

POCKET AIR WAR: DEFINITIVE EDITION

Combattimenti aerei nella 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 15/09/2025. 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.

POCKET AIR WAR: DEFINITIVE EDITION

Introduzione storica



Foto 1 – Splendida foto di un caccia americano in volo.

La Seconda Guerra Mondiale ha visto come protagonista assoluta l'aviazione ed essa è stata indubbiamente un elemento determinante sia per risolvere le battaglie (in supporto alle truppe terrestri) sia a livello strategico (soprattutto con i bombardamenti sulle città nemiche per fiaccarne il morale).

La tecnologia aeronautica fece veramente passi da gigante anche “nel corso” della guerra, sfornando modelli sempre più efficaci, veloci e letali, fra cui anche i primi aerei a reazione.

Potremmo forse dare all'aviazione anche il merito principale della vittoria finale degli alleati visto che, grazie soprattutto all'industria americana che sfornava velivoli a ritmo forsennato, dopo il 1942 i cieli furono sempre più nelle loro mani, potendo quindi bloccare sul nascere ogni controffensiva del nemico, portare la guerra nel cuore stesso dei Paesi dell'Asse... fino al terribile sacrificio finale di Hiroshima e Nagasaki (con le bombe atomiche sganciate dai B 29 americani).

In Europa l'epopea più famosa del conflitto prese il nome di “Battaglia di Inghilterra” e vide da una parte i bombardieri tedeschi che cercavano di affossare le industrie britanniche, accompagnati dalle loro scorte, e dall'altra i caccia inglesi che, grazie allo sviluppo del radar, avevano adottato un sistema di allarme e di allerta a piccoli gruppi che si alternavano 24 ore su 24 per fronteggiare ogni minaccia fin dal momento in cui il nemico veniva individuato mentre ancora sorvolava la Manica.

Presentazione del gioco

[Pocket Air War: Definitive Edition](#) parte proprio da questa pagina della storia per presentarci un sistema facilmente assimilabile con cui riprodurre duelli fra aerei (caccia contro caccia o bombardieri e la loro scorta), attacchi al suolo, siluramento di navi, ecc..

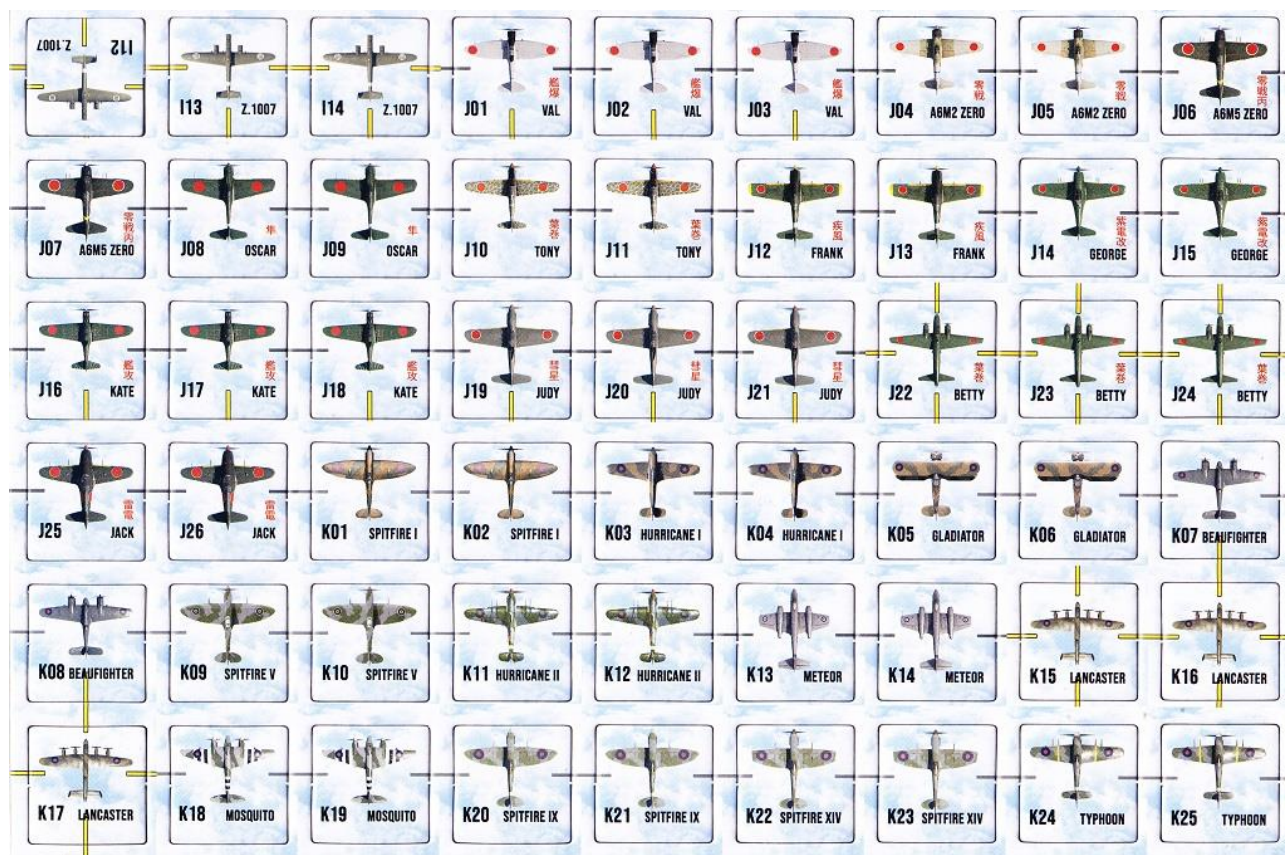


Foto 2 – La fustella con la maggior parte degli aerei Alleati.

Pocket Air War: Definitive Edition è una produzione 100% italiana, essendo stato ideato da Carlo Amaddeo e pubblicato dalla sua casa editrice [WBS Games](#) (dove WBS che sta per **We Build Smiles**). È indirizzato a chiunque abbia almeno 12 anni e voglia provare il brivido di una battaglia fra le nuvole: in realtà sulla scatola l'età minima consigliata è di 15+ anni, ma le regole di base sono abbastanza semplici da poter essere insegnate senza difficoltà anche ai ragazzini e nei nostri test loro le hanno assorbite in poco tempo, mostrandosi subito più che competitivi.

