

MEMOIR '44 ADVANCED!!!

Innanzitutto una premessa: dopo aver giocato svariate volte Memoir '44, vorrei proporre alcune piccole modifiche che secondo me possono migliorare sotto molti aspetti il gioco chiedendo scusa agli autori! (ma ho il difetto di cercare di migliorare con regole proprie un gioco che altri faticosamente concepiscono, perchè **ognuno ha in mente il proprio gioco ideale!**).

L'obiettivo è rendere il gioco più verosimile, senza tradire il progetto originale che vuole un gioco semplice e non semplicistico!!! Sono gradite osservazioni di ogni genere (critiche comprese) ad 1 condizione: che abbiate provato le varianti!

Buon divertimento.

INTRODUZIONE

Quando Richard Borg pubblicò il suo Battle Cry adottò delle geniali e stupefacenti soluzioni che sintetizzavano in maniera perfetta alcuni meccanismi delle più complesse simulazioni; l'annuncio di Memoir '44, adottando lo stesso sistema, prefigurava non un clone ma una versione avanzata, con alcune implementazioni di regole già esistenti e l'adozione di nuove e più robuste meccaniche per un gioco ancor più formidabile... la realtà, ahimè, è stata un po' diversa (anzi precisa precisa alla precedente)...

Secondo me quello che non funziona è il combattimento (non simultaneo); gli effetti degli attacchi delle unità decimate; il fatto che troppe volte (solo qualche volta andava pure bene) la fortuna gioca un ruolo essenziale per via delle carte (queste possono anche immobilizzarti in un settore per più turni!); l'assoluta mancanza dell'elemento "volontario"; ... e qualche grande ed inspiegabile omissione circa regole e materiale prodotto ma inutilizzato!

Le regole che abbiamo voluto adottare per le più significative modifiche, che riguardano la "consegna delle carte" e i segnalini "stella", rispettano **lo spirito** con cui l'autore ha introdotto alcune interessanti meccaniche (come l'esplosione di un ponte, il sabotaggio di una diga), **e i suggerimenti** che lo stesso autore raccomanda per "aprire" un mondo di scenari ed effetti personalizzabili, oltre quelli più comuni riportati nelle regole ufficiali!!! (cfr Terrain Pack, pag. 7).

Ecco le varianti: non è necessario utilizzarle tutte insieme.

1. Molte volte sono rimasto bloccato in alcuni settori (qualche volta avrò utilizzato male le mie risorse, ma alcune volte risorse non ne ho avute!); è funzionale concepire un sistema di ordini che introduca un elemento consapevole e volontario!

Fuoco a volontà: si può utilizzare al proprio turno una qualsiasi carta come una carta a piacere, scartandola definitivamente, cioè senza possibilità di ripristino. (Questa regola introduce un fattore strategico puro, assolutamente non influenzato dalla fortuna, semmai, alcune volte dalla necessità; l'adozione di questa scelta risulterà essere sempre sofferta, perché penalizzerà il resto della partita; per questo non si presta ad abusi di qualsiasi genere! O la si utilizza per reale necessità oppure per approfittare di una situazione favorevolissima; giocandola sempre rimaneggerà in modo irreversibile la possibilità di manovrare sul campo: ma questa volta la colpa non potrà essere attribuita alla fortuna!). Risulta attenuato il pericolo di immobilismo, introducendo un evento "consapevole" e volontario di cui si dovrà tener conto in ogni momento (e si elimina il fattore statistico di alcune carte già utilizzate e che non influenzeranno più il gioco, aumentando l'alea del conflitto!).

