



UNDAUNTED NORMANDY

Un gioco introduttivo sullo sbarco in Normandia



Introduzione

Undaunted: Normandy, un [wargame](#) “leggero” per due giocatori di età dai 12 anni in su (l’età indicata sulla scatola, 14 anni, ci sembra un po’ troppo limitativa), è stao pubblicato da **Osprey Games** e ha una durata media di circa 45 minuti.

Si tratta di un gioco che ha come ambientazione una serie di scontri tattici fra plotoni americani e tedeschi nel periodo immediatamente successivo allo sbarco alleato del **Giugno 1944** sulle spiagge della **Normandia**. Non si tratta di una simulazione storica né di un wargame “classico” che può

durare svariate ore e dove si deve tener conto di tanti aspetti importanti di un'operazione bellica (logistica, tempo atmosferico, supporti tattici, ecc.) e lo scopo dichiarato è quello di passare 30-60 minuti manovrando sul campo di battaglia e cercando di raggiungere un certo numero di Punti Vittoria prima dell'avversario.



I component.

Unboxing

Aperto la scatola di **Undaunted: Normandy** si nota immediatamente la prima differenza con i “classici”: infatti non esiste una mappa vera e propria, ma questa si costruisce per ogni scenario utilizzando 18 grandi tessere (90x90 mm) stampate fronte e retro con dettagli di paesaggio: prati, campi arati, bocage (un terreno tipico della Normandia dove ogni appezzamento era circondato da boschetti o da siepi di alberi, quindi piuttosto complicato da attraversare per la fanteria), fattorie, boschi, fiumi, edifici, ecc. Ogni tessera ha un numero progressivo (da 1 a 18) ed una lettera (A sul fronte e B sul retro), mentre nella parte centrale del lato inferiore è stampato uno scudetto con un numero che varia da “0” a “3” e che rappresenta la “copertura” di quel terreno: per esempio campi e prati valgono “0” (le unità in queste tessere sono allo scoperto) mentre il bocage vale “2” e le foreste “3”.

Le unità sul campo sono rappresentate da dei gettoni di 30 mm di diametro sui quali sono indicati il tipo di armamento (esploratori, fucilieri, mitraglieri, cecchini, ecc.) ed il “valore intrinseco di difesa” (un numero da 4 a 6). Ogni gettone appartiene inoltre ad una delle tre squadre (lettere A-B-C) che compongono il plotone. Dei gettoni più piccoli serviranno a gestire il gioco sulla mappa, mentre altre tessere “obiettivo” verranno piazzate in ogni scenario e serviranno a determinare il vincitore.

Per gestire le sue squadre ogni giocatore ha un mazzo di 54 carte da utilizzare con l'ormai classico sistema del "deck building": esse serviranno a dare gli ordini alle unità in base alle rispettive caratteristiche. Per risolvere i combattimenti si utilizzano quattro dadi a dieci facce (D10) di plastica nera.

I componenti sono tutti di ottima fattura (anche se noi non abbiamo apprezzato troppo i disegni delle carte, che avrebbero potuto essere un po' più realistici) ma consigliamo di proteggere le carte con delle bustine trasparenti perché se ne farà un uso intenso.



Esempio di carte americane: in basso le unità del plotone ed in alto quelle della squadra "A".

Preparazione (Set-Up) Le carte sono il vero motore di **Undaunted: Normandy** e quindi necessitano di qualche ulteriore parola di spiegazione, per cui, aiutandoci con la foto qui sopra, vediamo a cosa servono i diversi "personaggi" che avremo a disposizione:

