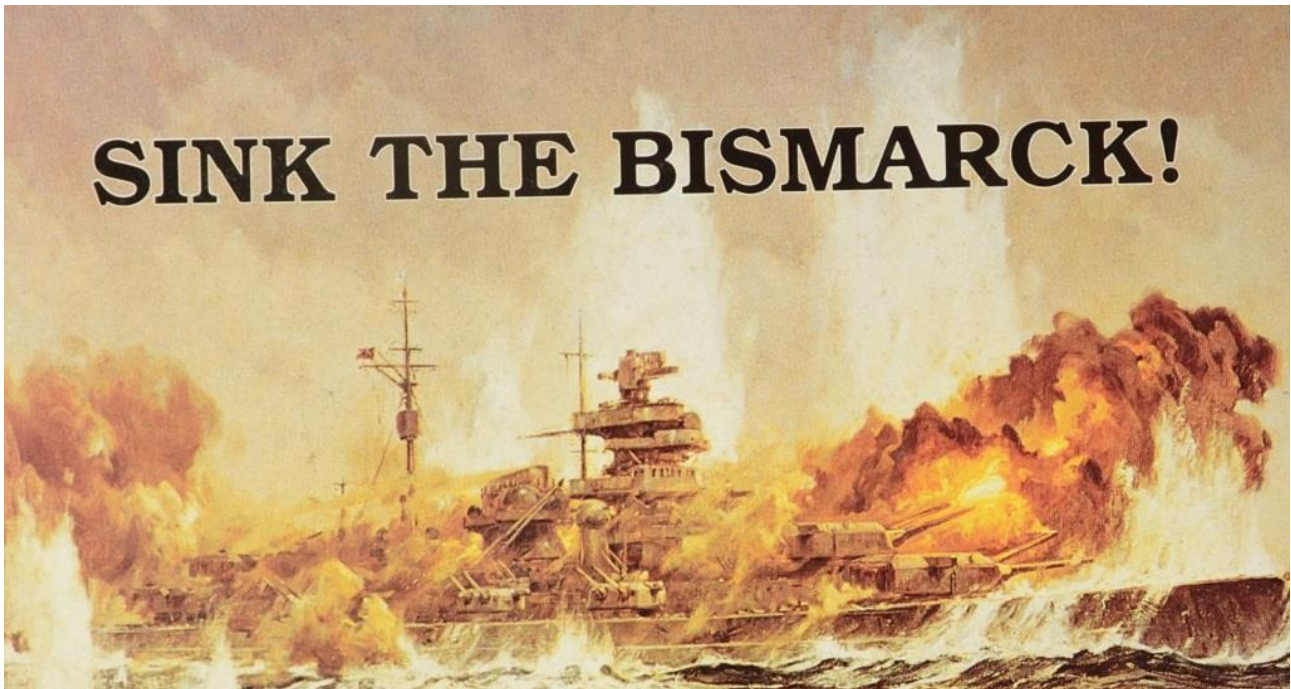


SINK THE BISMARCK

Tutte le flotte britanniche alla ricerca della super corazzata tedesca



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo, dopo averlo provato per la prima volta, o... d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.



Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di "trasferirle" su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazione quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti. Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e

testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Facciamo allora un "piccolo" passo indietro nella storia e voliamo in Norvegia, dove troviamo la corazzata tedesca Bismarck, accompagnata dall'incrociatore Prinz Eugen, mentre sta salpando dal porto di Bergen: è il 21 maggio 1941 e siamo nel pieno della Seconda Guerra Mondiale. Vista la netta inferiorità della marina tedesca rispetto a quella britannica lo Stato Maggiore germanico aveva

deciso di evitare scontri diretti e di usare tutte le sue navi più potenti per attaccare i convogli che attraversavano l'Atlantico per rifornire l'Inghilterra.

La Bismarck era una corazzata di tutto rispetto, superiore alla maggioranza delle navi britanniche, con i suoi 62 cannoni (di vario calibro) ed un'armatura di 330 mm di acciaio: per questo motivo parecchie spie britanniche controllavano ogni movimento a bordo e attorno alla nave e pattuglie di navi inglesi incrociavano sempre al largo delle coste norvegesi, pronte ad intercettare il nemico.

