

ARMIR

Gli italiani e l'impatto dell'Operazione Uranus



Introduzione

Torniamo ad occuparci di wargames, stavolta proponendovi **ARMIR** un gioco davvero completamente in "bianco rosso e verde".



La rivista italiana Para Bellum è dedicata ai giochi di simulazione ed in ogni numero presenta degli interessanti articoli storici o dedicati al mondo dei wargames: tutti i numeri contengono inoltre un gioco completo di mappa e pedine pre-tagliate, e sono per la maggior parte dedicati alla storia dell'Italia. Il numero 5 presenta dunque ARMIR, una simulazione per due giocatori di età superiore o uguale a 14 anni che prende spunto dalla partecipazione di un contingente italiano alla campagna di Russia.

In particolare viene rappresentata la grande controffensiva dell'esercito sovietico nell'inverno 1942 che mise seriamente in difficoltà i tedeschi su tutti i fronti, ma che per i nostri compatrioti, già poco motivati, fu un vero incubo: la battaglia iniziò il 16 dicembre con un attacco in forze attraverso il fiume Don (le forze russe erano molto superiori a quelle italiane e soprattutto erano appoggiate da forti brigate motorizzate e corazzate) e quasi subito si crearono dei varchi che i carri armati russi sfruttarono per ulteriori attacchi in profondità nel tentativo di tagliare in due lo schieramento italiano prima che affluissero i rinforzi motorizzati e corazzati tedeschi.



Una immagine dell'AMIR in azione nell'inverno Russo.

Iniziò così una precipitosa ritirata su una nuova linea difensiva, nonostante l'arrivo dei primi soccorsi tedeschi, troppo scarsi tuttavia per cambiare l'esito della battaglia: una delle conseguenze più gravi fu la perdita degli aeroporti di Morozovskaja e Tazinskaja dai quali partivano i rifornimenti per le divisioni tedesche circondate a Stalingrado.

I componenti del gioco e la preparazione (Set-up)

Come abbiamo anticipato ARMIR è stato inserito nel numero 5 della rivista Para Bellum, attualmente l'unica rivista sui giochi di simulazione storica prodotta in Italia.



I componenti di ARMIR.

Oltre alla mappa (418x595 mm) stampata su cartoncino e con un colore grigio/ghiaccio di fondo che ben si adatta allo scenario proposto, abbiamo a disposizione 50 unità sovietiche (counters da 13x13 mm), 46 italiane, 11 tedesche ed una trentina circa di marcatori vari. I giocatori devono anche procurarsi un paio di dadi D6 classici, non inclusi nel gioco.

La mappa del gioco ci mostra la porzione del fronte sul Don difesa dagli italiani dell'ARMIR (ARMata Italiana in Russia) fra le città di Pavlovsk e Veshenskaya, ma il grande fiume occupa solo una piccola porzione in alto a destra: il resto della mappa mostra una vasta pianura costellata da piccoli villaggi (che costituiranno uno degli obiettivi dell'avanzata sovietica) e da una rete di strade e ferrovie.

Lo schieramento iniziale è... impressionante (almeno per il generale in capo dell'ARMIR) visto che gli italiani si trovano di fronte a tre grandi unità sovietiche (Ia, IIIa e VIa armata), con unità di valore più che doppio delle corrispondenti italiane e con 4 step di perdita (rispetto i 3 degli alpini, le unità più forti dello schieramento italiano, ed ai 2 di quasi tutte le altre).



Le unità Sovietiche.

Gli italiani possono però contare su una serie di trinceramenti e posizioni difensive allestite precedentemente (chiamati “caposaldi” nel gioco) che riducono i rapporti di forza in combattimento e non permettono ai carri armati sovietici di effettuare il movimento motorizzato.

I giocatori hanno dei limiti “territoriali” entro cui schierare le unità del loro esercito: lo stacking (numero di unità impilate) in ogni esagono è però di 8 SP (Punti Accumulo) ed ogni unità ha un numero di SP pari agli step ancora disponibili. Questo limite ovviamente favorisce i sovietici che possono impilare anche quattro unità di valore piuttosto alto per poi attaccare con forze “schiaccianti” un esagono difensivo italiano.