1. il "Platoon Sergeant" (valore 9) è il comandante del plotone e può essere usato per scegliere tre carte dalla riserva ed aggiungerle agli scarti (Bolster 3) oppure per prendere due carte extra dal mazzo e giocarle subito (Command 2);
2. Il Platoon Guide (valore 8) è un sottufficiale del plotone e può scegliere una carta dalla riserva (Bolster 1) oppure muovere una qualsiasi unità di uno spazio/tessera (Guide 1);
3. Lo Sniper (valore 4) dipende direttamente dal comandante di plotone e probabilmente è la carta più forte di tutto il mazzo perché può muovere di 1 casella (tessera) dove vuole (Stalk 1), oppure sparare ad un'unità nemica usando tre dadi (Attack 3);
4. Mortar (valore 2): dipende anch'esso dal comandante di plotone e può muovere di 1 tessera (Move 1), oppure sparare con un dado a tutte le unità che si trovano nella tessera bersaglio (Blast 1) o infine prendere una tessera come bersaglio (Target);
5. Squad Leader (valore 7): è il comandante di una delle tre squadre del plotone (A-B-C) e può scegliere due carte della sua squadra dalla riserva ed aggiungerle agli scarti (Bolster 2A) oppure riprendere in mano una carta della sua squadra già giocata in quel turno ed utilizzarla una seconda volta (Inspire 1A);
6. Scout (valore 6): sono i più flessibili e soprattutto sono indispensabili per poter muovere altre unità in campo (con l'esclusione dello Sniper). Si spostano fino a 2 tessere per

attivazione marcando il loro cammino con appositi gettoni (Scout 2) oppure possono attaccare un nemico con un dado (Attack 1), o scartare una carta “Fog of War” dalla mano (Recon) o infine costringere l’avversario ad aggiungere una carta Fog of War nei suoi scarti (Conceal);

7. Rifleman (valore 5): sono le carte più numerose nel mazzo e possono muovere in una tessera adiacente, se è stata esplorata, (Move 1) oppure sparare (Attack 1) o infine prendere il controllo della tessera in cui si trovano (Control), operazione indispensabile per assicurarsi gli obiettivi ed i PV. Restare senza fucilieri significa perdere automaticamente la partita;
8. Machine Gunner (valore 3): usa la mitragliatrice pesante per sparare con 2 dadi (Attack 2) oppure per fare fuoco di sbarramento con quattro dadi (Suppress 4) oppure muovere di 1 tessera (Move 1).



Preparazione dello scenario 2.

Dopo aver scelto lo scenario da giocare (**Undaunted: Normandy** ne prevede 12 in un apposito libretto) i giocatori estraggono le tessere necessarie e le piazzano sul tavolo nell’esatto ordine indicato dallo scenario. Poi ognuno estrae le carte iniziali (sempre elencate nelle istruzioni) e forma

con esse un mazzetto “iniziale” da mescolare bene. Tutte le carte rimanenti che sono previste nello scenario vengono divise per tipo e messe scoperte sul tavolo per essere acquisite durante il gioco.

Nella foto sopra vediamo le carte iniziali sulla sinistra ed i mazzetti di quelle disponibili allineate in basso (tedeschi) ed in alto (americani). Si distinguono anche le carte “Fog of War” (di valore 1) che servono unicamente a diluire le carte buone all’interno del mazzo ed a ridurre le possibili azioni di ogni turno (come in un qualsiasi gioco che usa il deck-building).

A questo punto vengono messi in campo i gettoni corrispondenti alle squadre citate nel set-up.



I gettoni corrispondenti alle squadre tedesche.

Ogni gettone corrisponde ad una delle squadre del plotone (A-B-C) o ad una unità speciale (Sniper e Mortar) ed oltre al nome ed alla squadra di appartenenza riportano un valore “numerico” (da 4 a 6) che indica la forza in difesa.

Ora finalmente è tutto pronto e possiamo iniziare lo scenario

Il Gioco

All’inizio di ogni turno di **Undaunted Normandy** i giocatori prendono le prime quattro carte del loro mazzo di gioco (non dalla riserva) e verificano per prima cosa chi ha l’iniziativa: per questo ognuno sceglie una delle quattro carte e la posa (coperta) sul tavolo. Una volta girate si verifica chi ha giocato quella di “valore” più alto, e sarà proprio lui ad agire per primo. Se, per esempio, il giocatore americano ha giocato un Rifleman (valore 5) ed il tedesco una Fog of War (valore 1) sarà l’americano ad avere l’iniziativa. Le carte usate per questo scopo vengono spostate subito negli scarti di ogni giocatore.

