

1943 1945

Seconda Guerra Mondiale: gli Alleati sbarcano in Italia



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 27/09/2024. 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

Verso la fine del 1942 gli Alleati decisero di liberare il Nord Africa per minacciare l'Italia, ritenuta (a ragione) il punto debole dell'Asse. Così fra l'8 e il 16 Novembre venne eseguita l'Operazione Torch che vide per la prima volta le truppe americane impegnate direttamente nel Mediterraneo con l'obiettivo di controllare inizialmente Marocco e Algeria per poi sbarcare in Italia.

Le forze navali francesi (che in teoria avrebbero dovuto opporsi allo sbarco essendo parte dell'accordo di Vichy) lasciarono campo libero agli alleati e Torch fu dunque un successo: a questo punto gli americani si diressero da Ovest verso la Tunisia, mentre i Britannici, che stavano respingendo le forze italo tedesche in Libia, facevano lo stesso da Est.

Per gli americani non fu una... passeggiata e subirono cocenti sconfitte e pesanti perdite a Sidi Bou Zid e soprattutto al passo di Kasserine, ma l'enorme sproporzione di forze alla fine ebbe la meglio e le forze dell'Asse furono circondate in Tunisia e quelle che non riuscirono ad evacuare in tempo furono costrette alla resa il 13 maggio 1943.



Foto 1 – Rinforzi americani sbarcano sulle coste della Sicilia a seguito dell'Operazione Husky.

Da qui, con la successiva Operazione Husky, gli alleati sbarcarono in Sicilia e iniziarono l'occupazione armata del suolo italiano.

Presentazione del gioco

Ma facciamo un passo indietro e torniamo al momento in cui le truppe britanniche e americane si prepararono ad attaccare la Tunisia, perché è proprio a questo punto della storia che interviene [1943](#) [1945](#) (che come sottotitolo ha "The soft Underbelly", ovvero il "ventre molle" dell'Asse): esso ci

permette di riprodurre l'intera Campagna di liberazione del Nord Africa e dell'Italia in poco più di 60 minuti.

Edito dall'italiana *Dissimula* e dedicato a 1-2 giocatori di 14 anni o più, possiamo considerare **1943 1945** è un vero e proprio... "ponte" fra il wargame classico e i giochi di strategia, quindi riteniamo che possa interessare non solo gli appassionati di simulazioni storiche, ma anche chi ama i giochi di strategia o i boardgames un po' più complessi.

Provate a seguirci nella nostra recensione e vi farete da soli un'idea più precisa.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di 1943 1945.

La scatola di **1943 1945** contiene una mappa dell'Italia e del Nord Africa (in formato A3) montata su cartone, alcune placchette (che vedremo più avanti in dettaglio), una trentina di tessere (counters) con le unità corazzate e aeronavali delle due fazioni, una quarantina di cubetti colorati (a rappresentare le unità di fanteria), 8 dadi e varie pedine o segnalini il cui uso verrà spiegato in seguito.

Materiali davvero di buona qualità a un prezzo d'acquisto molto competitivo: se avete un minimo interesse in questo periodo della storia italiana questo ci sembra un acquisto più che valido. E se non vi interessa la storia... avrete comunque un gioco per due che invece di usare una scacchiera o un tabellone della Terra di Mezzo ha come base la penisola italiana.

Il regolamento, a colori, è di sole 10 pagine (formato A5), in italiano e inglese, con disegni, foto ed esempi per meglio chiarire le diverse regole.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Le forze iniziali dei due giocatori sono pronte e schierate.

Dopo aver aperto la mappa di **1943 1945** che, come vedete dalla foto, è a zone, il giocatore Alleato deve schierare le unità americane nelle due aree ad Ovest della Tunisia, mentre il Britannico le colloca in quella di Sud Est: ognuno mette in campo, per ogni area, quattro cubetti azzurri (Fanteria), un segnalino “Corazzato” e un “Aereo”.

Il giocatore dell’Asse controlla ancora la parte Sud della Tunisia (due cubetti neri e un segnalino Carro Armato) e la zona di Tunisi: qui vedete una barretta di legno nero che rappresenta le fortificazioni per la difesa di Tunisi, dove si trovano tre unità di Fanteria, un Corazzato e un Aereo.

Le altre unità terrestri dell’Asse vengono posizionate sulla parte peninsulare dell’Italia, a protezione delle aree “Obiettivo” (sui quali è stampata una stella).

Infine ci sono le flotte: una Britannica e una Americana per gli Alleati (girate però sul lato “non operativo” e quindi non utilizzabili nel primo turno), una italiana e un “branco” di sommergibili U-Boot tedeschi per l’Asse.

Tutto è pronto per l’inizio delle operazioni.

Il Gioco



Foto 4 – Tutte le unità Alleate (Stati Uniti e Gran Bretagna).

