

## ASCARI

### Un'occhiata ai Wargames

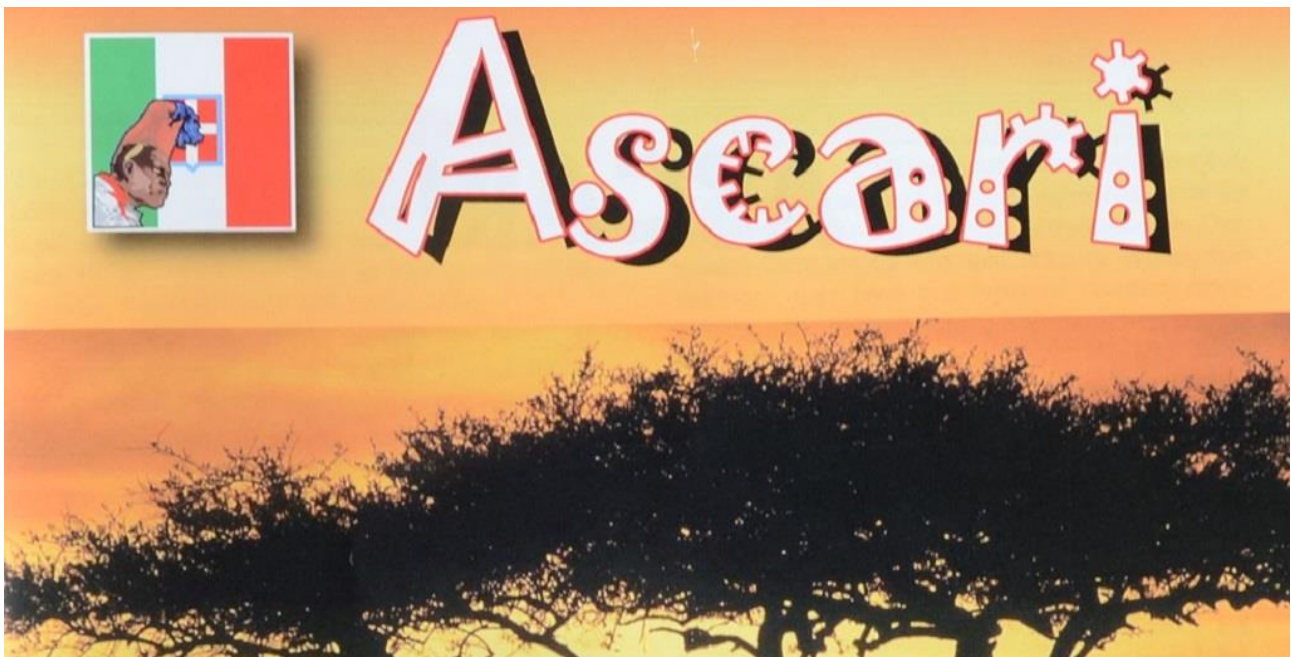
Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute dallo scrivente nel giocare qualche wargame nuovo o... d'epoca dopo averlo provato per la prima volta o riprovato recentemente.



Questa volta ritiriamo fuori dallo scaffale un gioco del 2012: lo facciamo perché ultimamente abbiamo provato alcuni nuovi scenari apparsi su Para Bellum (la rivista italiana dedicata alle simulazioni storiche, con un wargame completo in ogni numero) e allora ne abbiamo approfittato per riprovare anche altre battaglie.

**ASCARI** è un wargame tutto "italiano", ideato da Marco Campari e edito da ACIES: esso simula alcune delle battaglie "coloniali" che il giovane "Stato italiano" decise di combattere in Africa fra il 1890 ed il 1895, nel tentativo di guadagnare un certo "prestigio" in ambito Europeo.

Ma poiché le altre grandi Potenze avevano già conquistato le zone più interessanti a noi però rimasero le "briciole" (per non dire le "rogne": Somalia, Eritrea, Etiopia e Libia), cioè zone con poche risorse da sfruttare ma che avevano in compenso delle tribù bene organizzate, numerose e piuttosto bellicose (ma fortunatamente male armate (per lo meno all'inizio)).



