

VELIKIE' LOUKI

La Stalingrado del Nord



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.

VELIKIE-LOUKI

Introduzione



Foto 1 – Uno dei tanti campi di battaglia invernali nella Unione Sovietica.

Velikie Louki è una cittadina nel sud-ovest della Russia, a circa 70 km dal confine con la Bielorussia: durante la Seconda Guerra mondiale fu teatro di una battaglia fra le forze sovietiche e quelle tedesche (iniziata il 19 novembre 1942 e terminata il 16 gennaio 1943) così accanita che, per la sua tipologia, fu rinominata “La Stalingrado del Nord”.

Anche qui le forze sovietiche riuscirono infatti a circondare il nemico costringendolo alla resa.

Il numero 166 della rivista francese *Vae Victis* dedica a questa battaglia un wargame in inserto intitolato, appunto, **Velikié-Louki**.

Componenti



Foto 2 – I componenti.

I componenti sono ormai quelli “classici” della rivista:

- Una mappa in formato A3 (297x420 mm) che riproduce l’area attorno alla cittadina ed arriva, a sud, quasi al confine con la Bielorussia: sulla mappa è sovrainpressa una griglia esagonale (20 mm) per facilitare movimenti e combattimenti;
- 108 counters (pedine quadrate 15x15 mm) equamente divisi fra tedeschi (53 unità) e sovietici (51 unità), con 4 marcatori per indicare il turno, il meteo e i pezzi isolati.
- Il libretto delle regole (16 pagine in formato A5) è in francese, ma sul sito della rivista è possibile scaricare gratuitamente anche la versione in inglese.

Come al solito la squadra degli artisti di Vae Victis, capitanata da Pascal da Silva, ha fatto un ottimo lavoro, con le unità rappresentate da miniature di fanti, carri e artiglieria, mentre la mappa è quasi tutta “chiara” visto che la battaglia fu combattuta in mezzo alla neve: il suo retro essa serve da “copertina” per i componenti, in modo da inserire tutto in una busta trasparente

Il gioco



Foto 3 – Le unità sovietiche e tedesche[/caption]

Sulle unità di **Velikié-Louki** ci sono diverse informazioni: il “Valore di Combattimento” (in PF) con eventuale bonus se si tratta di unità corazzate, oppure bonus anticarro per la fanteria; la “Qualità” (una lettera da A a C); eventuali caratteristiche “speciali”: la portata di tiro; il tipo (fanteria, genio, corazzati, motorizzati, lanciarazzi) ecc.

I leader (QG-Quartier Generale) sono invece caratterizzati da un raggio di comando e da un numero di “supporti” che possono fornire alle loro unità.

La sequenza di gioco è quella standard della serie:

- Rifornimenti e meteo (quest’ultimo si determina con il lancio di 1D6);
- Movimento dei sovietici;
- Combattimenti sovietici;
- Movimento dei tedeschi;
- Combattimento dei tedeschi
- Fase di fine turno.



Foto 4 – Il campo di battaglia, con la neve che la fa da padrona.

Essendo una battaglia invernale il terreno non offre molte sorprese, dal punto di vista grafico, ma il tempo meteorologico influisce gioco ed è stato incluso nel calcolo dei costi per il movimento.

Tutte le unità di **Velikié-Louki** hanno una Zona di Controllo (ZOC) che blocca l'avanzata del nemico, rallenta chi vuole uscirne (si deve pagare un extra costo di +2 PM) ed impedisce di passare direttamente da una all'altra.

L'impilamento della unità dipende dalle nazionalità: i sovietici possono avere una divisione in ogni esagono (o l'equivalente in unità di rango inferiore) più una brigata o un reggimento (o un battaglione); le unità tedesche possono impilare fino a tre reggimenti (o KG o battaglioni) più una compagnia.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Infanterie (PM)	Mécanisé (PM)	Combat
1 - Clair	1	1	-
2 - Boisé	1	2	- 1 colonne
3 - Marais	2 (Skieurs 1)	3	- 1 colonne
4 - Village	autre terrain	autre terrain	- 1 colonne
5 - Ville	autre terrain	autre terrain	- 2 colonnes
6 - Route	1	1	autre terrain
7 - Voie ferrée	1	1/2	autre terrain
8 - Rivière majeure/9 - Pont	+2/-	+3/+1	- 2 col./- 1 col
10 - Rivière mineure	+1	+2	- 1 colonne
11 - Hauteur	1	1	- 1 colonne (att. plus bas)
12 - Lac	-	2	- 1 colonne*

*: Modificateur au combat si attaquant et/ou défenseur dans l'hex.