Ma prima di parlare di manovre e battaglie proviamo a fare conoscenza con i protagonisti dei due schieramenti di **1943 1945**, cominciando dagli Alleati, che vedete nella foto 4 qui sopra. I 24 cubetti azzurri rappresentano, come abbiamo già anticipato, le grandi Unità di Fanteria (Divisioni?) mentre i 16 counters che vedete sotto appartengono ai Corpi Corazzati (con il disegno di un Carro Armato), agli squadroni dell'aviazione (Aereo), alle truppe paracadutiste (in basso a destra), alle Squadre Navali (Flotte) e ai Partigiani italiani (quarta pedina della seconda fila, a destra). Gli 8 gettoni a destra serviranno per gli "Eventi", mentre i due in alto (double face) verranno usati per ricordarci quali aree sono sotto il controllo alleato.

Discorso simile per quanto riguarda le unità dell'Asse.



Foto 5 – Tutte le unità dell’Asse (Italia e Germania).

In questo schieramento però ci sono due differenze: le barrette che vedete in alto a sinistra (Foto 5) rappresentano delle “fortificazioni” che aiutano la difesa durante le battaglie. Inoltre il quarto counter della prima fila (a destra) indica dei reparti di Elite che possono essere di grande aiuto sia in difesa che in attacco. Sotto di lui ci sono gli U-Boat.

Nel primo turno di **1943 1945** le forze alleate sono “forzate” ad attaccare la Tunisia per avere un accesso al porto e una migliore copertura aerea, senza la quale ogni sbarco sulla penisola diventa a rischio. Come abbiamo accennato in precedenza le due flotte alleate non sono disponibili nel primo turno, e questo serve per evitare antistorici... sbarchi di sorpresa sul territorio italiano. In compenso l’Asse ha la sua flotta e i suoi U-Boat già pronti e operativi.

La sequenza di gioco è la seguente:

- (1) determinazione dell’Iniziativa: i giocatori lanciano un dado D6 e chi fa il numero più alto decide quale schieramento agirà per primo;

