

UN ANNO DI WARGAMWES: IL 2016

Le principali uscite degli ultimi 12 mesi



Iniziamo con un aneddoto che riguarda i nostri esordi, quando cioè seguivamo con attenzione ogni piccolo indizio che potesse indicare anche il benché minimo aumento di reputazione nel mondo ludico virtuale. Uno dei primissimi siti a linkare la nostra home page (in fondo in fondo... dopo tutti i siti già affermati) ci descriva così : “Balena Ludens dove parlano anche di Wargames”

Negli anni seguenti le nostre pagine “social” ci hanno costantemente portato timide istanze che ci incoraggiavano a trattare maggiormente i wargames. Il problema era come farlo: il “format” da noi utilizzato per le recensioni dei giochi da tavolo mal si adatta ai Wargames perché essi necessitano di sessioni di play test più lunghe, c’è una certa carenza di giocatori esperti (e disponibili) mentre le descrizioni diventano più tecniche. Insomma l’impegno che dovremmo prenderci sarebbe probabilmente troppo impegnativo rispetto al potenziale target.

Abbiamo però continuato a pubblicare qualche recensione, specialmente dei wargames più semplici o di maggior appeal, sempre ponendoci la domanda di come poter trattare questa tipologia di giochi a cui quasi tutti gli editori di Balena Ludens sono molto legati. Quello che troverete qui di seguito è dunque il nostro primo “esperimento” per continuare a parlare di wargames in maniera più continuativa e sulla base delle reazioni dei nostri lettori decideremo se proseguire su questa strada o provare ad aumentare la copertura di questo tipo di giochi che continua in effetti ad avere un buon seguito anche qui in Italia.

Vogliamo cominciare dando un semplice occhiatina alle novità uscite nel 2016 in modo da fornire qualche informazione a chi sia potenzialmente interessato e senza preoccuparci di doverle provare tutte per poter dare un giudizio su un particolare wargame o descriverne più dettagliatamente il

sistema di gioco. Probabilmente ci sarà sfuggito ancora qualche titolo, ma l'elenco che segue dovrebbe garantirvi una buona panoramica sullo stato dell'arte del mondo dei giochi di simulazione storica.

In rigoroso ordine alfabetico:

(Attenzione: per vedere l'immagine completa della scatola del gioco basta cliccare sulla foto)



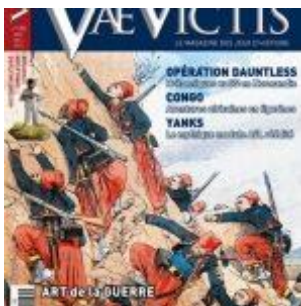
1631 - Un empire en flammes

Apparso come inserto nella rivista Vae Victis n° 127, questo titolo è dedicato alla Guerra dei Trent'anni e più in particolare alle battaglie nel Nord della Germania fra il Maggio 1630 e il Settembre 1631. Il livello di difficoltà lo rende accessibile a tutti.



1813: Napoleon's Nemesis

Edito dall'italianissima Europa Simulazioni questo wargame è il secondo volume della serie "Campaign of the Napoleonic Wars" e simula a livello strategico la campagna in Europa dal Febbraio al Novembre 1813. Il primo volume (1812 : The invasion of Russia, pubblicato nel 2014) era invece dedicato alla Campagna di Russia dell'anno precedente.



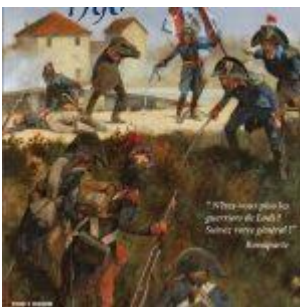
Alma 1854

Apparso come inserto nella rivista Vae Victis n° 130, questo gioco simula la battaglia sul fiume Alma combattuta il 30 Settembre 1854 fra le forze inglesi e francesi da una parte ed i russi dall'altra, nell'ambito della Guerra di Crimea.



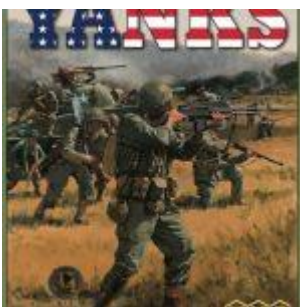
Amigos and Insurrectos

Questo wargame era incluso come inserto nella rivista francese (ma scritta in lingua inglese) Battles Magazine n° 11. Esso parla dell'insurrezione delle Filippine nel periodo 1899-1902 a seguito della conquista americana a danno della Spagna, che tenne in scacco gli Yankees per alcuni anni.



Arcole 1796

Prodotto dalla francese Cérigó Editions (editore di Vae Victis) questo gioco costituisce il 41° volume della serie "Jours de Gloire" dedicata alle battaglie di Napoleone Bonaparte. In particolare questa è la volta della battaglia di Arcole (15-17 Novembre 1796) combattuta in Veneto contro gli Austriaci nell'ambito della prima campagna d'Italia. Con questo sistema Frédéric Bey et Pascal Da Silva hanno voluto riproporre quasi tutte le grandi battaglie di Napoleone a 200 anni esatti dalla data storica. Dopo il 2015 (bicentenario di Waterloo) si stanno dedicando a "chiudere" i buchi con le battaglie restanti.



