

FAST ACTION BATTLES: GOLAN '73

I “blocchi” del ... Kippur!



Introduzione

La serie F.A.B. (Fast Action Battles) fu lanciata dalla GMT nel 2008 con il primo volume "The Bulge" (che simulava l'ultima offensiva invernale dei tedeschi nelle Ardenne, nel Dicembre 1944) che ebbe un buon successo di pubblico, anche e soprattutto perché si trattava di un gioco relativamente semplice, in rapporto allo standard dell'epoca.

Con il secondo volume, "Sicily", la serie prese in esame lo sbarco Alleato in Sicilia, nell'estate del 1943 e, anche se le nostre truppe non fanno una gran bella figura, il gioco resta uno dei migliori sul mercato per simulare questa grande operazione anfibia. In calce abbiamo aggiunto qualche riga di commento su questi 2 giochi.

Con un balzo temporale inatteso, Rick Young (autore della serie, qui coadiuvato da Michael Gustvsson) ci trasporta nelle alture del Sinai, durante il quarto conflitto arabo-israeliano. FAB GOLAN '73 simula infatti il fronte “Siriano” della cosiddetta “[Guerra del Kippur](#)” perché i generali di Egitto e Siria diedero inizio alla guerra durante la festività dello Yom Kippur, la festa più importante della religione ebraica (un po' come il nostro Natale).



La mappa delle alture del Golan dove si svolse la battaglia.

L'esercito egiziano attraversò il canale di Suez il 6 Ottobre 1973 per ingaggiare le difese nemiche del deserto del Sinai (la famosa linea Bar Lev) mentre i loro alleati siriani superarono la "Purple Line" (il confine tracciato da Israele alla fine della guerra dei 6 giorni, nel 1967) ed attaccarono contemporaneamente le postazioni difensive israeliane situate sulle alture del Golan.

La sorpresa in realtà fu quasi totale e gli israeliani si trovarono a fronteggiare sul Golan un nemico 9 volte superiore in numero: basti pensare che i difensori schieravano 2 sole brigate (disperse in postazioni difensive che coprivano un vasto territorio) con 200 batterie di artiglieria ed avevano soltanto 180 carri armati contro gli oltre 1400 siriani (dotati per di più di visori per i combattimenti notturni).

Nonostante ciò contrastarono accanitamente l'avanzata siriana per permettere ai riservisti di raggiungere la prima linea in tempo per evitare il collasso. La storia ci racconta come, in seguito, la sorpresa iniziale non servì a cambiare le sorti della guerra.



L'attacco a sorpresa dei siriani.

Il Quartier Generale siriano aveva previsto che i riservisti israeliani sarebbero arrivati al fronte in non meno di 24 ore e dunque coordinarono il loro piano di battaglia in base a queste tempistiche ma i rinforzi arrivarono invece in prima linea dopo solo 15 ore riuscendo così a tamponare la maggior parte delle falle che si stavano aprendo nella linea difensiva.

Il 10 Ottobre 1973 i siriani erano stati ormai respinti tutti oltre la "purple line" e l'esercito israeliano era arrivato a 50 km da Damasco, nonostante fosse fronteggiato da un'ampia coalizione araba formata da siriani, iracheni e giordani.

Seppur non faccia parte del gioco, una guerra parallela ed altrettanto cruenta si combatteva a sud di Israele. L'Alto Comando israeliano aveva dato la precedenza al fronte del Golan per evitare una catastrofe proprio sulla...porta di casa, così sul Sinai inizialmente le unità dell'IDF (Israeli Defence Forces) si misero sulla difensiva in attesa di superare la crisi ma alla fine passarono al contrattacco anche su questo fronte dimostrando ancora una volta un dinamismo incredibile che implicava, necessariamente, altrettanta sfrontatezza strategica.

