

MEMOIR '44 ED ESPANSIONI



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 registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente 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, 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.

MEMOIR 44

Lo sbarco in Normandia fu la più grande operazione anfibia di tutti i tempi

Introduzione

Il 6 Giugno 1944, dopo più di un anno di preparazione e vari rinvii per le avverse condizioni climatiche, prese finalmente il via l'Operazione Overlord, ovvero lo sbarco alleato sulle coste della Normandia, nel Nord-Ovest della Francia. Oltre 7.000 navi di vario tipo trasportarono più di 150.000 uomini e li fecero sbarcare in ondate successive su diverse spiagge, ognuna delle quali aveva un diverso nome in codice: "Utah" ed "Omaha" erano state assegnate alle truppe statunitensi (tre divisioni), mentre Sword, Juno e Gold venivano assalite da tre divisioni britanniche. Centinaia di paracadutisti erano stati precedentemente lanciati nell'entroterra per generare maggiore confusione e cercare di rallentare l'arrivo dei rinforzi nemici sulle spiagge.



La piantina con le spiagge degli sbarchi.

I tedeschi avevano in quell'area circa 60.000 unità, poche per poter riuscire a respingere un attacco di questo genere (come ripeteva da mesi il generale Rommel), ma il QG aveva creduto ad una messa in scena degli alleati (con falsi piani di invasione nella zona di Calais) e quindi aveva schierato il grosso delle sue unità molto più ad Est.

Fortunatamente la "Battaglia di Normandia" alla fine fu vinta dagli Alleati che da quelle spiagge iniziarono la loro rincorsa per liberare la Francia ed i Paesi Bassi, per poi invadere direttamente la Germania e cercare di terminare la guerra al più presto.



Fotografia presa durante lo sbarco.

A sessanta anni esatti da questa epica operazione di guerra la Days of Wonder pubblicò un wargame indirizzato a tutti i giocatori e chiamato “**Memoir ‘44**” proprio per ricordare quelle operazioni belliche.

Era il 2004 e il gioco, previsto inizialmente per due avversari di 8 anni o più e per una durata di circa 60 minuti a scenario, ebbe, forse inaspettatamente, un così grande successo che la Days of Wonder fu (piacevolmente) costretta a fare uscire in rapida successione una lunga serie di espansioni e scenari, mentre la comunità dei giocatori e le riviste specializzate continuavano a sfornare nuovi scenari a loro volta, ad organizzare incontri e tornei dal vivo o via Internet, ecc.

Qui di seguito cercheremo di capire insieme il perché di questo successo.

Unboxing



I componenti.

Sicuramente uno dei punti di forza di **Memoir '44** sta nelle miniature di plastica (fanteria, corazzati ed artiglieria) che posizionano questo gioco a metà cammino fra i wargames tridimensionali e quelli da tavolo (con cartina pre-confezionata ed unità rappresentate da tessere di cartone). La scatola contiene una mappa (500x708mm) con grandi esagoni (54mm) stampata su entrambe le facce: il lato "A" ci mostra una spiaggia e l'immediato entroterra, mentre il lato "B" rappresenta un terreno erboso e piano. Ci sono poi 44 tessere esagonali da de-fustellare (53 mm) stampate anch'esse su entrambe le facce per mostrare diversi terreni (boschi, colline, fiumi, paesi, città, ecc.): ogni scenario indica se e quante di queste tessere dovranno essere utilizzate sulla mappa per modificare il territorio dove si svolgerà la battaglia. Un giocatore prende le parti degli Americani e dispone di 42 soldatini di Fanteria, 24 carri armati, 6 cannoni ed alcuni ostacoli (filo spinato, anticarro, sacchetti di sabbia) da utilizzare secondo le indicazioni dello scenario scelto. L'altro giocatore regge le sorti dei tedeschi e dispone dello stesso numero di unità.



Le carte Comando.

