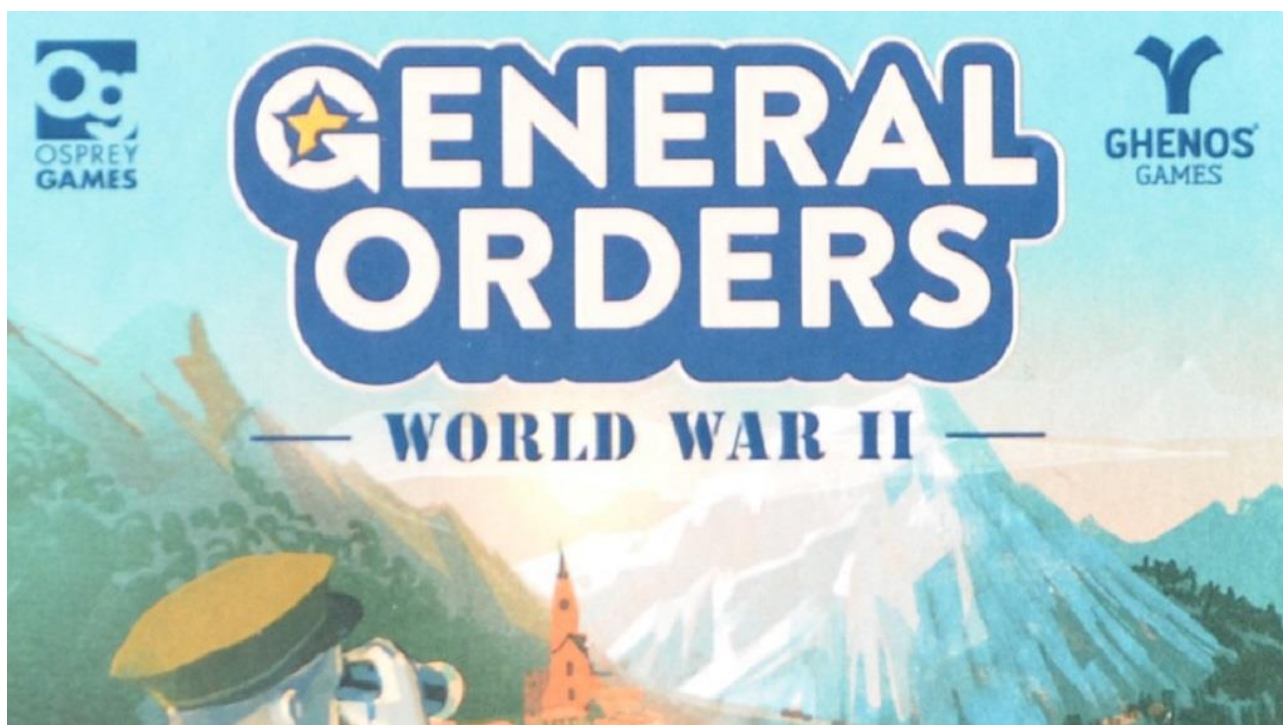


GENERAL ORDERS WORLD WAR II

Scontri nelle Alpi e nel Pacifico durante la Seconda 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 e che è stato pubblicato in data 21/03/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su 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 e 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.

Introduzione



Foto 1 – Alpini in osservazione sulle Alpi durante la Seconda Guerra Mondiale.

Gli autori di **General Orders World War II** (Trevor Benjamin e David Thompson) sono ormai ben conosciuti nel mondo dei giochi da tavolo per avere ideato la serie “Undaunted” di cui abbiamo già parlato più volte anche su Balena Ludens ([Normandy](#), [North Africa](#) e [Battle of Britain](#)).

Con questo nuovo titolo, tradotto e distribuito in Italia da **Ghenos Games**, hanno un po’ abbassato l’asticella per offrirci un gioco, sempre a base storico-militare, più semplice degli altri e adatto praticamente a tutti (da 12 anni in su): si impara in 10 minuti e si completa in 30-45: [General Orders World War II](#).

Chiariamo subito che NON si tratta di un wargame classico, nonostante gli esagoni e l’argomento militare, ma di un gioco da tavolo che sfrutta il meccanismo del “piazamento lavoratori” e quello del “controllo delle aree”.

Ciò premesso aggiungiamo che si tratta di un titolo piuttosto divertente, dove serve un po’ di strategia (prima di affrontare le azioni tattiche sul terreno) e dove il supporto di alcune carte “Operazione” può modificare uno scontro, rendendo le partite imprevedibili e aperte fino all’ultimo. Vediamo perché.