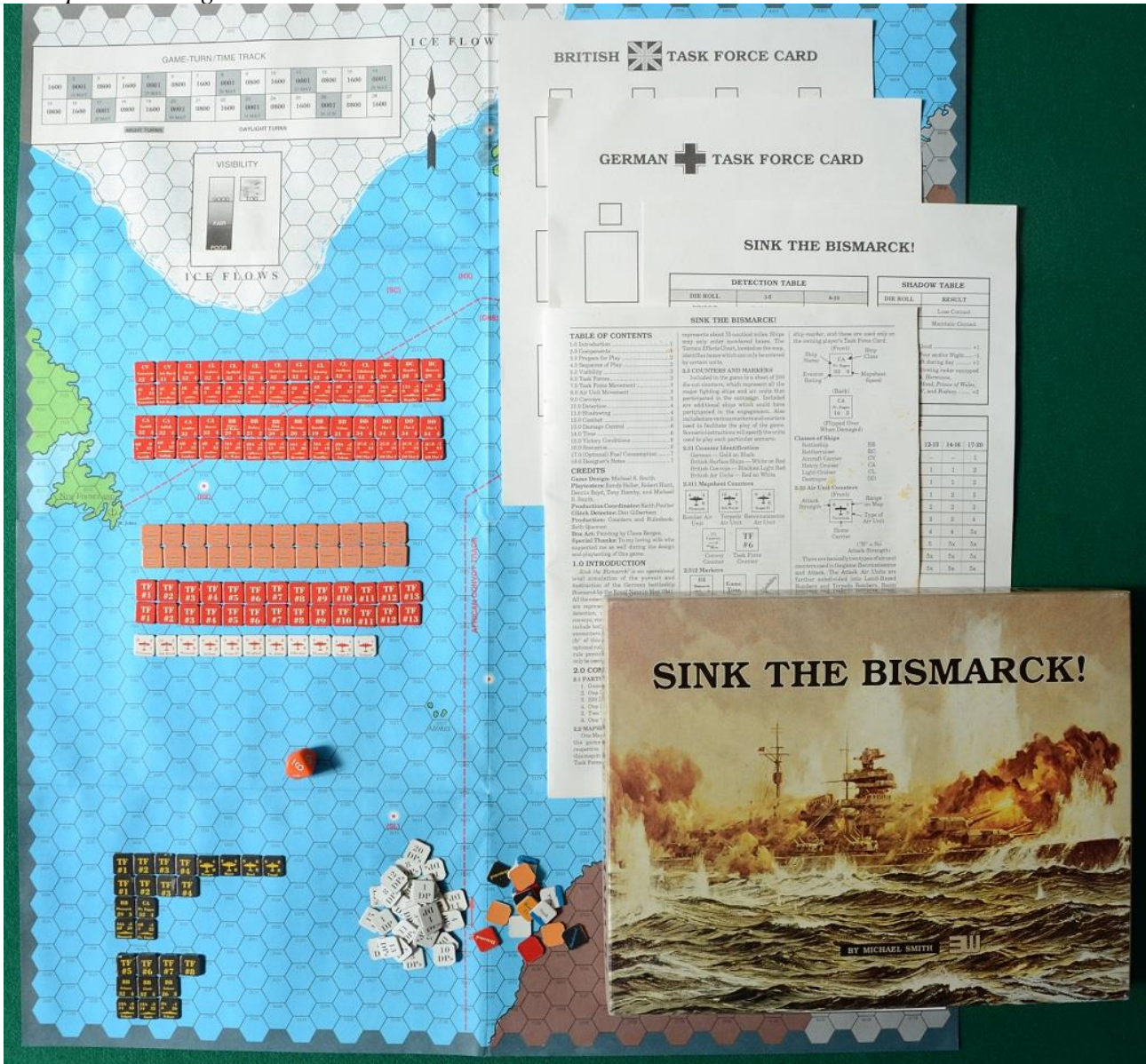
La corazzata Bismarck in movimento



Dopo avere abbandonato il porto il convoglio tedesco puntò direttamente sul canale di Danimarca per raggiungere l'Atlantico, ma fu presto intercettato da una squadra inglese di cui facevano parte l'Incrociatore Hood (la più grande nave da guerra della marina inglese) e la Prince of Wales: nella battaglia che seguì la Hood venne affondata e la Prince of Wales colpita duramente. La Bismarck subì invece lievi danni, ma necessitava comunque di qualche riparazione prima di dirigersi verso l'Oceano Atlantico, per cui il suo Comandante decise di proseguire la sua rotta verso Brest, in Francia, dove c'erano dei cantieri navali sotto il controllo tedesco.

