

ALLEGATI #1 ARTICOLI DA BLITZKRIEG

UN LIETO RITORNO

Annunciato l'imminente ritorno sul mercato di un classico quadrigame SPI, **BATTLES FOR THE ARDENNES**, ovvero il Bulge facile. A tale notizia pensiamo di fare cosa gradita dedicando una breve presentazione del gioco SPI di cui feeling e regole sono state lasciate inalterate dalla versione TSR.

BATTLE FOR THE ARDENNES (di Danny S.Parker, prezzo circa 20\$ ristampa SPI)

BOA è una simulazione a livello operativo della battaglia detta del Bulge 1944 con una analoga analisi dell'invasione tedesca dello stesso territorio del 1940. Ogni turno rappresenta 12 ore di tempo reale ed ogni esagono di mappa rappresenta circa 3.200 m. Durante il gioco si tende a muovere ed attaccare a gruppi di divisioni anche se le pedine in genere sono a livello di reggimento/battaglione. Vi sono quattro mappe che possono essere giocate separatamente o possono essere unite assieme per la campagna. (Nella ristampa dovrebbero essere mantenute le 4 mappe stampate a parte per garantire appunto la campagna, invece delle 4 mappe stampate ambo i lati di due singoli fogli, come pare intenda fare la TSR - le pedine resteranno invariate anche se, pare, stampate su carta patinata. Gli oltre 800 counter (di cui gran parte sono solo markers) avranno bisogno di molto più spazio di quanto ne garantisca il solito counter-tray.

Le quattro mappe prendono il nome da altrettante località della zona, celebri per gli scontri avvenuti. E così avremo Celles, StVith, Sedan e Clervaux il cui nome teutonico è Clerf. Lo scenario del 1940 "Blitzkrieg" dura 1?2 turni ed ha bisogno di tutte e quattro le mappe, mentre la campagna dura la bellezza di 36 turni sempre su quattro mappe.



COMPLESSITA': su una scala decimale, volendo usare anche le regole opzionali si potrebbe dare al gioco un buon 6. Il sistema non è infatti molto impegnativo da apprendere, è veloce e divertente a la Panzergruppe Guderian. Il set up forse è un po' più impegnativo anche perché non è segnato né in mappa né sui counters (NB: forse nella ristampa lo sarà) e dura all'incirca dai 45' ad un'ora per la campagna, sui 20'-35' per uno degli scenari minori. La durata del gioco è variabile. Uno scenario spesso non porta via più di 4-5 ore di gioco continuato, mentre la campagna del '44 presume 2 o 3 serate di gioco per arrivare ad un momento decisivo. Naturalmente conoscendo bene inglese e regole tali tempi possono essere migliorati di molto. Pare inoltre che in quattro giocatori le cose filino molto più velocemente anche se è facile litigare per l'assegnazione dei rinforzi. In ogni caso può essere consigliato anche ai principianti purché abbiano qualche esperienza con altri sistemi operazionali della WW2.

CARATTERISTICHE GENERALI. Le regole sono descritte in maniera piuttosto chiara e necessitano quasi mai di ruminazioni interiori. Il bilanciamento delle situazioni di gioco è buono per tutti gli scenari e si sa come sia difficile bilanciare una campagna delle Ardenne con le condizioni di vittoria.

DIFETTI: la grafica del gioco è eccellente ed i counters hanno meravigliosi colori. Tuttavia il grigio chiaro che contraddistingue città e strade talvolta si confonde con il fondo della mappa, soprattutto nelle aree di bosco rado (vi capiterà di aver preso tutti gli incroci stradali chiave e le città maggiori e di attaccare nemici imboscati che con vostro stupore rivelano sotto di essi qualche dannata cittadina nascosta). Forse un rosso vivo o un arancio avrebbe meglio reso l'idea.

Se si usano le marce forzate le unità possono affaticarsi e diventano tali e quali come se fossero non rifornite. Ora siccome gli effetti sono uguali ma i momenti (fase) in cui le unità diventano affaticate o non rifornite sono diversi, c'è la necessità di avere markers diversi per lo stato di affaticamento e per le unità non rifornite (lo dice lo stesso autore). Il difetto sta nel fatto che ben 50 markers di gioco sono del tutto vuoti e che poco costava stampare su alcuni di essi la parola "fatigue".

Altro punto piuttosto oscuro e che sarà chiarito dalla nuova edizione, è che le truppe tedesche nel 1940 partono ben dentro il territorio nemico ancor prima dell'inizio dell'invasione originando una comica pre-Blitzkrieg. Altra cosa strana riguarda l'artiglieria che, per praticità, ha sempre un "range" di tre esagoni.



(Nota : subito dopo aver scattato questa foto, il cannone sparo un colpo ...)

Forse valeva la pena di precisare meglio le diversità dei parchi cannoni e di puntualizzare la migliore efficacia di batterie in postazione.

Inoltre ancora, su una scala di tre km per esagono poteva anche essere ammesso uno stack divisionale (divisione=quattro unità) senza alterare la storicità. Infatti il concetto di Schwerpunkt sarebbe stato meglio evidenziato.

VALUTAZIONI: BOA si colloca idealmente tra la maggior complessità di **Wacht am Rhein** di cui migliora la grafica e e il Bulge della Avalon Hill, principe di battaglie postali. Chi desiderasse una simulazione più completa cerchi di reperire WACHT sul mercato impazzito, ma è difficile. Comunque la campagna del '44 di BOA è veramente piacevole da giocare e dà non poche soddisfazioni. La cosa interessante è il notare come anche i piccoli scenari siano piacevoli e bilanciati, cosa del tutto rara nei quadrigame. Di questi scenarietti il migliore forse è Celles. Le condizioni di vittoria permettono al giocatore tedesco la massima flessibilità di gioco almeno nella campagna del 1944.

