

BANDITEN e CAPTUREZ TITO

Scontri fra partigiani e nazi-fascisti nell'Italia del nord ed in Istria



Questa pagina 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 seguiremo un ordine ben preciso, ma registriamo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cerchiamo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, a quelli 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.

Introduzione

Per uno dei soliti “strani” casi della vita, lo scorso anno sono stati pubblicati, a pochi mesi l’uno dall’altro, due wargames che hanno per soggetto gli scontri fra nazifascisti e partigiani italiani e jugoslavi. Si tratta di argomenti “storici” piuttosto delicati, ma siccome il 10 Febbraio è stato celebrato il “Giorno del Ricordo” per tutte le vittime delle foibe ci è sembrato quasi “doveroso” presentare su questo sito un paio di giochi di simulazione che riguardano più o meno direttamente quel triste periodo.



Foto della foiba di Pisino.

La “foiba” è una depressione carsica tipica dell’Istria, che si manifesta sotto forma di caverna aperta verso l’alto da una fessura nel terreno, oppure come “inghiottitoio” (come quello molto famoso di Pisino che vedete nella fotografia). Purtroppo queste meraviglie della natura sono state utilizzate anche come gigantesche fosse comuni dopo i massacri perpetrati alla fine della guerra dalle forze di Tito, soprattutto contro i nostri connazionali (militari e civili) che popolavano l’Istria (che allora faceva parte integrante dell’Italia). Ma lasciamo da parte ogni tipo di considerazioni sulle foibe, dato che ne hanno già parlato per giorni tutti i giornali e le televisioni, e vediamo un po’ meglio cosa trattano invece i giochi che abbiamo preso come soggetto di questa chiacchierata e che riguardano dei combattimenti avvenuti in quell’area.

