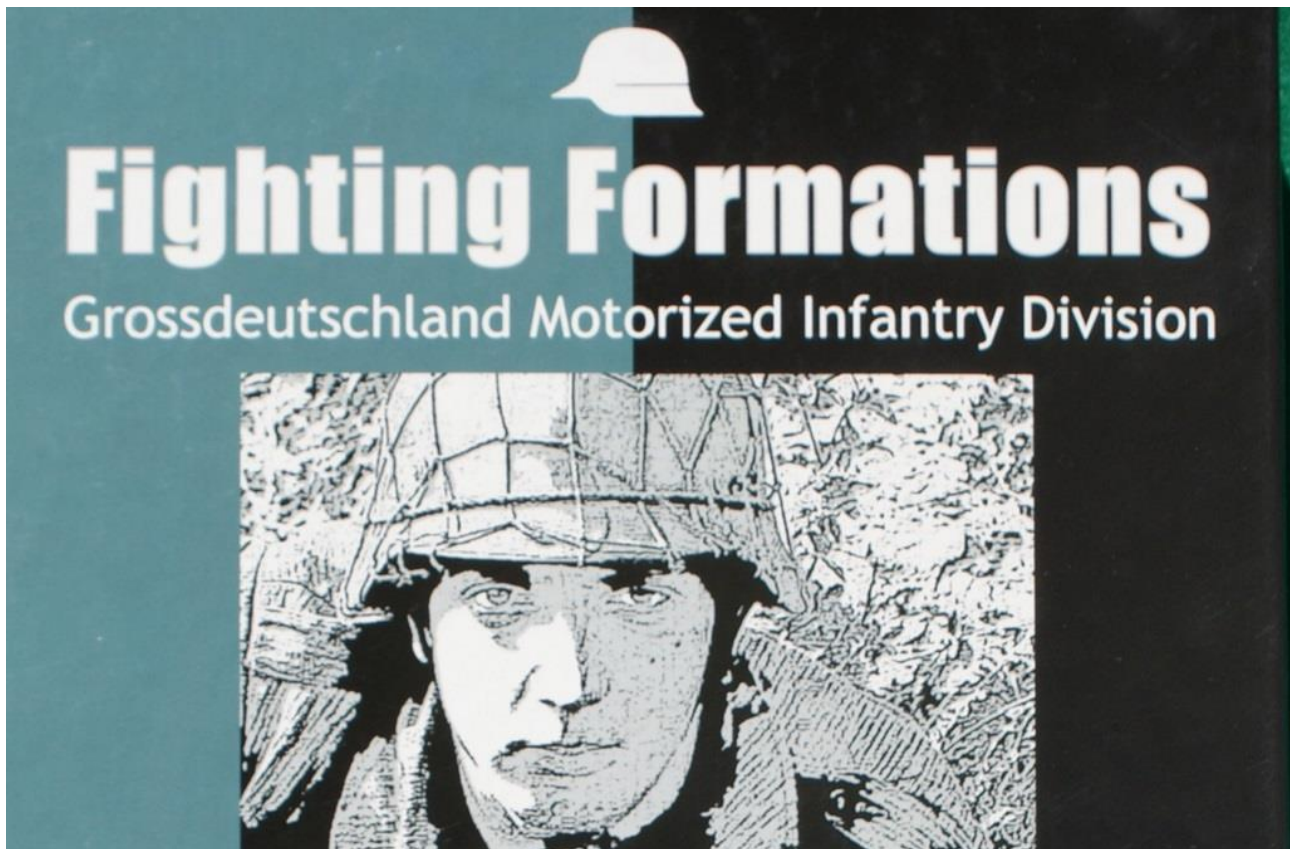


FIGHTING FORMATIONS

Combattimenti tattici durante la Campagna di Russia del 1942-1944



Introduzione

Questa recensione è dedicata al sistema di gioco “**Fighting Formations**” ideato dall’americano **Chad Jensen** ed edito da [GMT Games](#): esso simula dei combattimenti tattici combinati a livello di plotone e squadra, ovvero attacchi di fanteria supportati dai carri oppure attacchi di carri contro carri. Si tratta di un [wargame](#) per due persone di 14 anni o più, di difficoltà medio-alta.

Nel 2011 uscì il primo volume della serie (**Fighting Formations: Grossdeutschland Motorized Infantry Division**) che ci offriva ben cinque fogli fustellati di unità tedesche e sovietiche e 10 scenari (numerati da 1 a 10 e da giocare su 10 diverse mappe che hanno lo stesso numero) per seguire le vicissitudini della Divisione tedesca durante i primi due anni della Campagna di Russia. Si tratta in pratica di 10 diverse battaglie accomunate da un regolamento di base ma differenziate sia dal numero delle unità, che dalla situazione tattica e da tipi di terreno ben diversi.

Dopo alcuni anni di gestazione, nel 2018 uscì finalmente la prima espansione (**Fighting Formations: Grossdeutschland Division’s Battle for Kharkov**) edita sempre da GMT Games ma curata questa volta da Bryan VanNortwick, naturalmente sotto la supervisione di Chad. Anche stavolta ci vengono offerti 10 scenari diversi, da combattere su 10 nuove mappe, che sono di nuovo 10 wargames separati. L’espansione comprende anche una cinquantina di nuove unità, soprattutto carri armati, per tenere conto sia dell’evoluzione tecnica dopo 2 anni di guerra in Russia, sia dei mezzi mandati dagli Alleati all’Unione Sovietica con il famoso Land Lease.

Procederemo qui di seguito parlando soprattutto del sistema di gioco originale e poi daremo naturalmente un'occhiata all'espansione



