

# AICS

Associazione Italiana Cultura e Sport

Avvance of In in collaborazione con:

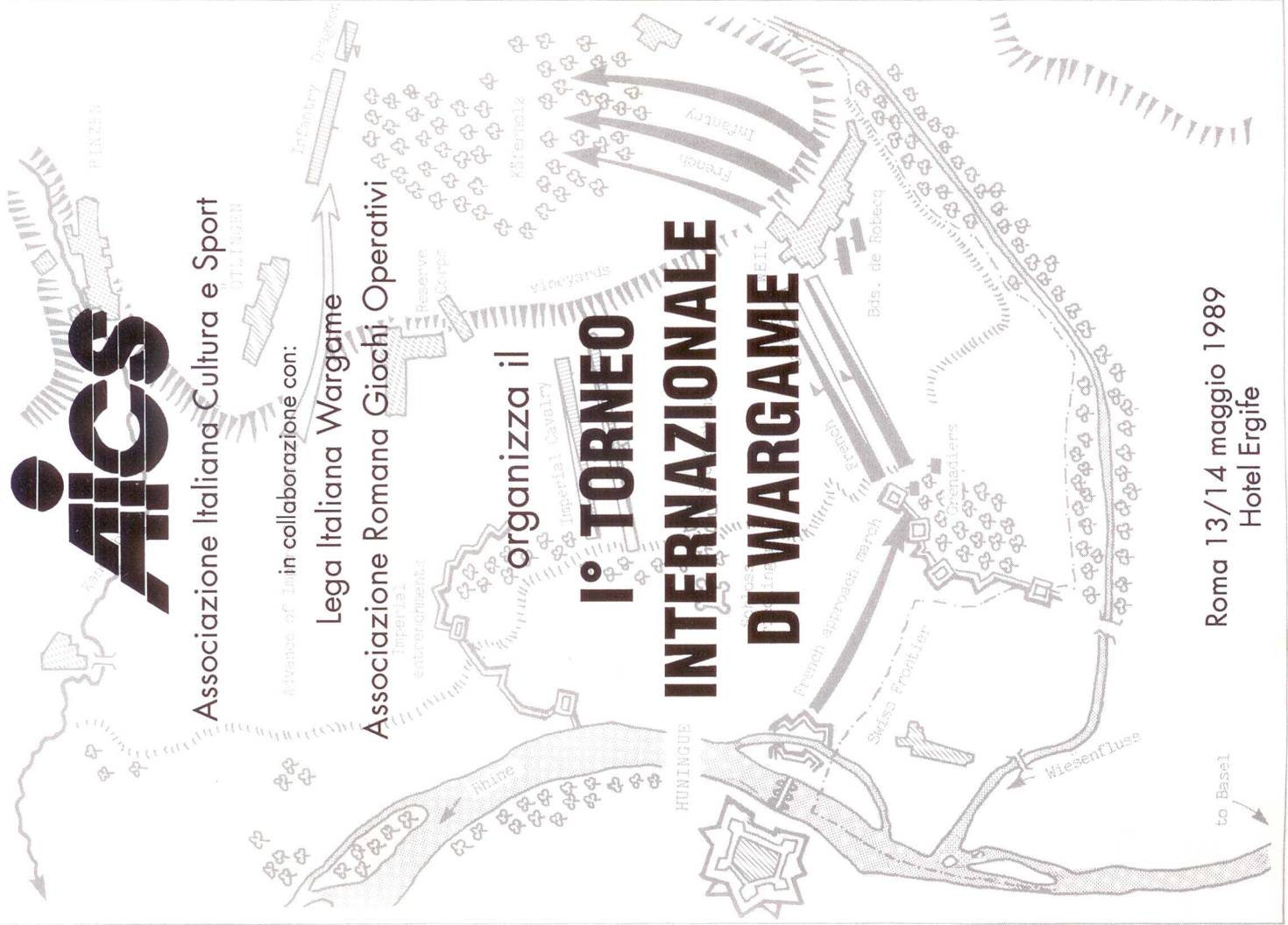
Legg Italiana Wargame

Associazione Romana Giochi Operativi

organizza il

# I TORNEO INTERNAZIONALE DI WARGAME

Roma 13/14 maggio 1989  
Hotel Ergife



## APRIRE A NUOVI ORIZZONTI

Abbiamo rivisto dall'88, in primo pomeriggio freddo di timida primavera, al Parco Gorki (reso più celebre dal romanzo poliziesco e dal film di Martin Cruz Smith) tante coppie di giocatori di scacchi. Anziani e giovani. Abbiamo osservato le partite per un pò e ci siamo ricordati dell'impressione amara ricevuta 35 anni prima di fronte alla stessa scena, nello stesso luogo pensando all'Italia.

