

LA GUERRE DE L'OGADEN

Il Conflitto che oppose Etiopia e Somalia per il controllo dell'Ogaden



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 05/03/2024. 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... 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.

GUERRE DE L'OGADEN

Introduzione storica

All'inizio del 1977 il presidente della Somalia, Siad Barre, interruppe i rapporti con l'Unione Sovietica, e decise che, approfittando delle difficoltà politiche etiopi di quel periodo, era venuto il momento di annessere l'area dell'Ogaden (sotto il governo dell'Etiopia, che era a sua volta supportata dall'URSS) giustificando l'attacco con il fatto che la zona era occupata da popolazioni di origine somala. E così il 13 Luglio 1977 l'esercito di Barre, forte di oltre 70.000 uomini, appoggiati da 250 carri armati e una quarantina di aerei da combattimento, varcò la frontiera e nel giro di un mese conquistò oltre il 60% della regione: a fine settembre l'Ogaden era stato quasi completamente occupato.



Foto 1 – La cartina ci mostra la zona dell'Ogaden, contestata dalla Somalia.

Si era però nel periodo della “Guerra Fredda” che opponeva l'Unione Sovietica (e i suoi satelliti) alle nazioni Occidentali, per cui ci fu immediatamente lo schieramento di tutti i Paesi comunisti (con Cuba in prima linea) a favore dell'Etiopia, mentre la Cina e gli Stati Uniti si misero dalla parte dei somali. Alla fine la superiore preparazione militare delle truppe cubane riuscì a capovolgere le sorti del conflitto, e dopo una sonora sconfitta a Giggiga le truppe somale furono costrette ad abbandonare la regione, ritirandosi al di là del confine: era il 15 Marzo 1978.

Presentazione del gioco

A questo conflitto è dedicato il wargame **La Guerre de l'Ogaden** pubblicato come allegato al numero 172 della rivista francese **Vae Victis**. Si tratta di un gioco a livello strategico, con una mappa in formato A3 del tipo “a punti”.



Foto 2 – La mappa del gioco mostra l'intera regione dell'Ogaden.

Come si vede dalla foto qui sopra, sulla mappa sono state indicate tutte le città e le altre località che furono interessate dal conflitto: le caselle di color sabbia indicano il deserto, ovviamente, mentre le verdi rappresentano la savana e le marroni le zone collinari. A queste si aggiungono le aree “economiche” (ponti e stazioni) mentre il contorno di ogni zona indica se si tratta di un'area di semplice transito, oppure di una guarnigione o addirittura un'area con dei bastioni difensivi. Le unità dei giocatori si muoveranno da una casella all'altra lungo le strade e/o i sentieri che le collegano.

Componenti

Oltre alla mappa (che non è particolarmente attraente, ma serve al suo scopo per il tipo di sistema utilizzato), il gioco include anche 108 pedine pre-tagliate (15x15 mm), da staccare dalla loro fustella: ci sono 30 unità militari Etiopi, 37 Somale e 41 marcatori di vario tipo.

