



Decisioni a non finire Una sequenza di scelte strategiche che moltiplica all'infinito le possibilità di sviluppo del gioco.

"**Decisioni in Italia**" (titolo originale *1943-1945*) è una campagna ambientata nel teatro del Mediterraneo tra il 1943 e il 1945. Sebbene non permetta di esplorare scenari "what if" come uno sbarco nei Balcani, il gioco offre un'ampia libertà strategica nel decidere *quando* e *dove* sbarcare: in Sicilia, nella penisola italiana o nella Francia meridionale. Questa libertà, unita alla necessità di prendere decisioni costanti, crea una tensione avvincente che coinvolge entrambi i giocatori.

Testo e foto: Kachisato Morita

Era luglio 2024. Abbiamo ricevuto una comunicazione dal signor Nakaguro, direttore di BANZAI Magazine, che avrebbe partecipato alla riunione del Sapporo Historical Game Friends Association.

Il giorno precedente siamo andati a Susukino, e in quell'occasione dal bagaglio del signor Nakaguro è uscito come souvenir (grazie mille!) il gioco di cui parleremo oggi, **Decision in Italy: 1943-1945** (Dissimula Edizioni / BONSAI, 2024). La cosa sorprendente di questo gioco è che è compatto, perfetto da portare come souvenir e da mettere nella borsa.

Introduzione al gioco

Decision in Italy: 1943-1945 è un gioco strategico ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, concentrandosi sulle battaglie nel Mediterraneo occidentale, in particolare in Italia, dal 1943 al 1945. Coprendo eventi che vanno dalla Campagna di Tunisia al crollo del Terzo Reich, il gioco offre una profondità storica e tattica eccezionale.

Caratteristiche principali

- **Ambientazione storica:** Il gioco ripercorre le decisioni cruciali prese dalle forze Alleate e dall'Asse durante il conflitto nel Mediterraneo.
- **Struttura del gioco:** La mappa è suddivisa in zone (simile al concetto di "aree" in altri giochi), e le unità rappresentano principalmente truppe di terra (cubi), insieme a unità speciali come carri armati e forze aeree.
- **Scelte strategiche:** Sebbene non consenta "what-if" come un'invasione dei Balcani, il gioco offre ampia libertà decisionale su quando e dove sbarcare (Sicilia, Italia continentale o Sud della Francia), mantenendo una tensione costante per entrambi i giocatori.

Prima Decisione: La mossa iniziale che può decidere la partita

In *Decision in Italy: 1943-1945*, il fascino del gioco risiede nella "prima decisione" che i giocatori devono affrontare già nella fase iniziale del setup. Durante la configurazione iniziale delle forze dell'Asse, il giocatore è chiamato a fare scelte strategiche cruciali.

Setup delle forze dell'Asse

- **Libertà di disposizione:** Sebbene due zone in Africa abbiano posizioni obbligatorie per alcune unità, le altre truppe possono essere distribuite liberamente in zone al di fuori dell'Africa.
- **Limitazione dei punti di trasporto marittimo:** Spostare forze verso la Sardegna o la Corsica richiede l'uso di punti di trasporto marittimo. Questa risorsa limitata influenza profondamente le scelte strategiche di posizionamento.

L'importanza di Sardegna e Corsica

- **Posizionamento delle forze aeree:** Stazionare unità aeree in Sardegna o Corsica permette di includere la costa occidentale della penisola italiana e il sud della Francia nel raggio d'azione delle forze aeree.
- **Il dilemma strategico:** Quanto inviare a queste isole rispetto a quanto concentrare sulla difesa della penisola italiana? La risposta dipende dall'abilità e dalla visione strategica del giocatore.

Prepararsi alle mosse degli Alleati

- **Base avanzata in Sardegna:** Gli Alleati cercheranno di stabilire una testa di ponte inviando unità aeree in Sardegna come preparazione all'invasione del continente.
- **Scelte difensive:** L'Asse deve decidere se impedire agli Alleati di costruire una base in queste zone o se concentrare le risorse esclusivamente sulla difesa dell'Italia continentale. È una scelta che richiede attenzione fin dall'inizio.

In questo modo, la prima decisione influisce sull'intero corso della partita. Questa fase iniziale di posizionamento è il momento cruciale che meglio rappresenta la profondità strategica di *Decision in Italy: 1943-1945*.

Seconda Decisione: Resistere o Ritirarsi?

