

## FIELDS OF DESPAIR

### Là dove venne decisa la Prima Guerra Mondiale



#### Introduzione

*Agosto 1914: Le armi presero la parola subentrando ad una diplomazia stanca ed impotente. Gli insanabili contrasti tra le maggiori potenze europee sfociarono così in quella che sarà poi conosciuta come la “Grande Guerra”, il primo conflitto che coinvolse pesantemente la maggior parte delle nazioni moderne e che mise in campo una ferocia mai vista in precedenza e, per certi aspetti, non eguagliata neppure dal secondo conflitto mondiale. Le armate tedesche invasero il Belgio e la Francia e per qualche tempo gli Imperi Centrali si illusero che la guerra sarebbe durata solo pochi mesi, se non addirittura poche settimane, concludendosi poi con un trattato che avrebbe permesso loro di ottenere alcuni importanti guadagni territoriali.*

*Il conflitto invece continuò fino al 1918, trasformandosi in una guerra statica a causa della creazione delle trincee, che riuscivano a proteggere meglio i combattenti ma che costringevano poi a folli assalti alla baionetta contro postazioni fortificate e armate delle micidiali mitragliatrici automatiche. Basti ricordare che nel (secondario) fronte italiano lungo non più di 300 km, in 3 anni di guerra si contarono oltre un milione di morti (circa 650.000 italiani). Fu una guerra di logoramento che coinvolse praticamente tutte le più grandi nazioni del mondo e dove, per la prima volta nella storia, la popolazione civile pagò un prezzo altissimo in termini di vittime.*

*Proprio per la sua staticità e per l'oggettiva difficoltà di rendere le simulazioni più interessanti, i giocatori non hanno mai amato moltissimo questo conflitto e, seppur non mancando ottimi titoli come *Landships (Clash of Arms)*, *Trenchfoot (GDW)*, *To the Green Fields Behind (SPI)*, *Cossacks are Coming (People Wargames)*, *La Grande Guerre (Azure Wish)*, [Guns of August \(Avalon Hill\)](#) e [Path of Glory \(GMT\)](#), il numero di giochi dedicato ai combattimenti terrestri della grande guerra è*

relativamente basso. Ovviamente le cose cambiano se si considerano invece i combattimenti aerei, vista l'aurea da "moderni Cavalieri" che avevano i piloti: basti citare il mitico "Barone Rosso".

## Unboxing

Fields of Despair simula, a livello strategico, il solo Fronte Occidentale. I cinque scenari si occupano, in dettaglio, dei singoli anni e dell'intera guerra nella parte nord-orientale della Francia, parte del Belgio e della Germania di nord-ovest. Un sesto scenario permette infine di giocare in solitario.



I componenti.

La GMT ci ha abituati a una qualità produttiva "superiore" ed anche in questo caso non si è smentita. La mappa di Fields of Despair è infatti un altro eccellente lavoro artistico di Charles Kibler e mantiene una perfetta leggibilità in tutte le fasi, grazie soprattutto ai grandi esagoni (54 mm) sui quali vengono disposte le Unità. Queste ultime sono costituite da blocchetti di legno colorato di dimensioni altrettanto generose sui quali devono essere applicati degli adesivi con tutti i dati necessari.

