

ACES HIGH

Ritorniamo a volare sui cieli della Prima 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 02/01/2026. 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



Foto 1 – Il Barone Rosso in combattimento.

La Prima Guerra Mondiale dette inizio alla corsa per la costruzione di aerei da guerra sempre più sofisticati anche se, per dire tutta la verità, ad aprire le ostilità dal cielo (pochi lo sanno) fu proprio l'Italia in Libia, durante la guerra Italo-Turca del 1911-1912.

Prima degli aerei si usarono i Dirigibili (che potevano lanciare delle bombe dall'alto) e i Palloni Aerostatici (per lo più per osservare le manovre del nemico).

Il primo “caccia” da guerra operativo durante la Grande Guerra fu il Nieuport 11 (ideato e fabbricato in Francia), entrato in servizio nel Febbraio del 1916 con il compito soprattutto di mitragliare e bombardare le trincee del nemico.

Naturalmente uno dei più conosciuti aerei di questo periodo è il Triplano Fokker Dr.I (lo vedete nella foto 1 qui sopra) con cui combatteva il barone Manfred von Richthofen, asso dell'aviazione tedesca. Quando gli fu affidato il comando di una squadriglia (la Jasta 11), in sprezzo al pericolo dipinse di rosso il suo aereo (imitato da molti altri piloti del suo gruppo, fra cui il tristemente famoso Hermann Goering) perché il nemico sapesse sempre quando lui era in volo e provasse a sfidarlo: e così nacque la leggenda del “Barone Rosso”.

Presentazione del gioco

E proprio a questi “cavalieri volanti” si è ispirato l'autore faentino Aldo Ghetti con il suo gioco [Aces High](#) (da non confondere con [l'omonimo gioco](#) della World Wide Wargamers, pubblicato nel 1980), edito da *Aleph Game Studio* (già noto soprattutto per la pubblicazione della rivista [Para Bellum](#)).

Aldo non è un nome sconosciuto ai lettori di Balena Ludens, visto che abbiamo già pubblicato la recensione di due suoi giochi: [Aurigae](#) e [Giostre Cavalleresche d'Italia](#). In questa nuova avventura è stato accompagnato dal figlio Fabio e ne è uscito un gioco veloce (30-45 minuti) e divertente che può essere praticato da chiunque abbia voglia di cimentarsi con la cloche di un aereo di legno e tela (questi erano i componenti di base di ogni velivolo dell'epoca).

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

I componenti di **Aces High** sono di ottima qualità: gli aerei (14 Alleati e 12 degli Imperi Centrali) sono stampati su tessere esagonali di grosso spessore, le 148 carte “Manovra” (quattro pacchetti uguali da 37 carte l'uno, con il dorso di diverso colore) sono il cuore del gioco; la mappa è divisa in

esagoni e riproduce molto fedelmente una tipica sezione di campo di battaglia della Prima Guerra Mondiale (con le trincee e i dettagli dei danni provocati dai bombardamenti), ecc.

Poi ci sono 26 schede “Aereo” (147x210 mm) su cartoncino patinato, con tutte le caratteristiche di ogni aereo, quattro schede riassuntive (due con le spiegazioni di tutte le carte e due con le tabelle necessarie a determinare i tiri) e una serie di marcatori, di cui vedremo l’utilizzo nel corso della recensione. Infine ci sono 12 dadi “D6” di plastica bianca.

