

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.

2GM TACTICS THIRD EDITION

Americani e tedeschi si sfidano sul fronte Ovest



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 17/07/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione storica

Inutile spendere parole per parlare della Seconda Guerra Mondiale: tutti ormai la conoscono, e anche chi non pratica alcun tipo di wargame non ha bisogno di ulteriori spiegazioni.



Foto 1 – Il simbolo della Seconda Guerra Mondiale: un fante che avanza di corsa in un terreno arido e distrutto dalle bombe per trovare rifugio qualche metro più avanti.

Per introdurre il gioco però dobbiamo ricordare che tutte le azioni di quella devastante guerra furono condotte da gruppi ridotti di soldati o mezzi corazzati: anche nelle operazioni che coinvolsero Grandi Divisioni o Corpi d'Armata le battaglie si risolvevano sempre respingendo o sloggiando il nemico da una postazione e avanzando per prenderne il posto, spesso con forti perdite umane.

2GM Tactics è dunque un gioco tattico che può essere ambientato in qualsiasi parte del Fronte Ovest dove si trovarono a combattere Americani e Tedeschi. Ulteriori espansioni aggiungono altri mazzi: Italiani, Sovietici, Britannici, ecc.

Presentazione del gioco

Quando è arrivata la scatola di **2GM Tactics** abbiamo immediatamente pensato ad una rinascita del nostro vecchio e amatissimo [Up Front](#), visto che conteneva un sacco di carte con unità, terreni vari,

armi d'appoggio, ecc. oltre ad un gran numero di tasselli vari. Poi abbiamo notato il tabellone (diviso in 6x8 caselle rettangolari) e il regolamento, abbastanza succinto, ed abbiamo capito che stavamo per affrontare invece un gioco piuttosto diverso.

Il gioco è edito dalla spagnola **Draco Ideas** (di cui abbiamo già parlato presentandovi [Drums of War](#), [300 Terra & Acqua](#), [Hispania](#) e [Tetrarchia](#)) ed è stato ideato per 1-4 giocatori, da 12 anni in su: **2GM Tactics** uscì per la prima volta sul mercato nel 2015 e quella che abbiamo ricevuto è la terza edizione, riveduta e corretta.

Si tratta di un wargame che usa esclusivamente delle carte con le diverse unità (Fanteria, Corazzati, Artiglieria, ecc.) da piazzare e muovere in campo (con o senza armi d'appoggio) per cercare di raggiungere gli obiettivi dello scenario e soprattutto di... sopravvivere. Sono disponibili anche carte terreno (da piazzare prima della partita) che danno protezione alle unità e carte d'appoggio che le rendono più potenti.



Foto 2 – Esempio di ostacoli per proteggere le unità amiche.

Visto il successo del gioco (che è arrivato alla terza edizione) Draco Ideas ha pensato bene, come avevamo anticipato, di produrre delle espansioni per aggiungere unità tedesche, sovietiche, italiane e britanniche, oltre a due libretti con ulteriori scenari storici.

Sappiamo bene che molti lettori, vedendo la parola “wargame”, passano oltre pensando di avere a che fare con giochi complicati, ma nel caso di **2GM Tactics** dovete cambiare idea e provare a seguire la descrizione che segue perché potrebbe piacervi, soprattutto se già praticate giochi di battaglie con le carte (Magic e compagni), perché questo è certamente più dinamico.

Unboxing



Foto 3 – I componenti del gioco.

Draco Ideas ci ha abituato ad una produzione con livelli grafici molto alti, e **2GM Tactics** non fa eccezione. La copertina della scatola, da sola, è un vero e proprio “quadro”, ma tutte le carte (oltre 300) sono disegnate molto dettagliatamente, in uno stile che ricorda i vecchi fumetti di guerra, e questo ovviamente aiuta l’ambientazione.

Ci sono poi due fustelle con le plance “Quartier Generale” dei due eserciti e un centinaio di tessere che serviranno per ricordare quali armi d’appoggio hanno le diverse unità; per finire abbiamo anche una quarantina di gettoni che serviranno a ricordare i Punti Azione (PA) ottenuti e le eventuali “ferite” che ha sostenuto un’unità.

Per risolvere i combattimenti si utilizzano due dadi “D10”..

I materiali sono tutti di buona qualità e la confezione comprende quattro libretti, tutti in lingua inglese: oltre al regolamento (20 pagine con istruzioni passo-passo e tanti esempi), ci sono infatti un “Advanced Rule Book (36 pagine, con regole più dettagliate e la spiegazione di ogni tipo di arma), un “Campaign Book” (40 pagine, dedicato esclusivamente agli scenari “storici”, divisi per difficoltà) e un “Solo Mode” (4 pagine, per giocare in Solitario).

