

NO RETREAT: ITALIAN FRONT

L'originale Sistema di gioco sbarca in Italia!



Introduzione

Nonostante il numero “4” che gli è stato assegnato, No Retreat: Italian Front ([GMT Games](#)) è il terzo volume della serie (No Retreat), iniziata nel 2008 sotto la “bandiera” della Victory Point Games. Trovate [in questo articolo la recensione del capostipite](#), dedicato all'intera Campagna di Russia. Vi consigliamo di leggerla, così avrete traccia dell'evoluzione del sistema di gioco. La GMT riprese "No Retreat: The Russian Front" solo qualche anno dopo riproponendolo in una bellissima edizione “deluxe” e con la messa a punto definitiva del regolamento.

Nel 2013 venne poi pubblicato No Retreat! The North African Front che faceva migrare l'originale sistema di gioco dalle immense steppe della Russia agli altrettanto sconfinati deserti del Nord Africa. Per quanto questi teatri fossero molto diversi (ad iniziare dagli attori!) è innegabile che i due giochi mettevano a fattor comune alcuni elementi strategici. Difficoltà di trasporto in spazi ampi significa una logistica complessa: i rifornimenti diventano un nemico spesso ancor più terribile degli eserciti avversari. Gli ampi spazi garantiscono movimento e indeboliscono le roccaforti, i Carri armati trovano il loro terreno ideale, sempre ammesso che l'aviazione non riesca a garantire una capillare supporto tattico a terra.

L'attesa di No Retreat 4: Italian Front aveva generato un certo "Hype" soprattutto perché noi giocatori “autoctoni” avremmo giocato in "casa": dallo sbarco in Sicilia fino al dilagare delle truppe alleate nella Pianura Padana. C'era anche parecchia curiosità per come il canadese Carl Paradis avrebbe adattato il suo sistema alla claustrofobica (stretta e lunga) penisola italiana, oltretutto stracolma di montagne e fiumi che costituiscono da sempre un bastione naturale per chi deve difendersi.

Contesto Storico (se lo conoscete già passate al paragrafo successivo "Unboxing")



La simulazione prende il via nel mese di luglio 1943 con lo sbarco alleato in Sicilia: l'8° Armata Britannica e la 5° Armata Americana presero terra sulle coste Sud e Sud-Est della nostra isola maggiore travolgendo rapidamente la blanda resistenza delle difese costiere italiane. Poi puntarono verso l'interno, con Montgomery che dovette faticare non poco a raggiungere Siracusa e Patton che, dopo avere liberato la strada costiera a sud dell'isola, puntò decisamente verso Palermo per poi fare inversione di marcia sulla costiera Nord e tentare di prendere le truppe dell'Asse alle spalle. Tutti sanno dell'antipatia e della rivalità profonde che dividevano i due generali alleati e questo spiega la mancanza di cooperazione fra i due eserciti (in termini di gioco non sono permessi attacchi combinati di unità britanniche e americane).

Con una difesa ostinata ma ordinata Tedeschi ed Italiani ripiegarono verso Messina e sfuggirono alla trappola traghettandosi in Calabria. Kesserling, l'esperto comandante tedesco in Italia, dimostrò grande perizia nello sfruttare i vantaggi del territorio sopra descritti. La superiore potenza di fuoco e la notevole massa di soldati impiegati ebbero ragione delle prime difese semi-improvvisate nel Sud, fino a raggiungere la zona di Montecassino e successivamente le postazioni difensive della Linea Gotica, con le sue casematte di cemento armato compenstrate nel paesaggio, campi minati e truppe di veterani perfettamente addestrati.

Gli Alleati decisero dunque di effettuare un nuovo sbarco alle spalle delle difese tedesche per prenderli alle spalle, e questo avvenne sulle spiagge di Anzio ma si tramutò rapidamente in uno "stallo": le truppe sbarcate infatti erano sottoposte a contrattacchi così vigorosi che non riuscivano ad uscire dalla zona costiera, ma i tedeschi non erano abbastanza forti da respingerli in mare: se lo sbarco di Anzio non fu un successo militare, ebbe però il grande merito di allargare il fronte disperdendo le esigue forze dell'asse diventando così un elemento strategico che contribuì alla liberazione di Roma.

Lo scrivente è stato uno specialista di mine a campi minati del Genio Militare ed ha potuto effettuare la maggior parte delle prove pratiche proprio nella zona dello sbarco (un'area preservata, per lo meno a quell'epoca, anche per la sua pericolosità, vista la concentrazione di mine che continuavano a saltar fuori anche nel dopoguerra): quindi ancor oggi mi domando perché gli Alleati scelsero proprio quell'area, facile per lo sbarco, d'accordo, ma difficile da proteggere.

