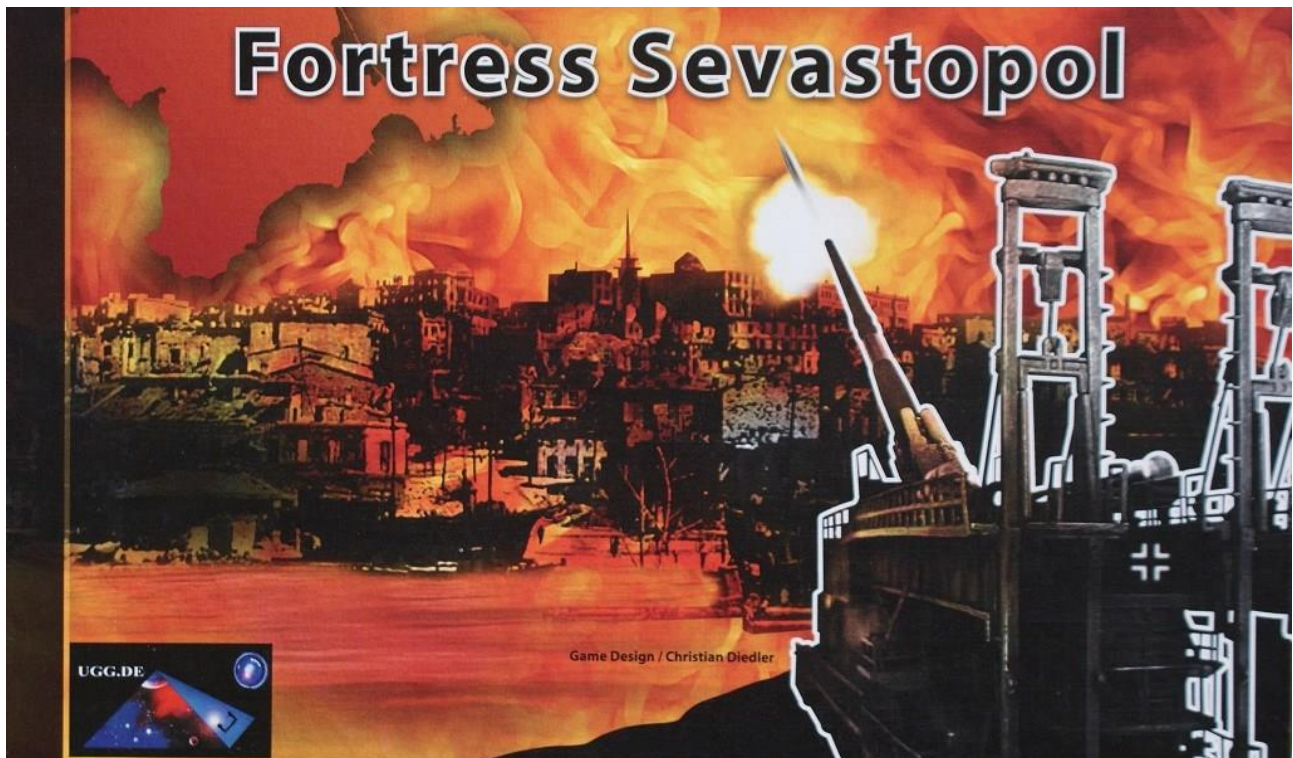


FORTRESS SEVASTOPOL

Ritorna il sistema di gioco di “Storm over Arnhem”



Introduzione

FORTRESS SEVASTOPOL, edito da **Udo Grebe**, per due giocatori di età non inferiore a 14 anni, si propone di farci rivivere i drammatici avvenimenti della campagna di Crimea con questo nuovo wargame, la cui durata dipende dallo scenario scelto ma non è mai inferiore a 180 minuti (e può arrivare anche a 5 ore nel scenario “Campagna Completa”).