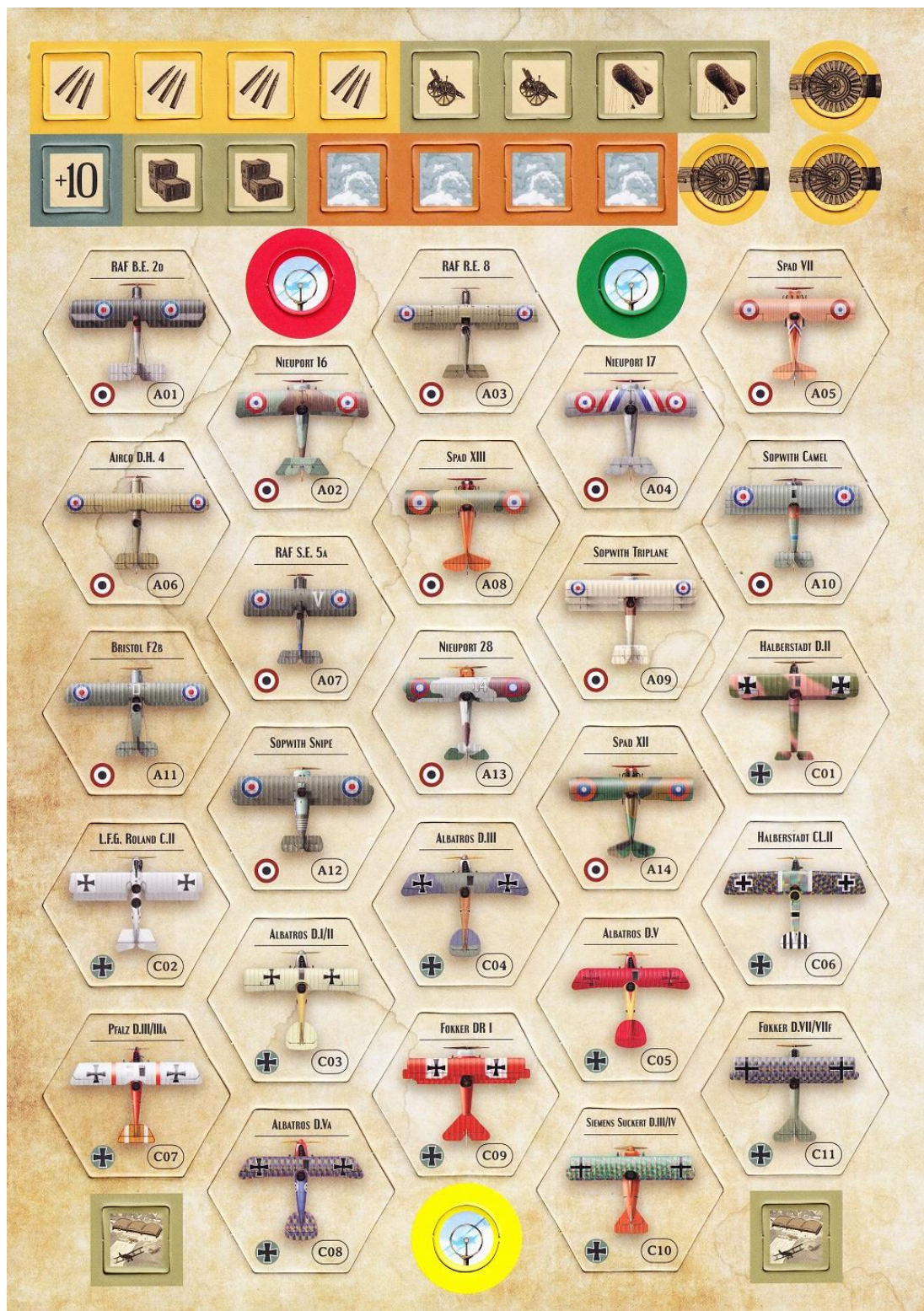


Foto 3 – Gli aerei utilizzati nel gioco.

Un lavoro grafico davvero di alta qualità, unito alla robustezza dei componenti: visto l'uso intenso che se ne farà (dovendole tenere sempre in mano) consigliamo vivamente di proteggere le carte con bustine trasparenti.

L'unico suggerimento che ci sentiamo di dare all'editore, in caso di ristampa, è quello di aggiungere sulla scheda riassuntiva il diagramma dei "danni" (Prioritari e Secondari) che è stampato a pag. 14 del regolamento e che non è facilissimo da memorizzare, per lo meno nelle prime partite.

Preparazione (Set-Up)

Il setup di un dogfight a **Aces High** è piuttosto semplice: bisogna guardare sul regolamento quali aerei possono essere abbinati per garantire scontri equilibrati, poi si piazzano le rispettive tessere "Aereo" sulla mappa, mettendole sulla prima riga di esagoni alle due estremità del tabellone, e si prendono le relative schede.



Foto 4 – Il tabellone riproduce una piccola parte del campo di battaglia: al centro si notano le linee scure delle trincee e tutti i crateri provocati dai bombardamenti.

Gli esagoni servono ovviamente a regolare il movimento e la direzione di volo di ogni aereo e, una volta arrivati a contatto, per determinare la direzione e la distanza dei tiri con le mitragliatrici.

Tutte le istruzioni per la preparazione del proprio velivolo sono stampate direttamente sulla rispettiva scheda, come possiamo vedere dalla foto 5 qui sotto. Diamo allora un'occhiata più da vicino, facendo riferimento a quella dell'Albatros D.V. per tutti i dettagli:

- in alto a sinistra, sotto il nome, vediamo il numero di carte "Manovra" che il giocatore avrà in mano (5) e, accanto, quante di esse possono essere del tipo "R" (rotazione, ovvero di manovre per cambiare direzione, come vedremo): 2 nel nostro esempio);

- in basso ci sono altri tracciati, utilizzati per segnalare i “danni” ricevuti nel corso dello scontro: motore, fusoliera, ali e coda (da sinistra a destra);

- in basso a destra vediamo il serbatoio della benzina, che in realtà indica il numero dei turni che può utilizzare il velivolo prima di restare a secco ed essere costretto a planare fino a terra (15 per l’Albatros).

