

I WARGAMES E BALENA LUDENS

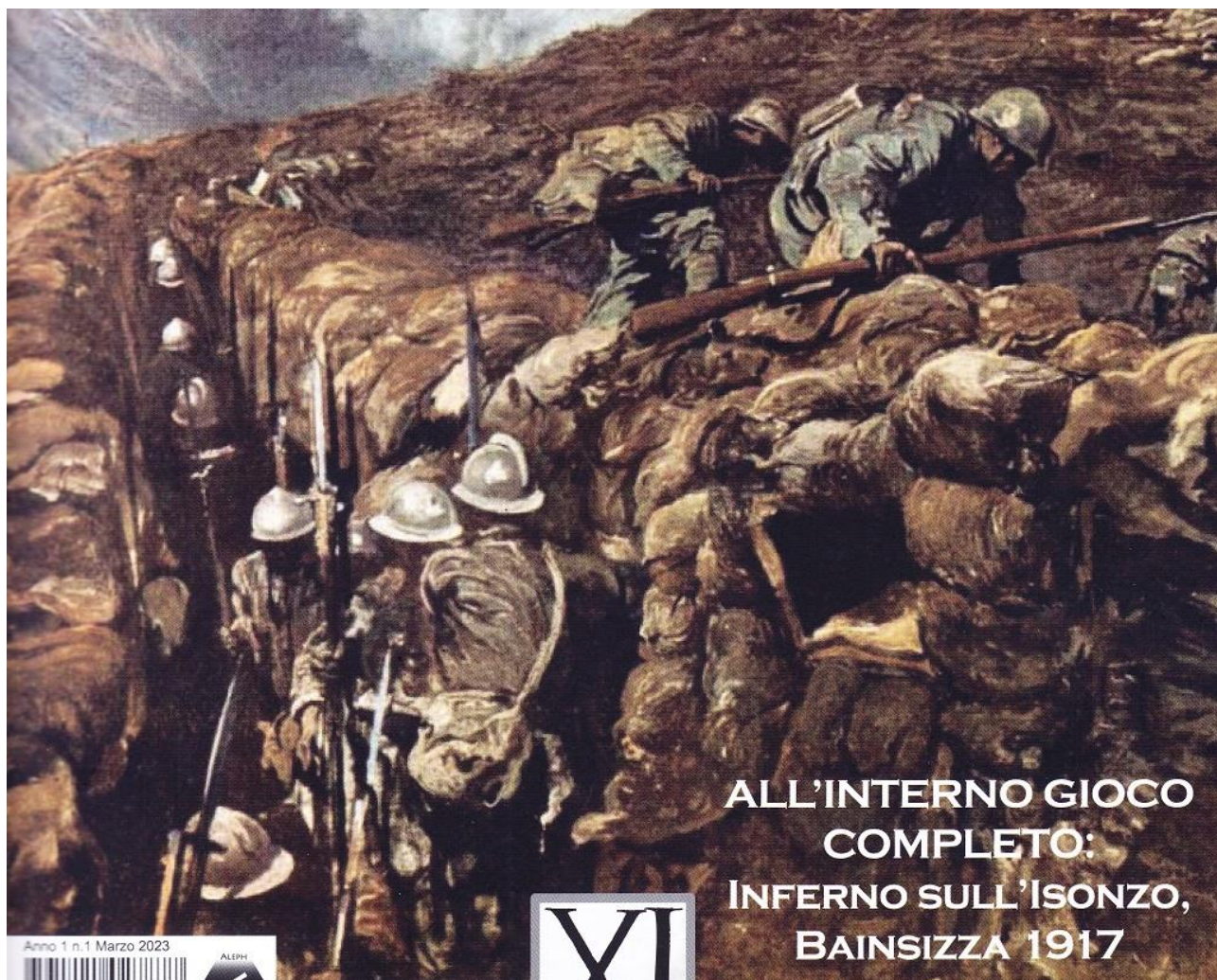


Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo, dopo averlo provato per la prima volta, o... qualcuno d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita. Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni 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.