La seconda decisione cruciale spetta nuovamente al giocatore dell'Asse e riguarda il destino delle sue forze in Africa.

La dinamica del primo turno

Nel sistema di gioco, i combattimenti del primo turno si svolgono esclusivamente in Africa. Se l'attacco degli Alleati procede senza intoppi, è probabile che le forze dell'Asse vengano completamente eliminate in Tunisia già nella prima fase d'impulso degli Alleati.

Sopravvivere in Tunisia

Se qualche unità dell'Asse sopravvive:

1. **Inviare rinforzi dalla penisola italiana alla Tunisia:** Questa scelta può rallentare ulteriormente l'avanzata degli Alleati, guadagnando tempo prezioso.
2. **Ritirare le forze in Italia:** Preservare unità critiche per le battaglie future potrebbe rivelarsi una strategia più vantaggiosa, soprattutto considerando che le risorse di rinforzo dell'Asse (i cubi aggiuntivi) sono molto limitate.

Prepararsi per l'Operazione Husky

Se le forze dell'Asse vengono completamente eliminate dall'Africa:

- **Riorganizzare le difese:** Il secondo turno vedrà gli Alleati lanciare l'Operazione Husky, l'invasione della Sicilia. Il giocatore dell'Asse dovrà pianificare attentamente il posizionamento delle sue forze, con particolare attenzione alle unità aeree, per contrastare l'avanzata degli Alleati.

Il Dilemma Strategico

Questa decisione rappresenta uno dei momenti più intensi del gioco. Resistere in Tunisia significa rischiare di sacrificare unità preziose per guadagnare tempo. Ritirarsi in Italia, invece, offre la possibilità di rafforzare le difese per il futuro, ma lascia spazio agli Alleati per avanzare più rapidamente.

In *Decision in Italy: 1943-1945*, ogni scelta ha un impatto significativo sul corso della partita.

Terza Decisione: Dove Sbarcare?

Nel secondo turno, tocca agli Alleati prendere una decisione cruciale: scegliere il punto migliore per stabilire una testa di ponte in Italia.

La scelta dello sbarco

A partire dal secondo turno, gli Alleati possono tentare sbarchi anfibi in qualsiasi zona costiera. Tra le opzioni, **la Sicilia (zona #14)** rappresenta una scelta privilegiata per vari motivi:

1. **Vicino all'Africa:** La vicinanza consente un supporto logistico più semplice e rapido.
2. **Copertura aerea:** Le forze aeree possono facilmente fornire supporto agli sbarchi.
3. **Limitazione della reazione dell'Asse:** il contrattacco dell'Asse sarebbe limitato alla zona adiacente (#13), riducendo il rischio di essere ricacciati in mare.

Tuttavia, l'Asse di solito fortifica saldamente la Sicilia. Inoltre, potrebbe utilizzare eventi speciali, come **l'evento di conclusione anticipata del combattimento** (che interrompe il combattimento al primo round), rendendo difficile per gli Alleati stabilire una posizione solida sull'isola.

Una strategia alternativa

Gli Alleati dispongono della possibilità di effettuare **due sbarchi anfibi in un turno**, purché non subiscano interferenze dalla marina dell'Asse. Questo apre a una tattica interessante:

1. **Sbarco diversivo in Sicilia:** Il primo sbarco può essere effettuato in Sicilia, probabilmente attirando l'attenzione e le risorse dell'Asse.
2. **Sbarco principale altrove:** Utilizzando l'evento di impulso aggiuntivo, gli Alleati possono eseguire un secondo sbarco in una zona meno difesa della penisola italiana, guadagnando terreno prezioso.

Pianificare oltre lo sbarco

Non basta scegliere una zona scarsamente difesa: gli Alleati devono considerare il piano d'invasione per l'interno. Se nel turno successivo l'Asse prende l'iniziativa, potrebbe lanciare un contrattacco da più zone nella prima fase d'impulso, mettendo a rischio le posizioni appena conquistate.

Una decisione strategica complessa

Lo sbarco iniziale determina il corso dell'intera campagna. Gli Alleati devono bilanciare l'audacia di un attacco diversivo con la prudenza necessaria a consolidare una posizione. La capacità di pianificare non solo lo sbarco, ma anche i movimenti successivi, rappresenta una sfida strategica appassionante in *Decision in Italy: 1943-1945*.