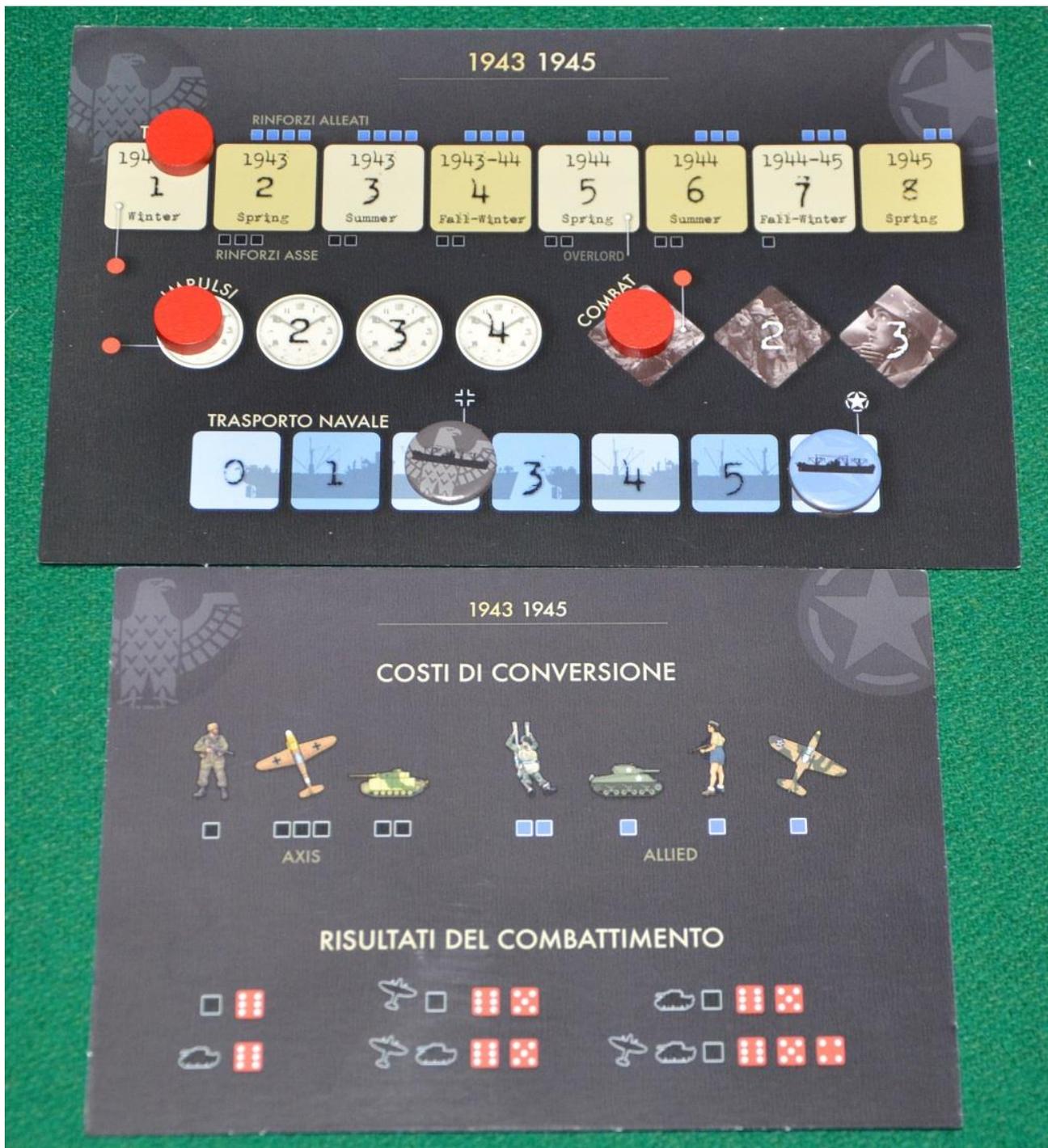


Foto 6 – Le plance da utilizzare per il controllo del gioco. In alto quella dei Turni e degli Impulsi, in basso i costi di acquisto di certe unità e un sommario dei risultati del combattimento.

(2) fase dei rinforzi (dal secondo turno): sulla tabella dei turni (riprodotta qui sopra) sono indicati i “cubetti” che riceveranno i due eserciti: nel turno due, per esempio, gli alleati ne avranno quattro e l’Asse tre. È in questa fase che i giocatori possono trasformare alcuni cubetti in unità: per esempio l’Asse ottiene un Carro al posto di 2 cubetti, gli Alleati un Partigiano per un cubetto, ecc.;

(3) Fase degli impulsi: il primo giocatore muove le sue unità ed esegue eventuali attacchi (primo impulso); l’avversario fa lo stesso (2° impulso), poi tocca di nuovo al primo (3° impulso) e chiude definitivamente il secondo (4° impulso);

(4) Controllo dei rifornimenti (le unità che sono isolate vengono eliminate): a fine turno tutte le unità “ingaggiate” tornano “operative”.

Vediamo anche come funzionano i combattimenti in **1943 1945**, secondo queste “basi”:

- ogni giocatore ha la possibilità di programmare tre attacchi per impulso, utilizzando le apposite “freccette” di colore rosso per indicare da dove parte l’attacco e quale area ha come obiettivo;
- ogni Fanteria fornisce un dado da combattimento (D6) fino a un massimo di quattro, e ogni “6” ottenuto infligge una perdita al nemico;
- se nella stessa area della Fanteria c’è anche un Carro (o un Aereo) il nemico subisce una perdita con un risultato di “5” o “6”;
- se con la fanteria ci sono sia Carro che Aereo l’avversario riceve una perdita ogni “4”, “5” o “6”;
- ogni combattimento dura tre turni consecutivi, il primo dei quali è obbligatorio per entrambi i contendenti.



Foto 7 – L’attacco iniziale degli Alleati.[/caption]

Ma torniamo al nostro attacco iniziale e proviamo a seguire insieme cosa può succedere.

Gli Inglesi attaccano l'area a Sud di Tunisi con quattro dadi e ottengono 2-3-3-5 (un solo colpo a segno, che elimina un cubetto), mentre l'Asse risponde con 5-6, causando due perdite.

L'alleato decide allora di non continuare quell'attacco e di fare un secondo tentativo con le forze americane a sinistra, le quali lanciano 4 dadi ed ottengono 1-2-4-6, quindi infliggono due perdite al nemico che perde il secondo cubetto e, per soddisfare il secondo colpo, fa ritirare il suo carro a Tunisi (ma poteva restare sul posto girando il carro sul retro, a mostrare il lato ingaggiato, che è il secondo metodo per assorbire le perdite).

Il giocatore dell'Asse risponde con un dado (4) che non fa danni. L'Alleato può quindi avanzare con le sue unità di terra (Aereo escluso).

L'attacco su Tunisi è più rischioso, ma l'Alleato decide di farlo per indebolirne la difesa: lancia 4 dadi ed ottiene 2-3-4-6 (infliggendo 2 perdite al nemico che elimina due cubetti): il giocatore dell'Asse si difende a sua volta con quattro dadi (3 fanterie e una trincea) ottenendo 1-2-5-6 (due cubetti alleati eliminati).

Se proseguisse l'attacco Alleato sarebbe molto a rischio perché tirerebbe solo 2 dadi (con 4-5-6) mentre il difensore ne tirerebbe tre (2 per la trincea e 1 per la fanteria), sempre con 4-5-6.

Avendo liberato l'area a Sud di Tunisi nel prossimo turno gli Alleati potranno riportare al massimo gli effettivi dell'esercito in alto (e degli inglesi) e avranno due zone da cui attaccare, mentre gli inglesi, avendo le flotte a disposizione, potrebbero minacciare uno sbarco nella penisola.