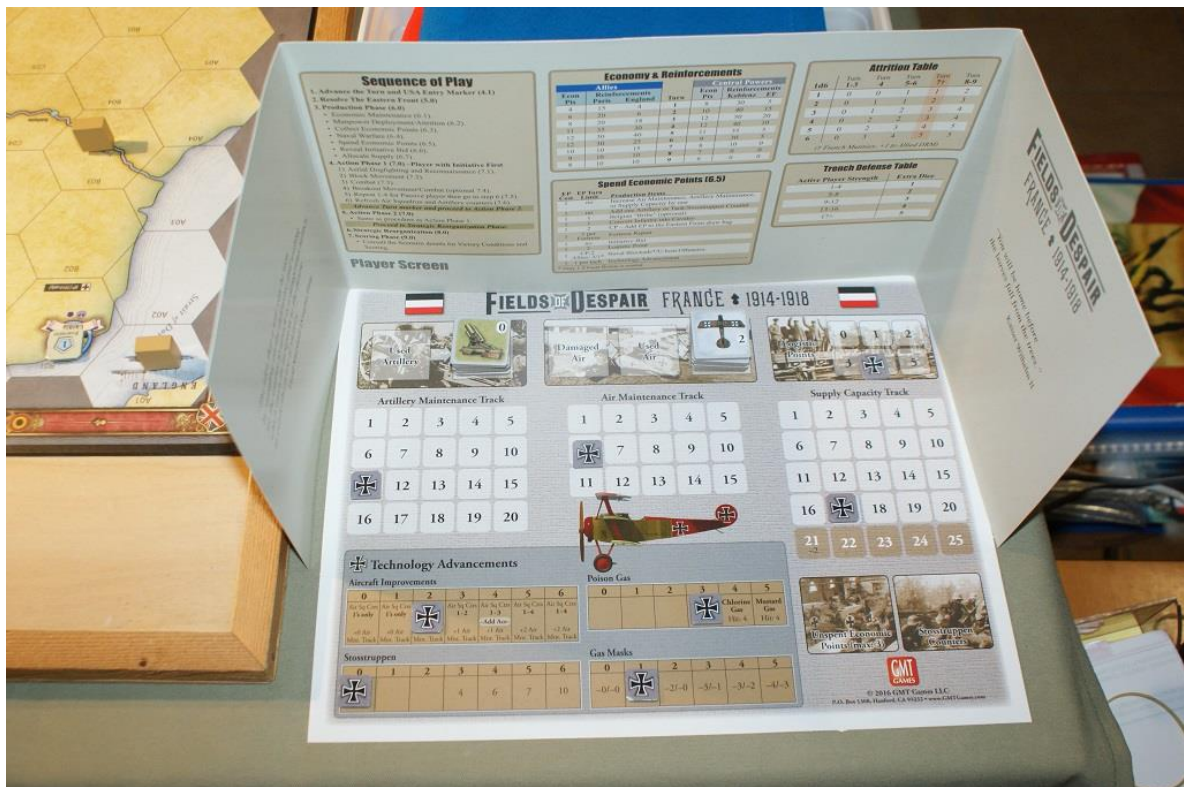
Verranno posati in piedi sulla mappa in modo che il nemico veda solo il numero dei pezzi che occupano un esagono ma non possa conoscerne la reale forza. La stragrande maggioranza delle unità è costituita da Fanteria, ma ogni Esercito possiede anche qualche unità di cavalleria, più mobili. La forza di ogni singola unità è variabile perché ad ogni "colpo" subito il blocchetto viene girato di 90° per assumere il valore immediatamente più basso. Il set-up indica che valore devono avere le unità di partenza -da un massimo di 20 Punti Forza a un minimo di 1 solo punto- ma i giocatori hanno in seguito piena libertà di aggregare o dividere i loro pezzi sostituendo un blocco con altri la cui somma abbia un valore equivalente. Esistono inoltre alcune unità "Dummy" che non hanno alcun valore ma servono a confondere un po' le idee al nemico.



Le Grandi Unità dell'esercito francese.

L'aviazione e l'artiglieria sono rappresentate da alcune tessere di cartone (26x26 mm), che però vengono messe in campo solo nella fase di ricognizione o durante il fuoco iniziale di preparazione e/o copertura. Anche i Carri Armati e le truppe d'assalto ("Stosstruppen", in qualche modo equivalenti ai celeberrimi "Arditi" italiani) sono rappresentati da tessere specifiche, ma entrano in gioco solo verso la fine della campagna, se i belligeranti riusciranno a raggiungere un certo livello tecnologico.

Un centinaio di counters di dimensioni più piccole (15x15 mm) viene utilizzato per le trincee, le fortificazioni, il controllo degli esagoni e per marcare varie informazioni sulla mappa o sulle plance personali. Queste ultime sono stampate su cartoncino (215x280 mm) e devono essere protette da uno schermo alto ben 150 mm, per cui occorre un tavolo piuttosto ampio per giocare senza il rischio di dare qualche colpo allo schermo o spostare involontariamente i marcatori.



La plancia personale e lo schermo.

Un sacchetto di cubetti (azzurri, neri, rossi e bianchi) sarà utilizzato per tener conto dei Punti Economia (da spendere per i miglioramenti tecnologici e la guerra sui mari) e dell'andamento della rivoluzione in Russia che, come successe nella realtà con la disfatta a Caporetto, può causare importanti ripercussioni sugli altri fronti.

La confezione è completata da 12 dadi D6 di plastica colorata (6 azzurri e 6 neri) da utilizzare per risolvere i combattimenti.

