



Numero 2 - Gennaio 2006

Indice

- 1 **Io te spiezzo!!**
(antropologia ASListica)
di Lorianò "gruntpgm" Rampazzo 2
- 2 **Sguardo generale sulle divisioni corazzate Italiane**
di Davide "FJ_MD" Bendazzi 2
- 3 **I° torneo italiano di VASL** 5
- 4 **Campagna SASL**
di Giuseppe "vonfritz" Leo 8
- 5 **Losing Concealment**
Alla scoperta dei giocatori italiani:
Nando Ferrari 10
- 6 **Review**
ASL Starter Kit #1
di Giuseppe "vonfritz" Leo 11

Questa rivista ha carattere amatoriale.

Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.



Ebbene siamo al numero 2, e chi l'avrebbe detto ! Dopo grandi fatiche il progetto sembra decollare, la cosa non può che far piacere a tutti. Altrettanto interessante è che la comunità si espressa chiaramente sul nuovo nome della rivista. Dopo due round di democratiche votazioni siamo giunti al nuovo nome ... la cosa non mi è per nulla dispiaciuta. La comunità si è mossa, e si è mossa con intelligenza, messe da parte le critiche iniziali finalmente ci si è dedicati a qualcosa di costruttivo il nuovo nome ne è la prova. Bene, avanti così. Con la dovuta attenzione la rivista inizia a prendere la sua fisionomia, siamo ancora lontani dalla perfezione ma con una politica di piccoli passi cerchiamo di migliorare la qualità della grafica e soprattutto i contenuti. Ci vuole per ora un pò di pazienza.

Questi mesi sono stati particolarmente proficui per la comunità, c'era in ballo

l'organizzazione del primo torneo interamente italiano di VASL e l'appuntamento annuale dell'ASL Italia Winter Gathering 2005, eventi che animeranno per i prossimi mesi sia il forum sia la rivista. A25.6 cercherà di dare la massima copertura con articoli, interviste e AAR compito, a mio parere, quasi "istituzionale".

Ma veniamo alla numero che avete tra le mani : il solito sagace articolo di Lorianò apre il numero seguito da un interessante articolo storico sulle divisioni corazzate italiane impiegate nel conflitto. FJ_MD ci riserva, impreziosendo a mio parere la rivista, in allegato all'articolo, l'OOB delle divisioni Italiane. L'articolo che segue non è altro che il regolamento del nuovo Torneo VASL che ECZ ha sapientemente organizzato, il bando, già pubblicato sul forum, trova ora la giusta collocazione tra le pagine della nostra rivista. La campagna SASL che segue trattasi di un AAR "dinamico" che procede con la rivista: le avventure di una compagnia di Fanteria Tedesca tra le steppe della Russia. Segue la presentazione di un mito per i gamers italiani : Nando Ferrari ... chi di voi non è stato rifornito dai suoi magazzini ? Io per primo. Grazie Nando.

Buona Lettura



www.OPENGROUND.it

Lo te spiezzo!! (antropologia ASListica)

di Lorianò "gruntpgm" Rampazzo



ASL è un gioco apprezzato per la sua precisione sia storica che simulazionistica, cioè è capace di ricreare situazioni belliche della Seconda Guerra Mondiale con un buon realismo. Altro importante motivo di apprezzamento è la sua capacità di coinvolgimento emotivo, che dà origine a quello che chiamiamo divertimento, cioè quella forma di allontanamento dalla realtà ("divertire" letteralmente significa "allontanarsi") che fa in modo di non farci accorgere del tempo che passa.

Il problema insorge quando questa "evasione" (evadere = andare via da) risulta avere come effetto una metamorfosi del giocatore, che da semplice essere umano diventa per qualche momento (o addirittura per ore) "molto altro" da sé. Con risultati che a volte sono inquietanti ma in genere, se osservati con un po' di ironia, non possono essere che umoristici.

Imperturbabilità

Le tecniche di simulazione sono delle pratiche essenzialmente razionali, basate su regole oggettive (per quanto in diversa sede contestabili e modificabili) da utilizzare: questo fa questo, il tale risultato ha questo effetto, la tale azione quest'altro. Il giocatore nell'applicarle è paragonabile ad una macchina, priva di coinvolgimento emotivo e non-perturbabile. Ecco perché il giocatore che spara con un 75L ed ottiene un 2 su un TO HIT contro Fanteria in Edificio Fortificato non fa altro che applicare una regola nel raddoppiare l'Effetto sulla IFT (28 Fattori finali) ed invertire il Modificatore da +4 a -4, mentre l'avversario che ha subito il colpo critico constata lui stesso la regolarità

della metodica applicata ed attende il tiro di dado per poter applicare alle proprie unità i vari KIA e K.

Ecco forse non è proprio così

Grazie al divertimento (altro da sé) nell'esempio appena citato le cose vanno diversamente. Il giocatore che assegna il colpo critico sembra preso da una rara malattia, il Ballo di San Vito, saltella a destra e sinistra e ride come un ossesso. Al contrario, il suo avversario appare in preda ad un attacco di Delirium Tremens con tendenza alla logorroicità scatologica ed eufemistica.

Potrebbe pure essere peggio

L'esempio citato è stato osservato in soggetti normalmente miti e gentili all'ultimo turno di una partita durata qualche ora e non molto emozionante. Ciò fa supporre che soggetti tendenzialmente emotivi e/o situazioni di tensione estrema possono rischiare di sfociare in episodi indicibili cui si può mettere un limite solo grazie alla prontezza degli astanti, pur se di parte. Se l'emozione è montata anche tra gli spettatori non sappiamo cosa può succedere.

Analisi spicciola

Senza sconfinare nella Sociologia (il gioco come catarsi della violenza di origine sociale) o nella Psicologia (il gioco come catarsi della violenza di origine individuale) ci limitiamo a segnalare la capacità del gioco di consentire la "catarsi" (letteralmente "purificazione", nel senso di liberazione dalle scorie) dell'individuo e quindi di farlo star bene anche attraverso il libero sfogo alle proprie emozioni.

Dura lex sed lex

D'altro canto liberarsi eccessivamente può creare dei problemi. In primo luogo problemi soggettivi, legati ad un esame di coscienza che possiamo benissimo risparmiarci ma che ci aspetta sempre dietro l'angolo quando ci rendiamo conto che ci stiamo comportando in maniera ridicola. In secondo luogo problemi sociali, quando l'immagine che mostriamo di noi diventa quella di chi ha bisogno di questi

sfoghi ("occhio, arriva er catartico") e ci resta appiccicata come una etichetta. In terzo ed ultimo luogo problemi legali, quando superiamo ogni limite (cosa per fortuna rara).

Conclusioni Psicoterapeutiche?

Rinunciare alle emozioni di ASL solo perché queste ci portano a degli eccessi mi sembra come la storia di quel tale che voleva vivere a lungo ed evitava donne, fumo, alcool, mangiava poco, beveva poco, non viaggiava etc. voglio dire non faceva niente di piacevole nella vita. Prendiamola con un po' di autoironia, se dobbiamo eccedere facciamolo, specialmente in maniera vistosa, ma mai esagerata. Altrimenti "divertire" dalle ansie sulla strada del quotidiano rischia solo di portarci su un'altra strada piena di pericoli per il nostro equilibrio mentale. Smile!



