

N° 2 - GIUGNO 1984
£ 3.000

N° 2

BLITZKRIEG



Bollettino ciclostilato a cura de "I GIOCHI DEI GRANDI"

N° 2 Giugno 1984

I GIOCHI DEI GRANDI - VIA DIETRO LISTONE 13 - 37121 VERONA

TEL. 045/25319

SOMMARIO:

- Pag. 2 - BATTLES FOR THE ARDENNES di Enrico Acerbi (VI)
Pag. 11 - TRAVELLER di Enzo De Ianni (BN)
Pag. 15 - 1809 & C. Panorama sul sistema di gioco ideato da Kevin Zuker (parte 1) di Enrico Acerbi (VI)
Pag. 30 - HELL'S HIGHWAY di Nando Ferrari (VR)
Pag. 33 - QUESTIONARIO
-

N° 2 GIUGNO 1984

Volevate ancora BLITZKRIEG ?! Eccovi accontentati! La nostra timida proposta di pubblicare un bollettino periodico ha raccolto un vero coro di consensi. Il fatto che PERGIOCO non riesca a soddisfare le esigenze dei wargamers italiani (si vedano i risultati del questionario inserito nel primo numero di BLITZKRIEG, a pag. 33) rappresenta un fattore di enorme importanza. Apriamo quindi le ostilità con questo numero 2, che contiene 3 recensioni e una panoramica di notevole interesse sui giochi napoleonici disegnati dal grande ZUKER. Non ce ne vogliamo coloro che di Napoleone non vogliono neanche sentirne parlare per aver dedicato ben 15 pagine a questo argomento: le panoramiche devono necessariamente essere complete e ne sono previste altre sui vari periodi storici e sistemi di gioco.

Vi ricordiamo che la collaborazione a BLITZKRIEG è aperta a tutti. Vi invitiamo quindi a collaborare, affinché ci sia possibile tenere in vita questa simpatica rivista. Il materiale deve essere dattiloscritto su fogli di formato A 4 (non su fogli a quadretti !!!), con spaziatura stretta e margini opportuni. Cercate di essere precisi e ordinati nella battitura, in modo che ci sia possibile riprodurre direttamente i vostri articoli, senza dover intervenire in decine di punti per le correzioni. Vi ricordiamo che per ogni pagina pubblicata avrete diritto ad un buono acquisto di £ 5.000.

Alcune raccomandazioni mi sembrano opportune. Chiunque è interessato a ricevere regolarmente BLITZKRIEG ce lo segnali! In questo modo potremo sapere su quale numero minimo potremo contare. E' inoltre fondamentale che voi collaboriate con noi. Se per questioni di tempo o altro non vi è proprio possibile inviarci del materiale, cercate almeno di rispondere al questionario e di segnalarci tutte le eventuali lamentele; i consigli sono ben graditi!

SUL PROSSIMO NUMERO: la seconda parte di 1809 & C. con errata ufficiali; un interessante confronto tra NAPOLEON LAST TRIUMPH, THE GREAT REDOUBT e VITTORIA; recensioni di BATTLE OVER BRITAIN, RACE TO THE MEUSE, ATLANTIC WALL, COSSACKS ARE COMING, THE NEXT WAR.....



UN LIETO RITORNO

Annunciato l'imminente ritorno sul mercato di un classico quadrigame SPI, "BATTLES FOR THE ARDENNES" ovvero il Bulge facile. A tale notizia pensiamo di fare cosa gradita dando una breve presentazione del gioco SPI il cui feeling e regole sono state lasciate inalterate dalla versione TSR.

BATTLE FOR THE ARDENNES (dis. Danny S. Parker prezzo circa 20\$ ristampa SPI) BOA è una simulazione a livello operativo della battaglia detta del Bulge 1944 con una analoga analisi dell'invasione tedesca dello stesso territorio del 1940. Ogni turno rappresenta 12 ore di tempo reale ed ogni esagono di mappa rappresenta circa 3.200 m. Durante il gioco si tende a muovere ed attaccare a gruppi di divisioni anche se le pedine in genere sono a livello di reggimento/battaglione. Vi sono quattro mappe che possono essere giocate separatamente o possono essere unite assieme per la campagna. (Nella ristampa dovrebbero essere mantenute le 4 mappe stampate a parte per garantire appunto la campagna, invece delle 4 mappe stampate su ambo i lati di due singoli fogli, come pare intendere fare la TSR - le pedine resteranno invariate anche se, pare, stampate su carta patinata). Gli oltre 800 counter (di cui gran parte sono solo markers) avranno bisogno di molto più spazio di quanto ne garantisca il solito counter-tray.

Le quattro mappe prendono il nome da altrettante località della zona, celebri per gli scontri avvenuti. E così avremo Celles, StVith, Sedan e Clervaux il cui nome teutonico è Clerf. Lo scenario del 1940 "Blitzkrieg" dura 12 turni ed ha bisogno di tutte e quattro le mappe, mentre la campagna dura la bellezza di 36 turni sempre su quattro mappe.

COMPLESSITA' su una scala decimale, volendo usare anche le regole opzionali si potrebbe dare al gioco un buon 6. Il sistema non è infatti molto impegnativo da apprendere, è veloce e divertente a la Panzergruppe Guderian. Il set up forse è un pò più impegnativo anche perchè non è segnato nè in mappa nè sui counters (N.B. forse nella ristampa lo sarà) e dura all'incirca dai 45' ad un ora per la campagna, e sui 20'-35' per uno degli scenari minori. La durata del gioco è variabile. Uno scenario spesso non porta via più di 4-5 ore di gioco continuato, mentre la campagna del 44 presume 2 o 3 serate di gioco per arrivare ad un momento decisivo. Naturalmente conoscendo bene inglese e regole tali tempi possono essere migliorati di molto. Pare inoltre che in quattro giocatori le cose filino via molto più velocemente anche se è facile litigare per l'assegnazione dei rinforzi. In ogni caso il gioco può essere consigliato anche ai principianti purchè abbiano qualche esperienza con altri sistemi operazionali della WW2.

CARATTERISTICHE GENERALI: le regole sono descritte in maniera piuttosto chiara e semplice e non necessitano quasi mai di ruminazioni interiori. Il bilanciamento delle situazioni di gioco è buono per tutti gli scenari e si sa come sia difficile bilanciare una campagna delle Ardenne con le condizioni di vittoria.

DIFETTI: la grafica del gioco è eccellente ed i counters hanno meravigliosi colori. Tuttavia il grigio chiaro che contraddistingue città e strade talvolta si confonde col fondo della mappa, soprattutto nelle aree di bosco rado (vi capiterà di aver preso tutti gli incroci stradali chiave e le città maggiori e di attaccare nemici imboscati che con vostro stupore riveleranno sotto di essi qualche dannata cittadina nascosta). Forse un rosso vivo o un arancio avrebbero meglio reso l'idea.

Se si usano le marce forzate le unità possono affaticarsi e diventano tali e quali come se fossero non rifornite. Ora siccome gli effetti sono uguali ~~ma i momenti (fase) in cui le unità diventano affaticate o non rifornite~~ sono diversi, c'è la necessità di avere markers diversi per lo stato di affaticamento e per i non rifornimento (lo dice lo stesso autore). Il difetto sta nel fatto che ben 50 markers di gioco sono del tutto vuoti e che poco costava stampare su alcuni di essi la parola "fatigue".

Altro punto piuttosto oscuro e che sarà chiarito dalla nuova edizione, è che le truppe tedesche nel 1940 partono ben entro il territorio nemico ancor prima dell'inizio dell'invasione originando una comica pre-blitzkrieg. Altra cosa strana riguarda l'artiglieria che, per praticità, ha sempre un "range" di tre esagoni. Forse valeva la pena di precisare meglio le diversità dei parchi cannoni e di puntualizzare la migliore efficacia di batterie in postazione.

Inoltre ancora, su una scala di 3 km per esagono poteva anche essere ammesso uno stack ^{si} divisionale (divisione=quattro unità) senza alterare la storicità. Infatti il concetto di Schwerpunkt sarebbe stato meglio evidenziato.

VALUTAZIONI: BOA si colloca idealmente tra la maggior complessità di Wacht am Rhein di cui migliora la grafica e tra il Bulge 81 della Avalon Hill, principe di battaglie postali. Chi desiderasse una simulazione più completa cerchi di reperire WACHT sul mercato impazzito, ma è difficile. Comunque la campagna del '44 di BOA è veramente piacevole da giocare e dà non poche soddisfazioni. La cosa interessante è il notare come anche i piccoli scenari siano piacevoli e bilanciati, cosa del tutto rara nei quadrigame. Di questi scenarietti il migliore forse è Celles.

Le condizioni di vittoria permettono al giocatore tedesco la massima flessibilità di gioco almeno nella campagna del '44. Nel 1940 invece le condizioni di vittoria sono talmente severe per il tedesco che non è raro osservare una vittoria del giocatore franco-belga (?). Il tedesco infatti deve ammazzare quasi tutti, catturare tutto ed uscire di mappa col massimo possibile senza subire che poche perdite. Questo toglie un pò il gusto della Blitzkrieg e fa diventare il gioco una spasmodica caccia al counter, attanagliando il tedesco in un'ansia kafkiana. Ovvero CADORNA avrebbe mai vinto a Caporetto perdendo solamente un'intera Armata e metà artiglieria.

Se per caso entrate in una stanza dove si è appena conclusa una campagna del '44 invece, noterete subito chi ha vinto. Infatti in caso di una vittoria tedesca voi vedrete un cordone di unità della Wehrmacht ed SS da un lato all'altro della mappa e sul lato ovest vedrete pacchetti di unità meccanizzate uscite di mappa. In giro molti resti delle migliori divisioni americane. Niente cordone? Molte pile di tedeschi killed e sarà il giocatore americano a fumarsi beato una sigaretta ad ampie boccate.

Entrando in una stanza, invece, dove si è appena conclusa la campagna del '40 la scena è sensibilmente differente. La maggioranza delle unità dei due contendenti sono fuori mappa dal lato ovest. I resti dell'armata francese sono nell'angolino sud-ovest e l'armata Belga è imbottigliata a nord ovest. Masse di meccanizzati tedeschi sono sulla via della Manica. Non importa se ha vinto il tedesco o l'alleato. Vi è una uguale impressione di massacro, anche se in caso di vittoria alleata vi è qualche unità tedesca in più eliminata o ridotta. Una vittoria alleata sicuramente vedrà il giocatore tedesco alquanto imbarazzato e poco disposto al dialogo. Comunque se conoscete Cobra (SPI) e lo apprezzate come simulazione, giocate pure la campagna del 1940. Infatti questa non è altro se non un Cobra a parti invertite, dove al posto di tedeschi stanchi vi sono torme di "poilus" e di variopinti belgi.

In definitiva il massimo godimento sarà ottenuto giocando la campagna del '44, mentre giocando il '40 forse il giocatore alleato potrà anche rompersi un pò le pazienze. Se non avete tempo e voglia di setappare (duro neologismo da set-up) giocatevi uno degli scenari anche in solitario (meglio se in due). Il mio personale overall rating, tenendo conto del costo, grafica, storicità e giocabilità è sicuramente un buon 9. Non me ne vogliano a male gli sfegatati che hanno consumato i counter di Wacht am Rhein sino allo spasimo, ma qui ci si diverte di più.

Per gli appassionati che possiedono la vecchia edizione diamo gli errata ufficiali apparsi sulla rivista Fire and movement del Gennaio 1980.

ERRATA UFFICIALI

La Mappa : 1) sulla traccia di registrazione dei turni per il gioco della campagna del '44, il turno n° 36 deve essere segnato come 2 Gennaio P.M.
2) Per una migliore visione sulla mappa viene suggerito di annerire i contorni delle città poco visibili.

I Counters

La stampa su alcune unità del genio tedesco è riuscita un pò fiacca. Esse sono battaglioni del tipo (1)-5.

Regole Standard :

(9.68)(correzione) se un giocatore è costretto a ritirare una unità in un esagono occupato da truppe amiche, e queste vengono successivamente attaccate nel corso della stessa fase di combattimento, l'unità che era stata ritirata non aggiunge la propria forza alle truppe dell'esagono. Tuttavia se qualsiasi risultato di combattimento viene applicato alle truppe in quell'esagono (che sia perdite o ritirata) anche le truppe ritirate in precedenza subiscono lo stesso risultato.

(15.13)(chiarimento)...la spesa sofferta di punti movimento per entrare nell'esagono di partenza si basa sulla velocità di formazione di marcia, se le unità fanno il loro ingresso come rinforza in ordine di marcia. Esempio: una unità meccanizzata con una velocità di movimento di "5" dovrebbe in realtà avere 18 punti movimento (1 MP adizionale muovendo in mappa) prima di sottrarre il costo dell'esagono di ingresso.

ed il livello perso viene sempre aggiunto alle altre perdite che dovessero essersi verificate.

10.0 Artiglieria

L'artiglieria USA e britannica hanno il loro range aumentato a 4 esagoni.e la loro forza FPF aumentata a 3. (FPF=Final Protective Fire)

10.1 Gerarchia dei Corpi di artiglieria:

Se ha una comune appartenenza ad un Corpo, qualsiasi numero di unità di artiglieria può concorrere assieme ed eseguire un fuoco di sbarramento (barage) in attacco.(Abolire le sezioni di regole 18.26 19.25 30.94)

10.19 La forza di fuoco delle unità di artiglieria viene dimezzata anche quando si spara verso esagoni di bosco o foresta fitta.

18.21 19.21 30.12 Il giocatore alleato non può tentare di distruggere ponti nel corso dei turni 1 e 2.

21.22 Il giocatore tedesco riceve TRE punti aerei (Air P.) ad ogni Turno.

21.23 Nel corso del gioco il giocatore tedesco ha la possibilità SOLO per 2 VOLTE di usufruire di più di 1 punto aereo durante un combattimento di appoggio in corso di singolo attacco a terra.

26.31 Il giocatore tedesco riceve 5 punti aerei per turno, che può usare secondo le direttive della sezione 14.0.TRE volte nel corso del gioco egli potrà spendere più di un punto (ma mai più di tre alla volta) aereo tra quelli che possiede per appoggiare un attacco a terra (non difesa)singolo....

30.4 Il giocatore tedesco non riceve punti aerei nei turni 4 e 5 ma dispone di UN punto aereo al turno 30.

ULTERIORI REGOLE OPZIONALI

Con qualche piccolo sacrificio della giocabilità, l'autore consiglia di usare altre regole opzionali per aumentare la storicità della simulazione (N.d.R. noi consigliamo di passare a WACHT AM RHEIN).

(16.4) SUPERIORITA' DI MEZZI CORAZZATI

Nei combattimenti nelle Ardenne spesso fu decisiva la supremazia in mezzi corazzati, anche se la natura del terreno ne limitava l'impiego estensivo.