Anche da noi ora si è diffusa, con la scolarizzazione, con il maggior tempo libero, con il desiderio alla conoscenza, la stessa passione. Per gli scacchi, per gli sports intelligenti. Ci si è aperti a nuovi orizzonti e accanto agli antichi, giochi nuovi hanno preso dimensione, interesse, in molte parti del Paese.

Si sono creati e moltiplicati clubs, organizzate leghe, definiti organismi. L'Associazione Italiana Cultura Sport ha da tempo portato attenzione al fenomeno e iscritti gruppi e società in nome della vera ragione d'essere del pluralismo spontaneo dell'associazionismo.

Dopo Agrigento si sono aperte iniziative nazionali e internazionali sulle proposte dei "nuovi giochi". L'Esecutivo nazionale ha incaricato di coordinare le nuove discipline, frutto dell'accrescimento culturale, al Dr. Ciro Turco che, seguendo realtà esistenti e proposte stimolanti, ha proposto assieme alla L.I.W. (Lega Italiana Wargame) e all'A.R.G.O. (Associazione Romana Giochi Operativi) il Torneo Internazionale di giochi tridimensionali di simulazione storica. Il 13 e 14 Maggio l'appuntamento è a Roma.

Grazie alla sensibilità di una società del gruppo E.N.I. che si interessa di sistemi informatici e di intelligenza artificiale, abbiamo realizzato questo "libretto" di sala dove, con chiarezza, è illustrato il Wargame.

Lo offriamo soprattutto alla curiosità dei nuovi interessati, mentre rivolgiamo agli "esperti" e ai partecipanti il nostro cordiale saluto e augurio.

GIANNI IUSVARDI  
Presidente Nazionale A.I.C.S.

organizzano il

## **I° TORNEO INTERNAZIONALE DI GIOCHI TRIDIMENSIONALI DI SIMULAZIONE STORICA**

**Roma 13/14 Maggio 1989**

### **Programma:**

- 1° Torneo Internazionale di Wargame Antico (sul tema: Roma e i suoi nemici).
- Campionato Italiano di Wargame 6<sup>es</sup> EDIZIONE W.R.G. (sul tema: "Dalla caduta di Roma alla battaglia di Hasting" - 476-1066 d.C.).

### **Tavoli di dimostrazione e partecipazione sui seguenti temi:**

- Scenari di Guerra Civile Americana.
- Battaglia del deserto (2<sup>a</sup> Guerra Mondiale in Nord Africa).
- Simulazione di scontri grande-tattici contemporanei.
- Episodi delle Guerre Risorgimentali Italiane.
- Battaglia navale napoleonica.
- Dimostrazioni su regolamenti napoleonici.
- Scontro Fantasy ispirato al "Signore degli Anelli".

**Tavoli a disposizione per iniziative preventivamente stabilire.**

Per maggiori informazioni contattare:

A.I.C.S.: Via di Vigna Jacobini, 24 - 00149 ROMA (tel. 06/5580222)

Segreteria L.I.W.: c/o Sig. Alberto Gentili - Via T. Saracchi, 19 - 53100 SIENA (tel. 0577/81431)

A.R.G.O.: c/o Sig. Arturo Lorioli - Via Cipro, 47 - 00136 ROMA (tel. 06/380341)

## CAMPIONATO ITALIANO WARGAME

"Dalla caduta di Roma alla battaglia di Hasting"  
(476 d.C./1066 d.C.)

**Arbitro:** Alberto Gentili

**Regole:** W.R.G. 6ª Edizione

**Scala:** 25 mm.

**Eserciti:** 1.200 punti

**Tavoli:** 1,80 x 1,20 m.

**Elementi di terreno:** Massimo 4 per giocatore

**Liste ammesse:**

**Libro 2:** 61/62/63/65/67/70/71/72/73/74/75/78/  
80/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/  
93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/  
104/105/106/107/108/109/110/111/112/  
113/114/115/116/117/118/119/120/  
**Libro 3:** 121/122/123/124/126/127/128/129/

**PREMI:**

**1° CLASSIFICATO:** Coppa, Targa, Rimborso spese vitto e alloggio in hotel

**2° CLASSIFICATO:** Coppa

**3° CLASSIFICATO:** Coppa

A.I.C.S.  
Associazione Italiana  
Cultura e Sport

L.I.W.  
Lega Italiana  
Wargame

A.R.G.O.  
Associazione Romana  
Giochi Operativi

## 1° TORNEO INTERNAZIONALE DI WARGAME ANTICO

"Roma e i suoi nemici"

Verrà applicato il regolamento delle competizioni del 1° Meeting Internazionale dei Giochi Tridimensionali di simulazione storica.