La sfavorevole situazione in Russia e lo sbarco in Normandia (praticamente contemporaneo alla liberazione di Roma: primi di giugno del 1944) portavano la minaccia direttamente nel cuore della Germania. Gli alti comandi (sia Alleato che Tedesco) tolsero ulteriori risorse al teatro italiano. Così gli Alleati arrivarono alle grandi pianure del Nord Italia quando la guerra era ormai giunta ad una svolta definitiva.

Unboxing



I Componenti.

Anche solo prendendo in mano la scatola di No Retreat: Italian Front ci si rende conto che abbiamo a che fare con un gioco dettagliato ed impegnativo, anche più dei precedenti capitoli della serie: il suo "peso" ci dice che i componenti sono tanti e fatti di materiali assai robusti. Il Regolamento (40 pagine) ci fa inoltre capire che le regole sono state tutte riviste, corrette ed ampliate per adattarle alla situazione orografica italiana. Un secondo libretto (Play Book, anche esso di 40 pagine) ci fornisce i cinque scenari (Campagna completa, Campagna peninsulare, Operazione Husky, Operazione Diadem e Scenario "Ghotic Line") ma soprattutto un po' di note storiche, le considerazioni dell'autore, i consigli tattici per i due giocatori ed una serie di esempi di gioco per le situazioni più comuni che si presenteranno durante la simulazione. I due libretti, interamente a colori, sono il perfetto esempio dello "stato dell'arte" che hanno raggiunto i wargames moderni.

Le unità militari vere e proprie sono di grossa taglia (20x20 mm) e perfettamente leggibili, mentre tutti gli altri “pezzi” hanno forme diverse (circolari o esagonali) e rappresentano:

- le unità statiche delle difese costiere,
- i piccoli gruppi operativi di sostegno,
- i bunker tedeschi,
- i marcatori di controllo territoriale, ecc.

Infine ci sono tre bellissime mappe, tutte montate su cartone robusto e con grandi esagoni (26 mm); l'artista, Charles Kibler, ha colpito ancora ed ha fatto davvero un eccellente lavoro! Le mappe saranno usate singolarmente, per gli scenari più brevi, o montate insieme nel gioco Campagna, come mostra la foto sottostante



La mappa d'Italia completa.

Come in tutti i giochi della GMT anche in No Retreat: Italian Front vengono fornite delle schede in cartoncino, sempre a colori, con tutte le tabelle necessarie: riassunto della sequenza di gioco, effetti del terreno, risultati dei combattimenti, lista dei rinforzi, ecc. Completano la dotazione due mazzi di carte: il primo (di sole 8 carte) contiene i generali più importanti presenti durante la Campagna d'Italia, ed il secondo (47 carte) si utilizza per attivare degli “Eventi” durante la partita, ma anche per sanare unità indebolite, far arrivare nuove truppe dalla Riserva, ecc.

Come è ormai tradizione per GMT i materiali sono irreprensibili e di alta qualità: dato l'uso intenso che se ne farà consiglio tuttavia di proteggere ancor più le carte con delle bustine trasparenti

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa è necessario decidere quale scenario di No Retreat: Italian Front giocare: premetto subito che il Gioco Campagna è stato da noi provato una sola volta perché la sua lunghezza, oltre 7 ore, non ci consentiva di trovare il tempo necessario a fare più di un test. Così abbiamo preferito

giocare più volte i singoli scenari brevi ed è da “Operation Husky” (lo sbarco in Sicilia, su una sola mappa) che vi consigliamo senz’altro di partire, non solo perché è il più veloce di tutti (dopo una partita di prova si può completare in 90 minuti al massimo) ma anche perché è quello che permette manovre di più ampio raggio per sfruttare al meglio tutte le unità, pur con le limitazioni (di numero) per quelle alleate, dovute alla capacità di rifornimento dei porti costruiti sulle spiagge siciliane.

Scelto lo scenario e piazzata la mappa, bisogna “riempirla” con tutti i marcatori specificati dallo scenario (gettoni per tenere conto dei Punti Vittoria (PV), indicatore del turno, indicatore del tempo, i rinforzi, ecc.) e piazzare in campo le unità indicate.



Le carte del gioco. In alto alcuni “Generali”, due tedeschi e due alleati, mentre le altre due file sono tipiche carte “Evento”.

Ognuno riceve una carta “Generale” ed un certo numero di carte “Eventi” che avrà a disposizione fin dall’inizio. Come si vede anche dalla foto qui sopra ogni carta è divisa in due parti: in alto è descritto un evento che può essere giocato solo dall’Asse, mentre in basso sono descritti gli eventi Alleati. Le carte con una scritta in rosso, come le tre al centro della foto, si devono giocare immediatamente dopo essere state pescate e indicano eventi speciali. A destra del nome troviamo delle piccole icone: la croce nera indica che quella carta può essere giocata come “evento” solo se i tedeschi hanno l’iniziativa “strategica” (dal turno 1: Luglio 1943 al turno 11: Maggio 1944) mentre gli altri si possono giocare quando tale iniziativa passa agli alleati (dal turno 12: Giugno 1944 in poi). Tutte le altre icone ricordano semplicemente ai giocatori in quali fasi possono usare quelle carte.

