

BLITZKRIEG



N° 5

Bollettino ciclostilato a cura de "I GIOCHI DEI GRANDI"

I Giochi dei Grandi - Via Dietro Listone 13 - 37121 VERONA
Tel. 045/25319

N° 5 - Aprile 1.985

£ 3.000

SOMMARIO:

- Pag. 2 - NAPOLEON'S WAR AT SEA: regole navali aggiuntive per War & Peace, a cura di Stefano Starnini (Forlì)
- Pag. 5 - A GLEAM OF BAYONETS (seconda parte): recensione a cura di Nando Ferrari (Verona)
- Pag. 9 - KIRK'S STRATEGIES: considerazioni e note su Star Fleet Battles, a cura di Renato Izzo (Roma)
- Pag. 14 - CROSS OF IRON - SCENARIO 16: strategia di gioco, a cura di Luca Balestreri (Ferrara)
- Pag. 18 - WARHAMMER: recensione e programma per computer, a cura di Andrea Angiolino (Roma)
- Pag. 21 - WELLINGTON'S VICTORY: addenda ed errata, a cura di Franco Potente (Genova)
- Pag. 29 - CIVILIZATION: recensione a cura di Paolo Carraro (Modena).
- Pag. 31 - RISULTATI DEL QUESTIONARIO

N° 5 - APRILE 1.985

Il numero 5 apre la seconda annata di BLITZKRIEG. Si tratta di un numero abbastanza vario, che dovrebbe accontentare e scontentare tutti. Purtroppo non è possibile realizzare un bollettino che si occupi solo di giochi napoleonici, uno che si occupi solo di fantasy e così via. Abbiamo cercato di essere vari anche nel tipo di articoli che vi proponiamo: ci sono tre recensioni, tre articoli di strategia, due di varianti e regole aggiuntive e perfino un programma per computer.

Molti di voi hanno offerto la loro collaborazione a BLITZKRIEG, elencando nel questionario i giochi sui quali sarebbero disposti a fornire del materiale. Non siamo in grado di metterci in contatto con tutti e pertanto preghiamo vivamente tutti coloro che si sono offerti "volontari" di telefonarci. In particolare ci interessa del materiale sui seguenti giochi: Vietnam (VIC), Civil War (VIC), Gulf Strike (VIC), Panzer Command (VIC), Ambush (VIC), Auerstadt (CLA), Marengo (HC), serie Europa (GDW), Car Wars (JAC), serie Central Front (SPI), Drive on Stalingrad (SPI), Runequest (AVA), giochi storici per computer (SSI-AVA), giochi sportivi (AVA), Up Front (AVA), Call of Cthulhu (CHA).

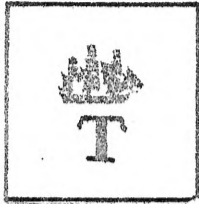
Vi informiamo che nel mese di maggio provvederemo alla distribuzione del primo aggiornamento del nostro catalogo 1.984-85. Potrete così essere informati su tutte le novità pubblicate negli ultimi 6 mesi. L'aggiornamento sarà legato ad una campagna di vendita promozionale e sarà inviato solo a coloro che ci hanno spedito la cartolina-questionario contenuta nel catalogo. Per quanto riguarda le novità vi anticipiamo che sono particolarmente interessanti quelle della Victory Games (tanto per cambiare): SIXTH FLEET (la guerra navale nel Mediterraneo, 2 mappe, 600 pedine, alta complessità, giocabile anche in solitario!!), PURPLE HEART (nuova espansione di AMBUSH, con 3 mappe, 100 pedine e 6 missioni) e PAX BRITANNICA (per 2/7 giocatori, sul periodo coloniale).

Per altre novità, anche di carattere generale, vi rimando quindi al nostro aggiornamento

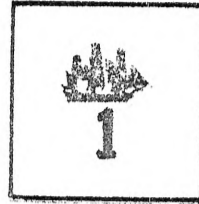
NANDO FERRARI

SUI PROSSIMI NUMERI: Imperium Romanum, The Traveller's Games, Killer Angels, Fire in the East, ecc.

...NAPOLEON'S WAR AT SEA (W & P)



Le regole navali di War & Peace, seppur semplici e non molto lunghe, non brillano certo per chiarezza e negli anni passati hanno avuto svariate interpretazioni suscitando dubbi e perplessi



tà. A nulla è valsa l'uscita della seconda edizione: ha, al contrario, ingarbugliato di più le cose, non aggiungendo nulla sul piano della storicità e della giocabilità, anzi.

L'Avalon Hill ha così riunito il progettista di War & Peace e due degli originari playtester, fra cui Bill Parson, il redattore delle incriminate. Il loro lavoro, apparso sotto forma di articolo su The General, è stato da me tradotto ed appare qui di seguito. Esso è composto da una errata correzione e da nuove regole opzionali sulla cattura delle navi e sui danni ricevuti in battaglia, che danno al gioco un maggior realismo e ricreano la dimensione storica della prima grande guerra europea per il controllo dei mari.

Questa deve essere considerata la terza edizione delle regole navali. Le seguenti regole della seconda edizione dovrebbero essere ignorate:

F2i. Questa regola limita il raggio d'azione della flotta spagnola alla mappa n° 1 e le flotte russa, danese e svedese al Mar Baltico. Alle navi è permessa una completa libertà di movimento. Gli spagnoli, per esempio, avevano una squadra navale nel Mare del Nord e la flotta russa operò più volte nel Mediterraneo.

F3d. Un "trasporto" può caricare un massimo di cinque punti di produzione o di rifornimento, o due punti di forza di fanteria, o un punto di forza di cavalleria. La precedente regola che limitava la capacità di un singolo "trasporto" a cinque punti di produzione o di rifornimento o ad un punto di forza di fanteria o di cavalleria non solo impedirebbe ai Francesi qualsiasi invasione dal mare ma azzopperebbe gli Inglesi, impedendo di ricreare gli sbarchi in Portogallo, Spagna, Walcherim Islands e Danimarca.

F4c. Questa regola ha generalmente indotto a credere che flotta ed unità navale siano la stessa cosa. Una "flotta", così come originariamente inteso dal disegnatore, era definita come "un gruppo (stack) di unità navali". Le unità navali che vogliono intercettare le navi mosse dal giocatore attivo o forzare un blocco possono lanciare il dado o per singole unità navali o per stack (flotta). Se il risultato è un "I" (intercettato) quella o qualsiasi altra flotta od unità navale che siano riuscite ad intercettare la forza nemica possono ora attaccare.

La sequenza di combattimento è la seguente:

1. Se la flotta del giocatore attivo muove in una zona di mare ed è intercettata, quel combattimento è fatto prima di qualsiasi altro combattimento

o movimento. Se vince il giocatore attivo egli può continuare a muovere oppure può inseguire la flotta sconfitta fino al porto e qui bloccarla se ha forze sufficienti per farlo. Le unità navali vincitrici possono altrimenti rimanere dove erano state intercettate.

2. Se una flotta è chiusa in un porto ed il giocatore in fase vuole infrangere il blocco con le navi isolate ed allo stesso tempo portarne altre nello stesso esagono per attaccare le unità che formano il blocco, egli deve farlo UNA FLOTTA ALLA VOLTA. Egli non potrà unire le due forze se l'altro giocatore non lo desidera. Questi potrà scegliere quali delle due flotte nemiche desidera ingaggiare per prima. Se vincitore potrà allora combattere con l'altra altrimenti si ritirerà come da regole. Nel caso in cui il giocatore non in fase permetta che le due flotte avversarie (quella giunta in soccorso e quella bloccata nel porto) si uniscano e combattano insieme, lo scontro è considerato essere svolto in mare e lo sconfitto potrà scegliere il porto amico in cui ritirarsi. Le flotte isolate non dovranno necessariamente ritornare nel porto in cui erano state bloccate se vi è un altro porto amico non bloccato nel loro raggio di movimento.

Per prevenire ulteriori incomprensioni è necessario approfondire le regole riguardanti NELSON. Il suo valore di combattimento e di inseguimento (pursuit) è dato all'intero stack di unità navali (flotte) con cui esso è raggruppato. Egli deve lanciare i dadi per ferite o morte come qualsiasi altro comandante; se tutte le unità con lui sono affondate egli è automaticamente ucciso, se invece sono catturate egli è preso prigioniero.

Le seguenti regole per il Gioco Campagna sono opzionali:

UNITÀ NAVALI CATTURATE: esse non sono più piazzate nella casella "prigionieri" dello stato che ha provocato la resa. Ora, invece, il giocatore a cui le unità si sono arrese dovrà o distruggere immediatamente la preda, che tornerà nella originaria Force Pool, o tenerla in gioco lasciandola sulla mappa. In quest'ultimo caso egli dovrà scortarla in un porto a lui amico, ripararla ed incorporarla nelle sue forze. Qualsiasi porto è considerato amico se appartiene alla propria nazione od è stato conquistato dalle proprie forze. Una preda è considerata scortata piazzandola sotto una unità navale da combattimento e muovendo lo stack alla normale capacità marittima di movimento. I trasporti non possono scortare le prede, che, in ogni caso, anche sotto scorta, non possono restare in mare per più di due turni consecutivi e non possono entrare in esagoni di costa che non siano porti. Nell'eventualità in cui si dovesse verificare uno o tutti e due i casi sopracitati, le unità catturate sarebbero immediatamente eliminate e rimosse dalla mappa; le unità scortanti, invece, non dovrebbero subire alcuna penalità. Una flotta da combattimento può scortare solo una preda alla volta.

UNA volta nel porto una preda può essere riparata, ma è necessario ricordare che finché non lo sia completamente dovrà sempre avere una scorta per i suoi movimenti. Ogni unità navale da combattimento richiede per la riparazione 3 punti produzione e 3 mesi (non includendo il turno di arrivo). I trasporti richiedono la spesa di un solo punto produzione e di un mese (un turno senza contare quello di arrivo).

La riparazione di una nave catturata può essere pagata anche a "rate" col sistema indicato nella regola J6c a pag. 150 del regolamento in italiano. Solo una preda per volta può essere riparata, pertanto due navi catturate nello stesso turno richiederanno 7 punti produzione e 7 turni in porto/i.

Il ripristino delle prede non entra in alcun modo in conflitto con le regole riguardanti la costruzione di unità nuove o precedentemente affondate. Una volta che siano state completamente ripristinate, le navi catturate diventano a tutti gli effetti unità del giocatore a cui si sono anrese. Non vi è alcun limite al numero di navi che ogni giocatore può incorporare nelle proprie forze. Le prede possono essere nuovamente catturate sia in mare che in porto. Anche se ricatturate dal precedente possessore esse dovranno essere riparate. Flotte che scortino una preda hanno agli effetti del combattimento il valore del morale ridotto di uno. Esse possono sganciare la preda prima dello scontro per evitare la penalità, ma il giocatore attaccante potrà allora scegliere se proseguire l'attacco oppure ritirarsi e recuperare l'unità catturata. Invece in caso di scontro il vincitore prenderà possesso di tutte le prede scortate - esse non possono combattere - oltre a qualsiasi altra unità navale che potrà aver catturato nel corso del combattimento. Le navi catturate non possono essere comprate, vendute, barattate o cedute.

I DANNI RICEVUTI IN BATTAGLIA: non sono stati adeguatamente riprodotti in War & Peace. D'ora in poi qualsiasi flotta da combattimento costretta a ritirarsi a causa di un risultato sfavorevole avrà accusato dei danni. Una flotta danneggiata in battaglia è immobilizzata nel porto in cui si è ritirata. Ogni unità navale richiede per essere riparata un punto produzione ed un turno completo. Due o più unità possono essere riparate contemporaneamente. Questa attività non interferisce né con il ripristino delle prede né con la costruzione di nuove navi. ECCEZIONE SPECIALE: le flotte inglesi possono essere riparate sia in mare sia che siano impegnate in un blocco. Mentre sono in riparazione comunque il loro morale agli effetti del combattimento è ridotto di uno; la loro capacità di intercettazione ed inseguimento resta normale.

TABELLA DI COMBATTIMENTO OPZIONALE: dà una rappresentazione più realistica dei risultati di combattimento navale del periodo napoleonico. Con essa è possibile ottenere dei risultati del tipo avvenuto a Trafalgar:

LANCIO DEL DADO MODIFICATO

	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1/1	2LS	LC	LS	LR	LR	SR	SR	SS	SC	2SS
3/2	2LC	LS	LR	LR	SR	SR	SS	SS	SC	2SC
2/1	LS	LR	LR	SR	SR	SS	SS	SC	SC	2SC

- L = Forza maggiore
- S = Forza minore
- R = Ritirata
- S = 1 unità navale affondata
- C = 1 unità navale catturata
- 2S = 2 unità navali affondate
- 2C = 2 unità navali catturate

Vi consigliamo caldamente di usare, se decidete di farlo le regole opzionali insieme e non separate. Questo vi darà una ricreazione storica e pienamente giocabile di tutti gli aspetti ed i problemi navali che incontrarono Napoleone ed i suoi nemici.