Naturalmente tutte le flotte inglesi furono inviate verso le navi nemiche, ma la Bismarck riuscì a sganciarsi entrando nell'Atlantico: iniziò così una vera e propria caccia sul mare che vide anche l'impiego della intera forza "H", normalmente stanziata a Gibilterra, e fu proprio questa flotta che, posizionando le navi sue "a rastrello" in una vastissima area oceanica, riuscì ad intercettare il nemico, mentre le altre flotte britanniche, ingannate dalle manovre tedesche, erano partite in direzioni sbagliate. Raggiunta e colpita con alcuni siluri dagli aerei partiti dalla portaerei Ark Royal la Bismarck fu alla fine costretta ad accettare battaglia e fu affondata dalla King George V il 27 Maggio 1941.

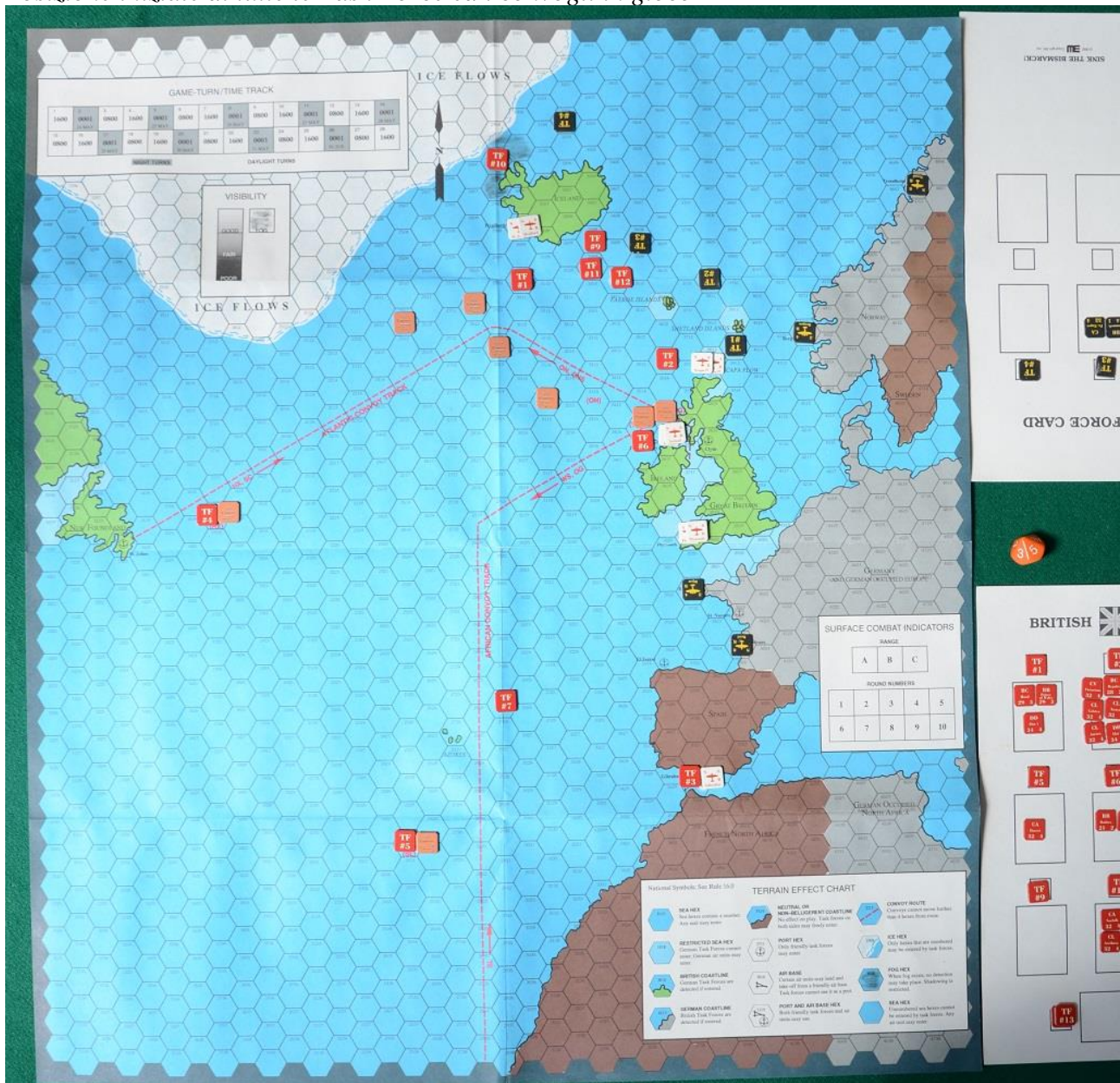
I componenti del gioco



Sink the Bismarck, edito nel 1992 da 3W (World Wide Wargames) non deve essere confuso con il gioco della Avalon Hill che porta lo stesso nome e da cui comunque ha preso ispirazione l'autore, Michael Scott Smith. Si tratta di una battaglia navale un po' atipica, durante la quale sulla mappa (che rappresenta l'Atlantico del Nord e la parte occidentale dell'Europa) si muovono solo dei segnalini che indicano delle "Task Force" (TF) composte da una o più navi da combattimento di cui l'avversario non conosce però né il numero né il tipo e deve quindi cercare di scoprirli prima di eseguire un attacco.

Ad ogni TF sulla mappa corrisponde una casella su un'apposita scheda: qui però il segnalino che porta lo stesso numero viene posizionate coperto, quindi l'avversario può vedere come sono distribuite le navi nelle varie caselle ma non può associare queste navi alle relative TF in mare: deve quindi effettuare delle azioni di ricerca. Queste ultime possono essere eseguite da navi o da aerei ricognitori e sono tanto più precise quanto migliori sono le condizioni meteorologiche. Alcune TF potrebbero però essere dei "Dummy" (ovvero false formazioni utilizzate solo per confondere il nemico) che una volta identificati vengono tolti dalla mappa.