La durata di una partita è molto variabile: uno scontro fra due caccia può durare infatti 15-20 minuti, mentre qualche scenario più importante, campagne con bombardieri, scorta e difensori, può arrivare anche a 90 minuti. Il gioco non contiene un “tabellone” e quindi si può utilizzare su una qualsiasi superficie piana: vanno benissimo sia un tavolino che una scrivania, il tavolo da cucina, ecc.

Per farvi godere ancora di più il gioco WBS ha messo in commercio 4 mappe stampate su neoprene da srotolare prima dell'uso: una mostra il cielo azzurro; un'altra è la “foto dall'alto” di un territorio generico, con le sue stradine, i campi, i ruscelli, ecc.; la terza ci porta su un territorio sabbioso (tipico delle isole del Pacifico); l'ultimo è la rappresentazione del mare, con le sue onde.

Sono tutti davvero molto belli e vi consigliamo di acquistarne almeno uno (il nostro preferito è quello dei campi coltivati): un gioco però si giudica soprattutto dalle sensazioni che dà ai partecipanti, e di questo parleremo qui di seguito.

Unboxing

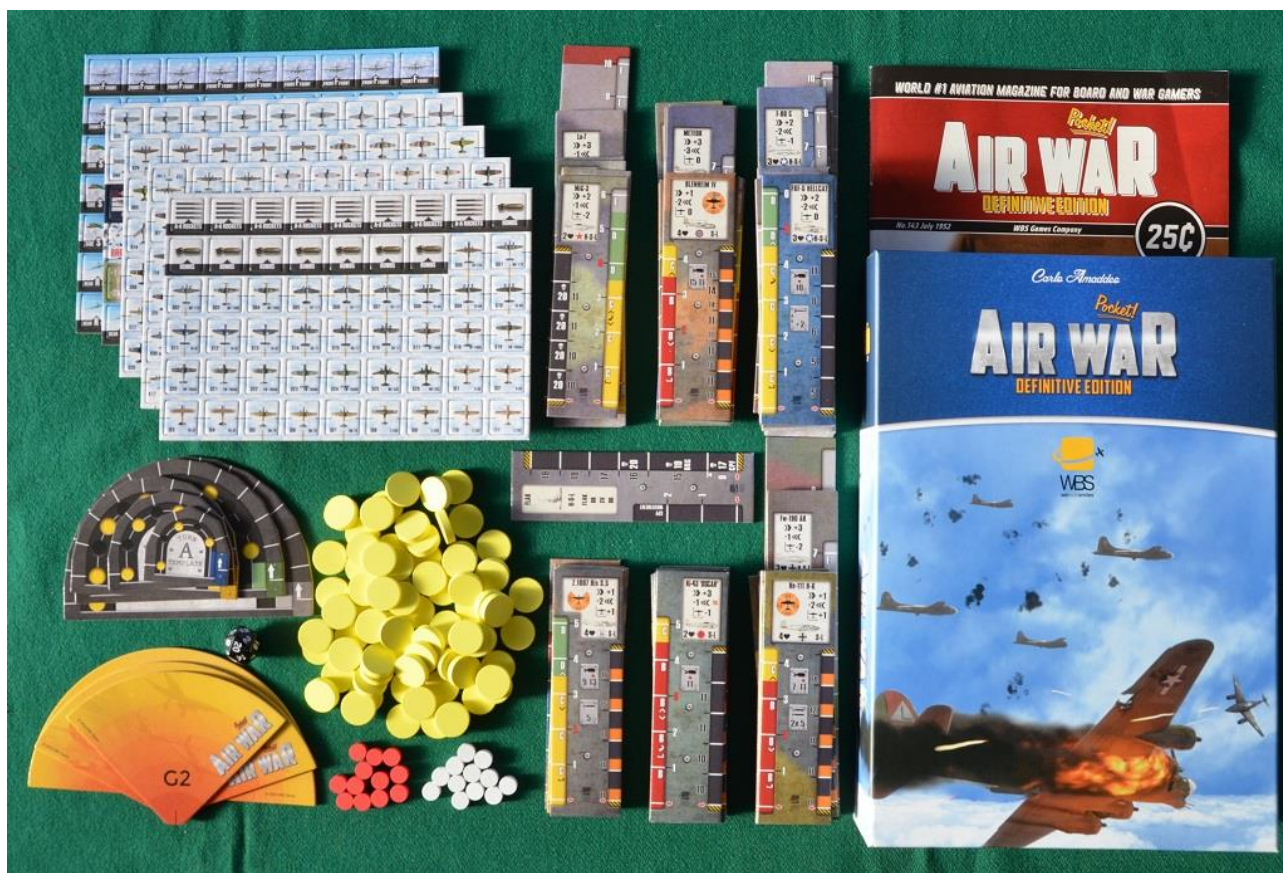


Foto 3 – I componenti di Pocket Air War.

Il disegno sulla scatola di **Pocket Air War: Definitive Edition** richiama quello del fratello maggiore (Pocket Air War) pubblicato, sempre da WBS, nel 2018 e che è stato ripreso e aggiornato in questa nuova edizione.

All'interno della scatola non troverete nessuna mappa, come abbiamo già anticipato, ma noi abbiamo sempre preferito eseguire i nostri test sulle mappe in neoprene che la WBS mette a disposizione sul suo sito e le foto che accompagnano questo articolo sono state scattate su di esse.

In compenso ci sono ben 5 fustelle piene di aerei di tutte le nazioni belligeranti, con dei counters molto ben disegnati e con i bordi già arrotondati (ogni pezzo è fustellato da solo): sul fronte si vedono i velivoli “sani”, mentre sul retro una scia di fumo ci fa capire che sono stati colpiti e danneggiati. Naturalmente non mancano differenti tipi di marcatori da utilizzare nelle varie situazioni.