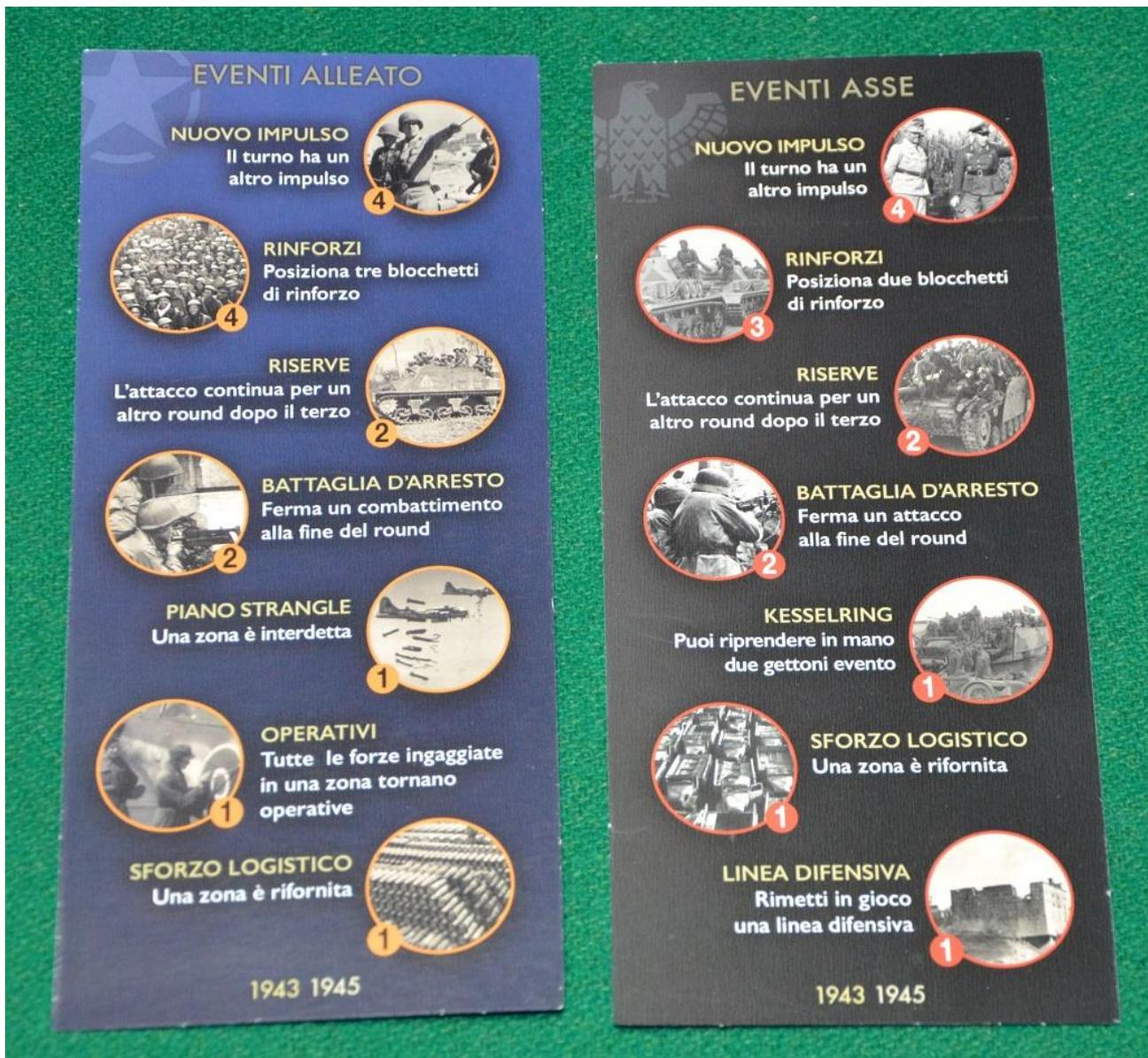


Foto 8 – Le placette degli Eventi: I numeri indicano quante volte può essere sfruttato al massimo ognuno di essi.

A **1943 1945** i due contendenti hanno a disposizione anche 6 gettoni “Evento” a testa (vedere Foto 4-5) che possono utilizzare con l’aiuto delle due placette che vedete riprodotte qui sopra.

Ognuno di questi Eventi permette azioni speciali: per esempio l’Alleato potrebbe utilizzare un impulso extra se non è stato l’ultimo a giocare (evento in alto nella scheda azzurra) oppure interdire una zona al nemico (no movimenti ed attacchi per quell’impulso, come indicato nel quinto Evento a sinistra).

L’asse potrebbe reagire portando due blocchetti di rinforzo (secondo evento) oppure bloccando un combattimento (quarto evento) per impedire all’alleato di conquistare un’area.

Le flotte sono piuttosto importanti perché, se operative, permettono di effettuare dei movimenti navali (2 a turno per l’Asse e 6 per gli Alleati) da usare, per esempio, per rinforzare un’area indebolita da un precedente attacco (come a Tunisi nell’esempio precedente) o per effettuare uno sbarco (solo Alleati).



Foto 9 – Lo sbarco alleato a Salerno.

Per spiegarci meglio utilizziamo un altro esempio: è il primo impulso del turno 3 e gli Alleati, conquistata Tunisi, provano a sbarcare a Salerno, utilizzando entrambe flotte (per trasportare fino a 6 unità, dato che una sola flotta potrebbe portarne solo quattro e il massimo “impilamento” in un’area è di 6 pezzi).

