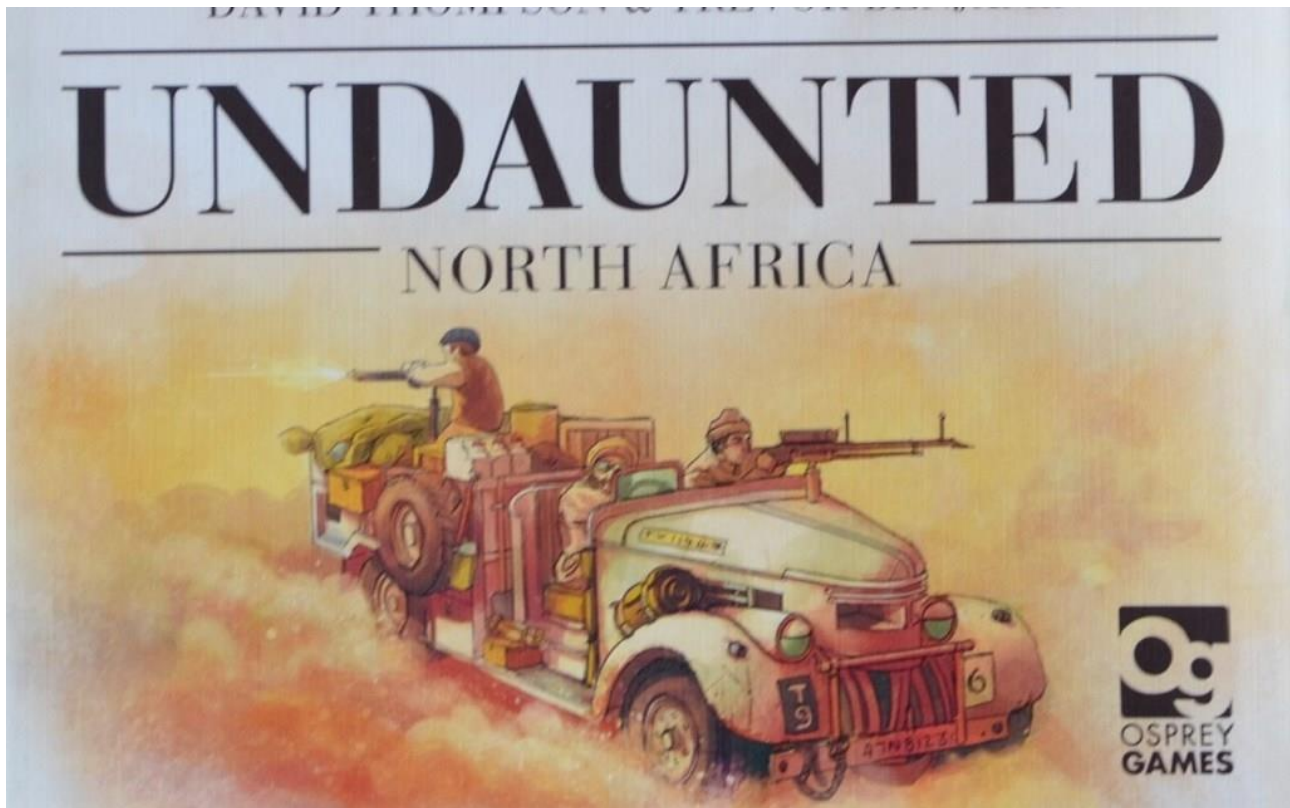


## UNDAUNTED: NORTH AFRICA

Dopo lo sbarco in Normandia ci spostiamo sul Fronte Mediterraneo



### Introduzione

Nel 2020 ci occupammo del gioco [Undaunted: Normandy](#) e lo definimmo un wargame “leggero” per due giocatori di età dai 12 anni in su. Qualche mese più tardi, forte del successo riscontrato, Osprey Games uscì con un secondo titolo, **Undaunted North Africa**, che è l’oggetto di questa presentazione. Questo secondo volume della serie ha come ambientazione una serie di scontri tattici fra plotoni italiani e britannici in Cirenaica nel periodo che va dal Settembre 1940 al Settembre 1942.

Anche in questo caso non si tratta di una simulazione storica né di un wargame “classico” che dura svariate ore e dove si deve tener conto di tanti aspetti importanti di un’operazione bellica (logistica, tempo atmosferico, supporti tattici, ecc.): lo scopo dichiarato è quello di passare 30-60 minuti manovrando su un campo di battaglia e cercando di raggiungere un certo numero di Punti Vittoria prima dell’avversario.

