



di Pietro "Obelix" Cremona



## Test of Fire: Bull Run 1861

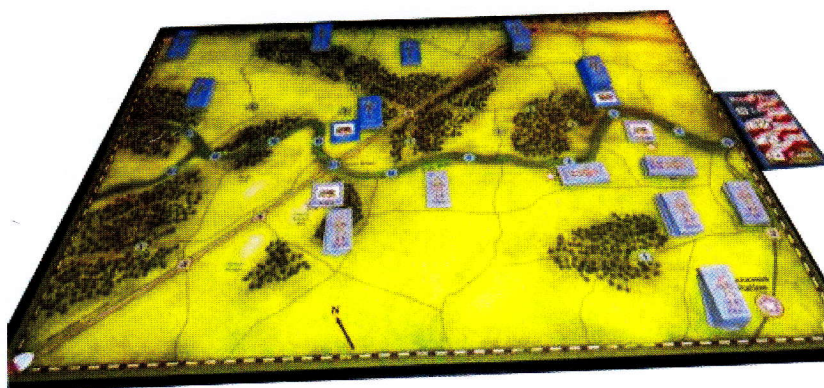
di Martin Wallace; Mayfair Games, 2011  
[2 giocatori; 60 minuti]

Ad un "Martin Wallace" non si rinuncia mai, soprattutto se chi lo acquista è, come me, un sincero ammiratore dell'inventore britannico. Si tratta del suo quarto wargame, dopo Waterloo, Gettysburg e A Few Acres of Snow, ma è diretto questa volta ad un pubblico di neofiti.

La mappa, molto bella, ci mostra il territorio dove si è svolta questa battaglia, con il fiume Bull Run che l'attraversa per tutta la sua lunghezza e determina così le difficoltà di movimento che condizionarono l'attacco nordista verso Manassas Junction. E' divisa in ZONE e sui lati di ognuna di esse sono stampati dei numeri da "0" a "3" (che indicano le unità che possono attraversare quel lato). Alcune aree sono contrassegnate da una stella: due di esse sono i "centri logistici" dei due eserciti e le altre tre sono gli "obiettivi" che il Nordista deve conquistare.

La scatola contiene inoltre 62 counter rettangolari (Leaders e fanteria) 4 batterie di Artiglieria ed un contrassegno Guado: completano la confezione due mazzi di carte (uno per schieramento), due serie di sei dadi D6 (blu e grigi), due tabelline per gli ordini ed un Regolamento a colori completo di note storiche.

I turni sono alternati, con il Nordista che inizia ogni turno lanciando 4 dadi blu (il Confederato ne lancerà solo 3) posizionandoli negli appositi spazi sulla tabella ordini: ogni "1" gli permette di pescare una carta dal suo mazzo; ogni "2-3" fa sparare l'artiglieria; ogni "4-5" fa effettuare un movimento ed ogni "6" permette, a scelta, di pescare una carta oppure di far sparare l'artiglieria o muovere unità che si trovano nella stessa area di un Leader.



L'artiglieria colpisce il nemico se ottiene "5-6" sul dado: per ogni colpo a segno si rilancia un dado e si costringe un'unità nemica a ritirarsi (1-2-3-4-5) oppure a subire un danno (6). Le unità danneggiate vengono girate sul retro: un'unità danneggiata che subisce un altro danno viene eliminata.

Se al termine di una mossa ci sono unità nemiche in una stessa area si effettua un combattimento: il difensore, per primo, lancia 2D6 per ogni unità di Fanteria e 1D6 per ogni artiglieria che si trovano nell'area. Subiti i danni le truppe superstiti dell'attaccante sparano a loro volte e assegnano colpi e danni al difensore. Se tutti difensori sono stati sloggiati la zona viene conquistata. Se resta invece anche un solo superstite le unità attaccanti devono ritirarsi nell'area da cui sono arrivate.

La fanteria colpisce il nemico se fa "5-6" (oppure 4-5-6 per un difensore che si trova in collina): per ogni colpo a segno si ritira 1D6 e si costringe il nemico a ritirarsi (1-2-3) o a subire un danno (4-5-6).

Le carte che si pescano durante la battaglia servono ad ottenere dei Bonus (movimenti extra, vantaggi nei tiri) o a dare malus al nemico (scartare un dado ordini, ritirata raddoppiata, ecc.).

La battaglia termina se il nemico va in ROTTA (quando subisce troppe perdite e il suo avversario gioca una carta "Rotta"), se si conquista il centro logistico dell'avversario (Centerville per i Nordisti e Manassas per i Sudisti), oppure quando sono finite le carte di uno dei due mazzi. In quest'ultimo caso vince chi ha più "aree obiettivo" (almeno 2 su 3) in suo possesso.

Il peso dell'attacco grava, come nella realtà, sull'esercito Unionista che è più numeroso ma che deve forzare un passaggio sul fiume Bull Run e danneggiare seriamente l'avversario prima che quest'ultimo riesca a spiegare tutte le sue riserve.

Un wargame semplice, veloce ma interessante, soprattutto se lo vediamo come "strumento" per iniziare a questo hobby anche giocatori neofiti.

