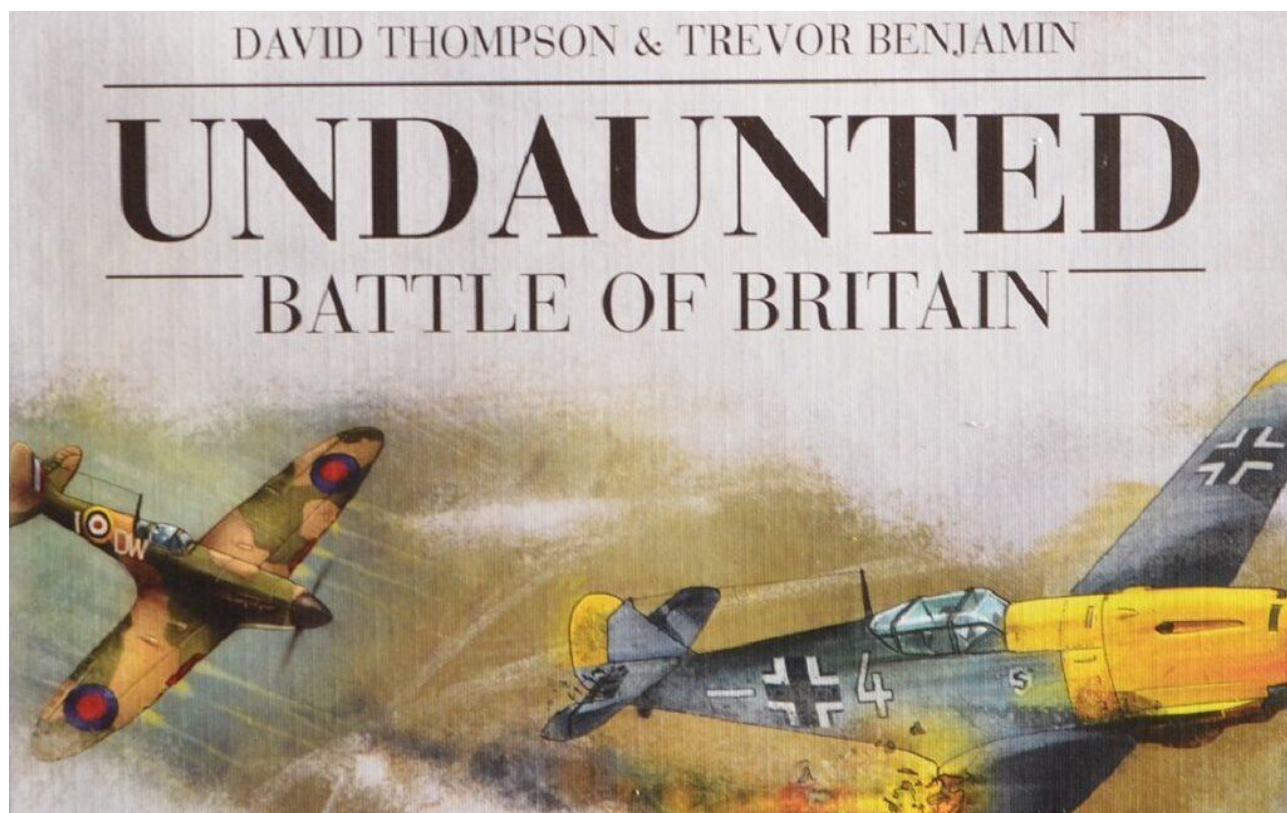


UNDAUNTED: BATTLE OF BRITAIN

La battaglia d'Inghilterra non è mai stata così semplice da giocare.



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 15/03/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Undaunted: Battle of Britain è il quarto volume della serie “Undaunted” dedicata alle battaglie della Seconda Guerra Mondiale: dopo lo sbarco in Normandia (**Undaunted Normandy**), gli scontri nel deserto nord africano (**Undaunted North Africa**) e l’assedio di Stalingrado (**Undaunted Stalingrad**) i due autori Benjamin e Thompson hanno deciso di abbandonare l’ambientazione terrestre e trasferire la loro serie nei cieli adiacenti alla Manica.

