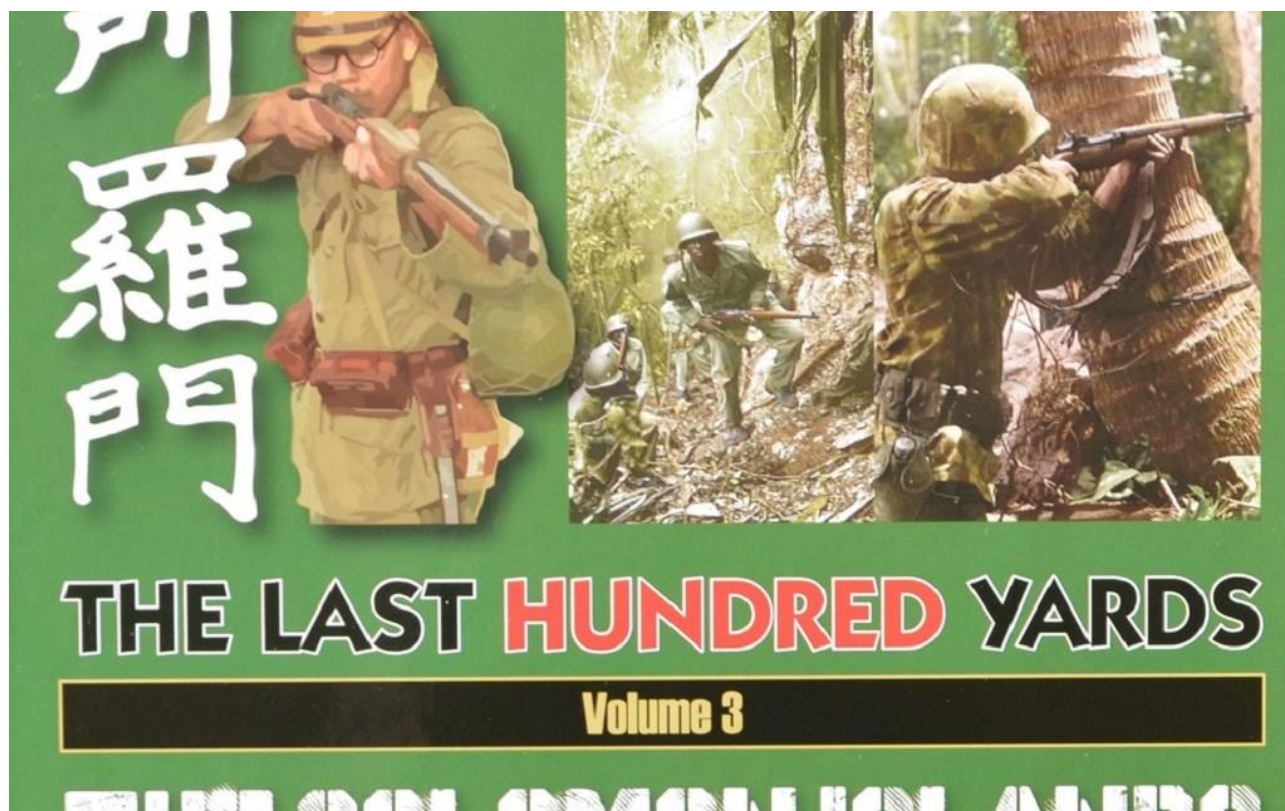


LAST HUNDRED YARDS

Le espansioni



I WARGAMES E BALENA LUDENS



BALENA LUDENS WARGAMES 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... qualcuno 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 informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati. Vorremmo soprattutto 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.

Oggi vi parliamo delle prime due **ESPANSIONI** di **LAST HUNDRED YARDS**



I Marines avanzano sul bordo della giungla.

Nel maggio 2020 vi presentammo su queste pagine la recensione di [*Last Hundred Yards*](#), un wargame tattico della GMT che ci pareva molto promettente e che introduceva alcune meccaniche nuove piuttosto intriganti.

Ritorniamo quindi molto volentieri su questa serie in occasione dell'uscita della seconda espansione: **Solomon Islands**, che ci permette di riprodurre una serie di scontri tattici fra i Marines americani e i Giapponesi sul fronte del Pacifico.

