

## GUERRA LAMPO (BLITZKRIEG)

La seconda guerra mondiale in 20 minuti



### Introduzione

E in principio ci fu Paolo Mori che ideò e pubblicò un gioco di strategia sulla rivista "Io Gioco", ed il gioco si fece Blitzkrieg e da una sua costola uscì la versione italiana, **Guerra Lampo** (la traduzione letterale del titolo in tedesco). Questo titolo "uno e trino" è dedicato a 1-2 giocatori (di età superiore ai 12 anni) che vogliono provare a ripercorrere l'intera Seconda Guerra Mondiale in 20-30 minuti.

Ma è meglio chiarire subito che NON si tratta di un gioco di simulazione militare vero e proprio, come il nome lascerebbe intendere (ci sono infatti alcune decine di wargames che utilizzano già il termine "Blitzkrieg", fra cui alcuni vecchi "classici") ma un interessante gioco di strategia che, con una dotazione "minimalista", riesce a dare comunque una certa ambientazione storica.

Ma andiamo a vedere un po' più in dettaglio di cosa si tratta.



Unboxing

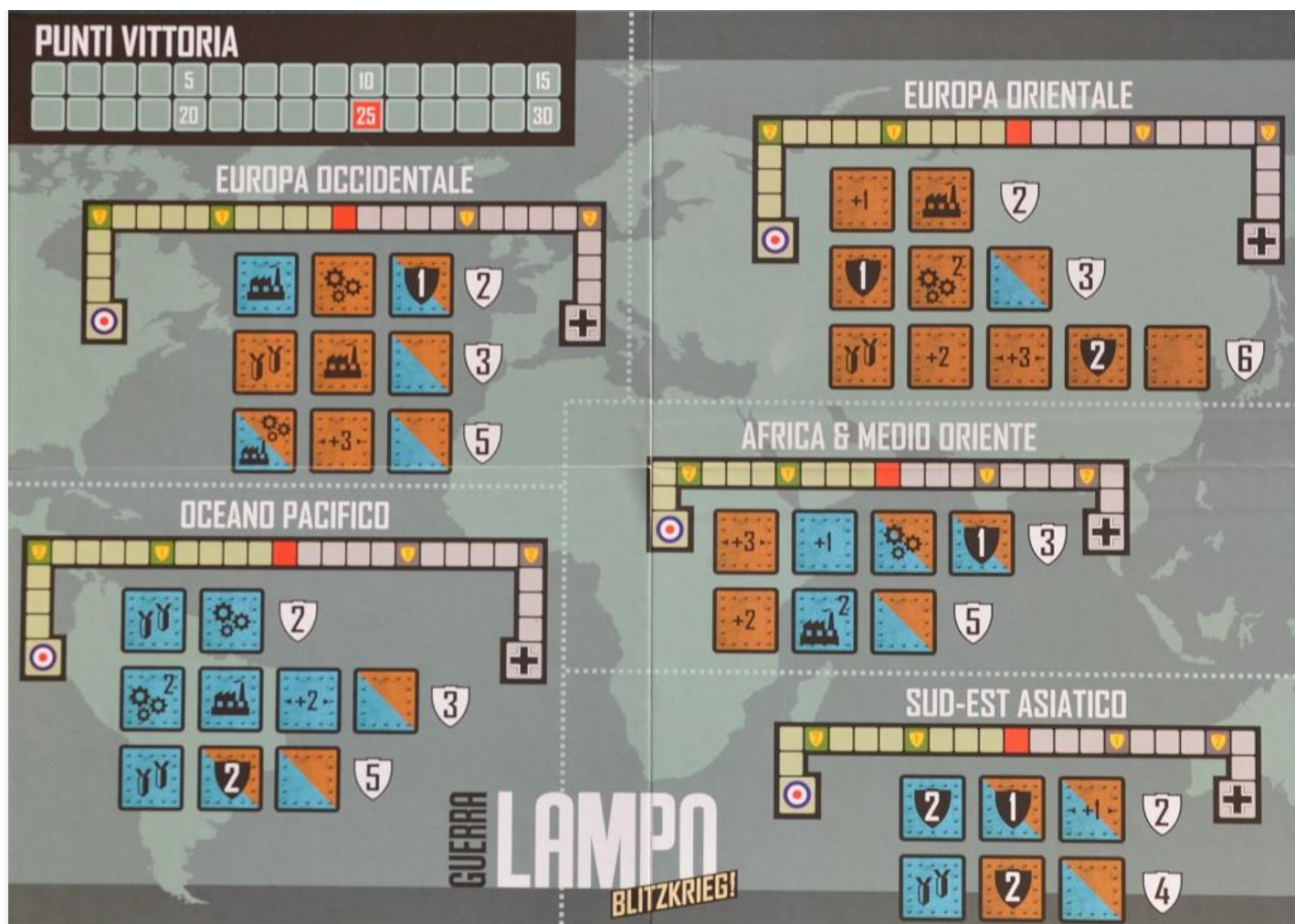
## Unboxing

**Guerra Lampo** viene offerto in una scatola (170x230 mm) ben riempita con:

1. Un tabellone in formato "A3" che contiene sei tracciati: il primo serve per conteggiare i Punti Vittoria (PV) dei due avversari (Alleati ed Asse) mentre gli altri cinque indicano i vari "fronti" di guerra (Europa Occidentale, Europa Orientale, Africa e Medio Oriente, Oceano Pacifico, Sud-Est asiatico);
2. Due plance di tessere pre-tagliate (unità dell'Asse, unità Alleate, unità "speciali" di colore giallo ed alcuni marcatori per il gioco in solitario);
3. Due sacchetti di stoffa bianca per le unità militari;
4. Due schermi di cartone da piegare per nascondere le unità disponibili;