Undaunted: Battle of Britain, pubblicato sempre da **Osprey Games**, resta come gli altri un gioco a cavallo fra il wargame “leggero” e il boardgame, e può essere quindi praticato da chiunque abbia un minimo di esperienza sul tavolo da gioco, un’età di almeno 10-12 anni (l’indicazione 14+ sulla scatola ci sembra davvero esagerata) e... dai 30 ai 60 minuti di tempo a disposizione, in base allo scenario scelto.

Questo volume è, a nostro avviso, il più semplice da imparare e potrebbe quindi servire come introduzione alla serie: se vi piacciono i giochi “guidati dalle carte” e vi sta bene un’ambientazione storica vi consigliamo senz’altro di provarlo.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Quel che salta subito agli occhi aprendo la scatola di **Undaunted: Battle of Britain** sono le tessere “territorio”: quelle di Normandy e North Africa erano infatti quadrate, mentre queste nuove sono di forma ad “M”, composte da 5 esagoni. Oltre a esse ci sono anche cinque tessere extra composte da soli tre esagoni: le fustelle di cartone forniscono tutti gli elementi importanti da posizionare sulla mappa, come da istruzioni dello scenario scelto: aerei, postazioni anti-aereo, navi, palloni di difesa, nuvolette, ecc. Anche questa volta ogni giocatore ha a disposizione due mazzi di carte per la gestione delle azioni e quattro dadi “D10” per risolvere i tiri o i bombardamenti.

Infine ci sono due libretti: il primo contiene tutte le regole necessarie e ricalca quelli degli altri giochi, con le debite differenze fra forze terrestri e aeroplani; il secondo contiene invece le istruzioni “pratiche” per montare gli 11 scenari.

Niente da dire sui materiali, tutti ben realizzati con materiali robusti: il termoformato all’interno della scatola permette inoltre di riporre in ordine tutti i componenti.

L’ambientazione è quella della Battaglia d’Inghilterra, un epico scontro aereo fra la Luftwaffe tedesca e la Royal Air Force (RAF) inglese che ebbe luogo fra il 10 Luglio e il 31 ottobre 1940 e procurò parecchi danni alle infrastrutture ed alle fabbriche del Sud della Gran Bretagna, ma si chiuse con la vittoria strategica degli inglesi.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il “tabellone” è pronto per iniziare lo Scenario 2: Operazione Dynamo. Sconfitti sul suolo francese gli Alleati si reimbarcano in tutta fretta, inseguiti dai bombardieri Stuka che tentarono di affondare il maggior numero possibile di navi.

I materiali da utilizzare per una partita a **Undaunted: Battle of Britain** sono elencati tutti nelle pagine dello scenario scelto; una grande fotografia a colori mostra anche quali tessere utilizzare e come piazzarle sul tavolo. Nel nostro esempio (Foto 2 qui sopra) vediamo un tratto di costa del Nord Europa con i bombardieri tedeschi già in volo, protetti dai loro caccia di scorta, con la missione di affondare quante più navi possibile, mentre dall’Inghilterra sono state spedite tre squadriglie che devono proteggere le navi abbattendo i bombardieri.

Vengono sempre elencate tutte le carte disponibili ad inizio partita e quelle da tenere in riserva:

- Alto Comando: una sola carta per giocatore, la più “potente” e “flessibile” per preparare il mazzo di carte azione;
- Comando di Squadriglia: una carta per colore (squadriglia), anch’essa abbastanza flessibile per una migliore gestione della propria mano;

- Aerei da caccia: suddivisi in “ali”, ognuna composta da due aerei con un certo colore e una lettera identificativa (F, G, R, Y, ecc.);
- Bombardieri: che normalmente agiscono da soli, con una specifica mano di carte;
- Carte “Dummy” (chiamate “Discord” nel testo) il cui unico scopo è quello di ridurre l’efficacia della nostra mano e che sarebbero da eliminare appena possibile.