MODIFICATEUR DE QUALITÉ

Dé	A	B	C	D
1	-	-1	-2	-2
2	-	-	-1	-1
3	-	-	-	-1
4	+1	-	-	-
5	+1	+1	-	-
6	+2	+1	+1	-

Résultat: colonnes de décalage

MÉTÉO

- 1: le temps est clair
- 2: le temps est nuageux
- 3, 4, 5: le temps est couvert
- 6: le temps est le même qu'au tour précédent.

Un modificateur de -1 au dé s'applique si le temps était clair au tour précédent.
Au premier tour le temps est **couvert**.

FESTUNG VL

- 1d6 + modif (max +3)
- 1-5: rien
- 6: -1 niveau
- 7+: -2 niveaux
- Une DF: +1
- Une BC ou BM: +1
- 515 LF: +1
- Génie 215: +1
- Tours 7-9: -1

MODIFICATEURS DE COMBAT

Les modificateurs sont appliqués dans cet ordre:

- 1 - Terrain du défenseur: idem
- 2 - Intégrité divisionnaire: + 1 col.
- 3 - Infanterie + Blindés: + 1 col.
- 4 - Infanterie + Antichars (défense): + 1 col.
- 5 - Bonus blindé: + 1 col.
- 6 - Lance Flammes et Génie contre ville/village: +1 col.

- 7 - Artillerie: +1 col. 2 max par combat

- 8 - Aviation: + 1 col. 1 max par combat

- 9 - Attaque concentrique: + 1 col.

- 10 - Participant à l'encerclement de VL: -1 col.

- 11 - Qualité: voir ci-dessus

Tous ces modificateurs sont **cumulatifs** mais il ne peut y avoir qu'un **seul** modificateur de chaque type dans un **même** combat.

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

Dé	1/3	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
1	R2/-	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-1	1/R	-/R	-/R1
2	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-1	1/R	-/R	-/R1	1/R2
3	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2
4	1/-	1/-	1/1	1/1	-1	1/R	-/R	1/R1	1/R2	-/R2	-/R3
5	1/-	2/1	1/1	-1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	1/R3	-/R3
6	2/1	1/1	-1	-/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	1/R3	-/R3	-/R4

Attaquant/Défenseur

Chiffre: nombre de pas à perdre et/ou recul

R: recul obligatoire sauf pour les unités de qualité A et B qui peuvent prendre une perte à la place.

Résultat en gras: la dernière obligation à respecter (pas de perte ou recul) est choisie par l'attaquant.

Foto 5 – Le tabella per gli effetti del terreno, i combattimenti, il meteo, ecc.[/caption]

I combattimenti sono naturalmente il cuore di **Velikié-Louki**: non ci sono particolari differenze da altri wargames del genere, salvo alcuni dettagli: per esempio le unità attaccanti che sono impilate nello stesso esagono possono attaccare dei nemici che si trovano in esagoni diversi, risolvendo ogni

attacco separatamente; unità della stessa Divisione hanno poi un bonus (una colonna a destra nella tabella dei combattimenti); stesso discorso per unità di fanteria impilate con un corazzato e per i carri armati (se indicato sul counter); ecc.

In più ci sono l'accerchiamento (1 colonna a proprio favore) e un "bonus qualità" che permette lo spostamento di 1-2 colonne in base al valore dell'unità (da "A" a "D") e al lancio di 1D6. A questo punto si utilizza un'apposita "Tabella dei combattimenti", si lancia 1D6 e si verifica il risultato: quest'ultimo prevede 1-4 "passi di perdita" e la possibilità di essere costretti a ritirarsi, lasciando libero l'esagono.



Foto 6 – La copertina del regolamento.

Valikié-Louki è il terzo "volume" di una serie ambientata nella seconda guerra mondiale: sono già stati pubblicati infatti "Opération Nordwind" (su Vae Victis 98) e "Colmar 1945" (Vae Victis 120) quindi le regole sono ormai abbastanza collaudate.

Le note storiche di questa battaglia sono sulla rivista. Ripareremo di questa e delle altre battaglie della serie dopo averle provate più volte.

Titolo Originale: Velikié Louki

Autore: Nicolas Stratigos

Grafica ed illustrazioni: Studio Vae Victis

Editore: Cérigo Editions (Vae Victis n° 166)

Anno: 2023

Giocatori: 2

Età: 14+

Durata: circa 180 minuti

Lingua: Francese (con regole in inglese sul sito di Vae Victis Magazine)