Tutti posizionano i dischetti del loro colore in ogni tracciato della scheda e prendono un mazzo di carte del colore preferito, scartando tutte quelle indicate (sotto il riquadro bianco). Poi finalmente si accendono i motori e i velivoli possono decollare.

Il Gioco



Foto 6 – Alcune delle carte “Manovra”: in alto quelle standard e i baso quelle “acrobatiche”.

All'inizio di ogni turno i giocatori di **Aces High** scelgono le carte da tenere in mano, prendendole dal mazzo “depurato” da quelle vietate, come abbiamo appena visto: nessuna di esse viene mai scartata e quelle usate in un turno sono rimesse nel mazzo all'inizio del successivo. La foto 6 qui sopra ce ne mostra alcune: nella fila in alto vediamo quelle standard mentre nella seconda fila (colorate di arancione) ce ne sono alcune con le manovre acrobatiche, usate soprattutto dai piloti divenuti “assi” (ma dopo qualche partita vi consigliamo di usare anche quelle per scontri più interessanti ed imprevedibili).

L'esagono rosso indica la posizione e la direzione dell'aereo prima di eseguire la manovra, mentre quello nero ci mostra dove piazzarlo (e in che direzione) dopo aver eseguito l'azione descritta. Nella parte bassa di ogni carta ci sono le “condizioni” da rispettare per certe manovre:

- la prima a sinistra non ha particolari limitazioni e si limita a segnalarci (a destra) che questa carta indica un valore di velocità pari a “1”;
- la seconda (Left Wheel) ci dice che deve essere abbinata ad una carta “S”: l'aereo può quindi girare a sinistra e poi muovere di un esagono oppure muovere prima di un esagono e poi girare a sinistra;
- la terza in alto (Right Half Reverse) deve essere giocata come PRIMA carta del turno, ma solo se l'aereo vola a velocità 2 o meno;
- la seconda della riga in basso (Immelmann) deve essere giocata subito dopo una carta “S” ma la quota dell'aereo scende di un livello;
- ecc.



Foto 7 – Esempio di manovra.

L'Albatros D.V della Foto 7 qui sopra, per esempio, ha giocato una carta "S" (e quindi avanza di un esagono) accompagnata da una girata verso sinistra (manovra che può effettuare avendola messa in tavola assieme a una "S") e quindi si troverà a 2 esagoni di distanza dal nemico, pronto a sparargli una prima raffica con le mitragliatrici di bordo.

La situazione sarà simile a quella che vedete qui sotto, un attimo prima che il pilota del velivolo tedesco inizi a schiacciare il pulsante della mitragliatrice.