E ora che vi siete spaventati a puntino sarà bene che vi dica che in realtà bastano le regole base (mezzoretta di lettura) per iniziare a giocare senza problemi: poi se il gioco vi piacerà potrete introdurre nuovi mezzi e provare gli scenari storici.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver piazzato il tabellone al centro del tavolo e deciso con quale fazione giocare, i due avversari devono “preparare” il loro mazzo.



Foto 4 – Esempio di carte con alcune unità americane.

Normalmente uno scontro fra pattuglie di 2GM Tactics richiede un mazzo da 120 punti, divisi a piacere fra unità e armi d'appoggio. La Foto 4 qui sopra vi mostra un esempio di squadre americane di Fanteria e artiglieria, ed ogni carta è caratterizzata da:

- un “Costo” (in Action Points, da ora in poi AP) indicato in alto a sinistra (1 AP per la fanteria leggera, 5 AP per l'artiglieria pesante, ecc.). Questo valore si utilizza anche per il calcolo dei punti “mazzo” al momento della preparazione;
- un “Valore di Movimento” in alto a destra (indica di quante caselle può spostarsi l'unità sul campo di battaglia);

- i dati tecnici (sulla banda nera al centro): distanza di tiro, valore del dado per colpire, penetrazione, danni che vengono inflitti al nemico se il colpo va a segno, valore di difesa e massimo numero di colpi sostenuti prima di essere eliminata;
- in basso a sinistra ci sono le possibili armi ausiliarie che l'unità può acquistare e portare con sé (sotto forma di piccole tessere nere con diverse icone);
- in basso a destra eventuali indicazioni per modificare il tiro dei dadi quando si spara.



Foto 5 – Esempio di carte tedesche: corazzati, trasporti e aerei.

Molte carte illustrano anche unità diverse, veicoli o aerei e i giocatori, dopo un paio di partite con i mazzi preparati, potranno scegliere a piacere come comporre le loro squadre e come equipaggiarle per far fronte a tutte le eventualità.

Su BGG troverete comunque innumerevoli esempi di come si possa formare un mazzo in base al punteggio che si vuole ottenere: uno degli autori ha anche preparato alcune tabelle con dei mazzi pronti e ben equilibrati che potrete scaricare [da questo link](#).

Resta da definire un po' meglio il campo di battaglia di **2GM Tactics**. Se deciderete di passare agli scenari "storici" l'apposito libretto indica per ognuno di essi, oltre ai punti mazzo con cui equipaggiare le due fazioni, tutti i tipi di terreno che dovrete mettere sul tabellone prima di iniziare la partita: se invece non utilizzerete gli scenari storici c'è una semplice procedura (due tabelle e

qualche lancio di dado) per definire se, quali e quanti tipi di terreno sono da predisporre e in che caselle dovranno essere piazzati.



Foto 6 – Esempio di carte Terreno.

Il Gioco

Una volta completato il campo di battaglia i due avversari devono mescolare il loro mazzo, prendere le prime 5 carte in mano, incassare 5 AP e iniziare le...ostilità. Per prima cosa bisogna determinare chi ha l'iniziativa (sarà il primo a muovere e a sparare per tutta la partita) lanciando 1D10 che può essere modificato spendendo uno o più dei 5 AP iniziali. Gli AP giocati vengono poi immediatamente spesi per posizionare terreno difensivo sul campo (trincee, filo spinato, postazioni anticarro, case in macerie, ecc.).

Fatto ciò i giocatori si alternano secondo questa sequenza:

- (1) – eliminare eventuali segnalini provvisori (fumo, raffiche, ecc.);
- (2) – calcolare gli AP del turno;
- (3) – pescare 2 carte dal mazzo;
- (4) – muovere le unità sul campo;
- (5) – aggiungere unità;
- (6) – eseguire eventuali combattimenti;
- (7) – scartare carte (quando se ne hanno in mano più di 7)



Foto 7 – Partita in corso.

Come avevamo anticipato il cuore di **2GM Tactics** sono gli AP perché è solo grazie ad essi che possiamo mettere in campo nuove unità per rimpiazzare quelle che vengono eliminate in combattimento.

Ogni Quartier Generale (QG) assegna 1 AP a turno... una vera miseria che ci impedirebbe di fatto di giocare! Per fortuna riceviamo 1 AP per ogni linea di caselle rifornite, ovvero per ogni linea del tabellone in cui abbiamo almeno un'unità, purché tutte le linee intermedie siano rifornite a loro volta. Questo significa che se abbiamo, per esempio, un'unità sulla linea 1 adiacente al QG, una o due unità nella seconda linea e almeno un'unità nella terza riceveremo 3 AP. (Guardare anche la foto Foto 7 per una migliore comprensione).

