

COMPASS: LA SCONFITTA DELLA Xa ARMATA

La disfatta italiana in Cirenaica

PARA · BELLVM



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 20/02/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

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.

Introduzione storica

Il 10 Giugno 1940 l'Italia, dopo essersi mantenuta neutrale fino a quel momento, entrò a far parte dei Paesi belligeranti della Seconda Guerra Mondiale dichiarando guerra alla Francia e alla Gran Bretagna. Una delle prime operazioni militari, affidata al generale Graziani, fu un attacco della X Armata all'Egitto dalle roccaforti della Cirenaica: così in ottobre le unità italiane arrivarono fino a Sidi-Barrani a soli 80 km dal confine egiziano.



Foto 1 – Una serie di carri armati “L3” italiani catturati da O’Connor.

Sfortunatamente le truppe italiane, principalmente di fanteria, erano dotate di pochi camion e mezzi corazzati (i nostri carri armati, gli L3/33 e L3/35, erano talmente “leggeri” da essere stati soprannominati “scatole di sardine”), così i Britannici reagirono rapidamente e, forti della loro superiorità in mezzi specializzati per la guerra nel deserto, organizzarono una decisa controffensiva (chiamata “Operazione Compass”) che travolse il fronte italiano e mise in fuga più di 200.000 uomini.

Passando dal deserto le unità meccanizzate e corazzate britanniche, comandate dal Generale O’Connor, tagliarono la ritirata a quelle italiane e presero migliaia di prigionieri. Mussolini fu così costretto a chiedere aiuto alla Germania che inviò in Nord Africa un’armata totalmente meccanizzata e munita di forti unità corazzate, specializzate proprio per la guerra nel deserto: al comando fu nominato un generale che si ritagliò presto un posto nella storia: Erwin Rommel, soprannominato in seguito “La volpe del deserto”... ma questa è un’altra storia!

Presentazione del gioco

[Compass](#) è il nome del wargame che vi presentiamo in queste pagine, edito da [Aleph Game Studio](#) e pubblicato come inserto del numero 16 della rivista italiana [Para Bellum](#).

Si tratta di un wargame di livello basico, quindi semplice da imparare e da giocare, dura 120-150 minuti e può essere utilizzato da 2 giocatori qualsiasi, anche se non hanno alcuna esperienza nei giochi di simulazione bellica..

I movimenti sono abbastanza limitati e i combattimenti avvengono fra unità in zone adiacenti, con la possibilità di modificare parzialmente la battaglia con appositi marcatori.

Il peso dell'offensiva è nelle mani del giocatore alleato, ma l'italiano, pur giocando quasi sempre sulla difensiva, deve schierarsi sempre in maniera da rallentare l'avanzata britannica e causare il maggior numero di danni al nemico, costringendolo a ridurre il numero e l'intensità degli attacchi.

Per questo chi sceglie gli italiani avrà il compito più difficile.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del wargame.

I componenti di **Compass** sono quelli classici di ogni wargame pubblicato come inserto nelle riviste del settore: una mappa nel formato A3 e 76 counters (delle dimensioni di 15x15 mm) da staccare dall'apposita fustella. Oltre al regolamento, che per la prima volta viene fornito staccato dalla rivista

e in lingua italiana ed inglese, c'è una scheda in cartoncino con la posizione iniziale delle unità e l'elenco dei rinforzi in arrivo nei vari turni.

Da notare che le file più basse della fustella (che però abbiamo tagliato nella Foto 7) contengono pedine per il secondo gioco della rivista (e questa è stata un'altra bella sorpresa): **Fiamme d'assalto**, un wargame che utilizza le carte come “motore” e che può essere praticato da chiunque.

Ma torniamo a **Compass**: come anticipato, la mappa è suddivisa in “zone” fra loro separate da righe bianche un po' troppo sottili e chiare che purtroppo non facilitano molto il posizionamento perché se ci sono troppe unità (ogni zona ne può contenere sei) si perdono di vista i “confini” e si è costretti a spostare i counters per vedere se due zone sono adiacenti (anche solo per un breve tratto) oppure no.



Foto 3 – La mappa del wargame.

Il territorio riprodotto nella mappa è quasi tutto... desertico con poche città e qualche villaggio: l'unica caratteristica speciale è la strada costiera che permette alle unità di raddoppiare la loro velocità. A parte questo, normalmente le unità si spostano da una zona ad una adiacente e continuano così in base alla velocità indicata sul counter.