5. Un dado "D6" (per il gioco in solitario) ed alcuni cubetti (per i tracciati sul tabellone).

Tutti i componenti sono di buona qualità e dopo una dozzina di partite di prova non abbiamo mai trovato mancanze o inadeguatezza per nessuno di essi. Da notare che oltre al

regolamento del gioco viene fornito un secondo libretto con le regole in solitario (di cui parleremo alla fine dell'articolo).



Il tabellone

### Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare a parlare di come funziona **Guerra Lampo** è bene dare un'occhiata più approfondita al tabellone (lo vedete qui sopra) che è il vero cuore del gioco. In alto a sinistra vediamo il tracciato segna-punti (da 1 a 30) sui quali si muoveranno due cubetti (Alleati ed Asse): da notare che per vincere i giocatori devono raggiungere o superare "quota 25", ed infatti quella casella è colorata in rosso.

Poi ci sono i vari "teatri di guerra": all'inizio della partita un cubetto di legno rosso viene posato sulla casella "rossa" al centro di ogni tracciato e si sposterà verso sinistra (Alleati) o verso destra (Asse) man mano che verranno giocate le unità. Sotto ogni tracciato ci sono due o tre file di caselle (chiamate "Campagne") che servono alla posa delle unità ed a scandire i tempi.

I giocatori mettono tutte le loro unità all'interno del sacchetto, ne pescano tre a caso e le nascondono alla vista dell'avversario posandole dietro il loro schermo, formando così la loro "riserva" iniziale.

Tutte le unità "speciali" (che si distinguono per il colore giallo su entrambe le facce) vengono messe coperte sul tavolo (a mostrare il disegno sul dorso, una specie di "ingranaggio") e mescolate accuratamente.



Le unità Alleate ed alcune tessere "speciali". Quelle rosse servono solo per il gioco in solitario