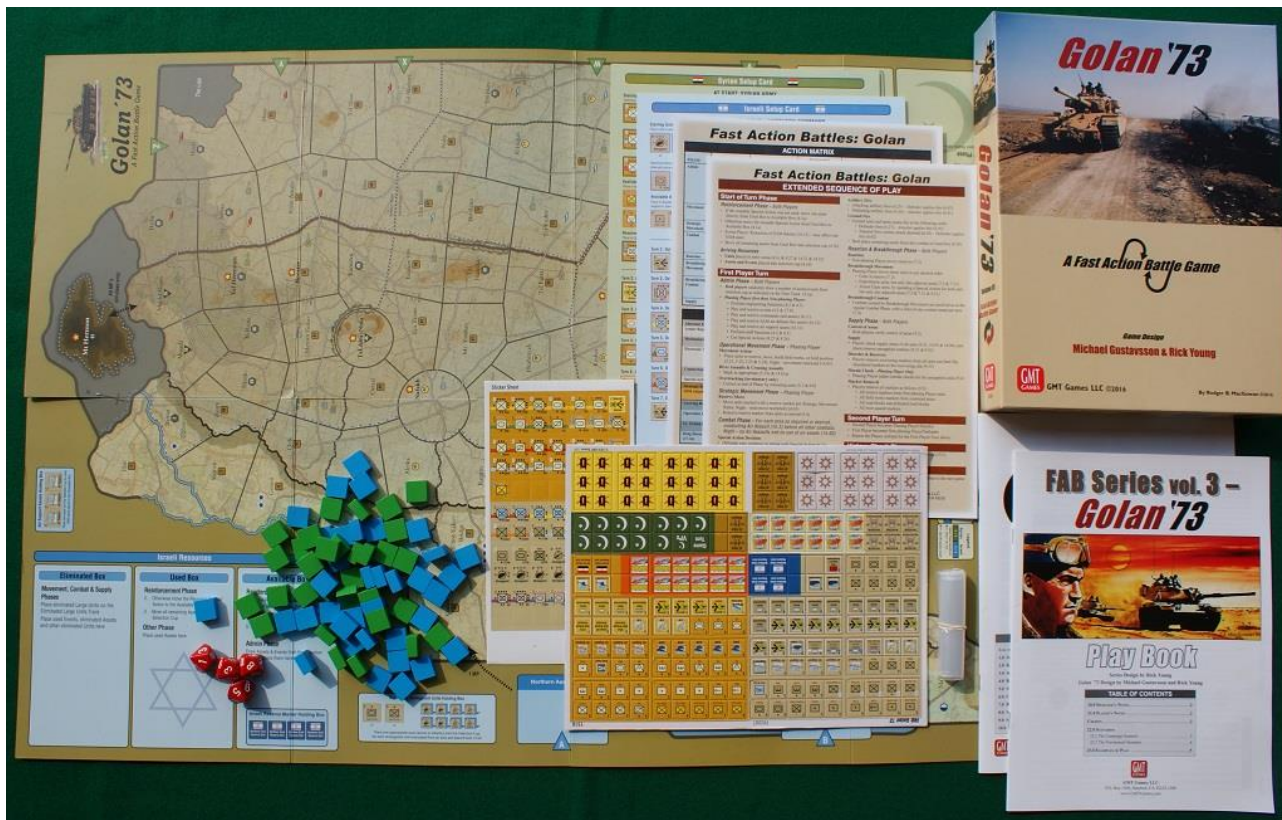
Fermata l'avanzata egiziana, non accettarono lo scontro frontale che li avrebbe visti soccombere nel numero. Attraversarono a loro volta il canale di Suez più a sud, incontrando una resistenza risibile, ed iniziarono a risalire il corso d'acqua in territorio egiziano fino a circondare le forze d'invasione nemiche.

L'intera Terza Armata Egiziana, Ormai completamente isolata nel deserto, stava rischiando il totale annientamento. Siccome da sempre la stabilità politica dell'Egitto è considerato un elemento chiave dell'intero scacchiere mediorientale, entrò in gioco lo stesso Henry Kissinger (il segretario di Stato Americano dal forte carisma internazionale) che, con una famosa telefonata, impose lo stop a Israele ("La distruzione della Terza Armata Egiziana è un'opzione che non esiste").

Il 22 Ottobre 1973 le Nazioni Unite imposero il cessate il fuoco.

Unboxing

Ma torniamo al nostro tavolo con FAB Golan '73 e cerchiamo di vedere se ed in che modo gli autori hanno saputo simulare questo conflitto lasciando però ad entrambi i giocatori la possibilità di vincerlo.



I Componenti.

Come è costume ormai per questa serie abbiamo una grande mappa stampata su cartone e divisa in 82 "zone", ognuna delle quali è caratterizzate da un tipo di terreno (un simbolo geometrico colorato) per la valutazione della sua capacità difensiva (nulla nel deserto e piuttosto importante sulle alture).

Completano la confezione 37 "blocchi" di legno azzurro (per le grandi unità israeliane), 32 blocchi verdi (siriani), 69 "asset" israeliani da sfustellare, 58 siriani, e 94 marcatori vari, oltre a 4 dadi D10 ed a una serie di tabelle riassuntive per aiutare i giocatori nella sequenza di gioco e durante tiri e combattimenti.

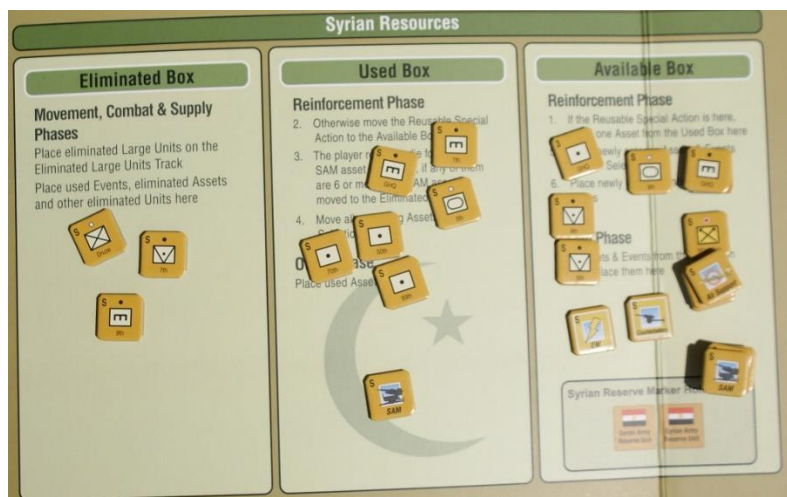
Gli asset altro non sono che unità minori (fanteria, carri, artiglieria, genio, aerei, missili, ecc.) a livello di plotone, compagnia o battaglione da usare durante i combattimenti in supporto alle grandi unità.

Da notare che molti blocchi israeliani in realtà sono semplici bunker difensivi e tre di essi sono addirittura "falsi", ma si utilizzano per confondere il nemico che non può sapere dove verranno piazzati. Israele ha in campo ad inizio partita, come si vede anche sulla foto qui sotto, alcuni "asset" (unità di basso valore) ed una serie di campi minati che possono rallentare il nemico, nel caso riesca a superare la prima linea difensiva, per impedirgli di ... dilagare troppo facilmente verso il fiume Giordano ed il lago di Tiberiade.