Ricordiamo che la prima espansione, **Airborne over Europe**, uscita lo scorso anno, aveva ampliato le unità a disposizione per tedeschi e Americani introducendo, fra gli altri, i corpi di élite dei paracadutisti.

In Italia è possibile trovare queste espansioni nei negozi specializzati o presso [*Ergo Ludo Editions*](#).

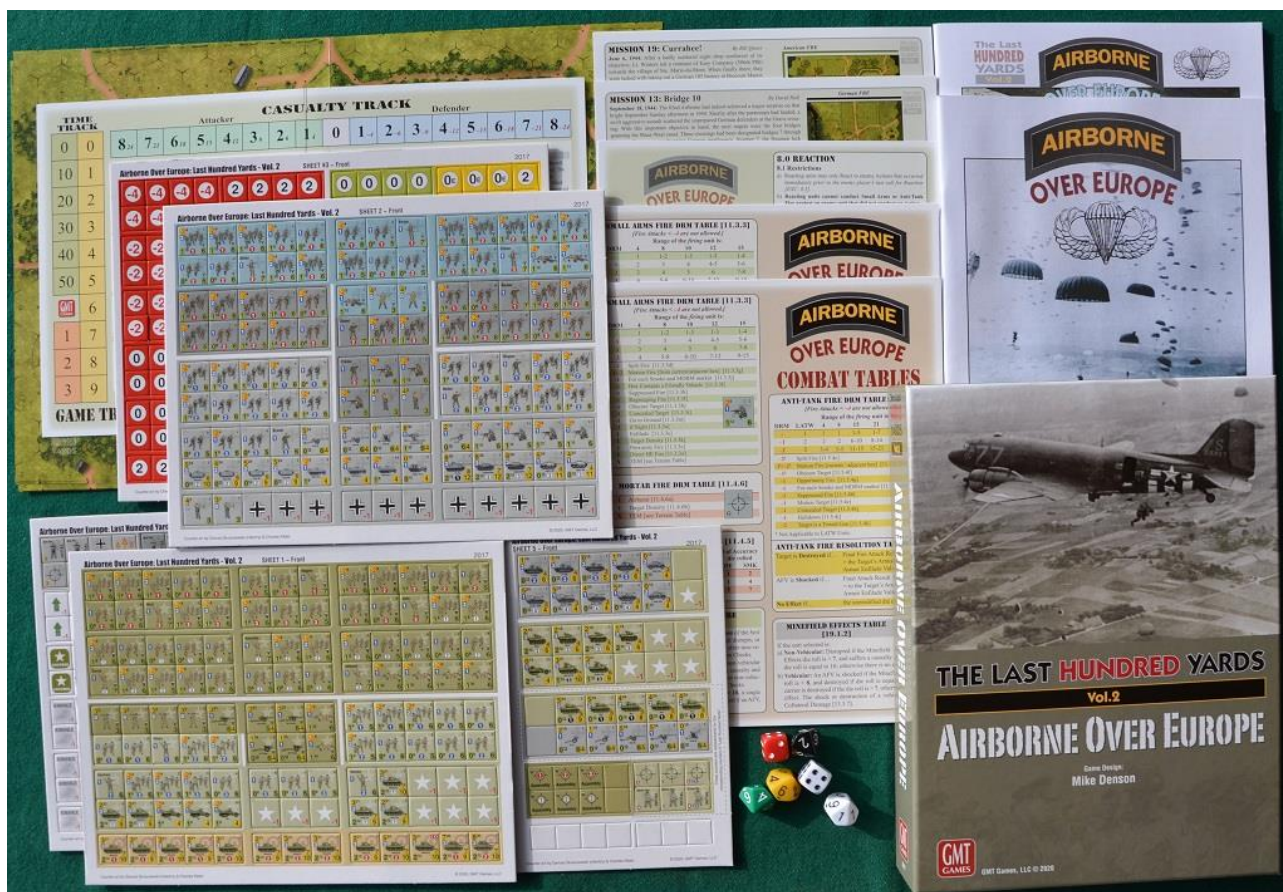


Foto 1 - I componenti di Airborne over Europe.

Entrambe le espansioni potremmo in realtà considerarle quasi dei giochi “completi”, nel senso che contengono i componenti necessari per giocare alcuni degli scenari inclusi nella scatola: unità, mappe, tabelle, marcatori, ecc.