INFERNO SULL'ISONZO: BAINSIZZA 1917

L'undicesima battaglia dell'Isonzo durante la Prima Guerra Mondiale



**ALL'INTERNO GIOCO
COMPLETO:
INFERNO SULL'ISONZO,
BAINSIZZA 1917**

Anno 1 n.1 Marzo 2023



ALPH



Introduzione

Era il 17 Agosto 1917 quando Luigi Cadorna, Generale in Capo delle forze armate italiane, dette il via a quella che oggi è conosciuta come “Undicesima battaglia dell’Isonzo”: lo scopo dell’offensiva era quello di spezzare in due la linea difensiva Austro-Ungarica ed isolare così le due roccaforti sul Monte San Gabriele e sull’Ermada, considerate praticamente inespugnabili con attacchi diretti.



Foto 1 - Soldati al riparo di una trincea provvisoria sull'altopiano della Bainsizza[/caption]

Sull’altopiano della Bainsizza lo sforzo principale fu affidato alla Seconda Armata del Generale Capello in coordinamento con la Terza Armata del Duca di Aosta. Nonostante una serie di problemi dovuti alla orografia dell’area (fiumi da attraversare, canaloni, continui sali-scendi, ecc.) le truppe italiane riuscirono a fare indietreggiare il nemico e addirittura conquistarono il monte San Gabriele con i nuovissimi Reparti di Assalto (diventati in seguito noti come “Arditi”) che erano stati preparati in gran segreto proprio per azioni di questo genere.

Ma sull’Ermada l’offensiva si arrestò e il risultato finale fu un bagno di sangue per entrambi gli eserciti, al punto che gli Austriaci furono costretti a chiedere truppe fresche alla Germania mentre gli italiani, duramente provati, non riuscirono a riorganizzarsi in tempo e la successiva offensiva degli Imperi Centrali (Dodicesima battaglia dell’Isonzo) li trovò ancora impreparati... e si arrivò così al famoso disastro di Caporetto. Il numero XI della rivista (tutta italiana) *Para Bellum* ci fornisce il wargame **Inferno sull’Isonzo, Bainsizza 1917** che potremo utilizzare per simulare, appunto, l’offensiva italiana della undicesima battaglia dell’Isonzo.

Componenti



Foto 2 – I componenti del wargame.

Il gioco è in allegato alla rivista e contiene una mappa in cartoncino (420x595 mm) che riproduce l'area in cui si svolse la grande battaglia, fra Santa Lucia e Gorizia, a cavallo del fiume Isonzo. Completano la componentistica una fustella con le unità da staccare (100 counters italiani, 40 austriaci e 30 marcatori nel formato 13x13 mm) una scheda in cartoncino (formato A4) con tutte le tabelle (in italiano e inglese) e il Regolamento (10 pagine da staccare dal centro della rivista). Un'occhiata alla mappa ci fa capire subito quanto sia stato "duro" per i nostri soldati avanzare su un terreno così difficile, a partire dalla traversata dell'Isonzo su ponti di fortuna e sotto il fuoco dei difensori nemici.



Foto 3 – La mappa del gioco, con l’altopiano della Bainsizza al centro, sopra al fiume Isonzo.

Le unità sono nel classico formato 13x13 mm ed utilizzano i colori delle uniformi dell’epoca: grigioverde per gli Italiani e grigio per gli Austro-Ungarici. Possiamo distinguere le unità di Fanteria da quelle più specializzate, come i Bersaglieri e gli Alpini, l’artiglieria dal “Genio” e, novità, i famosi Arditi, con le loro speciali caratteristiche.

