

WINGS FOR THE BARON

Mentre il Barone Rosso diventava un Asso in fabbrica si lavorava senza sosta.



Introduzione

Agosto 1914: la Prima Guerra Mondiale scoppiò in Europa con tutta la sua intensità. I "[cannoni di agosto](#)" furono il preludio di un conflitto senza precedenti, così sanguinoso e globale da coinvolgere milioni di soldati e decine di milioni di civili. Come sempre accade, perlomeno nell'era moderna, la guerra divenne un formidabile volano per la ricerca e il progresso tecnologico e così quel conflitto rappresentò un vero punto di svolta delle dottrine militari. Se i carri armati comparvero solo a fine conflitto giocando un ruolo importante ma limitato, non fu altrettanto per gli aerei che, pur senza risultare mai decisivi, furono presenti per quasi tutta la durata della guerra.

Fin dall'inizio del secolo si erano susseguiti esperimenti per fare librare in volo macchine costruite dall'uomo con il solo aiuto di eliche, ma con lo scoppio della guerra tutte le fabbriche che lavoravano a questi progetti furono "militarizzate" dai vari Governi europei. Tutto questo impose alla nascente ingegneria aeronautica ritmi evolutivi impressionanti. Gli aerei che volavano nel 1914 non erano neppure lontani parenti di quelli del 1918. Dobbiamo ricordare che allora le ali e la carlinga avevano una struttura di legno o metallo molto leggera ed erano ricoperte di semplice tela per ridurre il peso al minimo. Per produrre modelli sempre più avanzati e solidi fu necessario progettare motori molto più potenti, compatti e leggeri.

Ma non solo, perché una delle innovazioni militari più importanti fu la sincronizzazione delle mitragliatrici con l'elica: permetteva di montare la mitragliatrice in posizione più centrale perché i proiettili passavano direttamente fra le pale dell'aereo ed il pilota non doveva più sparare in posizioni scomode, spesso distraendosi dalla guida.

Wings for the Baron pone i giocatori alla testa di 5 fabbriche tedesche costruttrici di aeroplani, in competizione fra loro per aggiudicarsi i sempre più ricchi contratti commerciali del governo germanico. Solo chi riuscirà a far progredire in fretta la tecnologia necessaria alla costruzione di velivoli sempre più performanti ed equipaggiati potrà aspirare a dare al "suo" Paese la possibilità di avere una tecnologia più avanzata degli Alleati, contribuendo nel contempo ad... arricchirsi a livello personale. Esatto. Vincere la guerra non è la vostra principale missione, a voi interessa soprattutto trasformare in oro le ricche commesse (in tempo di guerra meglio della moneta corrente...) garantendovi un agiato futuro a prescindere dagli esiti del conflitto.

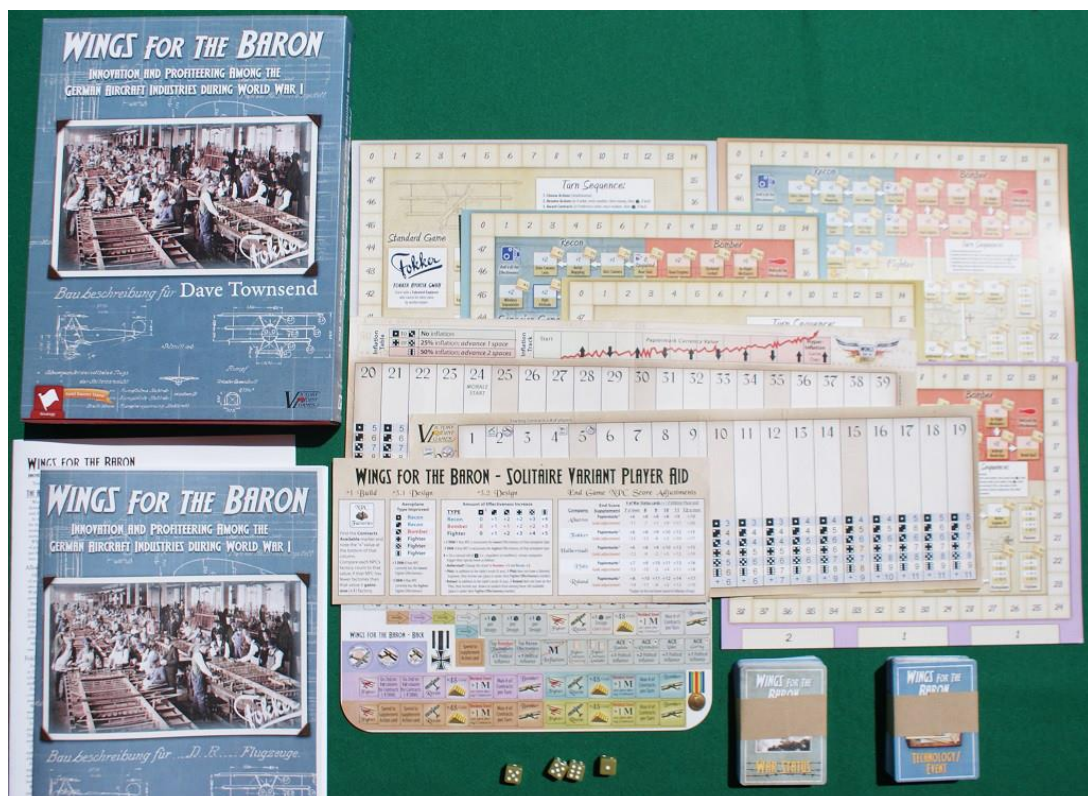
Unboxing

Victory Point Games (VPG da ora in poi) è una vecchia conoscenza dei nostri lettori più assidui. E' una piccola azienda americana specializzata soprattutto nella produzione di wargames, ma da qualche anno ha messo sul mercato un numero crescente di giochi da tavolo o di strategia (si veda per esempio le recensioni di Darkest Night, Circus Train e High Treason).

Alla VPG hanno una filosofia di produzione dichiaratamente e fortemente "Proudly made in the U.S.A.". Tutto viene prodotto all'interno, utilizzando:

- un strumento di stampa assimilabile ad una grossa fotocopiatrice adatta ad ogni tipo di carta e cartone;
- una macchina di taglio laser, piuttosto evoluta, per creare i segnalini da sfustellare.

