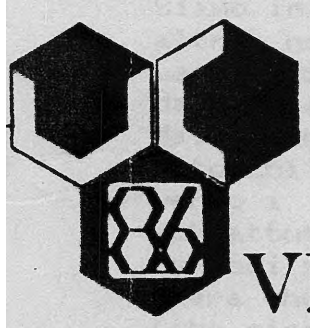
BLITZKRIEG



VER·CON

n° 10

n° 10
Settembre 1986

Bollettino a cura de
" I Giochi dei Grandi "
via Dietro Listone 13
37121 Verona

Speciale VERCON 86

£ 3.000

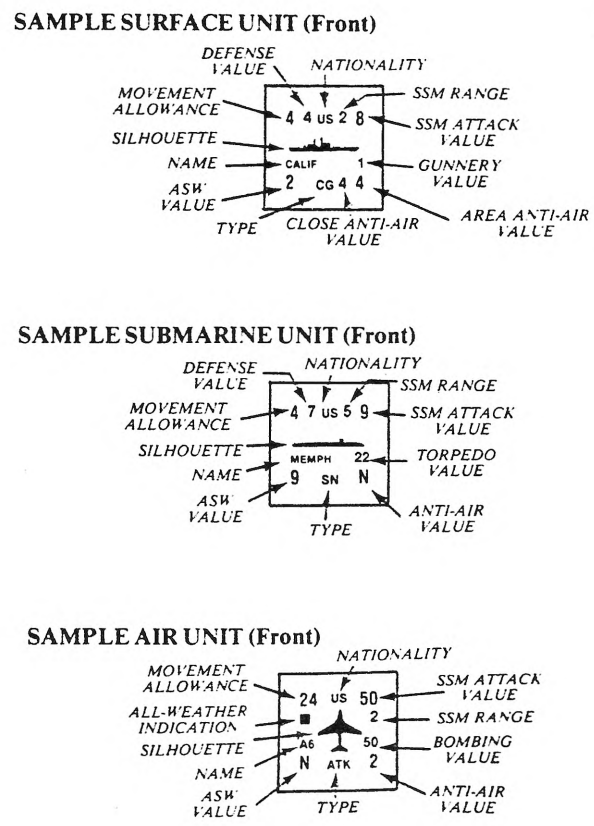
Nazionale dei Giocatori di Wargames, "VER-CON 86". L'ambiente che ospitera' la manifestazione dovrebbe offrire dei vantaggi notevoli rispetto alle edizioni precedenti. Contiamo che questo sia soltanto uno dei passi in avanti che questo raduno si propone di compiere verso il raduno di tipo piu' professionale e ad ampio respiro. Abbiamo cercato di incentivare gli incontri, realizzando degli elenchi di tutti coloro che cercano avversari per questo o quel gioco. Cosicche' se Tizio arriva da solo, si sente sperduto e non sa con chi giocare, gli basta dare un'occhiata ai tabulati che abbiamo preparato per sapere quali sono i nemici da....cercare. Un semplice annuncio all'altoparlante e lo scontro potra' iniziare. Gia', perche' le conventions sono fatte soprattutto per giocare. Chi viene solo in funzione della partecipazione ai tornei e soprattutto chi viene solo per risolvere piccole beghe di club, di clan o altro, non si rende particolarmente simpatico. Meditate gente, meditate ....e sopratutto giocate gente, giocate!
Buon divertimento ai partecipanti e a tutti gli altri l'augurio di vedersi alle prossime conventions.

NANDO FERRARI

SIXTH FLEET

di Carlo Remino

SIXTH FLEET è uno dei primi giochi prodotti dall'ormai celeberrima Victory Games. E' una simulazione a livello operativo dei conflitti che potrebbero aver luogo nel Mediterraneo: contempla tutti gli aspetti principali di uno scontro aeronavale moderno, e li svolge in modo intelligente e piacevole. La mappa raffigura tutto il Mediterraneo e parte di ogni Paese costiero, con gli esagoni che coprono circa 50 miglia nautiche; gl'indicatori rappresentano singole navi, singoli sommergibili, squadriglie di velivoli e contingenti di truppe speciali (marines, paracadutisti e commandos).



N = l'unità non ha capacità operativa del tipo indicato;
VALUE = fattore;

In ordine orario a partire dall'angolo in alto a sinistra:
MOVEMENT ALLOWANCE = capacità di movimento;
DEFENSE V. = f. di difesa;
SSM RANGE = portata dei missili;
SSM ATTACK V. = f. d'attacco con missili;
GUNNERY V. (NAVI) = f. di bombardamento coi cannoni;
TORPEDO V. (SOMM.) = f. d'attacco con siluri;
BOMBING V. (AEREI) = f. di bombardamento;
AREA ANTI-AIR V. (NAVI) = f. di difesa contraerea di area;
CLOSE ANTI-AIR V. (NAVI) = f. di difesa contraerea ravvicinata;
ANTI-AIR V. (NAVI, SOMM.) = f. di difesa contraerea;
ASW V. = f. di capacità antisom;
ALL-WEATHER INDICATION (AEREI) = indicazione di capacità ognitempo.

Fig. 1

IL SISTEMA DI GIOCO

Ogni turno dura 8 ore: un terzo di giornata, né più né meno: quindi tre turni consecutivi non sono uguali, dato che il primo, quello del mattino, ha fasi peculiari che simulano eventi o attività che dovranno durare per tutta una giornata (tre turni, appunto).
Dal punto di vista più generale, quindi, si può affermare che il gioco è scandito in giornate, ognuna delle quali è suddivisa in tre turni, che a loro volta sono suddivisi in fasi.

La prima di queste fa parte del Ciclo Strategico che ha luogo durante i soli turni antimeridiani: è la Fase degli Eventi Politici, che influisce direttamente sulla lunghezza del gioco ed è anche capace di dare qualche sgradevole sorpresa (Fig. 2).
Alla Fase degli Eventi Polititici succede quella degli Eventi Casuali, nella quale: si stabilisce innanzitutto quali saranno le condizioni atmosferiche per tutta la giornata, e se dovesse risultare un tempo non sereno, si dovrà pure stabilire quale zona del Mediterraneo è interessata da bufere o da tempeste; si scopre se una delle due parti subisce una temporanea insufficenza di comando che le impedirà di utilizzare in missioni strategiche i velivoli di base in certe aree operative designate a caso; entrambi i giocatori determinano per loro stessi, sempre coi dadi, l'entità delle informazioni ottenute coi satelliti di sorveglianza; in altre parole stabiliscono il numero di sommergibili, singole navi o squadre navali che sono state avvistate e che potranno quindi essere designate come obiettivi di missioni offensive.

POLITICAL EVENTS TABLE

DIE	RESULT
1-3	No effect
4-5	Consult Special Events Table
6-8	Move Armistice Marker one space

Modifiers:
+1: Games of medium length
+2: Games of short length
+#: Due to Special Events
−#: Due to Special Events

SPECIAL EVENTS TABLE

DIE	RESULT
1	Collapse of UN talks. Subtract 1 from all Political Events die rolls for the remainder of the game. Ignore this result in games of long length. Also, ignore if this result has occurred before during game.
2-4	Breakthrough in UN talks. Add 1 to all Political Events die rolls for the remainder of the game. This addition is cumulative with other Political Events die roll modifiers (up to a maximum of +2).
5	Left-wing socialist faction seizes government in France. If France is US ally, immediately remove all French units from map. France is neutral for the remainder of the game.
6	Left-wing socialist faction seizes government in Italy. If Italy is US ally, immediately remove all Italian units from map. Italy is neutral for the remainder of the game.

POLITICAL EVENTS TABLE

1 - 3 = Nessun effetto;
4 - 5 = consultare la SPECIAL EVENTS TABLE;
6 - 8 = avanzare l'indicatore apposito di uno spazio verso la colonna dell'armistizio.

Modificatori:

+ 1 : se il gioco è di media durata;
+ 2 : se il gioco è di breve durata;
+N o -N : dovuti a qualche evento speciale.

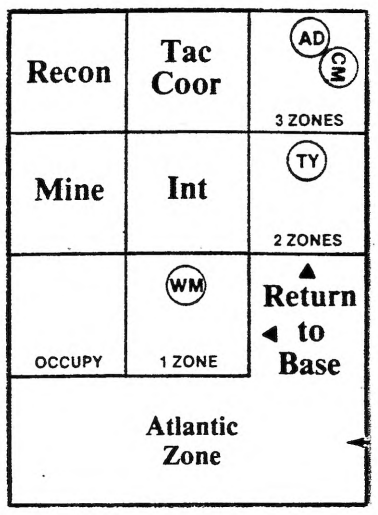
SPECIAL EVENTS TABLE

1 : fallimento dell'opera mediatrice delle Nazioni Unite: tutte le volte che si consulta la POLITICAL EVENTS TABLE si sottragga 1 al risultato del dado. Si ignori questo risultato se è già uscito in precedenza o se il gioco è di lunga durata;
2 - 4 : successo dell'opera mediatrice delle Nazioni Unite: tutte le volte che si consulta la POLITICAL EVENTS TABLE si aggiunga 1 al risultato del dado;
5 : l'estrema sinistra francese sale al potere. Se la Francia è alleata degli Stati Uniti, si tolgano tutte le unità francesi dal gioco: da questo momento essa rimarrà neutrale;
6 : lo stesso di cui sopra, ma per l'Italia.

Fig. 2

La terza fase del Ciclo Strategico non ha bisogno d'essere illustrata, tanto è banale: è la Fase dei Rinforzi.
Segue la delicata Fase Aerea Strategica, che si articola in quattro segmenti durante i quali si svolge tutta l'attività aerea prettamente strategica: innanzitutto i giocatori assegnano a un certo numero di squadriglie missioni che possono essere d'intercettazione, di posa di mine, di ricognizione o di appoggio tattico (Fig. 3); quindi svolgono gli scontri tra velivoli assegnati a compiti d'intercettazione nella stessa area operativa; con le unità sopravvissute a questi combattimenti si possono attaccare le squadriglie

che nella stessa area operativa svolgono compiti strategici diversi dall' intercettazione; infine con le unità in missione di minamento si sganciano mine negli esagoni designati.
Durante la Fase dell'Individuazione si collocano gl'indicatori che nel turno corrente e nei due successivi contraddistingueranno le unità sottomarine e di superficie che sono avvistate.



Su questi schemi vanno collocate le unità aeree in missione strategica. In tutto sono 8, uno per ogni zona in cui è stata suddivisa la mappa: Atlantico, Mediterraneo occidentale, Tirreno, Adriatico, Mediterraneo centrale, Egeo, Mediterraneo orientale, Mar Nero .
RECON = ricognizione;
TAC COOR = coordinamento tattico;
MINE = minamento;
INT = intercettazione.

Fig. 3

Durante la Fase delle Invasioni entrambi i giocatori lanciano il dado per due volte allo scopo di conoscere l'entità dei contingenti di reparti speciali (commando e paracadutisti) di cui potranno disporre per occupare esagoni che danno Punti Vittoria (Fig. 4).
La Fase delle Task Force chiude il Ciclo Strategico: in essa i giocatori possono formare squadre di almeno quattro unità di superficie in quegli esagoni in cui si trovano consistenti raggruppamenti navali.
Tutti i turni hanno invece quello che viene definito il Ciclo d'Attività, cioè una serie di fasi nelle quali hanno luogo le operazioni che non devono essere pianificate per tutto l'arco di una giornata. La prima di queste fasi è chiamata Fase dei CAP, e in essa i giocatori hanno la possibilità d'impiegare in missioni di pattugliamento armato quelle squadriglie cui non sono stati assegnati compiti strategici: tali squadriglie si renderanno disponibili durante la Fase d'Azione quando sarà necessario impedire ai velivoli nemici di portare a termine le loro incursioni.
Durante la Fase dei Dragamine entrambi i giocatori possono tentare di bonificare esagoni minati, mentre durante la Fase dei Rifornimenti hanno modo di reintegrare i consumi di combustibile e di munizioni che le loro unità hanno avuto fino a quel momento.
A questo punto si svolge l'avvincente Fase dell'Azione, in cui è possibile compiere le due attività che sono la croce e la delizia di tutti i giocatori, ossia il movimento e il combattimento. La fase è suddivisa in tre segmenti, durante ognuno dei quali i giocatori dapprima stabiliscono in modo casuale chi di essi dovrà agire per primo, poi decidono quale tipo di unità attiveranno - di superficie, sottomarine o aeree che non siano impegnate in compiti strategici o di pattugliamento -, quindi, osservando l'ordine stabilito all'inizio del segmento, eseguono i movimenti e i combattimenti di tutte le unità del tipo che hanno deciso d'attivare.
Con la Fase d'Atterraggio dei CAP si conclude il Ciclo dell'Attività: le squadriglie in pattugliamento tornano alle rispettive basi.
Se durante il turno del mattino si era dovuto svolgere un Ciclo Strategico per pianificare le operazioni che sarebbero durate per tutta la giorna-

ca, durante i turni della notte dovrà quindi aver luogo un ciclo, chiamato Finale, nel quale vi saranno delle fasi complementari a quelle del mattino: più precisamente, alla Fase dei Carburanti, che è peculiare e nella quale si registra il consumo di carburante delle unità, seguiranno una Fase di Termine delle Missioni Aeree Strategiche, in cui le squadriglie con tali compiti rientreranno alle basi, e una Fase di Rimozione degli Indicatori d'Individuazione, nella quale le unità che non sono a contatto col nemico possono tornare a godere il vantaggio di non essere individuate.

PARACHUTE/COMMANDO TABLE

DIE	At Start	Remainder
1	0/0	0/0
2	0/0	0/0
3	1/0	0/0
4	1/0	0/0
5	1/1	0/0
6	1/1	1/1
7	2/2	1/1
8	2/3	2/2

Die Roll Modifiers:

+1: If any one of the following countries is a US ally: United Kingdom, France, Italy.

+2: If two (or all) of the above countries are US allies.

PARACHUTE/COMMANDO TABLE

DIE	At Start	Remainder
1	2/0	0/0
2	3/0	1/0
3	4/0	1/0
4	5/0	1/0
5	6/1	1/0
6	7/2	2/1

Durante le Fasi d'Invasione entrambi i giocatori lanciano il dado due volte e consultano queste tabelle (l'americano quella di sinistra e il sovietico quella di destra). Il primo risultato decide quanti indicatori di paracadutisti saranno ricevuti durante la fase corrente, e la lettura va fatta a sinistra della barra, mentre il secondo risultato stabilisce invece quanti saranno gli indicatori di commando ricevuti, e la lettura naturalmente andrà fatta alla destra della barra. La colonna AT START vale per il primo turno di gioco, mentre REMAINDER vale per i successivi.
I paracadutisti, i commando e i marines permettono di controllare esagoni che danno Punti Vittoria: non c'è una guerra terrestre vera e propria, perciò il controllo è ottenuto semplicemente piazzando il doppio dei fattori dell'avversario nell'esagono conteso (contano a questo riguardo anche i fattori logistici scaricati dai trasporti). Le invasioni sono eseguite dalle varie forze speciali con procedure è mezzi diversi: i marines vengono sbarcati dalle apposite unità da assalto anfibio che si trovino dentro o adiacenti all'esagono da occupare; i paracadutisti sono lanciati fino a 10 esagoni da basi o da portaerei che abbiano almeno un'unità di velivoli intercettori o d'attacco; i commandos invece vengono sbarcati dai sommergibili con la stessa procedura attuata coi marines.