I due cerchi sulla mappa (a destra vediamo quello di Piccadilly Circus e a sinistra quello di El Algeila) indicano le aree di rifornimento per i Britannici e gli Italiani: le unità che riescono a collegarsi a queste aree si considerano rifornite, le altre sono “fuori Rifornimento” e verranno penalizzate (soprattutto in attacco).

Bengasi può essere utilizzata dall'Italiano come base aggiuntiva per fare entrare i suoi rinforzi o rimpiazzati, mentre l'Inglese può fare altrettanto se conquista Tobruch.

Preparazione (Set-Up)

COMPASS

La sconfitta della X Armata

PIAZZAMENTO ITALIANI

23 Marzo
2 1

BARDIA

Bardia
(1) 0

20 Art.
1* 2

BENGASI

2 Libica
2 1

Maletti
2 2

BIR ENNA - NIBEIWA

Cirene
2 1

21 Art.
1* 2

BIR SOFAFI

Catanzaro
2 1

BUC BUC

25 Art.
1* 2

CIRENE

I Para
(1) 1

DERNA

1 Libica
2 1

EL MANTILA

Babini
2 2

Sirte
2 1

GAMBUT

Giarabub
(1) 1

GIARABUB

3 Gennaio
2 1

SIDI EL BARRANI

Marmarica
2 1

SIDI OMAR

28 Ottobre
2 1

SOLLUM

Tobruh
(2) 0

10 Art.
1* 2

22 Art.
1* 2

TOBRUCH

RINFORZI

Sabratha
2 1

Turno 3

10 Bers.
1* 2

Turno 6

V Carri
1* 2

Turno 6

VI Carri
1* 2

Turno 8

XXI Carri
1* 2

Turno 8

PIAZZAMENTO ALLEATI

5 Ind
3 2

11 Ind
3 2

16
3 2

4 Ind Art.
1* 2

Selby Force
2 2

11 Hussars
1* 3

7 RTR
2* 1

7 Supp grp
2 2

7 Art.
1* 2

7/7
3 2

4/7
3 2

PICCADILLY CIRCUS

RINFORZI

7 Ind
1* 2

Turno 3

7 Heavy Art.
1* 1

Turno 3

16 Aus
3 2

Turno 4

17 Aus
3 2

Turno 5

19 Aus
3 2

Turno 6

6 Aus Art.
1* 2

Turno 6

5 Ind
3 2

11 Ind
3 2

7 Ind
1* 2

Ritirata Turno 5 Ritirata Turno 5 Ritirata Turno 7

Foto 4 – La scheda per il setup e i rinforzi.

Il piazzamento iniziale di **Compass** è fissato dalle regole ed è indicato in un'apposita tabella (la vedete nella Foto 4 qui sopra): su di essa sono elencate anche le unità di rinforzo di entrambi gli schieramenti che entreranno in gioco (o verranno ritirate) nei turni successivi.

Non resta che posizionare tutte le pedine nelle aree di partenza: e qui notiamo subito come i Britannici siano inizialmente tutti ammassati in un'unica zona (Piccadilly Circus) e da qui partiranno i loro primi attacchi (solitamente in due diverse direzioni) perché a fine turno in un'area possono restare solo 6 unità, pena l'eliminazione di quelle in eccesso.

Infine ogni giocatore mette in un sacchetto i segnalini "Evento" della sua fazione.

Il Gioco



Foto 5 – Ecco come si presenta la Cirenaica all'inizio della Campagna.

La sequenza dei 12 turni di gioco di **Compass** è la seguente:

- (1) - Fase Amministrativa: i due avversari pescano un Evento dal loro sacchetto (nel primo turno il giocatore Britannico ne "sceglie" tre e poi mette nel sacchetto gli altri) poi consultano la carta dei rinforzi per vedere se nuove unità entrano in campo in quel turno. È possibile ricevere anche dei rimpiazzi (pedine precedentemente eliminate che ritornano in gioco).
- (2) – Controllo dei Rifornimenti: Il giocatore Alleato controlla se tutte le sue unità possono tracciare una linea di rifornimento a Piccadilly Circus ed eventualmente marcano con un segnalino "Non Rifornito" quelle che non lo sono.
- (3) – Movimento delle Unità Alleate: il giocatore Britannico muove le unità che desidera spostare e poi marca con un apposito segnalino "Attacco" quelle che nella fase successiva potranno effettuare un combattimento: queste unità devono avere ancora almeno un Punto Movimento (PM) a disposizione per poter combattere.



Foto 6 – L’attacco iniziale degli Alleati dall’area denominata Piccadilly Circus investe le due aree di Bir Sofafi e Bir Enba.

