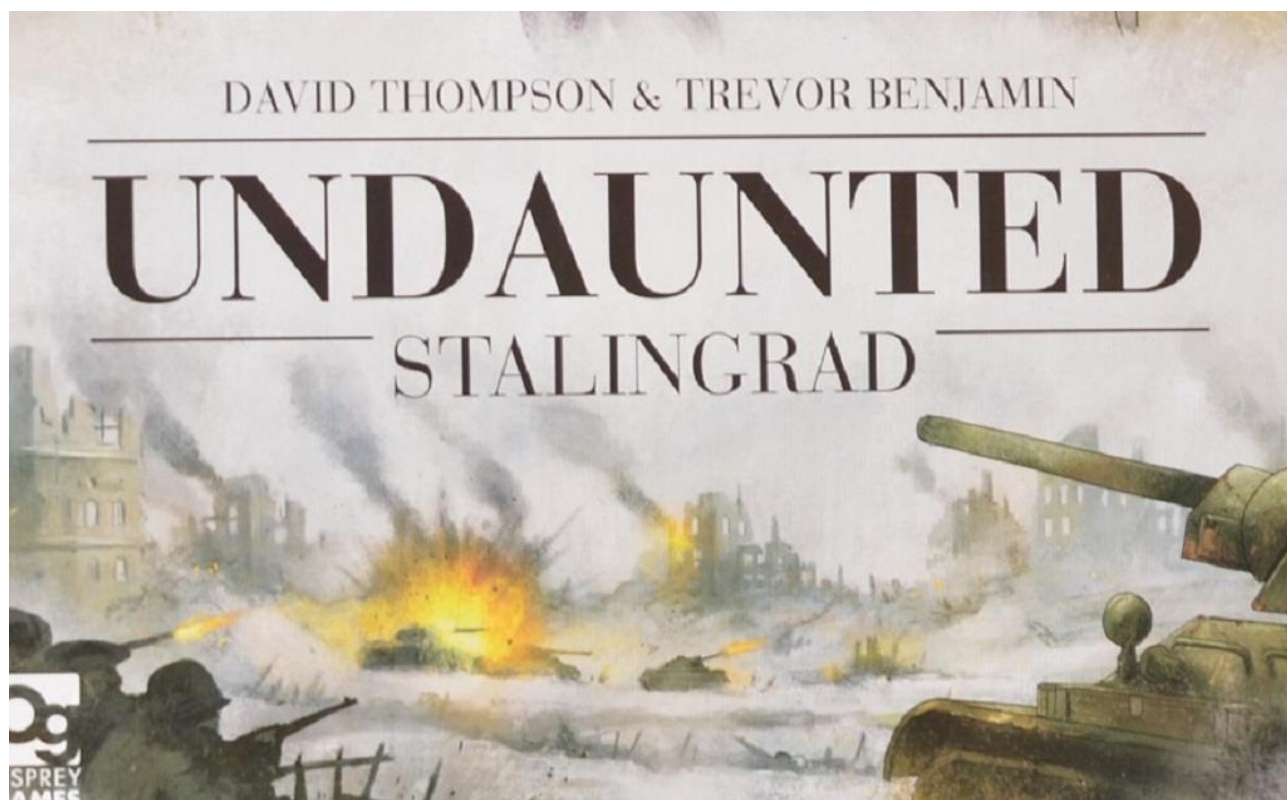


UNDAUNTED STALINGRAD

Lotta casa per casa a Stalingrado per il controllo della città.



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 28/04/2025. 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 ed 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 storica

Era il 17 Luglio 1942 quando il generale tedesco Friedrich Paulus, alla guida della 6° Armata, entrò in contatto col nemico sulla piana del fiume Don, davanti alla città di Stalingrado: i sovietici erano riusciti a racimolare a fatica truppe per la difesa, prendendole soprattutto dalle riserve strategiche della STAVKA, perché Stalin non voleva assolutamente che la città che portava il suo nome fosse conquistata dal nemico.

