

pale del paese Erif esagera un po' e, in un tentativo di intimidazione, scaglia un verrettone nella direzione di Hurin e, benché il dardo si conficchi tranquillamente in un muro lasciando Hurin perfettamente indifferente, i buoni, onesti e laboriosi abitanti di Lom-Halk sono furiosi. Vengono chiamati i balestrieri del Crossbowmen Corps ed i nostri eroi, vincitori di orchii, draghi e vampiri, sono rinchiusi senza pietà nelle carceri cittadine. Che fare?

La situazione appena descritta è abbastanza frequente nei nostri mondi immaginari: eppure molti Master a questo punto non sanno più dove andare a sbattere la testa. Innanzi tutto occorre ricordare che i personaggi operano in un mondo pacifico, bucolico e laborioso in cui i draghi non si combattono ma si fuggono.

In queste società l'avventuriero è visto come un seccatore e solo il suo denaro riesce a farlo sopportare. È naturale che i paesani attendano la prima scusa per rinchiederlo in galera. Dal punto di vista del DM questo è la conseguenza della necessità di porre un freno alla libertà di azione dei personaggi. In altre parole, un personaggio affamato potrà rubare alcune pecore per nutrirsi, ed è giusto che sia così. Ma altrettanto giusto è che il pastore danneggiato informi i Crossbowmen dell'accaduto.

Una delle reazioni più frequenti del personaggio minacciato di arresto è la fuga a gambe levate. Appena rinchiuso in galera tenta di fuggire. Questi comportamenti non sono ammissibili, e altrettanto inammissibile è la via legale, il reclutamento di un principe del foro: tutto ciò genera pericolosi sensi di onnipotenza nel giocatore e diminuisce il controllo del Master sulla campagna. L'arresto per periodi brevi, circa 15/30 giorni, ha una funzione essenzialmente di avvertimento.

Se l'Arbitro si rende conto di questo e non infierisce sul giocatore, il monito normalmente sortisce il suo effetto deterrente. Lo scopo infatti non è punitivo, in quanto le punizioni hanno la caratteristica di peggio-

rare le relazioni tra i giocatori e il Master. Sequestri di proprietà e confische di beni privano i giocatori dei frutti del loro lavoro esacerbando i risentimenti.

Ma l'avvertimento non è da considerarsi un limite da non superare in alcun caso. Un giocatore, colpevole dell'inutile omicidio di un vecchio chierico cui si rifiutava di pagare la somma di 1200 pezzi d'oro benché potesse comodamente permettersela, fu condannato al rogo senza possibilità di grazia o di commutazione della sentenza; le ceneri furono disperse al vento per evitare possibili resurrezioni. C'era anche l'aggravante che le sue azioni erano in forte contrasto con l'allineamento, mentre per esempio, l'assassina Dulcinea, Chaotic Evil, non fu mai punita per aver aperto la finestra e disperso al vento Arthial, il ranger Lawful Good che le aveva rubato la pillola della forma gassosa. La pena, insomma, deve essere proporzionata al crimine commesso e sempre tenendo in mente la funzione della pena stessa; definire i limiti dell'ammissibile e del vietato, *mai* dirimere beghe personali come il vendicarsi del giocatore che soffia la ragazza al Master.

È bene ricordare che di solito le comunità piccole e relativamente isolate che si incontrano nel nostro gioco hanno sistemi giuridici basati sulla consuetudine piuttosto che sul legalismo. Ciò significa che, più delle complesse e intricate regole scritte, valgono i precedenti. Tali sistemi legali sono naturalmente meglio noti agli abitanti permanenti piuttosto che agli avventurieri di passaggio ed è quindi facile che i giocatori incorrano inavvertitamente nel rigore della legge. Ai fini del gioco, questo si traduce nella semplificazione del lavoro del DM, che altrimenti si troverebbe a dover elaborare codici legali per ciascuna popolazione, con un corrispondente aumento dei suicidi tra i Master. Inoltre l'assenza di complessi codici scritti permette una flessibilità assai maggiore in quanto, a tutti gli effetti pratici, si può giudicare ciascun caso individualmente nel modo più semplice e adatto.