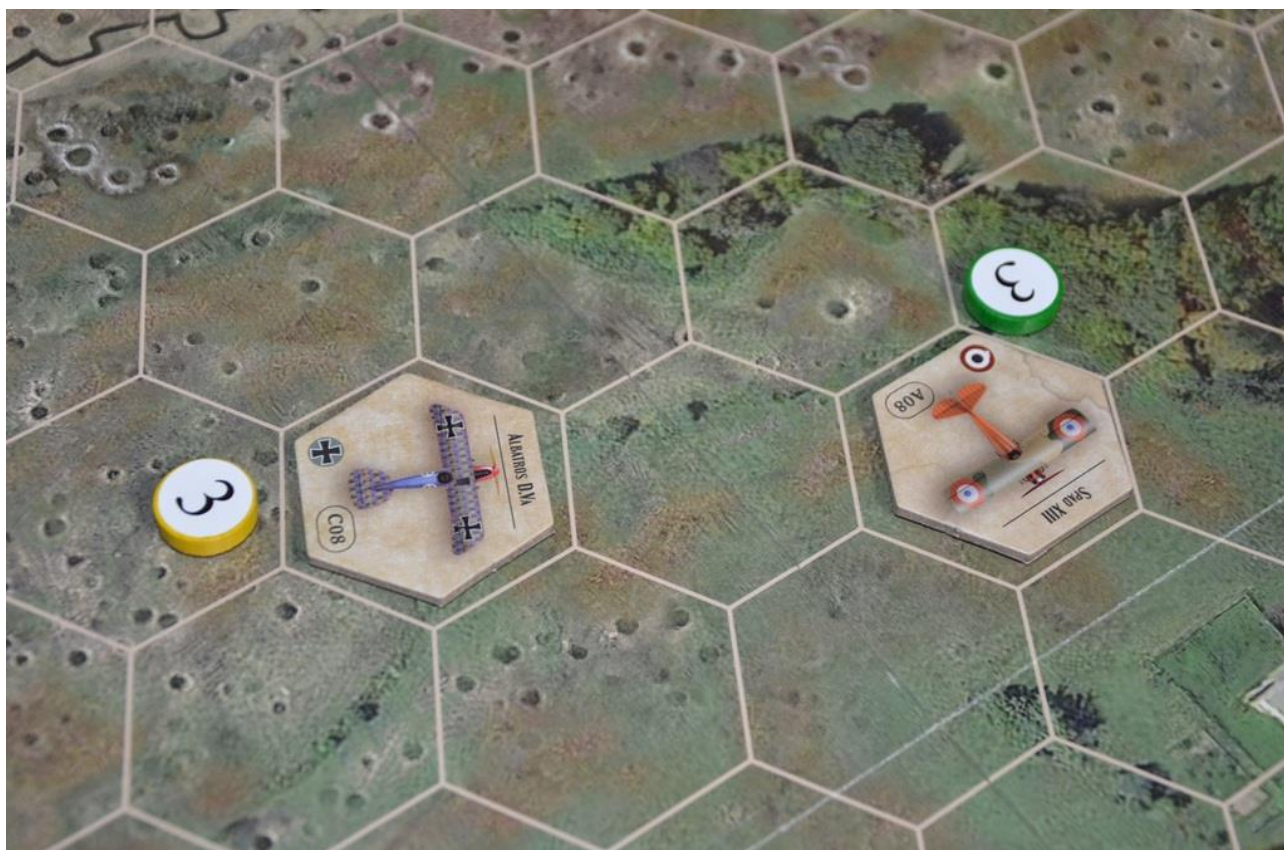


Foto 8 – Lo Spad XIII è sotto il fuoco nemico.

A **Aces High** i tiri vengono effettuati tenendo conto di vari fattori e assegnando a chi spara un certo numero di dadi D6:

- innanzitutto si verifica la distanza fra i due velivoli (1-2-3 esagoni) che permette all'attaccante di raccogliere rispettivamente 10-8-6 dadi;
- si aggiunge poi il numero di dadi indicato come bonus sulla scheda (nel nostro esempio +2);
- in seguito si applica la deflection: se l'aereo bersaglio ha usato in quel turno una carta "S" l'attaccante deve togliere 1-2-3 dadi in base alla distanza (1-2-3 esagoni);
- se l'attaccante aveva già sparato al nemico nel turno precedente aggiunge 1 dado;
- se il bersaglio ha eseguito solo un cambio direzionale o uno stallo l'attaccante aggiunge 1 dado;
- se il bersaglio si trova a una quota più bassa o più alta (di 1 livello al massimo in entrambi i casi) l'attaccante aggiunge o toglie 1 dado;

- ecc.

A questo punto si lanciano tutti i dadi ricevuti e si conta un colpo a segno per ogni “5” e “6” ottenuto, assegnandoli alla “parte” di aereo indicata dall’apposita tabella di cui parlavamo più sopra (motore, ali, fusoliera o coda): il bersaglio sposta i relativi indicatori sui tracciati interessati e se un marcatore arriva a zero le cose... si mettono male.



Foto 9 – Esempio di combattimento con quattro aerei in volo.

Facciamo di nuovo un esempio, utilizzando la Foto 9 qui sopra, dove vediamo che un Albatros D.V sta sparando allo Spad XIII:

- distanza 1, quindi 10 dadi;
- L’Albatros ha un bonus di 2 dadi quando spara;
- lo Spad ha appena giocato una carta “S”, quindi -1 dado;
- la quota è identica e l’Albatros sta sparando per la prima volta al suo avversario, quindi nessuna variazione;

Il giocatore tedesco lancia dunque 11 dadi ed ottiene 1-1-2-3-4-4-5-5-5-6-6: quindi ha colpito cinque volte l’aereo nemico: in base all’angolo di tiro il bersaglio prioritario sono le ali e quello secondario la fusoliera. I colpi vanno distribuiti equamente, dando al prioritario quelli eventualmente dispari, quindi lo Spad riceverà 3 colpi nelle ali e 2 nella fusoliera.

L'altra coppia di avversari ancora non può spararsi, ma siccome il pilota alleato sa che il Fokker D.VII sta volando a velocità "3" e deve per forza usare per prima cosa una carta S potrebbe tentare una scivolata d'ali verso sinistra per mettersi esattamente in coda al nemico e iniziare a sparargli.

