

BATTLE CRY



Notiziario della Associazione Boardgame Militari

Aperiodico di informazione realizzato dagli Associati per gli Associati - ANNO 1 NUMERO 4

Direttore Responsabile: Andrea Mattielli - **Elaborazione e impaginazione:** Daniele Dal Bello

- La A.B.M. raccoglie e coordina i giocatori di Foligno e Assisi -

Sommario

Questo numero pag. 1
di Dal Bello Daniele

I Soci: profilo di un giocatore .. pag. 2
di Dal Bello Daniele e Severini David

Le Partite pag. 3
a cura di Gambacurta Stefano

Stiamo invecchiando? pag. 6
di Gambacurta Stefano

Il Torneo Perpetuo pag. 7
di Tuzzi Massimiliano

Kopluts '89 pag. 8
a cura del Comitato Organizzatore

Rebel Sabres: fango, sudore e polvere
da sparo pag. 9
di Tuzzi Massimiliano

Kanev: bis, bis, applausi pag. 11
di Mattielli Andrea

<><><><><><><><><><><>

Questo numero...



Non poteva mancare il nostro Notiziario all'appuntamento di KOPLUTS '89. In occasione infatti di quello che è un vero avvenimento per le cronache del nostro

hobby, abbiamo deciso di realizzare un numero del nostro Battle Cry che fosse particolarmente ricco e curato. Assistiamo con piacere all' ampliarsi dei contributi da parte dei soci e non, e ci auguriamo che questa tendenza vada mantenendosi anche in futuro. Rinnoviamo infatti l'invito a tutti quelli che sono interessati al nostro hobby, a realizzare qualcosa che sia pubblicabile sul nostro Battle Cry. Quanto a quelli che ci leggono per la prima volta, sappiano che Battle Cry non ha velleità espansionistiche particolari, per il momento è un bollettino uscito con soli cinque numeri (il primo era il n. 0). Ci proponevamo di valutare la possibilità concreta di dare vita ad una specie di Newsletter locale del Wargame con un ritmo di uscita stabile. Se un bilancio può essere tracciato oggi, possiamo dire che l'esperimento è riuscito, anche se ha dimostrato, e in parte ce lo aspettavamo, che l'impegno occorso per realizzarlo è notevole. Ora, se si vuole continuare non solo a farlo uscire ma anche aumentarne il livello qualitativo, diventa necessario ridistribuire il lavoro tra il maggior numero di persone possibile e ampliare il giro dei collaboratori. Riportiamo ora i voti che il precedente numero ha avuto; i voti in questione (da 1 a 10) sono il risultato del calcolo del voto medio (votanti 8):

Giudizio complessivo	7,12
- I soci	7
- Torneo Perpetuo	6,93
- Verbale Assemblea	6,31
- Le Partite	7,43
- La sfida PERUGIA/ROMA	7,31
- Una partita a dadi	7,31

David Severini

to fu molti anni fa "GOLPE", pubblicato sul settimanale Panorama, ma non riuscii mai a trovare avversari con cui giocare. Questo finchè non conobbi Marco Rosignoli ed Alessandro Calcagno, con i quali ho iniziato a giocare, comprare giochi, leggere regolamenti e tirare dadi. Non ho un periodo storico preferito, ma se il gioco riguarda periodi storici non sfruttati e soprattutto non moderni (per intenderci dalla seconda guerra mondiale in giù), allora è il benvenuto. Anche il Fantasy e la Fantascienza occupano i loro posti nelle mie preferenze insieme ai giochi di società e al Role Playing. Ma ciò che preferisco maggiormente è giocare in solitario, e questo sembrerà strano, ma il fatto è che la cosa che meno mi diverte quando gioco è avere di fronte qualcuno che vuole vincere ad ogni costo, e quindi ricorre a sotterfugi vari, scorrettezze, dimenticanze relative al regolamento, ecc. Perciò consiglio di smetterla con proposte di iscrizione ad associazioni varie: chi ha orecchie e occhi per intendere intenda (N.d.R. *Il Sig. Severini è fatto oggetto di costanti pressioni perchè si iscriva al Torneo Masters; presumo quindi che l'affermazione precedente vada letta in questo senso*). Per me infatti giocare con un computer o fare l'arbitro di una partita sono dei sogni che spero di realizzare. Come avevo già accennato ho una grossa passione per progettare e costruire giochi: boardgame strategici, tattici, singolo uomo, di qualunque periodo, dall'antichità alla fantascienza, oppure giochi sportivi o di società. I regolamenti di questi giochi sono cresciuti di complessità e realismo, col passare del tempo, a causa delle mie accresciute conoscenze di altri regolamenti. Ma la carenza di sempre di avversari porta all'abbandono e all'oblio di questi giochi, magari dopo solamente un playtest in solitario. Questo probabilmente succede perchè io mi diverto molto di più a pensare, immaginare e progettare un gioco prima, piuttosto che giocarci dopo.

<><><><><><><><><><><>

Le Partite

Sono incluse le partite terminate alla data del 15/12/88. Le sfide A-R vengono riportate se alla data di fine periodo è conclusa l'andata. Si ricorda ai giocatori di consegnare sempre al Sig. Gambacurta, che se ne occupa, una breve descrizione delle partite giocate o almeno di segnalare le partite svolte e terminate.

