A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor, including a helmet with a crest, is mounted on a brown horse. The horse has a green cloth draped over its head and neck. The knight is holding a sword and a shield. In the background, other soldiers are visible, some on horseback and some on foot, engaged in combat. The scene is set against a backdrop of a cloudy sky and a distant landscape.

the Fooly King of the VENTURA BATTLE SYSTEM™

•• LE GRANDI EMOZIONI DELLA STORIA ••

La Battaglia della Fossalta e la Cattura di Re Enzo del 1249



SirChesterCobblepot.com

CHI

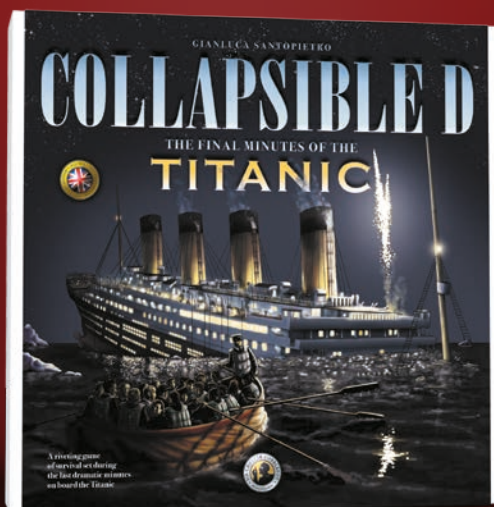
Sir Chester Cobblepot, da un decennio, produce con grande dedizione giochi da tavolo di alta qualità, tutti dotati di una precisa “vocazione”: la *public history*.

Grazie alla sinergia con i più importanti editori internazionali questa pratica ha divulgato importanti fatti di **Storia** e valorizzato significative opere di **Letteratura**.

Sia le grandi emozioni che le accurate rievocazioni, quanto le ingegnose interpretazioni ludiche, non hanno mai compromesso il sano divertimento né l'accuratezza filologica.

Il Gioco e la Storia, così come la Letteratura, si propongono combinate sul mercato con consensi e apprezzamenti inaspettati, da utenti normalmente refrattari agli argomenti.

L'approccio non accademico e la propensione alla divulgazione ci hanno valso l'invito alla prima conferenza dell'**Associazione Italiana di Public History**.



◀ **Collapsible D: i Momenti Finali del Titanic™** celebra il centenario del tragico affondamento del transatlantico nel 1912.

Garibaldi: la Trafila™ nel bicentenario della nascita, rievoca la rocambolesca fuga dagli austriaci attraverso il territorio ravennate del 1849. ▶

COME

Cobblepot Games con diverse decine di edizioni, molte delle quali localizzate non solo nei mercati europei e americani, ma anche asiatici, ha un obiettivo ambizioso.

Che si tratti di *board games*, *family games* o *party games*, la missione primaria è la diffusione di una cultura del gioco attraverso un'esperienza immersiva e costruttiva.

Sir Chester Cobblepot ha creato e coltivato diverse sinergie con istituzioni Comunali e Regionali per la produzione di giochi come strumenti di promozione e divulgazione culturale.

A Ravenna, **Garibaldi: la Trafila™** per il bicentenario della nascita dell'Eroe dei Due Mondi e **Dante Alighieri Comedia: Inferno™** per il VII centenario della morte del Sommo Poeta.

A Gradara, **Paolo e Francesca: Intrighi a Gradara™** e **Assedio al Castello: Gradara 1446™**, strumenti di promozione turistica e remunerativi *merchandising* artistici.



◀ **Paolo e Francesca: Intrighi a Gradara™** rievoca i giochi di potere delle famiglie nobiliari che hanno governato il borgo medievale intrecciati con la storia dei famosi amanti. ▶

COSA

Sir Chester Cobblepot ha ultimato la produzione di *The Fall of the King™* (La Caduta del Re), un gioco che rievoca la battaglia della Fossalta del 1249, per due giocatori.

Sorprendentemente semplice con pochissime regole da assimilare, rimette sul campo di battaglia tutti i protagonisti del fatto d'arme che condusse alla cattura di Re Enzo.

I Ghibellini imperiali si scontrano nuovamente nelle campagne tra Modena e Bologna contro i Guelfi bolognesi: chiunque, dai nove anni in su, potrà riscrivere la Storia.

Top Hat Games editorà un'opera che è penalizzante definire soltanto *gioco*, visto che in Italia la validità culturale di questo strumento è ancora troppo spesso ingiustamente screditata.

Grazie ai finanziamenti dell'**Università di Edimburgo in Gran Bretagna**, più persone conosceranno questo prodotto per apprendere, divertendosi, un importante evento storico.

QUANDO

The Fall of the King™ è un'idea di Aldo Ghetti e Gianluca Raccagni, due significative professionalità che hanno dato vita a un'opera ludica di grande valore.

Aldo Ghetti è un *wargamer* esperto, un competente appassionato di Storia e un riconosciuto autore di giochi, un Cavaliere insignito di onorificenze per i suoi meriti divulgativi.

Gianluca Raccagni è un professore universitario di Storia medievale in Gran Bretagna che divulga il sapere accademico utilizzando i *wargame* e i "soldatini".

