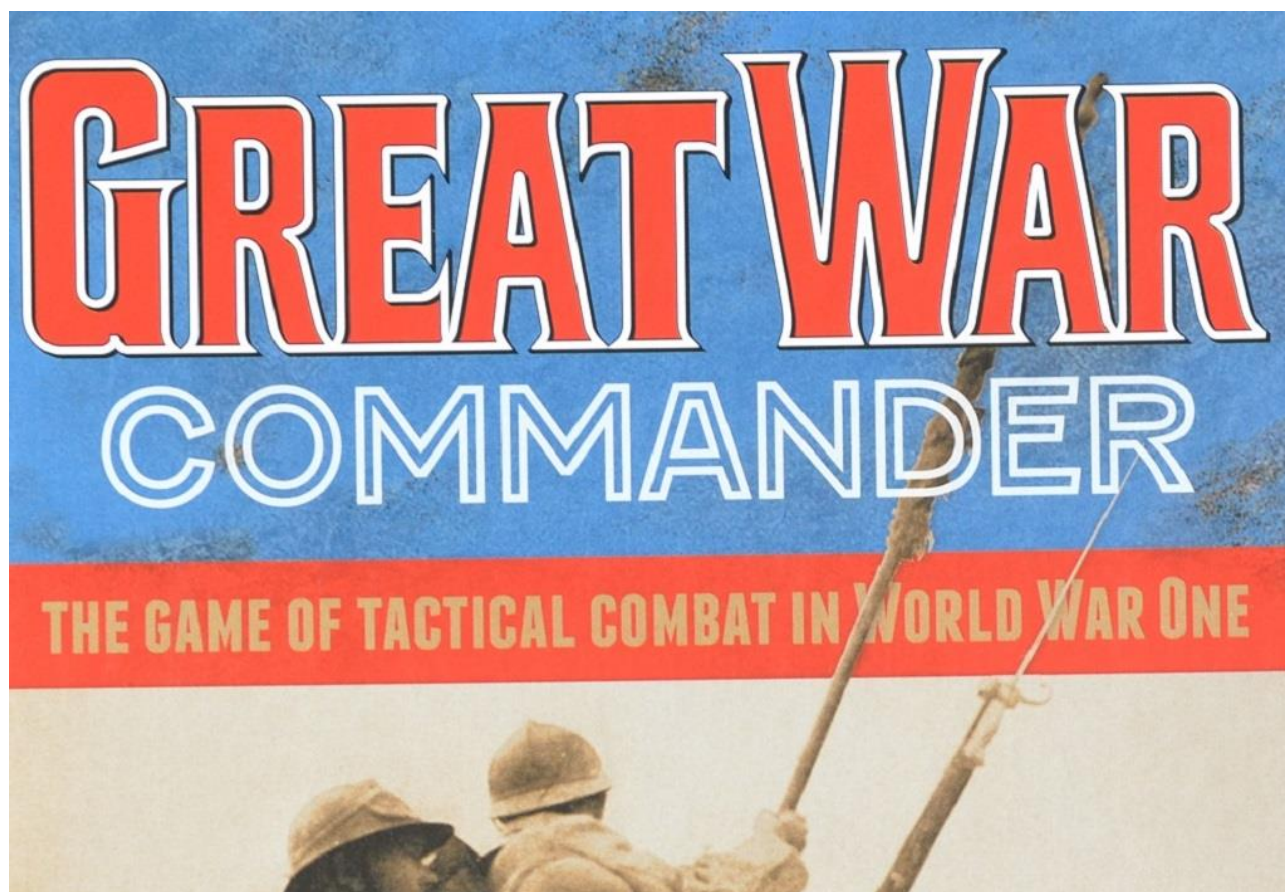


# GREAT WAR COMMANDER

Scontri tattici durante la Prima Guerra Mondiale



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 13-10-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

## 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... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

# GREAT WAR COMMANDER

## Introduzione



Foto 1 – Effetto degli attacchi con i gas.