Così la resistenza sovietica fu fin da subito molto dura, ma già il 23 Agosto le unità corazzate tedesche avevano circondato la città e creata una testa di ponte sul fiume Don, mentre la Luftwaffe iniziava un sistematico bombardamento per spezzare la resistenza dei difensori.



Foto 1 – Movimento di truppe e unità all'interno della città di Stalingrad devastata.

Il 13 Settembre iniziò l'attacco vero e proprio ma la 62a Armata sovietica del generale Cujkov rispose con una resistenza accanita, impegnando anche i cittadini, difendendo casa per casa: le risorse tedesche cominciarono a scarseggiare e si diffuse una certa sfiducia fra le truppe, visto che ogni singolo edificio, per essere "ripulito" necessitava spesso di più giorni di accaniti e mortali combattimenti.

Il 19 Novembre Paulus, ormai prossimo alla conquista completa di Stalingrado, ricevette l'ordine di sospendere le ostilità perché servivano maggiori forze in altri settori del fronte per difendersi dalla controffensiva sovietica d'inverno (Operazione Urano).

Così ben presto gli assediati tedeschi si trovarono... assediati a loro volta, finché le due "pinze" d'attacco sovietiche si chiusero del tutto, intrappolando la 6° Armata dentro una città ormai ridotta a un cumulo di macerie. Hitler rifiutò più volte la richiesta di Paulus per ripiegare in postazioni meglio difendibili e ogni successivo tentativo tedesco di riaprire un corridoio per i rifornimenti fallì, così il 31 Gennaio 1943 Paulus e circa 90.000 soldati tedeschi dovettero capitolare, arrendendosi al nemico.

Presentazione del gioco

Undaunted Stalingrad è il terzo volume della serie e ci propone, come nei giochi che lo hanno preceduto, piccoli scontri tattici fra squadre di sovietici e tedeschi all'interno della città di Stalingrado. Abbiamo già parlato di questo sistema su Balena Ludens ([Normandy](#) nel marzo del 2020, [North Africa](#) nel giugno del 2021 e [Battle of Britain](#) nel marzo del 2024) ma in questo caso dobbiamo premettere che qui stiamo parlando di un “grosso gioco” con il triplo dei componenti rispetto a quelli che lo hanno preceduto, e con regole davvero molto interessanti per eseguire delle vere e proprie campagne di guerra su più scenari.

Terreno e qualità dei soldati inoltre possono cambiare dopo ogni battaglia, così i giocatori dovranno giocare in maniera più realistica per preservare il maggior numero dei loro uomini e farli diventare, dopo ogni scontro, sempre più esperti.

Il gioco è stato ideato per due partecipanti, da 10 anni in su, e un singolo scenario ha una durata che può variare dai 45 ai 60 minuti.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

Togliendo il coperchio alla grossa scatola di **Undaunted Stalingrad** il nostro occhio cade subito sulle 129 grandi tessere “Terreno” che riempiono due vaschette del termoformato interno, appositamente studiato per riporre al meglio tutti i componenti, inclusi i gettoni e le tessere più piccole (per i quali è stata creata una scatolina apposta, con coperchio trasparente).

Ci sono poi 8 mazzi di carte con tutte le unità tedesche e sovietiche (in tre squadre chiamate A, B e C), con tanto di Squad Leader e di Comandante di plotone: ad ogni tipo di unità è assegnato inoltre un gettone da posizionare e muovere sul campo di battaglia, mentre un centinaio di altri gettoni e tessere verranno utilizzati in vari modi, come vedremo in seguito.

A completamento della dotazione ci sono 4 dadi D10 (di plastica nera) e 4 libretti: uno di grande formato che contiene il Regolamento vero e proprio; un altro con tutte le indicazioni per preparare la “mappa” del terreno da utilizzare per un dato scenario, utilizzando naturalmente le tessere terreno (come eravamo già abituati a fare nei volumi precedenti); il terzo ha tutte le indicazioni per il setup tedesco di ogni scenario, mentre il quarto fa la stessa cosa con i sovietici.