***** STARNINI STEFANO *****

A GLEAM OF BAYONETS (seconda parte)
recensione a cura di Nando Ferrari

Riprendiamo il discorso sui giochi della guerra civile americana, dopo la panoramica di carattere generale presentata nella prima parte di questo articolo.

LA SITUAZIONE STORICA

Il gioco riproduce la battaglia di Antietam (detta anche di Sharpsburg), che in un solo giorno provocò più perdite di qualsiasi altra battaglia combattuta sul suolo degli Stati Uniti. Il 17 settembre 1862 l'Armata del Nord Virginia, guidata dal generale Lee e l'Armata del Potomac, comandata dal generale McClellan, si scontrarono lungo le rive del fiume Antietam e in particolare nei pressi di Sharpsburg. L'enorme superiorità unionista (che era quasi di 2 a 1) non venne opportunamente sfruttata da McClellan, un generale ottimo come amministratore, ma totalmente privo di iniziativa sul campo. Egli prestò credito ad informazioni esagerate, secondo le quali le forze confederate ammontavano ad oltre 100.000 uomini. Lee sapeva che al comando dell'armata del Potomac c'era McClellan e solo per questo accettò di dare battaglia.

L'attraversamento del fiume da parte degli unionisti risultò particolarmente laborioso e fece perdere del tempo prezioso. I confederati si attestarono su posizioni difensive molto vantaggiose e alla fine dovettero cedere solo per la schiacciante superiorità (soprattutto di artiglieria) degli avversari. La battaglia si concluse con una vittoria marginale dell'Unione, dato che i confederati riuscirono a ritirarsi, pur con pesanti perdite, senza che per gli Yankees fosse possibile organizzare un efficace inseguimento.

PRESENTAZIONE GRAFICA DEL GIOCO

A Gleam of Bayonets comprende due mappe stupende, indubbiamente tra le più belle e precise che siano mai state realizzate. Sono presenti innumerevoli tipi di terreno (tra cui campi arati, campi di grano turco, sterpaglia, ecc.) e i vari colori, come negli altri giochi della serie, consentono di avere una precisa altimetria del campo di battaglia. A questo proposito è bene dire che nessun gioco consente di "godersi", come A Gleam of Bayonets, tutti i particolari, gli anfratti, i "punti nascosti" che il terreno offre.

Anche le pedine sono splendide e risultano addirittura migliorate rispetto a quelle degli altri giochi della serie. Le varie silhouette sono state stampate con colori diversi, al fine di identificare la formazione di appartenenza (corpo per gli unionisti divisione per i confederati) con la massima facilità. A questo si aggiunge un'altra scelta molto indovinata: sul retro delle pedine è stato stampato l'esagono di piazzamento e il turno di arrivo, cosa che rende molto più veloce il piazzamento iniziale.

Il gioco comprende una moltitudine di scede e tabelle, più i soliti fogli sui quali segnare le perdite delle varie formazioni (anche per questi ci sono delle novità positive, che facilitano molto le cose).

In conclusione possiamo dire che la presentazione grafica è davvero pregevole e si colloca ai massimi livelli (SPI, Victory Games).

ANALISI DELLE REGOLE ESCLUSIVE

Anche questo gioco, come tutti quelli della serie GCA, comprende un opuscolo di regole esclusive, che in questo caso è di ben 32 pagine. Le ultime 4, molto opportunamente, contengono una specie di fotocopia dei countersheet contenenti le pedine, molto utile in caso di smarrimento di qualche pezzo. Le regole esclusive raggruppano ed integrano quanto di meglio è stato finora offerto dagli altri giochi della serie ed offrono, inoltre, altri spunti di notevole interesse. Vediamo di procedere con ordine.

Innanzitutto vengono risolte alcune situazioni un po' anomale che potevano verificarsi con il sistema base. Ad esempio: quando l'unità elimina o manda in rotta un'unità avversaria nella fase di fuoco, potrà ora avanzare nell'esagono lasciato vacante durante la fase di mischia. Gli equipaggi di batterie che restino senza cannoni potranno essere utilizzati per cannoni che siano rimasti senza equipaggio. Facciamo ora una carrellata sulle regole particolari che hanno preso spunto da altri giochi. Unità "green" (inesperte): hanno un morale sconosciuto, che viene verificato solo nel momento in cui è necessario controllarlo; ovviamente non sono unità molto affidabili, soprattutto nei settori più importanti. Limitazioni per la cavalleria: la cavalleria smontata è pesantemente penalizzata; questo costringe i giocatori ad utilizzarla in modo più "storico", anche se questo può comportare delle perdite elevate. Limitazione sulla mischia: prima di attaccare o di ritirarsi le unità devono controllare il morale; solo i comandanti esimono da questo controllo, ma in questo modo si espongono. Fuoco rapido d'artiglieria: richiede una spesa maggiore di munizioni ma aumenta l'efficacia; il confederato dovrà stare attento a non abusarne, data la sua cronica carenza di supply. Overshoot di artiglieria: i cannoni che sparano a più di 3 esagoni possono colpire un esagono adiacente, anche se è fuori gittata o fuori vista; attenzione a non collocare i carretti di rifornimento più preziosi "nascosti" dietro ad un'unità avvistabile dal nemico: un cannone potrebbe fallire quell'unità e andare a colpire il carretto provocando un disastro (se il confederato perde il carretto della riserva può tranquillamente concedere la partita!). Avanzata e ritirata con prolunga: è una regoletta già vista in Terrible Swift Sword e qui meglio sviluppata; consente di tentare alcune manovre con le quali i cannoni possono ritirarsi prima di una mischia.

Ma veniamo ora a quelle che sono le caratteristiche peculiari di A Gleam of Bayonets, cioè quelle regole di carattere generale, o specifiche, che vengono per la prima volta applicate. Innanzitutto è bene dire che in questo gioco sono stati cambiati alcuni parametri; infatti ogni punto di forza rappresenta 50 uomini anziché 100 (questo perché molti reggimenti erano sotto forza). Di conseguenza i limiti di raggruppamento e le possibilità di fuoco da un esagono sono stati raddoppiati. Abbiamo ora molti reggimenti da 14/15 punti di forza, con un massimo di 18 (incredibile, è un reggimento confederato!). Le tabelle di fuoco e di mischia sono state modificate e prevedono ora l'uso di due dadi. Questa è forse la novità più indovinata in assoluto: ora si ha un'enorme possibilità di risultati diversi, che rendono molto più imprevedibile l'esito del fuoco e quello della mischia! Teoricamente è possibile perdere anche 6 step in una sola "botta"! Quando una brigata perde il BCE (cioè l'efficacia) le conseguenze sono simili a quelle degli altri giochi. Qui, però, ogni volta che una brigata perde il comandante il suo BCE cala di 2 punti. Se si tratta di un comandante di divisione, tutte le brigate di quella divisione perdono 2 punti di BCE. Se poi si tratta di un

comandante di corpo l'effetto è ancora più devastante, senza tener conto dei punti di vittoria che vanno al nemico.

Gli aspetti particolari della battaglia di Antietam; comunque sono rappresentati da una serie di regole speciali: il "fattore" McClellan, la ritirata delle formazioni e il morale. L'immobilismo di McClellan e la sua riluttanza ad attivare i vari corpi che aveva a disposizione vengono simulato con un meccanismo che sarebbe qui troppo lungo descrivere, ma che possiamo comunque definire molto riuscito. Il giocatore unionista, in poche parole, non può sfruttare il suo enorme potenziale (in questo caso non ci sarebbe storia!), ma deve attivare i vari corpi gradualmente facendo dei tentativi che andranno programmati con grande attenzione. La regola sulla ritirata delle formazioni è sicuramente quella più alienante per l'unionista. Nel momento in cui un corpo viene attivato, si devono tirare i dadi su una speciale tabella per vedere qual'è il livello di perdite che ogni divisione è in grado di sopportare. Una volta raggiunto questo livello, tutte le unità appartenenti a quella divisione non potranno più muoversi se non per ritirarsi ad almeno 5 esagoni della più vicina unità confederata. Se tutte le divisioni raggiungono il livello "limite", allora l'intero corpo sarà soggetto a questa regola (questo avverrà sicuramente per il primo corpo di Hooker). Il fatto "alienante" è che il livello è piuttosto basso e capita che una divisione debba già ritirarsi prima ancora che una soltanto delle sue brigate abbia perso il BCP!! La regola sul morale, infine, è concepita in modo tale da costringere l'unionista a conquistare esagoni strategicamente importanti (Sharpsburg, cime di collina e boschi) con una precisa "tabella di marcia".

Esiste, infine, una regola molto interessante sui guadi. All'inizio solo il confederato può sapere dove essi sono collocati, mentre l'unionista deve scoprirli. L'attraversamento del fiume risulterà in ogni punto molto difficile per gli yankees e dovrà essere tentato soltanto quando sia disponibile un potente appoggio di artiglieria.

CONSIGLI STRATEGICI

L'attivazione del I° corpo da parte dell'unionista dovrà necessariamente avvenire nel I° turno. Hooker dovrà essere scagliato all'attacco senza badare a perdite, nel tentativo di conquistare subito gli esagoni che fruttano punti di morale. Sarà poi necessario attivare più rapidamente possibile il XII corpo, che avrà il compito di rimpiazzare Hooker quando questi (presumibilmente verso il 6/7 turno dovrà ritirarsi). È inoltre importante attivare presto l'artiglieria della riserva che, come tutta l'altra artiglieria, dovrà essere utilizzata soprattutto per fuoco di controbatteria. L'avanzamento sul fianco sinistro, dove esiste l'ostacolo dell'Antietam, dovrà avvenire con più calma, dopo che i cannoni avranno iniziato la loro opera di demolizione delle batterie avversarie. Gli attacchi sugli esagoni più importanti dovranno essere fatti con unità troppo grosse: le perdite saranno elevate, ma in caso di mischia le deboli unità confederate non avranno scampo. La Bloody Lane costituisce un punto chiave dello schieramento confederato: dovrà essere completamente conquistata entro il 12/15 turno, altrimenti le probabilità di vittoria caleranno vistosamente.

Per quanto riguarda il confederato, ci sono solo pochi punti essenziali da tenere presente. Non sprecare munizioni! L'artiglieria dovrà sparare soprattutto contro la fanteria e il fuoco rapido dovrà essere utilizzato solo su colonne della tabella molto vantaggiose.

Conviene cercare di resistere il più possibile nel West Woods, utilizzando la divisione di Hood. Piazzando la preziosa batteria di Withworth nell'esagono della 320 della mappa B potrete dominare il campo di battaglia. Tenete protetti e fuori dalla vista del nemico i carretti di rifornimento. Usate la cavalleria per proteggere l'estremo fianco sinistro del vostro schieramento. Schierate il grosso della vostra artiglieria nelle colline vicino a Sharpsburg.

PER CONCLUDERE

Il sistema di gioco è ben collaudato e non ha bisogno di commenti. Le ulteriori innovazioni introdotte dalle regole esclusive (soprattutto le tabelle) rendono il gioco estremamente entusiasmante. Si tratta di uno scontro sanguinoso, in cui i tiri di dado (che indubbiamente rappresentano il momento di maggiore fascino del gioco) sono migliaia. Per dare un'idea delle perdite bastino i seguenti dati, che si riferiscono alla fine del 15° turno di una battaglia in corso di svolgimento: i confederati hanno perso 258 step di fanteria (12.900 uomini) e 69 cannoni; gli unionisti 286 step di fanteria e (solo) 14 cannoni.

A Gleam of Bayonets unisce una grafica superba ad una notevole serie di soluzioni tecniche geniali, che rendono questo gioco un "dovere" per gli esperti della guerra civile americana.

NANDO FERRARI.

FRONTE TRADUZIONI: NOVITA'.....

I nostri traduttori sono costantemente all'opera e dobbiamo quindi segnalare diverse novità sul fronte delle traduzioni. Oltre a quelle indicate nel catalogo, sono ora disponibili anche le traduzioni di seguito elencate; vi ricordiamo che i prezzi indicati tra parentesi vengono applicati nel caso in cui la traduzione venga acquistata contemporaneamente al gioco. Le sigle in lettere maiuscole indicano la casa produttrice.

Car Wars - JAC £ 3.000 (1.500); Clash of Steel - WWW £ 6.500 (3.000, gratis per gli abbonati); Eight Army - GDW £ 2.000 (gratis); Gazala - PEO £ 6.500 (gratis); Trail of the Fox - SPI £ 7.000 (4.000); Panzer Command - VIC £ 16.000 (10.000); White Death - GDW £ 7.000 (4.000); No Trumpets No Drums - WWW £ 3.000 (2.000); Ares N°16: High Crusade - SPI £ 1.200 (gratis); Army of the Potomac - WWW £ 6.000 (gratis); Drive on Stalingrad - SPI £ 6.500 (4.000); Dragon Pass - AVA £ 12.000 (8.000); Move Out - VIC £ 7.000 (4.000); La Bataille d'Auerstadt - CLA £ 7.000 (4.000); Sunday Drivers - JAC £ 3.500 (2.000).

