



N° 3

Bollettino ciclostilato a cura de "I GIOCHI DEI GRANDI"
I Giochi dei Grandi - Via Dietro Listone 13 - 37121 VERONA
Tel. 045/25319

N° 3 - Settembre 1.984

£ 3.000

SOMMARIO:

- Pag. 2 - RACE TO THE MEUSE di Enrico Acerbi (Vicenza)
Pag. 5 - NEXT WAR: BATTLE REPORT a cura del Valgame di Valdagnò (VI)
Pag. 7 - BORODINO, WAGRAM, VITORIA: TRE BATTAGLIE A CONFRONTO di Franco Potente (Genova)
Pag. 13 - BATTLE OVER BRITAIN di Enrico Acerbi (Vicenza)
Pag. 16 - ATLANTIC WALL di Sandro Massignani (Vicenza)
Pag. 19 - 1809 & C.: PANORAMA SUL SISTEMA DI GIOCO IDEATO DA KEVIN ZUKER (parte 2) di Enrico Acerbi (Vicenza)
Pag. 25 - COSSACKS ARE COMING di Enrico Acerbi (Vicenza)
Pag. 28 - WAVRE: TEORIA DI GIOCO di Antonio Jacono (Siracusa)
-

N° 3 - SETTEMBRE 1984

Siamo riusciti a pubblicare con puntualità anche il terzo numero del nostro bollettino. Questo nonostante una serie spaventosa di impegni, dovuti soprattutto all'organizzazione della VER-CON 84 e alla preparazione del nostro nuovo catalogo. Questo numero, rispetto al precedente, presenta una quantità maggiore di articoli. La parte del leone la fanno gli amici del Valgame di Valdagnò (VI), che ci hanno procurato gran parte del materiale. Abbiamo ricevuto, comunque, diversi altri articoli, che verranno pubblicati sui prossimi numeri. Alcuni articoli molto interessanti sono stati momentaneamente scartati, a causa delle difficoltà che avremmo incontrato nel riprodurre il dattiloscritto che ci è stato inviato.

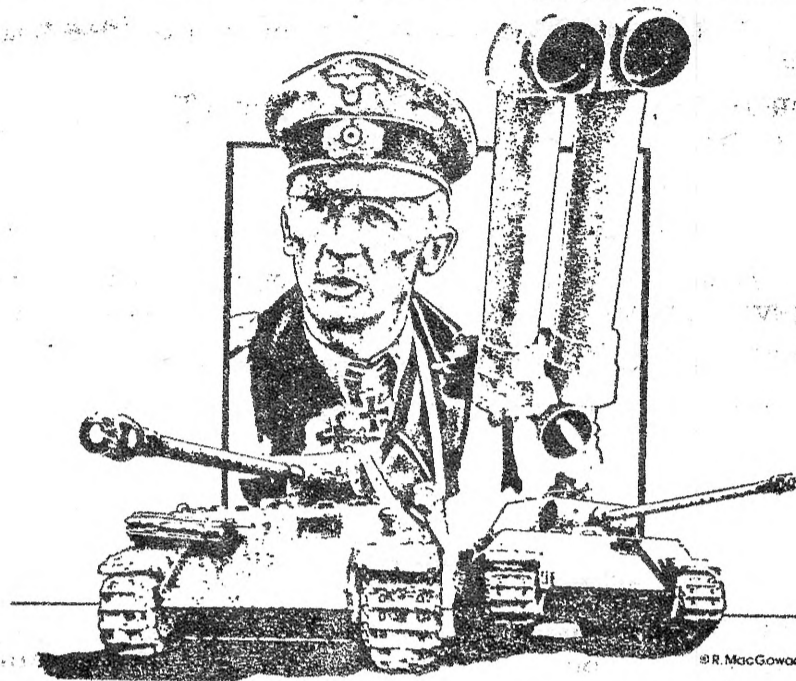
Vi ricordiamo che siamo sempre in cerca di collaborazioni. In particolare sembra che i patiti del genere fantasy/fantascienza siano i meno interessati a questa nostra iniziativa. Il bollettino è aperto a tutti e non ha preclusioni sui periodi storici da trattare: inviateci, quindi, recensioni e materiale sui vari STAR FLEET BATTLES, CALL OF CTHULHU, CAR WARS, 007, ecc.!!

Vi invitiamo caldamente ad inviarci il questionario contenuto nell'ultima pagina: per noi è fondamentale avere delle indicazioni su quello che volete da BLITZKRIEG. La preparazione di articoli richiede indubbiamente una certa esperienza e un po' di tempo libero; la compilazione del questionario, invece, richiede solo pochi minuti!

Questo numero contiene un'altra "scorpacciata" di giochi napoleonici. Molto interessante, anche sotto il profilo "tecnico", l'articolo di Franco Potente. L'errata di Bonaparte in Italy e l'articolo su Wavre (Last Battles) interesseranno sicuramente i possessori di questi giochi. Sul prossimo numero daremo spazio al fantasy, senza tralasciare il resto. La pubblicazione del N° 4 è prevista per i primi di gennaio.

SUL PROSSIMO NUMERO: recensioni su SOUTH MOUNTAIN, MONSTER MANUAL II, MIDDLE EARTH ROLE-PLAYING, PEARL HARBOR; battle report su ATLANTIC WALL; "La dannata strada per Bruxelles" (Last Battles); ecc.

Race to the **MEUSE**



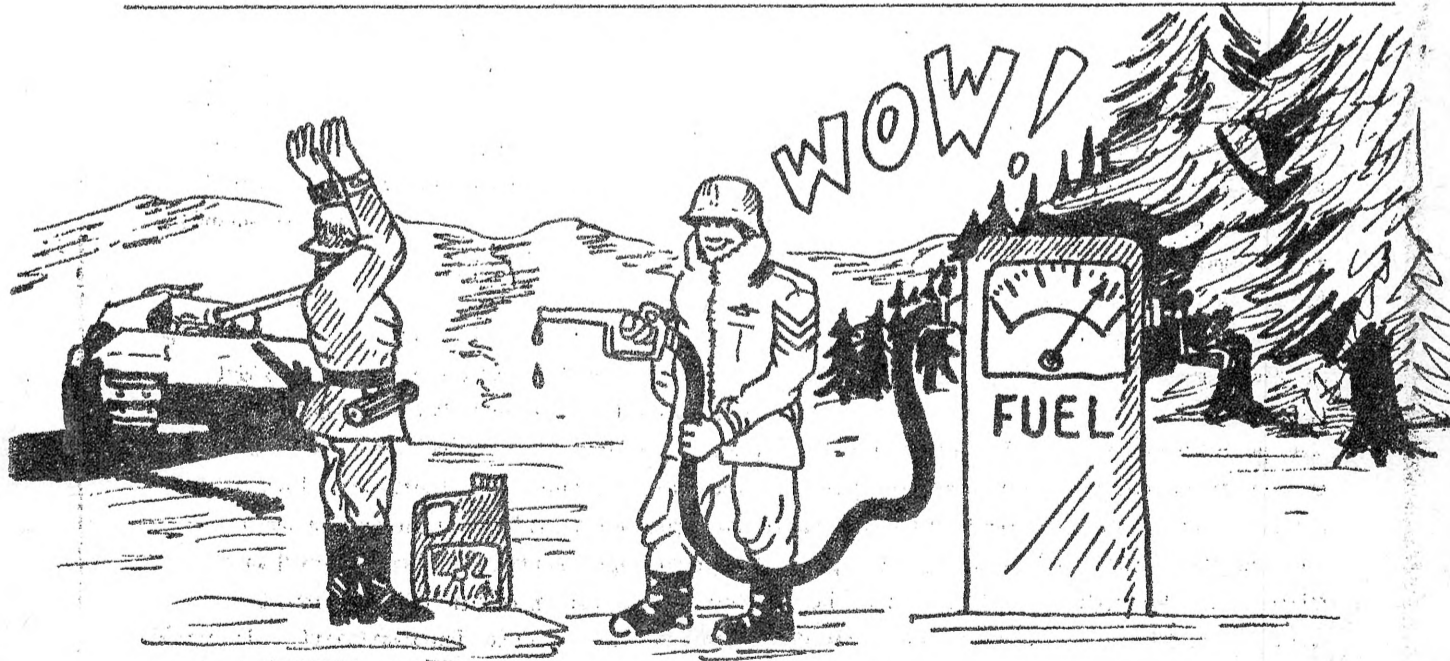
UNA CORSA COL FIATONE

L'ultimo numero della rivista "The Wargamer" della WWW ci ha riservato, per il Natale, una piccola perla; "Race to the Meuse", ovvero la corsa per la Mosa. L'ambientazione non rappresenta nulla di nuovo, dal momento che si tratta dell'offensiva tedesca nelle Ardenne, più nota come battaglia del Bulge. La simulazione però non comprende tutta la campagna, bensì solamente le vicende della punta di penetrazione avanzata nella sua rotta verso Ciney, Celles e Dinant e di qui oltre la Mosa. Elegante, anche se dal design scontato, l'art cover firmata dal famoso Rodger Mac Gowan. Essa porta l'immagine di un alto ufficiale della Wehrmacht (Von Manteuffel) con un periscopio da trincea che sovrasta due minacciosi carri, recando in sunto il messaggio del gioco: corazzati contro fanteria+scarsità di carburante.

LA MAPPA: ormai abbiamo fatto "l'occhio" a queste mappe moderne. Nulla a che vedere con la qualità SPI, ma, si sa, la SPI è fallita e per questo ogni paragone diventa difficile. Il colore base è un beige su cui campeggiano strade rosse, verdi boscaglie, un'inflazione di paesi e villaggi ed un terreno ondulato che sembra uscito di mano ad uno svegliato disegnatore. Il grosso difetto della mappa sta nella difficoltà con cui si visualizzano i counters, molti dei quali sono perfettamente mimetizzati coi toni pastello della mappa. Il terreno rappresentato è un corridoio piuttosto angusto, che, in ogni caso, sia dal punto di vista della storicità che per la giocabilità, si rivela "Ad hoc". Triangolini colorati delimitano alcune set-up areas.

I COUNTERS: sono pochi e quindi facili da amministrare. Rappresentano unità meccanizzate e corazzate tedesche ed unità per lo più di fanteria alleata (quasi tutte americane, poiché gli inglesi sono i classici quattro gatti). Le unità sono a livello "quasi"-reggimentale (per i tedeschi Kampfgruppe) scomponibili in "breakdown" come battaglioni, forniti a parte assieme a pochi anonimi markers (a proposito, mancano markers recanti il numero 5, cui si provvede da soli). Le Panzerdivisionen tedesche sono di colore grigio con una banda colorata diversamente, che ne permette l'immediata identificazione. Banda bianca per la 2 PZ e la 9 PZ, rosso per la LEHR (Divisione corazzata di addestramento), rosa per le altre (un tocco di femminilità di Margaret Bond). Gli alleati assumono diverse tonalità di verde. I campioni di mimetismo sono dunque gli americani in genere ed i tedeschi barrati di bianco. Comunque la qualità generale dei counters è veramente ottima e degna della tradizione WW.

IL SISTEMA: dimenticate per un pò di aver giocato altri tipi di wargames ed evitate di pensare a "Wacht". Il sistema qui usato è realmente diverso dagli altri Bulge. Non esiste più il movimento e di seguito il combattimento. Esiste una fase Operativa molto dinamica che segue una fase, diremo, logistica. Le unità non hanno alcun punto movimento, ma solo valori offensivi e difensivi. Tuttavia esse possiedono un pool di Punti Operativi (Task Points) definiti dal turno di gioco che possono essere adoperati in



maniera molto diversa durante la sequenza di gioco. Ogni movimento ha i suoi costi a seconda del tipo di unità e del terreno. Non solo, per i tedeschi diventa importante anche la "benzina". All'inizio del turno il giocatore tedesco deve stabilire a caso quanti "bidoni" di carburante può usare ed a quali unità destinarli. Le unità senza "FUEL" avranno dei costi molto elevati sia nel movimento che nell'attacco. Dopo i primi quattro turni diventa angosciata la ricerca del carburante e sulle avanguardie tedesche peserà la minaccia dell'Isolamento.

~~Anche combattere costa punti operativi sia in attacco che in difesa, e perciò i giocatori dovranno amministrare oculatamente i punti per poter muovere ed attaccare. Con tale sistema è possibile nello stesso turno attaccare più volte, oppure attaccare il nemico e poi avanzare velocemente nel più classico degli Overrun. I Punti Operativi o Task Points ovviamente calano nei turni di notte. Chi subisce l'attacco deve consumare Task Points in difesa, riducendo la propria operatività nella successiva sua fase. Se è vero che muovere e combattere porta via molto tempo, il concetto base del sistema è veramente adatto alla simulazione. Infatti per i tedeschi era una questione di "tempo e velocità". La novità del metodo non è assoluta (vedi Campaign for North Afrika) però la vera pacchia è quella di poterlo giocare realmente.~~

Tutta questa apparente complessità di costi è riassunta nelle tabelle e per questo facile da applicare.

PICCOLE STRATEGIE:

il Tedesco dovrebbe eseguire il massimo sforzo nei primi quattro turni, assicurandosi obiettivi geografici importanti ai fini della vittoria. Deve approfittare della superiorità in mappa e della possibilità di usare il carburante, prima dell'arrivo della siccità dei motori e di una miglior presenza americana in gioco. La difficoltà sta nell'andare avanti velocemente, mantenendo aperta alle spalle una buona linea di rifornimento. Obbligatorio tenere a bada le divisioni americane di stanza tra Hutton e Marchè e travolgere QUALCHE postazione avanzata yankee (Outposts) per aprire il cammino verso Dinant. Insomma bisogna creare un corridoio stretto ma sicuro.

L'Alleato si diverte meno nei primi turni, ma ha già un buon set-up assicurato e, a meno che non sia attaccato, si limita a tenere le posizioni. Dovrà cercare di bloccare più strade possibili e di tagliare i rifornimenti tedeschi. Ricordate che la posizione di Isolamento è pressochè intenibile. In ogni caso non dovrà mai aver paura delle torme di Panzer lanciate alla carica, garantito da una buona CRT. L'Isolamento dei tedeschi dovrà essere il più veloce possibile per evitare che il "Breakdown" germanico riempi la mappa di piccole unità grigie a presidio degli obiettivi più importanti. Dovrà inoltre "cercare" di impedire un aggiramento tedesco a Sud, che potrebbe portare ai tedeschi il possesso di metà mappa.