### Preparazione (Set-Up)

Il campo di battaglia comprende il Nord della Francia, la parte sud del Belgio e la zona ovest della Germania. A parte la foresta delle Ardenne e i fiumi principali, alla scala proposta dal gioco nessun altro tipo di terreno influisce sul conflitto. In compenso sono ben evidenziate le città "fortificate", ovvero quelle che all'epoca disponevano di una solida postazione difensiva "naturale" (fiumi, foreste, ecc.) o fatta di mura, torri, bunkers, ecc. A seconda dell'importanza di queste "difese" le città indicate sulla mappa ricevono un segnalino "Fortificazione" di valore variabile fra 2 e 5 che, nel corso della partita, potrà diminuire (sotto gli attacchi del nemico) o aumentare (se si spenderanno appropriate risorse). La maggior parte di queste città sono anche degli obiettivi per uno dei due campi e conquistarle rappresenta un passo in più verso la possibilità di vittoria.

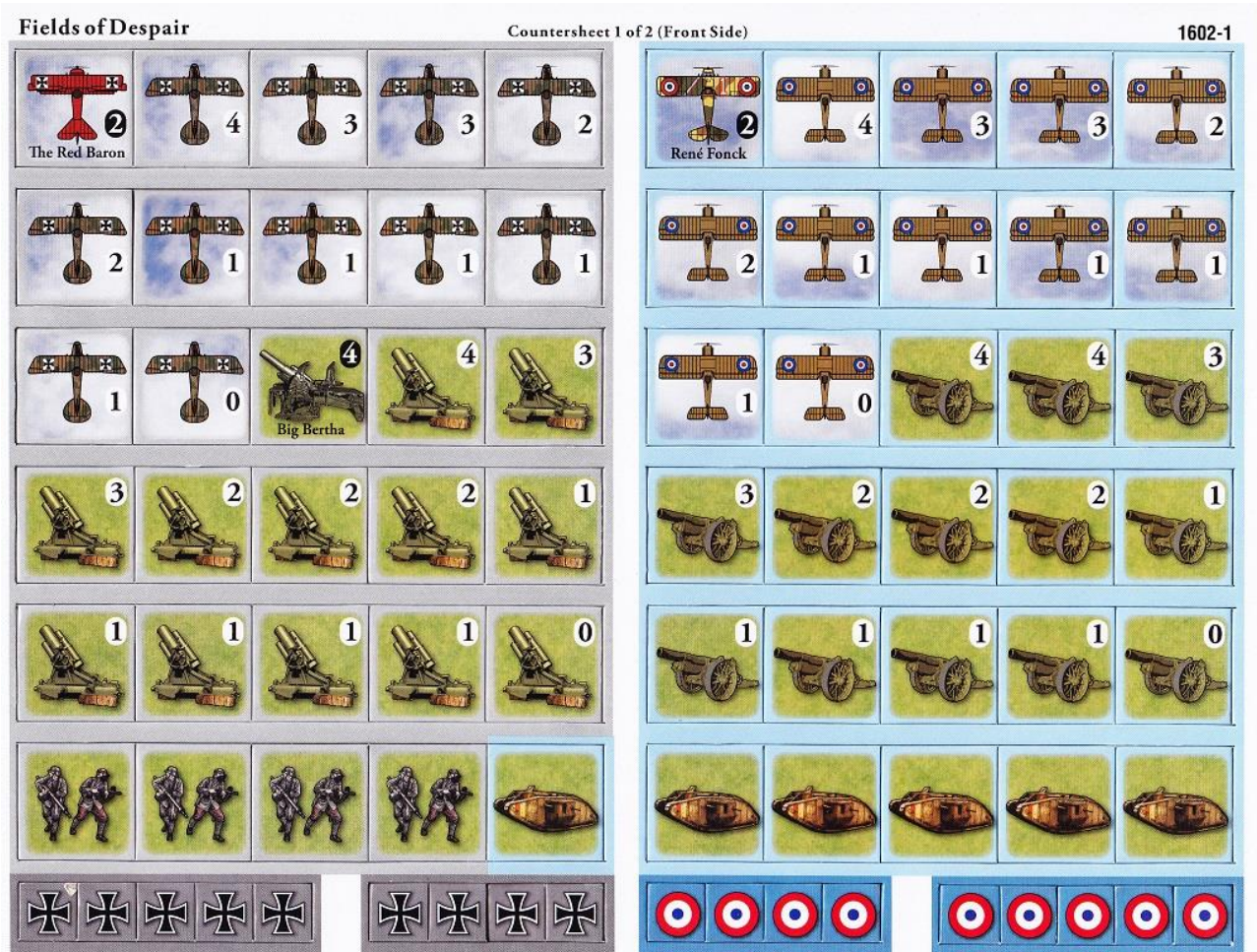


La mappa: da notare come solo i fiumi principali e la foresta delle Ardenne sono state indicate esplicitamente, oltre alle principali città.