Nel 1940 invece le condizioni di vittoria sono talmente severe per il tedesco che non è raro osservare una vittoria del giocatore franco-belga (?). Il tedesco infatti deve ammazzare quasi tutti, catturare tutto ed uscire di mappa col massimo possibile senza subire che poche perdite.

Questo toglie un po' il gusto della Blitzkrieg e fa diventare il gioco una spasmodica caccia al counter, attanagliando il tedesco in un'ansia kafkiana.

Ovvero CADORNA avrebbe mai vinto a Caporetto perdendo solamente un'intera armata e metà artiglieria ?

Se per caso entrate in una stanza dove si è appena conclusa una campagna del '44 invece, noterete subito chi ha vinto. Infatti in caso di una vittoria tedesca voi avrete un cordone di unità della Wehrmacht ed SS da un lato all'altro della mappa e sul lato ovest vedrete resti delle migliori divisioni americane. Niente cordone? Molte pile di tedeschi killed e sarà il giocatore americano a fumarsi beato una sigaretta ad ampie boccate.

Entrando in una stanza, invece, dove si è appena conclusa la campagna del 1940 la scena è sensibilmente differente. La maggioranza delle unità dei due contendenti sono fuori mappa dal lato ovest. I resti dell'armata francese sono nell'angolino sud-ovest e l'armata belga è imbottigliata a nord ovest. Masse di meccanizzati tedeschi zone sulla via della Manica. Non importa se ha vinto il tedesco o l'alleato. Vi è una uguale impressione di massacro, anche se in caso di vittoria alleata vi è qualche unità tedesca in più eliminata o ridotta.

Una vittoria alleata sicuramente vedrà il giocatore tedesco alquanto imbarazzato e poco disposto al dialogo. Comunque se conoscete **Cobra** (SPI) e lo apprezzate come simulazione, giocate pure la campagna del 1940. Infatti questa non è altro se non un Cobra a parti invertite, dove al posto di tedeschi stanchi vi sono torme di "poilus" e di variopinti belgi.

In definitiva il massimo godimento sarà ottenuto giocando la campagna del '44, mentre giocando il 1940 forse il giocatore alleato potrà anche rompersi un po' le pazienze. Se non avete tempo e voglia di setappare (duro neologismo da set-up) giocatevi uno degli scenari anche in solitario (meglio se in due).

Il mio personale overall rating, tenendo conto del costo, grafica, storicità e giocabilità è sicuramente un buon 9.

Non me ne vogliono a male gli sfegatati che hanno consumato i counter di Wacht am Rhein allo spasimo, ma qui ci si diverte di più.

.....

Per gli appassionati che possiedono la vecchia edizione diamo gli errata ufficiali apparsi sulla rivista "Fire and Movement" del gennaio 1980.

ERRATA UFFICIALI

La mappa:

1) sulla traccia di registrazione dei turni per il gioco della campagna del '44, il turno 36 deve essere segnato come 2 Gennaio P.M.

2) Per una migliore visione sulla mappa viene suggerito di annerire i contorni delle città poco visibili.

I counters

La stampa su alcune unità del genio tedesco è riuscita un po' fiacca. Esse sono battaglioni del tipo (1)-5.

Regole Standard

(9.68) (correzione) se un giocatore è costretto a ritirare una unità in un esagono occupato da truppe amiche, e queste vengono successivamente attaccate nel corso della stessa fase di combattimento, l'unità che era stata ritirata non aggiunge la propria forza alle truppe dell'esagono. Tuttavia se qualsiasi risultato di combattimento viene applicato alle truppe in quell'esagono (che sia perdite o ritirata) anche le truppe ritirate in precedenza subiscono lo stesso risultato.

(15.13) (chiarimento) ...la. spesa siffatta di punti movimento per entrare nell'esagono di partenza si basa sulla velocità di formazione di marcia, se le unità fanno il loro ingresso come rinforzi in ordine di marcia. Esempio: una unità meccanizzata con una velocità di movimento di "5" dovrebbe in realtà avere 18 punti di movimento (1 MP addizionale muovendo in mappa) prima di sottrarre il costo dell'esagono di ingresso.

CELLES

(20.1) (correzione) l'unità tedesca 304/2 panzer Grenadier (6-5) deve iniziare lo scenario nell'esagono 0514; l'unità britannica RT/29 reggimento corazzato (3-6) deve iniziare nell'esagono 0607.

(20.29) (omissioni) All'inizio del gioco il ponte di Hottem (0721) deve considerarsi distrutto.

CLERVAUX

(19.1) (correzione) la brigata corazzata americana CCB/9 (una 7-6) presente nel foglio di counters di Clevaux deve essere denominata CCB/10..

(19.25) (correzione) tutte le unità tedesche sono automaticamente in rifornimento per i primi 4 turni...



St. VITH

(18.1) (Correzione) Il reggimento di fanteria US 26/1 (un 6-3) non dovrebbe iniziare il gioco in mappa, bensì dovrebbe entrare in gioco come rinforzo alleato al turno 3 nell'area di ingresso A, l'unità US in 0417 dovrebbe iniziare il gioco in posizione fortificata (improved).