Fig. 4

GLI SCENARI

Ce ne sono parecchi, ma ciò che più importa è che sono stati concepiti per avviare gradualmente i giocatori alla complessità e alla ricchezza del sistema di gioco. Così i primi quattro sono prettamente introduttivi e semplificano la sequenza di ogni turno, privandola delle Fasi degli Eventi Politici e degli Eventi Casuali, dei Rinforzi, d'Invasione, dei Rifornimenti e dei Carburanti. Rimane tuttavia lo stesso schema, chiaro e piacevole, col quale vengono descritti gli scenari più completi: un' Ambientazione, che spiega con molta verosimiglianza gli antefatti e le decisioni che hanno portato allo scontro che verrà simulato, una Disposizione, nella quale sono rese note le unità e la loro disposizione, una sezione di Regole Speciali, che limita o chiarisce certi meccanismi, una Lunghezza del Gioco, e infine una sezione relativa alle Condizioni di Vittoria.
Il primo scenario è semplice e brevissimo, giacché le unità sono assai poche: simula una guerra antisom fra due sommergibili statunitensi e quat-

tro sovietici, più unità di velivoli da ricognizione per entrambe le parti.
Il secondo ricrea l'attacco portato da cinque sommergibili sovietici contro un convoglio di navi da trasporto scortato verso Napoli da caccia e fregate.
Il terzo scenario vede di scena due flotte, identiche per numero e tipo di unità, che si scontrano in seguito all'invasione sovietica della Yugoslavia: due incrociatori e cinque caccia statunitensi devono scovare e distruggere due gruppi d'azione sovietici che sono dislocati in modo da colpire il naviglio NATO in navigazione nel Mediterraneo centrale.
Il quarto è spettacolare e inquietante: spettacolare perché fa la sua comparsa la prima portaerei americana, e inquietante perché l'ambientazione fa drizzare i capelli: l'Unione Sovietica e la Siria hanno attaccato la Turchia, sferrando un'offensiva via terra da Sud-Est, e paracadutando due divisioni aerotrasportate nei dintorni di Istambul; entrambe le manovre sono appoggiate dalla 5° Eskadra sovietica che opera nel Mediterraneo, la quale dovrà cercare di far giungere ai porti siriani importanti quantitativi di materiale bellico e dovrà pure tentare di far sbarcare un numeroso gruppo d'assalto anfibio nella penisola di Gallipoli; una squadra americana composta da una portaerei, da due incrociatori e da due caccia, cercherà d'affondare i convogli sovietici prima che giungano a destinazione.

COMBAT RESULTS TABLE

Combat Type		COMBAT VALUE											
DEFENSE	ATTACK	1 to 2	3 to 5	6 to 8	9 to 14	15 to 20	21 to 27	28 to 35	36 to 45	46 to 57	58 to 71	72 to 89	90 or more
-	−7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
-	−6	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2
-	−5	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3
-	−4	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
-	−3	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
-	−2	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
-	−1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
-	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
-	1	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
1	2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
2	3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
3	4	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
4	5	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	6	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
6	7	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
7	8	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
8	9	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10

Modifiers (cumulative):

1. *Tactical Coordination:* +1 for each air unit on a Tactical Coordination mission allocated to the attack (maximum 3 air units per combat).
2. *Gunnery:* −4 for all Gunnery attack die rolls.
3. *Defensive Combat:* Subtract Defense combat result obtained by defending player in Bombing, SSM, and Torpedo attacks.
4. *SSM Combat:* −1 if no friendly surface unit is adjacent to enemy units being attacked by SSM combat at the moment the attack takes place (do not apply this modifier in SSM attacks against base hexes).
5. *Task Forces:* +2 for all Defense combat die rolls for units in Task Force being attacked in Bombing, SSM or Torpedo combat.

Qui si risolvono tutti i combattimenti, con l'eccezione di quelli aerei. La colonna DEFENSE viene usata dal difensore quando è soggetto ad attacchi con missili, siluri o bombe: il risultato andrà sottratto al risultato che l'attaccante avrà ottenuto col dado.

Fig. 5

I quattro scenari successivi uniscono alcune fasi del gioco avanzato alle regole basiche, cosicché la simulazione si fa più completa grazie agli effetti prodotti dalle condizioni atmosferiche, dal controllo del comando quando sono presenti gli alleati delle due superpotenze, dalla ricognizione con satelliti, dalla guerra nucleare tattica e da alcune regole facoltative, sempre che i giocatori decidano di includerle nel gioco.
Il quinto scenario è estremamente piacevole, e simula una prova di forza nel Mar Egeo, dove una divisione aerotrasportata sovietica ha occupato l'isola di Lemnos: due gruppi navali statunitensi, comprendenti fra l'altro la portaerei Nimitz e la corazzata New Jersey, navigano verso l'Egeo appoggiati da quattro sommergibili a propulsione nucleare; a essi si oppongono due potenti formazioni navali sovietiche, nelle quali spiccano la portaerei Minsk e il superincrociatore Kirov; le forze aeree sono costituite, per parte americana, dalla poderosa componente imbarcata della Nimitz e da squadriglie d'intercettori e ricognitori con base in Italia, e, per parte sovietica, dall'esigua componente imbarcata della Minsk e da numerose squadriglie da attacco e da ricognizione con base a terra.
Il sesto scenario mette addosso i brividi: è la guerra libico-americana. "Il sottomarino libico classe Foxtrot 'Al Badr' ha silurato e affondato una SLD dell'US Navy che portava elementi del 32° Marines a Beirut. Si ha notizia di gravi perdite umane" (!). Per i Libici è pronta una bella ritorsione, compiuta però con una sola portaerei, la Nimitz, scortata da sette unità fra incrociatori, caccia, fregate e sommergibili a propulsione nucleare: un'esigua forza, quindi, ma sufficente a dare tremende mazzate a una flottiglia di motovedette lanciamissili e ad alcune squadriglie di velivoli da attacco e da intercettazione. Obiettivo del giocatore americano: bombardare le "basi" di Tripoli, Bengasi e Darnah.

Con questa tabella si risolvono tutti i combattimenti aerei. La riga INTERCEPTION viene usata negli scontri tra intercettori che hanno luogo durante la Fase Aerea Strategica dei turni di gioco antimeridiani. La riga CAP/BOUNCE viene invece usata sia durante le Fasi Aeree Strategiche in occasione degli scontri tra gli intercettori e i velivoli che compiono altre missioni strategiche, sia durante le Fasi d'Azione quando i CAP (pattugliatori armati) attaccano le squadriglie che eseguono normali missioni offensive (non strategiche). Il numero del risultato esprime il numero di punti di danneggiamento subiti dalle unità (queste risultano distrutte quando subiscono due punti di danneggiamento), mentre la r significa che le stesse unità debbono interrompere immediatamente la loro missione.

AIR-TO-AIR COMBAT RESULTS TABLE

Combat Type		COMBAT RATIO						
INTERCEPTION		1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1
CAP/BOUNCE		1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1
DIE:	1	3r/0	3r/0	2r/0	1r/0	1r/0	0r/0	0/0
	2	3r/0	2r/0	1r/0	1r/0	0r/0	0/0r	0/1r
	3	2r/0	1r/0	1r/0	0r/0	0/0r	0/1r	0/1r
	4	1r/0	1r/0	0r/0	0/0r	0/1r	0/1r	0/2r
	5	1r/0	0r/0	0/0r	0/1r	0/1r	0/2r	0/3r
	6	0r/0r	0/0r	0/1r	0/1r	0/2r	0/3r	0/4r

Fig. 6

Il settimo scenario è simile al precedente, poiché si risolve in pratica con sole missioni aeree, condotte da una parte contro le basi aeree della marina sovietica che si trovano in Crimea, e dall'altra contro la Nimitz e la sua scorta.
Le cause che portano allo scontro dell'ottavo scenario non sono meno efferate (per gli Americani) di quelle del sesto: "L'Università Americana di Beirut è stata occupata da un'orda di terroristi Moslem, i quali sembra siano stati addestrati dalle Guardie Rivoluzionarie Islamiche. Parec-

chi americani sono stati presi in ostaggio, e si ha notizia di combattimenti fra i marines dell'ambasciata e i terroristi". Da qui la decisione di sbarcare a Beirut il 22° Marines per stabilire un punto d'appoggio per la Forza di Rapido Intervento, che potrebbe venire impiegata qualora la situazione dovesse farsi più nera: 4 unità da guerra anfibie e un certo numero di navi da trasporto, che formano convogli scortati da un numero più o meno grande di navi da guerra, Nimitz compresa, devono sbarcare a Beirut uomini e materiali; i Sovietici e i Libici sono ben decisi a opporsi all'azione americana, e la contrastano con tutto quello che hanno a disposizione, ossia diverse navi da guerra, fra le quali i due potenti incrociatori Kirov e Slava, alcuni sommergibili e diverse squadriglie con base in Unione Sovietica e in Libia.

NEUTRALITY CHART

COUNTRY	SCENARIO NUMBER 9	10	11	12	13	14	OVERFLIGHT
Algeria (AL)	+1	+2	0*	0*	0*	0*	None
Egypt (EG)	−1	−3	−1	−1	−1	−1	US
France (FR)	−1	−1	−2	−2	−4	−2	US
Greece (GR)	−1	−1	−2	−4	−4	−2	US
Israel (IS)	−5	−4	−2	−4	−4	−4	US
Italy (IT)	−1	−1	−4	−2	−5	−2	US
Libya (LB)	+4	+5	+4	+4	+4	+4	Soviet
Morocco (MO)	−1	−2	−1	−1	−1	−1	None
Spain (SP)	−1	−1	−2	−2	−4	−2	US
Syria (SY)	+5	+5	+4	+4	+4	+5	Soviet
Tunisia (TN)	0	0	−1	−1	0	0	None
Turkey (TU)	−2	−2	−2	−5	−4	−2	US
United Kingdom (UK)	−1	−2	−3	−3	−5	−3	-
Yugoslavia (YU)	0	0	−5	0	−2	0	None

Fig. 7

Con questa tabella si determinano gli alleati delle due superpotenze. I numeri segnati rappresentano dei modificatori: se dopo la modificazione il risultato del dado è uguale o minore di 1, la nazione è alleata degli Stati Uniti, mentre se è uguale o maggiore di 6, è alleata dell'Unione Sovietica. Come potete constatare, lo scenario ha un' influenza determinante (9=crisi nel Medio Oriente; 10=confronto nel Mediterraneo; 11= invasione della Yugoslavia; 12=attacco alla Turchia; 13=invasione dell'Europa Occidentale; 14=Terza Guerra Mondiale). La colonna OVERFLIGHT consente di sapere se è il caso di controllare l'allineamento di un Paese neutrale quando sia stato violato il suo spazio aereo: se è segnato US, il controllo andrà fatto non appena la violazione è compiuta dai Sovietici, se è SOVIET, siamo nella situazione esattamente opposta, se è NONE, il controllo andrà fatto indipendentemente dalla nazionalità dei velivoli che violano lo spazio aereo. La procedura è la stessa che va fatta all'inizio del gioco.

A questo punto si hanno gli scenari avanzati, che a differenza dei precedenti consentono ai giocatori di deciderne approssimativamente la lunghezza e la cruenza. Innanzitutto la lunghezza: il gioco dura fino al termine del 36° turno, oppure fino a quando non si abbia l'armistizio. L'armistizio sopraggiunge quando l'indicatore della ARMISTICE TRACK giunge nella casella ARMISTICE: affinché tale indicatore possa procedere dalla prima casella (START) fino all'ultima (ARMISTICE) attraverso le intermedie (NEGOTIATIONS BEGIN = i negoziati sono stati avviati; NEGOTIATIONS PROGRESS = i negoziati progrediscono), è necessario che si abbia un ben preciso risultato della POLITICAL EVENTS TABLE, la quale viene consultata durante la Fase degli Eventi Politici dei turni antimeridiani. La decisione dei giocatori intorno alla lunghezza dello scenario (Breve, Medio, Lungo) si traduce in un modificatore che consente d'ottenere tanto più facilmente dei risultati d'avanzamento quanto più velocemente si desidera fini-

re il gioco.
Prima d'iniziare lo scenario, i giocatori dovranno innanzitutto stabilire quali saranno gli alleati delle due superpotenze (Fig. 7), quindi dovranno accordarsi sul livello di preparazione che le loro forze avranno all'inizio del gioco, il che significa determinare quali unità saranno disponibili sin dalle prime battute e quali lo diventeranno durante lo svolgimento: i livelli di preparazione sono tre, e corrispondono ai gradi d'operatività del tempo di pace (livello basso), di una crisi (livello medio) e di una nazione pronta a entrare in guerra (livello alto).
Dopo che le ostilità sono cessate, i giocatori confrontano i Punti Vittoria che hanno totalizzato, così da stabilire chi ha vinto; i Punti Vittoria vengono ottenuti grazie al controllo di certi esagoni, all'affondamento o alla distruzione di unità nemiche, e, ma solo per il giocatore sovietico, alla presenza in una o più zone di mare.
In realtà i sei scenari avanzati si differenziano l'un l'altro solo per l'ambientazione, che sposta l'attenzione dei giocatori verso questa o quella zona del Mediterraneo per il fatto d'attribuire un'importanza diversa agli esagoni che danno Punti Vittoria: tutto il resto non cambia.
Le stesse ambientazioni non fanno altro che riprendere i motivi degli scenari precedenti, arricchendoli spesso di fatti più gravi che giustifichino l'uso senza riserve di tutti i mezzi disponibili: perciò si ha uno scenario sulla crisi del Medio Oriente - attacco a Israele -, uno su un confronto nel Mediterraneo centrale - grazie a Gheddafi -, un altro sull'invasione della Yugoslavia, un altro ancora sull'attacco alla Turchia, per finire con quelli sull'invasione dell'Europa Occidentale e sulla Terza Guerra Mondiale.

