



## Scenario Sekigahara, 21 Ottobre 1600

*Errata by GC*

In occasione della partecipazione a **Gioco & Storia, convention del 20-21 ottobre – Latina**, ho proposto di organizzare un tavolo sulla battaglia di Sekigahara, combattuta proprio il 21 Ottobre del 1600.

Sulla battaglia possiedo in collezione due titoli: Samurai – GMT e Shogun Triumphant, inserito in un vecchio numero della rivista Command. Entrambe le simulazioni portano la firma del celeberrimo Richard Berg; Samurai, fra l'altro, è il V modulo della fortunata ed ottima serie edita da GMT definita le "Great Battles of History", opera di Berg e dell'altrettanto celebre Mark Herman. Una garanzia in quanto a grafica, regolamento testato e numero delle battaglie riprodotte, specialmente per quanto riguarda il periodo dell'antica Roma. In realtà Samurai e poi anche RAN, pubblicato successivamente sempre sul periodo del medioevo giapponese, sono evoluzioni del sistema che ruota attorno al mitico SPQR.

Nel preparare lo scenario ho fatto il set up della battaglia di Sekigahara, procedendo poi con qualche turno in solitario oltre che con avversario. Come mia abitudine, poi, ho cercato fra i miei testi quelli dedicati al periodo ed in particolare alla battaglia stessa (vedi sotto, Fonti).

Ed è in questo modo che mi sono accorto di un "errore storico" nelle regole dello scenario!

In effetti fra i vari Clans che durante la battaglia tradirono la causa di Ishida Mitsumari (la Western Army), ci furono, oltre a Shimazu e Kobayakawa, anche Wakisaka, Akaza, Ogawa e Kutsuki! Anzi, proprio gli ultimi quattro decisero di agire e schierarsi solo dopo che Kobayakawa iniziò l'attacco tradendo

Ishida. Al contrario, le regole speciali dello scenario stabiliscono che sia Shimazu sia Kobayakawa possano tradire (tiri di dado dal 2° turno di gioco), mentre piazzano i quattro piccoli Clans automaticamente alleati di Ishida permettendo anche un'attivazione unica (vedi regola speciale....), grazie all'influenza che il vecchio Wakisaka esercitava sui leaders più giovani. Vedi sotto immagini tratte da testo della Osprey. Evidenzio che anche il gioco pubblicato su Command e dello stesso Berg, simula tale possibile tradimento dei Clans citati.

Ho pensato, quindi, di studiare la seguente variante che cambia parecchio lo scenario, a mio parere. In effetti anche la possibilità di bilanciare lo scenario offrendo l'iniziativa al primo turno al giocatore Ishida deve essere giocata in maniera diversa .....!

### VARIANTE:

1. I Clans n. 10-11-12-13 della Western Army, seguono la stessa regola "The Kobayakawa", pag. 21. Se l'attivazione riesce è possibile attivare solo uno dei 5 clans (Kobayakawa, Wakisaka, Akaza, Ogawa o Kutsuki), designandolo prima del tentativo. Se l'attivazione fallisce, il Busho designato NON è finished è l'iniziativa NON è persa.
2. Se unità dell'Army Eastern attaccano unità citate al punto 1 sopra, tali Clans diventano alleati Western in modo definitivo.
3. La regola "Wakisaka", pag. 22, è ancora valida ma con la seguente errata al punto 2: "the player that active Kobaykawa may activate....."
4. Le condizioni di vittoria sono modificate: "If the Kobayakawa actively join the Tokugawa, the RP level drops to 191 RP....."

**N.B.** l'autore, Richard Berg, è stato contattato dal sottoscritto. Berg, gentilissimo, non ricorda lo scenario è gli studi fatti all'epoca, quindi non ha fatto problemi per la variante! Questa la risposta (02/10/2018):

*As I explained before - and you have noted - it's been decades since I designed this game . . .or even looked at it, so my insight (and memory) would not be helpful. I'm sure that whatever additions you have made, given your sources, will be just fine . . . and help you*

*enjoy the battle ... So ..ENJOY!! - rhb*

### Fonti:

- Sekigahara 1600, Osprey
- Shogun Triumphant, Command n. 23/1993 (Richard Berg)
- Le battaglie dei Samurai, Melita Editore, I di Stephen Turnbull



Sopra, immagine tratta dal libro Osprey, che evidenzia "il tradimento" dei Clans 13-16



Sopra, i 4 Clans corrispondenti all'immagine sopra ed interessati dalla modifica alle regole di scenario