Come al solito Osprey ha fatto un ottimo lavoro sulla grafica delle carte e delle tessere, mantenendo alta la qualità dei materiali.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – I diversi tipi di carte “Azione” disponibili inizialmente per i Tedeschi.

Per sapere quali carte si devono utilizzare in ogni scenario si usano il libretto grigio-verde per i tedeschi e quello rosso per i sovietici.

In ognuno di essi troviamo la lista delle carte “Azione” che i giocatori prendono in mano ad inizio partita, con l’aggiunta, solitamente, di un paio di carte “Fog of War” il cui compito è solo quello di ridurre il numero delle azioni a nostra disposizione in un turno.

E proprio in questa fase preparatoria troviamo la prima “novità” di **Undaunted Stalingrad**: il numero e il tipo di unità indicati in ogni scenario non cambia, ma la loro “qualità” varia con il prolungarsi della campagna. Al termine di ogni partita infatti qualche unità può essere sostituita da “coscritti” (con capacità inferiori allo standard) o “veterani” (con prestazioni decisamente migliori).

A questo scopo sono forniti tre mazzi aggiuntivi per ogni schieramento: il primo (Reserve) contiene i Coscritti (Riservisti), il secondo (Upgrade) contiene i Veterani e il terzo (Unlocked) contiene carte aggiuntive che entreranno in gioco a partire da certi scenari e resteranno disponibili per il resto della Campagna (salvo prescrizioni particolari).



Foto 4 – Tipico esempio di schieramento iniziale di uno degli scenari (il n° 31).

I giocatori di **Undaunted Stalingrad** prendono in mano le carte elencate (le vedete in primo piano nella Foto 4) e posizionano sul tavolo tutte quelle della “riserva” (sulla destra), cioè le carte ancora disponibili per ogni tipo di unità che potranno essere prelevate con certe azioni ed aggiunte alla propria mano.

Per preparare il campo di battaglia serve invece il libretto “Mapbook”, sul quale sono indicate le tessere “Terreno” da utilizzare e da posizionare in tavole come evidenziato dalla foto.

Poi ci sono le “Unità”, da non confondere con le carte che hanno la stessa denominazione: si tratta infatti di dischetti con il nome delle unità (ad esempio Fucilieri della squadra A, Scout della squadra B, Mitraglieri della C, ecc.) già presenti nella mano iniziale.

Infine si posizionano sul campo eventuali tessere o gettoni “informativi”, che ci indicano, per esempio, gli obiettivi dello scontro, le zone controllate da ogni fazione, ecc.

Non resta che mescolare le carte iniziali, per formare il mazzo personale delle Azioni, poi si prendono in mano le prime quattro. Il frastuono degli spari e gli ordini urlati dagli ufficiali ci fanno capire che lo scontro è iniziato

Il Gioco



Foto 5 – Il campo di battaglia per lo scenario 31. Le truppe sono schierate e i contendenti devono leggere le condizioni di vittoria prima di iniziare a muovere le loro unità.

La cosa più importante da fare a **Undaunted Stalingrad** prima di iniziare la battaglia è capire bene quali sono le condizioni di vittoria dello scenario scelto: nel nostro esempio (Foto 5) stiamo per iniziare lo scenario 31 e il libretto dei tedeschi ci dice che dobbiamo raggiungere 3 Punti Missione, mentre i nostri avversari devono conservarne 12 se vogliono batterci (quali siano i Punti Missione è descritto nei rispettivi libretti).

Dopo aver memorizzato i Terreni da conquistare (o difendere) guardiamo le quattro carte ricevute e decidiamo quale “utilizzare” per il controllo dell’Iniziativa: prima di iniziare i movimenti e gli attacchi infatti bisogna stabilire chi sarà il primo ad agire (se non indicato diversamente dallo scenario).

I due avversari girano contemporaneamente la carta scelta e chi ha giocato quella di valore più alto inizia per primo (guardate il numero in alto a sinistra sulle carte): in caso di parità lo scenario dice chi agirà per primo.