Un mazzo di 60 carte serve ad eseguire le azioni sul campo di battaglia di **Memoir '44**, il quale è diviso in tre settori: ala destra, ala sinistra e centro. Quaranta carte “Comando” servono a determinare in quale settore agirà il giocatore e con quante unità (nella fotografia sono le carte verdi della fila in alto).

Le altre 20 sono carte “Tattiche” e servono a dare ordini “specifici” indipendentemente dal settore della mappa (le vedete nella fila in basso). Ci sono infine 9 carte “sommario” che servono a ricordare ai giocatori le caratteristiche di ogni tipo di terreno e di ogni arma senza dover ricorrere ogni volta al regolamento.

Per risolvere i combattimenti a **Memoir '44** si utilizzano 8 dadi D6 speciali, sui quali sono stampate le seguenti icone: 2 soldati di fanteria, 1 carro armato, 1 granata, 1 bandiera ed 1 stella.

Vedremo più avanti come usarli. I Materiali sono molto buoni e robusti (a parte i cannoni che, essendo piuttosto filiformi, tendono a piegarsi), graficamente quasi senza difetto (le miniature sono piuttosto dettagliate, mappe e tessere ben disegnate) e servono perfettamente al loro scopo.

Preparazione (Set-Up)



Esempio di unità in azione. Notare le tessere “Collina” e “Bosco” posizionate sulla mappa: per evitare che si spostino noi usiamo solitamente un foglio di plexiglass da sovrapporre alla mappa modificata.

Prima di iniziare una partita i giocatori devono scegliere uno scenario e modificare la mappa (se necessario) con le tessere “terreno” indicate. Poi, sempre in base alle indicazioni dello scenario, piazzano in campo le loro unità, ognuna delle quali è composta da un certo numero di miniature:

- 4 soldatini per la Fanteria
- 3 carri per i Corazzati
- 2 Cannoni per l’Artiglieria

In base alla battaglia scelta è possibile naturalmente che questi numeri varino, ma in generale quelli indicati sono standard. Tutti gli sconti sono a livello “operazionale”. Ogni scenario di **Memoir 44** contiene un breve accenno storico alla battaglia, poi indica quali sono gli obiettivi dei due giocatori (distruggere un certo numero di unità nemiche, catturare alcuni obiettivi specifici, ecc.) e quante carte ognuno avrà in mano.

Nella maggior parte dei casi sono indicate anche delle regole “specifiche” che potrebbero aggiungersi o modificare quelle di base (reparti di élite, imboscate, rinforzi, ecc.).

Il Gioco



Battaglia in corso.

Tutto è pronto ormai ed i due eserciti si fronteggiano minacciosamente: lo scenario scelto indica chi sarà il primo a giocare, e lui sceglierà una delle sue carte posandola in tavola. Se si tratta di una carta comando indicherà all'avversario quali unità intende muovere nel settore (o nei settori) indicati; se invece si tratta di una carta "Tattica" la leggerà a voce alta e poi indicherà chi intende utilizzare. In **Memoir '44** ogni tipo di unità ha delle caratteristiche di base ben specifiche, che però possono essere modificate se lo scenario lo prevede:

- La fanteria muove di 1 esagono e può combattere, oppure muove di 2 esagoni e non combatte. Le forze speciali possono muovere di 2 esagoni e combattere;
- I mezzi corazzati possono muovere fino a 3 esagoni e sparare;
- L'artiglieria può muovere (di 1 esagono) oppure sparare, ma mai entrambe le cose.

I combattimenti sono di due tipi, e cioè i tiri a distanza (quando il bersaglio è a due o più esagoni da chi spara) ed i combattimenti corpo a corpo (bersaglio adiacente):

- La fanteria può combattere a distanza di 1-2-3 esagoni (lanciando 3-2-1 dadi);
- I corazzati tirano fino a 3 esagoni e sempre con 3 dadi;
- L'artiglieria spara fino a 6 esagoni (3-3-2-2-1-1 dadi)

Naturalmente per sparare occorre "vedere" il bersaglio e quindi eventuali ostacoli (Colline) boschi, città, ecc.) possono impedire il tiro: solo l'artiglieria può sempre sparare ad un qualsiasi bersaglio. Nel "corpo a corpo" ovviamente la visuale non serve, visto che i due avversari sono adiacenti.