Il 12 Settembre 1941 il Generale **Von Manstein**, appena nominato al comando della 11° Armata sul fronte Sud, ordinò l’inizio all’invasione della Crimea, avendo come obiettivo la conquista di **Sebastopoli e Kerch** da cui poi ripartire per attraversare lo stretto omonimo e sbarcare nella parte più meridionale dell’allora Unione Sovietica: compito tutt’altro che facile, sia per il tipo di territorio da percorrere (per la presenza di fiumi, paludi e montagne) che per l’esiguità delle truppe disponibili. Il 17 Dicembre le unità tedesche, dopo aver conquistato la maggior parte della penisola, iniziarono a bombardare Sebastopoli, mentre ad est la resistenza dei sovietici, che avevano fatto sbarcare inaspettatamente ingenti forze, continuava ad impedire l’accesso a Kerch. La fortezza di Sebastopoli cadde soltanto nel luglio del 1942, e si contarono appena 48 sopravvissuti dei 13.000 inizialmente presenti in città.

Il sistema utilizzato da Fortress Sevastopol deriva dall’ormai classico [Storm Over Arnhem](#), edito da Avalon Hill nel lontano 1981, che fu poi seguito da una lunga serie di titoli prodotti da diversi editori: Thunder at Cassino, Turning Point: Stalingrad, Breakout Normandy, The Bloodiest Day, They Met at Gettysburg, Monty’s Gamble: Market Garden, per citare i più noti.

Anticipiamo subito che il gioco ci è piaciuto, anche se può diventare abbastanza lungo, soprattutto quando il generale tedesco non mette in pratica tattiche piuttosto audaci per impedire ai sovietici di

creare barriere difensive dure da sormontare. Interessante anche il fatto che, arrivati a Sebastopoli, si passa a giocare su una **mini-mappa della città** con i quartieri fortemente ingranditi (per agevolare movimenti e combattimenti).



I componenti

Unboxing

La scatola di Fortress Sevastopol ricorda un po' quelle della defunta Yaquinto (più lunga e schiacciata degli standard di allora e di oggi) e contiene una grande mappa a "zone" della Crimea (590x840 mm) montata su cartone robusto: il suo design è un po' "retro" ed i suoi colori non sono stati proprio indovinati, soprattutto perché troppo simili a quelli delle unità sovietiche, tuttavia è sufficientemente chiara e non ci sono stati problemi di utilizzo durante i nostri test.

Il regolamento non è un esempio della massima chiarezza ed i giocatori all'inizio dovranno sfogliarlo più volte per trovare la risposta ad eventuali dubbi: intendiamoci, tutte le regole sono state scritte correttamente e le risposte si trovano sempre, magari non nel paragrafo dove ce le aspetteremmo. Un esempio: il set-up è spiegato nel capitolo 4.0, dove ci viene detto che bisogna mettere le unità nelle rispettive zone di partenza, ma l'indicazione sul come scegliere le unità è nel paragrafo 2.2 che le descrive in dettaglio e spiega cosa significano i numeri stampati (fra i quali le zone di set-up o il turno di arrivo). Infine ci sono un paio di errorini su alcune unità nella tabella "Reinforcement Schedule". Tutto si è risolto in poco tempo, grazie anche all'aiuto dell'ideatore del gioco, Christian Diedler, che è sempre stato cortesissimo e velocissimo nel rispondere a tutte le nostre domande, a riprova della serietà dell'Editore e dei suoi collaboratori.

Completano la confezione un paio di tabelle riassuntive (davvero utili, una volta studiate le regole, perché indicano chiaramente tutte le procedure ed i calcoli per i combattimenti), due plance di

counters pre-tagliati con tutte le unità combattenti ed i marcatori necessari, oltre a 4 dadi D6 di plastica colorata (due rossi e due neri).

Mettendo da parte le considerazioni “estetiche” sulla mappa, tutto il materiale fornito è di buona qualità e non abbiamo mai avuto veri problemi in partita.



I componenti

Preparazione (Set-Up)

Una buona comprensione del territorio da conquistare (o difendere) è assolutamente necessaria per questo sistema di gioco.

