

THE LAST HUNDRED YARDS

Scontri tattici durante la Seconda Guerra Mondiale



Introduzione



**BALENA
LUDENS
WARGAMES**

The Last Hundred Yards, edito da **GMT Games** nel **2019**, è dedicato agli amanti dei [wargames](#) tattici e contiene 12 diversi scenari (da giocare ognuno su una diversa mappa) che, una volta imparate le regole, possono durare da 60 a 120 minuti l'uno. Età consigliata da 14 anni in su.

Siamo verso la fine della Seconda Guerra Mondiale e gli Alleati sono già sbarcati in Normandia (Operazione Overlord, iniziata il 6 Giugno 1944) e stanno cominciando la loro avanzata per liberare la Francia e puntare con decisione verso la Germania. Le truppe americane, superato l'ostacolo dello sbarco ed i contrattacchi tedeschi che cercavano di ributtarle in mare, cominciano a dilagare nel Nord della Francia per puntare verso il Belgio e la Germania, mentre la seconda "pinza" del grande piano strategico alleato dal Sud della Francia (Operazione Dragoon, iniziata il 15 Agosto 1944) si dirige verso il Nord passando dall'Alsazia.

Tutti gli scenari del gioco mettono di fronte unità americane e tedesche a livello di Plotone e Compagnia, quindi la scala del gioco è decisamente "tattica", e d'altra parte il titolo del wargame è tutto un programma perché si riferisce al momento più pericoloso di ogni azione bellica, quello in cui le unità dei due schieramenti stanno per venire a contatto: gli ultimi 90 metri o poco più (100 yard, appunto, per utilizzare le misure anglosassoni), dove solitamente i proiettili fischiano fin troppo vicini ed il pericolo è massimo.



I componenti.

Unboxing

Aperto la scatola di **The Last Hundred Yards** siamo colpiti inizialmente dai due libretti (Regolamento e Playbook, di 28 e 32 pagine rispettivamente) che ci fanno pensare a parecchie ore di studio... ma che fortunatamente si rivelano molto più "leggeri" del previsto, anche perché il "Playbook" in realtà contiene esclusivamente esempi di gioco, alcuni turni di partite già fatte e le note dell'autore: potrete quindi leggerlo dopo aver studiato le regole e prima di giocare per meglio chiarirvi le idee.

Ci sono poi 4 fustelle di pedine pre-tagliate: una per gli americani (100 unità), una per i tedeschi (104 unità), una di soli marcatori e segnalini vari ed una con dei "numeri" in tre colori (gialli, verdi e rossi) che si useranno durante i tiri. Completano il gioco 6 mappe (280x420 mm) stampate su entrambi i lati e con grossi esagoni (33 mm, per lasciare vedere chiaramente il terreno anche quando sono occupate dalle unità), quattro schede per le missioni, di cartoncino (formato A4), quattro schede con tutte le tabelle ed un riassunto delle azioni più importanti (sempre in cartoncino formato A3), una scheda per il conteggio del tempo e delle perdite e quattro dadi a 10 facce di plastica colorata (giallo, verde, bianco e nero).

I materiali sono robusti e la grafica è davvero bellissima: notiamo anche che i bordi degli esagoni sulle mappe non sono completamente disegnati (per non appesantire l'aspetto estetico) ma hanno tutti un punto nero al loro centro che sarà utilizzato per calcolare la visuale.

Vi consigliamo di utilizzare un cutter ben affilato per staccare tutte le pedine dalle loro fustelle e di acquistare un porta-pedine di plastica trasparente per riporre le unità combattenti in modo ordinato e facilitare quindi la preparazione dei vari scenari. Utilizzare dei sacchettiini per tutti gli altri marcatori.

Vi suggeriamo anche di munirvi di un filo di refe nero sottile di circa un metro da avvolgere attorno ad un bastoncino o a un rocchetto: servirà per verificare la linea di vista durante il combattimento. In alternativa è anche possibile acquistare appositi "tracciatori" laser, ma occhio agli occhi!

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa si tratta di scegliere una missione: è bene naturalmente partire con la prima o la seconda che sono semplici, utilizzano solo unità di fanteria (con una unità di mitraglieri al massimo) e sono perfetti per iniziare ad imparare il gioco.