In generale però è necessario avere il gioco base da cui estrarre tutto quanto è necessario a completare gli schieramenti. **Airborne over Europe** contiene 6 mappe “geomorfiche” (delle dimensioni di 280x420 mm, stampate avanti e dietro) e 10 nuove missioni (dalla 13 alla 23), accompagnate da 5 plance di pedine e marcatori.

Completano la scatola il regolamento (Versione 1.1), un libretto (playbook) con tutte le istruzioni pratiche per giocare, alcuni esempi di azioni, due schede con tutte le tabelle, la plancia “Game Tracks su cui si imbastiscono le azioni ed una scheda riassuntiva.

Le missioni partono dal 6 giugno 1944 e terminano nel settembre dello stesso anno: protagonisti diventano le unità dei paracadutisti di entrambi gli schieramenti, ma la GMT ha approfittato dell’occasione per aggiungere altri mezzi ed altre unità a quelle del gioco base

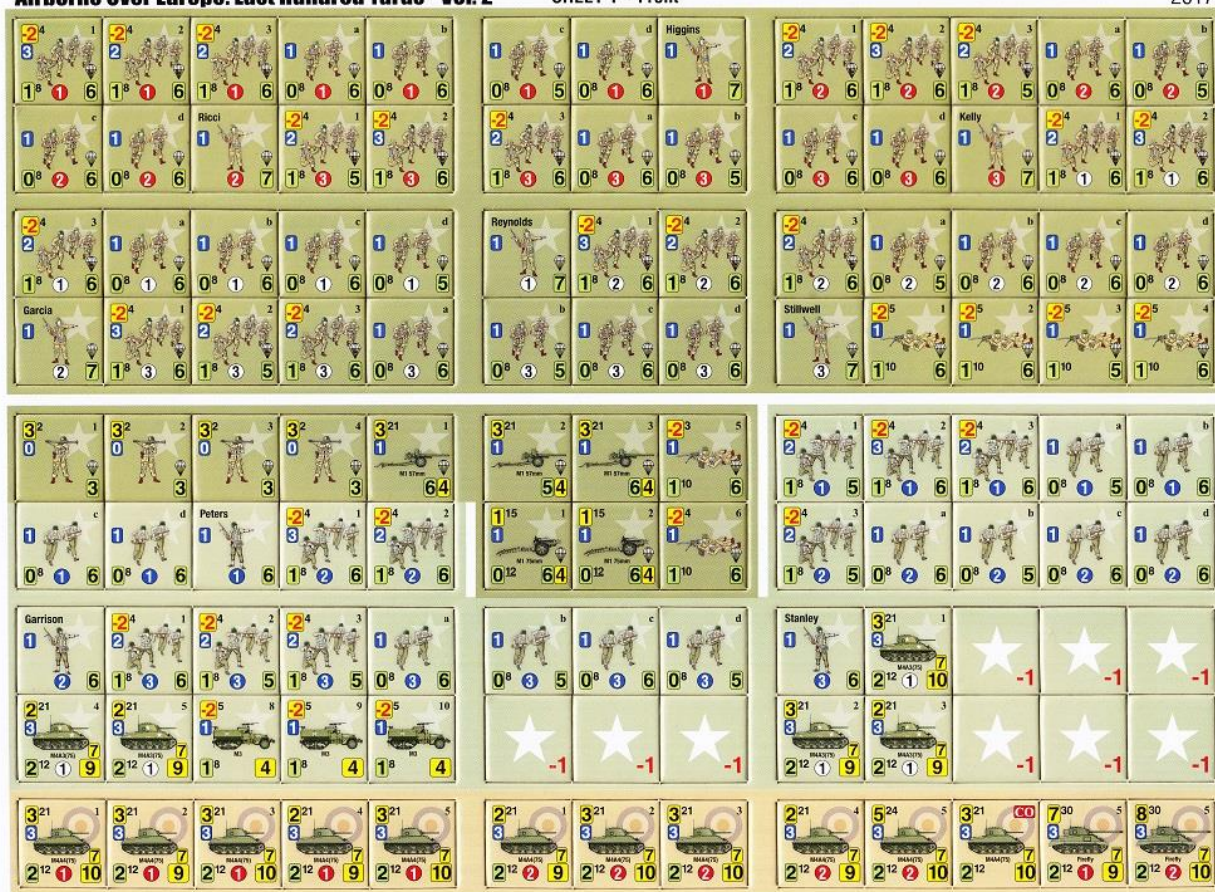


Foto 2 – I componenti di Solomon Islands.