Le unità al momento del set-up.

Ogni giocatore deve anche predisporre sull'apposita tabella il tipo ed il numero di asset che il regolamento assegna loro ad inizio partita: altri ne arriveranno in seguito e sarebbe meglio tenere a disposizione due sacchetti di stoffa (uno per giocatore) perché i nuovi verranno mescolati a quelli usati nel turno precedente e "pescati" a caso in quantità variabile a seconda del turno che sta per iniziare.



Gli asset siriani durante le operazioni del primo turno.

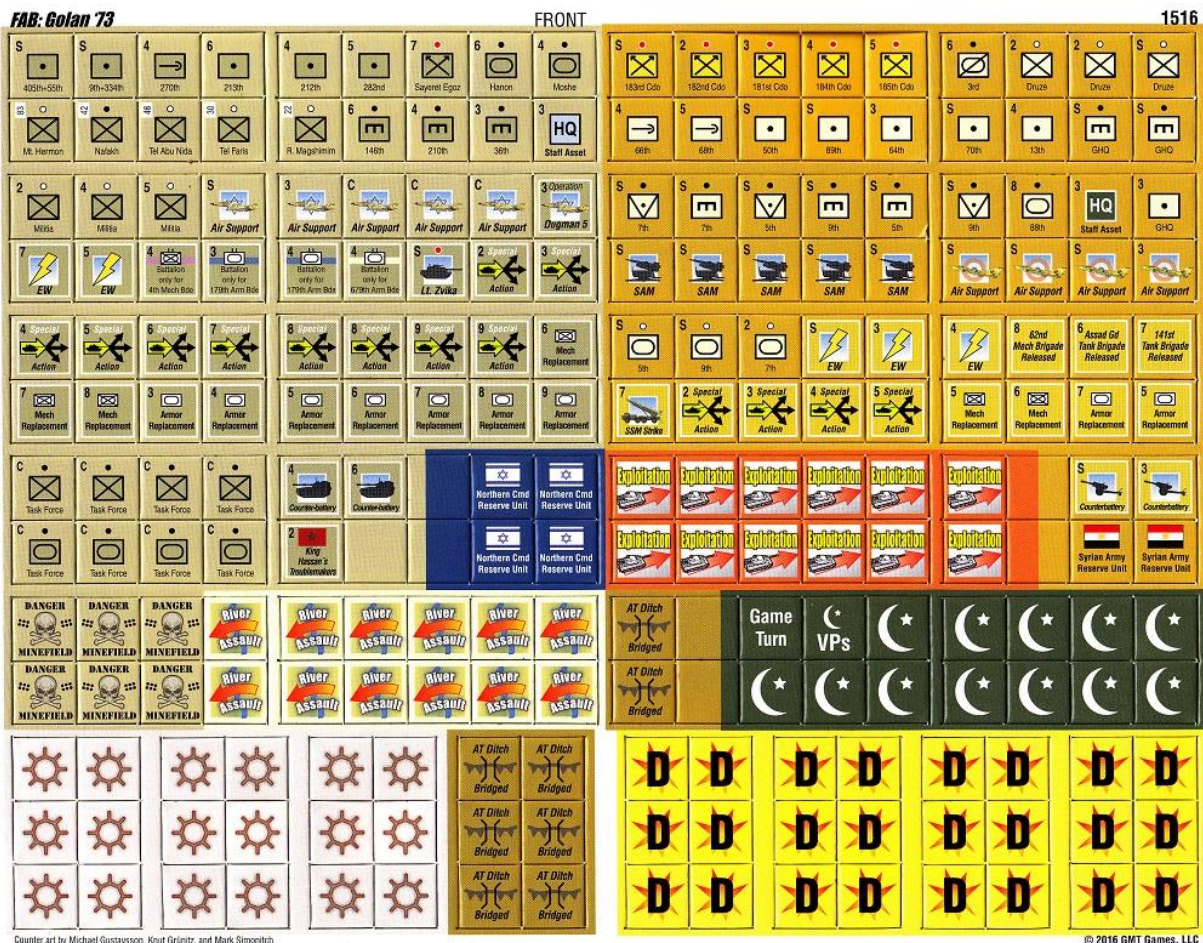
Il Gioco

La sequenza di gioco è un po' articolata ma per nulla difficile, e la tabella riassuntiva sarà quella più utilizzata durante le prime partite:

1. Fase dei rinforzi: le unità previste per quel turno vengono posizionate sulla mappa;
2. Asset: i giocatori mettono nel loro sacchetto i nuovi asset previsti per quel turno e quelli "usati" nel precedente;
3. Fase Amministrativa del Primo Giocatore: entrambi gli avversari pescano il numero di asset previsto per questa fase (questi numeri sono stampati sulla mappa in corrispondenza del turno corrente);
4. Movimento delle unità del Primo Giocatore;
5. Movimento Strategico del Primo giocatore;
6. Fase di Combattimento (in ogni area dove è obbligatorio e, se il giocatore lo desidera, anche in quelle dove è facoltativo);
7. Fase di Reazione (il Secondo Giocatore può muovere le sue riserve) e di Sfondamento (se ci sono unità dell'Attaccante che possono farlo);
8. Controllo dei Rifornimenti (per entrambi i giocatori).

Poi tocca al Secondo Giocatore che ripete le fasi 2-3-4-5-6-7-8

Infine si controlla se uno dei due eserciti ha raggiunto le condizioni di vittoria e, in caso negativo, si passa al turno successivo.



Counter art by Michael Gustavsson, Knut Grönitz, and Mark Simionich

© 2016 GMT Games, LLC

I counters del gioco: in alto a sinistra tutti gli asset israeliani, mentre a destra ci sono quelli siriani.

