

# Serie "Down in Flames"

di Pietro Cremona

**N**on sono mai stato un grande fan dei giochi di combattimento aerei, nonostante abbia alcuni titoli di un certo "peso" nella mia collezione (alcuni dei quali, purtroppo, mai usati!) tuttavia mi sono abbastanza sbizzarrito con i più semplici, in particolare sulla Prima Guerra Mondiale, da **Richthofen's War** (Avalon Hill) a **Blue Max** (GDW, dove facevo da "spalla" a mio figlio Renato durante i Campionati Italiani) o a **Wings of War** (Nexus): roba molto semplice, ma divertente.

Quando nel 1993 fu pubblicato il gioco **Rise of the Luftwaffe** (GMT Games) lo acquistai più per la stima verso la casa editrice che per vero entusiasmo, anche perché non utilizzava né mappe né pedine, ma esclusivamente delle carte e qualche marcatore. Memore però di avere avuto lo stesso "sentimento" anche 10 anni prima (all'uscita di **Up Front** della Avalon Hill) decisi comunque di provarlo il prima possibile, ma rimasi abbastanza deluso dai "dog fights" (come chiamano gli americani i duelli di aerei), così finì per parecchi mesi nel "limbo". Poi con Roberto Bulgarelli (infaticabile partner di mille battaglie) decidemmo di provare un paio di "campagne" e le cose cambiarono decisamente, sicché alla fine ci comprammo tutte le scatole pubblicate da GMT che sono l'oggetto di questo articolo.

La prima cosa da fare, dopo aver aperto la scatola ed esaminato i componenti, è provare

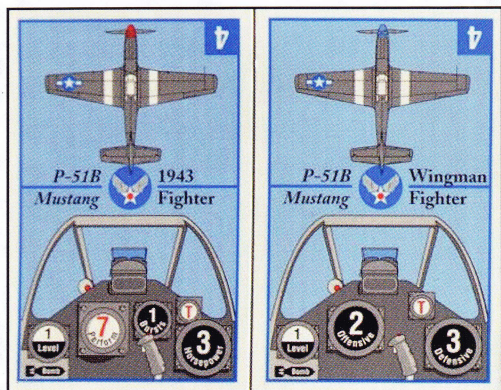
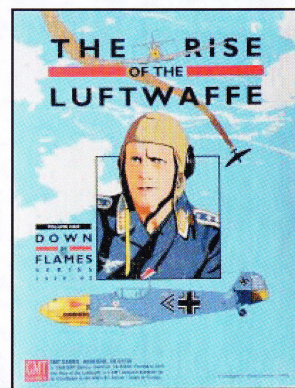
un combattimento: ogni giocatore riceve un paio di "Elementi" ovvero una coppia di aerei da combattimento (Caccia) utilizzati da un pilota (o un Leader come quello che vedete sulla sinistra della foto in basso) e dal suo compagno d'ala (o Wingman: alla sua destra nella foto). Le caratteristiche del leader sono:

1. capacità di subire danni (il numero in alto a destra, 4 nel nostro esempio);
2. "Performance", cioè il numero di carte che il giocatore può tenere in mano (che, nel nostro caso è un "7": numero rosso sul quadrante dell'aereo);
3. Potenza (Horsepower): un numero bianco su tondo nero, a destra del quadrante (indica le carte che è possibile pescare a fine turno: 3 nel nostro esempio);
4. Fuoco (Burst): indica le raffiche che può sparare l'aereo quando combatte col nemico (numero bianco su tondo nero al centro del quadrante: 1 nel nostro caso);
5. Altre caratteristiche: inutile tediarsi con una lunga lista.

Il Wingman ha solo due caratteristiche:

1. il numero delle carte che pesca prima di un attacco (Offensive: 2 nel nostro caso);
2. il numero di carte che pesca se è attaccato (Defensive: 3 nel nostro caso).