I dadi per risolvere i combattimenti.

Una volta effettuati tutti i movimenti ed indicati i bersagli delle unità comandate si procede con la risoluzione dei tiri lanciando, per ogni unità attaccante, il numero di dadi necessario e verificando quali facce mostrano: i dadi hanno infatti 5 disegni diversi (vedere foto):

- 2 facce mostrano un soldato di fanteria;
- 1 faccia mostra un carro armato;
- 1 faccia ha una granata (che indica un colpo a segno contro qualsiasi bersaglio);
- 1 faccia mostra una bandiera;
- 1 faccia mostra una stella.

Per colpire una unità di fanteria serve una faccia con il soldatino o la granata; i corazzati vengono colpiti se esce il carro armato (o la granata); l'artiglieria solo con la granata. Ogni bandiera sui dadi obbliga l'unità bersaglio a ritirarsi di un esagono verso la sua linea di partenza. Le "stelle" si usano solo in casi particolari (indicati dallo scenario). Come si vede la Fanteria ha il 50% di probabilità di venire colpita, i carri un 33%, ecc. Abbiamo già detto che ogni unità di **Memoir '44** è composta da un certo numero di miniature: ogni colpo a segno costringe il giocatore che lo subisce ad eliminare una di queste miniature dall'unità bersaglio e quando essa perde l'ultimo pezzo viene eliminata definitivamente dal campo (e l'avversario guadagna una "medaglia", cioè un Punto Vittoria). Se un esagono resta vuoto (con il nemico eliminato o costretto alla ritirata) fanteria e carri possono avanzare per occuparlo: i corazzati inoltre, dopo l'avanzata, posso effettuare un'operazione di "sfondamento", cioè combattere di nuovo (corpo a corpo se c'è un'unità adiacente, oppure un tiro a distanza, se possibile).



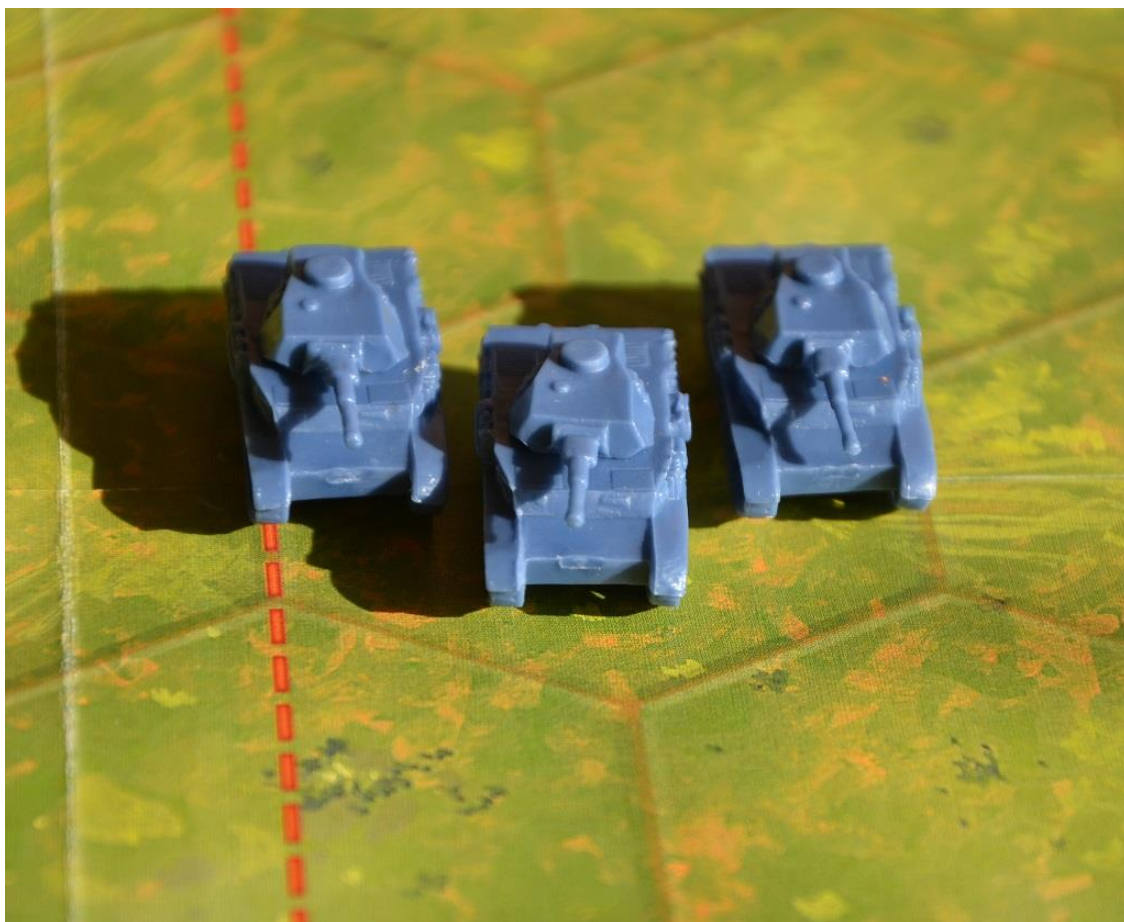
Esempio di tessere “Terreno”.