Foto 3 – Le diverse squadriglie di Caccia e di Bombardieri della Luftwaffe.

La foto qui sopra mostra l’intera gamma di aerei a disposizione della Luftwaffe: anticipiamo subito che, contrariamente alle truppe di terra dei giochi precedenti, qui si spara solo “in avanti”, e per questo i gettoni hanno una forma a punta. Il numero nero dentro lo scudetto bianco indica il “Fattore Difensivo” (FD) dell’aereo, mentre quello nel cerchietto (Y2, H1, P1, ec.) è l’identificativo dell’aereo e troverà riscontro sulle carte “Azione”.

Infine ogni scenario indica l’obiettivo dei giocatori per quella missione: abbattere X aerei nemici, affondare Y navi, bombardare aeroporti o altre infrastrutture, ecc.

Il Gioco

Nonostante gli scenari di **Undaunted: Battle of Britain** siano stati concepiti in modo da essere giocati uno dopo l’altro, in fila, per creare una vera e propria campagna. In realtà ognuno di essi può essere praticato indipendentemente dagli altri, ma vi consigliamo di partire dai primi quattro perché

introducono progressivamente le varie regole: si comincia infatti con dei puri e semplici “dogfight” (scontri fra caccia), poi arrivano i bombardieri, le nuvolette nel cielo, l’antiaerea, ecc.



Foto 4 – Esempio di carte della RAF.

Prima di cominciare a sparaci addosso però cerchiamo di capire come funzionano le carte che avremo a disposizione (ne vedete un esempio qui sopra) e quali azioni ci permetteranno di compiere quando le poseremo in tavola:

(a) Squadron Comms rappresenta l’Alto Comando dello Squadron e le sue azioni sono tutte di tipo “strategico”:

- Bolster3: permette di scegliere tre carte dalla riserva per metterle nel mazzo degli scarti;
- Command 2: fa pescare due carte dal mazzo delle Azioni, aggiungendole alla mano;
- Guide: fa muovere l’aereo in avanti di 1 esagono e poi cambiare direzione di 60° (spostando cioè la punta su un lato di esagono adiacente);

- Coordinate: se avete una carta “Dummy” in mano e scegliete questa azione potete scartarla dal gioco e sostituirla subito con un’altra carta dal mazzo.

(b) Section Comms: rappresenta il comando di squadriglia e le sue azioni sono simili a quelle appena viste, ma meno potenti; in compenso ne ha una nuova ma molto interessante:

- Inspire: permette di riprendere in mano e “rigiocare” una carta già in tavola, facendo quindi agire nuovamente l’aereo indicato (molto efficace, per esempio, quando si vuole sparare due volte ad un avversario, avvicinandosi a lui prima del secondo tiro).



Foto 5 – Esempio di carte della Luftwaffe.

Le carte degli aerei permettono invece delle azioni diverse:

- Move: l’aereo muove in avanti (nella direzione della “punta”) di X esagoni;
- Manoeuvre: Muovere in avanti di almeno un esagono poi girare l’aereo di un lato di esagono, muovere ancora (fino a X volte) e girare di nuovo, se possibile, ecc.

- **Attack:** scegliere un bersaglio davanti al muso dell'aereo, contare la distanza in esagoni, aggiungere il valore di difesa del bersaglio e tirare i dadi per vedere se i colpi vanno a segno.