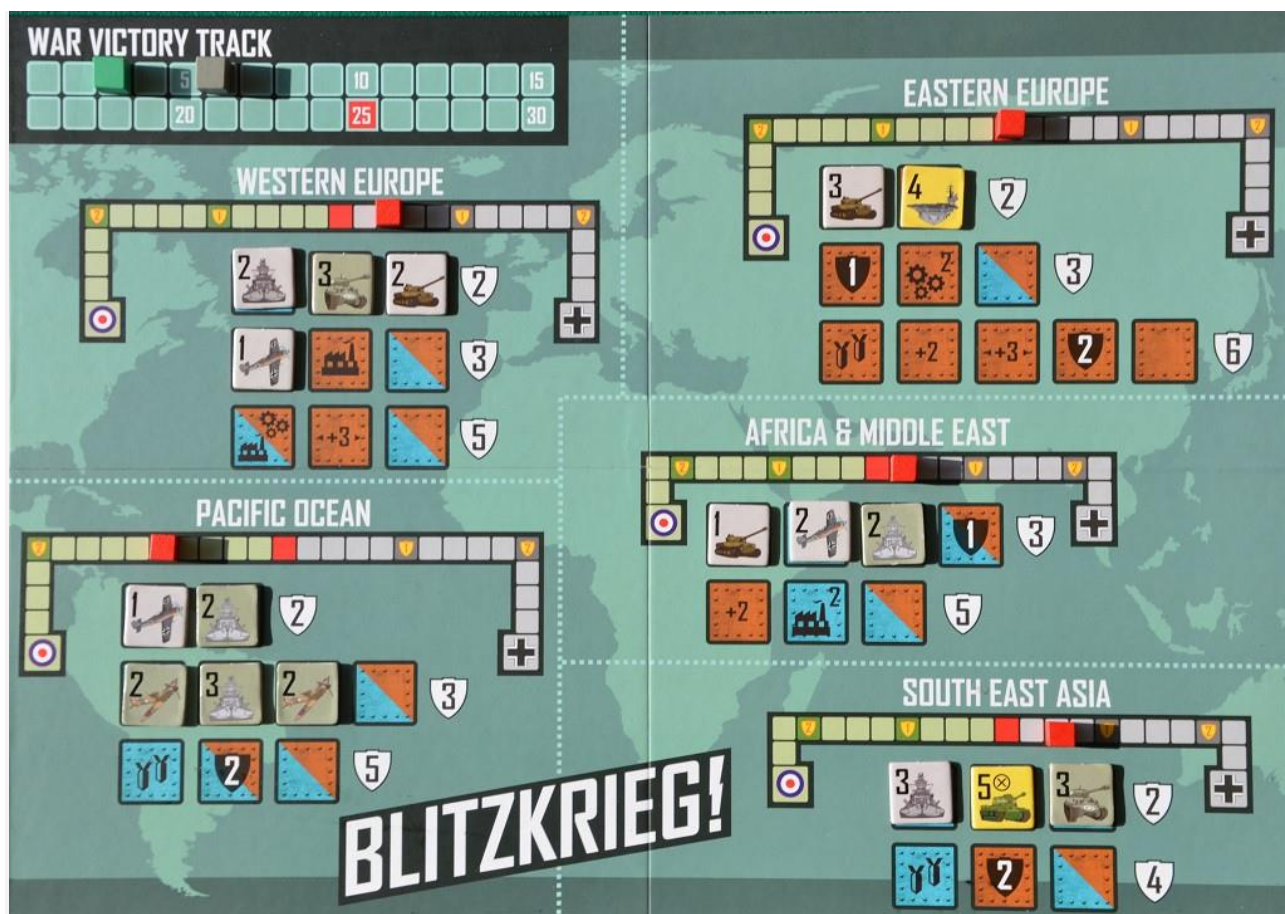
## Il Gioco

Inizia la partita di Guerra Lampo il giocatore dell'Asse, il quale posa una delle sue unità su un "teatro di guerra" (a sua scelta). Le unità, come si vede nella fotografia, sono di diverso tipo:

- Di "terra" (carri armati: valore 1-2-3) che possono essere posate solo in caselle di terraferma (marroni);
- Di "mare" (navi: valore 1-2-3) che possono essere posate solo in caselle di mare (blu);

- c. Di "aria" (aerei: valore 0-1-2) che possono essere usate sia su terra che in mare. Una di queste unità contiene anche un simbolo "blitzkrieg" (un "lampo") che permette di giocare una seconda unità nello stesso turno;
- d. Generale ed Ammiraglio (valore +1) che danno un bonus variabile in base alle altre unità in quel "fronte";
- e. Le unità "speciali" hanno invece dei bonus diversi: innanzitutto alcune hanno valori più alti per carri e navi, poi ci sono bombardamenti, spie, scienziati, bombe atomiche, ecc. Esse quindi servono soprattutto per effetti a "sorpresa", in generale con lo scopo di aggiudicarsi una campagna.