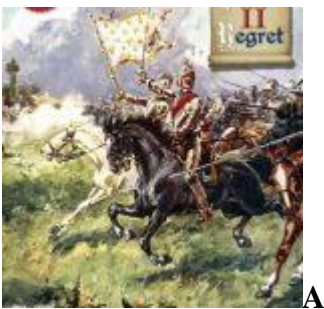
ASL: Yanks (nuova edizione)

Si tratta della riedizione (rivista e corretta, soprattutto graficamente) del modulo di maggior successo della serie Advanced Squad Leader (ASL): esso propone tutte le unità ed i mezzi dell'esercito americano. L'originale era uscito nel 1987 sotto la bandiera dell'Avalon Hill. Come "bonus" questa nuova edizione aggiunge da una mappa inedita, la 46 (un villaggio) e ripropone la mappa 24 (apparsa originalmente sul modulo Paratrooper)..



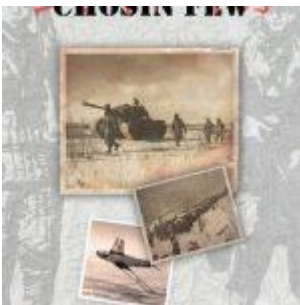
Austerlitz 1805: Rising Eagles

Publicato dalla ditta francese Hexasim questo wargame simula ovviamente la battaglia di Austerlitz (2 Dicembre 1805) dove Napoleone, sconfiggendo gli eserciti uniti di Austria e Russia, ottenne la sua più brillante vittoria. Si tratta del secondo volume della serie "Aigles de France" iniziata con Fallen Eagle (la battaglia di Waterloo del 18 Giugno 1815).



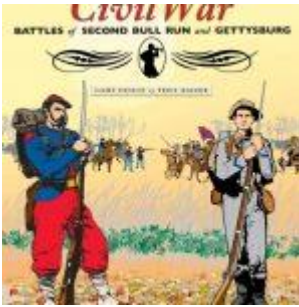
vec Infini Regret 2

Si tratta del secondo volume della serie edita da Cérigó Editions e dedicata alle guerre di Religione in Francia fra il 1562 ed il 1598. In particolare questa volta sono state simulate le battaglie di Ivry (14 Marzo 1590), Craon (23 Maggio 1592) e Marc'hallac'h (23 Giugno 1591).



Chosin Few (The)

Gioco in solitario edito da Victory Point Games, Chosin Few simula la battaglia in difesa di Chosin (Corea) che fu combattuta nel periodo novembre-dicembre 1950 fra le forze ONU (prevalentemente Americani) e quelle della Cina comunista.



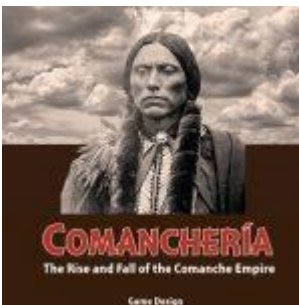
Clash of Giants: Civil War

Il terzo volume della serie Clash of Giants, edito da GMT Games, è dedicato (a sorpresa) non più alla Prima Guerra Mondiale come i due precedenti, ma a due battaglie della Guerra Civile Americana: Manassas (o Seconda battaglia di Bull Run : 28-30 Agosto 1862) e Gettysburg (1-3 Luglio 1863). L'autore è sempre Ted Raicer, super-specialista delle simulazioni sulla Grande Guerra (fra cui Path of Glory).



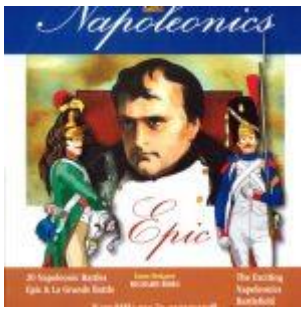
Conflict of Heroes: Guadalcanal

una delle nostre preferite (e seguite) serie abbandona gli ampi spazi del fronte orientale per Sbarcare nelle claustrofobiche giugle del pacifico. Il sistema di gioco di Conflict of Heroes si dimostra versatile e ben si adatta alle nuove situazioni tattiche con poche ma importanti variazioni regolamentali. Unica avvertenza: per approcciare questa serie vi suggeriamo qualcuno dei titoli precedenti: Portare assalti nella giungla richiede una grande perizia. ecco la [nostra recensione completa](#).



Comancheria

Dato il buon successo di Navajo Wars, dedicato all'epopea degli indiani Navajos (chi non ha pensato subito a Tex Willer?) la GMT ha deciso di recidivare presentando il secondo volume della serie, dedicato questa volta ai guerrieri ed alle tribù dei Comanche, che furono molto più bellicosi dei loro fratelli. Il sistema naturalmente è una evoluzione del primo ed è sempre per il gioco in solitario.



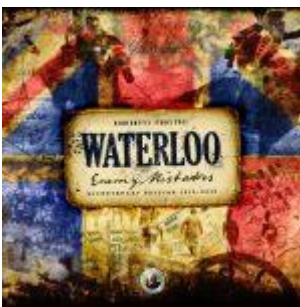
Commands & Colors Napoleonic: Epic

Sesta espansione della serie Commands & Colors dedicata alle battaglie dell'epopea Napoleonica. Questa volta vengono proposti due nuovi sistemi: "Epic" permette di riprodurre grandi battaglie con più unità del solito e su mappe grandi quasi il doppio, mentre "La Grande Battaglia" è stata ideata soprattutto per utilizzare al massimo le carte Tattiche della quinta espansione (Generals, Marshals and Tacticians).