S’impone quindi la necessità di esaminare a fondo la mappa di Fortress Sevastopol: come si vede dalla foto qui sopra essa rappresenta l’intera penisola della Crimea, dallo stretto di Perekop a quello di Kerch, ed è suddivisa in 29 zone. Ognuna di queste è contraddistinta da un bollino circolare bianco e rosso con il numero progressivo della zona e la sua capacità di difesa: la zona di Armyansk, per esempio, ha il numero 28 ed un valore di difesa di +2 (dovuto alla presenza delle paludi), Novo Tsaritsyno (n° 19) essendo di pianura, si difende solo con un “+1”, mentre la zona montagnosa di Sudak (N° 12) ha una difesa di “+3”, ecc.

Nelle zone di Kerch, Simferopol e Sebastopoli ci sono anche dei simboli quadrati bianchi e gialli che indicano la presenza di città più importanti con valori di difesa adeguati (da +3 a +5). Alcune zone hanno inoltre un numeretto rosso stampato all’interno di un piccolo rettangolo bianco: sono i Punti Vittoria (PV) che il tedesco riceve in caso di conquista e variano da 1 a 3 PV. Alle due

estremità della mappa infine ci sono due **zone speciali** (U=Ucraina per il Tedesco e C=Caucaso per il Sovietico) dove si piazzano le unità in arrivo come rinforzi.

Rientrando dal nostro giro di ricognizione possiamo ora schierare gli eserciti: il tedesco piazza le unità già pronte per l'invasione del primo turno nella zona 29 (Perekop) e tutti i rinforzi disponibili nella zona "U". Il sovietico ha il grosso delle sue unità nella zona 28 (Armyansk), qualche altra sparsa per la penisola, un paio nella zona "C" ed una serie di unità più deboli all'interno di Sebastopoli.



Le unità in gioco.

A disposizione dell'esercito invasore ci sono anche un marcatore "Pre-Bombardment" e due counters "Luftwaffe" per l'appoggio aereo con cui i tedeschi proveranno ad ammorbidire la resistenza del nemico prima di lanciare l'attacco vero e proprio. Il Sovietico invece possiede inizialmente solo il marcatore "Flotta di Sevastopol" da usare per "azzoppare" qualche unità con piccole perdite (che però ne riducono la mobilità).

Prima di iniziare vi consigliamo di procurarvi un sacchettino di stoffa entro cui mettere i "Chits": si tratta di speciali marcatori che possono dare piccoli vantaggi extra a chi li pesca e li utilizza in seguito per varie funzioni, come vedremo.

Il Gioco

La sequenza di gioco di Fortress Sevastopol è molto simile a quella degli altri "classici" che abbiamo citato, ma con alcune importanti differenze. Meglio dunque esaminarla più in dettaglio:

1. Pesca dei chits. In base a quanto indicato sulla tabella dei turni i due giocatori pescano "x" marcatori dal sacchetto, senza mostrarli all'avversario.
2. Fase preparatoria con l'arrivo degli eventuali rinforzi ed il ripristino dei marcatori utilizzati nel turno precedente (aerei, flotta, ecc.).
3. Fase delle operazioni militari (di cui parleremo più avanti in dettaglio).
4. Scarto dei chit inutilizzati (ogni giocatore può tenerne uno solo in mano).
5. Fase di "Refit" durante la quale vengono assegnati dei "Punti Supply" con i quali le unità indebolite possono essere ristabilite o sanate.
6. Avanzamento del marcatore del Turno.



La tabella dei turni. Notare che tutti i rinforzi sono piazzati inizialmente su questa tabella, la quale riporta anche il numero di chit da pescare e, con le cifre in rosso, il numero minimo di PV che il tedesco deve avere per continuare a giocare. In basso la pista degli "impulsi".