Le Grandi unità, come abbiamo già detto, sono costituite da blocchi di legno colorato (azzurre per i Francesi, beige per i Britannici, arancioni per i Belgi, verdi per gli Americani e nere per i Tedeschi) e sono suddivise in base ai "Punti di Forza" (PF): così un'unità 20/19/18/17 è in realtà un blocco che parte da un valore di 20 PF e può scendere fino a 17: se dovesse perdere un altro punto verrà sostituita da un blocco 16/15/14/13, ecc. Ogni scenario indica lo schieramento da utilizzare e il

massimo numero di PF da piazzare in ogni esagono: sta ai giocatori decidere se utilizzare uno o più blocchi, purché il totale non superi i valori indicati.

Lo scenario specifica anche quanti e quali counters di Artiglieria e Aviazione devono essere prelevati dalla riserva ed indica i valori da marcare sulla plancia personale per il mantenimento di Artiglieria, Aviazione, Rifornimenti, Logistica. Sempre sulla plancia si terrà conto del possibile avanzamento tecnologico per la produzione di nuovi aerei, di gas tossico, di maschere antigas, dei carri armati (solo per gli alleati) e delle truppe d'assalto (le famose Stosstruppen, esclusiva dei tedeschi e che noi italiani conosciamo molto bene perché, infiltratesi nelle nostre linee, furono la causa principale del disastro di Caporetto).



Il foglio dei counters di grande formato: Aerei, Cannoni, Stosstruppen e Carri.

Infine vengono indicati i punti di forza delle diverse “fortificazioni” (quindi le città specificate dovranno essere coperte con dei marcatori del livello richiesto), la durata dello scenario e le condizioni di vittoria. Ovviamente ogni scenario ha qualche regola specifica per tener conto delle condizioni reali di quel periodo.

## Il Gioco

Senza cercare di entrare troppo nei dettagli, vi proponiamo la sequenza di gioco, aggiungendo qualche informazione di carattere più generale. L'obiettivo è quello di riuscire a darvi un'idea abbastanza precisa sul funzionamento di questo wargame dalle meccaniche piuttosto atipiche.

## Fase 1: inizio del turno e verifica dell'arrivo degli Americani

Ci sono 6 turni per il primo anno di guerra (1914) e sei turni per ogni coppia di anni successiva (1915/1916 e 1917/1918). Questo perché nel primo anno le operazioni di guerra furono piuttosto mobili e quindi anche nella simulazione serviva un certo “respiro”. Successivamente, con la comparsa delle trincee, e il tempo di gioco si velocizza per poter garantire un poco di dinamicità. Ogni turno è diviso in due fasi chiamate “Action Phase 1 e 2”. Apposite illustrazioni stampate su questo tracciato ci indicano quando si potranno iniziare i combattimenti aerei e quando si cominceranno a scavare le trincee.

**USA ENTRY TRACK**

0 1914 Start	1	2	USA ENTRY	4	5	6	7	Declaration of War
--------------------	---	---	--------------	---	---	---	---	--------------------------

**Unrestricted Submarine Warfare**

0	1	USW	3	4	5
6	7	8	9	10	

**USW Table**

1d6	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10+
1	0	0	1	2	3	3
2	0	1	2	3	3	4
3	1	2	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5	6
5	2	3	4	5	6	7
6	3	2	4	5	6	7

**Naval Blockade**

0 1914 Start 0	1 0	2 +1	BLOCKADE	4 +2	5 +2	6 +3	7 +3	8 +4
-------------------------	--------	---------	----------	---------	---------	---------	---------	---------

**GAME TURN TRACK**

CP Opening Move (Campaign/Mobile War)	1914 Action Phase 1 1	1914 Action Phase 2 1	TURN	1914 Action Phase 2 2	1914 Action Phase 1 3	1914 Action Phase 2 3	1915-1916 TRENCH WAR BEGINS
--	-----------------------------	-----------------------------	------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------------

La tabella per l'arrivo degli Americani e, sotto, quelle per la guerra sui mari. In basso la pista dei turni, ognuno dei quali è diviso in due fasi.

Un apposito tracciato ci informa infine sul coinvolgimento degli Stati Uniti in questa guerra: qui viene utilizzato un marcatore che, quando arriva all'ottava casella, sanziona l'ingresso in campo delle truppe americane.