Per giocare a **Down in Flames** si utilizza un mazzo di carte "Azione" (e vedete tutti i tipi del gioco "base" nella foto qui sotto): il



numero di carte che ogni leader può avere è indicato dalla sua Performance e, al suo turno, il pilota deve giocare una per cercare di migliorare la sua posizione nei confronti del nemico, per sfuggirgli, se si trova sotto attacco, o per sparare.

Ogni carta "Azione" ha due riquadri (in basso): uno da utilizzare quando si ha l'iniziativa (Attack) e l'altro per difendersi da un attacco nemico (Response). Il colore della carta indica quando si tratta di un'azione d'attacco (rosso) o di manovra (blu): quelle bianche sono un ibrido.

Le due squadriglie iniziano il combattimento dopo essere state posizionate sul tavolo e possono scegliere (segretamente) l'altezza iniziale che varia fra: Media (non servono segnalini), Alta (segnalino "High"), Molto Alta ("Very High"), Bassa ("Low") o Molto Bassa ("Very Low"). Si può combattere solo se gli aerei bersaglio sono alla stessa quota.

La sequenza di gioco è:

1. Attacco del Wingman: il giocatore pesca dal mazzo X carte Azione (con X=valore Offence) e con quelle cerca di manovrare (per portare il suo Leader in una posizione migliore) o sparare (al leader nemico o al suo Wingman).
2. Cambiare altezza: l'Elemento di turno può salire di un livello (scartando una carta Azione dalla mano) o scendere di un livello

(pescando una carta Azione dal mazzo); Il nemico può seguirlo se si trova in coda o di fianco.

3. Attacco del Leader: il giocatore usa le sue carte per migliorare la sua posizione rispetto al nemico (Leader o Wingman) e poi sparare con maggiore efficacia. Date un'occhiata alle due carte di destra nella foto delle carte "Azione" e vedrete che sul lato sinistro c'è un numero chiamato "burst" (raffica): normalmente un Caccia spara al nemico con il suo valore "Burst" di base, ma può aumentarlo sparando al fianco del nemico (+1 burst) o se gli è in coda (+3 burst): per arrivarci userà le carte Maneuvering (azione Attack), Scissors (azione Attack), ecc. Il nemico può neutralizzare queste manovre con altre carte: per esempio giocando "Tight Turn" (azione Response) per "parare" un Maneuvering, ma l'attaccante può neutralizzare la difesa con un'altra carta (ad esempio un altro Tight Turn per neutralizzare quello del difensore) e così di seguito. Quando uno dei due non può (o non vuole) più giocare carte si esegue l'eventuale attacco e si determinano i danni: se si supera il numero in alto a sinistra l'aereo viene danneggiato e si gira la carta sull'altro lato, dove le caratteristiche sono ovviamente peggiori. Se anche il numero del retro viene raggiunto o superato l'aereo viene definitivamente abbattuto.

4. Scarto e Ripristino: il giocatore può scartare quante carte vuole dalla sua mano e poi ne pesca dal mazzo un numero pari al valore del suo Horsepower.

Nella foto qui a sinistra vedete un esempio di attacco tedesco a due elementi inglesi: notate che il Leader tedesco in basso attacca il nemico di fianco e quindi può usare la carta "In my sight" da 2 burst. Se viene abbattuto il Leader il suo Wingman ne prende il posto: si scarta l'aereo con la scritta "Wingman" e si sostituisce con quello del Leader (mantenendo su di esso eventuali danni subiti): per questo motivo solitamente i combattimenti iniziano attaccando e cercando di danneggiare seriamente i Wingman prima di dedicarsi ai leader.

Al termine di ogni Dogfight si verificano i danni subiti da ogni squadriglia e si assegnano i Punti Vittoria (PV) in base agli

### Esempio di combattimento



aerei abbattuti (5 PV) o danneggiati (2 PV): chi ottiene il punteggio più alto vince. Le cose cambiano quando si inizia una "Campagna", che solitamente consiste nell'inviare una squadriglia di Bombardieri ad attaccare un bersaglio ben definito, facendoli quasi sempre scortare da uno o più Elementi di caccia.