- (4) – Combattimenti del giocatore Alleato: le battaglie non sono mai obbligatorie, ma chi ha piazzato i segnalini “Attacco” durante il movimento ora deve decidere se procedere o meno. Se una zona viene liberata (quando i difensori si sono ritirati o sono stati eliminati) l’attaccante può fare avanzare alcune o tutte le sue unità.
- (5) – A questo punto tocca al giocatore Italiano che ripete esattamente i punti (2), (3) e (4) visti sopra.
- (6) – Il marcatore dei turni avanza di una posizione.
- (7) – Se si completa il 12° turno si verifica chi ha ottenuto più Punti Vittoria (PV) e si proclama il vincitore.



Foto 7 – La fustella con tutte le unità ed i marcatori: in basso a destra quelle da utilizzare per indicare quali attacchi portare al nemico.

NOTA: i wargamers chiamano solitamente con il nome americano “**counters**” le pedine delle unità e i marcatori delle fustelle: questo perché quando fu pubblicato il primo wargame commerciale della storia (TACTICS, della Avalon Hill) l’autore non sapeva come nominare le pedine e decise di chiamarle “contatori” perché su di esse erano stampati dei numeri (Punti Forza e Punti Movimento).

Le pedine di **Compass** le vedete nella Foto 7 qui sopra, con tutte le unità combattenti che sono caratterizzate da un nome (Sirte, Cirene, Selby Force, ecc.) e da due valori numerici: il primo (a sinistra) indica la Forza di Combattimento dell’unità (in PF), mentre il secondo indica la sua capacità di movimento (in PM).

Le unità che hanno un asterisco (*) accanto ai PF possono essere usate come “supporto” al combattimento; quelle con un valore in PF fra parentesi sono delle guarnigioni e non possono attaccare, quindi i loro PF si usano solo in difesa.

Notiamo anche i marcatori “Evento”: ce ne sono 10 italiani e 15 alleati, mentre in basso a destra vediamo le tessere “Attacco” che indicano quali unità effettueranno i combattimenti dopo la fase di movimento.

Una delle regole che più distingue **Compass** da altri wargames è proprio quella dei combattimenti, per cui vediamo insieme come si procede in caso di attacchi:



Foto 8 – Attacco alleato a Sollum: il giocatore Britannico ha isolato alcune unità italiane a Sidi el Barrani e a El Maktila (e infatti sono marcate “Fuori Rifornimento”).

- per prima cosa si devono indicare un massimo di TRE unità di prima linea (attaccanti e difensori);
- poi si possono indicare eventuali unità di supporto (quelle che hanno un asterisco accanto al valore dei PF), una per ogni attaccante (o difensore);
- a questo punto i due contendenti possono usare eventuali Eventi favorevoli (supporto Aereo, Supporto Navale, Sorpresa) per modificare il tiro del dado;
- infine ognuno lancia un dado per ogni unità di prima linea e assegna “un colpo” al nemico se il risultato (modificato da supporti e/o Eventi) è pari o inferiore al valore in PF dell’unità;
- i giocatori devono ora assegnare i “colpi” alle loro unità, rovesciando quelle che hanno due step o eliminando quelle che ne hanno uno solo;
- se l’attaccante ha inflitto più “colpi” del difensore, quest’ultimo deve ritirarsi in un’area adiacente sotto il suo controllo. Se i colpi sono pari (o se ne ha messi a segno di più il difensore) non succede nulla e tutti restano nelle loro posizioni;

- se l'area del difensore è stata liberata (il nemico si è ritirato o è stato eliminato) l'attaccante può fare avanzare una o più delle due unità;
- se l'attaccante possiede l'Evento "Attacco Sostenuto" può ora scartarlo per effettuare un nuovo attacco con 3 unità di Prima Linea e tre di Sostegno, anche se non sono tutte nella stessa area.



Foto 9 – Anche la simulazione è terminata ahimè come nella realtà: le truppe italiane rimaste in gioco sono circondate nell'area di Beda Fomm.

Al termine del 12° turno di **Compass** si verificano le condizioni di vittoria sommando i PV ottenuti in questo modo:

- 3 PV per chi controlla Agedabia, Bengasi e Tobruch;
- 2 PV per chi controlla Bardia;
- 1 PV per chi controlla Giarabub
- 1 PV al giocatore italiano ogni 3 PF delle unità rimaste in campo e rifornite.

Vince la fazione con il totale più alto

Qualche considerazione e suggerimento

Da quanto esposto sopra è chiaro che il peso dell'attacco in **Compass** è tutto sulle spalle del giocatore Alleato, visto che le unità italiane all'inizio sono piuttosto sparpagliate e che comunque difficilmente riuscirebbero ad avere ragione di un nemico più forte.