Ciò premesso vediamo come funziona un turno di gioco di **Undaunted: Battle of Britain**:

- (1) Per prima cosa i due avversari pescano contemporaneamente 4 carte dal loro mazzo delle "Azioni": inizialmente esso sarà formato dalle sole carte elencate nello scenario come "disponibili", ma in seguito, grazie alle azioni "Bolster" il mazzo diventerà sempre più "ricco" (se non vi fate abbattere dal nemico ...).
- (2) Poi bisogna determinare chi avrà l'iniziativa nel turno in corso: ognuno gioca una carta e chi ha il valore più alto (numero in alto a sinistra) ottiene l'iniziativa e sarà il primo ad eseguire le sue azioni.
- (3) Il giocatore cala in tavola, una dopo l'altra, le sue carte e muove gli aerei corrispondenti, oppure raccoglie nuove carte, spara, bombarda, ecc. A fine turno scarta tutte le carte che gli restano in mano e ne pesca 4 nuove dal mazzo.
- (4) Poi tocca al suo avversario che fa altrettanto per ricominciare poi tutto da capo.



Foto 6 – Esempio di combattimenti aerei.

La foto qui sopra ci mostra una squadriglia tedesca che scorta un bombardiere Stuka appena arrivato sul bersaglio: le carte che vedete (beh, sì, le abbiamo preparate apposta per spiegare i

combattimenti ... altrimenti il giocatore tedesco sarebbe stato davvero molto fortunato) indicano le operazioni fatte nell'ordine da sinistra a destra:

1 – per prima cosa il caccia “R2” (un BF 109 E) spara all’Hurricane inglese che ha proprio davanti: per colpirlo dovrebbe fare un numero pari o superiore al valore difensivo del nemico che è di 6 punti (5 per la difesa intrinseca dell’aereo +1 per la distanza di un esagono). Il tedesco lancia 2 dadi D10 ed ottiene un 3 e un 8, quindi colpisce. Il giocatore nemico deve scartare una carta dell’Hurricane “Y2”, verificando per prima cosa se ne ha una in mano, altrimenti deve cercarla nel mazzo degli scarti e infine, se non c’è nulla neppure lì, nel mazzo della pesca. Se non trova nessuna carta corrispondente all’aereo colpito questo esplode e viene eliminato anche se ci sono carte col suo simbolo nella riserva;

2 – Il tedesco gioca ora la carta Section Command per ripetere il suo attacco con l’aereo R2: lo sposta avanti di un esagono e poi tira i due dadi, stavolta con difesa 5;

3 – Infine gioca la carta Stuka e prova a bombardare la nave che si trova sotto l’aereo e che ha difesa “6” (senza ulteriori malus per la distanza): lancia i 2 D10 e se ottiene almeno un “6” la nave viene colpita e... affondata.



Foto 7 – Setup dello scenario 4, con i bombardieri e caccia tedeschi che devono colpire tre strutture inglesi, mentre i loro avversari devono abbattere di due Henkel. L'autore della foto ha erroneamente piazzato i “palloni” della difesa sul lato “terra”, ma l'esempio funziona ugualmente.

Più si avanza con gli scenari di **Undaunted: Battle of Britain** e più le cose diventano complesse: appaiono le difese antiaeree, i palloni per ostacolare il volo dei nemici (se un aereo per errore si schianta sui palloni viene distrutto), le nuvolette per ridurre la visibilità e l'efficacia dei tiri, città da bombardare, ecc.

Essenzialmente però il gioco resta lo stesso, con una delle due fazioni che deve raggiungere dei bersagli e l'altra che cerca di impedirglielo abbattendo i bombardieri, oppure con furiosi combattimenti fra caccia.

Ad inizio partita il mazzo dei giocatori contiene normalmente due carte "Discord" il cui unico scopo è quello di rompere le scatole a chi le pesca, perché riduce il numero di carte buone da usare per le successive azioni: quindi molto spesso vengono utilizzate nella fase dell'Iniziativa che probabilmente perderemo, ma almeno avremo conservato azioni più importanti. Se la situazione sulla mappa lo permette è sempre consigliabile eliminare queste carte giocando un "Command" ed utilizzando l'azione "Coordinate".