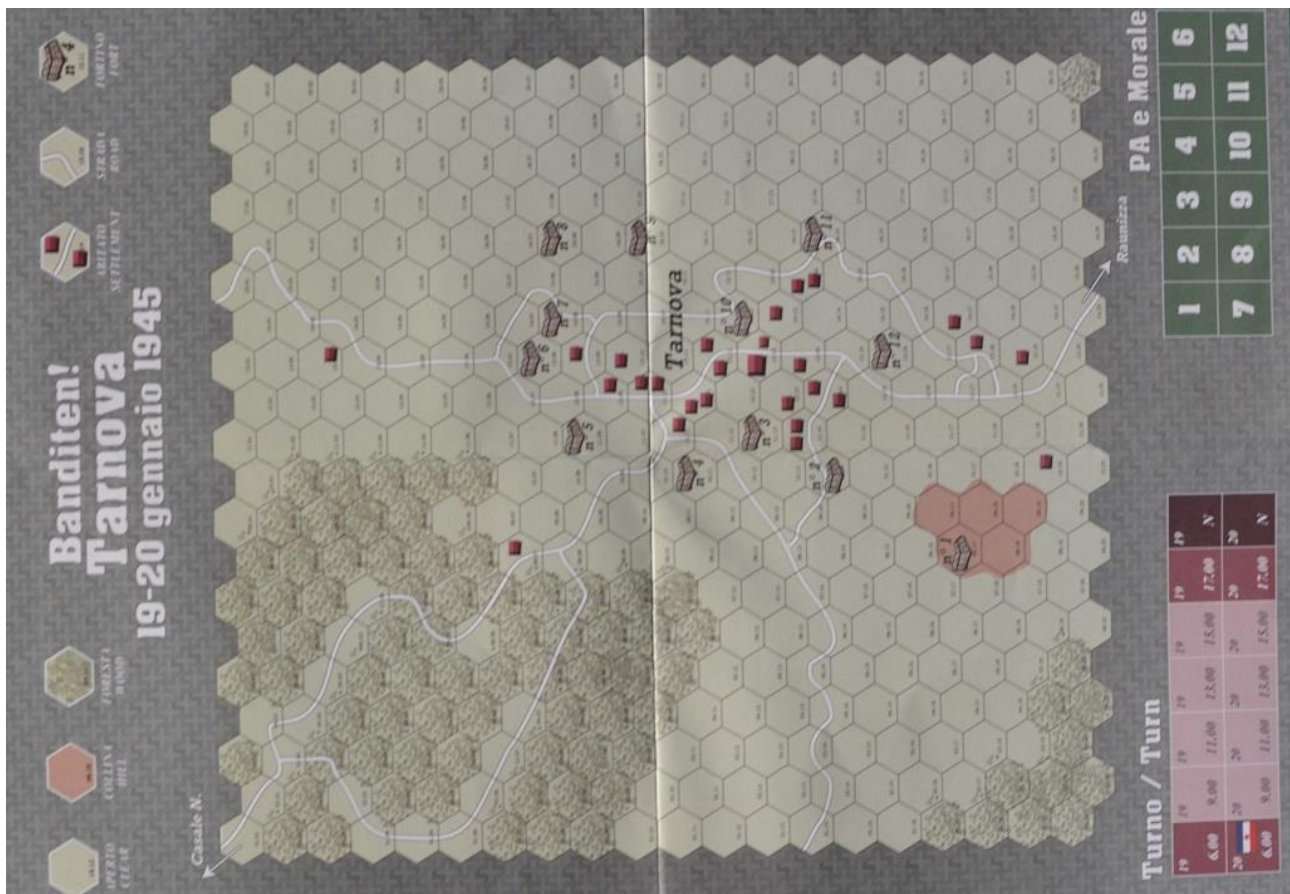
BANDITEN



Componenti di Banditen.

Banditen si trova in inserto sul numero VII della rivista italiana Para Bellum e simula due scontri fra Partigiani e Militari: il primo avvenne nei giorni 19-20 e 21 Gennaio 1945 a Tarnova della Selva, nell'attuale Slovenia, a pochi chilometri da Gorizia (o, se preferite il nome odierno, Nova Gorica): erano di fronte unità del Battaglione "Fulmine" (Xa Divisione di Fanteria di Marina) ed i partigiani della brigata slovena "Srecko Kosovel" (IX corpo della 4° Armata dell'Esercito Popolare di Liberazione).

Gli sloveni volevano liberare Tarnova dal controllo italiano e gli scontri furono molto sanguinosi, ma il sopraggiungere di rinforzi da Gorizia costrinse infine alla ritirata gli attaccanti ed il controllo del paese rimase alle forze dell'Asse.



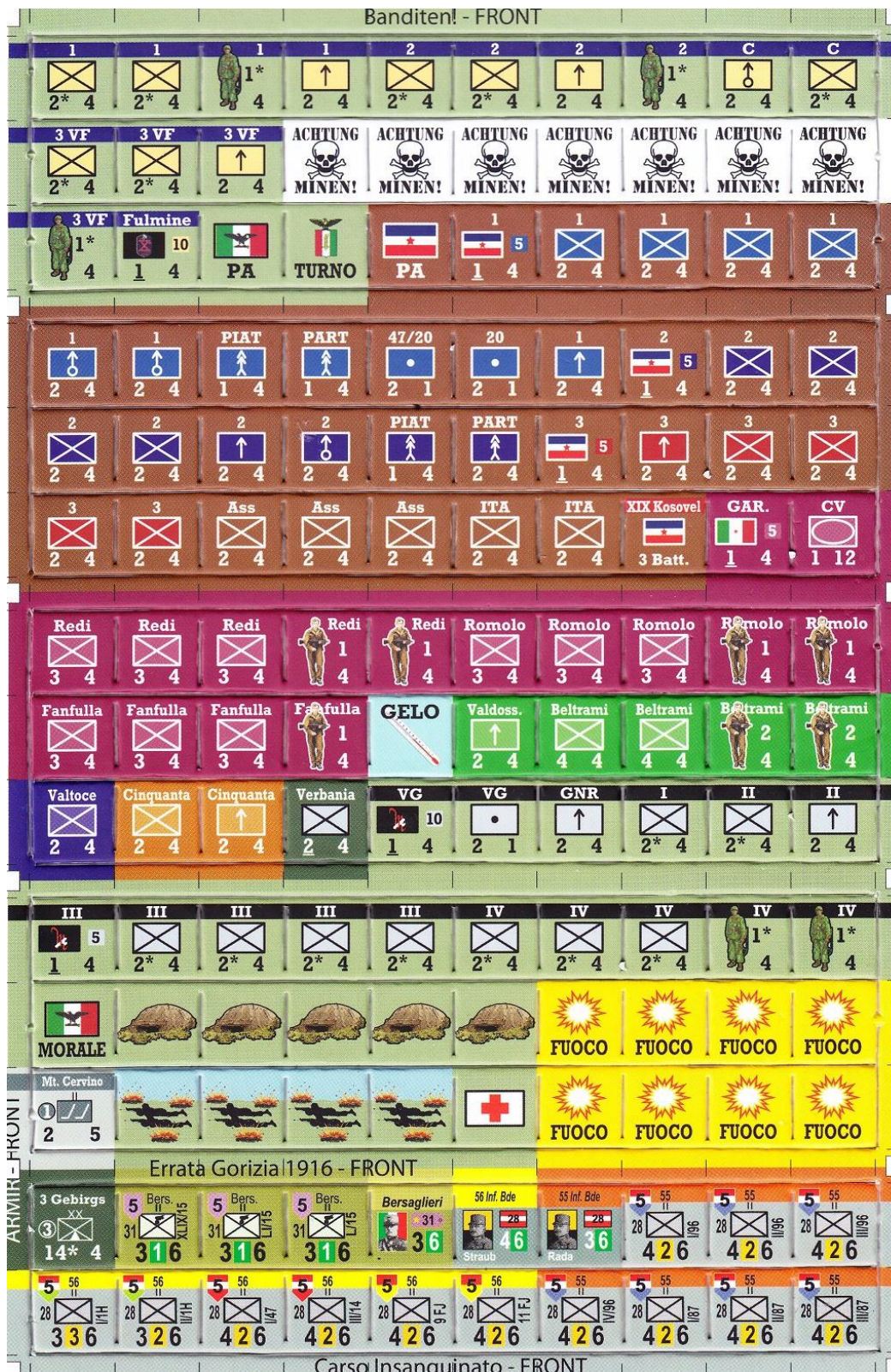
La mappa di Tarnova.