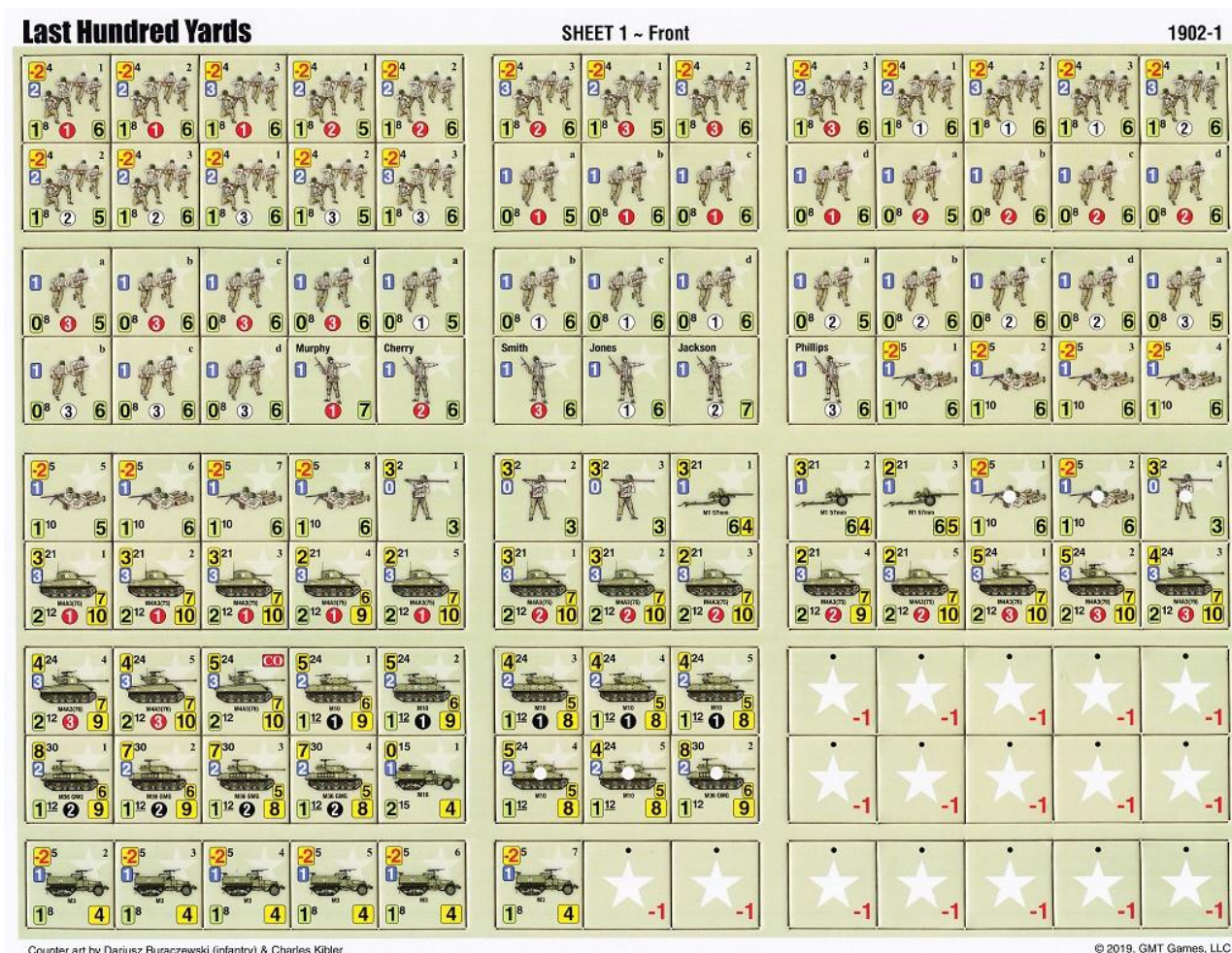
La mappa n° 1 che ci fa vedere tutti gli elementi orografici utilizzati.

Prima di iniziare il combattimento è consigliabile fare un'attenta analisi della mappa utilizzata: qui sopra abbiamo riportato la fotografia della mappa n°1 perché contiene praticamente tutti gli elementi scenici che ci servono. Potete riconoscere le foreste (per esempio quella in alto a destra, di colore verde scuro), i boschetti (ad esempio quelli in basso a destra, di colore verde chiaro), le strade, i paesi, le fattorie isolate e, molto importante, le "ondulazioni" del terreno. Nella foto si vedono chiaramente delle "linee di livello" di due tipi: quelle scure indicano una sopraelevazione importante (come la cima della collina in basso a destra) e sono tutte accompagnate da un numero

(la collina ha il n° 2) che potremmo considerare un po' come l'altezza (200 metri?), mentre quelle più chiare indicano un terreno ondulato ma che non impedisce né il movimento né la vista.

È importante fare questa “ricognizione” perché conoscere bene il terreno su cui si svolgerà la battaglia aiuterà in seguito sia nel piazzamento iniziale, sia nei successivi movimenti e quindi, in pratica, guiderà sia la tattica difensiva che quella offensiva.

Fatto ciò non resta che procurarsi le unità indicate dallo scenario scelto e schierarle in campo.



Le unità americane.