Questo permette loro di produrre quasi "on demand", riducendo lo stock di magazzino al minimo indispensabile e rendendo così possibile dare alla luce giochi che in altre realtà rappresenterebbero rischi commerciali troppo elevati. Queste scelte così diverse naturalmente riverberano sul prodotto finito sotto diversi aspetti: positivi, negativi ed alcuni persino... curiosi. Ne parleremo tra un attimo!



I componenti.

Wings for the Baron viene fornito in una scatola "standard" (uguale a tante altre della VPG, fatta di cartone ritagliato e piegabile ad incastro) sulla quale viene poi aggiunta una "camicia" di cartoncino stampato con il titolo del gioco e le illustrazioni specifiche. Nel nostro caso è stata utilizzata una foto d'epoca che mostra una fabbrica tedesca con le linee di montaggio piene di operai (tutti rigorosamente con camicia a cappello, ma qualcuno porta anche la cravatta, come usava a quei tempi) intenti a montare delle ali d'aereo in legno e tela. Bellissima!

Aperto la scatola quello che colpisce subito l'occhio è un fazzolettino di carta da usare dopo aver staccato i segnalini dalla plancia fustellata. Come avevamo anticipato tutti i segnalini sono tagliati al laser e quindi qualche residuo di bruciatura può restare: VPG si preoccupa di farci pulire le mani prima di iniziare a giocare!

Wings for the Baron non ha un vero e proprio tabellone, ma si utilizzano delle plance personali che consentono di tener traccia dell'evolversi tecnologico degli aerei e due schede lunghe e strette che formano un "display" sul quale si trovano diversi indici che presto si popoleranno di marcatori.

Inflation Table

to	No inflation
or	25% inflation; advance 1 space
	50% inflation; advance 2 spaces

Papermark Currency Value

Start: 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39

Starting Contracts = # of players

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11

WINGS FOR THE BARON - SOLITAIRE VARIANT PLAYER AID

#1 Build

#3.1 Design

#3.2 Design

End Game NPC Score Adjustments

Company	End Score Supplement	# of War Status (with 12)	12 at 100	12 at 100
Albatros	Papermarks: +6	+8	+9	+10
Fokker	Papermarks: +6	+8	+9	+10
Halberstadt	Papermarks: +6	+8	+9	+10
Pfalz	Papermarks: +6	+8	+9	+10
Roland	Papermarks: +6	+8	+9	+10

Il display.

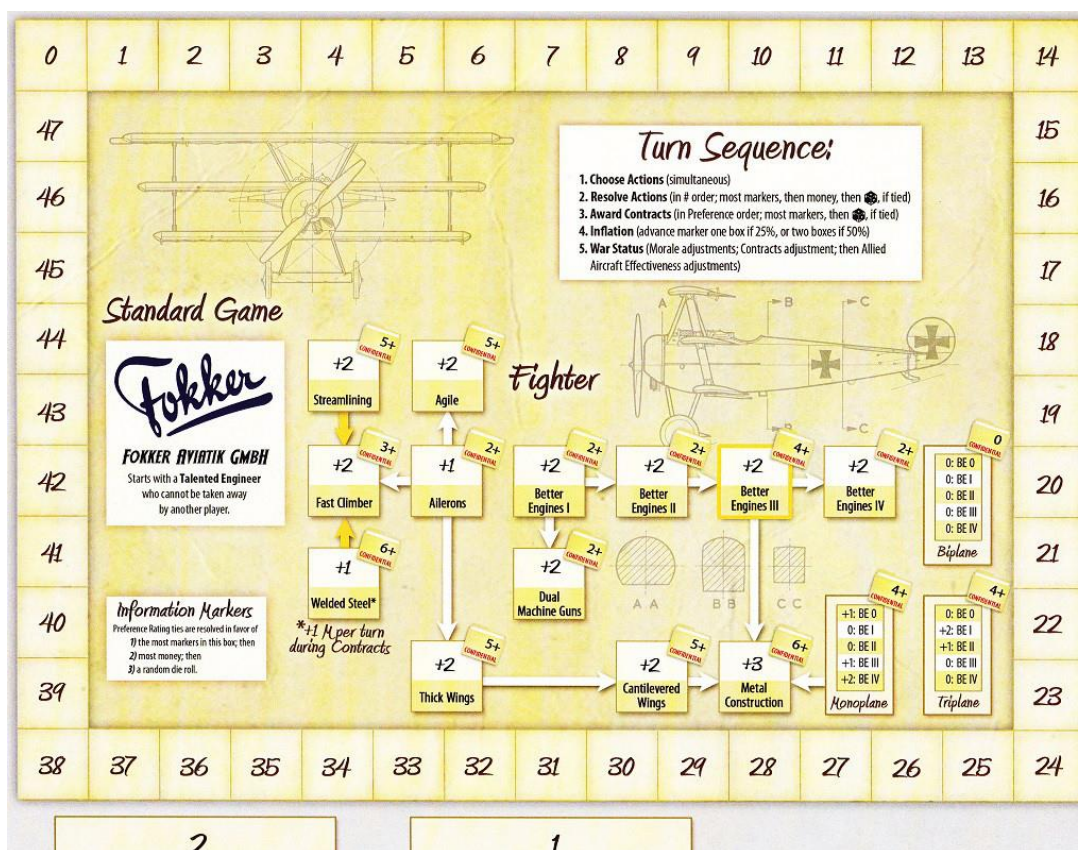
Completano la confezione due mazzi di carte (Technology/Event e War Status), alcuni segnalini e quattro dadi D6 di plastica "verde militare". Ogni giocatore riceve inoltre 6 carte "Azione", una manciata di segnalini "technology" ed alcuni "marcatori" da piazzare sul display ad inizio partita

Il regolamento è ben realizzato con dettagli dei componenti, illustrazioni per facilitare il piazzamento, esempi di gioco e regole aggiuntive (Campagne e gioco in solitario). Realizzato a colori, è accompagnato anche da un libretto "storico" di 12 pagine dove non solo vengono presentate le varie Compagnie, ma si fa riferimento a tutte le tecnologie disponibili nel gioco, con brevi spiegazioni tecnico-storiche.