**Arbitro:** Sig. Phil Barker

**Regole:** W.R.G. 7ª Edizione, versione ottobre 1988

**Scala:** 15 mm.

**Eserciti:** 1.600 punti

**Tavoli:** circa 1,50 x 1,00 m.

**Elementi di terreno:** Massimo 3 per giocatore

**Liste ammesse:**

**Libro 1:** 30/31/34/35/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/  
50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60

**Libro 2:** 61/63/64/65/66/67/68/69/70/73/74/75/  
76/77/79/80/81/82/84/85/86/87/88/89/90

**PREMI:**

**1° CLASS.:** Coppa, Targa, 1 esercizio 15 mm. non dipinto (1.600 punti)

**2° CLASS.:** Coppa, 1 esercizio 15 mm. non dipinto (1.000 punti)

**3° CLASS.:** Coppa

**1° CLASS. Italiano:** Rimborso vitto/alloggio in Hotel.

**Altri premi:** - Esercito meglio dipinto.

- Giocatore più sfortunato

- Club meglio classificato (somma dei punti tra torneo di Antico e Medioevale).

**REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI DEL  
1° TORNEO INTERNAZIONALE DI GIOCHI  
TRIDIMENSIONALI DI SIMULAZIONE STORICA**

**Data:** 13/14 Maggio 1989.

**Sede:** Hotel Erfige, Via Aurelia 619, 00165 ROMA.

**Partite:** 4 turni di 3 ore e 30 minuti ciascuno. Sistema italo-svizzero.

**Orari:** Sabato 13: ore 9,00: sorteggio avversari.  
ore 9,30: inizio 1° turno  
ore 15,00: inizio 2° turno  
Domenica 14: ore 9,00: inizio 3° turno  
ore 14,00: inizio 4° turno  
ore 18,00: premiazione

**Army List:** da inviare inderogabilmente entro il 15 Aprile alla Segreteria della L.I.W., c/o Sig. A. Gentili - Via T. Sarocchi 19, 53100 SIENA.

Eventuali errori o discrepanze saranno corrette e comunicate agli interessati.

**Terreno:** Gli elementi di terreno dovranno essere forniti dai giocatori ed essere esteticamente accurati.

**Punteggi:**

**7° Edizione**  
Vittoria con differenza di oltre il 20% = 5 punti  
Vittoria con differenza tra 10% e 20% = 4 punti  
Pareggio vincente (differenza entro 10%) = 3 punti  
Pareggio perdente (differenza entro 10%) = 2 punti  
Sconfitta con differenza tra 10% e 20% = 1 punto  
Sconfitta con differenza oltre il 20% = 0 punti  
Abbandono = 0 punti

**6° Edizione**

Vittoria con differenza di oltre il 40% = 5 punti  
Vittoria con differenza tra 10% e 40% = 4 punti  
Pareggio vincente (differenza entro 10%) = 3 punti  
Pareggio perdente (differenza entro 10%) = 2 punti  
Sconfitta con differenza tra 10% e 40% = 1 punto  
Sconfitta con differenza oltre il 40% = 0 punti  
Abbandono

**Vittoria :** Al giocatore con più punti. In caso di parità conterranno per decidere la classifica, nell'ordine, i seguenti parametri:

- Vincitore dell'eventuale scontro diretto.
- Più vittorie con 5 punti
- Più vittorie con 4 punti
- Più vittorie con 3 punti
- Meno sconfitte con 0 punti
- Meno sconfitte con 1 punto
- Meno sconfitte con 2 punti
- I migliori tre risultati (scarto di punteggio minimo)
- La maggior somma dei punti ottenuti dagli avversari incontrati.

**Varie :**

- Le decisioni dell'arbitro della competizione sono finali ed inappellabili.
- Penalità di 50 o più punti potranno essere comminate a concorrenti indisciplinati, scorretti o in ritardo.
- Non si accetteranno figure decisamente non rappresentative, non dipinte o mal dipinte.
- Premio speciale per il miglior gioco di dimostrazione/partecipazione. Questo premio sarà concesso, su valutazione della giuria, in base a:
  - Coinvolgimento del pubblico.
  - Accuratezza dei dettagli.
  - Attrattiva estetica.
  - Giocabilità.

**Iscrizioni :**

La tassa di iscrizione al torneo, che dà diritto di partecipare alle competizioni, resta fissata a Lit. 40.000, da versarsi alla segreteria della L.I.W. entro e non oltre il 15/4/1989. Questa tassa comprende anche l'iscrizione all'AICS ed alla LIW per il 1989.