Chi ha l'iniziativa posa ora in tavola le sue carte, una alla volta, e, per ognuna di esse, decide quale azione attivare fra quelle stampate.

Nella foto qui sotto, tanto per fare un esempio, il giocatore tedesco ha appena giocato la carta Machine Gunner (la vedete sulla destra, subito sotto i dadi) e si appresta a sparare al nemico che avanza verso la sua postazione.



Partita in corso: l'iniziativa è del tedesco.

Le azioni disponibili sono di tre tipi: Movimento (Move, Guide, Scout e Stalk), Supporto (Bolster, Command, Conceal, Control, Inspire, Recon e Target) o Combattimento (Attack, Suppress e Blast).

Sta al giocatore, in base alle carte che possiede ed alla situazione sul campo, decidere in che ordine usarle e quale delle azioni alternative attivare. Due sono però i punti fondamentali da tenere sempre presenti:

1. Nessuna unità (Sniper escluso) può avanzare in un terreno (tessera) che non sia stato prima esplorato da uno scout, il quale ad ogni suo movimento in una nuova tessera lascia un apposito gettone sul campo e fa prendere una carta “Fog of War” al suo plotone (da mettere subito negli scarti).
2. Solo i Fucilieri (Rifleman) possono prendere il controllo di una tessera, usando l’azione “control” e girando il gettone “scout” sul lato “control”. E, naturalmente, solo le tessere obiettivo con un gettone “control” possono essere conteggiate per il calcolo dei Punti Vittoria.



Esempio di combattimento.

Per avanzare verso un terreno “obiettivo” è quasi sempre necessario eliminare la resistenza del nemico costringendolo a ritirare le sue unità o, in caso di difesa coriacea, eliminandole definitivamente con una serie di tiri. Con l’aiuto della foto qui sopra vediamo come funziona il combattimento.

Nel nostro esempio l’iniziativa è del tedesco che ha occupa un edificio (sul quale è posto un obiettivo da 1 PV) con due unità (Machine Gunner e Rifleman); supponendo che abbia in mano le carte giuste, al suo turno il giocatore decide di bloccare l’avanzata del nemico utilizzando per prima la mitragliatrice con l’azione “Suppress” (che permette di lanciare quattro dadi ma non di colpire il nemico: basta però anche un solo risultato positivo per “congelare” momentaneamente l’unità nemica, girandola sul lato “suppress” ed impedendole di agire senza aver prima giocato una carta con il suo nome).

Per calcolare come colpire il nemico bisogna innanzitutto stabilire il suo valore “Difensivo”: nel nostro esempio lo Scout americano (valore difensivo 5) si trova nel bocage (+2 alla difesa) ed è ad un solo esagono di distanza dal tiratore (+1) quindi il suo valore totale sarà di “8”. Il tiro della mitragliatrice mostra due “9”, un “7” ed un “4” quindi il lancio è riuscito e lo scout, come si vede nella foto, è stato girato sul lato “suppressed” (in pratica tutti gli uomini della squadra si sono buttati a terra e si nascondono dietro gli alberi). Per tornare operativa la squadra deve essere prima girata sul lato attivo (giocando una carta Scout B) e poi, con una seconda carta, può di nuovo eseguire le sue azioni.

Il tedesco però tenta subito dopo di sparare allo scout con i suoi fanti (lanciando un dado solo) e cercando di ottenere un “colpo a segno”. In tal caso il giocatore americano sarà obbligato a scartare definitivamente una carta “Scout B” dalla sua mano (se possibile) oppure, in successione, dagli scarti o (terza scelta) dal mazzo. Se non ci sono carte Scout B in queste tre posizioni il disco dell’unità deve essere tolto dal campo e potrà rientrare in gioco, dal terreno da cui era partita inizialmente, solo se il giocatore ha ancora carte Scout B nella sua riserva e le riporterà in gioco (negli scarti) con un’azione Bolster.