Solomon Islands contiene a sua volta 5 ulteriori plance di unità e marcatori: questa volta però abbandoniamo l'Europa per... trasferirci sulle isole Solomone, nell'oceano Pacifico e i protagonisti diventano i "Marines" americani, i quali dovranno vedersela ovviamente con le truppe giapponesi.

Ci vengono di nuovo proposte 10 missioni (dalla 33 alla 42), ognuna delle quali utilizza una o più delle 4 mappe geomorfiche (stampate avanti e dietro) inserite nella scatola, la maggior parte delle quali sono abbondantemente coperte dalla... famigerata giungla.

Gli scenari simulano una serie di scontri tattici avvenuti fra l'Agosto 1942 ed il Marzo 1944.



Counter art by Daniszewski (infantry) & Charles Kihler

© 2020 GMT Games, LLC

Foto 3 – Alcune unità della Espansione Airborne over Europe.

La scala del gioco è, come nel gioco base, a livello di Plotone e Compagnia, ma le regole sono state riviste e corrette e, naturalmente, sono stati aggiunti alcuni dettagli per meglio simulare le nuove tattiche e l'influenza di terreni diversi da quelli visti in precedenza.

I giocatori decidono inizialmente quale scenario provare e, dopo avere preparato la mappa indicata (o le mappe, dato che alcuni scenari ne utilizzano due o tre) estraggono le unità necessarie: ricordo che esse sono “elencate” in maniera un po’ “strana” (è stato usato lo “slang” americano per indicare le singole forze) e all’inizio bisogna farci l’abitudine, ma dopo un paio di prove basta un’occhiata alla pagina del regolamento che contiene il sommario e in pochi minuti si prelevano i pezzi necessari.

Ricordo inoltre che la scala del gioco è a livello “Tattico” e che avremo ai nostri ordini delle unità a livello di Compagnia, ognuna delle quali è poi costituita da 2-3 Plotoni che potranno, a loro volta spezzarsi in due Squadre: ogni pezzo è identificato da un cerchietto colorato con un numero al suo interno (per identificare il Plotone di appartenenza).