**Alloggio :**

È possibile prendere alloggio presso la sede di svolgimento del Torneo (Hotel Egrife, Via Aurelia 619, 00165 Roma). Si tratta di moderno ed elegante albergo di 1 categoria, ed i prezzi, comprensivi di pensione completa saranno di Lit. 75.000 per persona, per notte (camera a due letti) o Lit. 90.000 per persona, per notte (camera singola). Si prega comunicare al momento dell'iscrizione se si desidera prenotare anche la camera, allegando Lit. 50.000 come anticipo.

## II WARGAME

L'Associazione Italiana Cultura e Sport inaugura un nuovo settore della propria già vasta attività: quello dei giochi intelligenti. In questo settore, il **Wargame** occupa un posto di primaria importanza. Questo opuscolo vuole servire d'aiuto a coloro i quali vogliono avvicinarsi a questa interessantissima attività.

Chi sta leggendo forse non sa neppure cosa sia il **Wargame**. Chi invece sa che si tratta di una forma di gioco che tenta di simulare le battaglie del passato del presente e del futuro con l'ausilio di figure di piombo dipinte, nella stragrande maggioranza dei casi non ha altra informazione che questa, ma tante curiosità da soddisfare.

A queste domande sarebbe abbastanza facile dare una risposta di questo genere: tentate di farvi invitare a giocare una partita da qualcuno che sia già introdotto nell'ambiente e chiedete a lui. È, in pratica, il modo in cui hanno iniziato tutti, magari dopo aver letto uno dei rari libri in italiano che sono stati pubblicati sull'argomento, o dopo aver sentito parlare dell'Hobby da amici che già erano stati attorno ad un tavolo di gioco.

Forse, però, la lettura di queste poche pagine potrebbe esservi di aiuto, per iniziare fin dal primo approccio con il **Wargame** ed avere una visione d'insieme dei suoi aspetti principali.

Così ho disposto gli argomenti seguendo un cammino ideale ed ordinato di avvicinamento all'Hobby.

Un'ultima parola va spesa sulla terminologia, che è da specialisti, ed in particolare sull'uso di parole inglesi che è inevitabile. Bisogna avere pazienza e subire: tanto basta leggere "Uorghèm" e "uorghemisti", e soprattutto non farsi sentire dagli inglesi.

## LA FILOSOFIA DEL WARGAME

Non c'è da spaventarsi: non si tratta di una filosofia molto complicata. Possiamo dividere la filosofia del **Wargame** in un'etica ed un'estetica.

L'Hobby è una realtà fatta di molte faccette: c'è l'interesse per la storia, c'è il piacere di dipingere, c'è il divertimento del gioco.

Ognuno di questi aspetti può merciare per conto suo, oppure costituire con gli altri un insieme equilibrato: ogni wargamista deve scegliere il proprio equilibrio e rispettare quello degli altri. Questa è la prima regola della filosofia quotidiana del **Wargame**.

L'etica del **Wargame**, per il resto è simile a quella di tutti gli altri sport: correttezza, onestà, buona educazione sono indispensabili per potersi accostare ad un tavolo di gioco ed essere ben accetti dalla comunità dei wargamisti. Naturalmente sono ammessi i trucchi leciti di guerra - come in amore - e usati sotto tutte le latitudini e in tutte le epoche: in particolare il bluff e le varie sottili forme di influenza psicologica, che, come negli scacchi, alcuni giocatori sono maestri nell'usare.

Il **Wargame**, ha una sua "estetica", della quale vi accorgete gradatamente, mano a mano che il vostro coinvolgimento nell'Hobby si fa più forte. Il motivo di questa estetica del **Wargame** è dovuto al semplice fatto che ci sono una grandissima quantità di giudizi di valore da esprimere e molte cose belle da ammirare: ad esempio giudicare le figure e come sono dipinte; valutare la peculiarità di ogni singolo periodo storico; giudicare la validità di un regolamento; e infine apprezzare le qualità del gioco in se, dallo scenario che è stato proposto dall'arbitro e della battaglia che è stata combattuta.

Dovete quindi avvicinarvi ai tavoli da gioco con una mentalità aperta, con la disponibilità a gustare tutto ciò che di bello c'è nell'Hobby: il wargamista di "classe" si riconosce proprio dalla sua capacità di apprezzare - anche quando non si gioca - tutte le scale, tutti i periodi, tutti i regolamenti pur prediligendone alcuni in particolare. Il wargamer intelligente, il "gentleman" dei tavoli da gioco, si riconosce da questo, e non dal fatto che si arrabbia quando perde.