Esempio: il giocatore Alleato possiede 6 carte, individua un pericoloso ammassamento di truppe avversarie in un settore: non possiede la carta del bombardamento aereo! Gioca una carta (es. probe), dichiara di "consegnarla" e gioca come fuoco a volontà proprio il bombardamento aereo (potrebbe scegliere qualsiasi carta disponibile nel gioco) che gli torna opportuno (finalmente decido cosa voglio, quando voglio, contro chi voglio, senza attribuire alla fortuna la mia decisione). Questa scelta mi costerà: di lì in avanti, infatti, avrò a disposizione solo 5 carte!! In questo modo comunque, i giocatori per tutta la durata della partita, devono evitare di ammassare truppe, perché l'evento "bombardamento aereo" potrà essere giocato più volte (come è verosimile) e non 1 sola volta come il gioco permette! Lo stesso vale per tutte quelle carte che (inverosimilmente) sono presenti in numero esiguo (Barrage, Bombardamento di artiglieria, Contrattacco, etc), allargandone l'utilizzo e aumentando l'incertezza del conflitto!!!

NOTA: le regole speciali di ogni scenario hanno la prevalenza su ogni regola. (Se, per esempio, una carta "air power" va considerata "barrage", ogni "air power" va giocato come "barrage", anche se consegno una carta e gioco la regola "fuoco a volontà").

2. Non è possibile che nemici che si fronteggino in un'area ristretta non reagiscano sia pur solo per paura; e addirittura non è possibile che subiscano passivamente le sfuriate avversarie anche per più turni!

Fuoco di sbarramento: le unità che muovono fino ad uno spazio adiacente al nemico (e anche quelle attivate che stazionano entro uno spazio adiacente), se attaccano devono sottostare al tiro di risposta automatico di 1 dado dell'unità che difende (tranne se quest'ultima gioca la carta "Ambush"); quindi o l'attaccante è più cauto nell'avanzata e si ferma prima, oppure deve rischiare di essere colpito sia pure da una reazione limitata. (In caso di più unità limitrofe, il difensore DEVE reagire solo contro la PRIMA unità che attacca; questo per simulare un'azione combinata dell'attaccante che disorienta il difensore, e in accordo con le regole che non permettono split di fuoco).

NOTA: l'unità che difende tira sempre e comunque 1 dado, in qualsiasi condizione!

Il fuoco d'attacco e di difesa è simultaneo, quindi i giocatori tirano i dadi e misurano i risultati insieme (potrebbero perdere una unità o arretrare tutti e due, etc!). Restano valide le regole del Close Assault (con 1 dado in più per l'attaccante e la possibilità, se eliminato il nemico, di acquistare il territorio e, per i carri, ricombattere).

Un esempio: una fanteria tedesca si difende in una città, con 1 sola miniatura e viene in contatto (assalto ravvicinato) con una unità alleata di fanteria con 3 miniature; il tedesco non gioca la carta "Ambush" e quando l'alleato tira i suoi 2 dadi (3 - 1) fa 1 fanteria e 1 bandiera! (normalmente l'alleato dovrebbe eliminare la fanteria tedesca e prendere la città!). Il tedesco lancia prima di eseguire gli effetti e tira 1 bandiera! Risultato finale: il tedesco perde l'unità ma la fanteria avversaria indietreggia di un esagono (se non può, perde una unità) e NON prende la città! (Se il tedesco avesse lanciato 1 fanteria, l'alleato avrebbe perso una miniatura ma avrebbe avanzato e preso la città!).

NOTA: l'unità che si difende non può in nessun caso guadagnare terreno!

3. Ritengo non sia possibile che una unità continui a colpire con la stessa forza anche quando ha un numero inferiore di miniature: occorre calibrare gli effetti dei dadi alla forza in campo.

Danni limitati: una unità attaccante con una sola miniatura, dovrebbe lanciare i dadi consentiti dal regolamento come se fosse una unità a piene forze, ma non potrebbe arrecare più danni di quante miniature possiede! (la fanteria con 1 miniatura potrà lanciare anche 3 dadi, ma potrà colpire una sola miniatura avversaria! in questo modo si simula una feroce reazione di chi viene decimato, ma anche la verosimile probabilità di arrecare danni minori di una unità completa!).