Gli "Ascari" (la parola deriva dal turco "Askari" che significa soldato di razza araba) erano delle truppe coloniali create in zona, armate ed addestrate da ufficiali italiani: esse dettero in generale ottime prove di fronte al nemico e le simulazioni storiche di questa serie le vedono come assolute protagoniste. Il gioco contiene quattro mappe ed altrettante serie di

pedine con cui possono essere simulate le battaglie di **Agordat** (contro i Dervisci), **Coatit** (contro gli Etiopi), **Amba Alagi** (di nuovo contro gli Etiopi) e **Metemma** (Dervisci contro Etiopi). La foto qui sotto illustra i componenti del gioco.



Il numero delle unità di ogni battaglia è sempre piuttosto limitato (15-25 per gli italiani e circa il doppio per i loro nemici) ed il grado di difficoltà delle regole è medio-basso, quindi si tratta di un wargame ideale per introdurre qualche nuovo giocatore ai giochi di simulazione storica, utilizzando un argomento che riguarda da vicino la storia italiana.

Ogni battaglia inizia da posizioni definite e vede solitamente gli italiani in difesa, bene armati e con qualche pezzo di artiglieria a supporto, assaliti da forze preponderanti, molte delle quali armate solo di lancia o armi da contatto. I due schieramenti si muovono sul campo di battaglia con le truppe attaccanti che cercano di portarsi il prima possibile a contatto con la linea difensiva, potendo contare sulla maggioranza numerica per sopraffare il nemico. Gli italiani invece sfruttano la loro posizione difensiva, e soprattutto il “fuoco” delle loro batterie e dei fucilieri, per assottigliare al massimo le fila delle unità nemiche prima che arrivino allo scontro.

## Le pedine utilizzate in Ascari



I movimenti devono essere effettuati con una certa lentezza per dare la possibilità al nemico di dichiarare un eventuale “tiro di opportunità”: in tal caso l’unità si arresta nell’esagono da cui stava per muovere e subisce il fuoco del nemico.

Se non viene colpita può continuare il suo movimento (con le stesse modalità perché potrebbe diventare il bersaglio di un’altra unità di tiratori), altrimenti subisce un “passo di perdita” e deve essere girata sul dorso (dove ha dei valori più bassi) oppure viene eliminata se era già stata colpita precedentemente.

I tiratori (cannoni e fucilieri) possono dunque sparare due volte in un turno (fuoco di opportunità nella fase del nemico, pur con qualche "malus", e fuoco offensivo nella loro) e spesso questi tiri sono il fattore più importante della battaglia, soprattutto se vengono effettuati a corta distanza, quando non ci sono modificatori negativi.

Marcatori vari usati nel gioco



Una delle caratteristiche di ASCARI è che i combattimenti si eseguono impilando le unità nemiche nello stesso esagono. A questo punto ciascuno somma la “forza” delle sue unità, aggiunge eventuali modificatori dovuti al comandante, al terreno, ecc. e lancia un dado "D6" per ottenere il risultato finale:

- Se i due risultati sono uguali l'unità del giocatore attivo deve ritirarsi nell'esagono da cui era arrivata;
- Se la differenza fra i due totali è di 1-2 punti il giocatore con il valore più basso deve ritirare la sua unità di un esagono;
- Se la differenza è di 3 o più punti il perdente deve ritirarsi di un esagono e subire una perdita;
- Se la differenza è di più del doppio il perdente viene eliminato direttamente.

Le battaglie si vincono solitamente occupando certi esagoni “obiettivo” e/o eliminando un certo numero di unità nemiche.

## Le unità per la battaglia di Agordat



Nella confezione (venduta in una busta trasparente senza scatola e senza dadi per ridurre i costi ed offrire il gioco ad un prezzo più che ragionevole) sono presenti, come avevamo anticipato, le seguenti battaglie: Agordat, Coatit, Amba Alagi e Metemma. Altre battaglie che utilizzano questo sistema sono state pubblicate in seguito sulla rivista Para Bellum (Saganèti e Rorke's Drift).

Le battaglie di **ASCARI**, come abbiamo visto, non sono molto complesse, sia per il ridotto numero di unità che utilizzano, sia per un regolamento volutamente semplificato al massimo per renderlo accessibile anche a chi non ha molta esperienza di wargames.

## Battaglia di Agordat



Sono tutte abbastanza veloci (raramente si raggiungono le due ore, ed anche in questo caso solo con quelle con il maggior numero di unità) ma non sono prive di decisioni da prendere: dove piazzare le proprie unità per avere l'area di fuoco più ampia possibile, quando effettuare un ripiegamento su posizioni meglio difendibili, come organizzare gli attacchi per minimizzare le perdite, ecc.