La fase delle Operazioni di Fortress Sevastopol è giocata ad impulsi su una tabella apposita: ogni volta che il tedesco esegue una "mossa" il primo lancio di dadi del giocatore viene usato per vedere se il turno termina o prosegue, poi il segnalino si sposta di una casella sulla pista degli impulsi. In pratica se il lancio dei dadi è superiore al valore della casella occupata dal segnalino si procede, mentre se è inferiore il turno termina. Se infine il valore è uguale a quello del segnalino il turno termina ma cambiano le condizioni climatiche (da sole a pioggia o da nevicata leggera a abbondante, a seconda del periodo).



L'invasione della Crimea.

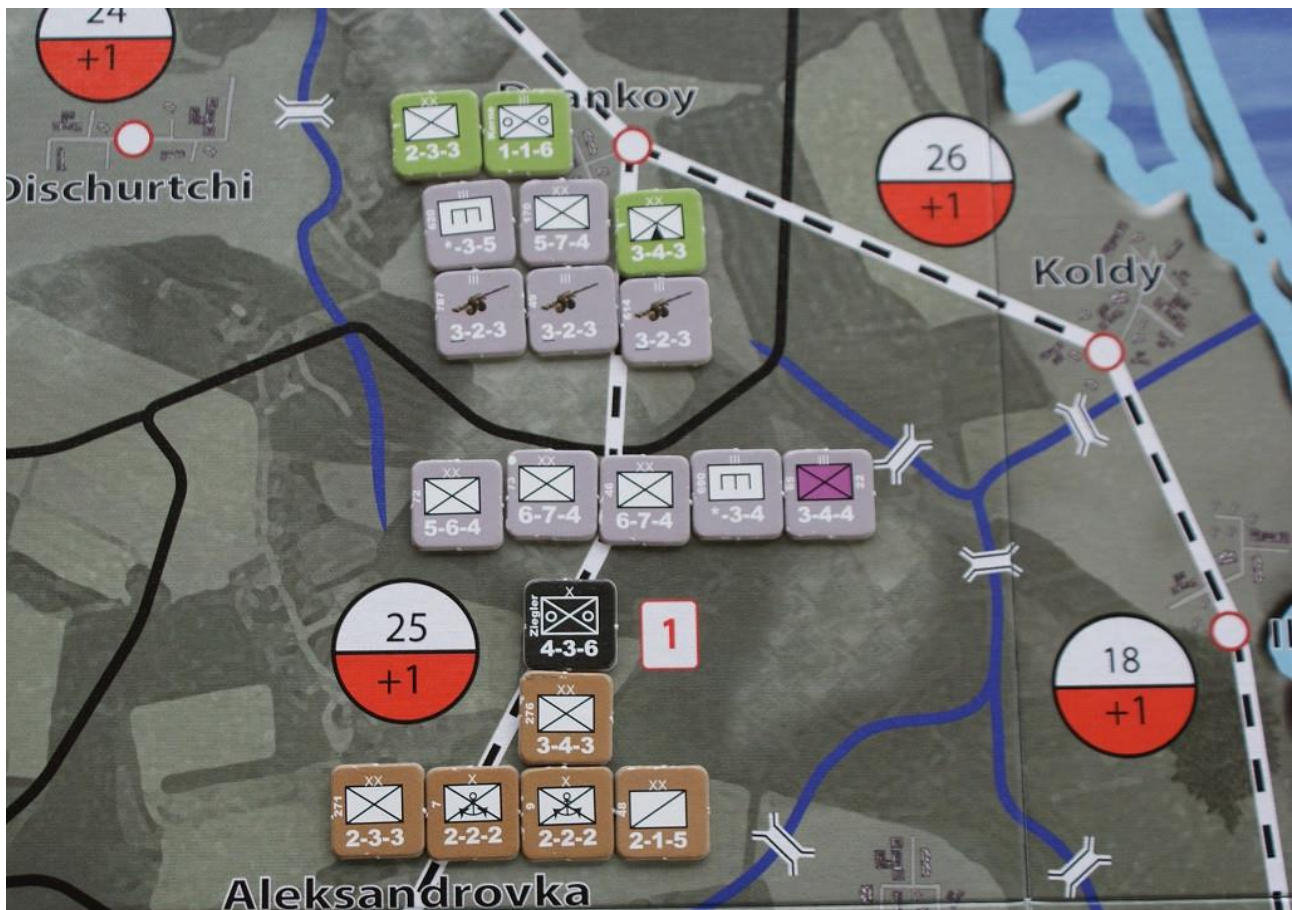
I combattimenti sono generati direttamente nella fase di movimento, sia quando le unità di un giocatore entrano in una zona contenente il nemico, sia se l'impulso inizia con unità di entrambi schieramenti già presenti in una zona (chiamata allora territorio "conteso").

