

# BLITZKRIEG

BOLLETTINO A CURA DE "I GIOCHI DEI GRANDI"



7.9

Bollettino ciclostilato  
a cura de  
"I GIOCHI DEI GRANDI"

I GIOCHI DEI GRANDI - Via Dietro Listone 13 - 37121 VERONA  
tel. 045/8000319

## SOMMARIO :

- Pag. 1 - Prefazione
- Pag. 2 - Le novità
- Pag. 3 - Assault, di Carlo Remino (BS)
- Pag. 13 - Sixth Fleet, di Giancarlo Ceccoli (RSM)
- Pag. 17 - Stellar Conquest, di Paolo Selva (Roma)
- Pag. 21 - Marengo: Bonaparte's Victory, di Franco Potente (GE)
- Pag. 30 - Il super-quiz
- Pag. 31 - Risultati del questionario

## PREFAZIONE

Siamo giunti ai mesi "caldi" della Preparazione. Molteplici impegni ci vedono coinvolti: da una Parte l'organizzazione di VER-CON 86 (Quarto Raduno Nazionale dei Giocatori di WarGames), dall'altra la Preparazione del nostro nuovo catalogo. Vorremmo avere Piu' tempo da dedicare a BLITZKRIEG, ma ci tocca sempre, Per un motivo o Per l'altro, fare le cose di corsa. In Poche Parole siamo nelle vostre mani. La qualita' degli articoli non Puo' essere modificata e la scelta, diciamo francamente, non e' molto ampia. Ci sarebbe molto d'aiuto se i nostri collaboratori corredassero i loro articoli con disegni, schede o tabelle, come ha fatto (ottimamente) l'amico Remino di Brescia nel suo articolo su Assault, pubblicato in questo numero. Dal Prossimo numero non accetteremo Piu' di pubblicare articoli che non siano scritti a macchina in modo adeguato (come quello su Sixth Fleet, che pubblichiamo in questo numero in via del tutto eccezionale). Vi Preghiamo quindi di essere ben certi, Prima di mettervi al lavoro, di Poterci fornire un dattiloscritto chiaro e facilmente riproducibile; in caso contrario cercate qualcuno che possa Prestarvi una macchina adeguata, oppure rinunciate. Anche se BLITZKRIEG ha la sola Pretesa di fungere da mezzo di collegamento e informazioni tra voi e il nostro negozio, vorremmo cercare di ottenere un'impostazione Grafica un Po' Piu' "Pulita".

Tornando ai due Grandi Progetti che in questo Periodo ci assillano, Possiamo dire di essere a buon Punto. I Programmi della convention sono gia' stati spediti a oltre 2.500 giocatori (questo ha comportato un lieve ritardo nella pubblicazione di questo numero del bollettino). Le iscrizioni sono dunque ufficialmente aperte e siamo certi che i Piu' Prudenti inizieranno Presto a farci Pervenire le quote e i moduli d'iscrizione. Come saprete i Posti sono 400. Riteniamo che siano sufficienti, ma l'interesse attorno a questo raduno e' tale che non Possiamo esserne certi!

Per quanto riguarda il nuovo catalogo, che molti ormai "reclamano" a gran voce, il lavoro e' ancora lungo. Stiamo realizzando un lavoro encomiabile, una vera e Propria Guida ai warGames di tutte le ditte. Provvederemo ad una suddivisione dei titoli anche Per Periodi storici, che vi consentira' una Piu' rapida consultazione. Come molti di voi sapranno, Grazie al calo del dollaro siamo stati in grado di diminuire ancora una volta i Prezzi dei giochi. Ora siamo al di sotto (circa del 10-15 %) dei Prezzi indicati sul nostro catalogo 1984-85!! Anche la SeleGiochi ha finalmente ribassato i Prezzi dei giochi Avalon Hill e Victory Games. Alcuni ribassi sono stati molto netti, ad esempio SIXTH FLEET e' passato da 98.000 a 77.000 lire! E' questo un Periodo in cui conviene indubbiamente darsi agli acquisti. Il nostro nuovo catalogo conterra' il consueto Questionario, una serie di offerte speciali e la necessaria campagna Promozionale, che dovrebbe consentirci di recuperare gli ingenti costi di Produzione. Il catalogo verra' inviato GRATUITAMENTE a tutti coloro che risultano nostri clienti e a coloro che ci hanno inviato il Questionario compreso nel catalogo precedente (circa 1.200 persone in tutto). Tutti gli altri giocatori Potranno riceverlo solo inviando £ 4.000 in francobolli. Ci sembra giusto in questo modo Premiare coloro che in qualche modo ci hanno manifestato il loro interesse (anche inviando soltanto il Questionario). Poiche' il costo di una singola copia del catalogo superera' le 4.000 lire,

dispendioso inviarlo gratuitamente a chi non ci ha mai dato segni di vita.

Il Prossimo numero di BLITZKRIEG dovrebbe essere pubblicato a metà luglio, in un periodo in cui il nostro negozio resterà chiuso (una sola settimana). La pubblicazione slitterà pertanto al mese di agosto e riprenderà poi regolarmente con il numero di ottobre. Gli abbonati il cui abbonamento è scaduto ricevono regolarmente, con l'ultimo numero, un bigliettino per esserne informati. Vi ricordiamo che per rinnovare l'abbonamento è sufficiente inviarci un vaglia di £ 12.000, oppure richiederci di aggiungere l'importo ad una spedizione in corso. Anche se non è ancora tempo...buone ferie a tutti!

NANDO FERRARI

### LE NOVITA'

Brevissima carrellata sulle principali novità di questo periodo. Il gioco che sta spopolando è, tanto per cambiare, della Victory Games: KOREAN WAR (£ 65.000) consente di simulare a livello strategico la guerra del 1951. La grafica è spettacolare (tipo VIETNAM), il sistema di gioco scorrevole, rapido ed estremamente interessante. Il mese prossimo dovrebbero arrivare, sempre della Victory: AEGEAN STRIKE (£ 54.000), che utilizza il sistema di GULF STRIKE (al quale può anche essere collegato con uno scenario speciale) e BATTLE HYMN (£ 81.000), ovvero il celebre Ambush ambientato nel Pacifico. L'Avalon Hill ha ristampato il grande EMPIRES IN ARMS, il cui costo (grazie anche al calo del dollaro) è ora contenuto in £ 95.000. È una vera fortuna che questo capolavoro non sia finito nella fitta schiera dei giochi "rari"! L'Avalon si appresta anche a pubblicare: KNIGHTS OF THE AIR (£ 95.000), un gioco enorme sui combattimenti tra biplani; DARK EMPEROR (£ 51.000), boardgame fantasy; 1830 (£ 62.000), nuovo gioco sulle ferrovie. La Chaosium propone vari moduli e supplementi per CALL OF CTHULHU e PENDRAGON. Sono quasi pronte le nuove espansioni delle serie ASSAULT e THIRD WORLD WAR della GDW. La prima è BUNDESWEHR (£ 49.000), che comprenderà nuove pedine e due mappe aggiuntive, la seconda è PERSIAN GULF (£ 59.000) che consentirà di espandere la guerra fino al Golfo Persico. La GHQ sta per distribuire una serie di splendide miniature di veicoli da utilizzare con STREETS OF FIRE il modulo De Luxe per ASL (Advanced Squad Leader). È stata rinviata a giugno la pubblicazione di due giochi molto attesi della SPI: BARBAROSSA (£ 81.000) e TERRIBLE SWIFT SWORD (£ 95.000). La TSR continua a sfornare moduli per D&D. Ve ne segnaliamo due in particolare: il modulo B 10, per il Basic, comprende ben 64 pagine di avventure, con tanto di mappe e pedine, e costituisce un modulo "transitorio" tra il Basic e l'Expert; il modulo X 10, per l'Expert, è veramente spettacolare e comprende mappe e pedine a dir poco splendide! Sta per uscire l'ultima, definitiva scatola della serie D&D (ovvero il quinto set, successivo al Master Rules): IMMORTAL RULES (£ 40.000). I prezzi dei libri dell'AD&D sono aumentati negli USA. Il prossimo libro s'intitola DUNGEONEER'S SURVIVAL GUIDE (£ 40.000). Concludiamo con la West End. Ottimo e meritato successo di ST LO (£ 46.000), che utilizza un sistema simile a quello di Korean War e simula l'inizio dell'operazione Cobra in Normandia. Di imminente pubblicazione sono CHICKAMAUGA (£ 46.000), che utilizza il sistema di Shiloh e RAF (£ 54.000), gioco in solitario sulla battaglia d'Inghilterra.

# Assault

di Carlo Remino

ASSAULT è una simulazione a livello tattico di combattimenti terrestri, così come avverrebbero alla metà degli anni Ottanta. E' il primo di una serie di giochi che consentiranno di ricreare i vari aspetti di una battaglia moderna: perciò, pur essendo completo, ASSAULT è una simulazione limitata agli scontri tra forze corazzate e meccanizzate statunitensi e sovietiche.

Sono fornite due mappe geomorfiche di 55x42 cm, che raffigurano la morfologia tipica della Germania centrale: ogni esagono copre una superficie larga 250 metri. Gli indicatori sono 480: quelli delle unità rappresentano plotoni (3-5 veicoli o 30-40 uomini) e sezioni (mezzi plotoni).

## IL SISTEMA DI GIOCO

Ogni Comando (di compagnia, di battaglione e di reggimento) e ogni Centro Tattico Operativo (di battaglione e di reggimento) ha a disposizione un certo numero di Punti Operativi, che simulano gli ordini che devono essere impartiti alle unità affinché possano eseguire certe operazioni, quali cambiamenti di formazione (da quella di marcia a quella di combattimento e viceversa, le due uniche formazioni possibili), spostamenti in formazione di combattimento, rimpiazzo dei Comandi annientati dal nemico, l'aggregamento ad altri reparti e il recupero dell'efficienza combattiva quando le compagnie sono "scosse" o "in rotta". I Comandi e i Centri Tattici Operativi potranno spendere i loro Punti Operativi solo per le unità che gli sono subordinate: un comando di compagnia, per esempio, potrà trasmettere ordini solo ai propri plotoni, mentre un comando di battaglione potrà fare lo stesso solo coi plotoni delle proprie compagnie. I Centri Tattici Operativi esistono esclusivamente a livello di battaglione (per gli Americani) e di reggimento (per i Sovietici), e hanno una funzione ben più articolata dei Comandi: come questi possono coordinare l'attività dei reparti, ma possono anche accumulare Punti Operativi (Pianificazione), per poterne consumare in maggior numero durante le fasi decisive della battaglia (Esecuzione dei Piani).

Ogni turno rappresenta cinque minuti di tempo reale, ed è suddiviso in due parti identiche, in ognuna delle quali è permesso, a uno dei due giocatori, di far muovere le proprie unità e far compiere loro altre operazioni specifiche. Ogni sottoturno è composto dalle seguenti fasi:

- \* FASE DELL'ARTIGLIERIA: nella quale si eseguono tutte le procedure relative al tiro indiretto;
- \* PRIMA FASE DEL MOVIMENTO: nella quale, fra le altre cose, si deve dichiarare quale tipo d'attività sarà svolta durante il turno dai Centri Tattici Operativi (Comando, Pianificazione, Esecuzione);
- \* FASE DEL TIRO;
- \* SECONDA FASE DEL MOVIMENTO: nella quale le unità possono muovere anche se lo hanno già fatto durante la Prima Fase del Movimento.

La condizione di riparo è assai interessante, dato che si realizza automaticamente qualora un'unità in formazione di combattimento si viene a trovare in un esagono soggetto al tiro nemico (diretto contro l'unità stessa o contro un'unità con la quale essa è raggruppata): in questo caso l'unità si mette al riparo al termine della Fase del Tiro corrente, e si orienta verso uno degli spigoli del lato d'esagono attraversato dal tiro nemico: se si pensa che le unità in formazione di combattimento hanno bi-

sogno di un Punto Operativo per ruotare sul posto senza muovere (anche se sono al riparo), siamo di fronte a una conseguenza tattica del tiro quantomai interessante.

Il tiro può essere effettuato solo contro le unità che sono state avvistate. In totale sono cinque i fattori che determinano la probabilità di successo di un avvistamento, e sono, nell'ordine, la distanza, il tipo di bersaglio, il tipo di terreno in cui si trova il bersaglio, e lo stato sia di questo sia dell'unità che tenta l'avvistamento. Ognuno di essi è ottenuto da una delle tabelle seguenti:

**Base Roll 1**

Range	Die Roll
0	Auto
1-2	12
3-4	10
5-6	8
7-8	6
9-10	4
11-12	2
13-14	0
15-16	-2
17-18	-4
19-20	-6
21-22	-8

**Terrain Modifiers 2**

Target Type	Terrain					
	Clear	Woods	Marsh	Town	Urban Strip	March Formation on Road
P	Auto/NE	-2/-6	NE/-4	-3/-6	-2/-4	NE
W	Auto/+2	NE/-4	Auto/-3	NE/-4	+2/-2	Auto
V/AFV	Auto/+4	+2/-2	Auto/-2	+2/-2	Auto/NE	Auto

**Spotter Status 3**

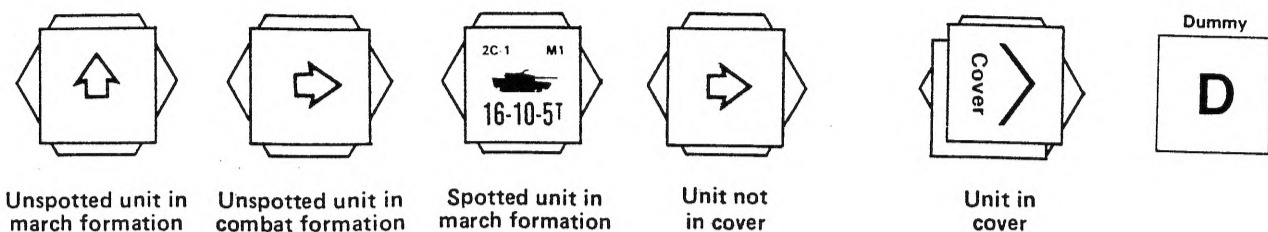
AFV	-2
Recon	+2
All Others	0

**Target Status 4**

Moving	+2
Firing	+4

Si misura la distanza tra le due unità e si ottiene il Numero Base (tabella 1); questo numero è poi corretto secondo il terreno in cui si trova il bersaglio (tabella 2: vale il secondo numero della casella se l'unità è al riparo; AUTO significa che l'avvistamento è automatico); quindi si applicano i modificatori relativi allo stato dell'unità che tenta l'avvistamento (tabella 3) e dell'unità che tenta di avvistare (tabella 4: il primo è usato se ha sparato e il secondo se ha mosso). Il totale rappresenta il numero massimo che può essere ottenuto col dado affinché si abbia l'avvistamento.