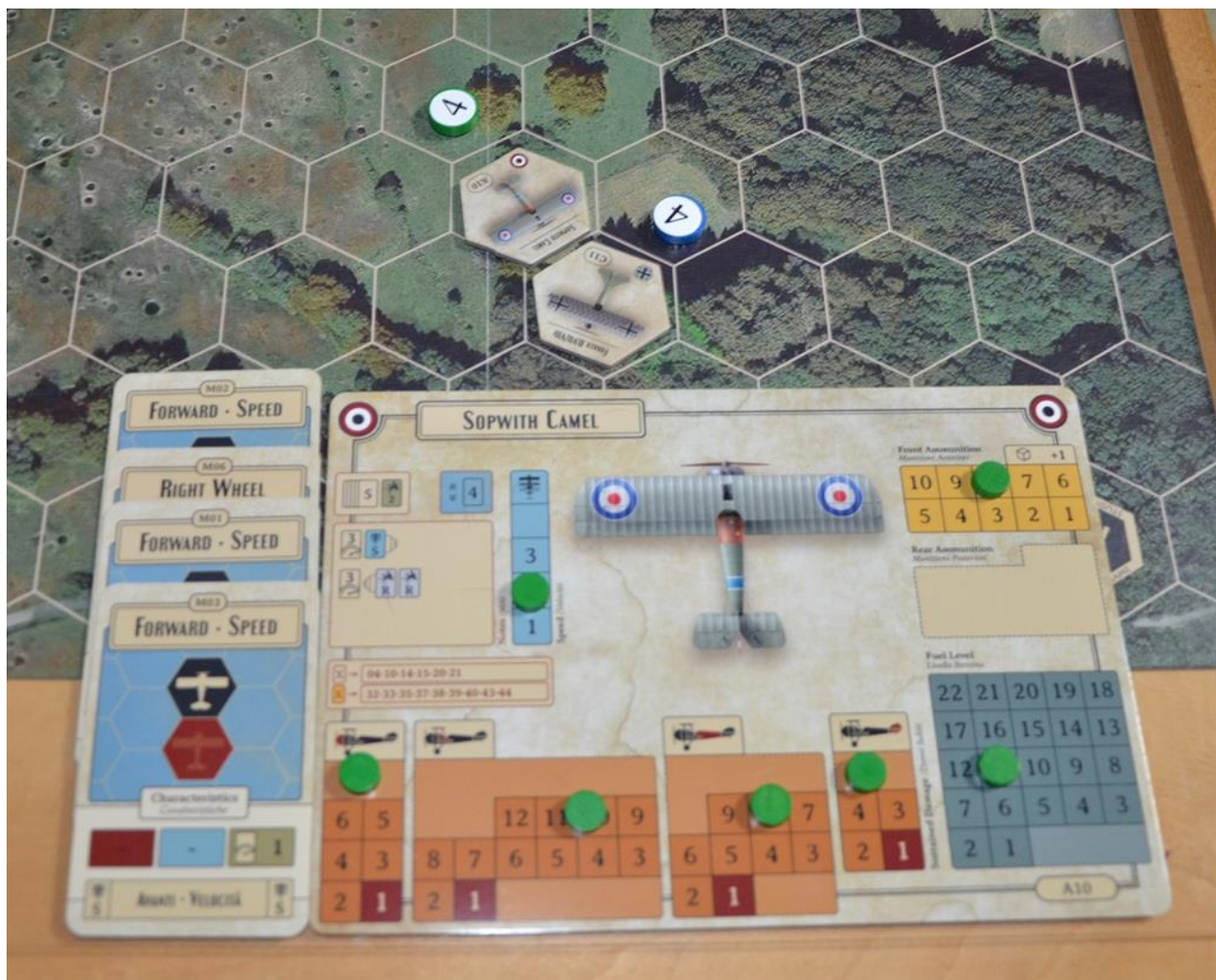


Foto 10 – Come si presenta la scheda di un aereo durante la partita.

Le carte usate si conservano accanto alla scheda dell'aereo, mentre tutti i danni vengono registrati muovendo gli appositi indicatori (vedere anche Foto 10): così sarà ben chiaro quello che ha fatto nel turno in corso e come è la...salute del suo aereo.

Nel nostro esempio notiamo:

- nessun danno al motore;
- 3 buchi nelle ali;
- 2 colpi alla fusoliera
- nessun danno alla coda

Ma ora tocca a lui sparare al nemico da distanza ravvicinata!

Ci sono naturalmente anche altre regole (alcune delle quali sono opzionali) per una simulazione più accurata: è possibile quindi effettuare una raffica più lunga (aggiungendo 4 dadi D6 al tiro) ma col rischio di inceppare le mitragliatrici e... non sparare per niente; oppure se si colpisce un bersaglio ottenendo contemporaneamente anche 4-5 dadi di valore “1” si realizza un colpo critico... che può fare molto male; ecc.