Un'occhiata alle regole speciali ed alle condizioni di vittoria e si è pronti a partire: un intenso cannoneggiamento sulle posizioni difensive del nemico indica che gli Alleati sono pronti ad iniziare la lunga risalita della penisola.

Il Gioco

No Retreat! The Italian Front

Sheet #1—Front Side

1503-1



Counter Art by Charles Kibler & Mark Simonitch

© 2015 GMT Games, LLC

Le “grandi” unità in gioco: si tratta di Divisioni da 8-10.000 uomini, ma alcune unità speciali, come i Parà o i Comando, sono più deboli.

La prima cosa da imparare bene è l’ articolata sequenza di gioco.

Ogni turno di No Retreat: Italian Front (con l’ esclusione del primo perché le unità sono già state piazzate in campo) inizia con una fase di “Verifica Dati” (Housekeeping) durante la quale si avanza di uno spazio il segnalino “turno”, si applicano gli eventuali effetti di “Eventi” indicati sul tabellone e si verifica se sono state raggiunte le condizioni di vittoria in base alla posizione dei marcatori ed alla situazione sul campo di battaglia.

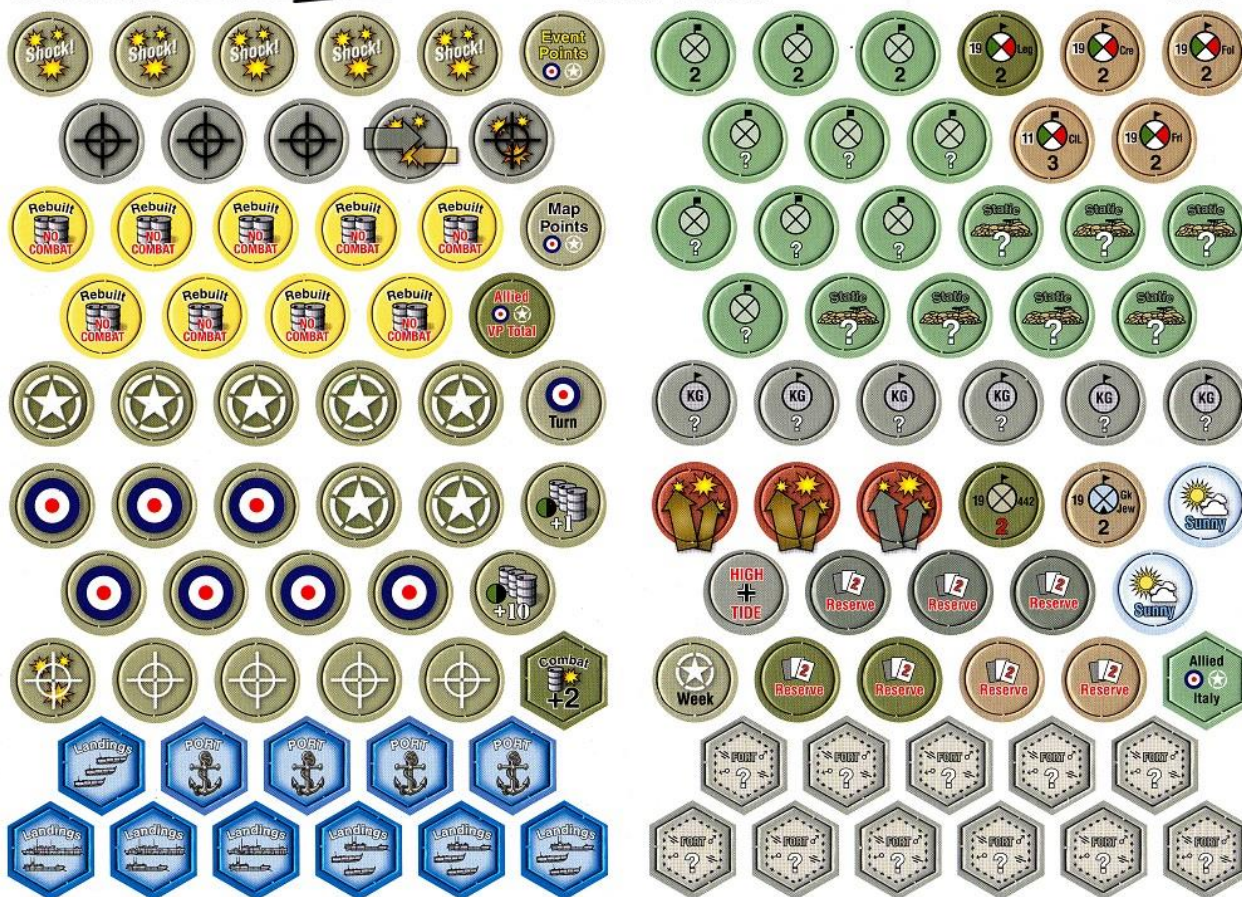
Segue la fase di “Preparazione” (Operational Preparation) durante la quale entrambi i giocatori scartano carte per restare con un massimo di due in mano per poi ripescarne altre quattro dal mazzo. In questa fase è possibile utilizzare eventualmente i Punti Riserva (se ne restano ancora) per pescare altre carte, fino ad averne in mano un massimo di sei. A questo punto i giocatori, alternandosi, possono giocare carte evento o passare: le carte più importanti in questa fase sono le “Grandi Offensive” (Major Offensive) che permettono agli Alleati di giocare più fasi operative all’ interno di un singolo turno, ed i “Forti” che aiutano l’ Asse a costruire postazioni difensive.