Come potete vedere nell'immagine a destra, ogni campagna permette di scegliere una serie di Missioni verso diversi Bersagli (i cerchi numerati sulla mappa) ed ognuno di essi presenta più o meno difficoltà a seconda della lontananza dall'area di partenza dei bombardieri.

La sequenza di una Missione è ben diversa dal dogfight:

1. Per prima cosa si pesca una carta Azione per determinare l'obiettivo.
2. Poi i giocatori scelgono (segretamente) due "risorse" (contraerea, caccia extra, meteo negativo, ecc.) fra quelle offerte nella casella "OPTIONS". Se lo scenario lo richiede vengono anche presi a caso dei segnalini Pilota (per i caccia) o Equipaggio (per i bombardieri) che assegnano dei bonus alla loro squadra.
3. In base all'obiettivo sorteggiato ci sarà un certo numero di turni di avvicinamento, durante i quali i bombardieri voleranno in formazione e potranno essere attaccati dai caccia nemici, difendendosi con le mitragliatrici di bordo e/o facendosi aiutare dai propri caccia di scorta.
4. Arrivati nell'area del bersaglio ci saranno tre turni "difficili" per i bombardieri, mentre i caccia dovranno decidere se sganciarsi (per tornare ad attaccare o proteggere i bombardieri nel viaggio di ritorno) oppure proseguire, rischiando di essere colpiti anche dalla propria contraerea. Nel primo turno (Ingresso) i bombardieri vengono attaccati dalla contraerea (se prevista nella scheda del bersaglio); nel secondo, se sopravvivono, possono

### THE RISE OF THE ARMY GROUP NORTH

Hitler launched Operation Barbarossa, the invasion of the Soviet Union, on June 22, 1941. The invasion was divided into three forces: Army Groups North, Center, and South. Army Group North's goal was the capture of Leningrad. Army Group Center was to capture Moscow, and Group South was to capture the Caucasus.

### THE RISE OF THE BATTLE OF BRITAIN

The German air assault against Britain was intended to eliminate the RAF (Royal Air Force) as an effective fighting force. Once Germany had air superiority, Operation Sealion, the actual invasion of Great Britain would begin. The battle went through three distinct phases. From early July 1940 to early August 1940, the Luftwaffe concentrated on attacking the RAF's radar stations and airfields. From late August to early September 1940, the Luftwaffe concentrated on attacking the RAF's fighters. From early September 1940 to the end of the battle, the Luftwaffe concentrated on attacking the British coast and shipping lanes.

### THE RISE OF THE LUFTWAFFE

On September 1, 1939, Germany introduced the world to the concept of fast-paced, mobile warfare, or Blitzkrieg. On that day, five German armies, the 3rd, 4th, 8th, 10th, and 14th, roved across Poland's borders, shattering the slow-moving Polish infantry. During this time, the Luftwaffe concentrated on the destruction of Polish troops, airfields, and railways. Great Britain and France declared war on Germany on September 3. The concentration on the destruction of Polish troops, airfields, and railways, and nullified any plans to send reinforcements to Poland. On September 17, Poland was invaded from the east by the Soviet Union. Although the government fled on September 18, the military forces of Poland continued to fight in and around Warsaw. The war ended on September 28, 1939.

**CAMPAIGN SEQUENCE OF PLAY**

- Draw Action Card to Determine Target
- Each Player Secretly Selects One Option
- Players Reveal Options Selected
- Conduct Mission
- Determine Victory Points
- Determine Air Group Performance at the End of the Campaign

**GERMAN OPTIONS**

1. Blitzkrieg, BF-110C
2. Blitzkrieg, BF-109E
3. Flak Guns
4. BF-110C

**POLISH OPTIONS**

1. P-11c
2. Sneak Attack, P-11c, P-11c (Skalski)
3. No Sneak, P-11c, P-11c
4. Sneak Attack, P-11c

**MISSION TARGETS**

Action Card	Early Sep	Late Sep
Air Pilot & Half Loop	12	9
Barrel Roll	5	11
In My Sights (1B)	2	9
In My Sights (2B)	3	8
In My Sights (3B)	4	7
Maneuvering	7	12
Out of the Sun	9	6