(18.12) Le unità 9SS/9H (una 8-5) e 70SS/9H (una 7-5) entrano in gioco al turno 10 invece del turno 8.

(18.41) (aggiunta) Anche Manhay (0805) porta 2 punti vittoria.

(18.42) (correzione) Il giocatore tedesco guadagna 2 punti vittoria per ogni unità che esce dal lato ovest della mappa su esagoni di strada a Nord dell'esagono 0601. Le/la unità al momento di uscire dalla mappa devono essere in rifornimento per potere ottenere punti vittoria.

(18.26) (correzione) durante i primi 4 turni tutte le unità tedesche sono automaticamente in rifornimento.

SEDAN

(21.3) (Aggiunta) Se, alla fine del gioco, il giocatore tedesco riesce, controllando Sedan, a far uscire di mappa 30 punti forza meccanizzati dagli esagoni 0301 o 0107 (strada), non deve fare uscire altri 30 punti forza meccanizzati aggiuntivi dal lato ovest della mappa, deve comunque soddisfare le altre condizioni di vittoria.

REGOLE DELLA CAMPAGNA

(25.21)(correzione) la Brigata Francese Spahi 3° (1-4) deve iniziare nell'esagono C1307, la la 1ª Brigata di cavalleria francese (1-4) inizia in C0518, l'unità belga 2cc/éc (1-5) inizia nell'esagono C1013.

(25.22) **IMPORTANTE!** Alcune delle divisioni tedesche da schierare all'inizio del gioco hanno le designazioni degli esagoni iniziali sbagliate. Guardate le correzioni sotto. Notare che le unità tedesche non possono essere schierate ad ovest del Vallo Occidentale (Westwall) o Linea Sigfrido.

Unità	Esagono di schieramento esatto
4/32; 94/32; 96/32	B0419
183/62; 164/62; 190/62	B0924
28/8; 38/8; 84/8	B1422
7/28; 49/28; 83/28	B1721
451/251; 459/251; 471/251	B2019

(25.23) Il reggimento panzer tedesco 10/8 (6-6) non appare come rinforzo al turno 1 ma al turno 6. La brigata di cavalleria francese 4/4DLC (4-4) pur portando la dicitura "opt" (opzionale) entra comunque in gioco al turno 4 nell'area di ingresso J. L'unità 14/4DLC (2-5) deve apparire come rinforzo al turno 1 invece che al turno 2.

La traccia dei rinforzi di Sedan va bene per il gioco della campagna facendo riferimento alle aree di ingresso dei francesi che è comune a tutti e due gli scenari, le aree di ingresso segnate sui counters francesi devono essere ignorate.

LA BATTAGLIA DEL BULGE

(29.23) (aggiunta) l'unità in B0417 deve iniziare in posizione fortificata.

(30.34) (correzione) la 9ª divisione Panzer entra in gioco secondo le regole modificate a 18.12. la 2DR divisione Panzer entra come rinforzo al turno 10 invece del turno 8.

(30.95) (correzione) tutte le unità tedesche sono automaticamente in rifornimento nel corso dei primi 4 turni di gioco.

(32.42) (correzione) per ogni livello (step) di fanteria tedesca eliminata = -1 VF
per ogni livello di meccanizzati tedeschi eliminati = -2 VP
per ogni unità di artiglieria o genio tedesca eliminata = -2 VP

(34.21) per lo scenario del 22 dicembre gli esagoni di schieramento iniziale devono essere così cambiati:

TEDESCHI:

5/3 FJ - B1316
16/116 - B0701

ALLEATI:

334/84 - A0518
333/84 - A0619
335/84 - A0215
CCR/3 - B0801
119/30 - B1308

(omissione) BR.34 - A1606 poi la brigata corazzata IP va in B1415 invece di B1515.

VARIANTI & POTENZIALI MIGLIORIE

Dalla rivista "Fire & Movement" riportiamo alcuni suggerimenti per le regole ed alcune ulteriori regole opzionali.

SUGGERIMENTI PER MODIFICARE ALCUNE REGOLE

Il progettore stesso, pur non considerando errata ufficiali SPI, suggerisce alcuni cambiamenti nelle regole. Ciò aumenta la storicità ed il bilanciamento del gioco.

6.0 Formazione di marcia

6.1 Muovere in formazione di marcia (march mode) costerà a tutte le unità metà dei punti movimento posseduti (arrotondamento per eccesso). Si noti che per muovere in formazione di marcia s'intende il momento in cui si passa da uno schieramento qualsiasi a quello per muovere. Tale passaggio costa metà dei punti movimento posseduti dall'unità. Il lasciare la formazione di marcia per passare ad un altro schieramento non ha alcun costo.

6.2 Una unità può muovere in formazione di marcia anche se non inizia il proprio turno in un esagono di strada. Si applicano comunque tutte le altre restrizioni descritte in questi casi.

6.22 Le unità nella formazione di marcia possono muovere su esagoni di strada, non di strada e qualsiasi combinazione tra i due tipi di esagoni. Fuori strada le unità muoveranno al normale costo del terreno percorso (v. descrizione in 6.24). In formazione di marcia si può attraversare qualsiasi tipo di terreno tranne i lati di esagoni di fiume privi di ponte. Esempio: una unità corazzata 7-6 che sia in formazione di marcia viene ad avere 18 MP e perciò può attraversare ben sei esagoni di boscaglia rada fuori strada, conservando la formazione.