Sguardo generale sulle divisioni corazzate Italiane

di Davide "FJMD" Bendazzi



L'anno è il 1940 ed il mese è giugno. In questa data vi è l'atto dell'entrata in guerra dell'Italia ed il Regio Esercito allineava le seguenti divisioni corazzate:

131° divisione corazzata, Centauro, stanziata in Albania, con sede a Tirana. La prima brigata corazzata Centauro, che aveva sede a Siena, è il nucleo dal quale, il 20 aprile 1939, fu costituita la divisione corazzata Centauro. Trasferita in Albania, la divisione lasciò la sede di Tirana e

fu spostata nella zona di Klisura in previsione dell'offensiva contro la Grecia. Partecipò all'offensiva Ellenica ed in seguito, frazionata, operò di rinforzo a varie unità di fanteria. Il 31 marzo 1941 l'intera divisione fu inviata nella zona di Scutari, sul fronte Jugoslavo dove, ai primi di aprile, sostenne duri combattimenti con la divisione Jugoslava Zeta, liberandosi la via fino a Dubrovnik (Ragusa). Tornata in Italia nel giugno del 1941, i suoi reparti furono assegnati in varie zone Italiane ed in seguito fu riorganizzata per essere trasferita in Libia nell'agosto del 1942. Solo parte del materiale raggiunse la destinazione in quanto molti piroscafi furono affondati nel tragitto. La divisione combatté in Tripolitania ed in Tunisia cessando di esistere come unità il 5 aprile 1943. Nonostante ciò, molti suoi reparti continuarono a combattere fino alla resa delle truppe Italo-Tedesche in Africa nel maggio 1943. Nuovamente ricostituita in Italia nel Giugno 1943 ed equipaggiata anche con materiale corazzato tedesco, la divisione fu disciolta definitivamente l'8 settembre 1943.



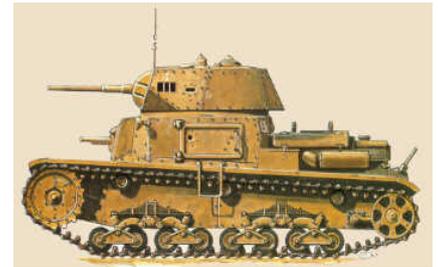
132° divisione corazzata, Ariete, stanziata in Italia, con sede a Verona. La seconda brigata corazzata, costituita a Milano il 15 luglio 1937, è l'embrione dal quale, il 1 febbraio 1939, fu fondata la divisione corazzata Ariete. Allo scoppio della guerra la divisione era inquadrata nell'armata del po, ma non partecipò alle operazioni militari contro la Francia. Nel gennaio del 1941 la divisione arrivò in Africa settentrionale. Iniziò le operazioni alla fine del marzo 1941 a fianco della 5° divisione leggera tedesca (poi 21° panzer division) per la riconquista della Pirenaica. La divisione Ariete partecipò a tutti i combattimenti in Africa settentrionale fino al 21 novembre 1942 quando cessò di esistere in seguito agli eventi bellici

della battaglia di El Alamein. I reparti superstiti costituirono il Gruppo Tattico Ariete che continuò a combattere in Libia e Tunisia fino al maggio del 1943. In Aprile fu costituita a Ferrara la 135° divisione cavalleria corazzata Ariete con organico formato dal reggimento corazzato Lancieri di Vittorio Emanuele III e dal reggimento motorizzato cavalleggeri di Lucca. L'artiglieria era costituita da un reggimento motorizzato e da uno di artiglieria controcarro e semovente. Dopo aver partecipato alla difesa di Roma contro i tedeschi (9-10 settembre) la divisione fu sciolta il 12 settembre 1943.



133° divisione corazzata, Littorio, stanziata in Italia, con sede a Parma. Nella trasformazione di un omonima divisione di fanteria, vi è l'origine della divisione corazzata Littorio, alla fine del 1939. Questa fu la prima divisione corazzata Italiana impiegata in guerra. Uno dei suoi battaglioni carri L fu infatti impiegato contro le posizioni Francesi al Piccolo San Bernardo. All'armistizio con la Francia la divisione rimase in Liguria per alcuni mesi per poi essere riallocata nella Venezia-Giulia come riserva. Con l'invasione Italiana della Jugoslavia, l'11 aprile la divisione avanzò lungo la costa fino a raggiungere Dubrovnik (Ragusa) praticamente senza mai combattere, dove si ricongiunse con reparti della Centauro provenienti dall'Albania. Richiamata in patria fu riorganizzata. Destinata all'Africa settentrionale, la Littorio iniziò il trasferimento nel gennaio del 1942, ma molto del suo materiale andò perduto a causa dei siluramenti dei piroscafi. I reparti smembrati furono assegnati ad altre unità (Ariete, Trieste). La divisione fu ricostituita in Africa dopo aver ricevuto

il materiale necessario e finalmente si scontrò per la prima volta con gli Inglesi il 20 giugno 1942. Nei mesi successivi partecipò a tutte le operazioni militari in nord Africa e fu praticamente distrutta nelle battaglie di El Alamein. La Littorio fu disciolta il 21 novembre 1942 ed i reparti superstiti si aggregarono al Gruppo Tattico Ariete, attivo fino al maggio 1943.



Gli organici Teorici

Nel 1940 comprendevano:

- 1 reggimento fanteria carrista con 3 battaglioni carri M
- 1 reggimento bersaglieri con 3 battaglioni (motociclisti- autoportati)
- 1 reggimenti artiglieria con 2 gruppi da 75/27
- 1 battaglione del genio
- 1 compagnia controcarro motorizzata da 47
- 2 battaglioni c.a. da 20mm

Nel 1942 comprendevano:

- 1 comando di brigata corazzata
- 1 reggimento carristi con 3 battaglioni carri M
- 1 reggimento bersaglieri con 3 battaglioni (2 motociclisti- autoportati, 1 armamento accompagnamento e c.a.)
- 1 reggimento artiglieria con 2 gruppi da 75/27 1 gruppo da 105/28 1 gruppo 90/53 2 gruppi 75/18 semoventi 1 gruppo misto c.a. con 2 batterie da 90 e 2 batterie da 20
- 1 reggimento carri L
- 1 battaglione genio
- 1 reparto esplorante con autoblindo
- 1 battaglione semoventi controcarro

ASL OOB Divisione corazzata Italiana (primi del 1942)

- HQ
- 3 squadre (4-4-7)



1 autocarro leggero
2 Fiat 508 MC

Reggimento carri

HQ 1 M13/40

1°Battaglione carri
HQ 1 M13/40
1°Compagnia 3 M13/40
2°Compagnia 3 M13/40
3°Compagnia 3 M13/40

2°Battaglione carri
HQ 1 M13/40
1°Compagnia 3 M13/40
2°Compagnia 3 M13/40
3°Compagnia 3 M13/40

3°Battaglione carri
HQ 1 M13/40
1°Compagnia 3 M13/40
2°Compagnia 3 M13/40
3°Compagnia 3 M13/40

Batteria Antiaerea leggera
3 squadre (4-4-7)
2 autocarro leggero
2 cannoni 20/65 aa (20L AA 20/65)
2 squadre serventi (2-2-7)
2 autocarretta

Reggimento Bersaglieri

HQ
3 squadre (4-4-7)
1 autocarro leggero
2 Fiat 508 MC

Sezione mortai
9 squadre (4-4-7)
9 mortai (81MTR 81/14)
3 autocarri medi

1°Battaglione Bersaglieri
HQ
3 squadre (4-4-7)
2 autocarro leggero

1°Compagnia
9 squadre (4-4-7)
9 LMG
4 squadre (4-4-7)
4 MMG
4 autocarri leggeri
2 autocarri medi