Sforzesca 17 [2] 1	Vicenza 277 2 3 2	Vicenza 278 2 3 2	Complementi 1 1 3			4		I		PA 	CAI
ARMIR (6) 1	9 Rag. AA 4 1	11 Rag. AA 4 1	Barbò 2 3 4	Leg. Croata 2 4 3	II (4) 1	II 2 TA 4* 3	II [3] 1	Ravenna 37 2 4 2	Ravenna 38 2 4 2		
Ravenna 121 [2] 1	Cosseria 89 2 4 2	Cosseria 90 2 4 2	Cosseria 108 [2] 1	XOXXV (4) 1	XOXXV 2 1	XOXXV 2 TA 3* 4	Pasubio 79 2 5 3	Pasubio 80 2 5 3	Pasubio 8 [2] 1		
Torino 81 2 5 3	Torino 82 2 5 3	Torino 52 [2] 1	Celere 3 Bers. 2 5 4	Celere 6 Bers. 2 5 4	Celere LIVII 1 2 6	Celere XIII 2 4* 5	Celere 120 [2] 1	Sforzesca 53 2 4 3	Sforzesca 54 2 4 3		
213 2 4 3	318 4 3	298 4 18* 4	XXIX (5) 1	XXIV Pz. Korps (4) 2	385 3 6* 4	387 3 7* 4	Führer Begleit 2 3* 4	27Pz Macempel 2 6* 6	27Pz Schulz 2 6* 6	27Pz Huffmann 2 4* 5	
CA (4) 1	Rag. A 3 1	Rag. B 3 1	Mt. Cervino 1 2* 5	Julia 8 3 6 3	Julia 9 3 6 3	Tridentina 5 3 6 3	Tridentina 6 3 6 3	Cuneense 1 3 6 3	Cuneense 2 3 6 3		
Dist. Hollidt 	-3	-3	-3	-3	-3	-3	23 marzo 2 5 3	3 gennaio 2 5 3	Fegelein 4 2* 4		
3 Gebirgs 4 17* 4	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	

Truppe dell'asse, in maggioranza truppe italiane.

Alcune tabelle ai lati della mappa servono per tenere conto di alcuni importanti "avvenimenti" (di cui parleremo nel corso della recensione) e necessitano di specifici marcatori. In particolare dovremo tener d'occhio la tabella dei Punti di Spinta dove il marcatore italiano viene posizionato sul valore 16 e non potrà che scendere, mentre i sovietici hanno un valore iniziale molto basso ma ad ogni turno avranno l'opportunità di ricevere nuovi punti da utilizzare per prendere l'iniziativa.

Il Gioco

Ogni turno di ARMIR è caratterizzato da una fase di assegnazione dell'iniziativa (nel primo turno è dell'Italiano), seguita da quelle dei rinforzi (solo per l'Asse), dal movimento delle truppe con l'iniziativa, dal bombardamento (entrambe le fazioni), dai combattimenti ed dal movimento motorizzato del giocatore con l'iniziativa. Concludono la sequenza il movimento del giocatore senza l'iniziativa, un secondo bombardamento generale ed i combattimenti del giocatore che non ha l'iniziativa.

La sequenza di gioco, come si vede, è abbastanza atipica: inoltre il giocatore sovietico, all'inizio di ogni turno e spendendo un Punto Spinta, può decidere chi sarà il primo a giocare, per cui opererà quasi sempre due volte di seguito nei primi due turni (come "secondo" nel primo turno e, prendendo l'iniziativa nel secondo). Piazzando al meglio le proprie unità ed attaccando i punti più deboli dello

schieramento italiano questa “doppia mossa” si rivela quasi sempre decisiva ai fini della tattica da adottare nei quattro turni successivi.



I due eserciti nella parte Nord della mappa: i Sovietici hanno attraversato il Don e creato uno sfondamento alla cerniera fra gli Alpini, nella parte bassa della foto, ed il II° Corpo italiano. Il comando Italiano nel suo turno dovrà cercare di tagliare i rifornimenti ai corazzati per isolarli e ridurne la forza.