LEGENDA: in tutte maiuscole il vincitore; due nomi maiuscoli = parità; due nomi in minuscole = partita in corso; tra parentesi l'autore del commento; A/R = andata e ritorno; FtF = faccia a faccia; Pbm = partita postale; (x) = non socio ABM; TI = torneo interno; TM = torneo Masters; AT = altro torneo;

=====

DAL BELLO - CALCAGNO (Dal Bello)

ASL (AVA) - Scen. 14 SILENCE THAT GUN
A-R FtF

Non appena Calcagno ha qualche giorno di licenza a Foligno è diventata da qualche tempo una consuetudine lo scontro / incontro con Dal Bello sui campi di ASL. Su questo scenario di Paratrooper con una battaglia americani/tedeschi si è giocata una andata e ritorno lampo: un pomeriggio due partite. Ma il cannone anticarro che i parà USA devono mettere fuori uso è un osso duro, e gli yankees perdono entrambe le partite. Forse in entrambi i casi il giocatore USA avrebbe dovuto tentare un assalto deciso e a fondo, con largo utilizzo di fumogeni; sembra comunque semplice vincere con i tedeschi.

CALCAGNO - Dal Bello (Dal Bello)

ASL (AVA) - Scen. T1 GAVIN TAKE
A-R FtF

Andata rovinosa per U.S.A. / Dal Bello: una entrata poco accorta ne fulmina lo slancio iniziale costringendolo alla difesa, mentre le sue forze vengono decimate. Va riportata ad onor del vero la sequenza al-

lucinante di lanci fatta da un German / Calcagno baciato in fronte dalla dea benedetta: il primo lancio 2, il secondo lancio 2, il terzo 4, il quarto 4, il settimo 3, l'ottavo 5, il nono 7, il decimo 5 e l'undicesimo 3. Quando si gioca con dieci fanterie USA e sette tedesche in soli sei turni (si tratta di uno scenario appositamente realizzato per i tornei) diventa determinante tanta buona sorte. Al ritorno una condotta più accorta, l'uso sistematico dei fumogeni e soprattutto lanci di dadi più umani, fanno sì che gli yankee arrivino alla vittoria, con un ultimo turno dove tutto si è giocato con pochi decisivi tiri di dado. Comunque, onore al merito, Lieutenant Calcagno...

DAL BELLO - Cirocchi (Dal Bello)

CURTATONE E MONTANARA (CLEM)

A-R FtF TM

Vista con il numero precedente di Battle Cry l'andata, si è giocata la partita di ritorno ad un mese di distanza. Sfondato il fronte Piemontese (Cirocchi) al centro, sopra a Montanara, gli Austriaci (Dal Bello) dilagano alle spalle della cittadina minacciandone l'accerchiamento mentre Curtatone resiste e respinge un tentativo di penetrazione sui terrapieni. Il Piemontese è costretto ad arretrare sul canale restrostante ma anche lì le sue difese vengono presto travolte; la frattura stavolta è talmente ampia che la guarnigione di Montanara viene tagliata fuori dal resto delle truppe piemontesi e costretta ad una fuga disordinata. L'Austriaco preme su Curtatone che cade; lo sfondamento al centro consente di bloccare il Piemontese in ritirata contro il lago dove la ritirata è impossibile; le perdite diventano gravi e poco dopo Cirocchi/Piemontese abbandona. Vittoria decisiva qui, perdita marginale all'andata, Dal Bello si aggiudica lo scontro. Da dire però che giocare con Cirocchi, quando è costretto a farlo per rispetto degli impegni presi, e su un gioco che non lo interessa più, è come giocare a pallacanestro con un nano. Tenetelo presente, soprattutto Cirocchi.

GAMBACURTA - Cirocchi (Gambacurta)

NAPOLEON AT AUSTERLITZ (WWW)

A-R FtF TM

Il match di ritorno ha visto la vittoria ancora una volta del Gamba nei panni del francese. Prima di commentare la partita due parole sul gioco; edito nel lontano 1980, NAPOLEON AT AUSTERLITZ (di seguito indicato con NAA) era contenuto nel n. 17 della rivista WARGAMER. La grafica della mappa e delle pedine era piuttosto artigianale, e nella gamma dei colori fin troppo eccessiva. In compenso le regole erano chiare e facilmente comprensibili, una caratteristica che i giochi pubblicati da WARGAMER spesso non hanno saputo mantenere. L'intendimento del disegnatore, Keith Poulter, era quello di realizzare una simulazione, che pur non raggiungendo la complessità del grande tattico-napoleonico potesse meglio rendere il fascino delle battaglie condotte dal grande corso. Nel gioco quindi, a livello di reggimento / brigata, furono inseriti il facing (l'orientamento delle pedine), due diversi tipi di combattimento (fuoco e mischia) e regole sul morale un po' più complesse. Il prodotto fu un sistema di gioco non troppo complicato, facile quindi da apprendere ed estremamente divertente. Forse l'unico neo del gioco era avvisabile nelle condizioni di vittoria che lo sbilanciavano inevitabilmente a favore Russo. Dello stesso parere è stato anche Oscar Crippa, che mi ha consigliato di dimezzare i punti di vittoria per gli obiettivi del giocatore Russo. Potrebbe essere una soluzione valida, e chi proverà il gioco potrà tenerla presente. NAA ebbe un discreto successo, anche se non clamoroso, ma non sembrava dovesse diventare il capostipite di altri giochi. Lo dimostra il fatto che negli anni successivi WARGAMER pubblicò altri due giochi napoleonici senza ricorrere al sistema di NAA, WELLINGTON VS. MASSENA e LUTZEN. Nel 1984 il sistema fu di nuovo rispolverato per dar vita ad una serie napoleonica intitolata "Bonaparte". Il secondo gioco della serie fu NAPOLEON AND THE ARCHIDUKE CHARLES, sulla battaglia di Arpern-Essling. Chi lo comprò, come me, trovò la sgradita sorpresa di una grafica meno che mediocre. Fu migliorata