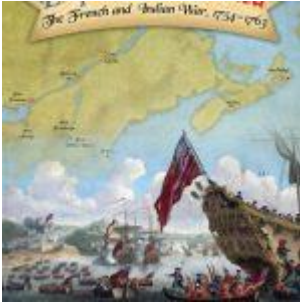
Desert Fox Deluxe

Uscito come inserto nella rivista Strategy & Tactics per festeggiare il n° 300 (un vero record di longevità per il mondo dei wargames, visto che il numero 1 uscì nel 1967 grazie a Chris Wagner, un sergente dell'Air Force US stanziato in Giappone) riunisce in un unico gioco due simulazioni già pubblicate in passato dalla stessa rivista: Desert Fox (S&T 87 del 1981) e Trail of the Fox (S&T 97 del 1984).



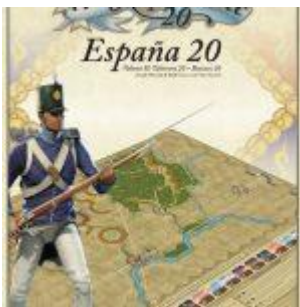
Enemy Mistake: Waterloo

Per quanto la battaglia sia una delle più simulate della storia dei wargame, questo gioco rappresenta un interessante esperimento. Viene infatti proposto un regolamento tipico del gioco tridimensionale (quello con le miniature dipinte) ma giocato con pedine e mappa da boardgame. Il pregio principale del gioco è che nessun altro regolamento di gioco tridimensionale può essere giocato a costi così accessibile. Abbiamo fatto [la recensione completa](#).



Empires in America (2a edizione)

Si tratta della seconda edizione, stampata sempre da Victory Point Games ma con grafica migliorata. È un gioco in solitario che utilizza un mazzo di carte per ricreare gli avvenimenti storici di cui tenere conto, durante i vari turni, per cercare di mettere in pratica la propria strategia.



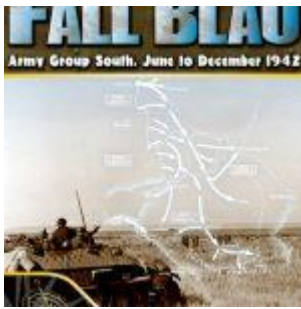
España 20: Volume 2

Victory Point Games pubblica il secondo volume della serie Napoleonic 20 dedicato alle battaglie napoleoniche nella penisola Iberica. Questa volta si tratta delle battaglie di Talavera (27-28 Luglio 1809) e Bussaco (27 Settembre 1810). Il sistema "20" utilizza delle regole molto semplici e 20 pedine al massimo per giocatore (da cui il nome della serie)



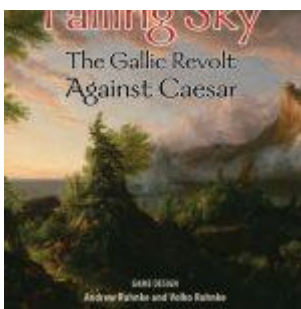
FAB: Golan 73

La serie Fast Action Battles (FAB) della GMT Games si arricchisce di un terzo volume, dopo i due dedicati allo sbarco in Sicilia del Luglio 1943 ed alla Battaglia del Bulge (nelle Ardenne) del Dicembre 1944. Questa volta la scena si sposta sulle alture del Sinai e simula l'offensiva congiunta Egiziana e Siriana dell'ottobre 1973 sulle alture del Golan nel giorno dello Yom Kippur (la festa religiosa più importante in Israele). Particolarità di questa serie è la presenza sulla mappa di blocchi di legno colorato per le grandi unità e di normali counters per gli "assets".



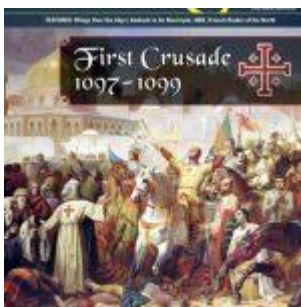
Fall Blau: Army Group South

Il gioco, edito da Compass Games, prende il nome in codice dell'operazione Fall Blau lanciata nel Caucaso dai tedeschi fra il 28 Giugno ed il 25 Dicembre 1942, per riprendere l'iniziativa strategica ed impedire l'accerchiamento di Stalingrado. Particolare attenzione è stata dunque messa alle regole sulla logistica in questo "giocone" con 6 mappe e circa 1000 counters.



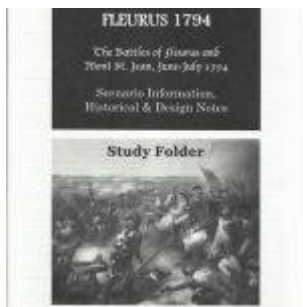
Falling Sky

Si tratta del sesto volume della serie COIN. edito da GMT Games: dopo le guerre e guerriglie "moderne" in Colombia (Andean Abyss), Afganistan (A Distant Plain), Cuba (Cuba Libre) ed Vietnam (Fire in the Lake) la serie ha virato inizialmente sulla Guerra di Indipendenza Americana (Liberty or Death) ed ora approda nella Gallia antica con Cesare impegnato a sedare la rivolta di Vercingetorige e dei Galli. I quattro giocatori sono ciascuno a capo di una fazione (Romani e Edui da una parte, Arverni e Belgi dall'altra) ma ognuno con condizioni di vittoria diverse, raggiungibili solo con alleanze, anche provvisorie, con gli altri.