2°Compagnia
9 squadre (4-4-7)
9 LMG
4 squadre (4-4-7)
4 MMG
4 autocarri leggeri
2 autocarri medi

Compagnia anticarro
3 squadre (4-4-7)
2 cannoni 47/32 at (47 AT 47/32)
2 squadre serventi (2-2-7)
3 autocarri leggeri
2 autocarretta

2°Battaglione Bersaglieri
HQ
3 squadre (4-4-7)
2 autocarro leggero
1°Compagnia
9 squadre (4-4-7)
9 LMG
4 squadre (4-4-7)
4 MMG
4 autocarri leggeri
2 autocarri medi

2°Compagnia
9 squadre (4-4-7)
9 LMG
4 squadre (4-4-7)
4 MMG
4 autocarri leggeri
2 autocarri medi

Compagnia anticarro
3 squadre (4-4-7)
2 cannoni 47/32 at (47 AT 47/32)
2 squadre serventi (2-2-7)
3 autocarri leggeri
2 autocarretta

Battaglione Bersaglieri anticarro
HQ
1 carro comando (semovente L40 47/32)
1 camion munizioni (autocarro leggero)
1°Batteria
2 semovente L40 47/32
2°Batteria
2 semovente L40 47/32
3°Batteria
2 semovente L40 47/32

Reggimento artiglieria

HQ

3 squadre (4-4-7)
1 telefono
1 autocarro leggero
2 Fiat 508 MC

1°Sezione
HQ
3 squadre (4-4-7)
1 mezza squadra (2-2-7) (avvistatori)
1 telefono
1 autocarro leggero

1°Batteria
1 cannone 75/27 (75 ART 75/27)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

2°Batteria
1 cannone 75/27 (75 ART 75/27)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

3°Batteria
1 cannone 75/27 (75 ART 75/27)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

2°Sezione HQ
3 squadre (4-4-7)
1 mezza squadra (2-2-7) (avvistatori)
1 telefono
1 autocarro leggero

1°Batteria
1 cannone 75/27 (75 ART 75/27)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

2°Batteria
1 cannone 75/27 (75 ART 75/27)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio
3°Batteria

1 cannone 75/27 (75 ART 75/27)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

3°Sezione HQ
3 squadre (4-4-7)
1 mezza squadra (2-2-7) (avvistatori)
1 telefono
1 autocarro leggero

1°Batteria
1 cannone 105/28 (105 ART 105/28)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio



2° Batteria
1 cannone 105/28 (105 ART 105/28)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

3° Batteria
1 cannone 105/28 (105 ART 105/28)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro medio

Sezione AA
HQ
3 squadre (4-4-7)
1 telefono
1 autocarro leggero
1 camion munizioni (autocarro leggero)

1° Batteria leggera
3 squadre (4-4-7)
2 cannoni 20/65 aa (20L AA 20/65)
2 squadre serventi (2-2-7)
3 autocarri leggeri
2 autocarretta

2° Batteria leggera
3 squadre (4-4-7)
2 cannoni 20/65 aa (20L AA 20/65)
2 squadre serventi (2-2-7)
3 autocarri leggeri
2 autocarretta

1° Batteria pesante
1 cannone 90/53 (90L AA 90/53)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro pesante
1 camion munizioni (autocarro leggero)

2° Batteria pesante
1 cannone 90/53 (90L AA 90/53)
1 squadra serventi (2-2-7)
1 autocarro pesante
1 camion munizioni (autocarro leggero)

Sezione
HQ
1 carro comando (semovente M40 75/18)
1 camion munizioni (autocarro leggero)
Batteria 1 semovente M40 75/18
Batteria 1 semovente M40 75/18

Sezione
HQ
1 carro comando (semovente M40 75/18)
1 camion munizioni (autocarro leg-

gero)
Batteria
1 semovente M40 75/18
Batteria
1 semovente M40 75/18

Battaglione genio

HQ
3 squadre (4-4-7)
1 autocarro leggero

Compagnia genieri
6 squadre (4-4-7)
6 cariche esplosive (DC)
2 autocarri leggeri
1 autocarro medio

Battaglione cavalleria

HQ
1 autoblindo (AB 41)
3 motociclette
3 squadre motociclisti (2-2-7)

1° Compagnia
3 autoblindo (AB 41)

2° Compagnia
3 autoblindo (AB 41)

Battaglione carri leggeri

HQ
1 carro comando (L6/40)

1° Compagnia
1 carro comando (L6/40)
3 L6/40

2° Compagnia
1 carro comando (L6/40)
3 L6/40

Battaglione artiglieria mista

3 squadre (3-4-7)
1 telefono
1 autocarro leggero
2 camion munizioni (autocarri leggeri)

1° Batteria pesante
3 squadre (3-4-7)
1 autocarro leggero
2 cannoni 88/56 (88L AA flak36)

2 squadre serventi (2-2-7)
2 autocarri pesanti (buessing nag 4500)

2° Batteria pesante
3 squadre (3-4-7)
1 autocarro leggero
2 cannoni 88/56 (88L AA flak36)
2 squadre serventi (2-2-7)
2 autocarri pesanti (buessing nag 4500)



vuoi collaborare ?
bene, scrivimi all'indirizzo
mtwmle@tin.it



Questa rivista ha carattere amatoriale.
Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.

1° torneo italiano di VASL



Si organizza il Primo Torneo Italiano di VASL
(Ita.VASL uno.06)
aperto a tutti i giocatori italiani di ASL.

ARBITRO ed ASSISTENTI

Il direttore del torneo svolge le funzioni di Arbitro e cura il corretto e leale svolgimento del torneo coadiuvato da due assistenti che saranno nominati prima dell'inizio del torneo. Né l'arbitro né gli assistenti possono decidere questioni che riguardino le proprie partite. In questo caso la funzione dell'arbitro o dell'assistente verrà esercitata da un altro giocatore partecipante al torneo e scelto di comune accordo.

I giocatori che si iscrivono al torneo si impegnano ad accettare in ogni sua parte il presente regolamento.

FORMULA

Il torneo comincia il primo gennaio 2006 e terminerà entro il 31 dicembre 2006.

Le iscrizioni si chiuderanno il 30.12.2005.

Sono previsti cinque turni della durata massima di due mesi ciascuno. Se allo scadere del termine la partita non è ultimata i due assistenti (i cui nomi verranno comunicati entro l'inizio del torneo) assegneranno la vittoria ad uno o all'altro dei giocatori oppure decideranno che la partita è finita in parità. Se i due assistenti non trovano un accordo allora la decisione finale verrà presa dal direttore del torneo.

Per ogni vittoria si assegna 1 punto, per ogni pareggio 0,5 punti, per ogni sconfitta zero punti.

Il torneo si svolgerà se ci sarà un minimo di sei partecipanti.

Nel caso di sei partecipanti si svolgerà un girone unico "all'italiana" con partite di sola andata.

Nel caso di sette partecipanti il settimo iscritto in ordine di tempo farà da riserva e si svolgerà un torneo a sei giocatori.

La riserva nel torneo a sei può subentrare in caso di abbandono del torneo da parte di uno dei partecipanti. I punti conquistati dal giocatore che abbandona e quelli guadagnati dalla riserva NON si sommano. Ognuno tiene i punti che ha effettivamente conquistato.