La simulazione di questa battaglia è a livello tattico ed utilizza la meccanica ormai molto popolare delle “Attivazioni Alternate” in cui ogni giocatore muove solo una parte delle sue unità (e a volte non può nemmeno scegliere quali) prima di passare la mano all’avversario, continuando in questo modo fino ad avere utilizzato tutte le formazioni in campo.

In **Banditen** i turni iniziano con la verifica dei Punti Attivazione (PA) attribuiti ad ogni giocatore e chi ha il totale più alto prende l’Iniziativa, ovvero è il primo a giocare attivando una delle sue Unità ed eseguendo le relative azioni, mentre il suo avversario può comunque contare su un numero limitato di “reazioni”:

Le azioni possibili per il giocatore “Attivo”, dopo aver verificato che le unità da utilizzare siano “in comando”, sono:

- (1) – Movimento: si utilizza al massimo la capacità di movimento dell’unità;
- (2) - Fuoco: l’unità può sparare ad un nemico che sia a “raggio” delle sue armi;
- (3) – Fuoco in movimento: l’unità può sparare (con un malus di -1) e muovere (della metà dei suoi punti);
- (4) – Assalto: l’unità può muovere ed entrare in un esagono occupato dal nemico per iniziare un corpo a corpo;
- (5) – Scomporre/ricomporre un’unità, sostituendo la pedina in campo con altre più piccole oppure riunendo le piccole per farne una più forte;
- (6) – Recupero: spendendo due PA è possibile riattivare un’unità “a terra”.



Le unità ed i marcatori del gioco: sono fornite anche in questo caso pedine aggiuntive per altri giochi.

Il giocatore “Passivo” può interagire con due tipi di reazione:

(7) – Fuoco di Opportunità: è gratuito e permette a un’unità di sparare ad un nemico che muove entro il raggio delle sue armi;

(8) – Assalto: permette di avanzare una delle proprie unità sull’esagono di un nemico che sta muovendo adiacente, iniziando un corpo a corpo.

Un’apposita tabella permette di gestire tutte le azioni, indicandone il costo in PA, il raggio d’azione, gli effetti del terreno, ecc.

Banditen!

Gravellona Toce e Tarnova

TABELLE DI COMBATTIMENTO

TABELLA DELLE AZIONI

Tipo	PA	Giocatore	Unità fuori comando (6.1)
Movimento	1	A	Si
Fuoco	1	A	Si
Mov. e Fuoco	1	A	No
Assalto	1	A	No
Frazionare/ riunire	1	A	No
Recupero	2	A*	5.1.6
Att. di Opportunità	0	I	Si
Ass. di Opportunità	1	I	No

A = Attivo - I = Inattivo - * = Solo Comandi

TABELLA UNITÀ DA COMBATTIMENTO

Unità	Raggio	Regola
Fanteria	1	-
Mitraglieri	2	13.2.1
Mortai	3	13.2.2
Artiglieria	4	13.2.3
Armi anticarro	1	13.2.4
Blindati	2	13.3

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

Terreno	Gravellona	Tarnova	PM	Att.	Ass.	LoS
Aperto			1	5 - 6	-	No
Abitato			2	6	-2	Si
Collina			2	6	-1	No
Strada			1	NE	NE	NE
Foresta			2	6	-1	Si
Fiume			P	P	P	No
Torrente			+1	NE	-2	No
Fortino*			2	6	-2	NE
Bunker*			2	7	-3	NE

