

L'EDITORIALE

Come accennato precedente bollettino, in questo avete trovato "CASTIGLIONE", che secondo me ha una veste grafica molto buona, anche se il bianco e nero non rende molta giustizia al prodotto finale. Personalmente. avendo provato il gioco, possono dirvi che il regolamento adottato fa si che il gioco sia giocabilissimo via posta, mentre per quanto riguarda la situazione strategica risulta essere ben bilanciato, anche se buona parte delle fortune francesi sono legate a quello che Fiorella riesce a fare.

Chiunque sia interessato ad ottenere la copia di "CASTIGLIONE" a colori dovrà inviare un vaglia postale dell'importo di L. 15.000 entro, e non oltre, il 15 giugno 1995 intestato a PICCOLI Umberto, viale Duodo n° 48, 33033 Codroipo (UD).

L'articolo "The Last Blitzkrieg" è il primo, almeno spero, di uno spazio fisso dedicato ogni volta ad un gioco in particolare, che viene esaminato a seguito di almeno un paio di prove "sul campo"; quindi se qualcuno vuole riportare le sue impressioni di gioco su un particolare wargame lo faccia pure, approfittando di questo spazio fisso.

Vorrei spendere quest'ultima parte dell'editoriale per ringraziare quelle persone che, via telefono e/o via lettera hanno fatto sentire la loro voce, appoggiando le iniziative della Segreteria, proponendo anche qualche nuova idea da adottare in futuro o inviando già del materiale per la predisposizione di alcuni articoli, che sicuramente troveranno spazio nel prossimo numero.

Di particolare rilevanza sono stati "i gridi di aiuto" di quei giocatori cosiddetti isolati, che senza un anello di giunzione qual è il TM, si vedrebbero ancora più isolati e quindi senza la possibilità di confrontarsi con altri giocatori attraverso il gioco postale.

ERRATA

11 merito per realizzazione di questo articolo al socio Giampiero FERRO, uno dei primi ad inviare alla Segreteria gli auguri di buon lavoro e materiale utile, nonché interessantissimo, da pubblicarsi sul bollettino; dato che è importante per coloro che comprano wargames avere i riferimenti relativi agli errata pubblicati sia ufficialmente che ufficiosamente su tutti i giochi comparsi sul mercato.

A questo ci pensa una ditta canadese che, da diversi anni, si occupa di raccogliere questi dati, proponendoli in un elenco alfabetico (titolo originale: "The Errata File") a chiunque voglia richiederlo; l'indirizzo di questa ditta è:

Games by Mail
PO BOX 8676, Station "T"
Ottawa, Ontario
Canada K1G 3J1
Phone: (613) 523 - 2691
New Phone: (613) 523 - 3699
Fax: (613) 523 - 6893

Compuserve: 70272, 1055 Internet:

webber@gmb.ocunix.on.ca

Il costo di questo elencoin tutto 3 paginette - è molto
contenuto, da quanto si può
osservare dall'ultima
pubblicazione disponibile (maggio
1994): ovverosia di 25 cent. a
pagina, più 40 cent. per spese
postali ogni 5 pagine (o parti di
esse). Essendo la ditta canadese, i
costi sono riferiti in dollari
canadesi, anche se il pagamento
in chèque intestato a The Errata
File, è richiesto in dollari U.S.
per i "non indigeni".

L'elenco è così strutturato: per ogni lettera dell'alfabeto viene riportato il titolo del gioco e il nome della ditta produttrice, con a lato gli estremi della rivista o della pubblicazione - GENERAL, S&T, MOVES, BATTLE PLAN, ecc... - su cui sono apparsi errata, nuovi scenari, varianti relative ad ogni gioco.

Per ora questa è la notizia (e senza dubbio è una notizia più che golosissima, specialmente per chi ha vecchi giochi SPI, AH, ecc... e che ha notato che qualcosa non funziona, ma non sa in che modo aggiustarla); quindi se qualcuno è interessato può mettersi direttamente in contatto

richiedere copia dell'ultimo elenco alla Segreteria, inviando n° 1 francobollo per la risposta.

THE LAST BLITZKRIEG

prima vista l'impressione è: ancora l'ennesimo gioco sulle Ardenne, proposto questa volta dalla 3W; un tema trito e ritrito. Andando poi ad aprire la scatola e quindi ad esaminare i componenti del gioco, ci si accorge che la grafica è buona, anche se personalmente l'unica cosa che non mi piace della mappa di gioco è il posizionamento delle attraversate da un fiume: forse si poteva trovare una soluzione più accattivante. Il sistema di gioco è semplice nel svolgimento, anche se bisogna approfittare di sottigliezze del regolamento.

Come si diceva il sistema di gioco è semplice, e non richiede eccessivi sforzi per il suo apprendimento, in quanto prevede a grandi linee: una fase di verifica del rifornimento, una fase di movimento, una di combattimento e una di movimento delle riserve corazzate, se ce ne sono.

Mentre, ai fini del gioco, il piazzamento alleato non comporta alcun problema, in quanto parte da posizioni fisse, gran parte delle fortune iniziali del tedesco dipendono dalla disposizione di partenza delle sue unità (essendo previsto per aree). Da alcune partite giocate, si è potuto notare che per il tedesco è conveniente ammassare il più

possibile le unità meccanizzate al centro del suo schieramento, essendoci più spazio di manovra per questo tipo di unità, una volta superato il fiume Our, lasciando le ali alle fanterie, che sono in grado di superare più agevolmente le foreste di Hurtgen e quella attorno alla città di Wiltz, che invece inibiscono il movimento alle unità meccanizzate se non su strada.

Quindi, il primo problema che si propone al tedesco, se l'alleato si attesta in difesa della sponda occidentale del fiume Our, è quello di attraversare lo stesso il più velocemente possibile, con il maggior numero di unità per impegnare le unità nemiche in campo aperto, facendo poi valere la sua superiorità numerica e di potenziale; questo può essere fatto attaccando nel primo turno il numero minimo di americane che si trovano ad est del fiume Our, per tentare di creare un "buco" che permetta di far poi avanzare le unità corazzate messe precedentemente in riserva. Le altre unità americane vanno per ora solo circondate al fine di metterle fuori rifornimento e impedendogli di muoversi. riservandosi di attaccarle nel secondo turno.

Altro problema fondamentale per il tedesco è rappresentato dall'unità americana che si trova nella città di Echternach, che deve essere eliminata entro il turno di gioco 17AM, prima dell'arrivo dell'unità di rinforzo 4-4-5, ,per evitare spiacevoli grattacapi di rifornimento dovuti all'eventuale scorazzamento di queste unità nemiche nelle proprie retrovie.

dilemma dell'alleato è proporzionalmente inverso a quello del tedesco (che di soffre un imbottigliamento nel traffico), ovverosia ha una cronica carenza di unità che gli comporta la difficoltà di tappare tutti i buchi che si vengono a creare in seguito del agli attacchi tedesco; insomma, la classica coperta corta. E' quindi fondamentale per questo giocatore perdere meno step possibili nelle fasi iniziali, anche a costo di cedere molto terreno al nemico.