Per prima cosa il difensore può reagire con la sua Flotta ed il suo U-Boot per colpire le flotte che trasportano le truppe da sbarcare: con 5 o 6 causerebbero una perdita (eliminando un cubetto) ma nel nostro esempio ottengono 1-3 e quindi nessun danno. Poi può tentare di causare altri danni utilizzando gli aerei che hanno la zona di sbarco entro il loro “raggio di azione”: anch’essi colpiscono con 5 e 6: l’Asse ne utilizza tre (da Sicilia, Abruzzi e Marche) e causa una perdita al nemico.

Tocca poi alle due flotte alleate bombardare la costa (sempre con 5-6): con un risultato di 3-6 mettono a segno un colpo (eliminando un cubetto nero) e poi danno il via allo sbarco: gli alleati tirano tre dadi col supporto del Carro e dell’Aereo in Sardegna ed ottengono 2 danni, mentre gli avversari causano 1 solo danno e decidono di ritirarsi.



Foto 10 – Il contrattacco dell’Asse su Salerno.

Nel seguente impulso però l’Asse richiama unità da altre zone e lancia un contrattacco massiccio che elimina tutte le unità Alleate, riprendendo il controllo dell’area di Salerno. Questo è importante perché se a fine turno ci sono truppe alleate sul suolo peninsulare l’Italia deve chiedere l’armistizio e le sue italiane (Flotta, Aereo e Carro) vengono eliminate dal gioco.

In **1943 1945** per vincere l’Alleato deve conquistare tutte le aree “Obiettivo” (quelle con una stella), ma si tratta di un compito tutt’altro che agevole. In alternativa può arrivare a Monaco di Baviera e mantenere quell’area occupata (e rifornita) al termine di un qualsiasi turno: se questo non avviene prima della fine dell’ottavo turno (Primavera 1945) a vincere sarà il giocatore che ha più “stelle” sotto il suo controllo.

Un’ultima possibilità (anche questa molto remota) è quella di eliminare dalla mappa tutte le unità dell’avversario: in tal caso la vittoria è immediata.

Qualche considerazione e suggerimento

Data la scala del gioco (ogni turno corrisponde ad una intera stagione) una delle interessanti novità di **1943 1945** è il movimento: le unità di terra infatti possono muovere dove vogliono, purché passino attraverso zone libere da forze nemiche. Anche gli aerei hanno libertà totale di movimento, purché la zona di arrivo sia sotto il controllo amico. Prima di effettuare il vostro impulso fate quindi bene attenzione a “cosa” vi potrebbe servire e “dove”, poi verificate tutte le zone sotto il vostro controllo per prelevare i “pezzi” che vi servono ma senza sguarnire troppo le aree più importanti.

Ricordate che in quelle con un “aeroporto” (simbolo rosso) possono essere impilate due unità aeree, quindi approfittatene quando vorrete mantenere un “ombrello” protettivo (o offensivo) sui territori entro il loro raggio di azione.

