

THUNDER AT CASSINO

La Campagna d'Italia si blocca a Cassino



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, per i più recenti, o riprovato recentemente per i titoli "classici".



Non seguiremo un ordine ben preciso, ma cercheremo di fornire le nostre impressioni al termine di una partita, in modo da dare qualche informazione quasi a... caldo alle persone interessate.

Cercheremo anche di privilegiare, nei limiti del possibile e della disponibilità, i wargames prodotti in Italia, oppure con autori italiani o con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma naturalmente parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, partendo da avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti, a seconda delle partite che faremo usando, appunto, sia le novità che giochi ormai "classici" di editori europei o americani.

Oggi torniamo in Italia durante la Seconda Guerra Mondiale, e più precisamente nella valle del Liri, vicino a Cassino, per descrivere la simulazione di una delle più complesse battaglie che si combatterono sul nostro suolo: **Thunder at Cassino**

Nel giugno 1943 prendeva inizio la Campagna d'Italia, voluta dagli alleati per colpire il Paese più debole dell'Asse: dopo essere sbarcati in Sicilia ed avere costretto le formazioni italiane e tedesche

a riattraversare lo stretto di Messina per evitare un accerchiamento, le truppe americane del generale Patton e quelle britanniche del generale Montgomery si riversarono in Calabria, prima e poi nella zona di Salerno, con due altri sbarchi poco contrastati dal nemico che si ritirava verso le fortificazioni che erano state costruite sull'Appennino (la famosa Linea Gustav).

Le difese tedesche e le truppe di élite mandate a presidiarle fermarono l'avanzata alleate su entrambi i fronti, quello Adriatico e quello Tirrenico, e le pesanti perdite subite costrinsero gli alleati a fermarsi e ripensare la loro strategia: fu così deciso che ci sarebbe stato un altro sbarco a Nord di Roma e più precisamente ad Anzio, per alleggerire la pressione nella zona appenninica.

L'Abbazia di Montecassino dopo il bombardamento alleato



Così il 16 gennaio 1944 le truppe alleate della 5° Armata (generale Clark), dopo un pesantissimo bombardamento che distrusse completamente la famosa Abbazia di Montecassino, ripresero i loro attacchi nella valle del Liri, l'unica dove potessero transitare agevolmente i mezzi corazzati e gli autocarri con uomini e rifornimenti. L'idea era quella di far convergere le migliori unità tedesche nella zona, sguarnendo il litorale di Anzio e Nettuno, ed iniziare lo sbarco. Naturalmente anche i Tedeschi avevano valutato con esattezza questa possibilità ed avevano dunque fortificato l'intera area attorno alla città di Cassino e fino ai contrafforti della montagna, su cui si trovava la famosa Abbazia.

Thunder at Cassino ci permette di rivivere a livello tattico la battaglia di Cassino (durata dal 17 Gennaio al 18 Maggio 1944) con un sistema di gioco mutuato da **STORM OVER ARNHEM**, sempre edito da Avalon Hill ed utilizzato anche per altri due wargames della stessa ditta (**Breakout Normandy** e **Turning Point: Stalingrad**), oltre che da **MMP** (**Monty's Gamble: Market Garden** e

Storm over Stalingrad), Spearhead Games (Bloodiest Day e They Met at Gettysburg, entrambi sulla Guerra Civile Americana), ecc.

La mappa del gioco



La mappa, un piccolo capolavoro artistico, mostra in dettaglio l'intera area attorno a Cassino e sui contrafforti montagnosi fino al Monastero: essa è divisa in 68 aree di taglia e misura variabili per adattarle al territorio (strade, fiume, edifici, ecc.). Sono state create tre distinte zone: la città di Cassino ed i suoi immediati dintorni; il resto del territorio, montagne incluse; le zone limitrofe, rappresentate da caselle rettangolari attorno alla mappa, collegate fra loro e alle strade di accesso al territorio.