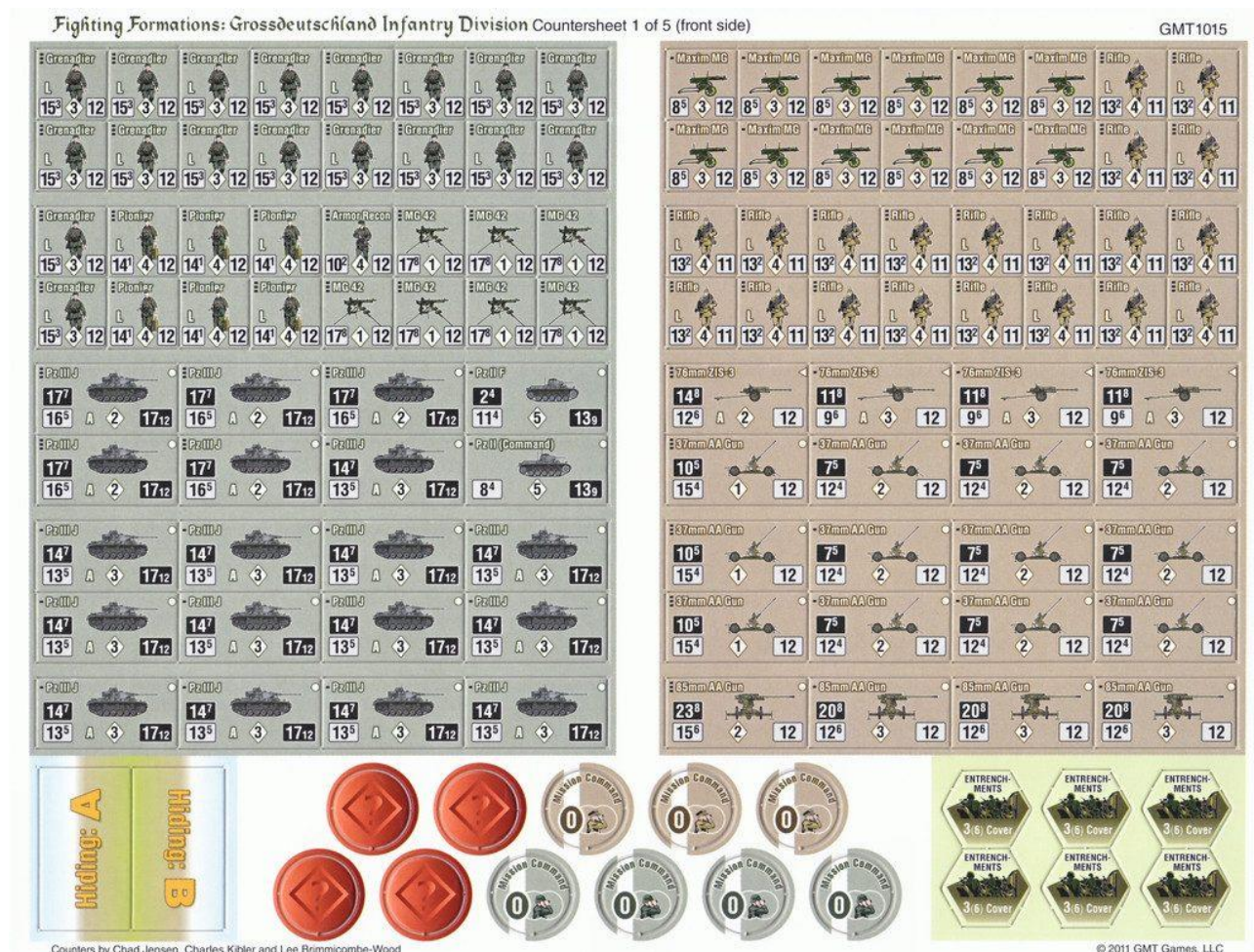
I componenti di Grossdeutschland Motorized Infantry Division.

Unboxing

La scatola di **Fighting Formations: Grossdeutschland Motorized Infantry Division** contiene 5 grandi mappe (stampate sulle due facce) ognuna delle quali sarà usata esclusivamente per uno specifico scenario. Ci sono poi 5 fogli fustellati con unità di piccolo formato per la fanteria e le armi di reparto (15x15 mm), unità di dimensione doppia (15x30 mm) per l'artiglieria pesante ed i carri armati e marcatori più piccoli (12x12 mm) per tutte le altre necessità di gioco (campi minati, fumogeni, imboscate, colpi a segno, ecc.).

Completano la confezione due pacchetti di carte "Asset" (uno russo ed uno tedesco, che consistono in pratica di azioni "bonus" da applicare in certe circostanze), il regolamento (24 pagine ben scritte, chiare ed accompagnate da esempi e disegni a colori), il "play book" (64 pagine dedicate agli scenari, alle loro regole specifiche, agli ordini di battaglia dettagliati, frutto di una straordinaria ricerca, alle note storiche e 20 pagine a colori con gli esempi di gioco per quasi tutte le situazioni che si presenteranno) e una scheda cartonata (TRACK DISPLAY) che sarà il cuore del sistema di gioco, per cui ne parleremo dettagliatamente più avanti.

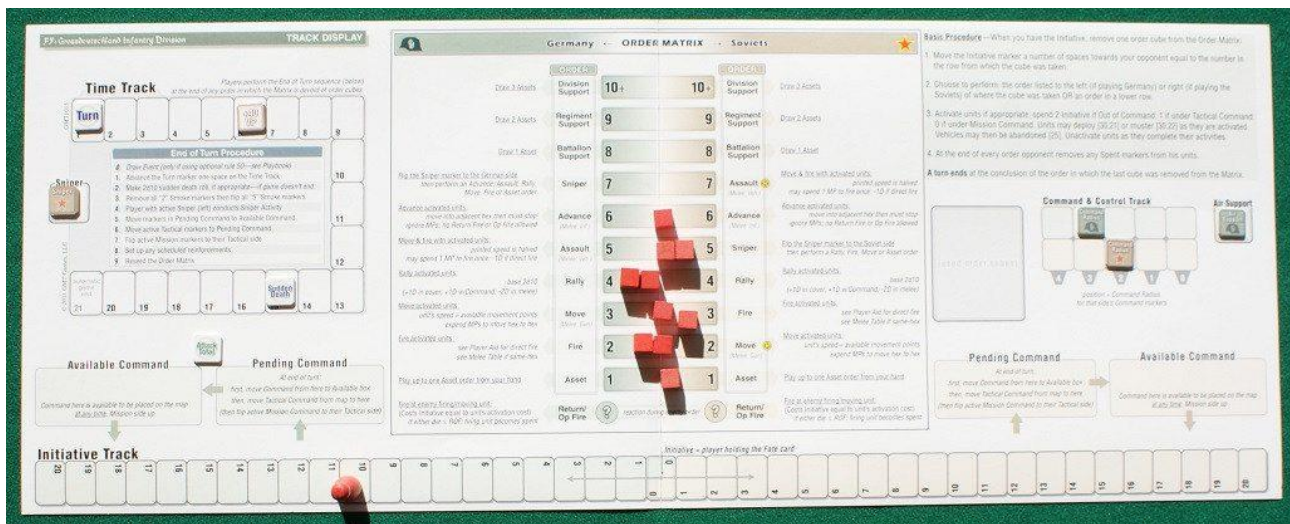
Niente da dire dal punto di vista qualitativo e grafico: come succede quasi sempre con i giochi della GMT Games i materiali sono impeccabili.



Uno dei cinque fogli di cartone fustellato con le unità.

Come si vede nella foto qui sopra tutte le unità sono contraddistinte da un nome o una sigla, una silhouette (fante, carro, artiglieria, ecc.) ed alcuni valori numerici:

- Il nome è spesso l'abbreviazione dell'unità rappresentata sulla tessera: granatiere, fuciliere, carro Pz-III, mitragliatrice MG 42, ecc.
- la silhouette mostra il tipo di unità rappresentata; soldato, mitragliatrice, carro, ecc.
- i numeri infine indicano la capacità di fuoco, la distanza massima di tiro, il morale, ecc. Da notare che i valori sul "fronte" non sono gli stessi che si leggono sul retro, e questo è importante perché, come vedremo più avanti, le unità attivate devono essere per prima cosa girate sul retro, sia per evitare di usarle due volte (il retro ha una striscia bianca sotto al nome per distinguerle meglio) sia per conoscere la loro capacità di movimento.
- I mezzi corazzati inoltre hanno due valori di attacco: il primo (numeri neri su fondo bianco) indica la capacità di fuoco contro la fanteria, mentre il secondo (numeri bianchi su fondo nero) è relativo al fuoco contro altri corazzati.
- La fanteria, per difendersi dai tiri nemici, usa infine un valore di "morale" (stampato sulla destra dell'unità con numeri neri su fondo bianco) che si dovrà confrontare con la potenza di tiro del nemico.