BATTLE REPORT: La prossima guerra in Europa, così come l'hanno combattuta Marco Pajaro (Patto di Varsavia), Alberto Magni (Nato sud) e Paolo "Lilla" Zanon (Nato nord).

La data è: primi di maggio del 1985, lo scenario è TENSION. Ogni turno equivale a 2 giorni di tempo reale. La scala del gioco è di 14 km per esagono.

La guerra è cominciata al turno 3 DOPO UN NOTEVOLE accumulo di truppe di ambo le parti alla frontiera tra i due blocchi. Una divisione corazzata britannica (10-c-15) viene portata di rinforzo alla guarnigione di Berlino (volpata di Lilla), mentre le unità danesi sono scese in rinforzo sul Canale Elba-Lubecca (una divisione 8-c-16 + 5 comandi), già presidiato dalla 6a divisione tedesco-occidentale di PzGren (12-c-23). Più a sud sino ad Hannover tenevano il fronte deboli forze di copertura, in attesa di consistenti rinforzi (come le mai giunte divisioni francesi). Non dava preoccupazioni il presidiatissimo fronte ad est di Frankfurt am Mein, fino a Nürnberg. A sud della quale, però, non vi era un "tubo". Non occorre soffermarci ad elencare le forze del Patto di Varsavia, che ammontano ad una sessantina di divisioni. Il grosso dello schieramento è comunque concentrato a nord di Magdeburg, fino al Baltico e a sud di Hof (località nota per il suo Gap), fino al confine Austro/Cecoslovacco.

La guerra è iniziata con lanci di paracadutisti russi in Danimarca, Olanda e Italia: le prime due nazioni si arrendono immediatamente, mentre gli eroici italiani contrattaccano (nonostante la parziale presa di Milano) e travolgono (!!!!!) la resistenza sovietica. E' invece il fronte nord ad essere travolto sin dall'inizio, grazie alla defezione danese; Hamburg è presa dai russi, una divisione polacca arriva adiacente a Bremen mentre il fronte nord subisce accerchiamenti incredibili. Nonostante i ripetuti attacchi il fronte teneva al centro e neppure Fulda (Gap?) veniva presa (grazie alla presenza della 3a divisione corazzata US 15-c-24). Nürnberg e München vengono invece travolte rapidamente.

Il turno Nato è totalmente negativo per quanto concerne i contrattacchi, soprattutto nella zona di Hannover e Lubecca (dove rimane annientata la 6a PzGren).

Il turno 4 è la debacle della Nato: il fronte svanisce a nord da Kassel in su, consentendo ai carri polacchi di arrivare a 42 km da Arnhem, mentre la 5a divisione carri armati della Guardia arriva a 70 km dalla Ruhrgebiet. I paracadutisti sovietici della 76a divisione accerchiano Liegi. Nel settore di Fulda i tedeschi orientali riescono ad intrufolarsi nello schieramento Nato entrando in Frankfurt a.M., distruggendo gli F4 ed i Cobra dell'aeroporto di Rhein-Main (con enorme disperazione Magni/Lilla). Più a sud il fronte si stabilizza invece a 14 km ad est di Ulm.

Il giocatore Nato (sempre più disperato) lancia i suoi paracadutisti (il battaglione SETAF 2D2 e brigata Folgore 2D2) ben 70 km dietro le proprie linee ad ovest di Hannover. Il fronte svanisce letteralmente a nord, nonostante la presenza di 16 reggimenti di riserva W.G. L'intervento di tre divisioni meccanizzate francesi favorisce la stabilizzazione del fronte a sud.

Inizia a questo punto una rivolta in Cecoslovacchia, rivolta che viene però prontamente domata dalle divisioni russe. La guarnigione di Berlino Ovest, che era stata rinforzata già in tempo di pace con una divisione corazzata britannica e che consta di 1 brigata US, 1 inglese ed una francese, viene completamente eliminata, per quanto causi la perdita di ben tre divisioni meccanizzate sovietiche (13B15).

La Nato ha registrato anche la perdita di numerosissime unità aeree distrutte al suolo dai carri russi che avanzavano a tutta birra.



In totale la Nato aveva perso:

195 F104 - 45 Alpha Jet - 90 F4 - 105 Jaguar - 60 Harrier - 30 EEL - 60 F5 - 15 Mirage - 135 Cobra - 15 F35 - 15 F100 - 30 Buccaneer - 90 Alouette - 105 BO105 - 15 G91 e 150 SA330. Un macello. Il Patto di Varsavia aveva per contro perduto 240 Mig21 e 240 MIG23. Queste sproporzioni di perdite si osservano anche in buona misura nelle truppe terrestri.

Osservazioni: in quattro turni (che sono durati una intera giornata di gioco), dei quali due soli di ostilità, il Patto di Varsavia ha messo a malpartito la Nato, riuscendo ad arrivare al bordo ovest della mappa. E' stata omessa, per accelerare il gioco, la guerra sul mare. Attendiamo ora con una certa ansia di sapere come andrà a finire qualora si faccia un altro gioco sulla medesima situazione, anche per sapere se la Nato perde così spesso. In verità sappiamo che in altri giochi limitati a scenari ed in una prova di quattro turni della campagna, le maggiori difficoltà del Patto di Varsavia sono state causate dalla perdita della superiorità aerea al terzo turno, il che rende poi difficile la prosecuzione del conflitto in fase offensiva. Sono interessanti le eventualità dovute agli eventi politici, sia per quanto concerne le rese sul campo di alcune nazioni Nato (vi farà piacere sapere che nei giochi sin'ora fatti l'Italia non si è mai arresa), sia per problematiche che possono sorgere all'interno del variopinto Patto (vedi la rivolta interna cecoslovacca).

Ora attendiamo di vedere con ansia il World War Three della Gdw per poter fare una comparazione. Anche se su scala diversa, i giochi Gdw (saranno più di uno) comprenderanno il teatro Mediterraneo, che spesso viene ignorato nei giochi moderni ed i Balcani. Allo stato attuale il primo gioco della serie è stato rimandato sine die, probabilmente per fare uscire in anteprima: ...FIRE IN THE EAST.....

PER I NEOFITI.

Chi non ha ancora avuto la sorte di vedere NEXT WAR deve sapere che il gioco è ancora disponibile in poche copie, ma che probabilmente verrà ristampato dalla TSR, dato l'alto interesse che ancora suscita nei circoli militari USA. Altri giochi che trattano di un ipotetico terzo conflitto mondiale sono:

NATO (Victory Games) rifacimento di un vecchio gioco SPI, molto semplice con poche pedine ed un limitato territorio di gioco (scala larga). Il titolo è stato tolto dal mercato dalla casa, nonostante il buon interesse suscitato e probabilmente verrà riveduto.

THIRD WW (GDW) è un progetto ambizioso in corso di stampa. Si tratta di una serie Europa moderna con vari ampliamenti, molte mappe e molte pedine. TWW è già in listino mentre le espansioni Southern Flank ed altre sono in corso di ultimazione grafica.

CENTRAL FRONT SERIES più o meno lo stesso progetto GDW fatto ed ...abortito dalla SPI. Restano solamente tre titoli "BAOR" "FIFTH CORP" "HOF GAP".

Le tre mappe vanno assieme a formare gran parte del fronte della Germania ovest. Piuttosto difficile da maneggiare, è comunque tradotto.

BORODINO, VITORIA, WAGRAM; tre battaglie a confronto

Il wargame napoleonico a livello di brigata è uno dei soggetti favoriti dai giocatori, almeno a partire dalla comparsa del fortunatissimo "Napoleon's last battles" della SPI. I primi giochi di questo filone si limitavano sostanzialmente agli aspetti operativi delle grandi battaglie napoleoniche, permettendo di ricostruire l'intero scontro con brevità e semplicità; oltre al gioco capostipite, possiamo ricordare i discendenti più o meno legittimi "Napoleon at Leipzig" (OSG, di prossima ripubblicazione da parte della AH, come annunciato su queste stesse colonne), "Eylau" (GDW), il più recente "Austerlitz" (WWW). Altri giochi hanno invece cercato di introdurre nel sistema di gioco a livello di brigata i dettagli tattici (diverse formazioni, efficacia ed uso differenziato delle tre armi, distinzione tra combattimento a fuoco e in mischia) che animavano il campo di battaglia napoleonico; di conseguenza, i giochi si sono fatti più lunghi e complessi, ma molto più ricchi di opzioni e più coinvolgenti per i giocatori, che si trovano a simulare contemporaneamente diversi livelli di comando, dal comandante in capo al colonnello posto alla testa del singolo reggimento.

Il presente articolo si propone di esaminare e confrontare alcuni punti focali dei sistemi di gioco di tre di queste simulazioni, intermedie tra l'operativo e il grande tattico, apparse negli ultimi anni: "The great redoubt" (battaglia di Borodino, della YAQUINTO), "Vittoria" (battaglia di Vitoria, della SSG), "Napoleon's last triumph" (battaglia di Wagram, della SIMULATIONS CANADA). Le tre battaglie sono racchiuse nel breve arco di 4 anni, dal 1809 al 1813, per cui le tattiche adottate storicamente possono considerarsi invariate e le scale scelte dai progettisti sono grosso modo omogenee: REDOUBT ha 400 yards per esagono, 30 minuti per mossa, 250 uomini e 3-8 cannoni per punto forza; VITTORIA ha 500 yards per esagono, un'ora per mossa, 400 fanti, 200 cavalieri, una batteria per punto forza; TRIUMPH ha 360 yards per esagono, un'ora per mossa, 500 fanti, 250 cavalieri, 2 cannoni per punto forza. L'analisi verterà su un aspetto particolarmente qualificante per dei sistemi di gioco tesi a ricreare un accurato modello delle tattiche napoleoniche: le regole sulle formazioni e l'orientamento delle unità, viste anche nella loro relazione con i sistemi di manovra e combattimento.

I. THE GREAT REDOUBT

REDOUBT permette quattro formazioni di fanteria, due di cavalleria e due di artiglieria. Oltre alle classiche formazioni di linea, colonna e quadrato, vi è una "all-round defense" che può essere adottata solo in esagoni di villaggio e permette una valida difesa contro attacchi a fuoco o in mischia da tutte le direzioni, ma è totalmente immobile (questa formazione ricorda un po' il "general order" dei giochi MARSHALL ed è introdotta anche in TRIUMPH col nome di "village").

Le caratteristiche di linea, colonna e quadrato non presentano grandi sorprese e suoneranno familiari ai giocatori di "Wellington's victory" o "Ney vs Wellington". La colonna è più veloce nel movimento e duttile nella manovra, poiché non paga punti-movimento supplementari per mutare orientamento da un lato di esagono all'altro; sfrutta inoltre un maggior impeto negli attacchi in mischia, ma non quando è in situazione di difesa, caso in cui è equiparata alla linea; è più vulnerabile al fuoco, per cui è conveniente esporla al tiro delle unità nemiche solo al momento di effettuare un assalto. Di converso la linea, pur avendo lo stesso numero di punti-movimento della colonna, costringe a manovre più lente quando il movimento è inframezzato da cambi di orientamento (il che in REDOUBT avviene quasi sempre) o si sviluppa in terreno accidentato; resta il fatto che su un percorso rettilineo su terreno piano la linea muove alla stessa velocità della colonna, il che rende molto bene il fatto che la minor manovrabilità della linea non era dovuta ad una lentezza intrinseca di questa formazione, ma alle complicate evoluzioni che essa era costretta a compiere sul campo di battaglia. La linea gode della massima potenza di fuoco ed è anche la formazione migliore per le cariche di cavalleria, poiché dà diritto a modificatori tattici favorevoli, che simulano il possibile avvolgimento di unità dai fianchi non protetti da parte degli squadroni di lato. Nel complesso la colonna è la formazione ideale per la manovra a distanza e l'attacco, la linea si attaglia ad uno schieramento difensivo che fonda la sua forza sulla potenza di fuoco. Una regola opzionale permette alle unità francesi l'attacco in "ordre mixte", con la presenza nello stesso esagono di un'unità in linea che spara e di un'unità in colonna che attacca all'arma bianca; storicamente, la formazione di ordine misto era adottata in genere dai singoli reggimenti francesi, il che in REDOUBT non è possibile, poiché è necessario il concorso di due unità, ma l'effetto finale è corretto e la visualizzazione della tattica eccellente.

Il sistema di orientamento usato in REDOUBT è originale, basato com'è sui maxi-esagoni in cui è divisa la mappa e sui counters di misura doppia che rappresentano le formazioni più massicce e di entrambi gli eserciti. Sostanzialmente, le unità hanno un fronte di 180°, al di fuori dei quali scattano i numerosi modificatori negativi per le unità colte di fianco o alle spalle, ma possono muovere o sparare solo nell'esagono di fronte centrale; l'artiglieria proietta una zona di fuoco profonda tre esagoni e di forma conica, con un'ampiezza approssimativa di 60° gradi. Questa limitazione nel fronte effettivo delle unità, sconosciuta ad altri sistemi di gioco (anche il restrittivo "Wellington's victory" prevede un fronte efficace di 90° gradi) rende senz'altro in maniera adeguata i campi di azione e di fuoco cui erano storicamente vincolate le unità e aggiunge molto, oltre che al realismo, all'interesse del gioco, rendendo necessaria un'oculata disposizione e distribuzione delle forze all'interno del singolo esagono.

Vista nel suo complesso, la sezione di regole su orientamento e

formazioni presentata da REDOUBT è completa e storicamente corretta, in qualche caso brillante ed innovatrice, e dà vita a una pratica di gioco stimolante, in grado di premiare la sapienza tattica dei contendenti.