Vi informiamo che i seguenti giochi vengono ora venduti con traduzione (compresa nel prezzo): Decathlon (AVA), Panzerkrieg (AVA), Western Desert (GDW), Aachen (PEO), To the Wolf's Lair (PEO), Hell's Highway (VIC), Vietnam (VIC), Operation Badr (WES), B.E.M. (WES), Decision at Kasserine (WWW).

PS: sono disponibili anche le traduzioni di Wellington's Victory a £ 11.000 (7.000) e Battles for the Ardennes a £ 7.500 (4.000); entrambe i giochi sono della SPI.



pez J.W.K.
Kirk's Strategies *ill. Sergio Micco*
Considerazioni e note su SFB.

Parlare del sistema di gioco di StarFleet Battles non è affatto semplice, ma tutti coloro che lo conoscono anche marginalmente sanno bene che si tratta di uno dei migliori giochi di guerra nello spazio mai ideato dalla nascita della nostra nobile arte. La mia pluriennale esperienza, raccolta personalmente sui campi di cento e cento battaglie, in questa simulazione mi ha permesso di ricavare una elementare ma fondamentale massima nel parlare di questo universo splendido e complesso: ciascun popolo costituisce un caso a sé stante. Questo è, d'altra parte, un fatto palese in quanto a ciascuna razza è associato un diverso sistema d'arma principale, che ne caratterizza, a volte, non solo le tattiche di combattimento, ma addirittura la tecnica di costruzione delle navi spa-

ziali, vedi i Warbirds Romulani, per non parlare dei Maulers che rientrano difficilmente nella categoria delle navi normali.

Inizierò senz'altro a parlare della Federazione, il popolo (o dovrei dire, meglio, l'insieme di popoli) per il quale i disegnatori hanno nutrito da sempre la più grande benevolenza, sin dai tempi degli antichi telefilm (ricordate da che parte stava Spock, e tutti gli altri? Bravi, vincete un torroncino!), cosa che si rispecchia nel fatto che sono dotati, nel gioco, del meglio in quasi tutti i campi, a cominciare dalle astronavi per arrivare a quella che è l'arma federale per antonomasia: la torpedine fotonica, famosa protagonista di numerose scene cinematografiche e, tra l'altro, arma più potente del gioco intero, fatte le dovute specifiche. Per quanto riguarda le navi, nonostante le classi di incrociatori leggeri e di dreadnought siano tra le più superate e inadatte al combattimento con i pari classe, è innegabile che ciascuna di esse, siano i superbi incrociatori o i piccoli NCL o persino le CV, sia dotata di una quantità poco comune di armi di grande potenza, assieme all'abbondanza di sistemi ausiliari ed energetici che ne garantiscono l'efficienza e la resistenza dopo una certa usura di combattimento; questo per non parlare delle possibilità tattiche offerte dalla frenata d'emergenza.

Tutto questo permette di condurre la battaglia basandosi principalmente sulla duttilità della torpedine fotonica che, unica fino a questo momento, si uniforma con le sue prestazioni alla distanza alla quale si svolge lo scontro, dando così la possibilità di segnare qualche buon colpo alle lunghe distanze per poi serrare e, una volta sovraccaricate le torpedini, dare il colpo decisivo al nemico, mantenendo la certezza di avere, in ogni occasione, le migliori armi disponibili a ciascuno delle lunghezze a cui si svolgerà lo scontro.

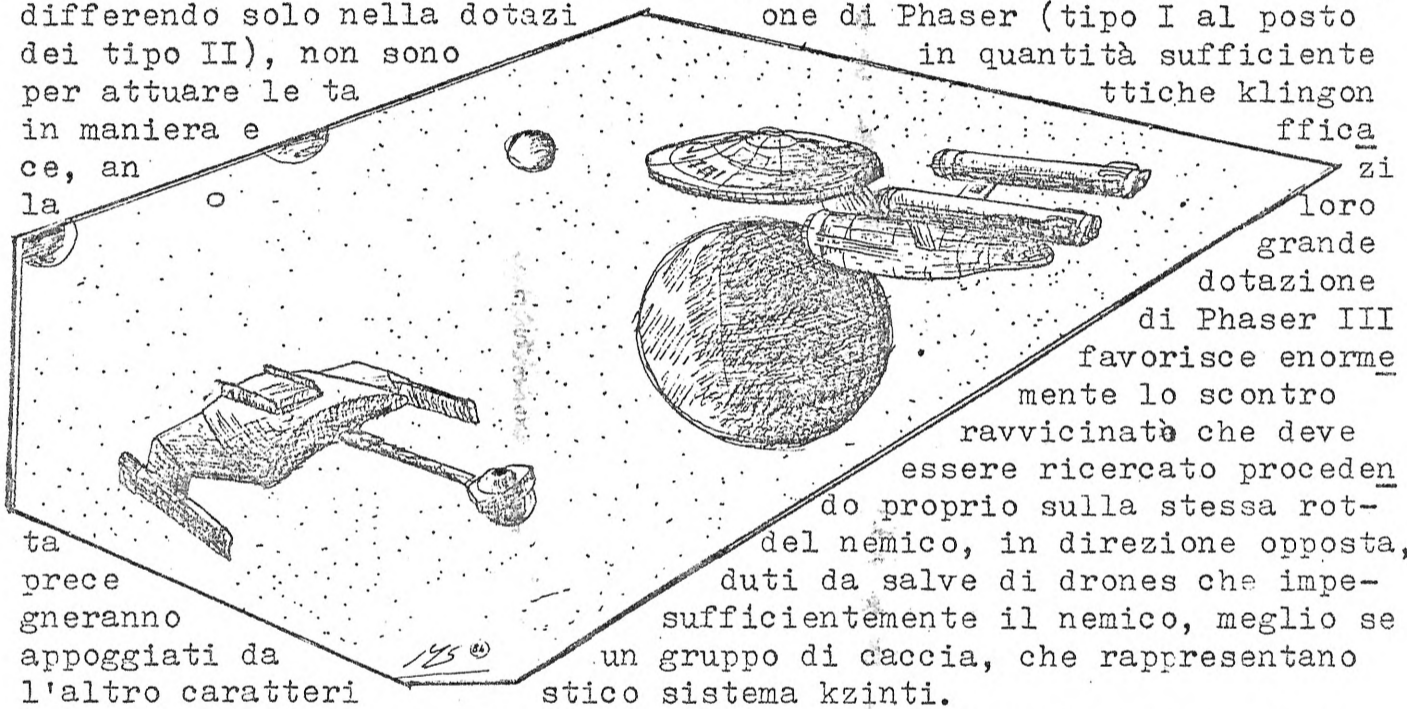
Il contraltare della flessibilità delle torpedini è rappresentato dalla lentezza di tiro; il turno "bianco" tra un lancio e l'altro può essere maledettamente lungo, a volte lo è troppo in modo "definitivo", mentre il nemico potrebbe, e dovrà, cercare di attaccare proprio nel turno di ricarica; questo è uno dei momenti più delicati della partita ed il Federale non deve lesinare nulla pur di poter sopravvivere agli attacchi, utilizzando tutte le navette e contando esclusivamente sui Phasers.

Grande ed antico avversario della Federazione, il cattivo per antonomasia, si può definire il Klingon, anch'egli legato strettamente ad un sistema d'arma: il proiettile a fissione o "distruttore" (lett. disgregatore).

Già esaminando la struttura delle navi imperiali si intuisce che l'atteggiamento del Klingon è proteso verso l'iniziativa, aggressivo, che più che alla qualità delle armi punta sulla quantità e fa dell'attacco frontale a lunga distanza la sua soluzione preferita. Adatta a questa tattica è la sua arma pesante, ottima per esercitare un martello costante sul nemico e che permette, infatti, di infliggere gravi danni anche a lunghe distanze, pur non possedendo una capacità distruttiva proporzionale da sfruttare a breve distanza. Ugualmente il resto della dotazione, i Phasers-II, essendo inferiore al più potente (il tipo I) conferma questa impressione; si definisce così l'immagine di un combattente a lunga distanza a cui, solo in casi rari conviene avvicinarsi al nemico. In tali circostanze, comunque, è molto utile la presenza di rastrelliere di drones che in molti casi mettono in imbarazzo grave il nemico; esse sono però armi limitate nel numero e vanno usate con parsimonia, soprattutto a breve distanza, dove assolvono al duplice compito di sviare il fuoco nemico dalla propria nave mentre aumentano notevolmente la capacità di colpire il nemico. Ultimo particolare che caratterizza le navi Klingon è la loro manovrabilità, seconda solo a quella delle navi-pirata di Orion, che garantisce quasi sempre il migliore turn-mode dello scontro pur essendo la maggior parte delle navi imperiali di disegno non proprio recentissimo.

E approfittando del riferimento ai drones è inevitabile passare a parlare di coloro che ne fanno il più largo uso: gli Kzinti. Caratteristica principale delle navi kzinti è la loro robustezza, sono infatti tra le navi con il maggior numero di excess damage nel gioco e posseggono un discreto numero di sistemi ausiliari, soffrendo purtroppo di una endemica scarsità di energia e di un minimo numero di armi a tiro diretto. Ambedue questi sono svantaggi non facili da superare con l'utilizzo dei drones il cui impiego richiede una tattica di gioco molto particolare; per prima cosa bisogna distinguere tra le varie velocità delle armi a ricerca automatica in questione, poiché quelle che raggiungono solo 8 volte la velocità della luce si possono lanciare solo a brevissima distanza, ma con l'aumentare della velocità aumenta anche la potenziale distanza di tiro; altra astuzia del perfetto Ufficiale-Armi del Patriarca consiste nell'organizzare il lancio dei drones in modo che viaggino tutti nello stesso esagono, per rendere la loro intercettazione molto più difficile, impedendo di modifica-

re lo schermo d'impatto e sovraccaricando più facilmente i sistemi di difensivi nemici. E' invece sconsigliabile puntare i drones su bersagli diversi nello stesso turno, perché si rischia di non infliggere danni gravi su alcuno; dovete sempre ricordare che almeno 6 o 7 missili devono colpire per realizzare un risultato accettabile. Concludendo a questo proposito, occorre considerare l'utilità degli Scatter-Pack, gli shuttles carichi con 6 missili che rappresentano un'ottima arma in grado di moltiplicare enormemente la propria capacità di lancio. Tornando agli Kzinti, notiamo come il loro modus operandi sia complesso; infatti le armi di cui dispongono, quasi uguali a quelle Klingon, differendo solo nella dotazione di Phaser (tipo I al posto dei tipo II), non sono in quantità sufficiente per attuare le tattiche klingon in maniera efficace, anche, anzi la loro grande dotazione di Phaser III favorisce enormemente lo scontro ravvicinato che deve essere ricercato procedendo proprio sulla stessa rotta del nemico, in direzione opposta, dotti da salve di drones che impediscano sufficientemente il nemico, meglio se appoggiati da un gruppo di caccia, che rappresentano l'altro caratteristico sistema kzinti.



Indipendentemente dal tipo di armamento, cioè dalla razza, fondamentale è ricordare due cose: primo, i caccia devono rimanere lontani dalle navi, altrimenti potrebbero rimanere danneggiati da qualche esplosione; secondo, devono rimanere uniti, raggruppandosi in due o tre esagoni adiacenti. In tal modo essi potranno sfruttare tutta la loro potenza in phaser di bordo e rappresenteranno un terribile ostacolo per chiunque, permettendo inoltre un facile raggruppamento dei drones lanciati; bisogna sempre considerare i caccia come una nave in più presente sulla mappa, una nave difficilissima da distruggere ma letale.

E se parlare di drones vuol dire Kzinti, parlare di caccia vuol dire, per chiunque nello spazio conosciuto, nominare gli Hydrani, questo popolo così particolare che vive su giganti gassose e sfrutta la fusione nucleare come arma principale.

Dallo studio delle S.S.D. delle navi hydrane si nota innanzitutto la tecnologia, profondamente diversa da quella degli altri popoli e basata su tre armi: il raggio a fusione, il phaser-G e l'Hellbore, e poi la curiosa struttura di pseudo-carrier che contraddistingue tutte le navi.

Gli Hydrani hanno la caratteristica di poter variare tattica a seconda del tipo di arma di cui dispongono prevalentemente: infatti navi equipaggiate con fusion guns dovranno cercare lo scontro frontale, supportate dal gran numero di caccia che potranno lanciare; quelle equipaggiate con Hellbores invece potranno scegliere una battaglia a lunga distanza, per poi serrare sotto, insieme ai pochi caccia di cui disporranno, per fare fuoco; è fondamentale nell'uso di questo sistema essere sicuri di poter intaccare profondamente, se non di abbattere, uno scudo con i phaser in modo da impedire che la potenza dell'Hellbores si disperda su più scudi, ma che anzi addirittura si concentri su uno solo.

Per finire, vale la pena di fare riferimento a quell'arma meravigliosa che è il phaser-G, che assicura alle navi hydrane un potere di fuoco enorme alle corte distanze, con un dispendio di energia limitatissimo, e che rende i caccia equipaggiati con tale arma assolutamente micidiali, come possono testimoniare i caccia della Federazione.