(16.41) Se in uno scontro l'attaccante o il difensore possiede mezzi corazzati o di ricognizione, mentre l'avversario non ne ha, chi li impiega si trova ad avere una "Supremazia di Mezzi".

(16.42) Il giocatore che ha la supremazia può ottenere di leggere i risultati del combattimento slittando di una colonna a suo favore (a destra se attacca a sinistra se difende).

(16.43) NESSUN giocatore può utilizzare la Supremazia di Mezzi in scontri nei quali chi difende si trova in città/villaggi, posizioni fortificate, esagoni del Vallo Occidentale oppure in foreste fitte.Se poi le unità corazzate dell'attaccante stanno portando un attacco attraverso fiume, guado o ponte esse non possono avvalersi della Supremazia.Questo succede anche se, adiacenti alle truppe attaccate, si trovano truppe corazzate o da ricognizione nemiche (anche solo una unità).

(16.44) Se l'attaccante usando la Supremazia subisce qualche perdita, questa deve essere tolta ad una delle unità corazzate che hanno partecipato all'attacco.Un difensore che si avvalga della Supremazia non deve ottemperare a tale obbligo.

(16.5) RESA

Alcune divisioni di fanteria di ambedue gli avversarii erano quasi del tutto "alle prime armi" (green).Questo venne a creare ovviamente problemi non indifferenti di morale, soprattutto quando queste unità si trovarono senza rifornimenti e circondate dal nemico.E come dimostrò il comportamento della 106° Divisione Americana, nella vera battaglia, questo poteva facilmente condurre ad una resa incondizionata.

(16.51) Le unità da considerare prive di esperienza di fronte o "green" sono: le divisioni USA n. 106 - 87 - 99 - 75 / le divisioni francesi 53 - 55 - 61 - 18 - 26 - 71 / le divisioni tedesche n. 62 - 352 - 560 (solo nel '44) - nessuna britannica.

(16.52) All'inizio della Fase di Determinazione dello Stato di Rifornimento del Turno nemico, tirate un dado per ogni unità "green" o stack (gruppo) di unità "green" ISOLATE. Se esce un "6" quella/e unità viene eliminata. Questo tipo di controllo viene eseguito ad ogni inizio-fase di Rifornimento del turno del vostro avversario.

(16.53) Se una unità "green" si trova in gruppo con unità esperte, nel momento di applicare la regola citata essa/esse non viene considerata come unità "green" in qualsiasi stato di rifornimento si trovi, poiché il morale della unità di veterani ne influenza il comportamento.

(16.6) LOGORIO DA COMBATTIMENTO

Per meglio simulare il logorio psico-fisico cui furono sottoposte le truppe coinvolte nelle Ardenne si suggeriscono i seguenti cambiamenti :

- 1) risultato di combattimento di tipo "E" = le unità che lo subiscono perdono un livello di forza ciascuna e devono ritirarsi di 2 esagoni pena la perdita di altri 2 livelli.
- 2) risult. di combat. di tipo "Eng" = l'attaccante deve perdere almeno la stessa quantità di livelli di forza perso dal difensore. Il difensore sceglie per primo da quale unità toglie le perdite subite.
- 3) sino al turno 10 entrambi i giocatori non ricevono alcun rimpiazzo.

(16.7) FUOCO DIFENSIVO SUL FIANCO

Spesso nelle Ardenne, dal momento che l'attacco permetteva sfondamenti di porzioni ristrette di fronte, si verificavano attacchi sul fianco delle punte di penetrazione da parte di unità difensive non coinvolte in altri scontri.

(16.71) sebbene una unità o più unità, che siano adiacenti al nemico non siano mai obbligate all'attacco, se esse vogliono attaccare, allora devono attaccare TUTTE le unità nemiche adiacenti alle unità nemiche aggredite. Esse possono attaccare da sole, con il concorso di altre unità amiche o con fuoco di artiglieria.

(16.8) AVANZATE CONFUSE

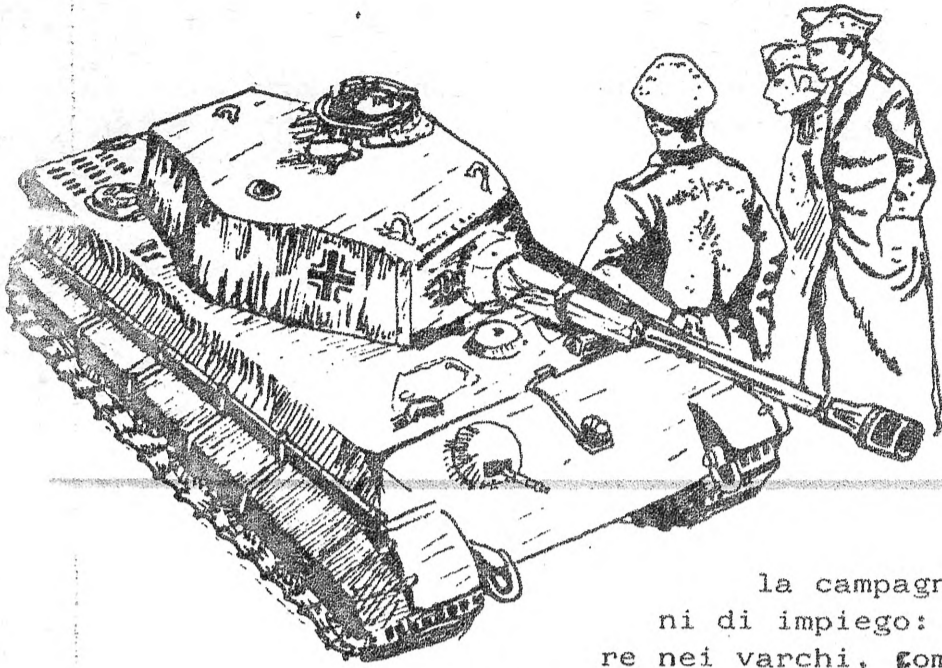
Tutti gli scontri ebbero la tendenza ad essere di sfondamento. Questo fu particolarmente valido per le unità di fanteria meccanizzata che si trovavano a dover scendere dai mezzi per combattere e poi inseguire il nemico in rotta.

(16.81) Se la forza che avanza dopo il combattimento è o comprende unità di fanteria meccanizzata/corazzata, allora tali unità devono arrestarsi subito dopo essere entrate nel primo esagono nemico controllato, incluso anche il primo esagono in cui inizia l'avanzata. Questo tuttavia non si applica alle truppe corazzate o da ricognizione che eseguono le avanzate secondo le regole in 9.73.

(16.9) FORTI NEVICATE

Nell'ultima porzione di Dicembre un aspro rigore invernale e forti neviccate spazzarono il terreno gelato delle Ardenne, limitando severamente le possibilità offensive di ambedue gli eserciti contrapposti.

(16.91) Nella campagna del '44 dal turno 27, la massima capacità di avanzata dopo il combattimento per qualsiasi unità è di UN solo esagono (quello lasciato vacante dal nemico). Questo si applica a tutti i contendenti ma non modifica le ritirate.



(16.95) RISERVE

(16.951) le unità che non vengono mosse o non attaccano possono essere poste in riserva. Le riserve non possono essere tratte da truppe che iniziano il turno in ZOC nemica. Le riserve si riconoscono ponendo un appropriato marker su di esse. Comunque in nessun momento del gioco un giocatore può mantenere più di 10 unità in riserva nei singoli giochi del quadrigame e più di 20 nel-

la campagna. Le riserve hanno tre condizioni di impiego: come forze pronte ad avanzare nei varchi, come riserva difensiva, e come riserva offensiva.

(16.952) dopo che la fase amica di movimento è terminata e dopo aver completato i combattimenti, le unità poste in riserva possono muovere in un tipo speciale di movimento detto "inseguimento" oppure restare ferme in posizioni difensive. Se vengono mosse, esse perdono lo stato di riserva.

(16.953) Le unità che si muovono nella nuova fase di "inseguimento" possono usare tutta la capacità di movimento posseduta e se sono in grado di farlo, possono all'inizio dell'inseguimento entrare in formazione di marcia. Se sono tenute in stato di riserva, le unità non possono nello stesso turno e durante la fase di movimento iniziare un Movimento Strategico.

(16.954) Le unità che si muovono nella speciale fase di "inseguimento" possono dopo aver mosso eseguire uno speciale attacco definito "shock combat" ovvero ondata d'urto. Il combattimento di tale tipo è analogo a quello normale tranne che per alcune particolarità:

1) le unità che costituiscono la massa d'urto non devono aver eseguito movimento Strategico nella fase di "inseguimento".

2) in un dato scontro solo UNA unità può eseguire uno "shock" combat.

3) La forza di combattimento di una unità che esegue un urto offensivo è RADDOPPIATA ed inoltre il risultato di combattimento, qualsiasi sia la nazionalità dell'attaccante, viene risolto servendosi della colonna relativa alla iniziativa del giocatore tedesco.

4) E' possibile che su una povera unità difensiva siano riversati prima un attacco normale, poi un secondo attacco e poi una ondata d'urto nel corso dello stesso turno. Una unità corazzata che esegue uno "shock combat" può avvalersi della regola sulla Supremazia di Mezzi Corazzati;

5) Anche solo due unità della stessa divisione, in un normale combattimento, possono beneficiare del vantaggio dato dall'integrità divisionale, SE e solo se le altre unità della stessa divisione si trovano in riserva ad una distanza non superiore a tre esagoni dalla unità attaccata (difensore).

(16.955) Se le riserve non eseguono la fase di "inseguimento" sono riserve difensive e possono operare in una speciale "Fase di Reazione" che appartiene al turno del giocatore avversario. Tale nuova fase ha luogo subito dopo la fase nemica di movimento e prima della fase di combattimento nemica. Durante la fase di reazione le riserve possono muovere alla massima velocità loro possibile ma non possono eseguire movimento Strategico.

(16.956) Si possono tenere in riserva le unità indefinitamente. Non vi è alcun costo in MP per entrare ed uscire dallo stato di riserva. Se durante la fase di movimento, la fase di "inseguimento" o di "reazione" esse muovono, viene subito

Il Sistema di gioco di ruolo "TRAVELLER"
il modo più semplice per visitare il futuro lontano.

Edito per la prima volta nel 1977, ovviamente in America, dalla Game Designers' Workshop, il sistema di Traveller è assurto, in questi ultimi anni, alla qualità di gioco di ruolo più diffuso ed apprezzato nel mondo della simulazione, coronando un crescendo di successo che lo aveva accompagnato sin dalla sua prima apparizione.

Il set basico, che si compone di tre fascicoli e un paio di dadi a sei facce, comprende regole necessarie alla creazione dei personaggi dei giocatori, il fulcro nonché principale innovazione dei giochi di ruolo rispetto ai tradizionali boardgame, comprensive di una quantità di abilità, gli skill, che, apprese precedentemente dai vari giocatori, li metteranno in grado di vivere nell'universo del futuro e di perseguire gli scopi che si prescegliranno. Quindi, dopo aver illustrato delle estensive quanto complesse regole di combattimento che, mediante un sistema di modificatori di tiro del dado, permettono di simulare tutte le condizioni che possono influenzare uno scontro a fuoco, o una rissa, a livello di singolo uomo, ciascuno armato di una panoplia di armi frutto della tecnologia superiore, il secondo libro introduce ciò che tutti si attendono da un gioco ambientato nello spazio, le astronavi, con semplici norme su come ottenere un trasporto da un pianeta all'altro, qualche divertente curiosità sul tema e un'ampia sezione dedicata alla progettazione di nuove astronavi non standard che potranno soddisfare le necessità dei giocatori più di quanto non facciano le diffusissime classi incluse nelle istruzioni e disponibili presso gli astrocantieri di tutto l'universo noto; sono ugualmente incluse regole sul combattimento tra astronavi. Nel terzo ed ultimo fascicolo sono incluse le regole che permettono di creare interi pianeti mediante poche operazioni, ottenendo quindi un'utilissima guida alla successiva caratterizzazione più approfondita dell'ambiente che verrà effettuata dal direttore di gioco secondo la propria fantasia, pur mantenendosi nei limiti del realistico, o ispirandosi a una qualsiasi opera della letteratura fantascientifica che dovesse attirarne l'attenzione. Rientrano in questa sezione pure le regole che permettono la creazione di animali propri del pianeta in questione, che prevedono anche le eventuali reazioni delle suddette bestie varie alle sollecitazioni dal mondo esterno, leggi giocatori; concludono il set basico una plethora di tabelle per risolvere le più diverse situazioni, descrizioni di utili equipaggiamenti, note riguardanti droghe "alquanto" illegali ma quasi sempre utili, una intera sezione dedicata ai pote

ri della mente e ESP vari, molto accurata e completa, appunti sui computer (quelli delle astronavi, non gli IBM), ed infine qualche li nea generale sui prezzi e le disponibilità di merci commerciabili tra le stelle, davvero utile per i giocatori dotati di una astronave propria ed in vena di qualche speculazione, meno che perfetta, però, se riferita ad un commercio in grande e ad una ditta di trasporti in terstellari.

Essendo il gioco in questione un role-playing, è giusto analizzare in profondità la meccanica che spesso ha determinato il successo o l'oblio di un intero sistema di gioco: la creazione dei personaggi. Ciascun giocatore crea il proprio alter-ego mediante il lancio di due dadi a sei facce, ripetuto sei volte per ottenere quindi sei valori tra due e dodici che rappresentano la potenza, accuratezza, resisten za, intelligenza, educazione (scolastica), stato sociale; va da sé che il game-master darà una mano ai giocatori sfortunati!

Per quanto riguarda l'evoluzione del personaggio tra la maggiore età e il momento in cui il giocatore ne prende effettivamente il con trollo, periodo che può durare vari decenni nel gioco ma pochi minuti per il giocatore, garantito!, i personaggi potranno tentare l'arru olamento nei Marines, in Marina, nell'Esercito, con gli Scouts, nei Mercanti o in un generico "Altri" che comprende la maggior parte dele le altre professioni, ben poco modificate dal conseguimento della tec nologia spaziale; in caso di fallimento, sarà il caso a determinare la vostra carriera. Al proposito dello svolgimento di questa fase, ri portiamo parte di un esempio della GDW, un periodo di servizio di Alexander Lascelles Jamison - 688C89

Procedendo speditamente verso la maturità, Jamison si trova improvvi samente a fronteggiare alcuni dei pericoli della carriera mercantile (tiro per la sopravvivenza necessario 5+, con un modificatore di +2 per un'intelligenza di 7+; lui tira un 3, che è il tiro più basso ottenibile per rimanere in questo universo: +2=5), probabilmente una incursione pirata. Comunque, sopravvive. La sua dimostrata efficienza (tiro per la promozione di 10+ con un modificatore di +1 per l'intel ligenza; tira 12 +1= 13) gli vale una desiderata promozione alla qualifica di secondo ufficiale. Alex firma per un altro periodo di servizio (tiro di riarruolamento di 4+ necessario, nessun modificatore; egli tira 6) ed è accettato. Ha, inoltre, diritto a due abilità per questo periodo (una per il servizio ed una per la promozione). Deci de di intensificare la preparazione atletica (Tavola 1, tiro 3+=1 alla resistenza) e di imparare a difendere meglio se stesso (Tavola 2, tiro 4= combattimento a fuoco) usando la piccola body pistol.