La TRACK DISPLAY, ovvero la tabella per l'attivazione delle unità, il calcolo dei PV, ecc.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver selezionato lo scenario da giocare bisogna “caricare” la TRACK DISPLAY: come si vede nella foto qui sopra si tratta di una lunga tabella riassuntiva, stampata su cartoncino, sulla quale vengono posizionati diversi marcatori ed una manciata di cubetti “azione” di legno rosso.

Per prima cosa si verifica la durata dello scenario e si piazzano i segnalini “Turn” e “Sudden Death” sulle caselle indicate della Time Track (caselle 1 e 15 nel nostro esempio, in alto a sinistra); subito dopo si verifica se una delle due parti ha un “cecchino” (Sniper) disponibile e si piazza il relativo marcatore nella apposita casella a sinistra del Time Track (nel nostro caso si tratta di un sovietico); si posiziona un pedone di legno rosso sulla “Initiative Track” (la lunga fila di caselle che vedete in basso nella scheda, con il pedone sulla casella 10 dalla parte del tedesco) per l'esecuzione delle azioni; segue il piazzamento del marcatore dei Punti Vittoria (tessera VP); lo scenario inoltre indica dove devono essere posizionati i 10 cubetti rossi sulla tabella “Order Matrix” (al centro della scheda); si aggiungono poi, a destra della tabella, le tessere per il raggio di comando (3 per il tedesco e 2 per il russo nel nostro esempio), l'eventuale supremazia aerea (Air support, tedesco nel nostro caso) e le carte “Asset” assegnate inizialmente ai due avversari.

Non resta che dare un'occhiata a chi deve prendere la “Fate Card” nel primo turno (essa serve a dare un bonus a chi la possiede, ma poi deve essere passata all'avversario che potrà usarla a partire dal turno successivo, e così via), quali sono le condizioni di vittoria (e gli obiettivi territoriali da raggiungere) e se e quali sono le regole specifiche per quella battaglia.

A questo punto i due avversari possono piazzare le loro unità sul campo e tenere pronti fuori campo i Comandanti che saranno essere poi aggiunti alle formazioni combattenti (Fighting Formations, appunto) durante la fase operativa.

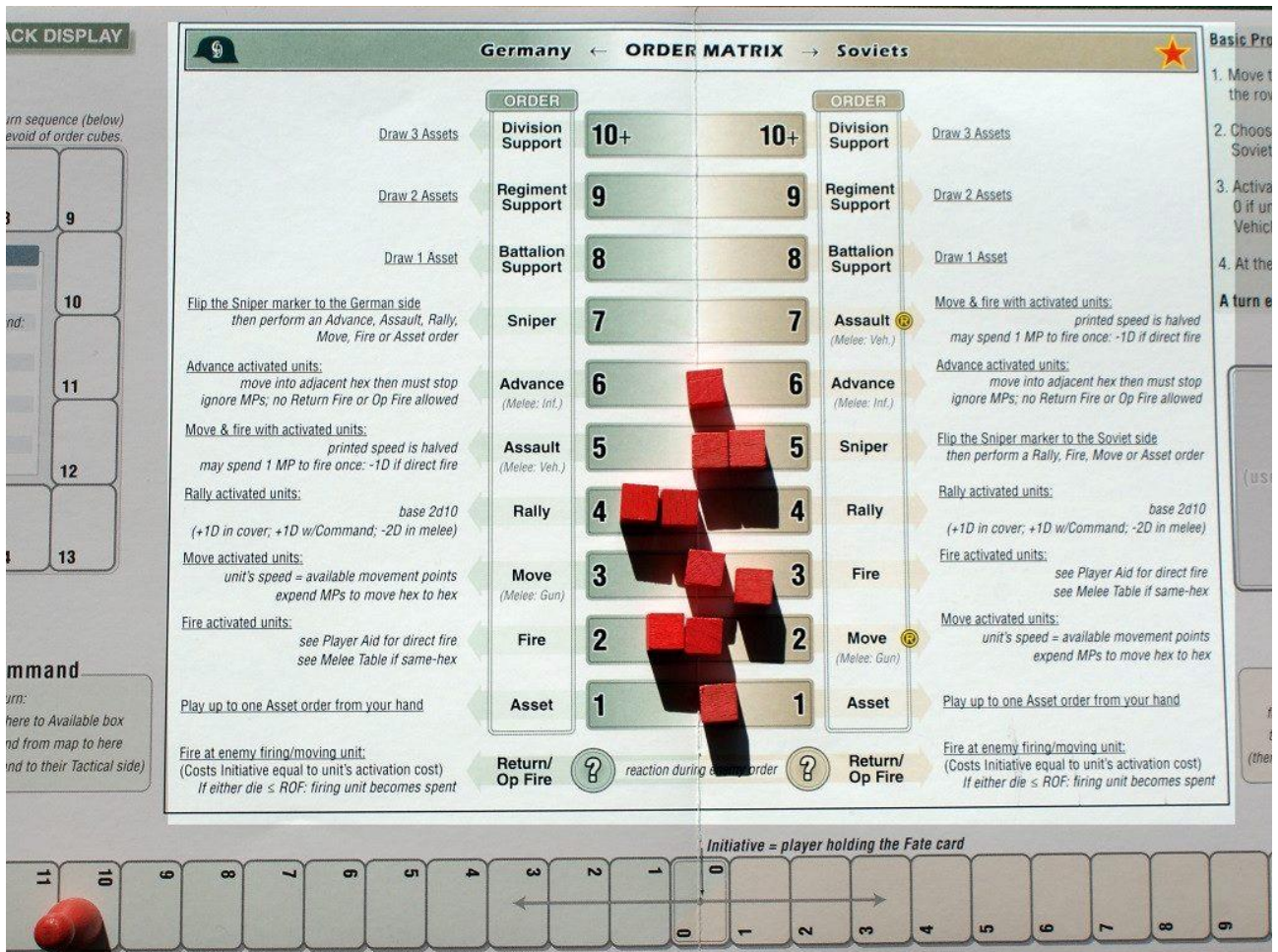


Un esempio di combattimento in corso.

Il Gioco

Solitamente gli scenari vedono uno dei due avversari in difesa ed a protezione di certi obiettivi, mentre l'altro giocatore ha un maggior numero di unità operative e deve cercare di scalzare il nemico dalla sua postazione.

Molto spesso al difensore vengono anche assegnati speciali marcatori "Sighting" dietro ai quali sono stampate delle indicazioni speciali: campo minato, barriera di filo spinato, unità di rinforzo "nascoste", ecc. Alcuni di essi però non valgono nulla e sono piazzati in campo come gli altri solo per confondere le idee all'avversario.