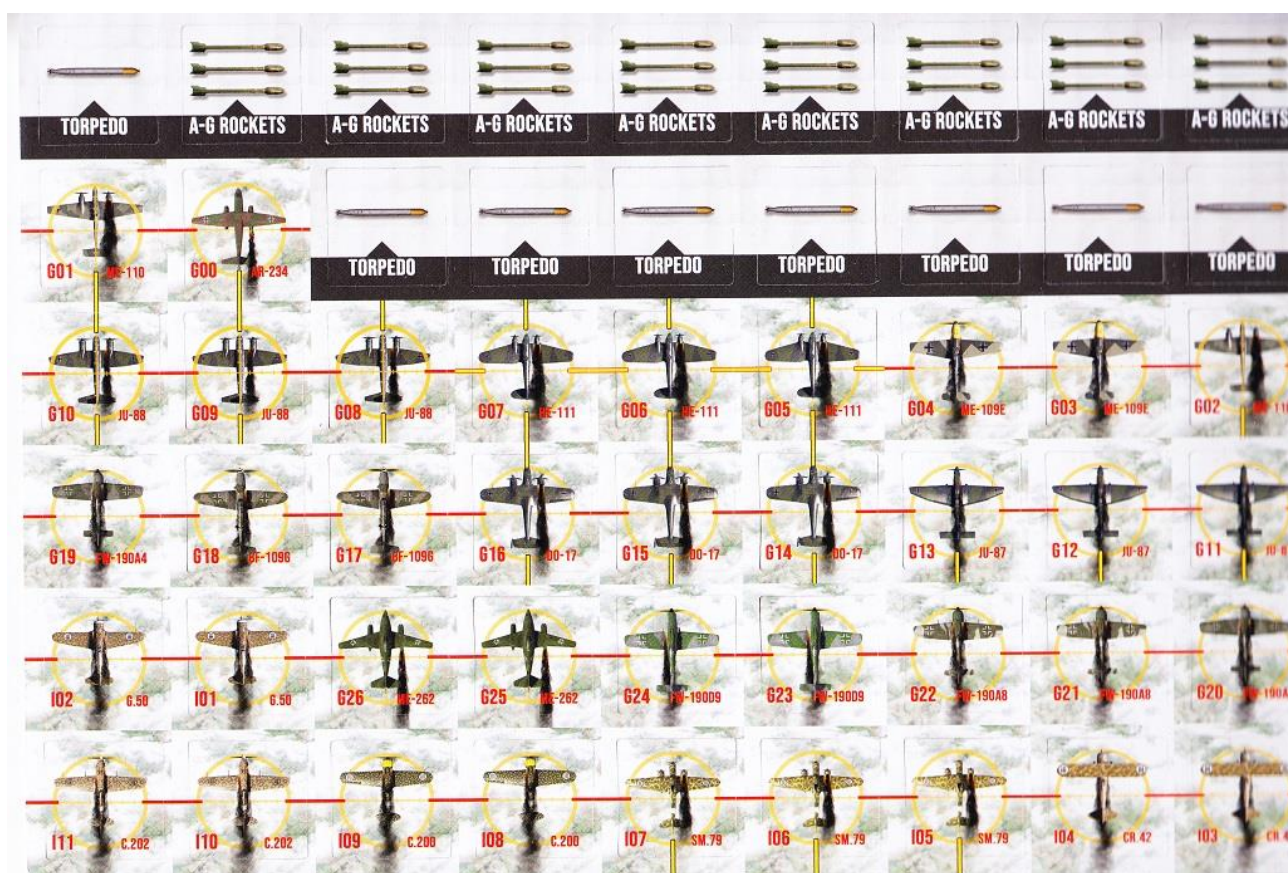


Foto 4 – Il retro di questa fustella mostra gli aerei tedeschi e italiani sul lato “B”, quello danneggiato.

Gli altri componenti sono: 70 “cruscotti” (dei listelli di cartone di lunghezza variabile che sono il vero cuore del gioco e quindi ne parleremo dettagliatamente più avanti); 5 tessere semicircolari per il calcolo delle virate; 3 tessere con l’angolo di tiro delle mitragliatrici ausiliarie; 74 cilindretti di legno giallo che simboleggiano l’Energia disponibile per ogni aereo; 24 dischetti (bianchi e rossi) per segnalare la quota a cui sta volando l’aereo e 1 dado D20 di plastica nera.

Il libretto delle istruzioni di **Pocket Air War: Definitive Edition** comprende il regolamento di base, le regole opzionali o avanzate e la “costruzione” degli scenari nei vari teatri di guerra: Battaglia d’Inghilterra, Nord Africa, Italia, Europe dell’Est e dell’Ovest, Mare del Nord, Oceano Pacifico e, come... bonus, abbiamo perfino la possibilità di effettuare qualche scontro della guerra in Corea.

Materiali di ottima qualità, robusti e funzionali: l’unico “neo” (se proprio vogliamo considerarne uno) è il fatto che durante i combattimenti ravvicinati i listelli sono un po’ ingombranti e bisogna usarli con grande cautela per non rischiare di spostare le pedine.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare i due avversari devono decidere quale scenario effettuare: il regolamento elenca tutti gli aerei disponibili per quel fronte, ognuno dei quali ha un “costo” in punti: i giocatori fissano un “livello” di punteggio e possono acquistare aerei a loro scelta purché rimangano sotto quel livello, anche se noi consigliamo di utilizzare solo modelli disponibili nel periodo scelto.

Ogni scenario indica anche che tipo di missione eseguire e quali sono i bersagli da colpire: per definirli basta lanciare il dado D20 e leggere sulle tabelle dello scenario a cosa corrisponde il valore ottenuto.