Le unità sono a livello di Compagnia e sono divise in Fanteria (13x13 mm), Corazzati ed Artiglieria (16x16 mm), oltre a Marcatori di diverso tipo e dimensione (rovine, fumo, esplosioni, controllo area, ecc.): esse mostrano la silhouette dei mezzi o degli uomini. Poiché la 5° Armata americana raggruppava in realtà contingenti di diverse nazionalità (Americani, Indiani, Neo Zelandesi, Britannici, ecc.) ed anche nel gioco i counters hanno colori diversi (verde oliva, marrone, rosso, ecc.). I tedeschi invece sono tutti colorati del classico grigio-verde.

Dettaglio delle unità Alleate: quelle con la striscia colorata sono "committed"



Tutti i combattenti hanno due facce: quella anteriore (chiamata “uncommitted” nel testo) mostra i dati dell’unità rappresentata (unità di appartenenza, fattore di attacco e di difesa, movimento e valore nel combattimento corpo a corpo) mentre sul retro (“committed”) resta un solo dato: il fattore di Difesa. Questo perché la meccanica del gioco si basa appunto sulla possibilità che le unità siano “fresche e in allerta”, pronte a difendersi o a sparare sul nemico (lato “A”) oppure affaticate e quindi più deboli se contrattaccate (Lato “B”).

Dettaglio delle unità Tedesche



Vediamo dunque la sequenza di gioco di **Thunder at Cassino**:

- - Il primo turno è preceduto da una fase di bombardamento delle forze alleate: per ogni area della zona di Cassino si devono tirare due dadi a sei facce (2D6) mettendo un contrassegno di “rovina” se il risultato è superiore a “3”. Dopo il bombardamento si verifica anche se qualche unità tedesca è stata colpita (si gira sul dorso) o seriamente danneggiata (si toglie dal gioco);
- – In seguito ogni turno inizia con una fase dei “Rinforzi” (quelli disponibili sono stampati su apposite schede) durante la quale si mettono le nuove unità nelle aree indicate;
- – A questo punto inizia la fase dei movimenti e dei tiri, da effettuare ad “impulsi” (caratteristici di questa serie): i giocatori si alternano per muovere una o più unità a turno, oppure per sparare con le loro unità “uncommitted” contro il nemico che si trova nella stessa area o in una adiacente. Tutte le unità che hanno mosso o sparato vengono girate sul lato “committed” e diventano quindi più vulnerabili (il loro valore in difesa si riduce notevolmente) e possono spesso contare solo sul fattore difensivo del terreno in cui si trovano;
- – Terminati i movimenti (servono due “passo” consecutivi dei giocatori oppure non ci devono essere più unità “uncommitted”) si risolvono i combattimenti corpo a corpo nelle aree occupate da unità delle due fazioni.

Al termine del nono turno di gioco si verifica se si sono raggiunte le condizioni di vittoria, che si basano solo sul numero dei Punti Vittoria (PV) acquisiti dagli Alleati: su alcune aree della mappa sono infatti stampati dei numeri che diventano PV se gli alleati hanno il controllo completo di quelle aree.

La vittoria va a Tedeschi o Alleati in base a quanti PV questi ultimi hanno accumulato: fino a “14” si tratterà di una vittoria tedesca, a “15” è un pareggio e da “16” in su una vittoria alleata. In caso di pareggio gli alleati possono accontentarsi o allungare di altri 6 turni la partita per cercare la vittoria, ma in tal caso la soglia sale a “22” PV.

Set-Up del gioco: gli Alleati devono ancora entrare in campo ma hanno già bombardato la zona.



Thunder at Cassino prevede quattro scenari: due introduttivi con i soli turni 8-9 (Assault on Castle Hill e Counterattack at the Roundhouse) uno per la Campagna intera (Thunder at Cassino) ed uno per i turni extra 10-15 (The Final Days) da usare in caso anche in caso di pareggio, come abbiamo visto, se l'alleato vuole estendere il gioco. Ogni scenario utilizza una scheda con l'ordine di battaglia (OOB) delle due fazioni e tutti i rinforzi che dovranno entrare in gioco.