Il 28 Luglio 1914 è la data “infausta” che corrisponde alla dichiarazione di guerra dell’Impero Austro-Ungarico alla Serbia dopo l’assassinio dell’Arciduca Francesco Ferdinando da parte della Mano Nera, un’organizzazione terroristica serba. Si formarono così due “blocchi” contrapposti: da una parte gli “Imperi Centrali” (Austria e Germania) e dall’altra gli Alleati (Francia, Gran Bretagna e Russia (cui si aggiunsero in seguito Giappone, Italia e Stati Uniti). Furono coinvolti oltre 70 milioni di soldati e le vittime, alla fine del conflitto, sfiorarono i 10 milioni di morti.

Secondo i piani tedeschi il conflitto avrebbe dovuto avere una durata brevissima (pochi mesi) e le vittorie iniziali in Belgio e Francia sembrarono dare loro ragione, ma poi la controffensiva alleata ad Ovest e gli attacchi russi ad Est portarono ad uno “stallo” strategico ed alla famigerata “guerra di trincea”.

**Great War Commander** (dell’editore francese **Hexasim**) ci fa rivivere in 90-150 minuti alcune decine di episodi di questa guerra tramite scenari che utilizzano una serie di mappe per rappresentare diversi tipi di scontri tattici fra piccole formazioni di combattenti.

Chi già conosce la serie Combat Commander (della GMT Games) si troverà qui in terreno conosciuto perché Great War Commander è la fedele trasposizione di quel sistema dalla Seconda alla Prima guerra mondiale, restandogli così “fedelmente” attaccato da utilizzare gli stessi numeri per i capitoli e i paragrafi del regolamento (naturalmente con il beneplacito di GMT) ed aggiungendo qualche paragrafo extra per gli attacchi dei carri armati, degli aerei e l’utilizzo dei Runners. Chi non conosce il sistema può rileggersi la nostra recensione di **Combat Commander**.



## Unboxing



Foto 2 – I componenti di Great War Commander.

Dopo quanto affermato nell'introduzione, nessuno si sorprenderà di sapere che la scatola di **Great War Commander** ha esattamente le stesse dimensioni di quelle di **Combat Commander** e che utilizza la stessa grafica per le mappe (ce ne sono sei, tutte a doppia faccia), le unità (circa 450 counters in 3 dimensioni da de-fustellare) e le carte (63x88 mm) in tre diversi mazzi (90 ciascuno per Francesi, Tedeschi ed Americani).

Il regolamento (32 pagine a colori) è abbastanza impegnativo, ma per chi conosce già il sistema della GMT sarà quasi... una passeggiata: ci sono infatti poche novità ma la maggiore è costituita dalla presenza dei Carri Armati, esclusi categoricamente nel gioco originale (per evidenti problemi tecnici dovuti al gran numero di tipi) ma che trovano facilmente posto nell'ambito della Prima Guerra Mondiale per la loro ... semplicità ed il fatto che, come per gli aerei, saranno utilizzati praticamente solo negli scenari degli ultimi due anni.

Un libretto di 8 pagine (chiamato Playbook) accompagna il precedente e fornisce esempi, note degli autori, ecc.).

Materiali impeccabili e grafica assolutamente di alta classe.



## Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Una delle 12 mappe del gioco: si riconoscono le prime trincee e i grossi “buchi” nel terreno provocati dagli intensi bombardamenti preliminari.

La prima cosa da fare è scegliere uno scenario e selezionare la mappa indicata: il testo spiega quante e quali unità assegnare ad ogni schieramento e dove posizionarle, gli obiettivi da raggiungere e le eventuali modifiche o aggiunte alle regole per tener conto della situazione storica.

Nella scatola di base di **Great War Commander** sono presenti solo unità Francesi (anche perché Pascal Toupay, un wargamer molto esperto, è francese), Tedesche e Americane (l'altro autore indovinate di che nazionalità è?) per cui la maggior parte degli scenari è basata su scontri del 1914-15 e 1917-18 (potete trovare l'[elenco completo qui](#)).

D'altra parte GMT ha curato la distribuzione del gioco negli Stati Uniti e senza americani non avrebbe avuto molta fortuna. Vedremo più avanti che è uscita anche l'indispensabile espansione con le unità Britanniche e l'autore sta pensando a due ulteriori espansioni, una con i Russi e l'altra con Austriaci e Italiani.