Altre carte Discord possono però essere aggiunte al mazzo degli scarti (e quindi prima o poi ce le ritroveremo in mano) se non rispetteremo certe condizioni: le nostre squadriglie infatti non possono operare come vogliono, ma devono mantenere una distanza max di 2 esagoni fra i due velivoli: se per qualsiasi motivo fossero più lontane molte azioni potranno ancora essere fatte, ma solo se si aggiunge una carta Discord agli scarti.



Foto 8 – Le squadriglie Inglesi: notare che c'è anche un "asso" sullo Spitfire azzurro che potrà essere usato, come tutti gli altri, se lo indica lo scenario.

Come avevamo anticipato **Undaunted: Battle of Britain** può essere utilizzato anche come “Campagna” giocando gli scenari in successione e registrando chi ha vinto ognuno di essi e quanti aerei sono stati persi. Naturalmente ogni giocatore deve restare alla guida della stessa nazione per l’intera campagna, la cui lunghezza non dovrebbe mai essere inferiore alle 6-7 partite: al termine si sommano le vittorie ottenute e si toglie 1 punto ogni tre perdite.

Il risultato finale non solo determina chi ha vinto, ma anche che “grado” di vittoria è stato raggiunto: si va dallo “stallo” (se la differenza fra i due punteggi è nulla) alla “superiorità” (1-3 punti), e dalla “supremazia” (4-5 punti) al “trionfo” (più di 5). Un’apposita tabella per tenere questi conti, da fotocopiare, è stata stampata sul retro del regolamento.