Ogni fazione ha a disposizione due Compagnie di fanteria, ognuna composta da tre plotoni di tre squadre (counters) ciascuno, e due di carri armati, costituite da 2-3 plotoni di 4-5 carri ciascuno. Le Compagnie si distinguono fra loro grazie ad un cerchietto colorato (rosso o bianco per gli Americani, come vedete nella foto qui sopra, rosso e nero per i tedeschi) ed i Plotoni con un numero da 1 a 3. E naturalmente ogni Plotone ha un suo Ufficiale comandante, rappresentato da un'apposita pedina. Per la fanteria sono fornite anche delle “Squadre ridotte” (quattro per ogni Plotone) da utilizzare sia in caso di perdite gravi (per ridurre la forza dell'unità) sia per aumentare il numero delle formazioni sul campo di battaglia (seppure a valore ridotto) se e quando necessario. Ogni scenario indica quanti e quali unità verranno utilizzate e qualche volta la composizione prevede unità “prestate” da un'altra formazione.

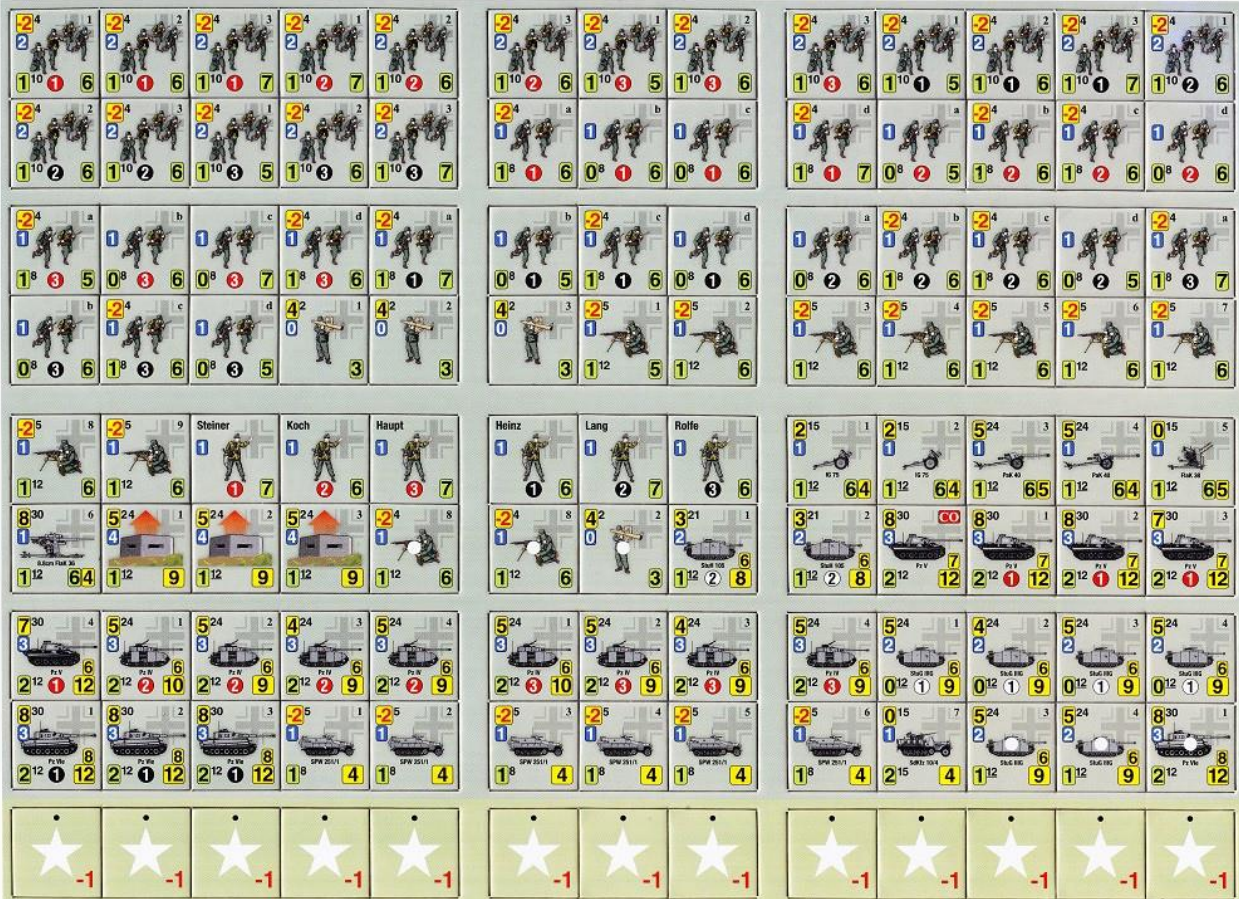
Tutte queste unità hanno i valori di combattimento stampati sulla parte sinistra della pedina:

- Il numero “giallo” in alto indica la potenza di fuoco contro i corazzati e la distanza massima di tiro (numerino piccolo in nero a fianco);
- Il numero “blu” subito sotto indica il valore durante un corpo a corpo;
- Il numero “verde” in basso indica infine la potenza di fuoco contro la fanteria e la distanza massima a cui possono tirare (numerino nero piccolo).