Posizione iniziale di tutte le Task Force ed i convogli in gioco



In mare appaiono anche dei “Convogli” (da 8 a 12) costituiti da navi da trasporto con rifornimenti vari per gli alleati: essi si muovono di una sola casella a turno ed hanno delle rotte più o meno prestabilite da seguire: alcuni convogli sono protetti da navi da guerra, soprattutto nelle zone più “calde” (vicino alle destinazioni) dove la Bismarck potrebbe colarle a picco per guadagnare i Punti Vittoria (PV) stampati sul retro della pedina. Anche in questo caso ci sono convogli “Dummy” che non assegnano alcun PV ma che servono comunque a far perdere tempo (ed a fare uscire allo scoperto) le navi tedesche.


Il turno di gioco è lineare:

1. – Si aggiungono sulla mappa nuovi convogli o nuove navi britanniche;
2. – Si verifica la visibilità del turno, in base al clima, spostando il relativo marcatore;
3. – Se ci sono navi nemiche nello stesso esagono si fa una ricerca per “trovarle”;
4. – Se ci sono navi nemiche precedentemente “scoperte” in un esagono si può effettuare un combattimento;

5. – I bombardieri sulla terra ferma possono attaccare eventuali navi scoperte, se nel loro “raggio”;
6. – Il giocatore britannico può cercare di mantenere il contatto con le navi nemiche precedentemente individuate;
7. – Il giocatore tedesco scrive segretamente il percorso delle sue TF;
8. – Il giocatore britannico muove sulla mappa le sue TF;
9. – Il giocatore tedesco muove sulla mappa le sue TF secondo quanto scritto in (7);
10. – Entrambi i giocatori cercano di riparare eventuali danni ricevuti in combattimento.

Il foglio con tutte le navi assegnate alle varie Task Force. Durante il gioco naturalmente i numeri delle TF viene nascosto all'avversario.