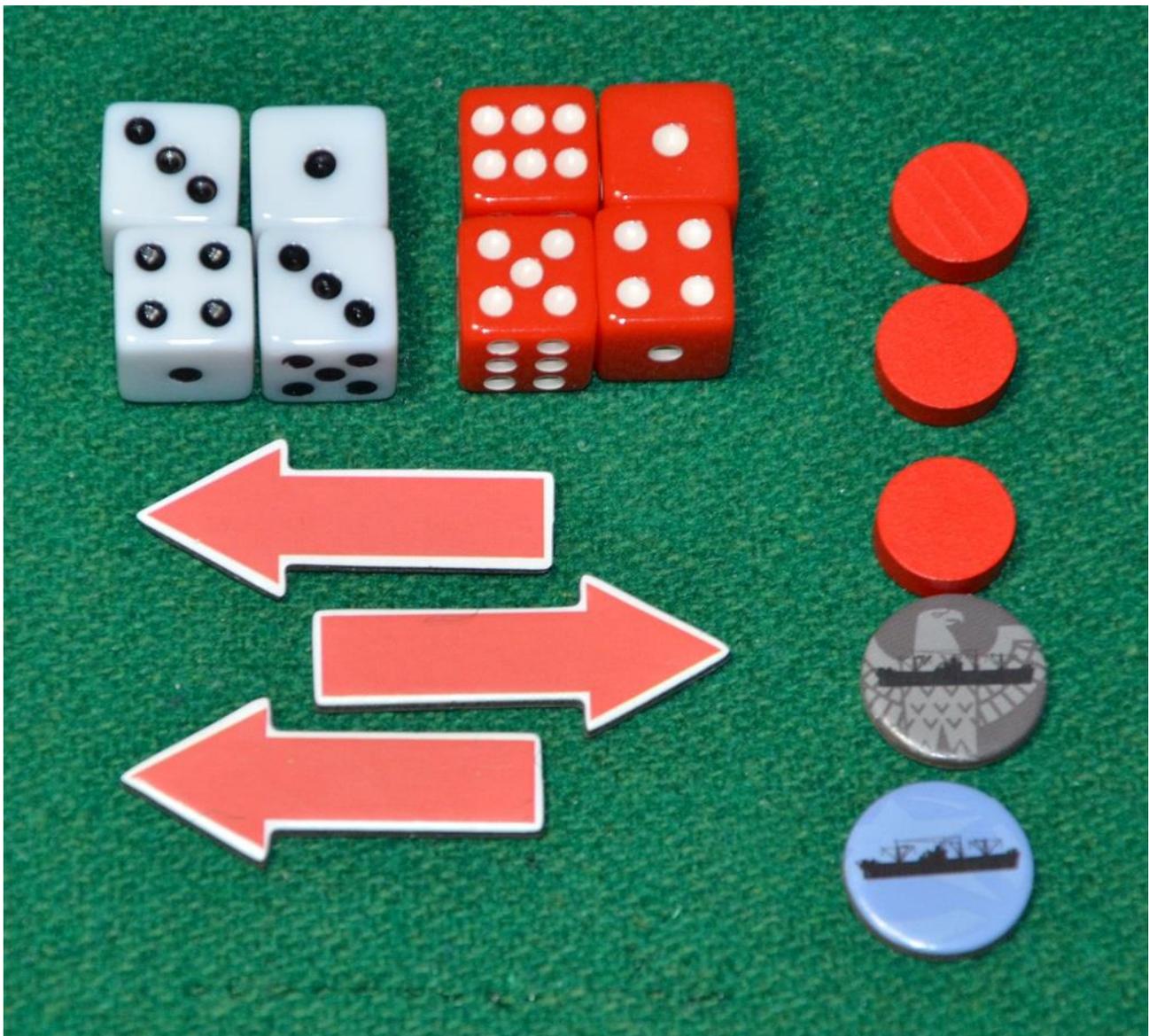


Foto 11 – Dettaglio dei dadi e dei marcatori speciali: le frecce rosse indicano gli attacchi durante gli impulsi, i dischetti servono sulla plancia dei turni e i due gettoni servono ad indicare la quantità di trasporti via nave possibili in un turno.

Il peso dell’attacco è ovviamente tutto sulle spalle degli Alleati, i quali dovrebbero cercare di liberare la Tunisia nei due impulsi del primo turno, senza però “svenarsi” troppo: le truppe di rinforzo sono solo 4 a turno e perdere più di 4 cubetti sarebbe molto rischioso.

La conquista della zona a Sud di Tunisi è quasi automatica nel primo impulso (con la possibilità di effettuare due attacchi contro una guarnigione abbastanza debole), ed è indispensabile conquistarla per attaccare poi Tunisi da due aree separate nel secondo impulso.

Ovviamente il tedesco ha un obiettivo totalmente opposto e deve cercare di restare a Tunisi almeno fino al termine del primo turno, sfruttando possibilmente l’Evento “Battaglia d’arresto” al termine del primo round di combattimento del secondo impulso. Questo evento si può però utilizzare solo

due volte ma, esauriti i due gettoni, si potrà sfruttare l'Evento "Kesselring" per riprenderli in mano e avere così altre due opportunità.

Per l'Alleato è importante mettere "piede" sulla penisola il prima possibile: se infatti al termine di un turno controlla un territorio italiano (Sardegna esclusa) il giocatore dell'Asse perde per sempre la Flotta, il Carro e l'Aereo italiani, ma soprattutto si crea una testa di ponte da cui ripartire per conquistare il resto del territorio. Quindi bisogna che lo sbarco sia programmato in maniera molto puntuale e protetto da un ombrello aereo e dalle flotte: ed è qui che i possono sfruttare al meglio i Paracadutisti.