Ma torniamo al nostro giocatore, ancora intento a decidere in quale "teatro" agire: per ognuno di essi è obbligatorio giocare la prima pedina in una campagna non ancora terminata, partendo dall'alto, ma c'è totale libertà quanto alla casella su cui posare la propria unità.



Partita in corso: come si vede i giocatori hanno già completato la prima campagna in quattro dei cinque teatri di guerra

La foto qui sopra ci mostra il tabellone durante una partita qualsiasi: si distinguono perfettamente le caselle ancora libere, e la maggior parte di esse contiene un simbolo che indica un'azione complementare che sarà eseguita dal giocatore che posa su di essa una delle sue unità.

È così possibile prendere 1-2 unità supplementari dal sacchetto (fabbrica), scartare una unità dalla riserva dell'avversario per rimetterla nel suo sacchetto (bombe), pescare una tessera speciale (ingranaggi), avanzare di 1-2 caselle sul tracciato segnapunti (scudetti neri), ecc. Dopo aver effettuato tutte le azioni il giocatore pesca anche un'unità a caso dal suo sacchetto e la mette nella riserva dietro allo schermo.

Ogni unità posata su una campagna fa spostare il cubetto rosso dalla parte del giocatore di tanti spazi quant'è il suo valore numerico (Punti Forza, o PF). Così, per esempio, se guardiamo il teatro di guerra Occidentale (western) notiamo che l'Asse ha giocato in totale 5 PF, contro i 3 degli Alleati, ed infatti il cubetto rosso è nella seconda casella a destra del tracciato, lato Asse.

Quando una "campagna" finisce (cioè se tutte le caselle sono state occupate da unità) si verifica da che parte è il cubetto rosso e quel giocatore riceve i PV indicati dallo scudetto bianco di fianco alla fila appena terminata.



La "riserva" durante una partita: come si vede il giocatore è riuscito ad accumulare 2 unità speciali ed il carro a destra, avendo un "lampo" gli permetterà di giocare subito un'altra unità e certamente si aggiudicherà la campagna

Se tutte le campagne di un "teatro di guerra" sono state completate questo si considera terminato e non si potrà più utilizzare. Stessa cosa se un segnalino arriva nell'ultima casella del tracciato: in questo caso si considera che la guerra in quella zona sia stata vinta da quel

giocatore, il quale guadagnerà tutte le azioni delle caselle campagna ancora libere (fabbriche, avanzamenti, bombardamenti, ecc.) ed aggiungerà al suo punteggio il valore di tutti gli scudetti bianchi rimanenti.

Piano piano i due indicatori sulla pista segnapunti si muovono in avanti e la partita a **Guerra Lampo** termina se uno dei due raggiunge o supera i 25 PV: se si tratta dell'Asse l'alleato ha diritto ad un ultimo turno, così entrambi avranno giocato lo stesso numero di volte, mentre se è l'Alleato a chiudere, la partita si arresta immediatamente.

La partita viene invece vinta automaticamente dall'avversario se un giocatore al suo turno non può piazzare un'unità in campo, sia perché non ne ha più nella riserva oppure perché quelle che ha non possono essere giocate (per esempio se ha tutte le navi e le caselle disponibili sono tutte di terra).

### **Qualche considerazione e suggerimento**

Quando abbiamo iniziato a provare **Guerra Lampo**, al rientro da Essen, avevamo qualche "dubbio" (essendo tutti vecchi "grogards" dei wargames) ma in realtà, sgombrato il campo da ogni ipotesi di simulazione storica, ci siamo divertiti molto a sperimentare il gioco utilizzando diverse strategie di base e poi rivaleggiando in seguito sui vari "teatri" con diverse tattiche. Ed è proprio questo il punto più interessante: la possibilità di cambiare scelta dei teatri di guerra ed il diverso approccio ad ogni campagna.



Le unità dell'Asse

Il teatro “Europa Orientale” (la Campagna di Russia, per intenderci) è il più ricco, perché in tre campagne assegna fino a 11 PV (2+3+6), seguito da Europa Occidentale e Pacifico con 10, dall’Africa con 8 e dal Sud Est asiatico con 6.