Unboxing

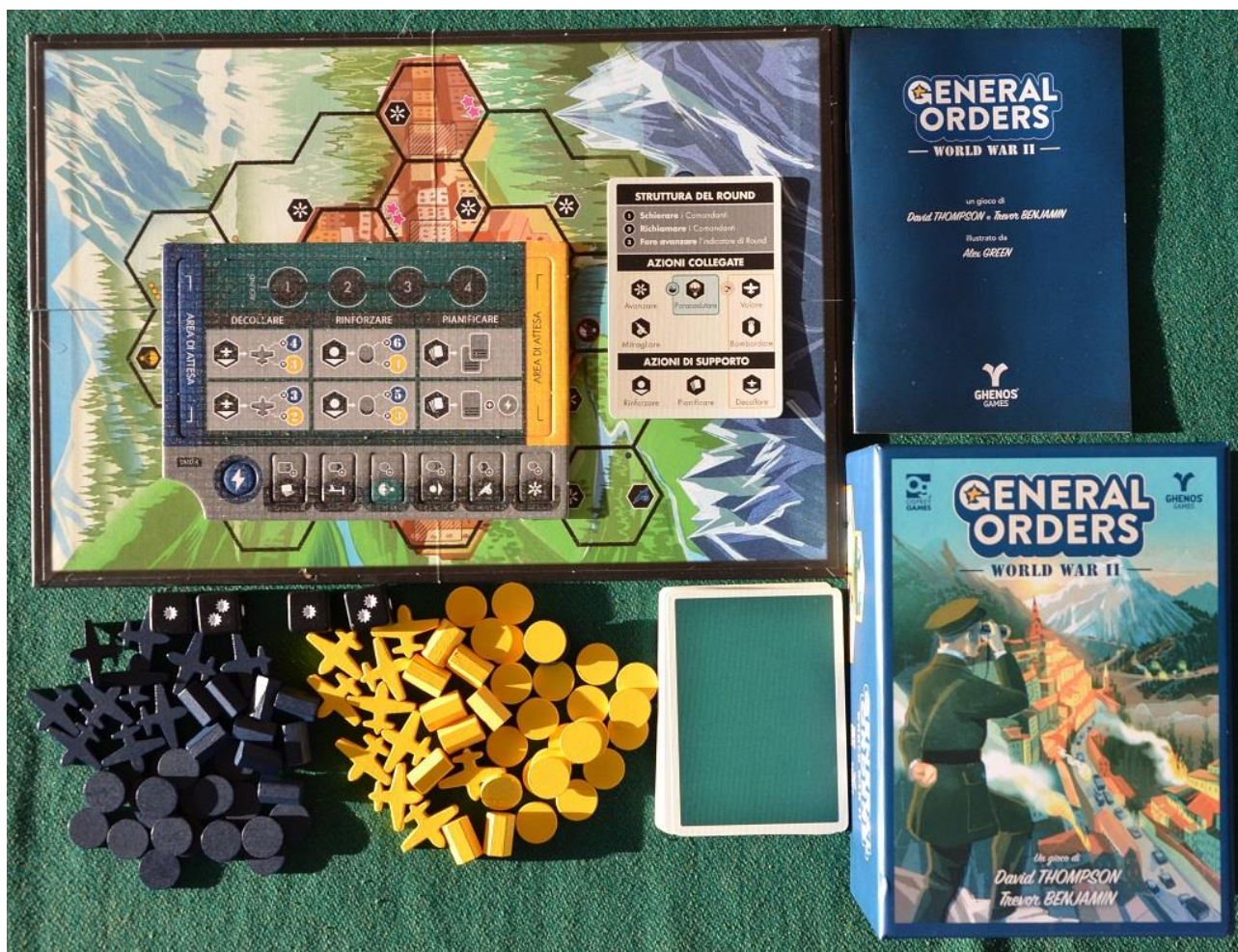


Foto 2 – I componenti del gioco.

All'interno della scatolina di **General Orders World War II** notiamo per prima cosa una mini mappa (200x297 mm) stampata su entrambi i lati: da una parte ci troviamo sulle Alpi del Nord Italia, mentre dall'altra facciamo un balzo fino al Fronte del Pacifico con gli Americani che devono conquistare un'isola.

I due “scenari” sono abbastanza diversi: quello alpino è l'ideale per imparare il gioco e capire le meccaniche impiegate, mentre quello del Pacifico è più completo (interviene anche l'aviazione) e vi consigliamo di utilizzarlo solo dopo qualche partita sulle Alpi.

Le due mappe sono divise in zone (di 1-2 esagoni) e ogni zona contiene 1-2 simboli sui quali verranno posati i Comandanti per eseguire le varie azioni (che vedremo più avanti). Alcune zone poi hanno anche 1-3 stelline rosse che rappresentano i Punti Vittoria che saranno assegnati a fine partita al giocatore che le avrà sotto controllo.

Come vedete nella Foto 2, gli altri componenti sono costituiti da segnalini di legno colorato (cilindretti esagonali per i Comandanti, dischetti per la Fanteria e aerei per l'Aviazione), un mazzo di carte “Operazione”, una plancetta per le azioni di Supporto e qualche tessera che servirà per ottenere alcuni Bonus.