Ci sono due diversi tipi di combattimenti: il “bombardamento” può essere effettuato dall'artiglieria pesante (gli italiani hanno apposite pedine di valore da 2 a 4 punti, mentre i sovietici hanno un certo numero di punti Bombardamento che dipendono dai loro Quartieri Generali). Il risultato può disorganizzare le unità nell'esagono bersaglio (riducendo provvisoriamente la loro efficacia) oppure, ma solo tirando un “6” sulla tabella più favorevole, dare anche 1 step di perdita. Il bombardamento serve quindi al difensore per ridurre la forza del nemico prima dello scontro (modificando i rapporti di forza) ed all'attaccante per “ammorbidire” le difese avversarie.

Il combattimento corpo a corpo invece è più “tradizionale”: si utilizza una tabella dei “rapporti di forza” (che va dall' 1:2 al 7:1) e si lancia 1D6 per vedere se e quante perdite (da 0 a 3 step) vengono subite dall'attaccante e dal difensore. Uno degli step subiti può essere però tramutato in “ripiegamento” (l'unità si ritira di un esagono). Durante questi combattimenti il giocatore italiano ha l'opportunità di utilizzare alcune unità di artiglieria per aiutare la difesa dei camerati attaccati dai sovietici: questi aiuti però non sono illimitati ed ognuno di essi costa 1 Punto Spinta (l'Italiano parte con 16 PS e non c'è modo di rimpinguarli in seguito) per cui devono essere giocati con giudizio.



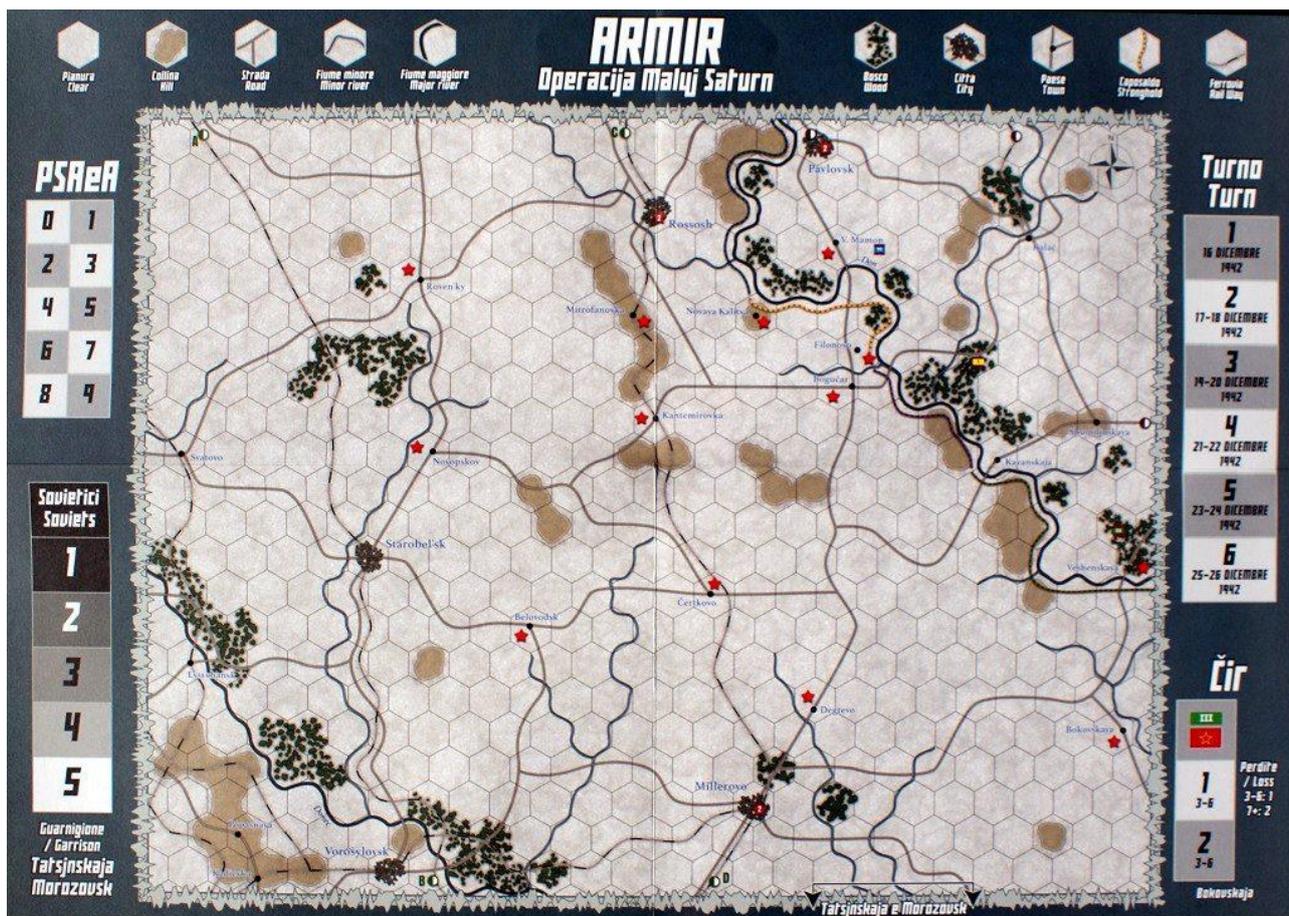
Anche nella parte più a sud dello schieramento i Sovietici hanno attraversato il Don, trovando però una difesa più accanita e non sono quindi riusciti, per il momento, a sfondare le linee italiane.