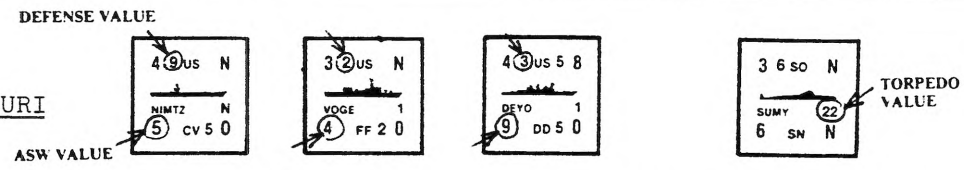
ALCUNE OSSERVAZIONI

Considerata la fama e il favore goduti dalla Victory Games, è superfluo affermare che SIXTH FLEET è un prodotto eccellente sia per ideazione sia per confezione.
Credo che tutti saranno d'accordo quando si afferma che un regolamento di gioco scritto bene è un requisito apprezzato in sommo grado in una simulazione, tuttavia penso che pochi arriverebbero al punto d'entusiasmarsi quasi di più per la forma nella quale un libretto di regole è stato scritto che per il suo contenuto: è quanto è successo a me, che sono trasecolato di fronte a tanta chiarezza e, perché no?, a tanta eleganza d'esposizione (tuttavia nutro il sospetto che parte del mio entusiasmo sia da attribuire al fatto di aver tribolato per più di un mese col regolamento della Marshal).
Il merito è sia della Casa sia del traduttore.
La prima, dimostrando una grandissima professionalità, ha fornito un insieme di regole estremamente chiaro, nel quale il materiale è distribuito in modo organico e progressivo; per facilitare la memorizzazione dei passi più importanti e per chiarire in modo immediato certi procedimenti senza che sia necessario tornare su quanto è stato già letto, alcune regole sono ripetute più volte; inoltre vengono anche dati alcuni consigli di carattere pratico che durante lo svolgimento del gioco fanno piazza pulita di ogni sorta di confusione (ad esempio, ruotare le unità dopo che sono state mosse: è banale, è vero, ma non tutti ci pensano, e a non farlo si rischia di combinare grossi pasticci, ve l'assicuro): tutto questo, unito alla qualità stessa del sistema di gioco e al rigore dell'esposizione, dà l'immediata sensazione di essere di fronte al risultato di uno

sforzo diretto costantemente verso il pubblico, di una premura di rendere il gioco immediatamente accessibile a qualunque giocatore.
Ma anche il Traduttore ha i suoi meriti: il suo lavoro è così ben fatto che raramente si sente il bisogno di fare ricorso all'originale per chiarire eventuali dubbi d'interpretazione; inoltre ha saputo esprimersi correttamente e con sufficente proprietà di linguaggio, e questo è davvero sorprendente se si pensa allo squallore linguistico cui abbiamo dovuto abituarci.
Chiuso questo panegirico, che è del tutto disinteressato perché non sono stato pagato dalla Victory Games e neppure conosco l'artefice della traduzione (ma se questi volesse offrirmi da bere, la prossima volta lo tratterò ancora meglio), è il momento di tracciare un giudizio sul sistema di gioco.
Semplice e agile: tale è il motto che apporrei su tutte le scatole di SIXTH FLEET: sono queste infatti le caratteristiche che spiccano fra le molte cose buone della simulazione, e sono così significative che il gioco procede con scioltezza fino alla sua conclusione, la quale avviene in tempi relativamente brevi. Tuttavia non si pensi che alla fine rimanga in bocca un certo gusto amaro, anzi.
L'unico aspetto della simulazione che non mi sembra del tutto convincente, e che non a caso è un compromesso, come ammette il disegnatore, è la suddivisione della Fase d'Azione in tre segmenti durante i quali i giocatori attivano di volta in volta un solo tipo di unità (di superficie, sottomarine o aeree): questa strutturazione così peculiare trova la sua ragione d'essere nel desiderio di mediare la complessità che sarebbe richiesta da una simulazione realistica, con la semplicità necessaria per renderla giocabile e la sequenzialità indispensabile per il gioco in solitario. Il risultato è una procedura che purtroppo non riesce a nascondere la sua natura ibrida. Ma a essere obiettivi e a prestar fede al proverbio che afferma che la virtù sta nel mezzo, ci si accorge che tutto sommato siamo di fronte alla soluzione migliore, dato che consente d'ottenere senza complicazioni una discreta interazione capace di dar luogo a interessanti effetti tattici.
Tuttavia, se dal punto di vista del sistema di gioco la simulazione è impeccabile, essa presenta qualche lacuna negli scenari, dove mancano alcune unità che di certo avrebbero avuto un'importanza tutt'altro che trascurabile nello svolgimento delle operazioni: come ha fatto rilevare Giancarlo Ceccoli nel numero scorso, mancano sia i Tornado sia gli F104S italiani, e tutti coloro che guerreggiano in SIXTH FLEET sanno quanta efficacia essi avrebbero nel Mediterraneo centro-orientale. L'unica spiegazione che può essere trovata per giustificare questa lacuna, la sola di cui sappia dato che non conosco altrettanto bene le Forze Armate degli altri Paesi, ma sufficente comunque per farmi temere che un simile trattamento non sia stato occasionale, credo debba essere ricercata ancora una volta nel desiderio di conferire al gioco una giocabilità soddisfacente. In effetti le unità sono parecchie, e anche se si è rimosso il pericolo di non sapere più quali di queste sono state mosse e quali no grazie al già citato espediente di ruotarle dopo che sono attivate, quando si muovono forze molto numerose solitamente si è indaffarati come matti, si perde in fretta la lucidità, e il più delle volte, un pò per ragioni soggettive (un certo instupidimento dovuto allo stress) e un pò per ragioni oggettive (una caterva di pedine), non si riesce neppure ad apprezzare l'andamento del gioco perché la sola cosa che sia ben chiara è che le pedine verdi stanno di qua mentre quelle rosse stanno di là. A parte gli scherzi, di certo sarà stata questa la ra-

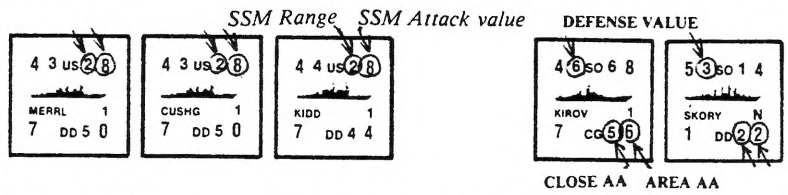
gione che ha portato a escludere l'impiego di certi reparti, e non un'approssimativa conoscenza delle Forze Armate che operano nel Mediterraneo. Comunque tutto ciò è irrilevante, dato che la vera forza di un gioco sta nell'efficacia e nella giocabilità, piuttosto che nel rigore storico della simulazione, e in quanto a efficacia e giocabilità SIXTH FLEET ha pochi eguali.

ESEMPIO
DI COMBATTIMENTO CON SILURI



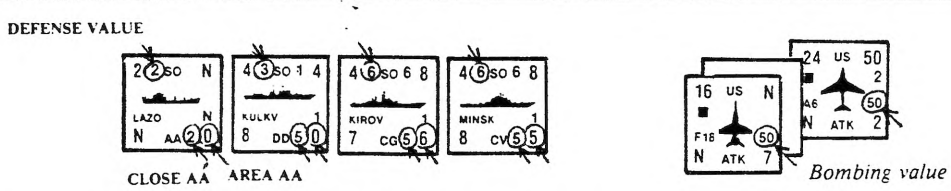
Il sommergibile sovietico a propulsione nucleare SUMY attacca un gruppo di unità statunitensi che comprende la portaerei NIMITZ, la fregata VOGE e il caccia DEYO. Il SUMY sceglie la NIMITZ e la VOGE come bersagli, destinando 21 fattori alla prima e 1 alla seconda (1+21=22). Il giocatore statunitense somma i Fattori Antisom delle sue tre unità, lancia il dado e consulta le colonne DEFENSE e 15-20 (il totale è 18), stabilendo così quel numero che dovrà essere tolto al risultato del dado ottenuto dal giocatore sovietico. Questi invece consulta le colonne 1-2 e 21-27, e affonderà le navi se riuscirà a ottenere un risultato almeno pari al loro Valore di Difesa, oppure le danneggerà se otterrà un risultato che sia almeno pari alla metà.

ESEMPIO
DI COMBATTIMENTO CON MISSILI



I cacciatorpedinieri MERRIL, CUSHING e KIDD si trovano a due esagoni di distanza da un gruppo sovietico composto dall'incrociatore KIROV e dal caccia SKORY. La somma dei Fattori Missilistici delle navi statunitensi è 24, e il giocatore decide di attaccare il KIROV con 21 fattori e lo SKORY con 3 (21+3=24). I Fattori di Difesa Contraerea di area e di punto delle due unità vengono sommati, cosicché il giocatore sovietico consulterà le colonne DEFENSE e 15-20 per stabilire il numero che sarà sottratto ai due risultati che il giocatore statunitense otterrà col dado. Se nel gruppo sovietico ci fossero state anche altre unità, esse avrebbero sommato comunque i loro Fattori di Difesa Contraerea anche se non sarebbero state designate come bersagli.

ESEMPIO
DI BOMBARDAMENTO AEREO



Tre unità aeree statunitensi (due di F18 e una di A6) portano un attacco contro una squadra navale sovietica composta dalla nave da assalto anfibio LAZO, dal caccia KULAKOV, dall'incrociatore KIROV e dalla portaerei MINSK. Il totale dei fattori di bombardamento è 150, e il giocatore statunitense decide di destinarne 60 alla LAZO e 90 alla MINSK (60+90=150). La squadra nel suo insieme ha un Fattore di Difesa AA di area pari a 11. Al Fattore di Difesa AA ravvicinata della LAZO (2) è sommato quello del KULAKOV, dato che è alla sua destra; la MINSK invece è ultima, quindi non viene appoggiata dal tiro contraereo ravvicinato di un'altra unità, ma ha comunque un fattore pari a 5 che contribuisce alla difesa della squadra. Il giocatore sovietico totalizza 23 fattori AA (11+2+5+5=23), lancia il dado e aumenta il risultato di 2 perché le sue unità formano una squadra, qiundi consulta le colonne DEFENSE e 21-27: se ottiene un risultato superiore a 4, infligge uno (da 5 a 7) o due (da 8 a 10) punti di danneggiamento ai velivoli attaccanti, riducendo così i fattori di bombardamento, che dovranno essere ridistribuiti (le unità aeree danneggiate hanno il fattore di bombardamento dimezzato); supponendo che il giocatore sovietico abbia ottenuto un 6, quello statunitense decide di mantenere 90 fattori contro la MINSK e di destinare i rimanenti 35 contro la LAZO: lancerà due volte il dado, e ai risultati toglierà il 6 ottenuto dal giocatore sovietico col tiro difensivo.

COME MONTARE LE MAPPE VICTORY

di Paolo Selva

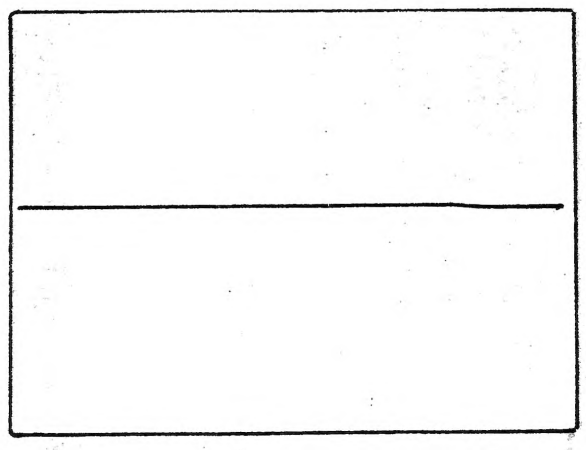
Avete mai provato la sgradevole sensazione di instabilita' che da' un' alta pila di counters in precario equilibrio su di una mappa di carta non stesa a dovere? In alcuni giochi indubbiamente il problema e' presente: ad esempio Pax Britannica, con le sue pedine a forma triangolare, rotonda, esagonale, si presta ottimamente a ripetuti crolli di stacks!

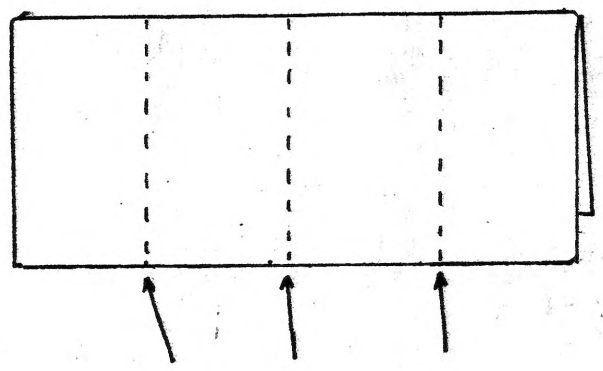
Il fatto e' che non sempre e' facile distendere per benino mappe di una certa grandezza fissandole senza rovinarle, ed oltretutto la carta (a forza di spiegare e ripiegare) tende a rovinarsi sulle pieghe piuttosto rapidamente.

Chiaramente l'ideale sarebbe che tutti i fabbricanti montassero le mappe dei propri giochi; in pratica (per ovvi motivi di costi di produzione) soltanto l' Avalon lo fa.

Dopo aver visto (e sperimentato!) vari tentativi artigianali, ho scoperto che per i giochi della Victory e' possibile ottenere, con una spesa relativamente bassa, un risultato assolutamente "professionale"! Infatti l' Avalon Hill distribuisce anche al pubblico i suoi supporti di cartone (senza la relativa mappa esagonata), e se pensate che le scatole Victory sono della stessa dimensione di quelle Avalon...

Il procedimento per il montaggio e' abbastanza semplice: una volta in possesso dei supporti nel numero necessario (8 per Pax Britannica, 4 per Cold War, ecc.) la prima cosa da fare e' controllare che le pieghe siano ben dritte (e' infatti lungo di esse che la mappa andra' tagliata) sovrapponendo un supporto. Una volta sicuri di cio', piegate la mappa in due (lungo la piega lunga centrale) ed allineate le tre pieghe parallele al lato corto con il bordo di una buona taglierina. Tre colpi di lama...e il gioco e' fatto: adesso avrete 4 "fette" che combaciano perfettamente con i vostri supporti.

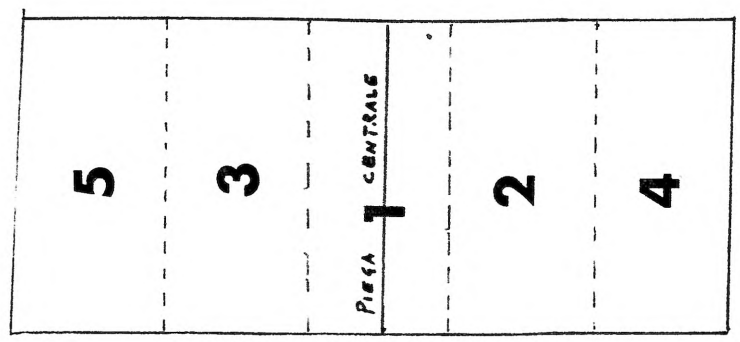




1 piegare lungo la linea continua

2 tagliare qui

La colla migliore per il lavoro rimane probabilmente il buon vecchio vinavil, da stendere in dose non esagerata con un buon pennello (che non perda peli!) e di dimensione adatta. Non conviene stenderlo subito su tutta la superficie del supporto, ma piuttosto a settori, partendo dal centro (la zona 1 della figura).



Mano a mano che ogni singolo settore viene incollato, spianate bene la mappa (per evitare antiestetiche rughe o bolle d'aria) passandoci sopra con uno scottex o un batuffolo di ovatta. Attenzione a far aderire bene la piega della mappa con quella del supporto usando i polpastrelli (le unghie potrebbero tagliare la mappa).