Arriviamo quindi a parlare dei Lyrani, geneticamente affini agli Kzinti, ma militarmente tesi ad emulare i loro potenti alleati klingoniani. Infatti le navi lyrane rispecchiano proprio l'armamento klingon in quanto essi si basano principalmente sui distruttori come sistema pesante, con la differenza però che i phaser di queste navi sono tipi I o III e inoltre dispongono di un'ottima arma per la difesa: il "generatore di sfera d'energia" o ESG. Grazie ad essi il Lyrano può tranquillamente seguire la tecnica dello scontro a distanza così cara ai Klingon (tenuta presente la maggiore efficienza del miglior tipo di phaser) e in più non deve distogliere fuoco per la difesa ravvicinata. Comunque, pur non volendo essere limitativo nei loro confronti, sono del parere che i Lyrani siano solo una versione potenziata dei loro alleati imperiali, con la sostituzione dell'ESG al posto dei drones.

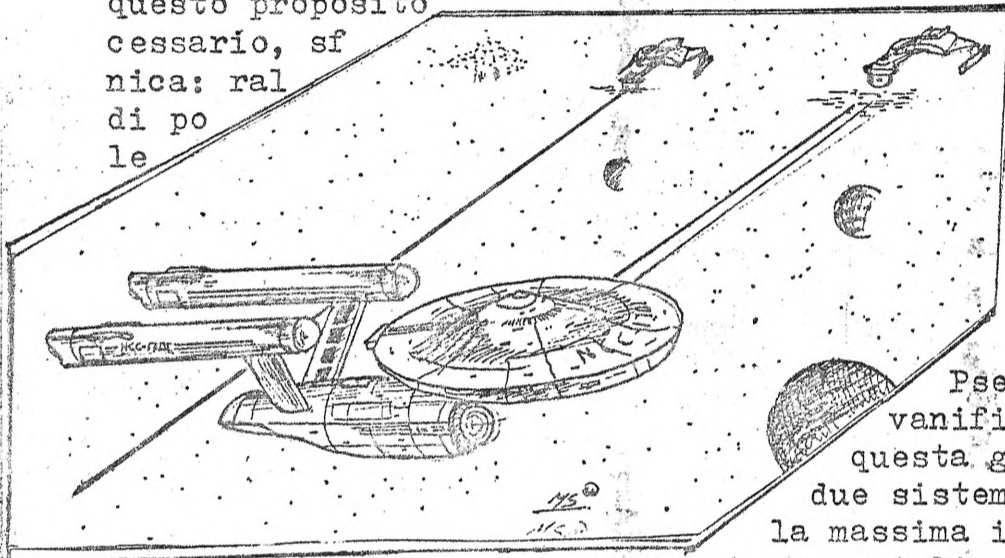
E adesso, dopo aver visitato l'estremità del braccio della Galassia, balziamo alla parte opposta di questo eccezionale universo che è Star Fleet per raggiungere i territori occupati da due popoli che, tanto per cambiare, sono mortali nemici tra loro e che usano una delle armi più straordinarie che siano presenti in questo gioco: i Gorn e i Romulani, e la loro devastante torpedine al plasma.

L'utilizzare un'arma come la torpedine costringe ad adottare una tecnica molto particolare, che a sua volta varia a seconda che il nemico abbia o meno a disposizione altre torpedini e la potenza soggettiva dei vari tipi costringe ad ulteriori variazioni.

Innanzitutto per avere efficacia la torpedine deve colpire quando è non oltre il secondo grado di potenza e questo vuol dire che la strada che ha percorso dal momento del lancio deve essere molto breve, 150.000-200.000 km. al massimo. Inoltre è consigliabile seguire una tecnica simile a quella dei missili: lanciare, cioè, mentre il nemico avanza verso di voi, questo renderà quasi impossibile evitare le torpedini ed abbrevierà il loro cammino perché è il nemico stesso a correre verso di loro. Tenendo presente questi consigli di base, si

possono seguire fondamentalmente due tattiche, di cui la prima consiste nell'attacco in velocità, praticamente una rapida sortita in avanti seguita da una brusca virata immediatamente successiva al lancio con conseguente ritirata temporanea (volendo si può portare la manovra agli estremi avvicinandosi ulteriormente per poi fare una virata ad alta energia e allontanarsi nella direzione opposta); ripetendo questa procedura d'attacco più e più volte si può logorare l'avversario ma l'abilità sta nell'eseguire una manovra circolare che ci porti lontano durante i turni di ricarica e di nuovo vicini quando le torpedini sono di nuovo pronte, perché è proprio il lungo periodo di ricarica il punto debole di queste armi che lasciano per ben due turni le navi che ne sono dotate senza la possibilità di una offesa consistente e rubano loro un'enorme quantità di energia. Ed è proprio a questo proposito

cessario, si
nica: ral
di po
le



che si può, quando ne-
ruttare la seconda tec
lentare fino al punto
ter utilizzare uno shut
Wild Weasel per neutra
lizzare le torpedini
del nemico; è questa una
tecnica molto rischio-
sa perché il nemico po
trebbe sganciare solo

Pseudo-Torpedini e quindi
vanificare l'uso del W.W.; in
questa guerra infatti, questi
due sistemi sussidiari assumono
la massima importanza in uno scontro
che assomiglia molto ad una guerra di

menti tra bluff e contro-bluff.

Tutta diversa è la situazione in cui l'avversario sia dotato invece di armi a tiro diretto a lunga distanza, nel qual caso conviene cercare di avvicinarsi velocemente e sfruttare tutta la potenza a breve distanza, perché combattere alle lunghe distanze sarebbe dannoso oltre modo.

Ultimo in ordine di grandezza è certamente il Tholiano, dotato della caratteristica particolare di amare a dismisura gli aracnidi e di poter usare di conseguenza la Web, la ragnatela. Ed è proprio questo fattore a rendere interessanti le battaglie a cui partecipa, in quanto con essa egli può sia difendersi, utilizzandola come uno scudo impenetrabile, sia come una trappola dentro la quale imprigionare le navi nemiche, bombardandole fino a distruggerle, proprio come il ragno con una mosca; unica debolezza del sistema è la necessità di rifornir la continuamente di energia perché sia efficace. Per esperienza posso affermare che le battaglie contro il Tholiano sono divertentissime!

E per concludere parliamo di coloro che possono assumere le caratteristiche di qualunque popolo: gli Orioni; i pirati che possono armarsi con qualunque sistema desiderino. Per questa loro caratteristica è impossibile parlare di tecniche proprie, ma basterà adottare quelle del popolo inventore del sistema adottato, con il non indifferente vantaggio di poter raddoppiare la propria produzione energetica.

Dopo la piacevolissima esperienza della VER-CON'84 ho avuto modo di riflettere, da appassionato della serie di SQUAD LEADER, su come si giochi effettivamente questo wargame (e, naturalmente, ampliamenti) un pò al di fuori di quella ristretta cerchia di soliti avversari che ognuno conosce nella propria città. Infatti capita che persone diverse della stessa zona, per esempio, usino tutte indistintamente le regole sul by-pass, anche quando converrebbe loro usare gli interi esagoni, oppure altri si affidino con religiosa speranza ai moduli di artiglieria, anche quando hanno i Russi.

Inoltre, nonostante su moltissimi tavoli venissero giocati Squad Leader & Co., le contestazioni ed i malintesi, anche nelle partite molto meno fiscali non del torneo, sono frequenti: valga per tutta la regola sul fuoco difensivo contro gli AFV (simultanea) e contro la Fanteria (alla fine della fase di movimento) che ha sollevato proteste e discussioni a non finire, non tanto perchè ci siano molti "BARI", quanto perchè si presta a differenti interpretazioni. Un'altra cosa che ho notato alla Ver-Con'84 è stato che mentre Squad Leader e Cross of Iron erano giocatissimi ovunque, le altre due espansioni venivano ignorate o quasi. Obbiettivamente le regole di G.I. richiedono un pò di tempo per essere assimilate ed era quindi un pò presto per vederlo giocato sul serio, ma Crescendo of Doom non meritava di essere così snobbato.

Sarà forse che quei carri così fragilini, quei cannoni simili a cerbottane non riescono a convincere troppo, abituati come eravamo a King-Tiger e T34/85.

Il fascino di Crescendo of Doom però sta proprio qui, nel cercare di sfruttare al 100% le proprie misere forze, dato che qui non ci sono 88LL oppure KV IIA che mettono una pezza a qualche nostro errore.

Crescendo of Doom è quindi un gioco più difficile di Cross of Iron, non come regolamenti, bensì come vera e propria simulazione di una guerra tatticamente molto impegnativa.

Organizzare l'entrata e l'impiego dei carri Francesi senza radio, con un sol uomo in torretta, con cannoni da 37 ed una mira "Russa", nello scenario 28 è senza dubbio difficile.

Un altro sentito problema era quello del bilanciamento degli scenari: purtroppo alcuni, specie il 15 di C.O.I., oppure il D pubblicato su General, lo erano in maniera problematica, infatti la finale del torneo è stata appunto giocata sullo scenario B di General senza i rinforzi Russi, appunto per evitare l'evidente squilibrio.

Comunque uno degli scenari più giocati e più apprezzati, anche se un pò lunghetto, era il n.16 "Sowchos 79".

Effettivamente questo scenario condensa nei suoi 10 turni tutto il fascino degli scontri sul fronte orientale di Cross of Iron. I rinforzi che arrivano ad entrambi possono creare centinaia di possibili soluzioni ed alternative alla tattica iniziale.

Personalmente reputo questo scenario bilanciato, nel senso che come "Ordine di battaglia" c'è un 50% per parte, anche se il tedesco ha la possibilità di commettere più errori, dovendo prendere lui l'iniziativa, possibilità neutralizzata da un eventuale errato piazzamento iniziale russo, presagio di una fulminea vittoria tedesca.

Il Russo, nel suo piazzamento iniziale, ha però ben poche alternative: nella mappa 3 l'edificio N.1 è d'obbligo, visto che il secondo livello offre alla MM6 una buona los su tutte le mappe 5 e 3; soprattutto uno o due ATR piazzati lì darebbero seri fastidi ai movimenti degli HT e soprattutto del Cacciacarri, che essendo OT e con un eventuale Height Advantage, avrebbero il tiro to kill pericolosamente alto.

Tuttavia gli edifici fondamentali da controllare almeno 5 o 6 turni sono S3-T3-T4. Con i loro DRM di +3 e +4 offrono il massimo della protezione nella IFT ed essendo così vicini permettono di sfruttare appieno il breve raggio d'azione Russo.

Gli esagoni M1, S1, T1, V1, U1 sarebbero pure da considerare, se non fosse che si espongono all'immediato Massacro da parte di una pila di counters tedeschi con il 9-2, magari adiacente, nel fuoco preparatorio.

Contrariamente al solito il Russo deve rischiare le sue squadre col contagocce, dato che 21 squadre sembrano tante, ma solo all'inizio.

Inoltre il Russo deve temere il fuoco preparatorio tedesco nel primo turno, che se aiutato da un pizzico di fortuna, può aprire buchi nello schieramento che non si saprebbe tappare nè come nè quando.

Prudenza quindi nel piazzamento Russo: 9 squadre con MMG, 2ATR, 9-1 e 8-0 nell'edificio N1, con 6 squadre e 8-0 al pian terreno M2-N2, pronti a fungere da riserva per i piani superiori dove 2 squadre, 9-1, MMG, andranno in M2 ed una squadra, ATR, in N1 (2° level); 3 squadre in ciascun esagono R3, S3, T3, T4 oltre a dissuadere il tedesco dal movimento nei 2 esagoni compresi delle mappe 3 e 5, fra R1 e P1, crea un gruppo di fuoco, eventualmente aiutato da 2 LMG, indirizzabile sulla prima unità tedesca in Los. Un 8-0 con compiti esclusivamente di recupero va in S4, mai con le squadre non-broke, oppure sotto il fuoco, visto che non migliora il morale e se rompe, sottopone le squadre ad un M.C. aggiuntivo. La colonna motorizzata, dovrebbe essere organizzata in maniera da evitare che i leaders e l'ATG fossero eliminati subito nei primi due turni a bordo dei mezzi.

Sperate comunque poco o per niente in questi rinforzi; far arrivare un leader e qualche squadra sulla mappa 3 negli ultimi turni sarebbe già un successo. Di solito la colonna serve solo al tedesco per eliminare Unità Russe ai fini delle Victory Conditions.

Per evitare ciò si può provare a sganciare tutti i passeggeri immediatamente e rintanre i veicoli negli angoli più nascosti delle mappe 2 e 4, obbligando il tedesco ad un lungo nascondino che gli distoglierebbe veicoli dal suo vero obiettivo.

Per il suo piazzamento il giocatore tedesco ha diverse possibilità: una potrebbe essere quella, per esempio, di aggirare il piazzamento Russo piazzandosi nei dintorni di (5) Y1 e prendere la collina 547, ma l'arrivo dei carri russi espone troppo agli overrun il tedesco. Tre squadre con un 8-1 in (5) U1 permettono un fuoco preparatorio accettabile fin dal primo turno sull'edificio N1 e serviranno da spina nel fianco per il russo. Tre squadre, il 9-2, MMG e 2LMG e la radio in N1 serviranno per battere i secondi livelli dell'edificio in N1, oltre ad avanzare in T1 o S1 non appena lo schieramento russo comincerà ad incrinarsi.