II. VITTORIA

VITTORIA ha poche variazioni rispetto a REDOUBT. Oltre alla linea è permessa anche la formazione di "extended line", grazie alla quale un'unità può occupare due esagoni adiacenti; poiché alcune brigate contano fino a 3600 uomini (6 battaglioni), la possibilità di coprire un fronte di un chilometro può senz'altro essere contemplata. L'uso della formazione di ordine misto è consentito alle unità di entrambe le parti, anziché essere limitato alle truppe francesi, come più correttamente proposto in REDOUBT; ad ogni modo, non è impensabile che nell'ambito della stessa grande unità alcuni battaglioni venissero schierati in linea ed altri in colonna, il che giustifica l'adozione di una formazione di ordine misto a livello di brigata anche da parte dell'esercito anglo-spagnolo. Inoltre, l'ordine misto è usato anche per descrivere la situazione tattica di difesa di un villaggio che REDOUBT definisce "all-round defense". Colonna, ordine misto e linea hanno fattori crescenti di efficacia di fuoco, ma decrescenti riguardo all'attacco in mischia; si tratta sostanzialmente di modificatori tattici analoghi a quelli di REDOUBT, seppure con qualche sfumatura in meno. Poco convincente è invece la irrilevanza delle formazioni sulla vulnerabilità delle unità al fuoco nemico, che dipende soltanto dal terreno; che sia in linea, in colonna o in quadrato, una brigata di fanteria subirà lo stesso numero di perdite in seguito ad un attacco a fuoco, indipendentemente anche dalla direzione da cui viene bersagliata.

Ciò ci conduce a parlare delle regole sull'orientamento, che sono sufficientemente precise, anche se il campo di fuoco di 180° concesso alla fanteria in linea o ordine misto e all'artiglieria è forse troppo liberale. L'orientamento dell'unità bersaglio, che abbiamo visto irrilevante ai fini del fuoco, ha invece importanza cruciale nell'assalto, poiché un'unità che attacca il nemico da un esagono di fianco o retro (il che, se a difendersi è una formazione di colonna, può accadere 5 volte su 6) ha il beneficio di un "flank attack" ed è automaticamente vittoriosa.

Il problema maggiore inerente le formazioni riguarda a mio parere l'elevato tempo reale rappresentato da ogni mossa (60'), unito alla rigidità della sequenza di gioco, che impedisce pronte reazioni ad attacchi anche partiti da lunga distanza. Per fare un esempio concreto, poiché l'artiglieria trainata ("limbered") non può sparare e d'altra parte il cambio di formazione da "limbered" a "unlimbered" può avvenire solo nella propria fase di movimento, ne consegue che una batteria che termina il proprio movimento trainata è incapace di influire sull'attività delle unità nemiche che si trovano nel suo campo di fuoco per tutta un'ora. Le unità di fanteria in colonna sono capaci

di avanzare per 4 Km. di terreno piano nel volgere di un turno; ciò permette di attaccare impunemente batterie nemiche che all'inizio di un turno non si trovino in posizione di fuoco, anche partendo da distanze ragguardevoli. E' dunque necessario proteggere la propria artiglieria con fanteria o cavalleria, o farle terminare il turno pronta a sparare appena la distanza dal nemico si abbassa al di sotto dei 10 esagoni (5 km!), il che è chiaramente eccessivo, tenuto conto che una batteria poteva staccare i traini e sparare in un tempo variabile dai 5 ai 10 minuti.

Nonostante queste difficoltà, non impossibili da eliminare con qualche aggiustamento alle regole, il sistema tattico di VITTORIA è fondamentalmente valido e la sua applicazione non dà luogo a distorsioni di rilievo.

III. NAPOLEON'S LAST TRIUMPH

TRIUMPH aggiunge alle formazioni già viste in REDOUBT e VITTORIA due ulteriori opzioni della massima importanza. Fanteria e cavalleria possono essere "undeployed", ossia "non dispegate"; questa formazione è ideale per la manovra, essendo la più veloce, ed ha una discreta efficacia anche negli attacchi corpo a corpo, quando si tratta di ricorrere alla massa per superare la resistenza nemica; come aspetti negativi, un'unità undeployed presenta un fronte alquanto ridotto, essendo così assai vulnerabile agli attacchi ai fianchi, ed ha la probabilità più alta di subire perdite, ancora più del quadrato, probabilmente a causa della maggiore profondità in cui si considera essere disposta. TRIUMPH è a mia scienza il primo gioco che introduce la formazione "undeployed" e l'innovazione mi sembra concettualmente accettabile e funzionale al sistema di gioco, nonostante vi siano indubbe difficoltà di visualizzare concretamente quello che lo stesso termine viene di volta in volta a rappresentare (in pratica, un'unità è undeployed ed ogni volta che non si trova schierata in una delle formazioni canoniche, per cui la definizione ha significato esclusivamente negativo ed è comunque plurivalente). Nelle sue Designer's Notes Bill Haggart spiega i motivi che lo hanno indotto a differenziare tale formazione dalla colonna di stampo francese e le sue motivazioni, che qui non è possibile riassumere per mancanza di spazio, sembrano convincenti.

La seconda innovazione nelle formazioni di fanteria e cavalleria consiste nella possibilità di far adottare alla cavalleria e alle unità che comprendevano battaglioni di fanteria leggera uno schieramento in ordine aperto ("skirmish"). Ancora una volta, all'origine di questa opzione tattica, che manca completamente negli altri due giochi vi è molto probabilmente "Wellington's Victory", in cui l'importanza dell'azione della fanteria leggera come protezione delle proprie colonne, schermo al fuoco nemico e fattore di disturbo alla manovra avversaria, è cruciale. Molto opportunamente, rispetto al gioco di Davis, Haggart allarga la possibilità di assumere la formazione "skirmish" alla cavalleria, anche se sarebbe più corretto limitarla alla caval-

leria leggera, essendo quella pesante normalmente impiegata a massa nelle cariche. Un oculato impiego delle formazioni di schermagliatori, che sono difficili da colpire, rallentano la manovra nemica e coprono un fronte più ampio rispetto alle formazioni più serrate, è fondamentale in TRIUMPH per minimizzare le perdite ed ostacolare l'iniziativa del nemico, tutti tratti storicamente corretti.

Anche l'artiglieria riceve in TRIUMPH un trattamento rivoluzionario. Le due formazioni possibili sono "grand" o "mobile". La formazione di "grand" rappresenta un gruppo di cannoni staccati dai traini, concentrati in poco spazio, schierati sulle posizioni più favorevoli e che hanno avuto il tempo di inquadrare precisamente il nemico; attività che, nella visione di Haggart, richiedono un tempo prolungato e causano una situazione di immobilità. L'artiglieria "mobile" è invece predisposta per spostamenti rapidi, ma ciò non significa che non possa far fuoco, a differenza dell'artiglieria trainata di REDOUBT e VITTORIA. I cannoni in formazione "mobile" infatti non hanno il tempo di concentrarsi in "grandi batterie" ed inquadrare le unità nemiche distanti, ma possono sparare a mitraglia, con un raggio e un campo di fuoco ridotti rispetto al tiro a palla, riservato alle formazioni "grand" (che ovviamente possono far uso anche delle cariche a mitraglia).

Anche gli altri tipi di formazione sono trattati in TRIUMPH con grande attenzione e precisione, avendo rispetto alle costizioni storiche che limitavano il loro utilizzo da parte dei comandanti dell'epoca. Ad esempio, l'ordre mixte può essere adottato solo dalle migliori unità francesi e mai dagli austriaci; la colonna, che Haggart considera una formazione "difficile", poiché era destinata a spiegarsi in linea nel momento precedente l'impatto, proprio sotto il fuoco nemico, non è praticabile dalle reclute francesi, che sono costrette ad attaccare in formazione "undeployed" a causa del loro scarso addestramento, e può essere usata dalle unità austriache solo se sotto il diretto controllo dell'arciduca Carlo, essendo i comandanti in subordine restii alla sua adozione. Sono tutti particolari che testimoniano la grande mole di documentazione che sta alla base del sistema di TRIUMPH.

Un'ulteriore opzione presentata da TRIUMPH è l'opportunità attribuita al giocatore non in fase di variare alcune formazioni durante il turno del giocatore avversario, prima che vengano risolti gli attacchi a fuoco e corpo a corpo. Così, unità in colonna possono disporsi in linea, quadrato o "skirmish", unità non dispiegate possono, se non eccessivamente ammassate, formare quadrati. Non si può fare a meno di immaginare le colonne francesi che mandano avanti i propri battaglioni leggeri in ordine aperto per attutire gli effetti micidiali di una concentrazione di artiglieria o masse di fanteria che, minacciate da una carica, si stringono in quadrato per infrangerne l'impeto (a condizione che il comandante di corpo d'armata disponga ancora di sufficienti "formation points", il che, stante il compli-

cato e nuovissimo sistema di comando introdotto da TRIUMPH, è tutt'altro discorso). L'inserimento dell'attività di un giocatore all'interno del turno avversario rende più fluida la sequenza di gioco e toglie rigidità all'interrelazione tra formazioni contrapposte, che sarebbe altrimenti handicappata dalla lunga durata di ogni mossa in scala.

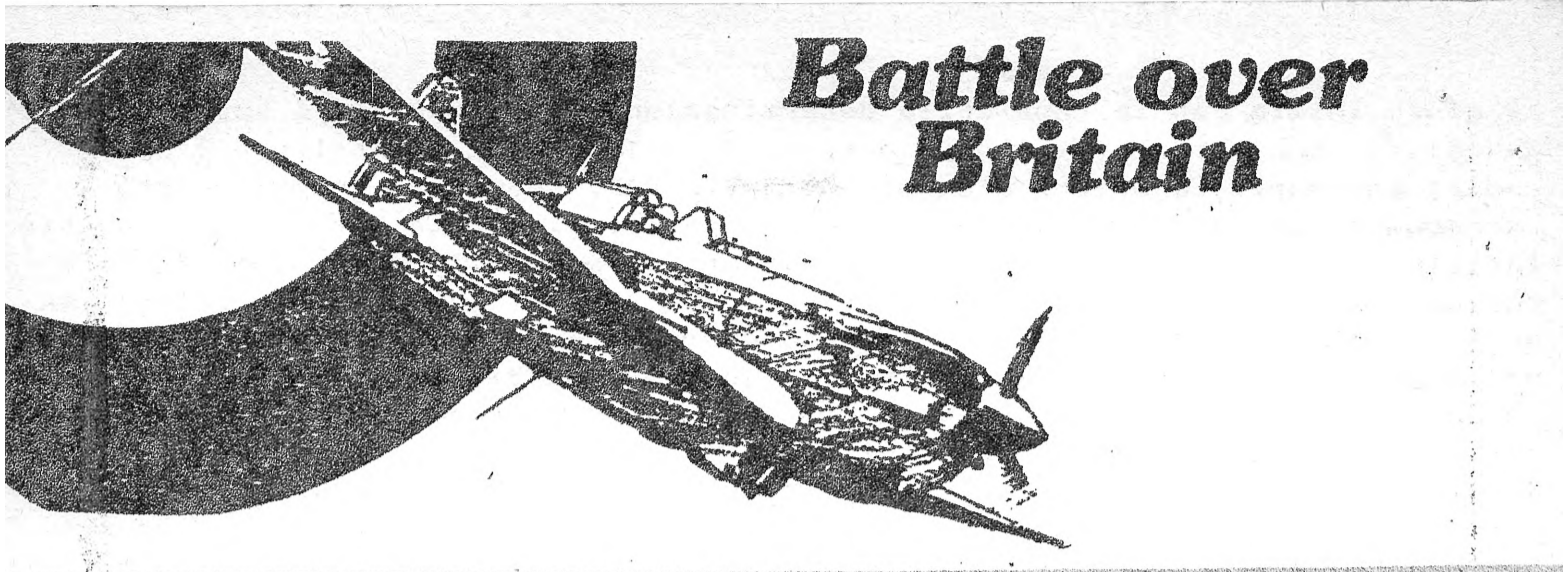
IV. CONCLUSIONE

Complessivamente, si può senz'altro dire che i tre sistemi di gioco esaminati permettono tutti di ricreare in maniera corretta ed efficace le tattiche dell'epoca. Le diverse caratteristiche di ogni formazione sono rappresentate in maniera adeguata, si da premiare con maggiori probabilità di successo il giocatore che cerchi di usare le proprie unità in maniera aderente alla realtà storica. Questo risultato di fondo è però raggiunto sulla base di sistemi di gioco notevolmente diversi, anche sotto l'aspetto tattico. Il sistema di VITTORIA è quello più tradizionale e una sua corretta applicazione risulta meno impegnativa rispetto ai giochi concorrenti. prescindendo da alcune debolezze che riguardano particolarmente l'uso dell'artiglieria (oltre all'incongruenza spazio-temporale già illustrata, i cannoni risultano troppo vulnerabili al fuoco di controbatteria, per il quale è consigliabile l'adozione di un modificatore negativo), le regole funzionano in modo adeguato e, pur senza aprire nuovi orizzonti allo "state of the art", sono in grado di ricreare le realtà tattiche di una battaglia napoleonica a livello di brigata.

REDOUBT sfrutta un sistema più raffinato, coinvolgente e ricco di opzioni (e, conseguentemente, di difficoltà). Il suo uso dei maxi-esagoni rende necessario concentrare l'attenzione su ogni singolo lato e attribuisce importanza cruciale all'orientamento dei reggimenti e delle batterie, che devono sviluppare la massima potenza di fuoco, particolarmente in una battaglia di sfondamento come Borodino. Le differenze tra formazioni in linea, colonna e ordre mixte, in relazione alle varie situazioni in cui le unità si trovano coinvolte nel combattimento (manovra, fuoco, assalto) sono apprezzate in maniera corretta e applicate con soluzioni brillanti.

TRIUMPH è, tra i sistemi presi in considerazione, quello che presenta maggiori caratteri di innovazione. Gli elementi nuovi, almeno quelli tattici, sono ben ideati e costituiscono un indubbio progresso rispetto ai "disegni" precedenti. Particolarmente la formazione "skirmish" permette l'adozione di un'opzione tattica nuova ed importante, di cui soprattutto gli appassionati di "Wellington's Victory", abituati ad impiegare sciami di skirmishers in attacco e in difesa, avranno sentito la mancanza nei giochi a livello di brigata. Come in REDOUBT, efficacia e relazione delle formazioni nei combattimenti danno vita a risultati storicamente attendibili, pur se originati da sistemi totalmente diversi.

Lo sforzo di ricreare i dettagli tattici delle battaglie napoleoniche, in precedenza presenti quasi esclusivamente in "monster games" come "Wellington's Victory" o la serie Marshall, in giochi di formato standard ha avuto successo: i giochi di questa nuova generazione di simulazioni napoleoniche sono nettamente superiori, per realismo, interesse, ricchezza di opzioni, ai giochi esclusivamente operativi che li hanno preceduti.