Uno dei classici dell'AH, Midway vanta non pochi meriti: è semplice, non dura moltissimo, è curato graficamente e si spreca le sorprese

recensioni
di Pietro Cremona

È il 4 Giugno 1942, ore 6.00.

La Task Force 16 della Marina Militare Statunitense è in rotta verso ovest, a circa 300 miglia da Midway. Nel frattempo sull'atollo si è scatenato l'inferno: caccia e bombardieri giapponesi si scagliano a ondate sull'avamposto americano massacrando i lenti Buffalo e i Wildcat, alzatisi a difesa dell'isolotto, mentre i siluranti ed i bombardieri in picchiata (i famosi Dauntless) vengono fatti fuori quasi tutti dai caccia Zero della forza navale giapponese.

Nella sala comando della Task Force 16 si seguono con apprensione le notizie degli attacchi e si controlla la consistenza e la dislocazione del nemico (grazie ai dati trasmessi dagli idrovoltanti Catalina).

Alle 7.20 scatta la controffensiva e inizia il decollo dalle tre grandi portaerei americane, la Enterprise, la Hornet e la Yorktown; partono in cerca del nemico 30 caccia, 41 siluranti saranno abbattuti dalle difese nemiche. Ma i bombardieri giungono improvvisamente dall'alto, sbucando controsole dalle nuvole. Sono le 10.25 alle 10.30 delle portaerei giapponesi Akagi, Kaga e Soryu non restano che relitti.

Ore 10.46: 12 caccia, 18 bombardieri e 18 siluranti partiti dalla Hiryu (l'ultima portaerei rimasta ai giapponesi) raggiungono la Yorktown e l'attaccano, facendola a pezzi.

La fortuna è tornata nuovamente dalla parte del Giappone? No: i 24 bombardieri rimasti a Fletcher e Spruance (i due comandanti americani) raggiungono la Hiryu nel tardo pomeriggio e, nonostante la disperata difesa, la colpiscono a morte. Sarà affondata poco dopo.

Ormai per i giapponesi la battaglia è perduta; alle ore

2 del 5 giugno anche Yamamoto (comandante supremo della marina imperiale nipponica) se ne rende conto e dà il segnale di invertire la rotta rientrando in patria.

Potrebbe terminare così anche una qualsiasi partita a *Midway*, uno dei "classici" dell'Avalon Hill (23° della casa americana) scelto come articolo introduttivo di questa serie.

Midway fu creato nel 1964 da Schutz e Pinsky e comincia naturalmente a soffrire di qualche acciaccio dovuto alla vecchiaia (come i suoi coetanei Stalingrad, Blitzkrieg, Afrika Korps, ecc.) e reso ancor più evidente dai molti giochi dell'ultima generazione (Flat top, Pearl Harbor, ecc). Bisogna tuttavia riconoscere che ben pochi giochi possono vantare *contemporaneamente* tutte le sue caratteristiche:

— *Semplicità*. Data la sua seppur vaga analogia con le vecchie battaglie navali di scolastica memoria, lo studio delle regole sul "movimento e la ricerca" non porta via che pochi minuti: il tempo materiale di leggere il libretto. Anche imparare come effettuare i combattimenti non è affatto complicato, bastano un paio di prove pratiche e... si può procedere. Ma già dopo tre o quattro partite con le regole del gioco basico tutti cominciano a sentire la necessità di passare a quello avanzato.

— *Imprevedibilità*. Il 70 per cento del successo di *Midway* si basa sul sistema di movimento nascosto e sulla ricerca (per coordinate) delle navi nemiche. Anche se inizialmente il giocatore americano è più avvantaggiato nella ricerca (per compensare il suo inferiore potenziale bellico) è molto difficile mantenere il contatto col nemico, specialmente quando arrivano i turni notturni, durante i

quali le flotte faranno il possibile per sganciarsi e scomparire.

— *Durata.* Una partita "tirata" fino all'ultimo raramente supera le 2 ore di gioco e questo, per chi vuole passare una serata senza troppo dannarsi o non ha molto tempo a disposizione, è un grosso vantaggio: è anche un ottimo biglietto di presentazione per introdurre al boardgame i giocatori spaventati dalle troppe ore vantate da altri giochi.