## IL PERIODO STORICO

La prima decisione che dovrete prendere prima di iniziare a giocare, è scegliere il periodo storico.

Tutti hanno una simpatia per una diversa epoca, ed è naturale che

si indirizzino verso questa nel loro primo approccio al **Wargame**. Può essere utile dare una scorsa a queste indicazioni.

1. L'ANTICO - Questo periodo è quello in assoluto più ampio: con un solo regolamento si scoprono quasi 4000 anni di guerre: dal 3000 a.C. al 500 d.C. e oltre.

Potrete ripercorrere le gesta dei comandanti egiziani, greci, persiani, romani, oltre ad una varietà di barbari. È un universo gigantesco nel quale non rischierete mai di perdervi e che è molto ben fornito di regolamenti. C'è spazio per ogni stile di gioco: il giocatore aggressivo troverà truppe da lanciare in cariche impetuose, mentre quello riflessivo avrà i mezzi per effettuare manovre complesse. È probabilmente il periodo più vario oltre che il più giocato, e nessun periodo come questo è ricco di geniali comandanti militari ai quali ispirarsi.

2. I SECOLI BUI - Questo periodo, coprendo, orientativamente, gli anni tra la caduta dell'Impero Romano d'Occidente e l'anno Mille, fa da unione al periodo antico e il medioevale. Presenta forti affinità con entrambi e per questo motivo viene giocato con regolamenti di queste epoche. Ha comunque una sua precisa individualità, e viene particolarmente apprezzato da chi non può mettere in campo grandi masse di figure e da chi ama gli scontri molto "vivaci". Le truppe che si scontrano vanno dai pazzi furiosi, comuni tra i Vikinghi, ai disciplinatissimi Bizantini, passando per varie tonalità di fanatismo religioso o di combattività tribale. (Sconsigliato a chi soffre di cuore).

3. IL MEDIOEVO - Questo periodo viene generalmente compreso tra l'anno Mille e il 15° secolo. Sono secoli segnati dallo strapotere della cavalleria, che spesso decide da sola le battaglie, lasciando alla fanteria un ruolo assai marginale.

Per giocare questo periodo non sono necessarie grandi quantità di pezzi: ne bastano 500 scelti con cura per poter rappresentare con buona approssimazione anche una mezza dozzina di armate diverse. Un contadino inglese non si distingueva molto da un suo collega italiano, e una volta che si sia accurati nella rappresentazione dei

cavalieri feudali si è già molto avanti nell'opera. Data poi la scarsità di esperti in araldica, nessuno vi vieta di far passare un cavaliere francese per imperiale, o viceversa, a seconda della battaglia che volete simulare.

4. IL RINASCIMENTO - Tra la fine del 15° secolo e gli albori del 18° le battaglie ebbero due protagonisti: l'arma da fuoco e la picca: queste armi riportarono la fanteria al centro delle battaglie. La cavalleria ebbe degli alti e bassi e significative rivoluzioni di impiego. Tutto ciò ritaglia un periodo dove si incontra di tutto: combattimenti furiosi con armi da mischia, o sanguinosissimi scontri a fuoco, cariche di cavalleria il cui successo rovescia le sorti di una battaglia il cui fallimento provoca la scomparsa della classe dirigente di un'intera nazione. Anche in questo periodo è possibile mettere in campo eserciti abbastanza ridotto. Gli eserciti sono i più colorati della storia, questo può provocare qualche problema a chi non ama dipingere o esaltare chi ha questa passione.

5. IL "SETTE ANNI" - Questo periodo è molto più ampio di sette anni, andando dall'inizio del secolo 18° alla rivoluzione francese, ma viene chiamato, con questo nome perchè il più importante evento militare fu appunto la guerra dei "Sette Anni".

Il Sette Anni, con le sue manovre precise e disciplinate, con le sue cadenze di fuoco regolate tassativamente, ma soprattutto con l'adozione dell'ordinamento lineare - le truppe si disponevano su lunghissime linee di fuoco - è probabilmente il periodo più adatto ad essere giocato.

Per la bellezza delle uniformi e per l'andamento metodico del gioco è adatto a giocatori molto raffinati e riflessivi.

