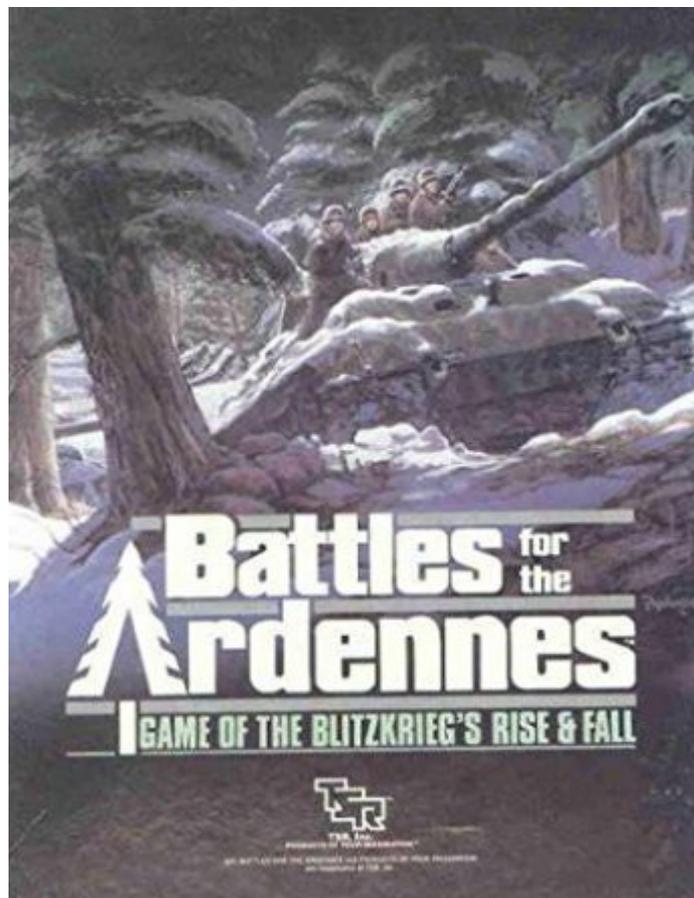


"Sorpresa sulla neve"

ovvero come giocare credendo di essere esperti in un war game ed essere battuti da un "green"

Qualche tempo fa, due miei amici (Ivan e Beppe) volevano provare un nuovo wargame.

Sapendoli appassionati della 2° WW, e di sistemi operativi e con preferenza per i regolamenti non troppo complicati, suggerii un classico della SPI/TSR, "Battles for the Ardennes" gioco campagna.



Il sistema è un classico sistema operativo dove ogni turno di gioco rappresenta 12 ore.

La mappa, rappresenta geograficamente la zona franco-belga della foresta delle Ardenne, dove storicamente fu combattuta questa ultima grande offensiva tedesca che cominciò l'antivigilia del natale 1944.

Sulla mappa è riportata una classica griglia esagonata ove ogni esàgono equivale a circa 3,2 Km.

Le pedine rappresentano, a livello reggimentale, tutte le unità militare alleate e Tedesche, che parteciparono alla battaglia, con rappresentati i valori della loro forza di combattimento e quelli di movimento.

Ogni turno di gioco si svolge in due semi turni, uno per giocatore.

Durante ciascuno di essi ogni giocatore, come in una partita a scacchi, controlla lo stato di efficienza delle proprie unità (es. il rifornimento) effettua i movimenti che desidera, entro i limiti delle regole sui movimenti, esegue gli attacchi alle unità adiacenti, effettua ulteriori avanzate con le unità che hanno vinto gli scontri.

All'epoca erano rare le simulazioni che prevedessero l'interattività, e cioè la possibilità di poter intervenire, nel semi turno dell'avversario con unità precedentemente poste in riserva, o altro.

Gli scontri, si risolvono sulla base del rapporto tra i valori delle forze contrapposte, dai vantaggi difensivi del terreno e si basano su una tabella precostituita su cui incide il lancio aleatorio del dado.

L'effetto può produrre l'eliminazioni di "livelli" di unità avversarie o proprie: ogni unità ha uno o due livelli.

Scopo del gioco: per il tedesco occupare alcuni obiettivi (normalmente città) che avrebbero determinato l'accerchiamento e quindi l'annientamento dell'armata alleata; per l'alleato impedirlo.