Quantomai originali sono quegli indicatori che sul dorso sono perfettamente uguali agli altri, mentre sul lato frontale hanno stampata solo una grossa D. Il loro scopo è di creare confusione: poiché sarebbe stato impossibile rendere i giocatori ignari della posizione e della consistenza delle forze nemiche senza togliere tutti gli indicatori dalla mappa e introdurre un arbitro, si è pensato di ottenere un abbassamento del grado d'informazione mettendo in gioco delle pedine in soprannumero. Questi simulacri si comportano in tutto e per tutto come vere unità (tranne per il fatto che ovviamente non sono in grado d'osservare), ma sono tolti dal gioco non appena vengono individuati con la normale procedura d'avvistamento; comunque possono tornare sulla mappa all'inizio di una Fase del Movimento successiva, in un esagono nel quale si trova un'unità amica che non è stata ancora avvistata.

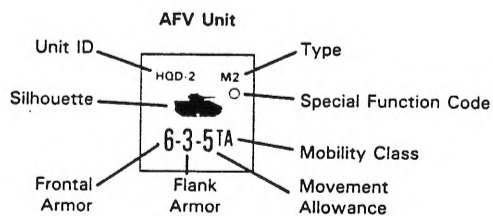


Un'unità che era stata avvistata (spotted) viene voltata nuovamente sul retro quando non è più visibile da nessuna unità nemica.  
COVER = riparo.

Il tiro può aver luogo durante le Fasi apposite - anche in quelle del giocatore avversario - e durante le Fasi del Movimento - se è d'opportunità; naturalmente è simultaneo, per cui gli effetti dei colpi andati a segno vengono applicati dopo che sono stati risolti tutti i tiri. E' importante il fatto che i bersagli di tutte le unità che fanno fuoco devono essere designati prima che sia risolto un tiro qualsiasi. Le caratteristiche balistiche e vulneranti delle varie armi sono riassunte in due tabelle, una per ogni giocatore.

Solo le unità in formazione di combattimento possono fare fuoco, sempre che non abbiano mosso durante la Prima Fase del Movimento (si tenga presente che c'è una Fase del Tiro nel turno del giocatore sovietico, e una Fase del Tiro nel turno del giocatore americano, cosicché un'unità ha sempre la possibilità di fare fuoco almeno in una delle due Fasi).

Anche la regola sulla cadenza del tiro è interessantissima: le varie unità hanno a disposizione munizioni e armi diverse, ognuna contraddistinta da una propria cadenza di fuoco (ROF), che rappresenta il numero massimo di colpi che possono essere sparati con quell'arma durante una Fase del Tiro: le unità di fanteria sono in grado d'impiegare liberamente tutte le armi con cui sono equipaggiate, mentre le altre unità possono fare fuoco con munizioni e calibri diversi a una cadenza di tiro complessiva pari alla più bassa fra tutte le cadenze di tiro delle armi impiegate: per esempio, un'unità M1 potrà sparare due volte con proiettili perforanti AP o due volte con proiettili di piccolo calibro SA oppure una volta con entrambi i tipi, mentre un'unità di fanteria potrà fare fuoco una volta con proiettili anticarro HEAT, una volta con missili controcarro e due volte con armi automatiche (SA). Inoltre, dato che le cadenze di tiro tabulate sono relative a un Grado di Forza, mentre la maggior parte delle unità sono costituite da due Gradi di Forza, ognuna di esse potrà eseguire due attacchi, anziché uno, dovendo impiegare lo stesso tipo di munizione, ma potendo dirigere il tiro contro bersagli diversi: in pratica le unità dell'esempio precedente saranno in grado di fare fuoco con una cadenza di tiro raddoppiata.



Flank = laterale

Il munizionamento controcarro si distingue da quello convenzionale per avere due numeri, separati da due punti, che indicano, rispettivamente, la probabilità che il colpo vada a segno a quella determinata distanza, e la capacità di penetrazione del proiettile. Il tiro contro i veicoli corazzati si esegue in modo molto semplice, in quanto si lancia il dado dopo aver modificato, se necessario, la pro-

babilità di successo. Una volta che si è stabilito che il tiro è andato a segno, si confronta il valore di penetrazione del proiettile con lo spessore della corazza, il quale varia a seconda che il colpo sia frontale o laterale: se il primo è uguale o maggiore del secondo, il bersaglio perde un Grado di Forza, altrimenti risulta immobilizzato.

#### U.S. Direct Fire Data Chart

Unit	Ammo	ROF	Range Effectiveness														Ammo Supply
			Range in hexes														
			0	1	2	3	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	
M-1	APDU	2	8:20	9:20	8:20	7:19	6:19	5:18	4:18	3:17	2:16	1:14	-	-	-	-	3
	AP	2	8:18	9:18	8:17	7:17	6:16	5:15	4:14	3:13	2:12	1:11	-	-	-	-	8
	HEAT	2	8:18	9:18	8:18	7:18	5:18	3:18	1:18	-	-	-	-	-	-	-	6
	HE	2	4	7	7	7	7	7	6	5	4	3	-	-	-	-	6
	IS	2	-	20	20	20	20	18	16	14	12	10	-	-	-	-	1
	SCAP	3	6:5	8:5	5:5	4:4	2:3	1:2	-	-	-	-	-	-	-	-	20
	SA	2	3	5	5	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
M-2 (M-3)	Msl	1	-	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	-	-	-	-	2 (3)
	SCHE	5	2	3	3	3	3	3	2	2	1	1	-	-	-	-	10
	SCAP	5	8:13	9:13	8:12	7:12	6:11	5:10	4:9	2:8	-	-	-	-	-	-	5
	SA	2	3	4	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
M-113 M-106 M-125	SCAP	3	6:5	8:5	5:5	4:4	2:3	1:2	-	-	-	-	-	-	-	-	30
	SA	2	2	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	8
ACCV	SCAP	2	6:5	8:5	5:5	4:4	2:3	1:2	-	-	-	-	-	-	-	-	30
	SA	2	4	5	5	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	10
M-901	Msl	2	-	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	8:20	-	-	-	-	5
Infantry A	Msl	1	-	8:19	8:19	8:19	8:19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	HEAT	1	8:17	4:17	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	SA	2	10	9	7	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
HQ:TOC	SA	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4

AP = proiettili a energia cinetica.  
 APDU = proiettili a energia cinetica col nocciolo in uranio.  
 HEAT = munizioni anticarro a energia chimica (cariche cave).  
 HE = munizioni ad alto esplosivo per battere qualunque tipo di bersaglio.  
 IS = proiettili incendiari al fosforo.  
 SCAP = munizionamento perforante di piccolo calibro.  
 SA = munizionamento antipersonale (mitragliatrici, fucili d'assalto e lanciagranate).  
 MSL = missili controcarro.  
 SCHE = proiettili ad alto esplosivo di piccolo calibro.

Gli attacchi con proiettili convenzionali si risolvono in modo altrettanto semplice, giacché si consulta una tabella per stabilire il Valore di Difesa del bersaglio, col quale poi si divide il totale ottenuto dalla somma dei Valori d'Attacco di tutti i tiri diretti contro il bersaglio: il rapporto così ottenuto, arrotondato sempre a favore dell'unità sotto attacco, fissa la colonna che dovrà essere intersecata con la riga dovuta al risultato del dado.

Nel caso che l'esito sia S (Immobilizzazione), l'unità non ha subito tante perdite da vedere ridotta la propria capacità offensiva, in termini di gioco, tuttavia è temporaneamente limitata dal punto di vista operativo; cosicché non può avvistare unità nemiche, né può dare informazio-



**Conventional Fire Combat Results Table**

Die Roll	Odds										
	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1
1	S	S	S	H	H	H	E	E	E	E	E
2	NE	S	S	S	H	H	H	E	E	E	E
3	NE	NE	S	S	S	H	H	H	E	E	E
4	NE	NE	NE	S	S	S	H	H	H	E	E
5	NE	NE	NE	NE	S	S	S	H	H	H	E
6	NE	NE	NE	NE	NE	S	S	S	H	H	H
7	NE	NE	NE	NE	NE	NE	S	S	S	H	H
8	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	S	S	S	H
9	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	S	S	S
10	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	S	S

**Conventional Fire Defense Table**

Unit Type	Terrain					
	Clear	Woods	Marsh	Town	Urban Strip	Entrench
P	5/10	10/15	5/10	10/20	5/20	20
W	5/10	5/10	5/10	5/15	5/15	20
V	10/15	10/15	10/15	5/15	5/15	—
AFV	10/10	10/10	10/10	10/15	10/10	—

Vale il secondo numero della casella se il bersaglio è al riparo.  
P = personale;  
W = armi pesanti;  
V = veicoli non corazzati;  
AFV = veicoli corazzati.

ni alle batterie d'artiglieria; inoltre le unità corazzate sono meno precise nel tiro controcarro (il numero che dà la probabilità di fare centro diminuisce di uno a tutte le distanze), le unità di fanteria si mettono al riparo e non possono sparare, le batterie di mortai, obici e missili anticarro non sono in grado né di muovere né di fare fuoco, gli automezzi non possono muovere, mentre i plotoni di fanteria da essi trasportati devono smontare per mettersi al riparo. Se il risultato è una H, l'unità perde un Grado di Forza; se è una E, l'unità è eliminata; se è NE, non subisce nessuna perdita, ma bisogna comunque controllarne il morale. Se il bersaglio è composto da veicoli corazzati, al Valore di Difesa va sommato il numero che dà lo spessore della corazza, frontale o laterale a seconda della direzione da cui proviene il colpo, e qualunque risultato diverso da NE non causa che un'immobilizzazione dell'unità.

Naturalmente non manca il tiro d'opportunità, che può essere effettuato durante le Fasi del Movimento da unità che sono al riparo: viene risolto come un normale attacco condotto con proiettili anticarro o convenzionali, ma il controllo del morale dovrà essere compiuto prima di completare il movimento.

Anche l'assalto ravvicinato ha luogo durante le Fasi del Movimento, fra unità che si trovano nello stesso esagono, ed è l'unica forma d'attacco consentita a unità in formazione di marcia, e a unità che dividono il proprio esagono con truppe nemiche. Il tiro è simultaneo, ed è risolto come se fosse anticarro o convenzionale.

Di grande pregio è la sezione relativa al morale. Qualunque unità che è sotto attacco rischia di perdere parte della propria efficienza combattiva. In realtà il controllo del morale va fatto sull'intera compagnia, non appena una delle sue unità è bersagliata dal tiro nemico: si lancia un dado, e se il risultato è uguale o minore del numero che dà la "qualità" corrente del morale, quest'ultimo non ha subito conseguenze, altrimenti peggiora. La qualità del morale, come l'abbiamo chiamata, dipende dal numero di Gradi di Forza coi quali la compagnia inizia il gioco: va da un minimo di 8 per 4 Gradi o meno, a un massimo di 12 per 9 o più Gradi di Forza; tale numero si riduce di uno per ogni Grado perduto durante il com-

battimento. Se il controllo del morale dà esito positivo (si tenga presente che il dado è decimale), la compagnia diventa "scossa", e tutte le sue unità non possono avvicinarsi alle unità nemiche che sono loro più vicine. Se al momento del controllo la compagnia era già scossa, allora va "in rotta": le sue unità perdono sia la formazione di marcia, sia quella di combattimento, e anche se procedono come se fossero nella prima delle due formazioni, ogni colpo che le raggiunge è come se provenisse da una direzione laterale; inoltre non possono fare fuoco, né avvistare, né guidare il tiro dell'artiglieria; a tutto questo si deve aggiungere l'obbligo, per tutte le unità, di allontanarsi dalle unità nemiche più vicine, e se malauguratamente si dovessero trovare nel loro stesso esagono, si arrendono e vengono tolte dal gioco. Ogni giocatore può tentare di recuperare l'efficacia combattiva delle proprie compagnie all'inizio di ogni Fase del Movimento del proprio turno: fa spendere 1 o 2 Punti Operativi da un Comando o da un Centro Tattico Operativo (la differenza, in termini di costo, è dovuta al fatto che almeno un plotone sia visibile o meno dall'HQ o dal TOC che tenta il recupero) e lancia un dado, per cercare di ottenere un risultato che sia minore o uguale della qualità corrente del morale della compagnia. Allo stesso modo, il giocatore può tentare di rendere pienamente efficiente ogni singola unità che sia immobilizzata, ma in questo caso non ha bisogno di spendere Punti Operativi.

#### U.S. Indirect Fire Data Chart

Weapon	Value (HE)	Max ROF	ICM	Incend Smoke	Chem Smoke	Range (Hexes)	Ammo Supply				
							HE	ICM	Incend Smoke	Chem Smoke	CLGP
81mm Mortar M-125	10	×7	—	4	—	18	9	—	4	—	—
4.2" Mortar M-106	12	×5	—	3	—	22	10	—	14	—	—
155mm Howitzer M-109	6	×6	×4	1	1	58	20	15	3	5	4
203mm Howitzer M-110	4	×4	×7	—	—	67	42	28	—	—	—

#### Indirect Fire Defense Table

Unit Type	Terrain					
	Clear	Woods	Marsh	Town	Urban Strip	Entrench
P	10	15	10	20	20	20
W	10	10	10	15	10	20
V	15	15	15	15	15	—
AFV	30	30	30	30	30	—

In questo caso la condizione di riparo non offre nessuna protezione.