Last Hundred Yards

SHEET 2 ~ Front

1902-2



Counter art by Dariusz Buraczewski (infantry) & Charles Kibler

© 2019, GMT Games, LLC

Le unità tedesche.

Proviamo a fare un esempio e prendiamo l'unità di fanteria tedesca del Primo Plotone (rosso) che vedete in alto a sinistra nella foto qui sopra: essa può sparare con un “-2” ai corazzati (quindi è praticamente impossibile che un fante metta fuori uso un carro, come nella realtà, sempre che non intervenga John Wayne), combatte con un “2” nel corpo a corpo e spara con “1” alla Fanteria (vedremo più avanti quali sono le modalità).

Fanterie e corazzati invece differiscono nei valori numerici riportati sulla destra della pedina:

- Il valore “verde” della fanteria indica infatti la sua “coesione” sotto il fuoco nemico;
- I due numeri “gialli” dei corazzati indicano invece lo spessore dell'armatura: quello più grande si utilizza quando il carro viene attaccato solo sul fronte, mentre il più piccolo (che è sempre più basso) indica l'armatura laterale.

Le altre unità che vedete nelle due foto e che non abbiamo citato espressamente servono per portare sul campo di battaglia artiglieria leggera, armi anticarro, bazooka, ecc.

MISSION 5: Counterattack at Hatten

January, 1945: By December 21st, the German High Command had realized that the Ardennes Offensive was not going to reach its objectives. A sudden attack on the southern Allied front might damage the gap that Patton's Third Army had left on its shift north into the Bulge. Part of this offensive fell on the small towns of Hatten and Rittershoffen. Colonel Hans von Luck had dispatched reduced elements of the 25th Panzer Grenadier Division to take the towns, and after several days hard fighting—the American garrison surrendered. On January 9th, 1945, elements of the 14th Armored Division reacted quickly, with Sherman tanks equipped with the new 76mm guns, in an attempt to take it back.

Mission Objective: Mission ends if at the end of the game turn there are no German tanks in Sector 12 south of the river and within 2 hexes and LOS of hexes D6 and G2, or when one side *exceeds* its Casualty Differential Limit, or when the Final Score is ≥ 36 .

Forces:

★ **American:** Able Co., *2nd and 3rd Tank Plts.*, and 1 HQ tank [11 steps]

✚ **German:** 1. Kp., *3rd Tank Plt.*, and 1 StuG IIIg from 1st Assault Gun Plt. [5 steps]

Initiative DRM: American (+1)

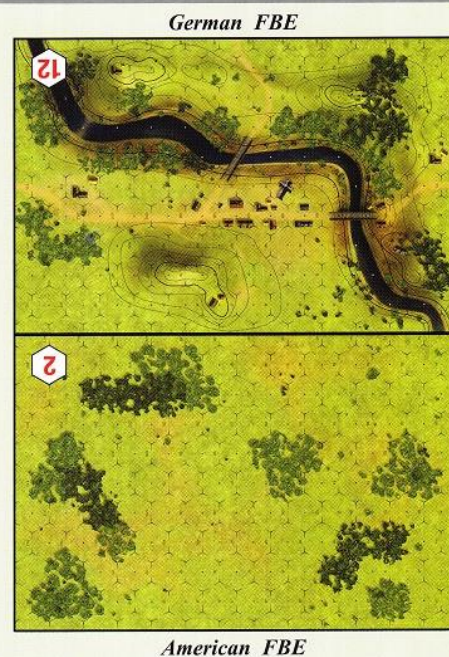
Casualty Differential Limit: American [4]; German [2]

Coordination DRM: American (+1)

Disposition of Forces: The Americans are the attackers and have the Initiative at start. The Germans set up first, hidden [see 17.9, *Hidden Placement*], in any hex in Sector 12. Each German vehicle must set up in LOS of a bridge hex. The American force enters anywhere along the Southern board edge of Sector 2.

Mission Special Rules:

1. Half hexes along the East and West board edges are not in play.
2. German StuG IIIg activates with the 1st Tank Platoon.
3. Hill levels are x2.



Victory Level:

0-25	American Victory
26-35	Draw
36+	German Victory



La scheda per eseguire la Missione 5.

La scheda della missione scelta (ne vedete un esempio qui sopra) indica chiaramente quali e quante unità avrà ogni giocatore, quali sono le modalità di schieramento (visibili o nascoste), gli obiettivi da raggiungere ed il tempo massimo a disposizione. Indica anche qual è il limite massimo delle perdite che un giocatore può subire prima di perdere la battaglia e se ci sono bonus speciali. Tutte queste informazioni vengono trasferite sulla tabella Time/Casualty Track (da piazzare in tavola accanto alla mappa) utilizzando gli appositi marcatori.