Ecco un esempio: il giocatore tedesco, possiede una fanteria composta da 1 miniatura in una città e attacca il giocatore alleato che possiede 1 unità di fanteria di 3 miniature, in un esagono adiacente! Il tedesco può lanciare 3 dadi e fa 3 fanterie! L'alleato può rispondere col fuoco di opportunità (1 dado) e lancia 1 bandiera! Risultato: il tedesco elimina 1 sola miniatura avversaria (non annienta l'unità) e deve indietreggiare per l'effetto della bandiera alleata (se non può ritirarsi, perde la miniatura!); in questo caso l'alleato, siccome si difende non prende la città come un close combat!

4. Le fanterie e i blindati vengono colpiti oltre che dal simbolo anche dalla granata! Ne consegue che sbaragliare una fanteria o una unità di artiglieria non faccia alcuna differenza!

Bilanciamento: il lancio di una granata ribadisce un colpo a segno solo contro l'artiglieria; contro fanteria e blindati una granata è un colpo fallito. Immutati gli effetti delle carte, quando prevedono i simboli che colpiscono! (Con la carta Air Power si colpisce una unità con il proprio simbolo, la granata e la stella).

Adesso occorreranno più lanci per sbaragliare una fanteria o i blindati; ma (verosimilmente) una unità di fanteria o di blindati è molto più numerosa (il fatto stesso di rappresentarle con diverso numero di figure lo dimostra), per cui occorre più tempo per potersene disfare.

5. La regola numero 1 dopo ben 108 test portava ad una conseguenza: quando un giocatore otteneva la penultima medaglia vittoria, consegnava 1 carta, giocava Barrage e 108 volte su 108 ha concluso la partita!

Unità nascoste: una unità in un terreno che offre copertura (quindi non fiumi, ferrovie, colline, paludi, strade, etc) ed è almeno a 4 esagoni di distanza dal più vicino avversario, se attivata, può nascondersi! Il giocatore dichiara che si nasconde, gira con le spalle al nemico l'unità, e la caratterizza con un segnalino stella! L'unità nascosta non può essere attaccata in nessun modo. L'unità resta nascosta fino a quando non muove o spara (notare che se non è attaccata nemmeno può fare fuoco di sbarramento), oppure fino a quando un avversario non riesce a stanarla attraverso la ricognizione (vedi in seguito). L'unità nascosta può, invece, se attivata, riorganizzarsi (vedi riorganizzazione) o aggregarsi (vedi Gruppi) rimanendo nascosta. Una unità può nascondersi anche durante il suo turno dopo aver completato il movimento!

In questo modo sarà difficile e comunque dispendioso distruggere le unità ridotte ai minimi termini ma nascoste strategicamente nelle retrovie!!!

6. L'unico modo per ristabilire una unità è sperare nella carta opportuna, mentre più verosimilmente una unità potrebbe ristabilirsi quando si trova in certe condizioni!

Riorganizzazione: una unità che ha subito perdite, può, se attivata, riorganizzarsi purchè sia nascosta! L'unità nascosta, quando attivata, può lanciare 1 dado: con la propria figura recupera 1 unità; non si può superare il numero di figure originarie. In questa maniera tornano utili quelle carte che attivano una sezione dove magari si possiedono solo unità mal ridotte, o dove il conflitto langue!!!

Esempio: una unità di fanteria con 1 miniatura, dopo essersi trovata a 4 esagoni di distanza dai nemici, viene attivata e nascosta: la si gira con le spalle al nemico e si pone un segnalino stella per distinguerla! Al turno successivo è ancora nelle condizioni "nascosta" e viene attivata! Lancia 1 dado (sempre e solo 1 dado) e ottiene 1 fanteria: si aggiunge una miniatura. Fino a quando non viene scoperta, potrà riorganizzarsi fino a 4 miniature!!! Per i blindati occorre lanciare il carro; per le artiglierie occorre lanciare una granata!!!

7. Le unità nascoste possono tornare in gioco o per volontà del giocatore proprietario o per effetti di una azione nemica.