NE = Nessun Effetto. Considerate l'altro terreno nell'esagono
P = Proibito
Att. = Tiro di dado necessario per colpire
Ass. = Modificatore al dado negli Assalti
LoS = LOS bloccata?
* = Vedi anche 16.10.1

PA RSI TARNOVA

Fortini / Bunker	PA
12	6
11 - 9	5
8 - 6	4
5 - 3	3
2-	2

PEDINE

Comando

GAR.
1 4

Raggio di Comando

Punti Movimento (PM)

Armamento leggero

Valore di Forza (VF)

Unità di Combattimento

1 4

Identificazione Storica

Simbolo NATO

Punti Movimento (PM)

Armi automatiche

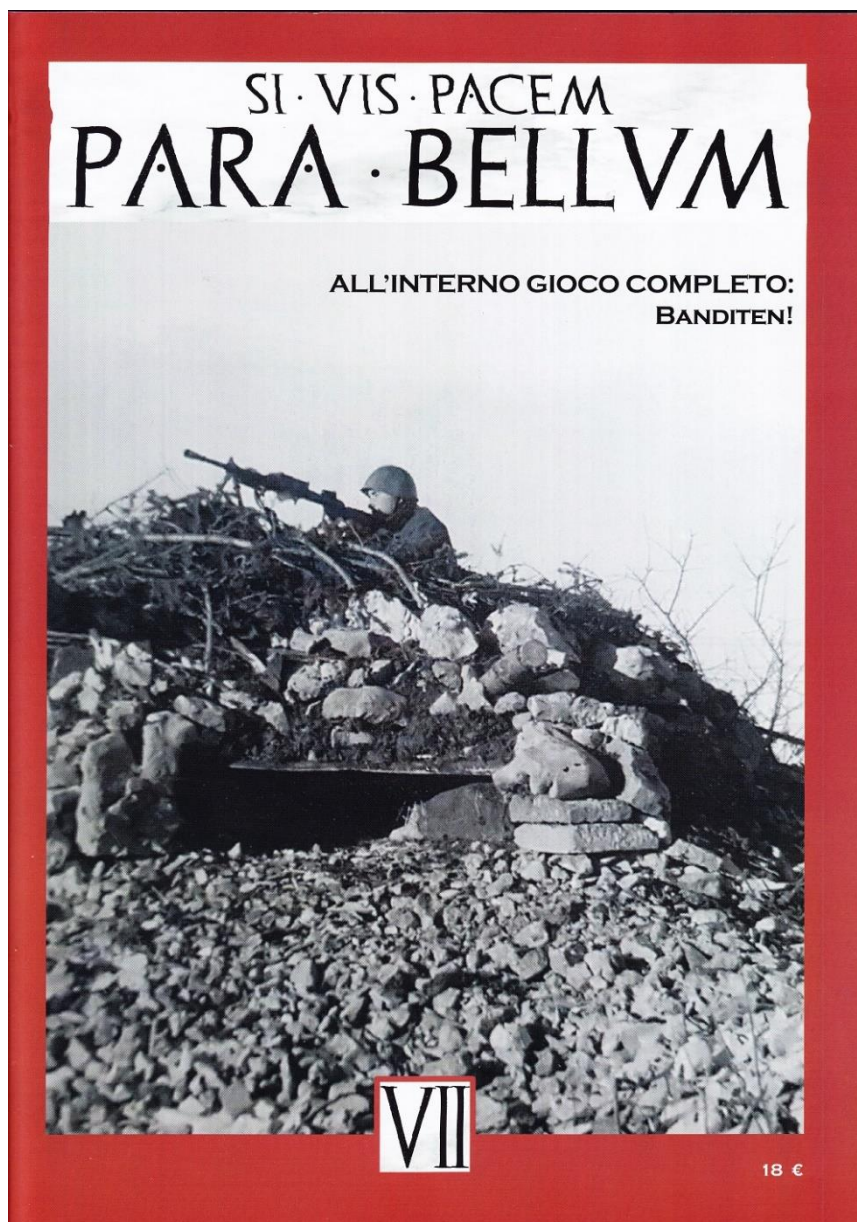
Valore di Forza (VF)

V. Omania
1 4

GNR
1 4

PART
1 4

Le tabelle da utilizzare.