Nel caso di otto partecipanti i giocatori saranno divisi a sorte in due gironi da quattro (tre partite di sola

andata) che indicheranno ognuno due semifinalisti che si incontreranno in partita unica (il primo di ogni girone contro il secondo dell'altro). I due vincitori giocheranno la finale.

Con un numero maggiore di otto partecipanti si utilizzerà il sistema "svizzero" che prevede un primo turno con accoppiamenti casuali ed i turni successivi con accoppiamenti tra i giocatori con punteggio uguale o quasi uguale.

In caso di numero di giocatori maggiore di otto ma dispari, verrà creato un giocatore "finto" che perderà automaticamente tutte le partite. Questo giocatore finto potrà essere rimpiazzato in qualsiasi momento da una riserva che dovesse rendersi disponibile nel prosieguo del torneo. La riserva che subentra a torneo iniziato farà proprie le sconfitte già patite in precedenza dal giocatore finto, ma dal momento del subentro giocherà normalmente conquistando per sé punti e vittorie.

Eventuali parità di punti tra i giocatori alla fine dei cinque rounds o dei gironi verranno risolte preferendo il vincitore dello scontro diretto.

Se neanche così si potesse formare una graduatoria allora l'eventuale persistente parità si eliminerà assegnando ai giocatori a pari punti +0,2 punti per ogni vittoria ottenuta dagli avversari che ha incontrato in precedenza (+0,1 punti per ogni pareggio) .

Sui prossimi numeri della rivista A25.6 verranno pubblicati gli aggiornamenti delle partite ed i risultati che saranno comunque anche visibili sul Forum.

PARTITE

E' possibile svolgere le proprie partite "Face to Face" cioè di presenza, oppure giocare "in diretta" sul server VASL. Se c'è l'accordo tra entrambi i giocatori si può giocare anche per posta elettronica scambiando i files della mossa. E' anche possibile giocare una partita parzialmente per posta e parzialmente "live" sul server VASL. I giocatori sono quindi liberi di giocare quando e come meglio credono ma nessuno è obbligato a giocare per posta. Chi si iscrive al torneo dovrebbe perciò essere in grado di garantire almeno

lo svolgimento una partita sul server VASL in due mesi assicurando quella minima disponibilità.

Se desiderato dai giocatori è possibile iniziare la successiva partita non appena l'avversario è noto, senza dover attendere la conclusione di tutte le partite del round. Nel caso in cui una partita non fosse nemmeno iniziata (oppure non si sia arrivati nemmeno a metà dei turni previsti FRU) allo scadere dei due mesi, o perché non si riesce a raggiungere un accordo su date ed orari di gioco o per altre circostanze non direttamente riferibili ad uno o all'altro giocatore, la si considerava persa da entrambi.

Si utilizzano tutte le regole del manuale ASL II edizione con i chiarimenti (FAQ, Q&A) conosciuti e disponibili.



ISCRIZIONE

L'iscrizione, per questo primo torneo, è gratuita, e comporta la registrazione sul sito http://www.strategyzoneonline.com/forums/ladder/_rating.php?ld=4 dove verranno segnati i risultati. I risultati del torneo concorreranno a formare una graduatoria nazionale permanente che potrà essere utilizzata in futuri tornei per la scelta di "teste di serie".

SCENARI Per questo primo torneo, in via sperimentale, non è prevista alcuna lista degli scenari: ogni coppia di avversari sceglierà lo scenario da giocare liberamente, tenendo conto del proprio grado di esperienza (e di quello dell'avversario), nonché del tempo a disposizione per ultimarlo entro i due mesi. Si raccomandano scenari che possano essere effettivamente ultimati per tempo e comunque adeguati alle circostanze.

Se non viene raggiunto un accordo allora deciderà il direttore del torneo scegliendo lo scenario da giocare in

base alle esigenze rappresentate da entrambi i giocatori ed assegnando per sorteggio le parti.

Non sono ammessi scenari in corso di playtesting né scenari inesistenti secondo il database ROAR (<http://www.jrvdev.com/ROAR/VER1/default.asp>). Nessun giocatore può rigiocare nel corso del torneo lo stesso scenario già giocato da lui in un round precedente. Appena finito lo scenario i giocatori comunicano all'arbitro il risultato della loro partita.

PREMI

Il vincitore del torneo avrà in premio il Journal N° 7 che, nelle more del torneo, dovrebbe già essere disponibile.

HELP DESK

Al fine di invogliare anche i meno esperti a cimentarsi in questo torneo l'arbitro e gli assistenti forniranno nel più breve tempo possibile chiarimenti e spiegazioni sulle regole a qualunque partecipante dovesse farne richiesta.

Per chiarimenti ed iscrizioni: ecz@tim.it
ecz



COMMENTI e SPIEGAZIONI ...

Il torneo è studiato per perseguire più obiettivi: il primo obiettivo è quello di promuovere il VASL che, a mio parere, dà delle soddisfazioni prossime al gioco Face to Face, specialmente quando si utilizzano programmi come Skype o Teamspeak che accorciano notevolmente il gap tra il gioco via internet e le classiche partite tra amici allo stesso tavolo; in secondo luogo è un metodo per stimolare i giocatori italiani a cercare altri avversari ed uscire dalla ristretta cerchia di amici /avversari ai quali un po' per abitudine un po' per pigrizia, ci siamo abituati (ed io mi metto in prima fila tra questi pigri restii ad allargare i

propri orizzonti ludici); infine ha anche l'obiettivo di invogliare anche i meno esperti a giocare e confrontarsi con gli altri. Infatti i cosiddetti "newbies" non sono penalizzati in questo torneo dalla presenza di scenari "difficili" (in ogni partita lo scenario è scelto col mutuo accordo), e possono giocare contro giocatori più esperti dai quali è possibile imparare qualcosa. Nello stesso tempo avranno la possibilità di affrontare anche avversari di pari livello e quindi il divertimento dovrebbe essere assicurato a tutti.

Per ultima cosa, ma è veramente l'ultima in ordine di importanza, l'"Ita_VASL uno_06" dovrebbe colmare il vuoto un po' desolante che c'è nel panorama italiano in ordine all'aspetto agonistico del nostro hobby.

Senza minimamente voler aprire una discussione su cosa è il gioco ed il wargaming e se è giusto o meno che ci sia "anche" una componente agonistica, mi limito ad osservare che, accanto a coloro che non hanno alcun piacere o interesse a misurarsi in una competizione essenzialmente fatta di regole e dadi, ci sono anche tanti altri che invece, pur vedendo la partita di ASL come un vero skill/contest, non sentono il pericolo di smarrire la dimensione ludica del gioco e, semmai, trovano in una competizione leale con avversari leali, motivo di ulteriore stimolo. Stimolo per imparare di più, stimolo ad avere maggior attenzione, stimolo a confrontarsi agonisticamente e sempre ben all'interno dei confini della sportività e delle regole. Indirettamente uno stimolo a migliorare il proprio stile di gioco.

Queste stesse motivazioni, da anni ormai, mi invogliano a tentare di organizzare un torneo VERO, coi tavoli e le pedine, e molto presto ci proverò sul serio. Intanto però partiamo con questo e vediamo che succede.