Il Gioco

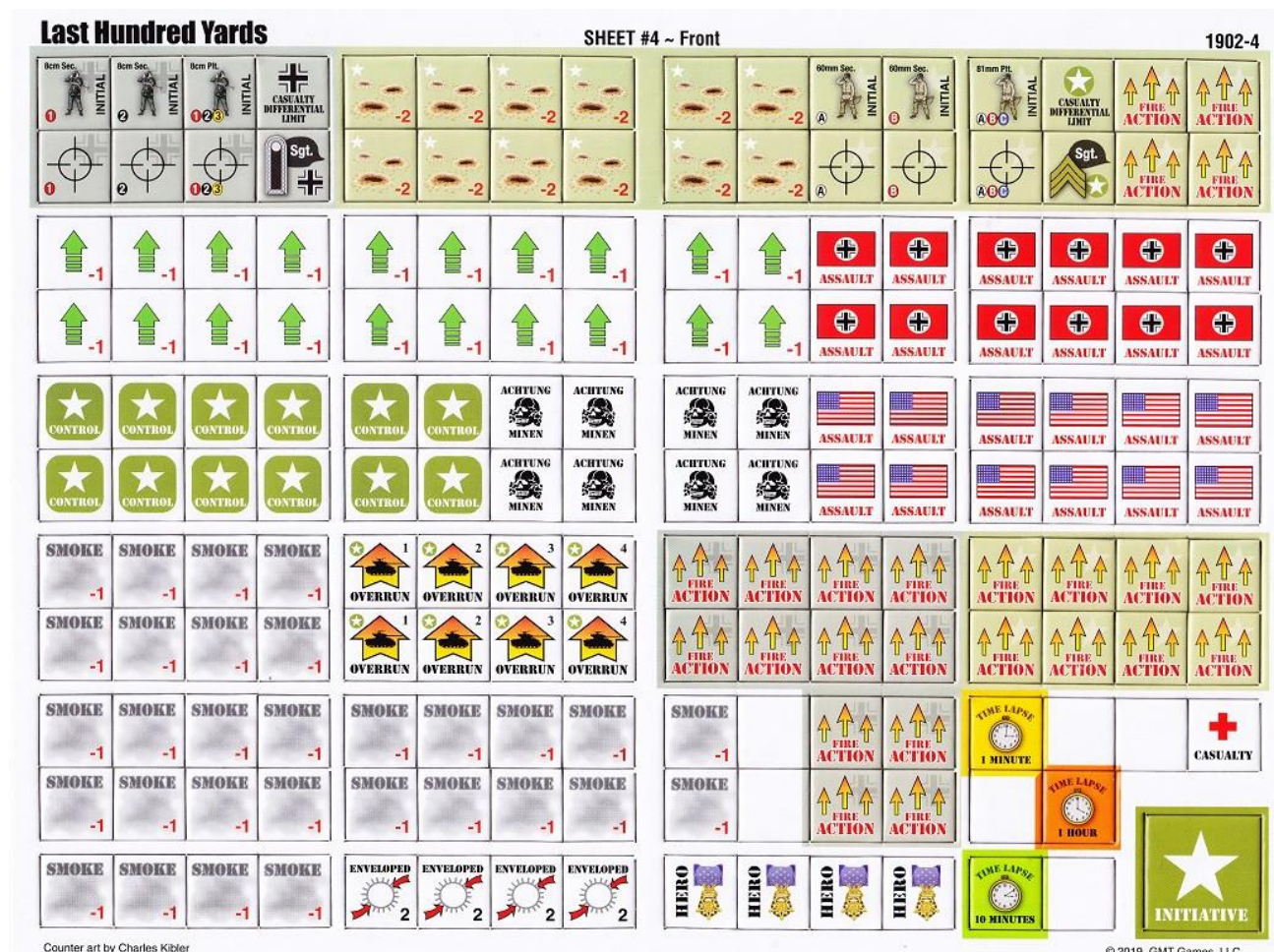
Lo scopo di questa recensione non è quello di insegnarvi a giocare a **The Last Hundred Yards**, per cui ci limiteremo a passare in rassegna la sequenza di gioco ed andremo un po' più a fondo solo sulla risoluzione dei combattimenti, ma senza mai entrare troppo nei dettagli.

Ogni turno si apre verificando chi ha l'INIZIATIVA: ogni giocatore lancia un dado D10 e chi fa il numero più alto ha diritto alla prima mossa. In alcuni scenari una delle due fazioni potrebbe avere un bonus (+1 o +2) se nel turno precedente aveva già avuto l'iniziativa, e per lui è quindi un po' più facile ripartire per primo. Se però il risultato del dado è "1" o "10" possono attivarsi degli eventi speciali (si consulta l'apposita tabella).