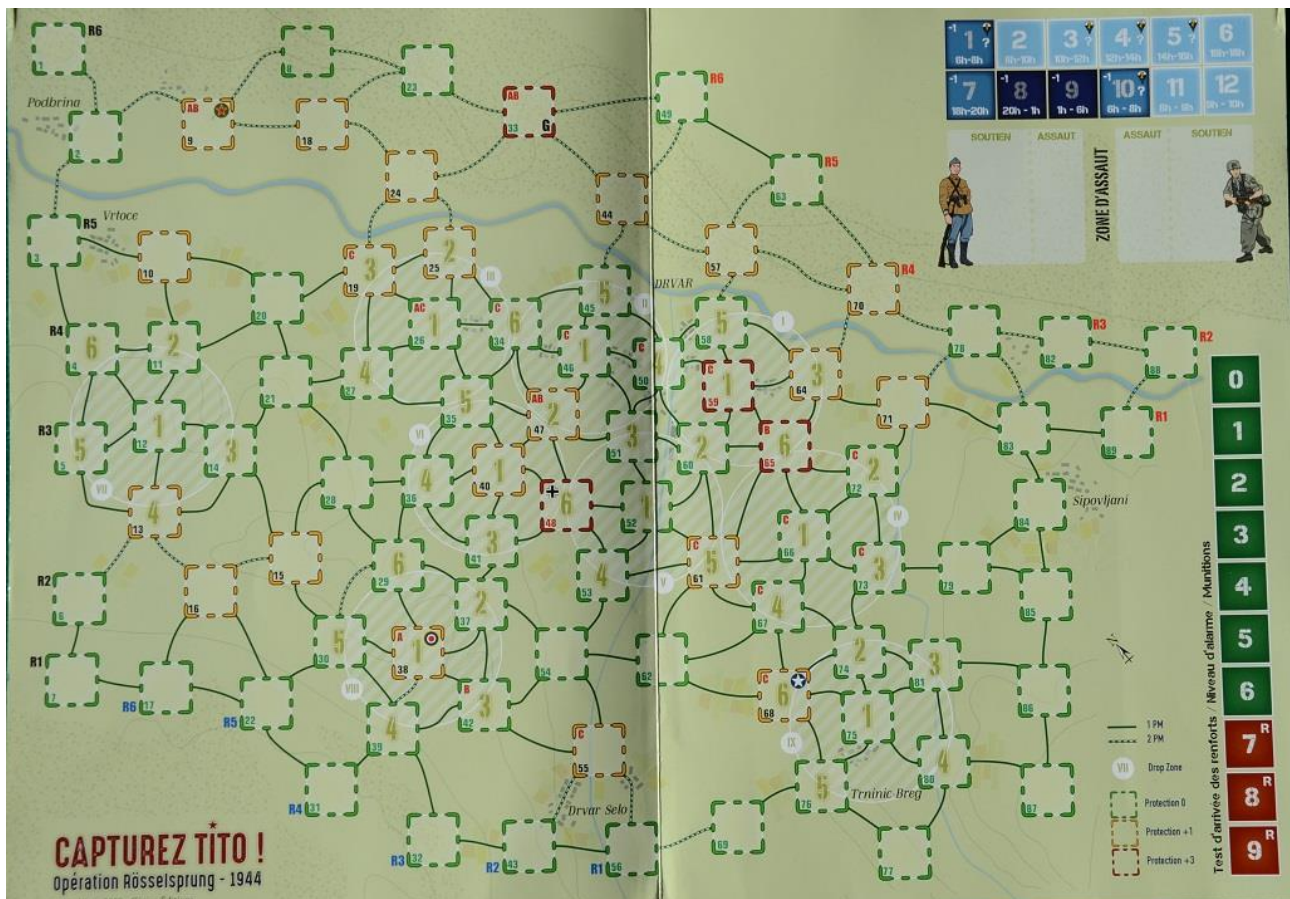


La copertina della rivista con il wargame Banditen.[/caption]

Le regole naturalmente sono le stesse, mentre le condizioni di vittoria sono un po' diverse: i partigiani infatti vincono automaticamente se occupano tutti gli esagoni obiettivo di Gravellona, altrimenti vince chi ha più PV a fine partita (ogni obiettivo vale 1 PV).

CAPTUREZ TITO (Operazione Rosselsprung)