La battaglia si apre dopo qualche ora dall'inizio dell'offensiva "storica", cioè quando i siriani, superata la linea porpora, cominciano a trovare le prime resistenze: una parte delle loro grandi unità è già a contatto col nemico, mentre il resto avanza verso il fronte (in pratica si salta la prima fase di movimento del giocatore siriano).

Tutte le unità meccanizzate possono muovere fino ad un massimo di 6 aree, mentre quelle di fanteria possono arrivare a 3 aree, sempre e solo se si utilizzano le strade: ostacoli naturali (scarpate, wadi, terreni rocciosi, ecc.) o artificiali (trincee, opere anticarro, campi minati, ecc.) possono ridurre la capacità di movimento o bloccare del tutto un'avanzata.

Una regola speciale (fatta per non stravolgere la simulazione storica) obbliga i siriani, per i primi 5 turni, a mantenere l'integrità divisionale e quindi ognuna delle tre "colonne" di cui è composto l'esercito di invasione deve avanzare all'interno di un corridoio ben preciso (e segnato sulla mappa).

Un po' come in Memoir '44.

In ogni caso, un'area può contenere al massimo 2 grandi unità per esercito: entrare o uscire da un'area dove ci sono altre unità (amiche o nemiche) costa 1 Punto Movimento extra, ma se si entra in una zona controllata dal nemico ci si deve fermare.

I combattimenti sono obbligatori nelle zone appena "contestate" (quando si tratta cioè del primo scontro). Nei territori precedentemente "contestati" (dove cioè sono sopravvissute unità di entrambi gli eserciti) la battaglia non è più obbligatoria neppure se si portano altre unità come rinforzi.

La risoluzione dei combattimenti è molto veloce, una volta imparata la meccanica, ed è più facile eseguirla che spiegarla:

- a. Il Difensore può usare un marcatore "Special Action" (se ne possiede) per rinforzare la battaglia con un'unità adiacente o ... per ritirarsi dallo scontro in una zona limitrofa.
- b. L'attaccante utilizza (se vuole) un certo numero dei suoi asset per rinforzare il combattimento o avere qualche pezzo poco "costoso" da spendere per soddisfare le eventuali perdite.
- c. Il difensore gioca i suoi asset (con le stesse modalità e gli stessi scopi).
- d. Entrambi indicano la loro unità "di punta" (solitamente per utilizzare il suo bonus, ma che in cambio, se ci saranno perdite, subirà il primo degli eventuali colpi a segno, a meno che non abbia degli asset da eliminare al suo posto)
- e. Tutti i "blocchi" ancora in piedi vengono ora rivelati
- f. Attaccante e Difensore, nell'ordine, eseguono eventuali tiri di artiglieria.
- g. Il Difensore esegue il corpo a corpo con le sue unità e l'attaccante applica immediatamente le eventuali perdite eliminando asset o riducendo la forza delle sue grandi unità.
- h. L'attaccante esegue il corpo a corpo con le unità ancora in gioco e il difensore ridurrà o eliminerà le sue unità se ci saranno dei colpi a segno



Un esempio di corpo a corpo.

Per eseguire il corpo a corpo si contano i "pallini" che ancora restano alle unità in gioco.

Se diamo un'occhiata all'esempio della foto qui di fianco, che riproduce gli attacchi iniziali siriani contro le postazioni difensive israeliane possiamo vedere che nel combattimento dell'area "50" (quella di sinistra) i siriani hanno impegnato una unità di fanteria (85th) con quattro "pallini" (quindi tirerà quattro dadi) supportata da una postazione di missili SAM antiaereo, un'unità del genio ed una antitank, mentre gli israeliani hanno solo un bunker di fanteria (due dadi) e tentano di portare in appoggio un supporto aereo (che diventerà effettivo, migliorando il lancio del dado, solo se sopravvivrà all'attacco dei SAM).

Il marcatore "River Assault" indica che i siriani hanno uno svantaggio in quel combattimento, avendo dovuto attraversare la Purple Line che ha un po' scompaginando le formazioni.

Ogni colpo a segno riduce la "forza" dell'unità colpita e questo viene indicato ruotando di 90° i blocchi: così l'unità siriana se subisce un colpo dalla difesa prima di poter sparare avrà a disposizione solo 3 dadi. Per assorbire i colpi però è possibile eliminare gli asset non ancora usati (che, in generale, non saranno più recuperabili) in modo da lasciare le grandi unità a piena forza.

Sempre durante il movimento le unità che erano state precedentemente messe "in riserva" possono eseguire un movimento strategico posizionandosi dove vogliono nel loro schieramento purché non attraversino aree occupate dal nemico o strade con ponti distrutti. In questo modo 2-3 unità possono arrivare rapidamente a "tappare" una zona minacciata



Situazione dopo il primo turno: le difese israeliane sono state tutte ridotte ma hanno tenuto a sufficienza per permettere ai primi rinforzi di arrivare in prima linea.

Se fra le unità che hanno combattuto e vinto uno scontro ci sono reparti meccanizzati o forze corazzate possono tentare lo sfondamento (dopo aver superato il lancio di un dado sul loro valore di "morale") muovendo in un'area adiacente ed iniziando un nuovo combattimento se essa è occupata dal nemico.

Ovviamente anche in FAB Golan 73 esistono regole specifiche che riguardano i rifornimenti: potrebbe essere molto pericoloso far avanzare delle unità in territorio nel caso ci sia una concreta possibilità che queste vengano isolate da un contrattacco nemico. Come abbiamo già raccontato, fu proprio questo che avvenne nel Sinai, dove migliaia di egiziani rischiarono di morire di fame e di sete sotto il sole del deserto.