6. IL PERIODO NAPOLEONICO - A parlare di questo periodo si rischia l'ovvio, e quindi mi limiterò a dire che il periodo napoleonico è il **Wargame**: detto da uno come me che predilige soprattutto l'Antico, è veramente il massimo. La storia dell'epopea napoleonica è dentro la fantasia di ognuno di noi, in modo così radicato, che ci viene quasi spontaneo trasformarci in tanti piccoli "Napoleoni". Per che vuole iniziare il **Wargame** con il periodo napoleonico c'è subito il vantaggio di

avere una grande scelta di regolamenti, probabilmente la più ampia, e tanti possibili compagni di gioco, perchè il periodo è con quello con la diffusione maggiore. Può essere molto ben giocato anche con le scale più piccole, in particolare i 6 mm. Con una serie di modifiche ai regolamenti napoleonici, è possibile giocare con le nostre guerre di indipendenza (almeno fino all'Unità).

7. L'OTTOCENTO E IL PRIMO NOVECENTO - La guerra di Crimea rappresenta un punto di svolta per l'arte militare. Dopo questa data verranno due grandissimi conflitti di grandissima portata: la guerra civile americana e la guerra franco - prussiana. Si tratta di guerre - in particolare quella tra Unione e Confederazione - molto popolare tra i Wargamisti, in virtù della qualità delle truppe coinvolte e dell'asprezza dei combattimenti, il gioco è veloce e appassionante.

8. LE GUERRE MONDIALI E IL CONTEMPORANEO - Questo periodo è molto giocato: per essere precisi viene molto giocata la Seconda Guerra Mondiale e alcuni conflitti posteriori, come le guerre arabo - israeliane, oppure le guerre ipotetiche, come una - fortunatamente lontana - terza Guerra Mondiale. La Grande Guerra è quasi ignorata, perchè un pò monotona.

Il periodo Moderno ha la caratteristica di avere i regolamenti più "scientifici", in quanto sono fondati su una grande quantità di dati statistici pazientemente registrati dai militari di questo secolo.

## I REGOLAMENTI

Tutti i giochi hanno regole, e il **wargame** non fa eccezione. La differenza con gli altri giochi sta nel fatto che non esiste un set standard di regole. Anzi potete scrivere voi il vostro e giocare in tutta tranquillità.

I regolamenti possono essere buoni o meno buoni, facili o difficili: nessuno è esente da critiche o da possibilità di essere migliorato.

Studiare un regolamento va considerato come imparare una lingua - tanto più che è meglio leggerli in inglese che non nelle traduzioni -, in quanto ti permette di farti capire (giocare) da chi parla la stessa lingua



(conosce lo stesso regolamento). Per queste ragioni sono contrario a emendare i regolamenti altrui: non è un crimine, ma impedisce di giocare con chi non approva le stesse critiche. Per evitare questo tipo di problemi è sempre meglio imparare bene le regole, e poi, se del caso, usare il buon senso e la buona educazione per risolvere ogni difficoltà.

Il modo migliore di imparare un regolamento è quello di leggerlo con calma un paio di volte, e poi di arbitrare una partita con un paio di amici compiacenti. Annotare con cura tutte le incomprensioni che salteranno fuori: una ulteriore lettura del regolamento vi aiuterà a risolverne la maggior parte. Ovviamente un modo ancora migliore è quello di farvelo spiegare da uno che lo conosce già. È importante conoscere il regolamento prima di acquistare i pezzi: evita un gran numero di problemi.

Un ultimo problema da trattare è quello del caso: i dadi hanno importanza diversa a seconda dei regolamenti. Decidono infatti alcune situazioni molto importanti come i combattimenti.

Chi non vuole questa aleatorietà deve tornare a giocare a scacchi: nelle battaglie reali la fortuna aveva un ruolo tutt'altro che secondario.

Comunque, prima di parlare male di un regolamento dicendo che è troppo influenzato dal tiro di dado, è bene prima di farsi qualche calcolo delle probabilità, e riflettere sul fatto che i comandanti veri sui campi di battaglia avevano un infinitesimo del controllo che hanno i wargamisti sul tavolo di gioco. In ogni caso, è molto importante riuscire a distinguere in una sconfitta ciò che è stato dovuto alla sfortuna da ciò che è invece responsabilità della nostra incapacità.

Probabilmente saranno rimaste insoddisfatte moltissime curiosità sui regolamenti: non mi è possibile affrontare la questione più a fondo per motivi di brevità.

Ma non vi preoccupate: se c'è una cosa di cui i wargamisti esperti non sono avari, sono proprio i consigli sui regolamenti. Cercatene uno e fategli tutte le domande che volete: sarà un piacere per lui rispondervi.

## LA GRANDEZZA E LE SCALE DELLE FIGURE

L'altezza dei soldatini è il primo elemento sul quale si misura quell'estetica del **Wargame** di cui abbiamo parlato in apertura. Dopo aver

valutato attentamente il problema dei costi, la vostra disponibilità di tempo per dipingere, lo spazio che avete a disposizione a casa, sceglierete anche voi la scala dei vostri soldatini del cuore come hanno fatto tutti.