FOGLIO D'AIUTO

POOL BASE (10.1)

Distanza in esagoni			
Pool base	10	8	6

MODIFICATORI AL POOL BASE

CONDIZIONE	MOD.	REF.
Bersaglio in deflessione ^o	: -1 : -2 : -3	10.2
Bersaglio sotto tiro *	+1	10.3
Raffica lunga ** ^A	+4	10.4
Fuoco con Osservatore	-1	10.5
Bersaglio in Stallo/Rotazione	+1	10.6
Bersaglio più in basso ^B	: +1 : +1	10.7
Bersaglio più in alto ^B	: -1 : -2	10.8
Fumo o Fiamme	-2	10.9

^o Non si applica agli Osservatori Assi

^{*} Non si applica ai Novizi

^{**} Utilizza 2 Munizioni

^A Bersaglio più in alto o in basso: cambio altitudine

^B Non si applica agli Osservatori

CADUTA IN VITE (11.1)

ESPERIENZA	DADO PER INIZIARE A CADERE IN VITE
Novizio	
Veterano	
Asso	

INCEPPAMENTO (11.2)

Dopo una raffica lunga, tira 1D6:
 Inceppamento

DISINCEPPARE (11.3)

Gioca una Carta Velocità e tira 1D6:
 Disinceppamento
+1 al tiro per ogni tentativo fallito.

DANNI CASUALI (9.2)

DADO	PARTE COLPITA
	MOTORE (priorità) / Ali
	ALI (priorità) / Fusoliera
	FUSOLIERA (priorità) / Ali
	CODA (priorità) / Fusoliera

COLPI CRITICI (9.5)

PARTE	DADI	EFFETTO
Motore	 	Fumo: turno successivo tira D6: 1: fuoco; 5-6: si spegne. Fuoco: si estingue con 4-5-6. Ogni turno 1D3 danni alla Fusoliera.
Coda	 	Test di "caduta in vite"
Ali	 	Test di "caduta in vite" Il Pilota è ucciso.
Fusoliera	 	Fuoco (vedi Motore). Osservatore ucciso; se non c'è le Mitragliatrici Frontali sono distrutte e l'aereo non può più sparare.

ARCHI DI FUOCO

OSSERVATORE

TALLONAMENTO

© 2025 Aleph Game Studio srls – Tutti i diritti riservati

Foto 11 – La scheda con tutte le tabelle e i modificatori.

Vince la partita a **Aces High** il giocatore che abbate il nemico oppure la squadra che ne abbate di più. Molte volte però non viene abbattuto nessun aereo perché quelli già danneggiati, e quindi a rischio, se ne tornano alla base per non farsi abbattere. In questo caso vince chi ha sparato più raffiche, dimostrandosi più attivo.

Qualche considerazione e suggerimento

Difficile dare indicazioni specifiche con giochi come questo, soprattutto perché la situazione cambia in continuazione, dopo ogni carta giocata, e quindi non è facile riuscire a prevedere le mosse dell'avversario con un certo anticipo, tuttavia ci sono delle considerazioni di carattere generale che possono essere fatte.

Per prima cosa, guardando le schede degli aerei, si nota come quelli degli Imperi Centrali abbiamo meno carburante dei loro nemici (la tabella in basso a destra con il numero dei turni che possono restare in volo), quindi se siete al comando di uno di essi cercate di attirare dalla vostra parte gli alleati senza addentrarvi troppo profondamente oltre le trincee della “terra di nessuno”.

Poi scendete a velocità 2 appena possibile per utilizzare molte delle manovre più restrittive (e quelle speciali) e risultare quindi meno prevedibili: infine calcolate bene quanti turni vi servono per uscire dalla mappa e cercate di iniziare il viaggio di ritorno in tempo utile, soprattutto se siete riusciti a sparare più volte del nemico.