9.14 Secondo attacco

Se e solo se un attaccante subisce un risultato di combattimento di "No result" ovvero nessun effetto, egli ha la facoltà di decidere subito se impegnarsi in un secondo combattimento speciale definito con il termine di "assalto incrementato o Escalating Assault". L'attacco viene condotto esattamente come lo è stato il precedente con un secondo tiro del dado e gli stessi rapporti di forza. Però, qualunque sia l'esito del secondo attacco, l'attaccante dovrà perdere un livello (step) di forza e toglierlo da una qualsiasi delle proprie unità che hanno partecipato all'attacco. Un assalto incrementato può essere svolto solo una volta per ogni attacco malamente concluso per l'attaccante ed il livello perso viene sempre aggiunto alle altre perdite che dovessero essersi verificate.

10.0 Artiglieria

L'artiglieria USA e britannica hanno il loro range aumentato a 4 esagoni e la loro forza FPF aumentata a 3.

10.1 Gerarchia dei corpi di artiglieria.

Se ha una comune appartenenza ad un Corpo qualsiasi numero di unità di artiglieria può concorrere assieme ed eseguire un fuoco di sbarramento (barrage) in attacco (Abolire le sezioni delle regole 18.26, 19.25 e 30.94).

10.19 La forza del fuoco delle unità di artiglieria viene dimezzata anche quando si spara verso esagoni di bosco o foresta fitta.

30.12 Il giocatore alleato non può tentare di distruggere ponti nel corso dei turni 1 e 2.

21.22 Nel corso del gioco il giocatore tedesco ha la possibilità SOLO per due volte di usufruire di più di un punto aereo durante un combattimento di appoggio in corso di singolo attacco a terra.

26.31 Il giocatore tedesco riceve 5 punti aerei per turno che può usare secondo le direttive della sezione 14.0 TRE volte nel corso del gioco egli potrà spendere più di un punto (ma mai più di tre alla volta) aereo tra quelli che possiede per appoggiare un attacco a terra (non difesa) singolo...

30.4 Il giocatore tedesco non riceve punti aerei nei turni 4 e 5 ma dispone di UN punto aereo al turno 30.

30.5

ULTERIORI REGOLE OPZIONALI

Con qualche piccolo sacrificio della giocabilità, l'autore consiglia di usare altre regole opzionali per aumentare la storicità della simulazione (Ndr – noi consigliamo di passare a WACHT AM RHEIN).

(16.4) SUPERIORITA' DI MEZZI CORAZZATI

Nei combattimenti nelle Ardenne spesso fu decisiva la supremazia in mezzi corazzati, anche se la natura del terreno ne limitava l'impiego estensivo.

(16.41) Se in uno scontro l'attaccante o il difensore possiede mezzi corazzati o da ricognizione, mentre l'avversario non ne ha, chi li impiega si trova ad avere una "Supremazia di Mezzi".

(16.42) Il giocatore che ha la Supremazia può ottenere di leggere i risultati del combattimento slittando di una colonna a suo favore (a destra se attacca e a sinistra se si difende).

(16.43) NESSUN giocatore può utilizzare la Supremazia di Mezzi in scontri nei quali chi si difende si trova in città/villaggi, posizioni fortificate, esagoni del Vallo Occidentale oppure in foreste fitte. Se poi le unità corazzate dell'attaccante stanno portando l'attacco attraverso fiume, guado o ponte esse non possono avvalersi della Supremazia. Questo succede anche se, adiacenti alle truppe attaccate, si trovano truppe corazzate o da ricognizione nemiche (anche solo una unità).

(16.44) Se l'attaccante usando la Supremazia subisce qualche perdita, questa deve essere tolta ad una delle unità corazzate che hanno partecipato all'attacco. Un difensore che si avvalga della Supremazia non deve ottemperare a tale obbligo.

(16.5) RESA

Alcune divisioni di fanteria di ambedue i contendenti erano quasi del tutto "alle prime armi" (green). Questo venne ovviamente a creare problemi non indifferenti di morale, soprattutto quando queste unità si trovarono senza rifornimenti e circondate dal nemico. E come dimostrò il comportamento della 106^a divisione americana, nella vera battaglia, questo poteva facilmente condurre ad una resa incondizionata.

(16.51) Le unità da considerare prive di esperienza di fronte o “green” sono:

- le divisioni USA n. 106 – 87 – 99 – 75;
- le divisioni francesi n. 53 - 55 – 61 - 18 - 26 – 71;
- le divisioni tedesche n. 62 - 352 – 560 (solo nel ‘44);
- nessuna britannica.

(16.52) All’inizio della Fase di Determinazione dello Stato di Rifornimento del Turno nemico, tirate un dado per ogni unità green o stack (gruppo) di unità “green” ISOLATE. Se esce un “6” quella/e unità viene eliminata. Questo tipo di controllo viene eseguito ad ogni inizio-fase di Rifornimento del turno del vostro avversario.

(16.53) Se una unità “green” si trova in gruppo con unità esperte, nel momento di applicare la regola citata essa/esse non viene considerata come unità “green” in qualsiasi stato di rifornimento si trovi, poiché il morale dell’unità di veterani ne influenza il comportamento.

(16.6) LOGORIO DA COMBATTIMENTO

Per meglio simulate il logorio psico-fisico cui furono sottoposte le truppe coinvolte nelle Ardenne si suggeriscono i seguenti cambiamenti:

1) risultato di combattimento di tipo “E” = le unità che lo subiscono perdono un livello di forza ciascuna e devono ritirarsi di 2 esagoni pena la perdita di altri 2 livelli.