Il gioco prevede una panoplia di piccole regole complementari che servono a gestire le differenti capacità delle unità speciali tipiche di questo conflitto, dai parà Siriani alle unità del Genio, dai "guastatori" alle prime apparecchiature di disturbo elettronico che dettero tanto danno agli israeliani prima che i Comandanti arrivassero al fronte. Infine ci sono un buon numero di marcatori "evento" monouso, che si attivano in base ad una sequenza "storica" e che portano bonus vari quando vengono pescati ed utilizzati: per esempio l'attivazione di Grandi Unità dalla riserva, oppure il rafforzamento di unità "ferite, ecc.

La vittoria viene determinata dal raggiungimento di certi obiettivi comuni, ognuno dei quali dà 1 PV all'esercito che lo controlla. Sulla mappa questi obiettivi sono chiaramente marcati da appositi simboli: altri obiettivi valgono solo per il giocatore siriano e rappresentano un importante "premio" per una strategia offensiva ben riuscita che porta alla conquista delle sponde del Giordano o del lago di Tiberiade.

Anche le grandi unità eliminate forniscono PV extra, per cui in generale è bene rimpiazzare blocchi molto "usurati" con altri ancora sani, sperando di "pescare" in fretta qualche asset che permetta di rinforzarle. Al termine di ogni turno (a partire dal quarto) si confronta il numero di PV posseduti dai due eserciti e si verifica la differenza fra i due valori su un'apposita tabella per vedere se comporta una vittoria "automatica". In tal caso il gioco finisce immediatamente, altrimenti si passa al turno successivo. Israele inizia la partita controllando tutti gli obiettivi comuni. Alla fine del quarto turno se ha ancora 3 obiettivi sotto il suo controllo e non ha perso alcuna grande unità vince

la partita. Per impedirglielo il siriano deve come MINIMO strappargli almeno il quarto obiettivo oppure distruggergli una o più unità: per vincere la partita al 4° turno la Siria dovrebbe avere invece 7 PV e questo è un obiettivo assai difficile da raggiungere senza avere "molta" fortuna in tutti i combattimenti! Infatti anche prendendo i cinque obiettivi iniziali in mano israeliana arriverebbe, appunto a 5 PV.

Bottom Line

FAB Golan '73 è un wargame di difficoltà medio bassa (una volta imparata la meccanica di base) e la sua durata, fra giocatori esperti, supera di poco le due ore.

Syrian Setup Card

AT START: SYRIAN ARMY

Starting Units
Historical scenario: place in areas corresponding to the starting area number

Alternate scenario: place units in areas with corresponding tank symbol below

Place in #1 box on the Turn Track

Game Turn

Place in Reserve Holding Box

x2

Available Assets
Place in Available Box but note Syrian Admin Phase skipped in Game Turn 1

Reserve Units

<i>Place in Operational Reserve Holding Box</i>	<i>Place in Strategic Reserve Holding Box</i>	<i>Place in Air Assault Holding Box</i>

REINFORCEMENTS

Turn 2, October 6th Night

--	--	--	--	--	--	--

Turn 3, October 7th AM

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Turn 4, October 7th PM

--	--	--	--	--	--	--

Turn 5, October 8th AM

--	--	--	--	--	--

Turn 6, October 8th PM

--	--	--

Turn 7, October 9th AM

--	--	--

Turn 8, October 9th PM

--	--

FAB: Golan '73

© 2016 GMT Games, LLC • P.O. BOX 1308 • Hanford, CA 93232-1308

L'OOB (Ordine di Battaglia) dell'esercito siriano.

Il giocatore israeliano nei primi 3-4 turni è costretto a "subire" la pressione dell'attacco siriano (basta guardare quante unità sono in gioco dall'OOB della foto qui sopra): al termine del secondo turno quasi tutte le sue roccaforti saranno state eliminate ed il nemico comincerà a premere sulle aree della seconda linea difensiva dove i rinforzi, se ben usati, saranno serviti soltanto a tappare provvisoriamente i buchi.

Il siriano potrà inizialmente contare su un grande flusso di asset che renderanno sempre più duri i suoi attacchi, visto che il suo avversario deve centellinare i pochi rinforzi a disposizione cercando di usarli davvero nelle situazioni più a rischio. Poi, dopo il quinto turno, il fluire continuo di rinforzi israeliani, l'arrivo delle unità di veterani (che aggiungono un bonus in tutti gli attacchi ed un malus al nemico quando si difendono) e l'aumento della disponibilità di asset finiscono per rallentare l'avanzata siriana fino a bloccarla attorno al settimo turno, dando il via alla controffensiva.