Così, questo è quanto per quel che riguarda il sistema basico, ma molta acqua è passata sotto i ponti sin dalla prima edizione ed oggi si sono aggiunti ai tre libri originali il libro zero, inteso per am biantare i novizi all'universo di Traveller, e i libri quattro e cin que, dedicati rispettivamente a mercenari e truppe di terra e a for

ze spaziali, che comprendono sistemi di creazione espansi, per ottenere personaggi più realistici, con un migliore effetto tridimensionale, e nuovi sistemi di combattimento ed armi, tanto per le unità tattiche mercenarie che per le astronavi con un milione di tonnellate di stazza e qualche centinaio di lanciamissili nucleari.

Compresi nella serie dei supplementi, poi, sono una dozzina di fascicoli che comprendono due interi settori, l'unità geografica spaziale, tra cui il Solomani Rim, l'angolo di galassia in cui la Terra ha creato per ben due volte il suo Impero, una raccolta di personaggi già pronti ad essere introdotti in qualsiasi avventura o campagna, libri di storia e nozioni utili sull'universo ufficiale creato dalla GDW e, ovviamente, una quantità di avventure di qualità eccezionale. Questi e centinaia di altri prodotti autorizzati dalla casa produttrice sono a disposizione dei giocatori ed arbitri che volessero farne uso, rinunciando quindi alla grande autonomia garantita dal sistema di gioco, ambedue strade che garantiranno grande divertimento e soddisfazione alle persone coinvolte, anche se prive di esperienza nel campo.

D'altra parte è giusto dire che da più parti critiche sono state elevate a Traveller, per lo più basate sulla sua genericità e la facilità con cui sono stati creati i suoi esseri non-umani; a questo proposito si può dire che Traveller non è stato concepito per competere con Universe della SPI, che descrive la superficie dei pianeti nei minimi particolari, ti informa sul tipo di stella nel sistema eccetera; bensì come set di informazioni generiche, appunto, in grado di piegarsi alle esigenze dei vari direttori o referee sui quali ricade il peso e l'onore di ovviare alle eventuali mancanze specifiche; inoltre questa critica è più fondata se elevata al sistema base che non se fatta contro il Traveller modificato e migliorato dai vari supplementi che effettivamente raggiungono un livello di complessità tale da rendere necessario il preventivo assorbimento delle regole base, così come in Starship Troopers della AH è necessario giocare gli scenari nell'ordine consigliato per non essere sopraffatti dalla confusione. Per quanto riguarda invece le critiche contro gli alieni di Miller, che personalmente trovo invece abbastanza simpatici e ben caratterizzati, bisogna ancora una volta tenere presente una delle scelte operate all'atto dell'ideazione. Traveller è inteso come un universo umano, come umano è l'universo di Space Opera della FGU, e che solo al momento in cui la GDW ha deciso di creare un suo universo ufficiale gli alieni sono apparsi, per quanto la predominanza umano-terrestre è rimasta, biologicamente parlando grazie alla trovata degli antichi, e storicamente grazie alla fantastica "storia ufficiale" dell'universo conosciuto, elaborata con grande abilità; e ancora questo è valido solo se si parla delle Razze Maggiori, poiché grazie a continue pubblicazioni sulle varie riviste quali il Journal of Travellers'

Aid Society, produzione GDW, ovviamente il migliore di tutti, una ca terva di razze sono entrate nel panorama biologico di Traveller, e non come nomi non meglio identificati, ma come tipologie caratterizzate da proprie varianti delle regole valide per gli umani, con i propri modificatori esclusivi, come sono gli imbranati Medsai e i non-umanoidi Cult, dalla cultura ancora più "alvearica" di quella degli Hive del Rimward-Trailing, o addirittura troppo alieni per essere più che collaboratori eccezionali per i viaggiatori dello spazio come sono i Jgd (pronuncia personale non vincolante Geigid, Voi pronunciateveli un po' come vi pare), abitanti delle giganti di gas che non possono viaggiare nell'iperspazio e attraversano gli anni luce con propulsioni a razzo in astronavi gigantesche per allargare il loro dominio di specie associata amica dell'Impero. In fondo, cosa c'è di diverso se quelli che sparano raffiche di laser da dietro quell'air raft sono dei Bem o dei Gumby-oids invece che umanoidi dal QI di 709, con tre occhi, tremila anni di storia documentata, una tendenza alla filosofia e un pessimo senso dell'umor???

Per concludere, vorrei mettere in risalto il particolare che Traveller è, attraverso vari prodotti che fanno parte della stessa collana, da alcuni anni al primo posto delle classifiche di gradimento americane e che una quantità di avventure, moduli e altri prodotti hanno vinto e vincono premi a livello nazionale oltre oceano; non dobbiamo certo ricordare l'avventura Twilight's Peak e il set di regole per miniature Striker, anche se pubblicizzato come valido per ogni epoca moderna, vincitori dell' HG Wells, tra gli altri.

Credo sia quindi giusto riconoscere Traveller come un altro dei tanti successi della GDW, ed augurarvi buon divertimento!

Lunga vita a Strephon! Viva l'Impero!

Enzo de Ianni



E' arrivato finalmente il nuovo gioco di Kevin Zucker e del suo assistente Tommaso Walczyc (lontane origini wotiliane) chiamato 1 8 0 9, ovvero le campagne di Wagram , Aspern-Essling etc. contro gli Absburgo.

Dando una rapida occhiata al contenuto si ha l'immediata impressione della stretta parentela del gioco con i suoi venerabili padri. Pochi (e belli) counters di colore azzurro per i francesi e "nocciola" per gli Austriaci. I simboli di arma sono colorati, come vuole la più recente tradizione Victory Games e portano i colori nazionali dei paesi rappresentati nel conflitto. Le mappe (2 normali ed una ridotta) sono da unire in modo tale da formare un lungo corridoio che va dal Vorarlberg sino all'Austria Orientale con la capitale Vienna all'estrema destra geografica. Il lungo corridoio segue il corso del Alto Danubio e dei suoi affluenti Inn e Isar. La grafica della mappa è estremamente bella, superando per certi aspetti quella superlativa di "Bonaparte in Italy" e presenta dei colori stupendi. Il contrasto tra il tenue celeste dei fiumi e la vivace rete stradale è "quasi poetico" ed avvicina il disegno allo "Stato dell'Arte". La scatola contiene anche un Foglio per gli schieramenti nello stile del sistema molto funzionale, anche se mancano le riproduzioni dei leaders che tanto erano piaciute nei precedenti giochi.

Parlare del sistema di gioco non ha quasi senso. Infatti chi ha già giocato uno dei giochi precedenti non ci metterà molto ad appropriarsi del nuovo "parto" di Zucker. Il canovaccio delle regole è sempre il solito collaudato e rifinito che iniziò con il nonno Napoleon at Bay. Infatti le innovazioni apportate consistono in pratica in errata e chiarimenti portati ai giochi che lo avevano preceduto.

Pare così che pian, pianino il famoso progetto Zucker stia andando in porto (e speriamo con la Victory Games). Per tale motivo aspetteremo dal nostro amico Kevin i prossimi prodotti (annunciati) : la Campagna del 1812, un monumentale gioco sulla Russia, la Guerra Peninsulare (Spagna e Portogallo), il Ritorno dell'Imperatore (l'ultima parte di questo gioco è già uscita come mini-game e si chiama Battles of 100's days ovvero Waterloo).

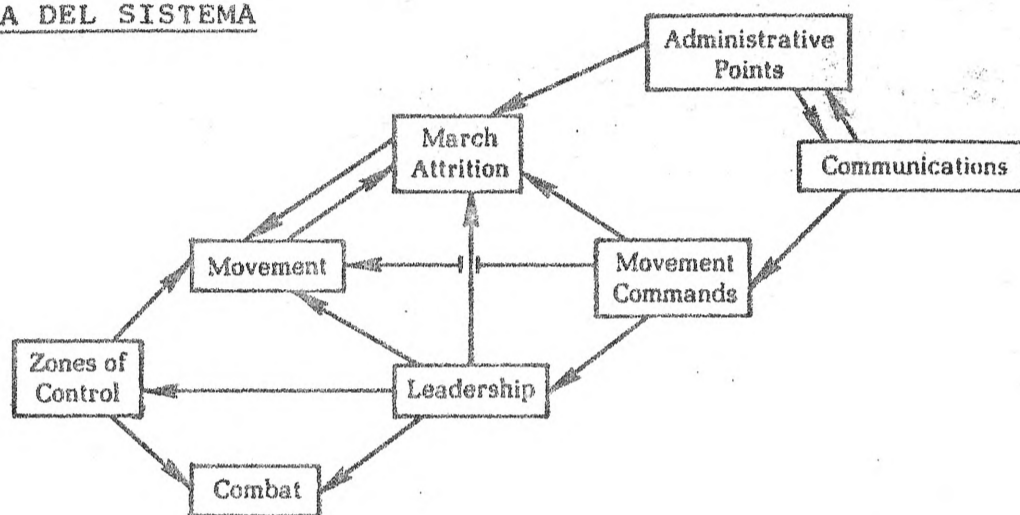
Chi possiede già gli altri della serie NON DEVE lasciarsi scappare il nuovo

arrivato, mentre chi si compiace di giochi strategici con aspetti quasi operativi farebbe bene a dare un'occhiata al sistema. Ricordo che i vecchi giochi usciti anni fa sotto la bandiera OSG saranno ristampati dalla Avalon Hill che, con la gemella Victory, riunirà sotto una bandiera sola tutta la serie "Europa" del famoso Corso.

Purtroppo non esistono molte traduzioni in circolazione per questi giochi (potrebbe andare bene la traduzione di Struggle of Nations per l'omonimo gioco Avalon, ma talune parti sono troppo peculiari per essere estrapolate in tutti gli altri sistemi). Notate poi che tradurre questi giochi comporterebbe notevoli sforzi per l'ampiezza sia dei libretti delle regole che dei libretti per gli scenari.

Più utile potrebbe essere una guida al sistema che riassume gli aspetti più importanti e le regole basiche confrontandone le variazioni. Per mezzo di tale guida qualcuno potrebbe anche essere in grado di aprire una scatola di gioco e cominciare a muovere qualche counter e forse anche a divertirsi.

LA FILOSOFIA DEL SISTEMA



Le interazioni del sistema sono riassunte dallo schemino di "network" che rappresenta in quasi tutti i giochi lo spirito della simulazione. Come si vede in alto sono le regole AMMINISTRATIVE che campeggiano sul resto lasciando capire tra le righe l'enorme importanza delle retrovie in queste simulazioni. I punti amministrativi influenzano le COMUNICAZIONI e soprattutto IL MOVIMENTO. Il sistema è tutto basato sul movimento e sulle sue variabili. Vi sono le marce forzate di reazione e la possibilità che le truppe troppo sollecitate soffrano di LOGORIO (Attrition). Anche i COMANDI sono basilari. Infatti i Leaders influenzano Movimento mediante Comandi di Movimento che "bruciano" punti amministrativi, permettendo alle unità di muovere senza dover ricorrere ad una casuale INIZIATIVA. Influenzano combattimento e zone di controllo e si influenzano a vicenda mediante rigide regole di SUBORDINAZIONE.

I LEADERS devono quasi sempre trovarsi ad una distanza definita dal CENTRO OPERATIVO che muove in mappa per potere tracciare una Linea di Comunicazioni efficace. (Tale distanza prende il nome di DISTANZA DI ORDINI OPERATIVI o Dispatch Distance e rappresenta la distanza entro la quale un corriere o aiutante di campo riesce in tempo utile a portare messaggi). Ogni Comandante possiede un SETTORE DI COMANDO o Command Span che determina quanti leaders subordinati è in grado di comandare e quante truppe può avere al suo comando. (Concetti abbozzati in Napoleon's Last Battles dello stesso autore) I leaders hanno dunque una traccia dove disporre i loro subordinati e le truppe al seguito e dove controllare se vengono ecceduti limiti di ammassamento. Ciò risolve efficacemente le ammassate sulla mappa, pur lasciando

la possibilità della creazione di unità autonome al comando di capi subordinati. Tutta questa serie di interazioni pone ai giocatori altri obiettivi oltre che alla vittoria:

- 1) non allungare troppo le Linee di Comunicazione, pena la riduzione dei punteggi amministrativi e l'incremento delle perdite da Logorio di marcia.
- 2) creare molte piccole Armate autonome con il rischio di sconfitte pesanti e con lo scopo di tagliare le ritirate nemiche e le vie di rifornimento o accentrare grosse e pesanti armate sotto capi carismatici penalizzando la velocità dell'azione (a la Russa).
- 3) marciare velocemente rischiando di perdere gente per strada per pressare i nemici o andare cauti costruendo una efficace rete di comunicazione. Naturalmente oltre a fare questo bisognerà anche pensare a vincere la campagna.

LE SEQUENZE DI GIOCO

Come prototipo del sistema prendiamo ad esempio la sequenza di Napoleon at Bay (ex OSC ora Avalon Hill). Il primo giocatore, quello che storicamente detiene l'iniziativa, inizia generalmente con una fase di COMANDO formata da due segmenti:

- a) Segmento AMMINISTRATIVO: in questo segmento vengono annotati i rimpiazzi da aggiungere al "Pool" e soprattutto vengono dati i punti AMMINISTRATIVI cardine del sistema stesso.
- b) Segmento ORGANIZZATIVO: qui è possibile riorganizzare le armate trasferendo unità da un comandante ad un altro tenendo ovviamente conto dei limiti di comando di ciascun leader. E' anche possibile aggiungere rimpiazzi ad unità che siano a distanza operativa dei Centri Logistici (Dispatch Distance and Centre of Operations).