Anche se il gioco prevede la sovrapposizione delle mappe, il montaggio rimane comunque possibile. Nel caso di Sixth Fleet, per esempio, le due mappe vanno sovrapposte lungo il lato corto, con la parte est sopra. Bastera' allora rifilare la meta' ovest, eliminando la porzione in piu' e, in sede di montaggio, scalare opportunamente la mappa lungo il supporto, allineando il lato rifilato con il bordo del cartone, per far combaciare perfettamente gli esagoni tra loro una volta accostate le mappe montate.

Se invece le due meta' vanno sovrapposte lungo il lato lungo (Korean War), il procedimento e' analogo, solo che questa volta occorrera' calcolare le linee di esagoni lungo le quali effettuare i tagli, perche' per una delle due mappe le piegature non saranno piu' riferimenti validi.

Naturalmente, una volta terminato l'incollaggio, sara' bene piegare il tutto (con la mappa verso l'esterno) e metterlo ad asciugare sotto una pila di libri o riviste, per evitare imbarcamenti. Se comunque cio' dovesse verificarsi bastera' fare pressione leggermente nel senso opposto e tutto tornera' regolare.

Seguendo queste avvertenze vi posso assicurare che qui a Roma vari giocatori hanno "avalonizzato" i propri giochi Victory, ottenendo sempre, con un minimo d'attenzione, risultati precisi e puliti.

Ovviamente i supporti Avalon si trovano in vendita presso il solito Nando, nei due formati "Squad Leader" e "Russian Campaign" (quest'ultimo va bene per alcuni giochi GDW, come Pearl Harbor o Red Star White Eagle).

NOTA DELLA REDAZIONE: un altro ottimo sistema consiste nell'uso di nastro bi-adesivo di formato largo. In questo caso e' sufficiente attaccare alcune strisce di questo nastro al supporto e poi applicarvi sopra la mappa. Il pericolo di imbarcature dovute alla colla viene cosi' del tutto eliminato. I supporti costano £ 3.500 l'uno.

CHI SI RIVEDE: WATERLOO!

di Andrea Angiolino

Nel 1972 la S.P.I. pubblicò un gioco di simulazione introduttivo che in breve tempo è diventato un classico. Il suo nome é **Napoleon at Waterloo**. Mappa piccolissima, poche pedine e le regole classiche dei giochi S.P.I.: il tradizionale movimento, il tradizionale combattimento, le tradizionali zone di controllo rigide, le unità di artiglieria sparanti a due esagoni di distanza e solo quando la linea di vista fino all'obbiettivo è libera. Tutto qua. Il successo del gioco portò ad applicare gli stessi principi a simulazioni più impegnative: vediamo così arrivare **Borodino**, di più ampie dimensioni e con varietà di regole e scenari, e **Austerlitz**.
Nel 1975 l'S.P.I. produce una fortunata serie di quadrigames, giochi che con le stesse regole base propongono quattro giochi con quattro diverse piccole mappe, quattro distinte serie di pedine e quattro magrissimi fascicoletti di regole particolari. **Napoleon at War** è il primo quadrigame napoleonico, comprendente le battaglie di **Marengo**, **Wagram**, **Jena-Auerstadt** e Lipsia, ovvero **La Battaglia delle Nazioni**. La tabella di combattimento è resa meno cruenta rispetto ai precedenti napoleonici S.P.I.: verrà adottata in tutti i giochi successivi della serie.
Nel 1976 esce **Napoleon's Last Battles**, che è un importante sviluppo del concetto di quadrigame. I quattro scontri proposti sono **Ligny**, **Quatre Bras**, **Wavre** e Waterloo, o **La Belle Alliance**. Le quattro mappe possono essere riunite in modo da offrire un più ampio campo di battaglia su cui giocare, con l'aggiunta di poche regole su rifornimenti e comando, l'intera campagna del 16/18 giugno 1815. Al già rodato sistema di **Napoleon at War** viene aggiunta solo una regola che consente l'accumulo di due pedine nello stesso esagono: questo consente di proporre anche un'interessante regola opzionale che avvantaggia gli attacchi effettuati con la cooperazione di fanterie, cavallerie e artiglierie, rendendo tatticamente molto più ricco il gioco.
Napoleon's Last Battles è il culmine del sistema napoleonico S.P.I.; dopo di esso uscirà solo, nell'estate del 1979, **Napoleon's Art of War**, destinato ad un successo molto minore dei predecessori. **Napoleon's Art of War** riunisce le due battaglie di **Eylau** e **Dresda**; il sistema di gioco è arricchito di numerose regole particolari che lo rendono meno pulito, egualmente rapido, più ricco e storicamente accurato e tutto sommato più imprevedibile nello sviluppo delle partite. Contemporaneamente all'uscita di **Napoleon's Art of War**, **Napoleon at Waterloo**, a conferma dell'eterna giovinezza del sistema, viene ritoccato e pubblicato come omaggio natalizio su Strategy & Tactics in aggiunta al consueto gioco. Permanendo problemi di bilanciamento in quel piccolo gioiello che è **Across Suez**, che ne ritardano l'uscita, i responsabili della S.P.I. ritengono che il vecchio Waterloo resti il miglior gioco introduttivo al mondo dei wargames. Dopo la ristampa di **Napoleon at Waterloo** la S.P.I. continua a produrre tascabili napoleonici; si è però perso il pulito sistema originale. In **The Battle of Austerlitz**, per esempio, la riduzione progressiva delle pedine sconvolge completamente la meccanica del gioco.

Quest'anno la T.S.R., che come noto é da tempo proprietaria della S.P.I., ha ristampato **Napoleon's Last Battles**: nuova copertina più colorata, nuove pedine più lucenti e nuovo prezzo più elevato. Unico vantaggio della confezione T.S.R. rispetto al gioco originale è la presenza di pedine duplicate, in modo che le quattro parti della quadrilogia possano essere giocate contemporaneamente.
Gettando un'occhiata alle statistiche del Torneo Masters, possiamo vedere che **Napoleon's Last Battles** è al secondo posto nelle classifiche dei giochi più giocati con il 6% delle partite disputate, preceduto solo da **Panzer Leader**. La linearità del gioco e il non eccessivo numero di pedine lo rendono ottimale per il gioco per corrispondenza: ben l'8,5% delle partite postali del TM sono state disputate su di esso. Anche **Napoleon at War**, nonostante da anni di esso sia ormai reperibile il solo scenario di **Jena-Auerstadt**, è tuttora amato dai soci TM: è il quarto dei giochi più giocati in assoluto, col 4,4% degli incontri, e il sesto dei postali, con il 4,7%. Si tratta di cifre notevoli, dato l'elevatissimo numero di titoli a disposizione degli ormai viziatissimi boardgamers nostrani.
Non tutti i giochi ddella serie qui illustrata sono ugualmente accurati sotto il profilo storico. In **Borodino**, ad esempio, è vietato entrare in esagoni di bosco. Eppure la rovina delle truppe del generale Compans fu proprio l'ordine di Napoleone, dato ad esse nonostante l'avverso parere del lungimirante Ney, di attraversare il bosco tra il paese di Utitza impegnato da Poniatowski e la ridotta delle Tre Frecce per attaccare quest'ultime; cosa che esse fecero, disordinandosi come Ney aveva previsto e trovandosi a doversi riordinare sotto il fuoco dell'artiglieria nemica. Lo stesso bosco fu poi attraversato dai Westfaliani per appoggiare le truppe di Poniatowski, le quali spararono sui soccorsi credendoli russi. Attraversare le foreste non sarà dunque stata la cosa più sana da fare in quella battaglia, ma era certo possibile. In generale, comunque, i giochi sono tanto più accurati quanto più sono recenti.
I quattro scenari di **Napoleon's Last Battles** presentano situazioni molto differenti. In ciascuno di essi la vittoria va a chi riesce ad infliggere una certa quantità di perdite all'avversario, ma vi sono anche obiettivi geografici più o meno rilevanti. In **Ligny** il possesso dell'omonimo centro abitato e del paese di S. Amand è generalmente determinante per il francese. In **Quatre Bras** le partite meno cruente vengono decise dalla rapidità con cui il francese riesce a raggiungere l'esagono obiettivo e dàl possesso di esso alla fine del gioco, mentre una partita tra giocatori aggressivi termina generalmente con la distruzione completa di uno dei due eserciti. **Wawre**, probabilmente lo scenario meno amato dai giocatori, è in buona parte deciso dalla rapidità con cui i giocatori riescono a far uscire le loro pedine dalla mappa; da notare che il lato da cui esse devono abbandonare il luogo dello scontro è uguale per entrambi i giocatori! Un'interessante analisi della delicata situazione così creata è stata pubblicata su Blitzkrieg n. 3; è purtroppo poco utile, in quanto basata sull'errato presupposto che i punti di vittoria accumulati abbassino il livello del morale dell'avversario. **La Belle Alliance** è interamente giocato sulla demoralizzazione, essendo raro che i francesi riescano a raggiungere Waterloo. In tutti e quattro gli scenari e nel

gioco di campagna l'iniziativa, come è giusto, è lasciata ai francesi.
E' presuntuoso pretendere di esporre le tattiche migliori per ogni giocatore in ogni scenario. Si possono però dare alcuni criteri generali. Innanzi tutto è conveniente, quando sono ammessi, sfruttare al massimo gli attacchi combinati, e dunque avere sempre una buona distribuzione di cavalleria e artiglieria su ogni settore del fronte; sin qui siamo all'ABC della tattica.

Nuova *Combat Result Table*

1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
AR	AR	DR	DR	DR	DR	DR	DE	DE	DE
AR	AR	AR	DR	DR	DR	DR	DR	DE	DE
AE	AR	AR	AR	DR	DR	DR	DR	DR	DE
AE	AR	AR	AR	AR	DR	DR	DR	DR	DR
AE	AE	AR	AR	AR	AR	DR	DR	EX	EX
AE	AE	AE	AR	AR	AR	AR	EX	EX	EX

Questo consente di ottenere alti rapporti, ma non è questa la chiave vincente. Come abbiamo visto la CRT è poco cruenta: obbligatorio dunque circondare le unità avversarie in modo da impedirne la ritirata, risultato assai frequente in ogni scontro. E' opportuno fare questo anche quando si hanno ottimi rapporti: l'eliminazione diretta del difensore è infatti contemplata solo in colonne della CRT dove sia previsto anche lo sgradevole risultato di eliminazione reciproca. Meglio circondare le pedine che vogliamo eliminare ed attaccare utilizzando una colonna della CRT più bassa di quella relativa al rapporto: quella del 3:1 in condizioni normali, quella del 4:1 se è veramente necessario eliminare i nemici che si hanno di fronte. Contro una simile tattica offensiva occorre prendere alcune precauzioni: la principale è di non esporre all'attacco nemico due lati opposti di una propria pedina. Su un fronte dove non si ha l'iniziativa è conveniente distanziare le proprie pedine alternatamente di uno e di due esagoni: occorre evitare che i due esagoni opposti adiacenti ad un proprio counter siano occupati da una pedina nemica o da una propria pedina attaccabile. Infatti anche ogni esagono occupato da una propria pedina è potenzialmente pericoloso: l'avversario può attaccarlo ed avanzarvi. E', ovviamente, un criterio da applicare con molta elasticità. E' buono per guadagnare tempo ma non per difendere posizioni, dato che consente all'avversario di concentrare un maggior numero di pedine contro lo stesso esagono rispetto ad un fronte continuo. Dove le posizioni sono più importanti si può lasciare libero un esagono ogni tre che compongono il proprio fronte: il pericolo di accerchiamenti è ugualmente scongiurato.

Vecchia *Combat Result Table*

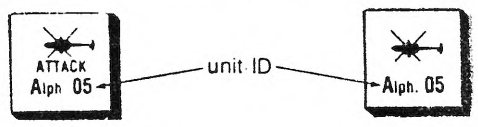
1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
AE	AR	AR	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE
AE	AE	AR	AR	DR	DR	DR	DE	DE	DE
AE	AE	AE	AR	DR	DR	DR	DR	DE	DE
AE	AE	AE	AR	AR	DR	DR	DR	DE	DE
AE	AE	AE	AR	AR	EX	DR	EX	EX	DE
AE	AE	AE	AE	AR	AR	EX	EX	EX	DE

Per chi si trovasse a fare un vecchio gioco con la CRT più sanguinosa, analoga a quella del sistema **Blue & Gray** e di tanti altri giochi, quanto detto prima vale solo fino a un certo punto. La distinzione tra colonna 3/1 e 4/1 per attaccare le unità accerchiate non sussiste, essendo evidentemente la 3/1 da utilizzare. Da notare la presenza dell'eliminazione automatica senza perdite: Il 6/1 normalmente, il 5/1 per l'artiglieria che bombarda (in **Borodino**, ad esempio, entrambi i giocatori dispongono di grandi masse di cannoni).
Le correzioni ufficiali alle regole di **Napoleon's Last Battles** sono state pubblicate su *Blitzkrieg* n. 4; riguardano solamente il gioco di campagna, lasciando inalterate le sezioni relative agli scenari. Una serie di regole opzionali, studiate da Brazas e Perleberg, sono state riportate dalla rivista *Pergioco* sul n. 3 (Dicembre 1980). A livello dei singoli scenari si propone un +1 al dado per fanterie e cavallerie che ingaggiano artiglieria in corpo a corpo e +1 per cavallerie che ingaggiano fanteria senza l'appoggio di nessuno. Il primo bonus tende a ricreare l'efficacia delle salve a mitraglia, il secondo l'impotenza della cavalleria a caricare i quadrati. A questo punto sarebbe opportuno introdurre un nuovo bonus: un attacco condotto contro sola fanteria in esagoni clear da cavalleria e artiglieria dovrebbe essere ritenuto un attacco combinato, di quelli cioè che per la regola 12.1 vengono spostati di una colonna a favore del difensore, anche se gli attaccanti non hanno fanterie coinvolte; ai fanti rimane infatti solo la scelta se farsi travolgere in linea dalla cavalleria o lasciarsi massacrare in quadrato dalle cannonate... Su *Pergioco* vi sono poi diverse regole tese a creare problemi organizzativi alle unità Alleate nel gioco di campagna, e una serie di rinforzi britannici ed olandesi che dovrebbero compensare lo squilibrio creato da esse. Tutto sommato, comunque, le innovazioni presentate dalla rivista sono interessanti da sperimentare, ma non vale la pena di integrarle nel fluido sistema di gioco.
Più interessante è chiarire un punto controverso delle regole. E' intuibile, dall'interpretazione letterale del regolamento, che un'unità non è costretta ad attaccare una pedina nemica nella propria ZOC purchè essa attacchi qualche altra unità avversaria nella sua ZOC e purchè la pedina nemica sia attaccata da una qualunque altra unità amica, sia essa ingaggiata in combattimento ravvicinato o da artiglieria che bombardi a distanza. Nel corso dei numerosi tornei romani che hanno visto **Ligny** come gioco adottato per il primo turno la facoltà delle pedine di artiglieria di impegnare a distanza le unità avversarie è stata messa di frequente in discussione e spesso ingiustamente negata. La sua validità è confermata tra l'altro dal fatto che, se in **Napoleon's Last Battles** essa è sottintesa, in **Napoleon's Art of War**, che impiega lo stesso sistema, è stata (unicamente per chiarezza) resa esplicita. Non solo questo genere di attacchi è permesso, ma è anche molto vantaggioso, perchè consente ad una pedina di attaccare una sola delle unità a lei adiacenti usando dunque buoni rapporti. In mancanza di artiglieria le altre pedine avversarie dovrebbero essere attaccate da qualche piccola unità suicida: spesso conviene, ma qualche bomba può risolvere la stessa situazione in maniera indolore...