— *Scenografia.* Il fatto di avere due superfici di gioco e due set di pedine (per il gioco strategico e per quello tattico) fa già molta presa sul pubblico, il quale può "vedere" la sagoma delle singole navi, leggerne i nomi, controllarne lo stato di salute dopo gli attacchi, ecc.

Apriamo dunque la scatola per esaminarne il contenuto:

— *1 - Tabellone* per il gioco strategico e la ricerca: è diviso in due settori, uguali ma di colore diverso (rosso per il giapponese ed azzurro per l'americano). La mappa rappresenta l'oceano attorno alle isole di Midway e Kure (le uniche due microscopicamente raffigurate) ed è divisa in 63 "settori" quadrati identificabili attraverso una serie di lettere (da A ad I) e di numeri (da 1 a 7), proprio come nelle battaglie navali fatte con carta e matita. Ogni settore però è suddiviso a sua volta in 9 "quadretti" (che chiameremo caselle) che servono per calcolare i movimenti e le distanze di ricerca. Tali caselle sono identificate dalle lettere da A ad I.

— *2 - Tabellone* per il gioco tattico. Rappresenta, in scala molto maggiore, una singola casella del tabellone strategico; si svolgono le battaglie aereo-navali o, in qualche raro caso, gli scontri fra flotte avversarie. Il tabellone è suddiviso a sua volta in 119 rettangoli identificabili dalle coordinate 1-17 e A-G. Ai due lati del tabellone sono stampate le CRT per la risoluzione dei combattimenti e la capacità di carico (aerei) di ciascuna portaerei.

— *3 - Divisorio* verticale da piazzare a metà del tabellone strategico per impedire ai due avversari di spiarsi. Su di esso sono stampate le tabelle per i combattimenti navali e quelli dei caccia. È

comunque meglio prendere un robusto cartone e rifarsi da soli un divisorio un po' più alto ed un po' più stabile.)

— *4 - Contrassegni* divisi in tre gruppi. Al primo appartengono i counter quadrati di tipo solito (13x13 mm) che rappresentano le singole navi indicate con il loro nome e la loro classe (CV=portaerei; BB=corazzate; CA=incrociatori; ecc.) Naturalmente vi è un pezzo per ogni nave in gioco e in più alcuni pezzi da usare come segnalini per le navi avversarie individuate. Al secondo gruppo appartengono gli aerei, divisi in caccia, bombardieri e siluranti; hanno tutti le solite dimensioni e rappresentano gruppi di aerei di diversa consistenza numerica. Al terzo gruppo appartengono le navi (6 portaerei, 7 corazzate e 13 incrociatori per il giapponese; 3 portaerei, 8 incrociatori per l'americano) e sono di lunghezza tripla rispetto ai pezzi precedenti.

Le regole

Accenno brevemente alla sequenza di gioco che si capirà meglio più avanti con il resoconto di una partita giocata.

— *Movimento:* le navi si possono spostare di due caselle per turno ad eccezione degli americani nel primo turno, durante il quale possono muovere fino a 6 caselle.

— *Approntamento aerei:* i giocatori dichiarano se intendono portare gli aerei sul ponte (per eventuali attacchi) o se li mantengono sottoponte, al riparo. Avere gli aerei pronti significa poterli lanciare, se si riesce ad individuare il nemico, ma anche rendere più vulnerabili le portaerei se è il nemico che vi scopre per primo.

— *Ricerca:* i giocatori "chiamano" alcuni settori del tabellone strategico (4 per l'americano, a qualsiasi distanza; 3 il giapponese, entro 12 caselle dalle navi; possono essere inoltre chiamati tutti i settori in cui si posseggono navi, anche se così si danno utili informazioni al nemico). Se nei settori chiamati, ci sono navi, il giocatore deve dirlo, indicando la o le caselle esatte in cui si trovano (se, per esempio, si chiama A-4 l'avversario potrebbe risponde-

re "2 CA e 1 CV in A-4-E".