La Order Matrix già predisposta per uno degli scenari).

Una volta che tutte le unità sono in campo la battaglia può iniziare e, come abbiamo già anticipato, per poter decidere chi deve giocare e cosa può fare si deve utilizzare la Order Matrix.

Come si vede nella foto qui sopra i tedeschi, che in questo scenario sono gli attaccanti, partono con un vantaggio di 10 Punti Iniziativa (pedone rosso sulla casella 10) e devono decidere quale “cubetto” utilizzare per il loro primo turno. Ogni cubetto è posizionato su una delle 10 caselle della Order Matrix: questo posizionamento è spesso suggerito dalle regole, ma poi cambierà nel corso della battaglia ogni volta che i cubetti iniziali sono stati utilizzati. Da notare che i grossi numeri neri a fianco delle caselle indicano il costo (in Punti Iniziativa) delle azioni stampate a fianco e che non è detto che il costo sia uguale per tedeschi e russi. Diamo allora un’occhiata più dettagliata alle possibili azioni:



Alcune carte Asset. Sulla sinistra, in alto, si vede anche la carta "Fate".

- **Asset:** questa azione permette di giocare una delle carte "asset" ricevute ad inizio partita. Esse servono a dare piccoli bonus extra al loro possessore (sotto forma di ORDINI o REAZIONI), come un barrage di artiglieria per colpire il nemico o creare una barriera di fumo (la prima carta tedesca in basso a sinistra nella foto qui sopra); cancellare il bonus del barrage (carta russa al centro in alto); condurre un attacco aereo (quarta carta tedesca in basso a destra); ecc.
- **Fire:** tutte le unità sotto il comando degli ufficiali possono sparare al nemico, purché questo sia visibile (nessun ostacolo sulla linea di tiro) ed a distanza utile.
- **Move:** tutte le unità in comando possono muovere. Attenzione però, le regole obbligano i giocatori a muovere con una certa calma per permettere all'avversario di decidere se effettuare o meno un "fuoco di opportunità". In tal caso l'unità si ferma per qualche istante e si effettua il tiro: se viene colpita deve pescare un segnalino "danno", altrimenti può continuare il suo movimento.
- **Rally:** spendendo 4 Punti Iniziativa il giocatore può cercare di ripristinare un'unità precedentemente colpita per evitare che possa essere eliminata se attaccata nuovamente,
- **Assault:** Le unità in comando possono muovere (a metà capacità) e sparare (con un malus ai dadi).
- **Advance:** è l'azione che permette di avanzare di UN SOLO esagono per entrare in un esagono ed attaccare in corpo a corpo le unità nemiche che vi si trovano. Non è soggetto al fuoco di opportunità.
- **Sniper:** il giocatore può attivare i suoi "cecchini" e poi eseguire un'azione di avanzata, assalto, rally, ecc. Da notare che ogni cubetto permette di eseguire l'azione "pagata" oppure una di quelle che si trovano nelle righe più sotto: con Sniper, per esempio, si può usare Asset, oppure Rally, ecc.
- **Support:** permettono di pescare 1-2-3 carte Asset oppure, come sempre, di eseguire una delle azioni sottostanti.



Dettaglio dei 5 diversi tipi di dadi (D6-D8-D10-D12 e D20) e dei segnalini per l'iniziativa e gli ordini.

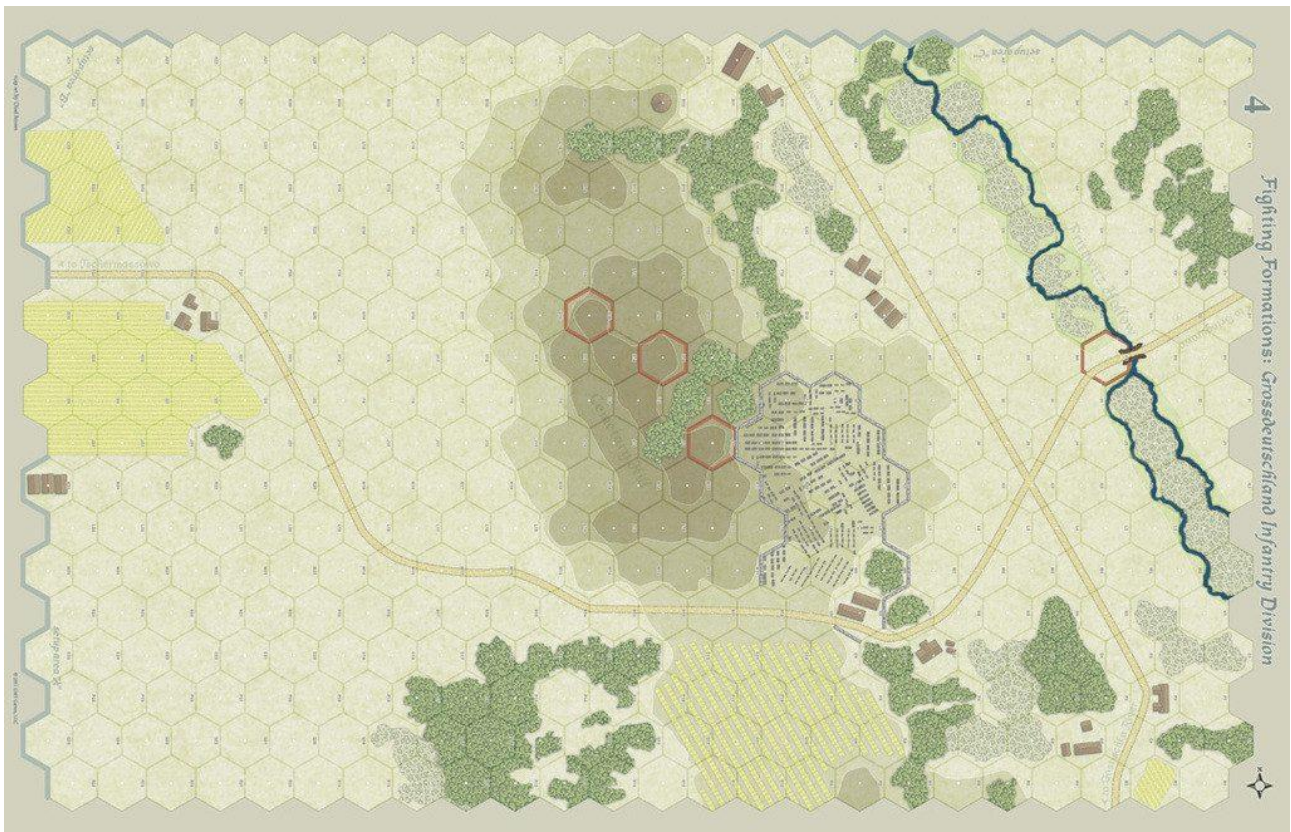
Un giocatore continua ad usare azioni (spendendo i suoi Punti Iniziativa) finché il pedone rosso non passa dalla parte opposta della casella "0". A questo punto l'iniziativa diventa dell'altro giocatore per poi passare di nuovo da uno all'altro a seconda dei punti spesi.