A I R C A V

Air Cav è il nuovo gioco offerto dalla West End Games sul combattimento di elicotteri negli anni '80. Si rifà al vecchio, introvabile e francamente un pò pesantuccio Air Cobra edito dalla OSG nel 1980 col quale ha non pochi punti in comune: primo tra tutti il designer è lo stesso (Tony Merridy, che è stato mitragliere di elicottero in Vietnam), la scala e pressochè la stessa 100 m per esagono, 1 minuto per turno in Air Cobra e 2 minuti in Air Cav. L'obiettivo del designer era quello di creare un gioco aggiornato all'evoluzione continua dei sistemi d'arma odierni e nel contempo più giocabile del complesso gioco disegnato per la OSG. Allo scopo si sono mossi i personaggi più noti della vecchia SPI ed OSG: Joe Balkoski (Sixth Fleet, Atlantic Wall, Wacht am Rhein, recentemente St-Lô) Larry Catalano (tutte le mappe OSG), Eric Goldberg (Kursk '80), Greg Costikyan, il cui nome compare come collaboratore in una marea di giochi SPI. Con questo staff non poteva venir fuori un gioco poco curato ed infatti Air Cav si presenta bene.

Componenti: il gioco è in scatola di buona fattura e dispone di due mappe a diversa dimensione esagonale. Inoltre in ogni mappa sono riportati delle limitazioni a gruppi di 7 esagoni che costituiscono dei macroesagoni. Le due mappe illustrano una un terreno tipico della Germania Federale e l'altra un terreno desertico ove vengono ambientati combattimenti tra siriani ed israeliani. Counters: sono forse il punto meno brillante in quanto assai spartani ed unici per le varie nazionalità dotate di equipaggiamenti similari. Lo stesso indicatore di carro armato vale per qualsiasi carro occidentale e questo può ingenerare confusione allorchè in mappa vi sono mezzi diversi. Si devono quindi annotare i mezzi cui le pedine corrispondono. In ciò si viene facilitati da sigle che li codificano. I counters sovietici/siriani sono rossi, quelli NATO/Israeliani azzurri. Si vedono bene sulle mappe che tra l'altro sono del miglior Catalano.



Le regole sono contenute in due libretti: uno di regole standard che è piuttosto breve e che consente in un quarto d'ora di assimilare la base del gioco e di iniziare a tradurlo in pratica. Le regole base risultano dopo un pò carenti di realismo, ma a quel punto dovrà essere consultato il libretto delle regole avanzate, artificialmente spesso in quanto contiene tutte o quasi le tabelle del gioco (tante). Le regole avanzate sono limitate ma piuttosto interessanti. Alcune ricalcano Air Cobra, come le regole delle formazioni, altre semplicemente fanno riferimento alle più moderne attrezzature di ricerca ed acquisizione del bersaglio con ogni condizione di tempo. Le regole opzionali si possono introdurre una alla volta negli scenari delle regole basiche nella forma desiderata. Alla fine delle regole avanzate vi sono due scenari campagna che sono ottenuti ognuno con una serie di scontri separati e

ambientati nelle due diverse mappe.
Alla fine, oltre alle tradizionali note del disegnatore vi sono accenni ai mezzi in uso odiernamente come elicotteri.

Il sistema è - oltre che semplice - più riuscito di quello di Air Cobra; viene garantita una interazione tra i giocatori che sono messi sullo stesso piano da un punto di vista dell'iniziativa che viene inizialmente lasciata decidere al dado. Successivamente può cambiare mano quando con fuoco di opportunità si riesce ad eliminare una unità nemica. Ne consegue una fase operativa ove l'iniziativa dell'azione va dall'uno all'altro giocatore e che elimina la tradizionale sequenza della fase di movimento e combattimento prima di uno e poi dell'altro giocatore. Occorre dire che il sistema si avvale dei punti operativi che fin da Next War hanno pian piano preso piede con risultato senz'altro positivo: il combattimento funzione del movimento. Nell'aggiungere le regole avanzate questa semplicità viene in parte a mancare perchè si arriva ad una maggior integrazione del fuoco tra i due avversari. Tra le regole che figurano come avanzate vi sono quelle dell'appoggio dell'artiglieria (fuori mappa), dell'osservazione con radar, riflettori (di notte), con raggi IR, ecc., del controllo del fuoco con laser ed infine le contromisure elettroniche.

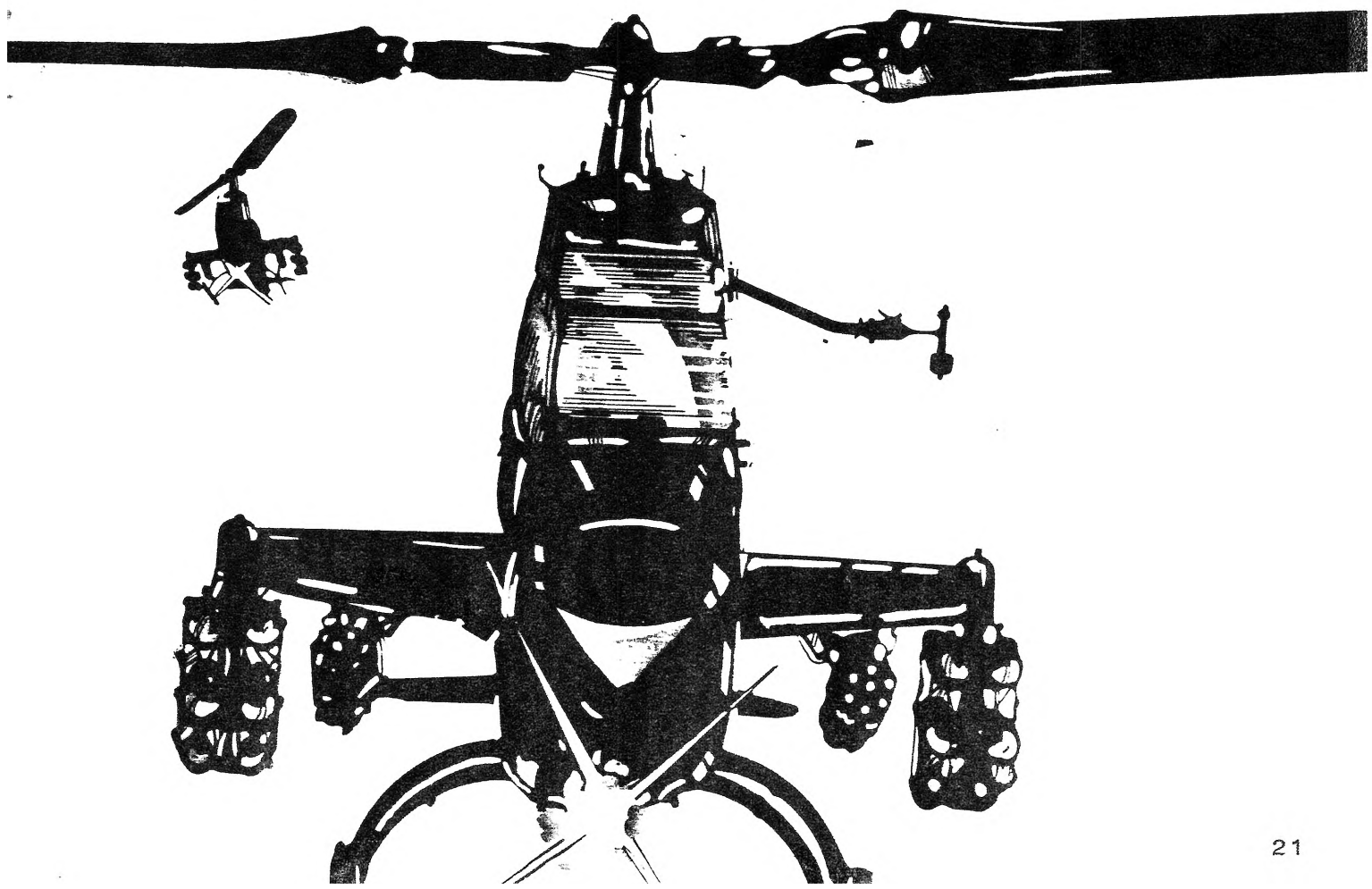
Play aids: vi sono tabelle sulle caratteristiche dei mezzi corazzati e sugli elicotteri in uso nei due blocchi, nonchè sulle armi che trasportano. Al fine di potersi districare nelle sigle che non sempre hanno riferimenti corrispondentemente chiari da una tabella all'altra, sarebbe opportuno saperne qualcosa sui mezzi di cui si parla nel gioco, ma d'altronde in genere chi si accosta ad Air Cav sa bene che non si tratta di cavalli. Vi è un glossario di sigle al fine di capire le varie abbreviazioni contenute nelle tabelle - ripetuto poi nelle regole. In sostanza le tabelle si usano, oltre a quelle contenute nel libretto delle regole avanzate, per la risoluzione dei fuochi. Una volta stabilito che si tratta ad esempio di un Cobra, si guarda che armamento ha e si sceglie che cosa usare in funzione del bersaglio. Scelto il sistema d'arma se ne ottiene un Kill Number di base che viene modificato per terreno, corazzatura del bersaglio, se questi muove od è fermo, se è bersaglio di terra od aereo, se infine si tratta di fuoco di opportunità (che costa giustamente di più in Punti Operativi, altrimenti sarebbe troppo comodo "for free").
Il numero assassino finale è il riferimento per il lancio del dado (a 20 facce, da 0 a 9, lo 0=10) che deve essere uguale od inferiore a tale numero per colpire ed uccidere. Il colpo a segno è definitivamente eliminante, ma nelle regole avanzate si crea uno stato intermedio di "suppression".
Da questo sistema di fuoco piuttosto letale se il vostro dado ha buona mira deriva un gioco svelto e logorante, soprattutto alle brevi distanze.Ne deriva l'imperativa necessità di tenersi nascosti il più possibile e di sfruttare al meglio il terreno (che è generosono). Di fondamentale importanza indi la LOS di semplice applicazione, che consta anche di una tabella per le massime distanze ammissibili con mezzi normali, occhi e binocoli, nonchè nelle regole avanzate per i sistemi più complessi. Il concetto importante è che "quello che si può vedere si può anche far fuori". Le unità NON sono inizialmente osservate e quindi mostrano il loro rovescio, del tutto anonimo. Solo una volta osserva-

te possono essere capovolte e quindi identificate (e sottoposte al fuoco).

Per il divertimento dei giocatori sono stati inseriti 8 scenari base che possono essere tramutati in avanzati con l'inserimento - come anzidetto - delle regole avanzate a piacere e nella misura voluta. 5 scenari sono ambientati nel Fronte Centrale (Germania) e gli altri tre in Medio Oriente.

In conclusione si può dire che Air Cav sia meglio del predecessore e che abbia potuto creare il feeling della guerra con gli elicotteri. Non resta che sperare poi che - come anticipato - la WE ogni tanto lo espanda o lo aggiorni, dato che la piaga affliggente tutti i giochi della "Terza Guerra Mondiale" è la loro facilità nel diventare superati dagli incalzanti eventi odierni. Oltretutto, come con tutti i giochi West End, il rapporto qualità /prezzo mi pare assai favorevole, tolte le eccezioni dei "buchi" fatti con i giochi di Perry Moore che sono comunque spariti dal catalogo.

Cosa si può fare in Air Cav per vincere? Il problema riguarda soprattutto il giocatore NATO/Israele in quanto in genere l'avversario ha una certa abbondanza numerica e quindi - in mancanza anche di regole che lo limitino- il NATO può facilmente soccombere le prime volte che gioca. L'essenziale è quindi cercare di avvalersi al massimo della protezione del terreno ed utilizzare le manovre tipo "pop-up" (elicottero che si tiene a livello suolo, dietro ostacolo, sale sopra l'ostacolo, spara e si rinasconde); ma fondamentalmente tenere a distanza il nemico. Infatti le armi NATO hanno considerevole efficacia a lunga distanza, alle brevi distanze, come 15/20 esagoni siamo su un piano di parità e il giocatore NATO viene fatto a pezzi. Quindi il giocatore Patto d.v./Siriano dovrà serrare sotto al massimo sfruttando il terreno. Che altro? Buon gioco!



GLI EREDI DI FEDÈRICO
Uno scenario per "Empires in Arms".

INTRODUZIONE

EMPIRES IN ARMS, il capolavoro dell' AUSTRALIAN DESIGN GROUP sull'epoca napoleonica, è un gioco di grande strategia incentrato su aspetti politici ed economici, per cui i suoi grandi meriti risaltano particolarmente nel gioco-campagna a più partecipanti. Tuttavia, non dubito che quasi tutti i possessori del gioco si siano trovati di fronte al problema di reperire altri 5 o 6 appassionati contro cui condurre le proprie armate, in questo nostro hobby ormai caduto in mano ad orde di fanatici di Dungeons and Dragons o Star Fleet Battles.
Molto opportunamente perciò gli autori del gioco hanno previsto una serie di scenari per 2-3 giocatori: Austerlitz, Wagram, La campagna di Russia, La guerra peninsulare, La guerra di liberazione della Germania. Tali scenari sono ovviamente depauperati dall'assenza di opzioni diplomatiche ed economiche, ma hanno il pregio di essere tutti (a parte la campagna di Spagna) giocabili in un tempo limitato e di permettere di concentrare l'attenzione sugli elementi basilari della guerra napoleonica: manovra e combattimento. Tra l'altro, questi scenari piccoli hanno il vantaggio di rendere possibile una ricostruzione precisa ed analitica delle campagne storiche, il che è per forza di cose assai problematico nella versione a più giocatori con il suo sistema di "alleanze libere" e da questo punto di vista i "veri simulatori" li troveranno senz'altro più interessanti del gioco-campagna.
In questo articolo presento uno scenario su una delle campagne più brillanti di Napoleone: la campagna del 1806 contro la Prussia, seguita dall'azione contro l'esercito russo di soccorso che sfociò nella sanguinosa patta di EYLAU. Vi sono delle difficoltà nel rappresentare questi eventi, difficoltà che probabilmente hanno indotto gli autori del gioco a non presentare uno scenario a parte per il 1806/7 e che sono sia di ordine oggettivo, insite nella realtà da simulare, sia connesse con il sistema e la scala di gioco propri di EMPIRES IN ARMS.
In primo luogo, è difficile, anche con una scelta di opzioni tattiche del tutto sballata da parte del giocatore prussiano e dei lanci di dadi fantastici da parte di Napoleone, ricreare la sconfitta totale subita dalle armate prussiane in un giorno soltanto, anche se in due battaglie distinte. Secondariamente, poiché nel sistema non è possibile dar luogo a scontri separati all'interno della stessa area, non è simulabile il doppio scontro contemporaneo di Jena e Auerstadt. Infine, stante la disposizione storica delle truppe all'inizio dello scenario, non è possibile per i francesi arrivare a Berlino in quello che dovrebbe essere il primo turno di gioco (in termini reali, entro la fine di ottobre) anche se l'esercito prussiano viene completamente distrutto, essendo l'inseguimento simulato astrattamente all'interno della zona in cui è avvenuta la battaglia, senza che esista un movimento effettivo di sfruttamento del successo.
Vediamo ora concretamente come si possono in parte superare, in parte aggirare dialetticamente questi problemi.