Il tempo limite di due mesi per partita consente la conclusione in un anno del torneo e dà abbastanza spazio per giocare in tranquillità uno scenario medio, quale che sia il metodo prescelto. Sia con lo scambio dei files, sia con gli appuntamenti sul server VASL, ci dovrebbe essere la comoda possibilità

per tutte le esigenze di trovare modo e tempo per giocare. Anche coloro che non abitano troppo distanti, e che preferiscono il FtF, in due mesi possono trovare il tempo per la gita e la partita.

Ho dato la possibilità di giocare per posta inviando i log del VASL come scelta puramente opzionale perché ho riscontrato in alcuni giocatori una certa riluttanza al PbeM.

Infatti se il gioco è divertimento ed eccitazione, ed a maggior ragione una partita di ASL dovrebbe esserlo, il sistema dei log toglie molto smalto alle emozioni. Per questo, a meno che non ci sia un accordo diverso, le partite dovrebbero essere giocate sempre di presenza, fisica o via internet, ma sempre in diretta. E' l'unica "costrizione" ai giocatori, che è tale solo per i giocatori che giocano esclusivamente via PbeM, ma serve per dare un taglio più dinamico alle partite, e quindi ritengo che sia un sacrificio non troppo gravoso.

Anche la scelta degli scenari "liberi e non predeterminati" rispecchia la filosofia di questo torneo. Un torneo per giocare ed incontrarsi e non un torneo per specialisti e calcolatori. Non dubito che sarà agevole trovare sempre un accordo sullo scenario, per favorire la partecipazione di coloro che di solito si astengono dal partecipare per paura di dover giocare qualcosa di troppo difficile, oppure di doversi andare a leggere capitoli delle regole particolarmente ostici. Io stesso nel 2004 non ho partecipato al torneo di Copenaghen anche perché alcuni degli scenari che avrei dovuto giocare per forza proprio non mi andavano a genio. Questo nell'"Ita_VASL uno_06" non accadrà.

Per ultima una notazione sui partecipanti.

Ho pensato che il torneo dovrebbe essere limitato solo agli italiani, sia perché i nostri colleghi stranieri hanno l'imbarazzo della scelta per giocare tornei (ad esempio sta per partire il Cyberasl Open con 128 partecipanti), sia perché credo che sia giusto vederci e conoscerci più direttamente noi,

prima di aprire agli stranieri. Magari il prossimo anno potrebbe esserci l'Ita_VASLopen due_07. Ma quest'anno limitiamolo agli italiani.

Fatte queste necessarie premesse attendo di sapere cosa ne pensate ... ad esempio sul titolo da dare al torneo.

ecz



Campagna SASL

di Giuseppe "vonfritz" Leo



L'idea di questo articolo è quella di mostrare come è possibile giocare una campagna in SASL avvicinandosi il più possibile agli avvenimenti storici e soprattutto divertendosi.

Molti di voi hanno già una certa esperienza di campagne in ASL, i moduli storici pubblicati hanno toccato vari aspetti del gioco-campagna e chi più, chi meno, hanno soddisfatto i giocatori di tutto il mondo. Una campagna in SASL è, a mio parere, un'esperienza nuova. Fondamentalmente le idee sono le stesse ma ciò che rende diversa la campagna in SASL è forse l'aspetto "emotivo". L'ASPETTO EMOTIVO ???

In SASL il giocatore prende il comando di una compagnia (solitamente di fanteria) e deve affrontare varie missioni per tutto l'arco della guerra. Gli NCO avranno un nome, le squadre una lettera ... insomma andando avanti nella campagna ci si affeziona. Ho quasi pianto quando la mia mitica squadra DD alle porte di Stalingrado veniva assaltata ed eliminata da 2 squadre russe, e non vi dico la sofferenza inflittami con l'eliminazione dell'Obergefreiter STEINER ad opera di una MG di un T34. Ahhaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !!

Spero abbiate compreso.

Detto questo, prima di iniziare una

campagna solitamente mi dedico a una breve ricerca storica. In internet, i più smaliziati lo sanno, si trova di tutto, quanto meno le informazioni minime per poter dar vita alla tua compagnia.



Prima di continuare è bene spiegare la mia idea. Racconterò, a beneficio dei lettori di A25.6 le gesta di una compagnia durante tutta la sua campagna, mi dedicherò ad un racconto romanizzato delle sue gesta cercando di coinvolgere il lettore e soprattutto dar modo a tutti di comprendere i meccanismi di SASL.

La 44ma Divisione di Fanteria Tedesca. Breve Storia.

La 44ma Divisione di Fanteria fu costituita a Vienna nel 1938. Gli organici provenivano dall'Armata Austriaca. Il 3° reggimento "Erzherzog Karl" veniva convertito nel 131 reggimento, il 4° reggimento "Hoch und Deutschmeister" nel 134 reggimento mentre il 132 reggimento veniva formato dal 6° Niederösterreichischen reggimento fanteria della 3° Divisione di Fanteria. Al comando del Gen. Albrecht Schubert la divisione faceva parte del XVII Armeekorps. Nel settembre del 1939 partecipò all'invasione della Polonia, prese parte all'attacco alla città di Krakau continuando poi l'avanzata verso la Vistula. La Divisione avanzò, durante questa campagna, per 540 Km in 18 giorni, avanzando e combattendo con una media di 29 chilometri al giorno! Nella campagna di Francia la divisione fu ingaggiata solo leggermente: venne tenuta, in riserva nei pressi di Hameln. Nel giugno del 1941 la divisione faceva parte del I.Panzergruppe/III.Armeekorps del gen. Von Kleist: iniziava l'operazione "Barbarossa". Insieme con la 14ma Divi-

sione Panzer e la 298ma Divisione di Fanteria, la 44ma avanzò combattendo in territorio Ucraino. Nell'estate del 1942 la troviamo combattere sul Donetz e in Caucaso per poi essere riassegnata alla più a nord 6° Armata/XI.Armeekorps per l'avanzata verso il Volga.

Nel novembre del 1942 la divisione combatte a Stalingrado dove viene completamente distrutta, i pochi sopravvissuti si arrenderanno ai russi seguendo le sorti della 6° Armata nel febbraio del 1943. Attorno a piccole unità della vecchia 44ma sopravvissute all'inferno di Stalingrado (personale ospedalizzato di ritorno al fronte) la divisione venne ricostruita e chiamata per diretto ordine di Hitler: Reichs-Grenadier-Division "Hoch und Deutschmeister". Dopo un breve periodo di addestramento la divisione fu inviata in Italia nell'agosto del 1943. In dicembre la 44ma viene spedita a sud di Roma nel tentativo di bloccare l'avanzata alleata. Nel febbraio del 1945 nuovamente spostata, la troviamo combattere in Ungheria da dove lentamente si ritirerà fino ad arrendersi nel maggio del 1945.

Organizzazione Divisionale 1939

- Infanterie-Regiment 131
- Infanterie-Regiment 132
- Infanterie-Regiment 134
- Artillerie-Regiment 96
- I./Artillerie-Regiment 97
- Radfahr-Abteilung 44
- Panzer-Jäger-Abteilung 46
- Pioneer-Bataillon 80
- Nachrichten-Abteilung 64
- Feldersatz-Bataillon 44
- Sanitats-Abteilung 44

LA CAMPAGNA SASL

Come avrete ormai compreso la mia compagnia appartiene alla 44ma Divisione di Fanteria e più precisamente trattasi della I Compagnia del I Btg. del 131 reggimento ... OPERAZIONE BARBAROSSA.