Ricognizione: una unità che si trova a meno di 4 esagoni da una unità nemica nascosta può tentare di scoprirla. Lancia un numero di dadi che la distanza e la copertura permette, secondo le regole standard; con il risultato di 1 stella l'unità nascosta viene scoperta e rientra immediatamente in gioco con tutte le conseguenze: può subire perdite o può fare fuoco di sbarramento, etc. La si gira con fronte verso il nemico, si toglie il segnalino stella e torna in gioco.

NOTA: il giocatore proprietario di una unità nascosta la può attivare normalmente e se muove o fa fuoco l'unità perde la copertura.

NOTA: soltanto le unità sul campo possono scovare unità nascoste; non si può colpirle con bombardamenti o altro, né si può scovarle con gli effetti delle carte!

esempio: una fanteria tedesca con 3 figure arriva in un esagono adiacente ad una fanteria alleata con 1 figura nascosta in una città. Le regole permettono di lanciare 2 dadi (3 meno 1 per la copertura della città) e fa 1 stella e 1 fanteria: la fanteria alleata non si considera più nascosta (si rimuove la stella e si riposiziona verso il nemico l'unità) e perde anche l'unità! L'alleato risponde col fuoco di sbarramento e lancia 1 fanteria! I tedeschi perdono 1 figura e avanzano nella città che prima nascondeva gli alleati!

8. La totale assenza di rinforzi crea una "falla storica" non indifferente per un gioco sulla II Guerra Mondiale.

Rinforzi: un giocatore al suo turno può chiedere rinforzi consegnando 1 carta! (Cioè da allora in poi giocherà con 1 carta in meno!). Si lancia 1 dado per ogni carta che si possiede (compresa quella giocata per i rinforzi) e si guadagna 1 unità corrispondente ad ogni lancio di dado. Per il lancio di 1 stella si ottiene una unità paracadutista, la bandiera impedisce l'arrivo del corrispondente rinforzo! Da notare che con i rinforzi non si ottengono unità speciali, tranne i parà: questi muovono 2 esagoni e fanno fuoco oppure 3 esagoni senza fare fuoco (posizionare sull'unità un segnalino "forze speciali!"). Queste nuove unità si posizionano sulla mappa nel primo esagono a scelta (quello più vicino al proprio bordo), con l'obbligo della distribuzione uniforme (cioè se ottengo 4 unità dovrò posizionarne 1 per ogni sezione e l'ultima in una sezione a piacere; se ne ottengo 2, le metterò 1 per due sezioni a piacere; cioè non posso mettere una seconda unità in una sezione se non ho messo almeno 1 nelle altre!), eccetto per i paracadutisti. Per i parà, occorre prendere una figura per ogni unità, lanciarla sulla mappa dall'altezza di 30 cm: se cade fuori mappa o in un esagono con altre unità va eliminata, altrimenti si completa l'unità nell'esagono in cui la figura è caduta indipendentemente dall'obbligo della distribuzione uniforme (vedi la regola paracadutisti nello scenario "sainte mère èglise").

IMPORTANTE: l'arrivo dei rinforzi (qualsiasi numero) aumenta di 2 medaglie vittoria l'obiettivo del nemico (cioè il nemico deve abbattere 2 unità in più rispetto alle regole dello scenario!!!); se sfortunatamente non arriva alcun rinforzo, le medaglie da conquistare restano quelle indicate nello scenario.

Esempio: il giocatore tedesco, in uno scenario che prevede 6 medaglie vittoria per vincere per entrambi i contendenti, consegna una carta e chiama i rinforzi. Possiede 6 carte (compresa quella consegnata); da adesso in poi giocherà con 5 carte!!! Tira 6 dadi e lancia 1 fanteria, 1 carro, 2 artiglierie, 1 stella e 1 bandiera; ottiene 4 unità di terra più una unità parà: posiziona una unità a scelta in ogni sezione, la quarta unità in una sezione a piacere e lascia cadere 1 figura di fanteria sulla mappa, per simulare i paracadutisti (se ci fossero state 2 stelle, le figure sarebbero state 2); la figura finisce su un esagono vuoto nella sezione dove ha già messo 2 rinforzi; ne aggiunge anche la terza unità!!! Il gioco continua col turno dell'inglese, il quale da adesso deve conquistare 8 medaglie per ottenere la vittoria!

