. A tal fine può essere utilizzato un effetto bleach-bypass come nel film "300".
- Le figure sulla mappa hanno l'aspetto di soldatini di peltro con caratteristiche ben riconoscibili: tutte portano lo stemma del rispettivo soggetto (Stato della Chiesa, Impero ecc.) e gli ordini cavallereschi sono leggermente più grandi dei soldati normali.
- Vengono proiettati brevi video 3D per singoli eventi: soldati e cavalieri che si scontrano dopo il lancio dei dadi, un Papa minaccioso durante una scomunica ecc. Questi brevi video hanno una funzione puramente estetica.
- Il Papa deve essere una rappresentazione realistica di Gregorio IX.
L'Imperatore deve essere una rappresentazione realistica di Federico II di Svevia.