La procedura del tiro indiretto è tale, che esso in genere viene risolto alcuni turni dopo che alle batterie è stato dato l'ordine di aprire il fuoco. Gli esagoni designati come bersagli del tiro di mortai e obici, devono essere visibili da certi tipi di unità: in effetti la restrizione sui tipi di unità in grado di richiedere il tiro indiretto vale unicamente per i Sovietici (Comandi, Posti d'Osservazione e, naturalmente, le batterie stesse), dato che qualsiasi unità americana è autorizzata a chiedere direttamente l'appoggio dell'artiglieria. Il ritardo col quale dovrà essere risolto il tiro, dipende dall'unità che effettua l'osservazione: non c'è nessun ritardo se a osservare è l'unità stessa che fa fuoco, mentre in tutti gli altri casi il tiro dovrà aver luogo uno o più turni dopo, con una maggiore penalizzazione per i Sovietici quando a dare l'ordine è

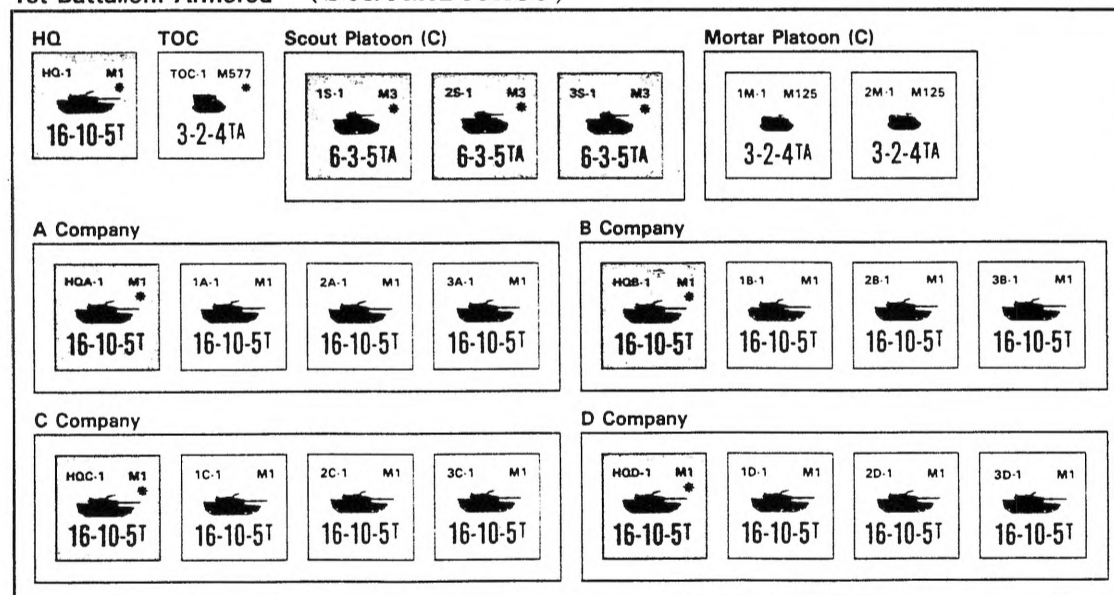
un Posto d'Osservazione o un Comando diverso dal Posto d'Osservazione della batteria che apre il fuoco. Il tiro viene risolto come quello convenzionale, eccetto per il fatto che il Valore di Difesa è tabulato in un' apposita tabella, e che l'attacco colpisce tutte le unità che si trovano nell'esagono, amiche o nemiche che siano. Il tiro di sbarramento è un caso speciale degno di nota: tutte le unità che durante il turno transitano per l'esagono designato, vengono attaccate con la metà dei fattori dei fattori destinati al bombardamento di sbarramento.

In ultimo, non rimane da segnalare che ci sono sezioni dedicate ai trinceramenti, al fumo incendiario e chimico, ai proiettili guidati e alle riserve di munizioni.

#### GLI SCENARI

In apparenza sono solo tre, ma virtualmente sono addirittura 108. Infatti, per ogni scenario sono stati previsti sei livelli di forza per entrambi i giocatori, i quali stabiliscono in modo casuale con quale di essi dovranno giocare. Ogni livello di forza si differenzia dagli altri per il tipo e il numero dei reparti che saranno impiegati, e può anche capitare che una sola compagnia, rinforzata da qualche plotone, debba tener testa a due battaglioni. Tuttavia, dal momento che è fornito un gran numero di simulacri, e che ogni indicatore è mantenuto sul retro fino a quando l'unità non viene avvistata, è difficile farsi un'idea precisa della reale consistenza della forza avversaria. Naturalmente per ogni livello è previsto un coefficiente che dovrà moltiplicare i Punti di Vittoria ottenuti, in modo da compensare l'eventuale disparità delle forze in campo.

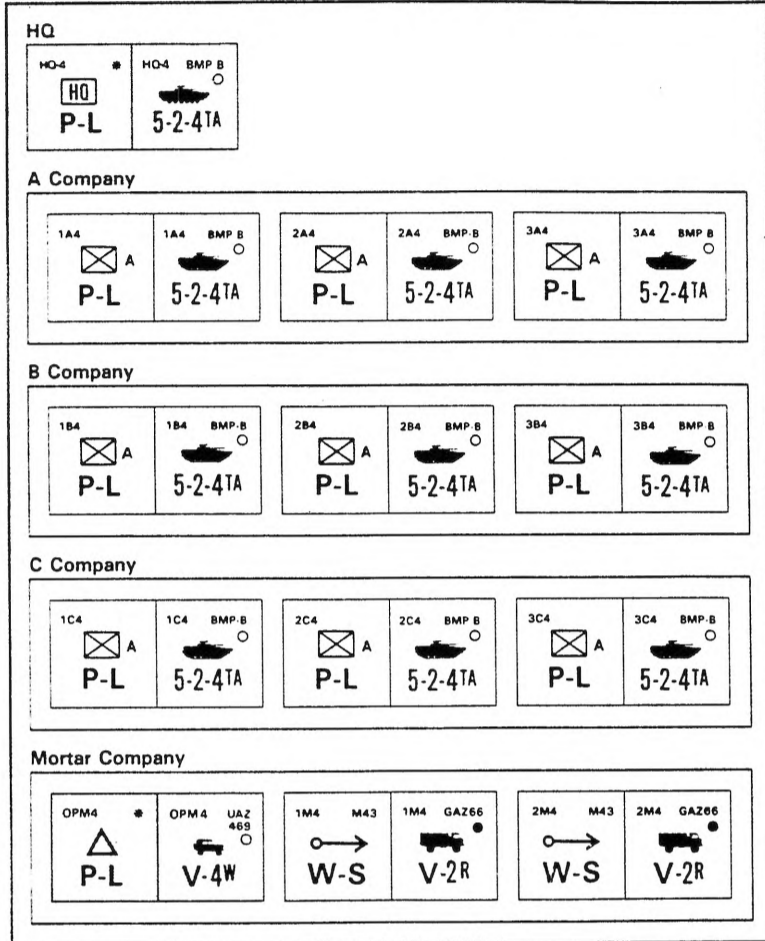
#### 1st Battalion: Armored (statunitense)



Il primo scenario è il più corto (18 turni anziché 24), ed è quello che coinvolge il minor numero di unità. I reparti americani impegnati hanno il compito di bloccare e distruggere una forza sovietica in avanscoperta: si va da un minimo di una compagnia meccanizzata e un plotone da ricognizione (fattore di moltiplicazione dei Punti di Vittoria pari a 2,5), a un massimo di un battaglione corazzato, nel quale una delle compagnie di carri è stata sostituita da una compagnia di fanteria meccanizzata (fattore di moltiplicazione pari a 0,5). I Sovietici invece devono sondare la consistenza delle posizioni americane: se dovessero trovarle deboli, devono

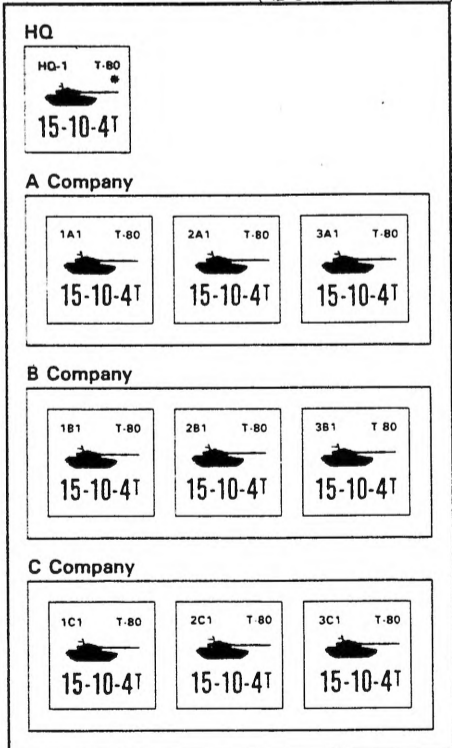
tentare di farvi breccia, altrimenti dovranno impegnarsi a distruggerle, o quantomeno bloccarle, per fare in modo che siano costrette a ricevere rinforzi da zone più importanti; la forza sovietica va da un minimo di un solo battaglione di fanteria motorizzata appoggiato da alcune compagnie (fattore pari a 1,2), a un massimo di due battaglioni (uno corazzato e uno motorizzato) appoggiati da una batteria d'artiglieria semovente (fattore pari a 0,6).

**4th Battalion: Motorized Rifle (sovietico)**



Il secondo scenario vede gli Americani impegnati a tentare di contenere e distruggere le avanguardie sovietiche che sono riuscite ad aprirsi un varco: vengono impiegate da un minimo di una compagnia di fanteria meccanizzata appoggiata da un plotone di carri e da unità anticarro (fattore pari a 5), a un massimo di due compagnie di carri affiancate da una compagnia meccanizzata e da unità anticarro (fattore pari a 1,3). I Sovietici, nel peggiore dei casi, mandano all'attacco un battaglione corazzato, uno motorizzato e uno d'artiglieria (fattore pari a 1,5), mentre nel caso più favorevole impiegano sei battaglioni, in due possibili combinazioni: tre corazzati, due motorizzati e uno d'artiglieria, oppure due corazzati, tre motorizzati e uno d'artiglieria (fattore pari a 0,5).

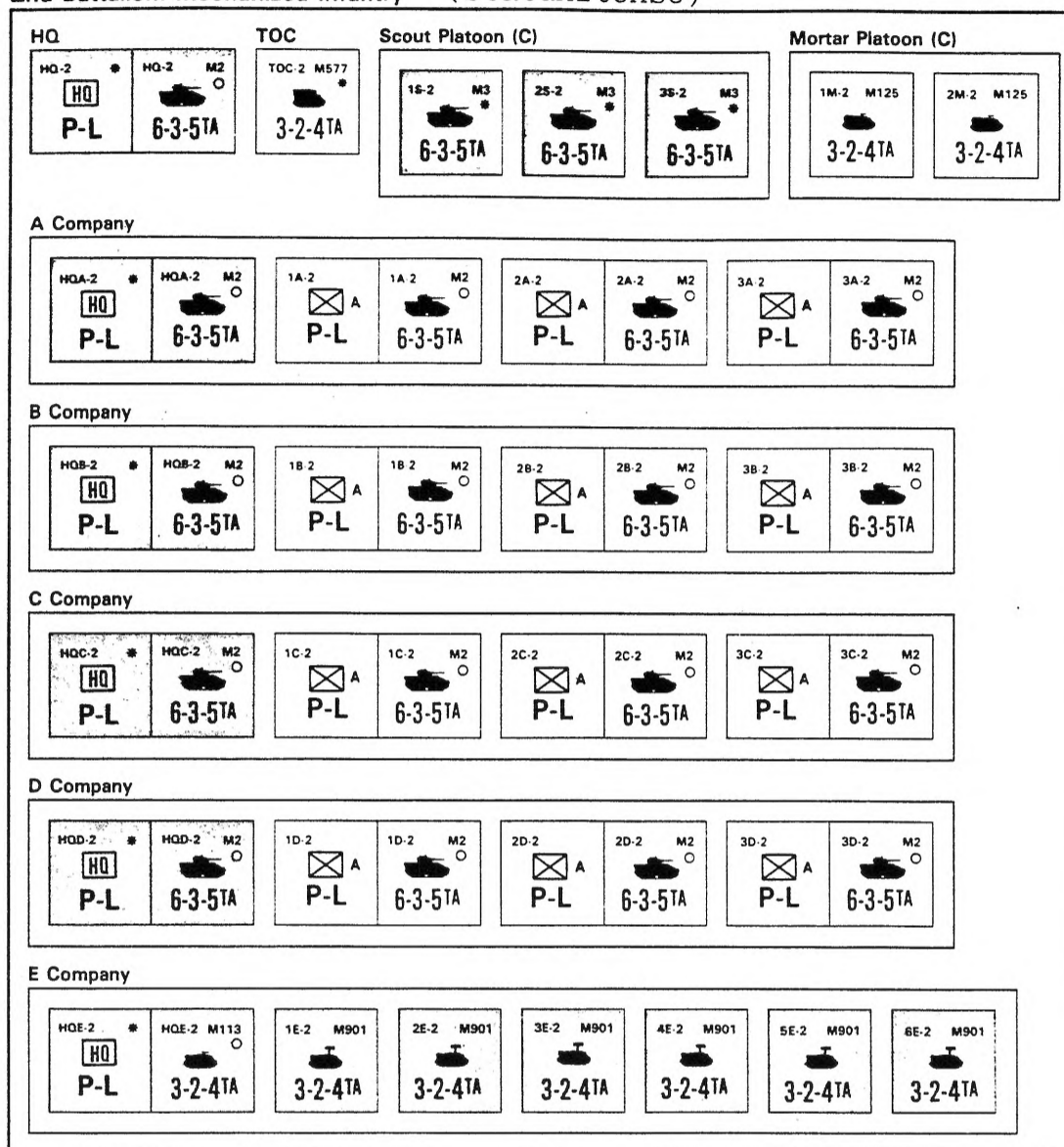
**1st Battalion: Tank\* (sovietico)**



Nel terzo scenario le unità americane sono riuscite a bloccare l'offensiva sovietica: ora devono contrattaccare per eliminare il saliente dal quale potrebbe partire un nuovo attacco delle truppe sovietiche. Con l'appoggio di una potente artiglieria, gli Americani gettano nella mischia una forza che va da un minimo di un solo battaglione meccanizzato rinforzato da una compagnia di carri (fattore pari a 2), a un massimo di due battaglioni, uno dei quali corazzato (fattore pari a 0,8). I Sovietici nel caso peggiore impiegano un gruppo misto composto da due battaglioni motorizzati più due compagnie di carri (fattore pari a 1,5), e possono arrivare a schierare tre battaglioni corazzati appoggiati da due battaglioni motorizzati (fattore pari a 0,8). I Punti di Vittoria vengono sempre ottenuti con la distruzione di unità nemiche e, a seconda dello scenario, con l'aver fatto uscire unità dalla mappa, o l'essere riusciti a impe-

dire tale eventualità, con l'aver ripulito una delle due sezioni della mappa da unità nemiche, o l'essere riusciti a tenere certe posizioni.