In entrambi i casi la procedura è simile:

- I. Designare l'unità "di Punta" che userà la sua forza di combattimento come base per il calcolo (ma subirà la prima perdita).
- II. aggiungere +1 per ogni unità ancora attiva presente nell'area.
- III. aggiungere +1 per ogni unità di artiglieria di supporto (utilizzabili una sola volta a turno per questo scopo ma senza diventare "spent") presente nell'area o in una adiacente.
- IV. +1 se l'unità di Punta è corazzata o meccanizzata.
- V. "-x" in caso di maltempo o neve, oppure con unità più deboli (Rumeni)
- VI. "+x" con unità specializzate (truppe di montagna, ecc.).
- VII. "+/- x" modifiche dovute ad eventuali chits giocati in questa fase

Il Difensore esegue un calcolo simile tenendo conto del valore difensivo della zona, delle unità di supporto e di eventuali segnalini IP, ma senza avere il supporto dell'artiglieria.

A questo punto entrambi i giocatori calcolano il valore totale di Attacco e Difesa, poi lanciano i dadi e aggiungono il risultato: vince chi ottiene il valore più alto. Il perdente deve pagare delle perdite (CP) in base alla differenza fra i due totali e secondo un'apposita tabella, togliendo 1 CP per ogni unità che viene capovolta (spent) o disorganizzata (1 CP per andare a livello di disorganizzazione 1 ed 1 CP per passare al livello 2), 1 CP per unità eliminata (quando era già al livello 2 e subisce un'altra perdita), ecc.



Un esempio di attacco.

Per chiarire meglio come si risolvono i combattimenti utilizziamo la foto qui sopra come esempio:

Il tedesco attacca con l'unità meccanizzata (4 PF – il valore di attacco è il numero di sinistra, mentre quello di destra è la capacità di movimento), supportata da 5 unità attive (+5 PF), con l'appoggio delle tre unità di artiglieria della zona adiacente (+3 PF). Ottiene anche il bonus per l'unità meccanizzata (+1 PF) e per il genio (+1 PF). Non gioca nessun chit per cui il suo totale è di 14 PF.

Il Difensore utilizza la 276a come unità di Punta (4 PF – il valore in difesa è il numero al centro), supportata da altre quattro unità (+4 PF) in una zona con “difesa +1” (+1 PF). Poiché l'attacco proveniva da Koldy, ed i tedeschi sono dunque passati da un ponte sul fiume, il difensore ha un bonus extra (+1 PF). Inoltre il sovietico gioca il CHIT DE ADV che aiuta il difensore (+1 PF) per un totale di 11 PF.

Entrambi lanciano i due dadi ottenendo 7 e 8 rispettivamente, per un risultato finale è di 21 PF per il tedesco e 19 PF per il sovietico, il quale deve quindi “pagare” 2 CP. Il comandante russo decide di dare entrambe le perdite alla unità di cavalleria che diventa prima “spent e poi “disrupted 1””: in questo modo tutte le altre unità restano attive, mentre quelle tedesche, esaurito il loro compito, diventano “spent”. Se è l'attaccante a perdere il combattimento tutte le sue unità devono ritirarsi e diventano disorganizzate (disrupted) a livello 1. In caso di parità l'unità di Punta dell'Attaccante diventa disorganizzata a livello 1 e tutte le altre sono “spent” ma senza obbligo di ritirata.