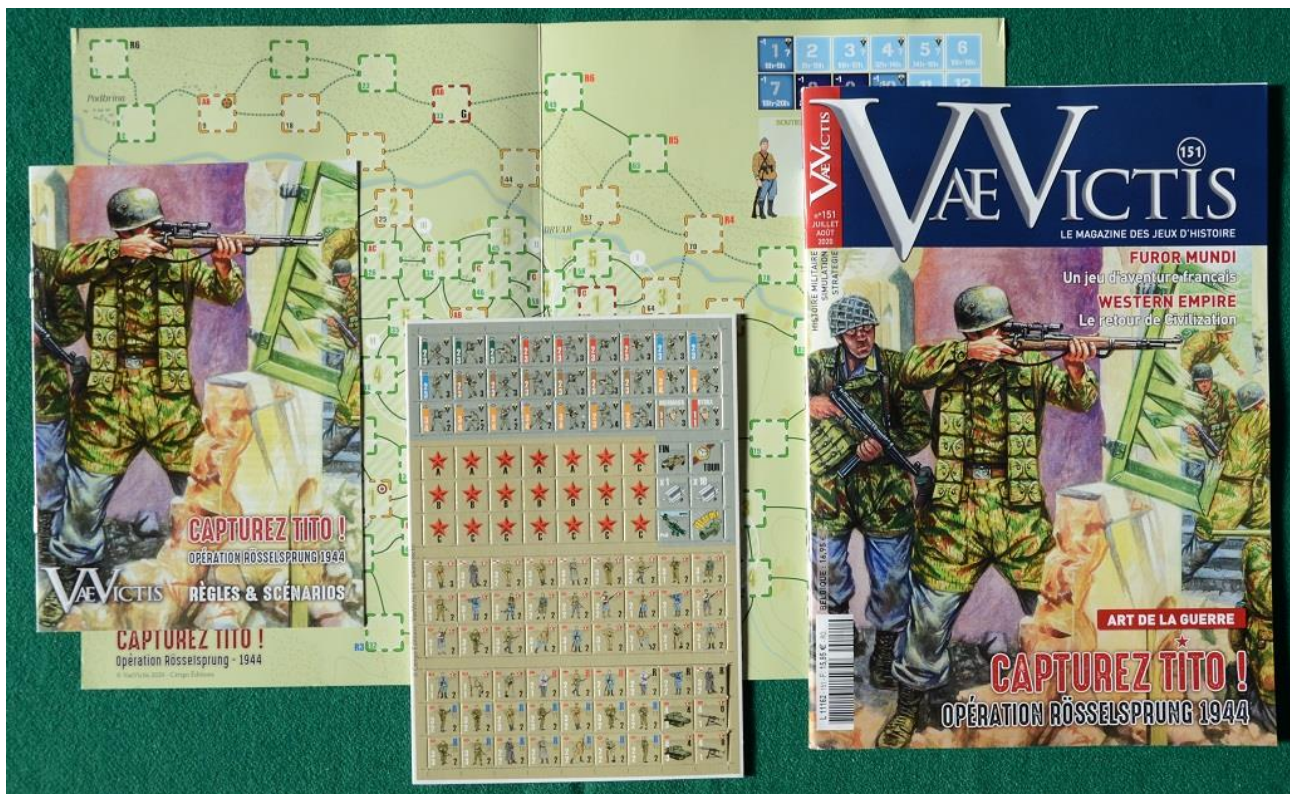
Abbiamo deciso di approfittare dell'occasione per parlarvi anche di un secondo gioco ambientato sempre nello stesso "teatro di guerra", **Capturez Tito**, un wargame a livello "tattico/operazionale", giocato su una mappa "a caselle" in cui ogni località è costituita da un quadrato numerato e colorato.



La mappa di Capturez Tito.

Dopo avere preso il controllo di quella zona dei Balcani che dopo guerra assunse il nome di Jugoslavia, le truppe di occupazione tedesche furono bersaglio di sempre più numerose ed importanti azioni belliche da parte delle truppe partigiane, guidate da Josip Broz, un militare che aveva iniziato la sua carriera nell'Esercito Austro-Ungarico (dove diventò Sergente Maggiore) prima di essere catturato dai Russi nel 1915 ed inviato in un campo di lavoro. Una volta liberato entrò a far parte delle Guardie Rosse e, a fine guerra, tornò in Patria abbracciando il Comunismo e facendo frequenti viaggi in Unione Sovietica.

