

# TRE RECENSIONI PER TRE WARGAMES

## PRICE OF GLORY

Deciso ad espandere la mia collezione di manuali, ho recentemente acquistato un manuale riguardante la Prima Guerra Mondiale. Price of Glory, edito dalla IRONIVAN GAMES e scritto da Keith Stine e Chalfant Conley.

Il libro, una cinquantina di pagine con un'unica immagine a colori, peraltro molto bella, in copertina, è molto spartano al suo interno. Testo, tabelle e Data Card dei mezzi ed armi.

Eppure devo dire che questa semplicità mi ha sorpreso. I suoi autori sono partiti nello sviluppo dalle seguenti considerazioni: creare un gioco semplice, che possa essere adattato facilmente ai gusti dei giocatori, senza stravolgere pagine di regole già scritte e soprattutto astrazione.

Cosa significa tutto ciò? Che il giocatore è qui il comandante di un plotone rinforzato. Quindi dovrà decidere dove piazzare le armi di supporto, quale squadra dovrà appoggiare l'autoblindo e chi proteggere l'artiglieria eventualmente presente.

Quindi il giocatore non deve preoccuparsi di dare l'ordine di distendersi o ricaricare l'arma ai suoi uomini. Essi, come scrivono senza intento offensivo gli autori, "sono più intelligenti" dei giocatori. Inteso questo come che queste azioni vengono date per scontate e quindi è inutile perdere tempo nel simularle. Ogni fante è rappresentato da tre caratteristiche, l'Abilità nel Tiro, il Valore – utile nel corpo a corpo -. Il Coraggio. Quest'ultimo importante nei test di disciplina. Serve per rappresentare sia l'addestramento che la "voglia di combattere" del soldato. Per risolvere le azioni si usano dadi a dieci facce.

Il gioco è strutturato a turni con il tiro per l'Iniziativa all'inizio di ognuno di essi, il vincitore fa agire una sua unità, alternandosi con l'avversario. Il movimento può essere eseguito prima o dopo il tiro. Ma in base a quanto ci si muove e a dove ci si muove, il volume di fuoco ed il raggio d'ingaggio contro il nemico subiscono penalità. Questo fa sì che non sia possibile correre od avanzare rapidamente sparando nel contempo a lungo raggio. Ciò rende realistico il gioco ed obbligando i giocatori a fare uso del terreno. Un attacco alla baionetta contro nemici nelle trincee era e rimane un suicidio. Il regolamento include regole sul filo spinato, la guerra nelle trincee, il tempo atmosferico ed altro ancora. Si possono simulare attacchi col gas e le prime azioni dei carri.

Altro pregio è che il regolamento include le regole per la creazione a punti delle proprie forze di fanteria. In effetti Price of Glory consente, per possibilità stessa offerta dagli autori, di essere usato per rappresentare non solo la Grande Guerra, ma anche tutte quelle guerre che si sono svolte dall'inizio del 1900 a prima della Seconda Guerra Mondiale. Rivoluzione Russa, Campagna di Libia e quant'altro ancora i giocatori decidano di fare.

Da segnalare il gruppo su Yahoo, in lingua Inglese. Dove ogni giorno giocatori si scambiano idee e questioni sui giochi di questa casa. Infatti essa non ha prodotto solo questo, a mio avviso, riuscitissimo gioco, ma altri regolamenti storici. Dalla Guerra Civile Spagnola del 1936 ai conflitti moderni. L'ingegno degli autori è stato di avere creato un cuore unico a livello di meccaniche e valori per i propri regolamenti e di usare per specifici scenari dei supplementi monotematici. Anch'essi sotto forma di volumi di poche decine di pagine. Si tratta quindi di un regolamento scritto per prima da chi gioca e che consente a chi vuole fare delle modifiche od aggiunte di poterlo fare senza rischiare di andare a

cozzare contro decine di regole standard.

In conclusione, se avete una ventina di Euro da spendere e non vi dispiace di usare le vostre conoscenze di storia questo gioco è vivamente consigliato.

## **CROSSFIRE**

Il mio recente esordio assoluto come wargamer e' legato ad un regolamento sulla WWII che ritengo assolutamente geniale nella sua semplicita'. CROSSFIRE. Quello che mi convinse ad acquistarlo, circa un annetto fa, fu il prezzo contenuto e il fatto che per giocare non dovessi usare ne' il metro ne' la solita serie di schede cartacee per la valutazione e misurazione di qualsiasi cosa, ne' una collezione di decine e decine di dadi (ne bastano 4 a 6 facce). Altro aspetto rilevante: potevo recuperare dopo anni i miei 1/72 in plastica!!! Non staro' qui a fare commenti "tecnici" approfonditi su CROSSFIRE, che potete abbondantemente trovare sul sito ufficiale ([crossfire.wargaming.info](http://crossfire.wargaming.info)) e nell'attivissimo Yahoo Group ([games.groups.yahoo.com/group/Crossfire-WWII](http://games.groups.yahoo.com/group/Crossfire-WWII)), ma non posso fare a meno di consigliarlo soprattutto a chi vuole cominciare da zero. Proprio come me.