Contrariamente a Combat Commander, qui ogni mappa contiene tutte le tabelle per seguire l'evoluzione della battaglia: numero dei turni, perdite dei due schieramenti, limite per assegnare la vittoria, ecc.



Se avrete suddiviso bene le unità in un vassoio a scomparti (come fanno ormai tutti i wargamers), preparare una battaglia porterà via solo pochissimi minuti: in caso contrario bisognerà cercare ogni volta i “pezzi” giusti nel mucchio, perdendo troppo tempo.

## Il gioco



Foto 4 – Dettaglio delle unità tedesche di Fanteria, con le rispettive armi di reparto (le tessere più piccole).

Le unità di fanteria sono praticamente di due tipi:

- leaders (16x16 mm): sono facilmente riconoscibili perché sulla destra dell’immagine appare un piccolo esagono che indica capacità e raggio di comando. Il numero in alto a destra simboleggia il “Morale” (molto importante in questa serie) mentre i tre in basso indicano (da sinistra a destra) Potenza di Fuoco (PF), raggio di tiro e capacità di movimento (in PM, o Punti Movimento):
- unità (16x16 mm): anche in questo caso appare un disegno con 4 soldati (unità a piena forza) oppure 2 soldati (unità ridotta a causa delle perdite o addetti ai pezzi). Anch’esse sono caratterizzate da Morale, PF, raggio di tiro e PM. Ci sono poi alcune unità ancora più piccole (una sola figura) che vengono chiamate “Runners” ed hanno uno scopo ben preciso.





Foto 5 – Dettaglio delle unità francesi: notare i carri armati e l'aereo.

Gli altri “counters” di **Great War Commander** (“counter” è una parola americana che si usa sempre nei wargames per indicare le tessere del gioco che, avendo dei numeri sopra, servono, appunto, a fare ... i conti) sono utilizzati per:

- armi di reparto (13x13 mm): mitragliatrici medie o pesanti, cannoni, mortai, cariche esplosive, ecc. Indicano tutte una PF, un raggio di tiro e di quanto rallentano la marcia di chi le porta (numerini negativi in rosso da sottrarre al valore dei PM);
- carri armati (16x32 mm): sono caratterizzati, oltre che dal solito morale (sempre molto alto, visto che erano quasi invulnerabili ai tiri nemici) da due serie di numeri: PF dei cannoni e PF delle mitragliatrici (con i rispettivi raggi di tiro). L'ultimo valore è relativo ai PM del carro, ma il numeretto al suo fianco indica il “bog” ovvero la sua capacità ad immobilizzarsi in certe circostanze (nella realtà la maggior parte dei carri si bloccava per guasti meccanici se attraversava terreni difficili, e passava più tempo in manutenzione che sul campo di battaglia);



- aerei (16x16 mm): utilizzati inizialmente per rilevare la posizione e gli spostamenti del nemico, piano piano si trasformarono anch’essi in “armi volanti”, con la possibilità di lanciare bombe (prima a mano, poi sganciandole dai fianchi) o di mitragliare a terra il nemico (dopo che fu inventato il sincronizzatore per evitare di sparare sulle proprie eliche!).
- marcatori vari: per le necessità del gioco.



Foto 6 – Esempio di carte degli Americani.

Ma il vero cuore di **Great War Commander** sono le carte ed ogni esercito ne possiede due tipi:

- carte “Strategy”: ognuno ha 9 di queste carte (ne vedete un paio nella riga in basso della foto) e servono ad eseguire azioni speciali (“Battle Morale”, per esempio, serve a riorganizzare un leader e le unità sotto il suo comando) oppure ad aggiungere “+1” ad un lancio di dadi.
- carte “Fate”: si tratta di 81 carte per ogni giocatore, divise in quattro sezioni:

– in alto (ORDER) è indicato il tipo di ordine che può essere dato (sparare, muovere, avanzare, ecc.);