Segue poi la fase di movimento:

- a) per prima cosa sarà necessario determinare, con spesa di punti amministrativi, quali unità possono muovere in seguito ad un Comando di Marcia, tenendo presente che se le unità sono in ZOC nemica non potranno usufruire di Comando.
- b) poi verranno mosse quelle unità che non hanno Comandi e che possono muovere di propria Iniziativa. (In genere tirando un numero col dado pari o inferiore al valore di Iniziativa del Leader stesso).
- c) qui le unità vengono effettivamente mosse. Sulla mappa non vi sono le unità ma le Forze. Per Forza s'intende un gruppo di unità subordinate ad un Leader il cui counter è presente in mappa e muove, mentre le unità che formano la Forza sono tenute sulla Traccia Display relativa a quel leader. Il movimento può essere normale coi relativi costi o si può eseguire una Marcia Prolungata (Extended) aumentando i punti movimenti della Forza.
- d) LOGORIO questo importante concetto di gioco è tratto dalle esperienze di gioco con miniature. Le Forze che muovono sono sottoposte a determinate perdite dovute a malattie, diserzioni ecc. Ogni tipo di movimento ha un Valore di Logorio diverso (vedere tabelle). Questo valore deve essere confrontato con i punti Amministrativi che un esercito ha accumulato trovando un valore risultante da portare sulla tabella di Logorio di Marcia. Dopo un tiro di dado saranno finalmente assegnate le perdite. Il sistema qui parrebbe un poco complesso ma, prendendo contatto prima coi mini-games del sistema, dove vi sono poche unità, vi accorgete di maneggiarlo senza difficoltà.
- e) PONTI: la posa e la distruzione dei ponti era uno sport in voga anche ai primi dell'800 e per tale motivo sarà necessario formare i traini per pontili, cercare di riparare o di distruggere i ponti.

Il Combattimento assume invece aspetti del tutto diversi dai consueti wargames. Innanzitutto all'inizio di fase il giocatore avversario può interferire con la:

- a) MARCIA FORZATA O REAZIONE (Forced March). Qui si può muovere solo con Iniziativa personale del Leader e si può appoggiare Forze amiche minacciate entrando in ZOC. Naturalmente queste pesanti passeggiate costeranno alle truppe perdite da logorio non indifferenti.
- b) BATTAGLIA. Qui si chiama proprio battaglia dal momento che si simula una campagna. Le forze in esagono adiacenti possono eseguire un classico combattimento. La potenza delle unità

coinvolte viene rivelata solo ora (ricordate che le unità si trovano sul Display dei Leader che ogni giocatore tiene davanti a se, senza farlo vedere all'avversario). Il combattimento in genere è obbligatorio tranne che per qualche eccezione.

L'attacco viene risolto ed i risultati applicati tenendo conto di eventuali vantaggi o bonus. Alla fine della risoluzione si passa all'INSEGUIMENTO ovvero l'avanzata dopo il combattimento, cosa abbastanza innovativa per un gioco napoleonico. E' necessario fare un confronto tra l'Iniziativa del Leader vittorioso e quella del Leader perdente. Il numero risultante dalla sottrazione dei due valori, aggiustato con quello relativo al tempo atmosferico, darà il modificatore al dado sulla Tabella dell'Inseguimento (PURSUIT). Alla fine del procedimento verrà indicato il numero di esagoni che l'attaccante potrà percorrere all'inseguimento della Forza nemica in ritirata (sempre se desiderasse farlo). Ricordate anche che l'inseguimento determina ulteriori perdite al nemico in fuga (1 punto forza perso per ogni esagono percorso dalle Forze inseguite).

A questo punto la sequenza è del tutto terminata e tocca all'avversario.
















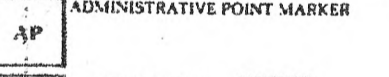

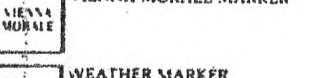





Le altre sequenze appartenenti ai vari sistemi non differiscono molto (se non nulla da quella descritta). In BATTLE FOR ITALY ovvero Arcole la sequenza è uguale, anche se tutto è più semplice per il fatto che vi sono solo poche unità in campo; Si tratta di un gioco molto interessante ed introduttivo che rappresenta una parte del più complesso BONAPARTE IN ITALY. Se riuscirete a non storcere il naso per gli errori di mappa (paesi storpiati) avrete un buon divertimento. Analogo è BATTLES OF THE 100'S DAYS altro mini-game dove nella sequenza immutata compare un altro importante concetto. E' possibile infatti scegliere tra diversi tipi di combattimento. Vi sono battaglie di SFONDAMENTO (o pursuit battles) dove chi perde deve ritirarsi e battaglie di ARRESTO (pitched battles) dove chi perde resiste e contrattacca. Alla fine della sequenza compare anche una nuova fase di DISORGANIZZAZIONE e RIORDINO delle truppe scompagnate (anche qui sotto il comando dei vari leaders).

In BONAPARTE IN ITALY la sequenza di gioco è uguale compresa l'ultima fase di Disorganizzazione e Riordino. In ogni caso chi ha giocato Arcole non avrà difficoltà a trasferirsi nel big-game disponendo di spazio adatto per le mappe. Veniamo ora ad esaminare il mostro del sistema: STRUGGLE OF NATIONS già pronto per la OSG ma venuto alla luce sotto la bandiera Avalon. In realtà il gioco è abbastanza dissimile nei contenuti dagli altri della serie, pur se analogo nelle regole. Noterete subito una mappa con esagoni microscopici e counters miniaturizzati per rendere l'enorme sviluppo geografico della campagna di Lipsia e Dresda. La fase di comando iniziale è preceduta dalla determinazione del TEMPO ATMOSFERICO. Nel segmento Organizzativo possono essere creati Reggimenti di Marcia. Movimenti e Logorio si evolvono nel consueto modo, mentre nel combattimento viene inserita una apposita fase di ARTIGLIERIA. La Cavalleria presenta all'inizio della battaglia una fase autonoma ed alla fine del combattimento vi possono essere contrattacchi e secondi attacchi (se la battaglia è stata di arresto -pitched). Alla fine del semi-turno compaiono ancora Disorganizzazione e Rally. In ogni caso resta il suggerimento di giocare STRUGGLE OF NATIONS per ultimo tra i giochi della serie.

1809: l'ultimo della serie presenta una sequenza di gioco personale che è il frutto delle "esperienze" passate. La determinazione del TEMPO precede le varie fasi di gioco. La fase di Comando precisa meglio le operazioni da fare. Ad esempio il suo segmento organizzativo prevede la designazione della Fonte di Rifornimento, la possibilità di togliere un Centro Operativo per poi spostarlo, oltre alla assegnazione di rimpiazzi e punti amministrativi. La fase di movimento si definisce qui MARCH PHASE e riassume tutte le operazioni descritte nei precedenti sistemi con in più la possibilità di consolidare le posizioni ottenute, di attivare e muovere i Centri Operativi e di creare non solo ponti ma anche Ridotte (Forti). La fase di combattimento non porta innovazioni assolute se non quella di poter consolidare i risultati ottenuti col combattimento in esagoni dove si trovano più Leaders assieme. Tutti i concetti cardine del sistema sono qui rappresentati e migliorati.

oo

MAPPE E COUNTERS

-  LEADER
-  INFANTRY MAJOR GENERAL
-  CAVALRY MAJOR GENERAL
-  INFANTRY STRENGTH POINT MARKER
-  CAVALRY STRENGTH POINT MARKER
-  LIGHT CAVALRY STRENGTH POINT MARKER
-  ARTILLERY STRENGTH POINT MARKER
-  FRENCH CENTER OF OPERATIONS
-  AUSTRIAN CENTER OF OPERATIONS
-  SUPPLY SOURCE DESIGNATION MARKER
-  SINGLE-SPAN TRESTLE
-  DOUBLE-SPAN TRESTLE
-  PONTOON
-  DAMAGED BRIDGE/TRESTLE
-  REDOUBT
-  REPLACEMENT POINT MARKERS
-  ADMINISTRATIVE POINT MARKER
-  BATTLE CHIT
-  VIENNA MORALE MARKER
-  WEATHER MARKER
-  GAME-TURN MARKER
-  EXTENDED FORMATION MARKER
-  ADMINISTRATIVE MARCH

Parlare delle mappe è cosa semplice e difficile allo stesso tempo. Ogni gioco della serie ha le sue particolarità ed il suo fascino. Dal punto di vista grafico si va dalle mappe meno attraenti di NAPOLEON AT BAY sino alla stupenda mappa di 1809, con ovvie citazioni per le tre mappe favolose di BONAPARTE IN ITALY (OSG) che speriamo conservate nel "feeling" nella prossima edizione Avalon Hill. Un discorso particolare merita forse STRUGGLE OF NATIONS la cui mappa di territorio immenso è stata trattata con un reticolo esagonale veramente microscopico, tale da aggravare le peggiori miopie. L'insieme del disegno grafico è comunque notevole, ma non raggiunge le vette di 1809 e BON. IN ITALY.

COUNTERS

Qui il discorso si fa un pò complesso. In fatti ogni gioco del sistema presenta counters del tutto dissimili nel tentativo di un adattamento alle varie campagne. BONAPARTE IN ITALY - BATTLE FOR ITALY - 100's DAYS hanno le pedine più simili di tutto il sistema, assieme al nonno NAPOLEON AT BAY (a proposito lo sapevate che Napoleon at Bay significa Napoleone nella!). I veri counters sono solo Leaders che portano il nome, la designazione del Corpo comandato ed eventuali bonus sottoforma di asterischi. Ogni leader ha stampato il valore di iniziativa sul counter o sul Display a lui relativo.

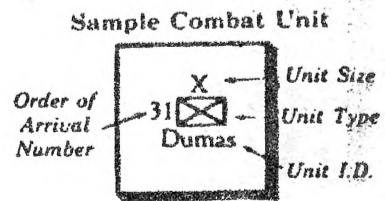
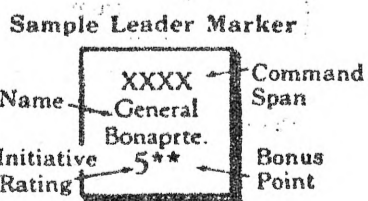
Vi sono anche leaders minori da "promuovere" sul campo in caso di necessità tra cui Maggior Generali di fanteria e Cavalleria. Le unità (che vanno sui Display) portano il simbolo ed il nome del comandante (in genere hanno un rango di brigata). In NAB hanno anche la capacità di movimento segnata mentre in altri giochi hanno o nulla o un valore di INEFFICACIA (demoralizzazione) raggiunto il quale non sono più operative.

I counters di 1809 di cui avete un esempio qui a fianco, sono invece abbastanza diversi.

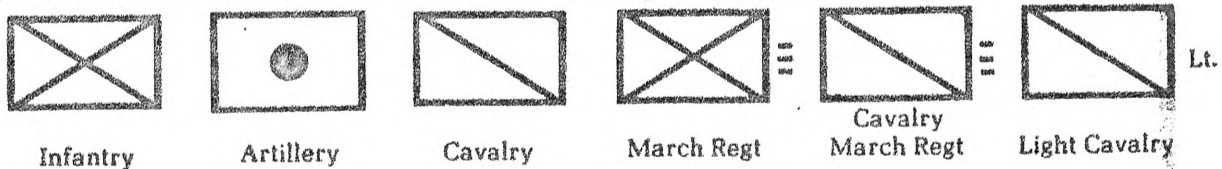
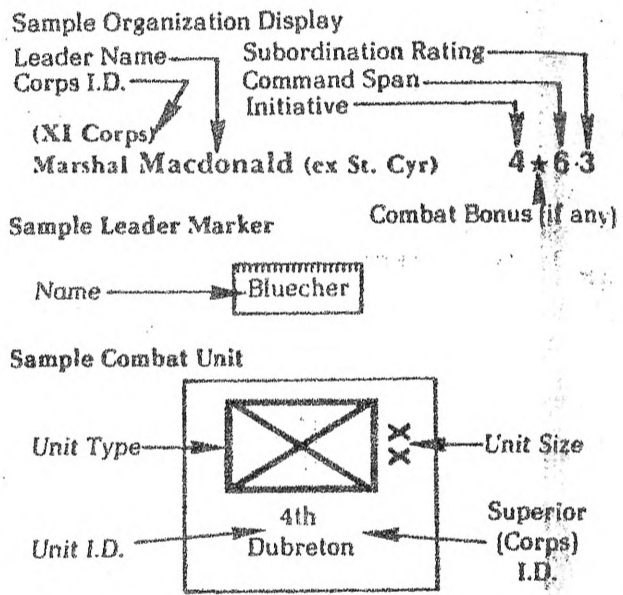
I Leaders hanno una stella che indica il Bonus portato nelle operazioni e tre numeri. Il primo a sinist. è il solito valore di Iniziativa, al centro invece hanno un valore di Capacità di Subordinazione ed a destra il costo delle operazioni di Subordinazione (ovvero il numero di unità che possono comandare per mezzo di altri sotto leaders).

Le unità portano il movimento, la massima forza in truppe e il costo in punti di subordinazione. Vicino al simbolo della arma hanno anche un valore che simula il livello dei Quadri in caso di attacco (regole opzionali). Più basso è il costo di subordinazione più sarà facile comandare e manovrare una unità. Notate che in 1809 compaiono anche le unità di artiglieria. Numerosi i markers del nuovo sistema. I Centri Operativi portano le bandiere dei due eserciti, i Centri o Fonti di rifornimento hanno il consueto simbolo del cerchio;

Vi sono ponti e ridotte e simboli per i rimpiazzi nonché simboli detti chits per le varie operazioni del gioco. Ad esempio in casi di battaglia si può finalmente stabilire se la battaglia



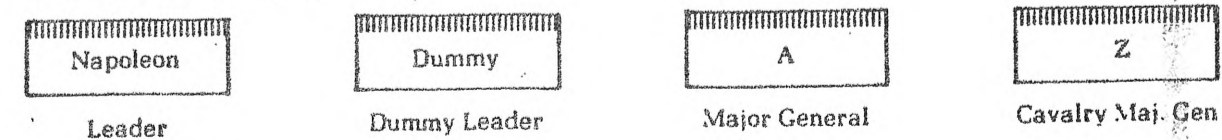
sarà una battaglia d'arresto o di sfondamento. Per i counters di STRUGGLE OF NATIONS è opportuno un discorso particolare. Le dimensioni dei counters per una mappa molto piccola dovranno essere adeguate. Per questo (e qui sotto ne avete l'esempio) le pedine di SON sono oltremodo diverse dalle altre. I leaders sono rappresentati da striscioline colorate con una zigrinatura su uno dei lati lunghi per rendere l'idea del "facing". Esse portano solamente il nome del leader. Alcuni di questi counter sono Dummy e cioè "fasulli". Questo serve a simulare false notizie riguardo a spostamenti di forze sul teatro di guerra. I Displays di Organizzazione che si riferiscono ai vari leaders portano tutti i valori ed indicazioni necessarie al gioco. Le unità invece da porre sul display sono di tipo standard e portano il nome dei generali comandanti (qui si tratta in genere di divisioni). Anche le unità non portano numeri o valori sul counter. La forma dei counters di SON presuppone alcune informazioni sul loro uso nel gioco. Infatti le striscioline sono fatte in modo tale da occupare DUE degli esagoni microscopici di mappa, tenendo le barrette rivolte al lato di marcia o di combattimento (facing). Alcuni markers portano una FRECCIA disegnata per simulare lo stato di movimento in colonna, mentre allo stato puro i counters s'intendono in linea. Quando sono in colonna la "metà" che sta dietro alla testa del counters viene considerata seguire l'avanguardia (movimento in direzione della freccia). Quando si muovono in linea, ambedue le porzioni della strisciolina avanzano e pagano un costo in punti movimento pari al costo del terreno più difficile da percorrere. Se la "Linea" invece di avanzare desidera manovrare in semicerchio (ovvero se parte del counter sta ferma come perno) mentre l'altra metà muove in uno degli esagoni di fronte) sarà pagato il costo dell'esagono entrato dalla metà che si è mossa. Naturalmente si può cambiare formazione eseguendo un controllo normale di Iniziativa del Leader e cambiando o fronte o formazione da linea a colonna e viceversa. C'è da discutere se questi aspetti strettamente tattici possano essere riportati sul piano strategico, dal momento che si tratta di divisioni e corpi d'armata. Ciò non sembra aver preoccupato Zucker poiché ammette che ricreare la tattica si rivela opportuno per le sole unità realmente a contatto col nemico e non per interi corpi d'Armata. Tuttavia preoccupa un po' chi, per giocare, deve porre estrema attenzione agli sternuti.