in parte nei due giochi successivi ABER-SBERG e ECKMÜHL, senza però raggiungere i vertici di RACE FOR TUNIS. Speriamo che Strategy and Tactics, che per note vicende ora pubblica i giochi di questa serie, migliori la grafica di mappa e pedine. Se riuscite a trascurare l'aspetto grafico, pur importante, potrete divertirvi ugualmente, perchè la meccanica di gioco è davvero notevole. Ma veniamo alla partita. Dunque il buon Ciocchi, per ribaltare il risultato negativo dell'andata, aveva bisogno di vincere con 96 punti di scarto. L'impresa non si presentava come delle più facili, ma giustificava una condotta estremamente aggressiva alla guida dell'esercito Russo. Invece era proprio il francese ad attaccare a fondo, impedendo a Ciocchi / Kutuzov di dispiegare tutta la sua potenza. Mentre l'offensiva russa si arenava intorno a Telintz, l'esercito francese faceva arretrare lo schieramento russo che si andava frantumando, senza poter mantenere i collegamenti. Alle 13 il fronte russo era definitivamente schiantato. Solo a Nord, intorno al Santon, la resistenza russa risultava abbastanza organizzata. Per il resto era il "si salvi chi può". Ciò consentiva alla cavalleria di Murat, passando per le alture di Pratzen, di minacciare lo schieramento russo sul basso Goldbach. In quel punto era concentrato il grosso delle truppe russe, che impegnate in furiosi attacchi sin dal mattino, era ora completamente esausto, ed incapace di far fronte alla nuova minaccia che sopraggiungeva alle spalle. Conscio di questo Kutuzov si vedeva costretto ad impartire l'ordine di ritirata, abbandonando il campo di battaglia.

Per la seguente partita sono giunti resoconti di ambo i contendenti.

TUZZI - Severini (Tuzzi)

PLEASANT HILL (S&T)

FtF A-R

Come prima cosa devo dire che questo gioco si è rivelato molto divertente oltre che per la meccanica di gioco anche per il grande equilibrio delle forze in campo. La partita ha visto un gran movimento di mie truppe che tentavano di aggirare l'avver-

sario per poi piombargli addosso, soprattutto nei confronti di una trincea naturale fortemente presidiate dagli Yankees (la brigata Benedict) che si trovava subito sotto Pleasant Hill. L'azione si sviluppava secondo due direttive principali. Una contro la suddetta trincea con un'azione concentrica e l'altra contro gli unionisti che si trovavano nel bosco antistante la famosa collina. Quest'ultima azione era un insieme di mosse lungo tutta la linea del bosco. Proprio qui ho ottenuto i migliori risultati, sia territoriali che in perdite del nemico. Invece quella famosa trincea si è rivelata essere una grande fossa comune per i miei uomini che l'hanno conquistata a carissimo prezzo (pensate che ben due brigate hanno subito perdite critiche). I turni dall' 8 all' 11 hanno visto alternarsi entrambi al comando nei punti di vittoria. Tutto si è risolto all'ultimo turno con la mia vittoria di soli 10 punti (113 a 103). Come si sa, in tutte le ricette un pizzico di fortuna ci vuole sempre. Se posso permettermi una critica a David Severini, credo sia stato troppo aggressivo (per i suoi continui contrattacchi sembrava più una Waffen SS che un nordista). Se ciò è vero lo vedrò con il ritorno.

TUZZI-Severini (Severini)

PLEASANT HILL (S&T)

FtF A-R

Dall'inviato speciale al fronte, 9 Aprile 1864. - Nella campagna del Red River, quella che verrà ricordata come la battaglia di Pleasant Hill iniziò prima del sorgere del sole, quando un fitto cannoneggiamento delle batterie ribelli raggiunse il fianco destro della XIX Divisione. Chi vi scrive stava per giungere sul posto quando dalla sinistra incominciò un fitto fuoco di fucileria. Le truppe nemiche, nascondendosi nel bosco sottostante la collina, si erano lanciate all'assalto della trincea naturale dove era disposta la Brigata Benedict. Qui si lamentarono le prime vittime e la Brigata americana, perduto il comandante, era costretta a ritirarsi. Malgrado questo l'ala destra ribelle non riuscì a sfondare e subì l'eroica reazione del fuoco difensivo unionista. Però qui si de-

ve lamentare la scarsa collaborazione tra le due divisioni presenti in quanto la XVI rimase inattiva troppo a lungo permettendo l'avanzata delle truppe secessioniste. Il sorgere del sole vede i nostri valorosi soldati lanciarsi in sanguinosi contrattacchi con le brigate Benedict, Mc Millan, Shaw e Dwight, per tamponare le falle di una linea rotta in più punti. E' in questo momento che accade forse l'evento decisivo. Una brigata indipendente nemica riesce ad aggirare l'ala sinistra del nostro schieramento per tagliare le linee di comunicazione, si registra anche un attacco ai carri di rifornimento della XVI Divisione che però viene stroncato, mentre i contrattacchi nel bosco retrostante Pleasant Hill non sortiranno effetti per il resto della battaglia. Nel frattempo sul lato sinistro del nostro schieramento il fuoco ribelle iniziò a scemare forse a causa di una carenza di munizioni. Quindi la brigata Benedict con l'ennesimo contrattacco riuscì quasi a raggiungere le posizioni iniziali. Un fatto nuovo rischiò di far crollare i già provati nervi della XIX, cioè l'arrivo in prima linea delle batterie di artiglieria. Il fuoco difensivo fece le sue vittime, ma il fuoco dei cannoni aprì ampi varchi tra le linee unioniste. Ma gli eroici soldati ora integrati con brigate della XVI ritornavano a rioccupare le loro posizioni. Dopo quattro ore di fuoco la stanchezza e lo stress pervadevano tutto il campo di battaglia, ed i comandanti unionisti, visto l'alto tributo di vittime anche tra gli ufficiali, ordinavano un ripiegamento a sud. C'è da dire che questo non sempre avvenne con ordine, ma gli schiavisti anche loro decimati e stanchi non seppero approfittarne. Si può concludere che lo scontro terminò con una marginalissima vittoria nemica, ma moralmente può considerarsi come una vittoria degli "uomini che portano la libertà", con particolare menzione a tutta la XVI Divisione, per la sua strenua difesa di fronte ad un preponderante nemico. Dal Vostro inviato è tutto.