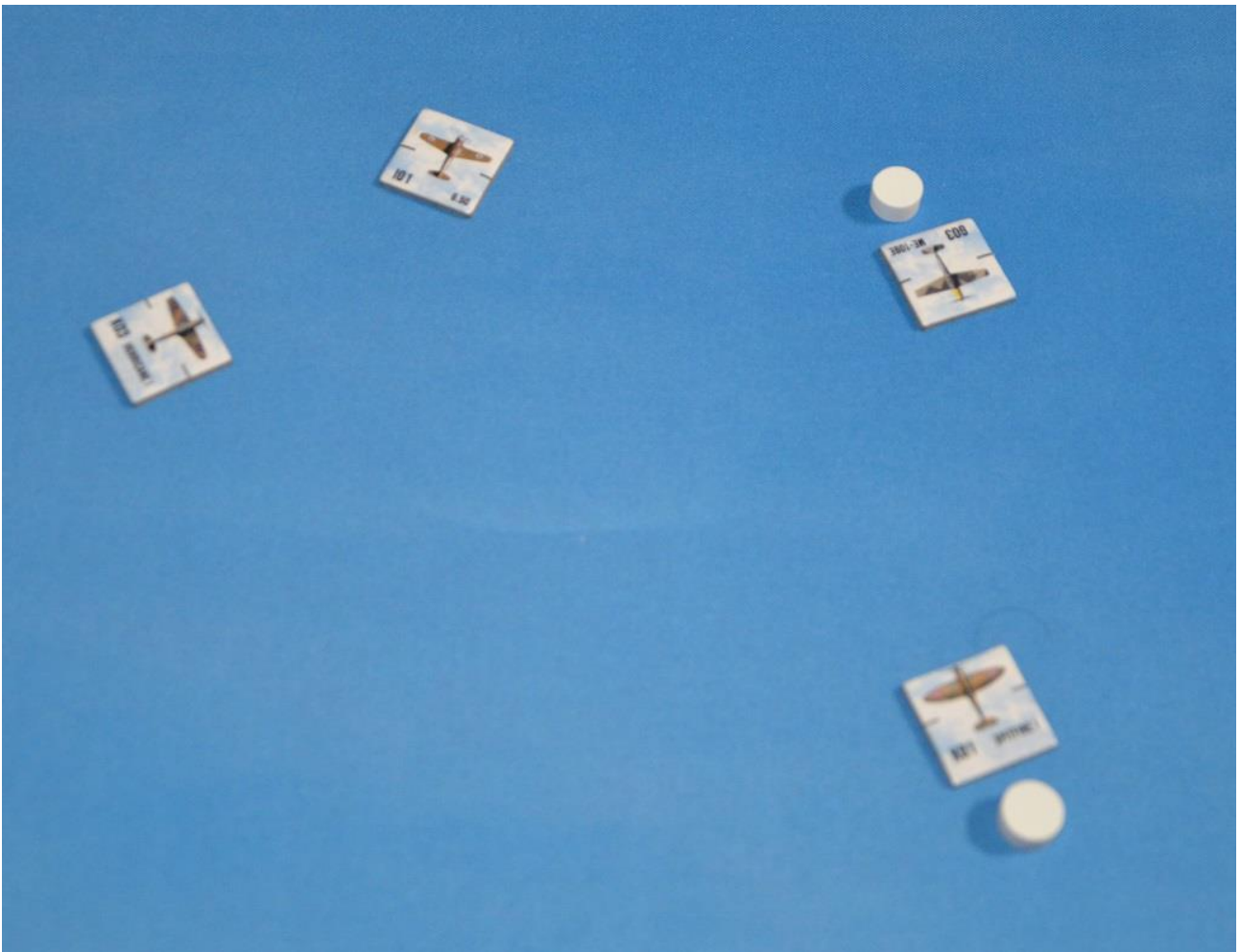


Foto 5 – Un semplice duello fra due aerei dell’Asse e due velivoli Britannici durante la Battaglia d’Inghilterra.

Non resta che posizionare gli aerei e gli eventuali bersagli sul terreno e noi lo facciamo sempre mettendo uno schermo al centro del tavolo e piazzando tutto senza che l’avversario possa sbirciare.

In questa fase i giocatori devono anche decidere la quota di partenza di ogni aereo: standard, bassa (allora si mette un dischetto rosso accanto al velivolo) o alta (dischetto bianco, come i due aerei che vedete a destra nella foto).

I giocatori prendono anche i “Cruscotti” (che da ora in poi chiameremo Listelli) con il tipo di aerei scelti e il numero di segnalini Energia indicato su ogni listello.

Il Gioco

In **Pocket Air War: Definitive Edition** l’ordine di attivazione viene deciso, prima di iniziare ogni turno, con la seguente regola:

- Muove prima l’aereo con meno “Energia”, e gli altri a seguire;

- A parità muove prima chi è alla quota più bassa;
- A parità muovono gli aerei della fazione meno numerosa;
- Se la parità sussiste si tira il dado D20 e chi fa meno agisce per primo.



Foto 6 – Il Listello viene qui usato per regolare il movimento di uno Spitfire britannico.

Per muovere un aereo basta posizionare il suo listello a fianco della pedina, facendo in modo che la riga più bassa del listello (contrassegnata da una freccetta rossa) sia adiacente a quella stampata sul fianco dell'aereo.

Poi il velivolo DEVE MUOVERE di un numero di step (barrette) pari ai Punti Energia (PE, cioè i cilindretti gialli) in suo possesso: nel nostro esempio lo Spitfire sta per eseguire il suo primo movimento e ha quindi 6 PE: l'aereo verrà spostato fino all'ultima barretta bianca del listello (di fianco al numero 6).

Prima di muovere però il pilota può decidere di rallentare o di accelerare: nel primo caso scarterà 1 PE, nel secondo riceverà +2 PE (fino al massimo previsto dal Listello): se tornate per un attimo alla

Foto 6 potete vedere i valori nel riquadro bianco in alto: le frecce nere verso destra indicano l'accelerazione (+2) mentre quelle verso sinistra la decelerazione (-1).

Tornando al nostro esempio il pilota è già al massimo e quindi non può accelerare, ma ha la possibilità di rallentare (scartando un cilindretto giallo) se gli sembra l'opzione più vantaggiosa per le manovre che ha in mente: in questo caso muoverà di soli 5 step.