Data missione : 15 luglio 1941
 MISSIONE 1 : Cautious Advance
 Fronte: RUSSO
 Forze amiche : ASSE
 Forze nemiche : RUSSE
 Attitudine : HOLD

CONDIZIONI ATMOSFERICHE

EC : VERY DRY
 Wind : MILD BREEZE
 Weather : CLEAR

DATI FORZE IN CAMPO

SAN amico : 3
 SAN nemico : 4
 RE Amico : 4/5
 RE Nemico : 5/6
 ELR amico : 4
 ELR nemico : 2
 Mappa iniziale : 11
 VPO : G4, I6, DD8

SUSPECT COUNTER come da 4.1 casi a,b,c (per caso b esagoni dispari)

BRIEFING

La mappa (figura 1) mostra due grosse colline a Nord e a Sud che bloccano la visuale dell'intera mappa

e che sembrano favorirmi l'avanzata in territorio nemico. La prima decisione importante è la scelta dei VPO¹ da conquistare. Ci sono 3 VPO sulla mappa: 2 ravvicinati a SUD e 1 a NORD-EST. Il VPO a NORD-EST (DD8) è costituito da un piccolo edificio in cemento a ridosso dell'EBE² circondato da terreno non aperto con circa 4 S?. Una prima semplice valutazione mi permette di dire che prendere questo VPO significherebbe attivare un'altra mappa. I rimanenti VPO si trovano entrambi sulla collina a SUD, 1 in un bosco, un altro nell'edificio in cemento I6.

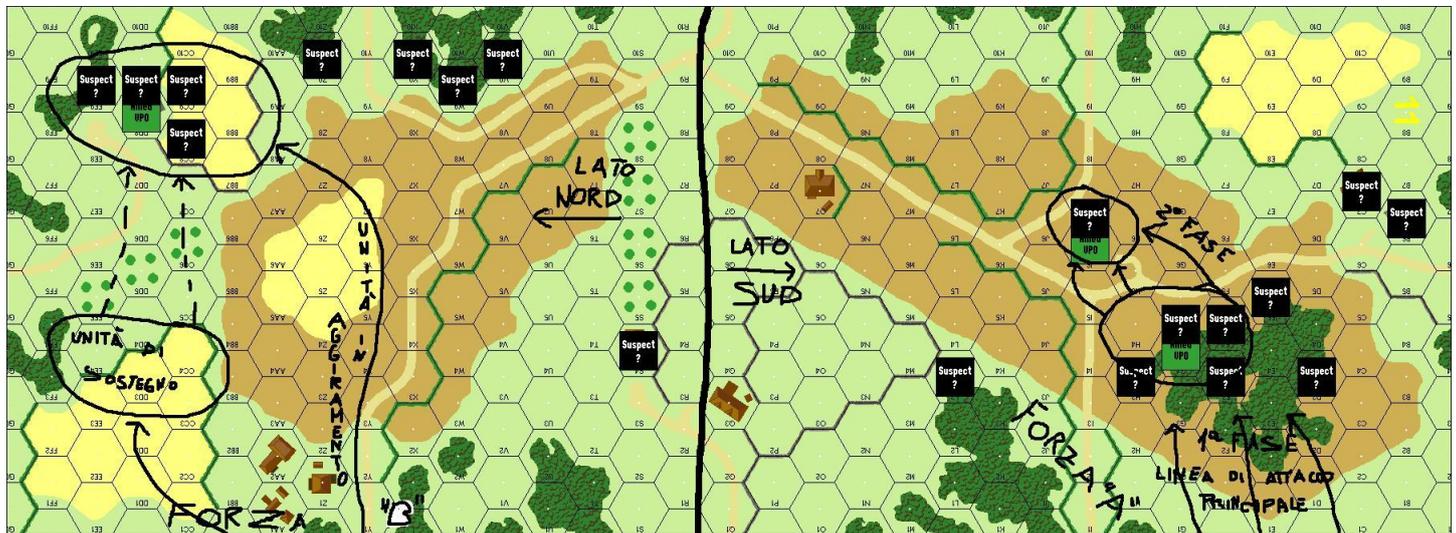


Figura 1: situazione iniziale

Sulla mappa ci sono 19 S?, 9 a NORD e 10 a SUD, non molti. L'AC di 4 mi è leggermente sfavorevole all'incirca il 56% di probabilità che ogni S? attivi unità nemiche (un rapido calcolo mi dice 5/6 unità a SUD e 5 a NORD). Altra cosa a me sfavorevole è il "RE³ number" (5/6) che potrà crearmi problemi ad ogni inizio turno sovietico (il 25% di probabilità). In 8 turni circa 2 RE nemici divrebbero attivarsi. Riassumendo posso dire che:

- il tentativo di prendere tutti e

3 i VPO comprenderebbe l'attivazione di una nuova mappa;

- si rende necessario dividere le mie forze;
- AC e RE a me sfavorevoli.

Ma devo prendere tutti gli obiettivi necessariamente ?

Ho 2 alternative.

1. Un'avanzata cauta con l'idea di prendere solo i 2 VPO a SUD evitando l'attivazione di una nuova mappa e lasciando ai sovietici il VPO a NORD.

2. Un'avanzata aggressiva con 2 forze che agiscono su lati opposti.

La ragione mi direbbe di non rischiare ma... la gloria, il Comando mi impone la seconda alternativa.

Divido le mie forze in :

FORZA A : 9-1, 7x 467+2LMG, 247+MMG, 127+MTR, 2x 127+ATR.
 FORZA B : 8-1, 8-0, 5x 467+2LMG, 247+HMG, 2x 127+MTR, 127+ATR.

...continua

¹Victory Point Objective
²Enemy Board Edge
³Random Event

5 Losing Concealment Alla scoperta dei giocatori italiani: Nando Ferrari

Il mio nome è Fernando Ferrari, ma da sempre mi chiamano tutti Nando. Sono nato il 14 settembre 1954 e quindi sono molto giovane ... Come ben saprete sono il titolare del negozio "I Giochi dei Grandi" di Verona, ho "rifornito" intere generazioni di wargamers e spero di continuare a farlo a lungo. Organizzo periodicamente la Convention di Verona (VERCON) e mi piace particolarmente il ruolo di "battitore d'asta".

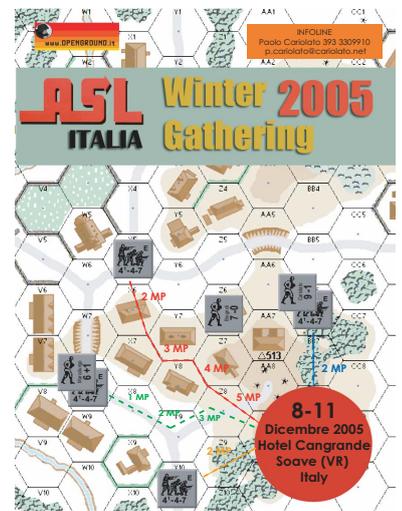
I miei giochi preferiti sono quelli della GMT col sistema card-driven come Path of Glory e la Guerra dei Trent'anni. Mi piace ASL, i giochi con sistemi operazionali come Barbarossa della GMT, le grandi battaglie napoleoniche tipo quelle della Clash of Arms. Gioco a più cose contemporaneamente tanto che nella mia taverna non c'è più spazio libero, l'enorme tavolo è tutto occupato da mappe.

Nonostante la mia esperienza nel wargame ho provato un po' di tutto. Ad esempio ho giocato moltissimo a Magic anche su computer (ho un mazzo personale pieno di Mox !!). Non ho invece molta compatibilità con Giochi di Ruolo, anche se ci ho provato.