Il gioco

La sequenza di gioco è abbastanza classica. La prima mossa spetta agli Italiani, poi i due giocatori, alternandosi, eseguono quattro fasi:

- Rifornimenti (per individuare eventuali unità “Scarsamente Rifornite” o “Non rifornite”, da segnalare con appositi marcatori);
- Rinforzi (durante la quale si posano sulla mappa eventuali rinforzi previsti per il turno in corso);
- Movimenti (per spostare sul campo le proprie unità);
- Combattimenti (per attaccare le unità nemiche adiacenti):

Inferno sull'Isobno - FRONT											
Abruzzi 27 1 X 1510 4-5-4	Spezia 27 1 X 1409 4-5-4	Napoli 27 1 X 1308 4-5-4	Ferrara 27 1 X 1609 4-5-4	Trapani 27 1 X 1710 4-5-4	Belluno 27 1 X 1612 4-5-4	Tortona 24 1 X 1913 4-5-4	Milano 24 1 X 2013 4-5-4	Elba 24 1 X 2115 4-5-4	Vicenza 24 1 X 2115 4-5-4		
5° Alpini 27 1 X 1508 3-4-5	Art. 27 2 X 1609 \-\-	Art. 27 2 X 1710 \-\-	11 27 - m 1609 0-1-4	27 27 - m 1710 0-1-4	5 Bers. 24 1 X 1812 6-6-5	1 Bers. 24 1 X 1813 6-6-5	35 24 - m 1812 0-1-4	8 24 - m 1813 0-1-4	19 24 - m 2013 0-1-4		
88 2 - m 2314 0-1-4	Forlì 2 1 X 2711 4-5-4	Avellino 2 1 X 2613 4-5-4	Teramo 2 1 X 2413 4-5-4	Firenze 2 1 X 2313 4-5-4	Udine 2 1 X 2214 4-5-4	Girgenti 2 1 X 2413 4-5-4	Art. 24 3 X 1812 \-\-	Art. 24 3 X 2013 \-\-	Art. 24 3 X 1813 \-\-		
Art. 2 3 X 2413 \-\-	Art. 2 3 X 2214 \-\-	Art. 6 3 X 2812 \-\-	Messina 6 1 X 2812 4-5-4	Palermo 6 1 X 2812 4-5-4	Emilia 6 1 X 2912 4-5-4	263° 6 - m 2912 2-3-4	Taranto 8 1 X 3012 4-5-4	Lambro 8 1 X 3112 4-5-4	Ionio 8 1 X 3213 4-5-4		
Campobasso 1 X RES 4-5-4	Sassari 1 X RES 5-6-4	Art. 8 2 X 3213 \-\-	Art. 8 2 X 3013 \-\-	Lucca 8 1 X 3014 4-5-4	Piemonte 8 1 X 3113 4-5-4	Sesia 8 1 X 3013 4-5-4	Bergamo 8 1 X 3414 4-5-4	Treviso 8 1 X 3414 4-5-4	Modena 8 1 X 3313 4-5-4		
Taro 27 1 X 1509 4-5-4	Potenza 1 X 1818R 4-5-4	Brescia 1 X RES 4-5-4	Grosseto 1 X RES 4-5-4	Ravenna 1 X RES 4-5-4	Livorno 2 1 X 2315 4-5-4	Cremona 1 X RES 4-5-4	Aquila 1 X RES 4-5-4	Pescara 1 X 1312R 4-5-4	I Assalto 24 - m 1812 1-1-5		
Verona 1 X RES 4-5-4	Sele 1 X RES 4-5-4	Re 1 X 2117R 4-5-4	Cuneo 1 X RES 4-5-4	Foggia 1 X RES 4-5-4	Arno 1 X RES 4-5-4	Venezia 1 X RES 4-5-4	Roma 1 X RES 4-5-4	Puglie 1 X 2117R 4-5-4	13° Alpini 27 1 X 1508 3-4-5		
15 1 X GT 6 1-2-4	21 1 X GT 6 1-2-4	98 - m GT 6 1-2-4	77 - m 2507 1-2-4	10 - m 2507 2-3-4	45 - m 2507 1-2-4	9 - m 2507 2-3-4	Art. 16 2 X 3010 \-\-	Art. 16 2 X 3411 \-\-	Art. 24 2 X 1506 \-\-		
4 Geb. 16 1 X 2911 4-6-5	5 Geb. 16 1 X 3111 4-6-5	27 16 1 X 3212 4-6-4	28 16 1 X 3413 4-6-4	1 LS 16 1 X 3107 3-5-4	187 LS 16 1 X 3107 4-6-4	57 - m 3402 2-3-4	36 Sch. - m 3402 2-3-4	2 Geb. GT 4 1 X 4 4-6-5	10 Geb. GT 4 1 X 4 4-6-5		
31 LS 24 1 X 2213 2-3-4	32 LS 24 - m 2213 2-3-4	6 Sch. 24 1 X 1811 2-3-4	7 Sch. 24 1 X 1811 2-3-4	8 Sch. 24 1 X 1912 2-3-4	6 LS 24 1 X 2312 2-3-4	25 LS 24 1 X 2312 2-3-4	20 Sch. 24 1 X 2612 2-3-4	22 Sch. 24 1 X 2612 2-3-4	18 24 1 X 2710 4-6-4		
7 Geb. 15 1 X 1408 5-8-5	22 LS Geb. 15 1 X 1608 2-4-5	22 LS Geb. 15 1 X 1709 2-4-5	37 Sch. 15 - m 1604 2-4-4	28 Sch. 24 1 X 1912 2-3-4	24 24 1 X 2512 2-3-4	41 24 1 X 2512 3-4-4	5 24 1 X 2710 4-6-4	Art. 24 2 X 2510 \-\-	55 - m GT 6 1-2-4		
										TURNO 	
										RIS/RIMP. 	
R	R	R									