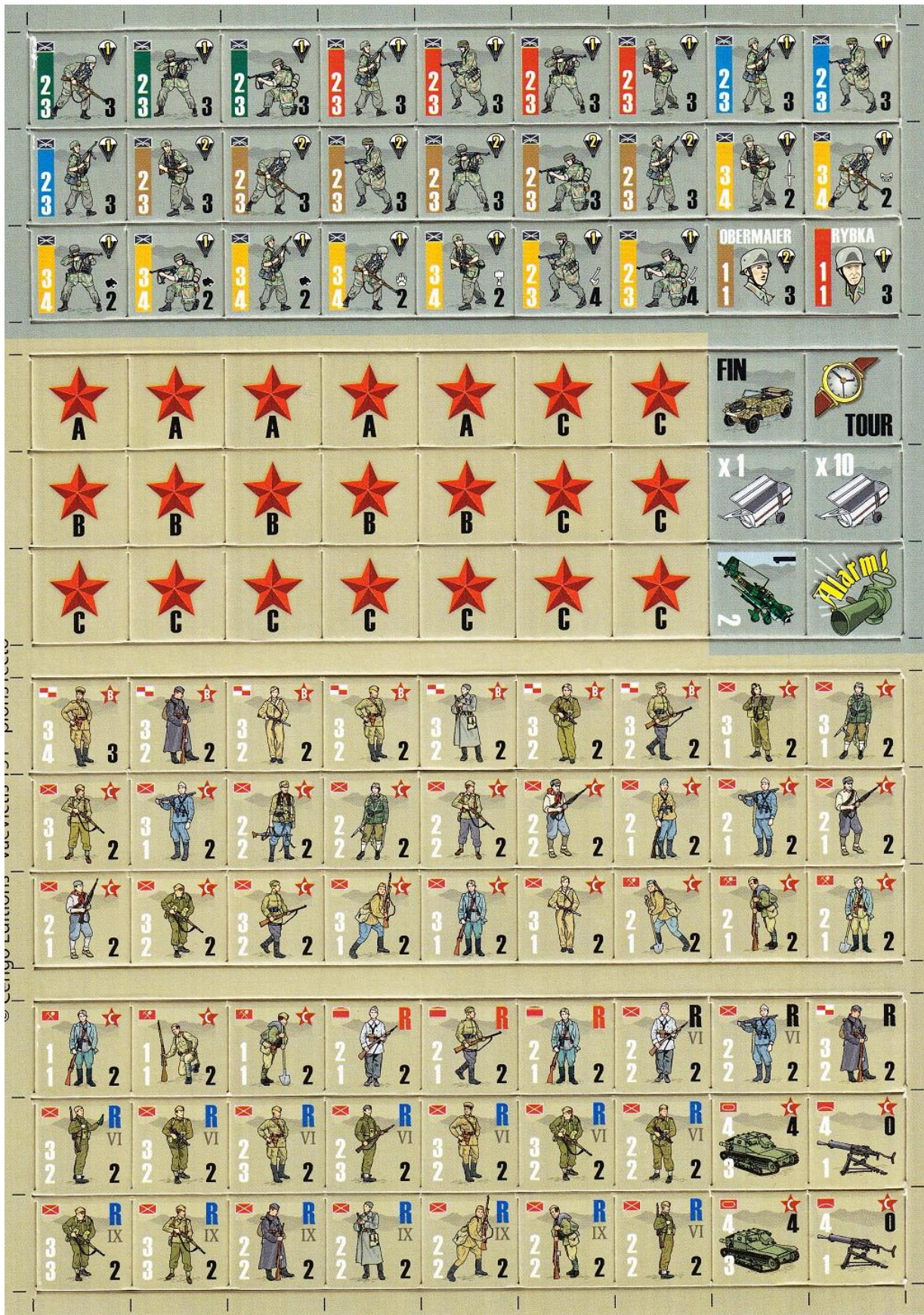
Durante la Seconda Guerra Mondiale Broz fondò un Comitato Militare Comunista e creò la prima unità partigiana, assumendo il nome di "Tito": sotto di lui si assemblò una forza sempre crescente, al punto che i tedeschi decisero di farlo fuori con una operazione "mirata". Aspettarono pazientemente che Tito fosse in una zona facilmente raggiungibile ed il 25 maggio 1944 un distaccamento di unità speciali venne lanciato (con alianti e/o paracaduti) nei pressi della cittadina di Drvar, dove Tito aveva posizionato il suo Quartier Generale. Contemporaneamente altri 15.000 uomini erano pronti ad intervenire da terra ed i partigiani furono presi completamente di sorpresa ma Tito riuscì a sfuggire per un pelo all'agguato, grazie al sacrificio di alcuni dei suoi reparti che riuscirono a ritardare l'avanzata dei paracadutisti tedeschi il tempo sufficiente a permettergli di scappare.



Componenti di Capturez Tito.

Il gioco **Capturez Tito** vuole simulare questa grande operazione (Rosselsprung: che in italiano si può tradurre come “salto del cavallo”, ispirandosi alla mossa degli scacchi) ed utilizza un sistema già sperimentato con altri due giochi: “Bruneval 1942” (apparso su Vae Victis n° 104) e “Dieppe 1942” (numero 131). La mappa raffigura (in maniera abbastanza “astratta” naturalmente) la zona di Dravr ed i suoi dintorni ed è suddivisa in 87 caselle quadrate fra loro collegate da strade o sentieri. Ogni casella ha un colore che indica il tipo di terreno prevalente: verde (pianura), arancione (case isolate, vegetazione, trincea, ecc.) e rosso (montagna, boschi, agglomerati urbani, ecc).