Tutto davvero di alta qualità e professionalità: durante il gioco l'ergonomia è sempre perfetta e non abbiamo trovato alcun difetto strutturale. L'unico appunto è sulla scelta dei colori, visto che sono state scelte delle tonalità di un "pastello" molto leggero che può dare qualche problema nel riconoscimento i segnalini sul Display: fortunatamente si tratta di un problema davvero minimo perché il grosso delle manipolazioni si effettua sulle plance personali.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa vengono posate sul tavolo le due schede del Display e su di esse devono essere posizionati i segnalini del livello tecnologico (pedine con il disegno di un triplano), una per giocatore ed una (rotonda) per gli Alleati. Si aggiungono in seguito i marcatori dei "contratti" disponibili (quelli messi a disposizione ad ogni turno dal Governo tedesco) e due "medaglie" d'onore (una per i Tedeschi ed una per gli Alleati) che indicheranno il "morale" delle rispettive popolazioni e che scenderanno sul display con il passare dei mesi di guerra. Se si è scelto il Gioco Campagna (consigliato dopo qualche sessione di gioco) devono essere aggiunti al display anche i marcatori tecnologia dei Ricognitori e dei Bombardieri Alleati.



La plancia dei giocatori sul lato Base con soli aerei "caccia".

I giocatori ricevono una manciata di pedine "technology" rettangolari (con la scritta +1, +2 o +3), un mazzo di 6 carte "Azione" ed una delle cinque plance (ognuna dedicata ad un costruttore dell'epoca: Albatros, Fokker, Pfalz, Halberstadt e Roland). In base al tipo di gioco (Base o Campagna) si sceglie la faccia della plancia: per le prime partite è consigliabile usare la faccia "A" dedicata esclusivamente alla costruzione di aerei da "caccia".

Ognuno piazza un marcatore "Gold" (per misurare la ricchezza accumulata) ed un marcatore Materie Prime (che chiameremo "M" da ora in poi) sulla casella "zero" del segnapunti; poi tutti piazzano il marcatore "Fabbriche" (in funzione) sulla casella "1" con l'esclusione di Albatros che inizia la partita con 4 fabbriche già operative. In compenso i suoi "concorrenti" hanno dei bonus specifici diversi uno dall'altro.

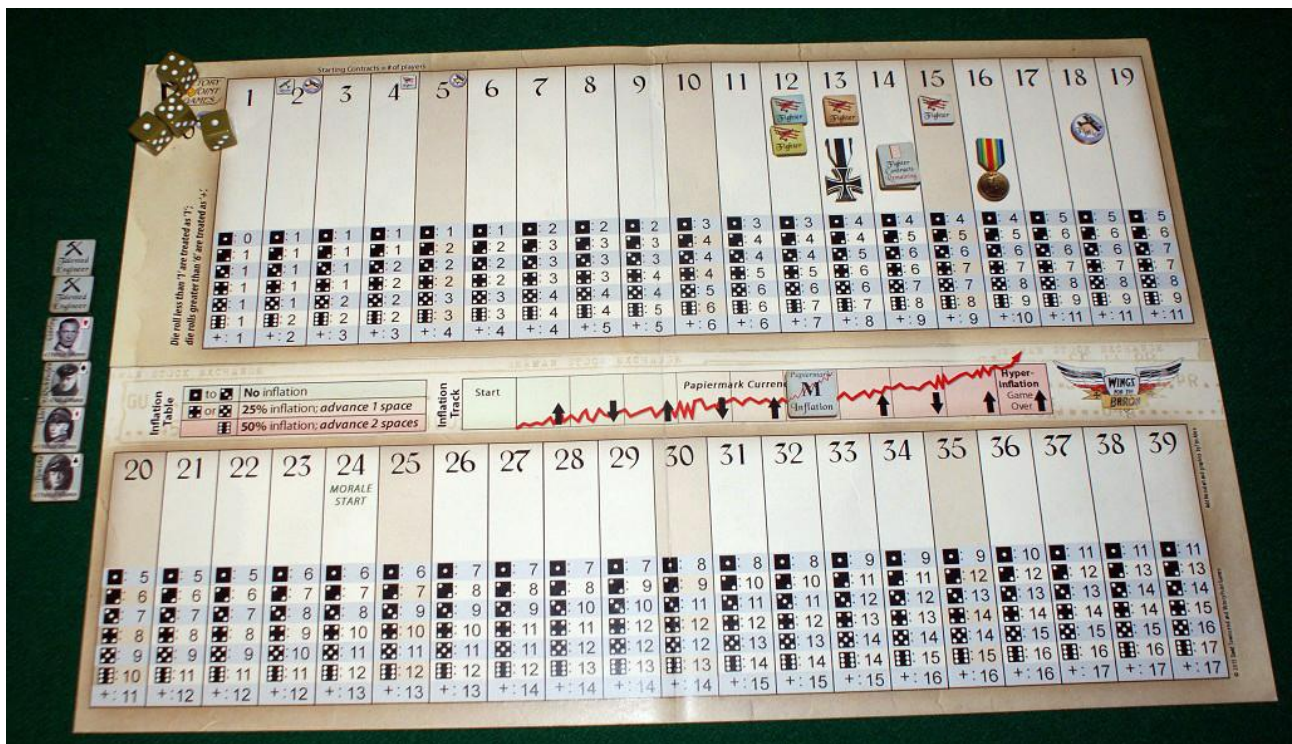
Il segnalino col triplano che indica il "livello tecnologico" delle aziende viene posato sulla casella "4" del display. Si mescola il mazzo delle carte "Technology" e se ne distribuiscono 2 a tutti. Si prepara anche il mazzo "War Status" con una procedura particolare che permette di avere una sequenza "storica" ma sempre leggermente diversa ad ogni partita.

Tutto è pronto: le fabbriche aprono i cancelli ed il rumore dei motori in prova diventa assordante: si può cominciare.

Il Gioco

Poiché qualcuno potrebbe cominciare a sospettare che stiamo parlando di un wargame (Grande Guerra, Aerei da combattimento...) ribadiamo che Wings for the Baron è un gioco economico dove il confronto si fonda sulla tecnologia. Dovrete creare e costruire aerei dalle caratteristiche sempre più avanzate, poco importa se in competizione con le altre fabbriche tedesche o con quelle americane, inglesi, francesi ed italiane.