Foto 4 – Le unità ed i Marcatori del gioco.

Ogni unità è caratterizzata, oltre che dal tipo e dalla “Forza” della formazione (Brigate, Reggimenti e Battaglioni), da 3 “numeri” stampati sulla parte bassa della pedina: il primo a sinistra indica la “Forza” dell’unità in Attacco (in PF), la seconda i PF quando è in Difesa ed il terzo la sua capacità di Movimento (in Punti Movimento, o PM). L’artiglieria di reparto è evidenziata da un valore a sinistra del simbolo, così come le unità specializzate (Artiglieria) e quel numero si utilizzerà durante i Combattimenti.

Le unità possono avere DUE livelli (se sono stampate anche sul retro) oppure UN solo livello (bianche sul retro): ogni tipo di Terreno indica quanti “livelli” si possono impilare in quell’esagono. Ogni unità esercita una Zona di Controllo (ZOC) nei sei esagoni che la circondano: entrare o uscire da una ZOC nemica (durante il movimento) costa 1 PM supplementare: muovere da una ZOC nemica ad un’altra costa invece 2 PM supplementari. Le ZOC inoltre bloccano i rifornimenti.

Inferno sull’Isonzo, Bainsizza 1917										
TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO (TRC)										
DADI	1:3	1:2	1:1,5	1:1	1,5:1	2:1	2,5:1	3:1	4:1	DADI
2	+1 / +1 R1	+1 / +1 R1	+1 / +2 R2	+1 / +2 R2	- / +2 R2	- / +3 R3	- / +3 R3	-1 / +3 R3	- / +4 R4	2
3	+1 / R1	+1 / +1 R1	+1 / +1 R1	- / +1 R1	+1 / +2 R2	- / +2 R2	- / +3 R3	- / +3 R3	-1 / +3 R3	3
4	+1 / -	+1 / R1	+1 / +1 R1	+1 / +1 R1	- / +1 R1	+1 / +2 R2	- / +2 R2	- / +2 R2	- / +3 R3	4
5	+1 / -1	+1 / -	+2 / R1	+1 / R1	+1 / +1 R1	- / +1 R1	+1 / +2 R2	+1 / +2 R2	- / +2 R2	5
6	- / -2	+1 / -1	+1 / -	+1 / -	+1 / R1	- / R1	- / +1 R1	+1 / +2 R1	+1 / +2 R2	6
7	+1 / -2	+1 / -2	+1 / -1	+1 / -1	+1 / -	+1 / R1	+1 / +1 R1	+1 / +1 R1	- / +1 R1	7
8	+2 / -2	+2 / -1	+1 / -2	+1 / -1	+1 / -1	+1 / -	+1 / R1	- / +1 R1	+1 / +1 R1	8
9	+2 R1 / -2	+2 / -2	+2 / -1	+2 / -1	+2 / -1	+1 / -1	+1 / -	- / R1	- / R1	9
10	+3 R1 / -1	+2 R1 / -2	+2 / -2	+2 / -2	+2 / -2	+2 / -1	+1 / -1	- / -1	+1 / R1	10
11	+3 R1 / -2	+3 R1 / -1	+2 R1 / -2	+2 R1 / -1	+2 R1 / -1	+2 / -2	+2 / -1	+1 / -1	- / -1	11