Foto 6 – I diversi tipi di carte “Azione” disponibili inizialmente per i Sovietici.

Il giocatore attivo ora utilizza le sue tre carte per eseguire varie azioni: ogni carta mostra (nella parte bassa, sotto la fascia colorata) quante e quali tipi di azione essa permette e tocca al giocatore sceglierne e realizzarne una.

Facciamo qualche esempio, utilizzando le carte della Foto 6:

(1) – Il Comandante di Plotone (Platoon Sergeant) può scegliere fra due azioni:

Bolster 3: può scegliere 3 carte dalla sua riserva e le aggiunge a quelle scartate (entreranno in gioco quando saranno rimescolate e rimesse a disposizione).

Command 2: pesca 2 carte extra dal suo mazzo delle Azioni e le gioca immediatamente.

(2) – Squad Leader: anche lui ha due mosse a disposizione:

Bolster 2 A: sceglie 2 carte dalla riserva della squadra “A” e le aggiunge agli scarti.

Inspire 1 A: riprende in mano una carta della sua squadra e la rigioca.



Foto 7: esempio di carte di Elite (Veterani) dei Sovietici.

(3) Lo Scout (secondo da sinistra in alto) permette le seguenti azioni:

Scout 2: l'unità può spostarsi di due tessere Terreno lasciando su ognuna di esse un gettone "Esplorato" (e pescando una Fog of War per ciascuno).

Attack 1: può sparare ad un nemico lanciando 1 dado D10 (vedere più avanti le regole per i combattimenti).

Conceal: obbliga l'avversario ad aggiungere una carta "Fog of War" ai suoi scarti.

Explore 1: questa è una mossa speciale che hanno solo gli Scout Veterani (come quello della foto) e permette di eliminare una Fog of War dalla propria mano ed eseguire un movimento di esplorazione.

(4) – Il Fuciliere al centro (Rifleman) permette invece:

Move 1: fa spostare la corrispondente unità su una tessera Terreno adiacente, purché sia stata precedentemente esplorata da uno scout.

Attack 1: l'unità può sparare al nemico con 1 D10.

Control: azione molto importante in tutti gli scenari, possibile solo con i fucilieri: il giocatore ottiene il controllo della tessera Terreno su cui si trova il suo Rifleman (e il gettone viene allora girato sul retro).

Attack2 <0: mossa speciale dei Veterani che, se sparano ad un nemico che si trova nella loro tessera, lanciano 2 D10.



Foto 8 – Esempio di carte di Elite (Veterani) dei Tedeschi.

(5) – Il Mitragliere della quarta carta (Machine Gunner) ha le seguenti mosse:

Move 1: si sposta su una tessera adiacente esplorata.

Attack 2: spara al nemico con 2 D10

Suppress 4: tira con 4 D10 ma non può colpire il nemico: se il risultato è positivo l'unità nemica viene infatti girata sul retro e non può più fare azioni finché non viene sbloccata (utilizzando un'altra carta del suo tipo).

Area Suppress 2: solo per Veterani. Tutte le unità in un terreno subiscono un attacco “suppress” con 2 D10.

(6) – Il Cecchino a sinistra nella fila in alto (Sniper) è una vera spina nel fianco per il nemico perché può scegliere fra tre azioni:

Stalk 1: si può muovere liberamente su qualsiasi Terreno adiacente, anche se non ci sono gettoni Scout o Controllo amici.

Attack 1: può sparare al nemico con 1 D10

Attack 4 >1: è una mossa speciale per Veterani. Può sparare con 4 D10, ma non in tessere adiacenti.

(7) – il Geniere in basso a sinistra (Engineer) può scegliere fra:

Move 1: per spostarsi in un Terreno adiacente (se esplorato o controllato).

Demo 1 <0: serve a far saltare in aria un edificio.

Mine 1: per posare una mina su un collegamento fra il terreno in cui si trova e uno adiacente: se qualcuno ci passa sopra... rischia di saltare in aria.