Il terreno gioca spesso un ruolo importante: alcuni bloccano il movimento ed i tiri (boschi, villaggi, città, bocage, ecc.), altri dando una “copertura” alle unità che lo occupano riducendo il numero dei dadi d’attacco del nemico (-1 contro un bosco o dal basso verso l’alto se il bersaglio è in collina, -1 la fanteria contro una città, -2 per i carri), ecc.

Alcuni “elementi” della confezione possono a loro volta modificare l’effetto del terreno: i Bunkers (tessere rettangolari da posare sulla mappa), gli ostacoli anticarro (che fanno passare solo la fanteria), i sacchetti di sabbia (-1 dado se attaccati), il filo spinato (blocca il movimento e riduce di 1 dado ogni attacco da quell’esagono).

La partita termina immediatamente quando uno dei giocatori raggiunge le condizioni di vittoria: si tratta solitamente di eliminare un certo numero di unità nemiche e/o di occupare alcuni esagoni “obiettivo”.

Commento finale



Miniature di Corazzati Tedeschi.

Memoir '44 non è un gioco di simulazione storica e quindi non ha alcuna pretesa di riprodurre con esattezza un avvenimento reale: resta tuttavia un “wargame” (nel senso letterale di GIOCO di guerra) che attrae facilmente anche i profani, con le sue miniature e le regole piuttosto lineari e semplici da imparare.

Esso può quindi diventare un formidabile strumento per “reclutare” nuove leve, anche fra i più giovani. Esistono ormai centinaia di nuovi scenari (e non solo sulle battaglie del 1944) ed una lunga serie di espansioni (ne vedremo alcune fra un attimo) per cui qualunque sia il Fronte che i giocatori vogliono sperimentare troveranno sempre una risposta pronta all’uso.

Noi “veterani” tendiamo ancora a non considerarlo un wargame “serio”, tuttavia dovremmo riflettere di più sul fatto che ormai ha venduto milioni di copie in tutto il mondo e quindi è sicuramente un “portale” per avvicinare al nostro hobby nuovi giocatori.



La scatola del gioco.