12	+3 R1 / -2	+3 R1 / -2	+3 R1 / -1	+2 R1 / -2	+2 R1 / -1	+1 R1 / -1	+2 / -2	+1 / -2	+1 / -1	12

Procedura:

- Confrontate le forze contrapposte e determinate il rapporto di Forze Iniziale;
- Applicate gli eventuali spostamenti della colonna del Rapporto di Forze;
- L'attaccante lancia 2d6, incrocia il risultato con la colonna del Rapporto di Forze individuata, e si applicano i risultati.

Spostamenti di colonna del Rapporto:

- Attacco sul Fianco: 2 a destra
- Difensore in Trincea amica: 1 a sinistra

Modificatori al lancio del dado:

- Per ogni rapporto oltre il 4:1: -1

Risultati:

- = nessun effetto, MLD sulla TdP = 0
- +/- # = MLD sulla TdP
- R# = Ritirata di # esagoni (vedi 12.5.1 per le trincee)

TABELLA DELLE PERDITE (TDP)			
DADO MODIFICATO	DIMENSIONE		RISULTATI
	PICCOLA (7- LIV.)	GRANDE (8+ LIV.)	RIDUZIONI DELLA EC
	<4	<1	0
	5,6,7	2,3,4	1
	8,9,10	5,6,7	2
	11,12,13	8,9,10	3
	14 +	11,12,13	4
		14+	5

Procedura:

- Sommare il numero di livelli di entrambe le parti coinvolte;
- Determinare la modifica al lancio del dado per ciascuna parte;
- L'attaccante lancia 1d6, e ciascun giocatore trova il risultato modificato sull'appropriata colonna della Dimensione del Combattimento, per ottenere le proprie riduzioni della EdC.

MLD:

- Risultato dalla TRC
- Valore di Artiglieria totale dell'avversario

0: +0	1-2: +1	3-4: +2	5-6: +3	7-8: +4	9+: +5
-------	---------	---------	---------	---------	--------

- Difensore Attaccato sul Fianco: +2
- Incapace di rispettare le Restrizioni alla Ritirata: +2
- Incapace di ritirarsi: +2
- Difensore in trincea amica -2
- Attaccante contro trincea nemica: +2 (ma Vedi 12.4)

TABELLA EFFETTI TERRENO (TET)			
TERRENO	COSTO IN PM	MOD. COMBATT.	STACKING
PIANURA	1	Nessuno	6
COLLINA	1	Vedi 7.8**	4
BASSA MONTAGNA	2	Vedi 7.8**	2
PALUDE	1	FA -1**	2
FIUME E TORRENTE	+1	FA -1**	NE
ISONZO	Tutto	Vedi 14.2	NE
CIMA	NE	Vedi 14.1	NE
TRINCEA NEMICA	NE	15; Vedi 12.5	NE
STRADA*	1/3	Nessuno	NE
CARRARECCIA E FERROVIA*	1/2	Nessuno	NE
ABITATO	NE	NE	NE