Il giocatore con l'Iniziativa sceglie una delle sue Compagnie (due se gli riesce un lancio di dado) e comincia subito ad attivare uno dei suoi Plotoni: quando tutte le unità del Plotone scelto hanno mosso o sparato il giocatore "passivo" può effettuare una "reazione" e muovere o sparare a sua volta con una o più delle sue unità, seppure con qualche limitazione. Attenzione: in questo gioco non si ha la "classica" alternanza dei turni ma un solo giocatore ha la piena libertà di azione, mentre l'altro può solo reagire. Dopo ogni reazione può esserci una contro-reazione del primo giocatore e

così via finché entrambi non passano oppure non esauriscono le unità a disposizione. A questo punto il giocatore “attivo” passa ad un altro Plotone e si ricomincia tutta la sequenza.

Quando tutte le attivazioni (e le relative reazioni) sono state completate si passa alla RISOLUZIONE DEI TIRI, di cui parleremo fra poco, ed agli eventuali combattimenti CORPO A CORPO. Se lo scenario prevedeva l’utilizzo dei Mortai si verifica anche se quelli che hanno sparato possono essere utilizzati nel turno successivo o se devono aspettare quello dopo. Poi si verifica quanto tempo è passato in questo turno (da 2 a 5 minuti, a seconda del risultato di un dado D10) e si spostano i relativi marcatori sulla tabella del tempo.



I diversi marcatori del gioco.

A fine turno si verifica anche se ci sono unità che, dopo tutti i movimenti, i combattimenti e le ritirate, non possono più essere viste perché si sono nascoste o c'è un ostacolo che blocca la visuale (esse vengono coperte da un segnalino che riduce le possibilità di colpirle nel turno successivo) e si effettuano alcune verifiche di routine, fra le quali una per vedere se si sono raggiunte le condizioni di vittoria.

Da quanto vi abbiamo raccontato si deduce che il vero cuore di Last Hundred Yards sta proprio nei combattimenti, da usare per costringere il nemico a indebolirsi o a ritirarsi da certe posizioni e poter quindi raggiungere gli obiettivi prefissati dalla missione. Il tempo poi gioca un ruolo cruciale: la fazione attaccante non può stare troppo ad esitare, ma deve farsi sotto il prima possibile, cercando naturalmente di non lasciare troppe unità allo scoperto per evitare che possano diventare vittima dei tiri nemici.

Un'unità può sparare ad un esagono occupato dal nemico solo se lo vede (colline, case, alberi possono infatti limitare la visibilità) e se è a distanza di tiro: inoltre più il bersaglio è lontano e meno saranno le possibilità di colpirlo. Un'apposita tabella ci dice qual è l'aggiustamento da apportare al lancio del dado in base alla distanza, al tipo di terreno in cui si trova il bersaglio, alla visibilità, a quante unità sono raggruppate insieme, ecc. Dopo aver sommato tutte le variabili che si possono applicare ad un attacco si aggiunge il valore della potenza di fuoco dell'unità che spara e si ottiene un "valore finale": non resta che prelevare un segnalino con quel valore e piazzarlo accanto al bersaglio. Naturalmente se più unità sparano allo stesso bersaglio (nella stessa fase o in fase successive) il numero dei segnalini aumenta perché se ne mette uno per ogni tiro separato e potrebbero quindi essere anche tutti diversi. La risoluzione dei tiri però non si effettua subito, ma alla fine di tutti i movimenti: i segnalini quindi rappresentano le opportunità che le due fazioni hanno di sparare al nemico DURANTE il loro movimento.



Esempio di tiri di fanteria.

Facciamo un esempio, riferendoci alla fotografia qui sopra. L'unità tedesca del Plotone 2 che si trova sul limite del bosco a sinistra (sotto al leader Koch) può sparare alle due unità americane sul bosco di fronte: il suo valore di "fuoco" è "1" (numero verde in basso a sinistra) e la distanza di tiro è di 2 esagoni, che corrisponde ad un modificatore "0" per la gittata: il nemico è nel bosco (-1) ma non ha nessun altro modificatore, quindi si deve mettere un segnalino "verde" (fanteria) di valore "0" (1+0-1) accanto alle due unità americane. Le altre due unità tedesche nello stesso boschetto non riescono a vedere i due americani sulla strada e possono quindi sparare a loro volta nello stesso esagono e con lo stesso risultato finale di prima, aggiungendo altri due "0 verde" al primo.

Le unità tedesche del Plotone 3 (a destra del leader Steiner) possono sparare all'unità nella casa di fronte (difesa "2") con un valore di $1+0-2 = -1$, oppure alle due unità americane sulla strada (valore "0" per unità allo scoperto), a distanza "5" (modificatore "-1") con un valore finale $1-1+0=0$.

