

SOCI FONDATAORI FREQUENTATORI - 1989

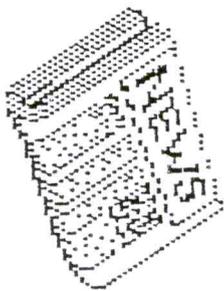
02/4150541	BARDELLI Andrea	via Firmaticcio, 86	20146 MILANO
02/79313818	BERTOCCHI Emilio	via Statuto, 20	20017 RHO (MI)
02/48841034	BIRNAGHI Luigi	via Morandi, 3	20090 EUCINASCIO (MI)
02/4986836	CELANDA Luigi	via Cimarosa, 9/A	20144 MILANO
02/79312759	CIMINI Maurizio	via Garibaldi, 95	20017 RHO (MI)
02/2360367	COSENTINO Giuseppe	v.le Lombardia, 30	20131 MILANO
02/92103293	CRIFFA Oscar	via Cirene, 2	20096 PIOLTELLO (MI)
02/745520	FIBONDI Alberto	via Cavalcabo', 2	20146 MILANO
02/4233896	FRIGERIO Germano	via Caterina da Forlì, 7	20144 MILANO
02/8326085	FACCARINO Angelo	via Corsico, 1	20144 MILANO
02/4031920	FASNI Andrea	via Legioni Romane, 26	20142 MILANO
02/95310000	ROSSI Federico	via dell'Edera, 1 - vill. res.	20060 INZAGO (MI)
02/534946	SPOTTI Alberto	c.so Lodi, 110/A	20139 MILANO
02/94966949	VILLA Saul	via Galvani, 9	20081 ABRINTEGRASSO (MI)

SOCI ORDINARI FREQUENTATORI - 1989

039/732386	CARONE Pino	via Zara, 14	20052 MONZA (MI)
02/6882681	CIARICHETTI Alberto	via De Grada, 1	20125 MILANO
039/835582	CUZZUPA Gaetano	via Fremuda, 3	20052 MONZA (MI)
02/6460148	DE FONTI Ezio	via Forni, 28	20161 MILANO
02/3548494	FACCHI Marcello	via Mozart, 1	20021 BOLLATE (MI)
02/92103293	MICO' Luigia	via Cirene, 2	20096 PIOLTELLO (MI)
039/387864	MAFOLIANO Marcello	via Rovani, 6	20052 MONZA (MI)
02/2498115	RIVOLA Giorgio	via S.ta Giov. D'Arco, 196	20099 SESTO S. GIOV. (MI)
02/9517570	SACCHI Vieri	via Don Galimberti, 7	20064 GONGORZOLA (MI)
039/830415	TAGLIAPUE Roberto	via Modigliani, 1	20052 MONZA (MI)
	VILLA Mauro	via XV Aprile, 17	20063 CERINISCO S/R (MI)

SOCI ORDINARI NON FREQUENTATORI - 1989

02/33102680	ALCARDI Giuseppe	via Garacciotto, 30	20155 MILANO
031/276250	AHREDENI Stefano	via Magenta, 25	22100 COMO
06/874970	ANGIOLINO Andrea	via F. Benza, 3	00197 ROMA
02/279372	ARRELI Valerio	v.le Tunisi, 24	20124 MILANO
052479784	ROUFANTI Alessandro	v.le Cavour, 49	43039 SALSOM., TERME (FR)
030/317511	CARRAVATI Riccardo	via G. Carducci, 61	25100 BRESCIA
06/7672513	CARACCHINI Maurizio	v.le S. Giov. Bosco, 72	00175 ROMA
030/300177	CAVALLARI Giovanni	via Val Passiera, 26	25124 BRESCIA
091/8781805	CESARO Massimo	via trav. Capodimonte, 11	80067 SORRENTO (NA)
040/420766	DE SCORDILLI Tullio	via dei Neri, 1, 9/2	34135 TRIESTE
081/8722307	ERCOLANO Giuseppe	via degli Aranci, 67	80067 SORRENTO (NA)
0362/625523	FEDDI Alessandro	via Bainsizza, 10	20033 DESIO (MI)
030/2304347	GENTILENI Roberto	via Paolo Veronese, 32	25124 BRESCIA
0433728207	GUBI ELMO Maurizio	via De Stefano, 6/A	32100 BELLUNO
040/810890	KOK BRELICH Massimo	via A. Catalani, 4	34100 TRIESTE
0828/984597	LAMBERTI Vito	c.so Europa, 17B	84050 NATINELLA (SA)
06/7474288	HARCOFOLI Stefano	via Faptria, 110	00175 ROMA
030/57816	MASSARO Giancarlo	via Mantova, 6	25123 BRESCIA
02/2898774	MILANI Marco	via Martiri Oscar, 1, 22	20125 MILANO
031/260607	MESTI Stefano	via Aiciato, 4	22100 COMO
039/385002	MONTANARI Marcello	via XX Settembre, 2	20052 MONZA (MI)
02/3490017	MOTOLI Giuseppe	via Losanna, 36	20154 MILANO
0773/495740	FENNACCHIO Stefano	via Montorello, 11	04100 LATINA
02/872948	FINOTTI Eugenio	via S. Vittore, 14	20123 MILANO
0184/62429	RAMPOLLA Alfonso	via priv. al sole, 16	18038 SAN REMO (IM)
0434/833518	ROMANI Roberto	via del Cristo, 8	55100 PISA
030/28067	SANTAMARIA Michele	via S. Andrea, 15	56100 PISA
0773/410125	SETOLA Pasquale	via Germania	04100 LATINA