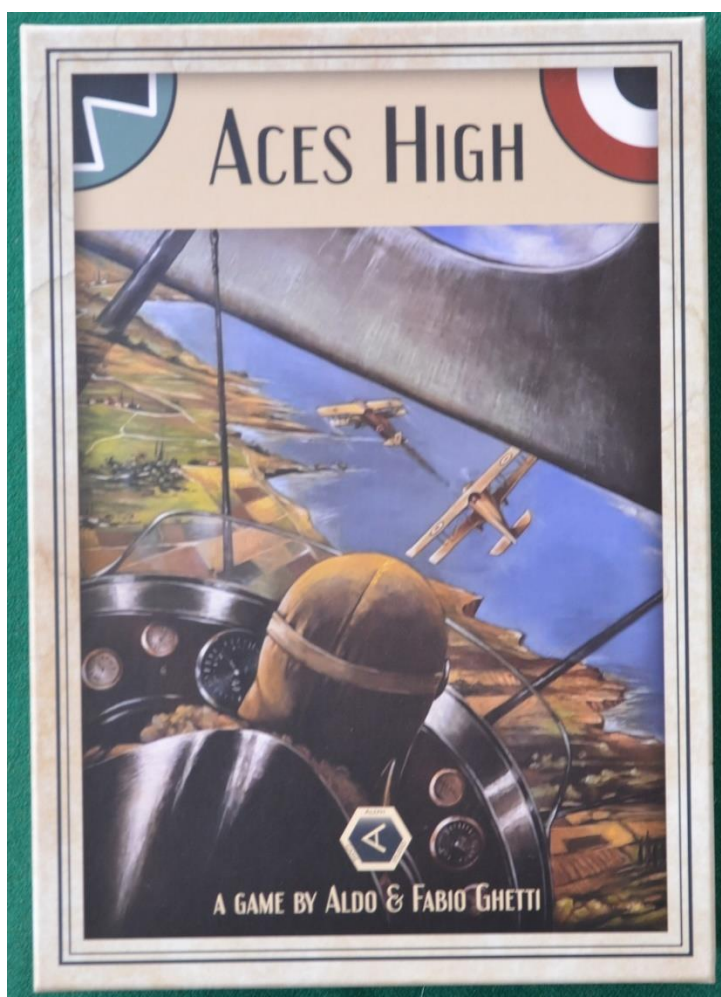


Foto 12 – La scatola del gioco.

Gli aerei alleati di **Aces High** hanno maggiore autonomia ma sono strutturalmente più fragili, quindi evitate di prendere troppo rischi e soprattutto di subire attacchi diretti contro motore e coda: il compito principale è sicuramente quello di andare incontro al nemico per cercare di colpirlo rapidamente (in generale gli alleati hanno più carte in mano e quindi maggiore scelta di manovre a sorpresa) per poi ripiegare quel tanto che basta per attirare oltre il centro mappa i velivoli “colpiti”, soprattutto quando vogliono cercare di raddrizzare la partita.

Per tutti vale il consiglio di studiare attentamente la situazione e capire quante probabilità ci sono di mettere nel mirino un velivolo avversario: solo dopo aver trovato una possibile soluzione cercate le carte che vi permettano di eseguire la manovra programmata.

Fate sempre attenzione alla velocità del nemico: se sta andando troppo forte infatti la sua prima mossa sarà quasi certamente nell'esagono davanti al motore e quindi, se siete abbastanza vicini e con la possibilità di fare manovre speciali, approfittate di questa certezza.

Commento finale

Aces High è un gioco ben collaudato: Aldo Ghetti ed il figlio infatti lo hanno provato per anni e la sua meccanica principale (con l'uso delle carte Manovra) li ha talmente convinti che hanno poi ideato altri giochi con quel sistema (vedere gli articoli precedenti). Aleph Game Studio (che è specializzato nella realizzazione dei wargames) ha approfittato di questo lungo play test per produrre un gioco dai componenti davvero superbi.



Foto 13 – I segnalini di tutti i giocatori e i dadi utilizzati per i tiri.

I nostri test sono stati molto facilitati da regole logiche e dall'esperienza di alcuni giocatori con altri giochi di combattimento fra aerei della Prima Guerra Mondiale, a partire dal vecchio e... glorioso **Bue Max** (ideato dalla defunta GDW e di cui chi scrive possiede tutte le edizioni) ma che aveva il "difetto" di obbligare i giocatori a scrivere le mosse su un foglio di carta. Con **Aces High** le cose si sono semplificate e l'uso delle carte è stata un'ottima soluzione.

Il gioco è divertente, abbastanza realistico (soprattutto nelle manovre) e lascia comunque una certa libertà alla Dea Bendata nel momento in cui le mitragliatrici entrano in azione: per questo ci auguriamo che questa caratteristica lo faccia piacere agli americani, sempre alla ricerca di titoli di questo tipo.

Troverete qui di seguito anche una serie di chiarimenti o consigli supplementari che Aldo Ghetti ci ha gentilmente fornito dopo le prime partite di prova (e anche in diretta telefonica quando stavamo giocando) e che ci hanno permesso di continuare i nostri test senza più dubbi o problemi.

*"Si ringrazia la ditta [**ALEPH GAME STUDIO**](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

CHIARIMENTI ALLE REGOLE DI ACES HIGH

(Risponde l'autore Aldo Ghetti)

Domanda 1 - Esempio di piazzamento. A pag. 7 (in alto a destra) è scritto "*see example of preparation*", ma io non lo trovo da nessuna parte.

Risposta - L'esempio di preparazione è presumibilmente quella figura di pag. 5 che spiega come si gestisce la scheda aereo.