— *Scrittura degli ordini:* in questa fase i giocatori scrivono su un pezzo di carta se e quanti aerei vogliono lanciare all'attacco di un gruppo di navi avversarie e quanti caccia li accompagnano come scorta. Un consiglio: usate sempre questa fase anche quando non avete ordini da dare (scriverete in tal caso "nessun ordine") in modo da tenere sempre sul chi vive il vostro avversario che potrebbe commettere il grosso errore di usare inutilmente gli aerei-pattuglia e di non averne più disponibili al turno successivo, lasciando così "scoperte" le proprie navi (dopo un volo gli aerei devono stare fermi un turno per il rifornimento).

— *Esecuzione delle battaglie sulla mappa tattica:*

— il difensore schiera le navi in modo da proteggere le più importanti con uno sbarramento di fuoco.

— l'attaccante piazza i suoi aerei sulle navi che ha scelto come bersaglio e fa avanzare i suoi caccia.

— il difensore piazza i suoi caccia di difesa

— si eseguono gli scontri aerei fra i caccia

— si confrontano i rapporti di forza Aerei/Navi e si lancia un dado per ogni scontro, segnando le perdite per gli aerei ed i colpi a segno sulle navi.

— gli aerei superstiti rientrano sulle loro portaerei, la cui posizione viene segnalata all'avversario.

— *Condizioni di vittoria:* vince chi, al termine dei 34 turni previsti, ha ottenuto il maggior numero di punti. I punti si guadagnano affondando le navi del nemico (ogni nave ha un suo punteggio variabile da 2 a 10 punti a seconda dell'importanza). Il giapponese guadagna inoltre 15 punti se riesce a sbarcare a Midway. L'americano invece guadagna 1 punto per ogni turno (dopo il 18°) in cui mantiene Midway in suo possesso.

Un esempio di partita

In questa partita si è usata una regola che non compare sul libretto ufficiale del gioco, ma che è ormai universalmente adottata in tutti i tornei. Essa dice che il giocatore americano può ritirarsi dal bordo est della

mappa (colonna 1) purché abbia effettuato almeno un attacco da un settore ad ovest di Midway. È chiaro che prima di uscire dalla mappa l'americano dovrà avere affondato almeno 16 punti per vincere (considerando che lascia Midway in balia del nemico) il che significa effettuare un attacco di sorpresa e con tutte le forze per infliggere al nemico il massimo delle perdite con un solo raid (salvo "finire" le navi più danneggiate in un secondo raid).

Le strategie

Giocatore americano: proiettarsi velocemente in avanti per cercare di aggirare la flotta nemica e colpirla di sorpresa prima di essere individuato. Si cercherà di attaccare verso le ore 17 del 3 giugno (o del 4) per poi approfittare del buio per sganciarsi.

Giocatore giapponese: fingere di puntare subito su Midway e tornare indietro per riunirsi alla seconda squadra; attendere poi l'Atago (l'unica nave che può effettuare lo sbarco su Midway) e raggiungere l'isola.

L'avvicinamento (vedere la cartina allegata)

1° Turno: 3 giugno ore 5.00

Americano: tutta la flotta da I1E a G1E ricerca in A1-A2-A3-A4 (flotta nemica in A4F)

Giapponese: tutta la flotta da A4D ad A4F non ricerca - aerei approntati

2° Turno: ore 7.00

Americano: tutta la flotta da G1E a F2C - aerei pronti ricerca in A4-B3-B4-B5 (flotta nemica in B4E)

Giapponese: tutta la flotta da A4F a B4E ricerca in F3-F4-F5 (nulla di fatto)

3° Turno: ore 9.00

Americano: tutta la flotta da F2C a G2E ricerca in B5-C3-C4-C5 (flotta nemica in C5A)

Giapponese: tutta la flotta da B4E a C5A ricerca in F5-F6-F7 (nulla di fatto)

4° Turno: ore 11.00

Americano: tutta la flotta da G2E a G3B ricerca in B4-B5-C4-C5 (flotta nemica in C5H)

(notare che l'individuazione era assicurata dal fatto che da "A" vi erano solo 4 settori agibili)

Giapponese: tutta la flotta da C5A a C5H ricerca in F3-F4-F5 (nulla di fatto)