2nd Battalion: Mechanized Infantry (statunitense)



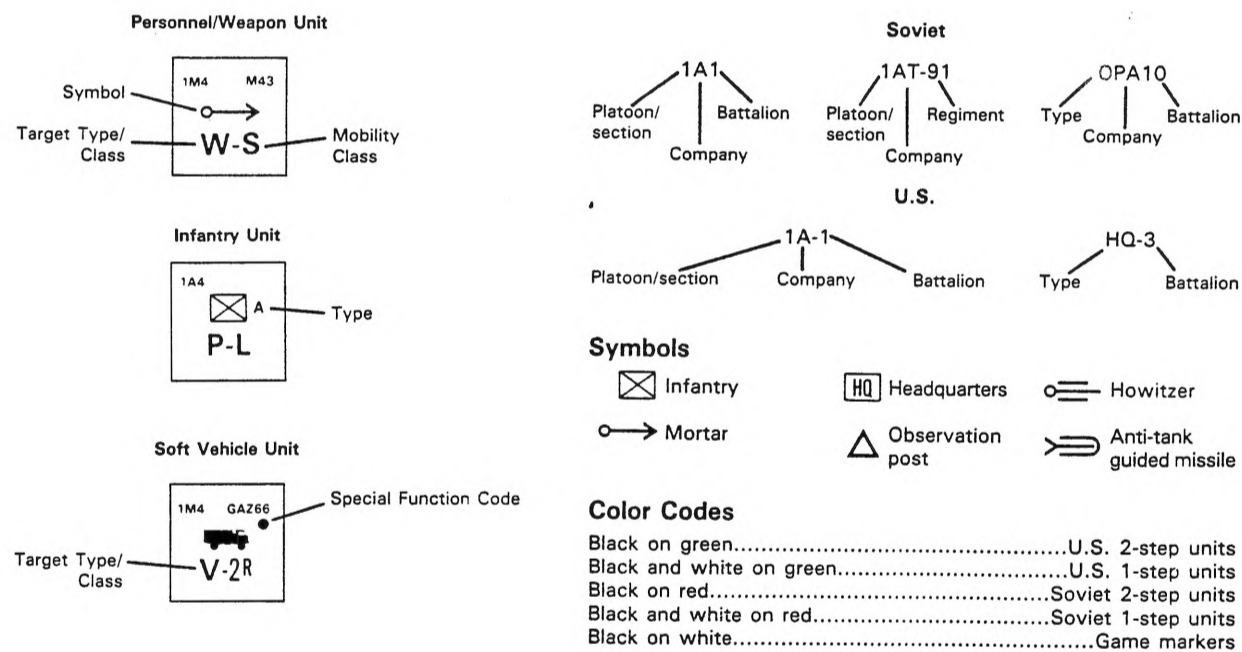
ALCUNE CONSIDERAZIONI

Ciò che più mi ha colpito in ASSAULT sono stati l'importanza che viene attribuita all'attività di comando, e il grado di dettaglio col quale è stato ricreato il meccanismo di trasmissione degli ordini dai Comandi alle unità. Infatti, ho avuto la netta impressione di essere di fronte a un sistema di gioco di grande qualità nel momento stesso in cui ho iniziato la lettura della sezione relativa al comando, che forse non a caso si trova all'inizio del piccolo, ma corposo regolamento. Il pregio maggiore di questa parte sta nel ricreare quella gerarchia di comando che ha tanto peso nella condotta di un'operazione militare; è vero che forse si è irrigidito un pò troppo il meccanismo operativo, togliendo ai comandanti di plotone la facoltà di prendere una qualsiasi iniziativa, ma così almeno si impedisce che una compagnia, perciò una dozzina di carri o un centinaio di uomini, possa sparpagliarsi ben più irrealisticamente su un'area di parecchie decine di chilometri quadrati, dato che la limitata quantità dei Punti Operativi a disposizione obbliga a tenere le unità vicine ai propri Comandi.

Che dire poi dei tantissimi altri aspetti positivi del sistema di gioco: a prenderne in considerazione anche solo la metà, si raddoppierebbe la lunghezza già eccessiva di questo articolo. Si può solo ribadire che la simulazione è molto precisa e realistica, e che la giocabilità è ottima. Ritengo che con ASSAULT si sia raggiunta una sintesi perfetta fra ampiezza e semplicità di simulazione: infatti, se nel suo insieme la simulazione è esauriente grazie al gran numero dei fattori presi in considerazione, il gioco si articola solo per meccanismi di facile, se non facilissima, esecuzione.

Una nota di merito va fatta al traduttore, che non avrebbe potuto fare una traduzione peggiore di questa: ci sono errori clamorosi (se un'unità non esiste, come può avvistare le unità nemiche?), omissioni imperdonabili (e numerosissime), rimaneggiamenti che fanno a pugni col testo originale (e a fare a pugni c'è mancato poco che ci finissi io, che seguivo le tabelle delle armi originali, con Giulio, che invece usava quelle tradotte).

A parte questo, il gioco è da raccomandare a tutti i giocatori, soprattutto a coloro che, al di là della semplice passione ludica, si dedicano ai giochi di simulazione per comprendere in modo diretto i principi di quella sciagurata e affascinante arte che è la guerra.



**Command Rating Table**

Die Roll	Rating	
	HQ	TOC
1	0	1-5
2-5	1	2-10
6-8	2	2-15
9-10	3	2-20

All'inizio del gioco si lancia il dado per ogni Comando e Centro Tattico Operativo impiegato nel gioco: il numero ottenuto con questa tabella stabilisce quanti Punti Operativi potranno essere spesi da quell'unità durante ogni Fase del Movimento. Il secondo numero nella colonna del TOC corrisponde alla quantità massima di Punti Operativi che possono essere accumulati con la Pianificazione.

SIXTH FLEET: ovvero guerra aereonavale nel Mediterraneo ai giorni nostri.

Uno degli ultimi nati in casa VIC, SIXTH FLEET, non dovrebbe mancare nella collezione degli appassionati di wargames moderni aereonavali; il gioco é semplicemente stupendo, avvincente fin dai primi semplici scenari introduttivi. Scopo di questo articolo non é una descrizione dettagliata del gioco, ma piuttosto un suggerimento a sperimentare nuove unità, non presenti nel gioco originale, che possono creare nuove diverse situazioni tattiche; é comunque doveroso, una pur brevissima presentazione della simulazione: Sixth fleet é una simulazione a livello strategico/operativo, con le pedine (bellissime) che rappresentano le unità a livello di singola nave, singolo sottomarino, squadriglie di aerei e motovedette, e con una mappa, all'altezza della VIC, che rappresenta il Mediterraneo e tutti i paesi che si affacciano su di esso, dalla Spagna al Libano, dall'Italia alla Libia ed Egitto. Ogni turno di gioco corrisponde a 8 ore reali, con un ciclo intero di 3 turni che rappresenta un giorno di 24 ore; ogni turno é suddiviso in varie fasi di cui le più importanti: strategica, invasione, pattuglia aerea, ecc. Durante la fase di azione, la più importante, le unità che sono "scoperte", possono essere attaccate in diversi modi: siluri, bombardamenti, cannoni, missili superficie-superficie, cariche anti-sottomarino, attacchi aerei. Negli scenari avanzati, poi, é possibile registrare anche il consumo di munizioni, di carburante, usare armi nucleari tattiche, ecc; insomma é possibile analizzare qualsiasi tipo di situazione, ma, soprattutto, come dice giustamente il progettista, é possibile, giocando Sixth Fleet, apprendere le nozioni fondamentali per poter poi dare un giudizio valido sulla possibile "questione militare" nel Mediterraneo. E veniamo, dunque, alle nuove unità di cui parlavo all'inizio: si possono considerare come regole opzionali, e come tali io le ho numerate:

20.10 F-104 italiani

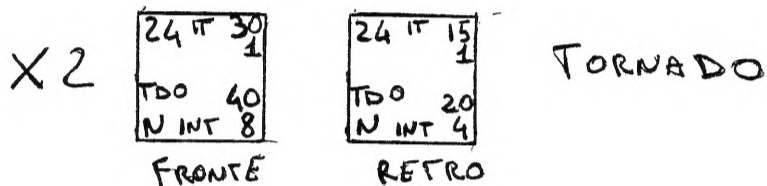
Chi possiede il gioco, avrà sicuramente notato l'assenza degli F-104 Starfighter italiani; questo é motivato dal fatto che il progettista ha ritenuto più importanti i G-91 che hanno possibilità di attaccare navi nemiche; é comunque interessante provare ad usare anche F-104 come INT., operanti da Ancona, in numero di due unità, con gli stessi valori degli F-104 Turchi, presenti, invece, nel gioco. Le due unità F-104 appaiono subito con l'Italia alleata degli USA, ad Ancona, in aggiunta ai normali G-91.

Pedine da autocostruire:



20.II Tornado Italiani

Chi avrà avuto modo di leggere ed apprezzare l'articolo di Maurizio Catacchini, apparso su Masters, si sarà senz'altro trovato d'accordo sull'uso delle unità aeree italiane Tornado; tali unità, nei prossimi anni, diverranno operative nella nostra aviazione. IO, comunque, consiglio di aggiungere a queste 2 unità, anche un valore di SSM, visto che é in programma di dotare tali aerei con i nuovi missili aria-superficie Kormoran; quindi le 2 unità avranno i seguenti valori:



I Tornado possono essere posti in gioco con base ad Taranto, ed in aggiunta ai già presenti G-91, ed agli eventuali F-104.

20.I2 Incrociatore Garibaldi con Sea-Harrier

Oltre alla costruzione delle pedine rappresentanti le due squadriglie di Tornado, Catacchini suggerisce anche di dotare l'incrociatore tuttoporte Garibaldi di una unità di Sea-Harrier; ancora una volta mi trovo perfettamente d'accordo, e quindi, oltre al disegno delle pedine, suggerisco anche il nuovo Logistic Roster per il Garibaldi. Tutto questo, sperando che presto la Marina Militare, decida veramente di dotare la nuova ammiraglia della flotta italiana di una adeguata componente aerea.



Logistic Roster: Garibaldi con Sea-Harrier





20.I3 Nuovi Cacciatorpediniere italiani, classe "Animoso"

Verso la fine degli anni '80, la Marina Militare italiana, dovrebbe rendere operativa almeno una delle 2 nuove unità DD in programma, classe "Animoso". Nello stesso periodo, dovrebbero giungere al termine operativo i due DD classe "Impavido". In qualsiasi scenario, è possibile provare ad usare il nuovo DD, al posto di uno dei due caccia Impavido o Intrepido.

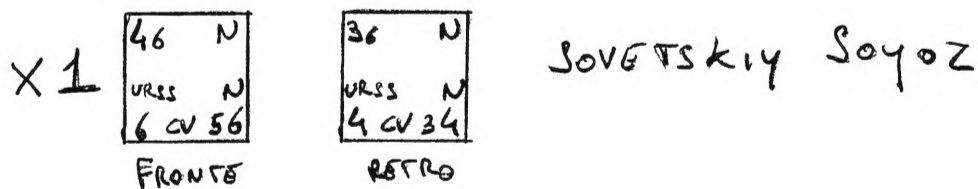


Logistic Roster:

Fuel	Ssm	ASW	Aaa
□ □ □	□ □ ★	□ □ □ □	□ □ □ □ □

20.I4 Portaerei Sovietica

Prima unità di superficie per l'URSS di questo genere, la portaerei sovietica è attesa verso la fine del 1990. Probabilmente essa disporrà delle armi più moderne per difesa AA, avrà una forte componente ASW, e, vera novità per l'URSS, potrà disporre di una valida componente aerea ad ala fissa molto più letale dei Yak-36 Forger presenti sulle Kiev. Io suggerisco di provare questa nuova unità, al posto della Minsk, in qualsiasi scenario: vedrete che differenza, dotare navi del calibro del Kirov e dello Slava di una copertura aerea in "loco". Il suo nome, dedotto da fonti del Pentagono: Sovetskiy Soyoz, ovvero Unione Sovietica.