Infine sono forniti 4 dadi “D6 Speciali” di plastica nera: hanno quattro facce con il simbolo di “1 colpo a segno”, una faccia con “2 colpi a segno” e una faccia completamente vuota (tiro fallito).

I materiali di **General Orders World War II** sono buoni, ma vi consigliamo di proteggere le carte con bustine trasparenti perché si useranno abbastanza. L’unico piccolo “neo” è il fatto che i dischetti sono abbastanza... scivolosi e bisogna fare attenzione a non far cadere le pile sul terreno quando piazziamo i Comandanti, anche se naturalmente questo non incide sul gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La quiete sulle Alpi del Nord Italia ha ormai vita breve.

Lo schieramento iniziale è molto semplice perché tutte le unità in campo sono indicate da dei “pallini colorati” direttamente all’interno degli esagoni. Quella che vede qui sopra è la foto presa prima di iniziare una partita allo scenario sulle Alpi.

La mappa è stata posizionata fra i due giocatori, le unità di Fanteria sono piazzate in campo (come indicato) con i 5 Comandanti sulla parte bassa dello schieramento, pronti all'uso: la fila centrale degli esagoni è stata completata con le tessere "Bonus" e la plancetta "Supporto" è al suo posto, accanto alla mappa, insieme a 4 segnalini "Comandante" di riserva per ogni giocatore.

Non resta che mescolare il mazzo delle carte "Operazione" (le vedete a sinistra della plancetta) e decidere chi sarà il primo a giocare, posizionando l'apposito marcatore sulla casella n° 1. Il gioco dura in totale quattro turni.

Il Gioco



Foto 4 – La situazione al termine del primo turno di gioco.

La sequenza di gioco di **General Orders World War II** è piuttosto semplice:

- (1) – i due giocatori si alternano nel posare un comandante su uno dei piccoli esagoni neri stampati in quasi tutte le zone della mappa, poi eseguono l'azione relativa;
- (2) – quando tutti Comandanti sono stati utilizzati il turno finisce e i giocatori riprendono i loro segnalini, rimettendoli nella riserva personale;
- (3) – l'indicatore del turno avanza di una casella e si ricomincia tutto da capo fino al termine del quarto turno, quando si contano i Punti Vittoria (PV) acquisiti.

Ci sono due azioni che vengono utilizzate in entrambi gli scenari:

(A) – Avanzare (il suo simbolo è un esagono nero con 6 freccette bianche): il giocatore piazza un comandante su una zona adiacente ad almeno un'altra che contiene le sue unità e poi fa avanzare un numero di dischetti a suo piacere, purché ne lasci almeno uno a presidiare l'area o le aree di partenza. Avanzando in una zona controllata dal nemico (dove cioè ci sono alcuni dei suoi dischetti) si genera un combattimento.

(B) – Mitragliare (esagono nero con una mitragliatrice colorata al suo interno): queste caselle possono essere usate solo dal giocatore che ha quel colore: se vi posa un comandante può sparare ad unità nemiche in zone entro un raggio di 3 esagoni.



Foto 5 – La situazione di partenza sull'isola del Pacifico: notare la presenza degli aerei, delle zone con i bordi colorati e della plancetta con tre diverse colonne.

Altre tre azioni sono specifiche di ogni scenario:

(C) – Paracadutare (solo scenario Alpi): anche qui c'è un simbolino “paracadute” colorato e se il giocatore gli mette sopra un Comandante può spostare 2 unità (dischetti) in qualsiasi località della mappa.

(D) – Volare (solo scenario Pacifico) il giocatore che posiziona un comandante su questo simbolo può spostare uno o più aerei in un'altra area della mappa, purché sia adiacente. Anche in questo caso se nell'area raggiunta ci sono aerei nemici si genera una battaglia.

(E) – Bombardare (solo scenario Pacifico): con questo “ordine” il giocatore può mandare uno o più aerei in una zona di terra dell’area da lui controllata ed attaccare dal cielo le truppe nemiche che vi si trovano.