Daremo per “scontato” che i lettori conoscano già Undaunted Normandy in modo da ridurre al minimo le spiegazioni e limitarci alle differenze essenziali, ma se qualcuno volesse saperne di più può andare a leggere [qui](#) il vecchio l’articolo.

# Unboxing



I componenti.

Aperto la scatola di **Undaunted: North Africa** scopriamo che la maggior parte dei componenti è simile a quella del fratello maggiore, a partire dalle 18 grandi tessere “terreno” (90x90 mm) stampate fronte e retro con dettagli di un paesaggio per lo più desertico, con dune di sabbia, rocce e piccoli villaggi. Le unità in campo sono rappresentate da dei gettoni (30 mm di diametro) sui quali sono indicati il tipo di armamento (esploratori, fucilieri, mitraglieri, cecchini, ecc.) ed il “valore intrinseco di difesa” (un numero da 4 a 6).

A differenza di “Normandy” qui ogni gettone corrisponde però ad un singolo soldato ed è caratterizzato da un nome (Scout, Rifleman, Antitank, Driver, ecc.) e da una lettera di riferimento (A-B-C). Dei gettoni più piccoli serviranno a gestire il gioco sulla mappa, mentre altre tessere “obiettivo” verranno piazzate in ogni scenario e serviranno a determinare il vincitore.

Per dare gli ordini ai suoi uomini ogni giocatore ha un mazzo di 40 carte che verranno utilizzate con l’ormai classico sistema del “deck building”: esse serviranno a fare compiere specifiche azioni ai propri soldati in base alle rispettive caratteristiche. Per risolvere i combattimenti si utilizzano da uno a quattro dadi a dieci facce (D10) di plastica nera.

Tuttavia Osprey Games doveva offrire qualcosa di nuovo, anche e soprattutto per la natura dei luoghi in cui si svolgono gli 11 scenari proposti, ed infatti in **Undaunted: North Africa** troviamo i primi veicoli, rappresentati su grandi carte (e con dei gettoni da de-fustellare di diametro più ampio degli altri): jeep, veicoli equipaggiati di mitragliatrici ed un carro armato (italiano). Una manciata di gettoni “danno” serve a tener conto dei colpi subiti dai veicoli, mentre la confezione è completata da 6 tessere che rappresentano altrettanti obiettivi: aree trincerate, aeroporto, deposito, ecc.

## Preparazione (Set-Up)



Un esempio di carte del giocatore italiano.

Le carte restano il vero motore anche in **Undaunted: North Africa**, ma se si differenziano un po' da quelle del primo gioco, visto che, oltre ai soliti Sergente, Leader, Fucilieri, Scout, Fucilieri e Mitraglieri qui abbiamo un aereo da ricognizione, dei "carristi" e dei fucili anticarro per gli italiani mentre i Britannici (i famosi Scorpioni del Deserto) hanno una migliore leadership, dei Sabotatori, dei Genieri e, naturalmente, gli anticarro.

Dopo aver scelto lo scenario da giocare (**Undaunted: North Africa** ne prevede 11 in un apposito libretto) i giocatori estraggono le tessere "terreno" necessarie e le piazzano sul tavolo nell'esatto ordine indicato. Poi ognuno estrae le carte iniziali (sempre elencate nelle istruzioni) e forma con esse un mazzetto "iniziale" da mescolare bene. Tutte le carte rimanenti che sono previste dallo scenario vengono divise per tipo e messe scoperte sul tavolo per essere acquisite durante il gioco.

A questo punto vengono messi in campo i gettoni corrispondenti agli uomini ed ai mezzi citati nel set-up.



Gettoni e tessere per il giocatore Italiano.

Ogni gettone corrisponde ad uno dei soldati delle varie squadre (A-B-C) o ad una unità speciale ed, oltre al nome ed alla squadra di appartenenza, riporta un valore “numerico” (da 4 a 6) che indica la forza in difesa.

Notiamo a questo punto che in **Undaunted: North Africa** quasi tutti gli scenari sono “asimmetrici” (contrariamente a quelli del primo volume) e quindi le partite non possono essere gestite esattamente come nel gioco precedente, ma bisogna fare molta attenzione alle specifiche condizioni di vittoria indicate in ogni scenario prima di decidere la propria tattica e le operazioni sul campo.