Last Hundred Yards								SHEET #3 ~ Front								1902-3			
-4	-4	-4	-4	2	2	2	2	0	0	0	0	0 _E	0 _E	0 _E	2				
-4	-4	-4	-2	2				0	0	0	0	2	2	2	2				
-2	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-4	0	2	2	2	2	2	2	2				
-2	-2	-2	-2	-4	-4	-4	-4	2	2	2	2	2 _E	2 _E	2 _E	4				

Alcuni dei segnalini colorati per i tre tipi di tiri: verde per la fanteria, rosso per i mortai e giallo per i corazzati.

Nella fase di risoluzione dei combattimenti le unità accompagnate da uno o più segnalini di tiro devono verificare che succede: si lancia un dado D10 per ogni segnalino aggiungendo il suo valore al risultato (nel nostro caso 3 volte "0" sia nel primo che nel secondo attacco, che evidentemente verrà effettuato contro il nemico sulla strada) e si prende il valore finale più alto (con un 5-7-8, nel nostro primo esempio, si prende dunque il valore "8") e si confronta con la coesione dell'unità più forte dell'esagono bersaglio. Nel nostro caso si tratta di un "6", quindi l'unità viene colpita perché il valore dell'attacco supera la coesione: se era sana viene girata sul lato "in disordine" e se era già in disordine subisce una perdita (si sostituisce il segnalino della Squadra con una ridotta) mentre tutte le altre unità eventualmente presenti in quell'esagono devono fare a loro volta un test di coesione. Se poi il risultato finale è di 10 o più l'unità bersaglio subisce immediatamente una perdita e va comunque in disordine, con le altre che fanno un test di coesione.

I combattimenti con i Corazzati sono ancor più semplici: se il risultato del tiro è superiore al valore dell'armatura il mezzo è fuori combattimento, mentre se è uguale si rovescia la pedina sul lato "disrupted" e dovrà riprendersi prima di tornare operativo. Per i Corazzati si usano i segnalini "gialli".



Esempio di combattimento fra carri armati: il filo nero che attraversa il centro serve a verificare la visibilità del bersaglio.

Aiutiamoci anche qui con un esempio, facendo riferimento alla foto qui sopra. Il carro americano a sinistra non vede né il carro di fronte (a causa del bosco) e neppure quello dall'altra parte della fattoria (è coperto da una casa, come si vede dopo aver tirato un filo da centro a centro). Può quindi sparare solo al terzo carro tedesco (quello nel mezzo) con un valore di "4 giallo" senza ulteriori variazioni (i 4 esagoni di distanza non riducono la capacità di tiro): con un lancio del dado da 6 in su il carro tedesco sarà messo fuori combattimento, con 4 o meno non succederà nulla mentre con "5" il carro sarà "disrupted".

I tiri dei mortai sono simili, ma per sapere dove cadrà esattamente il proiettile bisogna eseguire prima un test di "accuratezza": si piazza un marcatore "bersaglio" nell'esagono desiderato e in base al risultato dell'accuratezza si sposta in un esagono adiacente (o si lascia sul posto) e poi si procede come al solito, usando segnalini "rossi".

In effetti la vera novità di **The Last Hundred Yards** è proprio l'uso dei segnalini, che possono accumularsi durante il turno, semplificando notevolmente il flusso del gioco ed il tempo per eseguire un turno senza spezzettarlo ad ogni tiro: basta solo ricordarsi di spostare i segnalini insieme alle unità che hanno ricevuto dei tiri.

Il combattimento "corpo a corpo" è possibile solo contro unità nemiche che si trovavano in esagoni adiacenti all'inizio dell'attivazione, in modo da ENTRARE nello stesso esagono del nemico durante la propria fase: da qui la necessità di avanzare "possibilmente" quando il nemico ha già eseguito la sua azione oppure di portare accanto all'esagono più unità, in modo che qualcuna possa entrare in

contatto dopo il fuoco difensivo. Naturalmente chi è sotto assalto cercherà di trattenere il fuoco di reazione il più possibile per indirizzarlo solo all'ultimo momento verso il nemico che lo minaccerà più da vicino

Possono eseguire il corpo a corpo anche unità che erano a due esagoni di distanza e possedevano abbastanza punti movimento da entrare a contatto col nemico, ma in questo caso prima del combattimento subiranno il fuoco difensivo (am solo se il nemico non è già ingaggiato). Anche nel "corpo a corpo" si considerano vari modificatori (la differenza del valore di coesione, il terreno, la situazione tattica, ecc.) e la loro somma si aggiunge al valore totale dell'attaccante, sottraendo poi il valore totale del difensore. Si lancia 1 D10 e si somma il risultato al totale di cui sopra, consultando un'apposita tabella che indicherà chi vince il combattimento, se e quante perdite ci sono state, di quanto deve ritirarsi il perdente, i test di coesione, ecc.