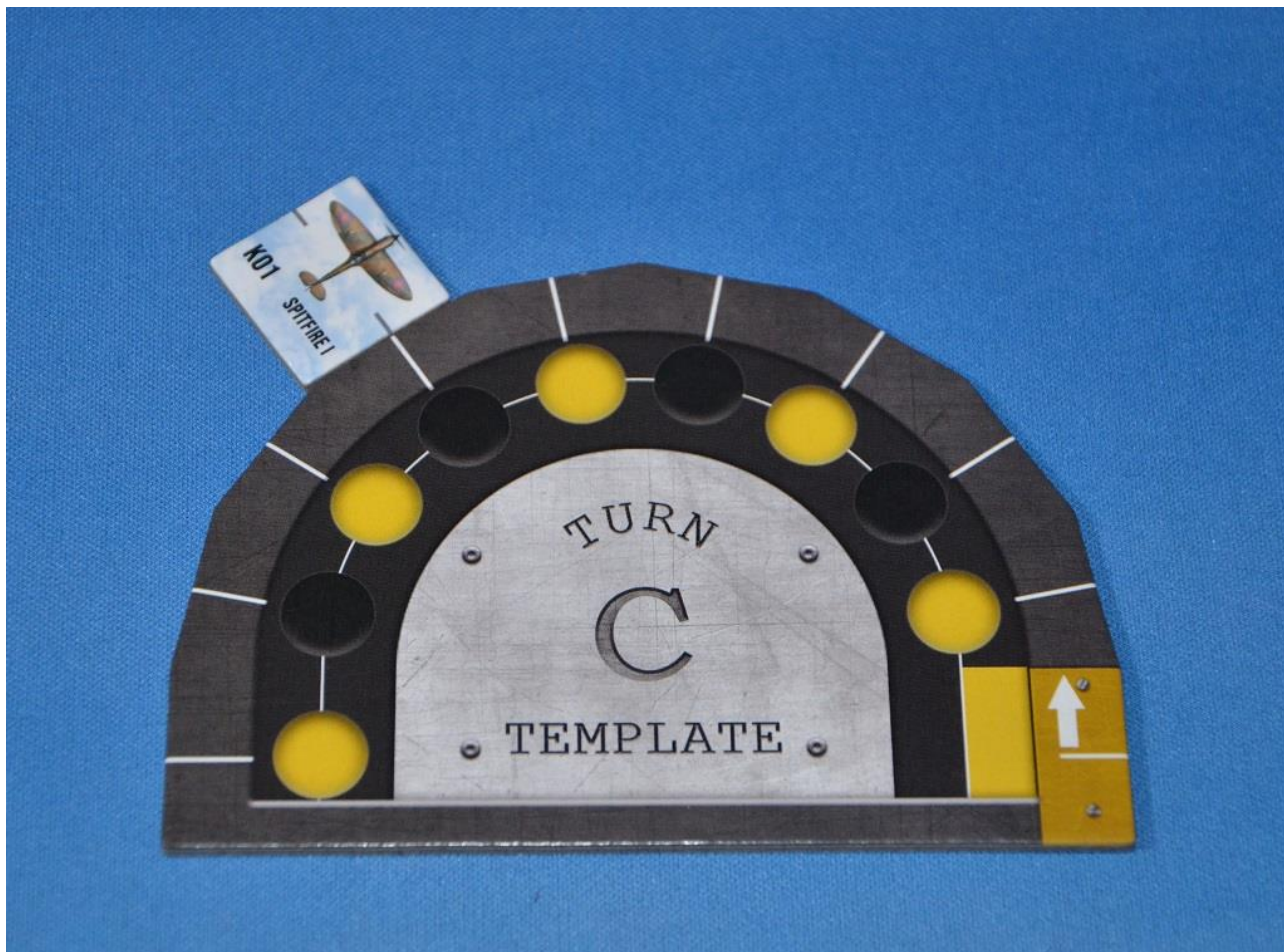


Foto 7 – Le tessere per effettuare le virate sono caratterizzate da un certo angolo di curvatura e, di conseguenza, da un numero variabile di step.

Naturalmente ogni aereo deve anche poter virare a suo piacimento (o quasi), e per questo in **Pocket Air War: Definitive Edition** si utilizzano 5 diverse tessere semicircolari: ognuna di esse ha una lettera al centro (per esempio la “C” della Foto 7) che deve corrispondere a quella di fianco alla posizione occupata dall’aereo sul Listello al momento della virata (sul listello dello Spitfire potete vedere le lettere A, blu, B, rossa e C, gialla).

Basta allineare, come al solito, la prima barretta della tessera a quella dell’aereo e poi spostare quest’ultimo fino all’esaurimento dei PE che gli erano rimasti. Contrariamente al volo “dritto” quando si vira si può perdere energia, e infatti il pilota deve scartare un cilindretto giallo per ogni cerchio giallo che viene superato durante la virata: tornando alla foto 7 vedete che l’aereo si è spostato di 3 step e deve quindi scartare 2 cilindretti.

Sono possibili anche manovre speciali, come il “Loop” o la “Scivolata d’ala” che permettono di avere maggiore flessibilità durante il combattimento ma che costano uno o più PE.