## Fase 2: La guerra sul Fronte Orientale

Come abbiamo già accennato, il fronte Orientale -l'altro fronte principale della grande guerra- non viene trattato specificamente con operazioni sul campo, ma non era possibile non tenerne conto. La

guerra contro la Russia costrinse infatti gli imperi centrali a sforzi bellici notevoli e politicamente cambiò la storia d'Europa, essendo la principale culla della Rivoluzione d'Ottobre (1917). In Fields of Dispair tutto questo è rappresentato da un tracciato di 7 caselle: quando il marcatore della Rivoluzione Bolscevica arriva in fondo a tale traccia, la Russia si arrende e i tedeschi possono recuperare un buon numero di unità da trasferire nuovamente ad Ovest.



La tabella dei PF tedeschi all'Est e quelle per la rivoluzione russa. Il Cubetto rosso sulla prima casella delle vittorie russe significa che nell'estrazione precedente erano usciti 3 cubetti rossi ed il tedesco dovrà quindi aggiungerne dei neri.

Di contro, se il giocatore degli Imperi Centrali sottostima questo fronte e non invia adeguate risorse, rischia di perdere prima del tempo guerra e partita. Una tabella indica i Punti di Forza che la Germania sta impiegando in Russia ad ogni turno (partendo da un valore iniziale dato dallo scenario). Da un sacchetto di stoffa si pescano tre cubetti (lo scenario indica quanti metterne di rossi e di neri ad inizio partita) e si guarda il loro colore: in base al numero dei rossi estratti si determina quante "perdite" subisce l'esercito tedesco e si aggiorna la tabella dei Punti di Forza rimasti. Se però per tre volte si estraggono TRE cubetti rossi significa che Berlino viene conquistata dai Russi e la partita termina con una vittoria immediata degli Alleati. Ecco perché ai tedeschi conviene aggiungere al sacchetto qualche cubetto nero extra ad ogni turno, in modo da ridurre le possibilità di questa estrema... malasorte.

### Fase 3: La produzione

Questa fase è di grande importanza per preparare poi le azioni belliche sulla mappa: in maniera molto semplice vengono presi in considerazione tutti i fattori che condizionano una guerra totale come quella simulata. Lo scenario indica infatti quanti nuovi PF entreranno in campo nel turno in corso e dove dovranno essere posizionati; si verifica in seguito se e quante perdite devono essere tolte dai blocchi già al fronte (diserzioni, ammutinamenti, malattie, ecc.)

Poi vengono assegnati ai due campi dei Punti Economici (cubetti di legno blu per gli Alleati e neri per gli IC), ma prima di poterli utilizzare si verifica se alcuni di essi vengono persi a causa della guerra sui mari (dal sacchetto si estraggono tre cubetti e, in base alla combinazione di colori uscita, si controlla l'esito su un'apposita tabella).



La plancia personale durante una partita con gli indicatori delle varie tecnologie. In alto si vedono i counters dell'Artiglieria e degli Aeroplani.

I Punti Economici rimasti sono ora spesi per: rinforzare... i sacchetti (più sono i cubetti del proprio colore e meno le chances di ottenere cattivi risultati), e per modificare il valore dei vari indici sulla plancia personale, in modo da raggiungere i traguardi previsti nel minor tempo possibile. Si tratta di una fase abbastanza delicata perché non ci sono mai abbastanza risorse per fare tutto e quindi è necessario dare delle priorità e "battezzare" delle scelte che dimostreranno la loro efficacia solo alcuni turni più tardi.

#### Fase 4 – Le Azioni ed i Combattimenti

Dopo tutta questa "burocrazia" (che in realtà dura al massimo una decina di minuti a turno) arriva finalmente il momento di lasciare la parola ai generali, augurandosi che agiscano in maniera meno "sciagurata" di quanto fecero all'epoca le loro controparti reali!



L'esercito degli imperi centrali.

Le operazioni militari iniziano con la ricognizione aerea: i giocatori inviano i loro aeroplani negli esagoni del nemico per cercare di scoprirne la reale forza. L'avversario può cercare di contrastare queste operazioni inviando a sua volta aerei in zona. Da notare che in questa fase tutte le tessere sono ancora coperte e quindi non si conosce l'esatto valore delle squadriglie. Una volta girate ed eseguiti eventuali combattimenti fra piloti (tramite il lancio di un dado su un'apposita tabella), se al giocatore di fase restano ancora degli aerei può guardare fisicamente i blocchi, capire quanti punti di Forza (PF) possiede il nemico e regolarsi di conseguenza.