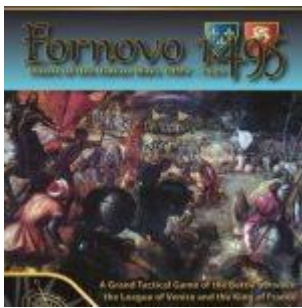
First Crusade (The)

Uscito come inserto della rivista Strategy & Tactics n° 299, First Crusade è un gioco in solitario che simula la Prima Corciata in Terra Santa (1097-1099). Il giocatore controlla le forze Crociate e i loro alleati (Bizantini e Cilici) mentre il sistema fa agire le forze Mussulmane (Turchi Seleucidi e Fatmidi).



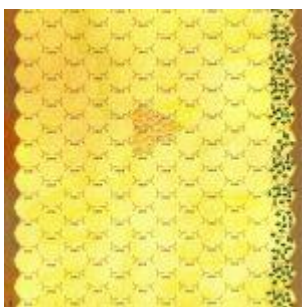
Fleurus 1794

È raro vedere un gioco della OSG che, oltre al sempiterno Kevin Zucker, veda un altro nome fra gli autori. Eppure questo è avvenuto con Fleurus 1794, una simulazione che, contrariamente alle altre della serie (Campagnes de Napoleon) tratta una battaglia del periodo rivoluzionario e non quello imperiale. Si tratta in realtà di una estensione per il gioco precedente (Napoleon's Last Gamble) che a sua volta è una riedizione riveduta e corretta di Napoleon's Last Battles Firmato da Zucker nel lontano 1976.



Fornovo 1495

Torniamo in Italia con questo titolo della Compass Games che simula la battaglia di Fornovo, combattuta vicino all'omonima cittadina il 6 Luglio 1495 dagli eserciti Veneziano (e da suoi alleati, milanesi e mantovani) e Francese (affiancati dai ferraresi) durante il periodo delle Guerre d'Italia. L'occasione è buona per avere un gioco basato sulla storia dell'Italia.



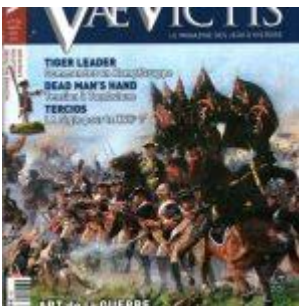
Furor Barbarus: Aurelianum 463

Si tratta di una espansione apparsa come secondo inserto nella rivista Vae Victis n° 130 e dedicata alla serie Furor Barbarus. Questa serie usa un sistema di gioco molto semplice e adatto anche a dei principianti, e copre già una decina di battaglie medievali. In questo numero sono simulate la battaglia di Aurelianum (combattuta da Francesi e Visigoti nel 463 DC) e Vézeronce (fra Francesi e Burgundi nel 524 DC)



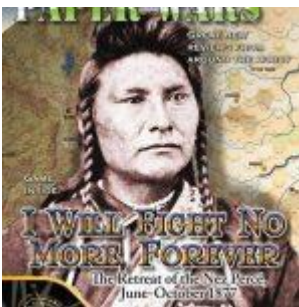
Great Northern War

Questo wargame è stato proposto come inserto dalla rivista Strategy & Tactics n° 302 ed è una simulazione della guerra che oppose la Svezia alla Russia fra il 1700 ed il 1709 e che terminò con la decisiva battaglia sul fiume Poltava. Il gioco ha anche una buona potenzialità per essere provato in solitario.



Hastenbeck 1757

Pubblicato come inserto nella rivista Vae Victis n° 126, Hastenbeck ci riporta alla Guerra dei Sette Anni, combattuta da Federico il Grande, Re di Prussia e sostenuto finanziariamente dall'Inghilterra, contro una grande coalizione formata da Austria, Russia e Francia. La battaglia di Hastenbeck (26 Luglio 1757) segnò la prima vittoria Francese durante l'invasione dell'Hannover



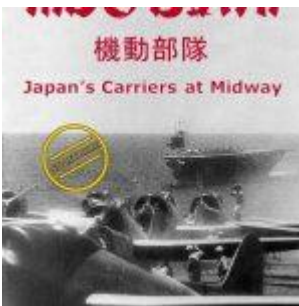
I will fight no more ... forever

Gli Indiani d'America sono stati abbastanza "di moda" nel 2016: dopo i Comanches (GMT) è la volta dei Nasi Forati in questo titolo della Compass Games, apparso come inserto sulla rivista Paper Wars e riedizione di un vecchio gioco della Simulation Canada. E' la storia di Capo Giuseppe e del suo popolo, scacciato dalle sue terre, nonostante un trattato, perché nelle colline era stato trovato l'oro, che combatté furiosamente ma fu costretto poi a fuggire per sempre dalla sua terra.



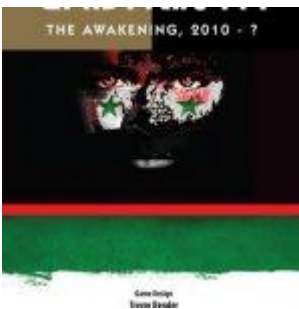
Kaiser's War in the East

L'insero della rivista Strategy & Tactics n° 301 ci riporta ai tempi della Prima Guerra Mondiale con una simulazione a livello strategico degli avvenimenti bellici sul fronte Orientale, dal 1914 al 1917, anno in cui scoppiò la Rivoluzione Russa e la guerra, almeno su quel fronte, praticamente ebbe termine. Ci sono vari scenari e la vittoria si guadagna accumulando Punti Vittoria.