2) risultato di combattimento di tipo “Eng” = l’attaccante deve perdere almeno la stessa quantità di livelli di forza perso dal difensore. Il difensore sceglie per primo da quale unità togliere le perdite subite.

3) sino al turno 10 entrambi i giocatori non ricevono alcun rimpiazzo.

(16.7) FUOCO DIFENSIVO SUL FIANCO

Spesso nelle Ardenne, dal momento che l’attacco permetteva sfondamenti di porzioni ristrette di fronte, si verificavano attacchi sul fianco delle punte di penetrazione da parte di unità difensive non coinvolte in altri scontri.

(16.71) Sebbene una unità o più unità, che siano adiacenti al nemico non siano mai obbligate all’attacco, se esse vogliono attaccare, allora devono attaccare TUTTE le unità nemiche adiacenti alle unità nemiche aggredite. Esse possono attaccare da sole, con il concorso di altre unità amiche o con fuoco di artiglieria.

(16.8) AVANZATE CONFUSE

Tutti gli scontri ebbero la tendenza ad essere di sfondamento. Questo fu particolarmente valido per le unità di fanteria meccanizzata che si trovavano a dover scendere dai mezzi per combattere e poi inseguire il nemico in rotta.

(16.81) Se la forza che avanza dopo il combattimento è o comprende unità di fanteria meccanizzata/corazzata, allora tali unità devono arrestarsi subito dopo essere entrate nel primo esagono nemico controllato, incluso anche il primo esagono in cui inizia l’avanzata. Questo tuttavia non si applica alle truppe corazzate o da ricognizione che eseguono le avanzate secondo le regole in 9.73.

(16.9) FORTI NEVICATE

Nell'ultima porzione di dicembre un aspro rigore invernale e forti neviccate spazzarono il terreno gelato delle Ardenne, limitando severamente le possibilità offensive di ambedue gli eserciti contrapposti.

(16.91) Nella campagna del '44 dal dal turno 27, la massima capacità di avanzata dopo il combattimento per qualsiasi unità è di UN solo esagono (quello lasciato vacante dal nemico). Questo si applica a tutti i contendenti ma non modifica le ritirate.

(16.95) RISERVE

(16.951) Le unità che non vengono mosse o non attaccano possono essere poste in riserva.. Le riserve non possono essere tratte da truppe che iniziano il turno in ZOC nemica. Le riserve si riconoscono ponendo un appropriato marker su di esse. Comunque in nessun momento del gioco un giocatore può mantenere più di 10 unità in riserva nei singoli giochi dei quadrigame e più di 20 nella campagna. Le riserve hanno tre condizioni di impiego: come forze pronte ad avanzare nei varchi, come riserva difensiva e come riserva offensiva.

(16.952) Dopo che la fase amica di movimento è terminata e dopo aver completato i combattimenti, le unità poste in riserva possono muovere in un tipo speciale di movimento detto inseguimento oppure restare ferme in posizioni difensive. Se vengono mosse esse perdono lo status di riserva.

(16.953) Le unità che si muovono nella nuova fase di "inseguimento" possono usare tutta la capacità di movimento posseduta e se sono in grado di farlo, possono all'inizio dell'inseguimento entrare in formazione di marcia. Se sono mantenute in uno stato di riserva, le unità non possono nello stesso turno e durante la fase di movimento iniziare un Movimento strategico.

(16.954) Le unità che si muovono nella speciale fase di "inseguimento" possono dopo aver mosso eseguire uno speciale attacco detto "shock-combat" ovvero ondata d'urto. Il combattimento di tale tipo è analogo a quello normale tranne che per alcune particolarità:

1) le unità che costituiscono la massa d'urto non devono aver eseguito movimento Strategico nella fase di "inseguimento".

2) in un dato scontro solo UNA unità può eseguire uno "shock" combat.

3) La forza di combattimento di una unità che esegue un urto offensivo è RADDOPPIATA ed inoltre il risultato di combattimento, qualsiasi sia la nazionalità dell'attaccante, viene risolto servendosi della colonna relativa all'iniziativa del giocatore tedesco.

4) È possibile che su una povera unità difensiva siano riversati prima un attacco normale, poi un secondo attacco e poi una ondata d'urto nel corso dello stesso turno. Una unità corazzata che esegue uno "shock combat" può avvalersi della regola sulla Supremazia di Mezzi Corazzati.

5) Anche solo due unità della stessa divisione, in un normale combattimento, possono beneficiare del vantaggio dato dall'integrità divisionale, se e solo se le altre unità della stessa divisione si trovino in riserva ad una distanza non superiore a tre esagoni dall'unità attaccata (difensore).

(16.955) Se le riserve non eseguono la fase di inseguimento sono riserve difensive e possono operare in una speciale "Fase di reazione" che appartiene al turno del giocatore avversario. Tale nuova fase ha luogo subito dopo la fase nemica di movimento e prima della fase di combattimento nemica. Durante la fase di reazione le riserve possono muovere alla massima velocità loro possibile ma non possono eseguire movimento Strategico.

(16.956) Si possono tenere in riserva le unità indefinitamente. Non vi è alcun costo in MP per entrare ed uscire dallo stato di riserva. Se durante la fase di movimento, la fase di “inseguimento” o di “reazione” esse muovo, viene subito perso lo stato di riserva. Così pure le riserve che subiscono un attacco o che vengono a trovarsi adiacenti ad un esagono occupato da nemici, devono immediatamente perdere lo stato di riserva. In caso di attacco nemico le riserve si difendono in modo normale.