## Il Gioco

All'inizio di ogni turno i giocatori prendono le prime quattro carte del loro mazzo di gioco (non dalla riserva) e verificano per prima cosa chi ha l'iniziativa: ognuno sceglie una di queste quattro carte e la posa (coperta) sul tavolo. Una volta girate si verifica chi ha giocato quella di "valore" più alto, e sarà proprio lui ad agire per primo. Chi ha l'iniziativa posa ora in tavola le sue carte, una alla volta, e, per ognuna di esse, decide quale azione attivare fra quelle stampate. Se sono coinvolti dei veicoli essi, oltre alle normali azioni di supporto e combattimento, possono eseguire azioni specifiche anche in base al terreno in cui si trova il gettone.



Un esempio di "mappa", creata in base alle indicazioni dello scenario utilizzato.

Le azioni disponibili sono di tre tipi: movimento (Move, Guide, Scout e Stalk), Supporto (Bolster, Command, Conceal, Control, Inspire, Recon, Target, alle quali si aggiungono ora Navigate, Repair e Surveil) o Combattimento (Attack e Suppress, alle quali si aggiungono Strafe, Demolition e Antitank).

Sta al giocatore, in base alle carte che possiede ed alla situazione sul campo, decidere in che ordine usarle e quale delle azioni alternative attivare. Due sono però i punti fondamentali da tenere sempre presenti:

- Nessuna unità può avanzare in un terreno (tessera) che non sia stato prima esplorato da uno scout, il quale ad ogni suo movimento in una nuova tessera lascia un apposito gettone sul campo e fa prendere una carta "Fog of War" al suo plotone (da mettere subito negli scarti).

- Solo i Fucilieri (Rifleman) possono prendere il controllo di una tessera, usando l'azione "control" e girando il gettone "scout" sul lato "control". E, naturalmente, solo le tessere obiettivo con un gettone "control" possono essere conteggiate per il calcolo dei Punti Vittoria. In questo volume però, contrariamente al primo, è possibile prendere il controllo di una tessera Terreno anche se c'è una unità nemica (ma con il terreno ancora senza un segnalino controllo).

Per avanzare verso un terreno "obiettivo" in **Undaunted: North Africa** è quasi sempre necessario eliminare la resistenza del nemico facendo ritirare le sue unità o, in caso di difesa coriacea, eliminandole definitivamente con una serie di tiri. Per calcolare come colpire il nemico bisogna innanzitutto stabilire il suo valore "Difensivo", sommando al numero stampato sul gettone quello del Terreno occupato. Poi si lancia il numero di dadi specificato sulle armi utilizzate e si applicano i risultati (se ci sono "colpi a segno")



Alcune carte del giocatore Britannico.

Sapendo che per controllare un terreno occorre mandarvi prima uno scout e poi una squadra di fucilieri ed usare infine l'azione "control" è evidente che gli obiettivi primari di chi spara non possono che essere:

- Le squadre dei fucilieri nemici,
- La squadra nemica che spara in maniera più pericolosa (quindi le mitragliatrici o i carri) per ridurre al minimo le possibilità di essere colpiti.

Ogni scenario ovviamente ha una sua specifica disposizione delle tessere "terreno" ed una diversa consistenza delle squadre in gioco, anche se normalmente una delle due fazioni ha più unità (ma

deve attaccare), mentre l'altra ha il vantaggio della posizione difensiva più forte. Lo scenario termina in vari modi, come indicato nel testo, ma i due principali sono:

- Se una delle due fazioni ha raggiunto il numero di PV indicato dallo scenario per vincere, catturando e controllando le tessere territorio con i segnalini giusti.
- Se una delle due fazioni riesce ad eliminare tutte le squadre di fucilieri del nemico: quest'ultimo infatti a quel punto sarebbe impossibilitato a prendere il controllo delle tessere obiettivo.