Entrambi i giocatori ricevono in seguito (in base al turno in corso e come indicato sul tabellone) un certo numero di marcatori di supporto per i Combattimenti (“Shock” per gli Alleati, “Blitz” per l’Asse, ecc.) e possono rinforzare le unità precedentemente indebolite, ricostruire unità eliminate, mettendole in Riserva, muovere i rinforzi alla Riserva o ritirare truppe dal campo per metterle anch’esse in riserva (è il modo più veloce nel caso debbano essere trasferite in un’altra zona della mappa). Infine si fanno entrare in gioco alcune unità della Riserva e si verifica che quelle Alleate siano tutte rifornite in base alle fonti di approvvigionamento (porti, e moli) già sul campo.

No Retreat!: The Italian Front

Sheet #2—Front Side

1503-2



Counter Art by Charles Kibler, Mark Simonitch & Carl Paradis

© 2015 GMT Games, LLC

Counters vari: in alto a destra le unità statiche ed i distaccamenti italiani e, subito sotto, i Kampfgruppe tedeschi. In basso a destra i Forti dell’Asse, mentre in alto a sinistra vediamo i marcatori di supporto ai Combattimenti.

Segue la parte “Operativa” del turno con l’iniziativa tattica in mano agli Alleati: il giocatore può muovere tutte o parte delle sue unità, eseguire dei combattimenti (che sono sempre volontari), effettuare eventuali “sfondamenti” e fare arrivare nuove unità dalla Riserva. Il giocatore dell’Asse farà subito dopo la stessa cosa, prima di verificare nuovamente la situazione dei rifornimenti. Se il turno in corso era una “Grande Offensiva” si procede con altri turni “operativi” (Alleati/Asse) fino alla durata prevista dalla carta “Evento” utilizzata (da 1 a 4 round).

I movimenti sono quelli tipici di ogni wargame "classico": le unità possono utilizzare tutta o parte dei loro Punti Movimento (PM) che variano ovviamente a seconda del tipo, e devono rispettare le costrizioni dovute al terreno da attraversare (pianura, montagna, palude, fiumi, terreno fangoso, ecc.) o al tempo (soleggiato, piovoso, ecc.). Entrare in un esagono adiacente al nemico (ZOC) costa

1 PM supplementare e non si può passare direttamente da una ZOC a un'altra, a meno che l'esagono di arrivo non sia adiacente e occupato da un'unità amica.

GMT GAMES © 2015 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93282
www.GMTGames.com

Terrain/Weather Effects Chart

Terrain Depiction/Type	Movement Points	1 ▶ ?	Defense Shifts	Stops Advance?	Terrain Depiction/Type	Movement Points	1 ▶ ?	Defense Shifts	Stops Advance?
Open	1	YES	NO	NO	Beach	1	No Combat <small>From LZ only</small>	◀ 1 <small>From LZ only</small>	NO
City <small>No Forts Allowed</small>	1	NO	NO	NO	Landing Zone	3 <small>Allies only</small>	NO	1 ▶	N/E
Town & Port	1	NO	◀ 1	YES	Beachhead <small>+2</small>	+1	N/E	NO	YES
Hills	1	YES	◀ 1	NO	Fort <small>Allies Only</small>	+1	NO	◀ 1	YES
Mountains <small>MNT/CDO: 1</small>	2	NO	◀ 2 <small>MNT/CDO: ◀ 1</small>	YES <small>MNT/CDO: NO</small>	Unsupplied <small>NO Supply</small>	3 MP Max	NO	2 ▶ <small>Attrition: ◀ 1</small>	YES
Apennine & Lake	Impassable				Enemy ZOC	+1 <small>To Enter</small>	N/E	N/E	NO
Apennine Hexside <small>MNT/CDO: 2</small>	ALL	No Tank Voluntary Combat	◀ 1 <small>MNT/CDO: NO</small>	YES	Rebuilt <small>NO COMBAT</small>	N/E	N/E	1 ▶	NO
Swamp <small>No Forts Allowed</small>	4 <small>MNT/CDO: 2</small>	NO	◀ 2 <small>MNT/CDO: ◀ 1</small>	YES	Sunny Skies	N/E	N/E	N/E	NO
Road	½	N/E	N/E	N/E	Rainy Skies	3 MP Max	NO	◀ 1 <small>Attrition also</small>	YES <small>No River crossing</small>
River Hexside	+1 <small>Road cancels</small>	NO	◀ 1	YES <small>Rainy no crossing</small>	Dry Weather	N/E	N/E	N/E	NO
Straits Hexside	No normal movement (see 13.2.1)				Mud Weather	3 MP Max	NO	N/E	YES