Il giocatore di turno effettua ora le sue manovre sia in attacco (per cercare di conquistare nuovi esagoni) sia in difesa (per rafforzare una linea in difficoltà). Per fare questo muove i vari blocchi, senza mai mostrare all'avversario la loro forza reale, ma rispettando la loro capacità di movimento. Da notare che quando le trincee entrano in funzione muoversi diventa davvero molto più difficile.

La prima guerra mondiale introdusse in Europa l'uso dell'artiglieria come strumento di preparazione degli assalti di fanteria: il fuoco di preparazione dei grossi calibri si abbatteva sui campi di battaglia spesso inutilmente, talvolta addirittura facendo vittime amiche (il famigerato "tiro corto!"). In Fields of Dispair, il giocatore di fase può assegnare una o più tessere di artiglieria ad un esagono sotto attacco e il difensore può fare altrettanto. Poi si scoprono tutte le tessere e si lanciano tanti dadi quanti sono i PF dei propri pezzi. Anche in questo caso apposite tabelle permettono di verificare immediatamente il risultato che può portare a un certo numero di colpi a segno con conseguente riduzione della forza del nemico: da notare che se i belligeranti acquisiscono la tecnologia del gas asfissiante gli attacchi delle artiglierie diventano molto più devastanti.

1	1	1	1	1	1	1	1
1	3	3	3	3	3	3	3
5	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	3	3	3	

Le Fortezze[/caption]

Le Fortezze normalmente sono davvero difficili da conquistare con assalti diretti perché la tabella da usare prevede dei benefici per il difensore: quindi è consigliabile utilizzare prima le artiglierie per “ammorbire” le difese. Se infatti il suo valore arriva a zero una fortezza si considera distrutta e non darà più appoggio alle fanterie amiche.

E' arrivato infine il momento di innestare le baionette e lanciare le truppe all'attacco: i blocchi di entrambi gli schieramenti all'interno dell'esagono sono rivelati e si procede al conteggio dei PF. Qui per fortuna l'autore ha avuto una splendida idea: se infatti i PF in ballo sono pochi i giocatori lanciano, come negli attacchi di artiglieria, tanti dadi quanti sono i PF ingaggiati e segnano 1 colpo a segno per ogni “5” o “6” ottenuto. Se invece i PF sono più di 12 si utilizzano due utilissime tabelle (una “blu” per gli attacchi ad esagoni di terreno aperto e una “rossa” per gli attacchi alle fortezze): ogni giocatore lancia tre dadi e verifica il risultato sotto la colonna corrispondente al numero dei PF ingaggiati. Così, per fare un esempio, se ho 25 PF e ottengo 14 con i tre dadi scopro di avere fatto 6 danni (tabella rossa) oppure ben 11 (tabella blu) al nemico, il quale dovrà ridurre di conseguenza i PF dei suoi blocchi. I lanci sono in contemporanea e le perdite si applicano allo stesso tempo.



La battaglia è in corso: l'ala destra tedesca ha sfondato in Belgio, secondo i dettami del piano Schlieffen, e invade le pianure del Nord. I francesi ripiegano per formare una nuova linea difensiva.

Ovviamente ci sono sempre dei “modificatori” di cui tener conto, come fortezze e fiumi, ma il più “terribile” è proprio dato dalla trincea: difendersi in questi esagoni significa infatti poter lanciare da 1 a 5 dadi extra (in base al numero di PF attaccanti) il cui risultato si aggiungerà a quello ottenuto con il regolare combattimento. Di conseguenza l'attaccante, se non vorrà trovarsi troppo indebolito, dovrà limitare il numero delle battaglie e concentrare grosse forze nelle zone più deboli dello schieramento nemico.

Nel caso che un esagono venga completamente “ripulito” da forze nemiche, l’attaccante piazzerà un segnalino “Breakout” (Sfondamento) che darà diritto ad un movimento extra delle unità vincitrici.

Terminata la fase di combattimento il turno passa all’avversario che esegue le stesse operazioni nello stesso ordine. Al termine di questa fase è possibile eseguire una riorganizzazione strategica: si tratta di una regola che ho incontrato per la prima volta in oltre 40 anni di wargames e che semplifica in maniera incredibile le operazioni di “rinforzo”. I giocatori tolgono dei PF dai blocchi di loro scelta per assegnarli ad altri blocchi, purché tutti siano "in comando": in questo modo è possibile tentare di rinforzare le aree più a rischio togliendo forze ai settori dove magari i combattimenti sono più difficili o dove poco importa perdere del terreno.

Veramente geniale!

Non resta che marcare i Punti Vittoria (PV) ottenuti in questo turno (basati soprattutto sui nuovi obiettivi conquistati) e aggiornare l’apposita tabella.