Flame 2 <0: solo per Veterani. Usa il lanciafiamme (2 D10) contro il nemico.

NOTA: non spaventatevi per il numero di Azioni elencate (**Undaunted Stalingrad** ne ha anche altre per l'Artiglieria, gli Stuka, i Carri Armati, ecc.) perché sono tutti riassunti in alcune pagine del regolamento. Ma noi, che siamo davvero buoni, per aiutarvi ancora di più abbiamo fatto una tabella (in italiano) con l'elenco alfabetico delle azioni. Guardate il link a fine articolo.



Foto 9 – Battaglia in corso per lo scenario 41. Notate le mine (tessere esagonali azzurre) già piazzate a sinistra, nella seconda fila dal basso.

Per non annoiarvi ulteriormente, con liste di azioni ed effetti, guardiamo insieme la sequenza per risolvere i combattimenti, utilizziamo il Mitragliere tedesco al centro della seconda fila (Gunner A nel Terreno 303-A blu):

- (a) – scegliamo il bersaglio: il nostro amico ha deciso di sparare al Gunner A sovietico che si trova sul Terreno 405-C (giallo);
- (b) – effettuiamo un attacco “Suppress” per lanciare 4 D10;
- (c) – Il valore di difesa del nemico è “4” (numerino bianco dentro uno scudetto rosso stampato sull’unità);
- (d) – il valore difensivo del Terreno in cui si trova il bersaglio è “1” (numero bianco su scudetto nero, stampato sulla tessera);

- (e) – la distanza fra tiratore e bersaglio è di 2 tessere (modificatore “2”);
- (f) – sommano difesa e distanza e per ottenere $4+1+2=7$. Questo è il numero “minimo” che dobbiamo fare con almeno un dado per “colpire”.
- (g) – il mitragliere lancia 4 D10 e se ottiene 7-8-9-0 colpisce il nemico. Essendo un attacco di soppressione l’unità sovietica verrebbe girata, restando immobile sul campo finché il giocatore sovietico non utilizzerà un’altra carta Machine Gunner A.



Foto 10 – Ecco cosa succede se un tiro “Suppress” va a segno: l’unità bersaglio viene girata sul retro e le righe rosse indicano che non è utilizzabile.

A **Undaunted Stalingrad**, come in ogni altro gioco della serie, ogni colpo a segno su una determinata unità obbliga il giocatore a togliere dal gioco una carta con il suo nome:

- 1- se l’ha in mano o davanti a sé deve eliminare quella;
- 2- altrimenti deve cercarne una fra gli scarti;
- 3- se non la trova neppure lì si sposta la ricerca al mazzo delle Azioni;

4- se non c'è una carta neppure lì l'unità in campo va "in rotta", ricevendo un apposito segnalino, e l'avversario la fa ritirare in un Terreno adiacente di sua scelta.

L'unico modo per rimettere in gioco un'unità in rotta è prendere dalla riserva un'altra carta col suo nome utilizzando l'azione "Bolster": si mette la carta negli scarti (come al solito) ma si toglie subito il segnalino "rotta". Se anche nella riserva non ci sono più carte col suo nome, l'unità praticamente cessa di esistere.

La partita termina immediatamente quando una delle due fazioni raggiunge l'obiettivo indicato dallo scenario, oppure se tutte le sue unità sono andate in rotta, o infine se un giocatore decide di battere in ritirata con tutte le sue unità per non subire ulteriori perdite.



Foto 11 – In questo dettaglio di una battaglia in corso vediamo anche i segnalini "Punti Vittoria" (le tessere bianche "a bandiera" con un numero nero cerchiato) che sono l'obiettivo di questo scenario.

Due parole sul Gioco Campagna, dato che è il vero cuore di **Undaunted Stalingrad**.

