

Cos'è Axis & Allies War at Sea?

E' un gioco di miniature collezionabili ispirato alle navi da guerra della Seconda Guerra Mondiale.

Ogni miniatura rappresenta una singola nave di superficie, un singolo sommergibile oppure un gruppo di siluranti o uno stormo di 25 aerei.

Ogni miniatura è accompagnata da una propria carta univoca con le statistiche di gioco sulla parte frontale ed una breve nota storica sul retro.

La scala è di 1:1.800 per le navi ed i sommergibili ed 1:900 per gli aerei.

Come si gioca?

Si gioca in due contro due, un giocatore dalla parte degli Alleati e l'altro dalla parte dell'Asse. Si gioca scegliendo un totale di punti massimo entro i quali dislocare la propria flotta sul tabellone.

Lo scenario di base prevede flotte da 100 punti, ma scenari più complessi possono vedere flotte composte da unità con valori massimi di 200, 300, 400, 500 punti ed oltre.

In scenari personalizzati si possono schierare anche più flotte appartenenti a nazioni diverse, ad esempio un giocatore al comando di una flotta giapponese da 200 punti, per quanto riguarda l'Asse, e due giocatori Alleati uno al comando di una flotta americana da 100 punti e l'altro con una flotta inglese da 100 punti.

Ogni giocatore sceglie in segreto le unità che faranno parte della propria flotta, quindi si procede alla dislocazione sul tabellone e di qui ai movimenti e risoluzione dei combattimenti secondo le regole stabilite dal manuale.

I combattimenti avvengono tramite lancio di dadi.

Quante espansioni esistono?

Ad inizio 2011 sono state pubblicate le seguenti raccolte:

- War at Sea Starter Set (contenente 9 miniature casuali delle 64 totali facenti parte del primo set "War at Sea")
- War at Sea (64 miniature)
- War at Sea: Task Force (60 miniature)
- War at Sea: Flank Speed (40 miniature)
- War at Sea: Starter Set 2010 (8 miniature uniche + regolamento aggiornato)
- War at Sea: Condition Zebra (40 miniature)
- War at Sea: Set V (39 miniature)

Inoltre:

- War at Sea: Set VI (40 miniature, annunciato per il 16 agosto 2011)

Miniature da collezione.

Trattandosi di miniature collezionabili esse sono suddivise per grado di rarità:

- "rare" miniature rare rappresentate dai pezzi più pregiati come le corazzate, portaerei, incrociatori da battaglia ed incrociatori pesanti;
- "uncommon" miniature non comuni come incrociatori leggeri, portaerei di scorta;

- "common" miniature comuni appartenenti a quelle unità che storicamente componevano classi di naviglio molto numerose come i cacciatorpediniere, i sommergibili, il naviglio di scorta ed anche gli stormi aerei.

Le carte statistiche.

Sul davanti riportano il nome della unità, il costo, la nazionalità, il tipo, l'anno in cui si è resa disponibile tale unità nella Seconda Guerra Mondiale, i coefficienti di attacco, i coefficienti di difesa (rappresentati dai valori di resistenza dello scafo e della corazzatura) le abilità speciali che variano da unità ad unità e che rappresentano un punto focale nella scelta di una determinata unità e relativo modo di impiego durante la partita.

La combinazione della miniatura con la rispettiva carta statistiche ne fanno un pezzo unico nel gioco, infatti anche navi gemelle come ad esempio la Yamato e la Musashi hanno in comune i valori di attacco e di resistenza dello scafo, ma differiscono per quanto riguarda alcuni tipi di abilità speciali.

Come si acquistano?

Le miniature della serie War at Sea possono essere acquistate partendo dallo Starter Set 2010 che contiene 8 miniature fisse e tutto l'occorrente per iniziare a giocare come le mappe, i segnalini di cartone, i dadi ed il regolamento. In aggiunta si possono acquistare separatamente i vari "Booster Set" appartenenti alle raccolte sopracitate che contengono 5 miniature casuali suddivise solitamente in 1 "rare", 1 "uncommon" e 3 "common" oppure 1 "rare", 2 "uncommon" e 2 "common".

Esse possono anche essere acquistate singolarmente tramite siti di aste o negozi online.

Caratteristiche.

Axis & Allies War at Sea è un light war game tattico, una delle sue peculiarità più interessanti è che il set-up iniziale non è mai uguale rendendo così il gioco sempre diverso. Infatti il combinare assieme i più svariati tipi di unità genera una combinazione molto ampia di possibilità.

Inoltre, scegliendo le proprie unità all'insaputa dell'avversario, obbliga il giocatore a fare delle accurate scelte tattiche al fine di dislocare la flotta più potente ma anche più bilanciata possibile.

Infatti una potentissima flotta costituita da sole corazzate risulterebbe allo stesso tempo perfettamente inutile contro una flotta costituita da soli sommergibili, in quanto le grandi corazzate non hanno nessuna capacità antisommergibile ed il loro potenti cannoni non possono ingaggiare questo tipo di battelli.