La scelta dei tre “Eventi” di inizio partita è molto importante per il giocatore Alleato: un paio di “Supporto Aereo” e uno a scelta fra “Sorpresa” o “Attacco Continuato” sono la nostra scelta preferita. Poi bisogna dividere le proprie unità per effettuare due attacchi separati alle zone adiacenti (vedere anche la Foto 6): il primo avrà le unità più forti (con PF 3), ognuna con un Supporto alle spalle; il secondo utilizzerà quel che resta.

Con l’aiuto dell’aviazione gli attacchi dovrebbero avere entrambi successo, ma le perdite potrebbero essere importanti: fate in modo che a subire le prime perdite siano le due unità Indiane, perché dovranno essere comunque tolte dalla mappa dopo qualche turno (nella realtà vennero destinate alla difesa della Grecia).

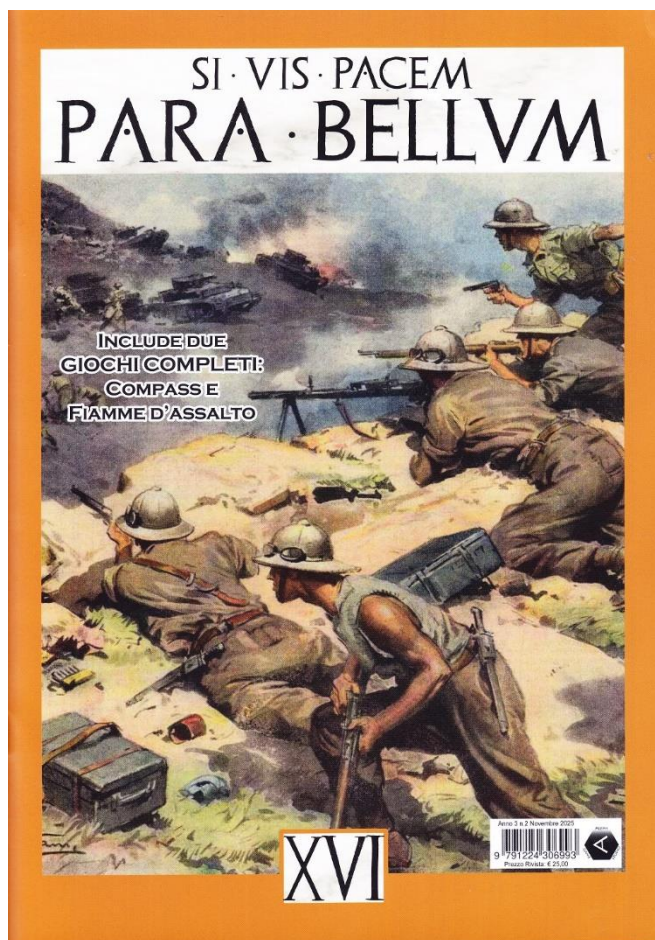


Foto 10 – La copertina.

Il giocatore italiano sarà normalmente sulla difensiva per tutta la partita, ma questo non significa che debba stare lì soltanto a prendere botte: per prima cosa dovrà concentrare le sue truppe al fronte in modo che gli attacchi dell’Alleato non siano troppo facili e che le perdite britanniche crescano il più rapidamente possibile.

In seguito si tratta di ritirarsi una zona alla volta cercando di mantenere una buona concentrazione di unità ed effettuando eventuali attacchi di sorpresa per minacciare la linea dei rifornimenti nemica: lo scopo principale è quello di “salvare” Bengasi ed El Alghelia (6 PV) e mantenere in campo (rifornite) il maggior numero di unità.

Se questo scopo sarà raggiunto il nemico avrà conquistato sicuramente gli altri obiettivi (per un totale di 6 PV) ma perderà la battaglia grazie alle truppe italiane sopravvissute.

Commento finale

Alcuni mesi fa partecipammo al play test di **Compass** durante le fasi finali precedenti l'invio del gioco alle stampe e ci era piaciuto: regole molto semplici, un po' di strategia e parecchi tiri di dado sono stati la formula che ci permisero di insegnare il gioco anche a qualche amico che non aveva mai praticato i wargames.

La versione finale ha sistemato quelle regole che ci erano sembrate un po' oscure e affinato il sistema di punteggio, cosa che ha reso **Compass** ancora più interessante, permettendoci di continuare a considerarlo un gioco per tutti: l'importante è avere un certo interesse per l'ambientazione storica e la voglia di imparare qualcosa di diverso.

Consigliato quindi a tutti coloro che amano i wargames e vorrebbero coinvolgere qualche amico in questo hobby.