Continuamo la tradizione della presentazione dei giochi a scatola aperta con la certezza che tali descrizioni possono essere utili a chi vuol fare un acquisto. Dopo anni di lunghe attese alle Convention USA, finalmente è apparso sul mercato "BATTLE OVER BRITAIN", ovvero la battaglia d'Inghilterra, gioco che già doveva uscire con il marchio SPI e che invece ha fatto la sua comparsa con la sigla TSR. Già si sapeva in anteprima che il gioco era discretamente impegnativo da giocare e che dare una relazione dopo averlo provato avrebbe richiesto molto più tempo. Per tale motivo ho pensato di dare alcune impressioni a botta calda, riservando un giudizio più accurato dopo aver volato oltre la "Manica" coi counter della Luftwaffe.

Battle over Britain è in pratica un gioco di movimento con riduzione di livelli di forze, la cui mappa, il sistema di gioco e condizioni di vittoria ricordano molto alla lontana il duetto Avalon, War at Sea e Victory in the Pacific, ed il vecchio gioco SPI Solomon's Campaign. Vi sono due mappe molto colorate che raffigurano identiche prospettive geografiche e cioè le isole britanniche e la costa francese. Gli esagoni sono molto larghi, quasi delle zone strategiche, ed in essi sono segnati obiettivi vari del tipo fabbriche, aeroporti, città, radar, etc. Il sistema si presenta invece con tre diversi aspetti. C'è un gioco definito strategico, che ricrea tutta la campagna in 9 turni di cinque giorni ciascuno; c'è un gioco di Combattimento, che rappresenta quello che avviene in un dato esagono e che dispone di 6 scenari simulanti i più famosi raids sull'isola. Il terzo aspetto si definisce Advanced Game e unisce i due precedenti, permettendo di simulare molto dettagliatamente gli aspetti della Battaglia d'Inghilterra.

IL GIOCO STRATEGICO.

Per questo ci vuole abbastanza spazio sul tavolo. Sono infatti usate le due mappe, il foglio degli aeroporti britannici e la traccia per la pianificazione dei raids tedeschi. Tra le due mappe va posta una "cortina" divisoria, che evita lo spionaggio di gioco e contiene la maggior parte delle tabelle usate per una rapida e facile consultazione. Il set-up non è molto impegnativo. Inizialmente il britannico deve stabilire quali aeroporti sono attivi e quali sono chiusi. Di quelli operativi, poi, dovrà sceglierne uno di settore come base principale. Il terzo momento di set-up è lo schieramento degli obiettivi segreti inglesi: Quartier Generali della R.A.F., fabbriche, contraerea. Per ultimo il britannico assegnerà le squadriglie di caccia agli aeroporti. Il tedesco ha invece vita più facile. Egli deve schierare solo le sue unità Luftwaffe, che invece del rango di squadriglia rappresentano gruppi più o meno numerosi di aerei. A questo punto può iniziare la sequenza di gioco della Battaglia d'Inghilterra, che d'ora in poi sarà chiamata affettuosamente BOB.

Il gioco inizia con la fase della determinazione degli obiettivi strategici tedeschi. Vi sono otto obiettivi principali da selezionare e scegliere e cioè: radar, aeroporti, fabbriche d'aerei, QG della RAF, industrie, porti, città e ovviamente Londra. Il giocatore tedesco dovrà sceglierne tre tra essi e questo influenzerà l'assegnazione dei punti vittoria. Fase delle Condizioni Atmosferiche: un semplice tiro del dado. Il tempo porrà limitazioni alle operazioni, ma notate, comunque, che nel caso di raid si dovrà determinare il tempo al momento della partenza del raid. Fase di Trasferimento: ogni giocatore potrà trasferire unità da un aeroporto all'altro. Il britannico muove squadriglie mentre il tedesco muove segnalini di forza (chit).

Segue poi una fase detta di Attività, in cui ogni unità può volare a diversi gradi di attività. Ricordando che un turno di gioco equivale a 5 gg. di tempo reale, non pare errato fare volare gruppi di aerei più di una volta a turno. Comunque il concetto di livello di attività si riferisce soprattutto alla consistenza del gruppo in volo e questo viene deciso un po' dal tempo, un po' dal livello del turno precedente ed un po' per scelta del giocatore. Finalmente si arriva alla fase di Programmazione dei Raids tedeschi. Assegnando un esagono per le operazioni, il giocatore tedesco vi eseguirà sopra raids (al massimo uno di giorno ed uno di notte). Questa è forse la fase più noiosa per gli inglesi che, non avendo nulla da fare, a questo punto possono mangiarsi un panino in attesa che il tedesco finisca di eseguire i suoi raids. Il giocatore tedesco userà la seconda mappa per velocizzare la procedura. Finita la parte non molto eccitante dei raids, inizia la Fase Inglese di Riparazioni, in cui vengono riparati i danni inferti dai raids tedeschi, naturalmente solo per alcuni obiettivi strategici. Segue poi la fase tedesca di Ricognizione. Qui si ricevono alcuni punti detti di Ricognizione, di indiscussa utilità per tracciare il cammino ai successivi raids ed aumentarne gli effetti su obiettivi nascosti. Dopo che tutta la procedura è giunta sino a questo punto, il tedesco dichiarerà quali esagoni colpire coi raids che prima ha stabilito (Fase di Dichiarazione) e poi eseguirà i raids (Fase di Risoluzione o Combattimento). La fase di combattimento è piuttosto lunga ed articolata e prevede tutte le situazioni immaginabili in un tale impegno militare. Una nuova determinazione del tempo, la ricerca degli obiettivi, la difesa inglese, la caccia, l'attacco inglese, la contraerea ed il bombardamento dettagliano e concludono la fase. Ad essa segue la Conta dei punti vittoria e la fase dei Rimpiazzi/Rinforzi.

Il gioco strategico nel suo complesso non è molto difficile una volta che si segue la traccia sulla sequenza di gioco. Possiede due scenari di cui il primo "Preludio al giorno dell'Aquila" è uno scenario introduttivo di un solo turno e l'altro è una campagna di 9 turni. Fortunatamente il sistema di gioco fa sì che ogni turno in realtà sia un gioco completo in sé, per cui è possibile sospendere in qualsiasi momento il gioco alla fine di un turno. Il primo scenario prenderà tre-quattro ore ad un giocatore alle prime armi, il secondo 20 ore.

IL COMBAT GAME:

Se il gioco strategico simula la battaglia d'Inghilterra nel suo complesso, il CG simula invece quel che avviene nel corso di un raid. Non ci vuole molto impegno in più per capire il nuovo sistema, nè molte cose addizionali del tipo counters o mappe. Uno scenario di combattimento, una volta imparata, non richiede molto più di una mezzora per giocarlo. La vittoria in questi scenarietti si basa sulla ricostruzione di ciò che realmente avvenne sui cieli d'Inghilterra. La sua sequenza di gioco è molto simile alla precedente, per cui non necessita di nuovi e complessi concetti da capire, l'azione tuttavia si svolge su un territorio molto limitato di circa 1-3 esagoni.

Il riassunto tra la porzione strategica del gioco e quella tattica è ovviamente il GIOCO AVANZATO. Questo non è solamente una combinazione dei due precedenti, ma possiede alcune peculiarità che dettagliano meglio lo svilupparsi degli scontri aerei. In ogni caso giocatori esperti ci metteranno un sacco di tempo a finire tutta la Battaglia, ovvero dalle 40 alle 70 ore di gioco. La sequenza assume la forma di un turno giornaliero con una fase strategica ogni 5 giorni. Sono introdotte alcune regole nuove delle quali una è veramente interessante. Il giocatore inglese combatte bene sino a quando non sarà costretto ad impiegare piloti "in erba" ("green pilots") per i suoi aerei. Infatti gli inglesi ricevono rimpiazzi sia di aerei che di piloti.

In definitiva leggendo le regole e supponendo di giocare una partita a BOB pare che i tempi morti riservati all'inglese, mentre il tedesco prepara i suoi raids, siano il difetto maggiore del sistema. Per riempire tali vuoti l'inglese potrebbe (come suggerisce uno dei playtesters) programmare una serie di pattuglie di caccia per diversi esagoni, che in caso di attacco nemico diverrebbero parte delle forze intercettanti.

In definitiva è impossibile giudicare un gioco solamente dopo averne letto le regole. Ci pare però di poter concludere che il gioco sarà senza dubbio amato da chi preferisce simulazioni complicate ed è fautore del gioco di gruppo o a più giocatori.

Le persone interessate alla battaglia d'Inghilterra invece, oltre a BOB, dovrebbero dare un'occhiata a THEIR FINEST HOUR della GDW. Tale simulazione, che appartiene alla serie Europa, non è molto più semplice, ma forse presenta situazioni più accattivanti nell'insieme e la possibilità di legare la Operazione Seelöwe al resto della guerra europea ne fanno un'occasione ghiotta per chi muore dalla voglia di passare mesi interi sul tavolo da gioco. TFH presenta sicuramente meno tempi morti di BOB e possiede delle situazioni più convenzionali. In tal modo chi ha già giocato almeno un altro elemento della serie Europa non ha molte difficoltà a calarsi nella realtà aerea della progettata invasione. Inoltre il gioco della GDW presenta anche la possibilità di analizzare lo sbarco nel caso di vittoria aerea tedesca, cosa che sinora si era limitata solamente ad un vecchio fantasy SPI "SEELÖWE", gioco tutt'altro che disprezzabile, anche se semplice e veloce nello svilupparsi dei turni. Ricordo anche che sul tema si è impegnata "non molto" la casa inglese ex-SPI o SIMPUBS, ATTACTIX Games, che, con buona grafica, ha stampato una simulazione di livello molto elementare chiamata FIGHT FOR THE SKIES, da consigliare solo a chi si è stufato di Risiko e Monopoli. Personalmente, non avendo mai giocato né BOB né TFH ed essendo i due sistemi quasi impossibili per il solitario, preferirei imparare i meccanismi basici di BOB, ma sicuramente preferirei giocare con chi conosce le regole GDW, THEIR FINEST HOUR. Il sistema di BOB invece sarebbe estremamente adatto ad una versione per computer, data la grande approssimazione delle unità ed obiettivi coinvolti. Chi già possiede un onesto 48k potrebbe già cimentarsi a studiare un "Assistance Program" e, perché no, una mappa ad esagoni grandi sul computer.

Comunque, in caso di tentativo d'invasione dell'Inghilterra da parte di qualche nostro associato, vi daremo relazione dei fatti e misfatti del sistema SPI-TSR e sui risultati del gioco. Se coinvolto, prenderò le difese della gloriosa RAF non per particolari simpatie, ma per potermi godere un pò di sole primaverile in attesa che il mio nemico acerrimo, tra pestilenziali fumi di alcool e sigaretta, si consumi le meningi a complottare raids. Salverò le distillerie scozzesi sicuramente, per il resto lascerò la mano al fato. Naturalmente aspettando le famose V2, vi saluto caramente. E, mi raccomando..... se udirete una sirena correte tutti sotto-terra. Pare che in un rifugio, di cui non ricordo il numero, sia pronto da giocare WAR IN EUROPE!!!

ATLANTIC WALL

Uscito nel 1978, Atlantic Wall è tutt'oggi un gioco vivo e vegeto, che è ancora fortunatamente reperibile e che fa parlare di sé più il tempo passa.

Atlantic Wall è un gioco "monstre", dato che consta di ben 5 mappe e 2000 counters, più due libretti, uno di regole ed uno di scenari, per un totale di una cinquantina di pagine.

La grafica è stupenda: stendere le mappe di Atlantic Wall è come entrare in un altro mondo, per quanto vi siano state critiche contro la uniformità della caratteristica principale del terreno, e cioè il "bocage". In effetti, però, questa precipua connotazione del terreno normanno influì in maniera determinante sullo sviluppo delle operazioni dopo il D-Day. Le altre caratteristiche del terreno, per quanto importanti, sono state in alcuni casi omesse in quanto - secondo i disegnatori - non d'importanza così rilevante da influire ulteriormente nell'andamento del gioco. In ogni caso la mappa è più che gratificante. Sul lato della mappa A trovate un "display" che sembra imitare bene le ondate di paracadutisti pronti a lanciarsi sulla penisola del Cotentin. I counters sono ottimamente disegnati e bene impostati come colori, salvo che non esistono pedine per le compagnie canadesi quando si scompongono i battaglioni di questa nazionalità. I markers sono complessivamente 336 e francamente sono spesso insufficienti per quanto concerne i "chit number". Vi sono altri giochi in genere farciti di tali marker dai quali potete comunque attingere (come Highway). Le regole non spaventano se uno non si abbatte per la consistenza dei due libretti: di tutto è un gioco che recentemente è stato anche tradotto.

Le regole sono da studiare essenzialmente in due fasi: esiste uno "stage" d'invasione, che deve essere assorbito per primo ed uno "stage" post-invasione che poi rimane valido per il resto del gioco, mentre si abbandona la parte esclusiva dell'invasione. Si consiglia a chi non ha mai assaggiato questo bocconcino di iniziare con una mappa e farsi uno scenario di sbarco (in genere si inizia da Omaha, chissà perché), il quale si presta molto anche al gioco in solitario. Tutta la parte invasione è uno dei migliori giochi in solitario che io conosca. In effetti il tedesco deve solo prenderle e può al massimo scegliere tra lo sparare sulle navi o sparare sulle ondate di sbarco. Scelto lo scenario, leggete le regole dello scenario e dell'Invasion Stage e... divertitevi!

Passati alla parte post-invasione occorre leggersi anche il resto del gioco, che poi continuerà con questa routine. Molte fasi di un turno avvengono solamente una volta al giorno, per cui in realtà la sequenza di gioco non è lunga. Tenetela comunque d'occhio quando giocate - soprattutto l'invasione. L'unico difetto - probabilmente - di questo gioco sta nelle regole generalmente ritenute sbilanciate a favore degli...alleati! Vi sono comunque delle regole opzionali sviluppate da giocatori che hanno consumato la loro copia di Atlantic Wall in molti giochi campagna e che vi presentiamo qui di seguito.

1. Avanzata alleata: il giocatore alleato può usare il movimento strategico solamente dietro le sue linee e nella determinazione di queste - in caso dubbio - usate un pò di buon senso. Questo simula l'avanzare cauto in genere degli alleati, dovuto alle molteplici insidie del bocage.
2. Usare le regole speciali di paralisi del comando dello scenario Gaumont Gap anche nel caso di unità alleate dipendenti da un HQ non appoggiato.

Quest'aggiunta è motivata dalla enorme difficoltà che incontra una unità che non riceve rifornimenti ad operare.