– subito sotto (ACTION) sono indicate eventuali azioni speciali che possono influire sul combattimento (aumentando la difesa o l’attacco, uso dei gas, ecc.);

– segue la linea delle azioni casuali (EVENT) che in certi casi possono influire sullo scontro (cecchini, tiri di artiglieria, interventi degli aerei, ecc.) ma che non dipendono dal giocatore, il quale si limita a girare un’altra carta per guardare le coordinate del posto esatto in cui succede l’evento (lettera e numero dentro un esagono bianco in basso a sinistra);

– poco sopra avevo accennato al “lancio dei dadi”, solo che in **Great War Commander** non si usano dei dadi “fisici” ma le carte: come vedete in basso a destra ci sono due dadi (uno bianco e uno nero) ed ogni volta che serve un lancio si gira invece una carta e si leggono i valori sulle due icone.



## Scenario 01

**GREAT WAR**  
COMMANDER

## "BIRTH OF A LEGEND"



### Situation Report

**BLEID, BELGIUM, 22 AUGUST 1914** – After crossing wet terrain and cutting down barbed wire fences along the way, the 124. Infanterie-Regiment reached attack position at Hill 325. Hidden by a heavy fog, the German troops assaulted directly into the town of Bleid. Bitter street fighting drove out the French defenders. Leutnant Rommel later reports: *"We now rushed from building to building. Wherever we ran into the enemy, he either surrendered or took cover in the building recesses from which he was soon routed. In a side street I rushed forward to a church from which heavy rifle fire was being directed at us. Making use of available cover and rushing from house to house, we approached the enemy. As we advanced to the assault, he gave way, retreated westward, and was soon lost in the fog... the horrors of war had swept over this town in the middle of nowhere. Many houses had been shot to pieces or were in flames; the bodies of French and German soldiers and Belgian civilians lay everywhere."*

### GERMAN FORCES



Elements of the 124. Infanterie-Regiment

**SURRENDER - 6**

### FRENCH FORCES



Elements of the 5<sup>e</sup> Compagnie, 101<sup>e</sup> Régiment d'Infanterie

**SURRENDER - 6**

**TIME / SUDDEN DEATH MARKER** 2 / 8

**VICTORY POINT MARKER** 1 (French side)

**ORDERS / DISCARD** { German: 2 / 3  
French: 2 / 1

**POSTURE / INITIATIVE** { German: Attack / Initiative  
French: Defense

**OBJECTIVE CHITS** { Open - none  
French - random  
German - random

**OBJECTIVE CONTROL** { German: none  
French: 1, 3, 4, 5

**SET UP** { German: last; 1 hex deep  
French: first; 7 hexes deep

**FIRST TURN** German

### Special Rules

- 1. REPOS:** At setup, the French Leaders are placed in L3 and M1, each stacked with a Unit. All other French Units are placed in F2, H4, I1, K6 and M7.
- 2. FOG:** There is a -1 fog Hindrance in every hex of the map until the Time marker enters the "6" space of the Time Track.
- 3. HOLD THE VILLAGE:** The French player may not gain Exit VPs for non-Runner Formations. Any non-Runner French Formation that exits the map for any reason is eliminated.
- 4. COMMUNICATION LINE:** The German player may only gain Exit VPs by exiting Formations from hexes J1 or M1.

Foto 7 – Esempio di scheda "Scenario". Sulla sinistra sono elencate le unità necessarie, mentre a destra, oltre alle note storiche, ci sono le istruzioni per il setup e le regole speciali dello scenario.

Beh, direi che è arrivato il momento di parlare finalmente della “sequenza di gioco” che, per ogni scenario, non ha una durata prefissata” ma dipende da cosa succede sul campo di battaglia. Ad ogni turno i giocatori (in ordine di Iniziativa) possono eseguire una delle seguenti azioni:

- utilizzare una o più carte per dare degli ordini alle loro unità (il numero massimo consentito dipende dallo scenario e dalla nazionalità) anche in combinazione con l’uso della carta Strategy posseduta;
- scartare un certo numero di carte (che dipende anch’esso dallo scenario e dalla nazionalità) per riportare la mano al valore giusto (6 carte per gli attaccanti, 4 per i difensori e 5, per entrambi, in scenari di pattugliamento).