Wings for the Baron ha una durata variabile in base agli eventi storici (sulle carte "War Status") che fanno scendere il morale dei belligeranti alla fine di ogni turno, dando così un senso compiuto alle vicende storiche: la 1 guerra mondiale è definita "la guerra di logoramento" per eccellenza: vince chi resiste di più. Da un rapido conteggio si vede che ci sono 43 punti negativi per i Tedeschi e solo 36 per gli Alleati e questo fa capire perché quasi tutte le partite terminano con il morale tedesco a zero, anche se non è impossibile (ma davvero molto raro) che una sequenza un po' diversa dal solito faccia arrivare a zero per primi gli Alleati. Il secondo modo per chiudere la partita è determinato dall'Inflazione (un altro indice di logoramento, stavolta economico), la quale viene calcolata ad ogni turno con il lancio di un dado D6 da comparare ad un'apposita tabella. Vedremo fra poco come funziona



Partita in corso: notare i diversi marcatori sul display.

La sequenza di gioco è molto lineare:

1. Scegliere le carte azione per il turno in corso;
2. Rivelare e risolvere le azioni secondo l'ordine numerico delle carte;
3. Ottenere i Contratti dal Governo;
4. Verificare l'inflazione e modificare il marcatore "M" di conseguenza;
5. Girare una carta War Status ed seguire le istruzioni da essa indicate.

Il cuore del gioco è costituito dalle carte "Technology/Event" (T/E) il cui nome spiega esattamente il loro utilizzo.



Alcune arte "Technology/Event".

Come si vede dalla foto qui sopra ogni carta è divisa in due parti: in alto, colorata in verde molto chiaro, viene indicata la "tecnologia" che potrà essere acquisita dall'aereo se il giocatore usa l'azione "Design". La scritta a lato è una breve spiegazione storica sull'uso di quella tecnologia e non serve quindi per giocare. In basso, colorato di un pallido rosa, è descritto un "Evento" che può essere giocato nella fase "stampata a sinistra" (azioni, contratti, inflazione, guerra) per ottenere quanto scritto nel momento "indicato in basso" (prima, durante o alla fine della fase "X").

La multifunzionalità di queste carte è praticamente indispensabile: molte tecnologie hanno prerequisiti non disponibili all'inizio e quindi potranno essere conservate o usate come evento: nel momento in cui risultano disponibili, il giocatore potrebbe avere già sviluppato la tecnologia indicata tramite un'altra combinazione o con lo spionaggio industriale, così la carta risulta giocabile solo come evento, lasciando poche alternative al giocatore.

E' molto importante cercare di avere sempre qualche carta T/E in mano non solo per cercare di migliorare le prestazioni degli aerei con nuovi dispositivi, ma anche per disturbare ogni tanto gli avversari con qualche evento negativo o prendersi qualche bonus inaspettato.

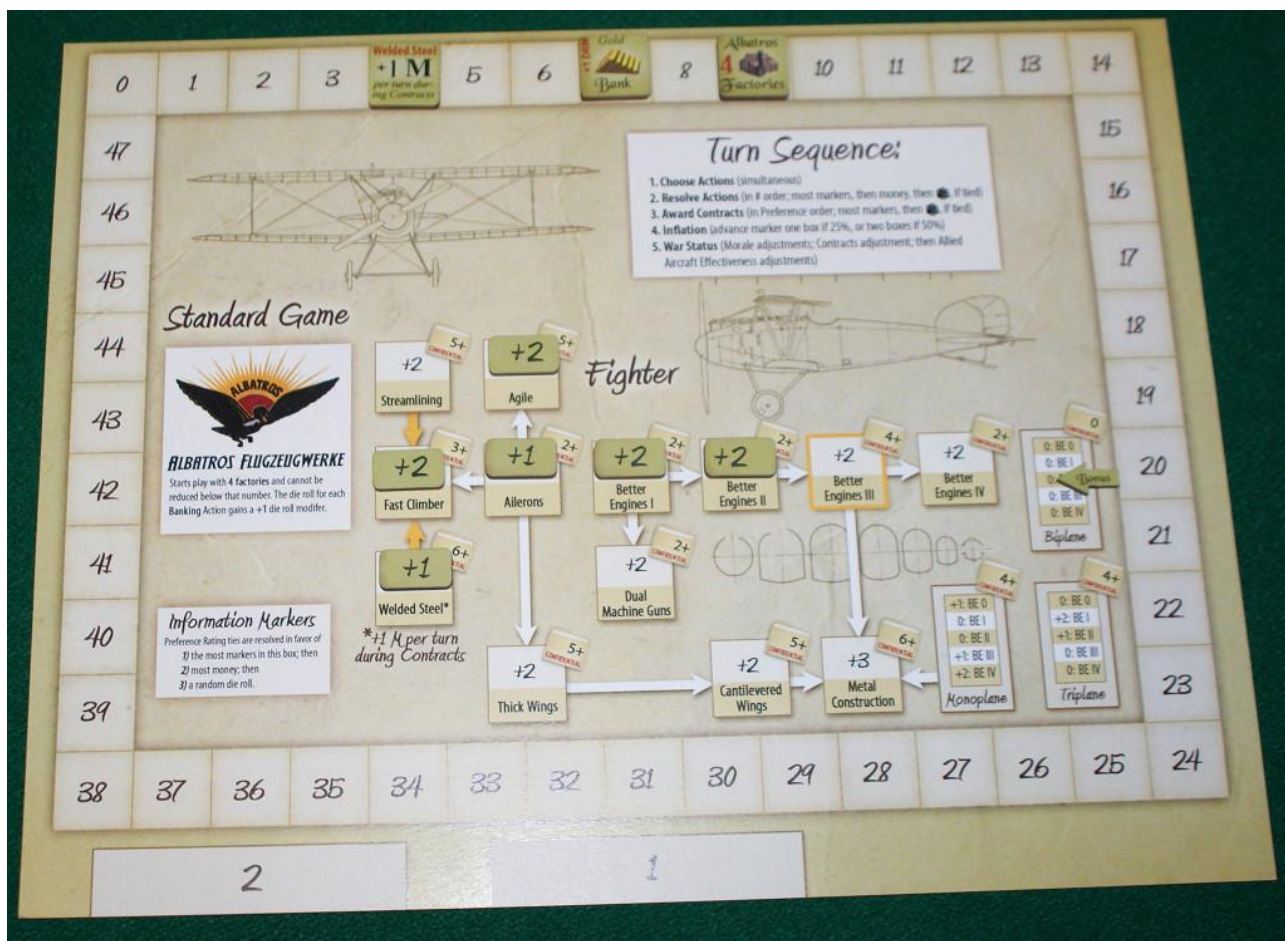
Per giocare le carte T/E occorre però utilizzare le azioni: ogni giocatore ha a disposizione 6 carte: cinque di esse sono numerate (da 1 a 5) ed una (Focused Effort) serve soltanto ad aumentare di uno l'effetto della carta alla sua sinistra.