* Non in ZdCN.
** Le unità da combattimento non possono mai avere la forza di attacco diminuita più di uno (1)

ATTIVITÀ CHE RICHIEDONO PM	
AZIONE	COSTO IN PM
Entrare in ZdCN	+1
Uscire da ZdCN	+1
Da ZdCN a ZdCN (ma vedi 12.4)	+2
Recupero di Efficienza di Combattimento	4

Foto 5 – Le tabelle del Gioco per gli effetti del terreno, i combattimenti e le perdite.

I combattimenti fra unità nemiche adiacenti sono volontari e si possono attaccare solo esagoni singoli, ma unità in esagoni adiacenti ad uno nemico possono unire le loro forze contro di esso. Il numero di unità che attaccano o si difendono però è limitato dal terreno e da altre regole specifiche. Naturalmente si deve tener conto del luogo occupato dal difensore e dei fattori tattici (attacchi ai fianchi, trincee, ecc.): calcolato il rapporto di forze fra le due fazioni possono ancora esserci spostamenti di colonna prima di lanciare 2D6 ed aggiungere eventuali modificatori al tiro del dado (tiri di artiglieria, rapporti molto alti, ritirata impossibile, ecc.) da effettuare su una speciale tabella per il calcolo delle perdite.

Il risultato potrà essere una riduzione della Efficienza in Combattimento, evidenziata da appositi (e molto “lugubri”, visto che su di essi è stampato un teschio) marcatori con un numero negativo che riduce i PF delle unità: se una di esse subisce una terza riduzione è costretta a perdere un livello e la pedina viene rovesciata (ed è eliminata se il retro è bianco): una unità già indebolita che subisce di nuovo tre riduzioni viene anch’essa eliminata. Naturalmente è possibile recuperare un po’ di forze (eliminando i teschi) se le unità vengono inviate nelle retrovie (a tre esagoni di distanza dal nemico) e se sono rifornite: in un turno possono recuperare un livello di riduzione, ma le unità “girate” non potranno mai ritornare a piena forza.

SI · VIS · PACEM
PARA · BELLVM



ALL'INTERNO GIOCO
COMPLETO:
INFERNO SULL'ISONZO,
BAINSIZZA 1917

Anno 1 n.1 Marzo 2023
9 791221 027877
Prezzo Rivista € 22,00

XI

Foto 6 – La copertina del gioco.

Per vincere la partita bisogna accumulare il maggior numero di Punti Vittoria entro la fine dell'11° Turno (corrispondente alla data del 28 Agosto 1917): ogni “obiettivo” sulla mappa (le località e le cime di montagna elencate sul regolamento) vale 1 o 2 PV, ma il giocatore italiano può anche perdere punti facendo entrare in campo delle unità di Riserva (ognuna di esse toglie 1 PV al suo totale).

Se il giocatore Austro-Ungarico riesce ad entrare a Gorizia vince automaticamente, altrimenti si contano i PV accumulati dall'italiano per verificare l'esito della battaglia che può andare una vittoria strategica austriaca (con soli 2 PV o meno) ad una strategica italiana (con 40 PV o più), con vari livelli intermedi. Il gioco sembra particolarmente “serrato” ed il peso dell'offensiva, come nella realtà, ricade sulle spalle dell'esercito italiano.

Naturalmente l'autore nella simulazione ha tenuto conto anche di tanti altri “fattori” che hanno influenzato la battaglia nella realtà: Unità di montagna, Genieri, Tattiche di Infiltrazione, ecc. Non appena avremo provato il gioco con qualche partita cercheremo di darvene un resoconto più dettagliato.