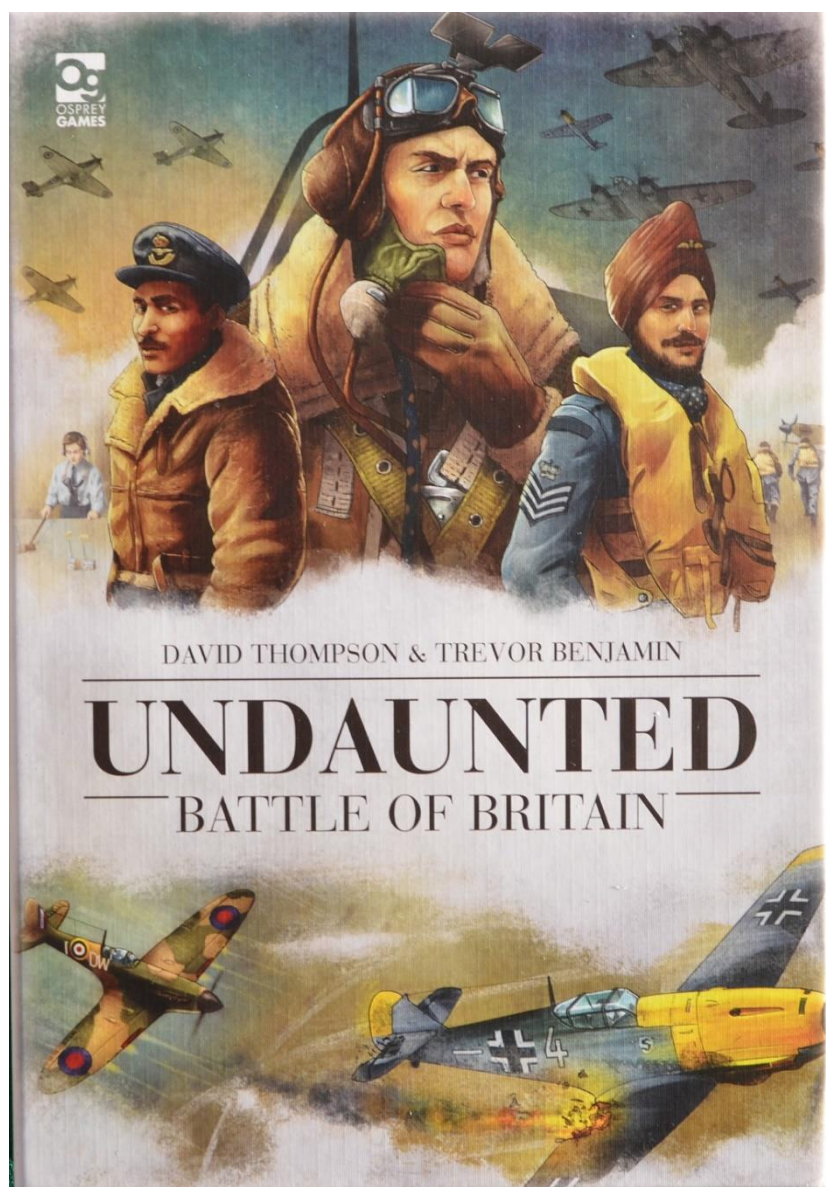


Foto 9 – La scatola di Undaunted: Battle of Britain.

Qualche considerazione e suggerimento

Le partite a **Undaunted: Battle of Britain** sono abbastanza veloci (raramente si arriva alla durata di un’ora) e la strategia generale viene suggerita direttamente dallo scenario: abbattere “X” aerei del tipo “Y”, bombardare il bersaglio “Z”, ecc. La tattica invece differisce abbastanza in base al tipo di “forza” che dovete mettere in gioco.

Se il vostro scopo è colpire un bersaglio a terra (o in mare) avrete infatti a disposizione 1-3 bombardieri (o caccia-bombardieri) che dovrete proteggere con le squadriglie di scorta, quindi non potrete lanciare i vostri caccia a tutta velocità per incontrare quelli nemici, ma dovrete programmare il percorso più diretto verso il bersaglio e mantenere la scorta a fare da scudo.

Una volta arrivati a contatto saranno i vostri caccia a fare la differenza concentrandosi su un avversario e cercando di fargli il maggior numero di danni per impedirgli di minacciare i vostri bombardieri: ricordo infatti che ogni colpo a segno significa eliminare una carta dell'aereo bersaglio. Di conseguenza durante il viaggio dovrete sfruttare al massimo i vostri "Comandi" per aggiungere il maggior numero possibile di carte alla vostra mano.