Le carte "azione".

1. "Build" viene giocata per fare avanzare il marcatore delle fabbriche
2. "Espionage" si gioca quando si vuole cercare di copiare una tecnologia già acquisita da un concorrente: ognuna di esse ha una valutazione che va da 2 a 6 e per poterla "copiare" occorre fare con un D6 il valore minimo indicato.
3. "Design" serve a giocare le carte T/E sulla propria plancia: se la tecnologia indicata è già stata acquisita la carta può essere usata solo come evento.
4. "Research" serve a pescare nuove carte T/E dal mazzo
5. "Bank" si usa per convertire i punti "M" in "Gold": si lancia un dado D6 ed il valore ottenuto viene sottratto da M per essere aggiunto a Gold sulla pista della plancia personale.

Tutte le carte azione giocate ritornano in mano a fine turno e sono di nuovo utilizzabili in quello seguente. Il loro utilizzo è legato alla plancia personale. Qui sotto vedete la foto delle officine "Albatros" nel corso di una partita.



La plancia del giocatore "Albatros" a metà partita circa.

La parte bassa della scheda-compagnia vede lo spazio su cui posare le due carte "azione" utilizzabili ad ogni turno. La casella di sinistra "2" indica che l'azione posata qui vale doppio: per esempio con "Research" è possibile pescare due carte T/E oppure si possono attivare due nuove tecnologie con la carta "Design", o anche trasformare qualcuno dei 4 punti "M" disponibili in Gold con l'azione "Bank", lanciando due dadi, ecc.

Da notare che ogni nuova tecnologia acquisita permette di coprire con un segnalino "+1" oppure "+2" (come indicato sulla carta T/E utilizzata) l'apposito spazio della relativa casella. Nella foto vediamo che il giocatore ha già potuto migliorare il suo aereo (un biplano, come indica la freccetta a destra della foto) con 6 diverse tecnologie. Alcune di esse possono essere acquisite giocando semplicemente la relativa carta T/E, ma la maggior parte richiede invece che ne siano state realizzate PRIMA certe altre: per esempio per installare la mitragliatrice doppia "Dual Machine Gun" è necessario avere prima ottenuto un Motore Migliorato del livello I (Better Engine I); per ottenere la cabrata veloce (Fast Climber) bisogna avere prima progettato gli alettoni (Ailerons) più una a scelta fra Telaio metallico saldato (Welded Steel) e Streamlining (una parola tecnica del linguaggio anglosassone che indica una razionalizzazione "spinta" dei progetti); ecc.

Ogni volta che una nuova tecnologia viene installata sull'aereo con l'azione Design (non con l'azione "spionaggio") il giocatore effettua una verifica del livello generale tecnologico dei suoi aerei: lancia quindi un dado D6 e somma al risultato ottenuto il valore delle tecnologie acquisite (nella foto, per esempio, il totale da aggiungere è dunque +10, dato dalla somma dei numeri sui segnalini posati sulla plancia). Se questo totale è superiore alla tecnologia che possiede attualmente il giocatore sposta il segnalino del suo aereo sulla nuova casella del display: altrimenti resta dov'è.

Quella appena descritta è un pò la regola "croce e delizia" di Wings of Baron". Da una parte introduce un elemento aleatorio in un contesto fortemente "eurogame" facendo storcere il naso ai puristi del genere, dall'altro modella perfettamente le difficoltà dei progettisti di trarre vantaggi tangibili "sul campo" dai continui miglioramenti tecnologici. In pratica viene simulata una prova pratica degli aerei con le nuove tecnologie appena installate ed il collaudatore deve dare il suo "parere" definitivo se la novità può essere utilizzata di serie o se servono ulteriori test.

Facciamo un esempio: poniamo che abbiate appena assistito al volo inaugurale del famoso triplano che presto consacrerà alla storia il Barone Rosso. Ordinate al vostro studio di progettazione di mettersi subito al lavoro e presto avrete il vostro triplano. Riuscirà a guadagnare in manovrabilità quanto quella della Fokker? Il vostro motore avrà abbastanza potenza per compensare il carico aerodinamico della terza ala? Avrete queste risposte solo dopo aver lanciato il dado, dopo cioè aver verificato sul campo i risultati dei vostri sforzi.

Quando tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni si passa alla distribuzione dei "Contratti" governativi : il numero di questi contratti cresce ad ogni turno ed i giocatori se li aggiudicano lanciando un dado D6 nella colonna del Display in cui si trovano i segnalini dei loro aerei, leggendo il risultato nelle righe sottostanti. Si va così da un minimo di 0-1 contratti nella colonna "1" ad un massimo di 11-17 contratti nella colonna 39 (se mai ci arriverete !!!). Il primo a lanciare sarà sempre il giocatore il cui segnalino è più avanti nel Display, seguito dagli altri nell'ordine. Indipendentemente dal numero uscito è però possibile acquisire al massimo un numero di contratti pari al numero delle fabbriche in funzione, come indicato sulla plancia personale dall'apposito segnalino. Nei primi turni è molto facile che i giocatori rimasti "tecnologicamente" più indietro non ricevano neppure un contratto perché quelli davanti se li sono accaparrati tutti: nel corso della partita però il numero di contratti cresce costantemente ed a tutti sarà garantita una "fetta" della torta.

Ogni contratto acquisito permette di fare avanzare il segnalino "M" sulla propria plancia. Purtroppo con l'avanzare della guerra anche l'Inflazione interna comincia a galoppare: dopo aver faticosamente guadagnato questi contratti si deve dunque lanciare un dado D6 per vedere se in quel turno ci sarà inflazione e, in questo caso, se vedrete sfumare i vostri proventi di un 25% (dado = 4-5) o addirittura di un 50% (dado = 6). Ogni giocatore perderà quindi un numero di punti "M" pari a quanto indicato dalla percentuale di inflazione.



Le carte "War Status".

L'ultima fase del turno serve a determinare alcuni parametri "storici" e si esegue girando la prima carta coperta del mazzo "War Status" (ne vedete alcuni esempi nella foto qui sopra).