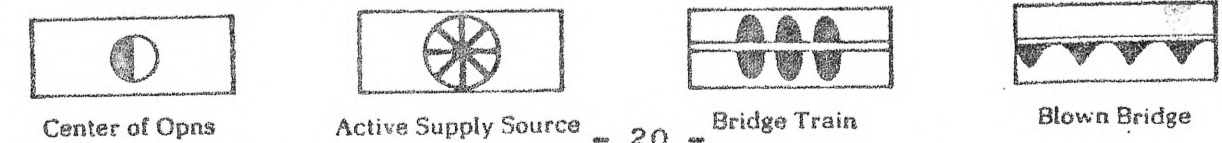
Summary of Track Markers



Summary of Leader Types



Summary of Utility Counters



Vedere più avanti gli esempi di combattimento con i counters di SON. N.B. Il gioco è da sconsigliare a chi frequenta sovente oculisti e va giocato come ultimo della serie data la complessità delle interazioni.

ADMINISTRATIVE POINT POOL

French Army	Distance in Primary Road Hexes							
thru Feb 4	•	•	80	60	40	20	•	•
Feb 11-22	•	•	•	•	80	60	40	20
Other dates	•	•	•	80	60	40	20	•
Silesian Army								
thru Feb 22	•	80	60	40	20	•	•	•
Feb 23 on	•	•	80	60	40	20	•	•
Bohemian Army								
thru Feb 22	80	60	40	20	•	•	•	•
Feb 23 on	•	80	60	40	20	•	•	•
Die Roll:	Administrative Points Received							
2	0	1	2	3	3	4	3	7
3	0	1	2	3	1	5	3	7
4	0	0	1	0	4	5	6	7
5	0	1	1	1	2	3	5	5
6	0	1	0	3	4	2	6	4
7	0	1	0	3	4	2	6	4
8	0	1	2	1	2	3	4	5
9	0	0	2	2	1	3	4	6
10	0	0	0	0	4	6	3	7
11	0	0	0	0	0	2	3	4
12	0	0	0	0	0	2	3	4
Index:	0	1/3	5/6	1%	2%	3%	4%	5%

Explanation: Cross-reference the distance between the Center of Operations and the Supply Source with the appropriate date and Army (the distance must be less than or equal to the number shown). Then cross-reference the dice-roll result on that column to get the number of Admin Points received.
Index is avg. points per column.

sono essere trasferite tranquillamente agli altri giochi del sistema. Alcuni esagoni naturalmente fungono da Fonti di Rifornamento stabili. In una campagna lontano dalla Patria, tuttavia, è necessario avere una Catena di Rifornamento lunga e funzionale e per questo può essere decisa una Fonte di Rifornamento supplementare da porre in mappa e da spostare (volendo farlo). Inoltre i francesi possono disporre della cittadina di Passau usando SOLO le strade principali per tracciare la Linea di Comunicazioni. Tutte le linee di Comunicazioni devono passare su strade e non per ZOC nemiche se si vuole avere in comando le proprie truppe. Diverso è il caso dei Centri Operativi (ospedali, salmerie ecc.). Sono rappresentati da counters che possono muovere in mappa e per funzionare devono essere attivi, o operativi. Sono operativi se non hanno mosso e se sono in linea di rifornimento con le Fonti. I Centri sono di importanza capitale per le operazioni belliche. Infatti le truppe per agire devono essere ad una data distanza dal Centro detta Dispatch Distance (a tiro di messaggio!) che varia di gioco in gioco.

COMANDO, COMUNICAZIONI & AMMINISTRAZIONE

La prima fase dei sistemi di Zucker forse è quella che fa più pensare e si rivela basilare per il buon proseguimento del turno. Nei mini-games le cose sono appena abbozzate, tanto per gradire. Ogni esercito dispone di un numero fisso per turno, non cumulabile, di punti amministrativi o comandi con cui far muovere gruppi di truppa. E gli altri? Muoveranno solo su Iniziativa del Leader, tirando numeri pari o inferiori al valore di iniziativa del leader stesso. Le Fonti di rifornimento sono fisse e sono esagoni in mappa. Inoltre le truppe possono "forzare" le marcie senza troppi problemi, mancando tutta la sezione delle perdite da Logorio. Diverso il caso dei giochi più complessi dove se i problemi (e le regole) sono più o meno uguali, sono presenti "advancement" di notevole importanza. Prendiamo ad esempio le regole di "1809", che sono le più recenti ed avanzate e che, assieme a Struggle of Nations, sono senz'altro le più complete. Tali regole pos-

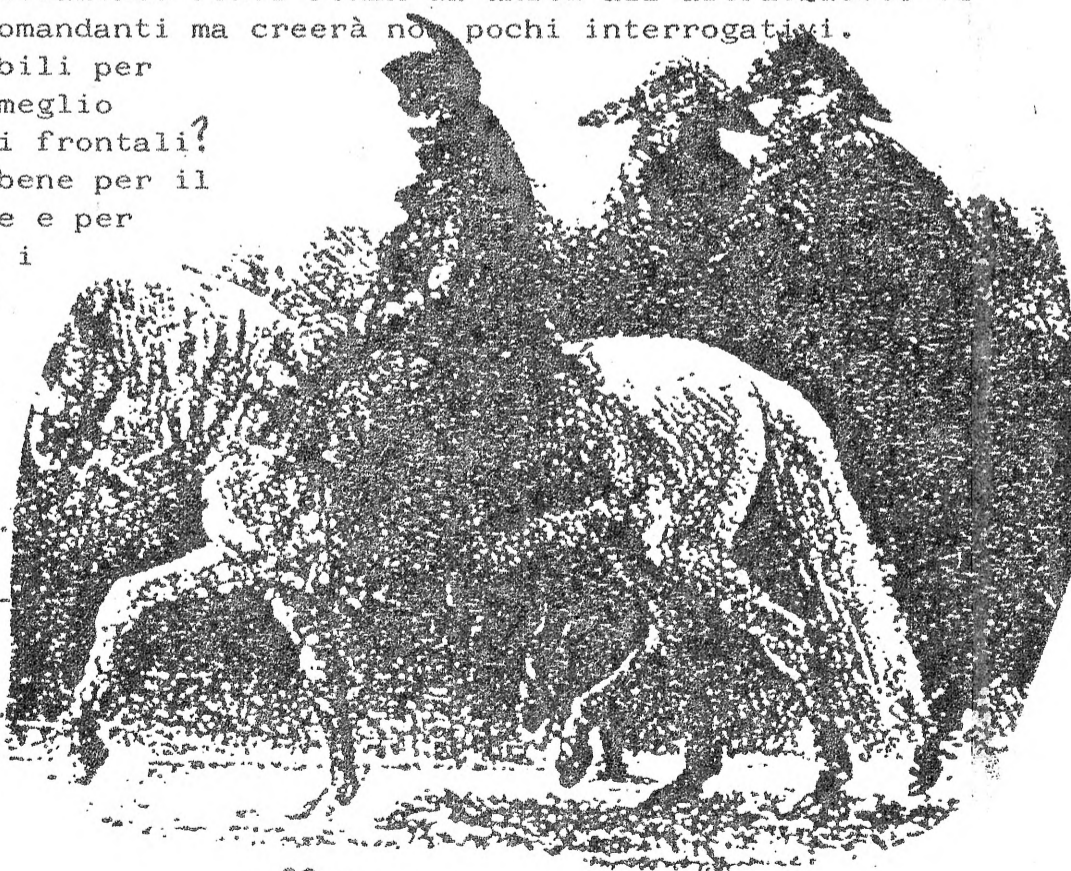
ADMINISTRATIVE POINT POOL

Army:	Distance in Primary Road Hexes:					
Pied.	•	•	•	20	0	•
Austr.	•	100	60	40	20	0
Die:	Administrative Points Received:					
2	0	1	2	3	3	4
3	0	1	2	3	1	5
4	0	0	1	0	4	5
5	0	1	1	1	2	3
6	0	1	0	3	4	2
7	0	1	0	3	4	2
8	0	1	2	1	2	3
9	0	0	2	2	1	3
10	0	0	0	0	4	6
11	0	0	0	0	0	2
12	0	0	0	0	0	2
Game-Week:	0	3	4	7	11	13

Notare che le Distanze Operative vengono misurate in punti movimento e non in esagoni e questo implica un preciso dovere dei comandati in capo un esercito: IL CONTROLLO DELLA RETE STRADALE!! Altrimenti i Centri dovranno essere talmente vicini al fronte da rischiare raid di cavalleria e l'annientamento dell'esercito. Le truppe (i Leaders) possono ricevere rimpiazzi e punti detti "Amministrativi" solo se a Distanza utile dal Centro amico. (purchè sia attivo! attenti a muoverlo.) Le tabelle della pagine precedente indicano in qual modo le truppe ricevono punti amministrativi. Questi possono essere accumulati e saggiamente distribuiti tra le truppe per muovere e combattere. E' divertente il gioco a squadre poichè implica inevitabili "baruffe" per usare i punti a disposizione. Inoltre essere a Distanza utile dal Centro dà anche un beneficio nell'evitare eccessivo logorio da marcia, sempre temibile soprattutto quando si forza l'andatura.

ORGANIZZAZIONE E LEADERS

Anche qui siamo ad un vero e proprio punto cruciale del gioco. Tutto il sistema, come si sa, presenta pochi counters in mappa e molti su particolari Displays organizzativi che danno l'idea della consistenza delle forze in campo. In 1809 i Leaders non solo possono comandare brigate e divisioni ma possono anche (come in Napoleon Last Battles dello stesso autore) comandare altri Leaders in subordine. Ogni Leader ed ogni counter ha un valore di Subordinazione, che deve essere confrontato con quello del Leader comandante (ad esempio se il Comandante ha un valore di 4 potrà comandare sino ad un valore di subordinazione totale di 4 - che so una brigata da 1 ed un Maggior Generale da 3: $3+1=4!$) Naturalmente si dovrà fare attenzione anche ai limiti di ammassamento negli esagoni, oltre che ai limiti nel numero delle truppe comandate, ma in genere le cose vanno via lisce e non vi sono molti problemi di tale tipo. Se un Leader comanda un altro leader subordinato, tutte le truppe di quest'ultimo andranno calcolate assieme al comandante in capo. (Esempio se Napoleone comanda la Guardia e Ney, muoverà e combatterà con la Guardia e TUTTE le truppe del Principe della Moskova). Nella fase organizzativa sono possibili due operazioni molto interessanti. Potrete trasferire intere unità da un comandante all'altro oppure solamente PUNTI FORZA da unità all'altra. Questo vi farà sentire dei veri comandanti ma creerà non pochi interrogativi. Meglio piccole forze mobili per manovre a "tenaglia" o meglio grossi eserciti per urti frontali? Le piccole forze vanno bene per il controllo delle retrovie e per gli aggiramenti, mentre i grossi eserciti servono per le battaglie. Un consiglio è quello di creare unità autonome di cavalleria per ogni uso suggerito dall'evolversi della campagna. Naturalmente nella fase Organizzativa si ricevono anche i rimpiazzi e si distribuiscono alle forze in campo. Una innovazione di 1809 è la fase di Consolidamento degli eserciti.



Napoleon ★ 5 9 4	Charles ★ 4 6 4
Monton	Bellegard
4 4 3	2 6 2
Oudinot	Kollereit
2 5 2	2 4 2
Davout ★	Hebenzell
5 9 4	1 5 2
Massena	Rosenberg
3 7 4	3 5 2
Lefebvre	Leah
3 4 2	1 5 3
Vandenn ★	Hiller
3 4 4	2 6 4
Bernadot	Lichtenstein
3 4 4	2 6 2
Lannes ★	Johs
4 6 2	3 4 3

Nel corso del Consolidamento tutti gli esagoni contenenti più di un Leader dovranno essere controllati ed i vari Leader dovranno "accordarsi" per avere un unico capo, scelto tra i presenti o subordinarsi ad un comandante in un esagono adiacente. Nel caso ciò non fosse possibile, nell'esagono verranno a coesistere truppe definite "Illegal Forces" o unità insubordinate. La presenza di tali truppe, se non corretta più avanti, darà molti grattacapi ai comandanti, soprattutto negli attacchi e contrattacchi (possibili rifiuti di contrattaccare). Le Illegal Forces sono un aspetto abbastanza nuovo nei sistemi di comando ed introducono ovviamente il problema del charisma dei capi storici. Più un leader avrà un alto charisma (ovvero Valore di Subordinazione) più sarà difficile che, sotto le sue ali, si formino unità autonome e caotiche. Per evitare overstack in esagoni con eserciti grossi, i Leader hanno la possibilità di comandare anche in esagoni adiacenti, purchè non separati da fiumi non collegati da ponti (ovvero non in ZOC amica!). Questo però non esime dal controllare il Comando nella fase di consolidamento.

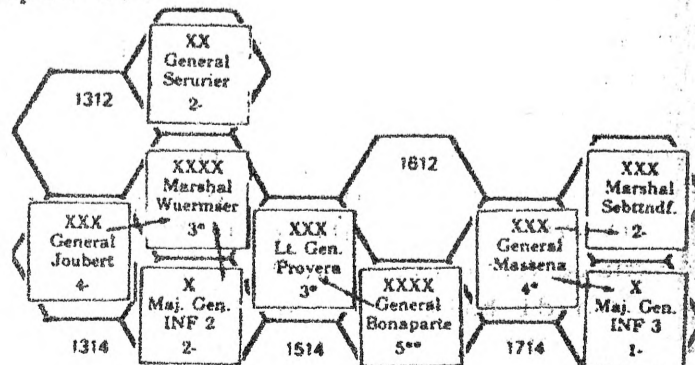
Bonus e Iniziativa

Alcuni Leaders (quelli bravi!) hanno un bonus sottoforma di stellina (o asterisco) che garantisce nei combattimenti migliori risultati col dado, sottraendo dal numero tirato tante unità (numeriche) quante sono le stelline possedute. Nota: quando attaccate tirate sempre numeri bassi (che è meglio per dirla in modo puffo!). Tutti i leaders invece hanno un valore individuale di Iniziativa (esclusi i Maggior Generali notoriamente privi di personalità?!). Questo magico numerino

possiede molteplici poteri: quello di far muovere le truppe senza spesa di punti "amministrativi", quello di farvi eseguire marce forzate (o di reazione come vengono definite in 1809), quello di far uscire le truppe dalle ZOC nemiche e soprattutto quello di determinare gli inseguimenti al nemico in rotta (vedi combattimento). Naturalmente più alto è il numero più il Leader sarà capace. Infatti ogni controllo di Iniziativa andrà fatto tirando col dado un numero pari o inferiore a tale valore.