Israeli Setup Card

AT START: ISRAELI NORTHERN COMMAND

Starting Units
Place units in areas adjacent to the Purple Line, one unit per area

Strongpoint
x2

Strongpoint
x2

Strongpoint
x2

Strongpoint
x2

Ghost
x3

*Historical scenario: place units in areas corresponding to the starting area number
Alternate scenario: place units in any area not adjacent to the Purple Line*

717th

717th

757th

82188th

Golani

53198th(-)

747th(-)

Available Assets
Place in Available Box but note Syrian Admin Phase skipped in Game Turn 1

405th+55th

9th+334th

Air Support

Lt. Zvika

Place in areas corresponding to the starting area number

Tel Abu Nida

Nafakh

Mt. Hermon

Tel Fairs

R. Maghshim

Place in Reserve Holding Box

Northern Cmd Reserve Unit
x4

On boundaries as per 14.11

DANGER MINEFIELD
x6

Place in Evacuated Strongpoint Units Holding Box

Task Force
x4

Task Force
x4

In Air Support Holding Box

Air Support
x3

Place in 5th space on the VP Track

VPs

REINFORCEMENTS

Turn 2, October 6th Night

Special Action

779th

Golani

Special Action

King Hassan's Troublemakers

Militia

Turn 3, October 7th AM

Special Action

Armor Replacement

Dugman S

Staff Asset

Air Support

36th

Turn 4, October 7th PM

Special Action

Armor Replacement

Battalion

Battalion

Counter-Guilty

270th

212th

Mosha

210th

Militia

Turn 5, October 8th AM

Special Action

Armor Replacement

EW

282nd

Militia

Turn 6, October 8th PM

Special Action

Armor Replacement

Mech Replacement

Hanon

213th

146th

Counter-Guilty

Turn 7, October 9th AM

Special Action

Armor Replacement

Mech Replacement

EW

Sayeret Egoz

Turn 8, October 9th PM

Special Action

Special Action

Armor Replacement

Mech Replacement

Turn 9, October 10th

Special Action

Special Action

Armor Replacement

© 2016 GMT Games, LLC • P.O. BOX 1308 • Hanford, CA 93232-1308

FAB: Golan '73

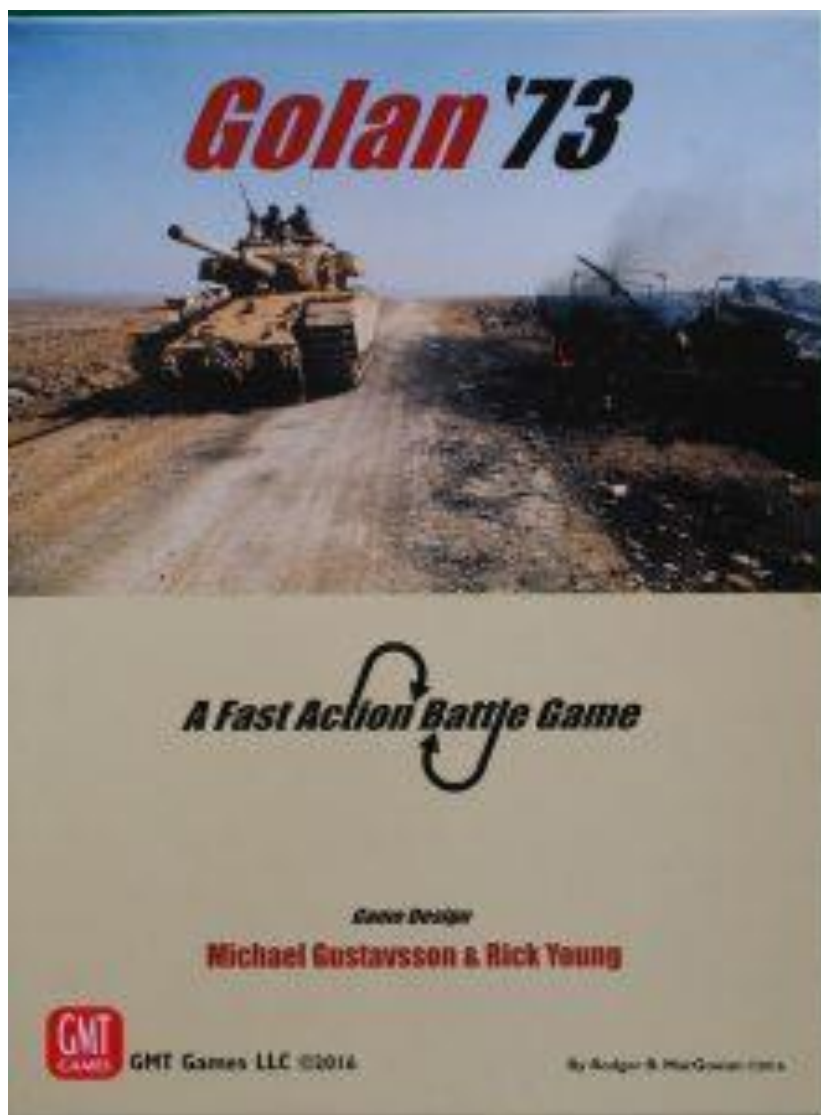
L'OOB Israeliano da confrontare con quello nemico. Le unità con i "pallini" rossi sono i veterani.

È a questo che una eventuale buona condotta strategica da parte del giocatore siriano può cominciare a "pagare": essere riusciti a raggiungere per tempo posizioni che permettono una forte difesa costringerà gli israeliani ad effettuare attacchi rischiosi e con perdite crescenti, esponendosi quindi anche a sporadici contrattacchi locali effettuati allo scopo di eliminare qualche unità extra.

L'analisi del territorio mostra che la Siria dovrebbe correre qualche rischio di più nella sua ala destra per conquistare il monte Hermon e soprattutto per avere a disposizione un territorio più facilmente difendibile.

Nello stesso tempo le forze corazzate (nei primi turni, molto superiori a quelle israeliane) dovrebbero cercare di effettuare un paio di sfondamenti a turno nella zona pianeggiante alla sinistra dello schieramento per costringere Israele a retrocedere con le unità al centro dello schieramento per evitare di subire un pericoloso accerchiamento.