Un arma fondamentale per la sopravvivenza dell'alleato, è rappresentata dalle artiglierie che, dove è possibile, non devono essere portate in prima linea, ma lasciate nelle immediate retrovie per fornire gli utilissimi appoggi in difesa alle unità sotto attacco; inoltre, come vi renderete conto, servono anche indirettamente a costituire una seconda linea di difesa contro le eventuali avanzate delle unità corazzate nemiche poste in riserva.

Quindi, perlomeno nelle fasi iniziali, il giocatore alleato è costretto a subire, e lo dovrà fare approfittando al massimo delle caratteristiche del terreno (fiumi, città, foreste, distruzioni di ponti, ecc...), per poter ritardare il più possibile il tedesco, visto che in questa prima fase non può attaccarlo efficacemente.

Con l'amico/nemico COSSETTINI abbiamo deciso di affrontare seriamente (?) questo gioco, rispettivamente nei panni dell'alleato lui, e del tedesco io; e ciò che è emerso è il fatto che se il giocatore tedesco sa ben sfruttare le sue forze, non dovrebbe avere particolari problemi ad ottenere una parità, senza dover azzardare manovre avventate, conquistando quindi le città di Bastogne, St. Vith e Marche.

Mentre se il tedesco vuole azzardare qualcosa di più nel tentativo di ottenere per lo meno una vittoria marginale, deve valutare molto bene la cosa e scegliere il momento adatto (ovverosia prima del turno 22AM, turno in cui arriva la "massa urlante" dell'alleato), perché poi si esporrebbe ad un pericolosissimo contrattacco alleato.

Una regola opzionale che si potrebbe aggiungere al regolamento base, se il tedesco è in particolari difficoltà, riguarda il modo d'entrata dei rinforzi alleati. Il regolamento dice che questi possono entrare anche in ZOC nemica; potete provare ad applicare la regola che questi rinforzi invece non possono entrare in esagoni occupati da unità nemiche e loro ZOC, ritardandoli di un turno, e facendoli entrare in una parte di

mappa libera da questi impedimenti.

Quindi, una volta che il tedesco ha conquistato (si spera) Marche, deve porsi il quesito se accontentarsi della parità e rinforzare la propria linea, oppure spingersi in avanti rischiando una vittoria o una catastrofe. A questo punto ognuno deve fare quello che il cuore, o la paura, gli consiglia; personalmente vi posso dire quello che ho fatto io, e cioè sono spinto avanti. conquistando le città di Virex e di Namur, e quindi oltrepassando la Meuse, fagocitando 1'82^ e la 101^ divisione U.S., e.....

Umberto PICCOLI

DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 20.04.1995

Vincente	Perdente	Gioco	Data	Postale
PICCOLI	SAVI	Eylau	13.01.95	si
PICCOLI	SAVI	Vittoria	01.02.95	si
PICCOLI	CAPUTO	N.B.L.	16.04.95	si

NUOVE PARTITE POSTALI

A.001	LIGUORI-TROPIANO	Anzio	06.04.1995
A.002	PICCOLI-TROPIANO	Napoleon at Leipzig	01.04.1995
A.003	SAVI-TROPIANO	A.S.L.	17.04.1995
A.004	PICCOLI-SAVI	Napoleon at War	01.04.1995
A.005	PICCOLI-SAVI	Blue & Gray	01.04.1995

THE BATTLE OF CASTIGLIONE

PREFAZIONE

Era l'agosto del 1990 quando leggendo vari testi sulle campagne di Napoleone, fui attratto in modo particolare dalla battaglia di Castiglione a tal punto che decisi di realizzarne il gioco.

Il motivo principe per questa scelta fu la possibilità di esplorare direttamente il campo di battaglia a pochi Km da casa mia.

Quindi dopo essermi procurato una carta geografica militare ed una d'epoca con l'aiuto di mia moglie visitammo più volte i luoghi che furono teatro dello scontro, annotando tutto ciò che potesse aiutarmi.

Con un colpo di fortuna, nascosto oramai tra i rovi trovammo la piccola lapide a ricordo del generale Augerau, nominato per meriti di battaglia, Duca di Castiglione.

Prima di avviarmi alla

descrizione storica dell'evento voglio inviare un particolare ringraziamento a due miei cari amici, Mario LIGUORI per i suoi consigli nei playtest, e Carlo REMINO per la preziosa documentazione fornita.

DESCRIZIONE STORICA

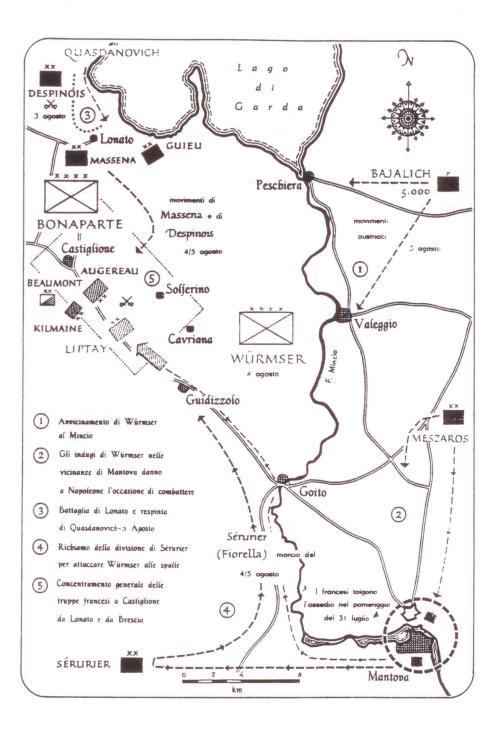
Era il luglio del 1796, l'Austria spinta dalla volontà di riconquista del Nord Italia strappatole dallo strapotere di un giovane generale francese di nome Napoleone Bonaparte, preparò un meticoloso piano con i seguenti obiettivi.

Un'ala dell'armata austriaca con 18.000 uomini guidata da Quasdanovich aveva l'obiettivo scendendo la riva occidentale del lago di Garda di puntare su Brescia distraendo il maggior numero di francesi.

L'ala principale diretta da Wurmser (comandante in capo) con 25.000 uomini doveva scendere da Trento lungo l'Adige con l'obiettivo di liberare Mantova dall'assedio e puntare quindi a ricongiungersi con Quasdanovich per sconfiggere Napoleone sfruttando la sua superiorità numerica sull'esercito francese (Tavola 1).

L'armata francese nel momento in cui gli austriaci attuarono il loro piano si trovò così in una situazione molto critica. Per contrastare le due ali dell'esercito austriaco, Napoleone sulla carta disponeva di 46.000 uomini, ma nella realtà tolte le guarnigioni di presidio e la forza di Sururier (5.000 uomini) per l'assedio di Mantova gli rimanevano disponibili 30.000 uomini.