Il MOVIMENTO si effettua da un esagono a un altro adiacente spendendo un certo numero di PM che dipende dal terreno attraversato: bisogna sempre muovere ogni unità separatamente e spostarla di un esagono alla volta per lasciare il tempo all’avversario, se necessario, di effettuare dei “tiri opportunità”.

Lo scopo è quello di portare le proprie truppe in posizioni riparate (case, boschi, trincee, ecc.) il più possibile vicine all’obiettivo e attaccare da lontano il nemico per indebolirlo prima dell’attacco finale.

I TIRI, come in tutti i wargames di questo tipo anche in **Great War Commander** si adottano le stesse regole:

- si possono effettuare solo contro unità nemiche che sono entro il “raggio di azione” delle proprie armi e “in vista”: per verificare quest’ultima caratteristica (chiamata in gergo LOS o Line Of Sight in inglese) spesso si deve stendere un filo fra il centro dei due esagoni per vedere se tocca o meno terreni che impediscono la visuale o che la riducono;
- poi si utilizzano i PF dell’unità che spara (aggiungendo il bonus del leader, se presente, e di altre unità adiacenti) e si somma il valore a 2D6 (girare una carta);
- il difensore utilizza il valore del suo Morale a cui aggiunge eventuali protezioni del terreno, il valore del leader e 2D6;
- se l’attaccante ottiene il totale più alto l’unità bersaglio diventa “broken” (si gira sul retro) con valori più bassi: se riceverà in seguito un altro colpo verrà eliminata.





Foto 8 – Dettaglio delle unità Americane.

Naturalmente per i tiri con armi pesanti, i cannoni dei carri e l'artiglieria "fuori mappa" ci sono regole diverse e bisogna per prima cosa inquadrare il bersaglio (o vedere dove cade il colpo se la mira non è esatta) prima di risolvere il tiro.

I combattimenti CORPO A CORPO sono abbastanza rari, ma diventano necessari (costi quel che costi) per catturare un certo obiettivo: in questo caso le leggi della guerra sono davvero "impetose" perché chi vince lo scontro elimina tutti gli avversari (e forse è per questo che sono così rari, dato che i bravi ufficiali cercano di preservare i loro uomini). Di solito si parte con un fuoco molto intenso sulle unità nemiche, magari preceduto da tiri di artiglieria per mandare in rovina gli edifici e abbassare così la protezione, per renderle più deboli e costringerle alla ritirata per non rischiare l'annientamento.

**Great War Commander**, come il fratello dedicato alla 2GM, dà molta importanza ad una guida attenta e responsabile dei propri uomini da parte degli ufficiali: ogni unità persa infatti finisce su un apposito tracciato delle perdite e se una formazione raggiunge il marcatore "Surrender" deve arrendersi.

Uno scenario può terminare in diversi modi:

- - Se l'avversario perde un'unità che va a coprire la casella "Surrender" del suo tracciato;
- - Se un giocatore resta senza unità in campo;
- - Se un giocatore ritira fuori mappa la sua ultima unità
- - Se il marcatore "time" supera una certa casella ed un lancio 2D6 ottiene un valore inferiore a quello di detta casella.



Foto 9 – Le tessere “Obiettivo” del gioco.

Nei casi (1) e (2) la vittoria è automatica per l'avversario.

Nei casi (3) e (4) i giocatori determinano il vincitore in base ai Punti Vittoria (PV) guadagnati:

- ognuno incassa i PV relativi agli obiettivi raggiunti (le mappe hanno tutti 5 obiettivi, ma ad inizio partita ne vengono sorteggiati solo alcuni a cui viene associata casualmente una delle tessere che vedete nella foto);
- ogni Plotone (4 figure) eliminato fa guadagnare 2 PV;
- ogni Leader eliminato assegna 1 PV più X punti in base al suo valore di comando;
- ogni unità nemica che esce dal lato “amico” della mappa assegna 2 PV all'avversario;
- ogni unità amica che esce dal lato “nemico” della mappa assegna 2 PV al giocatore che la controlla.