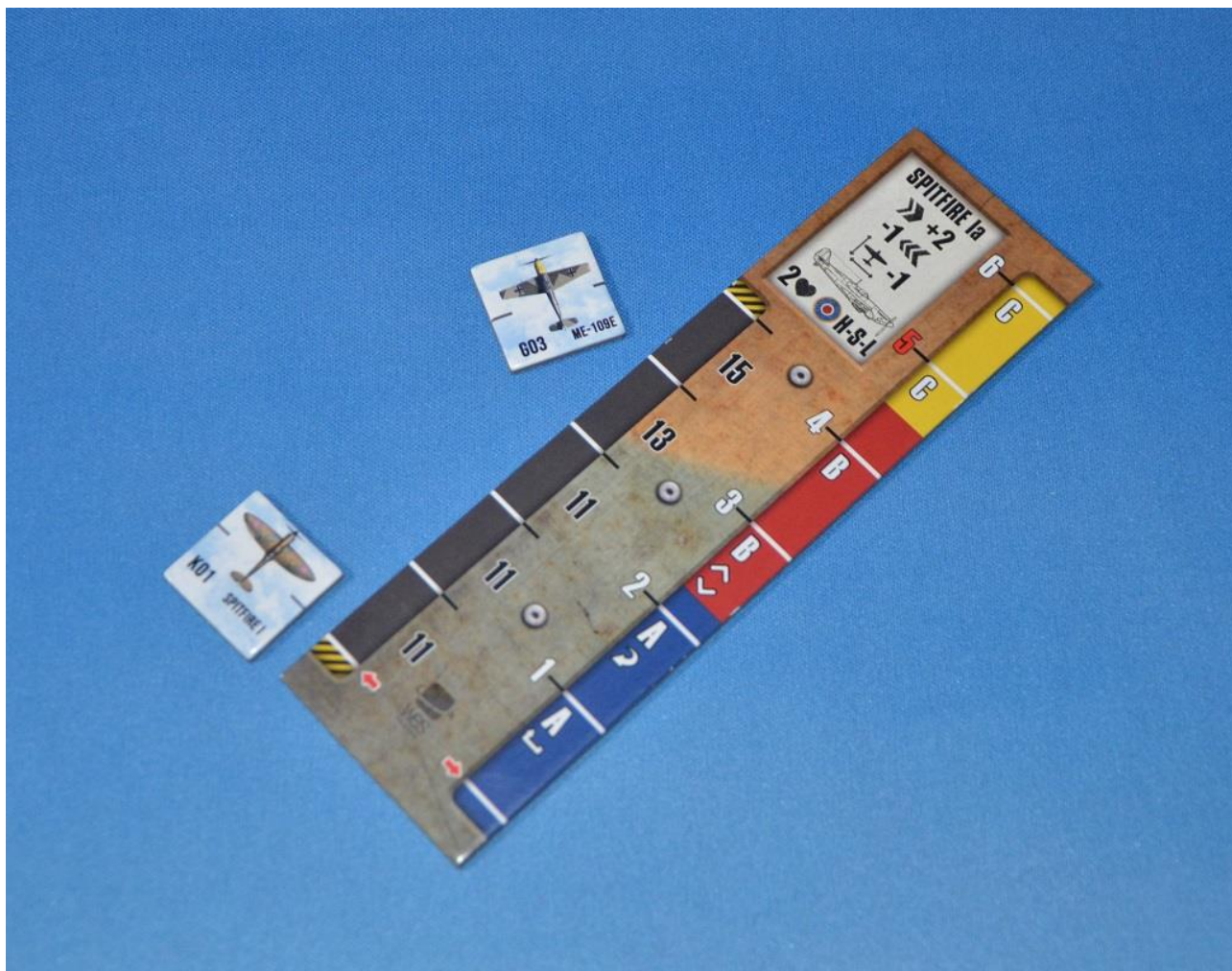


Foto 8 – Esempio di calcolo dei tiri in base alla distanza del bersaglio.

Il pilota che vede un bersaglio nel suo raggio di tiro (e alla stessa quota) può sparare per cercare di danneggiarlo o distruggerlo: di nuovo dovremo utilizzare il nostro Listello, guardando però l'altro lato. Vediamo allora, con l'aiuto della Foto 8, come si calcolano i tiri: per prima cosa dobbiamo verificare che il bersaglio sia nel raggio d'azione dei nostri cannoni, perciò piazziamo il lato sinistro del Listello accanto all'aereo (con le barrette affiancate, come al solito).

Poi guardiamo se il bersaglio è entro la striscia "nera" (come nell'esempio) e leggiamo il numero accanto al counter (nel nostro caso è un "11" perché un angolo del segnalino rientra in quella fascia). Infine prendiamo in conto eventuali "modifieri" (in base all'angolo di tiro e alle dimensioni del bersaglio) per ottenere un valore finale che indica la soglia minima che si deve ottenere, lanciando 1 D20, per colpire il bersaglio.

Se il colpo va a segno il bersaglio può essere distrutto (per esempio un carro armato attaccato al suolo) o danneggiato (di solito nei duelli fra aerei, dove quello colpito, viene girato sul lato con il... fumo e le sue performances si riducono).



Foto 9 – Attacco ad un convoglio di veicolo corazzati. Per questo scenario abbiamo utilizzato il neoprene con la foto di un terreno coltivato.

Alcune regole alternative di **Pocket Air War: Definitive Edition** fanno pescare delle tessere “danno” in base alle quali un velivolo può avere comportamenti “strani” per i danni alle parti meccaniche vitali: vi consigliamo però di applicare queste regole “avanzate” solo dopo aver giocato parecchie volte con quelle di base.

In alcuni scenari (ed in particolare per quelli nel Pacifico) entrano in gioco anche attacchi ai convogli navali o alle singole navi: in questo caso gli aerei possono essere muniti di siluri, che verranno sganciati (sempre e solo a bassa quota) in direzione delle navi, ma che avranno bisogno di qualche turno per arrivare al bersaglio... sempre se quest’ultimo non sia riuscito a scorgerli in tempo e a manovrare per tentare di schivarli.

Se poi volete riprodurre anche gli attacchi kamikaze dei giapponesi, beh, è possibile anche questo: basta terminare il proprio movimento sovrapponendosi ad un bersaglio alla stessa quota e.... boooooom!!!