Difatti le iniziali vittorie austriache a Salò e'Verona, resero ancora più evidente la difficoltà dei francesi nel contrastare la doppia offensiva costringendoli a



continue ritirate. Napoleone a questo punto decise di posizionarsi con tutte le sue unità centralmente fra le due ali dell'esercito nemico in modo da impedirne il ricongiungimento.

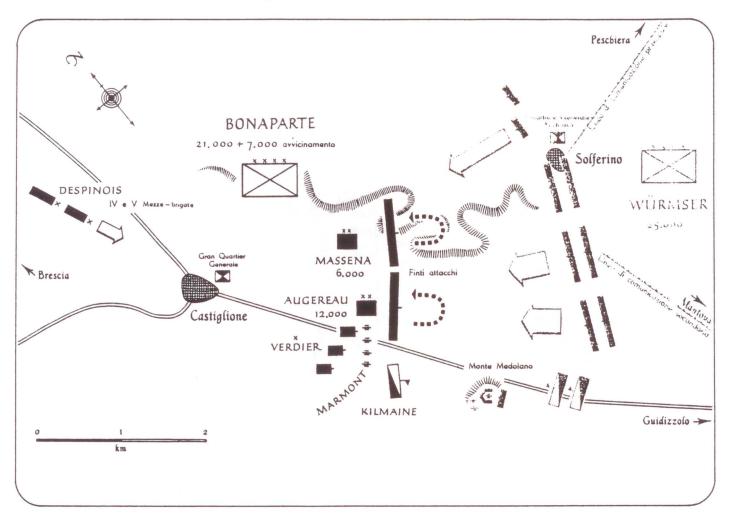
Fra il 2 e 3 agosto Napoleone spostando per linee interne sul suo fianco sinistro le divisioni di Massena, Despinois e Guies sconfiggeva a Lonato Quasdanovich mentre la sua destra frenava Wurmser.

La mattina del 4 agosto, Napoleone dopo aver inviato Guies ad inseguire Quasdanovich in ritirata, iniziò a riunire a Castiglione le sue truppe per un attacco contro Wurmser, richiamando Massena e Despinois da Brescia.

Contemporaneamente inviò al corpo di Fiorella (sostituto di Sururier ammalato) che stava assediando 12.700 austriaci a Mantova l'ordine di ricongiungersi dopo aver rese inefficaci le proprie artiglierie d'assedio, effettuando prima una finta ritirata verso Marcaria e

successivamente una conversione per giungere alle spalle dell'esercito di Wurmser.

La mattina del 5 agosto 1796 ebbe inizio la battaglia (Tavola 2). Napoleone in attesa che Fiorella giungesse alle spalle degli austriaci effettuò diversi attacchi diversivi in modo da impegnare quante più unità nemiche fosse possibile. L'attacco di Fiorella fu così il segnale per l'offensiva generale sferrata da Despinois su Solferino, da Vertier unitamente alla riserva di Marmont e Beamont sul monte Medolano,



mentre Massena e Augerau premendo frontalmente, impedivano agli austriaci di manovrare.

Wurmser, sorpreso dall'attacco inatteso di Fiorella, cercò facendo perno sulla forte posizione di monte Medolano di creare una linea difensiva efficace, ma essendo premuto da ogni lato ed in leggera inferiorità numerica data dall'arrivo del nemico alle spalle iniziò una progressiva ritirata verso Peschiera.

Nella battaglia l'esercito austriaco perse 2.000 uomini, 1.000 prigionieri, abbandonando 20 cannoni e 120 carri munizioni (Tavola 3).

Per Napoleone si trattava di una grande vittoria, anche se non riuscì del tutto ad annientare Wurmser come sperava.

CONCETTI STRATEGICI E TATTICI

Nella battaglia di Castiglione si può osservare lo svolgersi dell'azione nel primo periodo della carriera militare di Napoleone, e notare come il sistema tattico-strategico fosse già chiaro nella sua giovane mente a 26 anni.

Il sistema alla base del suo pensiero, consiste nel concetto della battaglia offensiva basata sull'attacco completo, mirante a concludere la guerra in un sol colpo. L'arte consisteva nel far buon uso del tempo e della distanza, come esplicitamente indicato in una sua famosa massima, "il tempo è l'elemento compensatore fra massa d'urto e forza di penetrazione".

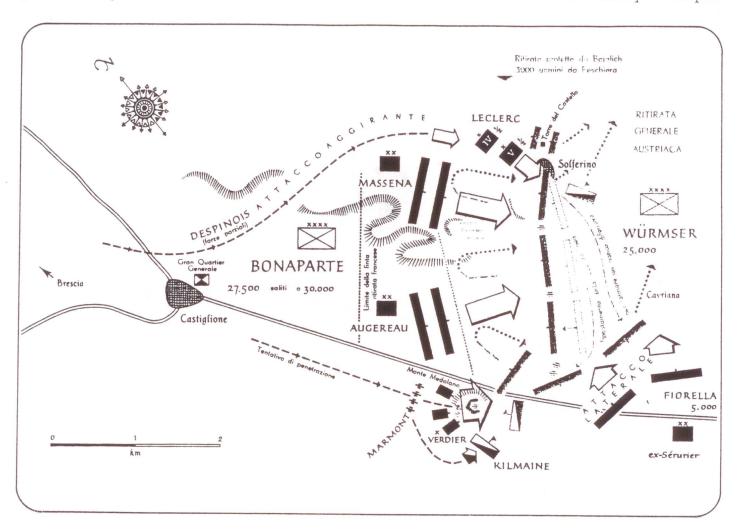
Ovvero, la velocità era secondo il suo pensiero l'elemento che poteva trasformare il pericolo in circostanza favorevole e la disfatta in vittoria.

Seguendo questo sistema come concetto base, Napoleone mai si comportò in una battaglia con un atteggiamento puramente difensivo, ma cercò anche se in palese inferiorità numerica, tramite offensive di ribaltare la situazione a suo favore utilizzando spesso la famosa posizione centrale come soluzione ai suoi problemi strategici. La battaglia di Castiglione contiene tutti questi elementi, sia per la velocità di esecuzione delle manovre strategiche, che per l'utilizzo della posizione centrale fra le due ali dell'esercito austriaco.

Posizione centrale che

permise a Napoleone anche se in inferiorità numerica utilizzando movimenti per linee interne di avere contro entrambi gli eserciti nemici una superiorità decisiva al momento giusto.

La disfatta degli austriaci non fu comunque completa



essenzialmente per quattro motivi.

Il primo fu perché l'aggiramento strategico non era stato completo in quanto le forze di Fiorella non erano sufficienti a controllare tutte le strade.

Il secondo perché la stanchezza delle truppe di Massena e Augerau fece si che gli attacchi diversivi iniziali non fossero eseguiti con il necessario vigore.

Cosicché quando Fiorella attaccò, solo la prima linea austriaca era pienamente impegnata lasciando così a Wurmser la seconda linea a disposizione per chiudere il fianco scoperto.

Il terzo, la massa d'urto dell'esercito francese non era abbastanza grande per effettuare una reale penetrazione nel fronte austriaco.