Infine ci sono apposite carte “Comando Mobile” che forniscono AP extra: 1 AP nella prima linea, 2 AP nella seconda e 3 AP nella terza: si tratta di unità davvero importanti da difendere strenuamente e da posizionare sempre in postazioni fortificate.



Foto 8 – Esempio di carte di Sostegno.

Non basta avere effettuato uno schieramento ben equilibrato per avanzare su tutto il fronte e cercare di contenere e respingere il nemico: molto spesso servono delle carte di “Sostegno” (come quelle che vedete nella Foto 8 qui sopra) che possono avere innumerevoli scopi:

- (a) - la carta in alto a sinistra, per esempio, permettere di promuovere a “veterana” un’unità che ha appena vinto un combattimento;
- (b) – la seconda permette di sparare con maggiori possibilità di colpire;
- (c) – la terza consente il lancio dei paracadutisti in qualsiasi casella del tabellone;
- (d) – la prima a sinistra nella seconda fila ci fa recuperare una carta eliminata;
- (e) – la quarta in basso ci fa ottenere un colpo a segno in automatico;

ecc.

Le unità di **2GM Tactics** possono muovere sul campo di battaglia passando da una casella a un’altra adiacente ortogonalmente: non si può mai muovere in diagonale e, naturalmente, non si può mai occupare una casella dove si trova già un’unità nemica, con l’eccezione degli assalti... alla baionetta.



Foto 9 – Esempio di combattimento fra unità di Fanteria.

Quando due unità sono a tiro (contando la distanza fra le due caselle sempre per linee ortogonali) possono spararsi: inizia sempre il giocatore di fase che lancia 1D10 per ognuna delle sue unità. Sulla carta ci sono due numeri: il primo si riferisce al valore minimo che deve avere il dado per colpire; il secondo indica un colpo “critico” (servono solitamente un 9 o un 10) che elimina automaticamente l’avversario.

Questi valori possono essere più alti se il nemico si trova in una postazione difensiva, come le due unità della Foto 9: quella tedesca in primo piano si trova dietro un muretto (valore +1 al dado del nemico), mentre gli americani sono dentro un bosco (+1 anche per loro).

- i tedeschi sparano per primi (perché hanno l’iniziativa) e ottengono un 5: normalmente colpirebbero il nemico, ma il difensore è nel bosco e il valore difensivo sale a “6”, quindi il colpo non va a segno;

- anche gli americani colpirebbero con il "6" (5 per la loro arma +1 per il muretto di difesa) quindi con un "8" al dado raggiungono il bersaglio. Un colpo a segno della Fanteria leggera procura soltanto 1 Ferita al nemico (gettone rosso sulla carta).



Foto 10 – Esempio di scontro fra mezzi corazzati.

Quando a **2GM Tactics** combattono i carri armati si deve aggiungere un parametro: la capacità di “penetrazione” del cannone. Nell’esempio della Foto 10 vediamo come si è risolto il combattimento:

- il Panzer IV tedesco ha ottenuto un “5” col dado e ha una capacità di penetrazione pari a “6” (come indicato nella banda scura al centro della sua carta). Poiché il nemico ha una corazzatura di valore “5” (il numero stampato dentro lo scudetto) il colpo va a segno e produce 2 danni (gettone rosso);
- L’M3 americano ha però risposto con un “8” al dado e con penetrazione “5”: poiché la corazzatura del Panzer IV ha anch’essa valore 5 il colpo è andato a segno e il nemico riceve un gettone rosso di valore 2.

Notare sul carro americano la tessera nera che indica una mitragliatrice MG a bordo e che potrebbe essere usata per sparare ad un bersaglio di fanteria.



Foto 11 – Il giocatore tedesco, in difficoltà, riceve i rinforzi e si prepara alla controffensiva.

Le partite a **2GM Tactics** si possono concludere in modi diversi:

- (A) – nel caso di battaglie “pitched” (scontri fra pattuglie) la vittoria va a chi riesce a distruggere il QG del nemico;
- (B) – nel caso degli scenari storici ci sono sempre degli obiettivi ben definiti da raggiungere;
- (C) – è possibile anche vincere una battaglia se l’avversario non ha più carte da giocare (mazzo vuoto e niente in mano),
- (D) – infine se la situazione si fa davvero difficile è sempre possibile sventolare bandiera bianca e concedere la vittoria all’avversario.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima considerazione da fare parlando di **2GM Tactics** riguarda ovviamente la “costruzione” della mano iniziale di carte, cosa non facile quando si prende il gioco in mano per la prima volta, perché si cerca di acquistare soprattutto le carte più “forti” (per esempio autoblindo e corazzati) trascurando quelle di “Supporto” che invece non dovrebbero mai scendere sotto il 25-30% della spesa totale.