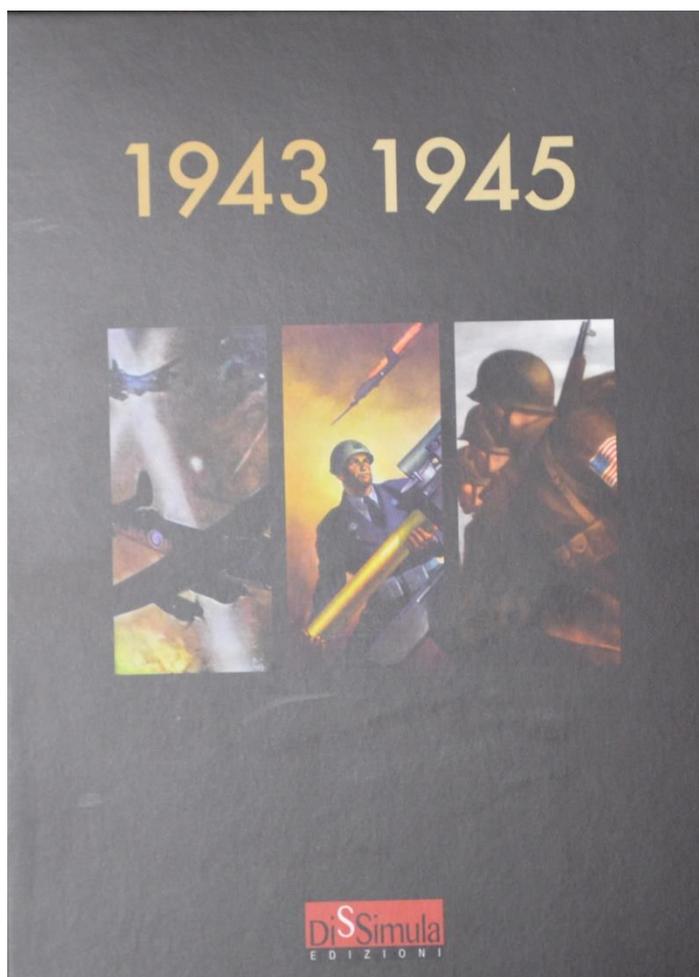


Foto 12 – La scatola di 1943 1945.

L'arma più potente a disposizione degli Alleati in **1943 1945** è la possibilità di effettuare più sbarchi, soprattutto entro il turno 5, quando scatterà l'Operazione "Overlord" (lo sbarco in Normandia) e una flotta e i Parà verranno persi definitivamente per essere trasferiti in Inghilterra: da quel momento diminuiranno anche i rinforzi (da 4 a 3 cubetti a turno) e il trasporto navale (da 6 a 3 unità a turno).

Nelle nostre partite abbiamo spesso rinunciato ad uno sbarco in Sicilia perché il tedesco la difendeva con molte forze e ci sarebbe costato troppi... cubetti: l'alternativa che ha avuto più successo è stata quindi quella di sbarcare in Sardegna nel secondo Turno (quando le flotte tornano operative) e da lì minacciare tutta la costa del Tirreno.

Da qui abbiamo tentato uno sbarco a Salerno (storico) oppure a Genova (meno storico): in entrambi i casi il rischio per il tedesco era quello di veder tagliate fuori dai rifornimenti le sue unità più a

Sud, per cui ha dovuto sempre contrattaccare con molto vigore, lasciando un po' sguarnite altre zone, divenute ovviamente il bersaglio dello sbarco successivo.

Non dimenticate che gli Alleati hanno anche un'unità di Partigiani: nella seconda metà della partita possono essere piazzati nelle montagne del Nord Italia e il loro compito sarà quello di "attirare" unità tedesche, togliendole da zone adiacenti, per indebolire il nemico.

Commento finale

1943 1945 non è un classico wargame ma un gioco di strategia: a noi è piaciuto perché si impara facilmente e la meccanica è piuttosto semplice, adatta a qualsiasi tipo di giocatori. Bastano un paio di partite di prova per rendersi conto di come comportarsi sul campo di battaglia ed evitare i grossolani errori delle prime mosse, quando spesso ci si catapulta a testa bassa contro al nemico senza prima avere formulato un piano strategico.

1943 1945 è stato provato anche con un paio di amici che non hanno mai praticato i wargames e che sono stati "catturati" dal gioco, al punto da chiedere subito una rivincita. E questo significa che... l'obiettivo di Sergio Schiavi è stato raggiunto: divulgare il più possibile i giochi di ambientazione storica.

"Ringrazio Roberto Lega e Roberto Bulgarelli per avere condiviso con me il loro tempo provando 1943 1945 e permettendomi di scrivere questa recensione"

Nel corso dei nostri test abbiamo avuto qualche dubbio e ci siamo dunque rivolti all'autore per i chiarimenti del caso: troverete qui sotto le sue risposte, arrivate a poche ore dalla nostra richiesta, e per questo ci teniamo molto a ringraziarlo nuovamente per la cortesia.

CHIARIMENTI PER 1943-1945

(risposte dell'autore Sergio Schiavi)

Ciao Pietro!

Vado con le risposte:

(1) - Le "barrette" (che noi chiamiamo "trincee") possono essere usate anche IN ATTACCO? Abbiamo compreso il loro valore per aiutare la difesa, ma ci è sembrato un po' "forzato" usarle anche per avere 2 dadi in attacco, quindi non sappiamo cosa fare.

Risposta 1 - no, le fortificazioni possono difendere ma non attaccare

(2) - Se perdo una battaglia e mi resta un aereo nell'area posso farlo

ritirare in una zona adiacente? E se sono il tedesco e perdo Tunisi l'aereo può ritirarsi sulla terraferma (a distanza di raggio, naturalmente)?

Risposta 2 - gli aerei, quando muovono, non usano il righello; lo usano solo per bombardare o appoggiare i combattimenti; quando muovono vanno dove vogliono, ovunque sulla mappa, basta che la zona raggiunta sia rifornita.