BRITISH TASK FORCE CARD

<p>TF #1</p> <p>BC Hood 29 3 BB Prince of Wales 29 3</p> <p>DD Flot 1 34 4</p>	<p>TF #2</p> <p>CV Victorious 32 4 BB King George V 29 3 BC Repulse 28 3</p> <p>CL Galatea 32 4 CL Kenya 32 4 CL Hermione 32 4</p> <p>CL Aurora 32 4 DD Flot 2 34 4 B 2 T Victorious</p>	<p>TF #3</p> <p>CV Ark Royal 31 4 BC Renown 29 3</p> <p>CL Sheffield 32 4 DD Flot 3 34 4</p> <p>12 2 T Ark Royal</p>	<p>TF #4</p> <p>BB Ramillies 19 2</p>
<p>TF #5</p> <p>CA Dorset 32 4</p>	<p>TF #6</p> <p>BB Rodney 21 2 DD Flot 4 34 4</p>	<p>TF #7</p> <p>CL Edinburgh 32 4</p>	<p>TF #8</p>
<p>TF #9</p> <p>CL Manchest 32 4 CL Arethusa 32 4</p>	<p>TF #10</p> <p>CL Birning 32 4 BB Nelson 21 2</p>	<p>TF #11</p> <p>CA Norfolk 32 4 BB Revenge 20 2</p>	<p>TF #12</p> <p>CA Suffolk 32 4 CA London 32 4</p>
<p>TF #13</p>	<p>SINK THE BISMARCK! ©1992  Copyright 3W, Inc.</p>		

Il giocatore tedesco vince se alla fine dei turni di gioco previsti la Bismark è ancora viva e ha raggiunto uno dei porti amici oppure esce dalla parte Sud della mappa. L'alleato vince se affonda la Bismark. Se nessuno di questi casi è valido, allora si verifica chi ha fatto più PV sommando quelli delle navi e dei convogli affondati oppure, per gli Alleati, i PV per ogni convoglio "vero" arrivato alla meta sano e salvo.

Sink the Bismarck è uno di quei titoli a cavallo fra l'eurogame ed il wargame: dal primo prende infatti ispirazione per gli spostamenti "nascosti" sulla mappa e la relativa ricerca, mentre dal secondo prende il sistema di combattimento. Proviamo allora a guardare il gioco più da vicino.

Le partite sono estremamente elettrizzanti a causa dell'incertezza che avvolge il gioco: nei panni del giocatore tedesco bisogna fare di tutto per riuscire a superare la barriera delle flotte inglesi ed arrivare nell'Oceano Atlantico, dove per gli avversari sarà molto più difficile circondare ed attaccare la Bismarck (e la Prinz Eugen che l'accompagna).

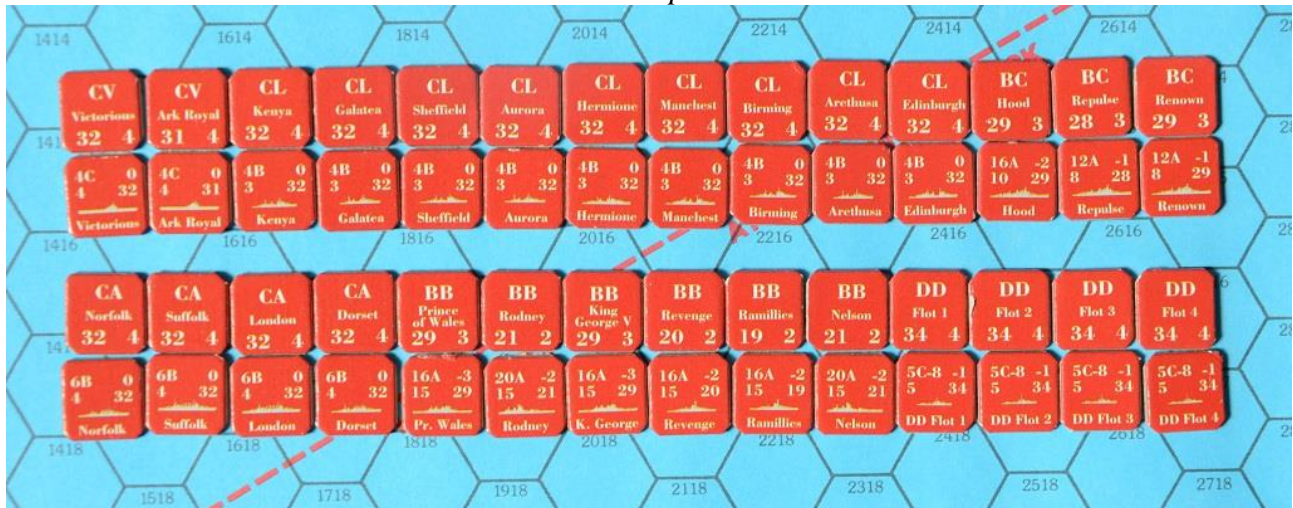
Le unità Tedesche, comprese quelle dell'eventuale variante