La situazione in campo verso la fine dello scenario.

Sapendo che per controllare un terreno occorre mandarvi prima uno scout e poi una squadra di fucilieri ed usare infine l’azione “control” è evidente che gli obiettivi primari di chi spara non possono che essere:

- a. Le squadre dei fucilieri nemici (nella foto, per esempio, il tedesco è riuscito ad eliminare definitivamente la squadra Rifleman B, seppure a costo della perdita della sua mitragliatrice, e per ora l’obiettivo sulla sua destra è salvo.
- b. la squadra nemica che spara in maniera più pericolosa (quindi le mitragliatrici ed i cecchini) per ridurre al minimo le possibilità di essere colpiti.

Ogni scenario ha una sua specifica disposizione delle tessere “terreno” ed una diversa consistenza delle squadre in gioco, anche se normalmente una delle due fazioni ha più unità (ma deve attaccare), mentre l’altra ha il vantaggio della posizione difensiva più forte. Lo scenario termina in vari modi, come indicato nel testo, ma i due principali sono:

- a. Se una delle due fazioni ha raggiunto il numero di PV indicato dallo scenario per vincere, catturando e controllando le tessere territorio con i segnalini giusti.
- b. Se una delle due fazioni riesce ad eliminare tutte le squadre di fucilieri del nemico: quest’ultimo infatti a quel punto sarebbe impossibilitato a prendere il controllo delle tessere obiettivo.



Alcune delle tessere terreno

Qualche considerazione e Suggerimento

Prima di iniziare ad attivare le vostre unità esaminate accuratamente il terreno e studiate i possibili percorsi per i vostri scouts, cercando di passare per terreni che offrano una buona copertura contro i tiri nemici: ricordate che solo gli scouts possono aprire la strada alle unità di fanteria e che solo le tessere obiettivo sono indispensabili per la vittoria, quindi “seminate” i gettoni “esplorazione” solo nel minor numero di tessere terreno indispensabili.

Ogni gettone “esplorazione” obbliga il giocatore a prendere una carta “Fog of War” che “appesantisce” il suo gioco (provate ad iniziare un round con sole carte “Fog of War” e poi ne riparlamo!!!) per cui una volta esaurito il loro compito di apri-pista usate le carte Scout proprio per

eliminare eventuali carte “Fog of War” dalla vostra mano: se in quel momento non ne avete nessuna potete sempre farne pescare una extra al vostro avversario con l’azione “conceal”. Assioma: mai sprecare una carta “scout” con azioni inutili.

I fucilieri sono la base della vittoria perché senza di essi non si possono controllare le tessere obiettivo: essi hanno purtroppo un “fattore difensivo” piuttosto basso (4) e si muovono di una sola tessera per carta giocata. Se volete farne un buon uso cercate di avere in mano due carte Rifleman della stessa squadra per farle compiere due azioni consecutive (per esempio per spostare l’unità di due tessere nello stesso turno e farle raggiungere una posizione più coperte, come bocage o foresta). Se non avete le due carte uguali ricordate che l’azione “Inspire” del caposquadra permette di riprendere una carta e rigiocarla subito, quindi il risultato è lo stesso.



