

KAOSONLINE

GAMES & ENTERTAINMENT

[GIOCHI DI RUOLO](#)[GIOCHI DI CARTE](#)[GIOCHI DI MINIATURE](#)[GIOCHI DA TAVOLO](#)[ALTRO](#)[NOVITA'](#)[RECENSIONI](#)[APPROFONDIMENTI](#)[DOWNLOAD](#)[ALTRO](#)

CERCA IN KAOSONLINE

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni
DATA: 22-02-2008

GIOCO:

Giochi da tavolo (Nexus)

LINEA:

Altre linee

GENERE:

Gioco da tavolo

PRODUTTORE:

Nexus Editrice

DISTRIBUTORE:

Nexus Editrice

TIDE OF IRON

di Pietro Cremona

Centinaia di pezzi per rivivere le battaglie della Seconda Guerra Mondiale con un wargame alla portata di tutti.

Titolo originale : Tide of Iron (USA)

Tipo : Wargame

Editore : Fantasy Flight Games (per l'edizione americana)

Autore : John Goodenough (USA)

Anno : 2006

Giocatori : 2-4 (consigliato 2)

Età : da 12 anni in su

Durata : 1- 3 ore (a seconda dello scenario scelto)

Prezzo : 79,90 euro

Aprendo lo scatolone di TIDE OF IRON (ToI) non si rimane delusi perché è talmente piena di materiali che hanno dovuto inventarsi speciali separatori di cartone per tenere tutto in ordine : certamente la "visione" potrà spaventare qualche padre in caccia di nuovi giochi da tavolo per i figli, ma anche qualche giocatore non abituato ai wargames, tuttavia i felici acquirenti del gioco torneranno a casa senza rimpianti per il loro ... investimento.

ToI non è un gioco estremamente complesso (per chi è abituato ai wargames lo studio di ToI non comporterà infatti particolari problemi) tuttavia è richiesta una buona applicazione iniziale per studiare attentamente il regolamento : quest'ultimo è molto ben fatto, pieno di immagini, esempi, ecc., tuttavia può "spaventare" un po' per la sua mole (48 pagine anche se molte sono di foto e di esempi)

Diamo un'occhiata ai componenti : la cosa che colpisce di più sono le decine di soldati e mezzi corazzati in miniatura, davvero ben fatti e molto gradevoli da vedere. Poi si rimane impressionati dal "peso" delle mappe (12, double face, stampate su cartone pesante e di grande spessore) e dalla miriade di carte, contrassegni, segnalini, esagoni di terreno, ecc. Preparatevi a qualche ora di tempo per staccare ed organizzare tutti questi componenti in vari sacchetti, altrimenti, durante le partite, diventerete matti a trovare quel che vi serve. Evito una noiosa descrizione dei componenti perché ne parleremo più avanti, durante la spiegazione delle regole.

Completa la "dotazione" un libretto con sei scenari pre-confezionati, comprensivi di foto panoramica del "campo di battaglia", lista delle unità da utilizzare, istruzioni specifiche, ecc. Una "guida" davvero ben fatta e facile da utilizzare.

La prima impressione è quella di trovarsi di fronte ad un wargame in stile MEMOIR '44 (Days of Wonder) o un altro della serie di battaglie alla Richard Borg, per intenderci, ma non è così : forse l'autore in effetti si è un po' ispirato a quella serie, ma l'ha poi sviluppata in maniera autonoma.

Purtroppo la FFG ha scelto una strada un po' ...tortuosa per realizzare le unità combattenti : invece di fornire i soliti soldatini muniti ciascuno della sua basetta (come in Memoir '44) ha preferito inserire nel gioco una serie di basi circolari (in quattro colori, due per ogni schieramento) sulle quali "innestare" i soldatini necessari. Purtroppo il perno di plastica dei soldatini ed i fori delle basi circolari ... raramente coincidono, per cui a volte è quasi impossibile inserire una miniatura sulla base (foro troppo piccolo per il perno) oppure il pezzo entra talmente largo che ... balla e cade al minimo

@ ? ©



Carro Sherman e Panzer IV



Plancia di gioco di Tide of Iron



La scatola di Tide Of Iron.



Il contenuto e la mappa.

spostamento. Aggiungete che nel corso della partita i soldatini sono toglie dalle basi (in caso di danni) o da aggiungere (quando le unità danneggiate si ricompattano) ed avrete l'idea degli ... accidenti che si mandano, tanto io ho alla fine deciso di incollare alle basi una buona parte delle unità e di utilizzare alcuni contrassegni numerati per indicare le perdite.

Detto questo vediamo un po' più in dettaglio il sistema di gioco. Una volta deciso lo scenario da giocare (nella scatola sono previsti sei scenari, ma ce ne sono già decine e decine sul sito FFG, fra ufficiali e sperimentali, per cui da questo punto di vista la durata di vita del gioco diventa quasi infinita) i due avversari devono preparare le loro unità : è possibile giocare anche in quattro, due per parte, dividendosi le truppe a disposizione (lo scenario infatti spiega quali unità avranno un colore di base per il primo giocatore, e quali invece saranno assegnate, con una base di colore diverso, al secondo). Io consiglio di utilizzare l'opzione a quattro solo per spiegare le regole a dei nuovi giocatori, facendoli entrare subito nell'atmosfera e guidando le loro azioni durante la battaglia : il gioco infatti diventa molto più acceso se si gioca in due. I pezzi a disposizione sono quelli classici : fanteria, fanteria di elite, ufficiali, mortai, mitragliatrici, camions, semicingolati e carri armati. I giocatori dividono a loro piacimento le miniature sulle basi (facendo comunque particolare attenzione a non lasciare ufficiali e mitragliatrici troppo soli e dunque ... vulnerabili) e le schierano in campo (max tre basi o due veicoli per esagono).