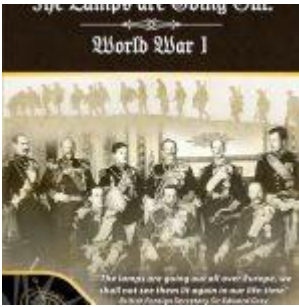
Kido Butai

Opera prima della neonata "Dr. Richter Konflikt-simulationen" (piccolo editore tedesco che prende nome dal suo fondatore che è anche l'autore del gioco), Kido Butai ci ripropone la battaglia aeronavale di Midway (4 Giugno 1942) da giocare in solitario ai comandi della flotta giapponese, sperando di ottenere un risultato migliore di quello storico.



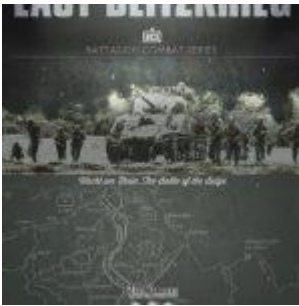
Labyrinth: The Awakening 2010?

Dopo "Labyrinth: The War on Terror 2001- ?" uscito nel 2011 e che ben si prestava a delle espansioni, ecco che GMT Games ci propone già la prima, basata sugli avvenimenti degli anni 2010-2015, noti soprattutto con il nome di "Primavera Araba". Il gioco è venduto in una busta di plastica trasparente e contiene nuovi blocchi, counters, carte avvenimento, ecc. per rimettere a confronto le unità militari americane con quelle jihadiste.



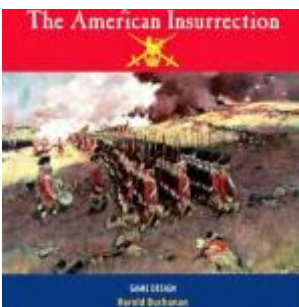
Lamps are Going Out (The)

Ancora un wargame sulla Prima Guerra Mondiale (che negli ultimi anni ha avuto davvero una sorta di "rivalutazione" dal punto di vista dei giochi di simulazione) edito da Compass Games e dedicato all'intero conflitto a livello strategico su una carta a zone. La curiosità principale è che i due giocatori devono controllare QUATTRO diverse fazioni (2 per gli alleati e 2 per imperi Centrali) ognuna indipendentemente dall'altra. E' evidente dunque che il gioco si presta molto ad esser praticato anche a quattro.



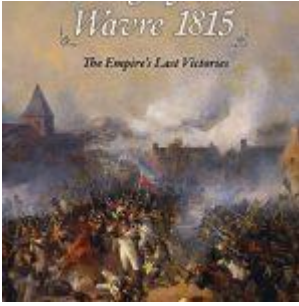
Last Blitzkrieg

Primo volume della preannunciata e tanto attesa nuova serie "Battalion Combat Series" (BCS) il gioco di Dean Essig (ex titolare della storica The Gamers, ora acquistata da MMP) è incentrato sulla Battaglia delle Ardenne (iniziata dai tedeschi nel Dicembre 1944 come ultima speranza di riguadagnare un po' di iniziativa). Si tratta di un "giocone" con 4 mappe e 1.700 counters che si inserisce fra le serie TCS (tattico) e OCS (operazionale) già esistenti nel catalogo MMP (e, naturalmente, sempre editi inizialmente da The Gamers)



Liberty or Death: The American Insurrection

Quinto volume della serie COIN (GMT Games), il gioco è stato il primo della serie ad abbandonare i conflitti moderni per fare un passo indietro nella storia: esso infatti simula le guerre d'Indipendenza Americana e coinvolge fino a quattro diverse fazioni (giocatori): i Patrioti Americani, i loro alleati Francesi, gli Inglesi ed i Lealisti (Tories). Ogni fazione ha delle condizioni di vittoria specifiche ma nessuno potrà mai vincere senza allearsi con un'altra fazione, almeno provvisoriamente.



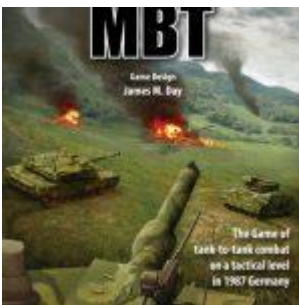
Ligny et Wavre 1815

Quarantatreesimo volume della Serie "Jours de Gloire" questo wargame (pubblicato dalla francese Ludifolie Editions) è anche il secondo dedicato alla campagna di Waterloo. Il primo volume ci aveva proposto le battaglie di Quatre Bras (16 Giugno 1815) e Waterloo (18 Giugno 1815), mentre questa volta sono simulate le battaglie di Ligny (16 Giugno 1815) e Wavre (18-19 Giugno 1815). Il sistema è lo stesso dell'intera serie, a livello operativo e con attivazione aleatoria dei Comandanti (si pescano appositi chits).



Marechaux IV (Les)

Si tratta del quarto volume della serie "Les Marechaux" dedicato alle campagne dei più noti generali di Napoleone Bonaparte a livello strategico e su carte a zone con movimento "punto a punto". Questa volta la simulazione ci riporta nella penisola Iberica, dopo il breve ritorno di Napoleone sul suolo spagnolo per riprendere in mano delle operazioni belliche che stagnavano, con l'esercito affidato a Giuseppe Bonaparte. Sei diversi scenari permettono di rivedere le campagne di Talavera, Ocana, e gli scontri sul fiume Tago.