Si concludono così le note di errata ed i cambiamenti suggeriti dal disegnatore del sistema di gioco Danny S. Parker ex- SPI. Per chi non conoscesse Daniel Parker possiamo aggiungere che egli, oltre che valente grafico e progettista, è stato protagonista di un caso più unico che raro.

Infatti assieme a **BATTLES FOR THE ARDENNES** uscì, proprio in contemporanea, un altro suo gioco per la casa OSG (quasi estinta) chiamato **DARK DECEMBER**. Sin qui nulla di strano se non fosse che Dark December tratta della stessa battaglia ed allo stesso livello di simulazione di Battles for the Ardennes, ovvero la battaglia del Bulge 1944.

Avendo provato i due sistemi oltre ad aver giocato il BULGE della Avalon Hill che resta un classico soprattutto per il gioco postale, proviamo a vedere come mai un disegnatore produce due giochi uguali ma diversi. Solo alcune impressioni.

Innanzitutto la grafica. Quella della OSG è piuttosto inconsueta tanto da dare a chi compera il gioco una impressione fugace di... schifezza mentre nel gioco SPI-TSR abbiamo quasi lo Stato dell'Arte. Vi sono poi alcune regole che in tutti e due i giochi meriterebbero una revisione. In DDS ad esempio la regola che delinea le difficoltà tedesche con il carburante è concettualmente valida ma viene applicata piuttosto grossolanamente dal momento che è il giocatore americano a decidere quali divisioni tedesche andranno in “panne”.

Potenza dello spionaggio La versione della SPI è meglio. Piacevole invece in DD la regola dei leader che, sull'esempio di **Panzerkrieg**, influiscono sui combattimenti. È possibile però assistere a volte a poco realistici impieghi di leaders in prima linea per supplire alla mancanza di qualche punticino di forza.

Un'altra regola interessante di DD è quella delle unità in riserva il cui concetto è di basilare importanza volendo ricostruire la campagna del “44. Le regole opzionali fornite da Parker qui sopra superano e fanno ammenda alla mancanza di tale sezione nella versione originale SPI..

Per quanto riguarda la sezione delle regole sull'artiglieria indubbiamente se la cava meglio BOA, dove i tedeschi hanno un vero e proprio tallone d'Achille rispetto alle truppe alleate. Del resto Parker in una intervista aveva dichiarato di non amare neppure le regole sull'artiglieria di BOA e di ritenere quelle di DD solo abbozzate. Per qualcosa di più preciso vedere WACHT. Uno dei grossi difetti di BOA forse è la gran vastità della mappa della campagna che corrisponde a pochissime possibilità di aumentare la simulazione in dettaglio e la presenza, nelle condizioni di vittoria, di obiettivi geografici di scarsissimo conto alla “tanto per far punti”.

DD invece presenta indubbiamente il vero “feeling” di quello che fu lo scontro sulle campagne gelate ed i boschi scuri delle Ardenne in una mappa unica e funzionale, a patto di perdonare la neve gialla.

In ogni caso però Battles for the Ardennes offre la possibilità di giocare molte più situazioni e quindi di “usare” di più la confezione. Non dimenticate poi gli esagoni più larghi del normale: non creano mai problemi di ammassamento di pedine e sono estremamente utili per giocare per posta con le pedine magnetiche (Osirek Counterclips). Lasciatemi dire che mappa e counters appesi al muro fanno un colpo d’occhio eccezionale.



WACHT AM RHEIN

“Uno sguardo sul Reno” scriveva l’ineffabile traduttore sul libro di Nicholas Palmer *I giochi di simulazione strategica* a proposito del più giocabile “monstergame” mai apparso. Tanto che nel 1997 la Decision Games pensò bene di farne una riedizione affidata alle cure di Joe Youst, che si mise a rifare anche le regole, benché in realtà il gioco avesse un solo difetto: delle mappe rivoltanti che Joe, autore di mappe come quelle stupende della serie “Barbie” della GMT avrebbe sicuramente rifatto benissimo. Purtroppo la grafica di queste mappe era quasi contemporanea ad altre ben più godibili come **Highway to the Reich**.

Ma torniamo al nostro gioco.

Wacht am Rhein –Errata

Quello che segue è un articolo a firma di Tom Oleson (Anzio-AH) pubblicato in nel n. 8 di *F&M* in appendice alla “Operational Analysis” su **Wacht am Rhein** che discute alcuni aspetti del gioco che evidentemente non erano emersi nel corso del playtest. Oltre che riprodurre le errata proposte da Tom, possiamo solo consigliare vivamente ogni giocatore di Wacht di leggere anche l’articolo perché esso presenta molti spunti utili per la tattica dei rispettivi giocatori, ma è altresì un esempio della qualità degli scritti di quella stupenda rivista negli anni della “golden age” dei boardgames.

Errata

From: F&M 8

The following Information was gathered by Tom Oleson from Game Developer Joe Balkoski for use in this Operational Analysis.

2.3 THE PLAYING PIECES - Counter mistakes:

1. German 26 VG engineer unit was left Out. It is a standard VG engineer unit.
2. Some units appear as battalions on the counters but are already considered broken down into companies at the start of the game: 801/99xx (D), 612/2xx (D).
3. 741/99xx and 610/III (D) are not used in the game.
4. U.K. 260/42xx (E) should be 260/43xx (E).

2.31. Sample Combat counters - HQ units are not combat counter.

6.3. ARTILLERY MOVEMENT - German artillery may change from In Battery to Out of Battery, and also move, all in the same turn.