Quando l'ultimo cubetto viene prelevato si esegue la relativa azione e poi il turno termina: si sposta il segnalino TURN avanti di una casella e si rimettono i cubetti sulla Order Matrix lanciando per dieci volte un dado D10.

Poi si ricomincia tutto da capo e si continua in questo modo finché il segnalino TURN non raggiunge quello SUDDEN DEATH. A quel punto si verifica il segnalino VP: se è sul lato tedesco dalla casella "0" in su la vittoria fa al giocatore dell'Asse, altrimenti è del Sovietico.

Qualche ulteriore dettaglio per chi è interessato al gioco e vuole saperne di più.

Nelle note che seguono abbiamo aggiunto qualche spiegazione più dettagliata su alcune delle azioni più importanti del gioco a beneficio di chi, arrivato fin qui, fosse interessato ad entrare un po' dei dettagli.



Una delle mappe del gioco: la collina, ribattezzata poi “Cemetery Hill”, mostra gli obiettivi per le unità tedesche, ognuno dei quali garantisce 8 PV, Non sarà facile però conquistarli perché sono ben difesi ed i sovietici faranno 3 PV per ogni carro messo fuori combattimento ed 1 PV per ogni fanteria.

Come dicevamo più sopra ogni scenario indica delle specifiche condizioni di vittoria, da ottenere normalmente con un mix di azioni: distruggere le unità del nemico o catturare ed occupare alcuni esagoni obiettivo.

Per eseguire questo compito i giocatori hanno a disposizione un certo numero di unità (solitamente a livello di “plotone” come indicano tre piccoli pallini neri stampati sulla tessera): nel corso della partita però il Comandante può decidere di dividere i plotoni (tutti, qualcuno o uno soltanto) in tre squadre distinte, la cui forza individuale è ovviamente un po’ ridotta, ma che permettono manovre a più ampio raggio. Solitamente i plotoni servono ad avere una potenza di fuoco più elevata e le squadre si utilizzano per occupare e difendere delle postazioni.

Per eseguire un’azione il giocatore deve avere almeno un Comandante in campo e, come abbiamo visto, spendere un certo numero di Punti Azione. Ogni Comandante ha un raggio d’azione (indicato dallo scenario e memorizzato da un apposito segnalino sulla Matrix) e può dare ordini a tutte le unità che si trovano entro il suo raggio.



(clicca per ingrandire) Un esempio di unità combattenti e segnalini vari: notare i valori di Forza, a sinistra delle unità, e Morale, a destra[/]

Per sparare l'attaccante utilizza il valore della sua Potenza di Fuoco (PF: stampato a sinistra dell'unità). Esso può essere di due colori: numero nero su fondo bianco per sparare alla fanteria e numero bianco su fondo nero per sparare ai mezzi corazzati. La maggior parte dei mezzi corazzati possiede entrambi i valori (mitragliatrici e cannoni) ma può usarne uno solo ad ogni tiro. Ogni unità spara per conto suo, ma se un nemico è attaccato da diverse unità subirà tutti i tiri separatamente.

L'attaccante somma al valore PF eventuali modificatori e lancia due dadi: il difensore prende come base il valore del suo "morale", aggiunge eventuali modificatori e lancia a sua volta due dadi. Se il totale dell'attaccante è superiore a quello del difensore, quest'ultimo deve prendere un segnalino "danno" da un sacchetto per posarlo sull'unità colpita. Se il totale del difensore è uguale o superiore a quello dell'attaccante non succede nulla.

Il giocatore NON attivo può sempre utilizzare anche il Fuoco di Opportunità: l'attaccante deve infatti muovere ogni sua unità di un esagono alla volta, lasciando al difensore la possibilità di sparare: i calcoli sono gli stessi, ma c'è il rischio che l'unità che sta facendo fuoco diventi disattiva (Spent) e non possa agire più fino al termine del turno. Se questo non si verifica l'unità può continuare a sparare a tutti i nemici che si muovono nel suo raggio di azione.

I dadi utilizzati normalmente sono **2D10**: tuttavia è possibile che uno o entrambi i giocatori posano cambiare tipo: se, per esempio, un tiro è effettuato da un esagono adiacente al bersaglio il giocatore userà 2D12 (che danno più probabilità di ottenere numeri alti); se si spara ad una gittata superiore di quella indicata per una certa arma i dadi saranno 2D8 (gittata doppia) o 2D6 (gittata superiore al doppio) che riducono i valori possibili; ecc.



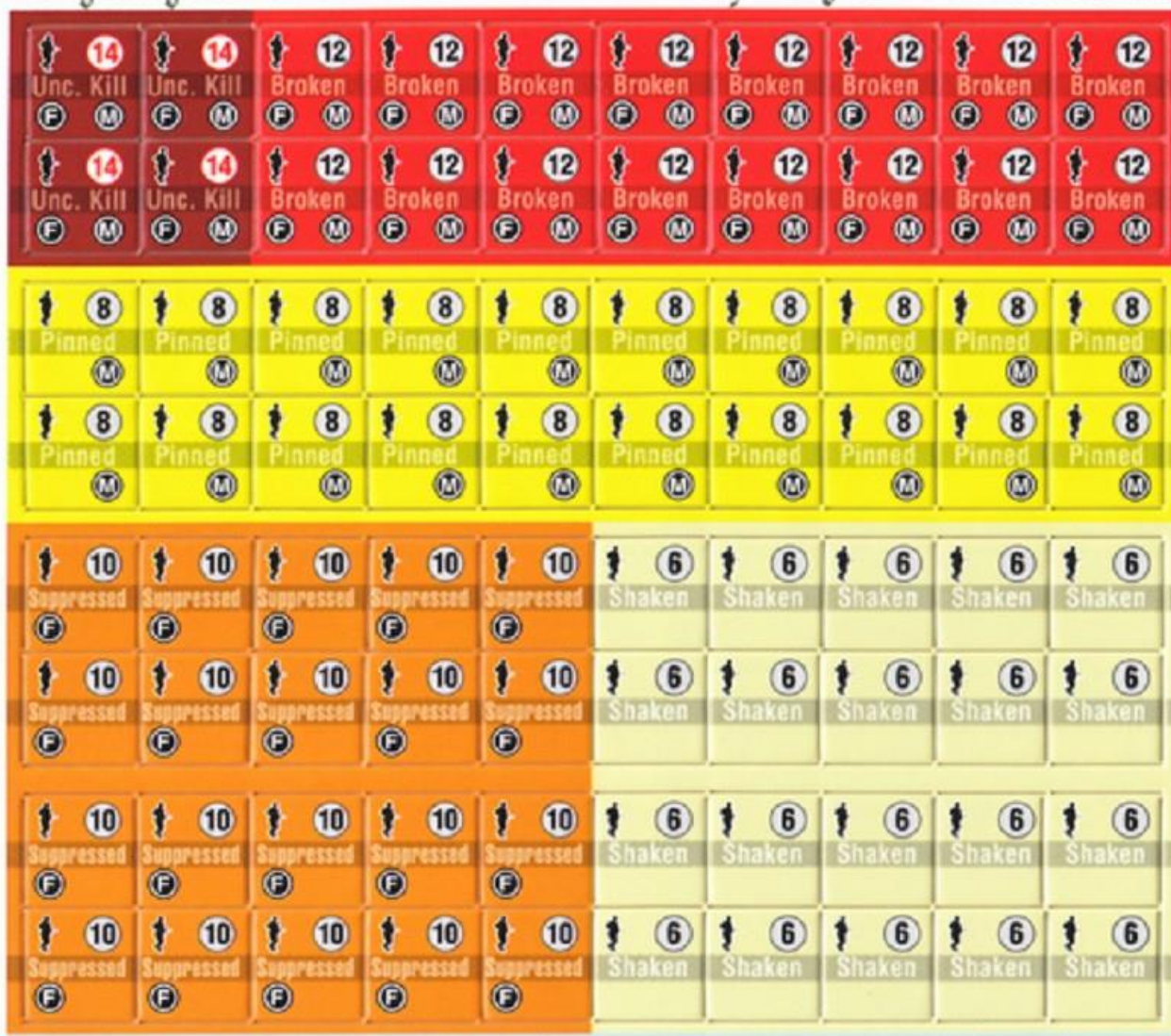
Attacco russo in corso.