MBT (Second Edition)

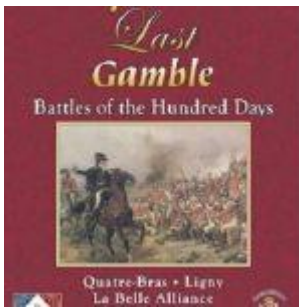
Pubblicato originalmente dalla Avalon Hill nel 1989, questo gioco di simulazione tattico è stato ripreso dal punto di vista del regolamento, ristudiato graficamente e riproposto al pubblico da GMT Games. Cinque carte geomorfiche (stampate da entrambi i lati) e centinaia di counters permettono di simulare decine di ipotetici (per fortuna) scontri tattici fra le forze meccanizzate e corazzate americane e sovietiche nel 1987 (in pieno periodo di Guerra Fredda)



Montenotte

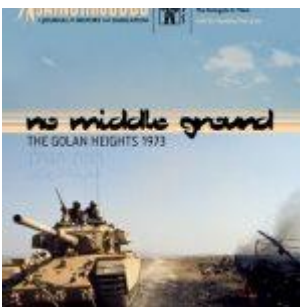
1796

Publicato come inserto nella rivista Vae Victis n° 128, questo wargame simula la battaglia di Montenotte (vicino a Savona) combattuta l'11-12 Aprile 1796 dal giovane generale Bonaparte contro le forze alleate austro-piemontesi nell'ambito della Prima Campagna d'Italia. Vittoria tanto più squillante perché condotta da Napoleone dopo avere energicamente rimesso in sesto un esercito trovato praticamente a pezzi per la forzata inattività in una zona calma e "vacanziera" (la costa ligure).



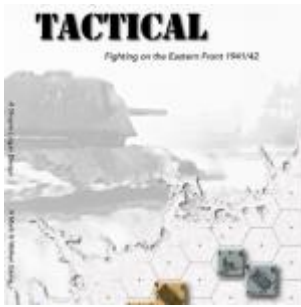
Napoleon's Last Gamble

Chi non conosce il wargame Napoleon's Last Battles SPI 1976) sicuramente non è neppure arrivato a leggere fin qui e quindi non saprà che questo nuovo volume edito da OSG altri non è che il suo anziano progenitore riveduto, corretto ed adattato per far parte della nuova serie di Kevin Zucker (Napoleonic Battles Series): il nome è stato cambiato soltanto perché i diritti del vecchio appartengono ora a DecisionGames. Per chi non ha il vecchio ... questo è naturalmente un must.



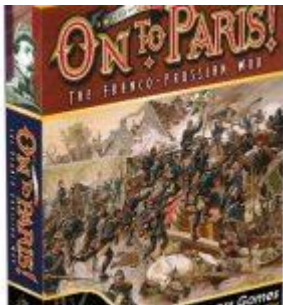
No Middle Ground: The Golan Heights 1973

Decisamente nel 2016 i "doppioni" sono tanti e questo gioco, pubblicato come inserto nella rivista Against the Odds n° 44, è dedicato alle guerre Arabo-Israeliane del 1973, e precisamente ai combattimenti sul Golan, proprio come FAB Golan 73 (GMT Games) che abbiamo visto più sopra. Ma mentre il primo aveva una mappa a zone ed un innovativo sistema di combattimento questo è più classico, con mappa ad esagoni e combattimenti standard.



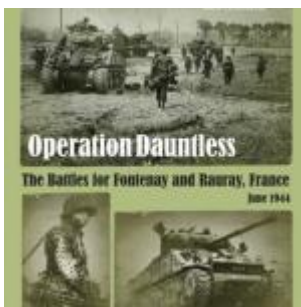
Old School Tactical: Vol. 1

Con questo titolo, pubblicato da Flying Pig Games, è uscito in uno "scatolone" che pesa non meno di 4 kg e contiene due grandi mappe (76 x 104 cm, una estiva ed una "invernale") e quattro plance di pedoni pre-tagliati. Il gioco simula la Campagna di Russia nel 1941-42 a livello tattico e prevede ben 26 scenari. Si tratta del primo volume di una serie che si preannuncia abbastanza seguita (il secondo gioco è uscito in questi giorni ed è dedicato al fronte Occidentale).



On to Paris

Il gioco si ispira al celebre "The Civil War" (Victory Games, 1983) di cui riprende le meccaniche per adattare però al periodo della guerra Franco-Prussiana del 1870-71. Si tratta di un gioco abbastanza complesso (anche rispetto al suo predecessore) dunque per veri appassionati: contiene una sola "campagna", anche se è possibile iniziare a giocarla partendo da otto date diverse. Ora non ci resta che sperare che il sistema possa essere applicato anche alle Guerre dell' Indipendenza Italiana.



Operation Dauntless

Utilizza lo stesso sistema di gioco che il suo autore ha adottato per Red Winter (Guerra russo-finlandese del 1939) ma applicato questa volta al fronte Occidentale, a seguito dello sbarco in Normandia, nelle campagne vicine alla città di Caen (Giugno 1944). Scala tattica e combattimenti fra unità meccanizzate sono alla base di questa simulazione molto complessa, per veri appassionati, edita da GMT Games.



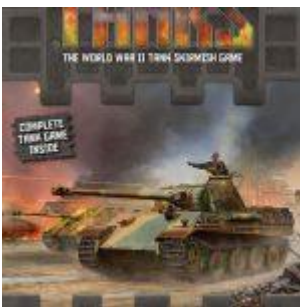
Operational Matters: Sicily II

MMP supporta spesso i suoi giochi con libretti extra, numeri annuali, ecc. ed è il caso anche stavolta perché approfittando della pubblicazione di un manuale per il sistema Operational Combat System (OCS, creato da The Gamers) ha inserito nel volumetto una riedizione (riveduta e semplificata) del gioco Sicily, settimo della serie, inizialmente uscito nel 2000 sotto i colori, appunto di The Gamers.