Per aggiudicarsi una Campagna basta posare un numero di PF superiore all’avversario, ma per guadagnare i relativi PV bisogna anche avere il cubetto rosso dalla propria parte, e questo dipende da due fattori: (1) – Quanti PF sono stati giocati in totale in quel teatro fino ad allora e (2) – Quanti punti extra sono stati aggiunti usando le tessere “speciali”.

Terza considerazione: non è possibile abbandonare del tutto un teatro di guerra, anche quando sappiamo con certezza matematica di non poter più vincere, perché l’avversario è già troppo forte e quindi non dobbiamo fargli raggiungere facilmente la fine del tracciato e guadagnare così un buon numero di bonus extra.



Se poi il nemico si è molto impegnato in un teatro sicuramente avrà lasciato gli altri più deboli, ed è qui che bisogna portare le nostre unità più forti, distribuendole al meglio per cercare di vincere le campagne con il minimo scarto.

Questo ci porta da una conclusione di massima: tenete sempre gli occhi ben aperti su tutti i teatri e cercate di avere la meglio in quelli che danno più punti, ma senza mai tralasciare di contrastare il nemico anche in quelle campagne dove lui sta sicuramente vincendo.



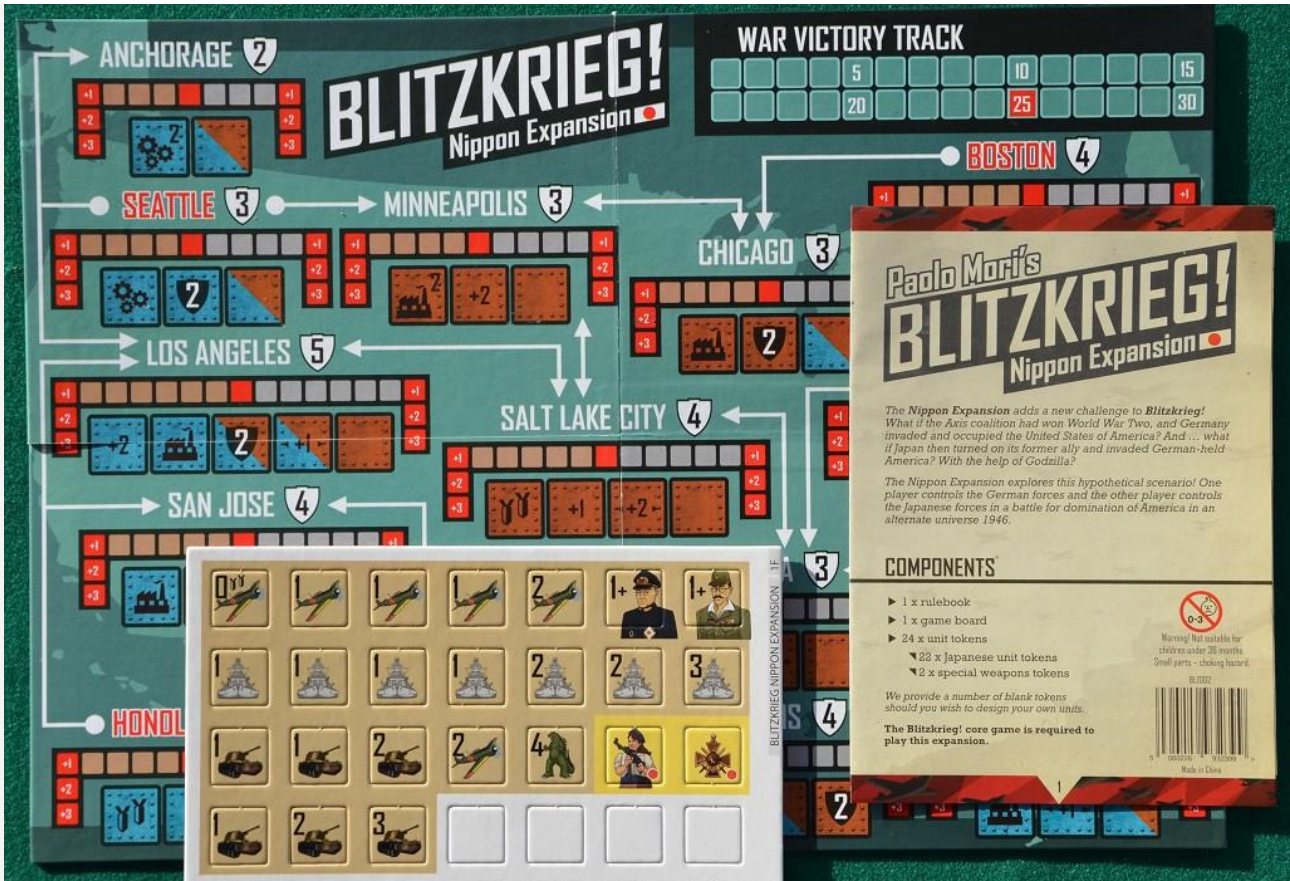
Il dado per il gioco in solitario ed i cubetti: i due più grossi sono per i PV, mentre gli altri vanno nei diversi teatri di guerra