ANTEPRIMA
K O P L U T S ' 9 0

Quest'anno gli amici Ferugini organizzeranno la Seconda Edizione di questo simpatico Torneo a squadre che ha visto trionfare Bologna nella sua Prima Edizione. Alcune grosse innovazioni sono state apportate al precedente regolamento.

La pratica insegna!

I giochi sono stati selezionati in base ad una lista decisa dagli organizzatori e sottoposta ai voti preferenziali espressi dalle singole squadre. Il numero delle squadre che parteciperanno e' in aumento: siamo sempre di piu'!

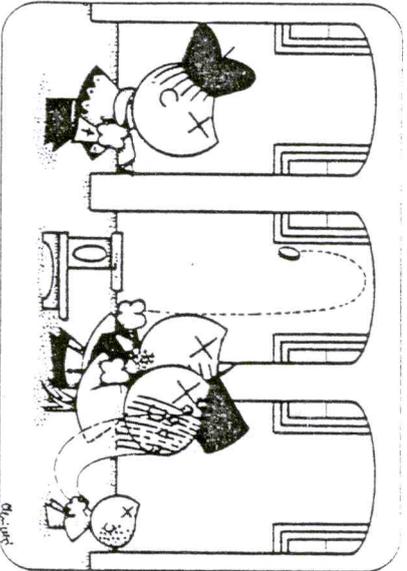
Chiunque sia in grado di organizzare una squadra e' vivamente invitato a contattare gli organizzatori.

Per informazioni rivolgersi a:
- Stefano De Francesco
075/7792202
- Federico Rossi
02/95310000

"GUERRA E AMORE
SUL CAMPO ED A CASA"
Pioltello, 22/04/1989 ore 11

In una silenziosa ed accogliente chiesa accompagnati dai loro familiari e davanti agli instancabili wargamers milanesi si sono dichiarati eterno amore Luigia MICO' e Oscar CRIFFA, gia' "Signorina e Signore del Gioco".

A loro vanno i nostri migliori auguri e ringraziamenti per il successivo rinfresco ricco di piatti prelibati e di battute spiritose. Non ultimo il proposito di Oscar di farci vincere un po' piu' spesso.





MILITARIA: Grande Fiera Storico-Militare
Milano Linate/Aeroporto 19-20-21 Maggio 1989

dalla usuale staticita' delle fiere:

Se devo dare retta al proverbio "il buon giorno si vede dal mattino", devo ammettere che "MILITARIA" ha subito gratificato gli espositori con una cerimonia d'inaugurazione, con la presenza del comandante del terzo Corpo d'Armata di Milano Gen. Pietro Giannattasio, e successivo rinfresco molto simpatici e degni delle migliori tradizioni fieristiche.

MUSEI MILITARI ASSOCIAZIONI D'ARMA

MARGANE E BOARDGAME MODELISMO

SURVIVAL E SURFLUS MILITARIA

FILATELIA E CARTOLINE NUMISMATICA E MEDAGLISTICA

SPETTACOLI MILITARI

Vi potete trovare dal carro armato italiano che ha partecipato alla campagna d'Africa 1941/42 alle divise francesi del 1859, dalle miniature dei cavalieri medievali a quelle dei troili, dal calendario della Kriegsmarine ai distintivi della Folgore, dalla Editrice Militare Italiana (organizzatrice della fiera) alle riviste di Survival, dai Wargames tridimensionali ai Signori del Gioco, presenti con uno spazioso stand messo gentilmente a disposizione dalla EMI e montati dalla AEFPE Studio di Milano.

Un ricco calendario di spettacoli e di manifestazioni scuoteva espositori e visitatori

- La gustosa riproduzione di azioni di fuoco e carica di cavalleria della Seconda Guerra d'Indipendenza, effettuata con mezzi e costumi dell'epoca a cura dei soci della "Societa' Lombardo-Veneta di Tiro a Segno ad Avancarica" in collaborazione coi militari del Reggimento Artiglieria a Cavallo.