Le altre 3 squadre con 2LMG e l'8-1 in K1 potrebbero tentare una corsa verso (3) W4 o X3 e di lì aggirando il 2° livello della collina 522 arrivare ad U6 T6.

L'ATG montato sul Truck in (5) H1 potrà poi essere sganciato in (3) X1 o X2, o, se accompagnato da qualche squadra, in W3. Il P2 JAGII in (5) I1 andrà in (3) W5oW6, magari mettendoci 2 turni, pur di evitare i colpi degli ATR. In W5 poi, essendo Hull-down, può bersagliare abbastanza tranquillamente quasi tutte le unità russe. Bisogna però accompagnarlo con squadre e leader, in quanto è molto vulnerabile ad un assalto di fanterie nel C.C. Evitare però di abusare di questi cannoni: essendo 75L con una R. o F. doppia verranno molto più utili contro la marea di carri russi in arrivo, e rischiare un malfunction gun già dai primi turni potrebbe essere pericoloso.

Per quanto riguarda l'entrata dei Panzer, le possibilità sono moltissime: personalmente farei entrare i Pzkw IV e la PSW233 da (2) Q10 e andare direttamente verso la collina 522 (senza dimenticare che i carri, passando per (4) K1 risparmiano 2MP, data la special Rule 16.3), dove i 2 Pzkw IV col miglior modificatore di corazzatura con i leaders corazzati.

affiancheranno il Pz JagII in W6-W7-W5, appena in tempo per l'entrata dei T-34 avversari; gli altri 3 PzKw IV e la AC, andranno nelle strade centrali dal paese (u4 - T2 - S2 - u5).

La SPW 251, entrando da (2) F10 arriva in H3, mentre un Pzkw III va in F7, dove nel A.F.Ph. spara già contro il camion o HT con l'ATG (ovviamente sarà difficile centrarlo, ma intanto si ottiene già un -1DRM per l'acquisizione del bersaglio che obbligherà il Russo a muovere e a non staccare l'ATG). Gli altri 2 PzKw III in E7 ed F6 faranno lo stesso, ma ovviamente solo sui mezzi che hanno nella los (DD4 ed EE5 della mappa 4).

Dopo aver eliminato l'ATG e qualche mezzo si avvieranno poi anche loro lentamente verso la mappa 3, magari con le torrette girate in maniera da avere sempre qualche mezzo russo sotto tiro.

La successiva entrata dell'111° Panzer granadier Regiment invece non lascia scelta; da (2) Q10 il più veloce possibile verso la mappa 3 ovvero Q10 - Y8 - BB7 - FF5 sulla mappa 2, B4 - E2 - H2 sulla 5), magari lasciando un HT con 1 squadra di scorta al più lento camion + ATG, che non saranno in zona utile prima del 6° 7° turno.

Il tedesco deve cercare a tutti i costi di liberare da squadre russe gli esagoni (3) R3 - S3 - T3 - T4 prima dell'arrivo dei carri russi.

Questi, se il tedesco è riuscito a piazzarsi correttamente, entreranno sotto una gradinata di colpi, ma sfruttando la maggior corazzatura dei KVIA e C e il numero dei T-34, sia che vadano sulla collina 534 (per evitare di sparare ai tedeschi Hull-Down) sia che invece entrino direttamente da 3 Q 10 nelle strade del paese, impegneranno i carri e gli ATG, mentre i T-28 cercheranno di eliminare le poche e preziosissime squadre tedesche. Dopo un 4° - 5° e 6° turno "infuocati" mi è spesso capitato che uno dei due giocatori abbandonasse la partita per manifesta superiorità dell'altro, ma attenzione: primo, spesso i carri russi che arrivano all'8° turno cambiano moltissimo le cose; secondo, quando si gioca a SL continuate sempre fino all'ultima A.PH, le situazioni apparentemente più disperate spesso si ridimensionano di molto appena l'avversario abbassa la guardia. In casi disperati il russo può perfino distruggere con i carri, se ne restano, gli edifici di legno tenuti dai tedeschi, oppure dedicarsi alla caccia degli HT, che essendo armati, conterebbero come 2 squadre ai fini delle condizioni di vittoria. Concludendo, è certo che gli scenari aggiuntivi di S.L. e ampliamenti aumentano enormemente le possibilità di gioco, ma gli scenari ufficiali mantengono sempre un sapore di classico e sperimentato che li rende, secondo me, più adatti ad analisi accurate e particolareggiate quasi fossero dei Boardgames veri e propri.

NOTIZIE DAL FRONTE...PREZZI

Tutti avrete seguito l'altalenante andamento del dollaro negli ultimi tempi. Anche noi, e con non poca apprensione! Purtroppo la valuta americana ha sfondato il tetto delle due-mila lire; quando pubblicammo il nostro catalogo era a quota 1.790. Questo ci ha costretti ad aumentare i prezzi. Vi preghiamo pertanto di considerare aumentati i prezzi indicati nel catalogo 1.984-85 mediamente del 10%. Aumenti più consistenti si sono avuti per alcuni giochi che sono aumentati negli USA, in particolare per i giochi della JAC e alcuni titoli della serie Europa della GDW (Western Desert passa da £ 45.000 a £ 66.000, Their Finest Hour da £ 75.000 a £ 99.000, ecc.). Aumenti anche per le riviste, che passano da £ 7.500 a £ 9.000 (Dragon, General, F&M, ecc.), mentre Wargamer costa ora £ 26.000 e Strategy & Tactics 18.000 (ma attenzione, dal N° 100 costerà £ 22.000). Regolatevi di conseguenza per calcolare i costi degli abbonamenti, che elencheremo comunque nel nostro prossimo aggiornamento.

Ci sembra che, a parte le eccezioni indicate, un aumento del 10% sia comunque tollerabile, soprattutto se si considera che l'aumento del dollaro è stato del 14%.

Warhammer

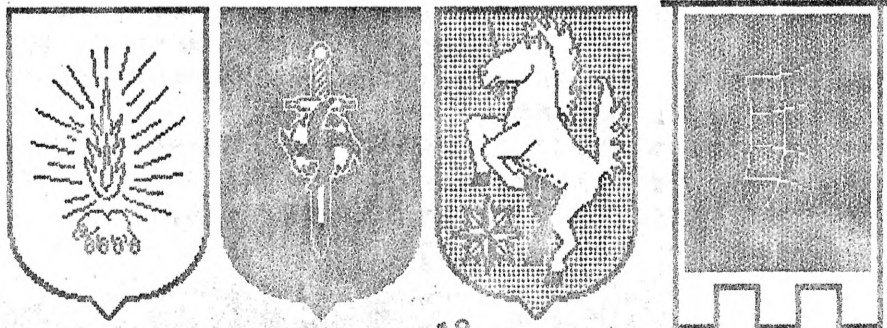
di Andrea Angiolino

E' difficile, nel pur vastissimo panorama dei giochi di ruolo fantasy, trovare un regolamento che consenta sia di creare personaggi e giocare classiche avventure in segrete e luoghi inesplorati, sia di avere una decente giocabilità quando i personaggi sono coinvolti in epiche battaglie che vedano affrontarsi massicci eserciti. La U.S.A. consigliava l'adozione, per le campagne di D&D, di Chainmail, regolamento di wargame medievale e fantasy scritto da Gary Gygax e Jeff Perren. Il maggior difetto di Chainmail e' la sua scarsa reperibilità in Italia. Una nuova soluzione al problema giunge col D&D Companion, che copre il combattimento di eserciti; si tratta, comunque, di aggiunte a regolamenti preesistenti che in origine non le prevedevano.

La Games Workshop ha invece pubblicato un gioco di ruolo in cui, già nella confezione base, le battaglie sono trattate in dettaglio. Si tratta di Warhammer, di cui a Natale e' uscita una seconda edizione e di cui da tempo e' disponibile una succosa espansione: Forces of Fantasy.

Warhammer e' un gioco in se' completo: vi e' un sistema di generazione di personaggi per gioco di ruolo, c'e' una esauriente lista di mostri e creature fantastiche, vi sono regole per il movimento all'aperto e in sotterranei, c'e' un sistema per il combattimento che consente di risolvere scontri tra poche persone come tra centinaia di esseri fantastici e c'e' infine un sistema di incantesimi che non risente del passaggio dai corridoi di una segreta al tavolo da wargame tridimensionale. Può dunque essere utilizzato come semplice gioco di ruolo o come affascinante wargame; ciò che e' interessante e' l'uso congiunto dei due aspetti, che consente di vedere cosa veramente può capitare ad Erif l'Impavido quando, stanco di decapitare orchetti in segrete dopo decenni di tale attività, decide di metter su un piccolo esercito e conquistare il mondo. E di proteggersi almeno dalle mire di Huria.

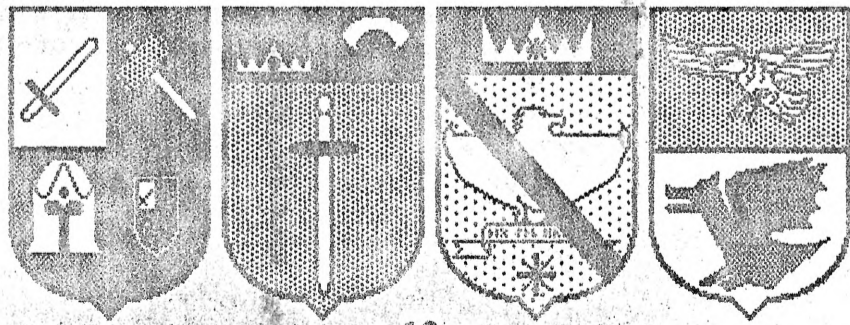
Come wargame Warhammer e' semplice, talvolta ingenuo. Il problema di come muovere gli eserciti dei diversi giocatori, spina nel fianco di molti regolamenti di giochi di simulazione tridimensionale, e' stato risolto



adottando il sistema delle mosse alterne: soluzione non delle più realistiche, ma che risolve parecchi problemi e consente un gioco rapido e divertente. Anche l'uso in battaglia delle truppe volanti è stato ricreato in maniera abbastanza semplicistica; chi volesse una simulazione che copra anche quest'aspetto può comunque facilmente adattare a Warhammer il sistema di movimenti di qualche gioco aereo (si consiglia Blue Max a chi vuole cose semplici, Aces High a chi predilige il realismo e Richthofen a War a chi ha esercizi numerosi). Per il resto c'è tutto quello che serve ad una buona simulazione: differenziazione delle armi e delle formazioni delle unità, effetto di eroi, campioni e comandanti presenza del morale con test molto meno lenti di quelli cui hanno abituato il W.B. "antico" e simili regolamenti ma che tengono in considerazione odio, terrore, stupidità e altri fattori fondamentali quando si tratta di fantasy.

L'acquisto dell'espansione non è necessario, ma è fortemente consigliato, in quanto con esso si hanno le comodissime liste di esercizi a punteggio, le regole su aerei e macchine da guerra, l'introduzione di nuovi tipi di mostri e di truppe e regole opzionali per rendere più realistico e particolareggiato il combattimento a libello di scaramuccia. Non è difficile passare dalla singola battaglia alla guerra tra stati: la Little Wars di Roma ha organizzato diverse campagne di wargame tridimensionale coinvolgenti fino a nove giocatori e fino a ventimila soldatini. È sufficiente un paio di regole sui movimenti su mappa e sui rifornimenti e rinforzi e il gioco è fatto: il gioco vale certamente la candela.

Warhammer ha un solo difetto, rimediabilissimo: per ricreare una battaglia di ragguardevoli dimensioni occorre lanciare centinaia di dadi. Quando si tira con l'arco o si combatte ogni figurino deve lanciare un dado per colpire ed uno per il computo dei danni, mentre ogni bersaglio deve effettuare un tiro di salvataggio variabile a seconda del suo tipo di coraggio. Non è difficile obviare a ciò: il seguente programma consente a chi disponga, anche solo che per un quarto d'ora, di un computer con stampante, di ottenere comode tabelle che aiutino ad accelerare il gioco. Il programma è in Basic; l'unica modifica da fare a seconda della macchina utilizzata è di sostituire a LPRINT una qualunque istruzione che consenta la stampa su stampante. Si verterà fuori una tabella su quattro colonne: la prima indica il numero da ottenere coi dadi, la



```

10 CLEAR
20 LPRINT "N. ric.", "fig.", "morti", "d1000":DIM PER (26,26)
30 FOR A=2 TO 6
40 ERASE PER:DIM PER (26,26):PROF=1000/6*(A-1):PER(0,1)=PROF
50 PER(1,1)=1000-PER(0,1):FOR DIE=2 TO 25:FOR MOR=0 TO DIE-1
60 PER(MOR+1,DIE)=PER(MOR+1,DIE)+PER(MOR,DIE-1)*(1000-PROF)/1000
70 PER(MOR,DIE)=PER(MOR,DIE)+PER(MOR,DIE-1)*PROF/1000
80 NEXT MOR
90 Z%=0:FOR MOR=DIE TO 0 STEP -1
100 IF Z%=1000 THEN GOTO 160
110 Z%=Z%+1:LPRINT A, DIE, MOR, Z%,"/";
120 PASS%=Z%:Z%=Z%-1+PER(MOR,DIE):IF Z%<PASS% THEN Z%=PASS%
130 IF MOR=0 THEN Z%=1000
140 IF Z%>1000 THEN Z%=1000
150 LPRINT Z%
160 NEXT MOR:LPRINT " ":NEXT DIE, A:STOP

```

seconda la quantita' di dadi da 6 da tirare, la terza la quantita' di dadi da 6 che hanno ottenuto il numero desiderato piu' qualora il lancio di un dado da 1000 (tre dadi da 10: uno per le centinaia, uno per le decine, uno per le unita') cada nel raggio indicato dalla quarta colonna. Tirate un dado da 1000 per ogni unita' anziche' un dado da 6 per ogni soldatino, e il gioco e' fatto.