6.8. TERRAIN EFFECTS CHART - Motorized Infantry (as referred to on the chart) is a unit with a pure Infantry, or parachute, symbol, with over 6 MPs.

7.2. MOVE.MENT POINT COSTS TO CHANGE MODES – A unit may change modes on a woods-road hex.

8.4.ZONES OF CONTROL AND COMBAT - Sub-section 8.42 states that HQs may never attack. If they find themselves in enemy ZOC during their combat phase, they are immediately eliminated. The following section, 8.43, states that units occupying towns, villages, Improved positions, or entrenchments are not obliged to attack adjacent enemy units In their friendly combat phase. Section 8.25 states that river hexsides are the only hexsides through which ZOCs do not extend.

8.5.I have posed this question to SPI: is an HQ unit eliminated if it starts its combat phase in enemy ZOC, even if it is not obliged to attack, per 8.43. If the answer is yes, then cut-off Allied units can quickly become Isolated and eliminated, because their defense strength can quickly be halved (14.64), and they also may surrender (14.7). If the answer is no, then cut-off Allied units, provided an HQ is present, can avoid isolation and hold out nearly indefinitely, as discussed in the text of the article.

10.1. WHICH UNITS MAY ATTACK - Subsection 10.19: two units with parenthesized attack strength may not attack when stacked together, if a unit with a normal attack strength is not present.

10.4. REGIMENTAL INTEGRITY COMBAT BONUS – This may be fulfilled by one, some, or all of the attacking stacks, but there is a maximum of one shift per attack.

10.5. COMBINED ARMS COMBAT BONUS - Same as above. The attack gets two shifts if one stack has CA, and that same or another, RI.

10.7. COMBAT RESOLUTION - Subsection 10.75: In an attack by more than one stack, the attacker may retreat some of the attackers, and pay the step penalty to not retreat others, so long as the retreat result is completely fulfilled in one way and/or another.

11.1. ARTILLERY DIVISIONAL AND CORPS INTEGRITY – SPI’s suggested restriction on German Infantry divisions is discussed in the text of the article. It should be noted that this does not restrict the ability of these units to draw supply from any HQ. In my opinion, the German player should reject SPI’s tightening of the rules, and insist on freedom to reassign Infantry divisions with advance notification of at least a day.

11.7. GERMAN ARTILLERY BARRAGE RESTRICTION – The 20-point maximum applies before halving, but it applies only to pure artillery factors. Rocket artillery barrage points may be applied against any hex within their range without maximum.

14.11 UNITED STATES SUPPLY - Although I did not raise the point with SPI, I believe they would be better advised to use the term “Allied” in many places where they say “U.S.”, because I do not believe they mean to draw a distinction between the U.S. forces, and the other Allied nationalities, except in a few specific and clear sections of the rules. At any rate, an Allied unit with access to the board edge may trace a supply line to it which would then connect, by going offboard, with an HQ unit which would then have access itself to the board edge. 15.27 German engineers which are allowed to “pick-up” bridges, may do so from either side of the hex-side which the bridge spans.

11.0. IMPROVED POSITIONS AND ENTRENCHMENTS – No unit in March mode can ever be involved in the building of Improved positions or Entrenchments.

16.13 The phrase “next Movement Phase” should read “next friendly Movement Phase”.

17.0 U.S. BATTALION BREAKDOWN - Artillery support for U.S. companies when alone in a hex is always halved, except on the first three G-Ts (Game Turns). Or one might want to consider this under heading 11.6.

19.2 PATROL - Air points allocated to Patrol should affect enemy air points allocated to resupply, ground support, and interdiction.

21.22 – This section deals with blocking Allied entry points. At first SPI ruled that there must be a one G-T delay for each individual road entry hex blocked, and that if an entry point is not blocked, but made into a trap, the Allied forces must enter there anyway. After I protested, they replied “Regarding U.S. reinforcements, admittedly this rule is an abstraction. I would say that your solution is fine - giving the U.S. player the option at all times to shift one entry hex to the West, but they must state this fact one G-T beforehand. Also, I’d say it would be realistic to allow them to shift up to two entry hexes to the West for each G-T. As for the question of entry traps, although SPI have not specifically clarified this, Jim Dunnigan did comment that he did not share my view that such traps are unrealistic. I believe the U.S. player should insist on the right to freely shift his entry from the points stipulated at the rate of 3 entry points for a delay of 1 G-T.

22.0 MASTER REINFORCEMENT SCHEDULE – There are some mistakes.

1. 776/V (A) starts on the map. It should not appear on the Reinforcement Track.

2. Units left off the Reinforcement Track (all U.S.):

G-T 17, D3-4-5 737/III (T), 818/III (D)

G-T 17, D1-2 602/III (D)

G-T 32, between D4-B4 654/III (D)

G-T7, C7 613/V (D)

G-T 11, C2 740/VII (I), 643/VII (D)

G-T 12, C7 195/VII (A)

G-T 23, Between A12-B12 629/VII (D)

G-T 11, C6 Should say “all remaining units of the 1st Infantry division”.

G-T 7, C7 Should say “9/V(H), not 9/VII (H).

Delete 9/V (H), G-T 21”.

24.3 GERMAN “TRUPPENEINHEIT” - See text of article.

24.61 ADDITIONAL GREEN UNITS - Green units which are in an attacking or defending stack, but do not take part in combat, do not roll to see if they are stepped down. They would still have to roll the first time they take part in combat. 25.12-25.22 Initial Deployment - For purposes of artillery support, U.S. corps units listed with divisions in the initial set-up are still considered corps units. “Historically, they were attached to the commander of that division during December 16th, but they had the ability to attach to any division in the same corps.”