Game Turn Track

Beneath the red line: non-terrain effects

1943	1 Jul	2 Aug	3 Sept	4 Oct	5 Nov	6 Dec	1944	7 Jan	8 Feb	9 Mar	10 April	11 May
	Operation Husky	Start Armisties Checks	CORSICA Operation Avalanche	AFRICA Start Fort Builds	RUSSIA Germans in Leros	OVERLORD Armistice Checks ends	1944	POLAND Operation Shingle	ANVIL Operation Avenger	EGYPT Flip-Flop Check	OKW Reserves	ENGLAND Operation Diadem
1945	12 June	13 July	14 Aug	15 Sept	16 Oct	17 Nov	18 Dec	1945	19 Jan	20 Feb	21 Mar	22 April
	D-DAY Allies in Rome	DRAGON Allies in Livorno	FALaise Flip-Flop Check	Operation Olive	OB Süd Reserves	Allies in Greece	BULGE Allies in Ravenna	1945	VERITABLE Soviets in Budapest	HUNGARY Operation Encore	Spring Awakening	Operation Grapeshot

Leader Special Abilities

- FD = Fort Defence:** Get one extra "Fort" marker on a "line" card Event.
- LW = Luftwaffe:** Eliminated Luftwaffe units come back in play on their front sides.
- PZ = Panzer:** Each German Tank unit gets a +1 Strength Point bonus when attacking.
- SC = Shock Counterblow:** May use the "Shock Counterblow" special marker side.
- RT = Recycled Targets:** Used "Targets" markers can be used again as Counterblows.
- XT = Extra Target:** May use the "Rommel" Shock Target marker.
- AB = Attrition Bonus:** Get a +1 column shift right when using the Attrition Table.
- DA = Discard Ability:** Discard and redraw the first non-weather card drawn.
- NA = No Attrition:** Cannot use Attrition Combat in Dry Weather or Sunny Skies.
- RP = Reserve Point:** Get one extra Reserve Point each Dry Weather turn.
- SM = Shock Marker:** Get one extra "Shock" marker each Dry Weather turn.
- ST = Shock Target:** May use the "Shock Target" special marker side.

Weather Special Effects

- DRY WEATHER:**
 - Major Offensive lasts 3 weeks
- MUD WEATHER:**
 - Major Offensive lasts 2 weeks; no 2nd Combat
- SUNNY SKIES:**
 - Major Offensive last 1 extra week
 - Allies +1 Shock counter
- RAINY SKIES:**
 - Major Offensive lasts 1 less week
 - Allies -1 Shock counter
 - No Invasions; Mud + Rainy = No Combat


Tabella dei Terreni – La Legenda in basso indica i bonus dei Generali.

I combattimenti di No Retreat: Italian Front sono abbastanza articolati: Alleati ed Asse hanno infatti due tabelle diverse (ma che differiscono in realtà solo per poche caselle) e, come nella maggioranza dei wargames, bisogna per prima cosa effettuare un conteggio di Punti Forza (PF) dei due schieramenti. Poi si effettua un "rapporto" dei PF e si cerca la colonna relativa (da 1:3 a 6:1). Il numero dei possibili attacchi in un turno è limitato dagli appositi marcatori che lo scenario assegna ad ogni schieramento e naturalmente gli Alleati hanno un certo vantaggio, potendo sfruttare quasi sempre anche le capacità di comando dei loro Generali (che normalmente forniscono un attacco supplementare "supportato").


Prima di lanciare il dado per vedere il risultato del combattimento si verifica se ci sono ulteriori aggiustamenti sia sulla colonna da utilizzare (i Forti, per esempio, spostano di una colonna a sinistra il risultato, le montagne di 2, ecc.) che sul valore del dado. È possibile infine utilizzare i marcatori "Shock" o "Blitz" (al massimo uno per combattimento) per spostare di una colonna a proprio favore il rapporto di combattimento.

Il lancio di un dado D6 permette infine di incrociare il risultato ottenuto con la colonna finale ed ottenere così l'esito dello scontro.