Possono ritirarsi immediatamente prima di un combattimento se la loro zona è attaccata e andare ovunque, diventando ingaggiati;

Se si ritirano a combattimento iniziato seguono le regole generali della ritirata. Tieni presente che alla fine di ciascun round di combattimento, dopo che sono stati tirati i dadi, il difensore può sempre ritirarsi. E l'attaccante invece interrompere il combattimento.

(3) - Si può spostare un aereo via mare con un trasporto (naturalmente da una zona di costa ad un'altra controllata)? E dopo lo spostamento l'aereo resta OPERATIVO o deve essere considerato "ingaggiato"?

Risposta 3 – vedi sopra

(4) - Posso attaccare con un bombardamento aereo un'area che contiene solo un aereo nemico? (in altre parole, si possono fare dei ... dogfights?)

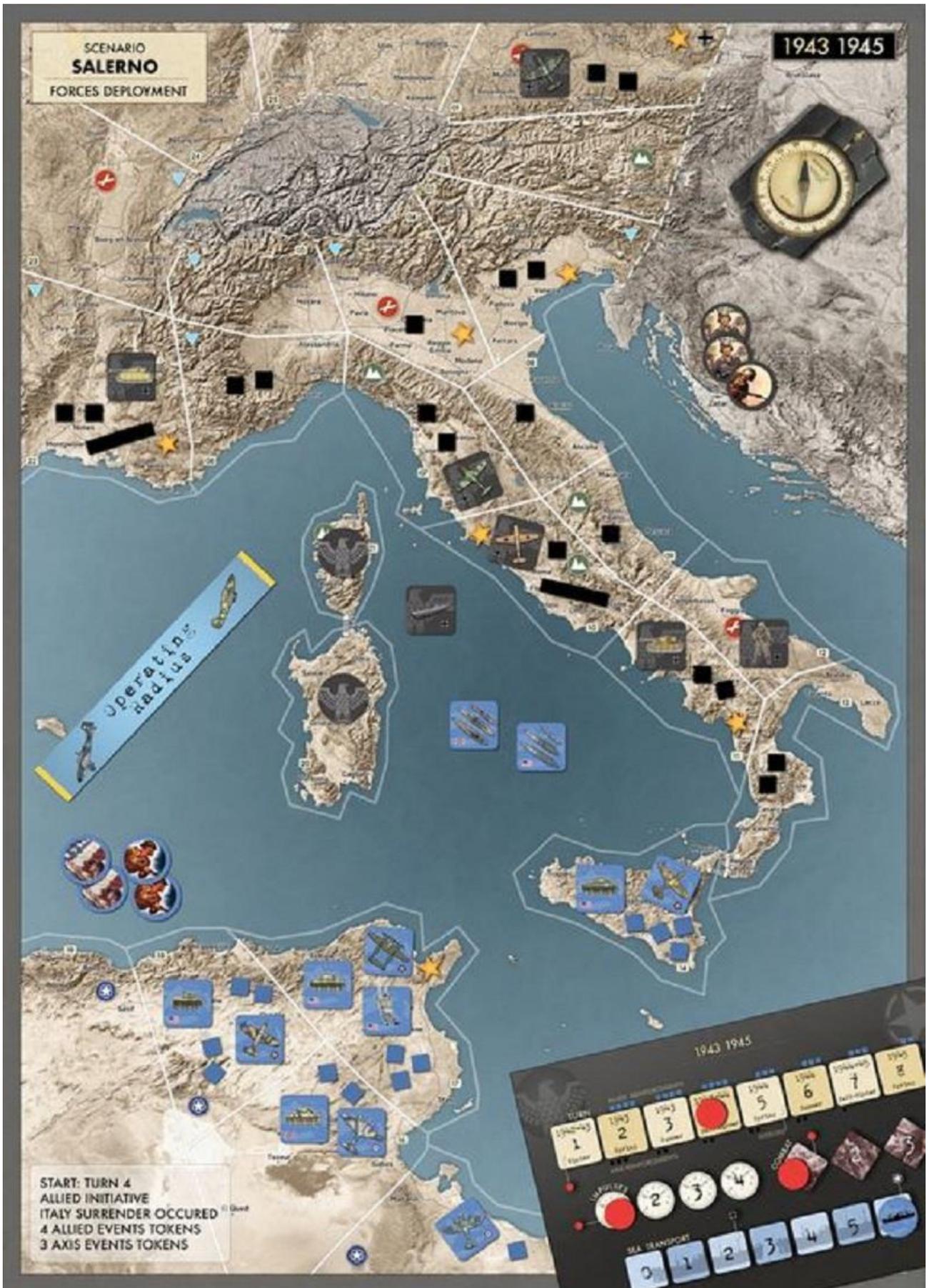
Risposta 4 - sì, anzi, è la tattica migliore per distruggere gli aerei, attaccarli quando sono isolati

Sto per pubblicare una FAQ, userò anche le tue domande per integrarla.

Grazie mille!

Sergio

Mentre stavamo per pubblicare questo articolo ci è arrivato uno scenario aggiuntivo che volentieri pubblichiamo qui sotto.



Scenario Salerno.