I leaders hanno anche una loro personalità, per cui alcuni saranno facili da comandare, altri meno. Perciò hanno anche un valore di Subordinazione che più è elevato più indica una scarsa capacità di sottostare agli ordini. Questo valore influisce sulla Capacità di Comando del Leader, che in 1809 si chiama Subordination Point Allowance mentre negli altri giochi va sotto il nome di Command Span (concetti molto simili). Ovvero un Leader che possieda ad esempio 6 di SPA può comandare solo leaders con 6 o meno di valore di subordinazione ed in ogni caso la somma dei leaders subordinati e delle unità comandate non deve mai eccedere quello SPA (nell'esempio 6).

I Leaders possono essere eliminati se lasciati soli in balia del nemico e se tutta la truppa comandata viene annientata nel corso di una battaglia. Come in tutti i giochi del sistema anche qui vi sono i Maggior Generali, cioè leaders senza nome che possono essere promossi sul campo e guidare forze tenendo apposite tracce a parte.



Nella vignetta a piè di pagina precedente avete un esempio di leaders del gioco Bonaparte in Italy (il giovane Napoleone della campagna d'Italia ha qui un bonus di due stelline). Come si vede i Maggior Generali hanno una minima iniziativa. Negli altri giochi però i Maggior Generali sono terribilmente contrastanti per tale aspetto. Infatti quelli di Cavalleria sono audaci e ricchi di iniziativa, ciò che li rende temibili, mentre quelli di fanteria sono in genere delle autentiche "palle al piede", facili da bloccare e circondare, anche se storicamente qualcuno aveva il potere di qualche iniziativa personale (vedi Cambronne).

MOVIMENTO

I movimenti possibili sono molti. Quello normale in genere viene eseguito solo tramite Comandi e spesa di punteggio amministrativo. Vi è anche la possibilità di "prolungare" una marcia con un bonus in punti movimento, spendendo alcuni punti in più. In 1809 bisogna stare attenti ai traini di artiglieria che impediscono queste marce prolungate o "extended". Vi è poi la possibilità di muovere per iniziativa personale del leader, cosa che non sempre riesce se si ha sfortuna coi dadi, tra generici impropri. Vi è poi un movimento di reazione all'inizio del turno di combattimento avversario, detto anche MARCIA FORZATA, utilissimo, per rinforzare truppe amiche sotto attacco. Anche questo movimento presuppone l'iniziativa del leader e talora lascia vedere anacronistici interventi difensivi della cavalleria (alto valore Iniziativa=più facilità muovere a "cavalli" forzati !?). Vi sono poi i movimenti dopo il combattimento, ovvero gli Inseguimenti (Pursuits).

La regola generale degli Inseguimenti prevede un confronto tra le iniziative dei leaders la cui risultante su apposita tabella andrà a confrontarsi con la lunghezza della ritirata nemica determinando alla fine la lunghezza in esagoni dell'inseguimento. Puro arabo!!! In pratica confrontate i leaders ed il leader più intraprendente determinerà il sopravvento o nella resistenza o nell'inseguimento. Prendete il numero risultante dal confronto e portatelo sulla Pursuit Table (vedi avanti un esempio) incrociandolo con la lunghezza della ritirata nemica (determinata dal risultato del combattimento). Alla fine avrete quanti esagoni dovranno essere percorsi in inseguimento. Questo numero di esagoni equivarrà anche al numero di perdite inflitto al nemico in fuga (bellissima simulazione di quello che realmente avveniva). La Cavalleria è forza di primaria importanza negli inseguimenti (assieme alla Guardia Francese). Notare che l'inseguimento è in pratica l'unico sistema di eliminare le artiglierie dal gioco (nota: l'artiglieria esiste solo in 1809). Si noti anche che in 1809 il confronto tra le Iniziative dei Leaders viene definito Resistance Matrix ovvero tabella della Resistenza in Ritirata.

BATTAGLIE

Le battaglie o combattimento sono il cacio sui maccheroni del buon wargamer. E' notevole vedere come in un sistema strategico i combattimenti siano così emozionanti. La procedura di battaglia è molto simile in tutti i giochi del sistema, tranne che in STRUGGLE OF NATIONS e 1809 dove è molto più avanzato. Lasciando correre SON dove vi sono le possibilità di operare in formazione (linea - colonna ecc.) (regola opzionale di 1809) vediamo gli aspetti principali di 1809.

La procedura inizia con la scelta del tipo di battaglia da condurre. Potrà essere una battaglia d'Arresto o una battaglia di Sfondamento. Solo in questo ultimo caso potranno essere fatti gli inseguimenti. Tale scelta è segreta per cui diventa importante e difficile valutare il comportamento delle truppe impegnate al momento dello scontro. I risultati poi saranno diversi a seconda del tipo di battaglia scelta. A questo punto (e solo in SON e 1809) entra in gioco l'ARTIGLIERIA con una apposita tabella e regole particolari che simulano i bombardamenti.

I punti forza di artiglieria non sono mai inclusi nel computo dei rapporti di forza. Infatti vi è una apposita sottofase, durante il combattimento, dove si verificano i bombardamenti di artiglieria. L'Artiglieria non soffre il Logorio, non può mai eseguire marce "prolungate", nè Inseguimenti. Le perdite di artiglieria in pratica si calcolano solamente se l'unica unità di un esercito è di artiglieria o se la Forza in marcia subisce più di 5 punti di Logorio (allora almeno uno viene perso dall'artiglieria). Subisce perdite, invece, se una Forza con artiglieria subisce un inseguimento superiore a 5 esagoni.

Dopo aver determinato i rapporti di forza si consulta la tabella di combattimento. Si farà riferimento alle colonne definite dal rapporto ottenuto e si tirerà un dado. Attenzione! Se il terreno è di tipo tale da modificare lo svolgersi del combattimento, bisognerà guardare in corrispondenza delle colonne A (affected) (praticamente si tratta di ponti e fiumi secondari). Tirato il dado si trova il risultato che consiste in due numeri. In genere nei vari giochi uno dei due numeri è in caratteri italici (obliqui) e corrisponde al lato sconfitto. Nelle CRT (tabelle) più recenti la cosa è semplificata dalla presenza di una area più scura, che rappresenta tutti i risultati che vedono la sconfitta dell'Attaccante. Naturalmente di solito a destra stanno i risultati del difensore ed a sinistra quelli di chi attacca. Chi vince in genere perde un numero di punti forza pari al numero ottenuto sulla tabella. Il destino dello sconfitto invece è diverso a seconda del tipo di battaglia scelta. Se aveva scelto una battaglia di SFONDAMENTO (pursuit) perdendola si troverà a dover ritirarsi del numero di esagoni indicato sulla tabella. Le sue perdite dovranno essere almeno pari a quelle nemiche e potranno essere maggiori se il nemico conduce un inseguimento in profondità. Se invece aveva scelto una battaglia D'ARRESTO (Pitched) subirà interamente le perdite (pari al numero sulla tabella) e dovrà CONTRATTACCARE con quello che rimane. E' praticamente possibile, se vengono sempre scelte battaglie d'arresto, che lo scontro continui sino all'annientamento di uno dei due contendenti.

La scelta delle battaglie d'arresto è limitata da alcune considerazioni. I Maggior Generali non possono scegliere questo tipo di combattimento; non possono essere combattute siffatte battaglie su fiumi; un leader ha la possibilità di resistere per tante volte consecutive quanto è il suo valore di Iniziativa (infatti se ha 2 potrà scegliere una battaglia d'arresto solo due volte consecutivamente e poi defilarsi). Le Forze adiacenti al nemico, sotto attacco ma che non partecipano all'attacco, poichè i nemici sono già impegnati, sono definite FIANCHEGGIATORI; esse non attaccano nè inseguono, ma devono ritirarsi se la battaglia è persa. Le loro ZOC, tuttavia, sono importanti se il nemico in ritirata le attraversa. Infatti egli perderà il doppio dei punti forza per ogni esagono nemico in ZOC attraversato. (notate comunque che una Forza non può eseguire inseguimenti per più esagoni di quanti punti forza possieda. Ad Es/ una forza di 3 punti forza al massimo può inseguire per TRE esagoni il nemico).

COMBAT RESULTS TABLE

Probability Ratio (Odds)

Terrain:	Attacker's Strength to Defender's Strength:										
	NA	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
Affecting	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1		
Die:	0, -1	3-2	3-4	2-4	2-5	1-5	1-7	1-9	1-10	1-10	1-10
1	8-2	4-2	3-4	2-4	1-4	1-5	1-7	1-9	1-10	1-10	1-10
2	4-1	5-2	4-2	3-3	1-3	1-4	1-6	1-8	1-10	1-10	1-10
3	10-0	5-1	5-2	3-2	2-2	1-3	1-5	1-5	1-6	1-10	1-10
4	10-0	6-0	5-1	3-1	2-2	2-3	2-5	1-4	1-4	1-4	1-4
5	10-0	10-0	8-1	4-1	3-1	3-3	2-4	2-5	3-8	2-8	2-8
6	10-0	10-0	9-0	6-0	4-0	4-2	4-3	4-8	4-10	4-10	4-10

Attacks at greater than 6-1 are treated as 6-1.

Attacks at worse than the worst odds shown are automatic 10-1's.

KEY: nr = number of Strength Points lost or number of hexes retreated.

Larger number (in *italic*) indicates retreating side: Attacker-Defender.

Combat Bonus: The attacking Player may add or subtract one to the die for each bonus point the attacking force commander has.

PURSUIT TABLE

		Length of Retreat (in hexes):										
(Unmodified) Initiative:	0,1	8+	7	6	5	4	3	2	1			
	2	8+	7	6	5	4	3	2	1			
	3	8+	7	6	5	4	3	2	1			
	4,5	8+	7	6	5	4	3	2	1			
		Length of Advance (in hexes):										
Die:	4/1	8	7	6	5	4	3	2	1	0	●	●
	6/5	7	6	5	4	3	2	1	0	●	●	●
	8/7	6	5	4	3	2	1	0	●	●	●	●

KEY: ar = advance in hexes. ● = no advance.

Pursuit Bonus: Add 1 for exclusively Cav and/or Old Gde Forces.

NOTE: Number on Combat Results Table tells only the length of retreat; after executing the retreat find the permissible length of advance. The length of advance determines pursuit losses to retreating side.

TABELLA DEGLI INSEGUIMENTI

Il numero trovato confrontando le Iniziative dei Leaders e la lunghezza della ritirata dello sconfitto DA' la colonna nella tabella sottostante. Tirate un dado ed avrete la lunghezza dell'Inseguimento.

ATTRITION ovvero LOGORIO

Esiste un segmento di Risoluzione degli Effetti del logorio in cui le Forze che non hanno mosso nella fase di movimento controllano il loro Logorio. Durante la Marcia, sia normale che forzata, il controllo del logorio invece avverrà automaticamente.

N.B. ogni forza dovrà controllarlo solo una volta per turno, al momento più opportuno a seconda che abbia o non abbia mosso. Solo in caso di Marcia Forzata dovrà essere di nuovo controllato.

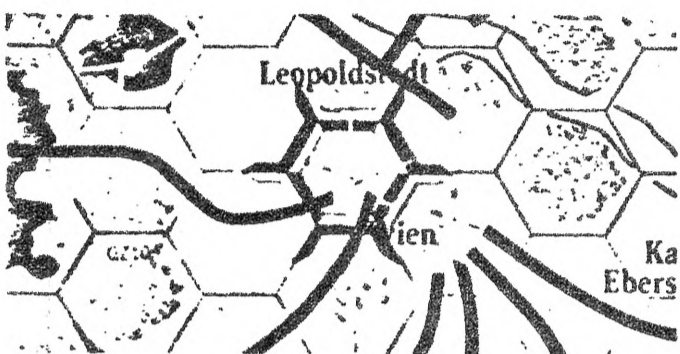
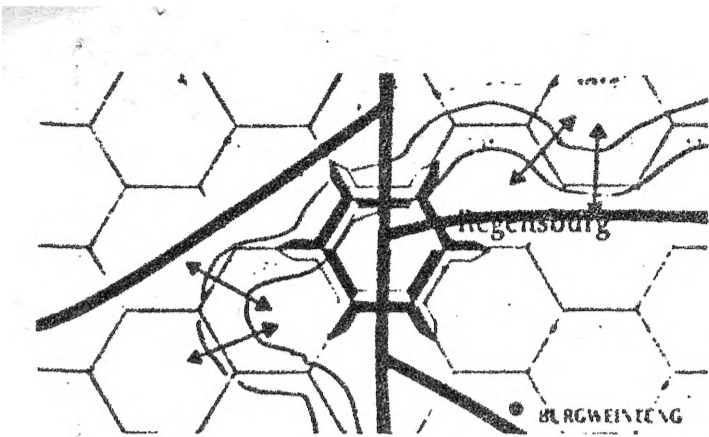
La tabella relativa agli effetti del Logorio è abbastanza complessa e va dettagliata con calma. Innanzitutto bisogna stabilire quanti punti movimento sono stati spesi dalla Forza in marcia. (al centro in alto) Poi si tira un dado aggiungendo o sottraendo alcune cifre di modifica per bonus, tempo, o marcia forzata e si andrà a leggere il risultato sulla tabella, riferendosi sempre alla riga che corrisponde ai punti movimento spesi. Si troverà così la colonna relativa ai risultati del Logorio. Allora si andrà a vedere (alla vostra sinistra) la relazione tra i punti Amministrativi accumulati dall'esercito di appartenenza ed i punti forza delle truppe da controllare TROVANDO la riga relativa alle vostre unità. Continuate la riga sino ad incrociare la colonna trovata prima col tiro del dado e leggete il risultato.

I risultati possono essere di tre tipi :

(-) indica nessuna perdita ; 4 o numero indica il numero di punti forza persi ; (*) indica un risultato proibitivo e significa una riduzione di UN punto movimento-livello sulla colonna iniziale ED UN NUOVO CONTROLLO penalizzato. (ovvero : se i punti movimento spesi erano stati 8 il nuovo controllo del logorio non andrà fatto partendo dalla riga 6-13 dei punti movimento ma scalando alla riga 4-5 e ricontrollando tutto). Chiaro? Tenete presente che quando si fa il conto dei punti forza bisogna omettere i punti forza di artiglieria nei giochi in cui è presente l'artiglieria. A proposito ancora dei risultati proibitivi: questi non solo determinano un nuovo controllo, ma determinano anche un arretramento della Forza sulla mappa pari al livello in Punti movimento perso. Ciò significa che la Forza era talmente stanca da rendere nei fatti impossibile una marcia programmata per tot esagoni.