Difatti la conquista del monte Medolano esaurì quasi completamente l'impeto delle truppe francesi permettendo a Wurmser di ritirarsi senza rischiare una rotta.

Il quarto, lo sfruttamento

della situazione tramite l'inseguimento fu debole oltre che per la stanchezza dei francesi anche per la scarsa cavalleria disponibile.

Concludendo posso dire che nel creare questa simulazione ho cercato di evidenziare i diversi aspetti che caratterizzarono questa battaglia e che furono basilari nella condotta tattica dei due comandanti.

Per evidenziare i differenti modi di combattere, ho dato maggiore peso alle linee di comunicazione austriache vitali per la struttura del suo esercito, al contrario di quello francese che viveva di ciò che riusciva a reperire dalle popolazioni locali.

Il gioco a mio parere anche dopo diverse partite risulta sempre abbastanza bilanciato e per la sua brevità adatto a tornei e manifestazioni.

Concludo inviando a tutti i soci del TM un augurio di "buon divertimento".

BIBLIOGRAFIA

La storia della grande Armee (BLOND G.), Le campagne di Napoleone (CHANDLER D.G.), Memoriale di S.Elena (LAS CASES), Le campagne del generale Bonaparte in Italia (BARONE E.), Foglio n° 48, Quadrante 14 (Istituto Geografico Militare).

NOTE

Scala della simulazione: un esagono corrisponde da lato a lato a 400 m.t., un punto combattimento corrisponde a 300-400 uomini o 4-8 cannoni. Utilizzare le regole del sistema di gioco Napoleon Last Battles o di Jena (I.G.D.G.) con le varianti indicate.

Ordine di battaglia e piazzamento: gli ordini di battaglia e di piazzamento sono riportati con l'esagono di partenza indicato a lato sulle rispettive schede e pedine di gioco (a destra del simbolo dell'unità).

VARIANTI ALLE REGOLE

I singoli livelli di demoralizzazione e di disintegrazion sono:

- Demoralizzazione francese 32
- Demoralizzazione austriaca 30
- Disintegrazione austriaca 40 Entrambi i livelli austriaci sono ridotti per ognuno degli obiettivi occupato da unità francesi.
- Torre di Solferino (esagono

1304) -5 punti;

- Linea di rifornimento primaria (esagono 1401) -4 punti;
- Linea di rifornimento secondaria (esagono 2610) -2 punti;
- Possesso di entrambe le linee di rifornimento, bonus -4 punti;
- Monte Medolano (esagoni 1414, 1415, 1416, 1515, 1516 e 1615), -6 punti se conquistato entro le ore 0900, -3 punti se conquistato entro le ore 1100, -1 punto se conquistato successivamente.

N.B. per conquista si intende libero da unità nemiche con almeno un'unità francese presente su un esagono.

REGOLE SPECIALI

Tutte le unità di artiglieria che si difendono o attaccano da un esagono del monte medolano sono raddoppiate anche se una sola unità nemica li attacca o si difende attraverso la linea di cresta.

E' possibile effettuare un movimento di aggiramento nei due sensi del monte Medolano uscendo fuori mappa tramite gli esagoni 1017, 1117, 1217 e 1317, e rientrando per la strada in 1817 o se occupata fisicamente dagli austriaci, nel primo esagono adiacente libero anche se in ZOC nemica (nel caso ci si deve fermare e attaccare).

Il costo per l'operazione è il seguente: le unità di cavalleria e di artiglieria a cavallo rientrano il turno successivo con capacità di movimento dimezzata. Le unità di fanteria e di artiglieria a piedi devono sostare un turno fuori mappa rientrando il secondo turno con capacità di movimento normale.

CONDIZIONI DI

VITTORIA

Il giocatore francese vince disintegrando l'esercito austriaco. Il giocatore austriaco vince demoralizzando l'esercito francese o evitando le condizioni di vittoria francesi alla fine del gioco. Ogni giocatore riceve l punto vittoria per ogni fattore di

GIOCO CON I COMANDANTI

combattimento nemico eliminato.

Il comandante dell'esercito francese è Napoleone, mentre per quello austriaco è Wurmser. Gli ufficiali dell'esercito francese sono: Massena (M), Augerau (A), Despinois (D), Vertier (V) e Fiorella (F). Gli ufficiali dell'esercito austriaco sono: Melas (B), Dawidowich (L) e Meszaros (M).

Utilizzare integralmente le regole del gioco campagna N.L.B. con l'eccezione che la regola sui rifornimenti va applicata alla fine del gioco eliminando le unità isolate, quindi valide ai fini del punteggio di vittoria.

La fonte di rifornimento francese è Castiglione, quelle austriache gli esagoni 1401 e 2610.

Non utilizzare inoltre la regola 22.4 di N.L.B. sulla vicinanza dei corpi demoralizzati. Modificare la regola 21.1 sulla riorganizzazione a 8 esagoni.

Fiorella come ufficiale ha particolari capacità e necessità di agire di propria iniziativa, essendo costantemente fuori comando da Napoleone.

Durante la fase di Comando Riorganizzazione deve effettuare un lancio di dado uguale o inferiore al suo valore per l'iniziativa indicato sulla pedina in alto a destra (3) per essere considerato in comando. Per i primi due turni Fiorella è comunque considerato in comando automaticamente.

DEMORALIZZAZIONE DEI CORPI

Di seguito sono indicati i livelli di demoralizzazione dei vari corpi col riferimento al nome dell'ufficiale.

FRANCESI

Massena 8
Augerau 6
Despinois 7
Vertier 6
Fiorella 5

AUSTRIACI

Melas 8
Dawidowich 12
Meszaros 10

Le unità Beamont e Marmont (inquadrate inizialmente sotto Vertier) come speciale gruppo autonomo di riserva hanno delle particolari capacità.

Esse hanno come designazione di comando una X per indicare la possibilità di ricevere ordini da qualunque ufficiale. Come unico limite, non possono essere divise sotto il comando di due ufficiali, cioè devono essere utilizzate come gruppo da un unico ufficiale.

Le unità Beamont e Marmont non contano quindi per i livelli di demoralizzazione dei corpi, anche se contano per il livello generale ai fini delle condizioni di vittoria.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Si utilizzano le stesse regole come per il gioco base con l'aggiunta che si considerano valide anche le unità nei box di riorganizzazione (solo per la differenza dei fattori di combattimento fra i due livelli di forza) e le unità che alla fine del gioco risultano fuori

rifornimento.

Come nel gioco base nel momento in cui si raggiungono i valori indicati per la vittoria il gioco finisce.