Per il Corpo a Corpo (Melee) si devono innanzitutto considerare i tipi di arma dell'attaccante e del difensore (si utilizza un'apposita griglia stampata su un cartoncino riassuntivo): incrociando i due tipi si ottiene un numero che diventa la "Base" da uguagliare o superare per ottenere un colpo a segno.

Se, per fare un esempio, un carro TIGER tedesco attacca un corazzato T 26 sovietico il numero base è il "10", ma se il bersaglio fosse un'unità di fucilieri di fanteria il numero diventerebbe un "8", e così via. Anche in questo caso si può cambiare il "tipo di dadi" da utilizzare: così se l'attaccante è, per esempio, un "plotone" si passerà da 2D10 a 2D12, ma se fosse un'unità di carri in colonna si passerebbe da 2D10 a 2D8, ecc. Naturalmente tutte le modifiche si sommano. Se il risultato è uguale o superiore al numero base l'unità attaccata deve prendere un segnalino "danno".

Al proprio turno, e pagando i Punti Azione necessari, un giocatore può sempre cercare di togliere i segnalini "danno" (azione Rally) lanciando due dadi per ognuno di essi e facendo un numero uguale o superiore a quello indicato sul segnalino.

Fighting Formations: Grossdeutschland Infantry Division Countersheet



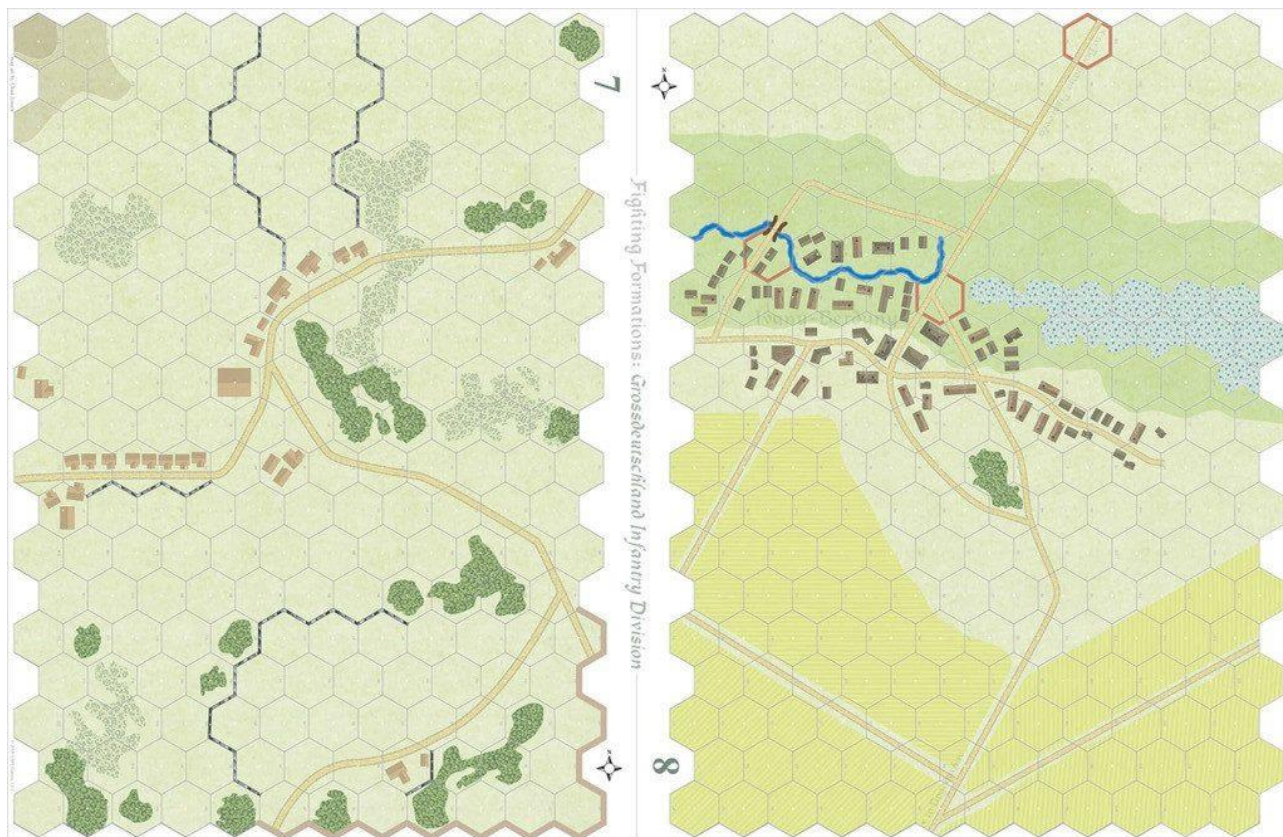
I segnalini dei “danni”: si notano bene i tre colori, giallo, arancio e rosso, che indicano la gravità del colpo subito.

Questi “segnalini” sono di diversi tipi e sono stampati sui due lati, uno per la fanteria (come si vede nella foto qui sopra) ed uno per i corazzati (sul retro): il loro colore indica se si tratta di danni leggeri (con il “giallo” che solitamente blocca il movimento dell’unità colpita), danni seri (arancione: essi bloccano movimento e tiri) o molto seri (rossi: essi non solo bloccano movimento e tiri, ma il numero per rimuoverli è molto più alto e c’è il rischio che, sbagliandolo, l’unità venga eliminata)

Ogni unità che subisce un secondo danno (indipendentemente dal colore) viene messa fuori combattimento: se si tratta di una squadra viene rimossa definitivamente dalla mappa, mentre nel caso del plotone la tessera viene sostituita dalle tre squadre che la compongono, la prima delle quali verrà eliminata mentre il danno subito resterà sulla seconda.