Il gioco può essere limitato a zone o periodi limitati della battaglia (scenari), o alla intera mappa. (gioco campagna)

Nel dividerci uno prese le parti dell'americano (Beppe), un'altro il settore Nord del tedesco (Ivan), io il settore Sud.

Mi sentivo un po' in colpa, io conoscevo bene il gioco avendolo giocato spesso, anche se limitatamente ai singoli scenari parzi ali, contro diversi avversari e con un discreto successo, gli altri invece, pur esperti in altri giochi, non conoscevano né questo, né il sistema.

Prevedevo pertanto una facile vittoria sull'americano: da solo, alle prese con un gioco nuovo, e contro un avversario esperto in questo.

Come previsto forti furono i successi iniziali nel mio settore sud dove sfondai le linee nemiche ed effettuai una eccezionale avanzata.

naturalmente nel settore nord l'avanzata fu più contenuta..

Sentivo la vittoria in tasca ma, man mano che passavano i turni avvertivo che alcune cose non mi tornavano.

Stranamente nonostante i forti progressi iniziali, l'avanzata ristagnava.

Notai che se allargavo il fronte di avanzata, mi trovavo con poche forze per sfondare, e i tentativi mi costavano preziosi livelli nelle unità più forti, cioè le divisioni corazzate. Le unità di fanteria, infatti, erano troppo lente per le penetrazioni in profondità, e il terreno favorevole rendeva meno vulnerabili le pur deboli unità americane..

Viceversa, se mi concentravo, in settori arretrati la battaglia si trasformava in uno scontro a "cornate" con grave perdita di tempo, dando così modo all'americano di migliorare le posizioni difensive nelle retrovie grazie anche ai suoi inesauribili rinforzi.

mi rendevo conto che inspiegabilmente pian piano l'ago della bilancia si stava spostando a suo favore,.

Mi sentivo come invischiato in una palude, e la tremenda potenza d'attacco delle mie divisioni pànzeer inspiegabilmente si dimostrava incapace di schiantare le difese delle apparentemente più deboli unità USA.

Eppure all'inizio questa potenza, ora così sterile, era stata devastante, non riuscivo a spiegarmi il perché di questa contraddizione.

Infine la luce. Noto come il mio avversario mescola unità forti a unità leggere, assorbe su queste ultime le perdite e subito le sostituisce con altre nuove di ricalzo.

I suoi gruppi di combattimento sono meno forti dei miei ma sempre costanti. I miei gruppi d'attacco viceversa sono tutti costituiti da unità potenti che riducendosi riesco a fatica a ricostituire e comunque, così ridotti rischiano addirittura l'eliminazione.

"I LIVELLI" questa è la chiave del gioco campagna, non la "pura forza d'attacco" come negli scenari.

In questi infatti la brevità dello scontro, e la concentrazione delle unità in spazi ristretti della mappa, esalta la forza d'attacco delle unità.

Nel gioco campagna, viceversa, la dispersione delle unità sull'ampia mappa, e la necessità di dover effettuare molteplici attacchi in punti chiave, senza l'appoggio delle fanterie, trasforma la battaglia manovrata in una battaglia di attrito, con la conseguenza di inevitabili gravi perdite,

La forza di un attacco, e di una difesa, quindi risiede principalmente nella possibilità di assorbimento delle perdite di livelli, da scaricare preferibilmente su unità meno importanti, onde conservare intatta la forza d'attacco.

Io accecato dalle precedenti esperienze, vedevo nella forza d'attacco l'unica chiave del gioco, e consideravo secondaria la possibilità di scaricare le perdite, su unità di secondaria importanza. Il mio amico, invece, aveva potuto valutare più criticamente le caratteristiche tattiche della battaglia, ed era arrivato rapidamente ad individuare nei livelli la vera chiave tattica del gioco campagna.

Ora c'ero arrivato anch'io ma ormai troppo tardi, e quella che era sembrata all'inizio una semplice cavalcata verso la vittoria, si trasformò in una cocente sconfitta.

Unica magra consolazione la consapevolezza di aver imparato a riconsiderare sempre criticamente le caratteristiche e le chiavi tattico-strategiche di un gioco, onde evitare brutte sorprese, come quella avuta sulle nevi delle Ardenne.

Enrico Granata