Infine cercate di acquisire il maggior numero possibile di tessere “speciali” perché il loro utilizzo al momento “critico” potrebbe farvi guadagnare una campagna importante o addirittura la guerra. Pensate per esempio all’effetto devastante che potrebbe avere una tessera “blitz” seguita immediatamente da 4 o 5 PF: potreste avere la meglio nella campagna in corso e, se siete già in dirittura d’arrivo (22-23 PV) rischiate anche di vincere la partita!

Come avevamo anticipato Guerra Lampo si può anche giocare in solitario, utilizzando l’apposito libretto che introduce le regole della “IA” (Intelligenza Artificiale) sintetizzate qui di seguito:

1. Il giocatore usa le unità Alleate, prende 3 segnalini come al solito e ne pesca altri 5 per il suo avversario virtuale. Si mettono poi i segnalini “rossi” in un sacchetto;
2. Scegliere il livello di difficoltà (attenzione: il terzo è parecchio difficile) partendo dal più facile e lanciando tre volte il dado rosso per fare avanzare il cubetto russo del nemico di una casella nei fronti corrispondenti ai lanci;
3. La “IA” parte con il segnalino “supremazia” e ad ogni turno ne pesca uno nuovo rimettendo nel sacchetto quello vecchio ed esegue quanto indicato. Poi pesca una delle sue unità e la mette in coda a quelle già in tavola.