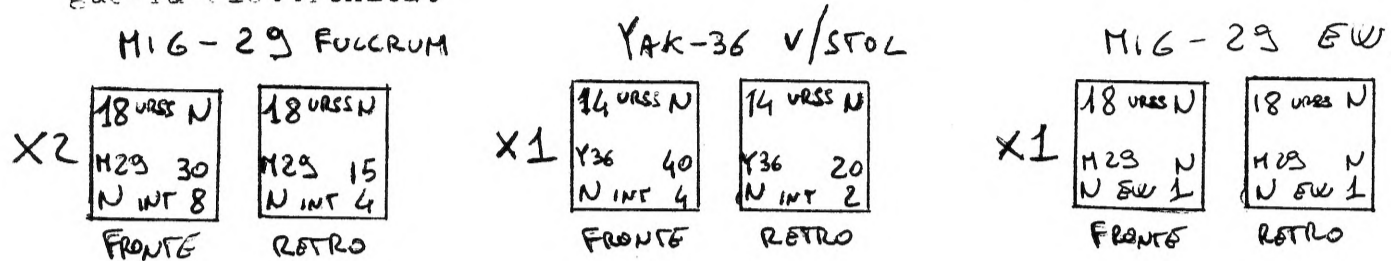


Logistic Roster:

Fuel	Ord	ASW	Aaa
UNCLIM	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □
	□ □ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □

Per quel che riguarda la componente aerea, le ipotesi sono molte,

e fra le tante ho scelto la seguente: 2 unità (2 squadriglie) di MIG -29 INT e una unità di YAK-36, questi ultimi nella variante a decollo corto, e non solo verticale, quindi con possibilità di maggior carico bellico; infine, una unità M-29 EW, cioè per guerra elettronica.



Note conclusive:

Come avrete notato, i miei sono solo suggerimenti "tecnici", e non tanto scenari nuovi per il gioco; comunque, le unità che io propongo renderanno molto diverse certe situazioni "quasi sconstate" in Sixth Fleet. Infine, lascio a tutti il piacere di disegnare la silhouette delle varie unità.

N. B.

L'uso dell'unità MIG -29 EW, è una mia "fantasia"; comunque, l'Unione Sovietica sicuramente doterà la sua prima portaerei di qualche aereo predisposto per guerra elettronica, che sia esso un MIG -29 "modificato", o qualche altro tipo di velivolo.

## LA PAROLA A PIETRO CREMONA

AVVISO A TUTTI GLI APPASSIONATI DI WARGAMES:

è stato organizzato un CAMPIONATO ITALIANO PER CATEGORIE (leggere il modulo d'iscrizione allegato a BLITZKRIEG) aperto a tutti i giocatori. Lo scopo di questa competizione è quello di vivacizzare un po' la.....categoria e di favorire gli incontri anche fra giocatori di diverse Province e regioni. Questo "campionato" si articola in due fasi principali: serie iniziale di eliminatorie per creare un CAMPIONE per ognuna della 4 categorie; successiva sfida ai campioni in carica (con eliminatorie Preliminari degli sfidanti). Mi auguro che la partecipazione degli appassionati sia massiccia e l'adesione entusiastica. Naturalmente mi auguro anche che, nel prosieguo delle eliminatorie, i giocatori colgano l'occasione per "fraternizzare" col nemico di turno, studiandone abitudini ed usi presso i locali ristoranti tipici e le relative cantine. Insomma, prepariamoci a qualche piacevole "gita" fuori programma! In attesa delle vostre adesioni ringrazio il "solito" Nando per l'ospitalità e.....a Presto!

PIETRO CREMONA

"All'inizio del gioco, quattro società aliene sono pronte ad invadere una vasta e, sin'ora, ignota sezione della galassia. La sua recente scoperta ha provocato molte discussioni nell'ambito di queste civiltà sulla sua adattabilità all'insediamento ed allo sfruttamento. Studi dettagliati hanno mostrato, comunque, che la sua relativa gioventù, se comparata al resto della galassia, promette un'abbondanza di pianeti abitabili e depositi minerali senza la minaccia di società indigene abbastanza avanzate per difenderla. Ogni giocatore accetta la carica di Capitano della flotta di spedizione di una di queste società. La sua missione è di guadagnare il controllo della maggior parte dei pianeti abitabili per la propria società. STELLAR CONQUEST può essere giocato da due o tre giocatori, anche se è più adatto per quattro persone."

Con queste parole l'Avalon Hill introduce il suo più recente gioco della propria gamma fantascientifica, un titolo (come già Hitler's War) acquistato dalla defunta Metagaming. Detto che la qualità fisica dei componenti è sul consueto ed elevato standard Avalon, passiamo ad esaminare i vari elementi del gioco ed i modi con i quali interagiscono tra loro.

#### La galassia

La nuova parte della galassia di cui si parlava prima comprende 54 stelle e sette nubi gassose: le prime sono di vari colori (blu, verde, giallo, arancio e rosso) corrispondenti grosso modo alla temperatura - e quindi alla gioventù - della stella. Intorno a ciascuna di esse orbitano, ovviamente, pianeti di qualche interesse per chi li esplori e li colonizzi (da un minimo di...0, ad un massimo di tre per stella). Come le stelle anche i pianeti non sono tutti dello stesso tipo; si va da quelli di tipo terrestre ("terran") e quindi adatti ad accogliere e far prosperare un buon numero di coloni, ad altri ("sub-terran" e "minimal terran") che pur presentandosi meno favorevoli, consentono comunque l'installazione di colonie più o meno numerose; per chiudere con i "barren" decisamente inospitali e che possono essere sfruttati solo dopo che si sia raggiunta una tecnologia adeguata alla sfide ambientali. Dato che comunque non sempre si può avere tutto dalla vita, in questo ultimo tipo, soprattutto, sono concentrate le ricchezze minerali che possono far largamente progredire l'industrializzazione delle singole civiltà.

Come dovrebbe essere nella realtà il colore della stella è in larga parte indicativo dei tipi di pianeta che le orbitano intorno: a titolo di esempio si può dire che le stelle gialle ospitano la quasi totalità dei "terran" e, per converso, scarseggiano di minerali, mentre per le stelle blu si verifica, grosso modo, il contrario.

L'individuazione del tipo di pianeti di ogni stella viene effettuata, segretamente dal giocatore che per primo vi giunge con una propria nave spaziale, pescando una carta nel mazzo di quelle aventi il colore della stella stessa. In essa sono riportate tutte le caratteristiche dei pianeti presenti: da quel momento in poi quella carta sarà irrevocabilmente assegnata alla stella; ciò si effettua segnando il numero della carta accanto alla stella su di una delle riproduzioni della mappa in scala ridotta che vengono fornite col gioco. Dato che il numero delle carte (78) è maggiore delle stelle presenti, viene assicurata al gioco una notevole varietà di partita in partita.

#### Le navi spaziali

Sono di tre tipi: gli "scouts" (servono essenzialmente per esplorare le stelle); i trasporti dei coloni (loro funzione è quella di trasportare materialmente gli

insediamenti sui pianeti e non sono riutilizzabili); le navi da guerra, in tre tipi : corvette, caccia e le terribili "stelle della morte" (in pratica la "morte nera" di Guerre stellari). E' da notare che, fino a quando non si sia raggiunto un certo livello tecnologico, tutte le navi, salvo gli "scouts", hanno un raggio di autonomia limitato (8 esagoni) ad una certa distanza da un "command post" che il giocatore può piazzare soltanto sulle stelle nei cui pianeti abbia una colonia.

#### I coloni

Sono un elemento essenziale del gioco: essi infatti consentono lo sfruttamento dei pianeti scoperti dal giocatore, fornendo gli IP (punti-industriali) necessari sia per investire in ricerche tecnologiche, sia per costruire nuove navi e strumenti di difesa delle colonie. Ogni giocatore inizia con l'averne a propria disposizione 35 milioni (tenete conto che il pianeta più grande ne può ospitare fino ad 80) e deve immediatamente preoccuparsi di trovare i pianeti di tipo "terran" e "subterran" su cui sbarcarli, dato che soltanto su di essi la popolazione può moltiplicarsi, moltiplicando quindi anche gli IP ed il numero di pianeti sfruttabili.

#### La tecnologia

Essenzialmente la ricerca tecnologica può essere indirizzata in tre direzioni: la velocità delle navi, il potenziamento militare e lo sviluppo industriale.

Le navi iniziano il gioco con una velocità di due esagoni per turno, investendo adeguatamente in motori essa si può espandere fino ad 8 esagoni/turno.

Per costruire caccia e "stelle della morte" occorre prima aver investito nella ricerca scientifica necessaria a produrle; naturalmente, in questo settore, non bisogna dimenticare le armi puramente difensive necessarie a proteggere le colonie più ricche, come basi missilistiche e scudi planetari (cari, ma praticamente impenetrabili alle flotte avversarie).

Lo sviluppo industriale (o ricerca tecnologica pura) consente infine di installare fabbriche di tipo sempre più perfezionato nelle colonie (anch'esse producono IP), di sfruttare anche i pianeti barren (soprattutto i preziosi "mineral rich") e di rimuovere le limitazioni di autonomia e di navigazione con le quali le proprie navi iniziano il gioco.

#### La segretezza

E' una caratteristica molto accentuata del sistema di gioco di STELLAR CONQUEST: il tipo di pianeti che si è scoperti, la presenza su di essi di proprie colonie, la composizione delle proprie flotte, il proprio sviluppo tecnologico vengono tenuti accuratamente nascosti agli avversari fino al momento di un..incontro ravvicinato! In pratica il sistema tende a far agire i giocatori come entità separate ed ignoranti, in larga misura, di quanto sta accadendo agli altri, a meno di organizzare vere e proprie spedizioni di ricerca delle colonie avversarie e di accertamento del livello di sviluppo altrui.

#### La vittoria

E' data dal controllo (al termine dei 44 turni di gioco) del maggior numero di pianeti "terran" e "sub-terran" possibile, mentre non hanno a questo fine alcun valore gli altri (compresi gli altrimenti preziosi "mineral rich" che consentono di raddoppiare la produzione degli IP dei coloni e delle fabbriche che vi si trovano). Dobbiamo dedurre che le quattro civiltà che si contendono questa porzione della galassia avevano problemi di sovrappopolazione, e non di rifornimento di materie prime!

#### La partita

Esaminate le caratteristiche del sistema di gioco di STELLAR CONQUEST, proviamo ora a descrivere lo svolgimento di una partita tipo, avvertendo che, da quattro

giocatori già assuefatti con le regole (non ci vuole del resto molto), essa potrà essere portata a termine in circa 5 ore.

Al principio la galassia è completamente deserta, al primo turno i giocatori faranno entrare dal proprio esagono di partenza le forze disponibili all'inizio, vale a dire 4 corvette, 4 "scouts" e 35 trasporti di coloni (ciascuno ne contiene un milione). Converrà far scortare i preziosi trasporti dalle corvette e dirigerli verso stelle gialle, ovvero quelle a più alta probabilità di pianeti adatti alla crescita della popolazione, elemento come si è detto essenziale per il processo di ricerca e produttivo. Tenete conto che la fase di moltiplicazione, di conteggio degli IP, di ricerca e di produzione ha luogo ogni 4 turni: è quindi importante che per quel momento già tutti i coloni siano sbarcati ed abbiano cominciato a moltiplicarsi, pena il partire con un certo handicap nella corsa alla ricchezza.

Gli "scouts" nel frattempo si aggireranno tra le stelle prima per trovare i pianeti su cui è più conveniente impiantare nuove colonie (trasportandovi popolazione da altri sistemi), poi per indagare sulle zone di galassia già esplorate (e presumibilmente sfruttate) dagli avversari.

Al presentarsi del quarto turno il giocatore dovrà già aver deciso su quale tipo di sviluppo dare alla propria presenza sulla mappa: demografico, industriale, tecnologico o militare, naturalmente in relazione alla strategia scelta per la vittoria. Manco a dirlo non vi sono IP bastanti per tutto quello che varrebbe la pena di ottenere, per cui vi potrebbe essere la tentazione di progredire in una sola direzione, ad esempio quella militare. I primi passi potrebbero anche essere incoraggianti, con lo spadroneggiamento del novello "conquistador" nelle zone della mappa a lui più vicine, magari con i relativi stermini di coloni altrui sui trasporti e sui pianeti (si può fare anche il genocidio!). Tuttavia ben presto le altre civiltà che avessero più equilibratamente investito, potrebbero far trovare in circolazione agguerriti sistemi missilistici di difesa delle colonie o armi più sofisticate e prodotte in maggior quantità. Intendiamoci, non che una strategia puramente militare non possa funzionare del tutto (e, del resto, alla fine una potente flotta armata fino ai denti di "morti nere" è praticamente indispensabile alla vittoria, che va ottenuta combattendo) e può anzi essere utile per portare sin dall'inizio in posizione di coda un avversario: il problema è che difficilmente può funzionare contro tutti e tre gli altri!

E' quindi più probabile che nelle prime fasi di gioco il giocatore cerchi di consolidare la propria presenza sui pianeti più vantaggiosi e di raggiungere un tipo di sviluppo equilibrato. La ricetta della miscela ovviamente non può essere data a priori, dipendendo in larga parte anche dalle contingenze, tenendo anche conto che in ogni valido gioco (e STELLAR CONQUEST lo è) i piani perfetti ed infallibili non esistono, tanto più nel caso di questo titolo in cui molte differenti strategie possono essere altrettanto valide.

Oltre a preoccuparsi dei fatti propri varrà inoltre la pena di andare a vedere cosa succede agli altri per evitare che chi ha avuto la fortuna di trovare pianeti particolarmente appetibili, possa prendere sin dall'inizio un vantaggio preoccupante. Questo in genere è un compito per gli "scouts" i quali, avendo autonomia illimitata, sono particolarmente tagliati per queste missioni; è però anche vero che gli stessi pagheranno, essendo disarmati, le ire funeste di qualche avversario particolarmente (e giustamente!) desideroso della propria "privacy"!

Mentre le navi esploratrici viaggeranno per la galassia permettendo di tracciarne una mappa il più possibile completa che riporti i "gangli vitali" degli imperi nemici, si dovrà tendere a raggiungere un assetto produttivo ottimale ed in continua espansione in vista della fase cruciale della partita, quella in cui (con le proprie colonie ben difese!) si passerà all'attacco degli altri.