3. Rinforzi alleati: per le sei divisioni d'assalto che sbarcano inizialmente non vi sono restrizioni per scendere a terra, una volta che le loro spiagge sono state bonificate (cioè hanno raggiunto il "gap number"). Adottate invece per tutte le altre unità la seguente procedura: i rinforzi disponibili la traccia di registrazione dei turni di gioco vengono sbarcati nella misura stabilita da un lancio di dado effettuato per ogni spiaggia e che corrisponde al numero di unità che possono essere sbarcate in quella spiaggia in quel turno, prese dal mucchio delle disponibili. Se vi sono condizioni di cielo molto coperto, dimezzate il risultato del dado. Se vi è tempesta, sbarcate una unità per ogni turno dispari. Il motivo di questa aggiunta alle regole va ricercato nella impossibilità per gli alleati di sbarcare nel lasso di tempo concesso da un turno di gioco.
4. Rifornimento via aerea delle divisioni aviotrasportate: si possono rifornire sia via terra, sia per via aerea. Per poter effettuare il rifornimento via aerea occorre che il tempo sia sereno o poco coperto, che il Comando di divisione (HQ) sia in esagono di terreno libero o bocage e che gli esagoni adiacenti a questo non siano né occupati dal nemico né in sua ZOC. Nel caso vale la regola che la ZOC nemica viene annullata da una unità amica presente. A questo punto il giocatore alleato può assegnare 3 unità aeree B-26 ed una unità caccia che abbia un valore di superiorità aerea di 2 per ogni HQ di divisione, durante il turno di gioco AM; col che si considera quell'HQ rifornito per il resto del giorno. Ovviamente le unità aeree impiegate in tale maniera non devono fare altre missioni per quel giorno. In Normandia avvennero realmente rifornimenti via aerea alle divisioni aviotrasportate, la qual cosa comporterà nel gioco una riduzione delle possibilità di appoggio alle unità terrestri nei combattimenti.
5. Compagnie d'assalto americane: ne sono richieste 4 per costituire un battaglione. Le unità d'assalto della fase 3 d'assalto nelle spiagge Fox Red e Dog Red (Omaha) sono truppe da ricognizione rispettivamente della 1a e della 29a divisione americane. Potete annotare "PIN" sul retro di queste unità ed usarle come compagnie d'assalto.

Questo per quanto concerne le regole standard. Per le regole opzionali, oltre che consigliare di usarle, in quanto comportano un miglioramento del gioco, salvo la regola del tempo opzionale per il 6 giugno. Consigliamo di usare però i genieri solo negli attacchi contro villaggi e abitati e contro fortificazioni.

Si può opzionalmente usare anche la seguente regola per i punti genieri addetti allo sminamento delle spiagge: usate la seguente tabella insieme alla 31.3 delle regole:

<u>numero di DP</u>	<u>modificazione al tiro del dado</u>
1, 2 o 3	- 4
4, 5 o 6	- 3
7, 8 o più	- 2

Oltre a questi consigli, che sono dovuti a Mr. K. Walten, il quale ha giocato il gioco campagna diverse volte, potete utilizzare anche le opzioni recentemente apparse sul n. 38 di F&M (che potete richiedere), ad opera di Allen H. King. Infine possiamo consigliare, per quando arriverete al combattimento in "clear" di usare il valore normale di combattimento dei corazzati in difesa, senza ricorrere alla regola 9.5, la quale si rivela in tale circostanza inadeguata. Noi usiamo il sistema di adottare come valore difensivo dei carri il numero nel mezzo della pedina (armor strength) in qualsiasi terreno. Note- rete infatti che nei combattimenti - soprattutto in bocage - l'unica maniera di raggiungere soddisfacenti rapporti di forze è di attaccare

con tanta fanteria da tanti esagoni.

Il gioco campagna - senza voler parlar male degli scenari - è quello che meglio valorizza questo gioco. Provate, a piazzamento avvenuto, a guardare di profilo le spiagge e scoprirete una visione quasi da "Il giorno più lungo": masse di pedine che stanno attaccando le spiagge. Una volta nel turno vi è possibile + come giocatori alleati - usare un bombardamento aereo di ben 18 punti, i cui effetti sono però nella maggioranza dei casi deludenti. Può avere invece maggiore efficacia l'uso delle LCR (lanciarazzi) contro le unità statiche negli esagoni 3107, 3108 e 3008 di Sword, nonché contro l'esagono 2327 di Gold.

Si può limitare il gioco campagna ad una serie più o meno lunga di turni, se non volete andare avanti per cento turni e moneta. In tal caso occorre stabilire se volete effettuare una ricostruzione storica degli eventi (nel qual caso non vi sono problemi) oppure se volete un gioco con vincitori e vinti. In quest'ultimo caso vi potete basare sugli scenari di sbarco, se volete effettuare la sola invasione (la quale è la parte più lunga, ma anche forse la più divertente). Se invece volete andare avanti fino ad esaurimento delle spinte emotive, potrete confrontare i vostri risultati con quelli storici. Se giocate da soli non vi spaventate: piazzate le 5 mappe e fatevi in solitario la campagna, non è un problema. In ogni caso, dopo aver giocato Atlantic Wall avrete la sensazione di aver fatto un buon pasto che vorrete - appena digerito - ripetere.

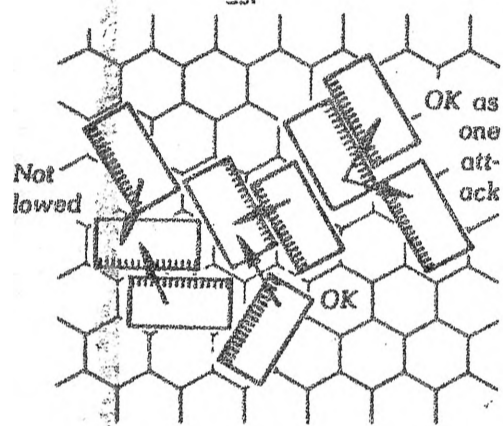
Il tedesco deve soffrire in Atlantic Wall, perchè in una fase tanto avanzata e cruciale della guerra non potrebbe essere altrimenti! Se siete appassionati di panzer in pieno sfondamento avrete qualche problema, perchè la parte del tedesco si addice meglio al difensore calmo e calcolatore, che deve amministrare le proprie forze con oculatezza. Il problema dei tedeschi è sempre quello di trovare qualche altra unità per tappare i buchi. Tenere presente che all'inizio del gioco e per circa 10/12 turni avrete un fronte fluido e mobile, dove sono possibili ardite puntate (in movimento tattico, però) e dove esistono per entrambi delle possibilità eccitanti. Per una difesa efficiente occorre che ogni ammassamento abbia un battaglione di fanteria che sia entro due esagoni da un'altro dello stesso reggimento (integrità) e una compagnia controcarri per evitare attacchi di carri alleati. La terza compagnia disponibile può essere indifferentemente di fanteria (o genio) oppure meccanizzati. In attacco i tedeschi possono avvalersi di un battaglione carri, una compagnia carri ed una compagnia meccanizzati (per soddisfare la regola 9.5). I problemi sorgono quando un ammassamento che ha attaccato con successo e con alti valori di "armor" vien contrattaccato da tanta, ma tanta fanteria inglese. Ecco perchè si consiglia di usare il valore corazzato dei carri IN DIFESA in ogni caso. Con i tedeschi potete attaccare di notte ed evitare l'irritante appoggio aereo alleato, ma state alquanto attenti: il vostro nemico è la CRT. Infatti con un risultato di "D", mentre di giorno potete accontentarvi di un "Demoralizzato", di notte gli attaccanti sono eliminati. In ogni caso in attacco soffiare bene sui dadi, perchè un risultato di 7 o 2 è terrificante: con un rapporto di 8-1 sarete "disrupted"!!

In conclusione, Atlantic Wall è considerato un bel gioco. Ovviamente ognuno ha i suoi gusti. Per esempio Dave Minch sul n. 15 di F&M scriveva che è ingiocabile. Invece il pregio maggiore di questo "monstre" è quello di essere estremamente giocabile, pur avendo un tot di componenti. Se uno lo conosce, può apprezzare, denigrare, apportare altre osservazioni a questo appunto; chi non lo conosce può semplicemente venirlo a vedere e farselo illustrare. Io ne ho comprati due.

STRUGGLE OF NATIONS

Struggle è senza dubbio il più originale dei giochi del sistema. Presenta una mappa molto vasta cui è stata sovrainpressa una griglia esagonale minima nelle dimensioni per lasciare la stessa scala di gioco (3200 m per esagono) e possiede pedine molto particolari

di cui si è già detto in precedenza. Presenta anche numerose regole particolari che lo rendono forse il più difficile da giocare. Qui viene dettagliata la sezione del morale che in altri giochi è presente, magari sotto altre definizioni; soprattutto qui si introduce il concetto di manovra fronte al nemico (FACING) e di formazioni, tipici dei giochi tattici. L'essere in colonna o in linea influenza sia il movimento che il combattimento ed il cambio di fronte comporta una ulteriore spesa in punti movimento. Esistono numerosi counter "DUMMY" cioè "finti" per creare confusione tra le linee nemiche.

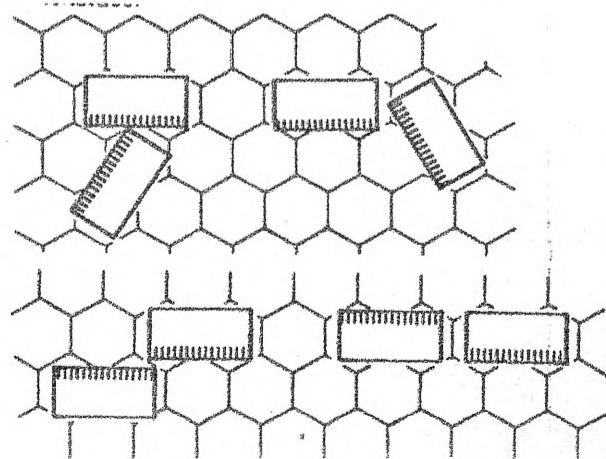


Vengono inoltre fornite regole dettagliate per gli assedi e, come detto, esistono particolari sezioni per le unità di artiglieria e cavalleria. La presenza di numerosi Stati sulla mappa comporta anche una sezione nutrita di regole speciali POLITICHE, che comprendono neutralità, tregue ed armistizi. Alla fine del libretto delle regole, seguendo la moda della Avalon Hill, si trovano una serie di domande e risposte sui casi più complessi del gioco. Ricordiamo che la rivista THE General ha dedicato un intero volume al gioco, fornendo anche una serie di chiarimenti.

SCENARI: le regole di vittoria tengono conto dei livelli di morale degli eserciti. In uno scenario (quello primaverile) è possibile vincere coi francesi forzando gli avversari all'Armistizio. Gli scenari sono presentati su un libretto separato ed è presente, come in NAB, un completo studio storico sugli eventi. Un giocatore controlla le armate francesi con le truppe italiane e polacche di rinforzo; l'avversario controlla invece le armate di Slesia, Boemia e la forte Armata del Nord (coalizione Austro-Russo-Svedese-Prussiana). Naturalmente, se si gioca tutta la campagna, ci si riferirà allo scenario iniziale e sarà possibile non fare alcun armistizio, analizzando quello che sarebbe potuto succedere dopo la battaglia di Bautzen se la guerra fosse continuata. Gli scenari (grossi) sono TRE: primavera, Lipsia e Dresda. Nessuno dei tre appare più semplice da giocare degli altri. Forse il meno difficile è lo scenario di primavera, ma, in ogni caso, come introduzione al sistema è meglio aver giocato prima uno degli altri giochi del gruppo. Da notare una finezza del libretto di SON. Alla fine del libretto ^{dei} scenari, in copertina si trova una tabella che dà la distanza tra i vari luoghi geografici in punti movimento, cosa che supera ogni migliore intenzione anche dell'Istituto Geografico De Agostini.

1809

Ovvero la Campagna d'Austria con le battaglie di Wagram e Aspern-Essling (alla fine). LO scenario di Wagram è quello che permette di imparare il sistema, dal momento che dura solo 5 turni. In tutti gli scenari, comunque, la vittoria dipende solamente dalla posizione del marker del Morale Di Vienna. Esistono in tutto quattro scenari: la campagna alternativa in cui l'iniziativa è austriaca, la campagna storica che è il vero gioco ed i due scenari introduttivi Aspern-Essling e Wagram.



Di 1809 si è già parlato diffusamente in precedenza, presentando le sezioni di regole. Valga solo sapere che è il gioco più perfezionato della serie, in quanto ha meglio dettagliato alcune regole un po' contorte ed ha eliminato alcune sezioni troppo difficili apparse in Bonaparte in Italy e Struggle ON. La sua grafica è eccezionale e merita senz'altro l'acquisto anche se non si possiedono altri giochi della serie.

TERMINOLOGIA DELLA SERIE

E' un elenco di termini usati nella serie per facilitare la lettura dei regolamenti a chi mastica un po' l'Inglese.

FORCE (gruppo di unità o Forza) la forza è rappresentata in mappa da un Leader e comprende almeno 1000 uomini sulla traccia (fuori mappa) del leader.

ATTRITION (Logorio) termine difficile da tradurre, che indica le perdite subite per eventi diversi dal combattimento (malattie, diserzioni ecc.) In Bonaparte in Italy vi è un particolare tipo di Logorio detto FORAGING (Approvvigionamenti), che rappresenta le perdite per mancanza di vettovaglie e generi di prima necessità.

MAJOR GENERALS (Maggior Generali) sono leader di limitata capacità ed in genere subordinati. COMMAND SPAN (capacità di comando) indica in cifre quante unità o leader sottomessi un comandante può comandare.

DISPATCH DISTANCE (distanza di comando) indica la distanza tra le truppe ed il Centro Operativo utile per manovrare a massima efficienza.

LINE OF COMMUNICATIONS (linea delle comunicazioni) la linea che viene tracciata in mappa tra Centri Operativi e fonti di rifornimento.

SUPPLY SOURCES (fonti di rifornimento) esagono in mappa o fuori mappa cui fare capo per la linea di comunicazioni tramite strade maggiori. La linea deve essere libera per permettere ai Centri operativi di funzionare.

CENTER OF OPERATIONS (Centri Operativi) possono muovere e rappresentano salmerie, ospedali e HQ delle retrovie. Devono essere in Linea di Comunicazioni con le fonti di Rifornimento. Da essi si calcola la Distanza di Comando.