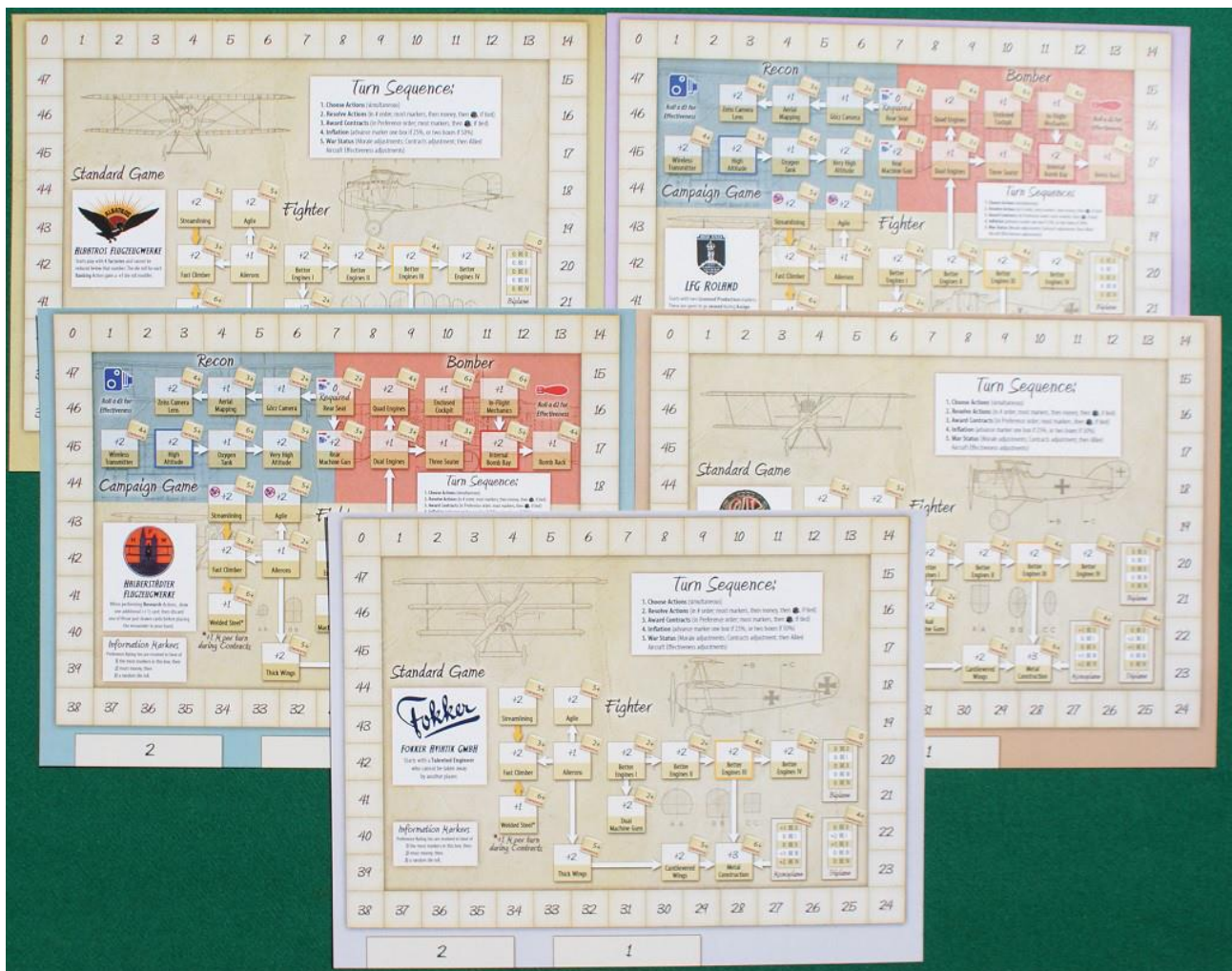
Oltre a descrivere, con un semplice titolo, uno degli avvenimenti "cruciali" della guerra la carta spiega di quanto si dovrà abbassare il morale dei Tedeschi e degli Alleati, quanti nuovi contratti

sono da aggiungere a quelli disponibili nel turno precedente (il numero dei contratti aumenta sempre) e di quanto salirà il livello tecnologico dell'aviazione Alleata.

Se il gioco non è ancora terminato si passa al turno successivo. Se il morale di una delle due fazioni scende a zero o se il livello dell'inflazione raggiunge la decima (e ultima) casella la partita termina immediatamente. Il punteggio finale si calcola aggiungendo al valore del segnalino GOLD sulla plancia personale un valore di "M" pari al 100% (se è arrivato a zero il morale Alleato) o al 50% (se è il morale tedesco ad andare a zero) o 0% (se la partita è terminata a causa dell'inflazione). Chi ha il totale più alto vince la partita e sicuramente otterrà la commessa per il Flying Circus del Barone Rosso.

Qualche considerazione finale

Wings for the Baron non è un gioco complesso e non è neppure perfettamente "simmetrico", nel senso che le cinque industrie rivali partono con alcune piccole differenze che costituiscono le loro "abilità speciali"



Le cinque principali "industrie" dell'aviazione tedesca nel 1916.

"Albatros" parte con 4 fabbriche già in funzione (tutti gli altri ne hanno solo una) e quindi nei primi turni può dare la priorità all'acquisizione di nuove carte T/E ed al progetto di almeno una nuova tecnologia per turno in modo da cercare di restare nei primi posti del display per ottenere il maggior numero di contratti possibile e tramutarli rapidamente in punti Gold (come abbiamo visto all'inizio

della partita è infatti difficile che tutti i giocatori riescano ad ottenere qualche contratto, visto che ce ne sono ancora pochi a disposizione)

"Fokker" parte con un marcatore "Talented Engeneer" (cioè un capo collaudatore) di base, e questo permetterà al giocatore di lanciare DUE dadi per ogni nuovo design (anziché uno solo) con maggiori possibilità quindi di avanzare rapidamente sul display: per questo sarebbe bene che nel primo turno acquisisse un paio di nuove fabbriche e, se le carte T/E lo permettono, provasse ad eseguire almeno un progetto.