BONAPARTE IN ITALY presenta due tipi di logorio. Un normale logorio da marcia ed un logorio detto di "FORAGING" (ehi proprio fieno per le bestie!). Se la Forza si è mossa per Iniziativa o non si è mossa affatto, si farà riferimento al Foraging. Ogni esercito possiede un Quoziente di Logorio o di Foraging dipendente anche dal numero di punti movimento spesi. La cosa importante è che il giocatore qui SA GIA' PRIMA A CHE LOGORIO POTRA' ANDARE INCONTRO regolando così la lunghezza e la velocità della marcia.

Le perdite dovute al logorio qui non vanno a calare il numero dei punti forza (1 punto forza equivale a 1000 uomini) ma vanno a calare la Traccia delle perdite parziali detta Incremental Loss Track dove si misurano le perdite con un rapporto di 1 = 200 uomini. Naturalmente quando il logorio farà perdere ad una Forza 5 Incremental Losses e cioè 1000 uomini (200x5) la Forza perderà un punto forza sul Display del proprio leader. La



La disponibilità di foraggio per il bestiame e per i cavalli è dipendente dal tipo di terreno percorso. Su terreni di collina e montagna naturalmente il Foraging delle unità verrà a scemare aumentando il Logorio. Esiste anche la possibilità che la gente nei villaggi nasconda le scorte di grano mettendo in difficoltà le truppe di occupazione.

Il valore di approvvigionamento di una armata sarà dato tenendo conto del terreno presente nei sei esagoni adiacenti secondo una tabellina di stampo... agricolo.

Anche in NAPOLEON AT BAY si determina il quoziente di Logorio di un esercito con la possibilità di sapere in anteprima quante truppe si perderanno per strada, però qui manca la sezione del foraggio (cavalli molto inappetenti) e le perdite vanno distribuite in punti forza e non in frazioni.

Simile è anche il procedimento in STRUGGLE OF NATIONS, dove però fanteria e cavalleria controllano separatamente il loro logorio da marcia.

I mini-games della serie non hanno la sezione del logorio, rendendo le cose molto più fluide anche se meno problematiche ed interessanti. In definitiva il sistema di Logorio da marcia più semplice appare quello descritto all'inizio del capitolo e che appartiene a 1809.

In esso non è possibile prevedere con certezza il logorio a cui andrà incontro la forza, ma approssimativamente si può dire che grosse forze con pochi punti amministrativi dovranno "camminare" piano e tirare numeri bassi col dado. Bella è invece l'idea di simulare l'effetto di marcia proibitiva con relativa punizione per quei comandanti che hanno il vizio di pretendere troppo dalle loro truppe.

LE CONDIZIONI DI VITTORIA DEL SISTEMA

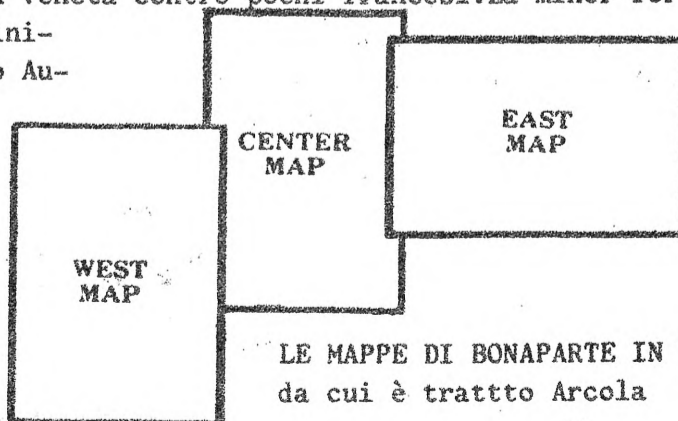
E' praticamente impossibile definire condizioni di vittoria standard per tutto il sistema in quanto queste variano di scenario in scenario (e di gioco in gioco). In generale si può dire che le condizioni di vittoria sono sempre improntate a rigidi studi storici e per questo molto stimolanti, dal momento che i giochi offrono spesso la possibilità di cambiare il corso della storia stessa. Nei libretti dei primi grossi giochi del sistema: NAPOLEON AT BAY / STRUGGLE OF NATIONS E BONAPARTE IN ITALY vi sono anche degli interessanti estratti da opere storiche di presentazione delle varie campagne (vedi l'opera, anzi le opere, di Lorraine Petre sulle campagne continentali).

Diamo allora un'occhiata dettagliata ai vari giochi del sistema di Zucker.

BATTLE FOR ITALY (ARCOLA per la OSG, ovvero la battaglia di Arcole)

Il mini game sulla campagna nel veneto è veramente un esempio di semplicità e per questo viene spesso scelto per i tornei. Il problema qui è tutto Austriaco. Due grossi eserciti Asburgici calano dalle Alpi nella pianura veneta contro pochi francesi. La minor forza francese viene bilanciata dalla scarsa iniziativa Austriaca. Il Maresciallo in capo Austriaco Alvinczy ha il dovere di uscire dal lato sud di mappa (pianura) con almeno una forza parziale oppure deve occupare Verona (!). I suoi generali Davidovic, Quosdanovic (slavi) e Provera (austriaco) sono in genere afflitti da scarsa mobilità.

I Francesi hanno il compito di sconfiggere separatamente le colonne austriache con rapidi movimenti (facile poichè manca il Logorio)



LE MAPPE DI BONAPARTE IN ITALY da cui è tratto Arcola

Pronostico: 2-X Vita dura per gli Austriaci (1 in schedina).

BATTLES OF THE 100'S DAYS (la mini campagna di Waterloo)

La storia è ormai arcinota. Il giocatore francese deve puntare dritto a Nord più veloce possibile per cercare di uscire di mappa verso Bruxelles. All'inizio un Maggiore Generale Prussiano sbarra la strada ma fa la fine del "topo". Possibilmente cercate di evitare lo scontro coi Prussiani e puntate dritti sul Principe d'Orange, il "gioco" infatti dura solo quattro turni. Il movimento deve essere rapido e tempestivo con molte marce forzate. Attenzione per gli Alleati: se schierate gli Inglesi e C. a Waterloo ed i prussiani a Wavre rischiate che il francese vi scappi sotto il naso.

Pronostico : 1, Wellington non dovrebbe aver problemi.

BONAPARTE IN ITALY

E' forse il gioco più diverso ed affascinante del sistema completo. Gli enormi problemi di movimento e di attrito ne fanno un caposaldo dello studio storico. Il Logorio più temibile riguarda gli approvvigionamenti in loco (FORAGING) ed ogni tanto diventa obbligatorio mettere a riposo gli eserciti con qualche tregua ed armistizio per accumulare punti amministrativi e rimpiazzi. La campagna è estenuante ma bellissima durando più di cento lunghi turni. Vi sono molti scenari ed i più belli sono forse quelli combattuti nel veneto.

Regole particolari: molte

Assedi - con il famoso assedio di Mantova; Inattivazione degli eserciti - possibilità di recupero dell'efficienza ; rivolte - UPRISING : famosa quella di Genova col sasso di Balilla; manovre politiche : nel primo scenario si deve forzare all'armistizio il Piemonte; In generale il giocatore francese non dispone di punti amministrativi durante il gioco se non occupa le capitali Milano, Genova, Torino ecc. (notare che alcune capitali sono fuori mappa su una apposita traccia di movimento. Esse sono Bologna, Leghorn o Livorno, e la mitica Vatican City). Gli Austriaci ricevono i punti amministrativi all'inizio del turno ammesso che il loro Centro Operativo sia attivo e che l'esercito non sia in cattive condizioni. In genere i francesi possiedono poche truppe, ma il bonus dei loro leaders nè fa dei temibili combattenti. Gli Austriaci sono potenti ma lenti e devono fare i conti col morale della corte di Vienna che, se cala, causerà non pochi grattacapi (aumento Logorio). Per Bonaparte vale il detto "chi va piano va lontano". Infatti non deve perdere molti uomini per strada, pena la perdita della futura repubblica Cisalpina. Sono possibili anche turni settimanali nei momenti di Armistizio abbreviando così il gioco.

Scenari:

1) CAIRO MONTENOTTE (7 turni) si deve forzare il Piemonte all'Armistizio premendo sulla linea di confine (TRUCE LINE) e non alla tregua puntando su Genova (Attenti alla rivolta) e su Torino per ottenere gli APS (punti amministrativi) che permettono ai francesi di muovere.

2) LODI (4 turni)

Gli Austriaci devono riuscire a ritirare almeno 20 punti forza nel veneto. Il francese qui è in piena offensiva.

3) BORGHETTO (5 turni) I francesi devono puntare su Mantova ed almeno assediarla. Difficoltà di movimento per l'aquila bicipite asburgica.

4) CASTIGLIONE (6 turni): qui è il giocatore austriaco a lottare per Mantova. Egli già in partenza possiede una buona riserva di APS, che permette discreti movimenti.

5) BASSANO (8 turni): le stesse regole di vittoria dello scenario precedente ma con la diversa opzione strategica dell'attacco portato attraverso il trentino e la val Sugana.

6) ARCOLA (Arcole)(12 turni) anche qui vale il controllo di Mantova ed è il giocatore Austriaco ad aver l'iniziativa.

7) RIVOLI VERONESE (11 turni)

Bisogna arrivare a Mantova ma il francese parte Inattivo e quindi deve mobilitare le truppe perdendo qualche turno.

Bonaparte in Italy

Napoleon at Bay

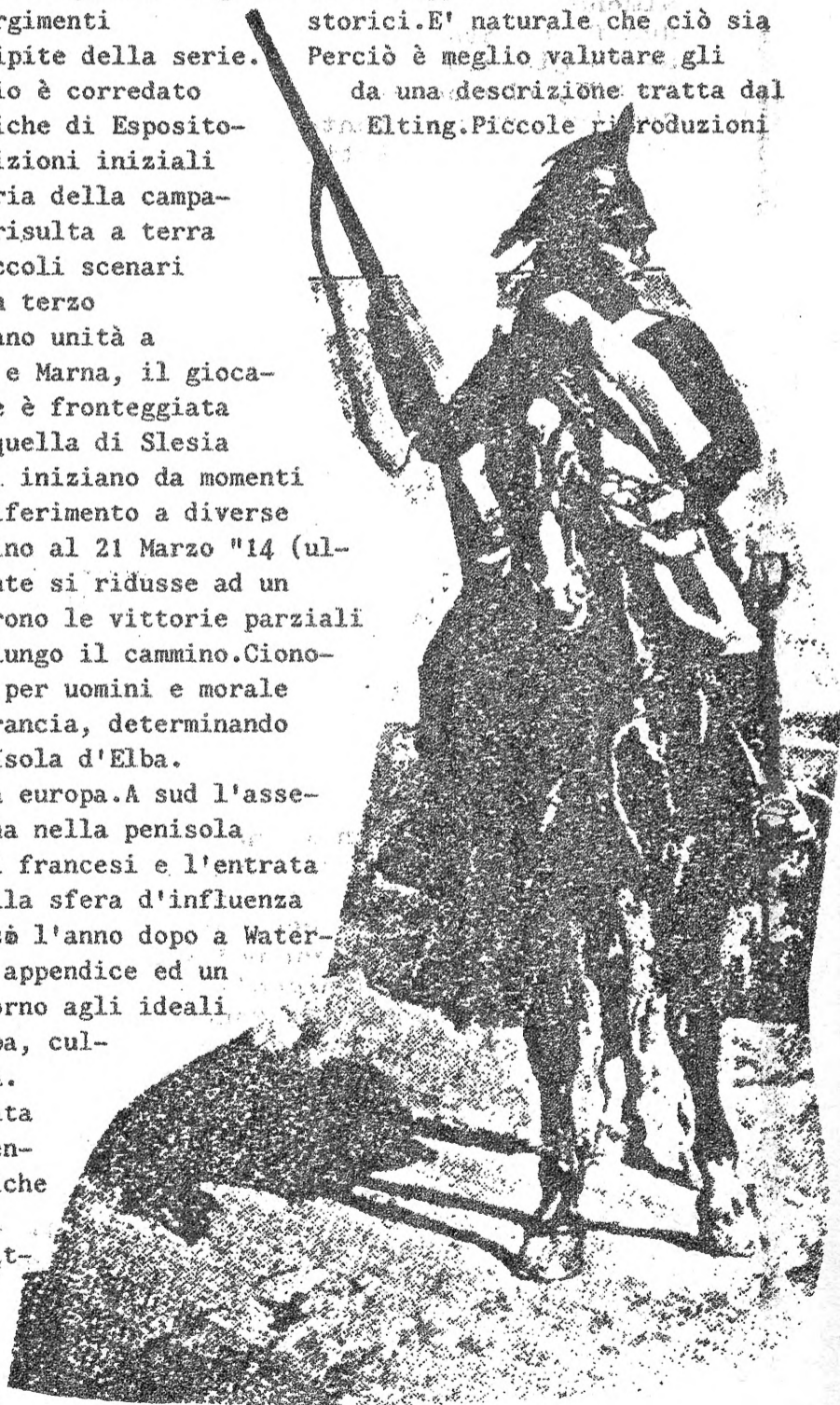
8) MARENGÒ : uno scenario tutto speciale che permette di simulare la battaglia di Marengo. (11 turni). Possiede numerose regole speciali tra cui la possibilità di scegliere le battaglie d'Arresto (Pitched) che troveremo negli altri giochi del sistema. La vittoria in Marengo viene assegnata in base al morale di Vienna. Se questo va a -4 vince Bonaparte se resta a 0 vince Melas

LA CAMPAGNA è l'insieme degli scenari e dura molto tempo. Le vittorie automatiche si basano sul morale di Vienna (a +4 vince l'Austria a -4 vince la Francia) e naturalmente è una complessa interazione di operazioni belliche, in complesso affascinante ed anche scorrevole quando si è imparato bene il sistema.