Per allestire una Compagnia bastano meno di 50 miniature. La prima volta che l'ho giocato, sono rimasto sorpreso dal fatto che mi bastasse avere qualche Squadra di Fucilieri e Mitraglieri e qualche Mitragliatrice pesante, per far funzionare il regolamento davvero alla grande. Man mano che ci si impratichisce e crescono le esigenze di "simulazione", trovano spazio i Mezzi Corazzati, i Mortai, i Bazooka, i Cecchini, i Campi Minati, le Imboscate, etc.. Il colpo d'occhio di un tavolo ben fatto e' davvero eccezionale: i meccanismi di gioco sono tanto più' intriganti quanto più' il tavolo e' ricco di Terreni di vario tipo (che io faccio rigorosamente a mano); la sensazione e' proprio quella di spostarsi "tatticamente" da una copertura all'altra per scovare il nemico, per sfuggire alla sua attenzione o per attirarlo in trappola. Il tutto con una reale sensazione di dinamicità e movimento dovuta all'assenza pressoché' assoluta di "chart" da consultare. Il gioco e' a livello di Compagnia, composta da Plotoni (generalmente 3) a loro volta composti da Squadre. La Squadra e' composta da tre miniature o da una Mitragliatrice Pesante con personale addetto, su una basetta quadrata (la cui misura non e' rilevante), che puo' diventare un mini diorama con i fiocchi, con poca spesa e poco impegno. Penso che CROSSFIRE sia davvero "diverso" nel vastissimo panorama dei Wargames e che valga la pena non lasciarselo sfuggire.

## **COMMAND DECISION TEST OF BATTLE**

Poco tempo fa ho acquistato l'ultima versione di Command Decision, il famoso regolamento sulla Seconda Guerra Mondiale creato da Frank Chadwick. In questa ultima versione con la collaborazione di Glenn Kidd. L'impatto visivo è notevole, una bella copertina colorata rappresentante delle miniature americane in scala 15mm. Sotto di essa circa duecento pagine di regole, tabelle, army list e tanto altro ancora. La struttura può sembrare simile a quella della vecchia edizione, a parte il fatto che essa era suddivisa in una serie di libretti. Ci sono le regole basiche e quelle avanzate, che complessivamente si prendono cento delle duecento pagine a del volume. A seguire come organizzare un campo di battaglia, alcuni ordini di battaglia per Americani, Inglese, Tedesche e Russi e la descrizione delle carte evento che sono fornite assieme al volume ( una innovazione di questa versione ). Il volume è ben curato, buona qualità della carta e ricco di fotografie di miniature e tabelle. Quattro pagine con la descrizione dei contenuti ed una scheda riassuntiva del turno e delle tabelle principali precedono un breve riassunto della Seconda Guerra Mondiale e l'introduzione al gioco stesso. Quello che risulta, da una rapida scorsa

del manuale, premetto che non ho mai giocato a nessuna delle due versioni, è che sia stata preferita la giocabilità alla complessità. L'obiettivo dei due autori sembra essere stato quello di mettere il giocatore nella situazione di un comandante di battaglione, con supporti, impegnato a svolgere una ipotetica missione nella Seconda Guerra Mondiale. Quindi niente più semplici battaglie di sfondamento o campali, ma avioassalti, sbarchi, difese a tutti i costi ed altro ancora. Attenzione, giocabilità non significa semplicità assoluta, il regolamento è completo nel rendere dura la vita al vostro alter ego sul campo di battaglia. Se volete verificare se il fango era veramente un ostacolo o volete preoccuparvi delle munizioni e di che effetto fa stare sotto un bombardamento, il regolamento è lì. Inoltre le carte evento aggiungono un elemento d'incertezza al gioco che prima non c'era. Si va da un recupero in gioco migliorato di uno stand ( basetta di truppe ) ad un bonus al tiro. Come già detto il gioco è a livello tattico, una basetta rappresenta un plotone od un elemento più piccolo di esso ed un veicolo un plotone di quattro o sei mezzi. Vista la completezza delle regole ritengo CDTB ideale per il gioco a squadre. Con un comandante in capo e vari giocatori che sono responsabili per le singole unità, supporti compresi.