Ogni scenario spiega quali e quante mappe sono da usare, con che orientamento e con quanti esagoni di terreno supplementari (bosco, collina, strada, ruscello, ecc.) o dispositivi particolari (trincee, bunker, filo spinato, ecc.): vengono anche stabiliti gli obiettivi che ognuno deve raggiungere (normalmente indicati con dei contrassegni numerati, dove il numero indica i punti vittoria), il numero dei turni a disposizione, gli eventuali rinforzi e/o regole speciali.

Un turno comporta un numero variabile di round alternati : durante un round il giocatore è obbligato ad effettuare un certo numero di AZIONI (solitamente tre) procedendo in tal modo finché tutte le unità non abbiano avuto l'opportunità di muovere e/o sparare, oppure di prepararsi al tiro. Terminata la fase dei rounds si passa a quella di COMANDO, durante la quale si controlla la situazione in campo, conteggiando gli obiettivi raggiunti e dando un corrispondente numero di "Punti Comando" ai giocatori, si attivano le carte "strategia" (pagandone il costo con i Punti Comando) e si determina chi sarà il primo a giocare nel turno successivo (per avere questo vantaggio entrambi i giocatori spendono dei Punti Comando) .

Infine si passa alla fase di STATUS , durante la quale si pescano nuove carte "strategia", si ripulisce il campo dai segnalini utilizzati, si fanno entrare i rinforzi, ecc.

Durante la fase delle AZIONI ogni unità può :

- avanzare (fino al massimo consentito per quel tipo) per andare ad occupare una nuova posizione
- effettuare un "assalto" attaccando le unità nemiche adiacenti
- muovere facendo fuoco (a velocità ridotta e con minor precisione, naturalmente)
- stare ferma sul posto e sparare al nemico, magari concentrando il fuoco di più unità adiacenti
- stare ferma e prepararsi a fare un fuoco di opportunità contro le unità nemiche che si muoveranno davanti a loro durante il round dell'avversario

Il giocatore può anche utilizzare una o più delle sue carte "strategia" (attivate durante la precedente fase di COMANDO) per aiutare o proteggere le sue unità : queste carte sono divise in una dozzina di mazzetti diversi e vengono assegnati ai giocatori dallo scenario. Servono a far giungere rinforzi, chiamare il fuoco dell'artiglieria da fuori campo, indebolire unità nemiche, rinforzare le unità amiche, dare copertura extra ai propri soldati, ecc.

Per facilitare il compito ai giocatori sono comunque fornite apposite tabelle riassuntive con tutti i dati necessari a ricordare come utilizzare le diverse unità combattenti (potenza di fuoco, raggio di tiro, protezione, ecc.)

I combattimenti vengono risolti in modo abbastanza semplice : si determina prima se le unità che sparano "vedono" il nemico (cioè se non ci sono ostacoli sulla linea di mira), poi si somma la potenza di fuoco delle unità attaccanti (a piena forza o a forza ridotta in caso di tiri a lunga gittata o di unità che hanno mosso) e la "copertura" del difensore (protezione dovuta al terreno, corazza, ecc.). L'attaccante tira tanti dadi NERI quant'è la sua Potenza di Fuoco finale ed il difensore tanti dadi ROSSI quant'è la

sua copertura.

L'attaccante mette a segno un colpo per ogni "5" o "6" che ottiene (oppure solo "6" se spara dalla lunga distanza, oppure "4-5-6" se spara da un esagono adiacente), mentre il difensore "para" un colpo a segno per ogni "5" o "6" che ottiene sui dadi ROSSI. Ogni colpo a segno NON parato fa eliminare un soldatino all'avversario : se una base resta senza soldatini viene tolta dal gioco.

Alcune unità vengono munite di contrassegni speciali ad indicare alcune caratteristiche importanti (per esempio le unità del Genio possono costruire trincee, i Lanciapiammine hanno effetti devastanti sui nemici in esagoni adiacenti, i Cannoni Anticarro possono mettere facilmente fuori uso i carri Armati, le unità Nascoste non possono essere attaccate fino a che non si svelano o non sono adiacenti al nemico, ecc.)

Occorrono almeno 3-4 partite per poter dire di avere imparato il sistema di gioco : a quel punto tutto diventa più semplice, le battaglie durano molto meno, la ricerca delle regole specifiche si riduce e ci si può dedicare interamente alla tattica migliore per sconfiggere il ... nemico. Insomma, si tratta di un sistema divertente, con poche unità in campo (meno che non vogliate tentare i mega-scenari che cominciano ad apparire sul sito FFG) e che può essere facilmente "insegnato" anche a dei neofiti del wargame (e dico appositamente "insegnato" perché dubito che dei novellini abbiano il coraggio di mettersi a studiare un regolamento di 48 pagine senza ... assistenza).

Peccato quei soldatini da infilare/sfilare dalle basi !!!

PROFILO

PRO

- + Componenti in generale di ottima qualità, come sempre con FFG
- + Regolamento non troppo complesso (per un wargame), chiaro ed accompagnato da esempi esplicativi
- + Combattimenti veloci, con colpi di scena a ripetizione e grande interattività fra i giocatori

CONTRO

- La tortura dei soldatini da infilare/sfilare dalle basi
- La mole del Regolamento (48 pagine + scenari) può spaventare un neofita al suo primo wargame

VOTI

Presentazione: 8

Testo: 7

Giocabilità : 8

Voto totale: 80 % (ridotto a causa delle basette)

L'impressione : un wargame non troppo "pesante" che può essere insegnato facilmente anche ai neofiti. Possibilità di partite di andata/ritorno in una sola sessione.