Unico vincolo è dato dai regolamenti, che definiscono la scala o le scale con le quali è possibile la loro utilizzazione. Ultimamente, però c'è la tendenza a interpretare con elasticità questo problema, facendo della adattabilità alle principali scale un punto d'onore.

I "Fratelli Maggiori": 54mm (1:32) e 30mm 1:60 Questi una volta erano "Soldatini". Sul mercato c'erano solo loro e quindi chi voleva giocare si doveva adattare. Sono scale ancora molto frequenti per gli scontri uomo contro uomo.

25mm - Scala 1: 72- 1:76 I modelli di questa scala sono molto popolari, e per lungo tempo hanno dominato il mondo del gioco di guerra.

Attualmente, però, questo dominio è stato sfidato dai loro parenti più piccoli, come spiegherò successivamente.

La gamma delle figure da 25mm è amplissima: le case produttrici hanno messo a dura prova la storia ufficiale scovando guerre, soldati e uniformi dei più marginali conflitti, per poter uscire con nuovi soldatini. Oggi potete scegliere un conflitto ad occhi chiusi e avere la garanzia che più di una casa stampa le figure adatte a giocarlo.

Un esercito di 25mm è uno spettacolo: hanno dettagli abbastanza evidenti da consentire una pittura accurata e anche abbastanza semplice, con risultati veramente abbaglianti. È quindi la scala più frequentata dagli amanti dell'uniformologia.

Svantaggi del 25mm sono: il costo relativamente più alto dei prezzi e dei problemi di ingombro: occupano molto spazio e anche il tavolo di gioco deve essere grande almeno 180x120 cm. A questi problemi si aggiunge un limite che un appassionato dei 25mm negherà fino alla morte, ma che è reale: le unità in 25mm non danno il senso della massa, perché hanno una individualità molto spiccata, e questo riduce il senso del gioco ad uno scontro tra singole figure e non tra grandi gruppi.

20mm - scala 1 : 86 Questa scala è comparsa prima del 25mm ed è stata anche molto popolare, in particolare in virtù della grande diffusione che hanno avuto le figure in plastica prodotte. Il 25mm può essere un'alternativa economica al 25mm.

Attualmente il 20mm ha campi d'impiego molto specialistici: viene quasi esclusivamente usato per le schermaglie in periodi storici limitati come il moderno o il coloniale.

10mm - scala 1 : 200 Questa è una scala relativamente recente e non molto sviluppata: i pezzi mantengono una certa distinzione l'uno dall'altro, ma messi insieme possono già dare l'impressione di una vera massa. È la scala più piccola con la quale si possa provare una schermaglia, in particolare in ambiente moderno. Da segnalare, comunque, i carri armati in questa scala, che sono dei veri gioielli.

6mm - scala 1 : 300 o 1 : 285 La vera novità degli ultimi anni sono gli 1:300. Sorti inizialmente per giocare le grandi battaglie di carri della guerra meccanizzata, hanno poi esteso la loro gamma fino a coprire in pratica tutti i periodi. Le figure sono disponibili in blocchi di uomini, oppure scolpite individualmente, e ormai hanno raggiunto una perfezione veramente impressionante.

Poche parole sulla tecnica di pittura degli 1:300. Ci sono wargamisti che riescono a fare gli alamari sulle giacche degli ussari o a mettere iscrizioni sugli scudi degli opliti greci, e se voi in questo momento avete presente la grandezza di queste figure converrete che è una bella impresa. In realtà, questo non è il modo migliore di dipingerle, perché presuppone che un giocatore debba andare molto vicino per guardarle. Invece gli 1:300 vanno considerate come un affresco e dipinti per essere visti da lontano. Un pò come faceva Michelangelo, che dipingeva per degli osservatori distanti 30 metri dai suoi capolavori. Allo stesso modo, chi dipinge queste figure deve avere in mente l'unità finita e non la singola figura. Così capita che figure viste da vicino siano belle e da lontano insignificanti, o che, viceversa dei brutti anatroccoli diventino dei cigni se solo guardati da un metro di distanza.

Va da sé che con gli 1:300 è possibile mettere in campo una quantità

di figure impensabile con altre scale, e che solo con questa scala è possibile dare l'idea delle grandi masse di combattenti: una unità in una cinquantina di figure in 1:300 dà veramente l'impressione di una piccola folla.