Ovviamente lo scenario viene vinto da chi ottiene il totale più alto.



## Qualche considerazione e suggerimento

Abbiamo già affermato che un buon ufficiale esegue gli ordini ricevuti cercando comunque di preservare al massimo i suoi uomini, e così bisogna fare anche in **Great War Commander**: questo non sarà probabilmente molto “storico”, visto che nella realtà i generali mandarono inutilmente al macello migliaia di soldati usando tattiche ottocentesche (che non tenevano conto delle mitragliatrici) tuttavia è necessario per giocare correttamente. Quindi cercare sempre percorsi abbastanza protetti e fuori dal raggio di tiro del maggior numero di armi nemiche (mitragliatrici in primo luogo).

Purtroppo questo non sarà sempre possibile e man mano che ci si avvicina agli obiettivi la resistenza del nemico si farà sempre più dura, anche perché normalmente quelle unità, pur essendo in numero inferiore, sono in postazioni altamente protette (case, bunkers, trincee, ecc.). In questi casi l'unica tattica buona è quella di indebolire il nemico con una serie di potenti tiri incrociati (magari col supporto dell'artiglieria) che prima facciano “rompere” (Broken) qualche unità e poi le eliminino del tutto o le costringano a ritirarsi rapidamente

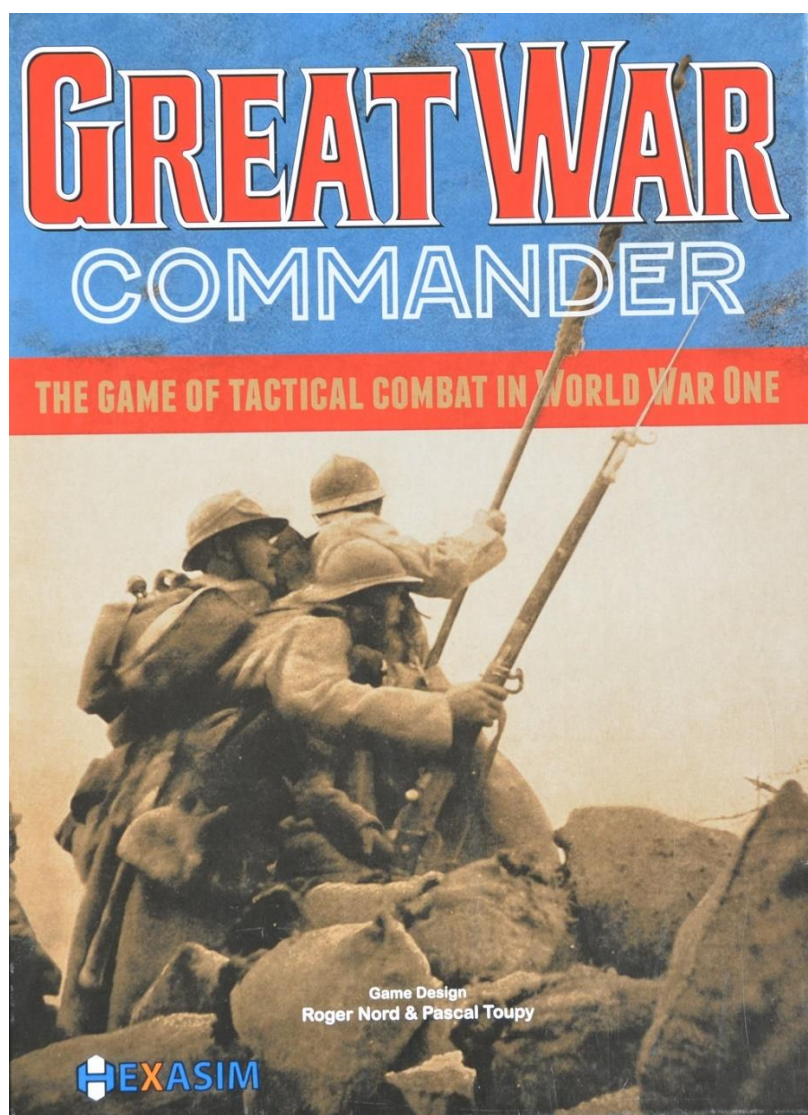


Foto 10 – La scatola di Great War Commander[/caption]