5° Turno: ore 13.00

Americano: tutta la flotta da G3B a F3F ricerca in C5-C6-D5-D6 (nulla di fatto)

Giapponese: tutta la flotta da C5H a B6F ricerca in F1-F2-F6 (nulla di fatto)

(il giapponese effettua la prevista inversione di rotta e riesce a sfuggire all'americano; il giocatore incomincia a sospettare che la flotta nemica sia a nord e prova a cercarla)

6° Turno: ore 15.00

Americano: tutta la flotta da F3F a F4A ricerca in B5-B6-C5-C6 (flotta nemica in B5G)

Giapponese: 1° flotta da B6F a B5G

2° flotta direttamente A5E ricerca in F4-F5-F6 (flotta nemica in F4A)

7° Turno: ore 17.00

Americano: tutta la flotta da F4A ad E3E ricerca in A5-A6-B5-B6 (flotta nemica in B5D)

Giapponese: 1° flotta da B5G a B5D

2° flotta da A5E a B5D ricerca in E3-E4-F4 (flotta nemica in E3E)

8°-9°-10° Turno: note ed ore 5.00 del 4 giugno

Americano: tutta la flotta da E3E (D3F - D3D) a C3E ricerca in C5-D4-D5-D6 (flotta nemica in D5D)

Giapponese: 1° e 2° flotta da B5D (B5F - C5E) a D5D 3° flotta direttamente in A6E

ricerca in E4-E5-E6 (nessun avvistamento)

L'Attacco

Il giocatore americano è riuscito ad ingannare il suo avversario, il quale forse pensava a una barriera protettiva della Task Force davanti a Midway. A questo punto dalle portaerei parte l'attacco americano, mentre da Midway i restanti aerei vengono spediti sulle portaerei per... rimpiazzare i caduti.

(attenzione: il fatto che la Task Force possa attaccare sotto il raggio di azione di Midway è molto importante, perché i rinforzi dei caccia dell'isola sono quasi indispensabili nel secondo attacco).

Americano: 15T+26F+36D da C3E a D5D

2T+6F+6D da Midway a C3E

Giapponese: dispone così le sue navi

Mikuma (A7) - Kumano (A9) - Kirishima (C5)

Kaga (C7) - Akagi (C9) - Haruno (C11)

Suzuya (E4) - Hiryu (E6) - Chikuma (E8) - Tone (E12)

Soryu (E10) - Nagara (G7) - Mogami (G9).

Tutti i caccia (26F) sono di protezione difensiva.

Tutti gli altri aerei in F5G.

Ecco il resoconto della battaglia.

Ore 5.45

I ricognitori giapponesi segnalano il nemico in arrivo sulla flotta; nel frattempo siluranti e bombardieri partono per attaccare le portaerei americane erroneamente segnalate in F5 (nella realtà questa mossa è stata fatta per evitare che le portaerei siano attaccate con gli aerei sul ponte e quindi molto più vulnerabili). I caccia Zero muovono risolutamente contro il nemico e vengono intercettati dai caccia americani di scorta; si accende il primo scontro (26F contro 26F con rapporto 1:1; il giapponese ha tenuto di riserva 2F da usare come difesa supplementare sulle navi più minacciate; il dado dà un "1" come risultato per cui vengono abbattute 6 squadriglie giapponesi e 3 americane).

Intanto il grosso della formazione americana è giunto sull'obiettivo: rapidi scambi di ordini e di informazioni e, due minuti dopo, si scatenano l'inferno.

La Hiryu viene attaccata da 6 squadriglie di bombardieri più 3 di siluranti sulla sinistra ed altre 3 sulla dritta; i pezzi della portaerei, coadiuvati da una squadra di caccia, fanno fuoco di sbarramento contro i bombardieri, mentre la Suzuya si occupa del primo gruppo di siluranti e la Nagara con la Chikuma sparano al secondo gruppo.

6D contro 1F + 3 = 1:1 — DADO 4 = 1 colpo e 4D persi

3T contro 3 = 1:1 — DADO 3 = 1 colpo e 3T persi

3T contro 3 + 1 = 1:2 — DADO 3 = mancato e 3T persi

Nel frattempo anche la Soryu viene attaccata in

forze, difesa da una squadriglia di caccia e dal fuoco di Tone, Mogami e Akagi; la mira degli aviatori americani stavolta è ottima e la portaerei esplose inabissandosi in pochi minuti.