Giulio USANZA

	Giocatore	Punti	N° Partite	Vinte	Perse	Patte	Postali
1	Cuoghi S.	182	253	0	0	0	0
2	Faina M.	180	75	0	0	0	0
3	Cesaro M.	174	28	0	0	0	0
4	Quitadamo N.	166	43	0	0	0	0
5	Mercuri G.	158	51	0	0	0	0
Ó	Piccoli U.	156	12	3	0	0	3
7	Battilani A.	155	30	0	0	0	0
8	Prandi C.	153	24	0	0	0	0
9	Ferraro M.	152	4	0	0	0	0
10	Cafaro B.	150	36	0	0	0	0
10	Cossettini S.	150	31	0	0	0	0
12	Giaroni E.	146	106	0	0	0	0
13	Usanza G.	141	28	0	0	0	0
14	Cowles M.	140	7	0	0	0	0
15	Liquori M.	133	13	0	0	0	0
10	Choa A.	132	3	0	0	0	0
10	Gambacurta S.	132	18	0	0	0	0
10	Tesei M.	132	12	0	0	0	0
10	Artioli P.	130	31	0	0	0	0
19	Cottafavi E.	130	26	0	0	0	0
19	Foggetti M.	130	21	0	0	0	0
19	Ibba G.	130	6	0			
23	Lucchese A.		16		0	0	0
24	Funedda M.	126		0	0	0	0
		125	5	0	0	0	0
25	Guglielmo M.	123		0	0	0	0
26	Cremona P.	121	101	0	0	0	0
20	Ferro G.	121	60	0	0	0	0
28	Ercolano G.	120	15	0	0	0	0
28	Fiordi A.	120	8	0	0	0	0
30	Tagliazucchi E.	118	190	0	0	0	0
31	Larini F.	111	5	0	0	0	0
32	Fatighenti S.	109	2	0	0	0	0
33	Filipcic L.	106	13	0	0	0	0
34	Pagliari F.	103	4	0	0	0	0
35	Bomba C.	101	21	0	0	0	0
35	Lazzerini F.	101	2	0	0	0	0
37	Chiappe A.	100	4	0	0	0	0
38	Padronetti B.	99	2	0	0	0	0
39	Nigelli O.	96	3	0	0	0	0
40	Caputo P.	95	1	0	1	0	1
41	Terlizzo P.	90	4	0	0	0	0
42	Savi A.	88	2	0	2	0	2
43	Tosi A.	86	5	0	0	0	0
44	La Macchia C.	85	42	0	0	0	0
45	Maccioni G.	84	13	0	0	0	0
46	Tonini R.	82	2	0	0	0	0
47	Tombesi S.	81	2	0	0	0	0
48	De Donno L.	79	3	0	0	0	0
40	Romani R.	68	13	0	0	0	0
50	Negrelli M.	07	9	0	0	0	0
51	Marcotti M.	01	5	0	0	0	0
U1	THATCOLLI IVI.	UI	J	U	U		U

BATTLE FOR THE ARDENNES

di Stefano COSSETTINI

CENNI STORICI

Il 16 dicembre 1944. l'armata tedesca che si credeva oramai sull'orlo di un collasso sia di nervi che di materiale, esce in forze dalle sue frontiere. Tre armate di cui una di SS, si lanciano attraverso la boscosa regione delle Ardenne. travolgendo un corpo d'armata americano, minacciando accerchiamento la 1^ armata americana nel saliente di Aix la Chapelle. Una delle punte avanzate tedesche arriva fino a Namur; Liegi e Spa sono evacuate. Ma la tenace resistenza della 101^ aerotrasportata a Bastogne, l'appoggio dell'aviazione alleata e i rinforzi britannici arrestarono l'offensiva che Hitler pensava di poter portare fino ad Anversa.

L'offensiva delle Ardenne è uno smacco, la Germania sfinita dal salasso fino ad ora subito sul fronte dell'est e dalla non lontana battaglia di Normandia, non può più ripetere il colpo del 1940. Le forze utilizzate nelle Ardenne sarebbero state più utili sul fronte orientale dove avrebbero potuto arginare l'assalto sovietico del gennaio 45. E' la fine, il Reich millenario non è durato che 12 anni.

La battaglia delle Ardenne è, a mio avviso, una delle più affascinanti della Seconda Guerra Mondiale, un'insieme di combattimenti per gli incroci, imbottigliamenti, di sogni folli (Hitler pensava di raggiungere Anversa) e di realtà dei combattimenti. Una somma di sforzi e di sacrifici inauditi da entrambe le parti e sicuramente,

dopo Stalingrado, la battaglia più feroce. Non è quindi strano che questa battaglia abbia tentato più di una casa produttrice di wargames con risultati non sempre positivi.

LA STORIA

Nel 78 sufficientemente compianta SPI fece uscire il quadrigame "Battles for the Ardennes". Riuscito sotto tutti i punti di vista, scomparve però con il tracollo della SPI e riapparve fortunosamente (sebbene per poco) sotto la firma della TSR, che aveva acquistato i diritti della vecchia SPI, in una forma migliorata riguardo alla qualità estetica ma senza alterare in alcun modo il regolamento che si presentava con alcune lacune ed incomprensioni.

La firma di Lake Geneva non aveva pensato di incorporare le regole aggiunte nella rivista "Fire e Movement n° 20", che saranno comunque aggiunte alla fine di questo articolo per chi non le possedesse.

Esteticamente la TSR si sforzò di realizzare una mappa chiara e di facilitare al massimo il set-up delle pedine nei quattro scenari. Non cambiò alcuno degli scenari proposti nel gioco originale. Le regole devono molto al veterano "Panzergruppe Guderian" che resta alla base del quadrigame pur con le modifiche dovute al periodo ed alla battaglia. E veniamo ora ai giorni nostri ed alla ristampa da parte della Decision Games di tale famoso gioco.

IL GIOCO

Battles for the Ardennes seziona in effetti la battaglia di cui porta il nome in quattro giochi su singola mappa.

Tre di questi hanno per tema l'offensiva portata da Hitler nel dicembre 1944 e il quarto tratta del passaggio della Mosa effettuata dai Panzer nel maggio 1940. Quest'ultimo gioco ha permesso al suo creatore di trovare una utilizzazione per il quadro sud-ovest della mappa della campagna. La nota originale del gioco è la possibilità di unire le quattro mappe per disputare la campagna del 1944, ma anche quella del 1940; sono inoltre forniti anche due scenari supplementari per la campagna del 1944.

Quindi con St. Vith, Clervaux, Celles (i tre giochi della campagna del 44) e Sedan, si acquistano otto giochi al prezzo di uno.