Alla fine di ogni turno si esegue una fase di “rifornimento” durante la quale si verifica se ci sono unità fuori comando (cioè più lontane del raggio di comando del proprio Quartier Generale): ad esse verranno applicate delle severe restrizioni nel turno seguente (inclusi alcuni step di perdita).

Una partita ad ARMIR dura al massimo 6 turni (dal 16 al 26 dicembre 1942) ed al termine si verifica chi ha vinto in base ad alcuni obiettivi scelti dal giocatore sovietico all'inizio (vedere sotto): se avrà ottenuto almeno 3 PV la vittoria andrà ai “rossi”, altrimenti a vincere sarà l’Asse.

Qualche considerazione finale

Come abbiamo anticipato precedentemente in ARMIR il giocatore sovietico, ad inizio partita, deve scegliere due o più dei quattro possibili obiettivi:



La mappa del gioco per individuare gli obiettivi.

1. CIR: si tratta di una tabella speciale stampata sulla parte destra della mappa che vuole simulare in maniera semplificata l'attacco alle truppe rumeno-tedesche sul Cir. Il sovietico deve destinare un certo numero di unità della IIIa Armata (numero e tipo a sua discrezione) e, alla fine della fase di combattimento di ogni turno, deve tirare 1D6 sulla tabella CIR, sapendo che se assegna più di 20 PF ottiene un "+1" al lancio del dado. Se il risultato è di 1-2 non succede nulla, ma con 3-6 vince il combattimento e fa avanzare le sue unità di una casella. Se arriva a fine tracciato al secondo turno guadagna 1 PV; al terzo non ottiene nulla ed al quarto perde 1 PV. Le unità assegnate al CIR che arrivano a fine tracciato vengono piazzate sulla mappa nella città di Bokovskaja, alle spalle dello schieramento difensivo iniziale italiano sul Don (che però al terzo turno sarà già stato costretto ad un ripiegamento massiccio).
2. Aeroporti di Tatsjnskaja e Morozovskaja: anche in questo caso il sovietico deve utilizzare un'apposita tabella, stampata stavolta a sinistra della mappa, e battere la difesa di una guarnigione tedesca. Nella fase dei rinforzi di ogni turno il giocatore dell'asse tira 1D6 e se il risultato è inferiore al numero del turno in corso aumenta di un punto il valore della guarnigione (da un minimo iniziale di "1" ad un massimo di "5"). Il sovietico deve riuscire a sfondare il fronte italiano per fare uscire una o più unità dai quattro esagoni indicati da una freccia nella parte bassa della mappa (sotto la città di Millerovo). Queste unità attaccheranno la guarnigione tedesca nella successiva fase di combattimento e quando il suo valore viene ridotto a "zero" i sovietici catturano gli aeroporti ed ottengono 1 PV. Se invece non riescono in questa impresa entro il sesto turno la partita per loro è persa automaticamente.
3. Distruzione dell'ARMIR: i sovietici devono distruggere il maggior numero di step italiani. Un Corpo italiano si considera "distrutto" se perde più della metà dei suoi step. Con 4 Corpi distrutti il sovietico riceve 2 PV, con 3 ne riceve 1 e con 1-2 perde 1 PV. Non è un obiettivo

difficilissimo, ma se l'italiano si accorge che è stato scelto dal suo avversario farà in modo di non lasciare troppe prede al nemico.