USANZA-Tuzzi (Gambacurta)

NLB (SPI) Scen. La Bella Alliance

Sconfitta del Massi con un avversario che si appresta a diventare la sua bestia nera. I lettori attenti di Battle Cry avranno rilevato che il buon Tuzzi aveva già perso con il lombardo Usanza alla Bella Alliance. Cambiando l'ordine dei fattori e invertite le parti il risultato non è cambiato. Tuzzi nei panni di Wellington si è arroccato in una solida linea difensiva ma ciò non gli è stato sufficiente per vincere. Sebbene la partita sia stata molto equilibrata Usanza è riuscito ad azzeccare i tiri di dado giusti al momento giusto per disintegrare l'esercito alleato. Onore al merito dunque: il lombardo Usanza conosce perfettamente ogni segreto di Napoleon Last Battles e di come ingraziarsi la dea bendata.

Stiamo invecchiando?



giochi su un sistema simile. Un esempio di questa evoluzione può essere il gioco contenuto nel numero 117 di Strategy & Tactics: NORTH GERMAN PLAINS. Questo doveva essere la continuazione del progetto iniziato con FIFTH CORPS, HOF GAP e BAOR. Invece le regole sono state riviste ed ora NORTH GERMAN PLAINS è un gioco completamente diverso dai suoi tre predecessori, e lo è nel senso che vi è sopra descritto. Di tutto questo vi è traccia nel T.M.? La risposta è sì e no, più no che sì, a giudicare perlomeno dall' Elenco Partite pubblicato alla pag. 6 del Notiziario n. 2/88. Emerge infatti che almeno 32 delle 37 partite conclusesi dal 23/3/88 al 13/7/88 sono state giocate a giochi, per così dire, della "prima generazione". Il campione sebbene non sia statisticamente omogeneo dimostra chiaramente che nel TM si giocano in schiacciante prevalenza gli "evergreen". Lungi da me dire che ciò sia in sé e per sé un male, tuttavia è un fatto ben curioso che i titoli più recenti siano così poco giocati. Probabilmente ciò è dovuto a diversi fattori. Prima di tutto vi è una tendenza nelle nuove pubblicazioni ad essere consumate più in fretta. In secondo luogo la sequenza interattiva, che i designer sempre più spesso usano, fa sì che il sistema di gioco mal si adatti al PBM. Questa però non è una considerazione valida sempre e comunque. Infine vi è una certa rigidità da parte di molti giocatori del T.M. ad esplorare nuovi giochi. Molti rimangono chiusi nelle loro vecchie Torri di Avorio, targate SPI o Avalon Hill. In tutto ciò non vi è nulla di male. Ognuno gioca a ciò che preferisce, e guai se non fosse così, e in nessun caso si dovrebbe essere forzati a cambiare le preferenze di gioco. Il fatto è che siamo invecchiati e sotto certi aspetti non stiamo più al passo con i tempi. Forse abbiamo bisogno di riscoprire la volontà di provare nuovi giochi, rischiando magari anche qualcosa sotto il profilo del punteggio. E, forse, meglio ancora, dobbiamo smettere di definire classici giochi che in realtà sono solo vetusti. Senza dubbio sarà piacevole ancora giocarci, ma insomma ... la NIKE di Samotracia è un'altra cosa.



Il Torneo Perpetuo

Classifica aggiornata al 15/12/1988

GIOCATORE	PUNTI	P A R T I T E				GIOCHI	AVVER.
		Tota.	Vinte	Perse	Pare.		
Tuzzi M.	6	3	2		1	3	3
Gambacurta S.	4,4	4	2	1	1	4	3
Mattielli A.	3	2	1		1	2	2
Calcagno A.	1,6	3	1		2	1	1
Dal Bello D.	1,2	8	2	3	3	5	4
Cirocchi R.	-4	4		4		4	3
Rosignoli M.	0						
Severini D.	0						

In questo periodo si è avuto il sorpasso di Massimiliano e Stefano ai danni di Andrea che forzatamente ha dovuto sospendere la sua attività (attenzione! E' deciso a rientrare alla grande). Da segnalare la prepotente entrata di Alessandro che ha costretto, sui campi di ASL, Daniele alla ritirata dopo che quest'ultimo era giunto a minacciare la posizione di Andrea. Per quanto riguarda Roberto, coraggio, la stoffa c'è e si tratta solo di scegliere giochi e avversari con più attenzione. Quanto a David e Marco, nulla da dire se non un veemente invito a giocare. Ripor-
tiamo inoltre per utilità di tutti, la formula con la quale viene calcolato il punteggio:

$$V \cdot \left[1 + \frac{A + W}{NTP} \right] - S$$

dove: V = Vittorie A = Avversari W = Wargames
S = sconfitte NTP = Num. Totale Partite

Kopluts '89: Una prova generale per un campionato italiano.