Nei panni dell'Alleato invece il compito principale è quello di individuare il prima possibile quale delle quattro Task Force tedesche presenti sulla mappa all'inizio sia proprio quella che contiene le navi da guerra nemiche: per questo il giocatore cerca di creare una "rete" di navi che renda quasi impossibile il passaggio senza essere individuati, anche a costo di perdere 1-2 navi minori sotto i colpi della corazzata tedesca. Una volta scoperto il nemico tutte le flotte dovranno convergere su di lui per non lasciargli vie di scampo.

Ovviamente la parte più bella è proprio quella della ricerca, con il tedesco che tenta, con una serie di "finte" o altri trucchetti del genere, di sfuggire alla trappola nemica (lasciando quindi il suo avversario sempre nell'incertezza di quale sia la Task Force che cela la Bismark) e l'altro che invece usa ogni mezzo a sua disposizione per scoprire, una dopo l'altra la consistenza delle Task Force che riesce ad intrappolare.

Le unità britanniche. Davvero uno schieramento imponente



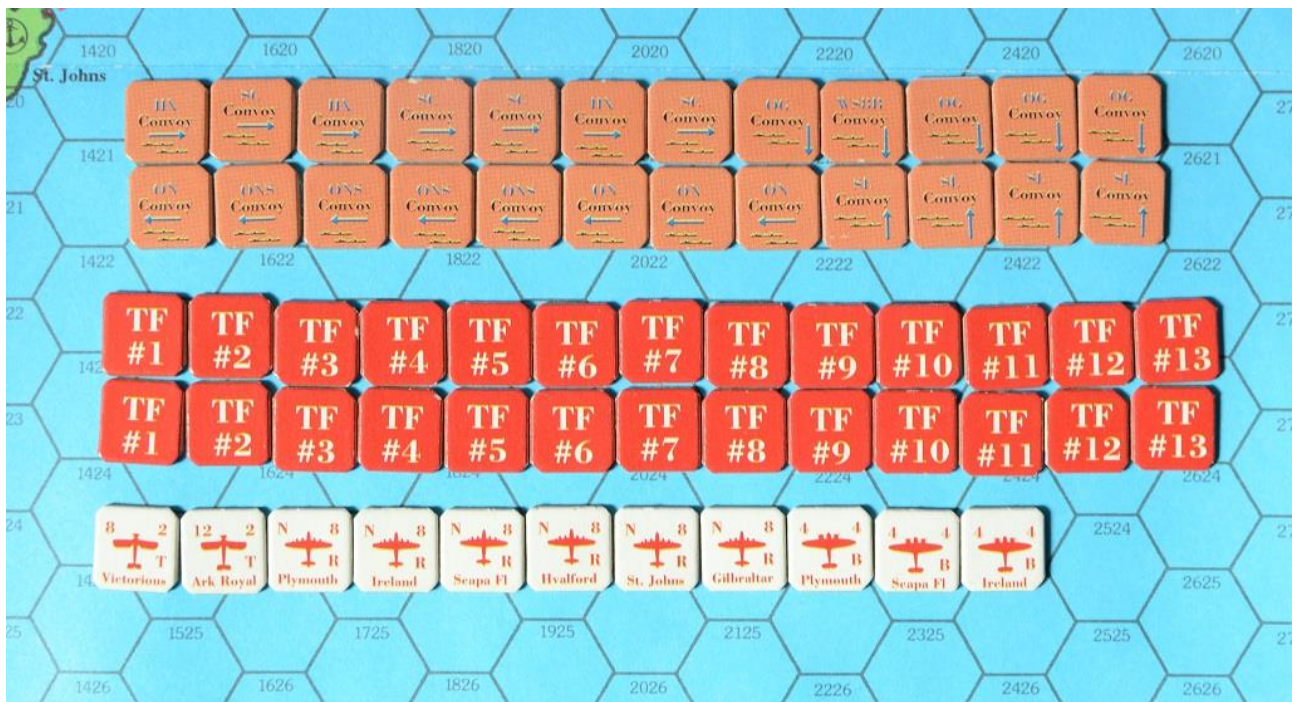
Se due TF nemiche (o una TF tedesca ed un aereo da ricognizione alleato) si trovano nello stesso esagono possono effettuare una “ricerca” per provare ad individuare l’avversario (ricordiamoci che ogni esagono qui rappresenta circa 75 miglia nautiche, cioè circa 140 km, quindi a quella distanza spesso non si vedeva neppure il fumo delle ciminiere (figuriamoci poi in caso di cattivo tempo). Un’apposita tabella, con l’aiuto di un dado e di alcuni modificatori (dovuti a visibilità atmosferica, numero di navi, tipo, ecc.), serve a determinare se una TF vede l’altra. In caso positivo un segnalino “detected” viene posato sulla TF individuata.