Ogni scenario viene giocato come abbiamo appena spiegato, esattamente come nei "volumi" precedenti, ma qui c'è una importante differenza: se un edificio viene fatto saltare in aria (tramite cariche esplosive dei Genieri, bombe degli Stuka o Artiglieria) la tessera viene immediatamente tolta dal gioco e sostituita con una di valore inferiore (la "A" iniziale con una "B", quest'ultima con una "C") e per il resto della campagna il Terreno con quel numero sarà sempre del valore ridotto, cosa che ovviamente diminuisce anche la "copertura" che esso dà alle unità.

A fine scenario inoltre si verifica chi ha vinto e il risultato viene confrontato sui rispettivi libretti per determinare lo scenario successivo.

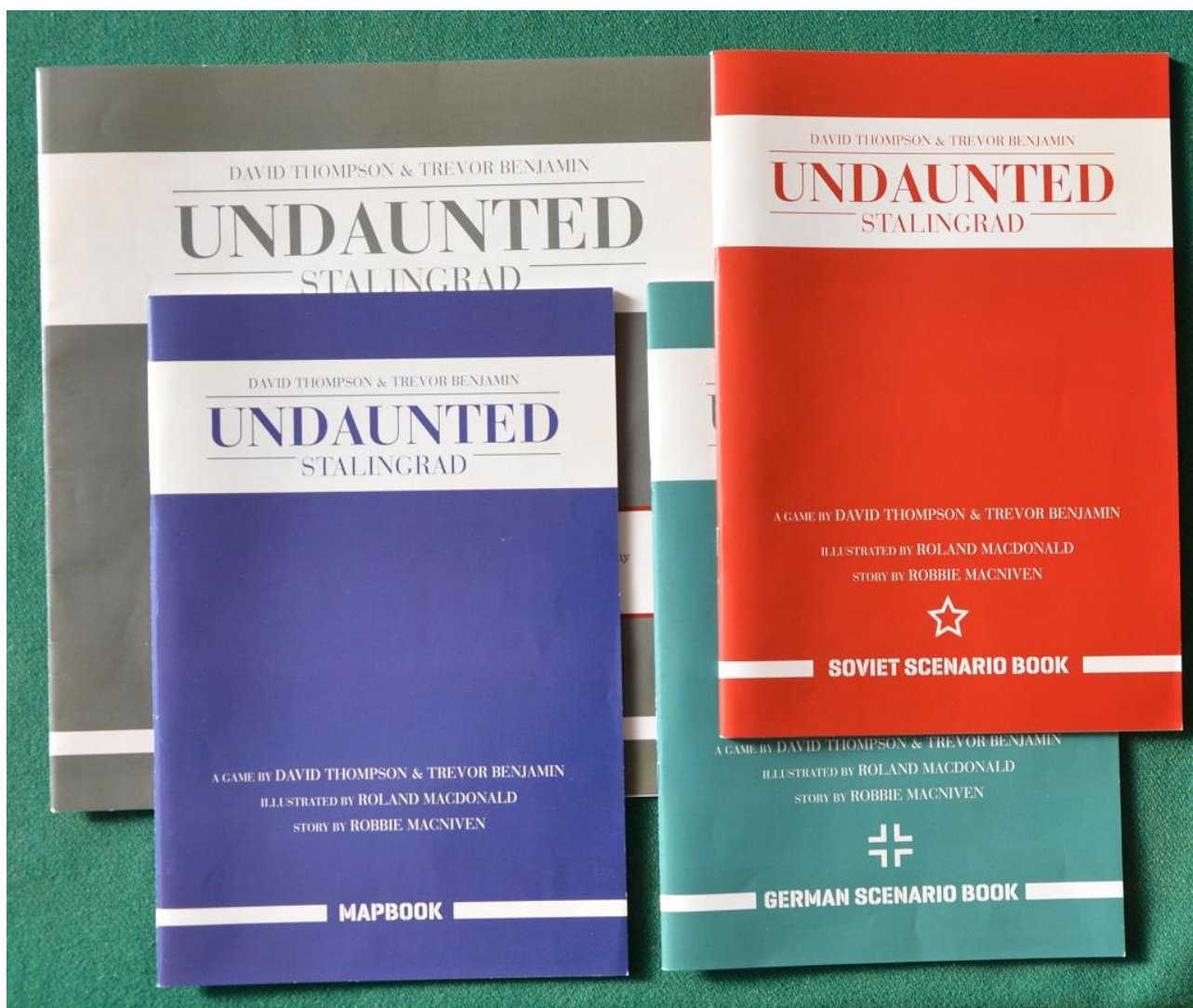


Foto 12 – I libretti di Undaunted Stalingrad.