IL SISTEMA DI GIOCO

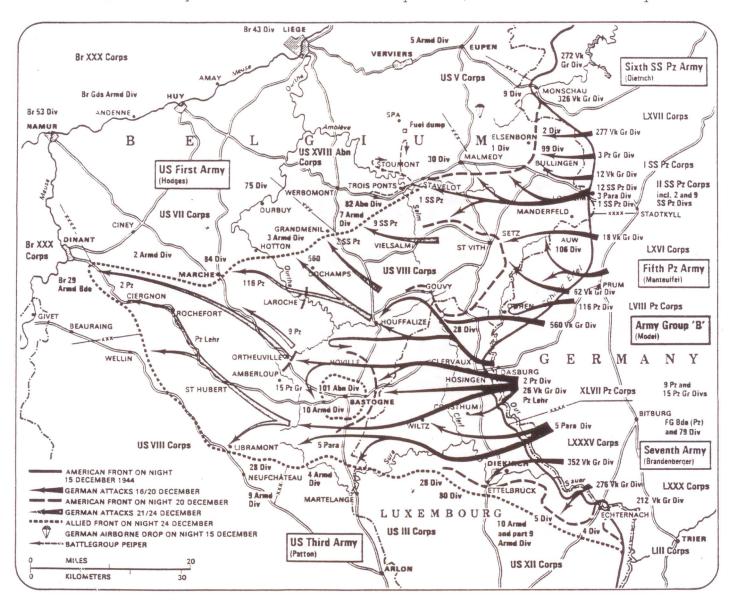
La sequenza di gioco è semplice e non molto lunga. All'inizio del turno di ciascun giocatore entrambi verificano lo stato di rifornimento delle unità sulla mappa. Le unità sono fuori rifornimento (Out of Supply) se si trovano a più di quattro esagoni da una strada conducente liberamente verso uno dei bordi amici della mappa.

Le unità fuori rifornimento perdono la metà del loro fattore di movimento e di combattimento offensivo, mentre il fattore difensivo resta inalterato. Le unità accerchiate dal nemico o dalle sue zone di controllo e che si trovino a più di tre esagoni da un'unità amica rifornita, o di una strada che conduca al bordo amico della mappa, sono isolate.

Questa è una situazione molto grave, in quanto un'unità isolata non si può più muovere, non può attaccare e si difende con la metà del suo fattore di difesa. Le unità di élite non sono automaticamente isolate quando si verificano le condizioni di cui sopra, ma devono tirare un dado, a seconda del risultato queste

diventano isolate o restano semplicemente fuori rifornimento. Infine il giocatore americano può rifornire per via aerea le sue unità.

Dopo la mutua fase di controllo del rifornimento, segue la fase aerea. Durante questa fase, il piccolo numero di punti aerei disponibili può essere impiegato per effettuare delle missioni di interdizione dei movimenti nemici. La procedura è semplice, una pedina aereo è piazzata sull'esagono da interdire, influenzando tutte quelle unità



che si muovono su strada passando per quello specifico esagono.

Le unità inoltre possono anche subire un attacco aereo rischiando di essere disperse (con effetti assimilabili a quelli dell'essere isolati) o di perdere un livello. In più l'esagono di strada oggetto dell'attacco, rischia di essere interdetto (per un turno) al movimento delle altre unità ed al passaggio dei rifornimenti. Le unità aeree non assegnate a questi compiti possono, durante la fase di combattimento, effettuare delle missioni di appoggio tattico, ed intervenire direttamente nei combattimenti.

Per ciascuna unità aerea intervenente in un singolo combattimento (fino ad un certo limite), il rapporto di forze sarà spostato sulla tabella dei risultati di combattimento. L'appoggio aereo è evidentemente molto importante, ma non gioitene troppo; esso è assente durante i primi turni di gioco campagna del 1944 ed è soprattutto il giocatore tedesco che ne beneficia durante quella del 1940.

Infine un altro effetto della potenza aerea alleata durante la campagna del 44, è che le unità germaniche già sulla mappa non possono disporsi in formazione di convoglio durante i turni in cui il tempo è bello.

Dopo questa fase di interdizione aerea, segue la fase di movimento che è composta da varie sottofasi. Questa inizia con un segmento di costruzione. durante il quale le unità rifornite che non sono in una zona di controllo nemica (EZOC), possono cominciare a costruire delle posizioni fortificate. Se queste unità restano sulle loro posizioni per almeno un turno di gioco, la posizione è costruita. Le unità in posizione fortificata beneficiano di alcuni vantaggi durante la fase di combattimento: l'artiglieria nemica è dimezzata quando spara su di esse, inoltre le unità fortificate beneficiano di due spostamenti di colonna a loro favore sulla tabella combattimenti. Una volta costruite, queste posizioni debbono essere costantemente occupate da unità amiche altrimenti sono rimosse dalla mappa. Questo obbliga i giocatori. abbastanza realisticamente, ad utilizzare le unità più deboli per costruire e tenere queste fortificazioni.

Durante la fase di costruzione i giocatori possono anche iniziare la costruzione dei ponti. Per la campagna del 44, le sole unità tedesche che possono costruire ponti sono quelle tedesche, altrimenti tutte le unità rifornite, ad eccezione dell'artiglieria, lo possono fare. I ponti, la cui costruzione inizia all'avvio del turno, possono essere terminati alla fine dello stesso turno se le eventuali unità nemiche non sono più adiacenti all'unità che sta costruendo tale ponte.

Successivamente alla fase di costruzione viene quella della messa in batteria o in modo movimento delle unità di artiglieria. Si deve a questo momento prendere una decisione sovente cruciale: bisogna metterla in movimento o lasciarla in batteria per poter battere ancora le forze nemiche? Le unità di artiglieria che vengono mosse per quel turno non spareranno.

Segue la fase di messa in marcia delle unità: il giocatore in fase indica quali unità dovranno muoversi nel modo convoglio o nel modo normale. Tutte le unità rifornite, su una strada, non impilate con altre unità e che non sono in EZOC possono mettersi in modo convoglio. Gli effetti di questo modo sul movimento variano a seconda del tipo di unità. Le unità meccanizzate possono triplicare il loro fattore di movimento, quelle meccanizzate americane e britanniche lo sestuplicano, mentre quelle non meccanizzate altre nazionalità lo raddoppiano solamente.

Una regola opzionale vorrebbe che le unità non meccanizzate americane perdessero un turno intero prima di poter utilizzare il modo convoglio; questo per simulare l'attesa dei veicoli per il trasporto. Infine certe unità particolarmente lente non possono utilizzare il modo convoglio (vedi soprattutto le artiglierie tedesche).

Il sistema di combattimento è semplice, utilizzando il concetto del rapporto delle forze. Gli effetti di certi terreni sono stati integrati nella tabella di combattimento, in maniera che per ottenere un rapporto di forze equivalente ad un 3:1 in chiaro, bisognerà attaccare a 4:1 in terreno difficile, 5:1 in terreno leggermente boscoso e 6:1 in terreno fortemente boscoso o città.

In aggiunta a queste modificazioni date dal terreno, ve ne sono per l'integrità divisionale (tutte le unità di una stessa divisione attaccanti un obiettivo o che si difendono); per l'iniziativa tedesca durante lo scenario del 1940 e durante i turni di gioco dello scenario del 1944 in cui il tempo non è bello. L'integrità divisionale provoca lo spostamento di una colonna sulla tabella di combattimento; l'iniziativa tedesca permette di sottrarre uno al tiro di dado per risolvere i combattimenti.

I risultati della tabella di combattimento sono dati principalmente in termini di perdite di livelli o di ritirate. La maggior parte delle unità può subire due perdite di livello. La tabella di combattimento prevede fino ad un massimo di tre perdite, solo raramente sono obbligatorie. Ad esempio, un'unità del difensore subisce un risultato pari ad un 3, esso può se assorbirle completamente con un'unità e quindi eliminarla, oppure se ritirarsi di tre esagoni, inoltre può anche scegliere di far perdere un livello alla sua unità e di ripiegare di due esagoni.