Il combattimento è in sé abbastanza semplice. In primo luogo esso può avvenire solo in esagoni che contengono stelle: nel momento in cui vi siano presenti navi di due imperi diversi, i due giocatori esaminano reciprocamente e segretamente le forze avversarie (ricordate che le navi viaggiano sulla mappa con i counters voltati o organizzate in task-force che ne celano composizione e numero), dopodiché i due contendenti hanno l'opzione di ritirarsi o combattere. In quest'ultimo caso si andrà avanti fino alla completa distruzione di una delle due flotte o fino al momento in cui uno dei giocatori avrà deciso di averne abbastanza e si ritirerà (in un esagono adiacente). Ogni nave può sparare in un singolo round ad un pezzo avversario, incrociando i due tipi di apparecchi sull'apposita tabella si determina il numero da ottenere col dado per la distruzione; può essere assai utile possedere l'"improved ship weaponry" che consente di tentare con un altro lancio qualora il primo fosse fallito.

Nel caso in cui si sconfiggesse una forza nemica in protezione di una sua colonia (o in cui le proprie navi raggiungessero una colonia avversaria non protetta da alcuna flotta) ci si può accontentare di assediare, oppure attaccarla direttamente. In questo secondo caso l'avversario rivelerà se sono presenti sulla colonia basi missilistiche o scudi planetari (questi ultimi rendono impossibile l'attacco). Se il combattimento contro le basi missilistiche ha successo la colonia viene conquistata dall'attaccante, al quale adesso si presentano tre scelte: primo, lasciare almeno una neve di guarnigione (la popolazione rimane ovviamente fedele alla sua razza e, se i conquistatori si allontanano, la colonia ritorna a tutti gli effetti all'originario fondatore) facendo produrre la colonia per sé; secondo, far emigrare a forza i coloni su altri pianeti, ovviamente per sostituirli con i propri; terzo, passare puramente e semplicemente allo sterminio dei coloni (le "morti nere" sono particolarmente versate in questo sporco lavoro). Una volta che un pianeta abbia ricevuto 10 milioni di vittime diventa inabitabile e perde qualsiasi interesse per chiunque: questo impedirà, nella quasi totalità dei casi di sterminio, di conservarsi il proprio pianeta per i propri coloni, ma è anche vero che è il sistema più spiccio e conveniente quando non si potesse, per un motivo o per l'altro, ripopolarlo, o si dovessero poi allontanare le proprie navi per altre missioni o perché rimanere nelle vicinanze può diventare poco...igienico!

Va da sé che nella fase finale del gioco un accurato impiego delle proprie flotte sarà indispensabile per la vittoria, ma è anche vero che frutti copiosi potranno essere raccolti solo a condizione che si sia "ben seminato" nei turni centrali ed iniziali della partita, in termini di esplorazione, colonizzazione, ricerca tecnologica e costruzioni.

Credo a questo punto di aver dato un quadro abbastanza completo di cosa può essere STELLAR CONQUEST; i punti forti del gioco, comunque, risiedono sia nella vasta gamma di opzioni strategiche per la vittoria, sia nella buona giocabilità unita alla semplicità e chiarezza delle regole, sia nel fatto che il gioco può essere portato a termine in una sola seduta, cosa, quest'ultima, non sempre caratteristica dei giochi a più di due giocatori.

#### MARENGO: BONAPARTE'S VICTORY

E' trascorse più di un anno dall'uscita negli Stati Uniti del gioco MARENGO della HISTORICAL CONCEPTS e a quante mi risulta nel momento in cui scrive (giugno '85) nessuna rivista specializzata si è ancora occupata di questa nuova simulazione. Se da una parte ciò può essere dovuto alla crisi di FIRE & MOVEMENT, che ha pubblicato un solo numero negli ultimi 12 mesi, non è da escludere che i giocatori americani abbiano ricevute dal primo contatto con il sistema di gioco un grosso shock culturale e prendano tempo prima di pronunciarsi. Mi arrischie dunque qui a dare una prima valutazione di MARENGO, più come sistema di gioco tattico napoleonico che riguardo alla presentazione della battaglia, sulla base di quattro partite, di cui le prime due abortite per difficoltà nell'interpretazione delle regole: il che è già una chiara avvisaglia dei gravi problemi che il gioco purtroppo solleva.

MARENGO è il primo di una progettata serie di giochi tattici napoleonici che ne dovranno condividere il sistema, denominate "Battles of the first Empire". Ne è autore David Naquin e la HISTORICAL CONCEPTS sembra essersi occupata soltanto della produzione materiale del gioco; MARENGO è dunque un'opera squisitamente artigianale e denuncia chiaramente questa natura con tutte le sue implicazioni, positive (maggiore creatività, rifiuto dei compromessi commerciali) e negative (development insufficiente, regole disorganizzate ed oscure).

Fisicamente, il gioco si presenta in maniera non esaltante: 1 mappa standard (61x34 esagoni), funzionale e graficamente discreta, che porta misteriosamente il copyright SPI 1973; 600 counters brutti e di difficile lettura, su cui numeri e lettere si intrecciano in maniera confusa; un fascicolo di regole di 32 pagine, senza un indice che ne permetta una pronta consultazione, una serie di tabelle la cui organizzazione non è ideale, ma comunque accettabile, stante la loro estrema complessità. La componente più debole è senz'altro il fascicolo di regole, la cui disastrosa mancanza di ordine avrà probabilmente indotto più di un acquirente a lasciare inutilizzato il gioco. Una completa riscrittura delle regole e l'aggiunta di un indice saranno indispensabili perché il gioco possa venire apprezzato nei suoi molti aspetti positivi e innovatori.

La ricerca che sta alla base del sistema di gioco è basata, oltre che sui testi classici (Chandler, Esposito-Elting) sugli ultimi studi di Jeffreys (Tactics and Grand Tactics of the napoleonic wars) e sugli articoli comparsi sulla rivista canadese EMPIRES EAGLES AND LIONS; lo studio della battaglia di Marengo non sembra invece molto approfondito, come dimostra il fatto che i battaglioni austriaci non sono identificati singolarmente, ma solo per brigata di appartenenza, il che fa perdere al gioco un po' del "colore" indispensabile nella ricreazione delle battaglie napoleoniche. Nelle sue "Designer's Notes" Naquin spiega di essere partito con l'intento di combinare gli elementi migliori di WELLINGTON'S VICTORY e di un gioco che indica con la criptica abbreviazione LBM (La Bataille de la Moscowa?) e di essere pervenuto ad un sistema del tutto nuovo, che aggiunge

complessità e dettagli, ma al contempo velocizza il gioco. Mentre possiamo prestare fede alle prime due affermazioni e dare atto che MARENGO presenta notevoli innovazioni e raggiunge vertici di complessità finora sconosciuti al wargame napoleonico, non mi sembra di poter riconoscere che il tempo di gioco risulti abbreviato. Ma vediamo ora nei particolari gli elementi fondamentali di questo nuovo sistema.

#### GLI ORDINI.

La capacità delle unità è regolata dagli ordini che ricevono i rispettivi comandanti di brigata. Gli ordini possibili sono 4 (Defend, Engage, Reserve, Travel), ognuno con caratteristiche diverse ed atto a rispondere ad una situazione particolare. Unità con ordine di Defend possono muovere di un solo esagono e non possono portarsi adiacenti ad unità nemiche, non sono però obbligate a disimpegnarsi se attaccate, come devono invece fare unità con ordine di Reserve, che peraltro hanno una velocità variabile da 8 a 12 punti movimento. L'ordine di Engage è riservato alle unità che si trovano entro 6 esagoni da truppe nemiche: battaglioni che lo ricevono devono muovere verso il nemico ed attaccarlo se si trovano adiacenti al termine del movimento, né possono disimpegnarsi a meno che non vengano disordinate o demoralizzate nel combattimento. L'ordine di Travel, infine, comporta un movimento alla massima velocità (da 10 a 15 punti movimento) verso una località prefissata, ma deve svolgersi rimanendo sempre ad almeno 9 esagoni dal nemico. La variazione degli ordini da un turno all'altro non è lasciata alla semplice volontà del giocatore, ma dipende dal risultato del lancio di un dado a 10 facce, modificato dal "command bonus" del comandante di brigata e di eventuali comandanti superiori che si trovino nelle vicinanze. A meno che tutti i comandanti disponibili non siano impegnati a modificare il risultato del dado, il tentativo di cambiare un ordine può dare adito a brutte sorprese. Una brigata con ordine di Engage che voglia mutarlo a Defend a causa di una situazione tattica improvvisamente rovesciata dovrà ottenere un risultato da 6 a 10 (50% delle possibilità); un risultato di 1 o 2 trasformerà l'ordine in Reserve (ancora passabile, perché le unità potranno sempre disimpegnarsi e riprovare al turno successivo), ma un 3, 4 o 5 saranno disastrosi, poiché l'ordine rimarrà Engage e la brigata sarà costretta ad attaccare quel nemico dal quale il giocatore aveva desiderato difendersi sul posto. Ancora più difficile sarà ad esempio passare da Defend ad Engage per scatenare un contrattacco su un nemico uscito malconco da un assalto (risultato utile è soltanto 9 o 10). Come si vede, l'attuazione concreta di un piano di battaglia non è automatica come nella maggior parte dei boardgames, ma richiede un piazzamento accurato degli ufficiali superiori per utilizzare al meglio i loro "command bonus" e una pianificazione anticipata ed elastica, in grado di far fronte agli inevitabili ritardi e alle "disobbedienze" nell'esecuzione degli ordini senza scompaginare la linea di fuoco. Come nella realtà, sarà, se non impossibile, molto difficile organizzare un attacco concertato di più



brigade, le azioni si svolgeranno con lentezza e non sarà possibile sfruttare istantaneamente gli errori dell'avversario, come accade nelle simulazioni tradizionali, che lasciano i giocatori padroni assoluti delle attività delle proprie unità. Il sistema di MARENGO, basato su una serie di ordini di carattere generale impartiti alle grandi unità, non è del tutto nuovo: qualcosa di simile era già stato sperimentato in SALAMANCA/VITTORIA (SSG) e, al di fuori del periodo napoleonico, in COSSACKS ARE COMING (PEO) e KIROWOGRAD (WWW). Per quanto interessante e in grado di creare situazioni di notevole incertezza e tensione, questo sistema, che pur rappresenta un notevole passo in avanti rispetto alla completa libertà di movimento dei giochi MARSHALL, non è a mio parere ideale. Le limitazioni attribuite alle unità non sono del tutto realistiche; ad esempio, una brigata incaricata di difendere un villaggio dovrebbe, se sloggiata dal nemico, poter contrattaccare per riprendere la posizione, cosa che nel gioco può fare solo se riesce il difficile passaggio da Defend ad Engage. Ciò rende difficilmente simulabili situazioni come quelle che si verificarono a Ligny e Saint Amand, in cui gli abitati vennero più volte conquistati e perduti sotto gli assalti dell'una e dell'altra parte; o come il contrattacco improvviso della divisione Picton che ricacciò il I corpo francese al di là del crinale a Mont Saint Jean. Inoltre, la fortuna gioca una parte determinante nel sistema e qualche lancio di dado disgraziato può frustrare e rendere inoperante il piano di battaglia meglio congegnato. Tutto questo complesso di problemi rimane, anche dopo MARENGO, in attesa di una soluzione ottimale e spero di potermene occupare più a fondo in un prossimo numero di BLITZKRIEG.

#### LE TRE ARMI.

I battaglioni di fanteria possono disporsi in linea, colonna, quadrato, ordine aperto (quest'ultimo limitato ai battaglioni leggeri e capace di occupare più esagoni di fronte). Vi sono poi due formazioni particolari: quella di guarnigione, che viene adottata obbligatoriamente negli esagoni contenenti edifici, e quella di strada, che è in grado di sfruttare i vantaggi delle strade, annullando così gli effetti negativi del terreno attraversato. Il sistema generale prevede inoltre la possibilità di distaccare compagnie di elite (granatieri e volteggiatori), ma questa opzione non si può attuare in MARENGO e dovrà essere sperimentata concretamente negli eventuali futuri giochi della serie. Le capacità e le interrelazioni delle diverse formazioni sono trattate in dettaglio e sembrano, ad una prima analisi, essere apprezzate in maniera estremamente fedele e precisa. La novità che sconvolgerà maggiormente i veterani di WELLINGTON'S VICTORY e della MARSHALL è probabilmente l'interpretazione della colonna come formazione da riservare esclusivamente al movimento, da trasformare in linea prima di effettuare il combattimento a corta distanza. Naquin è dunque un esponente della scuola storiografica che sostiene che i francesi iniziavano l'attacco in formazione colonnare, ma erano comunque costretti a schie-

rarsi in linea quando entravano nel raggio di azione della fanteria nemica per opporre un volume di fuoco equivalente, a meno che il nemico stesso non ripiegasse, più per lo shock psicologico di essere sottoposto all'attacco che per la concreta prospettiva di subire perdite. Sta di fatto che una formazione in colonna spara ad 1/6 (austriaci) o 1/9 (francesi) della propria forza e, poiché il combattimento di fanteria è risolto soltanto come una serie di scontri a fuoco preceduti e seguiti da un controllo del morale, combattere in colonna è da suicidi: si hanno bassissime possibilità di infliggere perdite all'avversario, mentre il proprio morale scende in conseguenza delle perdite subite ad opera del nemico disposto in linea, che può sparare a piena forza. Ne consegue che la formazione principe per il combattimento è la linea; le truppe potranno muovere in colonna per sfruttare la maggiore velocità di questa formazione, ma necessiteranno di essere protette da unità in ordine aperto per evitare di essere attaccate all'improvviso. Questo trattamento della battaglia napoleonica è probabilmente corretto, ma rischia di deludere chi ama fantasticare di poderose colonne francesi lanciate ad infrangere in scontri alla baionetta la resistenza nemica. Rifiutando sia l'elogio dell'elan francese tipico della MARSHALL, nei cui volumetti di regole sembrano echeggiare le note della Marsigliese, sia il più misurato apprezzamento per la saldezza della linea britannica proprio di WELLINGTON'S VICTORY, MARENGO adotta una terza prospettiva cui può mancare una parte del fascino e del colore dei due giochi precedenti, ma che è forse più distaccata ed obiettiva. Più criticabile è invece in MARENGO la mancanza di una vulnerabilità differenziata dei bersagli: solo la fanteria in ordine aperto gode di una modificazione a suo favore, mentre linea, colonna e quadrato subiscono la stessa percentuale di perdite dovute al fuoco, sia di fanteria che di artiglieria; anche la densità di truppe nell'esagono bersaglio risulta irrilevante.