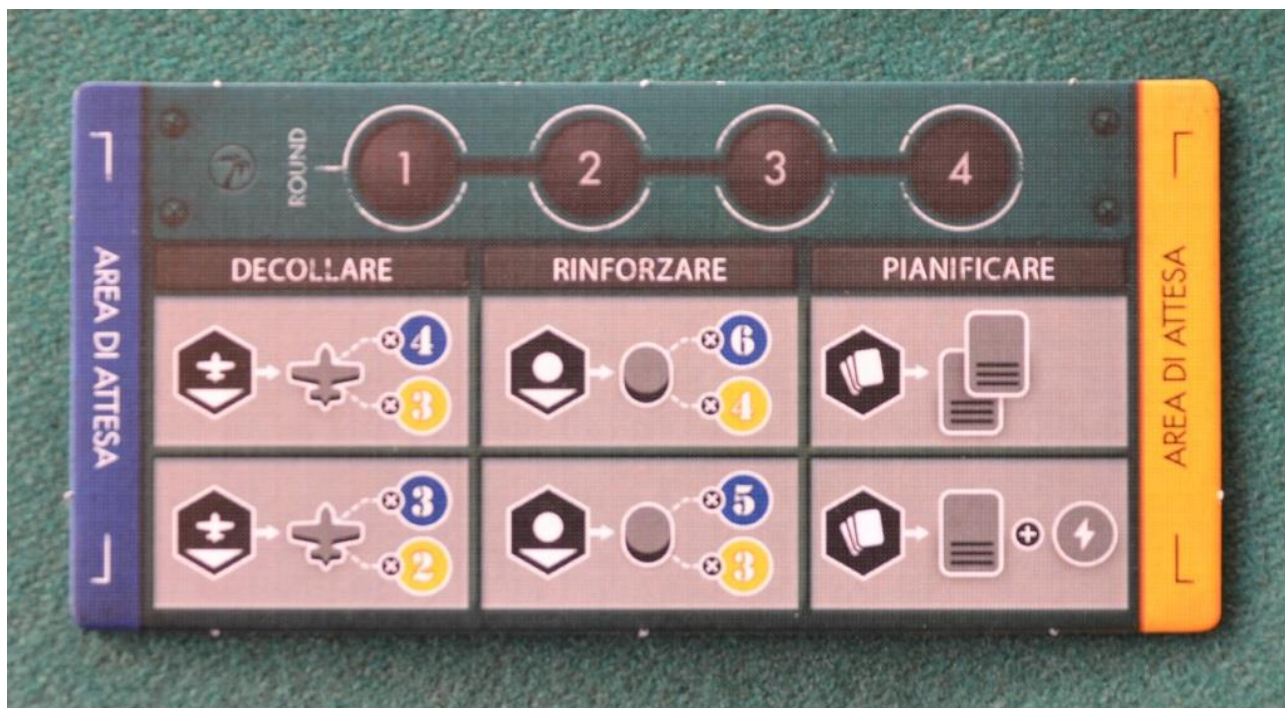


Foto 6 – La plancia “Supporto” girata sul lato “Pacifico”.

Le regole di **General Orders World War II** prevedono anche altre tre azioni di “supporto”: per attivarle bisogna mandare un Comandante sull’apposita plancetta e occupare una delle caselle esagonali. Il lato “Alpi” ha solo due colonne (Rinforzare e Pianificare), mentre il lato “Pacifico” (che vedete nella foto 6 qui sopra) ne ha tre perché si aggiunge la colonna Decollare. I giocatori possono utilizzare una sola casella per colonna.

Vediamo come si usano queste azioni:

- (a) – Pianificare (in entrambi gli scenari): il giocatore che occupa la casella in alto riceve 2 carte “Operazione”. In basso si riceve una sola carta ma chi la usa diventa Primo Giocatore nel turno successivo;
- (b) – Rinforzare (entrambi gli scenari, ma con qualche modifica): nello scenario “Pacifico” il giocatore che sceglie la casella di lato riceve 6 unità di Fanteria (se americano, oppure solo 4 (se giapponese). Chi occupa la seconda casella riceve, rispettivamente, 5 o 3 unità. Nello scenario “Alpi” il primo a piazzare riceve 6 unità e il secondo 5. Questi rinforzi possono essere posizionati solo in zone già controllate dai giocatori e fino ad impilare un massimo di 5 dischetti per zona.
- (c) – Decollare (solo Pacifico): il primo a scegliere riceve 4 aerei (3 per il giapponese) e il secondo 3 (2 per il giapponese). Anche questi segnalini devono essere posizionati in aree già controllate.



Foto 7 – Situazione sulle Alpi al termine di una partita.

I combattimenti terrestri (in entrambi gli scenari di **General Orders World War II**) si svolgono solo in aree dove ci sono unità dei due schieramenti, e si risolvono in due fasi:

- (I) Fase di difesa: il giocatore attaccato lancia 1 D6 e infligge 0-1-2 danni all'avversario (che deve eliminare 0-1-2 dischetti);
- (II) Fase del combattimento: i due giocatori eliminano un dischetto a testa finché sulla zona non rimangono unità di un solo schieramento.

Una zona che contiene uno o più dischetti si dice “controllata” dal giocatore che li possiede.

I combattimenti con gli aerei si svolgono solo nello scenario “Pacifico” e sono di due tipi: bombardamenti contro truppe di terra del nemico o attacchi aerei. Dobbiamo però premettere che il campo di battaglia di questo scenario è diviso in zone, come quello alpino, ma più zone sono unite insieme a formare delle “aree sotto il controllo aereo”.



Foto 8 – Bombardamenti aerei nel Pacifico.

Per meglio illustrare l'azione “bombardamento” diamo un'occhiata alla foto 8 qui sopra: possiamo notare che gli aerei giapponesi provengono dall'area rossa (in alto a destra) dove un Comandante giallo è stato posizionato sulla casella “Bombardamento”.