Fatto marginale ma interessante, la Games Workshop e la Citadel Miniatures procedono a braccetto nell'avventuroso mondo del merchandising. Ne consegue che la Citadel produce praticamente tutti i personaggi ed i mostri necessari per Warhammer, compresi gli "scorpioni" e le catapulte degli orchi, i Wyvern da sella e i temibilissimi Jabberwock. Non solo: se qualcuno ha la fortuna di capitare in Inghilterra nel periodo giusto puo' assistere ai Citadel Open Days: battaglie di Warhammer cui chiunque puo' partecipare col suo battaglione portato da casa, discussioni sul regolamento con gli autori in persona, scultura e fusione in pubblico di pezzi fantasy, pazzarielli che vagano in costume per le sale nella speranza di ricevere il premio per la maschera migliore, trofei di pittura e altro, altro ancora. Il tutto a testimoniare il successo del gioco presso i cugini d'oltremare: ci auguriamo che lo stesso avvenga in Italia, perche' il gioco lo merita veramente.

Nota della redazione: ci complimentiamo con Andrea Angiolino per l'originale presentazione del suo articolo. Ci scusiamo se la lettura risultera' un po' difficoltosa: questo e' dovuto in parte ai problemi di riproduzione dell'originale in nostro possesso. Chiunque abbia realizzato programmi (brevi) da utilizzare per rendere piu' semplici le risoluzioni dei combattimenti, si metta in contatto con noi.

ADDENDA ed ERRATA a WELLINGTON'S VICTORY

ovvero

"E' possibile migliorare la perfezione?"

Quando promisi a Nando Ferrari di preparare un articolo su WELLINGTON 'S VICTORY (d'ora in avanti WV) per il suo BLITZKRIEG, il primo pensiero fu quello di scrivere una recensione completa ed esaustiva del gioco, tale da dare ai wargamers che non avessero la fortuna di conoscerlo un'idea sufficientemente precisa della bellezza, eleganza, fluidità, interesse, realismo di questa pietra miliare della storia delle simulazioni. Ben presto però mi resi conto che per far apprezzare appieno la profondità concettuale che sta alla base del sistema di gioco sarebbe stata necessaria un'annata di BLITZKRIEG, ed anche per illustrare un subsistema quale il combattimento o il morale un numero intero non sarebbe forse stato sufficiente. Avendo dunque dovuto abbandonare l'idea della recensione, il secondo progetto fu di istituire un confronto punto per punto tra il sistema di WV e quello dei giochi Marshall, così da arrivare, unendo gli aspetti migliori delle due simulazioni, a definire un "sistema ideale" per il gioco napoleonico a livello di grande tattica. La cosa perse però interesse quando mi accorsi che, a mio giudizio, tutte le soluzioni proposte da WV erano superiori, per giocabilità come per realismo, ai corrispondenti sistemi della serie Marshall; tanto che il mio consiglio finale poteva essere solo quello di combattere le batailles della Marshall usando il sistema di WV (cosa che del resto faccio da tempo con grande soddisfazione).

Ad ogni modo, poiché non volevo limitarmi ad un peana che, per quanto giustificato, aveva poco interesse, decisi di proporre, con l'umiltà propria del fruitore dell'opera d'arte che si avvicina al capolavoro, una serie di aggiunte e modifiche che non intaccassero il sistema di gioco (è possibile migliorare la perfezione?), ma fossero volte ad incrementare ulteriormente la già ottima storicità della simulazione. Conclusa quindi questa forse troppo lunga introduzione, che è servita a pronunciare il mio atto di fede e di amore per il miglior wargame mai pubblicato, posso procedere alle proposte di

ADDENDA

A.1 SKIRMISHERS

L'introduzione degli skirmishers è uno dei tratti più brillanti del sistema e il loro corretto uso, nel proprio ruolo storico (copertura delle truppe amiche e disturbo di quelle nemiche) è indispensabile per un'efficace simulazione delle tattiche napoleoniche. Tuttavia, la loro potenza di fuoco può a volte risultare sopravvalutata, quando si pensi che una compagnia leggera (100 uomini) sparando per

un turno (cinque minuti di fuoco, detratto il tempo per l'eventuale movimento) alla massima distanza ha 2/3 di probabilità di infliggere un numero di perdite uguale alla propria forza ad una colonna nemica. In realtà, lo schermo di volteggiatori aveva più lo scopo di disordinare le formazioni nemiche e di tenerle sotto costante pressione che di causare perdite decisive; la bassa densità della formazione in ordine aperto e la grande distanza limitavano del resto a priori l'efficacia del fuoco. Per simulare questa caratteristica si può introdurre, in luogo del primo risultato utile ottenuto dagli skirmishers (in pratica, per un lancio di dado di 3 contro un bersaglio di classe 1 ed un lancio di dado di 5 contro un bersaglio di classe 2), un risultato di controllo del morale, da effettuarsi con una modificazione di +1 al lancio del dado. Un risultato di solo controllo del morale è estraneo alla tabella del combattimento a fuoco di WV (che prevede soltanto eliminazioni di punti forza e controlli del morale conseguenti), ma vi si integra senza difficoltà. Un controllo del morale conseguito contro un'unità già disordinata può essere invece trattato normalmente come un risultato di 1, considerando il punto forza eliminato costituito prevalentemente da sbandati, piuttosto che da perdite vere e proprie. Ugualmente, un lancio di dado di 6 conseguito contro un bersaglio di classe 3, 4 o 5 dovrebbe essere trattato normalmente, per non dar luogo a fenomeni di invulnerabilità.

A.2 FUOCO CONTRO UNITA' DISORDINATE

Stranamente, le regole di WV dimenticano di considerare tra le diverse classi di bersagli le unità disordinate. E' difficile definire se esse fossero più o meno vulnerabili delle unità in formazione, tanto più che, nel gioco, lo stato di disordine rispecchia chiaramente, oltre ad un'irregolare disposizione dei ranghi, anche una situazione psicologica di incertezza e minore combattività. La soluzione più semplice mi sembra quella di prendere in considerazione la formazione indicata dal counter senza tener conto della presenza dell'indicatore di disordine, anche se ciò può sembrare in contraddizione con la regola 7.53. Alternativamente, volendo concedere alle unità disordinate una minore vulnerabilità al fuoco nemico, si può inserire la fanteria disordinata nella 2° classe di bersagli, la cavalleria e l'artiglieria nella 3°.

A.3 CARICHE A MITRAGLIA

Quando il bersaglio si avvicinava al di sotto dei 400 metri, le batterie passavano normalmente dal tiro a palla a quello a mitraglia. Ho l'impressione che Davis, elaborando i dati sulle munizioni, abbia tenuto conto soltanto della riserva di palle e granate, senza considerare la mitraglia, dato che una batteria che spari a pieno ritmo (ma senza far ricorso al fuoco di opportunità) può far fuoco soltanto per un'ora e mezza, dopodiché rimane senza muni-

zioni e non ha la possibilità di essere rifornita. Per ovviare alla stima troppo restrittiva proposta dal gioco, si può ricorrere a un rifornimento di cariche a mitraglia di 6 colpi per batteria, da usare in minima e media zona di fuoco e che dovrà essere segnalato da un ulteriore counter sottoposto alla batteria. Ad evitare il formarsi di mastodontici stacks, si possono preparare tabelle riusabili su cui annotare per ogni batteria il numero di cannoni in efficienza e il tipo e numero di munizioni a disposizione. I più pigri possono anche ricorrere senza gravi danni al semplice espediente di far sparare gratis (senza dispendio di munizioni) le proprie batterie contro bersagli che si trovino nella zona minima di fuoco. L'effetto finale è grosso modo equivalente a quello della più laboriosa procedura suggerita in precedenza.

A.4 GRANDE BATTERIA

Per preparare l'attacco del corpo di D'ERLON, Napoleone fece costituire una grande batteria, formata dai cannoni da 12 libbre dei corpi d'armata e una parte di quelli della guardia, che perciò furono in azione fin dai primi momenti della battaglia. Ciò è perfettamente fattibile anche con le regole normali, ma l'uso delle batterie della guardia comporta l'attivazione delle corrispondenti brigate con effetti disastrosi e non giustificati sul morale dell'armata francese, che viene a perdere 6 punti per turno. Per evitare questa distorsione si può permettere al giocatore francese di utilizzare liberamente l'artiglieria, ponendola sotto il comando di DROUOT o di uno dei tre comandanti di corpo d'armata (D'ERLON, REILLE, LOBAU) senza essere obbligato ad attivare contemporaneamente la fanteria.

A.5 DEMORALIZZAZIONE DELLE GRANDI UNITA'

WV simula in maniera brillante l'effetto della stanchezza e delle perdite sul morale delle truppe, sia riguardo ai singoli battaglioni, sia riguardo all'armata nel suo complesso. Viene invece ignorato il controllo del morale delle grandi unità (corpo d'armata/divisione), un problema che, riguardando strutture intermedie, può apparire secondario una volta che sia risolto al macro- e microlivello (armata/battaglione), ma che ha comunque un suo interesse, inducendo i giocatori ad adottare tattiche più accorte e meditate, in uno sforzo di minimizzare le perdite e mantenere riserve efficienti ed integre. Anche se WELLINGTON, nel corso della battaglia, si trovò spesso a manovrare singoli battaglioni per sostenere la difesa in punti e momenti critici, era buona norma affidare le azioni offensive a grandi unità, quanto meno a partire dalla brigata, per cui la regola seguente porta ad un uso storicamente corretto delle divisioni che ciascun giocatore ha a disposizione.

Ogni divisione di fanteria ha un livello di demoralizzazione, equivalente ai punti-forza che può perdere rimanendo perfettamente efficace. Una volta che le perdite hanno superato il livello di demoralizzazione proprio della divisione, si instaurano i seguenti effetti: 1) un'unità può entrare nella zona di fuoco minima di unità nemiche, solo se accompagnata da un comandante; 2) un'unità non accompagnata da un comandante può attaccare in mischia solo unità nemiche in rotta. I livelli di demoralizzazione sono i seguenti: Cooke 16, Alten 22, Clinton 24, Picton 26, Brunswick 20, Perponcher 20, Chassé 20; Alix 13, Donzelot 15, Marcognet 13, Durutte 13, Bachelu 11, Jerome 19, Foy 13, Simmer 13, Jeannin 8. (I valori tengono conto degli aggiustamenti suggeriti in E.4) La regola non si applica nei confronti delle unità di cavalleria e artiglieria, della guardia imperiale francese, delle brigate Kruse e Lambert. Per tenere aggiornato il conto delle perdite sarà necessario preparare una tabella supplementare, una fatica alla quale i giocatori di WV, abituati a 20 e + ore di gioco per partita, penso si assoggetteranno senza difficoltà.

A.6 DEMORALIZZAZIONE NEMICA

In WV la demoralizzazione di un'armata non ha effetti positivi sul morale dell'armata nemica; storicamente, invece, la vista di un nemico battuto costituiva forse lo stimolo migliore per far continuare a combattere con slancio e coraggio truppe affaticate da ore di battaglia e decimate dalle perdite. Anche se la ripresa di spirito combattivo portata dall'imminenza della vittoria aveva effetto soltanto temporaneo, essa merita di essere simulata, tanto più che si verificò in maniera eclatante proprio nella fase finale della battaglia di Waterloo, quando WELLINGTON ordinò il contrattacco decisivo contro i francesi, dopo che la guardia imperiale era stata respinta. Una soluzione semplice ed accettabile può essere l'attribuzione di 20 Morale Points supplementari all'armata che per prima demoralizza il nemico, nel momento in cui questi raggiunge il livello di demoralizzazione. Ovviamente la regola può applicarsi soltanto agli scenari 16.4 e 16.5.