Se poi in un esagono "detected" si trovano anche delle TF amiche si accende una battaglia: tutte le navi vengono prelevate dalle rispettive schede e schierate sul tavolo, fuori dalla mappa. Si procede quindi ad eseguire i combattimenti usando un'altra tabella con i relativi modificatori (due o più navi che sparano allo stesso obiettivo, la nazionalità della nave, combattimenti notturni, ecc.) utilizzando il valore di Fuoco della nave che spara e quello difensivo del bersaglio e lanciando un dado per vedere se si sono causati dei danni alle navi nemiche sufficienti ad affondarle o a rallentarne la corsa.

In ogni battaglia navale si parte con 3 round iniziali, dove possono sparare solo le navi di classe “A” (cioè quelle con cannoni a lunga gittata, come Bismarck, Hood, Prince of Wales, ecc.) seguito da 3 round in cui entrano in gioco anche le navi di classe “B” (cannoni a media gittata) ed infine un numero indefinito di round con l’aggiunta della classe “C” (cannoni a corta gittata).

Il primo round di combattimento è sempre obbligatorio, poi le navi di una fazione possono tentare di sganciarsi (se la loro velocità è superiore a quella del nemico) per evitare di subire troppi danni.

Convogli, Task Force e Aerei. Tutto l’apparato bellico navale britannico fu messo in azione