Come abbiamo visto nell'esempio tutte le unità dell'attaccante che hanno partecipato al combattimento diventano “spent” (vengono girate sul retro) e quindi potranno solo difendersi, ma con valori più bassi di quelli che hanno sul lato “attivo”.



Alcune unità che possono bombardare: a sinistra, con la fascia azzurra, l'antiaerea; al centro le unità di artiglieria campale; a destra in alto due squadroni di bombardieri tedeschi, mentre in basso vediamo l'artiglieria di Sebastopoli e la flotta sovietica del Baltico).

Per quanto riguarda i Bombardamenti le cose sono un pochino diverse. Anche qui si sceglie un'unità di Punta (artiglieria) e si utilizza come base la sua potenza di fuoco, alla quale si aggiunge +1 PF per ogni altra unità di artiglieria a supporto. Il difensore utilizza il doppio del valore di difesa dell'area in cui si trova ed aggiunge +1 PF se nell'area c'è un IP (marcatore difensivo). Entrambi i giocatori lanciano i dadi aggiungendo il risultato al totale e se l'attaccante vince il difensore deve assorbire dei Punti di Attrito (AP) il cui costo varia in base al tipo di unità che si intende ridurre: 3 AP per fare diventare "spent" un'unità corazzata, 2 AP per ridurre fanteria o corazzati già "spent", 1 AP per ogni altra unità già "spent" (che diventa così "disrupted").

Nella fase REFIT i giocatori ricevono un certo numero di Supply Point (inizialmente 40 ai tedeschi e 20 ai sovietici) con i quali possono "medicare" le loro unità: da disrupted 2 a disrupted 1, da disrupted 1 a spent, da spent ad attiva. Da notare che ogni unità può ricevere solo un refit a turno ed il costo varia a seconda del tipo di danno e della presenza o meno del nemico nella stessa area.

Solo il giocatore tedesco può guadagnare PV e soltanto se conquista delle aree che hanno l'apposito simbolo: se alla fine del turno il valore in PV supera di 3 o più il numero indicato sulla pista dei turni il tedesco vince automaticamente, ma se questo valore è inferiore al minimo indicato la vittoria è del sovietico. Se si arriva al termine del 17° turno la partita comunque finisce ed il vincitore è il tedesco se supera i 15 PV, o il sovietico se il valore è 14 o meno. Altrimenti è parità.