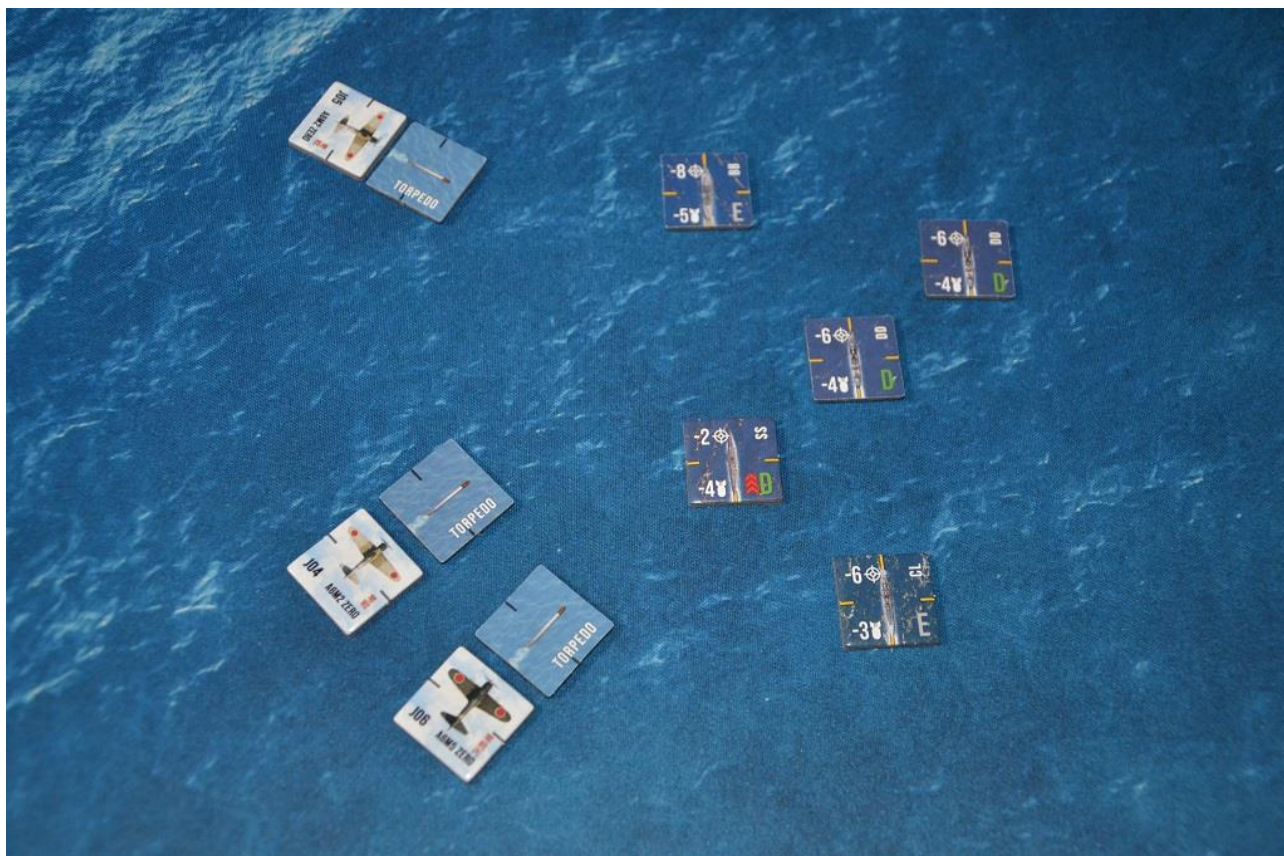


Foto 10 – Aerosiluranti in azione nel Pacifico che hanno appena sganciato le loro armi. Abbiamo utilizzato in questo caso il neoprene con la foto del mare.

Inutile aggiungere che fra gli aerei forniti nella scatola di **Pocket Air War: Definitive Edition** ci sono anche i bombardieri e che è possibile quindi eseguire delle missioni di questo tipo caricando vari tipi di bombe. Così come è presente anche l'artiglieria "Antiaereo" che può utilizzare diverse tattiche per cercare di abbattere i nemici o impedire loro l'ingresso nelle aree protette.

Ci sono anche le regole per utilizzare le mitragliatrici aggiuntive su alcuni caccia, ma soprattutto sui bombardieri, in modo da riprodurre i massicci bombardamenti alleati con le "Fortezze volanti" in formazioni massicce che si proteggono a vicenda.

Si possono perfino eseguire della "Campagne" complete, cosa che però noi non abbiamo fatto, limitandoci (???) a decine di combattimenti fra aerei, bombardamenti a terra, attacchi alle flotte, ecc.

Le condizioni di vittoria ovviamente variano a seconda del tipo di scenario scelto ma, in generale, uno dei due giocatori per vincere deve abbattere un certo numero di aerei nemici o distruggere gli obiettivi indicati dalla missione.

Qualche considerazione

Pocket Air War: Definitive Edition non è un gioco difficile e non è necessario essere esperti wargamer per poterlo utilizzare al meglio: è sufficiente leggere una prima volta le regole di base, trascurando tutti i paragrafi con la scritta "Optional", per mettersi subito al lavoro. Noi lo abbiamo insegnato a dei bambini di 12-13 anni e loro hanno risposto in maniera fantastica fin dalla prima partita, una volta compreso il meccanismo che regola i movimenti e i tiri.