Ma la zona fra Tel Abu-Nida, Nafakh e Tel Faris (tre obiettivi comuni) è anche quella dove il contrattacco israeliano si farà sentire più forte negli ultimi turni: ecco perché avere incernierato l'ala destra sulle alture attorno a Tel Hermonit aiuterà la difesa siriana nei turni cruciali fra 6° ed il 7°.



La scatola.

A chi scrive, Il sistema FAB piace molto ed è per questo che, nonostante non sia un grande amante dei wargames basati su episodi post 1945, ho accettato di buon grado di provare Golan '73 e non ne sono stato affatto deluso.

È interessante questo altalenare fra siriani ed israeliani nel mostrare i muscoli, ma soprattutto nel riuscire a costruire una buona strategia generale trasformando ogni opportunità tattica in una occasione per guadagnare il controllo di un'area o per indebolire il nemico.

Il peso dell'attacco iniziale è tutto sulle spalle dei Siriani e deve essere eseguito con la maggiore determinazione possibile per cercare di sfondare le difese nemiche almeno in un paio delle tre zone del campo di battaglia (ali e centro).

Questo permetterà di raggiungere entro il 5°- 6° turno quei 7-8 obiettivi che costringeranno Israele a chiedere la pace.

Gli israeliani invece dovranno impiegare al meglio le difese iniziali (con un appropriato schieramento dei bunker) e smistare nelle zone più minacciate le riserve che pian piano affluiscono al fronte.

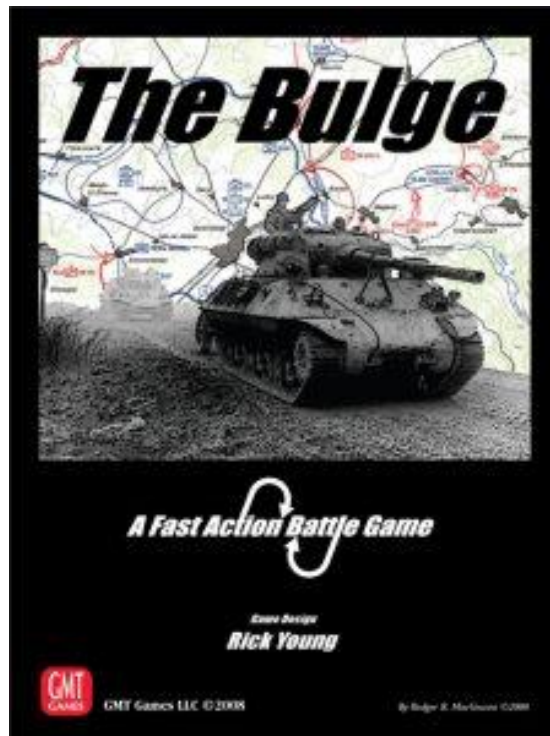
È inevitabile che il nemico riesca a sfondare da qualche parte, ed allora le truppe avanzate dovranno essere circondate e bloccate per impedire danni maggiori (ovvero la conquista delle zone attorno al Giordano, ricche di PV per il siriano).

A Israele bastano 2 PV al 6° e 7° turno per vincere la battaglia e far tornare a casa le truppe nemiche, ma sarà molto difficile riuscire nell'impresa: normalmente al 6° turno il siriano è già arrivato a 4-5 PV ma le sue forze saranno usurate e indebolite quindi, prima che il nemico si rifugi nelle posizioni difensive più forti, gli israeliani dovranno a loro volta contrattaccare con decisione.

Se vi piacciono i wargames e non avete più il tempo per giocare battaglie di grande complessità e lunghezza il sistema FAB probabilmente è la soluzione giusta.

- Titolo originale: Fast Action Battles : Golan '73
- Tipo: Wargame
- Editore: GMT
- Età: 12+
- Durata: 240 minuti

E non dimentichiamo i primi due volumi:



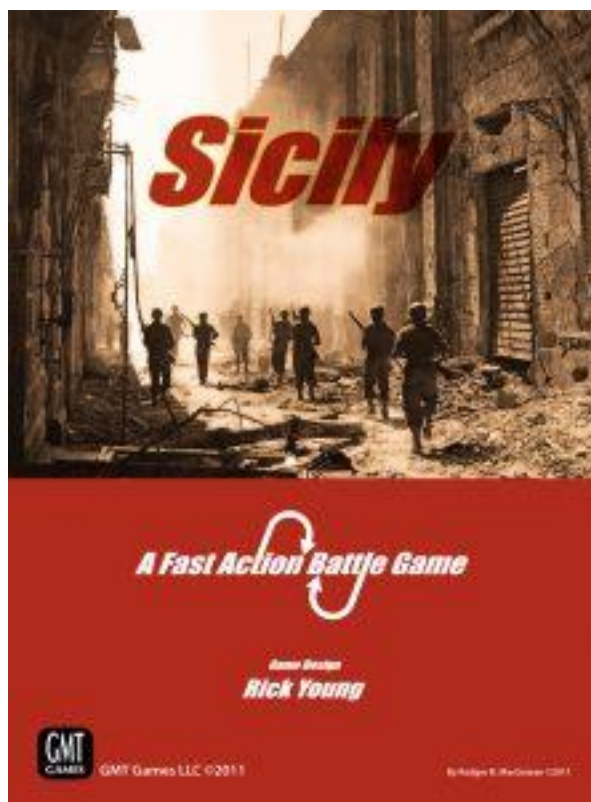
FAB Bulge.