2mm - scala 1:900 Chi dice che gli 1:300 sono piccoli non ha mai visto i 2mm. Ci sono dei wargamisti che si farebbero tagliare una mano prima di giocare con questa scala! Eppure è solo con i 2mm che si possono giocare le battaglie con l'esatto numero di uomini che la combatterono realmente, e con le esatte proporzioni tra l'altezza del soldatino e le misure del terreno.

In realtà non si può parlare di "soldatino", perchè ogni singolo pezzo è un blocco non più grande di un paio di centimetri che rappresenta la massa delle truppe così come la vedrebbe un comandante a circa 500 metri di distanza.

Va detto che per quanto piccoli, hanno più dettagli di quanti se ne possono dipingere!

Ideali per chi vuole giocare e basta.

Le scale aereo-navali: 1:1200, 1:2000, 1:3000 Per concludere sulla grandezza dei pezzi va spesa una parola sulle scale navali o aereo-navali.

Per giocare delle battaglie navali non si poteva adottare la stessa scala valida per i soldatini se si voleva rimanere sui tavoli grandezza ragionevole: un pò per la grandezza dei mezzi, un pò per la velocità che questi possono percorrere.

Si è dovuto così ricorrere ad una ulteriore riduzione dei pezzi, una riduzione che non è mai andata a discapito della qualità dei modelli, che rimangono sempre godibilissimi.

I cataloghi dei pezzi sono smisurati: ogni epoca è ben rappresentata in varie scale, e da vari produttori.

Il periodo meglio rappresentato è comunque quello moderno-contemporaneo: attualmente disponibile la quasi totalità del naviglio che ha solcato i mari di questo secolo: anzi è certo che una nave moderna tocca prima i tavoli di gioco che non l'acqua di mare!

## COSTRUIRE UN'ARMATA E DIPINGERLA

Una volta scelto il periodo, il regolamento e la scala delle figure, si può pensare di acquistare i pezzi.

Ogni regolamento è accompagnato da una appendice chiamata "Army list", che rappresenta la falsariga da seguire quando quel regolamento deve essere giocato in forma competitiva, e può essere un buon supporto per chi ha il problema di costruirsi un'armata e non sa come fare.

Date una letta all'"Army list" e poi, anche in questo caso, scegliete col cuore il vostro primo esercito: è il modo migliore per non pentirsi di averlo acquistato.

In secondo luogo un secondo esercito da usare contro il primo: meglio se si tratta di nemici storici. Con questo due eserciti, magari non grandi, potete iniziare la vostra carriera di wargamisti.

Per dipingere le figure e bene procedere come segue.

1) Incollate le figure a gruppi di quattro o cinque con un pò di vinavil a supporti di cartoncino, in modo che possiate maneggiarle senza toccare la vernice fresca.

2) Date una prima mano di base con una vernice a spruzzo di colore neutro: bianco va benissimo (sui 6mm questa operazione è superflua).

3) Quando saranno asciutti si può iniziare a dipingerli: cominciate con i dettagli interni e rproseguite verso quelli esterni.

Aiutatevi con qualche libro di uniformologia, ma seguite liberamente la vostra fantasia, il vostro gusto e le vostre conoscenze storiche, se non trovate indicazioni soddisfacenti.

## GIOCARE E VINCERE

Bisogna giocare per divertirsi: questa è la cosa più importante da tenere a mente. Però bisogna ricordarsi che si gioca in due e quindi si deve avere il massimo rispetto e la massima considerazione per il nostro avversario: una bella partita nasce dall'impegno e dalla lealtà che entrambi i giocatori mettono per battersi.

Detto questo si può aggiungere che non ci sono ricette segrete per vincere. Un buon principio è sempre quello di avere un piano, che abbia un certo grado di adattamento ad eventuali imprevisti.

È di grande importanza l'uso delle riserve, qualsiasi sia il periodo che si gioca tornano molto utili: ammesso che non si scelga il momento sbagliato per impiegarle.

## CONCLUSIONI

Spero che a questo punto abbiate soddisfatto qualcuna delle vostre curiosità in materia di **Wargame** e vi troviate un pò più a vostro agio in questo Hobby così appassionante e vario.

La materia è però tutt'altro che riducibile a queste poche pagine: per questo motivo se volete saperne di più la cosa migliore che potete fare è contattare un club dove troverete tutta l'assistenza di cui avete bisogno, oppure scrivete direttamente a me alla redazione della rivista dell'**A.I.C.S.** "Presenza Nuova", in via di Vigna Iacobini, 24 a Roma. Sarò lieto di rispondervi.

Sarò ancora più lieto, però, di avervi come compagni ad un tavolo di gioco.

Nicola Zotti