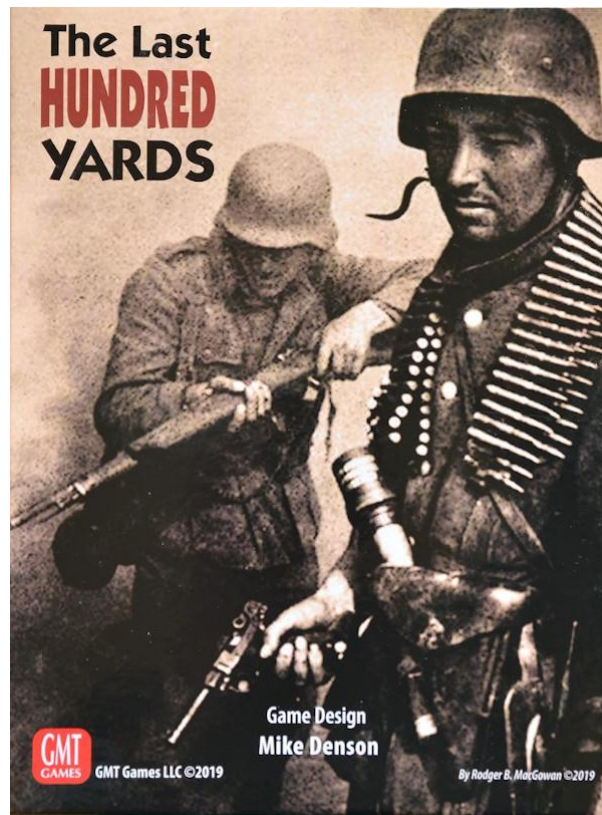
Combattimenti in corso.

Ogni "perdita" subita (da tiri o nel corpo a corpo) fa spostare un marcatore su un apposito tracciato che ad inizio partita era stato predisposto (secondo le istruzioni della missione scelta) con dei valori per il difensore e l'attaccante. Se il marcatore supera uno di questi valori il giocatore perde immediatamente la partita. Altrimenti si continua fino al raggiungimento degli obiettivi: se questo avviene entro il tempo previsto l'attaccante vince, altrimenti la vittoria va al difensore.

Qualche considerazione finale

Deve passare sempre un certo numero di anni prima di vedere sul mercato un wargame abbastanza innovativo che non scopiazza tanto gli altri che lo hanno preceduto e che propone qualche idea

nuova ed interessante. **Last Hundred Yards** è uno di questi anche se il primo approccio (lo studio delle regole) è reso un po' difficoltoso dall'uso "troppo intenso" che si fa nel testo di ben 31 abbreviazioni ricorrenti difficilmente assimilabili da chi non è di madrelingua americana.



La scatola.

Noi però, sfiniti da questo continuo ricorrere alle pagine del regolamento con queste abbreviazioni, ci siamo finalmente attrezzati con una tabella riassuntiva che ci ha risparmiato tempo ed irritazioni. A quel punto tutto si è fatto più semplice e dopo un paio di partite di prova non abbiamo più avuto bisogno di ricorrere al regolamento, anche perché TUTTO L'ESSENZIALE è stato inserito nelle varie tabelle riassuntive.

Ci si può finalmente concentrare sullo studio preliminare del piano strategico da applicare ad ogni singola missione, immaginando la sua realizzazione tattica sul terreno, come farebbe un qualunque ufficiale. Ed è a quel punto che veramente si apprezza il sistema di gioco nella sua interezza: quei marcatori colorati che ci sembravano inizialmente una "palla al piede" diventano quasi invisibili e soltanto dopo essersi concentrati sulle azioni dei nostri reparti li riprendiamo in considerazione per la risoluzione dei tiri.

I giocatori devono per forza mettersi nella testa dei loro comandanti e, dopo aver esaminato attentamente il terreno del campo di battaglia, devono cercare di adottare la migliore tattica per portare le loro truppe a contatto col nemico e sloggiarle dagli obiettivi ma senza esporle troppo al fuoco difensivo. Ci è piaciuta molto anche l'idea di assegnare un "tempo massimo" ad ogni scenario che però non è mai veramente certo: a volte una missione può durare 3-4 turni di più, altre volte finisce troppo in fretta ma allora... si può ripartire subito con la rivincita.

È un vero piacere giocare su mappe così realistiche (ed alleggerite anche da gran parte delle righe degli esagoni) con delle pedine grandi, ben realizzate graficamente e soprattutto molto chiare per quanto riguarda i "valori" da usare o controllare.

La fortuna, che esiste anche qui (come sempre nei wargames, dove vuole rappresentare il concetto imponderabile di “valore umano”) perché si devono tirare dei dadi, non è però così decisiva come succede in altri giochi: l'importante è non buttarsi allo sbaraglio, a meno che non siate di quelli che amano poi lamentarsi perché il nemico ha decimato le vostre unità solo grazie al c...ehmm ... alla dea bendata!