**8 Target-Bound • 7 Home-Bound**

Target-Bound, Over Target, and Home-Bound Game Turn Track				
1	2	3	4	5
Ingress	Bomb	Egress		
0	7	0	0	10

Air Group Performance		
German VP	Polish VP	Net VP
101+	Extraordinary	11+
81 to 100	Outstanding	8 to 10
61 to 80	Good	4 to 7
41 to 60	Historical	2 to 3
26 to 40	Poor	1 to 1
11 to 25	Miserable	0

sganciare le loro bombe su bersaglio; nel terzo (Uscita) vengono ancora una volta presi di mira dalla contraerea.

5. Infine c'è il viaggio di ritorno alla base di partenza, sempre sotto attacco dei caccia nemici e con la scorta di quelli amici.

Anche nel caso delle missioni la partita termina conteggiando i PV, ma oltre agli aerei abbattuti qui si tiene conto dei colpi a segno sul bersaglio, dei bombardieri rientrati danneggiati alla base, ecc.

Naturalmente con l'uscita dei nuovi moduli anche le Campagne e le Missioni si sono diversificate, il numero degli aerei si è fatto sempre più ampio e sono state introdotte nuove regole specifiche (per esempio le missioni suicide dei Kamikaze

**Alcune delle schede "Campagna" del gioco Rise of the Luftwaffe**

**Target Sheet for EIGHTH AIR FORCE**

TOP SECRET Airfield Military Target	
Untouched (0 VP) 0-2 Damage Points	Damaged (3 VP) 3-4 Damage Points
Cratered (6 VP) 5-7 Damage Points	Out of Operation (10 VP) 8+ Damage Points

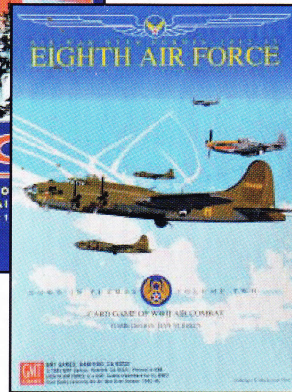
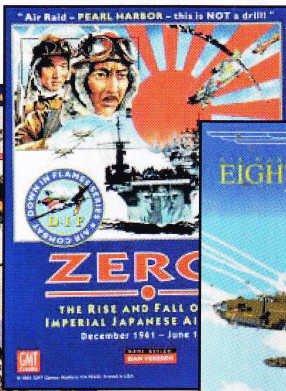
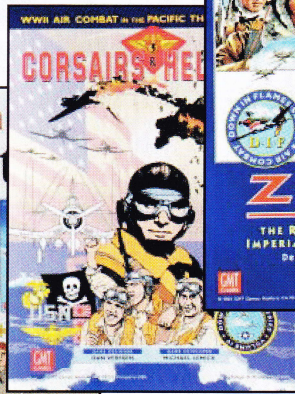
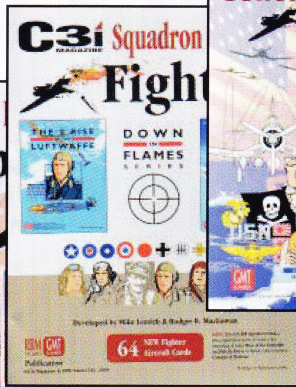
**TOP SECRET Ground Forces Military Target**

TOP SECRET Ground Forces Military Target	
Untouched (0 VP) 0-1 Damage Points	Reduced (1 VP) 2-3 Damage Points
Disrupted (3 VP) 4-5 Damage Points	Shattered (5 VP) 6+ Damage Points