Gli scenari forniti nella scatola base di **Fighting Formations: Grossdeutschland Infantry Division** sono 10 ed ognuno di essi utilizza una mappa con lo stesso numero: questi scenari sono calibrati in modo da partire con poche unità (e fare pratica del sistema) per poi crescere in difficoltà. Nella maggior parte degli scenari è il tedesco ad attaccare (siamo nel 1942-43 e la Germania era

ancora nella fase offensiva della Campagna di Russia), con i sovietici in difesa, ancorati a dei villaggi e con armi anticarro: tuttavia non mancano anche incontri in campo aperto.

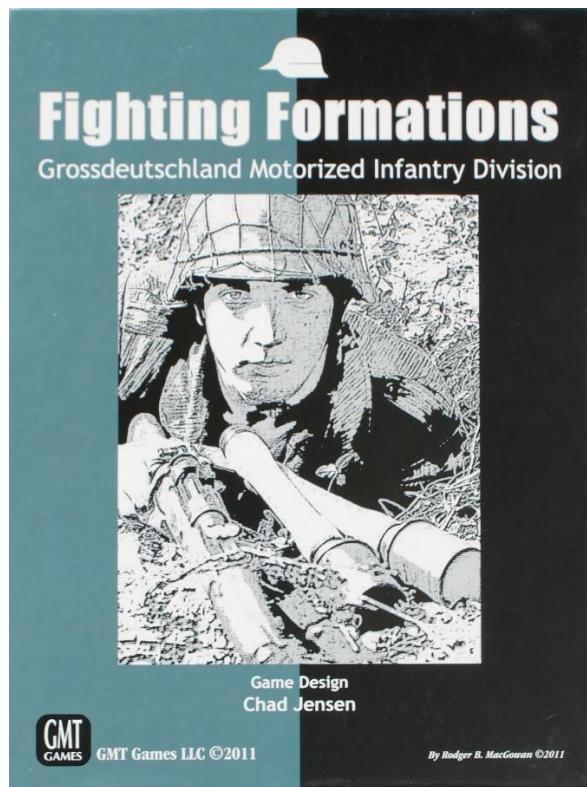


Alte due mappe del gioco base.

Il gioco è molto dinamico ed i partecipanti devono sempre tenere un occhio sulla disponibilità di Punti Azione: chi parte avendone una buona scorta spesso deve spendere il meno possibile ad ogni turno per cercare di fare più azioni di seguito e poi passare la palla all'avversario, ma facendo in modo che egli non possa fare più di un'azione senza riportare il segnalino dalla nostra parte.

Quindi solitamente l'attaccante cerca di prendere posizione vicino al nemico per poi attaccarlo in forze nei turni successivi: facile a dirsi ma non di così semplice realizzazione perché il fuoco di opportunità di carri o mitragliatrici medie/pesanti potrebbe essere una vera calamità e bloccare o rendere impotenti parecchie unità prima ancora che possano attestarsi in postazioni coperte.

Ogni scenario ha una durata variabile da 90 minuti a tre ore (fra giocatori che conoscono il sistema) e quindi possono soddisfare anche chi non ha troppo tempo a disposizione. Il sistema è interessante e soprattutto fa venire voglia di rigiocare la battaglia appena finita per ... correggere gli errori fatti e prendere la giusta rivincita.



La scatola del gioco

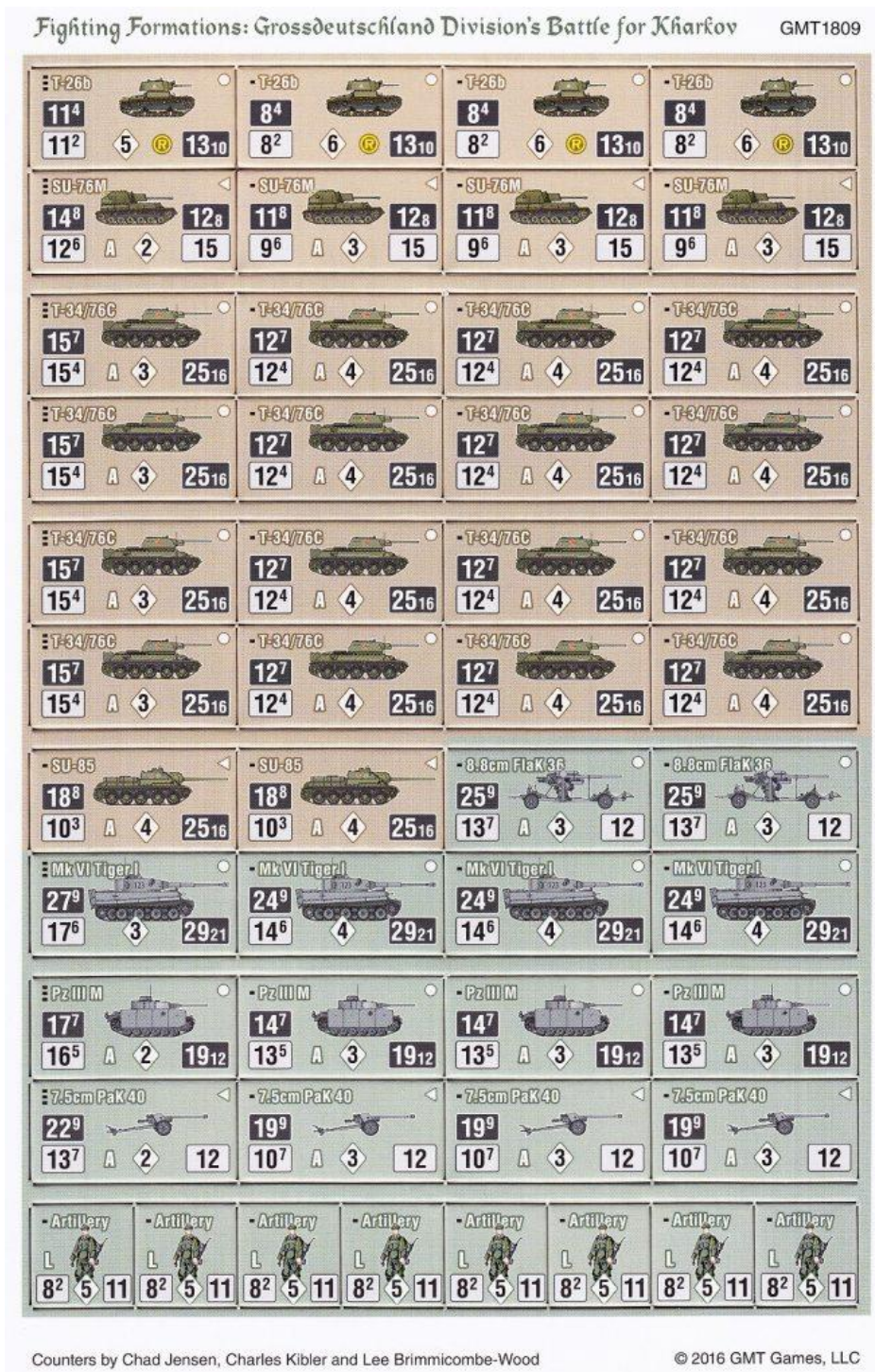
Fighting Formations: Grossdeutschland Division's Battle for Kharkov

Questa è la prima espansione “ufficiale” della GMT, creata con la supervisione di Chad Jensen, ma con gli scenari ideati da Bryan VanNortwick: la scatola contiene solo il necessario per giocare i nuovi scenari (tutti ambientati nel 1943-1944 in piena controffensiva sovietica) quindi per le regole di base, la Track Display i segnalini e la maggior parte delle unità bisogna fare ricorso alla scatola base.