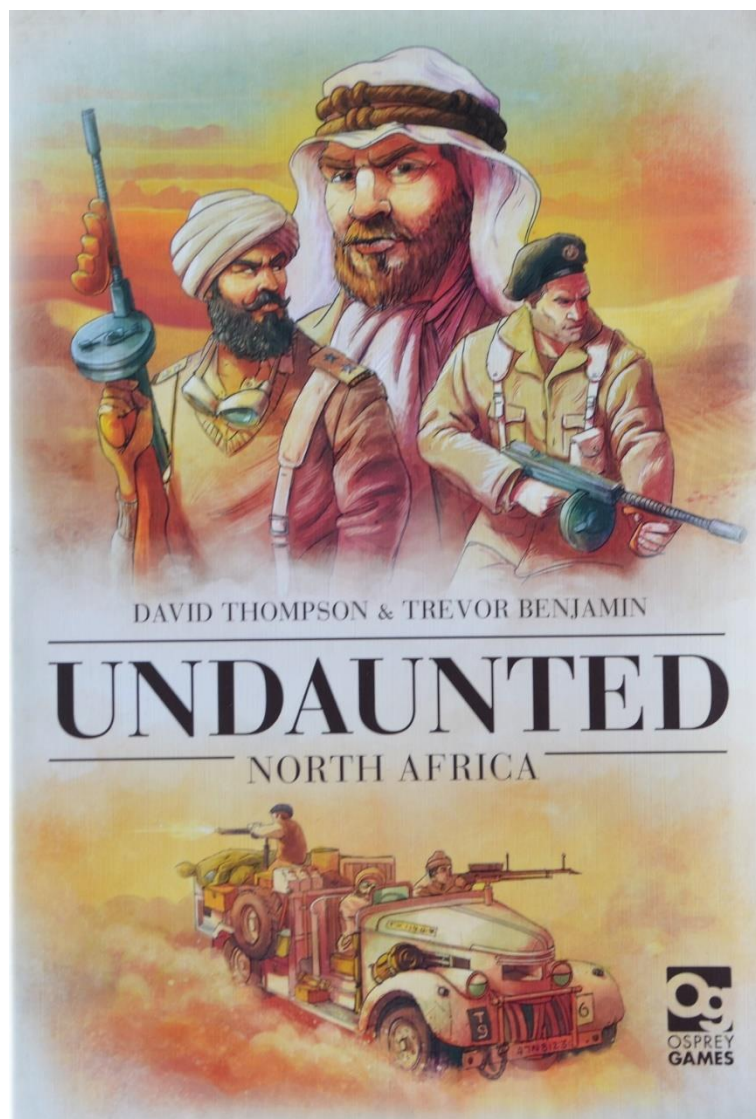
I veicoli disponibili: in alto gli italiani, in basso i britannici.

L'utilizzo dei "Veicoli" naturalmente aggiunge qualche valore extra alle partite di **Undaunted:**

**North Africa:** così il carro "Fiat M13-40" può attaccare con 2 dadi oppure usarne quattro per l'azione Suppress, ma ha anche un valore Antitank da 3 dadi ed un Drive control di 1; il "gun truck" britannico ha invece un valore Antitank da 2 dadi, Drive 2 e Navigate 2; l'autoblindo italiana "Ab 42 Sahariana", ha valore Drive 2, Navigate 2, Suppress 3, ecc. Ogni veicolo ha inoltre due valori di difesa: il più basso (livello critico, solitamente un "3") indica che se i danni raggiungono quel valore il veicolo esso è bloccato e per ripartire deve essere "riparato" con l'apposita azione, mentre se i danni raggiungono o superano il secondo (solitamente un "5") il veicolo è distrutto.

## Commento finale

Avevamo chiuso la recensione del primo volume chiedendoci se potevamo considerare il gioco un wargame o no? La risposta è la stessa anche per **Undaunted: North Africa:** SI, se lo valutiamo semplicemente come "gioco" ad ambientazione militare e NO se vogliamo prenderlo per una simulazione storica accurata.



La scatola.

In entrambi i casi però le partite sono rapide e divertenti, e mettono anche una certa “pressione” ai due contendenti, alla caccia degli obiettivi necessari a vincere, per cui lo scopo degli autori è pienamente rispettato. Inoltre in questo secondo volume l’asimmetria degli scenari e l’utilizzo dei veicoli 8e delle armi per contrastarli) garantisce non solo una maggiore giocabilità, ma costringe i due avversari a studiare tattiche diverse da quelle utilizzate in Normandy.

Le prime partite di prova ci hanno comunque dimostrato che l’impegno per risolvere questi scenari è sicuramente maggiore e non basta pensare ad una strategia di massima per raggiungere gli obiettivi dello scenario perché le situazioni sul terreno possono cambiare rapidamente: non per nulla siamo nel deserto, dove la manovrabilità delle truppe è un punto fondamentale. Se vi è piaciuto Normandy allora non esitate a prendere anche **Undaunted: North Africa** perché è sicuramente un “complemento” molto interessante. E naturalmente ora ci aspettiamo un terzo volume ambientato in Russia durante i mesi invernali...

Nel frattempo noi esamineremo tutti gli scenari relativi alla guerra nel deserto e, se sarà il caso, ne ripareremo più in dettaglio.

-----

Autori: Trevor Benjamin e David Thompson

Grafica e illustrazioni: Roland MacDonald

Editore: Osprey Games

Tipo: Wargame con le carte (a livello semplice)

Anno: 2020