EXTENDED MARCH : (marcia prolungata) aumenta di 4 MP la marcia. Necessita di APS

FORCED O REACTION MARCH (marcia forzata o di reazione) marcia che occorre solo all'inizio della fase di combattimento nemica. Necessita di Iniziativa.

ADMINISTRATIVE MARCH (marcia comandata) necessita di APS. Normale movimento. E' un procedimento segreto che dura due turni. (1809)

DISPATCH MARCH (marcia normale) necessita APS.

INITIATIVE MARCH (marcia spontanea) necessita di iniziativa

INITIATIVE (Iniziativa) concetto base. Ogni leader ha un valore che rappresenta la sua capacità nel prendere iniziative autonome.

PITCHED BATTLE (battaglia d'Arresto) non si ritira nessuno.

PURSUIT BATTLE (battaglia di Sfondamento) avviene una ritirata ed un inseguimento (PURSUIT)

TINY FORCE (Unità Leggere) unità con solo 1000 o 2000 uomini. Hanno ZOC relative.

TRESTLES (Passerelle) tipo di pontile (1809) PONTOONS (ponti di barche)

REDOUBT (Ridotta) tipo di forte. CITADEL (Cittadella) fortezza cittadina

diversa da Fortified City.

ADMINISTRATIVE POINTS (APS=punti Amministrativi) indicano in pratica la situazione economica e logistica di un esercito. Più se ne hanno e meglio si opera.

UPRISING (Sollevazione) rivolta popolare. ARMISTICE (Armistizio) TREATY (tregua o trattato di pace).

RESISTANCE MATRIX o MODIFIED INITIATIVE (tabella della Iniziativa modificata) confronto tra i Leaders.

INEFFECTIVENESS (inefficienza) condizione in cui una unità non riesce ad operare.

DISORGANIZATION (disordine) unità dopo la ritirata. RALLY (Riordino) processo contrario.

ARMY CONDITION TRACK (Traccia delle Condizioni d'Armata) indica le condizioni di un esercito in campagna. Talvolta equivale alla MORALE TRACK (vedi VIENNA MORALE TRACK che invece in Bonaparte in Italy coesiste con la Army Track).

ORGANIZATION DISPLAY (foglio organizzativo) il foglio dove sono segnati i Leader e le unità (in migliaia) delle truppe comandate.

OFFICIAL ERRATA

LA MAPPA: in fase di stampa della mappa la colorazione ha portato ad una serie di errori soprattutto a carico delle strade che sembrano "spazzate via" quando attraversano fiumi. S'intendono tutti gli attraversamenti stradali come PONTI, a meno che lo scenario non preveda altrimenti, o che i giocatori non li distruggano (marker). Si consiglia di tracciare con un pennarello a base oleosa (da lucidi) le parti di strada che passano i fiumi. Alcuni terreni sfumano l'uno sull'altro, determinando controversie nella determinazione del valore in "Foraggio". L'autore consiglia di riferirsi sempre al PEGGIOR terreno dal punto di vista agricolo (N.d.R. però si può sempre accordarsi sul migliore). Ad esempio, secondo Zucker l'esagono W1010 è esagono di montagna a tutti gli effetti (a nostro avviso alcune zone collinose erano da considerare buone a scopo di pascolo, perciò viene preferito il sistema del terreno più vantaggioso).

MAPPA EST (aggiunte) FIUMI: tra le file di esagoni 0100 e 0200 dall'esagono 0120 e quello 0223 incluso, va posto, sui lati, un fiume che continua quello della mappa C. Altri lati di esagoni di fiume vanno posti sulle file 5800 e 5900 tra 5822 e 5926 e lungo il contorno degli esagoni 5625, 5726, 5825.

MAPPA WEST (aggiunte): aggiungete lati di esagono di fiume tra gli esagoni 1614 e 1714 e tra 2014 e 2114.

MAPPA CENTRALE (aggiunte): tra le file di esagoni 0700 e 0800 vanno aggiunti lati di esagono di fiume tra 0704 e 0805, tra 0703 e 0704 e tra 0240-0243-3933, attaccando i frammenti di fiume già esistenti.

MAPPA EST (aggiunte) COLLINE: per continuare le colline della mappa C, dovranno esserci colline agli angoli superiore ed inferiore sinistro.

MAPPA WEST (aggiunte) STRADE SECONDARIE: mettere una strada tra 0146 e 0447.

MAPPA CENTRALE: STRADE SEC. aggiungere una strada secondaria tra 0245 e 0250 e tra 0754 e 0653, 0652.

NOMI DI CITTA' STORPIATI (selezione) (N.d.R. ve ne sono talmente tanti da lasciare ad ogni giocatore la decisione se cambiarli o no - per cui vale la pena di tralasciare anche il piccolo elenco degli Errata.)

COUNTERS:

A) il Centro Operativo Italiano è stampato coi colori austriaci.

B) Non vi sono APS marker per gli italiani: usate qualche counter bianco per farli.

C) nello scenario del 1800 il Generale MELAS dovrebbe essere un Comandante d'Armata XXXX.

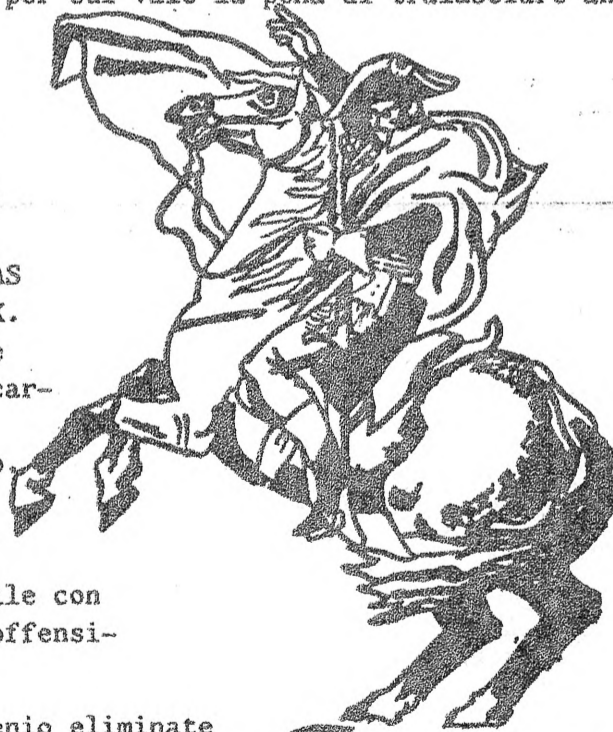
D) Il counter del Centro Operativo Francese è stampato nei colori austriaci. Potete marcarlo con un pennarello azzurro o usare un counter senza indicazioni di colore azzurro.

REGOLE

Pagina 3 colonna 1: UNITA' DI SUPPORTO

(omissione) "le unità di supporto sono quelle con funzioni speciali e prive di capacità sia offensiva che difensiva."....

Pagina 15: UNITA' DI SUPPORTO: unità del genio eliminate (o fresche) possono essere acquisite al costo di 2 APS spesi durante il segmento Amministrativo amico del primo Turno Settimanale.



Bonaparte in Italy

All'inizio della successiva settimana di gioco, il counter del genio viene posto SOPRA il Centro Operativo amico. Nello stesso modo è possibile acquisire TRENI DI PONTONI al costo di 12 APS. Sia genio che Pontoni non possono essere acquistati in eccesso della disponibilità dettata dal numero dei counters presenti (per i francesi l'unico modo per acquisire ancora pontoni è quello di conquistarli al nemico).

pagina 3, colonna 2 a. SEGMENTO AMMINISTRATIVO (omissis) il primo giocatore in tale paragrafo dovrebbe avere istruzioni per la determinazione del tempo atmosferico. Dovrebbe essere precisato che i rimpiazzi si ricevono solo nel corso della campagna. Ambedue i giocatori devono variare il marker della Condizione dell'Esercito durante tale segmento.

pagina 5 colonna 2 : CONDIZIONI DELL'ESERCITO (chiarimento) - Questa sezione di regole è a tutti gli effetti molto importante e dovrebbe essere scritta in maiuscole come la parola INATTIVAZIONE. Tutti gli eserciti all'inizio di scenario sono "attivi" a meno che non sia altrimenti specificato.

pagina 7: PERDITE DI LIVELLI PARZIALI (omissis) il giocatore deve capire che una volta raggiunto un valore di perdite parziali di 1000 bisognerà togliere un livello di forza da una qualsiasi unità della traccia e riporre il marker dei 200's al valore 0.

pagina 8 colonna 1: OCCUPAZIONE DELLE AREE DI PASCOLO: in altre parole si ammette che un esagono non può essere contato DUE volte a scopo di Foraggio. Se una unità viene costretta o muove in un esagono occupato da un'altra unità che non muove, la ZOC e l'esagono di questa non hanno alcun valore nel determinare il valore di Foraggio per l'unità che ha mosso (valore: 0), poiché i pascoli sono già occupati.

FORAGGIO: le unità non possono approvvigionarsi attraverso lati di esagono impassabili (es: La Linea di Confine Piemontese. TRUCE LINE = linea di tregua) (es: lati di fiume maggiore senza ponti).

FORAGGIO: aggiunta alla tabella dei terreni. Gli esagoni costieri e quelli che contengono parziali simboli di lago hanno un valore di foraggio di 2.

pagina 9 colonna 2 : CREAZIONE DI MAGGIOR GENERALI: (correzione) cancellate la parola Leader all'inizio della 9° linea del paragrafo.

pagina 10 colonna 1: MOVIMENTO DI UNA FORZA DISPOSTA IN PIU' ESAGONI:(omissis) la forza deve pagare il costo della via meno favorevole in termini di punti movimento (lo stack appartenente alla forza che paga di più determina il costo totale in MP di tutta la forza).

pagina 10 colonna 1: CAPACITA' DI MOVIMENTO:

movimento della cavalleria - in una singola fase la cavalleria può muovere sino a 7 MP. Quando succede così bisogna riferirsi alla colonna 6-11+ della TABELLA DEL QUOZIENTE DI LOGORIO (Attrition Matrix). Se tale colonna non esiste (vedi Marcia Forzata Austriaca) la cavalleria NON può superare i 5 MP. Questo sebbene una unità di cavalleria possa muovere per Iniziativa o per Comando 7 MP e in Marcia Prolungata (Extended) sino a 11 MP (7+4).

pagina 12 colonna 2: EFFETTI DELLE PALUDI (Marsh e Swamp) SULLA FORZA COMBATTENTE (omissis) Riferiti alla eccezione a questa regola andando sotto a vedere come si comporta la cavalleria.

pagina 13, colonna 2: DISORGANIZZAZIONE E RIORDINO (chiarimento) tale regola va sempre associata alle regole sulle condizioni dell'"esercito" (pag. 5). Negli scenari, per velocizzare le operazioni, le due regole possono essere omesse.

pagina 14: LE CITTADELLE - quando una forza sotto assedio entro una cittadella vuole attaccare gli assediati, deve sempre tirare il dado per l'Iniziativa sulla Tabella Modificata (Modified Initiative), poiché è inteso che gli assediati devono muovere all'esterno per attaccare il nemico.

pag. 14 colonna 1: ASSEDI (omissis) le forze assediati possono trarre approvvigionamenti in tutti gli esagoni adiacenti alla cittadella. Gli assediati tuttavia devono usare la colonna a Foraggio 0. Esse NON possono contare il valore della cittadella sotto assedio (=3). (in tal modo non si verifica alcuna eccezione alla regola a pag. 8 colonna 1 "effetti delle ZOC nemiche").

EFFETTI DEL GENIO IN CASO DI ASSEDI- le unità zappatori adiacenti ad una cittadella sotto assedio possono tentare di aumentare il quoziente di Logorio delle truppe assediate. La procedura e la possibilità di successo è la medesima delle operazioni di distruzione dei ponti (vedi Unità di Supporto).

Per tiro di dado che ha successo, il genio causa un aumento permanente sul tiro del dado per il Logorio di 1 (agli assediati). Tale operazione può essere ripetuta fino a causare il massimo aumento possibile di Logorio che è 3. (è una regola che vuol simulare la costruzione di opere d'assedio ed il piazzamento di batterie con cui gli assediati possono tenere sotto pressione i difensori). Una volta ottenuti gli effetti, le unità zappatori possono abbandonare l'esagono in cui sono. Gli effetti permarranno sino all'occupazione di quell'esagono da parte del nemico (le opere e fortificazioni d'assedio sono allora considerate distrutte).

pagina 14 colonna 2: EFFETTI DELLE RIVOLTE POPOLARI (Uprising): (cambiamento)

Il riferimento alle Caselle di Transito fuori mappa deve essere cancellato. Le unità devono essere mosse in esagoni adiacenti che siano in mappa o fuori mappa.

pag. 15 colonna 1: (errore tipografico) la parola della linea 5 è "unsuspecting".

pagina 16 colonna 1: LINEA DI TREGUA (Truce Line) - (aggiunta- le linee di comunicazione Austriache possono essere tracciate a Nord di tale linea.

pag. 16 colonna 1: TRATTATIVE DI PACE - (omissis) contare solo i piemontesi persi per combattimento e solo i francesi che al momento del tiro del dado sono adiacenti alla linea.

pagina 16: PUNTI RIMPIAZZO: L'inizio del paragrafo Incorporazione di unità fresche deve essere letto così: "unità non adoperate in precedenza possono essere schierate in mappa sul centro operativo amico, adoperando i punti rimpiazzo disponibili per un numero pari alla Forza in punti forza della unità che andrà poi posta sulla Traccia Organizzativa. Notare che le unità "fresche" possono intervenire sul Centro Operativo....."

pagina 16: POLITICA - il Trattato di Pace è effettivo automaticamente a partire dallo scenario II sino a quello VII. Agli effetti delle condizioni dell'Esercito e della Inattivazioni, le unità Piemontesi sono da considerare Austriache.

pagina 17 (regola Opzionale) CORPI D'ARMATA: (vedere Chandler pag. 386)" il sistema organizzativo in Corpi d'Armata provò la sua efficacia nel corso della campagna di Marengo nel 1800, quando il vantaggio della mobilità strategica fu testato per la prima volta con un ragionevole numero di truppe. Nel 1805 il sistema perfezionato permise a Napoleone di muovere ... un totale di 210500 uomini.... per una distanza di più di 200 miglia.... nel sorprendente tempo di 13 giorni...."