4. Verso il Donetz: il sovietico cerca di controllare il maggior numero di città obiettivo (indicate da una stellina rossa), ognuna delle quali vale 1 PS. A fine partita con 16 o più PS il sovietico riceve 2 PV, con 14-15 riceve 1 PV, con 12-13 non guadagna nulla e con meno di 12 perde 1 PV.

Gli obiettivi (rappresentati da sei tessere, due delle quali sono bianche) sono segreti, naturalmente, ed il sovietico deve piazzarne quattro (coperti) sulla mappa, in corrispondenza del turno 6. Queste tessere verranno girate a fine partita per verificare se gli obiettivi sono stati raggiunti e per effettuare così il conteggio finale.



La pressione sovietica sul centro dello schieramento italiano si fa quasi insostenibile.

Diciamo subito che Piernennaro Federico, l'autore, è riuscito a ricreare molto bene una situazione "sbilanciata" fin dall'inizio (gli italiani non hanno nessuna possibilità di effettuare grandi combattimenti e devono limitarsi ad approfittare di qualche punto debole del nemico o qualche errore di piazzamento per cercare di tagliare i rifornimenti alle unità che si sono spinte troppo oltre) ma con obiettivi tali da lasciare la partita in bilico fino all'ultimo turno.

Il compito principale del giocatore sovietico è quello di distribuire al meglio le sue forze, ad inizio partita, in modo da causare il maggior danno possibile alle truppe italiane in prima linea e cercare poi una penetrazione importante per colpire alle spalle lo schieramento avversario nei turni successivi, ma facendo sempre attenzione a non allontanarsi troppo dal proprio Quartier Generale per non rischiare di restare fuori comando.



Gli italiani si ritirano mentre i russi completano l'accerchiamento di Stalingrado. Le sorti della guerra cambiano indirizzo.

L'italiano, da parte sua, è costretto a...soffrire e sperare di riuscire a creare anche nel turno successivo una nuova linea difensiva che contenga al massimo lo sfondamento sovietico: non ci sono azioni particolarmente brillanti da compiere né si può programmare a priori qualche controffensiva perché tutto dipenderà da eventuali "buchi" lasciati dal nemico dopo i combattimenti o da un cattivo posizionamento di qualche unità. Poiché la potenza sovietica è così forte, la speranza è che il giocatore possa "montarsi un po' la testa" e non prestare più la massima attenzione nei settori in cui è più forte, commettendo magari un piccolo errore.

ARMIR

Operacija Maljut Saturn

TABELLE DI COMBATTIMENTO

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Dado	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1+
1	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	0/1	0/2
2	3/0	2/0	1/0	1/1	1/2	0/1	0/1	0/2
3	2/0	1/0	1/1	1/1	1/2	0/2	1/3	1/3
4	2/1	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	1/3
5	2/1	2/1	1/2	1/2	1/3	1/3	1/3	0/3
6	1/1	2/2	0/2	1/3	0/3	0/3	0/3	0/3

Modificatori:

- 1S: Quando si attacca una città.
- 1S: Quando si attacca attraverso un esagono di caposaldo.
- 1S: Quando si attacca attraverso un esagono di fiume maggiore (ma vedi 14.2.1).
- +Idrm: Se in attacco c'è un dingoletto Tedesco.

RISULTATI:
Attaccante/Difensore. L'attaccante perde il numero di step indicato. Il difensore può ridurre le perdite di uno step ritirandosi un esagono.



TABELLA DI BOMBARDAMENTO

Dado	1	2	3	4
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	DSG
4	-	-	DSG	DSG
5	-	DSG	DSG	DSG
6	DSG	DSG	DSG	DSGI

RISULTATI:
DSG: Tutte le unità bersaglio diventano disorganizzate.
DSG I: Perdita di 1 step e tutte le unità bersaglio diventano disorganizzate.