Qualche considerazione finale

Fortress Sevastopol Charts & Tables

Sequence of Play (5.0) 1. Chat Order Phase (5.1) 2. Preparation Phase (5.2) 3. Operation Phase (5.3) 4. Chat Decree Phase (5.4) 5. Move Phase (5.5) 6. Administration Phase (5.6) 7. Game Turn Initiation (5.7)	Impulses (7.0) 1. Movement (7.2.1) 2. Bombardment (7.2.2) 3. Engineering (7.2.3) 4. Strategic Movement (7.2.4) 5. Infiltration (Soviet) (7.2.5) 6. Reactivation (7.2.6) 7. Regroup (7.2.7) 8. Pass (7.2.8)	Reactivation Table (7.2.6) Success 9+ (if German unit) Success 10+ (if Soviet or Russian unit) Failure 4- (unit becomes Disrupted, 1 Modifies (0.0)) = 2: if German engineer = 1: if Soviet engineer or naval brigades = 1 if HQ is in adjacent area/zone = 2 if HQ is in same area/zone
Movement Point Costs (8.0) 1-8 MP enter an area with a (0) Sevastopol (Area 1-7) 1 MP enter a (0) area in Zone U 2 MP enter an area with only Soviet/Disrupted units 2 MP enter enemy-occupied area 3 MP enter an area with at least one Fresh enemy unit ALL MP enter river without an intact bridge (if type) ALL MP are non-movement ALL MP are non-branching Trenchline ALL MP enter adjacent area if OOC - 1 MP during Rain conditions per unit - 1 MP during Snow conditions for Axis player's unit - 2 MP during Heavy Snow per unit	Bombardment Value (11.2, 11.3) Offense modifiers DF of loading artillery/artillery unit/launcher = 1 per additional bombarding artillery Barrage artillery: DF x 2 = 2 per additional barraging artillery Defense modifiers x 2 TEM + 1 if IP Marker is within area + 1 each Fresh field artillery (vs Bomb. or Barr.) + 1 each Fresh AA/Flak in adjacent Area (vs Art) + 2 each Fresh AA/Flak in same Area (vs Art) 0 = 1 AF in Sevastopol (Area)	
Assault Resolution Modifiers (10.2, 10.3) Attack Value (AV): AF of Point unit + 1 each Fresh assault capable unit + 1 each supporting field artillery (U.L.1) + 1 if Assault unit is Point unit (ignoring by AT) + 1 each German engineer - 1 Axis units in Barr. or Snow - 1 Soviet units in Barr. or Heavy Snow - 2 Axis units in Heavy Snow + 1 Axis formation integrity - 1 if Point unit is Disrupted - 3 if Point unit is OOC +- Chks + 2 per Fresh weapon unit in adjacent area (0.0)	Defense Value (DV): DF of Forward unit (reduced by Disruption) + 1 for each Fresh unit + TEM + 1 if attacker assaults over enemy field bridge + 2 if attacker assaults over destroyed bridge (River) + 3 if attacker assaults over Trenchline + 2 if attacker assaults over Wall-Line + 1 if IP Marker in Area + 1 Soviet formation integrity - 1 if Forward unit is OOC +- Chks + 1 in opposed Amphibious Invasion (0.0) + 2 per Fresh weapon unit in adjacent area (0.0)	
Engineer Tables (17.0, 20.0) IP Construction (17.2) 5-4: Failure 8+ Success + 1 each additional engineer + 1 if German engineer + 1 for construction +1 marker - 2 for construction +2 marker + 2 if Soviet attempts in area 5 or 9	Bridges Repair (20.2.1) 1-4: Failure 5+ Success + 1 if German engineer + 1 for bridge repair +1 marker + 2 for bridge repair +2 marker	Bridge Demolition (10.2.2) 1-3: Failure 4+ Success = 1 if no enemy unit in adjacent area = 2 if non-engineer in type area

Le tabelle riassuntive.

Nella descrizione del gioco abbiamo volutamente deciso di non entrare troppo nel dettaglio per non annoiare il lettore: in realtà il gioco tiene conto di una serie di regole speciali o opzionali che rendono la simulazione ancora più godibile. Per esempio il tedesco parte sempre con un marcatore “vantaggio” dalla sua parte: se in un momento cruciale i dadi lo... tradiscono può usarlo per ritirare i dadi. Da quel momento però il vantaggio passa ai sovietici, che alla prima occasione possono fare la stessa cosa, e così di seguito.