OUT: Airsoft the game

Si tratta soprattutto di una ... curiosità. Questo gioco infatti (autoedizione realizzata dal francese François Rost) si basa su dei combattimenti di Airsoft e quindi è a base ultra-tattica (ogni counter rappresenta un combattente ed ogni turno un minuto di gioco reale). Per chi vuole davvero collezionare tutto!



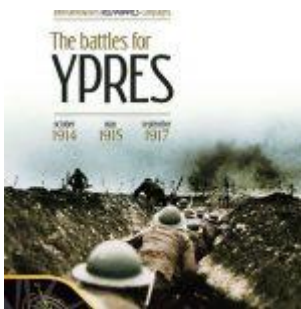
Panzer Battles: 11th Panzer on the Chir River

Da quando MMP ha acquisito The Gamers non ha mai cessato di supportare le vecchie serie con nuovi titoli: è il caso anche di questo wargame, ventunesimo della serie SCS (Standard Combat System), che tratta delle battaglie sostenute dall'11a Divisione Panzer contro le forze sovietiche nell'inverno del 1942, cercando di resistere agli attacchi di soverchianti forze meccanizzate sovietiche.



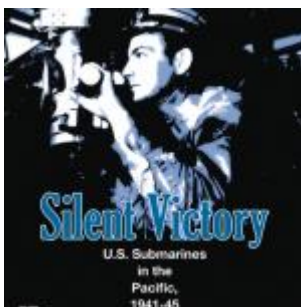
Red Dragon, Blue Dragon

Uscito come inserto della rivista Against the Odds n° 45 questo wargame ci trasporta in Cina per simulare a livello operativo la decisiva battaglia di Huai Hai combattuta nel 1948 fra le forze nazionaliste di Chiang-Kai-Shek e quelle comuniste di Mao Zedong e che vide la vittoria di questi ultimi, aprendo loro la strada per il Nord della Cina e Pechino.



Red Poppies Campaigns: The Battles for Ypres

Uscito originariamente nel 2010 (Worthington Games) il gioco è stato ripreso da Compass Games che ce lo ripropone con un regolamento semplificato e senza più punti oscuri, oltre ad aver adottato una veste grafica migliorata. La simulazione è incentrata sui combattimenti tattici (le unità sono battaglioni e reggimenti) che hanno avuto luogo attorno alla cittadina di Ypres, nelle Fiandre, durante la Prima Guerra Mondiale. Il nome di questa cittadina è tristemente legato all'uso del gas tossico (chiamato appunto "iprite") per la prima volta sperimentato sul campo di battaglia in una guerra.



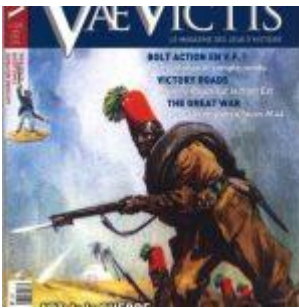
Silent Victory

Quando Avalon Hill pubblicò "B-17 Queen of the Skies", un gioco in solitario sui bombardieri americani durante la Seconda Guerra Mondiale, ebbe davvero un grande successo. Consim Press con questo wargame ne segue le tracce e ripropone lo stesso sistema adattandolo però alla guerra sottomarina nel Pacifico nel periodo 1941-1945. Da notare che ConsimPress, con l'occasione, ha ripubblicato anche il suo "The Hunters" (uscito nel 2014), sempre sulla guerra sottomarina e con lo stesso sistema, ambientato però nell'Atlantico e a partire dal 1939



Silver Bayonets: Second Edition

Nel 1990 vedeva la luce una nuova piccola ditta specialista di wargames, la GMT Games (dai nomi dei tre soci, Gene Billingsley, Mike Crane e Terry Shrum), che esordiva con la pubblicazione di tre giochi: Airbridge to Victory, Operation Shoestring e Silver Bayonets. Per festeggiare i suoi primi 25 anni di vita GMT ha deciso di ripubblicare il terzo, ovviamente in versione riveduta e corretta e con una grafica adatta ai nuovi tempi (campo in cui questa ditta davvero eccelle). La battaglia vede la First Air Cav Americana impegnata in Vietnam contro i Vietcong nell'autunno del 1965.



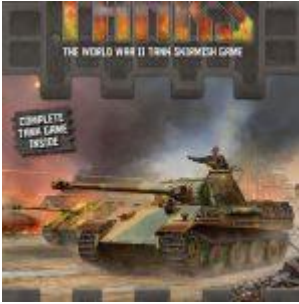
Somaliland 1940

Ed ecco un altro wargame che ci interessa direttamente, non solo perché è stato creato da un italiano (Federico Piergennaro, esperto giocatore ed autore) ma anche perché è dedicato alla conquista italiana della Somalia britannica nell'agosto del 1940. Pubblicata come inserto nella rivista Vae Victis n° 125, si tratta di una simulazione a livello operativo abbastanza agevole da imparare e da giocare, con un soggetto difficilmente abordato nel campo dei wargames



Talon

Questo gioco pubblicato da GMT Games non è un vero e proprio wargame "classico", non tanto perché si tratta di un argomento di fantascienza (combattimenti tattici di astronavi nello spazio) quanto per il tipo di unità (esagonali con cartone di grosso spessore) e per l'utilizzo di penne a feltro (con inchiostro cancellabile) con cui si indicano i "valori" direttamente su ogni astronave



Tanks: Panther vs Sherman

Gale Force Nine et Battlefront Miniatures Ltd hanno dato alle stampe questo wargame che utilizza un sistema dedicato a scontri a livello tattico fra carri armati derivato da una regola per miniature (Flames of War). Tutte le caratteristiche dei veicoli sono illustrati su apposite carte e la scatola contiene anche tre miniature di carri (un Panther tedesco e due Sherman americani).