La cavalleria è trattata più semplicemente, essendo prevista una sola formazione di combattimento ("cavalry order", che comprende linea e colonna). Tuttavia, la relativa abbondanza di cavalleria, rappresentata per squadroni anziché per reggimenti come di consueto, e la sua letalità contro fanteria non schierata in quadrato la rendono davvero la regina delle battaglie. Almeno a giudicare dalle prime esperienze di gioco, un assalto ben coordinato di fanteria e cavalleria è quasi irresistibile: la minaccia di un pugno di squadroni pronti alla carica costringe la fanteria nemica, per quanto superiore di numero, a disporsi in quadrato, pena una rotta quasi certa, ed i quadrati, con la loro scarsa potenza di fuoco (1/4 della forza), avranno poche possibilità di resistere al successivo attacco della fanteria in linea.

Gravi questioni solleva invece l'uso dell'artiglieria. Ad ogni batteria può essere assegnata, durante la "order phase" una delle due missioni previste dal sistema: bombardamento (che simula il tiro a palla piena, a lunga gittata, oltre i 1000 metri) e supporto (tiro a granate e mitraglia, a breve e media distanza, entro 1000 metri dai cannoni). Il bombardamento si può però effettuare soltanto quan

do vi siano bersagli distanti esattamente 7 esagoni, anche se poi la zona di fuoco si estende fino alla gittata massima dei cannoni (12 esagoni per i pezzi da 12 libbre) per il noto effetto di rimbalzo previsto anche nei MARSHALL (ricochet) e in WELLINGTON'S VICTORY (screened target). Il tiro si effettua mediante un doppio controllo: un dado a 10 facce indica quale esagono della zona di fuoco è stato colpito (ma un risultato da 8 a 10 indica un tiro fallito); un ulteriore lancio di 2 dadi indica le perdite da distribuire negli esagoni colpiti (i cannoni di piccolo calibro causano perdite solo se il risultato è superiore a 5). Ne consegue che: 1) un'unità posta ad 8 esagoni è invulnerabile all'artiglieria anche se è nel suo campo di fuoco, a meno che non si sia così imprudenti da lasciare un bersaglio a 7 esagoni, l'unica distanza giusta per provocare il fuoco; 2) nello sforzo di trovare bersagli alla distanza giusta si può assistere a un continuo spostamento delle batterie, che non trova riscontro nell'uso storico dell'artiglieria napoleonica; 3) una batteria da 3 o 4 libbre (come quasi tutte quelle austriache) ha poco più di 1/10 di probabilità di provocare una perdita di 1 o 2 punti (25-50 uomini) ad una formazione nemica durante mezz'ora di fuoco, il che sembra francamente troppo poco. Ancora meno felice è l'uso dell'artiglieria in supporto, che è limitato alle batterie assegnate a brigate che abbiano ricevuto l'ordine di Engage e Defend. I risultati del fuoco variano a seconda del calibro dei cannoni e della distanza dal bersaglio e sono determinati dal lancio di due dadi. L'aspetto più singolare è che le perdite vanno distribuite tra tutte le unità presenti nella zona di fuoco alla distanza indicata, anche quelle amiche, il che permette di simulare un incidente che doveva essere abbastanza frequente. Purtroppo, l'intero sistema del fuoco di supporto è reso inaccettabile dalla limitazione cui si accennava prima; essa porta alla conseguenza che le batterie possono sparare contro truppe nemiche che si trovano entro 6 esagoni di distanza solo se la loro brigata di appartenenza attacca o si difende da un attacco nemico. Fanteria e cavalleria potranno quindi schierarsi impunemente davanti all'artiglieria nemica fino a 2 esagoni di distanza (grazie al cielo esiste il fuoco di opportunità nell'esagono adiacente) e potranno venire colpite solo quando inizierà l'azione di attacco vera e propria.

Per alleviare il complesso di problemi causati dall'infelice trattamento dell'artiglieria, posso per ora suggerire due varianti: 1) permettere all'artiglieria che bombarda di sparare ogni qual volta ha un bersaglio nella propria zona di fuoco, cioè da 7 esagoni in su, non solamente a 7 esagoni; 2) permettere all'artiglieria in supporto di sparare una volta per turno, in qualsiasi momento, anche se la brigata cui è assegnata ha ordine di Reserve, lasciando in vigore le maggiori capacità delle batterie assegnate a brigate con ordine di Engage o Defend, le quali possono sparare 2 o 3 volte per turno.

Un parziale rimedio all'inefficienza dell'artiglieria è concesso da Naquin ai francesi, che possono concentrare i loro cannoni in "gran

di batterie" sotto la guida di Marmont, avendo così maggiori possibilità di causare perdite, sempre che trovino bersagli alla distanza richiesta.

#### IL COMBATTIMENTO.

Il meccanismo di risoluzione dei combattimenti è forse l'aspetto più brillante dell'intero sistema di MARENGO. Sono previsti quattro casi diversi: fanteria contro fanteria in terreno aperto, fanteria contro guarnigioni in terreno ostruito (villaggi, fattorie, ridotte), carica di cavallerie contro fanteria e scontro di opposte cavallerie. Non è invece ammesso l'attacco di fanteria contro cavalleria (quest'ultima si ritira). Il combattimento è iniziato da unità con ordine di Engage che al termine del proprio movimento si trovano adiacenti a formazioni nemiche. Inizialmente le unità controllano il morale, fanno poi fuoco a breve o lunga distanza a seconda del risultato del controllo e, di solito, ricontrollano il morale dopo aver sottratto i punti persi a causa del fuoco nemico; le unità che falliscono il primo o il secondo controllo del morale sono obbligate a ritirarsi, il nemico può restare nell'esagono o avanzare a seconda delle situazioni. La procedura di base (fanteria contro fanteria) è dunque sufficientemente semplice e lineare, ma tiene conto di tutte le possibilità e visualizza perfettamente, grazie a un diagramma di flusso finalmente chiaro e preciso, la serie di eventi che si immagina accadere sul campo di battaglia. Lo scontro a fuoco è risolto mediante un duplice controllo. Un lancio di due dadi indica la percentuale di colpi che raggiunge il bersaglio, percentuale variabile a seconda della classe dell'unità che spara (A,B,C) e della distanza alla quale si immagina che l'unità faccia fuoco: si può andare da uno 0% possibile per unità di classe C a lunga distanza ad un 6%, massimo raggiungibile da unità di classe A a corta distanza; questa percentuale può essere modificata negativamente se l'unità che spara è in disordine o se il bersaglio è al riparo o in ordine aperto. Incrociando la percentuale modificata con i punti forza che sparano si ottengono meccanicamente le perdite inflitte all'avversario: un battaglione in linea di 20 punti forza (500 uomini) di classe B colpirà mediamente 2 punti a lunga distanza e 4 punti a corta distanza, rispettivamente 50 e 100 uomini. Particolarmente degna di nota è l'idea di differenziare la distanza a cui si spara contro un esagono adiacente, il che, per inciso, è una delle poche cose che mancano a WELLINGTON'S VICTORY. Si può ora apprezzare la fondamentale differenza tra un battaglione di milizia hannoveriana che spara una scarica a 150 metri e poi si preoccupa di salvare la pelle e una formazione di guardie inglesi che fa fuoco quando il nemico è a 30 metri. Il fuoco eseguito da fanteria in ordine aperto si controlla mediante una tabella particolare che prevede perdite limitate, ma incorpora anche risultati di disordine (un ulteriore tocco di classe, assente in altre simulazioni). Nel complesso, la tabella di fuoco di MARENGO è un vero gioiello, precisa e dettagliata, ma nel contempo di facile consultazione, superiore a quella già ottima di WELLINGTON'S VICTORY (che però ha il pregio di incorporare il fuoco di artiglieria), anni

luce avanti a quella troppo casuale dei MARSHALL.

Ugualmente brillante è la soluzione proposta per simulare le cariche di cavalleria. Gli squadroni che caricano hanno una capacità di movimento di 9 punti, durante i quali possono effettuare più attacchi, a condizione che dopo ogni combattimento provino con successo il recall. Quando cavalleria in carica giunge entro 4 esagoni dalla fanteria, quest'ultima può provare a formare il quadrato mediante un controllo del morale. Un quadrato ha scarsissime probabilità (due ze ro su due dadi da dieci, ossia, salvo errori, 1 possibilità su 50) di essere penetrato e messo in rotta dalla cavalleria, ma unità che lo falliscono perdono tanti punti quanti sono i punti di cavalleria che le attaccano. Non tentare di formare il quadrato è ugualmente pericoloso, poiché, se non si riesce ad arrestare la carica con il fuoco difensivo provocando un controllo del morale alla cavalleria, questa penetra nell'esagono causando gli effetti disastrosi già descritti. Una carica fortunata e ben congegnata può demoralizzare un'intera brigata, un attacco coordinato di cavalleria e fanteria, combinando gli effetti di mischia e fuoco, risulta di solito devastante.

I combattimenti di cavalleria contro cavalleria e di fanteria contro altra fanteria in postazione sono pure ben trattati, anche se risultano un po' meccanici. Hanno comunque il merito di introdurre l'interessante concetto dei sostituti di perdite (casualty substitutes) di cui gode la parte che detiene determinati vantaggi nello scontro: presenza di comandanti, attacchi sul fianco o contro nemici in disordine, morale superiore, rapporti di forza superiori a 2:1, difesa in edifici o in altre postazioni. Chi possiede il maggior numero di sostituti di perdite può causare perdite all'avversario senza subirne fino a concorrenza del differenziale dei sostituti di perdite delle due parti. Per fare un esempio pratico, uno squadrone con un leader che attacca di fianco cavalleria nemica avrà un vantaggio di due sostituti di perdite; l'avversario sarà obbligato a perdere due punti prima che l'attaccante inizi a subire perdite a sua volta.

#### STRATEGY & TACTICS

Dopo sole quattro partite, sarebbe senz'altro prematuro e presuntuoso impartire insegnamenti sulle tattiche e strategie da adottare; tuttavia, già da questa limitata esperienza è emersa qualche considerazione degna di nota che offro alla riflessione dei colleghi wargamers in procinto di affrontare il non semplice impegno di una partita a MARENGO.

Tatticamente, l'uso coordinato delle tre armi è presupposto indispensabile di un'azione vittoriosa. La linea nemica va prima sfoltita con un bombardamento a lunga distanza, mentre la fanteria si schiera al di fuori della portata dell'artiglieria nemica. Poi, le brigate andranno portate entro 6 esagoni dalle posizioni da conquistare e al turno successivo si cercherà di impartire il massimo possibile di ordini di Engage. Anche l'artiglieria andrà portata nel raggio di supporto e a questo punto potrete scatenare la vostra fanteria e cavalleria, possibilmente concentrando lo sforzo offensivo su una parte della linea nemica, così da poter attaccare una stessa brigata

più volte nello stesso segmento di attacco. Naturalmente il vostro avversario non sarà stato fermo a guardare, ma è anche vero che non si può avere tutto dalla vita.

Da un punto di vista strategico, l'ostacolo più grave al movimento austriaco è costituito dal torrente Fontanone e dagli altri fossati che percorrono longitudinalmente il campo di battaglia. Nel secondo scenario, che è quello più interessante perché permette di ricreare l'intero scontro senza bisogno di far entrare in campo e schierare l'armata austriaca, operazione notevolmente tediosa, una linea francese attestata in Castel Ceriolo risulta praticamente inattaccabile da un attacco frontale, poiché il prospiciente fossato costringe gli austriaci a disordinarsi proprio al momento di venire a contatto col nemico. Storicamente, questo disgraziato incidente toccò alla brigata di cavalleria di Pellati (non Pilati come scrive Naquin) che, immediatamente dopo il passaggio del Fontanone, fu controcariata dagli squadroni di Kellerman e messa fuori combattimento per buona parte della giornata. Il massimo sforzo austriaco dovrà essere rivolto quindi verso la parte meridionale dello schieramento francese (la divisione di Victor), che non può appoggiarsi direttamente al Fontanone, riservandosi per un secondo momento un attacco da 2 lati contro Castel Ceriolo, difeso dalle truppe di Lannes. Nel 3° scenario (l'attacco di Desaix) il giocatore austriaco farà meglio a mettersi sulla difensiva, attivando la brigata Bellegarde soltanto nel caso che un deciso contrattacco abbia concrete possibilità di conquistare San Giuliano. Per i francesi, la soluzione migliore potrebbe essere un assalto combinato della fanteria di Desaix con la cavalleria di Kellerman, Bessieres e Champeaux, sfruttando l'appoggio dell'artiglieria disposta in grande batteria da Marmont. Questo attacco potrà essere compiuto senza gravi rischi una volta che Murat avrà distolto dall'azione principale gli squadroni di Nobili, l'unica cavalleria di cui gli austriaci dispongano nello scenario.