Nel corso del gioco questo viene simulato dal fatto che un giocatore riesce a muovere bene anche grosse forze coordinate da un singolo leader. Poiché viene richiesto solo 1 APS per Forza, è evidente che larghi concentramenti di truppe possono "viaggiare" con un solo leader. Per essere obiettivi il sistema di comando in corpo d'armata non era ancora stato sviluppato da Napoleone e perciò qui, nella Campagna d'Italia, ci sarebbe bisogno di qualche limitazione.

CAMBI NELLA CAPACITA' DI COMANDO: per ambedue le Armate (Austriaca e Francese) la capacità di Comando (Command Span) è cambiata in 4 per XXX leaders ed in 6 per XXXX Leaders. Solo nel 1800 i Francesi (solo) hanno il Command Span come detto nelle regole (1-3-5-7), mentre gli Austriaci restano (1-3-4-6).

CAMBI NEI COSTI DEL COMANDO: solo per gli Austriaci un leader XXX conta 3 nella subordinazione ad un leader XXXX.

SCENARI, SET -UP E CAMPAGNA.

Scenari i giocatori possono scegliere la posizione del Centro Operativo e della Fonte dei Rifornimenti all'inizio di ogni scenario. Vedere la nota a piè di pagina 3 sul Libretto Storico (Study Folder).

Set-Up : Nel caso il set-up iniziale violi la regola della Capacità di Comando (ad es, se due leaders della stessa capacità (es. XXX) sono nello stesso esagono, il giocatore può scegliere di mettere uno dei due in un esagono adiacente che non sia controllato dal nemico.

pag. 1 (Libretto Storico) SCENARIO I E CAMPAGNA- SET-UP:(omissis)

Gli Austriaci hanno 4 turni preliminari al gioco in cui possono garantirsi APS, muovere (non marce forzate) determinando il Logorio normalmente. Questo spiega perché essi sono penalizzati nelle condizioni dell'esercito all'inizio vero e proprio del giuoco il turno del 10 Aprile. (in pratica i francesi sono del tutto inattivi i questi 4 turni preliminari).

Così però gli Austriaci hanno 4 turni per mettere in posizione il loro esercito inchè i francesi restano inattivi. Gli Austriaci possono muovere a Comando o ad Iniziativa (o entrambi) ma non possono entrare in ZOC nemica. Essi tuttavia possono usare solo APS accumulati in questo periodo di pre-partita, facendo attenzione di iniziare il turno regolare del 10 Aprile con almeno 10 APS. Dopo tale pre-fase il gioco il 10 Aprile comincia con il Movimento Austriaco seguito dalla fase di marcia forzata Francese.

Bonaparte si schiera in W3141 e non in 3142. Cervoni in W3939.

Condizioni di vittoria dello scenario I (chiarimento): La Tabella dell'Armistizio deve essere consultata all'inizio del turno 5 ed alla fine del gioco solamente.

pagina 3: Scenario VIII cond. Vittoria: (opzione alternativa) - Ignorate le condizioni in atto e la Tavola del Morale 1800 (usando la tavola normale del morale). Cambiate le condizioni di vittoria così: "AUSTRIACO: controllo di Genova (CO552) mantendola a distanza regolare di Comando da un Centro attivo alla fine del gioco. FRANCESE: impedire le condizioni di vittoria austriache.

pag.3, colonna 1 : COMUNICAZIONI AUSTRIACHE: (cambio) leggere a "75 esagoni da C3938".

pag.4 (errore tipografico) : il paragrafo introduttivo si riferisce a "CAMPAIGNS OF NAPOLEON BONAPARTE " e alla "U.S. MILITARY ACADEMY".

TABELLE E FOGLI

Display Organizzativo: scenario VIII (cambio)
al posto di Vukassovich va messo 2i Humburg.

Display Organizzativo: scenario VIII (cambio)

Francia: il Maj.Gen.2 è in realtà "ii Bethenct";

Austria: il generale Palfy (più tardi avvicendato da Zach) entra all'esagono W0146.

Hohenzollern inizia in CO452, Maj.Gen 2 in W2202. "St Julien" è un generale di brigata di cavalleria. "Soult" è un ufficiale in più che sta assieme a Massena in Genova. Deve essere trattato come uno speciale Maggiore Generale che può comandare qualsiasi truppa al comando di Massena. Se il giocatore francese ha intenzione di impiegarlo, seguirà la procedura di un normale Maggiore Generale, con la differenza della sua maggior capacità di comando e iniziativa. Usate una comune traccia sul display organizzativo per Mag.Gen. per annotare le truppe di Soult, (raddoppiando i numeri se necessario).

La Capacità di Comando di Melas è di XXXX.

Fate delle fotocopie delle tracce adiacenti al set-up dello scenario VIII per poterle usare separatamente durante il gioco.

TABELLA DEL TEMPO (aggiunta): includete i seguenti modificatori al tiro del dado : ESTATE +1 INVERNO -1.

EFFETTI DEL TERRENO : FORAGGIO (vedi in precedenza);

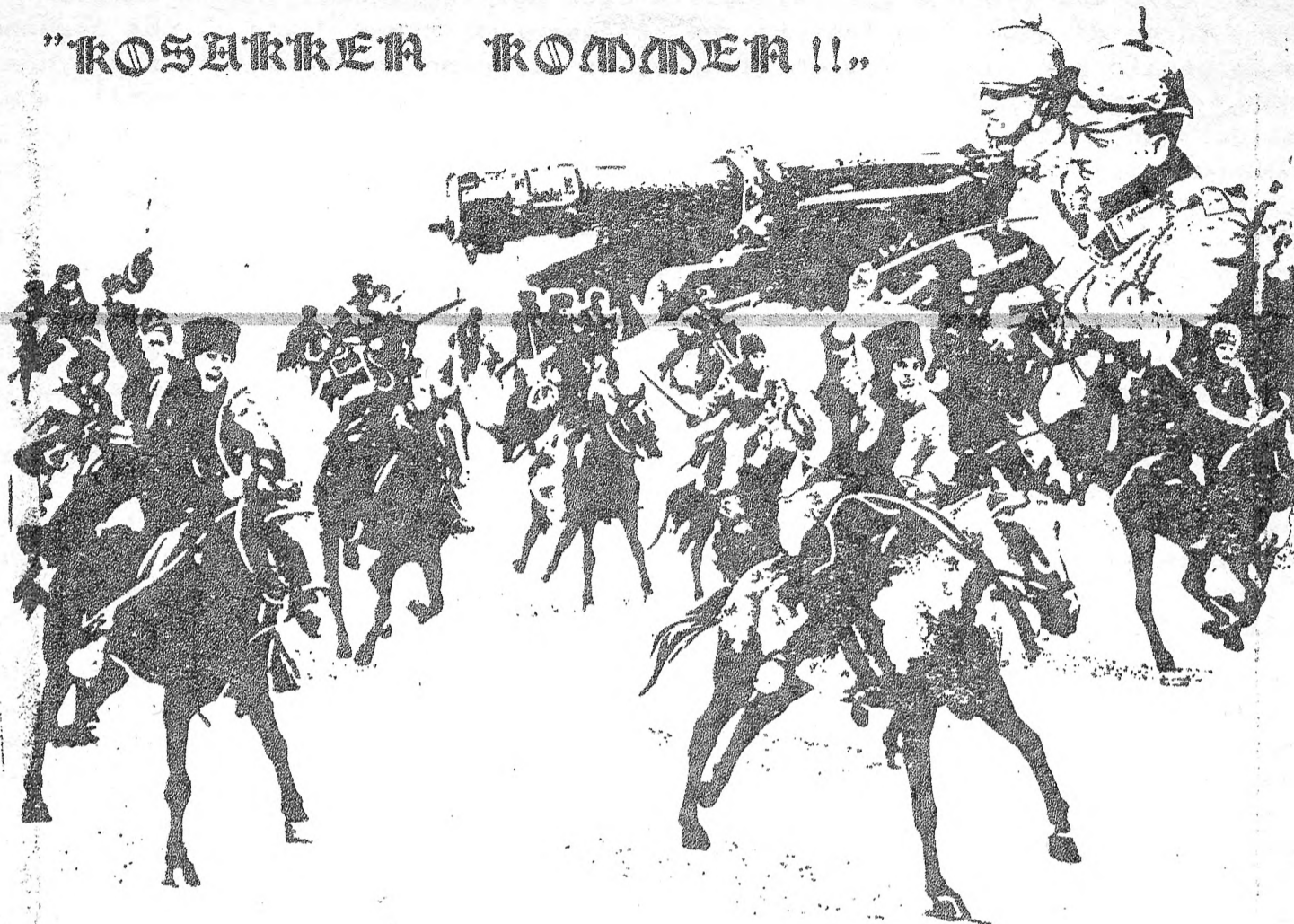
TABELLA D'INSEGUIMENTO (aggiunta) leggere: "Bonus: aggiungere un esagono a tutti gli inseguimenti con cavalleria.

TABELLA DEL QUOZIENTE DI LOGORIO (Attrition Quotient Matrix):

(cambio) sulla colonna degli 11+ APS accumulati, la PRIMA linea deve essere 1-4.

TABELLA DEL LOGORIO IN MARCIA (chiarimento). Ricordare ai giocatori di modificare i tiri del dado in base alle condizioni dell'esercito.

"ROSARKHA ROMANEA!!"



"THE COSSACKS ARE COMING!" -The Tannenberg Campaign, 1914. (People WG).

Nell'Agosto del 1914 due grosse armate russe per circa 500.000 uomini invasero la Prussia Orientale, difesa da guarnigioni locali e da truppe che assieme ammontavano a circa un terzo delle armate nemiche. L'invasione della Prussia, condotta dalle armate del Niemen e del Narew, venne fronteggiata con una brillante campagna dal Generale Von Hindenburg. Di tutta la campagna viene ricordata spesso solo la battaglia detta di Tannenberg, da un nome di un villaggio vicino al grosso scontro, ma furono altrettanto sanguinosi gli scontri di Gumbinnen e quelli che vennero definiti battaglie dei Laghi Masuri. Lo sfruttamento del particolare terreno paludoso-lacustre inframezzato da enormi abetaie e l'uso intensivo dei mezzi ferroviari furono gli "attrezzi" tattici che determinarono il successo tedesco.

Su questo tema già la SPI aveva pubblicato nella sua rivista S&Tn°69 un gioco basato sulle regole basiche del quadrigame GREAT WAR IN THE EAST (Caporetto-Von Hindenburg in Poland-Brusilov Offensive-Serbia Galicia) intitolato Tannenberg. Il sistema SPI era abbastanza facile e giocabile e ciononostante tale da simulare molto da vicino i temi tattici del periodo. I Cosacchi della People rappresentano un tentativo di miglioramento nel simulare la guerra del periodo 14-18 e dovrebbe essere capostipite di una serie di giochi sulla WW1. Il sistema infatti promette bene, anche se qualche sezione è ancora un pò ferruginosa e da migliorare. In ogni caso si tratta di tutt'altro che di una simulazione semplice ed è da consigliare solo a giocatori esperti. Comunque è un "must" per gli amanti del periodo WW1.

Il livello del gioco è operativo e cioè per reggimenti (unità base). Ogni turno di gioco rappresenta una settimana di tempo reale, il che sarebbe poco usuale per un gioco operativo, se il turno non fosse diviso in una serie di impulsi, che fanno interagire i due giocatori. Il numero degli impulsi poi non è fisso. È il giocatore che possiede l'iniziativa a determinare numero e lunghezza degli impulsi stessi. Quando si comincia a giocare è sempre il giocatore zarista a muovere per primo. In effetti per simulazioni sulla WW1 il sistema degli impulsi è sicuramente il più reale e divertente, poiché evita al difensore di annoiarsi in trincea (per altri fronti ovviamente).

Le regole del comando sono abbastanza dettagliate e quel che sembra più importante permettono ai comandi subordinati di "disobbedire" e prendere l'iniziativa con il sistema delle "Missioni". Ogni Leader ha una preferenza sulle missioni da svolgere e questo è stato determinato in base al comportamento storico di quell'Ufficiale. In pratica il Leader deve modificare la propria "personalità" se vuole agire diversamente da come fece allora. Ciò crea problemi soprattutto al giocatore Russo, in quanto i suoi comandanti spesso preferiscono missioni di difesa ad oltranza che contrastano con lo spirito offensivo delle Armate Russe. (tra l'altro questo non è molto esatto storicamente).

Le regole per i rifornimenti si basano soprattutto, come appare logico, sui trasporti ferroviari, nonostante la rete stradale sviluppata. Bisogna tenere a mente che non si tratta delle strade del '41, ma di carrareccie sterrate e malagevoli. Nel gioco viene anche dettagliato il Morale come elemento determinante ai fini del conseguimento degli obiettivi bellici, ma questo è ovvio per tutti i giochi sulla WW1. Interessante è invece il sistema di combattimento, che vede sempre interagire i due giocatori ed il bombardamento di artiglieria, utile alla creazione dei varchi. In definitiva un sistema completo, con qualche miglioria da fare, ma dalle basi solide. Tra l'altro il sistema per molti versi è molto simile a quello usato dal nostro Club per la simulazione del periodo bellico WW1 sul fronte italiano, condensato nel gioco della STRAFEXPEDITION '16, anche se meno complesso.

Nel gioco sono forniti SEI scenari (il settimo scenario è sulla WW2 e si chiama To The Wolf's Lair ?!) di cui 4 ricreano scontri nel corso della campagna, uno è una espansione della battaglia di Tannenberg ed uno è la intera campagna del '14. Viene raccomandato di giocare prima i tre iniziali e poi di passare alla campagna, pena qualche mal di testa imprevisto. Il primo scenario è lo scontro di Stallupönen e non dura più di un ora o addirittura mezza per i più versatili. Infatti è solo una Fase di Combattimento. Il secondo-Gumbinnen- dura un intero turno di gioco ed usa pochi (?) counters, facendo familiarizzare i giocatori con le regole del Comando. Il terzo è Tannenberg, la famosa tenaglia elusa dai Prussiani tra i laghi Masuri. È una dura prova per i tedeschi, che devono prima tener testa a Nord all'armata del Narew di Rennenkampf e poi trasportare un sacco di gente a Sud contro l'Armata del Niemen del Generale Samsonov. (o, come storicamente avvenne, viceversa). Il quarto scenario prende il nome di Prima battaglia dei Laghi Masuri e si riferisce appunto alla lotta contro le truppe di Rennenkampf a Nord. Esso prevede il giocatore tedesco all'attacco, ma ne limita la possibilità offensiva con alcuni accorgimenti (ritiro di truppe) rendendo il compito difficile.

