



the **Wall Rung** 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

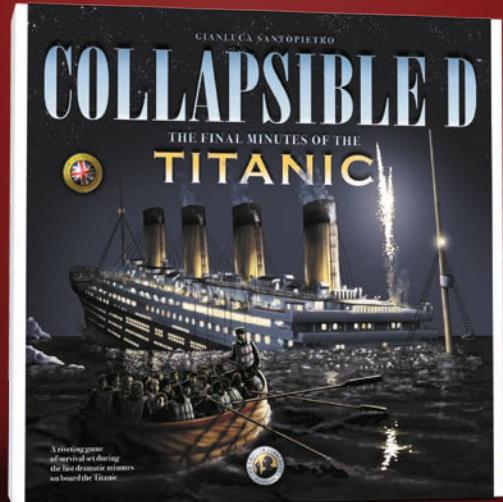
Sir Chester Cobblepot, da un decennio, produce con grande dedizione giochi da tavolo di alta qualità, tutti dotati di una precisa "vocazione": la *public history*.

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

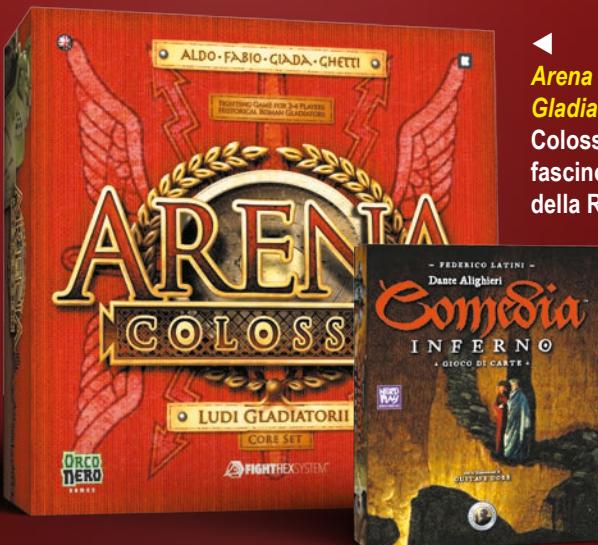
Sir Chester Cobblepot ha ultimato la produzione di *The Fall of the King™* (La Caduta del Re), un gioco che rievoca la battaglia della Fossalta del 1249, per due giocatori.

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 editerà 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.



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.

QUANDO

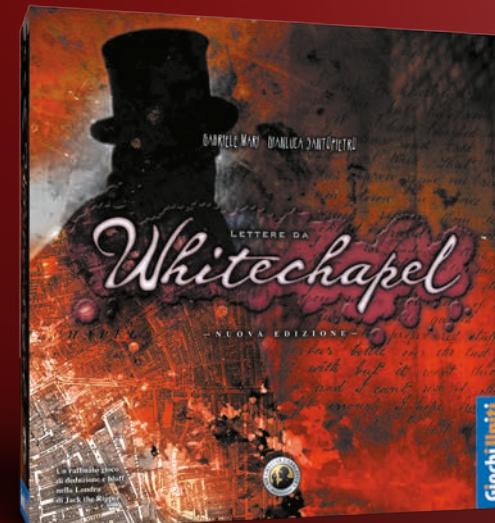
The Fall of the King™ è un'idea di Aldo Ghetti e Gianluca Raccagni, due significative professionalità che hanno dato vita a un'opera ludica di grande valore.

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.



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

DOVE

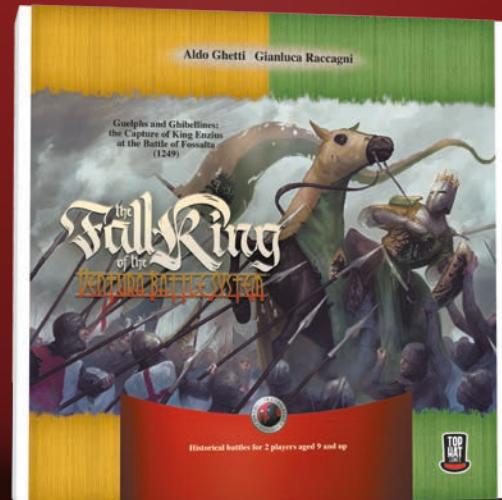
The Fall of the King™ rievoca la battaglia della Fossalta, accreditata il 26 maggio 1249, su quattro diversi scenari storici che attraversano le campagne tra Modena e Bologna.

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

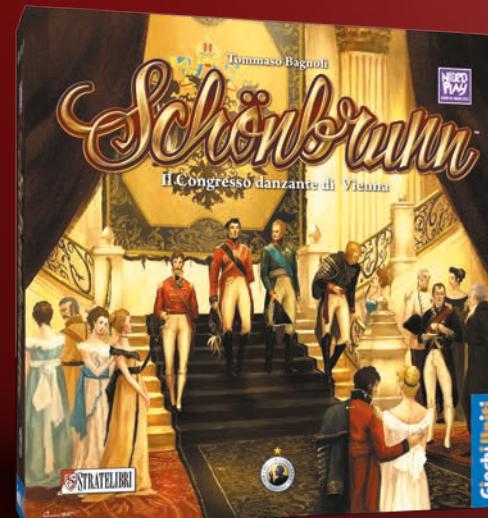
The Fall of the King™ è un gioco in cui i partecipanti competono per il trionfo della battaglia e attraverso questa esperienza immersiva conoscono e apprendono.

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.

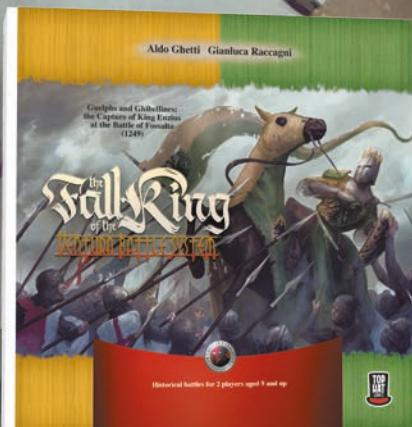
The Fall of the King™

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
sviluppata 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@sircheстercobblepot.com