- prove di tiro con la balestra, a cura della "World Exchange" di Genova.
- prove dimostrative di un hovercraft.
- concerto vocale della "Ass. Nazionale Alpini".
- concerto musicale della fanfara del Batt. Bersaglieri "Governo".

- concorso modellistico a cura dei clubs "IMPS" e "AMIS" di Milano.
- dimostrazioni di wargames a cura dei clubs "Ares", "Il Dado e' Tratto" e, naturalmente, dei "SIGNORI DEL GIOCO".

Insomma una fiera diversa ed interessante che merita di essere visitata.
Unico neo, comune d'altronde alla quasi totalita' delle fiere tenute in periodo estivo, il caldo che ha soprattutto colpito gli espositori del salone C (guardacaso il nostro).

In sostanza una manifestazione ben riuscita, un'occasione per noi wargamers di approfondire le conoscenze dell'hardwarre bellico e non ultima la possibilita' di fare delle lunghe partite con la "scusa" di visitare la fiera!
A presto, Militaria!
H. Pella



DAL CONSOLATO ALL'ESILIO

Un wargame che dopo quindici anni dalla sua pubblicazione risulti ancora tra i piu' giocati, specialmente per posta, non puo' che essere parte della "STORIA" dei giochi di simulazione.

Napoleon at War rappresenta certamente quanto di meglio si possa ottenere da un quadrigame; discreto sistema di gioco, facilitata d'apprendimento e buon bilanciamento sono elementi base in queste quattro simulazioni.

Se a questi pregi aggiungiamo l'indubbio interesse verso gli argomenti sviluppati, e' facile spiegare il successo a cui facevo riferimento inizialmente. Non e' compito di questa rubrica spiegare il sistema di gioco e le sue meccaniche, ma piuttosto fornire varianti, errata o innovatori, pubblicare a posteriori cosi' da migliorare o correggere errori dovuti a scarsi tests di gioco o ad errori di stampa.

Prima pero' di lasciare al lettore lo studio delle varianti proposte ritengo sia utile esprimere alcune valutazioni risultanti dai nostri tests.
La regola opzionale 12.0 sull' attacco combinato, comparsa nel 1976 con Napoleon's Last Battles e spesso utilizzata dai singoli nei wargame della stessa serie, e' decisamente interessante e valida.

Il suo utilizzo e' quindi raccomandabile senza il timore di alterare l'equilibrio creato dal designatore, con il vantaggio di ridurre l'efficacia difensiva dello schieramento ad "isole", tipico del sistema ma poco realistico.
Per quel che concerne i singoli

scenari la grossa novita' riguarda The Battle of Nations, in cui entrambe le parti hanno ora realmente l'opportunita' di vincere la battaglia grazie alla variante 17.4, utilizzabile non solo per lo scenario campagna ma anche per quello del terzo giorno.

Nell'edizione originale non era affatto difficile per il Francese ritirarsi dietro il fiume ELSTER, controllare i soli tre ponti e aspettare la fine del gioco: in questo modo certo non vinceva, ma di sicuro non perdeva mai la partita. Ora invece la chiave del gioco e' Lipsia, come lo fu storicamente, ed e' solo ad est di essa che Napoleone puo' vincere la sua battaglia.

Le varianti per Wagram e Jena-Auerstadt completano queste due simulazioni, gia' di per se' di buon livello, con precisioni e piccole novita' tendenti a chiarire alcune lacune del regolamento specifico ed introducendo altre interessanti innovazioni.

La novita' per Marengo e' l'aggiunta (opzionale) del livello morale per i due eserciti, un concetto gia' presente nelle altre battaglie della serie. Sicuramente il compito per il giocatore Francese e' ora molto piu' delicato, ma quel 14 giugno del 1800 le cose non erano certo piu' facili, e la sua sorte dipendera' unicamente dall'abilita' di manovra delle sue divisioni.

Importantissimo risulta il chiarimento relativo alla regola 15.1 ai fini del gioco.
Detto quanto necessario, come di consueto, buon divertimento.

Regole Generali

12.0 ATTACCO ARMI COMBinate

(opzionale)
Un attacco contro un singolo esagono al quale partecipino unità di fanteria, artiglieria e cavalleria e' detto attacco combinato.

In tale caso la colonna finale di rapporto e' aumentata di uno; attacchi 1:1 diventano 2:1, 3:1 diventano 4:1, ecc.