Modificatori:

- Capisaldi: -1 drm.

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

Terreno	Costo in MP	Effetti sul combattimento
Pianura	1,5	-
Città	OT	1S
Altri terreni	1,5	-
Strada	1/0,5 (5.1.1)	-
Fiume	NE	14.2
Caposaldo	NE	14.3

• OT: Si considera l'altro terreno nell'esagono.
 • 1S: Una colonna a sinistra.
 • drm: Modificatore al tiro del dado.
 • NE: Nessun effetto.

LEGENDA UNITÀ

Unità da Combattimento		HQ	Artiglieria pesante	Artiglieria divisionale
Identificazione (ID): XVIII 110	Dimensione: 2x6	Identificazione (ID): 1	Identificazione (ID): XXXV	Identificazione (ID): Cassata 108
Accumulo (IF): 2	Capacità di Movimento (MP): 6	Raggio: (7) 1	Bombardamento: [2] 1	Supporto: [2] 1
Fattori di Combattimento (ICP): 7		Capacità di Movimento (MP): 1	Capacità di Movimento (MP): 1	Capacità di Movimento (MP): 1

Alpini	Sciatori	Fanteria	Fanteria meccanizzata	Corazzati	Truppe d'Armata	Cavalleria	Unità motorizzate
Tela: 9 6 3	30: Corveta 2+ 5	Torino: 81 5 3	13M: 1 8 8	179: Mammol: 6* 6* 6	XXXV: 3* 4	Baibb: 2 3 4	

Le tabelle riassuntive per combattimenti, bombardamenti e terreno.

Per questo motivo il ruolo del giocatore italiano può diventare noioso, mentre aspetta che il suo avversario calcoli i rapporti di forza più adatti ai diversi combattimenti ed avanzi sistematicamente lungo diversi assi del fronte. Attenzione: non stiamo dicendo che l'italiano non possa vincere perché le condizioni poste ai sovietici sono abbastanza difficili e nei nostri test siamo riusciti anche a fare molto meglio dei nostri uomini nel 1942, ma nonostante questo la soddisfazione di vincere perché il nostro avversario ha perso non è una grande gratificazione.

Riteniamo quindi che ARMIR sia un gioco da provare soprattutto "in solitario": le nuove soluzioni adottate sono davvero interessanti e quindi portano un po' di novità nel nostro hobby, per cui vale davvero la pena di provare qualche partita.

Infine un suggerimento: i caposaldi presi di fianco (cioè con unità nemiche adiacenti che si trovano sullo stesso caposaldo) secondo le regole "ufficiali" non danno più alcun vantaggio al giocatore italiano: noi abbiamo provato a togliere questa regola, dando così all'italiano un ulteriore bonus in difesa ed il risultato finale non è cambiato, ma il sovietico ha dovuto veramente impegnarsi a fondo per riuscire ad ottenere i suoi obiettivi.

ARMIR è un gioco di simulazione storica molto ben realizzato ed il risultato finale, dopo le nostre partite di prova, è sempre stato storicamente molto attendibile: richiede comunque una partecipazione attenta ed un meticoloso controllo della situazione in ogni fase della partita. Il sovietico ovviamente deve sempre "spingere" per mantenere una forte pressione sulle tre direttive della



La copertina della rivista Para Bellum con il gioco ARMIR.

sua offensiva, ruotando eventualmente le sue unità per mantenere sempre quelle intatte in prima linea, ma deve anche fare attenzione al posizionamento dei suoi Quartier Generali che sono fondamentali per mantenere le unità più avanzate in comando ed evitare che subiscano inutili perdite.

Il giocatore italiano invece deve armarsi di santa pazienza ed aspettare che l'uragano sovietico si sia sfogato per pensare a come limitare i danni e rallentare l'avanzata del nemico, contando anche sull'aiuto di alcune unità tedesche che accorreranno a tappare qualche buco.

PS: chi fosse interessato ad avere una tabella riassuntiva della sequenza di gioco un po' più completa di quella stampata all'interno del regolamento può [cliccare qui](#) e poi scrivendo "ARMIR" nel riquadro "Ricerca veloce" e scaricando il foglio direttamente dal sito Big Cream.