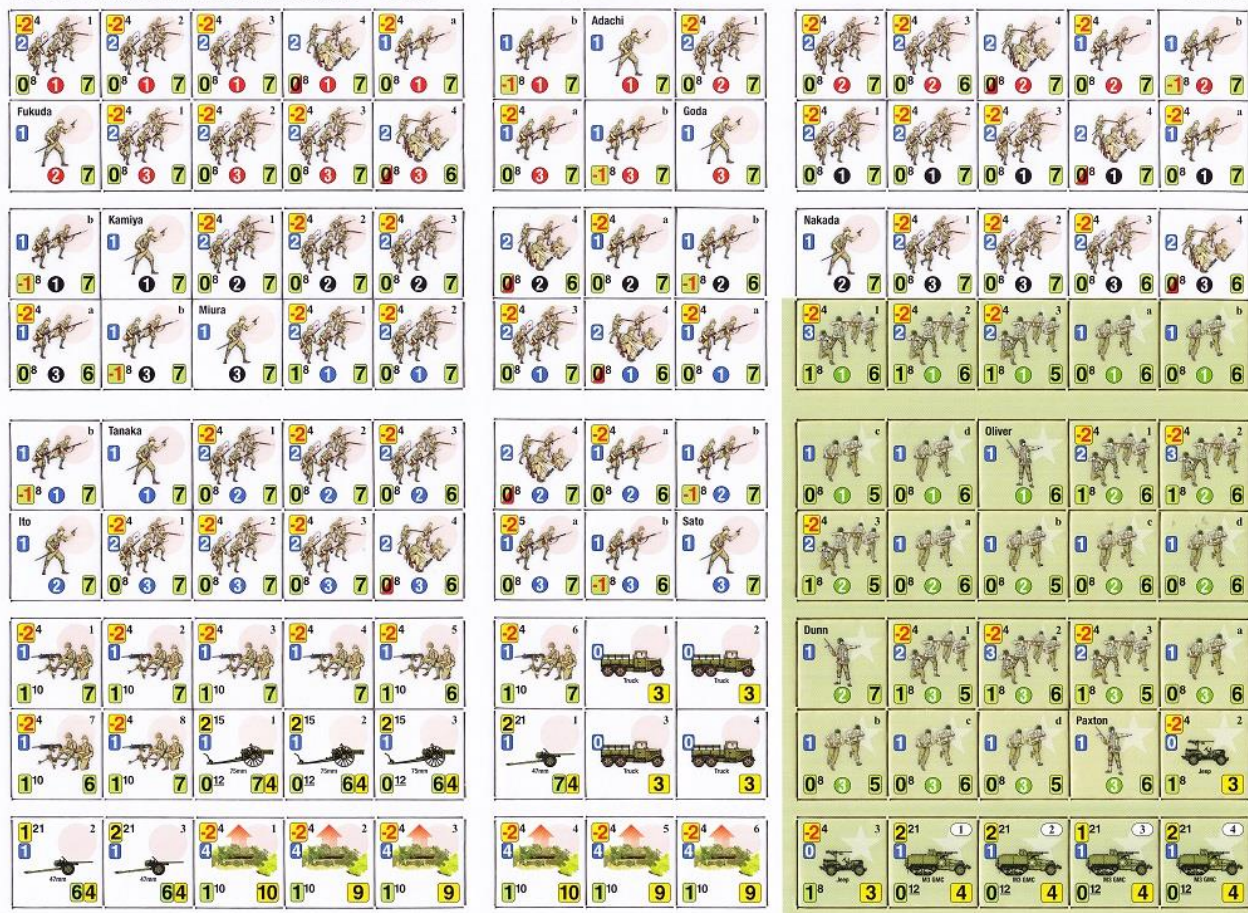


Foto 4 – Alcune unità Giapponesi e una Compagnia americana (cerchietto verde).

Su tutte le unità della serie **Last Hundred Yards** sono stampati i seguenti dati:

- Il numero “giallo” in alto a sinistra indica la potenza di fuoco contro i corazzati e, subito a fianco, la distanza massima di tiro (il numeretto piccolo e nero);
- Il numero “blu” indica invece il valore dell’unità nei combattimenti corpo a corpo;
- Il numero “verde” in basso a sinistra fissa la potenza di fuoco contro la fanteria (e la relativa distanza massima di tiro);
- La lettera (o il numero) in alto a destra è l’indicativo dell’unità;
- Il numero in basso a destra indica la “coesione” di quella unità: i carri armati che ne hanno due per tener conto dell’angolo di impatto dei colpi sulla loro corazza;
- Il numero nel circoletto in basso al centro indica, come abbiamo anticipato, il plotone di appartenenza ed il suo colore identifica la Compagnia.



Foto 5 – Una delle mappe di Solomon Islands, fra campi coltivati e giungla.

All'inizio di ogni turno i due avversari decidono chi ha l'INIZIATIVA e, contrariamente a tutti gli altri wargames tattici di mia conoscenza, qui il giocatore che ottiene l'iniziativa è l'unico che può attivare a piacere le sue unità.

Egli designa dunque una delle sue Compagnie e, uno dopo l'altro, attiva i relativi plotoni: fra un'attivazione e la successiva deve però lasciare la possibilità all'avversario di REAGIRE con una o più delle sue unità.

Questo significa che ci sarà sempre una fazione completamente attiva ed una che deve per forza risparmiare le sue forze per eventuali contrattacchi non appena si presenterà una situazione favorevole.

MISSION 13: Bridge 10

By David Hall

September 18, 1944: The 82nd Airborne had indeed achieved a major surprise on that bright September Sunday afternoon in 1944. Shortly after the paratroops had landed, a swift aggressive assault scattered the unprepared German defenders at the Grave crossing. With this important objective in hand, the next targets were the four bridges spanning the Maas-Waal canal. These crossings had been designated bridges 7 through 10 to confuse any eavesdropping German intelligence. Number 7, the Heumen lock bridge near Mook, had fallen late in the day—but there were worries it would not support the weight of Sherman tanks. German leadership was now anticipating the 82nd's plans and blew Bridges 8 and 9 as darkness fell. That left only Bridge 10 near the village of Neerbosch. Early in the gloomy dawn of September 18th, Lt. Lloyd Polette Jr. led his force quickly toward the span. By now, the element of surprise was just a memory, the German defenders were alert, ready, and dug in. (*Lt. Polette was awarded the Distinguished Service Cross for his actions that morning.*)

Mission Objective: The mission ends at the end of any game turn there are no undisrupted German combat units within four hexes of the bridge (F6), or if one side has exceeded its Casualty Differential Limit, or if the Final Score is ≥ 56 .