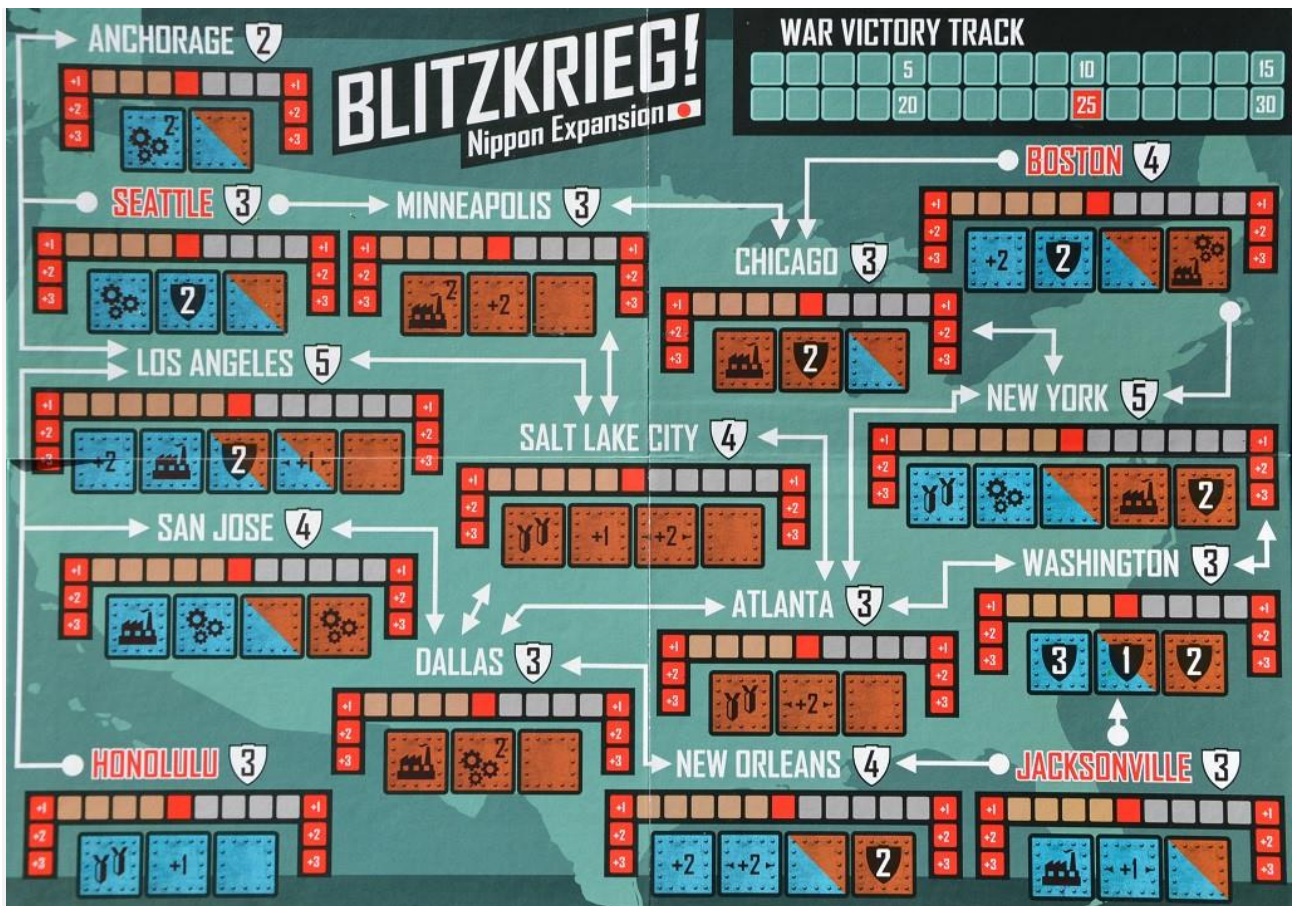
4. Al giocatore invece va la scelta del teatro e/o la campagna da utilizzare per la "IA" (cercando di prediligere sempre la situazione più vantaggiosa per l'avversario virtuale) e sceglie l'unità più importante da piazzare in campo.
5. Poi finalmente il giocatore gioca per sé stesso cercando di battere l'avversario virtuale... ma senza barare, OK? O magari solo un pochino se le cose si mettono davvero male!



I Componenti dell'espansione Nippon

## Espansione NIPPON

Questa espansione parte dal presupposto che le Grandi Potenze dell'Asse abbiano vinto la seconda guerra mondiale e che ora si trovino in contrasto per il controllo degli Stati Uniti. La confezione comprende un nuovo tabellone con ben 15 "teatri" (ognuno dei quali ha il nome di una grande città americana), ma ognuno di essi ha una sola "campagna" (di 3 o 4 caselle). Chi vince in una città deve scegliere una delle altre città ad essa collegate per procedere con la guerra: se poi la prima vittoria aveva portato il segnalino su uno dei tre spazi finali del tracciato (marcati in rosso con la scritta +1, +2 e +3) il giocatore riparte sulla campagna successiva con un vantaggio di 1-2-3 punti forza.



il tabellone di Nippon

Essendo una situazione di storia alternativa completamente campata in aria ecco che l'autore si è divertito ad aggiungere qualche "gadget" all'espansione, e parlando di giapponesi provate ad indovinare che pedina particolare ha aggiunto allo schieramento.



Le pedine della espansione NIPPON

Indovinato? No? Diamine, Cliccate sull'immagine per ingrandirla e guardate bene la quinta pedina della terza fila... quella col valore "4": ma sì, è proprio "Godzilla" (oh poveri noi!).

Naturalmente il gioco in solitario si applica anche all'espansione con minime correzioni.

## Commento finale

A prescindere dall'espansione "un po' particolare", il gioco base è davvero interessante e molto interattivo, al punto che durante i nostri test spesso i giocatori hanno voluto procedere immediatamente con la rivincita e l'eventuale bella: nessuno vuole mai perdere e se gli capita vuole la sua... vendetta subito. Il che è piuttosto lusinghiero per un gioco, no?

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



Allegata a IoGioco n.1



Edizione Internazionale



Edizione Italiana