9. Un elemento di discussione di Memoir '44 può essere la regole sulle ritirate, che a volte sembrano favorire di molto chi le subisce.

Ritirate: Per ogni bandiera lanciata, l'unità obiettivo deve indietreggiare verso il proprio bordo mappa, di tanti esagoni quanto la propria capacità massima di movimento, ad eccezione delle unità di élite, che conservano la ritirata secondo il sistema regolamentare.

La ritirata si compie senza tener conto degli effetti del terreno, ma non si può attraversare un terreno invalicabile, oppure attraversare altre unità. Per ogni esagono che l'unità non può attraversare, si perde una miniatura.

L'unità spinta fuori mappa viene perduta.

10. Alle unità è possibile distruggere un ponte o sabotare un obiettivo consegnando 1 carta!

Ingegneri da combattimento: gli ingegneri oltre agli effetti descritti nelle regole ufficiali possono costruire o ricostruire un ponte o qualsiasi altro obiettivo: una unità di ingegneri si posiziona sull'esagono fiume o ferrovia su cui vuole erigere il ponte o su un esagono libero per la costruzione di un aeroporto e lancia 1 dado al primo tentativo, poi 2, fino a 4 dadi massimo! Con l'accumulo di 3 stelle l'obiettivo è eretto!

NOTA: se l'unità viene nel frattempo decimata, potrà lanciare più dadi (nei turni successivi) ma gli effetti si bilanciano alle unità presenti.

Esempio: una unità di ingegneri da combattimento Alleato, vuole erigere un ponte su un fiume; si posiziona sul fiume e lancia 1 dado, nel primo tentativo; ottiene una stella e mette un segnalino stella sull'esagono. Al turno successivo il tedesco riesce a decimare l'unità ad 1 sola figura. Al nuovo turno alleato, l'unità ingegnere viene attivata, può lanciare 2 dadi (secondo tentativo) e fa 2 stelle! Posiziona solo 1 stella (perché ha 1 figura) e non riesce invece ad accumularne 3 ed erigere immediatamente il ponte!

N.B. le 10 regole riportate sono state testate tutte insieme per 60 volte su 15 scenari diversi. Il tempo necessario a finire lo scenario si è allungato mediamente di 15-20 minuti. Le regole ufficiali non subiscono pesanti eccezioni e le nuove regole si adattano in maniera scorrevole e intuitiva alle meccaniche di fondo di MM '44 senza travisarne il contenuto. Inoltre tutte le varianti proposte possono essere adattate ad ogni scenario al contrario di molte varianti proposte nelle espansioni originali ed ingiocabili (perché non ci sono gli scenari... vedi "catturare una attrezzatura", "liberare gli ostaggi" "treno armato") o proposte in altre espansioni (vedi "treno rinforzi" in terrain pack e giocato in eastern front). Abbiamo interesse a conoscere e condividere qualsiasi suggerimento, aggiunta, modifica o commento alla proposta; ringraziando fin da ora chiunque raccolga l'invito.

Sinceramente il fuoco di sbarramento, i rinforzi e le unità nascoste hanno dato risultati inaspettatamente positivi: il gioco si ravviva moltissimo; anche la regola 1 apporta notevoli spunti (finalmente strategici e volontari)!!! La regola dei gruppi, seppur ben concepita non ha dato spesso i risultati sperati. Proveremo ancora.

Buon divertimento. ARINGAROSA.

N.d.A: le regole implementate sono una commistione ragionata di regole riprese da altri regolamenti ed esperienze personali di gioco. Non hanno nessuno scopo di lucro e non intendono violare i diritti d'autore. E' vietata la commercializzazione e qualsiasi uso contrario alle leggi.