Il giocatore può dunque bombardare truppe di terra nella sua area di controllo (quella rossa): e infatti vediamo che ha mandato 3 aerei contro una pila di 5 unità terrestri situata su un esagono obiettivo da 2 PV.

Il giocatore ha inoltre giocato una carta “Operazione” (la vedete nella stessa foto) per aumentare il numero dei dadi da utilizzare: così è quasi certo di annientare del tutto il nemico.

Ogni aereo mandato a bombardare permette di lanciare 1 D6 contro le unità di terra del nemico, poi viene riportato nella riserva del giocatore: ogni dado, come sempre, può eliminare 0-1-2 dischetti.

La foto 9 qui sotto ci mostra invece un esempio di attacco aereo.



Foto 9 – I caccia americani partiti dall'area arancione attaccano quello giapponese nell'area verde.

In questo caso gli aerei possono essere spostati dalla loro area di partenza ad un'altra adiacente: nel nostro esempio gli aerei americani sono partiti da quella arancione, di cui vedete un esagono in basso al centro, per spostarsi su quella verde adiacente per cercare di conquistarla.

Anche qui il difensore tira 1D6 per ogni aereo in difesa e, se colpisce, elimina 0-1-2 aerei nemici: poi si procede come al solito, eliminando un aereo a testa finché nella zona non resta solo un colore... o non rimane vuota.

Lo scopo degli attacchi aerei è quello di garantire protezione alle truppe che si trovano nell'area da loro controllata: ogni attacco alle truppe protette farà infatti tirare 2 D6 in difesa, rendendo molto più difficile la conquista. Inoltre, come abbiamo appena visto, controllare un'area significa anche poter mandare dei bombardieri contro il nemico.



Foto 10 – Esempio di carte “Operazione”.

Ma è venuto il momento di dare un’occhiata anche alle carte “Operazione” di **General Orders World War II**: i giocatori iniziano la partita senza nessuna carta, ma possono acquisirle sulla plancetta “Supporto”. Ogni carta mostra: un simbolo (in alto a sinistra) che fa capire con che azione può essere utilizzata; delle istruzioni specifiche sul come e quando usarla; l’effetto che essa produce.

La prima in alto a sinistra, per esempio, (che abbiamo già vista nella Foto 8, di supporto ai bombardieri) aggiunge 2 D6 al bombardamento; la seconda è simile perché aggiunge 2 D6 agli attacchi con la mitragliatrice; la terza permette di aggiungere 2 unità a quelle che hanno appena occupato una zona nuova; ecc.

Le carte con il simbolo colorato di rosso sono invece di supporto alla difesa: quella in basso al centro nella foto, per esempio, permette di lanciare 3 D6 (uno di base e due aggiuntivi) nella fase Difesa di un attacco, e può quindi costringere l’avversario a... restare con le pive nel sacco se non aveva portato abbastanza truppe supplementari nella zona attaccata.