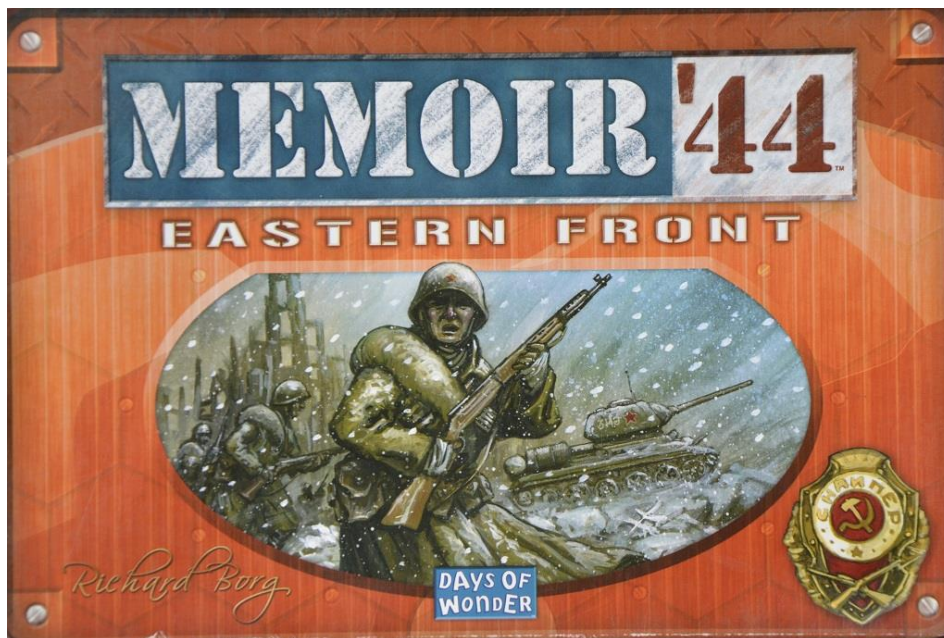
L'aleatorietà nella pesca delle carte e nella risoluzione dei combattimenti sicuramente ha convinto più d'uno (incluso chi scrive) a non usarlo come gioco di simulazione, nonostante le centinaia di scenari "storici" esistenti.

Tuttavia ci sono diverse "home rules" che possono aiutare a rivalutarlo: possibilità di "passare" per cambiare una o più carte dalla propria mano, riduzione della Potenza di fuoco per unità ridotte ad un solo soldatino, risposta al fuoco da parte del difensore dopo che l'attaccante ha combattuto, ecc.

Probabilmente queste regolette aggiuntive portano qualcosa di più a **Memoir '44**, ma non scordiamo che esso resta pur sempre un gioco di iniziazione al wargame e come tale dovrebbe essere utilizzato, senza troppe pretese di realismo.

Le Espansioni

Come accade ormai per tutti i giochi di successo anche in questo caso non si contano più le espansioni, per cui ci limitiamo ad elencare qui di seguito le più importanti.



La scatola di “Eastern Front”.

Nel 2005 uscì l’immane “**Memoir ’44-Eastern Front**” con tutto il necessario per i combattimenti sul Fronte Est, contro le truppe dell’Unione Sovietica. La scatola, di ridotte dimensioni, contiene 44 nuove tessere terreno in stile “invernale”, 42 soldatini sovietici, 24 carri armati e 6 cannoni, oltre ai soliti gettoni e tessere “accessorie”. Singolare la fornitura di una fiche di plastica per rappresentare il “Commissario Politico” (la figura più temuta a quell’epoca in ambito militare). Naturalmente non mancano 8 nuovi scenari per mettere subito in campo le unità sovietiche.



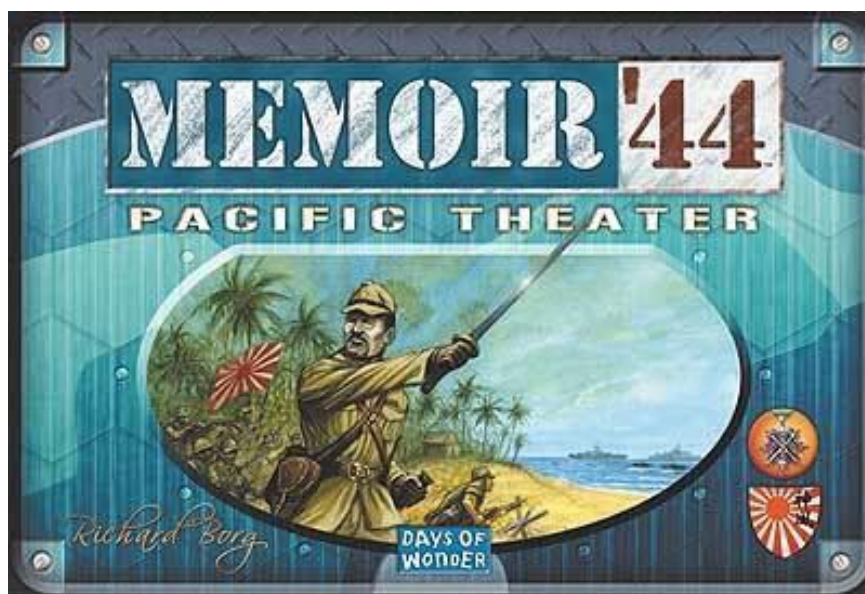
Esempio di battaglia con espansione “Winter/Desert Map”.