Ci siamo tenuti per ultima la novità più eclatante: i soldati del nostro plotone “evolvono” nel corso della partita: alcuni di essi sfortunatamente muoiono (e vengono sostituiti da altri presi dal mazzo della Riserva (Reserve Deck) ma altri guadagnano esperienza e vengono sostituiti da carte del mazzo Veterani (Upgrade Deck). La procedura è un po’... noiosa, quindi ve la risparmiiamo.

Il termoformato all’interno della scatola permette di conservare separatamente tutte le carte sostituite perché non potranno più tornare il gioco nel corso dell’intera campagna.

Il terzo mazzo (Locked Deck) contiene nuove carte da aggiungere alla Riserva dei giocatori: lo scenario da giocare specifica quali di esse sono già attive all’inizio (quindi nel mazzo delle Azioni) e quali possono essere aggiunte con l’azione Bolster nel corso della partita (quindi sono nelle rispettive Riserve).

Nessuna Campagna sarà quindi uguale ad una precedente, e nessuno scontro utilizzerà le stesse carte della volta prima.

Qualche considerazione e suggerimento

Inutile acquistare **Undaunted Stalingrad** solo per fare qualche scenario ogni tanto: chi aggiunge questo gioco alla sua ludoteca lo fa infatti per eseguire una o più campagne, e allora vedrete, da bravi comandanti, quanto cambierà il vostro modo di agire rispetto ai primi giochi della serie.

I vostri uomini diventano sempre più preziosi e cercherete di non sacrificarli inutilmente, anche a costo di perdere la partita o di ritirarvi dal campo di battaglia, in modo da averli a disposizione di nuovo nello scenario successivo: un paio di essi inoltre li ritroverete “potenziati” (Veterani) e allora farete ancora maggiore attenzione al loro utilizzo, magari mandandoli avanti per sfruttare una situazione favorevole. Perdere un soldato “scafato” in battaglia è davvero una brutta cosa, perché verrà sostituito da un riservista, con caratteristiche inferiori alla media.