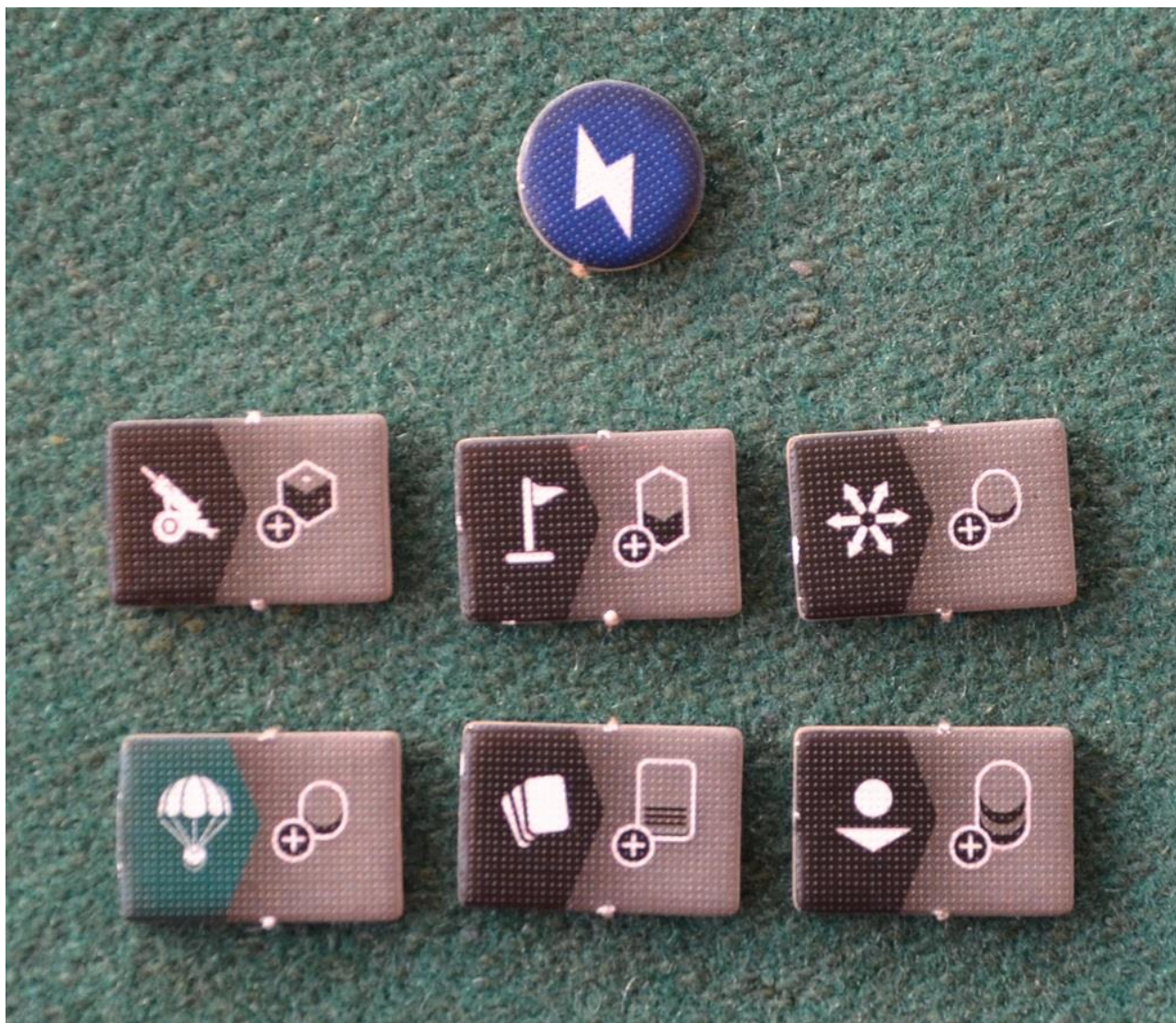


Foto 11 – Il gettone “Round” e le tessere “Bonus”.

Abbiamo già accennato alle piccole tessere “Bonus”: esse vengono posizionate (a caso) negli appositi spazi previsti in alcune zone delle due mappe e controllare una di quelle zone significa ricevere un “aiutino” che a volte è davvero utile per risolvere una situazione intricata.

Così la tessera in alto a sinistra nella Foto 11 fa tirare un dado in più quando si spara con la mitragliatrice; quella in alto al centro vi permette di usare un “Comandante” in più (preso dalla riserva generale (i quattro segnalini messi vicino alla plancetta Supporto ad inizio partita); quella in alto a destra aggiunge un’unità al gruppo che si è appena spostato in una nuova zona, prendendola dalla riserva personale; ecc.

Una partita a **General Orders World War II** può finire in due modi:

- (1) – se un giocatore cattura la base del nemico (la zona con un cerchietto colorato e la scritta QG, come potete vedere nella foto 12 qui sotto) vince immediatamente;
- (2) – se invece si arriva al termine del quarto turno vince chi ha ottenuto più PV (per il controllo delle zone con le stelline rosse che vedete nella foto).



Foto 12 – La mappa dello scenario sul “Pacifico.”

Qualche considerazione e suggerimento

La prima cosa da fare, dopo aver letto le regole, è quella di esaminare con attenzione la mappa dello scenario scelto (per esempio l'isola nel Pacifico che vedete nella Foto 12). Cercate di memorizzare per prima cosa dove sono le Zone che danno PV perché proprio esse costituiscono il vostro obiettivo primario: poi pensate a scegliere la vostra strategia di base che, nel nostro esempio, potrebbe essere quella di avanzare il più rapidamente possibile (con gli americani) e prima che il nemico si rafforzi; nel caso del giapponese (che nella partita ottiene meno rinforzi dell'avversario) l'obiettivo primario sarà rinforzare al più presto le guarnigioni per offrire maggiore resistenza, soprattutto nelle "Aree" sotto il proprio controllo aereo (dove, come abbiamo detto, il difensore ha sempre un dado extra in difesa).

Nel caso dell'isola inoltre bisogna pensare bene a come utilizzare al meglio le basi aeree: la Foto 12 vi mostra cinque basi (le aree a semicerchio sul bordo della mappa di colore blu, arancione, verde, gialla e rossa) e ad ognuna di esse corrisponde una parte del territorio (zone circondate da un contorno con lo stesso colore della base). Avere il controllo di più basi aeree è fondamentale sia per la difesa (un dado extra) sia per i bombardamenti, quindi non fatevi sorprendere dal nemico con un attacco imprevisto che gli garantisca il controllo di una base molto vicina al vostro Quartier Generale... o saranno guai.