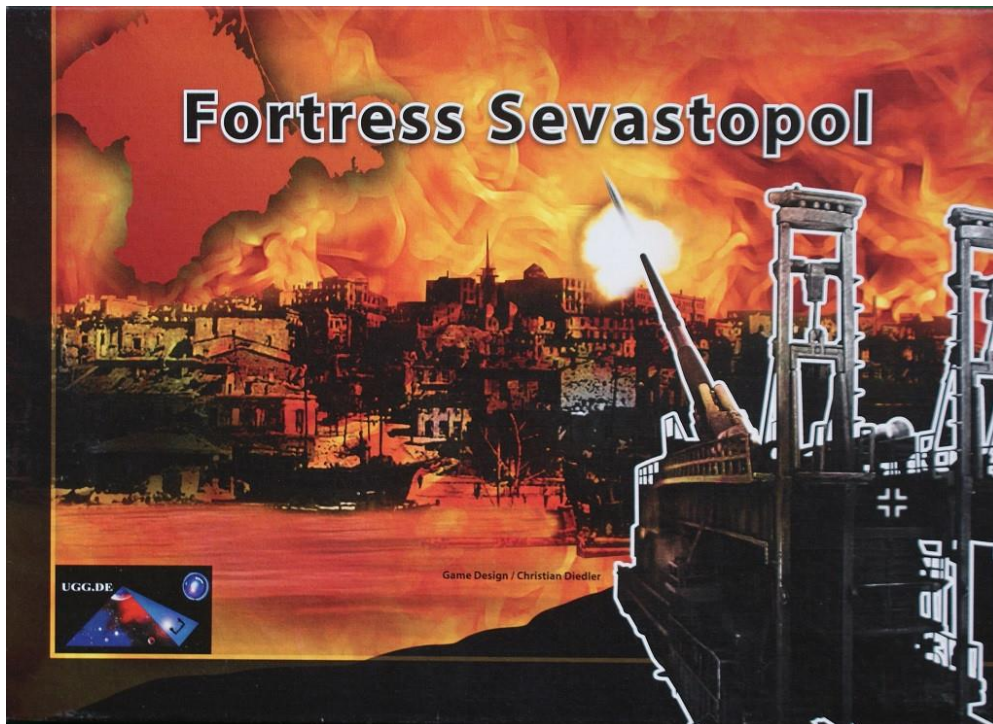
Sono inoltre di grande aiuto le tabelle (fornite in duplice copia) che, dopo la prima partita, evitano il ricorso al regolamento se non in caso eccezionale (per verificare una regola più complessa, per esempio). Le tabelle infatti contengono sia la sequenza di gioco che le possibili azioni durante ogni impulso, i costi per il movimento, i modificatori per gli attacchi ed i bombardamenti, i costi per demolire o costruire ponti, ecc. Durante i nostri test abbiamo usato estensivamente il regolamento soltanto per le prime due partite ma, una volta chiariti alcuni punti con l'aiuto dell'ideatore, abbiamo sempre e solo usato le tabelle.

Le partite si rivelano un po' “statiche”, se comparate alle operazioni militari nel resto dell'Unione Sovietica, ma il tedesco deve comunque essere piuttosto aggressivo ed attaccare sempre, anche a costo di prendere qualche rischio: questo per impedire al sovietico di ristabilire troppe unità nella fase REFIT, rinforzando così le nuove posizioni di difesa: è bene sottolineare che le unità “disorganizzate” non possono tornare attive in un solo turno, come abbiamo spiegato più sopra, quindi vanno colpite ripetutamente per cercare di eliminarne il maggior numero possibile prima che il ritmo dei rinforzi porti al fronte truppe fresche sovietiche sempre più potenti.

Il sovietico deve avere una grande... pazienza e cercare di preservare le sue unità nel modo migliore possibile, assegnando inizialmente il maggior numero di perdite alle unità più deboli e sacrificabili, arrivando eventualmente ad eliminarle pur di mantenere le unità migliori attive per possibili

contrattacchi locali (ma solo se il rapporto di forze è davvero buono, altrimenti meglio aspettare tempi migliori). Il tempo gioca a favore dell'Unione Sovietica, per cui i rinforzi saranno sempre più numerosi col passare dei turni. Se i tedeschi arrivano a Sebastopoli prepararsi alla difesa ad oltranza, tenendo sempre d'occhio i PV accumulati dall'avversario per impedirgli una vittoria automatica.

Come dicevamo nell'introduzione Fortress Sevastopol ci è piaciuto e, a nostro avviso, ha saputo proporre un **passo in avanti** nel sistema di gioco di Storm over Arnhem. Ma non è un gioco per tutti: da riservare quindi a chi ama i giochi di simulazione ed ai wargamers incalliti.



La scatola di Fortress Sevastopol.