Una delle innovazioni del gioco è il ruolo dell'artiglieria. Essa non è più usata solo per distruggere i nemici ( cosa non da sottovalutare ), ma per obbligarli a tenere giù la testa in preparazione dell'assalto delle proprie truppe o per bloccare quelle nemiche. Infatti gli effetti dei colpi presso uno stand sono tre, di solito. Niente, Pinned, Eliminato. Nel secondo caso vuol dire che il nemico avrà limitazioni al suo movimento ed alla sua efficacia ( avete presente nei film quando cadono le granate e c'è quello che urla giù la testa? ). Con Eliminato non s'intende l'uccisione sul colpo di 30 o 60 uomini, quanto la perdita, come forza combattente, dell'unità in questione. Infatti è possibile riportare indietro uno stand per due dello stesso tipo distrutti. Questo rappresenta i comandanti che cercano di riportare in linea gli uomini validi mentre inviano indietro i feriti, per esempio. L'effetto di un colpo è inoltre determinato non solo da chi spara, ma dalla qualità del bersaglio. Il gioco divide le truppe in sei categorie. Da uno scarso combattente recluta alle truppe d'élite. Questa differenza serve a rappresentare diversi attributi del combattente. Non solo l'abilità nell'uso delle armi, ma anche la migliore coordinazione, morale ed uso del terreno da parte dei soldati in questione. Per la risoluzione dei combattimenti viene usato un dado a 10 facce. Degne di nota sono anche le molte Note dell'Autore o Storiche che accompagnano le regole. Esse sono usate dagli Autori per spiegare il perché delle regole, sia da un punto di vista meccanico che "filosofico", cioè per quale motivo hanno agito in quel modo nel rappresentare una situazione. Si potrà non essere d'accordo con le loro scelte ma di sicuro non le avvolgono dell'aura d'infallibilità acritica che si può trovare presso altri regolamenti. Dove gli autori mostrano un pizzico di orgoglio nell'espone il loro lavoro è la parte relativa alla scelta del terreno e degli ordini di battaglia. La creazione del proprio Battle Group è l'elemento chiave delle scelte del giocatore. Esso si compone di tre elementi; la Holding Force, la Reserve Force e la Assault Force. Ognuno di questi sotto gruppi ha un minimo e massimo di punti a disposizione, i quali variano in base agli anni della guerra. Questi gruppi entrano sul tavolo da gioco in momenti differenti stabiliti dalla missione che viene giocata. E' inoltre possibile usare degli stand fantasma ( cioè basette di miniature che non rappresentano veramente delle truppe ) per simulare la Nebbia della Guerra. L'avversario vedrà delle miniature ma non potrà essere sicuro, fino a che non spara o si avvicina che non c'è nessuno. Due cose mi hanno ulteriormente colpito, una è che il tavolo da gioco consigliato dovrebbe avere le dimensioni di sei piedi per sei piedi. Cioè un quadrato di circa un metro ed ottanta di lato. O meglio ancora, con un lato di tre metri, dieci piedi. L'altra l'assenza di qualche pagina dove venisse descritto un turno o parte di esso, sia chiaro, vi sono spiegazioni affianco ad ogni regola. Ma non ho trovato ( forse svista mia ) una descrizione di un turno completo o di una buona parte di esso, magari con delle illustrazioni di ciò che sta accadendo. Penso che un piccolo battle report,

con illustrazioni di cosa sta accadendo avrebbe reso più familiare i concetti del gioco. Il prodotto rimane indirizzato più ad un pubblico di amanti della simulazione, persone dotate quindi di un bagaglio conoscitivo sulla Seconda Guerra Mondiale maggiore della media, che non ad un neofita e renderlo più chiaro ne avrebbe giovato la diffusione. Il manuale, come dichiarano onestamente gli autori, non è completo. Ulteriori army list per i Battle Group ( od Unità di Manovra, all'italiana ) devono ancora essere pubblicati ed essi arriveranno a coprire anche l'epoca moderna. Volendo infine comparare Command Decision Test of Battle ad un altro gioco in 15mm sullo stesso periodo la scelta non può che cadere su Flames of War. Si vede in effetti che i due prodotti vengono da due scuole di pensiero differenti. La prima che punta sulla simulazione vera e propria, con un taglio... per chi già sa. La seconda che invece vuole ricreare il feeling dato dai grandi film di guerra ( anche se il regolamento non è banale o scialbo ) e quindi mira ad un pubblico non specialistico e lo cattura grazie anche all'ottima veste grafica del suo manuale base. Quale scegliere? Dipende dai gusti personali, ma ricordate, l'importante è divertirsi!