NO RETREAT! Italian Front: 1943-45



Allied Combat Results Table



German Combat Results Table

Die Roll	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+	CB
	CA	CA	CA	CA	CA	CB	CB	EX/CR	EX/CR	FB
	CA	CA	CA	-	CB	EX	EX/CR	D	DR	FB
	CA	CA	-	CB	EX	EX/CR	D	DR	DS	CR
	CA	-	CB	EX	EX/CR	D	DR	DS	DS	CR
	-	EX	EX/CR	EX/CR	D	DR	DS	DS	DD	D
	CB	CB	D	D	DR	DS	DD	DD	DD	D

Die Roll	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+	CB
	CA	CA	CA	CA	-	CB	CB	EX/CR	EX/CR	FB
	CA	CA	-	-	CB	CB	EX/CR	DR	DR	FB
	CA	-	CB	CB	CR	EX/CR	DR	DR	DS	CR
	-	CB	CR	EX/CR	EX/CR	D	DS	DS	DS	CR
	CB	CR	EX/CR	D	D	DR	DS	DS	DD	D
	CR	D	D	D	DR	DS	DD	DD	DD	D

Attacks at less than 1:3 Odds are considered automatic "CA1" results (Counterattack 1 Shift).
 Fort = Attacker one Step Loss Minimum on a black-colored combat result.*
 Shock Target = Attacker one Step Loss Minimum if there are no Retreats.*
 Red Defense Factor = Shift the Battle Result one left (←) on the CRT; no Retreats allowed on D or DR.*
 White Defense Factor = Cannot lose a step on D or DR.*

* Does not apply to the "CB" Column.

Attrition Combat Results Table

Die Roll	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25+
	-	EX	EX	EX	1	1	2	2	3
	-	1	2	2	2	3	3	4	4
	EX	2	2	3	3	4	4	5	5

Each Fort = Remove 1 from the attacking units' total.
 Each Blitz/Shock! = Add 1 to the attacking units' total.

ATTRITION RESULTS

Target: The non-Phasing player (Defender) takes one step loss on any involved unit or Fort.

Counterblow: The Phasing player (Attacker) puts the Counterblow marker on a hex occupied by one of his involved units, or takes one step loss on one of his involved units and inflicts a 'D' result on an adjacent defender's hex.

Shock Target: Each sides loses one step on an involved unit.

Shock Counterblow: The Phasing player (Attacker) loses one step on an involved unit and puts the Counterblow marker on a hex occupied by one of his involved units.

Other Marker Sides: No effect.

CRT Key:

CA1 = Counterattack 1 Shift: The Defender may launch an immediate Counterattack with a one CRT shift to the right (→) bonus.
CA = Counterattack: The Defender may launch an immediate Counterattack. If done, begin a new battle sequence; no terrain modifiers.
- = Indecisive Battle: No Effect.
CB = Counterblow: If the final CRT shift is to the right (→) or if the Attacker played a Combat Card, roll on the "CB" column. In other situations, put a Counterblow marker on one of the Phasing Player's occupied hexes.
CR = Counterattack Required: The Defender must launch an immediate Counterattack or apply a D result.
EX = Exchange: Both sides lose 1 step; Neither side Retreats or Advances.
EX/CR = Apply the Exchange (EX) result first, then the Counterattack Required (CR).
D = Defender Falls Back: Defender Retreats his unit(s) 2 hexes, or doesn't Retreat and loses 1 non-white step; attacking units can Advance one hex if the defending units retreated.
DR = Defender Retreat: Defender Retreats his unit(s) 2 hexes, or doesn't Retreat and loses 1 non-white step; attacking units can Advance.
DS = Defender Shattered: Defender Retreats his unit(s) 2 hexes, and if not destroyed, are placed in the Shattered Units box. Attacking units can Advance. Defending German or Italian Fascist units are put back into their draw cup.
DD = Defender Destroyed: Defender Retreats his unit(s) 2 hexes, and each defending unit loses 1 step. Attacking units can Advance.
FB = Final Counterblow: Attacker puts a Counterblow marker on one of the Phasing Player's occupied hexes.
Red = Second Combat Possible: If any Attacking units Advanced in a non-Stopping hex, put a "Second Combat" marker on them.
= Attrition: Number of Target/Counterblow markers that will be used for Attrition Combat resolution (27.5).

Tabella dei Combattimenti.

- Il risultato “CA” permette al difensore di decidere se effettuare a sua volta un contrattacco, ma nella maggior parte dei casi i rapporti sono troppo sfavorevoli e quindi non se ne fa nulla. Proprio questo risultato ci è sembrato il meno interessante di tutti perché 9 volte su 10 non viene utilizzato (non essendo obbligatorio) e quindi rende totalmente inutili i rischi di certi attacchi e genera un po’ di frustrazione nei giocatori.
- Il risultato “CB” è “tipico” di questa serie e permette di piazzare un marcatore CB su un esagono che contiene le proprie unità per costringere l’avversario a contrattaccarle nel suo turno oppure ad allontanarsi per evitare rischi (solitamente il rapporto di forze è molto favorevole all’attaccante originale e potrebbe causare perdite inaspettate al difensore).