"Halberstadt" ha il vantaggio di pescare sempre una carta T/E in più ad ogni azione Research, scartandone poi una ma avendo la possibilità di scegliere. Nei primi turni dovrà quindi preparare una buona "mano" di carte da sfruttare dopo aver accresciuto il numero di fabbriche. poiché probabilmente resterà piuttosto indietro rispetto agli avversari, Quindi sarebbe bene che facesse anche molta attenzione agli "eventi", prima di scegliere, perché potrebbero dargli qualche bonus importante, come l'acquisizione di un marcatore Talented Engineer o di un Asso (gli assi sono Goring, Richthofen, Boelckle e Udel e permettono di lanciare il dado dei Contratti nella colonna a destra di quella del proprio aereo, di fatto aumentando la possibilità di ottenere più contratti)

"Pfalz" inizia il gioco con TRE carte T/E (anziché due) e con tre marcatori "Bonus Action" che potrà usare a suo piacimento per eseguire un'azione extra per ognuno di essi. All'inizio della partita questi bonus non sono troppo importanti, ma nella fase centrale potrebbero dare un grosso vantaggio al giocatore, proprio nel momento decisivo, perché potrà eseguire più volte delle azioni importanti ed in maniera inaspettata dagli avversari.

"Roland" infine (da usare solo nel gioco a 4 o 5) riceve inizialmente due marcatori "Licensed Production" che per due volte nel corso della partita gli permetteranno di lanciare come "secondo giocatore" il dado dei contratti (indipendentemente dalla sua posizione) e sempre sulla colonna del marcatore Contratti, non su quella del suo aereo (quindi con la possibilità di ottenere molti più contratti di quanto permetterebbe la sua tecnologia). In compenso dovrà togliere un punto al tiro del dado.



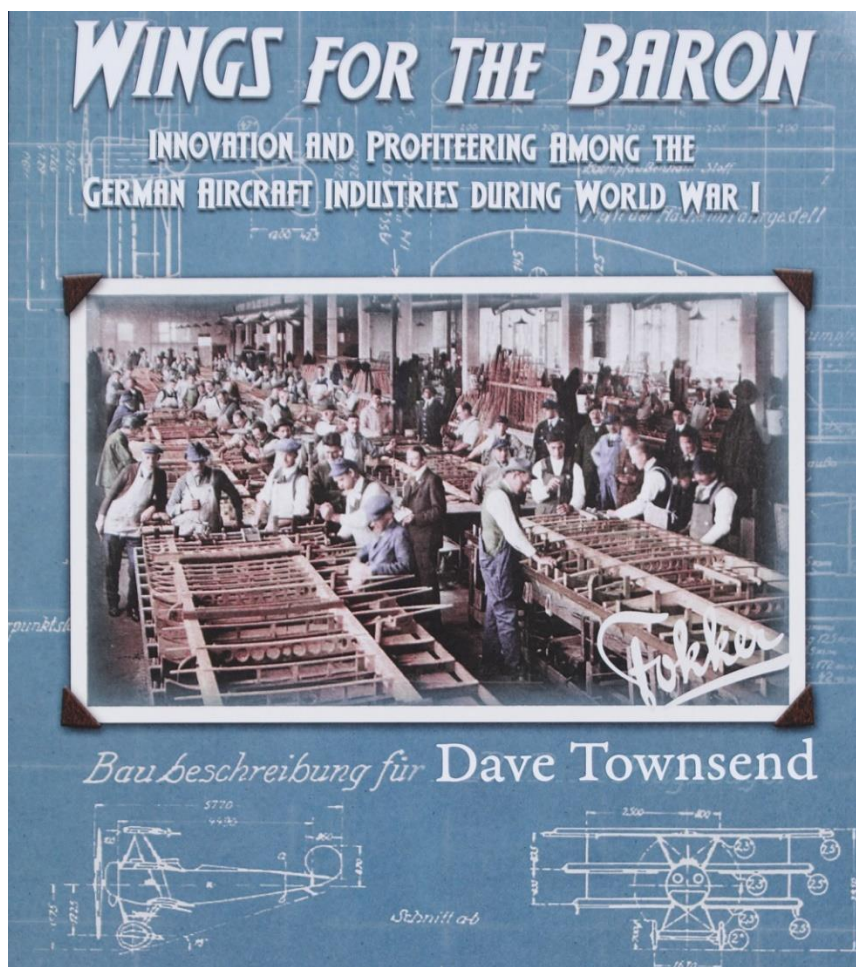
Tutti i segnalini ed i marcatori del gioco.

Al centro del tavolo ad inizio partita saranno presenti TRE marcatori "Talented Engineer" e quattro "Assi" (li vedete nella foto qui sopra) che potranno essere acquisiti grazie a specifici Eventi indicati sulle carte T/E. Quindi prima di giocare le proprie carte sarebbe meglio che i giocatori verificassero quali e quanti eventi hanno a disposizione, magari rinunciando ad installare una tecnologia per guadagnare dei bonus molto più importanti.

Per vincere bisogna avere accumulato soprattutto tanti punti "Gold" e questi si ottengono convertendo in banca i punti "M" guadagnati con l'acquisizione dei contratti del governo. Di conseguenza è necessario aumentare al più presto il numero delle proprie fabbriche per poter accumulare questi punti "M". La cosa più equilibrata sarebbe di alternare turni in cui si fanno nuove tecnologie (e si avanza dunque l'indicatore sul display) ad altri in cui si trasformano in Gold i punti "M" accumulati. Dato che c'è sempre il pericolo dell'Inflazione una buona regola "pratica" è quella di effettuare un'azione Bank da "1" ogni volta che il marcatore "M" si trova fra i 5 ed i 7 punti.

Attenzione però: se l'indicatore della tecnologia Alleata distacca di oltre 10 punti qualche indicatore tedesco i giocatori interessati in quel turno non potranno ricevere nuovi contratti e dovranno fare il possibile per recuperare al più presto buona parte del gap.