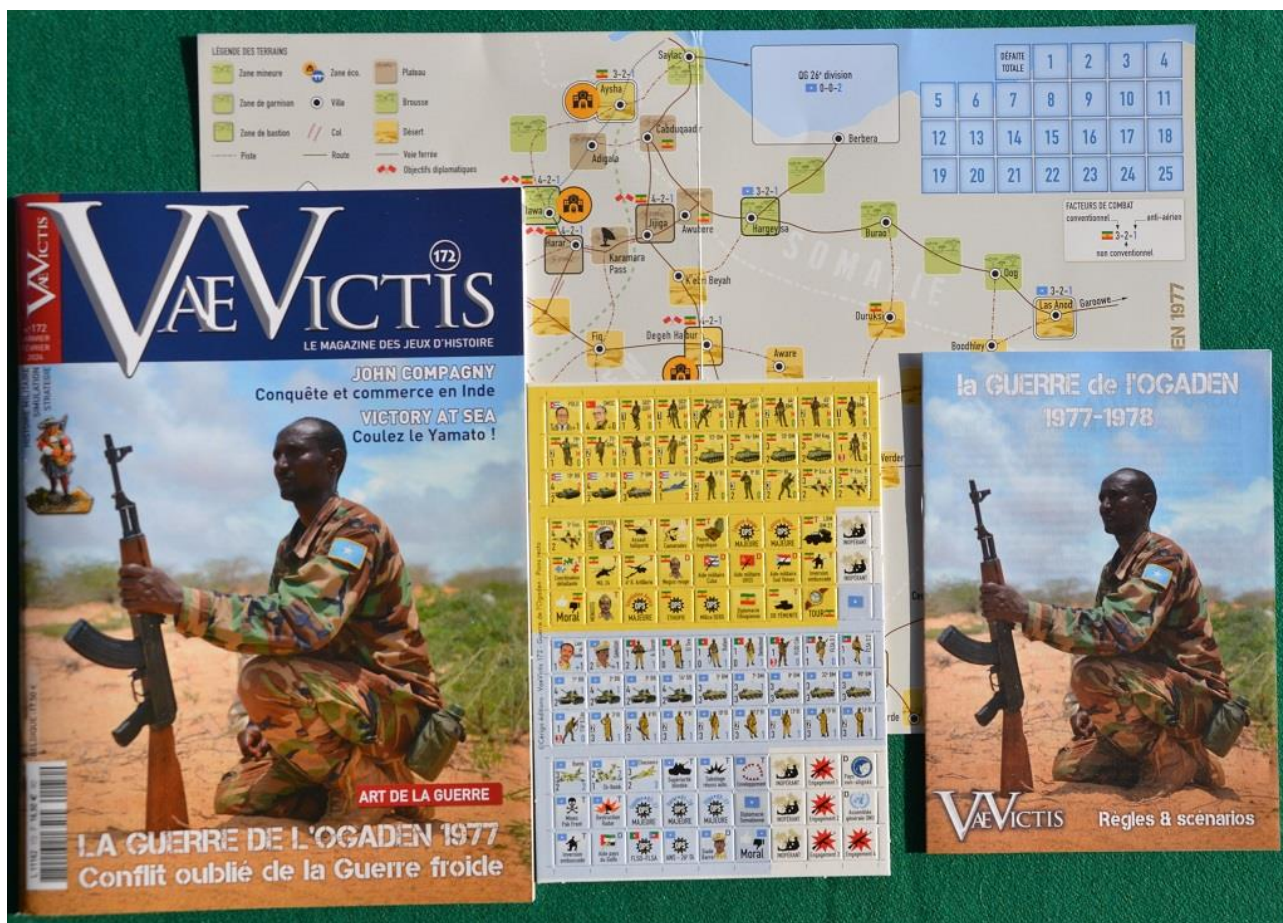


Foto 3 – I componenti del gioco.

Il libretto con le regole è di 16 pagine in formato “A5” e contiene anche le tabelle necessarie al gioco, tutto in lingua francese: sul sito di Vae Victis è però disponibile, e potete scaricarla liberamente, anche la traduzione in inglese (la [trovate qui](#)).

La scala adottata per **La Guerre de l'Ogaden** è a livello strategico: la distanza fra due località varia fra i 100 e i 400 km (a seconda dell'area in cui sono disegnate) mentre ogni unità rappresenta dai 1000 ai 2500 uomini, oppure 10-20 aerei.

I componenti sono quelli standard adottati solitamente dalla rivista e le pedine sono di ottima fattura, con il disegno delle unità di fanteria, dei mezzi corazzati e degli aerei, oltre al “busto” dei comandanti dell'epoca.

Il gioco

Cominciamo dalla sequenza di gioco:

Fase 1 - Iniziativa

- i due giocatori determinano l'iniziativa, lanciando un dado D6, dividendo per due il risultato e aggiungendo la capacità dei loro comandanti: il risultato serve anche come bonus al morale di ogni esercito (spostando i loro segnalini sul relativo tracciato).
- Chi vince l'iniziativa sceglie un leader o marcatore OPS (da utilizzare durante la fase delle operazioni) prima di mettere tutti gli altri dentro un sacchetto.

Fase 2 - Operazioni

- I giocatori si alternano nel pescare un segnalino dal sacchetto, eseguendo le azioni necessarie.
- Se si pesca un segnalino dell'avversario sta a lui decidere se giocare o passare.
- La fase termina quando il sacchetto è vuoto.

Fase 3 – Fine turno e verifiche

- Si modifica il valore del morale in base ai risultati del turno.
- Poi si verifica se la situazione porta a un “cessate il fuoco” o alla vittoria di una delle due fazioni.
- Se non è così tutti i segnalini pescati vengono rimessi nel sacchetto.
- Infine si controllano le unità eliminate nel turno e si tolgono dal gioco quelle che non possono essere ricostruite, poi si ricomincia tutto da capo.



Foto 4 – La fustella con tutte le unità e i marcatori.

La Guerre dell'Ogaden prevede vari tipi di unità combattenti (UC)

- Quelle “convenzionali” hanno due step.
- Quelle per la “guerriglia” ne hanno uno solo.
- Poi ci sono anche unità della Milizia e delle Forze Speciali, oltre agli aerei

Ogni unità ha 3 Fattori di combattimento (FC):

- il primo, stampato a sinistra del counter è usato contro unità “convenzionali”;
- il secondo, in basso a sinistra, indica la FC contro le altre unità (per le Forze Speciali il numero è bordato di rosso);
- il terzo (sul lato di destra del counter) indica la FC contro gli aerei.
- ci sono poi altri simboli per indicare unità leggere, guerriglieri, ecc.