Domanda 2 - Card Selection - Paragrafo 7 (pag. 11). Il testo fa riferimento a "*in the notes of the aircraft sheet you will find the details ...omissis*": si tratta del riquadro denominato Special Maneuvers di pag. 5, vero?

Risposta - Esatto.

Domanda 3 Card Selection - Paragrafo 7.1 (pag. 12). Il testo dice: "*stalls, dices and climbs do not count towards the number of hand cards in a game turn*": cosa significa esattamente? Francamente non ho capito cosa voglia dire questa regola: probabilmente mi sarà tutto chiaro dopo qualche partita... ma mi piacerebbe sapere a cosa serve.

Risposta - Ogni Aereo può usare un mazzo composto da un numero variabile di carte: da 1 a 4 (o 5). Le carte Stallo, Salita o Discesa di quota, sono a valore 0 e quindi NON contano nella

mano che ti stai costituendo: puoi avere 5 carte se la scheda del tuo aereo lo permette e aggiungere 1 Dive ed 1 Climb perché vanno giocate insieme ad una Carta Manovra, come è evidenziato nella rispettiva carta; quindi puoi avere in mano 7 carte senza eccedere la regola del massimo 5. Gli Stalli sono analoghi, ma molto particolari: permettono di superare le Regole delle Velocità (come evidenziato nella carta) ma rischi di andare in vite.

Domanda 4 - Die roll Modifiers - **Paragrafo 10.3** (pag. 16). Appare di nuovo un 10.2.1 (che era già stato usato sopra per Dice Modifiers): credo che dovrebbe essere nominato 10.3.1

Risposta - **Si è un errore!!! Peccato perché nelle regole in italiano è scritto giusto!**

Domanda 5 - Die roll Modifiers - **Paragrafo 10.4** (pag.17). Come sopra: il 10.3.1 e 10.3.2 dovrebbero essere 10.4.1 e 10.4.2. Quello che non ho ben capito è se queste regole si applicano solo al Long Burst (come credo). Infatti ritroviamo le stesse regole (ma senza il cambio di quota) ai paragrafi 10.7 e 10.8. Confermi?

Risposta - **Si è un errore!!! Anche in questo caso nelle regole in italiano è scritto giusto! E sì, si applicano al Long Burst.**

Domanda 6 - Smoke - **Paragrafo 11.5** (pag.19). Questo paragrafo mi ha un po' confuso, all'inizio: il testo infatti recita " *Following machine gun fire the engine may emit smoke... omissis*": immagino che il testo voglia rimandarci al paragrafo 9.5 (critical Hits), giusto? Scritto così (almeno nella versione in inglese) sembrerebbe infatti che dopo una raffica ci sia il rischio di "fumo". Probabilmente bisognerebbe aggiungere al testo "*see 9.5 - Critical Hits*". Idem per Fire (paragrafo 11.6).

Risposta - **Si, in effetti il caso avviene in presenza di un colpo critico, quindi richiamare "*see 9.5 - Critical Hits*" sarebbe stato opportuno (ovviamente anche per il Fuoco!).**

Domanda 7 - **Example** (pag. 25). Dall'esempio (2nd Turn) risulta che i giocatori hanno pescato un numero di carte inferiore a quello massimo. Sono tornato al paragrafo 4 (pag. 9) ed ho trovato la seguente frase "*at the beginning of each round each player secretly choose a hand of cards for that round of play*". Avevo inteso che ad ogni turno si riprendessero tante carte quante ne indica il setup per quell'aereo: mi confermi che invece uno può scegliere di averne anche meno, se gli fa comodo? In tal caso non sarebbe meglio specificarlo nel testo, per esempio con una frase tipo "*each player may choose as many or as few cards as he wishes, but cannot never exceed the max indicated on the "Card Hand" section of his aircraft*".

Risposta - **Ti confermo che il numero delle carte "in mano va da 1 a ... quello indicato, il minimo di 1 è avere in mano una velocità poiché non si può scendere sotto velocità 1, ma il massimo è a scelta del giocatore: poiché si comincia a velocità massima, se un aereo ha velocità 3, al primo turno il Giocatore deve avere almeno 2 velocità in mano (si aumenta e si**

diminuisce la velocità di 1) quindi 2 carte sono il minimo in questo caso, ammesso che non voglia fare manovre.

Domanda 8 – Cosa succede se due aerei terminano la loro mossa nello stesso esagono e alla stessa quota? Collidono?

Risposta – No, in un esagono possono starci più aerei senza conseguenze.

Domanda 9 – Se uno scontro finisce con un pilota che rientra alla base chi vince? Si contano i danni fatti al nemico?

Risposta – Nel dog-fight vince chi ha sparato più volte.