Altro punto molto sottovalutato nelle primissime partite è l’offerta iniziale di AP per determinare l’iniziativa: come abbiamo già anticipato chi diventa primo giocatore lo sarà per sempre con l’indiscusso vantaggio di sparare per primo ad ogni turno (e lo svantaggio di dare al nemico l’ultima mossa, naturalmente). Quindi non siate timidi: noi abbiamo potuto verificare che giocarsi 3-4 AP

non è uno spreco, anche perché potete spendere quei punti per acquistare carte terreno da aggiungere allo schieramento iniziale che proteggeranno l'avanzata delle vostre truppe.



Foto 12 – I corazzati americani.

Fra un turno e l'altro si può conservare solo una certa quantità di AP, sempre che non li abbiate già spesi tutti: se volete mettere in campo dei "pezzi grossi" (come i carri armati americani che vedete nella Foto 12 qui sopra) dovrete risparmiarne un po' sulle spese per un paio di turni. Questa considerazione vale naturalmente solo se la situazione sul campo di battaglia non è troppo disastrosa!

Infine non dimenticate che gli AP si fanno soprattutto se avete truppe "rifornite" nella terza linea, quindi programmate bene acquisti e movimenti in modo da avere sempre un flusso regolare di unità che dalla prima linea marciano verso la terza, sfruttando ogni nascondiglio possibile (foresta, trincea, case diroccate, ecc.)

Altro punto importante: le carte Comando: piazzatele ben coperte nella seconda o terza linea (dove vi faranno avere 2 o 3 AP) e tenetele ben protette dagli attacchi del nemico, ed in particolare dai tiri dei carri armati: poiché questi ultimi hanno un raggio di tiro piuttosto lungo, controllate bene il loro posizionamento ed eventualmente portate qualche unità amica verso il carro per cercare di colpirlo prima che sia troppo tardi.



Foto 13 – La scatola del gioco.

2GM Tactics non è un wargame classico: le manovre sono importanti ma la cosa principale è mantenere una grande pressione sul nemico attaccandolo in continuazione, e questo, in pochi minuti, potrebbe far salire rapidamente la pila delle carte eliminate, per cui state attenti a non restare a corto!

Ma soprattutto non dimenticate che il giocatore primo di turno sparerà sempre prima dell'avversario, e questo non è un vantaggio trascurabile: per ridurlo bisogna proprio fargli fuori rapidamente i pezzi più forti.

Infine due parole sul discorso... fortuna, sempre presente quando si gioca con le carte o si tirano i dadi: Lady Luck ha infatti un peso "variabile" perché se da un lato potrebbe farvi avere rapidamente le carte che vi servono in quel momento, dall'altro... potrebbe negarvele per parecchi turni, quindi abbiate sempre un piano "di riserva" e se neppure quello funziona... meglio alzare la bandiera bianca e ripartire con la rivincita!

Commento finale

Da wargamers veterani come siamo, dobbiamo sinceramente confessare di non avere apprezzato totalmente **2GM Tactics** nelle prime partite, ma forse il nostro giudizio è stato condizionato inizialmente dalle aspettative di rivedere un nuovo Up Front (uno dei wargames che più abbiamo

amato e giocato): in seguito tuttavia, facendo più esperienza (e con diversi avversari), abbiamo rivalutato il gioco, grazie anche ai giudizi più che positivi di chi lo ha provato.

La parte grafica indubbiamente ha un suo fascino: ogni carta deve essere esaminata con attenzione per scoprire tutti i dettagli che gli artisti di Draco Ideas hanno saputo riprodurre; l'idea dello schieramento iniziale di alcune carte "Terreno" serve ad ambientare il gioco e dare delle indicazioni tattiche ai comandanti; la risoluzione dei combattimenti è veloce e non necessita di calcoli complessi; insomma, il gioco ha un suo perché e ci auguriamo che possa essere distribuito regolarmente anche in Italia, insieme a tutte le espansioni già uscite.

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

Espansioni

PS: mentre questa recensione era in lista d'attesa per la pubblicazione sono arrivate allo scrivente le prime due espansioni.



Foto 14 – La scatola dell'espansione "Italy".

La prima è dedicata all'esercito Italiano e contiene, oltre ad un libretto con le specifiche istruzioni, una plancia Quartier Generale "QG") un dado D10 di colore viola e due mazzi di carte perfettamente compatibili con quelli del gioco base, ma, naturalmente, con illustrazioni delle uniformi dei soldati, delle armi, dei mezzi corazzati, ecc. tipici dell'Esercito Italiano di quel periodo storico.



Foto 15 – I componenti della scatola "Soviet Union".

Un discorso esattamente uguale è stato fatto per l'espansione "Soviet Union", che contiene a sua volta un QG, un dado (rosso ovviamente) e due mazzi di carte "personalizzati".

Sul sito di Draco Ideas sono indicate ulteriori espansioni: chi fosse interessato può aggiungerle alla sua scatola di base.