La Controstrategia dell'Asse

Nonostante l'idea comune di contrastare immediatamente uno sbarco alleato in Sicilia, potrebbe esserci una strategia alternativa più vantaggiosa: **lasciare che gli Alleati sbarchino deliberatamente.**

I vantaggi di lasciare lo sbarco in Sicilia

1. Costringere gli Alleati a pagare un alto costo in tempo:

La Sicilia è geograficamente distante dagli obiettivi strategici principali situati nel nord Italia. Permettere lo sbarco sull'isola costringe gli Alleati a investire più turni per avanzare verso il nord, rallentando il loro progresso.

2. Concentrazione delle difese:

La Sicilia è collegata solo alla zona #13. Questo significa che l'Asse può limitare l'espansione degli Alleati, concentrando le proprie forze su un numero ridotto di zone. Inoltre, si evita la necessità di disperdere le truppe per difendere l'intera penisola italiana.

I rischi calcolati

Se alla fine del turno gli Alleati riescono a stabilire una presenza in Italia, ciò porterà inevitabilmente alla resa italiana. Questo implica:

- La perdita di **1 unità di flotta, 1 di carri armati e 1 di aviazione** per l'Asse. Tuttavia, il sacrificio potrebbe essere giustificato dal mantenimento di eventi cruciali per le battaglie successive.

Una decisione difficile per l'Asse

L'uso dell'**evento di fine combattimento** può sembrare la scelta più ovvia per prevenire lo sbarco degli Alleati. Tuttavia, permettere lo sbarco potrebbe offrire vantaggi strategici a lungo termine, come:

- Rallentare il progresso degli Alleati.
- Preservare risorse chiave per le battaglie decisive nel nord.

L'Asse deve valutare attentamente questa opzione, bilanciando il rischio immediato con il potenziale vantaggio futuro.

Una sfida di decisioni strategiche

La scelta di contrastare o tollerare lo sbarco alleato in Sicilia rappresenta uno dei momenti decisivi per il giocatore dell'Asse. *Decision in Italy: 1943-1945* trasforma ogni turno in un puzzle strategico, in cui ogni azione ha implicazioni profonde sull'intera campagna.

Le Decisioni del Dopo

Le decisioni alleate

Anche dopo gli sbarchi iniziali, entrambe le forze armate sono costantemente messe alla prova con decisioni cruciali, che si evolvono turno dopo turno.

Le decisioni per gli Alleati diventano particolarmente delicate.

- **Distribuire le forze:** Gli Alleati devono prendere decisioni strategiche per distribuire le proprie forze in modo efficace, nascondendo alcune manovre per confondere il nemico e, al contempo, avanzando con forza nei punti decisivi.

- **Eventi alleati:** Gli Alleati hanno a disposizione eventi come l'**aggiunta di rinforzi** (3 cubi extra) o il **bombardamento strategico** (che può ostacolare il movimento in una zona). Questi eventi sono limitati a sei usi, quindi ogni utilizzo deve essere ben ponderato e deciso in base alla situazione.
- **Gestione degli eventi:** Negli ultimi turni, gli Alleati dovranno affrontare intensi combattimenti per garantirsi le zone chiave, e quindi è importante conservare gli eventi necessari per la fase finale del gioco.

L'approccio migliore potrebbe essere quello di **applicare pressione su larga scala** (simile a come Eisenhower avrebbe fatto), piuttosto che tentare un'immediata **concentrazione massiccia di forze** (come Monty avrebbe voluto, focalizzandosi su un singolo punto).

Le decisioni dell'Asse

D'altro canto, l'**Asse** si trova ad affrontare la sfida di resistere agli Alleati.

- **Gestione della quantità e qualità:** Mentre gli Alleati hanno il vantaggio numerico, le forze dell'Asse devono decidere se resistere a tutti i costi in un dato combattimento, o ritirarsi per preservare le forze per il futuro.
- **Ritirate strategiche:** In particolare nei primi turni, l'Asse può beneficiare di ritirate strategiche per ridurre le perdite e riorganizzarsi per futuri combattimenti, per poi reagire con contrattacchi nelle fasi successive.
- **Contrattacchi rapidi:** Alla fine, quando le zone cruciali sono minacciate, l'Asse deve resistere strenuamente nei combattimenti e reagire prontamente se una zona importante viene persa.

L'uso dell'**evento di fine combattimento** (che fa terminare un combattimento prima che si svolga completamente) può far guadagnare tempo per l'Asse, rallentando gli Alleati.