Sulla tabella si trovano pure dei risultati di eliminazione totale: questo quando il rapporto è particolarmente sfavorevole all'attaccante o al difensore.

Una regola opzionale data alla fine di questo articolo, suggerisce che i risultati di eliminazione totale siano trattati, per le unità che li subiscono come un risultato di una perdita di livello ed una ritirata di due esagoni obbligatoria. Questa regola è principalmente utilizzata per complicare la vita ad un giocatore tedesco superiore nello scenario della campagna del 1944. In effetti se il giocatore tedesco vuole vincere la partita, dovrà guadagnare parecchio terreno durante i primi turni ed eliminare molte unità americane.

Se l'unità difendente un esagono è costretta a ritirarsi o è eliminata, le unità attaccanti possono avanzare ed occupare l'esagono lasciato libero dal nemico ed anche avanzare oltre. Per la maggior parte delle unità questa avanzata limita si all'esagono lasciato libero dall'avversario, mentre le unità di cavalleria (ricognizione americane) le unità e meccanizzate possono inseguire il difensore lungo il percorso di ritirata. Le unità blindate e le unità di ricognizione possono avanzare di un esagono in più di quanto il difensore dovrebbe ritirarsi ed inoltre non sono obbligate a seguire la via di ritirata del difensore ma possono, dopo aver attraversato l'esagono occupato dall'unità nemica che si è ritirata, avanzare in qualunque direzione a condizione attraversino i fiumi mediante ponti o guadi.

I meccanismi di avanzata dopo i combattimenti sono certamente i più importanti del gioco: la loro utilizzazione per accerchiare delle unità nemiche che altrimenti non potrebbero essere eliminate fa la differenza tra i giocatori.

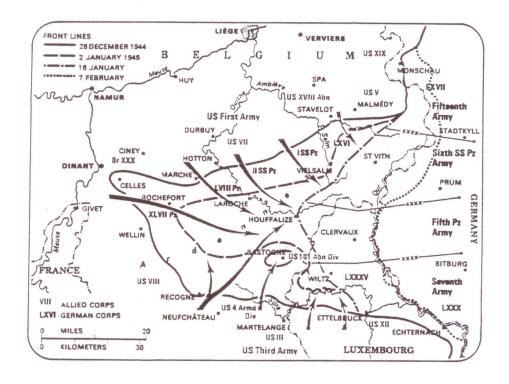
Si nota comunque che si verifica una situazione non molto realistica, in quanto le unità possono spesso spostarsi più lontano in avanzata dopo il combattimento che non con il movimento normale. Questa incongruenza è particolarmente evidente quando si consideri il caso di unità blindate che si muovano in esagoni fortemente boscosi: in movimento normale queste unità non possono che muoversi di un esagono, invece durante l'avanzata dopo combattimento, queste possono attraversare un massimo quattro esagoni ed un minimo di

due senza alcun problema.

Il miglior modo di difendere gli esagoni è quindi di non difenderli del tutto ma di utilizzarli come barriere naturali che canalizzino le unità blindate del nemico verso terreni a loro più favorevoli e dove troveranno le vostre unità ad attenderle. il mezzo più efficace che il giocatore alleato ha a disposizione (in tutti i giochi e nelle due campagne) per ritardare l'avanzata tedesca.

SEDAN

Il giocatore francese ha parecchio da fare in questo gioco.



Notiamo infine che le unità meccanizzate possono essere trasformate in unità di fanteria normale, per attraversare in movimento normale o in avanzata dopo il combattimento, i fiumi non attraversati da un ponte o da un guado.

Il turno di ciascun giocatore termina con una fase di costruzione o di demolizione di ponti, durante la quale i ponti la cui costruzione era stata precedentemente iniziata vengono terminati e quelli che si desidera vengono fatti saltare. Questa distruzione si opera in maniera molto semplice e dipende dalla distanza che separa l'unità che vuole distruggere il ponte ed il ponte stesso e da un tiro di dado. Queste distruzioni rappresentano

All'inizio della partita deve difendere un fronte di 24 esagoni con cinque unità. E' quindi evidente che cederà non appena i tedeschi attaccheranno. Il francese dovrà quindi tentare di stabilire una linea lungo la Semois con le unità sfuggite ai tedeschi e con i rinforzi che gli giungeranno.

Sfortunatamente la realizzazione di tale linea è compromessa dalla presenza della 10^ divisione corazzata e da quella del reggimento Grossdeutschland presso l'inizio del fiume. Pertanto nel momento in cui il giocatore francese avrà stabilito una linea di difesa seria, questa sarà già aggirata.

Quindi deve accontentarsi di guadagnare un turno o due sulla Semois per poi ritirarsi sulla successiva linea di difesa: la Mosa tra Revin e il bordo sud della mappa.

E' possibile che le truppe francesi possano tenere questa posizione per qualche altro turno e far pagare al giocatore tedesco tutte le unità francesi che fino a momento sono state eliminate, ma presto o tardi i corazzati appoggiati dalla loro fanteria, passeranno la Mosa e usciranno dalla mappa per la lunga cavalcata che li porterà fino a Dunkerque. Tutto quello che possono fare i francesi è di ritardare un po' lo slancio nemico ma, per il tedesco, Sedan è pressoché una passeggiata militare.

CLERVAUX

Il gioco porta bene il suo nome, la cittadina di Clervaux che si trova all'incirca nel mezzo della mappa, gioca un ruolo di frangiflutti per rompere la marea delle unità della 5^ Panzer Armee. Sicuramente il giocatore americano dovrà tenere questa piccola città fino al suo ultimo uomo. Grazie a questo punto di appoggio, gli americani potranno bloccare la progressione dell'armata tedesca in gigantesco imbottigliamento.

Dopo la caduta di Clervaux, praticamente inevitabile, si pone ai giocatori tedesco ed americano il problema di Bastogne. I tedeschi vogliono la cittadina a qualsiasi costo, in quanto dà punti vittoria, mentre gli americani la vogliono difendere in ragione della sua posizione strategica di incrocio. Se i primi avranno un po' di fortuna potranno prendere la città prima di dover inviare qualche Panzer Division a tentare di uscire dalla mappa. Infatti il giocatore tedesco rischia di

mancare di forze per prendere Bastogne in maniera indiretta, accerchiandola da sud e da nord.

A nord il corridoio St. Vith- Ouffalize è bloccato da delle unità americane e da un fiume; a sud la situazione è la stessa e Wiltz può essere difesa da delle unità americane che si sono ritirate dalla originaria linea del fronte.

La sola soluzione per il giocatore tedesco è di effettuare un assalto frontale su Bastogne, ma questo attacco non è certo il modo migliore di guadagnare terreno a causa dei boschi e del terreno difficile che fanno da corona a'Bastogne, dell'arrivo dei paracadutisti americani e del sistema di combattimento.