Le regole sono facilmente “digeribili” e facili da comprendere ed applicare: il gioco però è sempre molto lungo (prevedete 5-6 ore per la campagna completa) soprattutto a causa del meccanismo delle attivazioni ad “impulsi”: i due avversari infatti al loro turno devono decidere se e quali unità utilizzare (per muoverle o per sparare) e potrebbero anche pensare di muoverne una sola alla volta, se la situazione tattica lo esige.

Esempio di attacco Alleato dopo il primo turno



In generale il peso dell'attacco è ovviamente sulle spalle degli Alleati, i quali devono entrare (fisicamente) sul campo e quindi nel primo turno tutte le unità in campo saranno "committed", con i tedeschi pronti ad un intenso fuoco difensivo (o per lo meno quelli che durante il bombardamento iniziale non hanno subito danni).

Le regole del movimento possono essere piuttosto limitative perché le unità si muovono pagando un certo numero di Punti Movimento (PM) a seconda delle zone in cui vogliono entrare: 1 PM per le aree libere e senza mitragliatrici nemiche in zone adiacenti; 2 PM per aree vuote adiacenti a mitragliatrici nemiche; 3 PM per aree occupate dal nemico, ma senza mitragliatrici; 4 PM per aree con il nemico e le sue mitragliatrici. I mezzi corazzati sono ovviamente molto più veloci, ma il loro movimento può essere limitato o addirittura impedito dalle "rovine" causate dal loro stesso bombardamento, quindi per entrare in una di queste aree devono superare un lancio con 2D6.

Inoltre il numero massimo di unità che può occupare una singola area (10 fanterie, 3 corazzati ed 1 Osservatore) limita ulteriormente le possibilità di assalire le linee nemiche (abbastanza deboli all'inizio) con forze troppo preponderanti. L'Alleato dovrà quindi utilizzare le unità del Genio per liberare certe aree dalle "rovine" (facilitando il movimento dei Corazzati) ed entrambe le fazioni potranno attivare i loro Osservatori per indirizzare dei colpi di artiglieria pesante (fuori campo) nelle aree da "ammorbidire" prima dell'assalto (e qui gli Alleati hanno un grosso vantaggio). Ogni attacco dovrà inoltre essere pianificato bene, possibilmente facendolo precedere da un nutrito fuoco di fucileria (da aree adiacenti) per mettere fuori uso qualche nemico prima di avanzare con le truppe d'assalto.