ERRATA

(NOTA: il gioco NEY VS WELLINGTON di Joe Balkoski, apparso nel n°74 di S&T, ha ripreso quasi integralmente il sistema di gioco di WV, apportandovi qualche modifica di minor conto, in genere semplificazioni che impoveriscono la ricchezza e la profondità dell'opera di Davis. Tuttavia la ricerca sugli ordini di battaglia e la valutazione dell'efficacia dei diversi tipi e nazionalità di truppe costituiscono in parte un passo avanti rispetto a WV. Le regole E.1-E.4 prendono spunto dalle in formazioni e interpretazioni fornite da NEY VS WELLINGTON)

E.1 EFFICACIA DELLE TRUPPE ALLEATE

WV tende a sopravvalutare l'efficacia delle truppe olandesi e del

contingente di Brunswick, che non fecero grande prova né a Quatre Bras, né a Waterloo, dimostrandosi in genere inferiori ai reggimenti di linea francesi, ai quali vengono invece equiparati. NvsW abbassa di 1 punto l'efficacia di tutte le unità di Brunswick, a parte quella dei 3 battaglioni leggeri, che viene abbassata di 2 punti. Quanto alle truppe olandesi, militia, jaeger, cavalleria e battaglioni di Nassau possono rimanere invariati, mentre conviene ridurre di 1 punto, portandola a 3, l'efficacia dei battaglioni di linea e dei 2 battaglioni di Orange-Nassau.

E.2 GUARDIE BRITANNICHE

Uno dei reparti che si comportarono meglio a Waterloo fu quello delle guardie britanniche (div. Cooke), che difesero vittoriosamente per tutta la giornata il castello di Hougomont contro gli attacchi del II corpo francese. Poiché, se la battaglia prende la piega storica, i battaglioni delle guardie combattono in genere scomposti in compagnie leggere, la loro superiorità (efficacia 6) non viene avvertita e Hougomont non risulta, nella pratica di gioco, un obiettivo così imprevedibile come pretendono le Player's Notes di WV. Particolarmente se si adotta la regola E.1 è opportuno portare a 6 l'efficacia degli skirmishers distaccati dalla divisione delle guardie.

E.3 95° RIFLE

Il 1/95° Rifle Regiment della brigata Kempt era armato con fucili rigati, efficaci e precisi fino a 300 metri di distanza. Le compagnie di skirmishers distaccate da questa unità possono perciò far fuoco contro obiettivi distanti 3 esagoni, sempre facendo uso della colonna "Max. Range Inf.". Adottando questa regola è particolarmente consigliabile usare contemporaneamente la regola A.1.

E.4 VARIAZIONI ALLA FORZA DELLE UNITA'

I dati di NvsW non coincidono del tutto con quelli di WV riguardo alla composizione di alcune brigate francesi e alla forza di diversi battaglioni, anche tenendo conto delle perdite subite dai due eserciti a Quatre Bras. A prima vista, l'ordine di battaglia di NvsW sembra più particolareggiato, quindi più preciso, anche se ha il grave torto di mancare di riferimenti bibliografici. Le uniche due fonti comprendenti ordini di battaglia a livello regimentale che sono stato in grado di consultare concordano con NvsW. Ad ogni modo, mi limito ad elencare di seguito le discordanze, sospendendo il giudizio in merito all'esattezza dell'una o dell'altra versione. Il 2° regg. leggero francese (div. Bachelu per NvsW, dove comprende 4 btg.) è incorporato nella div. Jerome ed ha 3 btg. in WV; al posto del 2° leggero in WV Bachelu ha l'11 regg., che è ignorato in NvsW, probabilmente a ragione, poiché doveva far parte della 19° div. I 2 btg. del 61° regg. (div. Bachelu) hanno 4 SP ciascuno in NvsW (quindi prima della battaglia di Quatre Bras), 5 ciascuno in WV. Sempre nella div. Bachelu i 3 btg. del 108° regg. hanno una for-

za di (4+4+2=) 10 SP contro i 15 SP indicati in WV. Nella div. Jerome, il 1° e il 2° regg. hanno entrambi 3 btg. in NvsW, 2 btg. in WV; il 3° regg., viceversa, ha 2 btg. in NvsW e 3 btg. in WV. Nella div. Foy, il 100° regg. ha 3 btg. e (4+4+3=) 11 SP in NvsW contro i 2 btg. di WV. Nella divisione di cavalleria di Piré, il 1° cacciatori ha 5 SP in NvsW, 6 in WV. E' probabilmente più significativo confrontare le forze totali delle divisioni, che sono le seguenti:

	NvsW	WV	perdite a Quatre Bras
Bachelu	5200	4500	700
Jerome	6600	6500	100
Foy	4600	4500	100
Piré	1900	1800	100

Nel complesso, è evidente che, se si accettano come sostanzialmente esatte le forze iniziali presentate da NvsW, WV non tiene adeguatamente conto delle perdite subite dai francesi il 16 giugno a Quatre Bras. Delle circa 6000 perdite menzionate da Ney nel suo rapporto a Napoleone, si può calcolare che almeno 2500 siano state costituite da morti o feriti tanto gravi da non essere in grado di combattere il 18 a Mont St.Jean. WV diminuisce complessivamente gli effettivi del II corpo di soli 1000 uomini rispetto alle truppe presenti a Quatre Bras. Chi desidera raggiungere un equilibrio delle forze storicamente più attendibile, anche a rischio di sbilanciare il gioco, che è già duro da vincere per il giocatore francese, può sottrarre altri 15 SP dalle unità del II corpo, particolarmente dalle div. Bachelu e Jerome, che soffrirono maggiormente il 16.

Quanto alle truppe alleate, la differenza tra gli effettivi presenti a Quatre Bras (NvsW) e quelli che combattono a Waterloo (WV) è di 29 SP, cifra che nel complesso mi sembra accettabile. Volendo essere perfezionisti, non si dovrebbe sbagliare aggiungendo 2 SP alle brig. Byng e Buttler e togliendone altrettanti a C.Halkett e Pack; il totale non cambia, ma la distribuzione dovrebbe essere più esatta. La forza dell'esercito prussiano è ancora più incerta. I btg. del IV corpo hanno 6 SP ciascuno, il che dovrebbe essere un valore accettabile. Anche i btg. della brig. Steinmetz (I corpo) hanno 6 SP, nonostante le gravi perdite subite a Ligny; tuttavia, poiché sembra che la brig. Steinmetz avesse all'inizio della campagna una forza media di quasi 900 uomini per btg., i 600 uomini per btg. di WV non dovrebbero essere lontani dal vero. Comunque, una definizione sicura di tutto questo complesso di problemi è difficile e forse irraggiungibile. L'ultima parola sull'argomento potrebbe dirla lo studio "Armies at Waterloo", un libro che, purtroppo, a giudicare dal prezzo, sembra riservato ai soli miliardari. Mi permetto, sperando di trovare d'accordo il Direttore di BLITZKRIEG, di invitare i lettori che avranno la fortuna di consultare il volume a dare su queste stesse colonne le indicazioni necessarie a definire gli ordini di battaglia del 18 giugno 1815 nella maniera più esatta possibile.

Resta da notare che la sottrazione di SP dalle unità elencate più sopra non dovrebbe essere indicata con la sottoposizione di strength markers, poiché le perdite subite a Quatre Bras non devono incidere sull'efficacia delle truppe che combattono a Mont St.Jean; è quindi necessario e-

vitare confusioni tra gli SP tolti prima dell'inizio del gioco e quelli eliminati durante il combattimento. O si ha una memoria di ferro, o si correggono direttamente i counters (so che i puristi inorridiranno) o si preparano altre tabelle su cui tener conto delle perdite di ogni battaglione. Eventualmente, queste tabelle possono essere tenute nascoste all'avversario, il che avrà anche l'effetto di perfezionare la già consigliabilissima regola opzionale 15.41: in una seria simulazione storica come WV (gioco nobile e tragico; i destini d'Europa sono nelle vostre mani!) non dovrebbe esserci spazio per il farsesco calcolo dei rapporti di forza prima di un combattimento cui molti wargamers non sanno rinunciare.

E.5 CAMBIO DI FORMAZIONE DELLE BATTERIE

La regola 7.42 permette a mio avviso un'elasticità troppo grande nell'uso delle batterie. E' vero che i cannoni potevano venire messi in posizione di fuoco in cinque minuti; tuttavia, la possibilità di portare una batteria a 200 m. dalla fanteria nemica senza che questa, contrattaccando o ritirandosi, possa evitare di essere bersagliata nella fase successiva, mi sembra poco rispondente all'uso delle artiglierie napoleoniche. Una tattica del genere potrebbe al massimo essere applicabile per le batterie ippotrinate, ma porterebbe a scompensi ancora maggiori, in conseguenza della grande capacità di movimento delle horse batteries. Personalmente, preferisco non tener conto della regola 7.42 e permettere il cambio di formazione delle batterie unicamente nella facing/formation phase, cioè prima e non dopo il movimento.

LE REGOLE OPZIONALI DI D.J. RITCHIE

In concomitanza con la riedizione del gioco, la TSR ha pensato bene di pubblicare (su S&T special edition 2, autunno 1983) un articolo di D.J. Ritchie, che presenta delle varianti alle regole di WV. A mio giudizio, la maggior parte di queste proposte complicano ed appesantiscono il gioco senza aggiungervi nulla di essenziale; alcune idee sono comunque degne di nota e le cito qui brevemente, omettendo il background storico su cui Ritchie si fonda, poiché una sua discussione allungherebbe ancora uno scritto che già oltrepassa i limiti fissati per BLITZKRIEG.

15.67 (uso della cavalleria) ogni volta che un'unità di cavalleria britannica esegue con successo un attacco in mischia (cioè quando costringe il nemico ad abbandonare l'esagono) si tira un dado. Un risultato da 1 a 4 costringe l'unità che carica a continuare il movimento per quello stesso numero di esagoni senza cambiare orientamento, a meno che non ne sia impedita dalla presenza di un lato di esagono intransitabile o di altre unità (...). In seguito a questa regola l'unità può uscire dalla propria zona di carica.

15.73 (uso della cavalleria) ogni qualvolta un'unità di fanteria in rotta muove adiacente a un'unità di cavalleria amica non in rotta, l'unità

di cavalleria controlla immediatamente il morale. A meno che, in seguito al controllo del morale, anche la cavalleria vada in rotta, l'unità di fanteria si considera riorganizzata a forza dalla cavalleria. L'unità cessa immediatamente la rotta e diventa disordinata. La regola si applica anche se l'unità inizia il movimento di rotta essendo adiacente ad un'unità di cavalleria più vicina al lato della mappa verso cui l'unità di fanteria dovrebbe normalmente muovere durante la rotta.

15.54 (spreco di fuoco) ogni qualvolta un'unità di fanteria anglo-alleata non britannica o KGL fa fuoco in applicazione della regola 11.24 (fuoco difensivo prima dell'attacco) contro cavalleria nemica che carica, quest'ultima si considera un bersaglio di classe 3.

15.55 (hard cover) ogni volta che una batteria fa fuoco contro una formazione nemica che occupa un esagono con hard cover, l'unità bersaglio deve immediatamente controllare il morale se il risultato del dado è stato di 5 o 6, anche nel caso non abbia subito perdite (nota: ciò simula l'effetto degli incendi che possono scoppiare in edifici soggetti a bombardamento).

15.78 (morale delle armate) se l'esercito francese o anglo-alleato viene demoralizzato, l'esercito nemico non deve più osservare la regola 13.33 per il resto del gioco. Ciò non si applica all'esercito prussiano. (nota: l'intento di questa regola è il medesimo già esposto in A.6; le due regole sono in alternativa e non vanno usate contemporaneamente).

OPERE CONSULTATE:

A) NARRAZIONE:

A. Pollio, Waterloo, Roma 1935; R. Margerit, Waterloo, Paris 1964.

B) TATTICHE ED ARMAMENTI:

W. Haggart, Designer's Notes a Napoleon's Last Triumph, edizione privata, 1982; B. P. Hughes, Firepower, New York 1974.

C) ORDINI DI BATTAGLIA:

H. Lachouque, Waterloo 1815, Roma 1975; P. Haythornthwaite, Uniforms of Waterloo in colour, Poole 1979.

Nota della redazione: mi sembra il caso di elogiare la qualità tecnica di questo articolo, scritto dall'amico Potente, che ha dimostrato di conoscere profondamente l'argomento trattato (non a caso Potente è un "irriducibile", che ha giocato perfino Campaign for North Africa in solitario !!!). Ritengo che questo sia il tipo di articolo "giusto" per il nostro bollettino: i nostri lettori desiderano informazioni, suggerimenti, varianti e regole opzionali da parte di altri giocatori che dimostrino di aver sperimentato a lungo e con cognizione di causa il gioco trattato.

Al di là di questo (dovuto) consenso, devo dire che mi trovo in disaccordo per quanto riguarda la valutazione di Wellington's Victory, che non considero "il migliore" gioco di simulazione del periodo napoleonico. Senza nulla togliere a questa pietra miliare, penso che il sistema Marshal resti, pur con i suoi "buchi neri" nelle regole (ora per altro colmati con il nuovo Auerstadt), il più affascinante in senso assoluto. Noi fanatici della Marshal ci sentiamo quasi unasetta di grognards e non riusciamo a tacere quando veniamo "provocati" dai fautori della linea "Wellington's". Sarebbe interessante, a questo proposito, sentire il parere dei lettori: Marshal o Wellington's? Forse il nuovo sistema di Marengo potrebbe mettere tutti d'accordo, ma è ancora troppo presto per dare un giudizio.