Ogni scenario indica le condizioni di vittoria e gli obiettivi da raggiungere: nello Scenario II, per esempio, gli Imperi Centrali ottengono una vittoria Decisiva conquistando Parigi e tenendola sotto controllo fino al termine del turno degli alleati: questi ultimi, d’altro canto, possono arrivare a una vittoria decisiva se non si sono PF nemici in Francia al termine del secondo turno... ma si tratta in entrambi i casi di obiettivi molto difficili da ottenere.



Attacco su Parigi. I tedeschi hanno costretto alla resa le ultime truppe davanti alla Ville Lumière e si apprestano ad avanzare. La guerra per gli alleati è quasi certamente persa perché non hanno la possibilità di un contrattacco in forze.

### Qualche considerazione finale

Fields of Despair a noi è piaciuto molto, nonostante si tratti di un wargame sulla Grande Guerra che, come anticipato in premessa, non è un periodo particolarmente amato dai disegnatori di giochi.

Consigliamo di partire comunque con lo Scenario I (1914: Introductory Scenario) perché, pur essendo abbastanza sbilanciato a favore degli Imperi Centrali (IC), è il più semplice e veloce da giocare. Le operazioni risultano molto dinamiche e facili da eseguire perché ancora non ci sono le trincee, quindi i giocatori possono dedicare un po' più di attenzione alla fase "burocratica" di inizio turno e familiarizzarsi con gli avanzamenti tecnologici.



Le truppe inglesi.

Dopo un paio di partite di prova si può passare allo Scenario II (1914: The Mobile War) che, pur coprendo lo stesso periodo, vede gli Imperi Centrali ancora nella fase di conquista del Belgio, per cui il loro compito è leggermente più complicato. Nonostante ciò, a nostro avviso, esso è ancora a favore degli IC.

Con lo Scenario III (1915-1916: The Great Stalemate) si passa invece al cuore del gioco: le trincee sono state scavate, gli aeroplani cominciano a giocare un ruolo importante e la tecnologia militare inizia a fare enormi progressi. La conquista in breve tempo di ampie porzioni di territorio diventa quasi impossibile e gli IC, per cercare di vincere, devono "martellare" il nemico alternativamente a Nord e a Sud senza dargli la possibilità di riorganizzarsi in entrambe le aree. È la famosa teoria dello "Schwerpunkt" (fulcro), che consiste nell'ammassare grandi truppe in una zona del fronte un po' sguarnita ed attaccare in forze. Il nemico si precipiterà a tappare le "falle" e dovrà sguarnire per forza un'altra parte dello schieramento su cui si abatterà l'attacco successivo, previa ricognizione aerea e martellamento di artiglieria.



Arrivano gli Americani[/caption]

Lo Scenario IV (1917-1918: The Final Push) vede gli IC pronti a passare all'attacco su tutti i fronti grazie alla caduta della Russia e alla conseguente disponibilità di un buon numero di unità extra. Ma vede anche l'arrivo degli Americani sul campo di battaglia e l'utilizzo, da parte degli alleati, dei primi carri armati. I tedeschi saranno quindi costretti a passare alla fase difensiva per impedire agli alleati di riconquistare tutti gli esagoni del territorio francese (pareggio) e almeno cinque esagoni del Belgio e/o della Germania (Vittoria alleata)

Lo Scenario V (1914-1918; The Grand Campaign) vuole simulare l'intera guerra: purtroppo la sua durata (oltre 7 ore) ci ha impedito di provarlo più di una volta e quindi non siamo in grado di dare un giudizio oggettivo. Molto però dipende da una buona partenza: se gli IC conquistano una adeguata porzione di territorio nemico poi sarà difficile "sloggiarli". Se invece non riusciranno ad avanzare adeguatamente all'interno della Francia la loro sconfitta sarà solo questione di tempo.

Lo Scenario Book prevede altri tre scenari (VI-VII-VIII: Free Setup) che riprendono i II-III-IV ma permettono ai giocatori di schierare liberamente le loro unità, seguendo solo certe condizioni iniziali e un numero di PF fissato.

Sempre nello Scenario Book ci sono una quindicina di pagine dedicate al gioco in solitario e il relativo Scenario IX (1917-1918: The Final Push solitaire) che mette il giocatore al comando delle forze alleate nel tentativo di rimandare a casa gli IC. Per questo compito vengono usate le meccaniche di base ed apposite tabelle (sia per la gestione delle forze alleate che per la disponibilità totale dei PF tedeschi) che regolano le azioni degli IC con una specie di Intelligenza Artificiale. Al termine delle regole una "Guida" riassume passo passo tutte le operazioni da eseguire, ed è seguita da un esempio di gioco pieno di schemi per ogni fase del turno: un vero e proprio tutorial.