Sembra facile ma... qui intervengono le carte: per sparare bisogna avere degli ordini “FIRE” in mano (come quella in alto a destra nella foto qui sopra) e quindi ci vuole molta pazienza per accumularle, avanzando nel frattempo verso posizioni più vicine al bersaglio e, possibilmente, ben protette. Naturalmente è possibile usare tiri di artiglieria sia per ... ammorbidire le difese nemiche che per spargere fumo sul campo e fare avanzare le proprie unità sotto una relativa protezione.

**Great War Commander** ha ottenuto un buon successo ed è stato quindi seguito nel 2020 dalla pubblicazione della prima espansione: **Great War Commander: British Expeditionary Force** (o BEF come la chiamano tutti gli storici ed i giocatori).



Foto 11 – I componenti dell’espansione BEF.

Questa scatola fornisce 136 unità Britanniche, una trentina di tedeschi e vari marcatori, oltre alle solite 90 carte (9 Strategy e 81 Fate) per l’esercito del Regno Unito, oltre a 5 nuove mappe (double face) e 8 nuovi scenari. Era una espansione assolutamente necessaria per ricreare i primi attacchi tedeschi nel Nord dell’Europa Occidentale, i contrattacchi alleati e gli scontri della grande offensiva tedesca del 1918 (chiamata Kaiserschlacht) che rischiò di isolare le truppe britanniche da quelle francesi per batterle separatamente.

I tedeschi crearono in effetti un grande saliente che arrivava quasi fino ad Amiens, ma le forze alleate, benché sorprese dalle nuove tattiche di infiltramento del nemico (con l’utilizzo delle famose



Stosstruppen) riuscirono a bloccare questa offensiva e costrinsero dopo poco alla resa gli Imperi Centrali.

Di tutt'altra taglia è la seconda espansione (uscita nel 2022): **Great War Commander: Battle Pack 1**.



Foto 12 – I componenti di Battle Pack 1.

Questa espansione viene fornita in formato “zip lock” (cioè dentro una copertina pieghevole e una busta trasparente) che contiene 1 nuova mappa (double face), 7 scenari, una fustella di unità per completare le unità dei tre eserciti, più una più piccola con 30 counters sostitutivi per correggere alcuni errori (soprattutto di “colore”) delle due scatole iniziali.

Pare che siano in preparazione altre espansioni per inserire le battaglie sul fronte orientale (contro i Russi) e su quello italiano (con austriaci ed italiani), ma al momento è ancora tutto top secret: speriamo di poter riprodurre quanto prima alcuni scontri nell’ambito delle battaglie dell’Isonzo, di Caporetto e ... del Piave.

## Commento finale

**Great War Commander**, come il fratello maggiore (Combat Commander), è un ottimo gioco tattico sulla Grande Guerra, un soggetto, questo, scarsamente rappresentato nel mondo dei wargames, probabilmente per il grande problema della simulazione della guerra di trincea. Basandosi su un sistema perfettamente collaudato, non delude le aspettative.

Come in altri giochi del genere bisogna fare un po' di esperienza prima di riuscire a giocare in maniera corretta: proteggere i propri soldati per preservare le capacità offensive al momento dello scontro e saperli dirigere sul bersaglio al momento giusto non si impara immediatamente, ma servono parecchi tentativi per trovare la tattica giusta.

Aggiungete che per tutte le azioni servono anche le carte “giuste” e che non sempre esse sono immediatamente disponibili, quindi bisogna sapersi adattare alla situazione e sfruttare al meglio quello che abbiamo in mano ... oppure buttare via le carte per prenderne delle nuove.

Chi fosse interessato può trovare un po' di tabelle riassuntive sul sito Big Cream , a [questo indirizzo](#).

Prima di chiudere è doveroso un “grazie” a Roberto Bulgarelli, nostro ”amico/avversario” da una vita, per averci permesso di provare più scenari di questo gioco.