Sempre nel 2005 uscì l'espansione “**Memoir '44-Winter/Desert Map**” che comprendeva semplicemente una nuova mappa per adattare il gioco a scenari invernali (lato A) oppure a battaglie nel deserto (lato B). Assolutamente indispensabile per le battaglie dei tedeschi contro il... Generale Inverno nelle immense pianure innevate della Russia. La mappa del deserto invece serve ovviamente per delle battaglie nel Nord Africa, facendo chiaramente capire che sarebbe uscita una espansione specifica.



La scatola del “Terrain Pack”.

Infine, e siamo ancora nel 2005, la Days of Wonder ci ... viziò pubblicando una terza espansione “**Memoir '44-Terrain Pack**” piena zeppa di tessere terreno (88 in totale), con la fantasia degli artisti che poté sbizzarrirsi a piacere per inventare nuovi elementi: castelli, fattorie, fabbriche, binari ferroviari, strade nel deserto, oasi, ecc. Oltre al terreno la scatola comprende nuove tessere “accessorie” (ponti di pietra, ponti bailey, ponti ferroviari, guadi, ecc.) ed una quarantina di gettoni. Ora anche gli inventori di scenari potevano scatenarsi per riprodurre praticamente ogni tipo di scontri in ogni tipo di terreno sul Fronte Occidentale ed Orientale.



La scatola di “Pacific Theater”.

Attesissima da tutti gli appassionati di questo gioco arrivò finalmente nel 2006 anche l'espansione "**Memoir '44-Pacific Theater**" che porta in campo l'esercito Giapponese, con le sue 47 miniature di fanteria, 12 carri armati e 6 cannoni.

Naturalmente non mancano neppure le solite tessere terreno (42 in totale, che aggiungono la famigerata "Giungla"), insieme ad una manciata di gettoni, tessere e badges per le unità specializzate. Completano la dotazione di questa scatola 8 scenari appositamente studiati per gli scontri nella giungla



La scatola dell'Air Pack.

Reclamate a gran voce ecco arrivare nel 2007, all'interno della scatola di "**Memoir '44-Air Pack**", le regole per il supporto aereo nei combattimenti. Naturalmente l'occhio voleva la sua parte e quindi all'interno ci sono 8 miniature di aeroplani (Spitfire, P 38, P 40, Corsair, Yak 1, Zero, ME 109 e Storch) che, per la prima volta nella serie, sono pure dipinti a mano e possono essere utilizzati montandoli su apposite basette trasparenti, in modo che possano "spiccare" chiaramente sulla mappa.