Concludendo ci sentiamo di affermare che Fields of Despair è un ottimo gioco di simulazione dell'intera Grande Guerra sul fronte francese. Una volta capite le meccaniche ed imparata la gestione "di inizio turno" (guerra in Russia, guerra navale e soprattutto la corretta assegnazione

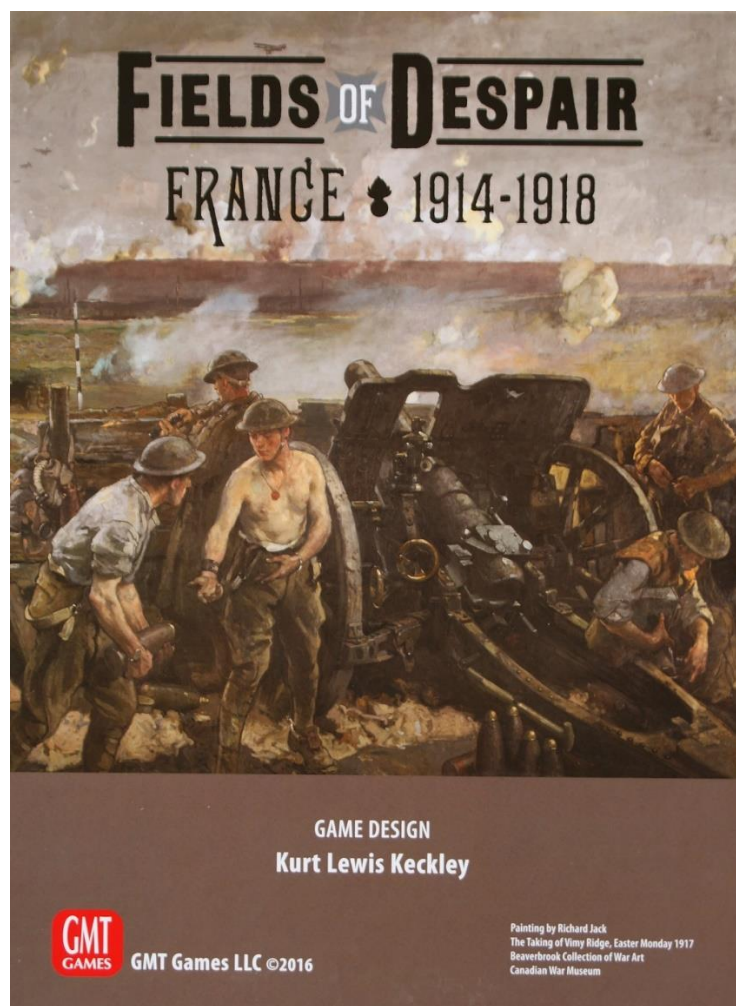
delle risorse in base alla situazione in campo) le partite si svolgeranno senza intoppi e senza dover ricorrere a continue verifiche sul regolamento.

L'impossibilità di conoscere esattamente la forza del nemico nei singoli esagoni del fronte costringe a scelte "realistiche": l'individuazione dei "pochi" esagoni da attaccare (per concentrare forze importanti in spazi ristretti) è cruciale, quindi serve un'intelligente distribuzione sia delle forze aeree (per la ricognizione) che dell'artiglieria che, se ben concentrata, può dare un importante vantaggio iniziale all'attaccante.

Il fatto che a fine turno si possano ridistribuire le forze in maniera "nascosta" (ci sono anche alcuni "falsi" blocchi in gioco per ingannare l'intelligence nemica) contribuisce ancora di più alla suspense, in attesa di vedere se il bluff ha funzionato o se le nostre truppe si ritroveranno contro truppe di élite difficili da superare.

Da un wargame ci si aspetta una "relativa" rispondenza alla realtà (questo è il lato "simulazione storica") ma anche una effettiva giocabilità per entrambi i contendenti: cosa che in Fields of Despair diventa realtà se si provano tutti gli scenari. In tal caso consigliamo di "tenere" sempre lo stesso schieramento in modo da provare sia la guerra "offensiva" (inizialmente sono i tedeschi a tener banco e a dettare l'andamento della battaglia) che quella "difensiva" (quando gli alleati dovranno riconquistare passo passo il loro territorio e invadere la Germania).

Super consigliato a tutti gli appassionati di simulazioni storiche.



La scatola del gioco.