Il quinto e sesto scenario sono in pratica due esercitazioni da monstergames in quanto vengono usate tutte le pedine e tutte le regole. Se avrete giocato i primi quattro senz'altro sarete attratti dalla possibilità di giocare tutta la campagna della Prussia Orientale almeno per una volta nella vita.

PICCOLI APPUNTI

Lo sport nazionale della People WG sembra quello di mettere in fondo alle scatole dei giochi un denso foglio di "errata". Cosacchi non fa eccezione. Questo se da un lato indica la serietà di chi prova veramente i giochi, da un altro lato causa sempre un pò di disorientamento sull'acquirente. Comunque nel caso di difficoltà si potrà sempre pubblicare sul bollettino la traduzione in italiano

Altra grossa difficoltà è la mancanza di esagoni numerati in mappa. Questo complica talvolta il set-up iniziale, anche se le due mappe piccole fotocopiate danno un quadro completo del set-up. Purtroppo sul retro delle due mappe è stampata la Tabella di Armata, che contiene alcune informazioni iniziali molto importanti, per cui talora bisogna girare e rigirare i fogli rischiando di far confusione.

Altro punto controverso è il problema del "facing" (ma ce n'era proprio il bisogno?). Per evitare un eccessivo affollamento di counters in mappa vi sono alcune caselle fuori-mappa che contengono le truppe, mentre sul terreno di gioco vi sono i counters dei Quartier Generali. Quest'ultimi mantengono il "fronte" (facing) al nemico. Ora, in caso di massicci ammassamenti di truppe, non è detto che tutte le unità debbano avere lo stesso fronte. Questo crea difficoltà nell'orientare i counters nelle caselle fuori-mappa.

Vi sono poi alcune regole un pò farraginose che andrebbero migliorate o chiarite. Sono le sezioni sull'ammassamento e sul morale. A parte questo il gioco è senz'altro piacevole se avrete il tempo di leggere bene le regole (tradotte in italiano recentemente) e di analizzare il periodo storico su qual che testo.



NOTE DEL DISEGNATORE (da The Wargamer)

Il disegnatore del sistema, sulla rivista della WWW precisa che, a sua parere, le regole sul morale andrebbero effettivamente dettagliate meglio, mentre pone l'accento sulla suspense creata dalle regole sul movimento segreto. La WW1, secondo l'autore, non è solo trincea, infatti vi sono molte campagne che potrebbero dare origine a giochi movimentati e non monotoni. Tra questi la stessa PEOPLE ha in programma (con lo stesso sistema) un gioco sulla campagna della Palestina del '18 (Lawrence d'Arabia) e riferisce un interesse delàa WWW su Caporetto (molto movimento!!). Altri titoli, inclusa la campagna del '14 sulla Marna, sono in attesa di ...editori. Non si capisce in effetti come mai un gioco sulla WW1 deve proprio essere di movimento. Anche se il gioco fosse di trincea ma divertente e bilanciato potrebbe essere più stimolante della ritirata di Caporetto o di Lawrence d'Arabia. L'unica nota positiva e di cui prendere atto è che finalmente per gli americani la Grande Guerra non significa solo Belleau Wood, ma che vi è la possibilità di una apertura verso altri episodi ben più importanti e cruenti. Speriamo che tutto vada a buon fine.

Teoria di gioco su "WAVRE" della SPI (il gioco fa parte della quadrilogia -Napoleon's Last Battles-)

"Questo gioco fa parte della precitata quadrilogia. Grouchy contro Blücher, ognuno dei quali tenta di impedire all'altro di ricevere rinforzi per la battaglia principale. La mappa è bella e si usa tutta. Uno dei migliori "rompicapo" nel wargaming, con la possibilità di applicazione di numerose teorie differenti sulla corretta strategia della ritirata."

Nicholas Palmer

STRATEGIA BASILARE PER IL GIOCATORE FRANCESE.

Teoricamente, la vittoria per il giocatore francese apparirebbe molto semplice. Infatti basterebbe che portasse fuori dalla mappa le tre unità del II Corpo di Cavalleria per totalizzare i 50 punti necessari per la vittoria automatica ($4+4+2=10 \times 5=50$); infatti ogni Fattore/Combattimento francese fatto uscire dalla mappa si moltiplica x5, per i prussiani invece si moltiplica x1.

Ma non è così semplice come sembra dato che ci vuole molta fortuna nei combattimenti, che molto probabilmente avranno luogo presso il ponte di Limale, con le unità d'arresto prussiane. Perciò, la via più sicura per il francese è quella di portare fuori dalla mappa la Divisione di Cavalleria del II Corpo, "Strolz" (4-6), attraverso il ponte di Ottignies e possibilmente la Divisione di Cavalleria "Chastel" (4-6) per il ponte di Limale (lasciando magari il Battaglione di Artiglieria a cavallo "Godet" (2-6) a bloccare le eventuali unità nemiche per qualche turno sul ponte stesso) totalizzando così 40 punti ($4+4=8 \times 5=40$).

Non resterebbe quindi che eliminare alcune unità nemiche e totalizzare i rimanenti 10 punti per poter vincere. A tale scopo si potrebbero utilizzare le due brigate di Fanteria "Laffitte" (3-4) e "Penne" (2-4) del VI Corpo, appoggiate dalle unità del I Corpo di Cavalleria "Soult" (3-7) e "Cotheroux" (2-6) per tentare di agganciare le unità di retroguardia del II Corpo prussiano presso Dion le Mont. Per quanto riguarda i due corpi di Fanteria francesi III e IV, che trovandosi all'inizio del primo turno ancora molto distanti dalle unità nemiche e che quindi difficilmente potrebbero influire nei combattimenti, la soluzione migliore sarebbe quella di dirigerli velocemente verso ovest, sperando di farli uscire in tempo dalla mappa.

Ma anche questo non è cosa facile, poichè la partita termina di solito entro il 4° turno di gioco, mentre alle unità di testa del III Corpo, ad esempio, occorrono almeno cinque turni per poter uscire dalla mappa ed aumentare il punteggio. Comunque si potrà sempre tentare, sperando che la partita si protragga per qualche altro turno. Il III Corpo, quindi, seguirà la pista sulla quale si trova incolonnato all'inizio del gioco, attraversando il fiume Dyle presso il ponte di Ottignies e proseguendo fino al termine della pista per poi uscire dall'esagono O117. Il IV Corpo, invece, si dirigerà prima verso il paese di Corbaix e di lì proseguirà per la stessa pista utilizzata dal III Corpo.

STRETEGIA BASILIARE PER IL GIOCATORE PRUSSIANO.

Il giocatore prussiano deve evitare assolutamente di farsi agganciare dal nemico e dirigere i suoi tre corpi, I, II e III, il più presto possibile verso ovest nella direzione di Waterloo, ossia fuori dalla mappa (al giocatore prussiano occorre portare almeno 30 Fatt./Comb. fuori dalla mappa per ottenere la vittoria automatica), per le seguenti strade (dato che sono le più brevi): il I Corpo si dirigerà per la pista che attraversando il paese di Froidmont termina sull'esagono O109; il II ed il III Corpo, invece, si dirigeranno prima per la strada che va verso nord e poi svolteranno sulla loro sinistra, verso ovest, per la pista che attraversa il torrente e termina sull'esagono O103.

Sarebbe bene però che il giocatore prussiano impiegasse alcune delle sue unità del I Corpo in combattimento, allo scopo di bloccare le avanguardie francesi, formando il seguente raggruppamento: i due reggimenti di Fanteria 6°(2-4) e 12°(3-4), le brigate di Cavalleria "Treskow"(1-5) e "Lutzow"(2-6) appoggiate dal Battaglione di Artiglieria a cavallo(3-6), sempre del I Corpo: in questo modo si avrà un gruppo di unità veloci e combinate (aumentando così i rapporti di combattimento a proprio favore).

Dirigere queste unità a sud, verso l'importantissimo ponte di Limale, per tentare di bloccare le unità di Cavalleria francesi, Divisione "Chastel"(4-6) o almeno il Battaglione di Artiglieria a cavallo "Godet"(2-6), ambedue del II Corpo di Cavalleria, che molto probabilmente attraverseranno il fiume Dyle proprio da quel ponte. Questa azione d'arresto è molto importante per il giocatore prussiano, poiché, più a sud, l'altra unità di Cavalleria del II Corpo, Divisione "Strolz"(4-6), sicuramente attraverserà il fiume dal ponte di Ottignies con molta facilità e quindi si dirigerà ad ovest per uscire dall'esagono O117, totalizzando così 20 punti(4x5=20).

Quindi, al giocatore francese non resterebbe che portare fuori dalla mappa il resto del II Corpo di Cavalleria, Divisione di Cavalleria "Chastel"(4-6) e Battaglione di Artiglieria a cavallo "Godet"(2-6), per totalizzare i 50 punti necessari per la vittoria automatica(4+2=6x5=30 più i 20 punti della Divisione "Strolz"(4-6), fanno 50 punti esatti). Per quanto riguarda le unità di retroguardia del II Corpo prussiano, schierate nei pressi di Dion le Mont, sono le sole unità che potrebbero essere agganciate dalle unità francesi nel primo turno e precisamente dalle brigate di Fanteria "Laffitte"(3-4) e "Penne"(2-4) del VI Corpo e dalle unità "Sault"(3-7) e "Cotheroux"(2-6) del I Corpo di Cavalleria. Queste unità di retroguardia quindi, farebbero bene a lanciarsi subito verso ovest insieme alle altre unità prussiane (sempre che non vengano agganciate dal nemico, in tal caso dovranno affidarsi alla sorte), lasciando magari qualche unità di Fanteria a controllare i ponti di Wavre e di Aisemont, trattenendo il nemico per qualche turno e facendo così guadagnare strada al grosso della truppe che nel frattempo si dirigerà velocemente verso ovest.

Jacopo Antonio

RISULTATI DEL QUESTIONARIO PUBBLICATO SUL N° 2:

il questionario ha subito un calo, infatti abbiamo ricevuto 24 risposte, contro le 32 del numero precedente (siete troppo pigri!!). Vi ricordiamo che per ogni articolo vengono richiesti due voti: il primo (a sinistra della barretta) serve per sapere se l'argomento trattato dall'articolo è di vostro interesse; il secondo per avere una vostra valutazione sulla qualità dell'articolo stesso. I voti vanno da 1 (pessimo) a 9 (ottimo). Se non avete letto l'articolo, o non vi sentite di esprimere un giudizio, non date il voto. Le medie vengono da noi calcolate, ovviamente, dividendo il totale per il numero dei voti espressi.

BATTLES FOR THE ARDENNES	7,42 / 7,53
TRAVELLER	5,94 / 7,38
1809 & C.	7,67 / 7,90
HELL'S HIGHWAY	7,40 / 7,74
BLITZKRIEG N° 2 (in generale)	7,81 / 7,74

E' da notare che l'articolo du Traveller, pur avendo suscitato meno interesse, è quello che ha ottenuto il migliore rapporto qualità/interesse. I risultati sono, tutto sommato, confortanti. Abbiamo però bisogno di ricevere più risposte per avere delle indicazioni maggiormente attendibili.

Queste sono state le vostre preferenze per quanto riguarda il genere di materiale che abbiamo proposto di pubblicare su BLITZKRIEG:

1) NUOVI SCENARI	7,68
2) PANORAMICHE PER PERIODI STORICI	7,64
3) REGOLE AGGIUNTIVE, ERRATA e VARIANTI	7,59
4) RECENSIONI	7,45
5) PANORAMICHE PER SISTEMI DI GIOCO	7,32
6) MERCATINO DELL'USATO	7,23
7) AVVERSARI CERCANSI	6,89
8) PARTITE COMMENTATE	6,81
9) RECENSIONI BREVI	6,54

D'accordo, vi piacciono gli scenari aggiuntivi: ma per pubblicarli è necessario che qualcuno ce li mandi! (Noi non abbiamo proprio tempo di fare anche queste!!). Pertanto chiunque abbia disegnato degli scenari che ritiene possano essere interessanti, si metta in contatto con noi. Per quanto riguarda il mercatino dell'usato, inviateci le inserzioni che verrete fossero pubblicate (poche righe, grazie). Siamo anche interessati ad eventuali varianti, regole opzionali ed altre idee sui giochi più conosciuti.

Da questo numero il questionario viene inserito, da solo, nell'ultima pagina, in modo che non vi sia necessario ritagliarlo "rovinando" la vostra copia di BLITZKRIEG (qualcuno si è lamentato per questo: in effetti non ci avevamo pensato e...ci sentiamo lusingati!).

Considerando che la periodicità di BLITZKRIEG è trimestrale, mentre gli aggiornamenti del nostro catalogo vengono pubblicati normalmente ogni 6 mesi, abbiamo pensato che potrebbe essere interessante inserire nell'ultima pagina di BLITZKRIEG un elenco di tutti i giochi nuovi (appena pubblicati, e in arrivo), riservandoci di fornire poi descrizioni più dettagliate sugli aggiornamenti. Fateci sapere cosa pensate di questa idea, rispondendo all'apposita domanda sul questionario.

Adesso staccate l'ultima pagina, prendete una biro e....fate il vostro dovere! Ci aiuterete a migliorare.

BLITZKRIEG N° 3: QUESTIONARIO

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

ARTICOLI

VOTI

RACE TO THE MEUSE	____/____
NEXT WAR	____/____
BORODINO, WAGRAM, VITORIA	____/____
BATTLE OVER BRITAIN	____/____
ATLANTIC WALL	____/____
1809 & C. (parte 2)	____/____
COSSACKS ARE COMING	____/____
WAVRE	____/____
BLITZKRIEG 3 (in generale)	____/____

ALTRE DOMANDE:

Giudicate questo numero migliore del precedente (si/no)? ____

Vi interessa la nostra proposta contenuta a pag. 30 sulla pubblicazione di elenchi di giochi nuovi (voto da 1 a 9)? ____

Elencate, in ordine di preferenza, gli argomenti che maggiormente vi interessa vedere pubblicati su BLITZKRIEG:

Se volete che venga eventualmente pubblicata una vostra inserzione su BLITZKRIEG, utilizzate questo spazio bianco (scrivendo possibilmente a macchina)