#### UN GIUDIZIO COMPLESSIVO.

MARENGO ci presenta, oltre ai tre punti focali che ho qui cercato di analizzare brevemente, numerosi altri subsistemi, quasi tutti resi in maniera apprezzabile. Le truppe si demoralizzano perdendo efficacia nel combattimento una volta raggiunta una determinata percentuale di perdite (30% per gli austriaci, 40% per i francesi). Morale, disordine, rotta, linea di vista, reazione, perdite subite dai comandanti sono presenti nel gioco e ricreati con grande fedeltà agli eventi, anche se con sistemi non del tutto nuovi rispetto alle simulazioni precedenti. Una regola sul dispiegamento delle brigate, che costituiva invece e quanto io sappia una totale innovazione, obbliga il giocatore a tenere le sue brigate costantemente schierate in colonne o in linea di battaglioni, a meno che siano a stretto contatto con il nemico. E' una regola storicamente corretta ma assai costrittiva (sono necessari medianamente tre turni -90 minuti- per schierare una brigata austriaca) che induce a programmare con notevole anticipo ogni futura azione. Proprio questo è, in ultima analisi, lo spirito del gioco, che, attraverso i suoi meccanismi,

porta i giocatori a formulare un piano generale di battaglia e a seguirlo senza poi potersi curare più di tanto della possibilità di cogliere di fianco un battaglione avversario o sfruttare un improvviso vuoto nelle linee nemiche. Il giocatore è il comandante dell'armata: i singoli battaglioni e squadroni del suo esercito a volte gli sfuggono di mano, non rispondono agli ordini, agiscono secondo meccanismi imposti dalle regole e non influenzabili dalla sua volontà. MARENGO, più di altre simulazioni, ci fa sperimentare la frustrazione del comando, l'impossibilità dei generali di agire oltre e contro le rigide regolamentazioni tattiche dell'epoca. A qualcuno, questo punto di vista non piacerà; personalmente, ritengo che costituisca un passo avanti in direzione di una più precisa simulazione degli eventi rappresentati e dell'assunzione da parte del giocatore del suo giusto ruolo.

MARENGO è, in sintesi, la simulazione più dettagliata mai apparsa avente per oggetto una battaglia napoleonica, sia dal punto di vista tattico che operativo. Naturalmente, come la maggior parte delle simulazioni, contiene interpretazioni opinabili e subsistemi che non funzionano come dovrebbero; la sua popolarità verrà probabilmente compromessa dall'estrema complessità e dalla disastrosa esposizione delle regole. Tuttavia, gli appassionati della simulazione napoleonica che vogliono approfondire ulteriormente l'analisi del "volto della battaglia" presentato nei sistemi precedenti, vi troveranno uno strumento di studio -più che di gioco- irrinunciabile.

---

#### SCHEDE.

Complessità: molto alta, accresciuta dalla necessità di studiare ed interpretare le regole come se si trattasse di un testo di filosofia esoterica.

Giocabilità: discreta tra amici che abbiano la volontà di appianare pacificamente i problemi che nascono dai vuoti e dalle contraddizioni delle regole; sistema di gioco molto lento, ma ricco di soddisfazioni per gli appassionati dell'epoca napoleonica.

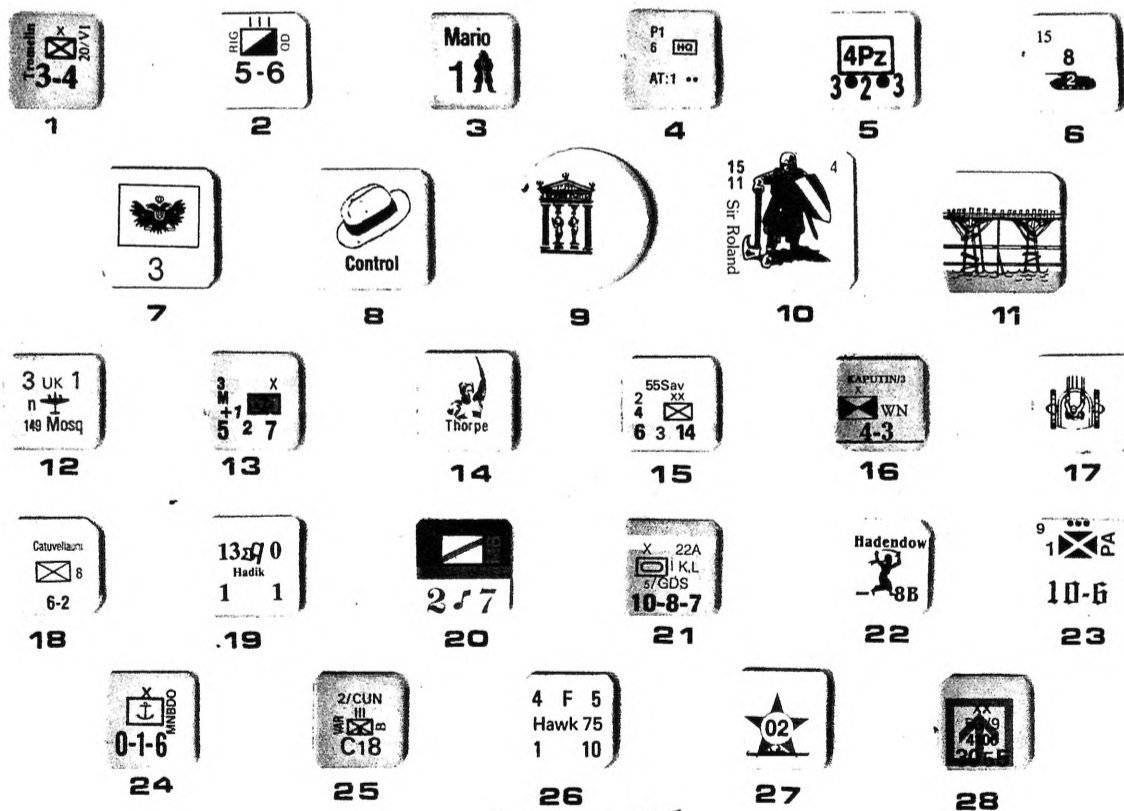
Storicità : eccezionale ed insuperato come sistema generale per le battaglie napoleoniche; ricerca più superficiale e meno accurata per quanto riguarda in particolare la giornata di Marengo; per inciso, il generale di brigata di fanteria al comando di O'Reilly di cui Naquin non conosce il nome dovrebbe essere Rousseau.

Confronti: l'argomento e la scala prescelta inducono al confronto con WELLINGTON'S VICTORY e la serie MARSHALL. Superiore come simulazione tattica ed operativa, MARENGO è inferiore ad entrambi come gioco.

---

## IL SUPER-QUIZ

Considerato il successo del nostro "cruciverba", abbiamo deciso di mettervi alla Prova con un nuovo Quiz, che da tempo avevamo Preannunciato. Poiche' molti si sono lamentati del fatto che il cruciverba era "troppo facile" (in effetti la Percentuale di soluzioni completamente esatte e' stata del 50 %, a dimostrazione della competenza dei Giocatori italiani), abbiamo Pensato di sottoporvi ad una Prova ben piu' impegnativa. Sapreste dire a quali Giochi appartengono le Pedine qui sotto riprodotte? Dubitiamo che qualcuno sia in grado di risolvere completamente il Quiz e vi invitiamo a mettere alla Prova le vostre conoscenze e la vostra memoria. Tra tutti coloro che ci invieranno le soluzioni, anche parziali, Proclameremo vincitore colui che sara' riuscito a totalizzare il maggior numero di risposte esatte. In caso di Parita' il vincitore sara' estratto a sorte. Non rinunciate se riuscite a riconoscere solo 3 o 4 Pedine. Il vincitore assoluto vincerà, udite-udite, un buono acquisto del valore di £ 80.000. Il secondo e il terzo classificato vinceranno un abbonamento a 4 numeri di BLITZKRIEG. I nomi dei vincitori saranno Pubblicati sul Prossimo numero. Le risposte dovranno Pervenire entro il 30/6/86. Indicate, nel modulo accluso a BLITZKRIEG, i titoli dei giochi a cui appartengono le Pedine rappresentate e le case che li hanno Prodotti. Le risposte saranno prese in considerazione solo se avrete compilato anche la restante Parte del Questionario. Forza con le.... ricerche e buona fortuna!!



*THE FIRST HOUR*



CAMPIONATO ITALIANO WARGAMES PER CATEGORIE

INFORMAZIONI E MODALITA' D'ISCRIZIONE:

Possono partecipare al campionato tutti i giocatori di wargames, purché si impegnino a rispettarne le regole. Sono previste 4 distinte categorie:

- A - Dall'antichità al medio evo
- B - Napoleone e la guerra civile americana (secolo XIX)
- C - Il ventesimo secolo: giochi tattici
- D - Il ventesimo secolo: giochi strategici

All'atto dell'iscrizione i giocatori sono invitati a dare la loro preferenza ad un MASSIMO DI DUE CATEGORIE. All'interno di ogni categoria essi saranno divisi in "gironi" (per facilitare al massimo i contatti) con turni ad eliminazione diretta al meglio di incontri di andata e ritorno (con scambio degli schieramenti). Saranno i giocatori stessi a decidere. Prima di ogni incontro, il gioco su cui battersi, le eventuali regole opzionali e le condizioni di vittoria (nel caso di giochi che non prevedono specifici punteggi).

In ogni caso saranno stabilite delle date "limite" entro cui si dovrà informare la Direzione dell'avvenuta scelta del gioco ed entro cui l'incontro dovrà aver luogo. Pena la eliminazione di entrambi i contendenti. Nel caso che i giocatori non riescano a trovare un accordo diretto sul tipo di wargame, la Direzione del Torneo procederà ad estrarre a sorte entro un tempo limite un gioco "preso" da una lista apposita (ce ne sarà una per ogni categoria): i titoli scelti a questo scopo saranno tutti pubblicati nel regolamento ed apparterranno tutti ad un livello molto semplice e di grande popolarità, in modo di consentire ad ogni giocatore di apprendere rapidamente le regole anche nel caso che non lo abbia mai giocato. Ai 4 vincitori (uno per categoria) andrà il titolo di CAMPIONE ITALIANO, titolo che il giocatore dovrà impegnarsi a difendere ALMENO due volte l'anno contro successivi sfidanti (determinati da apposite eliminatorie!). Sono inoltre in corso alcuni contatti per.....preparare per l'anno prossimo una sfida europea.....e chissà che un domani non si riesca a suonarle anche ai nostri amici d'oltre Oceano!!!

MODULO D'ISCRIZIONE (fotocopiare o ritagliare e spedire a PIETRO CREMONA - CASELLA POSTALE 63 - MARRANELLO (MO))

Il sottoscritto \_\_\_\_\_  
Nato a \_\_\_\_\_  
Residente a CAP \_\_\_\_\_Città \_\_\_\_\_  
Indirizzo \_\_\_\_\_  
telefono \_\_\_\_\_

chiede l'iscrizione al CAMPIONATO ITALIANO WARGAMES PER CATEGORIE nelle seguenti categorie (cancellare quelle che non interessano):

- A - antichità e medio evo    B - Napoleone e guerra civile americana  
C - XX secolo: tattici        D - XX secolo: strategici

Versa allo scopo la somma di £ 5.000 tramite vaglia postale (ed ESCLUSIVAMENTE con tale mezzo) all'indirizzo sopra indicato. Chiede l'invio del regolamento ed il diritto di partecipare a tutte le fasi del campionato.

Data \_\_\_\_\_ Firma (leggibile) \_\_\_\_\_

## RISPOSTE AL QUESTIONARIO

Pur non avendo posto in palio nessun premio, abbiamo registrato 37 risposte e di questo siamo abbastanza soddisfatti. Purtroppo i risultati sono stati in parte condizionati da un gruppo di giocatori di Benevento, capeggiati dal famoso boss Enzo De Ianni, che per reclamare una maggiore quantità di articoli sui giochi di fantascienza hanno pensato di "massacrare", con votazioni bassissime, i poveri recensori che si sono occupati di altri argomenti. Le medie sono state così abbassate artificialmente: la "contestazione" ha fatto i suoi danni! Naturalmente abbiamo pensato ad una ritorsione immediata nei confronti dell'amico Enzo, ma poi abbiamo deciso di...."graziarlo", proponendo un articolo su Stellar Conquest.

I risultati sono stati i seguenti:

La serie Fronte Centrale	6.4 / 6.6
Fire on the Volga	6.1 / 5.5
Scheldt Fortress South	5.8 / 6.1
The Italian Offensive	6.6 / 7.0
Waterloo rivissuta	6.0 / 6.4
Unearthed Arcana	4.8 / 5.7
Third Reich	6.8 / 6.9

Come promesso nei numeri precedenti, abbiamo pensato di elencare gli articoli migliori apparsi sui primi 8 numeri di BLITZKRIEG. Abbiamo elencato solo gli articoli che hanno ottenuto una media di 7,5 o più. Ovviamente sono stati considerati solo gli articoli riguardanti recensioni sui giochi e non argomenti di carattere generale. Il vincitore assoluto di questa speciale classifica (per un pelo!) è il nostro collaboratore Franco Potente di Genova con il suo ottimo articolo su Wellington's Victory. Ci sembra giusto premiarlo con un....abbonamento a vita a BLITZKRIEG! D'ora in poi stileremo una classifica annuale dei migliori articoli e il vincitore verrà premiato. L'amico Enzo è pregato di non...."manipolare" le votazioni (un suo articolo su Star Fleet Battles che ottenesse un 9,5 sarebbe alquanto sospetto!).

Eccovi quindi l'elenco, che comprende i titoli degli articoli, i numeri sui quali sono stati pubblicati, la media ottenuta e i nomi dei recensori:

Wellington's Victory	Franco Potente (GE)	N. 5	7,98
1809 & C.	Enrico Acerbi (VI)	N. 2	7,90
Hell's Highway	Nando Ferrari (VR)	N. 2	7,7
Imperium Romanum	Ciro Caccaviello (NA)	N. 6	7,6
Battles for the Ardennes	Enrico Acerbi (VI)	N. 2	7,5
A Glean of Bayonets	Nando Ferrari (VR)	N. 4-5	7,5

Come vedete le vostre valutazioni sono prese in alta considerazione e ci servono per capire quali sono gli argomenti da trattare su BLITZKRIEG. Vi invitiamo, ancora una volta, a collaborare con noi, inviandoci materiale da pubblicare. Ci interessano in particolare articoli sui giochi più recenti: ASL, Korean War, ST LO, World in Flames, Monty's D-Day, Knights of Justice, ecc. Prima di preparare un articolo, comunque, telefonateci per accertarvi che l'argomento non venga già trattato da altri collaboratori.