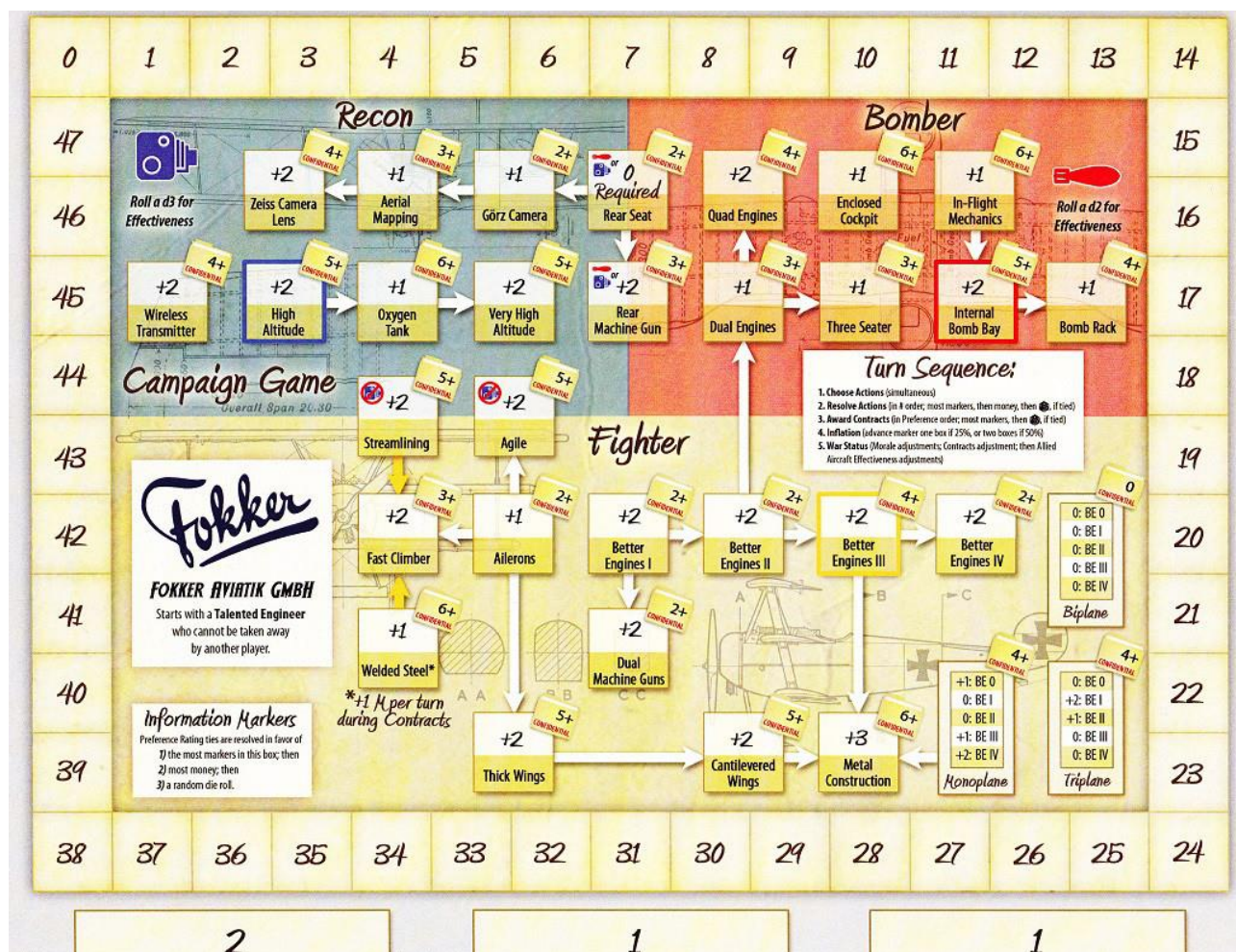
Wings for the Baron è un gioco divertente, di lunghezza più che accettabile (in 5 si arriva al massimo a 90 minuti) e pieno di colpi di scena: se la grafica fosse stata un po' più all'altezza probabilmente sarebbe ancor più appetibile. Il tema -seppur molto di nicchia- è davvero molto originale ed intrigante. A noi è piaciuto e le proposte per giocarlo di nuovo sono sempre state accolte con successo. Consigliato



La scatola del gioco.

VPG ha previsto anche un paio di paginette di regole per aggiungere ancora un po' di "sale" alla partita e le ha chiamate "Gioco Campagna". I giocatori usano il lato "B" della loro plancia che, oltre alle solite caselle per i "Caccia" aggiunge le piste per "Ricognitori" e "Bombardieri". Ora i giocatori dovranno cercare di migliorare anche le caratteristiche tecniche e tecnologiche di questi nuovi aerei, utilizzando più o meno le solite regole del gioco base, per poi compararle alle prestazioni degli aerei Alleati e cercare di ottenere dei vantaggi.

Fortunatamente tutti i concorrenti nel gioco Campagna hanno a disposizione un terzo slot per le carte azione, come vedete nella foto qui sotto, con la possibilità di ottenere maggiori risultati nel momento giusto. L'esperienza ha mostrato che i giocatori, dopo aver fatto con 3-4 partite con le regole di base, hanno qualche difficoltà ad adattarsi a quelle avanzate, perché tendono a dimenticarsi il ruolo (ed i bonus) di Bombardieri e Ricognitori: in realtà non ci sono carte che descrivano le tecnologie specifiche di questi aerei, ma una buona parte delle carte T/E possiede delle icone (una bomba rossa o una fotocamera blu) da usare proprio con l'azione Design per implementare le tecnologie disponibili.



La plancia sul lato "Campagna": notare le due piste extra, rossa per i bombardieri e blu per i ricognitori ed i tre slot 2-1-1 in basso per le carte azione.

Anche in questo caso alcune tecnologie sono "libere" ed altre sono disponibili solo a condizione che quelle precedenti siano state acquisite. L'unica veramente indispensabile è "Rear Set" (ovvero il posto per il secondo membro dell'equipaggio, che fungeva da fotografo o lanciava a mano le bombe dall'aereo) senza la quale Ricognitori e Bombardieri non servono a nulla. I segnalini sul display vengono mossi con un sistema simile a quello visto per i "caccia" ma l'acquisizione dei nuovi

contratti si fa comparando la posizione del proprio segnalino con quelli della concorrenza e non con il lancio del dado.

Wings for the Baron offre infine un set di regole per il gioco "in solitario": sono state provate una volta sola, nel corso dei nostri play test, ed obiettivamente funzionano, ma dobbiamo confessare di preferire di gran lunga il gioco con avversari in carne ed ossa anziché con un "sistema" che utilizza il lancio dei dadi su apposite tabelle per eseguire le mosse delle ditte rivali (la partita viene giocata utilizzando tre ditte soltanto).

Si ringrazia la [Victory Point Games](#) per aver reso disponibile una copia di valutazione del gioco.

- Titolo originale: Wings for the Baron
- Tipo: Eurogame
- Editore: Victory Point Games (VPG)
- Giocatori: 3-5
- Età: 12+
- Durata: 60-90 minuti