I componenti dell'espansione

Nella scatola troviamo: un libretto “Scenario Book” con 10 nuovi scenari (11-20) da giocare sulle 10 nuove mappe (sempre con lo stesso numero degli scenari, come è consuetudine nelle serie “tattiche” di Chad), 26 nuovi carri armati sovietici (per tener conto dell’avanzamento tecnologico del 1943-44), 8 carri tedeschi (i famigerati Tiger), 6 pezzi di artiglieria tedesca e 8 addetti (i tedeschi passano sulla difensiva e devono contrastare la maggiore potenza sovietica). La foto qui sotto mostra tutti i nuovi counters dell'espansione.



Le nuove unità dell'espansione (clicca per ingrandire)

Le regole di base non sono cambiate al punto che, cosa rarissima nei wargames, specie dopo 7 anni dall'uscita del primo volume, non vi sono né errata né regole generali specifiche: restano

naturalmente le istruzioni dettagliate per il set-up di ogni scenario con eventuali piccoli “aggiustamenti” per tener conto della situazione sul campo.

Le brevi note storiche all'inizio del libretto ci spiegano che questo volume è ancora dedicato alla Divisione di Panzer Grenadiers “Grossdeutschland” (Grande Germania) ed alla sua partecipazione alla Terza Battaglia di Kharkov, nell'ambito della controffensiva di Primavera 1943 del Generale tedesco von Manstein.

Questa controffensiva, chiamata dai tedeschi “Operazione Citadel”, fu forse l’ultima grande manovra vincente dei tedeschi in Unione Sovietica ed inflisse danni davvero ingenti all'avversario (si parla di oltre 200.000 vittime, fra feriti e morti).

Il primo scenario (n° 11 sulla mappa che vedete nella foto sottostante) per esempio ci porta nel villaggio di Volokonovka (Ucraina) e vede il 1° Battaglione del Reggimento fucilieri della Grossdeutschland attaccato di sorpresa da carri e fucilieri tedeschi. Si tratta di un “classico” attacco di forze superiori in numero e Potenza di Fuoco contro un nemico agguerrito e ben trincerato nelle case del villaggio.

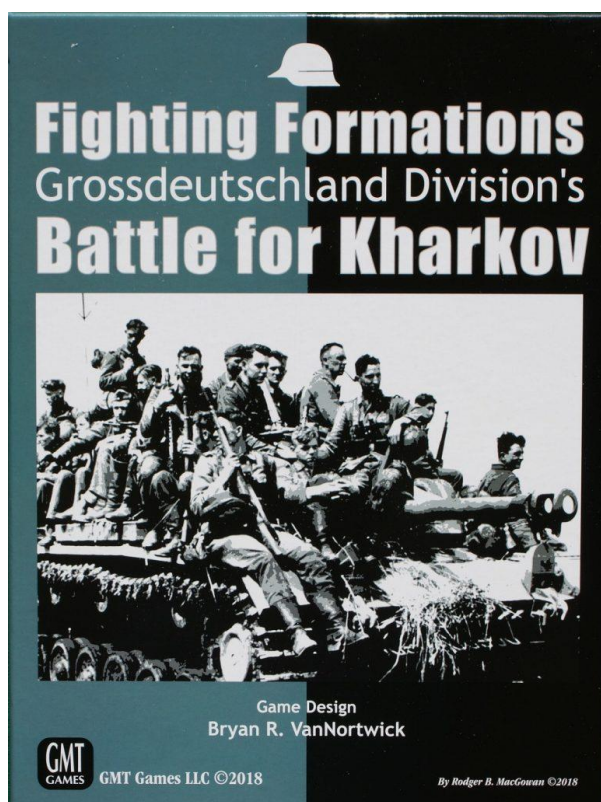
Gli scenari 12-17 sono anch'essi ambientati nel periodo Febbraio-Marzo 1943, sempre nell'ambito dell'operazione Citadel e con il peso dell'attacco che passa alternativamente ai sovietici ed ai tedeschi, mentre con il 18-19-20 si riparte direttamente dal periodo Novembre 1943-Gennaio 1944 e vedono naturalmente forze sovietiche sempre più soverchianti e difese tedesche sempre più accanite, senza che abbiano però grandi possibilità di contrattaccare.

Anche questo secondo volume conferma tutto il “bene” che era stato detto del primo: il sistema delle “azioni a pagamento” è molto interessante e permette agli ideatori degli scenari di dare più o meno peso ad uno dei due campi semplicemente aumentando o diminuendo i Punti Azione disponibili all'inizio.



Il campo di battaglia del primo scenario.

Con 20 scenari in totale e la possibilità di riprovarli almeno un paio di volte l'uno sono inoltre assicurate parecchie ore di gioco dovendo studiare soltanto un regolamento e poche regole specifiche, quindi lo consigliamo a tutti gli amanti dei giochi tattici.



La scatola dell'espansione

Chi conosce già la serie [COMBAT COMMANDER](#) (sempre di Chad Jensen) noterà una differenza enorme fra il sistema delle carte/dado di quella serie e quello dei Punti Azione di Fighting Formations. Personalmente preferiamo la seconda perché l'aleatorietà è notevolmente ridotta, sempre che non si vada a testa bassa allo scontro sperando nel lancio fortunato dei due dadi.

Di contro, il sistema di gioco di Combat Commander risulta più versatile ed adattabile: ormai non si contano più le espansioni/adattamenti a quasi tutti i teatri del secondo conflitto mondiale.

Nell'idea originale Fighting Formations doveva essere una collana di giochi dedicati ai Corpi più famosi del secondo conflitto mondiale. Dopo il primo Capitolo dedicato alla "GrossDeutschland", molti erano pronti a scommettere su un secondo dedicato alla "Big Red 1" o ai "Berretti Rossi" inglesi. ma ad oggi non vi è più traccia di quel progetto.

Quindi la dicotomia è semplice da spiegare. Se state cercando un gioco tattico sul secondo conflitto mondiale che utilizza un sistema di tipo "card driven" potete sempre scegliere fra:

- Combat Commander: relativamente semplice con possibilità di giocare qualsiasi teatro
- Fighting Formations: se siete interessati al fronte russo e siete disposti ad investire qualcosina di più in termini di tempo per studiare il regolamento