SCENARIO: GLI EREDI DI FEDERICO

1. SCHIERAMENTO PRUSSIANO:
Nell'area di Lipsia, Brunswick + 3 corpi con 33 fant e 6 cav;
Nell'area di Dresda, Hohenlohe + 2 corpi con 19 fant e 4 cav + 1 corpo sassone a piena forza;
Nell'area dell'Assia (Hesse) da 4 punti, Blücher + 2 corpi con 12 fant e 3 cav;
Nell'area di Varsavia, 1 corpo con 6 fant e 1 cav;
Nell'area di Magdeburgo, 1 corpo con 6 fant e 1 cav;
Guarnigioni di 2 punti ciascuna a Berlino, Breslau, Thorn, Danzica, Varsavia, Königsberg;
Depositi nelle aree di Lipsia, Berlino, Danzica, Königsberg;
Fonti di rifornimento: ogni città in Prussia la cui area contenga un deposito; il giocatore prussiano inizia con 5 monete e ne riceve 1 per turno.
Rinforzi: 1 fant per turno in qualsiasi corpo o città in rifornimento, ma solo se Berlino è controllata da truppe prussiane; può costituire un nuovo corpo d'armata durante lo scenario.

2. SCHIERAMENTO RUSSO:
Un deposito nell'area di Grodno, che costituisce la fonte di rifornimento; inizia con 5 monete, ne riceve 2 per turno. Non vi sono unità combattenti russe sulla mappa all'inizio dello scenario.
Rinforzi:
15 ottobre: Bennigsen, Barclay + 4 corpi fant + 1 corpo cav con 20 fant, 3 cav, 1 cos nell'area di Brest Litovsk;
15 novembre: 1 corpo svedese con 4 fant in un porto prussiano non assediato; 4 corpi fant + 1 corpo cav con 20 fant, 3 cav, 1 cos a Grodno; la riserva di artiglieria con 4 punti a Brest Litovsk;
Inoltre: 3 fant nei turni dal 15 novembre in poi con qualsiasi corpo nella stessa area di un deposito o adiacente; 1 cav nei turni 15 novembre e 15 gennaio con qualsiasi corpo di cavalleria nella stessa area di un deposito o adiacente.
Può costituire un nuovo corpo d'armata durante lo scenario.

3. SCHIERAMENTO FRANCESE:
Nell'area di Norimberga, Davout, Soult + 3 corpi (I - III - IV) con 41 fant, 7 cav;
Nell'area di foresta a nord di Norimberga, 1 corpo (V) con 10 fant 1 cav;
Nell'area settentrionale del Baden, Ney + 1 corpo (VI) con 11 fant, 1cav;
Nell' area di Francoforte, 1 corpo (VII) con 9 fant, 1 cav;
Nell'area di Magonza (Mainz), Napoleone, Murat + 1 corpo (VIII) con 10 fant, 1 cav + 1 corpo della guardia con 5 fant guardia, 1 cav + 1 corpo cav con 4 cav;
Nell'area di Monaco, 1 corpo bavarese con 6 fant, 1 cav;
Nell'area di Amsterdam, 1 corpo olandese a piena forza;
Nell'area di Milano, Eugenio + 1 corpo lombardo a piena forza;
Nell'area di Wesel, guarnigione di 2 mil al deposito.
Depositi nelle aree di Magonza, Wesel, Monaco, Norimberga.

Depositi nelle aree di Magonza, Wesel, Monaco, Norimberga; fonti di rifornimento sono Wesel, Magonza, Monaco. Il giocatore francese inizia con 6 monete; ne riceve 2 per turno, 3 nei turni successivi alla conquista di Berlino.
Rinforzi:
15 dicembre: 5 fant, 5 mil, 2 cav con qualsiasi corpo nella stessa area di un deposito o adiacente o in un deposito francese che faccia parte di una valida catena di rifornimento, con la possibilità di costituire un nuovo corpo d'armata (X).
Inoltre: 2 mil nei turni da 15 ottobre a 15 febbraio compreso; 1 cav nei turni 15 novembre e 15 febbraio.
A parte il corpo d'armata che riceve il 15 dicembre (la cui utilizzazione è comunque facoltativa), il giocatore francese non può costituire nuovi corpi d'armata durante lo scenario.
N.B. La numerazione dei corpi francesi è data per "historical reference only", al fine di facilitare lo studio della campagna su qualche testo storico e non ha alcun effetto pratico sul gioco.

4. DURATA DELLO SCENARIO:
Dal 15 settembre al termine della mossa francese del 15 febbraio; lo scenario dura dunque 5 turni e mezzo. Il francese muove per primo.

5. CONDIZIONI DI VITTORIA:
Se al termine della mossa francese del 15 febbraio vi è almeno un corpo alleato non assediato ad ovest della Vistola, lo scenario è vinto dal giocatore alleato; in caso contrario è vinto dal giocatore francese.

6. REGOLE SPECIALI:
6.1 Il tactical maximum rating di Blücher e Barclay è ridotto a 1.
6.2 In un combattimento tra truppe francesi ed alleate cui non partecipino unità russe, se la vittoria è francese la classe dell'inseguimento è innalzata di due livelli (se la tabella prevede "nessun inseguimento" si usi la colonna 2); inoltre il lancio del dado è modificato di +2 (il massimo rimane 7).
6.3 Dal turno successivo a quello in cui Dresda o Berlino vengono occupate da truppe francesi, La Sassonia si allea con Napoleone. Si rimuova l'eventuale corpo sassone controllato dal giocatore alleato e si piazzi un corpo sassone con 6 fant, 1 cav in un deposito francese in Sassonia. Se non vi sono depositi francesi in Sassonia, il corpo sassone non può essere piazzato.
6.4 Unità del giocatore alleato non possono entrare in territorio austriaco prima che l'Austria dichiari guerra alla Francia. Unità francesi possono entrare in territorio austriaco, ma ciò equivale a una dichiarazione di guerra. Nella fase alleata immediatamente successiva si piazzino l'arciduca Carlo,1 deposito + 3 corpi di fant + 1 corpo di cav con 25 fant, 6 cav in un'area dell'impero austriaco confinante con il regno di Prussia non occupata da unità francesi. L'Austria inizia il gioco con 6 monete e ne riceve due nei turni successivi.

Unità francesi non possono entrare in territorio austriaco nel corso dell'ultimo turno, a meno che la guerra tra Francia ed Austria non sia già scoppiata nei turni precedenti. Inoltre, L'Austria può dichiarare guerra alla Francia anche senza provocazione da parte francese. Se alla fine di una fase di movimento francese non vi sono almeno tre corpi francesi o loro alleati in aree adiacenti ai confini dell'impero austriaco, l'Austria entra in guerra contro la Francia. Si piazzino le unità austriache come spiegato prima.

COMMENTO

Il primo problema ricordato nell'introduzione, quello sul crollo totale dell'esercito prussiano dopo la giornata di Jena-Auerstadt, viene risolto nello scenario aumentando la capacità di inseguimento delle truppe francesi. Non è un espediente particolarmente geniale, ma assicura che una netta vittoria francese possa diventare decisiva, come avvenne in realtà. Quanto alle date, lo spostamento del momento d'inizio dello scenario dal 1° ottobre al 15 settembre dà modo a Napoleone di combattere la prima battaglia nel primo turno (Jena-Auerstadt avvenne il 14 ottobre 1806) e, se tutto procede secondo i piani, di marciare su Berlino ed eventualmente prenderla d'assalto nel 2° turno (storicamente i francesi entrarono nella capitale prussiana il 3o ottobre). Non è invece possibile, senza creare ex novo un diverso tipo di combattimento, simulare il verificarsi di due battaglie distinte nella stessa area; l'unica scappatoia possibile è immaginare che gli scontri si svolgano a brevissima distanza, ma in aree adiacenti (in effetti, sia Jena che Auerstadt si trovano al confine tra l'area di Lipsia e quella di Erfurt. Vista la disposizione iniziale a cordone delle truppe prussiane, una mossa contemporanea francese nelle aree di Lipsia e Dresda è abbastanza probabile; i francesi hanno la possibilità, con un'oculata scelta delle opzioni tattiche ed un'accorta distribuzione delle forze e dei comandanti, di vincere ambedue le battaglie che derivano da questa mossa, evitando che Brunswick e Hohenlohe possano rinforzarsi l'un l'altro. Tutto sommato, lo scenario è dunque in grado di simulare lo svolgimento storico della campagna, anche se una vittoria francese fulminea quanto quella reale è piuttosto improbabile; e ciò senza apportare modifiche a un sistema di gioco che, considerando la scala spazio-temporale adottata, è quasi perfetto nella sua aurea semplicità. Ho scelto di non estendere lo scenario oltre il febbraio 1807 fino alla battaglia di Friedland, perché dopo Eylau la Grande Armée e tutte le forze francesi ed alleate in Germania subirono una completa riorganizzazione, per cui Napoleone affrontò la seconda parte della campagna con un esercito diverso da quello che aveva battuto i prussiani. Quanto alle condizioni di vittoria, il giocatore francese deve occupare la Prussia fino alla Vistola e può disinteressarsi della Prussia Orientale (la regione di Königsberg); Napoleone infatti stava già per disporre l'entrata nei quartieri d'invernoquando il passaggio della Vistola da parte di Bennigsen lo indusse alla manovra controffensiva nella Prussia Orientale che sfociò nella battaglia di Eylau.

Un giorno ti avro', maledetto Barone Rosso!

di Andrea Angiolino

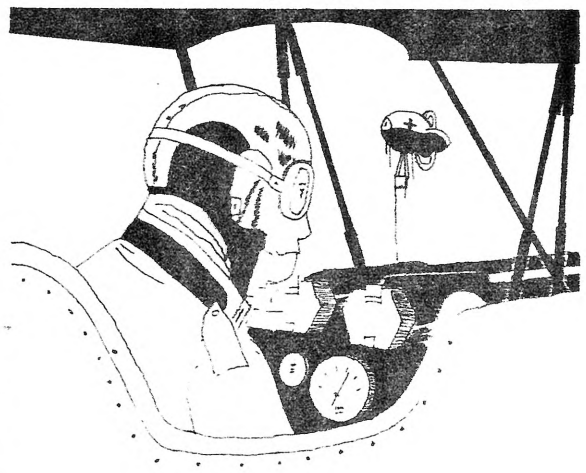
Non tutte le novità che il mercato dei boardgames propone in continuazione sono veramente così nuove come sembra. Ogni tanto qualche vecchio gioco scompare dal mercato, trascorre qualche tempo in cura e torna ringiovanito a disputare alle simulazioni delle marche concorrenti la palma del più venduto. Questa volta è toccato a un gioco già valido in origine: **Aces High**, simulazione di duelli tra biplani nei cieli della prima guerra mondiale oggi diventata **Red Baron**.
Apparso per la prima volta nel 1980 sul numero 12 di "The Wargamer", rivista ufficiale della World Wide Wargamer, **Aces High** ebbe immediatamente un successo strepitoso che indusse la WWW a pubblicare un kit di espansione con nuove regole, nuovi modelli di apparecchi e nuovi scenari. Esso ebbe il nome di **The Blue Max**. **The Blue Max** venne poi inserito nella confezione in scatola di **Aces High**, che presentava tra l'altro una meravigliosa mappa a colori in sostituzione di quella, bruttina, allegata al gioco in rivista. Per evitare subito ogni equivoco occorre precisare che i disegnatori di wargames aerei ambientati nella prima guerra mondiale hanno la pessima abitudine di battezzare le proprie creature con titoli di film, come appunto *Aces High, Blue Max, Wings, Dawn Patrol:* il **The Blue Max** che fa da espansione ad **Aces High** non ha assolutamente nulla a che vedere con l'omonimo **Blue Max** pubblicato dalla Game Designers' Workshop nel 1983.
Al tempo in cui **Aces High** uscì, si trattava di un gioco praticamente senza concorrenza. Poichè **Flying Circus**, della Simulation Publications, Inc., era già da tempo irreperibile, l'unico altro boardgame aereo ambientato nel primo conflitto mondiale allora distribuito era **Richthofen's War**, il cui realismo era minato da un sistema di turni alterni per nulla adatto ad una simulazione aerea. **Aces High** rielabora invece per la Grande Guerra il sistema di movimento contemporaneo di **Air Force**, il celebre boardgame tattico sugli scontri aerei nel periodo 1939/1945 prodotto dapprima dalla Battleline e in seguito dall'Avalon Hill. La mappa di **Aces High** è bellissima; le pedine sono bruttine, ma sono tante: il gioco offre un enorme assortimento di modelli di aeroplani, di tutti i tipi e di tutte le nazionalità. Non mancano nemmeno gli enormi bombardieri Caproni e Handley-Page. Tale varietà di apparecchi consente di ricostruire scenari ambientati in qualunque momento della guerra potendo sempre scegliere tra diversi tipi di aerei. Completezza e aspetto ne facevano così un gioco senza rivali.
Dal primo apparire di **Aces High** ad oggi sono successe molte cose. Lo stesso S. Craig Taylor, creatore di **Air Force**, ha ideato un simile gioco sul periodo 1914/1918 per la Yaquinto: l'ottimo **Wings**. Molti giochi più semplici sono stati pubblicati: **Dawn Patrol**, della Tactical Studies Rules,

Inc., è apparso e scomparso dal mercato, mentre **Ace of Aces** della Nova con l'originalissimo sistema di libretti e il semplice e divertente **Blue Max** della GDW rappresentano oggi buona parte delle vendite. Inoltre l'imminente **Knights in the Air** dell'Avalon Hill minaccia di voler conquistare una rilevante fetta del mercato, quella dei giocatori più interessati al realismo che alla semplicità. Da qui la decisione della WWW di riproporre **Aces High** a vecchi e nuovi appassionati, e dunque di includere **Red Baron** nel numero 48 di "The Wargamer".

Red Baron si presenta come gioco nuovo, per più differire dall'accoppiata **AH/TBM** e per invogliare maggiormente all'acquisto. Per poter essere un gioco immediatamente distinguibile da quello che lo ha preceduto esso è stato modificato in più modi. Da un lato le regole di **AH/TBM** sono state amalgamate, sintetizzate, arricchite, di modo che il regolamento di **Red Baron** è ormai completo e curatissimo. Dall'altro, siccome le modifiche al regolamento non avrebbero da sole giustificato la presentazione come nuovo gioco, sono stati effettuati cambiamenti meno sostanziali ma più vistosi: la mappa da esagonata è diventata quadrettata, le pedine sono diminuite di numero ma sono migliorate dal punto di vista grafico.