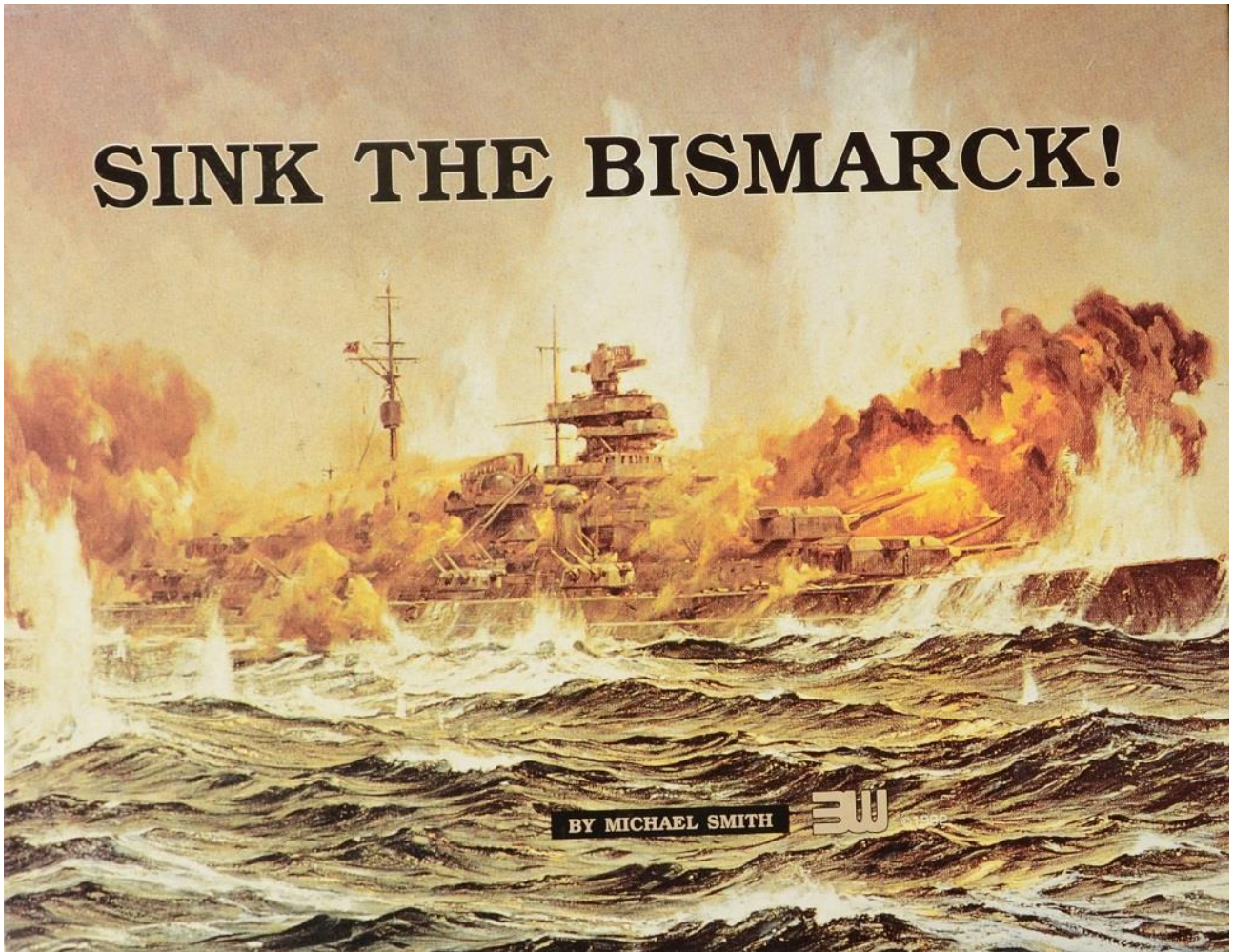


Ogni nave affondata assegna un certo numero di PV al nemico: affondare la Bismarck, per esempio, fa guadagnare da sola 40 PV, la Prinz Eugen 10 PV, le portaerei britanniche 20 PV, le Corazzate Britanniche 15 PV ciascuna e così via. Ma le prede più ambite dal giocatore tedesco sono i convogli commerciali che possono assegnare da “0” (dummy) a 20 PV ciascuno.

Affondare 2-3 convogli e tentare la fuga verso l’Atlantico del Sud è solitamente la strategia del tedesco, se riesce a scappare dalla rete difensiva che il giocatore britannico gli ha teso nel Mare del Nord: quindi la tattica più efficace è quella di mantenere attive le quattro TF di cui dispone all’inizio in modo da costringere il britannico a dividere le sue unità perché resta a lungo nell’incertezza di quale sia in realtà quella vera.

La scatola del gioco

SINK THE BISMARCK!



Trovare la Bismarck non è un compito facile, ma quasi certamente il giocatore britannico prima o poi riuscirà a farlo, utilizzando anche i suoi aerei da ricognizione. A quel punto però deve continuare a seguirla ma può affrontarla solo una flotta potente (con 3-4 navi di classe "A" ed altre di rinforzo) per essere in grado di sostenere e vincere il combattimento.

Si tratta di un gioco interessante e pieno di suspense, purtroppo un po' difficile da trovare ai nostri giorni: ma se avete la fortuna di metterci le mani sopra non lasciatevelo sfuggire.

Titolo: Sink the Bismarck

Editore: Word Wide Wargamer

Anno: 1992

Autore: Michael Smith

Artisti: Claus Bergen e Beth Queman

Numero di giocatori: 2