Forces:

 **Americans:** *Able ABN Co.*, supported by 1 MG section and 2 60mm mortar sections [19 steps]

 **Germans:** **Force A:** 3. Kp., *1st Ptl.* (Lt. Wagner and 3 sections) and *2nd Ptl.* (Lt. Moller and 3 sections) supported by 1 MG section and 1 FlaK 38 [8 steps]

Initiative DRM: American +2

Casualty Differential Limit: American [5]; German [3]

Coordination DRM: American (+3)

Disposition of Forces:

American: The Americans are the attackers, have the Initiative at start, and enter in any hex along the American FBE.

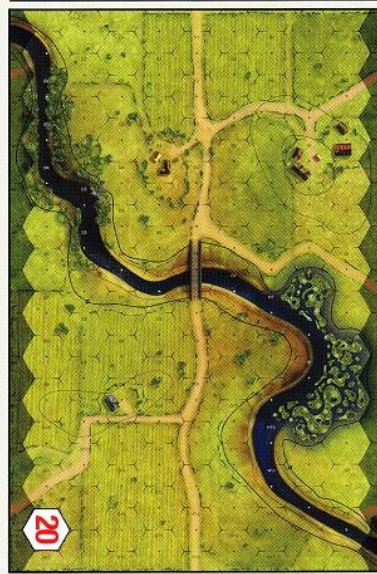
German: The Germans set up anywhere north of the canal and hex-row xx10. Any Germans setting up in a building hex may set up Hidden [20.9].

Mission Special Rules:

1. American Airborne units are Elite
2. German infantry sections may not Recombine.
3. The river may only be crossed via the bridge, and the two hexes on either side of the bridge (i.e., D6, E7, G7, H7).
4. Half hexes on the east and west board edges are not in play (shaded on the mission map).

German FBE

The Last
HUNDRED
YARDS
Vol. 2



American FBE

Victory Level:

0-45	American Victory
46-55	Draw
56+	German Victory

Foto 6 – Una delle missioni di Airborne over Europe.

Durante la sua attivazione un'unità può muovere o sparare (oppure muovere e sparare ma con forti limitazioni) e la grande novità del sistema è data proprio dal metodo utilizzato per calcolare i "rischi". Ad ogni tiro il bersaglio riceve infatti un segnalino che tiene conto della distanza, della

visibilità, del tipo di riparo, ecc.: l'unità si porterà dietro questo segnalino anche in caso di movimento e se in seguito riceve tiri da altri nemici (è infatti possibile sparare più volte allo stesso bersaglio) si aggiungono semplicemente altri segnalini (verdi se spara la fanteria, gialli per i tiri ai corazzati e rossi per i colpi di mortaio). Al termine della fase delle attivazioni si verifica cosa succede: tutte le unità che hanno sopra uno o più segnalini lanciano un dado per ognuno di essi modificando ogni tiro con il valore del segnalino stesso (positivo o negativo). Il risultato finale PIU' ALTO è confrontato con il valore di coesione del bersaglio: se è superiore l'unità viene colpita e girata sul lato "disrupted" (mentre se era già girata viene eliminata), altrimenti non succede nulla. A questo punto tutti i segnalini colorati vengono tolti dal campo.



Foto 7 – La scatola di Airborne over Europe.

Il combattimento “corpo a corpo” è possibile invece solo fra unità adiacenti all’inizio del turno, con l’attaccante che decide di entrare nell’esagono occupato dal nemico; possono andare in corpo a corpo anche unità a due esagoni di distanza ma devono subire il fuoco difensivo prima di poter entrare nell’esagono del nemico. Una volta iniziato l’ingaggio si prendono in considerazione vari modificatori, poi si somma il valore di attacco delle unità e si lancia un dado “D10” consultando un’apposita tabella per vedere l’esito dello scontro. Ogni unità distrutta fa spostare un marcatore sul tracciato delle perdite e se esso arriva su una delle caselle definite dallo scenario (una per ogni fazione) il giocatore in questione è sconfitto.