Una partita a **Capturez Tito** dura al massimo 12 turni (di due ore “reali” ciascuno), e parte alle 6 del mattino del 25 Maggio per terminare alle 10 del 26: le unità sono a livello di plotone per i tedeschi (35-40 paracadutisti) e di compagnia per i Partigiani (20-100 uomini) ed ognuna di esse è caratterizzata, oltre che dai dati storici, da un valore di “Tiro”, un fattore di “Assalto” ed una capacità di “Movimento” (in Punti Movimento, o PM). Tutte le unità sono divise in “Gruppi” e ogni gruppo ha un colore specifico.



Le unità del gioco.

La sequenza di gioco è la seguente:

- (1) – Eventi aleatori (solo nei turni 1-3-4-5);
- (2) – Azioni del giocatore tedesco (sostegno aereo, paracadutisti, prima attivazione di unità jugoslave, movimento, seconda attivazione e combattimento);
- (3) – Azioni del giocatore jugoslavo (rinforzi, movimento e tiri)
- (4) – Sistemazione delle unità (tutte le unità attivate sono girate di 90° dopo la loro azione, dunque a fine turno si rimettono nel senso giusto) e pulizia della mappa da tutti i marcatori “sostegno aereo”.

Poi si inizia un altro turno.

Quando un'unità tedesca entra in una casella marcata da una lettera A-B-C si attiva automaticamente un certo numero di unità jugoslave (esse sono indicate sul retro della pedina piazzata in quella zona all'inizio della partita), oppure appare Tito (stampato su una sola pedina) o dei documenti segreti (il figlio di Churchill, Robert era in missione da Tito per conto degli alleati), ecc. Quindi inizia immediatamente un combattimento. Se invece le unità tedesche passano adiacenti a quelle caselle il giocatore lancia un dado e se il risultato è inferiore o uguale al “livello di allarme” attuale le unità jugoslave si attivano, altrimenti non succede nulla.

La mappa di **Capturez Tito** contiene in effetti un tracciato chiamato appunto “Livello di Allarme” (variabile da “0” a “9”) che inizia dalla casella “0” ma può cambiare durante la partita a seguito delle azioni tedesche (il sostegno aereo lo fa crescere di 1, se i tedeschi occupano la zona “G” cresce di 2, ecc.) e facilitare dunque l'attivazione di nuove unità partigiane.

Ci sono due tipi di combattimento: i TIRI avvengono fra unità che si trovano in zone adiacenti, mentre il CORPO A CORPO si decide nelle caselle occupate da forze di entrambi gli schieramenti. I Tiri si risolvono lanciando 1D6, aggiungendo come al solito eventuali modificatori, e se il valore finale dell'attaccante è superiore a quello del difensore quest'ultimo viene colpito e subisce una perdita. Da notare che i tedeschi devono tener conto della quantità di munizioni disponibili (con un'apposita tabella) e quindi devono fare attenzione alla scelta del momento giusto per sparare.

I combattimenti corpo a corpo sono un po' più complicati da risolvere: tutte le unità presenti nella zona considerata sono spostate in due appositi riquadri della mappa ed incolonnate, ma il giocatore che ne ha di più può disporre quelle extra a fianco di altre già piazzate. Poi, riga per riga, ognuno lancia 1D6 ed aggiunge i relativi modificatori (se ci sono) ai PF delle unità: se il valore del tedesco è uguale o superiore a quello jugoslavo quest'ultimo viene colpito e perde un Punto di Forza (l'unità viene girata sul retro oppure eliminata se era già stata indebolita precedentemente).



La copertina di Vae Victis 151 che conteneva il gioco.

Una partita a **Capturez Tito** finisce dopo il 12° turno (oppure dopo il 10° se esce un evento specifico) e per determinare la vittoria si sommano i PV guadagnati, calcolandoli in base agli obiettivi raggiunti ed alle pedine catturate: Tito, per esempio, vale 20 PV se è preso prigioniero, oppure solo 15 se è stato ucciso; se i tedeschi trovano i “Documenti segreti” guadagnano 2 PV ma possono perdere dei PV in base al numero di unità paracadutate e/o ufficiali eliminati. Alla fine il punteggio determina chi vince e “come” fra due estremi: con 20 o più PV il tedesco ottiene un “successo totale”, ma con meno di 10 PV si tratta di uno “scacco” completo.

Nota: nella realtà l’Operazione fu un insuccesso perché Tito scappò, come abbiamo detto, Churchill non fu trovato ed i tedeschi persero parecchi uomini (fra cui alcuni ufficiali superiori). Quindi il punteggio ottenuto dai tedeschi nella realtà sarebbe stato molto vicino a... zero.