Tutto e' pronto per un tranquillo week-end di ... lotta. Fruttando il primo ponte del nuovo anno l'Ellera Hotel di Perugia vedra' affluire un ristretto ma selezionato numero di giocatori per questo che puo' ben dirritto fregiarsi del titolo di Primo Torneo Nazionale a squadre per giocatori di wargames. Una formula, quella della sfida cittadina, non nuova, che vanta illustri precedenti all'interno del TM stesso, con l'epico scontro, un dieci contro dieci, tra le compagini di Roma e Milano alla Modcon 87 (4-1) e quello piu' ristretto ma egualmente tirato che pochi mesi orsono vide Perugia e Roma scendere in campo (2-0) su 4 sfide. E' stato proprio da quest'ultimo vivace ed amichevole incontro (da ricordare l'interruzione per assistere alla finale degli europei '88) che e' venuta rapidamente maturando la convinzione di avere sottomano uno strumento da coltivare ed affinare. Se la sfida cittadina e' dunque cosa nota, nuovo e' lo spirito che anima questo Kopluts 89, ed e' pensando alla grande che questo quadrangolare e' nato, una prova ed una introduzione a quello che tra noi gia' chiamiamo "Campionato italiano di wargames". Questa prova, organizzata sotto l'egida del TM vedra' la partecipazione di 4 squadre: Roma, Milano, Bologna e naturalmente Perugia. Tutto e' stato volutamente semplificato per evitare inutili e sterili discussioni, da qui la formula di semifinali e finali ad eliminazione diretta; 5 giocatori per parte, numero ideale anche per gli spostamenti, ed ampia liberta' di scelta per giochi e sfidanti, lasciata alla responsabilita' dei 4 capi squadra. Cosi' tra contatti telefonici e personali, sorteggi e bluff la situazione si e' delineata: nella prima semifinale Rossi (Milano) e Prandi (Bologna) hanno scelto Cross of Iron (AH), Russian Campaign (AH), War & Peace (AH), Nap. Last Battles (SPI) e Battles for the Ardenne (SPI); Per l'altra, scelti da Selva (Roma) e DeFrancesco (Perugia), avremo Advanced Squad Leader (AH), Third Reich (AH), Afrika Korps (AH) e ancora NLS e W&P. Sulle formazioni vige il piu' assoluto riserbo e la possibilita' di variazioni dell'ultima ora ci impedisce di fornire indiscrezioni (guardate le precedenti sfide ...) lasciando un certo feeling pokeristico alla partita. Sulla carta Perugia

vanta buone possibilita', gioca in casa ed inoltre puo' contare su 3 giocatori nelle prime 20 posizioni e pericolose riserve. 3 su 20 anche per Roma che, tra l'altro, ha un conto in sospeso con gli umbri da regolare, potendo contare pure su un parco giocatori quasi infinito e vari specialisti (quei terribili individui che sul proprio gioco riescono a fare una partita postale senza aprire la mappa). Stesso discorso per la compagine milanese che non ha campioni nelle prime posizioni ma vanta una solida, agguerritissima e numerosa base, ed a conferma hanno preannunciato un arrivo ben piu' consistente dei 5 giocatori richiesti. Situazione opposta per Bologna, pochi giocatori ma 2 su 20 tra i primi ed una condizione di outsider foriera di sorprese. Ma il sapere che tutto e' pronto per la riuscita di Kopluts non ci basta. La difficulta' di trovare una soluzione al problema della classifica (tot capita ...) le proteste per i tornei delle Convention, ci hanno convinti della impossibilita', o quasi, di trovare il "Campione" e ci ha spinti verso questa nuova idea: il campionato a squadre. Che vantaggi comporta? Anzitutto la necessita' di schierare una squadra: questo costringe i piccoli gruppi ad impegnarsi per crescere, quelli piu' grandi ad organizzarsi per una formazione competitiva, tutti ad avere un traguardo su cui concentrare gli sforzi, un elemento di coagulo e di stimolo che altre iniziative difficilmente potrebbero attivare. Abilmente gestito anche a livello di mass-media (sponsor ... perche' no) potra' portare il movimento del wargame italiano ed il TM ad una dimensione piu' ampia e solida. Non ci nascondiamo la difficulta' che questa idea reca con se', i problemi da affrontare per smuovere le stagnanti acque del nostro hobby, ed e' per questo che la riuscita di Kopluts 89 e' condizione indispensabile per sviluppare questa iniziativa ancora in embrione. Ma sapete cosa vuol dire KOPLUT? Abbiamo saputo da indiscrezioni di DeFrancesco che "trattasi di ascie pellirossa" ad uso specifico di spaccare le teste degli avversari; questo tanto a dimostrare come, per quanti discorsi potranno o vorranno essere fatti, lo spirito di questi tre giorni e' quello di sempre: la competizione a denti stretti fino all'ultimo lancio di dado.

Rebel Sabres: Fango, sudore e polvere da sparo

Il gioco in questione fa parte della serie "Guerra Civile Americana", serie già brillantemente descritta da Andrea nel n. 1 del nostro notiziario, e ricostruisce l'emergere della cavalleria unionista come forza di combattimento di importanza vitale attraverso alcune delle maggiori azioni di cavalleria combattute in quella guerra. La SPI (o meglio la TSR) con "R. S." ha voluto fornire le regole definitive per la cavalleria nel sistema GCA, regole che sono state anche debitamente approfondite, e nuove regole per la fanteria e l'artiglieria tendenti ad elevare il livello tattico del gioco. Vediamone qualcuna: per la cavalleria sono previsti tre tipi di velocità, 8-16-24 pm, che possono essere applicate a seconda del terreno. Ovviamente più la si manda veloce maggiore è la probabilità che risulti "affaticata" con tutte le conseguenze negative che comporta.