### Unità di Amba Alagi



L'attaccante non dovrebbe mai caricare a testa bassa il nemico con ondate successive di guerrieri, contando sul loro numero, perché farebbe semplicemente il gioco del suo avversario, il quale potrebbe decimare le unità nemiche con i suoi tiri (specialmente di artiglieria) alla media e corta distanza. Meglio dunque avanzare con ordine ed una volta entrati nel raggio di tiro del difensore schierare le unità meno importanti in prima fila per assorbire i tiri ma arrivare poi a contatto con quelle più forti nel corpo a corpo, protette fino all'ultimo da compagni pronti a sacrificarsi quasi tutti per loro.

## Dettaglio della battaglia di Amba Alagi



Diamo allora un'occhiata più da vicino alle battaglie proposte nella confezione:

- **Agordat:** è una cittadina eritrea situata a circa 150 km dalla capitale Asmara. Qui, al comando del Colonnello Arimondi, si trovava una guarnigione forte di circa 70 ufficiali e soldati italiani, con 8 cannoni e circa 2.300 Ascari. Il 21 Dicembre 1893 fu assalita da circa 10.000 dervisci mahadisti (metà dei quali armati di fucile) che, sorpresi dallo schieramento “in linea” degli italiani (erano abituati al “quadrato” inglese) subirono un fuoco di fucileria e cannonate così intenso da metterli in fuga con grandi perdite.

## Unità per la battaglia di Coatit



- **Coatit:** è un paese Eritreo a pochi chilometri dal confine con l'Etiopia, e fu proprio qui che il 13 gennaio 1895 circa 15.000 etiopi di Ras Mangascià attaccarono le truppe del Generale Baratieri, inviate nella regione del Tigré per soffocare una rivolta e prendere il controllo dell'area mentre proseguivano le trattative di alleanza con Re Menlik. Anche qui la vittoria fu degli italiani, con gravi perdite per gli etiopi (che persero un terzo dei guerrieri).

Dettaglio battaglia di Coatit



- **Amba Alagi:** è invece uno dei monti più alti della regione del Tigré e fu teatro di parecchi scontri armati fra cui la battaglia presa in esame, dove circa 30.000 guerrieri Etiopi attaccarono un distaccamento italiano, comandato dal Maggiore Toselli e composto da soli 2500 uomini che fu annientato grazie anche ad una serie di errori strategici fra il comandante diretto (Arimondi, che disse loro di attestarsi sulla montagna in attesa dei rinforzi che stava per mandare) ed il generale Baratieri (che invece ordinò un ripiegamento generale, ordine che purtroppo non arrivò mai a Toselli, ormai circondato dal nemico).
- **Metemma:** si tratta di un paese etiopico al confine con il Sudan e vide un grande scontro fra 85.000 mahadisti sudanesi dell'Emiro Tummal attaccati da circa 150.000 etiopi del Negus Giovanni IV. La vittoria alla fine andò ai mahadisti (che avevano postazioni difensive importanti), ma le perdite di entrambi gli schieramenti furono così elevate che potremmo considerarla una vittoria di Pirro.

## Campo di battaglia di Metemma: qui non ci sono italiani

**Metemma** March 9th, 1889

**Terrain Types Chart**

Clear	Slope	Hilltop	Trail-Road	Palmettes	Water	Zeriba	Shrubby
-------	-------	---------	------------	-----------	-------	--------	---------

**General Sequence of Play**

1. Flip the Game Turn counter to indicate the active player (Flag).
2. Active player movement, immediate Melee resolution and optional inactive player Opportunity Fire (Inf-Artillery).
3. Active player Fire Phase (Inf and Artillery).
4. Administrative Phase removes all Opportunity Fire and Fire markers - then all the markers on the active player's units only (i.e. movement, retreat and combat markers).
5. Return to point 1 till the achievement of the Victory conditions. On the Turn Track, advance the Turn counter one box till both players do complete their own active Phase. Then return to the point 1.