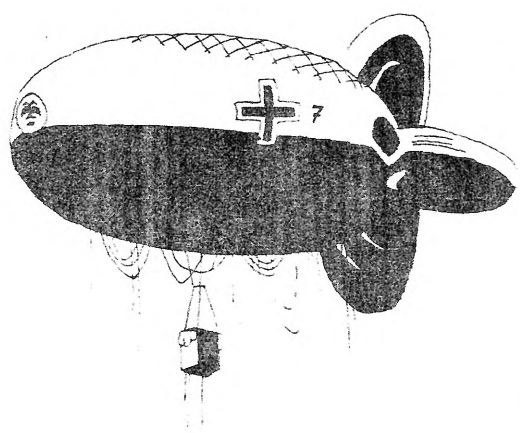
Il formato ristretto, da gioco in rivista, ha penalizzato la completezza di **Red Baron**. Sono infatti spariti alcuni dei modelli di aereo del gioco base e oltre i due terzi degli apparecchi che **The Blue Max** aveva introdotto. E' possibile, con un po' di lavoro, adattare le caratteristiche degli apparecchi di **Aces High** a **Red Baron**; occorre però un certo lavoro guidato dal buon senso e non da relazioni fisse tra gli aerei dei due giochi, in quanto i criteri con cui sono state compilate le schede di **Red Baron** sembrano differire in maniera rilevante da quelli adottati in origine per **Aces High**.

In seguito alla pubblicazione di **Red Baron**, **Aces High** è uscito di catalogo. I GIOCHI DEI GRANDI ne conserva comunque ancora una manciata di copie in magazzino, tenute da parte per i collezionisti incalliti e per chi non ha la pazienza di attendere una probabile edizione futura di **Red Baron**, arricchita ed inscatolata, con una mappa più bella di quella (piuttosto infelice) ora fornita e un prezzo presumibilmente circa doppio.



Aces High e **Red Baron**, come ammette lo stesso disegnatore, hanno molto in comune con AIR FORCE, di cui adottano il sistema di movimento simultaneo e il sistema "a inerzia" per il computo della velocità. Le mosse vengono scritte ed eseguite contemporaneamente dai due giocatori. La velocità degli aeroplani viene calcolata tenendo conto delle manovre eseguite il turno precedente: ogni virata e ogni loop fanno perdere velocità preziosa che il motore, sopratutto se danneggiato o costretto ad operare

ad alte quote, può avere difficoltà a far recuperare in un solo turno. Anche salire di quota rallenta l'apparecchio, mentre il perdere quota lo accelera.
Una delle principali caratteristiche del movbimento contemporaneo di AIR FORCE è che rende relativamente difficile il riuscire ad avere l'avversario nel proprio campo di tiro. Anche nei due giochi della WWW c'è una certa difficoltà a prendere di mira il nemico, a meno che il proprio pilota non sia un asso o l'apparecchio avverario non sia impegnato in qualche missione fotografica o di bombardamento e dunque costretto a mantenere un certo assetto di volo. Ciò, pur essendo molto realistico, può risultare estremamente frustrante. Probabilmente anche questa ragione ha spinto i disegnatori a fornire scenari che coprono tutti le possibili missioni che all'epoca potevano essere affidate a un aereo: dal bombardamento alla ricognizione, dal mitragliamento delle trincee all'abbattimento dei palloni frenati, dall'assalto ai treni al recupero di agenti segreti dietro le linee nemiche, evitando però gli scontri tra caccia se non finalizzati alla scorta o all'abbattimento di aerei cui sia stata affidata qualche missione particolare.
E' notevole un paragrafo di regole opzionali che rende **Aces High** un abbozzo di gioco di ruolo, con piloti personalizzati mediante precise caratteristiche di abilità di pilotaggio e di combattimento, in relazione alle abilità personali ed alla loro esperienza che si presume sia stata accumulata prima della partita. L'enfasi non è dunque solo sulle macchine, come nella maggior parte dei boardgames aerei, ma anche sui piloti: c'è chi ha un occhio di falco, chi è lento a reagire, chi ha una mira meravigliosa..



Attualmente **Red Baron** è, nel suo settore, il gioco più completo sul mercato. Probabilmente all'uscita di **Knights in the Air** non lo sarà più; sicuramente, comunque, rimarrà il più economico, costando nell'edizione in rivista circa un quarto del prezzo stimato per il venturo gioco Avalon Hill.
Inoltre insieme a **Red Baron** si acquista il numero di "The Wargamer" cui è allegato. La rivista è sempre più bella e curata, ma con contenuti sempre meno da rivista. Non mancano ricchi articoli: si tratta però di cose sempre più strettamente legate al gioco "in omaggio". Tolte regole e tabelle, commenti sull'efficacia dell'aeronautica nel primo conflitto mondiale e trattazioni sui tipi di apparecchi in essa coinvolti; tolti pubblicità, indice e pagina della posta, tutto ciò che rimane è un articolo su *Trial of Strenght* e una rubrica di recensioni di libri. Dunque se siete interessati al gioco e al tipo di guerra che esso ricrea dovete, per ottenere **Red Baron**, comprare questo "The Wargamer" che è studiato apposta per incontrare i vostri favori; se non lo siete, per voi il numero 48 non è praticamente di alcun interesse.

Holy Roman Empire

di Andrea Angiolino

La Guerra dei Trent'Anni rappresenta generalmente, per lo studente italiano, il culmine di un periodo storico odiatissimo, malvolentieri trascinato dall'epoca della scuola elementare fino agli esami universitari di Storia Moderna. Eppure gli aspetti politici, economici, religiosi, diplomatici e dinastici di questo conflitto possono risultare estremamente interessanti. Il trucco è, ovviamente, avvicinarsi ad essi non dal punto di vista scolastico, ma da quello ludico. L'opportunità ci viene offerta dalla World Wide Wargamer, la cui rivista "The Wargamer" ha pubblicato, nel 33° numero, un interessante gioco intitolato "Holy Roman Empire".

In esso c'è tutto: gli eserciti svizzeri disposti a sostenere la causa di chi meglio li paga, gli editti imperiali, gli ingordi mercenari, gli assedi e le battaglie navali, i tenaci polacchi e gli irriducibili grigioni della Val Tellina. La mappa rappresenta il territorio compreso tra il Mar Baltico e la Savoia; l'unità territoriale non è l'esagono ma la zona, come in ogni buon boardgame diplomatico. Le pedine militari rappresentano i principali tipi di milizie, dalle fanterie alle artiglierie e alle flotte. A ciascuno dei numerosissimi stati della disunita Germania e dei territori più prossimi corrisponde una carta che ne è titolo di controllo, e che indica rendite, religione degli abitanti e eventuali caratteristiche speciali (economiche o politiche) che differenziano le diverse zone rendendo la simulazione molto varia e storicamente accurata; ciò obbliga però il giocatore coscienzioso a un breve ma attento esame dei materiali di gioco al primo accostarsi ad essa.

La grafica è decorosa; le pedine colorate e gli stemmini fanno il loro effetto. Sarebbe stato comunque preferibile che questi ultimi, profusi a piene mani su mappa e carte, fossero stati disegnati tutti nello stesso stile e colorati con la stessa tecnica. Ma pazienza: se vogliamo che la WWW continui a sfornare un buon gioco in ogni numero della rivista, non possiamo pretendere che anche questi piccoli particolari vengano tenuti in considerazione.

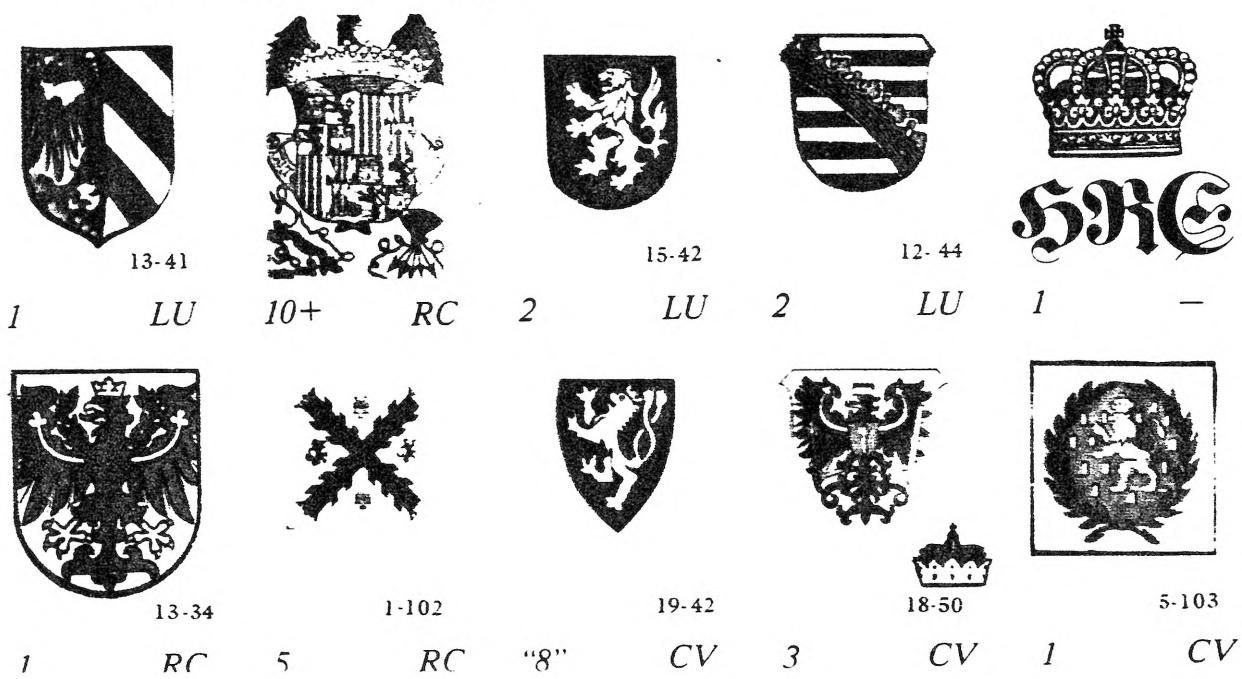
Il regolamento è abbastanza chiaro e, dal punto di vista degli argomenti trattati, completo; non tutti le regole sono però interpretabili univocamente: rimane qualche punto oscuro su cui è comunque facile mettersi d'accordo tra giocatori prima dell'inizio della partita. Il regolamento richiede un certo studio a causa delle già citate regole particolari che caratterizzano molti degli stati coinvolti.

Una serie di regole opzionali per risolvere i combattimenti tattici costituiscono un *mini-minigame* a sè, che adottato durante una partita con molti giocatori può appesantire eccessivamente il gioco, ma che può costituire una giustificazione per partite in cui si fronteggino solo due persone (scontri notoriamente privi di scopo quando si gioca a *Diplomacy*, a *Machiavelli*, a *Kingmaker* e agli altri giochi della categoria). Il principale problema legato al suo uso nel corso di partite che coinvolgano parecchi giocatori è che allunga i tempi delle fasi di gioco relative agli scontri, che di rado coinvolgono più di due eserciti;

ne consegue che la maggior parte dei giocatori, non coinvolta, si vedrebbe costretta a rimanere oziosa. E' buona norma che le regole opzionali di giochi diplomatici, se debbano rappresentare un incremento dei tempi di gioco, riguardino le sole fasi che coinvolgono tutti i partecipanti.
Una buona conoscenza della lingua inglese è molto utile per risolvere i piccoli problemi di interpretazione che si possono presentare durante la lettura del regolamento; è comunque superfluo mettere in evidenza il fatto che è già in circolazione da tempo una traduzione di "Holy Roman Empire": rivolgersi ovviamente a "I Giochi dei Grandi".
I meccanismi di gioco sono interessanti. Una distinzione tra zone controllate da un giocatore e zone a lui ostili ai fini del movimento consente alle pedine di attraversare la mappa da un lato all'altro della mappa purchè non si passi nel territorio di troppe regioni i cui abitanti e le cui guarnigioni non vedano di buon occhio le truppe in transito. La soluzione adottata è un metodo geniale per consentire ai soldati di muovere in un turno di tanti chilometri quanti potevano effettivamente percorrerne nel corso di due anni, senza con questo dare alle milizie seicentesche la possibilità solitamente offerta solo alle truppe aviotrasportate e al fortunato possessore degli Stivali Fatati di Gualtiero il Diffidente di poter arrivare dovunque da un momento all'altro. Particolare enfasi è stata data al ruolo dei comandanti, di scarsa efficacia sul piano tattico ma essenziali per poter muovere le truppe. Oltre ai pochi leaders nazionali i giocatori possono disporre di quattro generali mercenari: pochi, ingordi, corruttibili. Dunque, attenzione.
Le partite sono lunghe, a causa della struttura del gioco e non del suo livello di difficoltà (che non può considerarsi elevato). Un gioco molto animato dal punto di vista diplomatico richiede diverse sedute per essere concluso, e anche la più statica delle partite richiede almeno due pomeriggi o nottate, sempre che qualche abile giocatore non riesca a mettere insieme prima una trentina di carte-stato e dunque a raggiungere le difficoltose condizioni di Vittoria Immediata. L'adozione del regolamento opzionale per gli scontri tattici cui abbiamo accennato moltiplica i tempi di gioco.
Inoltre solo dopo qualche partita si è in grado di giocare "Holy Roman Empire" al pieno delle possibilità offerte, proprio a causa della vastissima gamma di tattiche e di strategie di gioco possibili. Del resto, se la guerra dei Trent'Anni fosse stata di semplice conduzione si sarebbe avuta al suo posto la guerra dei Sei Giorni. In ogni caso al Gioco di Campagna si affianca uno Scenario Svedese la cui durata in turni è circa la metà rispetto ad esso.
Nonostante la durata, e dunque la difficoltà di terminare sempre le partite iniziate (difficoltà comune un po' a tutti i giochi diplomatici in commercio), "Holy Roman Empire" è divertente da giocare di per sè. Volendo terminare prima del regolamentare numero di turni una partita a uno qualunque dei due scenari è sempre consigliabile il fissare il turno di chiusura (o, meglio, il turno dopo cui sorteggiare il numero di turni mancanti alla fine) in anticipo; un termine orario ha maggiori possibilità di generare comportamenti scorretti o falsanti.

Diversamente da altri boardgames della stessa categoria l'interazione tra i partecipanti è continua e non limitata a una apposita fase diplomatica. Questa è un'ottima cosa per chi gioca a tavolino ma esclude, purtroppo, la possibilità del gioco postale.
Il fatto che "Holy Roman Empire" si presenti come l'allegato di una rivista comporta diversi vantaggi: il basso prezzo e la compresenza di due articoli di background storico: uno sulla storia della guerra dei Trent'Anni e uno sugli eserciti che in essa vennero coinvolti. Incidentalmente, il numero 33 di "The Wargamer" comprende anche un simpatico battibecco tra un recensore di "Vietnam" (Victory Games) che analizza il gioco e il disegnatore di quello stesso boardgame che analizza la recensione; vi si parla inoltre di giochi di simulazione per computer, si offre uno scenario per "A House Divided", si recensisce tra gli altri giochi il role-playing "Privateers and Gentlemen" che è anche un wargame navale e si parla di giochi sulla Seconda Guerra Punica presentando l'argomento come di fresco interesse per le case editrici (*The Punic Wars*, pubblicato dalla S.P.I. nel 1975, è già stato archiviato nel dimenticatoio). La rivista è una forma vantaggiosa, dunque. Il prezzo da pagare (perchè c'è sempre un prezzo da pagare) è la presentazione dei materiali di gioco allo stato brado, con le regole nelle pagine centrali della rivista e la mancanza di una comoda scatola. Pochissimi giocatori si rammaricheranno di ciò; è comunque lecito attendersi una versione *de-luxe* in un futuro non troppo immediato, magari con una mappa più curata e un prezzo raddoppiato.
Mai un periodo storico apparentemente così opaco è uscito tanto bene dalla sua trattazione in forma di gioco di simulazione. Ne è testimonianza il piccolo boom che "Holy Roman Empire" ha avuto qui in Italia: il numero 33 di "The Wargamer" è stato più volte esaurito dai principali negozi del settore. Comunque torna regolarmente sui luccicanti scaffali: a voi il compito di portarlo via di lì.