NAPOLEON AT BAY

NAB è forse la simulazione più convenzionale di tutto il sistema, nel senso che non possiede molte regole "personalizzate". La sequenza di gioco si sviluppa in modo classico, senza particolari accorgimenti storici. E' naturale che ciò sia così dal momento che NAB è il capostipite della serie. Perciò è meglio valutare gli scenari che fornisce. Ogni suo scenario è corredato da una descrizione tratta dal famoso Atlante delle Guerre Napoleoniche di Esposito e da Elting. Piccole riproduzioni di mappe separate dettagliano le posizioni iniziali degli scenari. Le condizioni di vittoria della campagna se il Morale francese alla fine risulta a terra (valori negativi). In aggiunta nei piccoli scenari se le perdite francesi superano di un terzo quelle alleate o se gli alleati portano unità a distanza di comando tra i fiumi Senna e Marna, il giocatore francese perde. L'armata francese è fronteggiata dalle due agguerrite armate alleate quella di Slesia e quella di Boemia. Tutti gli scenari iniziano da momenti successivi nella campagna, a facendo riferimento a diverse date a partire dal 28 Gennaio 1814 sino al 21 Marzo '14 (ultimo scenario). La campagna storicamente si ridusse ad un ripiegamento francese, ma numerose furono le vittorie parziali che il "vecchio" Napoleone si prese lungo il cammino. Ciononostante le armate nemiche superiori per uomini e morale arrivarono a combattere in terra di Francia, determinando il primo esilio dell'Imperatore all'Isola d'Elba. Il 1814 fu anno cruciale per l'intera Europa. A sud l'assedio di Bayonne pose fine alla Campagna nella penisola Iberica con la completa sconfitta dei francesi e l'entrata definitiva di Spagna e Portogallo nella sfera d'influenza britannica. Quello che sarebbe successo l'anno dopo a Waterloo rappresentò dunque solo un'amara appendice ed un ritardo inutile nel processo di ritorno agli ideali controrivoluzionari dell'intera Europa, culminati nel famoso Congresso di Vienna.

NAB è un gioco bello ma triste. L'armata francese cacciata verso Parigi non rende l'Esprit delle battaglie napoleoniche ma ne celebra forse l'addio. Forse è per questo che nel gioco anche una vittoria francese lascia un pò di amaro in bocca, pensando al tradimento di Fontainebleau.



HELL'S HIGHWAY (recensione a cura di Nando Ferrari)

Quando la VICTORY GAMES fece la sua comparsa sul mercato, nell'estate dell'83, gli "addetti ai lavori" intuirono subito che la SPI, la famosa ditta americana che un anno prima era stata costretta improvvisamente a chiudere i battenti, stava rinascendo sotto nuove sembianze. Lo staff dei progettisti, infatti, era composto in gran parte dai migliori "cervelli" che avevano lavorato per la SPI. Come se non bastasse, si sapeva che il finanziamento era garantito dal "colosso" di nome AVALON HILL. I primi tre giochi (GULF STRIKE, CIVIL WAR e HELL'S HIGHWAY) non delusero le aspettative e si rivelarono subito dei best-sellers. Grazie alla mia attività di importatore ebbi la fortuna di essere forse il primo, in Italia, a poter vedere (e giocare!) uno di questi tre giochi. La mia scelta iniziale cadde su CIVIL WAR, che trovai sublime. Ricordo che inizialmente scartai HELL'S HIGHWAY (d'ora in poi HH) per almeno due motivi: 1) mi sembrava che l'operazione Market Garden fosse stata fin troppo sfruttata nel nostro settore; 2) avevo già giocato il celebre HIGHWAY TO THE REICH (HTTR) della SPI, che consideravo, senza dubbio, appagante. Fu il successivo innamoramento per AMBUSH a convincermi che valeva la pena di provare tutti i giochi VICTORY, almeno per "dovere d'ufficio". Con questo intendo dire che non provai per HH il classico "amore a prima vista", ma vi fu, anzi, una mia iniziale diffidenza.

ANALISI DELLE COMPONENTI DEL GIOCO.

La veste grafica è, indubbiamente, di tutto rispetto. La mappa è coloratissima, precisa, molto dettagliata e assai funzionale; in poche parole riesce addirittura a non far rimpiangere quella di HTTR (che resta comunque insuperabile). Il libretto delle istruzioni è nettamente al di sopra della media: la VICTORY riesce a stampare i manuali in modo eccellente, con caratteri chiari e leggibili, molti esempi e una grande professionalità. Si riscontra, tuttavia, un difetto. In base ad una scelta assai discutibile, ogni pagina è stata divisa in due colonne: su quella di sinistra si trovano le regole vere e proprie, mentre su quella di destra si trovano varie eccezioni e alcuni promemoria. Il tutto non è costruito in modo organico e pertanto il lettore è costretto a zigzagare fastidiosamente con gli occhi. Rintracciare una regola che non si ricorda risulta assai problematico. In compenso le istruzioni sono chiare, precise e non si prestano ad ambiguità.

Continuiamo con le note positive. La scatola comprende un contenitore con coperchio e due comode schede (uguali) sulle quali sono raccolte quasi tutte le tabelle. Le note negative vengono, invece, dai segnalini, che risultano pre-tagliati in modo un po' approssimativo e dotati di simboli eccessivamente piccoli e, quindi, difficilmente leggibili. I colori, invece, sono buoni e consentono di distinguere le varie formazioni di appartenenza. Cosicché abbiamo: in marroncino le unità del XXX° Corpo inglese, in verde chiaro e verde scuro le due divisioni di parà americane (101esima e 82esima), in giallo la brigata polacca, in rosso (ovviamente) i famosi "diavoli rossi", in azzurro la Prima Armata Paracadutisti tedesca, in grigio la 15esima Armata tedesca, mentre le unità del II° Panzer Korp delle SS sono rappresentate con un insolito color verdino (avremmo preferito il "classico" nero con simboli bianchi: una certa somiglianza con i co-

lori reali delle divise, quando sia possibile, non guasta mai per dare un tocco di dettaglio in più). Tirando le somme possiamo dire che III si presenta con una veste grafica sicuramente al passo con i tempi, se non addirittura al di sopra (in particolare la mappa).

ANALISI DEL SISTEMA DI GIOCO.

E' sorprendente constatare come il disegnatore, J. BUTTERFIELD, sia riuscito ad ideare un sistema di gioco elegante, innovativo, sofisticato e al tempo stesso estremamente giocabile, partendo praticamente da zero. C'è qualcosa di veramente "fresco" nel suo disegno, poche regole sentono di déjà vu e ci si chiede, dopo un paio di partite ad III, se questo stesso sistema di gioco non potrebbe essere applicato, con risultati altrettanto positivi, ad altre operazioni della II guerra mondiale a livello di battaglione.

La prima sorpresa viene dalle regole sul movimento. Ogni unità può essere schierata o in marcia (all'inizio del suo turno il giocatore decide per tutte le sue unità); le unità motorizzate in marcia hanno movimento illimitato! Praticamente si arrestano solo quando incontrano resistenza, o un corso d'acqua che non possono attraversare (e ce ne sono tanti!). Ogni volta che un'unità alleata arriva per la prima volta adiacente ad un ponte, il giocatore tedesco può tentare di far saltare il ponte (anche se non ha unità nelle vicinanze). Gli unici ponti che non possono saltare sono quelli di NEDERASSELT, NIJMEGEN e ARNHEM, che costituiranno, ovviamente, il principale obiettivo dell'alleato. Il gioco consente di simulare perfettamente i problemi del terreno. Le unità corazzate sono molto efficaci all'aperto, ma dove il terreno si fa più accidentato devono percorrere le strade, creando dei paurosi imbottigliamenti. L'avanzamento del XXX° Corpo, in particolare, porta l'alleato alla nevrosi: sembra di essere sulla Bologna-Rimini a Ferragosto! Oltretutto il "corridoio" che collega Eindhoven ad Arnhem è largo in media 20 esagoni e quindi l'alleato non potrà mai sfruttare pienamente il suo enorme potenziale. Il tedesco è invece favorito dalle numerose "aree di accesso", che si trovano sui bordi della mappa e gli consentono di ridisporre continuamente le proprie forze, facendole entrare ed uscire, entro certi limiti, come ritiene opportuno. Tutti i rinforzi tedeschi arrivano proprio da queste aree e costituiscono una minaccia costante per l'alleato, che avanzando in profondità non dovrà dimenticare di lasciare dei piccoli presidi (i ricognitori sono l'ideale) negli incroci più "pericolosi".

Il sistema di combattimento, che è basato su una tabella estremamente semplice, appare raffinato e tiene conto di numerosi fattori. Il fuoco, tranne qualche eccezione, viene effettuato sulle singole unità. Sulla mappa si trovano due grandi tabelle (uguali) sulle quali sono riportate tutte le modifiche applicabili al tiro di dado per le varie unità (ce ne sono 20 tipi, divise in 12 gruppi), tenendo conto del terreno che occupano, del tipo di fuoco (diretto/indiretto) e del fatto che l'unità bersaglio sia schierata o in marcia. La tabella, per quanto graficamente impeccabile, risulta difficile da consultare a causa dell'enorme quantità di dati e non è facile abituarcisi. Si diceva del fuoco diretto/indiretto. Le artiglierie devono usare il fuoco indiretto, le unità dotate di armi pesanti (quasi tutti i battaglioni aviotrasportati lo sono) possono scegliere, mentre tutte le altre unità possono effettuare solo il fuoco diretto. La differenza si risolve in due punti chiave: il fuoco indiretto

è meno efficace e non consente di avanzare dopo il combattimento; il fuoco diretto fa danni maggiori, ma espone le unità attaccanti al fuoco difensivo del nemico, che molto spesso ottiene l'effetto di disorganizzare le unità avversarie, rendendo loro impossibile l'attacco. L'unità disorganizzata, infatti, resta praticamente "immobilizzata" (non può fare nulla!) fino al termine del turno dell'avversario. L'alleato non dovrà essere troppo "prudente": le posizioni importanti si devono attaccare con il fuoco diretto. In questo gioco anche utilizzando la colonna migliore non si ha la certezza di ottenere un buon risultato. Con un battaglione di Panzer particolarmente "duro" mi è capitato di tenere Eindhoven fino al decimo turno, anche perchè l'alleato ha sprecato i primi attacchi utilizzando il fuoco indiretto.

Le regole sul lancio dei paracadutisti sono estremamente semplici e non tengono conto, in pratica, della possibilità che l'unità atterri in un esagono diverso da quello previsto. Questo toglie un po' di suspense, ma considerata la situazione non incide molto sul realismo. I "lanci" più imprevedibili ed emozionanti restano quelli di ATLANTIC WALL! Sono invece assai apprezzabili le regole sul rifornimento, che si contraddistinguono per la notevole semplicità. Ogni mattina le formazioni tedesche ricevono una "dose" fissa, le formazioni aviotrasportate una "dose" variabile (che dipende dal tempo e dalla presenza di unità tedesche nelle vicinanze), mentre il XXX° Corpo, decisamente "capitalista", ha rifornimenti illimitati. Ogni volta che un giocatore combatte ed ottiene un "6" (che è il risultato migliore) consuma automaticamente dei punti di rifornimento. Ottimo concetto: chi è troppo "fortunello" nel tiro del dado si ritrova ben presto a corto di supply.

CONCLUSIONI.

Resterebbero altre caratteristiche da analizzare, che per motivi di spazio ci limitiamo ad elencare: trinceramenti, perdite "catastrofiche" delle varie divisioni (che portano alla perdita dell'HQ), HQ e loro funzioni (ci sono delle ottime regole sull'uso dei genieri), attacchi aerei (molto pericolosi quelli dell'alleato), ecc. I punti di vittoria si guadagnano eliminando unità avversarie e, per l'alleato, attraversando i ponti di Nijmegen ed Arnhem con unità del XXX° Corpo. Difficile ottenere la vittoria strategica se l'avversario non commette gravi errori. L'alleato ha, forse, il compito più difficile e dovrà giocare aggressivamente, soprattutto nei primi turni, facendo avanzare le unità in marcia, nel tentativo di conquistare il più rapidamente possibile i punti chiave. Il tedesco dovrà contrattaccare furiosamente, in particolare con la nona e decima Panzer SS nei settori di Arnhem e Nijmegen.

HH è quindi un gioco sicuramente consigliabile, che conferma la grande professionalità della Victory Games. Il gioco campagna può essere portato a termine in 5 serate e risulta molto giocabile anche in solitario. La situazione simulata è particolarmente fluida e consente, ad entrambi i giocatori, di impegnarsi sia in attacco che in difesa. HH costa £ 65.000 (non sono poche, ma data la situazione attuale non c'è da stupirsi) ed è distribuito dalla Selegiochi, che ora lo fornirà con istruzioni in italiano.

NANDO FERRARI

RISULTATI DEL QUESTIONARIO PUBBLICATO SUL N° 1:

abbiamo ricevuto in totale 32 risposte su circa 200 copie vendute (un po' pochine, non siate pigri...i questionari servono !!). Vi riportiamo la media ottenuta, ricordandovi che il numero a sinistra della barretta indica il vostro interesse per l'argomento trattato, mentre il numero a destra indica la nostra capacità di affrontarlo.

CAP. 1)	ANALISI STATISTICA QUESTIONARIO	7,97/8,09
CAP. 2)	NOI E VOI	6,94/6,97
CAP. 3)	I NOSTRI PREFERITI	8,27/7,09
CAP. 4)	LE NOVITA'	8,38/7,53
CAP. 5)	LE NOSTRE PROPOSTE	8,34/7,66
CAP. 6)	PERGIOCO	6,32/7,19
CAP. 7)	AMENITA'	6,35/6,81

Da questi dati emerge un notevole interesse per l'informazione. Le panoramiche sui giochi, le anticipazioni sulle novità di mercato, le proposte di novità e le analisi riscuotono interesse, tutto il resto è marginale. Il nostro punteggio peggiore, in proporzione al livello di interesse, viene dal cap. 3. Evidentemente ci siamo un po'...esposti alla vostra contestazione indicando i nostri giochi preferiti. D'altronde era facile prevedere che non avremmo trovato tutti d'accordo.

Ora vi invitiamo a esprimere un giudizio anche su questo numero di BLITZKRIEG, dando come sempre due voti: il primo per indicare il livello di interesse dell'articolo, il secondo per valutare l'abilità del recensore nell'affrontare l'argomento. I voti vanno dall'1 al 9; votate solo gli articoli che avete letto e indicate con "0" gli altri.

BLITZKRIEG N° 2 - QUESTIONARIO

COGNOME E NOME
INDIRIZZO
CITTA' TEL.....

<u>Articoli</u>	<u>Voti</u>
BATTLES FOR THE ARDENNES/.....
TRAVELLER/.....
1809 & C./.....
HELL'S HIGHWAY/.....
BLITZKRIEG N° 2 (in generale)/.....

Indicate con un voto da 1 a 9 quello che vi interessa trovare su BLITZKRIEG.

RECENSIONI
RECENSIONI BREVI
PANORAMICHE PER PERIODI STORICI
PANORAMICHE PER SISTEMI DI GIOCO
REGOLE AGGIUNTIVE, ERRATA e VARIANTI
NUOVI SCENARI
PARTITE COMMENTATE
MERCATINO DELL'USATO
AVVERSARI CERCANSI

VOLETE COLLABORARE CON NOI (se si indicano i giochi sui quali potreste inviarci del materiale): ...
.....
.....