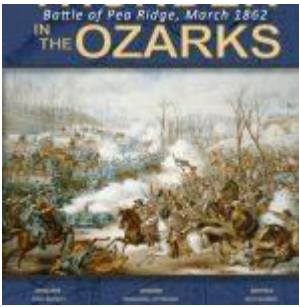
Temps des As 2 (Le)

Secondo volume di una serie dedicata ai combattimenti aerei durante la Prima Guerra Mondiale (1917-1918), uscito come inserto all'interno della rivista Vae Victis n° 129. Il sistema di gioco è abbastanza semplice per essere abordato facilmente e non necessita di mosse pre-programmate, A disposizione una grande serie di aerei, dirigibili, difese anti-aerea, ecc. soprattutto combinandolo con il materiale del primo volume (uscito su Vae Victis 117)



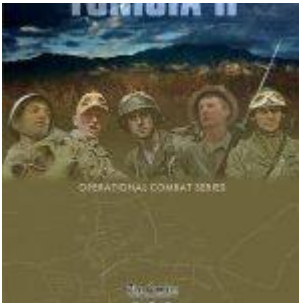
Tenkatoitsu

A sette anni di distanza dal primo volume (Kawanakajima 1561) ecco che Hexasim ha pubblicato questo nuovo titolo sulle guerre feudali in Giappone che comprende tre battaglie del periodo Sengoku Jidai: Yamasaki (2 Luglio 1582), Nagakute (1584) e Sekigahara (21 Ottobre 1600): quest'ultima, sicuramente la più famosa, vide la vittoria decisiva di Tokugawa Ieyasu e l'inizio della dittatura del suo shogunato che durò fino al 1868. Il gioco è di media difficoltà



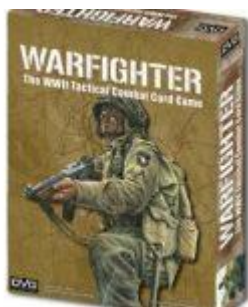
Thunder in the Ozarks

Secondo volume della serie "Blind Swords", questo wargame, edito da Revolution Games, simula la battaglia di Pea Ridge (8-9 Marzo 1862) durante la Guerra Civile Americana. Non è un gioco difficile ma bisogna tener conto che le regole tengono conto della effettiva inerzia che ebbero i comandanti sul campo di battaglia ed introduce degli avvenimenti inattesi che potrebbero mettere in crisi anche gli attacchi meglio pianificati. Non a tutti questo può piacere.



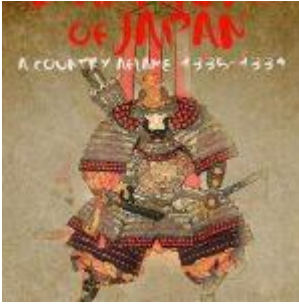
Tunisia: Second Edition

Si tratta della riedizione del terzo volume della serie OCS (The Gamers) rivisto e corretto da MMP) che ha rifatto il look alla mappa, alle unità, ecc. ed anche il regolamento è quello della più recente revisione della serie. Viene simulata ovviamente la campagna nel Nord Africa (Novembre 1942 - Maggio 1943) che vide il battesimo di fuoco delle truppe americane sul Teatro Europeo/Nord Africano.



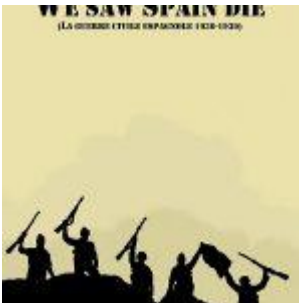
Warfighter: World War II Tactical Combat

Dan Verssen si è specializzato in wargames basati sull'uso delle sole carte (chi non conosce la sua serie Down in Flames edito da GMT) e da quando ha creato la sua piccola ditta ne fa uscire sempre di più. Questo nuovo titolo è il secondo della serie Warfighter (il primo era basato su missioni tattiche americane nei moderni combattimenti) e si occupa di scontri tattici in Europa durante la Seconda Guerra Mondiale utilizzando, appunto, solo carte.



Warriors of Japan

Questo gioco ha un autore giapponese (Makoto Nahajima) ed è stato pubblicato da MMP come secondo volume di una serie inaugurata con Warriors of God (2008). Questa volta la simulazione strategica si occupa della grande guerra che nel periodo Nanboku-cho (1334-1392) vide contrapporsi ben due Imperatori del Giappone (corte del Nord e corte del Sud). Di bassa difficoltà, con poche unità e con una mappa a zone, il gioco sembra adatto a tutti.



We Saw Spain Die

Questo primo titolo pubblicato dalla francese Jeux du Griffon, è dedicato alla Guerra Civile in Spagna (1936-1939). Si tratta di un gioco in solitario che mette il giocatore nei panni delle forze Nazionaliste che devono cercare di conquistare tutta la Spagna su una mappa a zone, ognuna delle quali ha un suo valore di "morale": lo scopo è quindi di ridurre il morale dei Repubblicani al di sotto di un certo valore per costringerli alla resa.