Altri risultati sono invece più familiari anche ai wargamer che non conoscono la serie No Retreat:

- Lo "Scambio" (**EX**) fa perdere uno step ad entrambi;
- Il "Ripiegamento" (**D**) costringe il difensore ad arretrare di un esagono o a restare sul posto perdendo però uno step;
- La "Ritirata" (**DR**) obbliga il Difensore a ritirarsi di 2 esagoni, consentendo all’attaccante di avanzare (ma anche in questo caso il difensore può scegliere di restare sul posto perdendo 1 step);
- Il "Panico" (**DS**) costringe il difensore a ritirarsi di 2 esagoni e poi... sparire (le unità vengono messe nel box “Shattered”);
- La "Rotta" (**DD**) fa ritirare le unità del difensore e assegna subito dopo a tutte una perdita supplementare.

Negli ultimi 3 casi (DR, DS, DD) l’attaccante può avanzare nell’esagono liberato e seguire il nemico in fuga anche di un secondo esagono.

La vittoria si ottiene collezionando Punti Vittoria (PV). Questi si conquistano:

- sulla mappa (come le città principali, cioè quelle con il nome stampato in rosso, gli aeroporti, ecc.)
- dagli Eventi, secondo quanto avvenne storicamente (per esempio “se hai unità nella città A entro il turno X”, oppure “se fai uscire Y unità dall’esagono Z”, ecc.)
- saltuariamente, mettendo fuori combattimento o catturando certe unità.

Se alla fine dello scenario il giocatore che ha il vantaggio strategico ha più PV dell’avversario vince.

È anche possibile che la simulazione si arresti prima del tempo (Sudden Death Victory) in concomitanza di certi turni (indicati da una sinistra... testa di morto) se il giocatore con il vantaggio strategico ha già ottenuto "n" PV o raggiunto specifici obiettivi

Qualche considerazione finale

Il gioco Campagna sicuramente permette di approfondire al meglio la simulazione perché i risultati ottenuti in un settore poi si ripercuotono sui successivi e la tabella dei turni provvede a creare anche più “variazioni sul tema” facendo ritirare alcune unità (come avvenne storicamente perché furono scelte per altre missioni) o facendole tornare più tardi, per cui non solo bisogna fare bene attenzione alla situazione sul campo, ma anche essere coscienti di quali unità possono essere utilizzate in ogni zona.

Il fatto che Britannici e Americani non possano mai effettuare operazioni congiunte costringe il giocatore Alleato a pianificare con attenzione i propri attacchi, tenendo rigorosamente separati i due eserciti: come sappiamo gli Appennini tagliano l'Italia in due settori ben distinti e non è facile attraversarli in vicinanza del fronte, soprattutto a causa delle ZOC nemiche che bloccano le poche strade disponibili, per cui anche i rinforzi vanno “bilanciati” accuratamente perché nessuno dei due settori resti senza unità abbastanza potenti da attaccare e fare ritirare il nemico.

In generale al giocatore alleato converrebbe ottenere una lunga serie di “scambi” (EX) perché ha più possibilità di ritirare dal fronte le unità indebolite sostituendole con altre integre mentre il tedesco ha, come suol dirsi, la “coperta corta” e non può permettersi di perdere troppe unità, per cui spesso sarà costretto a fare un passo indietro con le unità attaccate piuttosto che indebolirle troppo con step extra da eliminare.



La Sicilia.

Lo scenario “Husky” (Sbarco in Sicilia) è senz’altro il più indicato per le prime partite: c’è lo sbarco da pianificare, le spiagge da “bonificare” per costruire moli e garantire i rifornimenti, bisogna liberare il porto di Siracusa al più presto (per sfruttare i suoi moli e quindi facilitare così lo sbarco di altre unità e rifornimenti), ecc. La parte Ovest dell’Isola permette una grande manovrabilità: peccato che sia anche la meno importante perché le forze dell’Asse, pur senza rinunciare a presidiarla per impedire un arrivo a Palermo troppo precoce, tenderanno a difendere la fascia che va da Siracusa a Palermo e, successivamente, quella da Catania all’aeroporto situato ad ovest di Siracusa e da lì fino alla costa Tirrenica. Il loro scopo è quello di ritardare la conquista

degli obiettivi territoriali ed evitare di essere tagliati fuori da Messina: da qui infatti potranno ritirarsi con ordine verso Reggio Calabria.

Si tratta di uno scenario molto divertente (a mio avviso il migliore) che vede il peso dell'attacco sempre sugli alleati ma con la possibilità di contrattacchi locali dell'Asse nel caso il nemico cominciasse ad... osare troppo. Le unità più forti in campo sono quelle tedesche, che non solo sono piuttosto difficili da scalzare da esagoni difensivi, ma costituiscono sempre un "rischio" latente in caso di contrattacco contro eventuali unità indebolite alleate.



Montecassino.

