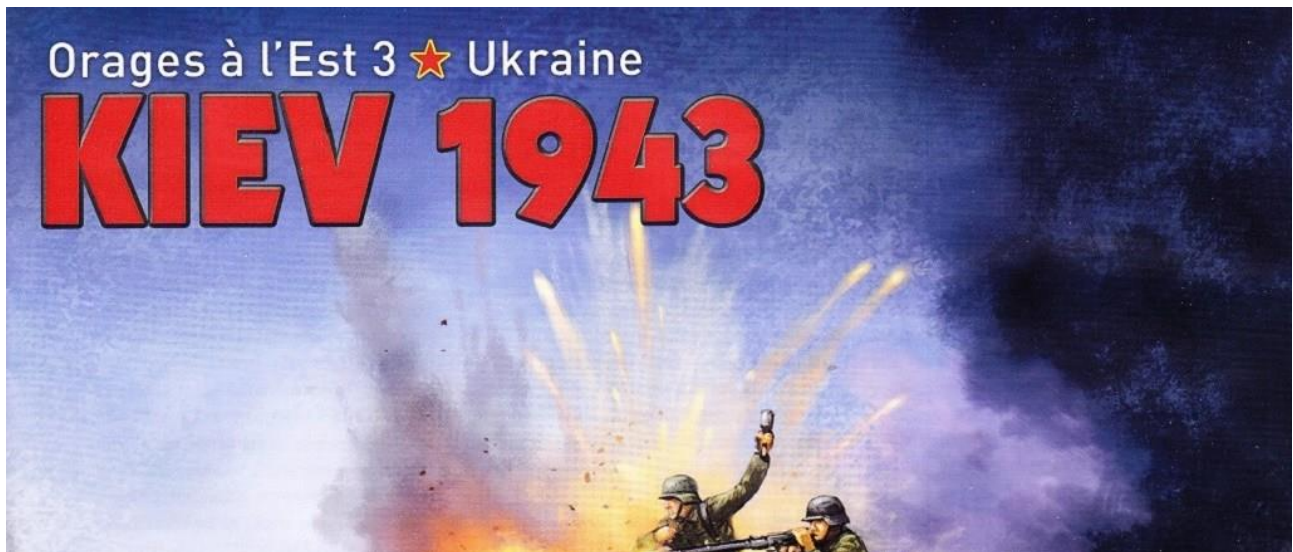


## KIEV 1943

### Campagna di Russia: Offensiva Sovietica in Ucraina (3-24 Novembre 1943)



Per inaugurare questa nuova rubrica, il cui scopo è semplicemente quello di informare i nostri lettori sulle novità che riguardano il settore dei giochi di simulazione, ed in particolare dei wargames, ho scelto un gioco francese edito da Cérigo Editions, la stessa che stampa ogni due mesi **VAE VICTIS**, una delle più longeve riviste dedicate a questo hobby.



A parte la mia "simpatia" personale per la rivista, che ci ha fornito anche eccellenti giochi di simulazione, il motivo principale per cui sono così legato a questa rivista è che trovai il primo numero in una edicola di Saint Quentin quando ero ancora fidanzato con una ragazza francese e quindi sono stato il primo abbonato italiano e naturalmente non solo non ne ho mai perso un numero, ma ho sempre "religiosamente" montato su cartone e ritagliato tutte le pedine fin dai tempi in cui esse erano stampate su fogli di cartoncino leggero.

La rivista ha passato molte vicissitudini ma attualmente sembra in forte ripresa, soprattutto in Francia, dove il numero degli appassionati continua a crescere, grazie anche agli sforzi degli editori che per una parte della produzione hanno ridotto il livello di difficoltà ed il tempo di gioco, rendendo i wargames più accessibili a nuovi giocatori.

Il gioco di cui parleremo brevemente oggi si chiama **KIEV 1943** ed è il terzo "volume" di una serie chiamata **Orages à l'Est**, a sua volta derivata da un'altra serie che non ha mai avuto un "titolo" vero e proprio ma che fra noi chiamiamo **Ardennes 44**, dal nome di uno dei primi ad essere stati pubblicati (Vae Victis n° 59, nel lontano 2004) anche se le sue radici risalgono al 1997 (Vae Victis 15: Arnhem 1944). In totale ad oggi sono già usciti diciotto wargames che hanno lo stesso regolamento di base il quale, naturalmente, si è evoluto ed adeguato nel corso degli anni.

**KIEV 1943** ha come filo diretto la controffensiva sovietica d'inverno in Ucraina nel novembre e dicembre 1943: ed infatti la simulazione si svolge fra il 3 e il 24 Novembre 1943. La scala del

gioco è a livello "strategico" con le unità che rappresentano Divisioni, Brigade, e Battaglioni: un esagono corrisponde a 6 km circa ed un turno rappresenta 2 giorni di tempo reale. Da notare che il regolamento (12 pagine in formato A4) è scritto in francese ed in inglese.



Ogni unità ha un valore di combattimento, un numero di "passi" di perdita e un valore di "qualità": i leader sono caratterizzati invece da un valore di "supporto" (rappresentato da un certo numero di appositi marcatori) e da un raggio di comando (in esagoni).

La sequenza di gioco è la seguente:

- 1 - Fase di rifornimento e di comando (per verificare lo "stato" delle unità in campo)
- 2 - Fase di "supporto" dove si verifica il tempo meteorologico e si decide se assegnare o meno dei marcatori di supporto.
- 3 - Iniziativa: si tira 1D6 e chi fa il numero più alto avrà diritto ad agire per primo



4 - Fase delle operazioni sul campo: il giocatore con l'iniziativa può attivare tutte le unità di una formazione da lui scelta: esse possono muovere, mettersi in difesa e/o combattere.

5 - Poi il gioco passa all'avversario e così di seguito, alternandosi, fino al termine del turno

6 - Fine turno: si tolgono tutti i marcatori "attivato" e "disorganizzato", si verifica se uno dei due ha raggiunto le condizioni di vittoria e, in caso contrario, si avanza il segnalino del turno di una casella, ricominciando tutto da capo.

Degno di nota il fatto che le unità hanno bonus/malus in dipendenza della loro situazione: normali, isolate, non rifornite, fuori comando, affaticate, in posizione difensiva, disorganizzate.

Le condizioni di vittoria si basano su quanto riesce a fare il giocatore sovietico in base al numero di città conquistate il cui valore varia da 1 PV (Broussilov e Popelnia) a 5 PV (Kiev). Sotto i 5 PV la vittoria è sempre dei tedeschi, mentre per i russi si va da una vittoria minore (5-7 PV) ad una totale (11 PV o più).

I materiali sono ben fatti e tutte le unità sono rappresentate graficamente con un disegno (fanteria, carri, artiglieria, ecc.) stampati su pedine di 15x15 mm pre-tagliate.