Completano la lista i Leader, i quali mostrano una capacità di iniziativa (in basso a sinistra) e un modificatore tattico (a destra) per aumentare la FC di una unità che si trova nello stesso esagono del comandante.

Come abbiamo visto, la fase delle operazioni è guidata dalla pesca aleatoria di appositi segnalini da un sacchetto: l'unità indicata eseguirà delle azioni “convenzionali” con le unità di questo tipo che possono spostarsi di quanto vogliono sulla mappa, seguendo le strade e i sentieri, fermandosi se entrano in una casella controllata dall'avversario (guarnigioni o bastioni).

Agendo invece con le unità della “guerriglia” si possono attaccare le guarnigioni oppure proclamare la liberazione di una zona, oppure eseguire dei sabotaggi.

• **Niveau de moral** : Ethiopie = **9 PMo**, Somalie = **15 PMo**.

• **Niveau diplomatique**. Ethiopie = **2**, Somalie = **2**.

• **Initiative** : le joueur somalien a l'initiative en juillet 1977, les joueurs jettent quand même **1D6** (Valeur/2 ajoutée au niveau de moral).

A partir d'août 1977, les joueurs déterminent l'initiative comme dans les règles. Les joueurs tirent les AT/AD selon la règle.

• **Conditions de victoire** : le joueur somalien remporte la victoire en contrôlant l'ensemble des zones en Ogaden, à l'exception de la zone Jijiga ou en ayant un niveau diplomatique supérieur à celui du joueur éthiopien. Si l'une ou l'autre de ces conditions n'est pas remplie, le joueur éthiopien est déclaré vainqueur.

ACTIONS DIPLOMATIQUES

• **Phase diplomatique**

Niveau de moral = 15 PMo mini

• **Jouer une percée diplomatique**

Réussite : **5-6** sur **1D6**

• **Jouer un cessez-le-feu**

Réussite : **6** sur **1D6**

• **Cessez-le-feu sur le compteur diplomatique**

Réussite : **6** sur **1D6**

• **Effets d'un cessez-le-feu déclaré (2 x fois le cessez-le-feu)**

Aucune initiative, aucune OPS jouée au tour suivant. Fin de la partie.

• **Contrôle de zones**

- **Contrôle des ZB en Ogaden** (fanions rouges) :

+1 niveau diplomatique pour le joueur somalien.

- **Contrôle Jijiga, Harar, Dire Dawa** (fanions rouges) : +1 niveau diplomatique pour chacune des zones pour le joueur somalien.

- **Reprise de contrôle de Jijiga, Harar, Dire Dawa** : +1 niveau diplomatique pour chacune des zones pour le joueur éthiopien.

• **Fin de partie**

Calcul des PMo ressources (ZE) et des chefs présents.

ENGAGEMENT

Perte : **1D6** ≤ **FdC**

Modificateurs

-1 au **FC** d'une **UC** en attaque si en plateau ou brousse sauf unités légères

-1 aux **FdC** si Non ravitaillée

+ **BT** d'un **AT** valable pour le **FdC** d'une **seule** unité uniquement.

+ **BT** d'un chef valable pour le **FdC** d'une **seule** unité uniquement.

+1 **perte** automatique si combat à Harar, Jijiga et Dire Dawa pour l'attaquant.

• Une seule unité blindée ou mécanisée par connexion de col.

TABLE DE MORAL

• **Phase d'initiative**

PMo = **1D6/2** + Cl des chefs présents

• **Faire monter en ligne**

Deux unités Milice ou infanterie = **-1 PMo**

Une unité blindée ou mécanisée = **-1 PMo**

Une unité cubaine = **0 PMo**

Ré-équiper une unité éthiopienne = **-1 PMo**

• **Phase d'Opérations**

+1 **PMo** par action de « harcèlement »

Bombardement de terreur réussi en Somalie :

-2 **PMo** pour le joueur somalien

• **Reconstruction**

-2 **PMo** par **pas** pour reconstruire une unité, une ZB ou une ZG

0 **PMo** pour reconstruire une unité de guérilla

• **Moral**

+3 **PMo** pour le joueur éthiopien pour la boîte stratégique Camp Tatek

+1 **PMo** pour le joueur somalien par boîte stratégique (Berbera, Mogadiscio)

-1/2 **PMo** par ZE inopérante par un sabotage (arrondir au supérieur)

-2 **PMo** pour le joueur éthiopien si Ligne CF Djibouti-Adis Abeba coupée

+n **PMo** si aide militaire jouée

• **Unités détruites**

+1 **PMo** par unité adverse d'un pas détruite

+1 **PMo** pour le joueur éthiopien par UG somalienne éliminée

+2 **PMo** par unité adverse de deux pas détruite

+3 **PMo** par unité aérienne éthiopienne ou cubaine détruite

Un jeu de Frank Boule

Graphismes et maquette : studio VaeVictis

Tests et relecture : Pierre Gioux, Nicolas Stratigos

Foto 5 – Le tabelle che regolano le varie fasi del gioco.