Presso "I Giochi dei Grandi" il numero 33 di "The Wargamer" costa 26000 lire; l'abbonamento (6 numeri + 1 in omaggio) costa 156000 lire, spese di spedizione comprese.



LE NOVITA'

Il nostro nuovo catalogo e' quasi pronto per entrare in distribuzione e gia' parliamo di novita'. Ebbene, e' cosi'! Dal momento in cui abbiamo consegnato le ultime bozze in tipografia ad oggi ci sono gia' state segnalate dagli USA alcune novita' di grande interesse. L'Avalon Hill ha pubblicato FLIGHT LEADER (£ 70.000), gioco tattico sugli scontri tra aerei contemporanei. Una specie di Air War, che si preannuncia pero' molto piu' giocabile. E' previsto un grande successo di questo gioco e non e' difficile prevedere che...ci tocchera' tradurlo. Un successo ancora piu' grande attende il nuovo modulo di ASL, PARATROOPER (£ 41.000). Comprende tutto l'occorrente per giocare scenari che vedono coinvolti i paracadutisti americani. Viene considerato un modulo "introduttivo" (come prezzo lo e' davvero) e per giocarlo e' necessario il solo libro di regole di ASL.
Altre novita' eccezionali da parte della Victory!! SECOND FLEET (£ 81.000) utilizza lo splendido sistema di SIXTH FLEET ed e' ambientato nel Pacifico. Di FRANCE 1944 possiamo dirvi solo il prezzo (£ 41.000), il resto e' una sorpresa anche per noi. Faremo il possibile per avere questi giochi a settembre, non appena verranno distribuiti negli USA. Ad ottobre arrivera' invece un nuovo modulo per AMBUSH: SILVER STAR (£ 51.000).
Sono in arrivo anche i seguenti giochi: SPAWN OF AZATHOTH (per CALL OF CTHULHU, £ 54.000); SON RED/RED STAR (per TWILIGHT 2000, £ 19.000); M.E.R.P. (nuova edizione, £ 41.000); DARK BLADES della STA (£ 52.000); 9 tipi di mappa della serie CRY HAVOC (£ 12.000 l'una); AIR AND ARMOR della WES (£ 59.000); MAN & MAN COMBAT IN THE PACIFIC della WWW (£ 76.000). Si tratta di novita' dell'ultima ora. Maggiori informazioni potremo darle sul prossimo numero di ottobre. Chi proprio pensa di non.....resistere puo' telefonarci verso meta' settembre.

RISPOSTE AL QUESTIONARIO

Eccoci al consueto appuntamento con il nostro "feedback", che ha avuto questa volta 33 risposte. I risultati sono confortanti ed indicano un miglioramento generale nella qualita' degli articoli. Particolarmente apprezzati quelli su Marengo e su Assault. Ecco le medie nel dettaglio:

ASSAULT	6.03 / 7.55
SIXTH FLEET	6.36 / 5.48
STELLAR CONQUEST	5.23 / 6.98
MARENGO	7.21 / 7.57
IL SUPERQUIZ	6.93 / 7.31
BLITZKRIEG 9 (in generale)	7.00 / 7.08

Da questo numero le nostre medie tengono conto anche dei centesimi, al fine di poter stilare in modo piu' preciso la classifica annuale degli articoli migliori. Vi invitiamo a collaborare a BLITZKRIEG: inviateci materiale sui giochi piu' recenti! Per ogni pagina pubblicata riceverete un compenso di £ 5.000 in giochi.

SOLUZIONE DEL SUPERQUIZ

Il superquiz proposto nel numero precedente di BLITZKRIEG ha fatto fumare diversi cervelli! In effetti non era facile dare una soluzione completa, eppure c'e' chi vi e' riuscito!!! Complimenti a Sandro Massignani (che per altro e' un nostro collaboratore. Questo pero' non deve insospettirvi, il buon Sandro e' diventato matto per arrivare alla soluzione!!), che e' l'unico ad aver indovinato TUTTI i giochi richiesti. Per un pelo Flavio Acquati di Milano non ha ottenuto lo stesso risultato: la pedina della banda della Guardia francese che appare nella Bataille d'Austerlitz e' un po' diversa da quella di Deutsch-Wagram, che avevamo inserito nel superquiz. Comunque complimenti anche a Flavio, che vince un abbonamento a 4 numeri. Il terzo classificato, Franco Potente, vince invece un buono di £ 12.000 (dato che ha gia' vinto un abbonamento a vita a BLITZKRIEG). A Sandro spetta il premio piu' grosso, cioe' il buono acquisto del valore di £ 80.000.
La soluzione esatta era la seguente:

1)	NAPOLEON'S LAST BATTLES	SPI
2)	LA BATAILLE DE LA MOSCOWA	GDW
3)	SPIES	SPI
4)	HELL'S HIGHWAY	VICTORY GAMES
5)	WINTER STORM	CLASH OF ARMS (VANGUARD GAMES)
6)	KOREAN WAR	VICTORY GAMES
7)	EMPIRES IN ARMS	AUSTRALIAN DESIGN GROUP
8)	JUNTA	WEST END GAMES
9)	CIVILIZATION	AVALON HILL
10)	CRY HAVOC	STANDARD GAMES
11)	MOSBY'S RAIDERS	VICTORY GAMES
12)	ATLANTIC WALL	SPI
13)	VIETNAM	VICTORY GAMES
14)	DECATHLON	AVALON HILL
15)	DESERT FOX	SPI
16)	THUNDER AT LUTZEN	SPI
17)	CIRCUS MAXIMUS	AVALON HILL
18)	HELL HATH NON FURY	WWW
19)	FREDERICK THE GREAT	AVALON HILL (SPI)
20)	LA BATAILLE DE DEUTSCH-WAGRAM	MARSHAL ENTERPRISE
21)	DARK DECEMBER	OSG
22)	SOLDIERS OF THE QUEEN	SPI
23)	LA BATAILLE DE DEUTSCH-WAGRAM	MARSHAL ENTERPRISE
24)	MARITA MERKUR	GDW
25)	SICILY	SPI
26)	FIRE IN THE EAST	GDW
27)	PACIFIC WAR	VICTORY GAMES
28)	KAISER'S BATTLES	SPI

Complimenti ai migliori solutori:

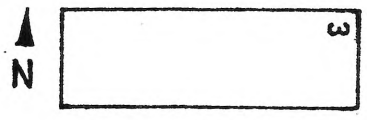
SANDRO MASSIGNANI	VICENZA	28 risposte esatte
FLAVIO ACQUATI	MILANO	27 risposte esatte
FRANCO POTENTE	GENOVA	20 risposte esatte
ALBERTO TOSI	AREZZO	18 risposte esatte
DARIO MELLINATO	GORIZIA	15 risposte esatte

ASL scenario VG1

METHILIC BLITZ

RUSSIA, daqualcheparte di Bolshoi, Settembre 7,1943:in una azione di disturbo alcuni effettivi russi tentarono di inquinare il morale del Batt.Alpini Val Lambrusco inserendo alcool metilico nella "riserva" reggimentale.

CONFIGURAZIONE MAPPA

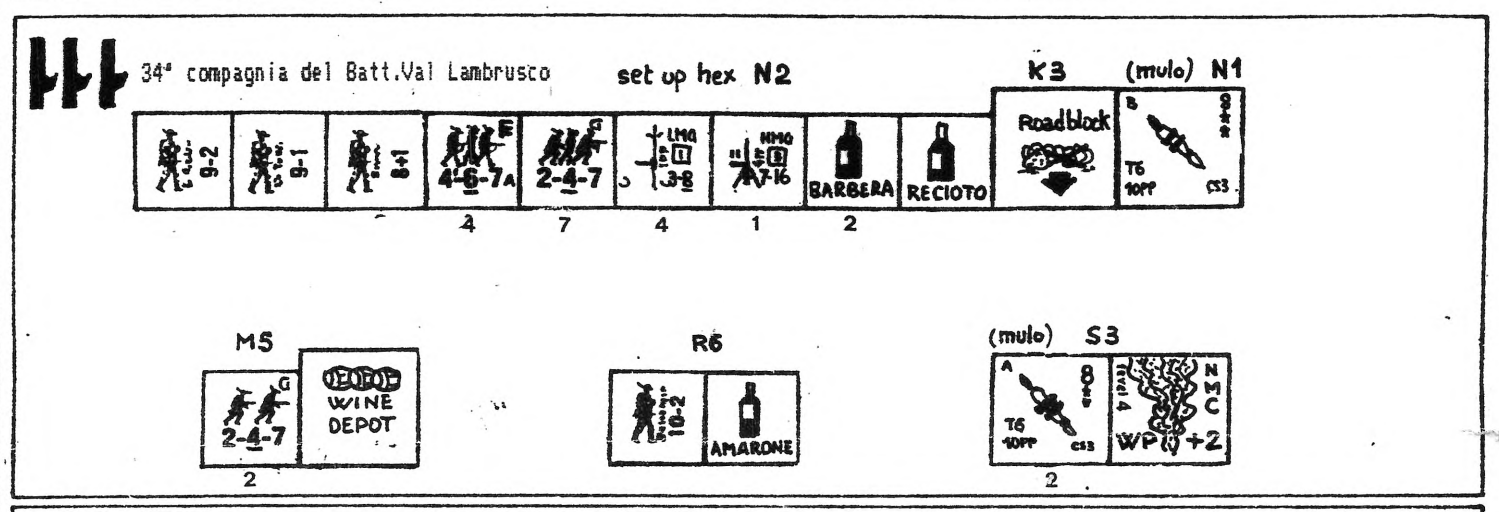


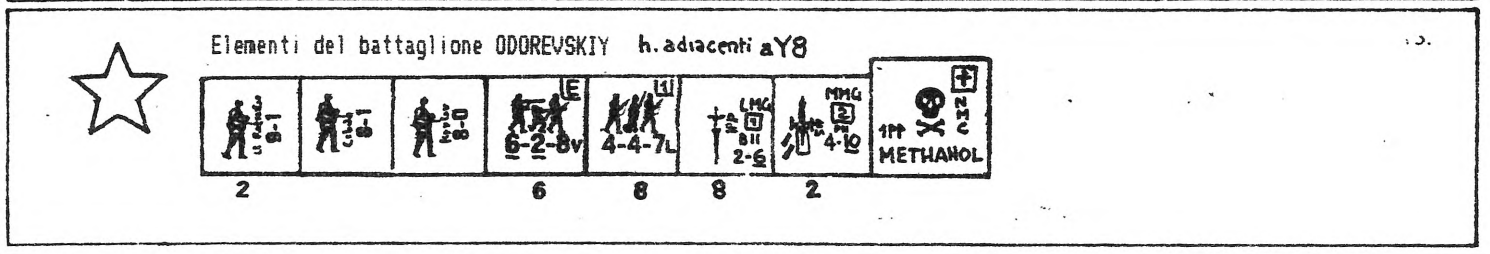
VICTORY CONDITIONS:

Il giocatore russo deve porre il counter-metanolo nel deposito alla fine dei turni di gioco.Qualsiasi altro risultato finisce in una allegra bevuta.

TURN RECORD CHART

RUSSO muove primo	1	2	3	4	5	6	7	8	





SPECIAL RULES

1.1 La presenza del vino nello stack italiano agisce come un leader -2.

1.2 Le case della mappa sono lsbe e hanno tutte un solo livello.Sono tutte da considerarsi di legno.

1.3 Con un tiro di 5 - 6 su uno stack che contiene vino le bottiglie si rompono e l'enocounter viene eliminato dal gioco.

1.4 Le unità che lasciano la mappa non possono tornare.Il deposito di vino italiano non può essere nè spostato nè distrutto.

METHANOL BLITZ

Questo scenario è evidentemente uno scherzo e non vuole essere irriverente verso chi combatte realmente quella terribile guerra.Ogni riferimento a fatti veri è inesistente e speriamo che nessuno si risenta per questo.In ogni caso se qualcuno proverà lo scenario avrà probabilmente un banale esempio di come potrebbe essere un vero scenario di ASL.
Sarà necessario costruire alcuni counter speciali che ovviamente non compaiono in ASL.

QUESTIONARIO

Vi invitiamo ad inviarci il presente questionario, debitamente compilato. Ci serve per capire quali sono i vostri gusti e per offrirvi articoli sempre migliori. Per ogni articolo presentato su questo numero dovrete indicare due voti. I voti vanno da 1 (pessimo) a 9 (ottimo). Il voto a sinistra della barretta serve per indicare il livello di interesse dell'argomento trattato dall'articolo, indipendentemente dalla sua qualita'. Questo voto va sempre dato, poiche' ci serve per capire se l'argomento e' giudicato interessante dai lettori. Il voto a destra serve per esprimere un giudizio sulla qualita' dell'articolo. Questo voto va dato solo se lo leggete (ovviamente). In caso contrario lasciate vuoto lo spazio.

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO _____

CITTA' _____ TEL. _____

SIXTH FLEET ___ / ___

COME MONTARE LE MAPPE ___ / ___

CHI SI RIVEDE: WATERLOO! ___ / ___

AIR CAV ___ / ___

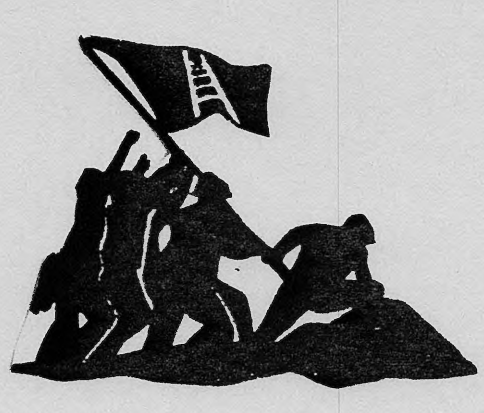
GLI EREDI DI FEDERICO ___ / ___

UN GIORNO TI AVRO' MALEDETTO BARONE ROSSO ___ / ___

HOLY ROMAN EMPIRE ___ / ___

METILIC BLITZ ___ / ___

BLITZKRIEG 10 (in generale) ___ / ___



Blitzkrieg n°10 - Agosto 1986

bollettino a cura de I Giochi dei Grandi - v.Dietro Listone 13 - Verona

045/8000319 -