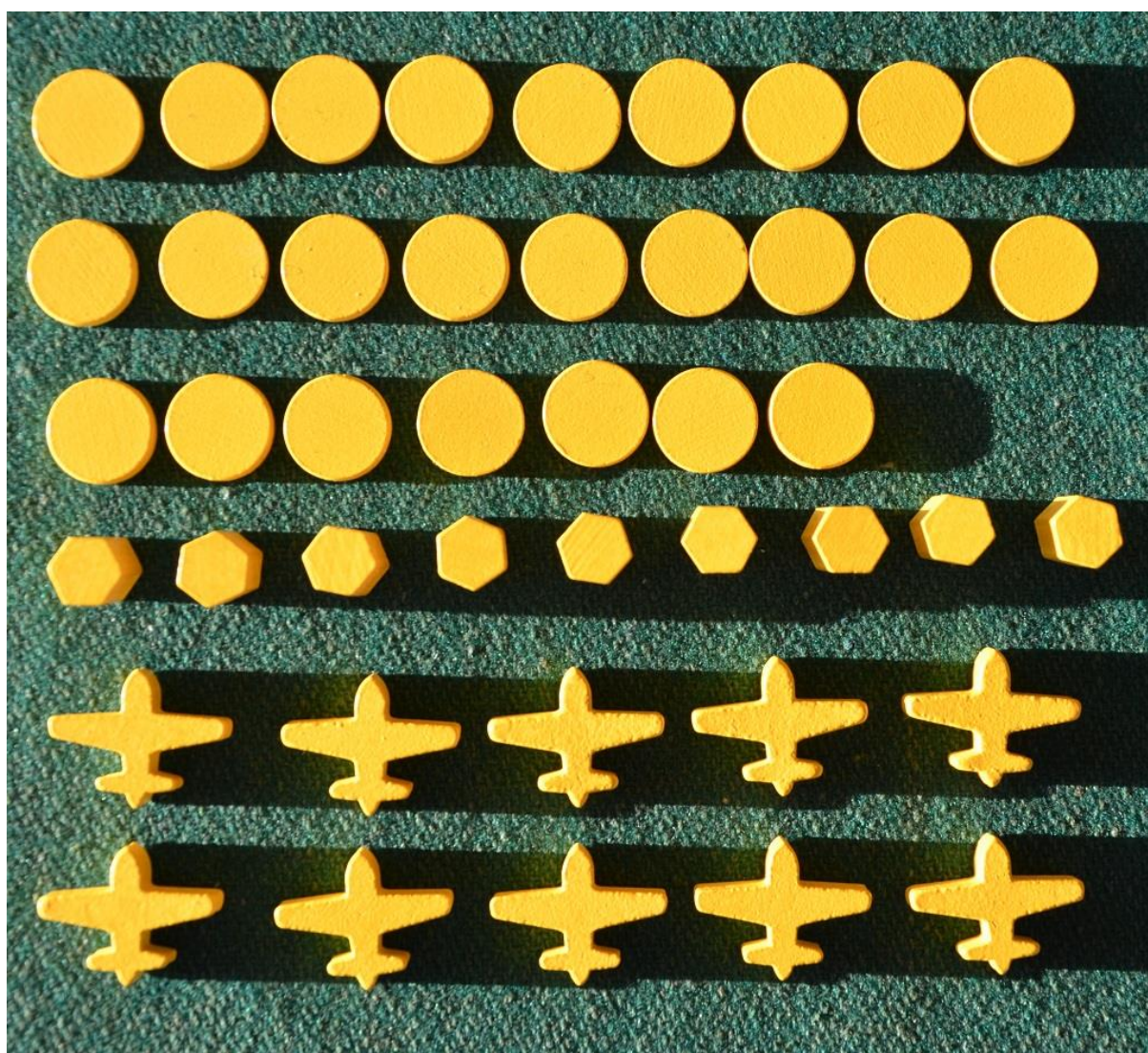


Foto 13 – La dotazione iniziale di ogni giocatore: 25 Unità di fanteria, 9 Comandanti e 10 aerei.

Ogni zona di **General Orders World War II** ha normalmente un esagono “Azione”, quindi chi lo occupa per primo (per esempio per avanzare ed attaccare) sa già che l’avversario non potrà controbattere con quella stessa zona (un simbolo occupato non accetta altri comandanti, quindi non ci sono combattimenti andata/ritorno in stile “Risk”).

Ricordatevi che anche qui, come in ogni altro gioco di conquista, è molto importante indebolire preventivamente il nemico nell’area che vi proponete di attaccare in forze: mitragliate o bombardate le pile più alte, poi attaccate portando unità da più di una zona adiacente a quella occupata dal nemico. In caso di perdite eccessive dai tiri in difesa (non dimenticate che alcune carte “Operazione” permettono di lanciare 2 dadi extra) avrete comunque qualche pezzo in eccesso che sopravvivrà ed occuperà l’obiettivo.

Se preventivate un attacco rischioso usate l’azione “Rinforzi” solo dopo averlo eseguito: così potrete recuperare le unità perse. In ogni caso i vostri obiettivi prioritari sono le zone con le stelline rosse (PV) e quelle con le tessere “Bonus”: ne consegue che se una zona ha entrambe le cose deve essere per forza la vostra prima scelta.