Un altro problema interessante per il giocatore tedesco è di decidere che cosa farà la 7^ armata. Si accontenterà di prendere Beaufort, Ecternach e Consdorff, o procederà anch'essa verso Luxembourg?

Questa ulteriore opzione richiederà che siano distaccate alcune unità della 5^ Panzer Armee; questa operazione dividerà ulteriormente una parte delle risorse necessarie per prendere Bastogne.

Il giocatore americano ha un compito più difficile, deve decidere se le unità devono restare sulle loro posizioni e combattere o devono ripiegare combattere più tardi. Scelta estremamente difficile in ragione del meccanismo di avanzata dopo combattimento; se striminzita unità batte in ritirata per salvare la pelle, si aprirà una breccia nelle linee americane, e delle unità più importanti sia per quello che concerne il loro valore che per la loro posizione, rischiano in seguito di ritrovarsi accerchiate e successivamente eliminate.

ST. VITH

Questo gioco porta anch'esso bene il suo titolo come Clervaux. Il tedesco deve ridurre velocemente "l'ernia fortificata" di St. Vith se vuole sperare di vincere la partita in tempo. Gli americani ricevono ancora più rinforzi in St. Vith che non in Clervaux. Saranno dunque capaci di stabilire una solida linea lungo il corso dell'Ambleve, come successe storicamente.

Il giocatore tedesco deve innanzi tutto prendere ad ogni costo le cittadine di Monshau, Rocherath-Krinkelt, Elseborn e Bullingen per assicurare il suo fianco nord. Da parte sua il giocatore americano non potrà lasciare andare molto lontano l'avversario senza mettere in pericolo il proprio dispositivo difensivo.

Se il tedesco riesce a conquistare questi quattro villaggi, più St. Vith, Vielsam e Malmedy, guadagna 7 punti vittoria, non gli resterà pertanto che prendere altri quattro punti per assicurarsi una vittoria marginale.

Una delle regole più penalizzanti in St. Vith, Clervaux e nella campagna del 1944, resta quella che obbliga tutte le unità presenti sulla carta a non poter muoversi normalmente il primo turno.

E interessante provare ad ignorarla in quanto il tedesco troverà la sua progressione considerevolmente accelerata in modo tale da permettere alle sue unità di oltrepassare l'Our durante il primo turno e di assicurarsi dei ponti. Al nord potrà avanzare il più lontano possibile, accerchiare le unità americane e successivamente distruggerle.

Questo obbliga anche l'americano a subire all'inizio del gioco delle perdite, se non vuole che delle grosse brecce si aprano nelle sue linee.

CELLES

Questo gioco è il più strano dei quattro. Le unità tedesche di punta non distano, all'inizio della partita, che circa 20 Km dalla Mosa.

Il giocatore tedesco può avere una vittoria strategica immediata non appena fa passare la Mosa a tre delle sue unità corazzate o meccanizzate rifornite.

Per contro, e fortunosamente per il giocatore americano, il tedesco non può arrivare alla Mosa o passarla.

In effetti la maggior parte dei passaggi sono controllati da unità britanniche fresche e potenti. Ed il giocatore tedesco dovrà fare attenzione se non vorrà che queste unità non gli piombino addosso. D'altra parte le truppe tedesche dovranno anche proteggere il loro fianco che si allungherà a dismisura tanto più esse si avvicineranno al fiume.

Un giocatore tedesco smaliziato cercherà dunque di raggiungere una vittoria più modesta occupando i diversi villaggi ricchi di punti vittoria sulla riva sud della Mosa. Egli controlla già La Roche e Rochefort, due in più ed avrebbe già una vittoria marginale.

Celles è un gioco formidabile. E' corto (7 turni), e la bassa densità di unità sulla mappa fornisce ai giocatori una miriade di possibilità. Non vi è la possibilità di vincere Celles con nessun piano preparato o fisso, bisogna senza posa adattarsi alle circostanze; cambiare asse di attacco tutti i turni, attaccare e difendersi, ritirarsi ed attaccare ancora; appare anche come un gioco molto equilibrato.

L'aspetto simulazione di Celles appare invece più discutibile. L'occupazione di qualche villaggio belga, che serve

a determinare il vincitore della partita, non avrebbe cambiato il corso dell'offensiva ed ancora meno il corso della guerra. D'altra parte esiste una regola opzionale ancora più irrealistica se si considera che l'asse dell'offensiva delle Ardenne era su Liegi e non Namur. Questa presuppone che Hitler abbia accordato dei rinforzi alla 5^ Panzer Armee di Manteuffel piuttosto che darli alla 60 SS Panzer Armee di Sepp Dietrich che era bloccata sulla cresta di Elsenborn e che doveva prendere Spa e Liegi.

Questi rinforzi sono benvenuti in quanto al tedesco permetteranno arrivare alla Mosa oltrepassarla; e quindi fornisce ai giocatori uno scenario supplementare che gli permette di simulare un avvenimento che non si verificò.

(continua)

CLASSIFICA POSTALE NAZIONALE

7 7.	119/11	IN Fartite	Vinte	l'erse	Patte
Faina M.	157	30	0	0	0
Ferraro M.	151	4	0	0	0
Piccoli U.	141	8	8	0	0
Foggetti M.	138	6	0	0	0
Cafaro B.	134	8	0	0	0
Tesei M.	132	12	0	0	0
Cesaro M.	128	S	0	0	0
Cuoghi S.	128	14	0	0	0
Prandi C.	126	32	0	0	0
Funedda M.	124	2	0	0	0
Cowles W.M.	120	2	0	0	0
Guglielmo M.	119	2	0	0	0
Ibba G.	119	2	0	0	0
Giaroni E.	118	8	0	0	0
Liguori M.	118	4	0	0	0
Cottafavi M.	113	7	0	0	0
Ercolano G.	110	1	0	0	0
ucchese A.	110	9	0	0	0
Mercuri G.	100	I	0	0	0
Usanza G.	108	17	0	0	0
Люа Л.	106	2	0	0	0
a Macchia C.	105	17	0	0	0
atighenti S.	104	1	0	0	0
Jambacurta S.	104	2	0	0	0
Nigelli O.	103	9	0	0	0
Pagliari F.	103	4	0	0	0
Ferro G.	101	12	0	0	0
Artioli P.	100	2	0	0	0
Caputo P.	95	I	0	I	0
arini F.	64	3	0	0	0
Chiappe A.	93	2	0	0	0
Quitadamo N.	16	3	0	0	0
Romani R.	06	I	0	0	0
Tombesi S.	06	I	0	0	0
	88	2	0	2	0
Cremona P.	82	19	0	0	0
Tagliazucchi E.	82	2	0	0	0
Tonini R.	82	2	0	0	0
Filipcic L.	20	3	0	0	0
Maccioni G.	92	4	0	0	0
Marcotti M.	19	2	0	0	0
Tropiano A.	57	36	0	0	0
AT 11. 26	2		-		