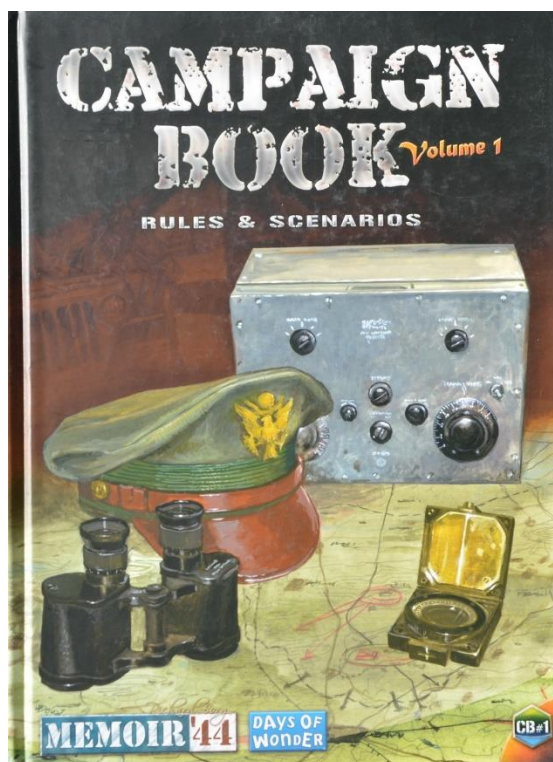
Li accompagnano 32 nuove tessere terreno, qualche gettone e tessere accessorie ed un centinaio circa di carte: queste ultime non servono soltanto ad illustrare gli aerei messi in gioco, ma riportano le istruzioni per TUTTI i tipi di terreno pubblicati. Lo "spesso" regolamento che accompagna l'espansione (80 pagine) contiene in realtà ben 64 nuovi scenari.



La scatola di Mediterranean Theater”.

Non mancava più che una espansione più dettagliata sulla guerra nel deserto, ed infatti eccola arrivare nel 2008: “**Memoir '44-Mediterranean Theater**”.

Purtroppo non ci sono i soldatini italiani, nonostante le nostre speranze, ma quelli inglesi: 42 Fanti, 24 carri e 6 cannoni. A questi sono stati aggiunti 3 cannoni anticarro in plastica grigia (per un utilizzo “universale”), 42 tessere Terreno (desertico naturalmente), un po’ di gettoni e tessere varie ed 8 scenari.

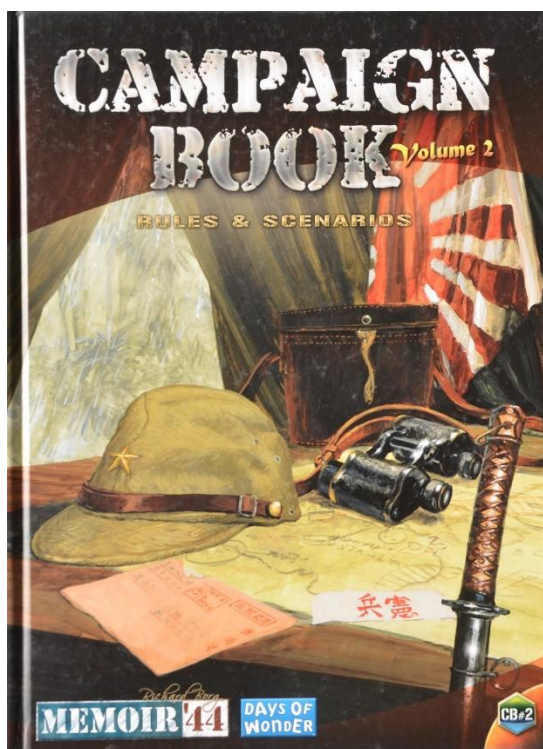


Il primo librone di scenari: Campaign Book 1.

La diffusione del gioco in tutto il mondo causò qualche grattacapo alla Days of Wonder: migliaia di giocatori continuavano a chiedere nuovi scenari e nuovi soldatini per le rimanenti forze armate coinvolte nella seconda guerra mondiale. Ed ecco saltar fuori, sempre nel 2008, la... genialata: per accontentare tutti venne infatti pubblicato un librone cartonato di 112 pagine (**Memoir '44-Campaign Book 1**) con 60 nuovi scenari fra loro "concatenati" in tre diverse campagne, da eseguire cioè in un ordine ben preciso e tenendo conto dei risultati di ognuno di essi per iniziare il successivo.