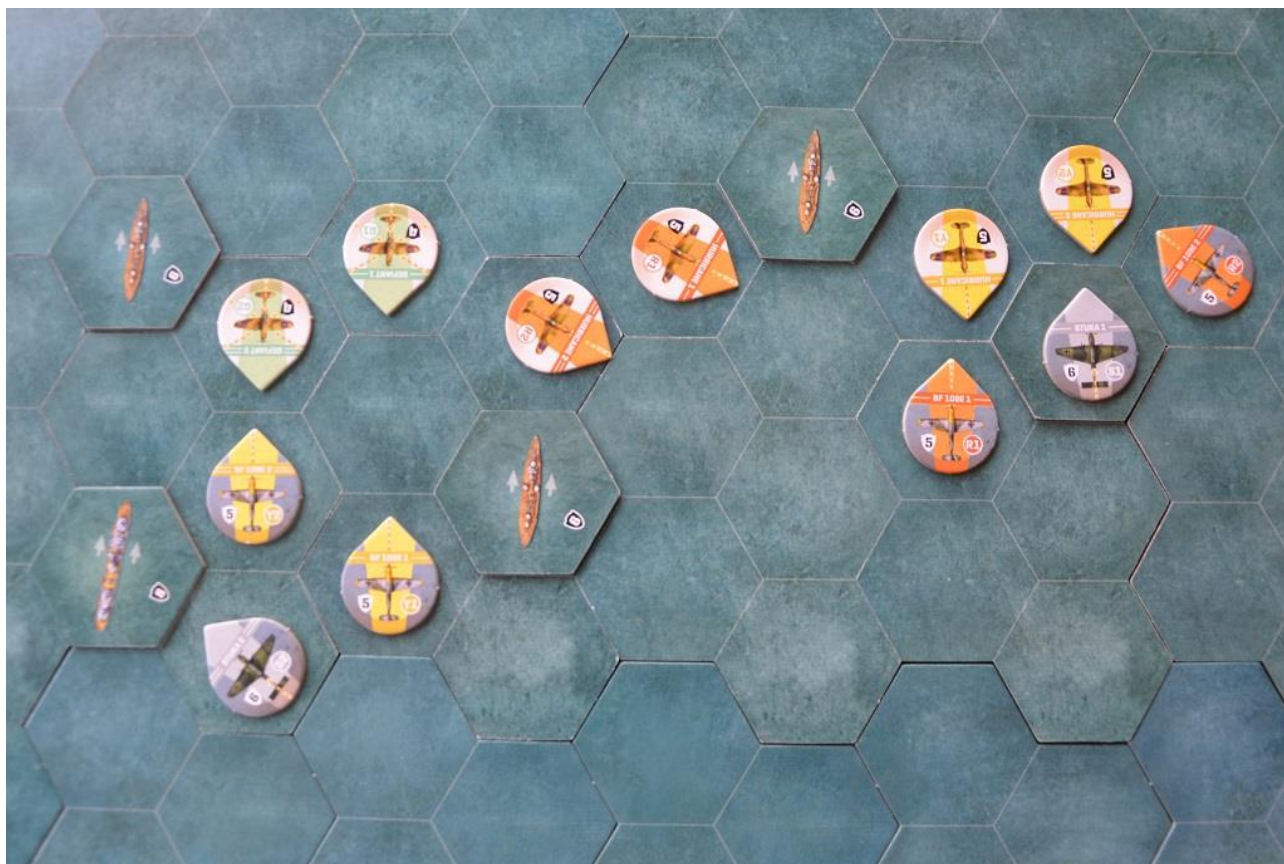


Foto 10 – Le due formazioni nemiche sono ormai venute a contatto e mentre i bombardieri iniziano a sganciare il loro carico sulle navi sottostanti i caccia si affrontano fra loro.

Il problema più grosso non è quello di arrivare a contatto con il nemico, ma di riuscire poi ad avere spazio e carte a sufficienza per manovrare e sparare: non dimenticate che ogni aereo ha tre lati di "fronte" (quello su cui punta il muso e i due adiacenti) e tre di "retro" (quello di coda e i due adiacenti) e se riuscite a mettervi "in coda" al nemico non solo non potrete essere colpiti dalle sue mitragliatrici, ma avrete un dado extra da tirare ad ogni raffica.

Evitate di pescare troppe carte degli stessi velivoli trascurandone altri, perché se questi ultimi subiscono dei danni, e non avete le carte con il loro numero da scartare, rischierete di perderli dopo appena un paio di raffiche: se le avete lasciate nella Riserva non potrete trovarle nella mano, né negli scarti o nel mazzo, e il vostro aereo precipiterà in fiamme.

Commento finale

In definitiva che cosa dire di questo **Undaunted: Battle of Britain**? A noi è piaciuto perché ci ha offerto qualcosa di nuovo non solo all'interno di questa serie, ma anche, più in generale, come gioco di battaglie nei cieli, affrontato in maniera abbastanza semplice e veloce.

Certamente non possiamo considerarlo una vera e propria simulazione storica, ma se vi piacciono i giochi di carte non lasciatevi sfuggire l'occasione di sfidare amici, figli (o genitori) per una mezz'oretta o poco più di divertenti manovre e tiri al bersaglio.

Come avrete capito non si tratta di un "wargame" nel senso classico della parola, un termine che spesso allontana immediatamente i potenziali giocatori per paura di lunghi e complicati regolamenti, ma di un gioco da tavolo puro e semplice.

E se vi accorgete che vi piace, beh, iniziate immediatamente una campagna, ma attenti perché il gioco può dare... dipendenza: se sconfitti vorrete infatti subito la rivincita!