Area	Target	Damage Points	Miss	Hit	Direct	Vital
1	3		0	1	2	3

**Esempio di "Bersaglio" di una missione: a sinistra si deve bombardare un aeroporto, mentre a destra vediamo un attacco su una colonna di carri armati nemici**

17



giapponesi) sicché oggi i giocatori possono riprodurre praticamente qualsiasi tipo di missione aerea effettuata durante l'intera seconda guerra mondiale. Dan Verssen (l'ideatore della serie) ha continuato a produrre in seguito altri giochi con questo sistema che però non troverete nella lista che segue, dedicata solo a quelli pubblicati da GMT Games e dalla rivista C3i.

- **Rise of the Luftwaffe** (1993): è il primo "volume" della serie e contiene il mazzo di carte Azione, aerei tedeschi, britannici, americani, polacchi, ecc.
- Malta Under Siege (1994): l'attacco a Malta prima dell'invasione, con i caccia italiani Sietta e Freccia e i bombardieri Sparviero (da C3i n°3).
- Winter War (1995): I Sovietici invadono la Finlandia (da C3i n°5).
- Guerra Civil Espanola 1936-1939 (1995): una campagna fra Nazionalisti e Repubblicani (dalla rivista spagnola Alea n°22).
- **Eight Air Force** (1995) è il secondo volume della serie e oltre a nuovi aerei alleati e tedeschi include anche 4 nuove carte azione "Full Throttle" (bianche).
- Malta 1942 – Operation Pedestal (1999): introduce alcuni nuovi aerei italiani (da C3i n°10).
- The Flying Tigers (1999): incontriamo i primi aerei giapponesi, attaccati dalle forze "cinesi" delle Tigri Volanti, con aerei e piloti americani "travestiti" (da C3i n°10).
- Kuban Bridgehead 1943 (2000): ci sono nuovi caccia e bombardieri sovietici, impegnati nella difesa della penisola di Taman, in Russia (da C3i n°11).

- Arab-Israeli War 1948-49 (2000): aerei della prima guerra arabo-israeliana, avvenuta al termine del conflitto mondiale (da C3i n°12).
- **Zero** (2001): il terzo volume della serie sposta i combattimenti e le campagne nel Pacifico, soprattutto fra USAF e Giapponesi.
- Khalkin Gol 1939

(2001): è una campagna sull'incidente di Nomonhan nell'ambito della guerra sovietico-giapponese, con nuovi aerei sovietici (da Vae Victis n°41).

- Netherland East Indies/Java (2002): due campagne nel Pacifico con alcuni aerei olandesi (da C3i n° 14).
- Twilight of the Luftwaffe (2003): con tutti i caccia di ultima generazione sfornati dalle industrie belliche subito prima della fine delle ostilità (da C3i n°15).
- **Corsairs & Hellcats** (2003): quarto e ultimo volume pubblicato da GMT, sempre ambientato nel Pacifico e con numerosi nuovi aerei giapponesi e americani.
- Air Umbrella over Dunkirk (2005): mentre a terra gli Alleati cercavano di fuggire via mare in cielo tedeschi e britannici si affrontavano... con qualche nuovo aereo (da C3i n°17)
- Struggle for Aleutians e Dutch Harbor (2005): nuovi aerei americani, britannici e giapponesi (da C3i n°16).
- **Squadron Pack 1: Fighters** (2005) – Espansione GMT con 64 nuovi aerei, fra i quali 10 italiani, oltre a francesi, greci, rumeni, australiani, ecc.
- Poland 1939 revisited (2006): corregge la campagna originale con aerei polacchi e tedeschi aggiornati (da C3i 18).
- **Squadron Pack 2: Bombers** (2007) – Espansione GMT con altri 66 nuovi aerei, con pattugliatori e bombardieri, inclusi 9 italiani.

Naturalmente esistono anche decine di scenari, apparsi in varie riviste, che aggiungono qualche pilota o modifiche alle campagne, ma non credo valga la pena di aggiungere altre righe.