Contesto storico (saltatelo se già lo conoscete)

The Bulge è una simulazione dell'ultima vera campagna offensiva tedesca al termine della Seconda Guerra Mondiale. Convinto di poter ancora dare una svolta alla guerra, ed ormai davvero lontano dalle realtà, Hitler decise, contro il parere di tutti i suoi generali, di concentrare le sue migliori unità nella zona delle Ardenne (fra Francia e Belgio), dove la guerra era praticamente iniziata 4 anni prima. Probabilmente voleva ottenere una grande vittoria per poter negoziare la pace da una posizione di forza, o forse era davvero convinto di poter ancora contrastare gli eserciti Alleati, nonostante le sconfitte: fatto sta che il 16 Dicembre 1944, preceduta da un massiccio bombardamento nella zona della Prima Armata Americana, la grande offensiva tedesca si rovesciò sulle forze alleate prendendole completamente di sorpresa, al punto che in alcuni settori le truppe, prese dal panico, si ritirarono precipitosamente. Ma il grosso dell'esercito americano tenne e nel giro di pochi giorni i tedeschi, che erano inizialmente riusciti ad ottenere un buon guadagno territoriale (l'area diventata nota come The Bulge) furono rallentati ed infine fermati definitivamente senza riuscire neppure a raggiungere il primo obiettivo previsto: il fiume Mosa.

Il gioco

Simula gli avvenimenti appena descritti su un terreno piuttosto difficile, quello della foresta delle Ardenne, mettendo inizialmente di fronte un esercito forte e determinato (i tedeschi con le unità d'élite delle SS) ed uno (quello americano) piuttosto frastagliato e semplicemente ... aggrappato al terreno. Tuttavia una difesa intelligente ed accanita (retrocedendo il minimo necessario per evitare accerchiamenti o scontri mortali) permetteranno agli alleati di ricevere rinforzi sempre più numerosi e potenti in modo da tentare di arginare e poi respingere l'attacco. Anche qui si parte da una situazione sbilanciata a favore di uno dei due contendenti per arrivare negli ultimi turni ad avere i rapporti invertiti: l'attaccante quindi deve massimizzare le sue conquiste cercando di non perdere troppe unità per essere poi in grado di fronteggiare la sicura controffensiva. La vittoria andrà infatti a chi avrà conquistato il maggior numero di aree "obiettivo" ed eliminato le Grandi Unità nemiche in base al turno in cui si verificano le condizioni di vittoria.



FAB Sicily.

Contesto storico (saltatelo se già lo conoscete).

Sicily simula lo sbarco alleato in Sicilia del Luglio 1943. Sulla grande mappa a zone sono indicati tutti i possibili punti di sbarco previsti dai piani alleati, dalla zona di Siracusa a quella di Palermo.

Ormai sappiamo che alla fine, sia per problemi logistici che per la testardaggine degli inglesi, fu scelta la zona fra Licata e Siracusa difesa (si fa per dire) solo da deboli guarnigioni costiere italiane.

Così il 10 Luglio, preceduto da un fortissimo bombardamento navale, iniziò uno dei più grandi assalti anfibi della storia con la 7a Armata americana (Gen. Patton) che prese terra nella zona di Gela e l'8a Armata britannica (Gen. Montgomery) che sbarcava nel settore della penisola di Pachino, a sud di Siracusa. Le unità dell'Asse, sapendo perfettamente che non avrebbero potuto impedire lo sbarco, si concentrarono nelle zone collinari e montagnose dell'entroterra, pronte a contrastare l'avanzata alleata.

Il gioco

la situazione strategica è la stessa incontrata dagli alleati nella realtà: sbarcare non sarà un grosso problema, anche se bisognerà fare attenzione ad un corretto uso degli assets per limitare al massimo le perdite: le regole sulla NON-cooperazione fra britannici e americani (Patton e Montgomery davvero non si potevano vedere) limitano poi i movimenti nei primi turni post-sbarco.

Anche le limitazioni dello stacking contribuiscono a creare una certa confusione iniziale nel campo alleato nel pianificare dettagliatamente le mosse (cosa che effettivamente avvenne anche in realtà); si può giocare anche in due con gli alleati, affidando gli inglesi a una persona e gli americani all'altra, simulando così ancora meglio la battaglia (soprattutto se i due "alleati" si sono cordialmente antipatici anche nella vita reale!).

Il compito più duro toccherà proprio agli inglesi che avranno davvero grosse difficoltà anche solo per conquistare Siracusa ed avere quindi un grosso porto in grado di assicurare la logistica

dell'intera Armata. Gli americani cercheranno invece di liberare la linea costiera verso Agrigento per poi tentare l'aggiramento delle truppe dell'Asse, eventualmente passando per Palermo (che non sarà troppo difficile da catturare una volta aperta la strada in zona Sciacca e Corleone) e minacciando di tagliare la ritirata al nemico lungo la linea costiera Palermo-Messina.

Tedeschi ed Italiani dovranno centellinare le loro forze evitando di farsi attrarre in combattimenti sanguinosi che favorirebbero il nemico (che potrà contare su rinforzi ed assets in misura molto più abbondante) ma non dovranno mai perdere nessuna occasione favorevole per colpire gli alleati se dovessero lasciare una zona troppo debole: ogni turno di ritardo infatti fa salire le possibilità di vittoria dell'Asse.

Appena la situazione sarà chiaramente nelle mani alleate le forze dell'Asse, con ordine e attenzione, inizieranno a ripiegare verso l'Etna e Messina costringendo gli Alleati a guadagnare faticosamente ogni singola zona. La vittoria andrà infatti a chi avrà conquistato il maggior numero di aree "obiettivo" ed eliminato le Grandi Unità nemiche in base al turno in cui si verificano le condizioni di vittoria.

Un'ottima simulazione di questa campagna.