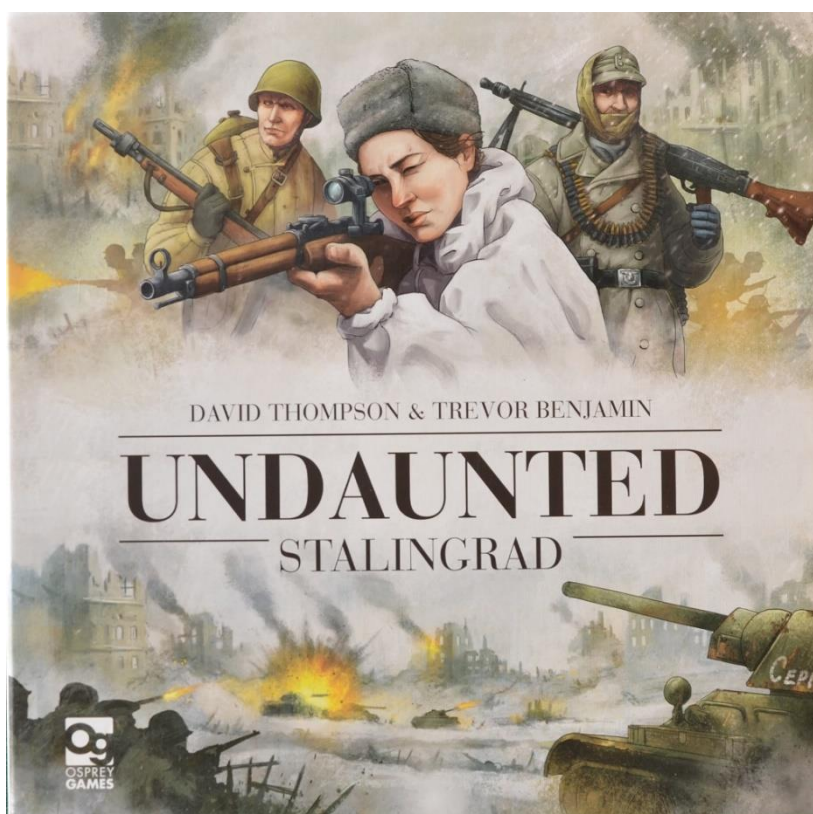


Foto 13 – La scatola di Undaunted Stalingrad.

Durante la battaglia noi abbiamo imparato che conviene colpire per primi i Fucilieri nemici (Rifleman) perché sono gli unici che possono “controllare” un Terreno (azione quasi sempre fondamentale per ottenere Punti Vittoria): più volte li colpirete e più difficile sarà, per il vostro avversario, avere nel mazzo le loro azioni, fino a vederli scappare (in rotta). Naturalmente dovrete muovere anche i vostri, quindi scegliete, se possibile, dei percorsi protetti (scudetti con copertura “-2” o “-3”): dovrete quindi muovere prima i vostri scout in maniera intelligente, ma senza fare percorsi troppo lunghi (ogni segnalino “scout” che viene posato costringe infatti il giocatore a prendere una carta Fog of War”).

Accumulare le “Fog of War” può diventare una iattura, soprattutto se ne pescate 2-3 nella stessa mano, che equivale a non fare quasi nulla in quel turno: se invece vi capita una combinazione “fortunata” (Scout e Fog nella stessa mano), non esitate ad usare l’azione “Recon” (o “Explore” per i veterani) per eliminare definitivamente dal gioco la Fog.

Naturalmente dovete sempre mettere in conto la possibilità che ogni tanto prendiate dal mazzo solo delle brutte carte (“brutte” perché non vi permettono di completare un’azione importante o di mettere al riparo qualche unità): in guerra capita fin troppo spesso e a **Undaunted Stalingrad** può succedere la stessa cosa, quindi abbiate pazienza e non disperatevi: sicuramente il prossimo turno sarà migliore.

Commento finale

Avevamo apprezzato i primi tomi della serie Undaunted, quindi ci siamo avvicinati a Stalingrad con grandi aspettative, e queste non sono andate deluse: come abbiamo già affermato per i suoi fratelli, anche questo non è un wargame classico, ma un ottimo gioco a livello tattico e con ambientazione storico-militare.

Dopo una sola partita di prova ci siamo quindi cimentati nella nostra prima campagna per scoprire che alcuni scenari sono estremamente bilanciati (secondo il nostro parere) e bisogna impegnarsi fino all’ultimo turno, mentre altri non sono affatto divertenti per una delle due fazioni, visto che deve combattere in situazioni quasi impossibili da superare.

Nel complesso però la maggior parte degli scenari di **Undaunted Stalingrad** resta avvincente per tutta la partita e spesso la vittoria è questione di una mossa azzardata che finisce bene o di avere le carte giuste per un attacco finale a sorpresa (per esempio giocando una carta Riflesman per avanzare in un Terreno e una seconda della stessa unità per controllarlo, guadagnando i Punti Vittoria decisivi).

Per semplificarci la vita ed evitare di andare sempre a consultare il regolamento noi ci siamo anche fatti una tabella riassuntiva dove abbiamo elencato tutte le azioni in ordine alfabetico, con le loro caratteristiche. Chi fosse interessato le trova sul sito Big Cream a [questo link](#).

*"Ringrazio l'amico e partner di mille battaglie, **Roberto Bulgarelli**, per avermi insegnato il gioco e per aver messo a mia disposizione la sua copia per questa recensione"*