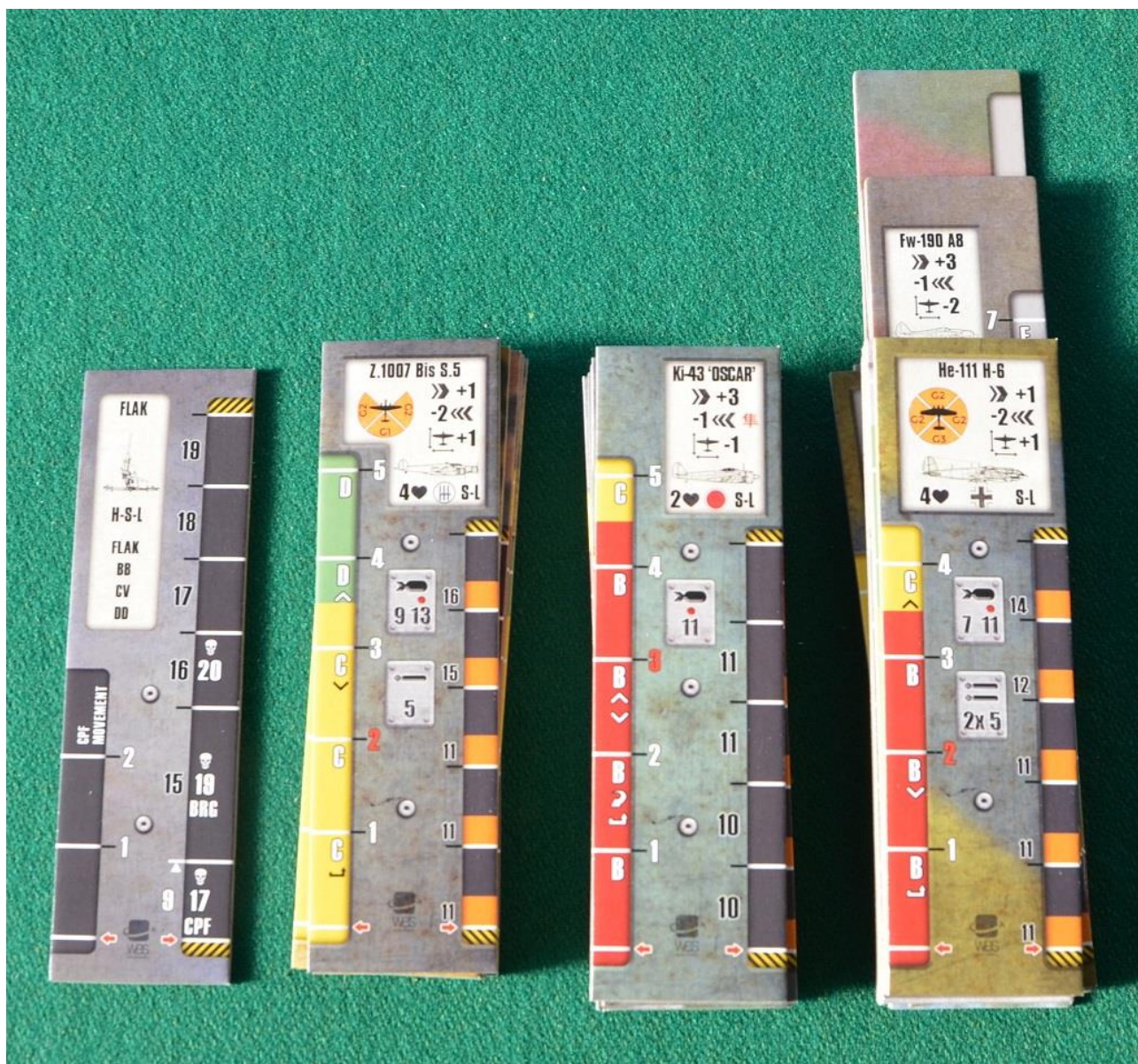


Foto 11 – I Cruscotti (Listelli) per gli aerei dell'Asse.

Vi consigliamo di partire con un combattimento fra due aerei della stessa “qualità” (cioè con un punteggio molto simile) provando a muoverli e a manovrare senza preoccuparsi troppo del risultato: quando l'utilizzo dei “Listelli” non avrà più segreti potrete passare a scenari un po' più complessi, magari con 2-3 aerei per fazione.

Provate poi ad eseguire qualche missione di attacchi al suolo, contro bersagli fissi (radar, aeroporti, truppe nemiche, ecc.) e mobili (veicoli, convogli, navi, ecc.), dopodiché sarete perfettamente in grado di creare da soli i vostri scenari, utilizzando le apposite tabelle del regolamento.

La cosa più importante è capire rapidamente come utilizzare al meglio l'Energia, un sistema abbastanza innovativo di questo gioco che può creare inizialmente qualche dubbio: bisogna dunque imparare a perdere o a guadagnare cilindretti gialli sfruttando le caratteristiche dell'aereo e le manovre in cielo.

Poi sarà sufficiente ricordare che ogni cilindretto ancora disponibile fa muovere l'aereo di uno step (Barretta) e che se un velivolo inizia il suo turno con “0” Energia è destinato quasi sempre a schiantarsi al suolo, quindi ... occhio.

Esistono sul “mercato” simulazioni di combattimenti aerei più realistiche, ma proprio per questo pensate solo per gli... addetti ai lavori, pronti a studiare per ore i regolamenti e tutte le sottigliezze messe in atto dagli autori: **Pocket Air War: Definitive Edition** è destinato invece ad un pubblico molto più ampio e bastano un paio di partite per poterlo sfruttare al meglio.

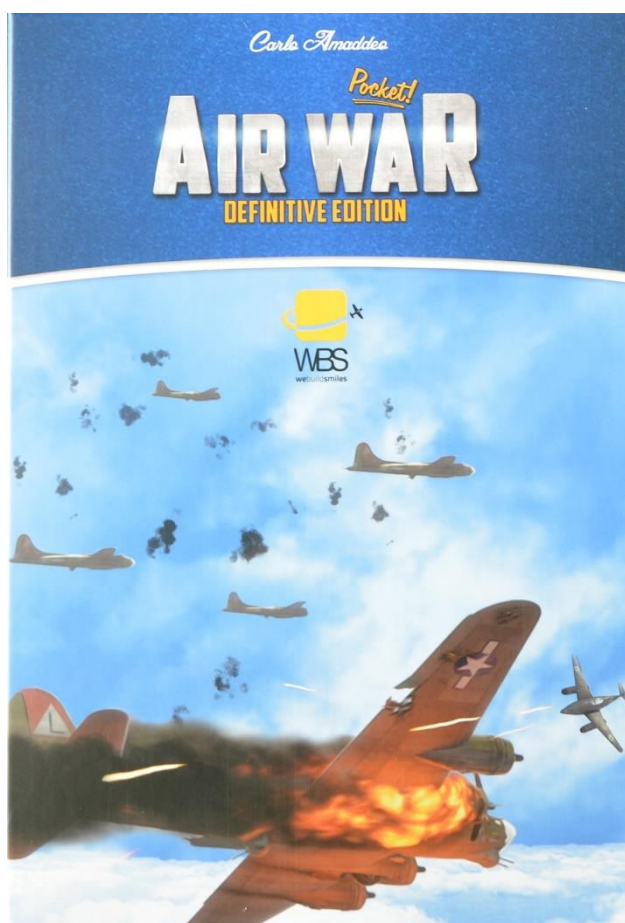


Foto 12 – La scatola del gioco.

Lo abbiamo proposto a diversi tipi di giocatori e proprio i wargamers lo hanno un po’ sottovalutato, considerandolo, appunto, troppo semplice: gli altri invece lo hanno apprezzato sia per l’ambientazione (“i piloti dei caccia” nell’immaginario della gente continuano ad essere considerati gli eredi dei “cavalieri medievali”) che per la facilità di apprendimento.

Commento finale

A noi **Pocket Air War: Definitive Edition** è piaciuto fin dalle prime prove: certamente servono un paio di partite per riuscire a comprendere tutti i “trucchi” per il miglior utilizzo dei “Listelli” e per tradurli in mosse inaspettate che sbilancino l’avversario. Poi basta pensare solo a divertirsi attaccando gli avversari e cercando di mettersi “in coda” per dei tiri più efficaci

La cosa su cui bisognerà insistere maggiormente, durante la spiegazione delle regole ai neofiti, è l’utilizzo corretto dei cilindretti “Energia” e i rischi che ne conseguono se ne sprechiamo troppa in un turno.

Tutto il resto è veramente intuitivo e ci sentiamo di consigliare questo gioco a chiunque abbia un po’ di interesse per i combattimenti nel cielo.

Come spesso accade, anche per **Pocket Air War: Definitive Edition** abbiamo trovato utile, per spiegare il gioco e per avere un pro-memoria semplificato, creare delle tabelle “Sommario” che, se interessati potrete trovare sul sito Big Cream a [questo link](#). Buon volo! Ne troverete anche una con tutte le funzioni nella stessa pagina.



Foto 13 – Il tabellone in neoprene che ha ottenuto i maggiori apprezzamenti è quello che mostra un angolo di territorio coltivato.

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