Le unità che entrano in una zona occupata dal nemico devono attaccarlo: il difensore, per primo, indica il suo bersaglio e lancia 1D6, aggiungendo i modificatori del caso (terreno, logistica, ecc.): colpisce se il valore del dado è inferiore o uguale al valore FC dell'unità bersaglio. Poi l'attaccante fa la stessa cosa.

Ogni “colpo a segno” fa perdere uno step al bersaglio (che è eliminato se va a zero): se almeno la metà delle sue unità viene eliminata il difensore deve ritirarsi, mentre se a perdere lo scontro è l’attaccante tocca a lui farsi indietro.

Una cosa importante di **La Guerre dell’Ogaden** è il morale, per il quale si utilizza un apposito tracciato di 25 caselle. Finché il morale dell’Etiopia è inferiore ai 12 punti le unità di Milizia vanno in rotta in caso di attacco (ritirandosi di 2 esagoni); se invece il morale della Somalia scende sotto i 6 punti tocca alle sue truppe ritirarsi. I cambi di morale dipendono da parecchi fattori durante il turno (vedere la colonna di destra della tabella di Foto 5) ma aumenta sempre se si distruggono unità nemiche.

Essendo un gioco sulla guerra “moderna”, e per di più nel periodo della “guerra fredda”, non potevano mancare le azioni “diplomatiche”: i giocatori le gestiscono tramite appositi marcatori (quattro per l’Etiopia e tre per la Somalia). Se il livello del Morale del suo campo è di almeno 15 punti, il giocatore può domandare un atto diplomatico, un aiuto militare o un “cessate il fuoco”.

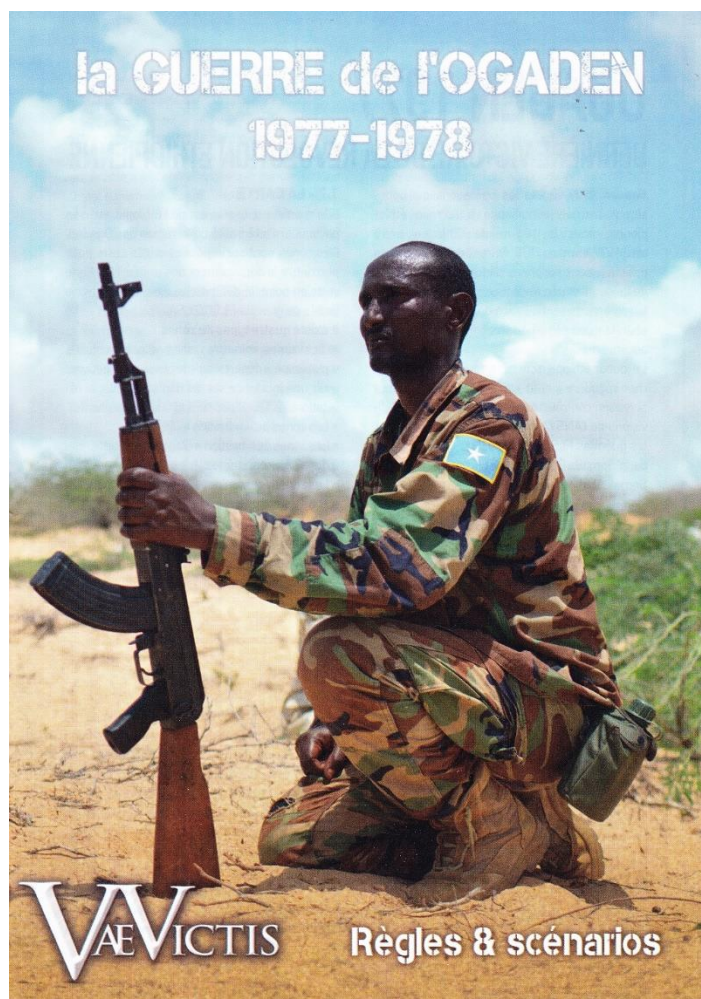


Foto 6 – La copertina del gioco.

Ovviamente le regole prevedono ulteriori sfumature che non serve ricordare nell’ambito di un semplice articolo informativo come questo: a mia conoscenza si tratta però dell’unico wargame disponibile che tratti questo particolare conflitto militare, per cui possiamo considerarla una piccola “perla” da collezionare.