Il momento più interessante riguarda, ovviamente, la disciplina della carica, uno degli istanti più esaltanti di questi tipi di gioco, anche se non si raggiunge l'effetto travolgente delle cariche di napoleonica memoria, ed è prevista anche la controcarica. A questo proposito si prevedono situazioni estremamente confuse ed allo stesso tempo esaltanti, in cui si innescheranno una girandola di cariche e controcariche ed è consigliabile non trovarci in mezzo.

Per l'artiglieria è stato introdotto l'uso di sezioni (2 soli cannoni) e non più solo batterie (da 4 o 6 cannoni), ci si potrà ritirare pur facendo fuoco (dimezzato), lo scoppio di casse di munizioni ed altre finzze del genere. Per la fanteria sono stati introdotti gli skirmisher, formazioni di una cinquantina di uomini che avevano il compito di ritardare e disordinare i reggimenti avversari combattendo in ordine sparso. E' possibile anche la costruzione di parapetti e buche e non passiamo sotto silenzio, positivamente, l'introduzione di tabelle di combattimento a 2 dadi anziché 1,

comportando così una maggiore variabilità dei risultati di combattimento e una riduzione dell'incidenza della fortuna.

Veniamo ora alla descrizione storica degli scenari previsti: KELLI'S FORD (17 marzo 1863)

Il primo scontro in cui venne coinvolto più di un battaglione di cavalleria da ambo le parti. Per la precisione i Nordisti impiegavano circa 2200 uomini al comando del Generale Overall. I Sudisti circa 1000 uomini guidati da Fitzhugh Lee. Quest'ultimo seppe di movimenti di forze unioniste la sera del 16 marzo e decise di mandare in zona 5 reggimenti e una batteria, la metà circa dei nordisti. Il mattino seguente dopo alcuni scontri nei pressi di Kelli's Ford, i nordisti riescono a passare il fiume con ben 7 reggimenti. Overall avanzava con cautela e quando fu fatto oggetto di fuoco di armi leggere da parte di un distaccamento confederato, fece smontare i suoi uomini e li dispose dietro il muro di pietra di una fattoria. A questo punto giunge anche Lee con 2 reggimenti che condusse ripetutamente all'attacco della posizione nordista con il solo risultato di essere respinti in disordine, ma Overall non li inseguì. Grazie alla prudenza del comandante unionista i ribelli poterono riordinarsi e dopo un fuoco iniziale di armi leggere sferrarono una grande carica, alla quale Overall rispose con una controcarica altrettanto poderosa. La polverosa battaglia che ne seguì ondeggiò da una parte e dall'altra per un po', finché la superiorità numerica unionista ebbe di nuovo la meglio. Overall riordinava i suoi in fretta nei boschi nelle vicinanze ed anche se i 5 reggimenti sudisti erano dispersi e disordinati non si decise a dare il colpo finale. A questo punto gli giunse la notizia che si stava avvicinando la fanteria dei ribelli e ordinò la ritirata. In realtà la notizia era falsa, ed era alimentata dal fatto che Lee faceva muovere avanti ed indietro lungo la ferrovia vagoni vuoti. Il primo impiego della cavalleria unionista su vasta scala fu buono, anche se ottenne poco a causa dei timori di Overall, che non aveva la grinta e l'intuito necessari per un comandante di cavalleria.

BRANDY STATION (9 giugno 1863): Questa battaglia ha origine dall'ordine ricevuto da Pleasanton

di distruggere la cavalleria confederata, in quanto si avevano notizie di un aumento di numero di effettivi di Stuart (il comandante di cavalleria confederata) e si temeva un altro dei suoi raid distruttivi. Pleasant per la sua impresa utilizzò 7 brigate (9600 uomini) e 5 batterie a cavallo. Intanto Stuart si divertiva a passare in rivista le sue 5 brigate (9000 uomini) e le 5 batterie di artiglieria davanti al grande Robert E. Lee. Dopo 3 giorni di festeggiamenti i soldati di Stuart, esausti, si accamparono su una larga zona nei pressi di Brandy Station. La sorpresa fu totale. La divisione di cavalleria di Buford e la fanteria di Ames riuscirono a spingersi avanti alcune miglia in direzione di Brandy Station prima di essere fermati dall'ostinata resistenza dei ribelli. Più a sud operavano la cavalleria di Gregg, Duffy e la fanteria di Russel con il compito di prendere alle spalle Stuart. Questa operazione risultò ritardata dal comportamento di Gregg il quale comunque giunse alle spalle di Stuart nei pressi di Fleetwood quando era ancora fortemente impegnato da Buford. I confederati riuscirono comunque a lanciare abbastanza uomini contro Gregg e dopo numerose cariche e controcariche, omai tutti esausti, la cavalleria di Gregg fu fermata, anche perché la brigata di fanteria di Duffie non aveva potuto portare aiuto essendo stata fermata da un solo reggimento sudista. Stuart, respinta la minaccia a sud, fu in grado di concentrare i suoi sforzi sull'avanzata di Buford. Entrambe le parti si scontrarono ancora con incredibile foga. Nel tardo pomeriggio però gli uomini di Buford individuarono quello che sembrava un grande corpo di fanteria (era la divisione di Rodes) e di fronte a tali ingenti rinforzi nemici gli unionisti si ritirarono. Dal punto di vista tattico la cavalleria unionista (eccetto Duffie) si comportò bene. Brandy Station dimostrò che, sul campo, il soldato di cavalleria unionista poteva stare alla pari del corrispettivo confederato. Agli unionisti mancavano ancora capi come i sudisti Lee e l'irrefrenabile Stuart, che però pur comportandosi in modo eccellente sul campo fu completamente giocato all'inizio. Così l'invincibile dragone dei ribelli

fu messo a tacere.