**Fire Combat Table**

DRM (SR) for Opportunity Fire, Movement, Combat: +1  
 DRM (SR) for Support Fire (Italians only): +1

Range	Italians	Dervishes, Ethiopians & Bands
1	3-4-5-6	4-5-6
2	4-5-6	5-6
3	5-6	6
4	5-6	6

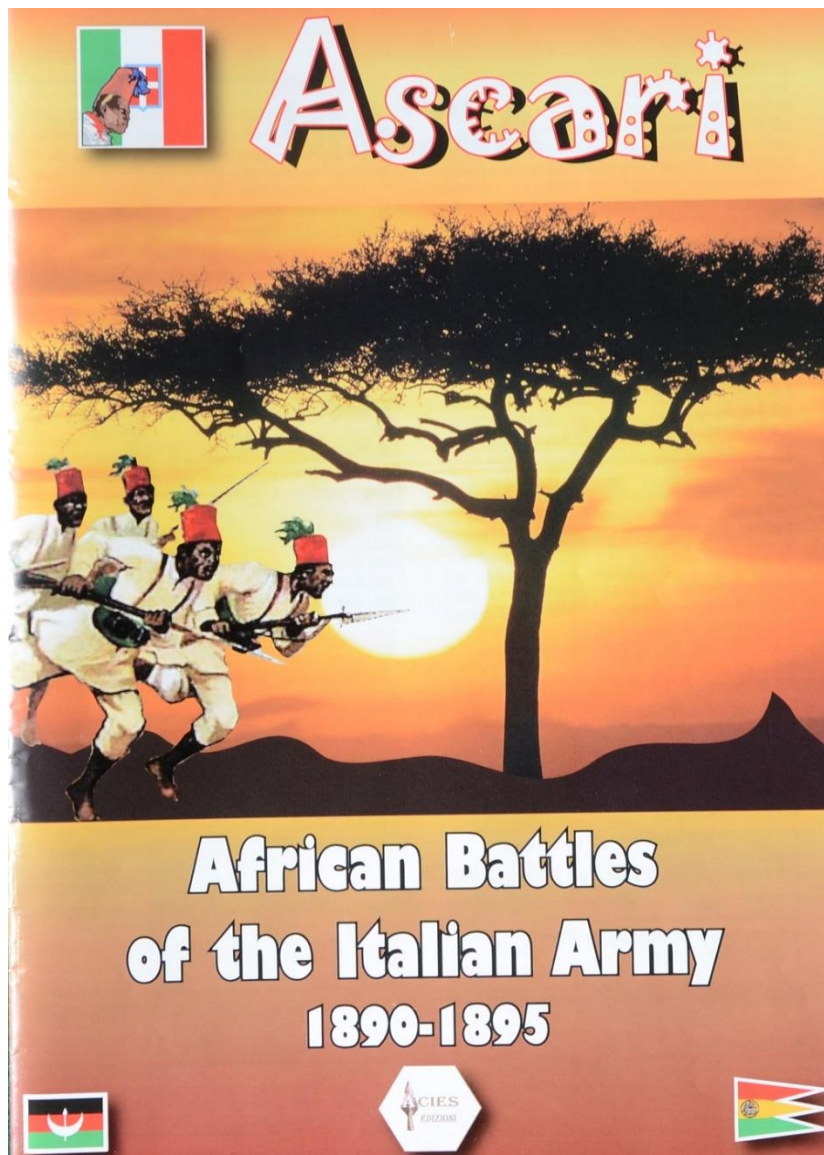
Note: Black Double Hit result, other Single hit result.  
 Apply (SR) and stop losses to the target unit.  
 Leaders: if the target has a Leader stacked and receives one more hit, roll a d6; with a result of 5 or more the Leader receives an hit.

**Melee Table**

Melee Cumulative Value (MCV) = unit Strength +1. DRMs: +1SR

Units MCVs Differential	Result
Same values	Active player unit retreats in the start hex
MCV superior by 1 or 2	Inferior MCV unit retreats 1 hex
MCV superior by 3 or 4	Inferior MCV unit retreats 1 hex and receives 1 Hit
MCV more than double	Inferior MCV unit is eliminated

Se cercate un wargame di difficoltà medio-bassa e su un argomento poco trattato dalle grandi “case” americane questo ASCARI può fare per voi, e magari vi farà incuriosire al punto da andarvi a rileggere cosa successe effettivamente in quel periodo, con uno Stato Italiano che muoveva i primi passi sulla scena Internazionale ma che voleva già mostrare i “muscoli”.



Puoi vedere la scheda del gioco e qualche informazione supplementare sul sito [Big Cream](#)



Titolo: Ascari

Editore: ACIES

Anno: 2012

Autore: Marco Campari

Numero di giocatori: 2