Il ruolo degli eventi "Kesselring"

Un'importante caratteristica delle forze dell'Asse è l'evento **Kesselring**. Questo evento permette di "**riprendere in mano**" due eventi precedentemente usati, permettendo di riutilizzarli. Questo riflette la **strategia eccellente e la determinazione** del generale Kesselring, che secondo il designer, aveva un livello di comando più alto rispetto ai generali alleati.

La decisione su **quali eventi ripristinare** diventa un'altra sfida importante. L'Asse dovrà scegliere tra rinforzi aggiuntivi o utilizzare un evento di fine combattimento per guadagnare più tempo.

Un Gioco di Decisioni Continue

In *Decision in Italy*, ogni scelta è cruciale, e ogni movimento può influenzare il destino dell'intera campagna. Entrambe le parti, alleati e asse, sono costantemente impegnate in una serie di decisioni che determinano la loro capacità di sopravvivere e prevalere. La gestione di risorse limitate, l'uso strategico degli eventi, e la gestione delle forze sul campo sono aspetti chiave per il successo in questo gioco.

La Partita Giocata

Prima Partita

Nella **prima partita**, le forze alleate decisero di iniziare l'invasione dal sud della Francia, anticipando di un anno l'operazione Dragoon. L'Asse reagì utilizzando l'evento "**Aggiunta Impulso**", lanciando una controffensiva da due zone e riuscendo a respingere gli Alleati in mare. Non riuscendo a prendere il controllo, gli Alleati non poterono usare l'evento aggiuntivo e, con l'interferenza della **marina dell'Asse**, ogni tentativo di sbarco degli Alleati fallì. Alla fine, **Churchill** dichiarò: "Siamo riusciti a distogliere l'attenzione dell'Asse dal Mediterraneo. Ora l'operazione di sbarco in Normandia non avrà problemi", e rassegnò le dimissioni da Primo Ministro.

Seconda Partita

Nella **seconda partita**, **Kesselring**, motivato dal successo in **Tunisia**, inviò rinforzi in Africa. Sebbene le forze dell'Asse vennero cacciate dal continente africano, gli Alleati persero molto tempo prezioso. Quando gli Alleati tentarono il **l'offensiva dal sud della Francia**, l'Asse rispose con un contrattacco mobile, ma successivamente gli Alleati tentarono anche uno sbarco a **Venezia**. La guerra si limitò alla difesa su due fronti: sud della Francia e Venezia. Nonostante l'affaticamento delle forze dell'Asse, l'Asse riuscì a mantenere la difesa e la capacità di controbattere. Alla fine, una **risoluzione per il tempo** portò alla vittoria dell'Asse.

Osservazioni

In entrambe le partite, il **tipo di sviluppo** variava molto, rendendo ogni partita una sfida interessante ma anche frustrante. Durante l'analisi post-partita, è emerso che la difesa iniziale da parte dei difensori (tipicamente l'Asse) si concentrava principalmente sulle perdite di unità, ma con un migliore utilizzo delle **ritirate**, la partita avrebbe potuto prendere una direzione diversa.

Nonostante le vittorie dell'Asse, nuove **strategie alleate** potrebbero cambiare drasticamente l'esito nelle partite future. La possibilità di esplorare diverse strade strategiche e vedere come ogni decisione impatti sul futuro del conflitto è una delle grandi soddisfazioni del gioco.

Conclusioni

In generale, il gioco è stato apprezzato per la sua **complessità nelle scelte**. Ogni decisione ha un impatto significativo sullo sviluppo successivo della guerra, portando i giocatori a progettare la propria campagna militare. È un gioco che **mette alla prova la capacità di prendere decisioni strategiche**, una caratteristica che lo rende un'ottima esperienza per chi cerca di simulare le dinamiche complesse della Seconda Guerra Mondiale.

Vuoi prendere delle decisioni anche tu?

Questo gioco richiede continuamente molte decisioni, che vanno dalla parte tattica del combattimento in una zona specifica, fino alla pianificazione strategica necessaria per raggiungere le condizioni di vittoria. Ogni azione che intraprendi non è solo "vincere questa battaglia", ma una decisione su "come vincere questa campagna". Senza fare le giuste scelte strategiche, non riuscirai a vincere.

Le regole sono semplici, ma la profondità del gioco è grande. È possibile giocare due partite in un giorno, quindi anche se fai un errore in una partita, puoi sempre rifare la tua strategia e provare di nuovo. È un gioco che ti permette di imparare continuamente, e questa è una delle sue caratteristiche più affascinanti.