LOW DUTCH ROAD (Gettysburg 3 luglio 1863):

La missione di Stuart ad est delle armate principali è alquanto controversa. Sembra verosimile che la missione di Stuart consistesse nell'avanzare verso il retro dello schieramento unionista in coordinazione con l'attacco frontale di Longstreet su Gettysburg. La missione della cavalleria unionista di Gregg è più chiara. Egli doveva proteggere il fianco destro e il retro dell'armata del Potomac da un attacco come quello di Stuart. La brigata di Custer, che era di guardia nei pressi di Low Dutch Road, ricevette l'ordine di riunirsi alla divisione di Kipatrik, che operava a sud di Gettysburg, quando iniziarono le prime scaramucce. Una parte della brigata di Custer si stava già dirigendo verso sud quando Gregg ordinò a Custer di restare sul posto a causa dell'arrivo di "colonne di cavalleria nemica". Custer che cercava sempre la lotta, era fin troppo felice. Entrambe le parti mandarono fuori degli skirmishers a cavallo e sostennero un duello a lunga distanza con l'artiglieria. La battaglia fu poi caratterizzata dalla alternanza tra scaramucce a piedi e cariche a cavallo. L'azione raggiunse il suo culmine verso le tre e mezza, quando una carica con più reggimenti dei confederati agli ordini di Hampton fu fermata e ricacciata indietro da una combinazione di cariche frontali e laterali condotte da Custer e McIntosh. Il risultato fu una parità.

TREVILLANS STATION (11-12 giugno 1864):

Il comandante di cavalleria yankee P. Sheridan aveva avuto ordine di unirsi al Corpo del Generale Hunter che usciva dalla valle della Shenandoah per entrare nella zona di Charlottesville. Lungo la strada avrebbe dovuto distruggere tutto quanto poteva della ferrovia Virginia Central, poiché questa linea era un legame est-ovest della massima importanza per R. E. Lee. Hampton, incaricato nominalmente della cavalleria confederata dopo la morte di Stuart, prese la sua divisione e quella di Fitzhugh, e puntò ad ovest per fermarlo. La sera del 10 Giugno le forze di Hampton si accamparono, pronte a tutto, lungo la strada Louisa-Gordonsville. Sheridan si era accampato qualche miglio a nord, con l'intenzione di prendere la strada per entrare a Trevillans Station e lì, tagliare le linee ferroviarie. Aveva cinque brigate, quattro delle quali furono inviate lungo la strada e la brigata di Custer, indietro per la strada a Est, a Trevillans Station. L'avvicinarsi di Sheridan fu avvistato da dei picchetti della brigata di Butler. La brigata di quest'ultimo e quella di Young si diressero a Nord della ferrovia per andare incontro alla minaccia. Dato il terribile terreno (tutta la zona era piena di boschi con un fittissimo sottobosco e pochi spazi) gran parte dell'azione fu svolta a piedi. Butler e Young si batterono contro Merritt e David, in quella che sembra una battaglia a zig-zag per qualche ora del primo mattino. Sembra che il peso delle forze unioniste, ora abbastanza addestrate a combattere a piedi, avesse iniziato a contare qualcosa e che entrambe le brigate dei ribelli fossero state respinte. La divisione di Lee si era mossa nel mattino verso Nord solo per imbattersi in Custer che andava a Sud, verso Louisa (tutto ciò accadde poco fuori della mappa, ad Est). Dopo aver respinto la brigata di Wickham, Custer svolse rapidamente per una vecchia pista tra i boschi che portava sulla strada principale mentre Lee radunava le sue forze. Fu così che Custer si ritrovò alle spalle di Hampton.

Trattandosi di Custer carico' immediatamente lungo la strada verso Trevillans Station, catturando il treno dei rifornimenti di Hampton piu' una batteria e seminando il panico tra i confederati. Gli aiuti erano pero' a portata di mano. La brigata di Ross e la divisione di Lee chiusero Custer in un fuoco incrociato. Custer, con l'audacia che gli era solita, riuscì a districarsi da questa precaria situazione senza troppi danni, ma la battaglia imperversò nella confusione per alcune ore, con aggiramenti alle spalle da una parte e dall'altra. Al tramonto Sheridan aveva respinto sia Hampton che Lee, prendendo Trevillans Station. Dopo che entrambe le parti si erano riposate durante la notte tra l'11 e il 12, l'alba salutò una situazione completamente nuova con Hampton che bloccava due stazioni, possibili obiettivi per Sheridan. Quest'ultimo optò per la distruzione dei binari anziche' dei ribelli e si spostò solo verso le 3 del pomeriggio. Avendo esaurito sia il cibo che le munizioni Sheridan puntò su Hunter non sapendo che non era dove si doveva trovare. Gli bloccò il passaggio Hampton e per 6 ore e ben 7 assalti Sheridan cercò di cacciarlo indietro. Ma Hampton e Lee resistettero e Sheridan dovette tornare indietro. Chi vinse? Certo fu la battaglia piu' gravosa per la cavalleria (entrambi persero poco piu' di 1000 uomini) ed entrambi avevano buoni motivi per rivendicare la vittoria.

Spero di non avervi annoiato e se qualcuno di voi volesse impersonare il grande Lee, o il temerario Custer, o il saggio Sheridan si faccia avanti.