Il secondo scenario (Diadem) ci mette di fronte all'offensiva alleata nella zona a Sud di Roma e fino all'abbazia di Montecassino. Qui iniziano i problemi per il giocatore alleato perché la linea difensiva dell'Asse è quasi tutta in montagna (quindi con un malus di due colonne nei combattimenti) e molte delle unità tedesche sono dentro dei "forti" (altra colonna a sinistra).

Dopo una breve consultazione con l'autore abbiamo appreso che il malus del forte si applica anche in caso di CB (counterblow) per cui diventa davvero difficile scalzare il tedesco dalle sue postazioni: come vedete anche dalla foto qui sopra in realtà gli alleati riescono quasi sempre a sfondare sul lato "adriatico" del fronte, ma al prezzo di tanti turni durante i quali si guadagna al massimo un esagono. In questi casi infatti al giocatore tedesco basta fare un passo indietro, mettendo di nuovo le unità dietro un fiume o su un'altura (magari costruendo anche nuovi forti grazie alle carte Evento) e facendo ricominciare tutta la trafila.

Lo sbarco ad Anzio (già avvenuto all'inizio dello scenario) dovrebbe servire a distogliere truppe tedesche dal fronte principale. In tutte le partite da noi giocate, le truppe sbarcate non sono però mai riuscite ad uscire dall'enclave per prendere alle spalle le difese tedesche sull'Appennino. Il massimo risultato prodotto è stato l'indebolimento di qualche unità tedesca, prontamente ripristinata all'inizio del round successivo.



Lo sbarco ad Anzio.

Il problema peculiare di questo scenario è il limite di attacchi alleati permessi in un turno (4-5 al massimo): se si prosegue ad oltranza con gli attacchi ad Anzio poi non si ha la forza di attaccare sugli Appennini e viceversa. Eppure l'unico modo per sfondare è proprio quello dell'usurare l'avversario causandogli più perdite di quelle che può ricostruire.

Più in generale, pensiamo che la tabella dei combattimenti sia un po' sbilanciata a favore del difensore finendo per ingessare questo tipo di scenari

A finire sulla nostra personalissima graticola sono i risultati di CA e CB che possono essere facilmente superati lasciando sul campo lo status quo di prima del combattimento. Il CA infatti è facoltativo e naturalmente il giocatore dell'Asse lo userà soltanto dove ha buone possibilità di ottenere un risultato positivo. Mentre il CB si evita spostando le unità di un esagono (non c'è nessun obbligo di attaccare le unità contrassegnate col CB se non per unità nemiche adiacenti).



La linea Gotica.

Il terzo scenario “corto” è quello che vede gli alleati all’attacco della Linea Gotica (The Gothic Line), ovvero delle postazioni difensive che vanno dall’area di Grosseto-Livorno fino a Rimini, passando attraverso l’Appennino centrale. Praticamente tutti gli esagoni occupati dall’Asse sono protetti da un “Forte” e quindi la sola strategia dell’Alleato è... attaccare a testa bassa e continuare a martellare il nemico per indebolirlo fino a che un paio di forti non saranno finalmente smantellati e si aprirà qualche varco per cercare di arrivare alla Pianura Padana.

Questo è -sempre a nostro avviso- lo scenario più deludente del gioco soprattutto perché l’alleato ha bisogno davvero di tanta fortuna ai dadi per ottenere anche minimi risultati. Come fu nella storia, si tratta di un teatro estremamente statico in cui il giocatore tedesco, dovendo solo chiudere delle falle nello schieramento, finisce quasi per... annoiarsi.

È venuto il momento di tirare le somme: Probabilmente la Campagna d’Italia non era il teatro bellico più interessante da simulare se non cambiando profondamente le regole di base.

Le osservazioni che abbiamo fatto non cambiano comunque la nostra convinzione che il sistema di gioco resta comunque valido e la simulazione non fa altro che sottolineare quali e quante difficoltà trovarono gli alleati a scalzare difese ben preparate e saldamente ancorate alle asperità del territorio. Lo scenario Husky resta il più accessibile ed è particolarmente indicato per imparare il sistema di gioco, mentre Diadem ed il gioco Campagna sono in effetti delle ottime simulazioni.

Quanto al bilanciamento preferiamo citare quel che disse il veterano Richard Berg, autore, tra le centinaia di altri wargames, della serie Great Battles of History: "Se credete che la battaglia non sia

bilanciata non dovete far altro che giocarla due volte, una per parte, e poi confrontare i risultati per vedere chi ha fatto meglio". No Retreat: Italian Front è quindi degno di avere un posto nella nostra ludoteca.

Aspettiamo ora di vedere come sarà "trattato" il prossimo volume (sulla Francia)

NO RETREAT!



Italian Front: 1943-45

Game Design • Carl Paradis



GMT Games LLC ©2015

By Rodger B. MacGowan ©2015

La scatola del gioco.