NANDO FERRARI

CIVILIZATION (recensione di Paolo Carraro)

Giochi di simulazione considerabili anche come strumenti didattici per una approfondita analisi di taluni meccanismi della storia ce ne sono pochi; uno di questi è CIVILIZATION dell'A.H. Il gioco simula lo sviluppo delle antiche civiltà gravitanti attorno al Mediterraneo.

La mappa, vivacemente colorata, è divisa in zone terrestri e marittime; ogni zona terrestre ha la possibilità di nutrire un certo quantitativo di pedine "popolazione", inoltre, la facilità più o meno grande di costruire città su determinate zone è anch'essa indicata sulla regione interessata. Le pedine sono assai belle; oltre che per il colore si distinguono anche per il simbolo (una celebre opera d'arte della civiltà rappresentata), le pedine città sono tonde e possono essere impiegate solo come tali, le pedine "popolazione" rappresentano, se girate, il tesoro del giocatore.

Il sistema di gioco è molto semplice; iniziando con una pedina popolazione, i giocatori impiegano le prime mosse per "moltiplicare" la propria "gente" ed espanderla nelle regioni prossime a quella di partenza; quando la popolazione è cresciuta considerevolmente, inizia l'urbanizzazione della stessa raggruppando un determinato numero di pedine in una zona e sostituendolo con una pedina città. A seconda delle città appartenenti alla propria civiltà, il giocatore può ricevere per ogni mossa l'identico numero in "carte commercio" (stoffa, grano, colori, oro, bronzo, ecc.); ogni carta commercio ha un proprio valore che può aumentare a seconda del numero di carte dello stesso tipo che il giocatore possiede; in questo modo entra in gioco la diplomazia (meglio sarebbe chiamarla commercio) tra i giocatori allo scopo di formare serie di carte commercio uguali, mediante gli scambi commerciali.

Se volete immaginare cosa può succedere durante una fase commerciale pensate ai tifosi napoletani che vedano allo stadio un'autorete di Maradona!

Il valore delle carte commerciali in propria mano, assommato alle rendite fiscali delle città, consente l'acquisto delle carte di "civiltà" che permettono di avanzare il livello di civilizzazione fino a giungere alla vittoria. Queste carte rappresentano scoperte scientifiche o l'evoluzione del pensiero e dei rapporti societari delle civiltà antiche.

Abbiamo così la carta dell'ingegneria che permette una miglior difesa contro le inondazioni, la carta dell'astronomia che permette di intraprendere viaggi in mare aperto, la carta della democrazia e quella della filosofia che modificano gli effetti delle guerre civili e dei disordini, e così via...

Nel gioco la fortuna entra solamente mediante alcune carte di avvenimenti quali, ad esempio, la peste, la carestia, il terremoto o l'eruzione vulcanica, la guerra civile ecc.... Queste carte non sono comunque molte ed il loro effetto può essere maggiormente diluito acquistando le carte commerciali aggiuntive approntate dalla AH ed importate in Italia da Nando. Mediante gli imprevisti si mettono alla prova la lungimiranza dei giocatori nell'organizzare le

strutture del loro stato in previsione delle calamità naturali e civili.

Veniamo ora al punto che interessa i lettori di BLITZKRIEG, la guerra. In CIVILIZATION entra come fattore d'attrito e solo se vengono giocati gli scenari con più partecipanti (al massimo sette). In pratica succede che quando un giocatore ha poco territorio ma molta popolazione, deve estendere il proprio "spazio vitale" a danno di un vicino; si muove parte della propria popolazione nelle regioni confinanti e la capacità di nutrimento di quelle regioni elimina l'eccesso di pedine togliendole alternativamente ai due giocatori coinvolti. E' molto meglio invece cercare un accordo con i confinanti, la mappa di CIVILIZATION è abbastanza grande per tutti, guerreggiare porta ad un logorio delle risorse demografiche nazionali a scapito dell'avanzamento del livello di civilizzazione dei popoli interessati. I consigli per i giocatori sono quindi due: fate all'amore (cioè expandete la popolazione in modo da formare le città) e commerciate senza sosta per aumentare il proprio capitale e, di conseguenza, l'acquisizione di carte civiltà; ricordate però che le città abbisognano di popolazione rurale che coltivi i prodotti necessari per il nutrimento della popolazione urbana, non fatevi quindi cogliere dal "mal della pietra" ma mantenete sempre un buon equilibrio tra città e campagna.

Suggerimenti strategici non se ne possono dare molti, ogni partita ha una sua vita particolare e basta escludere dal gioco una civiltà a favore di un'altra (le civiltà sono nove e i giocatori non possono essere più di sette) per cambiare completamente aspetto allo scenario. Esistono comunque alcuni punti fissi quali la necessità immediata per Creta di sbarcare sul continente parte della popolazione delle isole dell'Egeo, onde evitare di vedersi le vie di espansione bloccate da parte della Tracia e dell'Asia. Italiani ed africani cercheranno da parte loro di giungere per primi in Sicilia e Sardegna per lo stesso motivo di cui sopra; potrebbero però tentare un'espansione terrestre ai danni dell'Illiria (i primi) e dell'Egitto (i secondi), ma come ho già ribadito con le guerre si combina poco. Alcuni consigli sono sempre validi per la scelta delle carte di civiltà. Dopo aver esaurito le carte di misticismo (che sono poche, costano poco e concedono sconti per altri tipi di carte) occorre, prima di iniziare la corsa alle carte di maggior valore, acquistare quelle che permettono di ridurre gli effetti delle calamità come quella del vasellame che riduce gli effetti delle carestie e quella della medicina che combatte le epidemie. La disgrazia peggiore che può capitare è la guerra civile che richiede come difesa le carte dal costo maggiore, che non si possono acquistare subito senza penalizzare gli altri settori civili; il fine di Civilization è quello di insegnare ai giocatori a formare una società solida ed equilibrata in tutte le sue branche, e ci sembra che lo scopo sia stato raggiunto in pieno.

Investite quindi senza paura il vostro denaro in questo gioco, non ve ne pentirete e potrete arricchire il vostro bagaglio culturale divertendovi.

RISULTATI DEL QUESTIONARIO PUBBLICATO SUL N° 4:

grazie a tutti coloro che, respingendo con violenza gli attacchi di...pigrizia, continuano puntualmente ad inviarci il questionario con indicazioni per noi utilissime per la preparazione di BLITZKRIEG. Vi ricordiamo che i due voti che vi chiediamo sono così concepiti: il primo (a sinistra della barretta) indica il livello di interesse dell'articolo, indipendentemente dalla sua qualità (ad esempio, se l'articolo non vi interessa per niente votate "1"); il secondo voto (a destra della barretta) indica il vostro apprezzamento sulla qualità dell'articolo (ovviamente se non lo avete letto non mettete nessun voto!). I voti vanno da 1 a 9.

Eccovi i risultati del N° 4:

ATLANTIC WALL	7,2 / 7,0
A GLEAM OF BAYONETS	6,5 / 7,5
MIDDLE EARTH ROLE PLAYING	6,5 / 7,3
G.I. ANVIL OF VICTORY	6,7 / 6,8
SOUTH MOUNTAIN	6,5 / 7,1
MONSTER MANUAL II	6,3 / 7,0
LA DANNATA STRADA PER BRUXELLES	6,3 / 7,0

Domanda: considerate questo numero migliore del precedente ?

Risposte: SI 36,4 %
 NO 21,2 %
 UGUALE 42,4 %

Domanda: siete favorevoli alla pubblicazione di materiale sul fantasy e sulla fantascienza ?

Risposte: SI 63,6 %
 NO 30,4 %
 NON RISPONDONO 6,0 %

I voti sulla qualità degli articoli hanno un incremento, passando da una media del 6,9 a quella del 7,1. Speriamo di continuare su questa strada. E' da notare come, pur essendo i lettori di BLITZKRIEG prevalentemente dei giocatori "storici", la proposta di introdurre anche il fantasy e la fantascienza sul nostro bollettino sia stata accolta con interesse. Per la verità ci sono state alcune riserve (del tipo "purchè non si esageri"), comunque i risultati ci spingono a continuare per questa strada.

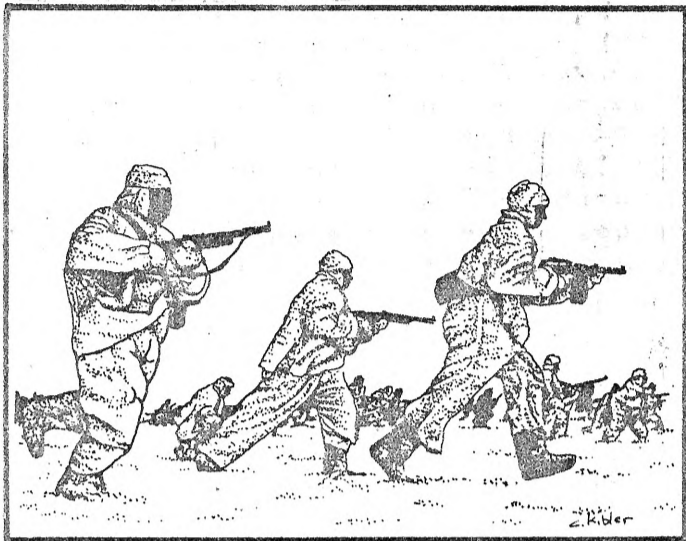
Come promesso, tra coloro che ci hanno inviato il questionario sono stati sorteggiati tre abbonamenti a BLITZKRIEG. Ecco i nomi dei vincitori:

ANDREA FATTORI - Via Franzolini 12 - UDINE
ROBERTO SERRAVALLE - Fermo Posta - Saluzzo (CN)
MARZIO FOGGETTI - Via Gramsci 14/13 - SAVONA

Tra tutti coloro che invieranno il questionario che appare su questo numero, saranno sorteggiati tre buoni sconto del 30 %, utilizzabili per qualsiasi acquisto di wargames presso il nostro negozio (sono esclusi i seguenti articoli: riviste, giochi rari, giochi in offerta speciale, traduzioni).

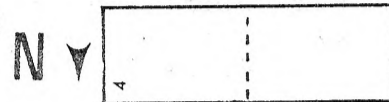
Non perdetevi il prossimo numero di BLITZKRIEG: pubblicheremo un cruciverba speciale, ovviamente di sapore "wargamistico" e tra coloro che ci invieranno la soluzione esatta sorteggeremo un ricco premio!

THE DEAD OF WINTER



NORTHWEST OF STARITSA, RUSSIA, December 29, 1941: The German Army was frozen in place. Bitter cold and deep snow made the thinly clad Wehrmacht dig in and fight first for warmth, then the Russians. The Siberians were well equipped for war in the snow but the Russian High Command still threw them piecemeal at the German strongpoints. The much heralded Soviet Winter Counteroffensive was a series of small unit actions amongst the white and evergreen of the Russian winter. The raid on the crossroad NW of Staritsa was just one of many.

Board Configuration



VICTORY CONDITIONS

To win the Russians must exit seven squads off the south edge of the board from hexes 4AA1 through 4GG1 inclusive. Tanks with functioning weaponry count as two squads.

TURN RECORD CHART

⊕ German sets up first	1	2	3	4	5	END					
★ Russian moves first											

⊕ Elements 18th Infantry Regiment of 26th Infantry Division, setup on any whole hex of board 4.

4-6-7	2-4-7	9-2	8-1	LMG 2-8 B12	MMG 4-12 B12	30 A	AT 37L	14 0-1 75*HS 4/2	Trench
3									5

★ Siberians of 31st Soviet Army, enter on any hex of row R.

6-2-8	8-1	8-0	17 0 76 4/2
6		3	

SPECIAL RULES

- M.1 The German Panzer IVE may not move the body of the tank at all. It may rotate its turret.
- M.2 Deep Snow rules are in effect.
- M.3 The Siberians do not have skis but do have snow smocks.
- M.4 Only rows R-GG inclusive are playable.

AFTERMATH: To protect the critical crossroads the Germans had cut a maze of trenchworks through the snow. If not in comfort, at least in cover, sentries peered into the snowy distance. Deep silence. Then, yes the sound of tank engines. Where? The white boxy shapes of T34s with their snowmen-like covering troops emerged from the east heading straight for the crossroads. The Germans were momentarily stunned, until their hulldown tank, though immobile, had taken the advancing Russian tanks under fire as the German infantry moved from one fire position to another. The Siberians advanced in line abreast, some clinging to the sides of their slewing T34s. Within minutes it was over.

The German tank had been destroyed by Russian infantry assault and a number of Wehrmacht troops had died. However, all three T34s were smoking (two by tank fire and one from infantry-placed explosives) and there were no moving Siberians to be seen. The Germans were to learn that this did not mean they were all dead. Nonetheless, the Russians had been thrown back for another day.