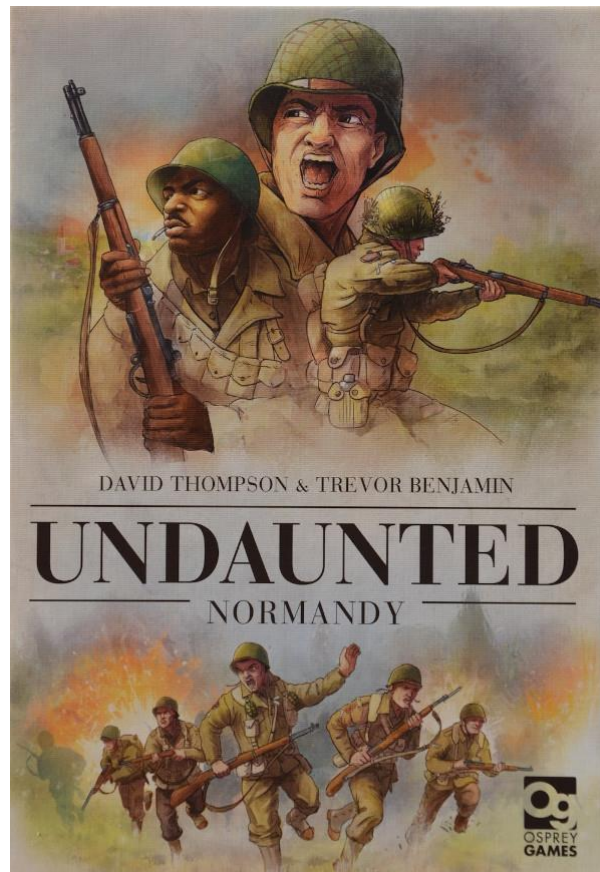
I gettoni controllo americani ed alcune tessere obiettivo. Le altre tessere servono per i rinforzi e per alcune azioni speciali non citate nel testo.

Se vi manca un solo obiettivo per vincere è il momento di avere nel mazzo il maggior numero di carte della squadra di fucilieri più vicina alla tessera: così con una carta potrete avanzare nel terreno con l’obiettivo e con l’altra effettuare l’azione “control”. Non è sempre così facile, ma ricordate che potrete sempre usare l’azione “Inspire” dello Squad Leader oppure l’azione “Command” del vostro comandante di plotone.

Come nella realtà fate attenzione a non lasciare le vostre unità troppo allo scoperto, dove potrebbero essere facilmente prese di mira da più squadre avversarie. Ci sono alcuni scenari dove una fazione si trova inizialmente in terreno scoperto anche se è dotata di mitragliatrici: usatele dunque intensamente (prelevando per prime le altre carte Machine Gunner dalla riserva con i vostri leaders) per tenere “suppressed” il maggior numero di squadre nemiche (ed in primis i cecchini, se sono previsti) ed usate le altre squadre per cercare di ridurre il numero degli attaccanti, anche a costo di abbandonare terreni con tessere obiettivo.

Il “segreto” di ogni wargame tattico infatti è uno solo: raggiungere l’obiettivo nel più breve tempo possibile ma senza sacrificare le proprie unità. Vi piacerebbe andare alla carica di una postazione difesa da una mitragliatrice pesante stando in piedi al centro della strada e camminando tranquillamente? Neppure John Wayne nei più improbabili film di guerra lo ha mai fatto, quindi cercate di immedesimarvi un po’ nel vostro plotone e non esponetelo a grossi rischi.

Commento finale



La scatola.

La domanda che ci dobbiamo porre dopo tutte queste chiacchiere è facile: **Undaunted: Normandy** possiamo considerarlo un wargame o no? La risposta è altrettanto facile: **SI**, se lo valutiamo semplicemente come “gioco” ad ambientazione militare e **NO** se vogliamo prenderlo per una simulazione storica accurata.

In entrambi i casi però le partite sono rapide e divertenti, e mettono anche una certa “pressione” ai due contendenti, alla caccia degli obiettivi necessari a vincere, per cui lo scopo degli autori è pienamente conseguito.

Inoltre, da vecchi (ma ancora attivi) wargamer riteniamo che sia proprio con titoli come questo che si possono attirare nuove leve per i wargames più complessi e più completi, per cui lo stiamo usando largamente per avvicinare nuovi giocatori a questo tipo di hobby.