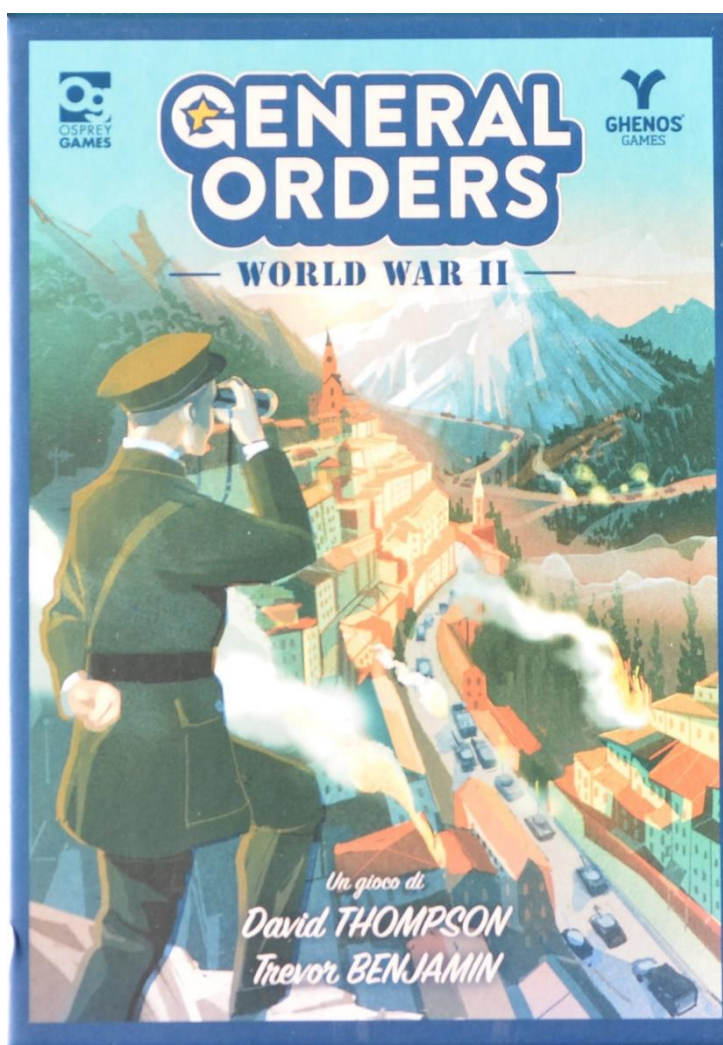


Foto – La scatola di General Orders World War II.

Parlando di “Stelline” è bene notare che nello scenario “Alpi” esse sono concentrate proprio sulla città al centro della mappa, e nessuna di esse è controllata all’inizio dai due avversari: questo significa che entrambi i giocatori devono essere abbastanza aggressivi, avanzando in fretta per occupare il maggior numero di esagoni (e sfruttare così anche le tessere Bonus).

Nello scenario sul Pacifico invece le stelline sono distribuite più in profondità e i due contendenti hanno già il controllo di alcune di esse (soprattutto il giapponese): il peso iniziale dell'attacco sarà perciò sulle spalle degli americani che, avendo già fatto sbarcare più unità, possono effettuare una prima avanzata, per consolidare le loro posizioni nel secondo turno (con dei rinforzi) e riprendere poi gli attacchi nel terzo.

Commento finale

Da “vecchi grognards” dei wargames ci siamo inizialmente accostati con una certa diffidenza a **General Orders World War II**: d'accordo gli esagoni, ma dov'erano i classici “counters” delle unità, con tutti i valori necessari?

Una volta lette le regole abbiamo capito di non trovarci di fronte ad una simulazione storica, ma ad un gioco abbastanza semplice di strategia, piuttosto coinvolgente però, che abbiamo provato e riprovato ripetutamente, visto anche il tempo piuttosto ridotto per terminare una partita.

Così abbiamo sperimentato varie tattiche sul campo e scartato quelle troppo costose o che ci facevano ritardare l'avanzata: l'utilizzo delle carte “Operazione” rende poi ogni partita diversa dalle altre perché può cambiare l'esito di un attacco e costringere i giocatori a cercare alternative improvvisate perappare o infilarsi in un “buco”.

Una volta preso atto di queste considerazioni abbiamo sfruttato a fondo il gioco, passando da una rivincita all'altra pur di non ammettere mai una sconfitta (colpa dei dadi, colpa delle carte, ecc. quindi hai solo avuto fortuna e dobbiamo riprovare). E così in pochi giorni abbiamo accumulato una quindicina di sfide ed esaminate a fondo le varie possibilità di azioni strategiche e/o tattiche.

Conclusione? Un gioco per DUE molto divertente, al quale si ritorna più spesso di quanto si pensava all'apertura della scatola.

"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"