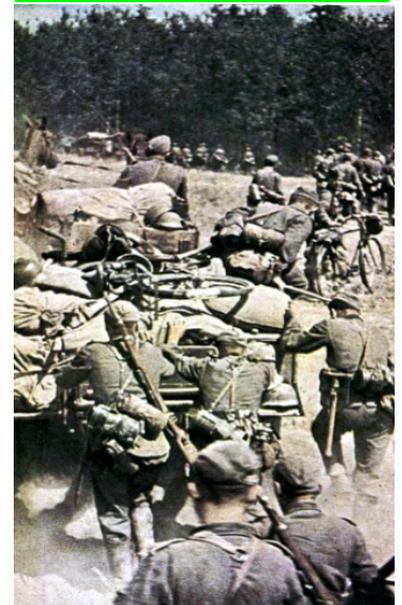
Per sfatare un mito, nella mia Ludoteca non ci sono moltissimi wargames: se uno non mi convince o non mi piace lo rivendo. Tengo solo i giochi che so di voler rigiocare, o al limite che vorrò provare un giorno. Di certo però ne ho giocati sinora più di trecento, tra cui tantissimi "Monstre". Comunque, anche grazie al mio lavoro, non esiste un gioco che avrei voluto avere e del quale non sono riuscito a procurarmi una copia ...

Ho cominciato a giocare ad ASL da subito e mi ha appassionato. Date le mie altre grandi passioni non lo gioco moltissimo ma per me resta un must del panorama wargamistico italiano, una delle pietre miliari nel mondo del gioco di simulazione. Si dice in giro che ci sia un SMC Italiano che ha il mio cognome, ma che non entra mai in gioco perché non è previsto in alcuno scenario: dovrei fare un Heat of Battle per "scendere in campo" personalmente! Comunque anche in Up Front c'è un Ferraro ... La nascita e la crescita di Openground IASL mi hanno sorpreso piacevolmente, ed è mia intenzione nel futuro contribuire allo sviluppo di ASL in Italia: annuncio fin da ora l'organizzazione di un mega-torneo alla VERCON 2006! Saluto quindi tutti gli amici ASLers, continuate così.

Nando Ferrari.



ASL Italia Winter Gathering 2005, 8-11 dicembre "Hotel Cangrande" SOAVE (VR)
I resoconti nel prossimo numero.

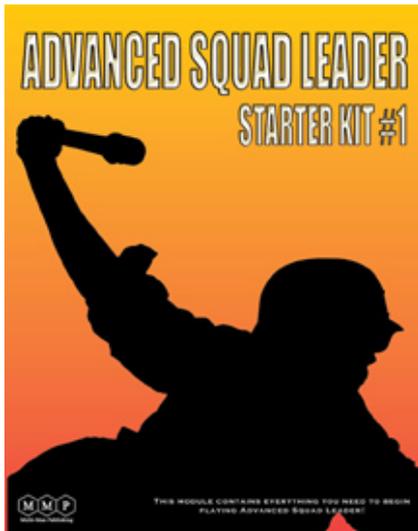


ULTIMISSIMA : la notizia è delle più tristi: DANIELE DAL BELLO ci ha lasciati. Non ci sono parole per descrivere una perdita così grande. Un grande lutto per la comunità, un amico, un avversario di mille incontri non è più con noi.
Ciao Daniele.

Review

ASL Starter Kit #1

di Giuseppe "vonfritz" Leo



Mi ero deciso a comprare questo prodotto per vari motivi, una fra tutti la curiosità. Nel complesso il prodotto si presenta di buona/alta qualità, la scatola, 23cm x 29cm, è tipica dei prodotti Gamers, il cartoncino risulta essere leggermente meno spesso dei vecchi prodotti ASL Avalon Hill, ma la cosa non dispiace. All'interno della scatola troviamo :

- 2 mappe;
- un regolamento;
- 3 fogli di scenari;
- una Quick-Reference Data Card (QRDC);
- un foglio di pedine;
- 2 dadi;
- un foglio con le "errata".

Le Mappe

Con forte imbarazzo si nota subito che le mappe non sono montate, di ottima qualità, senza dubbio, ma non

montate. Il cartoncino è sicuramente spesso ma l'imbarazzo iniziale si trasforma con il passare del tempo in irritazione quando ci si rende conto che l'integrazione con il sistema va a farsi friggere... è impensabile l'uso di queste mappe con le altre. E allora? Allora dobbiamo fare un passo indietro e pensare che il prodotto è stato concepito per l'iniziazione dei novizi al gioco e che per far ciò la MMP ha applicato una politica di riduzione dei costi a favore di una larga diffusione del prodotto. Per inciso, questo tipo di politica, mi sembra accettabile, è interesse comune avvicinare nuovi adepti e impensabile, sarebbe stato, offrire un prodotto introduttivo a costi elevati. Le mappe, la Y e la Z, rappresentano paesaggi rurali (la Y) e villaggio (la Z). La qualità grafica e la resa è di alto livello, livello a cui ormai ci ha abituati la MMP.

Le pedine

Anche qui, mi sento di elogiare il lavoro della MMP, il cartoncino usato è di buona fattura, le figure sono ben centrate, i colori sono ottimi e le pedine sono ben tagliate. Quest'ultima cosa mi sembra da non sottovalutare, eviteremo di rovinare le pedine come facilmente accadeva in passato (a me accadeva spesso), nell'operazione di distacco dalla fustella. Le pedine rappresentano fanteria Tedesca, Americana e Russa con relativi SW e segnalini di gioco.

La Quick-Reference Data Card (QRDC) e i dadi

Poco c'è da dire sui 2 dadi, trattasi dei soliti dadi tipici dei prodotti ASL, uno nero e uno rosso mentre la Quick-Reference Data Card è ben stampata e comprende: l'IFT e drm vari, la SOP (Sequence of Play), la CCT, l'Ambush table, la Wounds Table, la Terrain Effect Chart, la MF/PP Chart, la Leader Creation Table, la CX Table e la spiegazione dei dati sulle pedine. A parte la IFT, la CCT e la Leader Creation Table tutte le altre tavole sono di spiegazioni/aiuto al gioco.

Gli Scenari

Ci sono in tutto 6 scenari, tutti chiaramente improntati su scontri di fanteria e tutti abbastanza semplici. La semplicità è dovuta soprattutto non alla situazione strategica ma alle poche regole (ma neanche tanto) usate, ma questo è un altro discorso... ne parleremo più avanti.