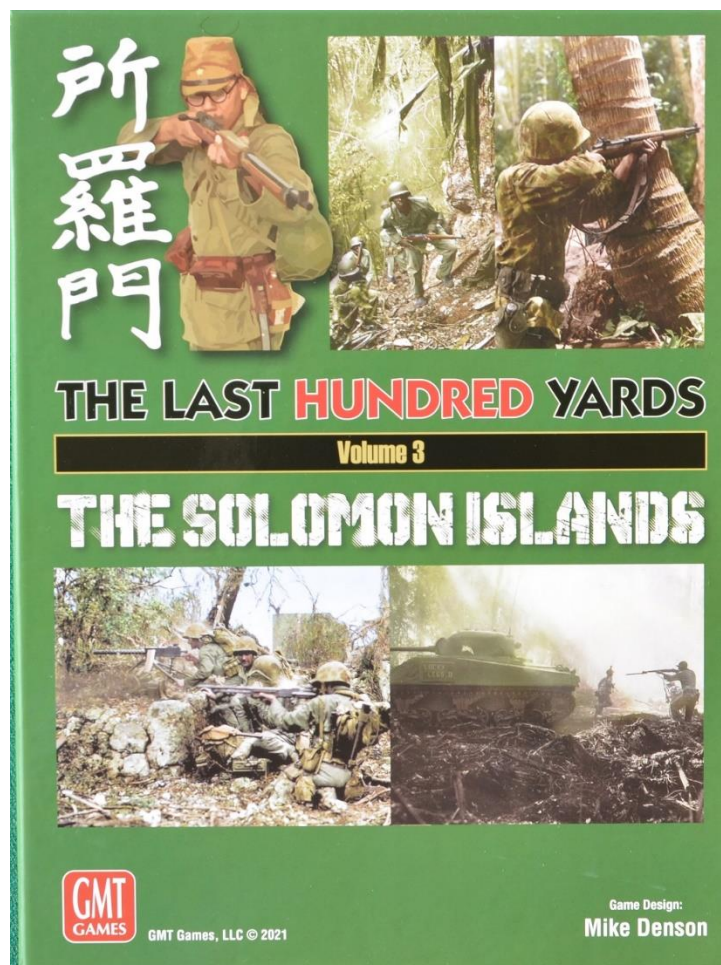


Foto 8 – La scatola di Solomon Islands.

Come commentammo presentando il gioco base, **Last Hundred Yards** è un wargame piuttosto innovativo e serve un po' di tempo per abituarsi al sistema, ma una volta capite le meccaniche utilizzate, diventa piuttosto realistico e abbastanza veloce da giocare: in ogni caso i due avversari devono impegnarsi a fondo perché il tempo a disposizione per ogni scenario non è mai troppo, quindi tutte le azioni possono essere importanti.

Vorrei fare notare a chi non conosce questo sistema che qui c'è davvero la possibilità di pianificare preventivamente le operazioni delle loro truppe sul campo di battaglia, dopo attenta considerazione del terreno, degli obiettivi della missione e dello schieramento avversario. Pian piano ci si immedesima nei propri uomini e si eseguono manovre sempre meno rischiose e più realistiche, per esempio facendole precedere da azioni di artiglieria o fuoco dei mortai, oppure muovendo i plotoni sotto la protezione dei carri armati, ecc. per evitare di causare perdite troppo alte. I materiali poi sono davvero di alta qualità e le mappe sono un vero piacere per l'occhio, piene di dettagli e molto realistiche. Qualcuno storce un po' il naso nel vedere i segnalini colorati che si accumulano sulle unità (ma che spariscono alla risoluzione dei tiri di fine turno) ma il loro utilizzo è molto intelligente e quindi dopo un paio di partite non ci si fa più caso.

Per facilitare la comprensione del testo in inglese abbiamo anche fatto una tabella con tutte le sigle e la loro traduzione in italiano, accompagnandolo con un breve riassunto della sequenza di gioco: chi fosse interessato può scaricarli dal sito Big Cream a questo [link](#).