Sir Chester Cobblepot ha sviluppato con loro il *Ventura Battle System™* di cui *The Fall of the King™* è il primo gioco a utilizzarlo per rievocare le battaglie medievali.

A luglio 2020 verrà avviata da **Top Hat Games**, sulla piattaforma Kickstarter, la raccolta fondi per editare *The Fall of the King™* entro la fine dell'anno.



◀ **Arena Colossei Ludi Gladiatorii™** riporta nel Colosseo le tecniche e il fascino dei giochi gladiatori della Roma imperiale.



◀ **Dante Alighieri Comedia: Inferno™** celebra il VII centenario della morte del Sommo Poeta.



◀ **Lettere da Whitechapel: Nuova Edizione™** rievoca i macabri fatti di cronaca che hanno terrorizzato la città di Londra nel 1888.

DOVE

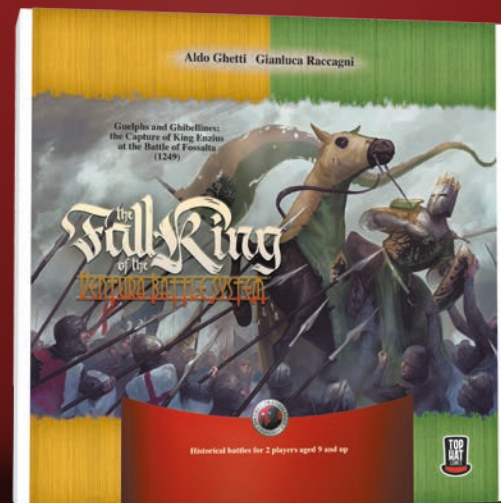
The Fall of the King™ rievoca la battaglia della Fossalta, accreditata il 26 maggio 1249, su quattro diversi scenari storici che attraversano le campagne tra Modena e Bologna.

Ricognizione è il primo scenario storico attraverso cui i giocatori prendono confidenza con componenti, regole e caratteristiche del mondo medievale.

Sant'Ambrogio è il secondo scenario, e sull'omonimo ponte che attraversa il fiume Panaro si risolve il primo attacco dei cavalieri imperiali guidati dal *Falconetto*: Re Enzo.

Fossalta è il terzo scenario, in cui i Ghibellini sono costretti a ripiegare verso Modena cercando un guado nell'impetuoso torrente Tiepido, incalzati dalle truppe Guelfe.

San Lazzaro è la chiesa del quarto e ultimo scenario, dove la Storia ha tramandato la cattura di Re Enzo prima della prigionia bolognese al famoso palazzo in centro città.



◀ **The Fall of the King™** rievoca la battaglia della Fossalta del 1249 tra i Guelfi bolognesi e i Ghibellini imperiali di Re Enzo.

PERCHÈ

The Fall of the King™ è un gioco in cui i partecipanti competono per il trionfo della battaglia e attraverso questa esperienza immersiva conoscono e apprendono.

Da protagonisti si fa esperienza: fin da piccoli apprendiamo con l'attività ludica, tanto che l'ONU nella Carta dei Diritti dei Bambini, nel 1959, la definiva un «diritto fondamentale».

Giocare significa crescere, e va bene farlo a ogni età: sperimentare attraverso una simulazione protetta e coinvolgente, come professa il *game-based learning*.

Conoscere la Storia, scendendo nello specifico, fa comprendere il proprio passato e ci fa aderire meglio alla nostra collocazione temporale.

Giocando, l'insegnamento non è più frontale e passivo, ma attivo e coinvolgente, in cui i partecipanti sfruttano le nozioni per ambire al raggiungimento dello scopo: vincere.



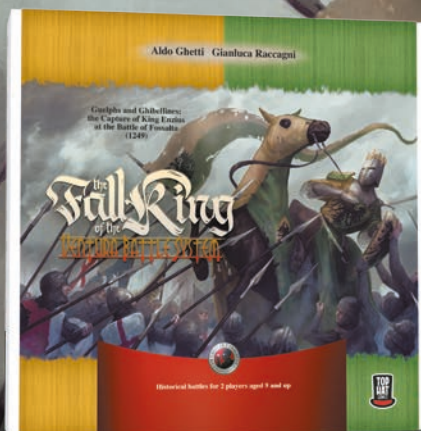
◀ **Schönbrunn: il Congresso Danzante di Vienna™** ricostruisce le tattiche di supremazia dei rappresentanti europei al raduno austriaco del 1814/1815.

The Fall of the King™

Un gioco di battaglie per 2 giocatori
dai 9 anni in su, basato su *Ventura Battle System™*

Un'idea di Aldo Ghetti e Gialuca Raccagni
svilupata da eNigma
illustrata da Maichol Quinto, Alan D'Amico e Ilaria Ambrosini
Prodotta da Giacomo Santopietro per Sir Chester Cobblepot

Edito da Top Hat Games
in inglese e italiano*



La confezione conterrà:

48 **carte** e 78 **tessere** con tutti i protagonisti della battaglia
4 **mappe** che riproducono i campi di ogni scenario

Tanti **accessori**: 7 misuratori, 2 plance,
1 segnalino, 91 indicatori, 44 marcatori e dadi

*La componentistica potrebbe variare
in base all'esito della campagna Kickstarter



SirChesterCobblepot.com
info@sirchesterobblepot.com