

Rompete il blocco

Scenario ipotetico per Signal Close Action – Fast Play

17 ottobre 2006 – Livorno

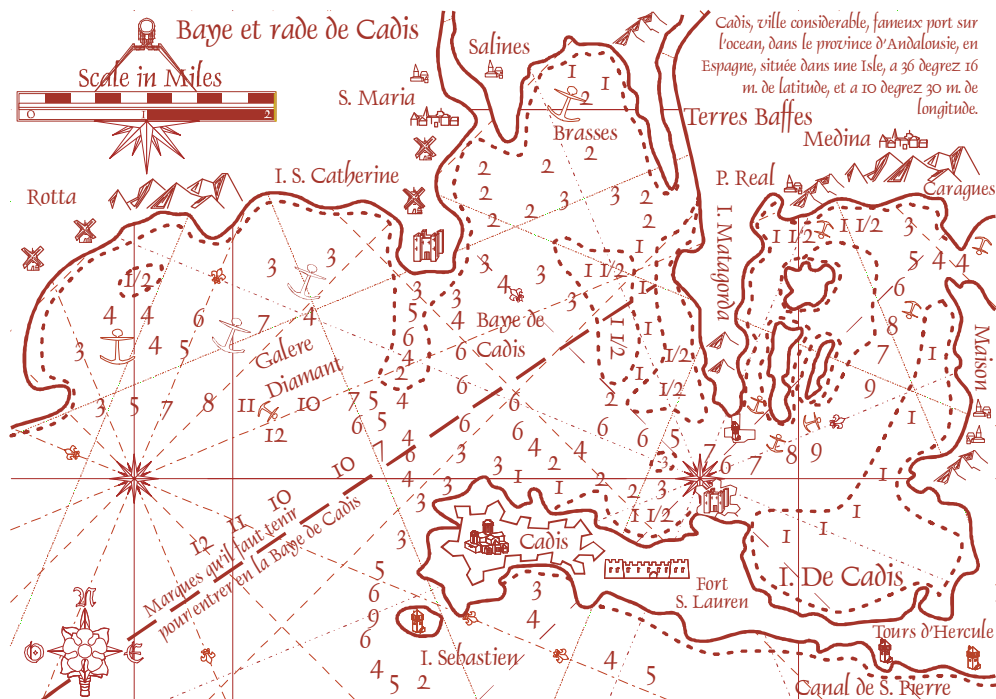
Napoleone, in modo sempre più pressante, ha ordinato alle navi francesi di forzare il blocco dei porti in cui sono assediati dalla marina britannica. Uno squadrone franco-spagnolo decide di tentare la sorte e spezzare l'accerchiamento, confidando nel vento favorevole e facendo assegnamento, come ultima speme, nelle batterie dell'isola di Santa Caterina.

Il regolamento

Signal Close Action è un regolamento navale napoleonico (1793-1815) realizzato e distribuito da Rod Langton – www.rodlangton.com. Al regolamento completo, decisamente realistico ma piuttosto complesso, si aggiunge un insieme di regole derivate dall'originale che hanno lo scopo di rendere la simulazione più rapida e godibile anche da giocatori meno esperti: il *Fast Play*.

L'idea che sta alla base di entrambi i regolamenti è la *tabella di attivazione*, o *tabella di abilità*. Un meccanismo che permette di decidere come una nave risponde agli ordini con un solo tiro di dado, anzi, è possibile (e consigliato) un solo tiro di dado per tutte le navi controllate dal giocatore.

Il porto di Cadice



Regole speciali

Tempo di gioco: 20 turni. I francesi sistemano per primi le navi a nord dell'isola di Sebastien, a ridosso della costa (angolo nord-est del tavolo). Gli inglesi sistemano successivamente, angolo sud-ovest del tavolo. Vento iniziale da nord.

Le squadre

Squadra franco-spagnola

Franco-spagnoli	Player	Country	Rate	Deck	Guns	BF	DC	Coy.	Pts.	Ar	C	Af	D
Tonnant		Francia	3	2	80L	10	150	0	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Héros		Francia	3	2	74M	8	120	-1	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Guillaume Tell		Francia	3	2	80S	9	140	0	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Atlante		Spagna	3	3	74L	9	130	-1	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Santissima Trinidad		Spagna	1	3	130	14	190	-1	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Santa Elena		Spagna	6	1	20	2	50	-1	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Squadra inglese

Inglese	Player	Country	Rate	Deck	Guns	BF	DC	Coy.	Pts.	Ar	C	Af	D
Agamennon		Inghilterra	3	2	64	6	130	2	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Defiance		Inghilterra	3	2	74L	9	150	1	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Indefatigable		Inghilterra	2	2	44	5	120	1	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Leander		Inghilterra	4	2	50	5	110	1	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Britannia		Inghilterra	1	3	100	12	190	1	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
La Nereide		Inghilterra	2	2	44	4	80	1	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____



La Lu(ri)doteca

La *Lu(ri)doteca* è un'associazione che ha lo scopo di utilizzare il gioco, in alcune delle sue molteplici forme, per favorire la crescita sociale e culturale dei propri soci. Noi promotori dell'associazione siamo infatti convinti che il gioco ci consenta di *soddisfare due nostri profondi e contraddittori stimoli sociali: l'uno di stare insieme, l'altro di confrontarci.*

Gli aspetti del gioco in cui la *Lu(ri)doteca* propone e progetta attività spaziano dal gioco da tavolo alle simulazioni storiche tri-dimensionali senza dimenticare i giochi di ruolo o di *improvvisazione teatrale*. Ma l'associazione è attivamente impegnata nella ideazione, nella progettazione e nella realizzazione di giochi completamente originali, alcuni dei quali sono disponibili sul sito nello spirito di gratuità che anima il nostro statuto ed anche i soci.

Perché il gioco

Beh! Innanzitutto perché è *divertente*. Accingersi a giocare è, in qualche modo, come accingersi ad un bel pranzo, c'è lo stesso tipo di gioiosa partecipazione. Ed in questo senso il gioco non è solo dei bambini ma è degli adolescenti, degli adulti.

In secondo luogo perché il gioco svolge una *naturale* funzione di educazione alla legalità. Infatti un gioco e le sue regole sono la stessa cosa, le regole *sono* il gioco e viceversa. Accingendoci a giocare un gioco dichiariamo di accettarne le regole.

Sito web: www.luridoteca.net

e-mail: info@luridoteca.net

Gualtiero Grassucci: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it

Fabio Zidaric: fabio.zidaric@fastwebnet.it