Attacco Alleato verso il centro di Cassino

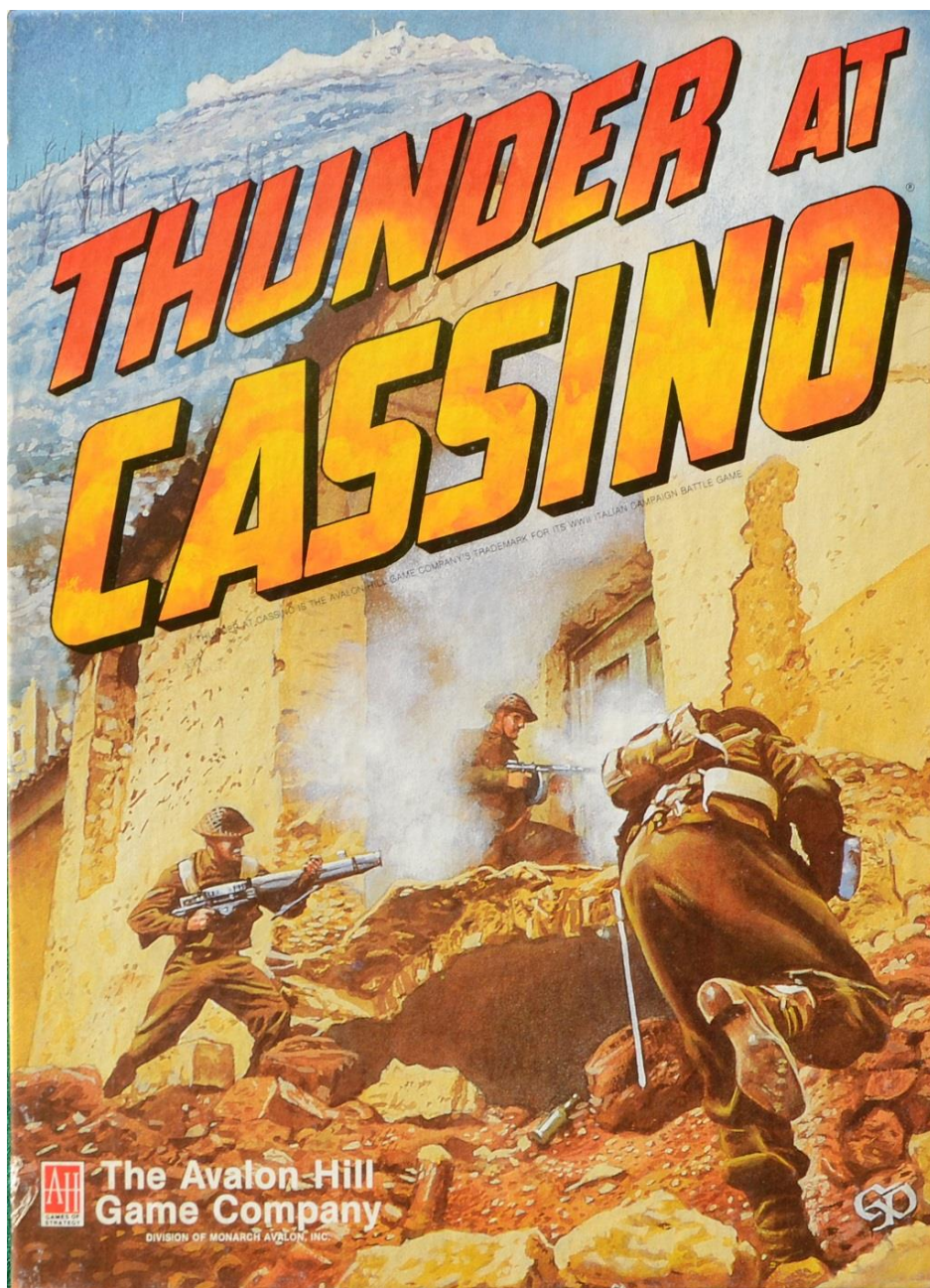


La risoluzione dei combattimenti è molto interessante e si esegue al termine dei movimenti e dei turni, quando tutte le unità sono “committed”. Si procede area per area (dove ci sono unità dei due schieramenti) e si portano tutti i pezzi fuori mappa, girandoli sul lato “uncommitted” per poter usare il loro effettivo valore: il difensore sceglie per primo quali unità usare e contro quali nemiche poi lancia un dado D6 per ogni “accoppiamento”: un risultato di “6” al dado significa l’eliminazione del nemico (ma i tiri sono in contemporanea e quindi prima di eliminare un pezzo gli si lascia la possibilità di sparare a sua volta). Naturalmente più unità possono attaccare lo stesso bersaglio per avere maggiori opportunità di colpirlo (ogni unità extra aggiunge un +1 al tiro del dado).

Questo significa, in termini pratici, che se si vuole conquistare un’area ben difesa bisogna per prima cosa bombardarla con l’artiglieria pesante, come successe nella realtà, poi usare le unità più forti (mitragliatrici) in una o due aree adiacenti per ammorbidire ancor più il bersaglio (girando il maggior numero di nemici sul lato “committed” perché non possano sparare) ed avanzare infine con un congruo numero di fanteria d’assalto, sapendo che i difensori rimasti intatti sicuramente ne colpiranno qualcuna, mettendola fuori giuoco.

Sloggiare i tedeschi dalla città (dove il fattore difensivo è più alto e loro sono dunque meno vulnerabili ai tiri) non è un compito facile, ma la potente artiglieria di cui dispongono gli

La scatola del gioco



Titolo : Thunder at Cassino

Editore: Avalon Hill

Anno: 1987

Autore: Allen Courtney

Artisti: Charles Kibler e George Parrish

Numero di giocatori: 2