Il 2009 fu invece un anno di... riposo: ed infatti uscì una sola pubblicazione "ufficiale" (beh, a parte le centinaia di scenari amatoriali o sulle riviste specializzate), ovvero una mini-campagna di quattro scenari, **Memoir '44-Vercors Campaign**, ambientata in Francia.

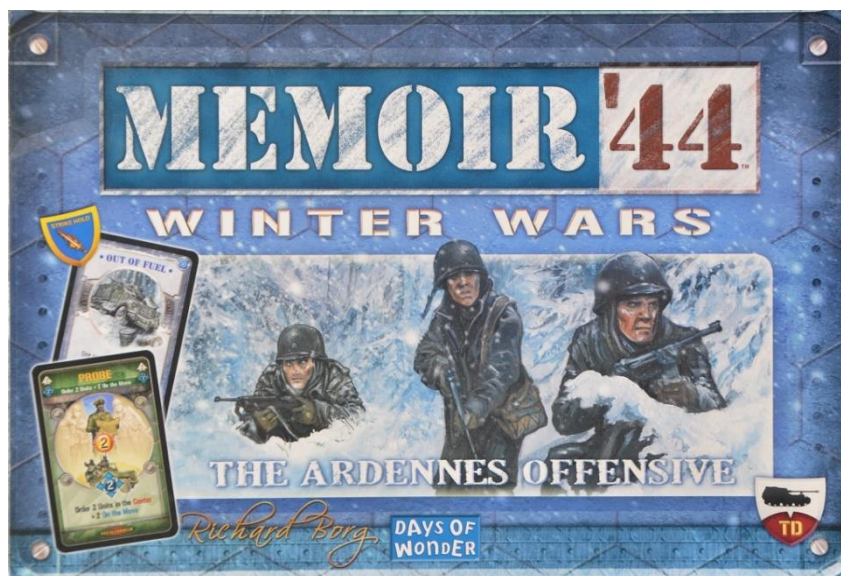
Nel 2010 invece ci fu una novità: l'espansione "**Memoir'44-Disaster at Dieppe/The Capture of Tobruk**" ci offriva 5 nuovi scenari su una mappa piuttosto grande (690x1430 mm) stampata su carta pesante e non su cartone spesso come tutte le precedenti.



L'espansione "Campaign Book 2"

Sempre nel 2010 fu pubblicata anche "**Memoir '44-Breathrough**", una espansione con due mappe di grande formato (705x867 mm, cartonate) e 15 scenari. Le mappe, stampate su entrambi i lati, riproducono ancora una volta terreno desertico ed invernale (la prima) e campagna e costa (la seconda). Si tratta, come si vede, di mappe simili a quelle standard pubblicate precedentemente ma in formato maggiorato, da utilizzare per scenari più densi di unità. Diciamo, per esser un po' maligni, che si trattò probabilmente di un "trucchetto" per continuare a tenere il mercato sotto-pressione.

Nel 2011 fu la volta di "**Memoir'44-Campaign Book 2**", un secondo libro cartonato, questa volta di ben 128 pagine, con quattro Campagne maggiori e 55 scenari, accompagnato da una cinquantina di tessere e gettoni per le nuove unità specializzate.



La scatola di Winter Wars.

Questa breve rassegna si conclude con l'espansione “**Memoir '44-Winter Wars**”, sempre del 2011, che dà molto l'idea di un “deja vu”, visto che all'interno della scatola troviamo 88 tessere esagonali di “terreno invernale”, la solita cinquantina di tessere, gettoni e 114 carte (Command, Combat, Actions, Troppo, SWA e Terreno).

Non mancano naturalmente 10 nuovi scenari, ma a questo punto, viste le “ripetizioni” ormai ricorrenti, decisi di abbandonare la collezione delle espansioni, che sono comunque proseguite, seppure in tono minore, fino ai nostri giorni e comprendono titoli come: Operation Overlord, Equipment Pack, Tigers in the Snow, D-Day Landing, New Flight Plans, Hedgerow Hell, Through Jungle and Desert, Invasion of Crete, ecc. Chi si appassiona a questo gioco ha materiali e scenari per alcune decine di anni ...