Trooper of the Virginia Cavalry, 1862

KANEV : Bis, bis, applausi.

I remake nel cinema hanno ultimamente un certo seguito, ed altrettanto avviene nei wargames; titoli fortunati o non passano di mano e, recuperati da chissà quale soffitta, sono ristampati e svecchiati. In questa politica del "come eravamo" si pone questo piccolo gioco, non in senso riduttivo, della People Wargame, casa famosa per la sua nobile alterigia nei confronti di cose plebee come una bella mappa, un prezzo contenuto ed un regolamento inferiore alle 80 pagine, unico titolo un po' fuori dagli schemi. Un mini-game di John Prados su un argomento insolito: la piu' grande operazione aviotrasportata eseguita dai russi nella II guerra mondiale per l'attraversamento del Dnepr nel 1943, secondo la particolare filosofia di Prados che recita: "c'è sempre un argomento nuovo da trattare". La WWW neo proprietaria di S&T punto' così su questo gioco, preferendo concentrarsi sui particolari piu' che sullo sviluppo di un nuovo sistema. Così la mappa fu rivista ed ingrandita, le pedine ristampate; un gran bel lavoro che ha reso il tutto uno dei giochi piu' belli apparsi in rivista da un buon tratto a questa parte. Certo si nota che la mappa è forzosamente allargata alle dimensioni standard, ma basta guardare come è rappresentato il fiume per convincerci di come sia, facile, solo a volerlo, fare un lavoro di grafica decisamente superiore. Esaltato il look parliamo ora del sistema di gioco. I cambiamenti dall'originale non sono molti ma significativi: un aumento della potenza relativa dei carri, la semplificazione della procedura di lancio dei para', la comparsa sulla TRC dell'Attacker Routed. Ma, per chi non avesse comprato a suo tempo la prima edizione, diciamo intanto che non ha tra le mani un semplice giochino tanto per lanciare i dadi. I suoi brevi 10 turni lo fanno ideale per una serata, ma varie regolette portano la complessità ad un livello discretamente elevato. In primo luogo le unità di fanteria, ben distinte per colore, non hanno ZOC, e chi li ferma i carri? Il turno di gioco prevede

per una fase variabile, l'Exploitation: a seguito di alcuni risultati sulla TRC (sfondamento o rotta dell'attaccante) e' possibile far muovere e combattere di nuovo uno degli stack che hanno partecipato al combattimento ed ugualmente possono agire le proprie unita' poste precedentemente in riserva. Naturalmente questa condizione di riserva, assunta grazie alla presenza di unita' HQ, puo' essere sfruttata anche in fase difensiva, dopo il movimento avversario, caratteristica fondamentale per ricostruire con un minimo di storicita' le tattiche di combattimento del periodo. La possibilita' dell'Attacker Routed, con susseguente Exploitation del difensore, elimina gli irrealistici attacchi di scarica a bassissimo rapporto (ma sono possibili con l'artiglieria). La presenza di unita' Leader, 2 russi e 1 tedesco (Nehring, Rybalko e Mochalenko), appare invece un tantino azzardata, visto anche il vantaggio in punti combattimento che danno nello scontro. Anche gli HQ danno dei vantaggi al lancio di dado, come incrementi vi sono in caso di attacco di corazzati sulla fanteria ed in caso di integrita' divisionale. Discrete, ma non di piu', le regole sui para' con i soliti DZ da posizionare e tabelle per lo spostamento dal punto designato a seconda di vari parametri, il terreno e le antiaeree tedesche, fino all'eliminazione in fase di atterraggio; un lancio decisamente numeroso che ha il suo cardine in una dichiarazione di obiettivo precedente al movimento tedesco, dando cosi' ai nazisti la possibilita' di intervenire sul luogo. Qualche dubbio sulle tabelle dei modificatori all'atterraggio: una colonna sembra inutilizzabile, che sia un refuso della precedente edizione? Non mancano neanche alcune unita' partigiane dietro le linee con regole apposite ed un sistema di appoggio aereo particolare, tutto all'uno od all'altro senza vie di mezzo. Per non farci dimenticare che si tratta di un attraversamento del Dnepr eccoci a fere i conti anche con ponti e guadi da trincerare da una parte e dall'altra per stabilire teste di ponte sulle quali la capacita' di sovrapporre le pedine e' decisamente aumentata. Il combattimento e' obbligatorio e la TRC e' abbastanza usuale, le particolarita' le abbiamo gia'

rivelate, con perana di step e ritirate. Come commento conclusivo, non azzardo tattiche, posso dire che la situazione appare per i tedeschi un po' difficile. Certo dispongono di una superiorita' quanto a corazzati, ma non c'e' niente altro che li favorisca e solo a guardare il diverso numero delle pedine in campo non c'e' da stare allegri. Anche quelle regole sui combattimenti, potendo essere applicate ad entrambe i contendenti, non aiutano certo il povero Nehring, e se consideriamo che apertamente il designer ci dice che il lancio dei para' e' stato predisposto in modo da poter risultare molto meno disastroso di quanto non avvenne nella realta', allora forse non c'e' da sperare troppo. Ma non fidatevi di considerazioni cosi' superficiali e piuttosto fate una partita con me a "Kanev", terro' io i tedeschi e se non avro' abbastanza unita' per coprire tutti i buchi vedro' di frazionarle, e' possibile anche questo ma si perdono diversi punti combattimento, ci sono mille tattiche e strategie da scoprire e forse sarete proprio voi a trovare quella giusta per attraversare vittoriosamente il Dnepr.