25.16 U.S. and German Movement Restrictions - The **only** action which may be taken by non-committed units is that if they are artillery, they may fire Barrage and FPF.

A comment about errata: Recently a writer in an important wargaming magazine accused Richard Berg of having “botched” TSS, largely because of the errata which has appeared for that game. It is hard for anyone who has not been personally involved in game design or development to realize the impossibility of perfecting the rules before they are printed. I use the word “impossibility” advisedly. When someone comes out with a flawless rule-book, then we can say that it is difficult. Until then, I feel justified in saying that it is impossible.

Taking WACHT as an example, I believe that exasperation is justified for certain oversights. For example, surely SPI should know better than to use the form “U.S.” when “Allied” is meant.

There are at least half-a-dozen examples of this sort. I don't know if SPI has a "style-book" for rules writing, but if they do, it should include the niggling, but annoying, points such as these. It is the larger points that seem to me more excusable, despite their greater significance, such as the question of blocked entry, or entry traps. In a game of this scale particularly, it is a Herculean labor to anticipate all the tricks which the players will discover, and it is only by a willingness not to pretend to perfection, but to issue those ubiquitous errata sheets, that we finally arrive at thoroughly sorted games.



Wacht am Rhein visto dalla National Monstergame Society

Sul n. 2 del proprio bollettino *Chain of Command*, purtroppo sopravvissuto soltanto fino al 1984, la National Monstergame Society aveva proposto alcune varianti che possiamo proporvi quantomeno a scopo di valutazione perché, anche se non vengono direttamente dalla SPI, sono state pensate da giocatori che si dedicavano fortemente al gioco dei monstergames.

Del resto ha notato anche Jim Dunnigan che spesso i giochi vengono in realtà giocati con adattamenti fatti dai giocatori in maniera da corrispondere meglio alle loro esigenze e visioni o a possibili alternative storiche.

SUGGESTED CHANGES:

(8.25) Zones Across Rivers: The present rule states that Zones of Control do not extend across river hexsides. This allows enemy units to cross rivers directly into the ZOC of a friendly unit by what would otherwise be a “zone-to-zone” move. As a consequence, river lines can be harder to defend than open terrain. To prevent this, ZOC’s should be considered to extend across river hexsides only for the purpose of preventing such a move. There is still no effect on enemy units which remain across the river.

(11.9) Artillery Movement: in Battery artillery units adjacent to enemy units in the friendly movement phase may flip to Out of Battery/March Mode and move one hex. This is an exception to (7.13) prohibiting mode changes when in a Zone.

(16.31) Entrenchments and IP’s: Artillery and HQ units may enter Entrenchments and Improved Positions, but they do not benefit defensively from these fortifications. Artillery may be used to occupy fortifications to prevent their removal.

(24.1) Dismounted Mech infantry: Dismounted Mechanized and Motorized infantry may not remount unless a route passable by Class B units exists between the the point where the unit dismounted and its current location.

(24.5) 150th Panzer Brigade: This unit loses its special infiltration capability after it is involved in a combat in which the Germans suffer a step loss (excluding the first day). This unit is eligible for the Regimental Integrity bonus.

(31.6) Airborne Units: The rule reducing the strength of U.S. airborne units when using the Morale clause proved to be controversial, It is certainly haià to remember that the units are supposed to be weaker than the printed values. I believe these troops should be used at face value, but several players (particularly Germans) disagreed.

Oltre a queste errata suggerite dall’esperienza di molte ore di gioco da parte di questi appassionati dei monstergames, il team della NMS aveva anche sottolineato quelli che a suo modo di vedere erano i punti salienti che caratterizzavano il gioco di Wacht am Rhein; in un certo senso si tratta di deduzioni che implicano quel processo che Dunnigan definisce “crack the game”, ovvero sia comprenderne i meccanismi interni progettati dal designer (anche se non sempre questi erano poi quelli voluti!).

SYSTEMATIC WACHT

Combined Arms: The key to effective play in WAR is combined arms. This has two aspects. First, attacking infantry stacked with armor yields a valuable column shift on the CRT unless the defender has a combination of infantry plus tanks or AT guns. The second aspect is really a matter of paying attention to organization. At the lowest level, this means keeping battalions from the same regiment together to get the regimental integrity bonus, a column shift applied for attack or defense. Players must also keep careful track of divisional and corps affiliation. Artillery units are halved when not used in support of units of their own formation. Both sides must make the best possible use of their artillery, both Barrage and Final Protective Fire (FPF), in order to be successful. The player who allows his regiments, divisions and corps to become hopelessly intermingled will find himself in trouble.

Stacks: The stacking limit is three units, of which two battalions plus one company may participate in combat. Because of the factors discussed above, the ideal stack consists of two infantry battalions plus a tank unit. This combination yields both Regimental integrity and Combined Arms shifts, and can suffer a step loss without reducing its effective strength. The real unit of maneuver in the game is the stack, and much of the player's attention will be devoted to organizing his stacks to their best advantage.

Below is a comparison of typical stacks found in WAR formations, consisting of two infantry battalions and a tank or anti-tank unit. Most divisions amount to three to five such stacks, not all of which would be as strong as indicated.

Formation	Attack – Defense
SS Panzer	21-24
Wehrmacht Panzer	16-20
Volksgrenadier	6-13
U.S. Armored	16-16
U.S. Infantry	13-14