6D contro 1F + 3 = 1:1 — DADO 5 = 2 colpi e 4D persi

3T contro 3 = 1:1 — DADO 2 = 1 colpo e 2T persi

3T contro 3 + 1 = 1:2 — DADO 4 = 1 colpo e 3T persi

Il grosso dell'attacco americano, come si vede, era concentrato sulle due portaerei "minori" giapponesi. Tuttavia piccoli gruppi di 1-2-3 o 4 squadriglie sono stati lanciati anche su tutte le altre navi, seminando la confusione nella flotta: 3 colpi vanno a segno sulla Suzuya che affonda; 3 colpi anche sulla Chikuma, 1 sulla Mogami, 1 sulla Tone, la Haruna, la Mikuma e la Kumano le quali, seppure danneggiate, mantengono tuttavia la formazione. La perdita delle due portaerei è gravissima, non tanto per i punti persi dal giapponese quanto per gli aerei che non troveranno più un ponte sul quale atterrare. In totale il giapponese ha quindi perso 21 aerei (6 caccia in combattimento ed altri 15 squadriglie perdute in mare). Questo bilancia le pesanti perdite dell'aviazione americana: ben 42 squadriglie non torneranno indietro. Sono sopravvissute 23 squadriglie di caccia, 9 di bombardieri e 3 di siluranti: sono stati conquistati 11 punti.

D'ora in poi la strategia americana sarà quella di sganciarsi al più presto, se possibile, e attendere che Midway venga conquistata (in effetti nella migliore delle ipotesi l'isola sarà conquistata in 15 turni, il che significa un ulteriore "bottino" di 5 punti; l'americano ha dunque già matematicamente un vantaggio di 1 punto sull'avversario).

La partita è poi proseguita senza che il giapponese, che cercava uno scontro a tutti i costi, riuscisse più a rintracciare la Task Force, che si era rifugiata in un posticino tranquillo (si veda il diagramma dal turno 11 in poi).

Commento

La tattica americana usa-

ta durante l'attacco può essere naturalmente molto criticabile. Il problema è quello di scegliere fra due alternative possibili:

(A) - Attaccare pochi obiettivi con grosse forze, per limitare le perdite (ma con danni contenuti), doppiando successivamente l'attacco con un altro per finire le navi più danneggiate.

(B) - Attaccare un paio di obiettivi (solitamente le portaerei minori che, valendo di meno, sono anche meno protette nella formazione) in forze e tutti gli altri con piccole formazioni, per massimizzare i danni sulle navi (a costo però di forti perdite e dell'incapacità di effettuare in seguito attacchi importanti).

Anche dopo una trentina di partite è difficile dare una risposta definitiva su quale sia la tattica migliore: a questo proposito, sarebbe interessante un parere dei lettori, con eventuali proposte alternative alle due illustrate.

Qualche consiglio pratico è tuttavia possibile:

1 - Evitare, se possibile, di fermare le navi nelle caselle di angolo (A - C - G - I) dei settori; sarà facile individuare nel turno successivo.

2 - Adattarsi al carattere dell'avversario. È un tranquillo? Aggreditelo! È un tipo nervoso ed insofferente? Tenete nascosta la flotta in acque sicure e lasciate che si spazientisca nell'attesa.

3 - Se attaccati di sorpresa, cercare di far volare ugualmente i vostri aerei, anche se alla cieca: in tal modo non lascerete le portaerei troppo vulnerabili. Sarebbe comunque bene lasciare alcune squadriglie di scorta sulla portaerei più "protetta" in modo da restituire il colpo al nemico nel turno successivo (l'avversario sarà costretto a rivelarvi la sua posizione).

4 - Quando la flotta viene schierata sul tabellone tattico, mettere le navi più importanti o vulnerabili al centro dello schieramento, protette dalle più forti piazzate direttamente davanti e/o dietro, in modo che da lì possano controllare le 3 caselle attaccabili.