Il Regolamento e l'Errata



Il regolamento consta di 12 pagine e come fattura è simile, per chi se lo ricorda, al vecchio Squad Leader Rulebook. Dopo una breve introduzione la Table of Contents di seguito riportata

Table of Contents

1.0 Game Components
1.1 Mapboard
1.1.2 Terrain Types
1.2 Counters
1.2.1 Single-Man Counters (SMC)
1.2.2 Multi-Man Counters (MMC)
1.2.3 Broken Side
1.2.4 Support Weapons (SW)
1.3 Scenario Cards
1.4 Dice
2.0 Definitions
3.0 Sequence of Play
3.1 Rally Phase (RPh)
3.2 Prep Fire Phase (PFPh) and Fire Attacks
3.2.1 Effects
3.2.2 PFPh
3.3 Movement Phase (MPh)
3.3.1 Defensive First Fire
3.4 Defensive Fire Phase (DFPh)
3.5 Advancing Fire Phase (AFPh)
3.6 Rout Phase (RtPh)
3.7 Advance Phase (APh)
3.8 Close Combat Phase (CCPh)
3.9 Turn Record Chart
4.0 Support Weapons (SW)
4.1 Machine Guns (MG)
4.2 Flamethrowers (FT)
4.3 Demolition Charges (DC)
5.0 Experience Level Rating (ELR) and Unit Distinctions
5.1 ELR
5.2 Nationality Distinctions
5.3 Field Promotions
5.4 Inexperienced MMC

Segue, l'introduzione della mappa, dei counters, degli scenari e la definizione degli acronimi usati. Riguardo alla mappa, vengono illustrati i soli tipi di terreno in gioco: OG, Buildings, Roads, Woods, Woods-Road, Or-

chards e Grain. I counters vengono illustrati definendo solo i dati usati e indicando come "Not used" gli altri che per la cronaca sono : lo Spray Fire e l'underline ELR. La MMP utilizza la sequenza di gioco per introdurre il regolamento, in ogni fase vengono spiegate le regole usate e in alcuni casi illustrati buoni esempi di gioco. Ci sono ottimi esempi riguardo : la Rally Phase, la LOS, la PFPh, la Mph, la Mph & DFph, la Rtph e la CCph. Tra le pagine troviamo la "Synopsis of Defensive Fire" che illustra la fase di fuoco difensivo in semplici step, così come la "Unit Movement Factor Chart" che definisce i fattori di movimento delle pedine in varie situazioni.

A parte la semplice constatazione di ciò che troviamo nel regolamento è interessante evidenziare che, a mio parere, manca un riferimento alle regole ufficiali, cioè, la dove viene introdotto una regola sarebbe stato bene inserire il paragrafo di riferimento del-

l'ASL Rulebook ...ma forse chiedo troppo. Le regole mancanti in questo semplice rulebook sono relative al dash, alla LOS rispetto alle altezze, prigionieri, TI, OVR (chiaramente!), Bypass !?, Hazardous Movement, Encirclement, Snipers, Fire Lane, Dismantled (dm), Concealment ?!, HIP, Cavalry, HoB. Le SW introdotte sono tutte le MG, Flamethrowers e DC.

Cosa dire. Il prodotto mi sembra un'ottima introduzione al sistema anche se, francamente mi chiedo se il neofita riesca a comprendere completamente le regole. Chiaramente la mia comprensione è stata semplificata dalla conoscenza delle regole e non sono in grado di dire con certezza se la lettura del regolamento da parte del novizio sia sufficiente a padroneggiare il sistema. Per me è stata solo una semplice ripetizione. A mio parere la lettura deve essere integrata dall'aiuto di un "ASLers DOC" che possa aiutare la recluta nei vari passaggi del gioco

... ciò non toglie che lo scaltro gamers possa facilmente orientarsi senza problemi.

Brevemente, infine, dirò che l'errata è una semplice paginetta azzurra formato A4 che corregge gli errori fatti in prima stampa.

Mi sembra tutto.

CONCLUSIONI

Consiglio questo prodotto ai neofiti, lo consiglio per la sua semplicità, la sua qualità e per l'opportunità di scoprire uno dei migliori (il migliore per me) sistemi di gioco della WWII. Gli esperti possono fare a meno dell'acquisto, non troviamo qui nuovi componenti utili che possano integrare i giochi già posseduti nè appetibili aiuti vari, mi sembra per loro un'inutile spesa in più

von fritz

... nel prossimo numero la recensione dell'ASL Starter Kit 2

"A25.6 Playtesting" La Breccia di Gnilets

di Andrea Fontanelli

ASL Scenario A256.2



Condizioni di Vittoria : I Russi vincono immediatamente appena riescono ad uscire dal lato est della mappa con almeno 55 punti. I POW contano doppio.

BALANCE :

Tedesco: aggiungere un turno.
Russo: rimuovere un turno.

(Consigliato: il giocatore più esperto guida i Tedeschi.)

Olkhovatka, 6 Luglio 1943 ore 03.50. Durante l'Operazione Zitadell il 47° Panzerkorps tedesco era avanzato sino ad un gruppo di basse colline a nord della città. Era essenziale per il successo dell'offensiva di Model che il 23° Corpo d'Armata posto alla sua destra riuscisse a penetrare le divise sovietiche di Maloarkangelsk, così da coprire il fianco ad est delle sue forze corazzate e proteggerle dal contrattacco della Riserva operativa di Rossosvky. Fino a quel momento infatti aveva operato solo con la 20ma Divisione Panzer e tenuto il resto (6 divisioni di Panzer e panzergrenadiere più diverse unità di cannoni d'Assalto) di riserva, pronto a sfruttare ogni breccia che si fosse aperta. Il 6 luglio Model ricevette la notizia che sul fronte della 15ma Divisione Fucilieri russa si era riusciti e sfondare davanti a Gnilets: a questo punto Model decise di non aspettare e lanciò all'attacco le sue Divisioni. E subì il contrattacco

BOARD CONFIGURATION

Mappa 11, 18, 17 ↑N



GERMAN Sets Up First	★	1	2	3	4	★ 5	6	7	8	9	10	11	12	END
★ RUSSIAN Moves First														

Gli elementi delle diverse divisioni Panzergrenadier piazzano per primi sulle mappe 17 e 18 (ELR 4)(SAN 6)

2	3	2	1	3	2	8	3	1	2	1	1	3	3	12

Compagnia Assaltatori della 13ma Armata entra laTurno 1 dal lato Ovest della mappa 11 (ELR 4)(SAN 3)

14	1	1	1	3

Plotone di Rinforzi del 19mo Corpo Corazzato, entra al turno 5 dl lato Ovest della mappa 11 (ELR 4)(SAN 3).

6	6	1	1	2

Regole Speciali di Scenario:

- Le condizioni atmosferiche sono Dry, non c'è vento.
- Tutti i boschi sono considerati boscaglia.
- Il Kindling non è applicabile.
- I Russi hanno un modulo da 120mm con Molte Munizioni.
- I Russi hanno Appoggio Aereo consistente in 2 FB42 con bombe da 120 HE.
- I Tedeschi possono piazzare HIP 2 MMC più le SW ed i Leaders raggruppati con queste unità.
- La AA Tedesca può iniziare il gioco in Posizione Antiaerea.
- Gli AFV Tedeschi che si piazzano negli esagoni X5, Z7 e Y7 della mappa 18 possono iniziare il gioco in posizione Hull Down.

Conseguenze

Rossosvsky aveva previsto che lo sforzo principale dei tedeschi sarebbe stato in direzione di Olkhovatk. Aveva quindi ordinato alla 2da Armata Corazzata di prendere sotto controllo operativo il 19° Corpo Corazzato e concentrarsi per un contrattacco assieme al 17° Corpo Fucilieri della Guardia. A luglio a quella latitudine l'alba arriva abbastanza presto, così già alle 3.50 del mattino vi è abbastanza luce per iniziare un bombardamento guidato da osservatori. Le artiglierie pesanti tempestarono per oltre un'ora le posizioni tedesche, seguiti dall'attacco di carri e fanteria appoggiati dall'aviazione. Tuttavia le forze tedesche, ben addestrate ed equipaggiate, riuscirono a respingere l'attacco e Rossosvsky dovette far ripiegare sulla difensiva i propri uomini.