*****S C E N A R I *****



14.7 (commento) Le truppe Austriache dell'Arciduca Giovanni in seguito a ordini confusi e ritardi rimasero lontano dal campo di battaglia per gran parte della giornata; solo verso le quattro del pomeriggio esse comparvero per una veloce puntata nelle vicinanze di Siebenbrunn. Dopo un breve momento di panico, le truppe Francesi che si trovavano nella zona si misero in formazione di combattimento e respinsero con facilità il nuovo venuto. (D.G.Chandler) (variante) Le unità Austriache elencate al paragrafo 14.71 entrano automaticamente al turno 14 se non intervenute prima in seguito alla procedura descritta nelle regole speciali dello scenario.



15.52 (errata) Le unità Russe 11-4 (16d) e 11-4 (26d) entrano come rinforzi al Terzo Turno dall'esagono 2915.
Le unità Russe 8-4 (21), 7-4 (24), 7-4 (26) e 7-4 (27) entrano come rinforzi al Terzo Dodici dall'esagono 0108.

17.1 (aggiunta) Il livello di demoralizzazione Francese e' abbassato di tre punti per ogni esagono di Lipsia (1317, 1318, 1416, 1417, 1418, 1517 e 1518) occupato da unità Alleate al termine di ogni turno di gioco Alleato.

17.4 (sostitutiva) Se al termine dello scenario nessuno dei due eserciti e' stato demoralizzato la vittoria e' assegnata al giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria.
Ogni giocatore riceve cinque Punti Vittoria per ogni esagono di Lipsia occupato da sue unità.
Quando entrambi i giocatori controllano lo stesso numero di esagoni la partita e' da considerarsi pari.

18.1 (variante) Considerare tutte le unità di fanteria con dodici o più Punti Forza integrate da artiglieria.
Tali unità possono essere usate in congiunzione con la cavalleria soddisfacendo così i requisiti richiesti per l'attacco combinato.

Afrika Korps

La Campagna d'Africa ha sempre rappresentato per i giocatori di wargames una simulazione fluida; raramente statica ma quasi sempre di movimento, dove i dominatori per eccellenza restano i reparti corazzati.
Afrika Korps e' il primo gioco di simulazione sull'argomento. Edito dalla Avalon Hill nel lontano 1964, questo gioco, ormai superato come sistema, rimane comunque una delle simulazioni base alle Conventions Italiane ed USA.
E' la semplicità delle sue regole a renderlo uno dei giochi, per eccellenza, adatto ai Tornei. L'equilibrio delle parti (Asse: 73 fattori d'attacco, 80 fattori di difesa; Alleati: 81 fattori d'attacco e di difesa) lascia molto spazio alle azioni travolgenti (dell'Asse) alle difese fluide (Alleate) ed ai finali spesso a sorpresa.

Essendo il gioco riproposto alla prossima Convention di Padova, mi permetto di dare alcuni consigli e qualche chiarimento sulle regole a chi decidesse di giocarlo.
Inizialmente l'offensiva e' tutta nelle mani dell'Asse, che deve nel primo turno isolare Bengasi con le unità Italiane e spingere le forze Tedesche, via deserto, a minacciare Tobruch. Attraversare il deserto per le unità panzer e' sicuramente piu' rapido che non seguire la strada. Rommel comunque deve dare il suo bonus a tutte le unità nel primo turno.
A partire dal secondo turno il giocatore dell'Asse deve valutare la difesa Alleata e con l'aiuto della XV divisione Panzer, in arrivo nella prima settimana di maggio, deve decidere dove colpire. Tobruch o Alessandria?

In ogni caso e' fondamentale isolare Tobruch nel minor tempo possibile. Questo riduce l'impiego di unità per mantenere isolata Tobruch a solo tre unità Italiane, permettendo così alle restanti forze dell'Asse di muovere in blocco verso Alessandria.
Un punto nevralgico per l'Asse e' il passo nell'esagono K34. Controllandolo si apre la strada verso Alessandria e si libera il passaggio ai rifornimenti dell'Asse che in questo modo possono viaggiare interamente su strada, fino al fronte piu' avanzato.
A questo punto l'Asse puo' sferrare l'attacco finale ad Alessandria, sfruttando una serie di attacchi alle varie linee difensive Alleate o cercare di conquistare Tobruch prima di rivolgere i propri sforzi verso Alessandria.
Per far questo e' necessario creare una forte concentrazione di unità corazzate negli esagoni I42 ed I43. Cio' permette all'Asse di colpire Tobruch od Alessandria nello stesso turno, costringe l'Alleato a dividere le proprie forze e quasi sicuramente ad indebolire uno dei due obiettivi.

E' vitale conquistare una delle due basi Alleate prima del novembre 1941, per non subire il contrattacco Alleato con le proprie forze divise.

Se si conquista Alessandria prima di novembre, rimarrà come obiettivo la cattura di Tobruch peraltro già assediata e di conseguenza impossibilitata ad ogni tipo di contrattacco. Se si conquista Tobruch ci si dovrà preparare allo scontato contrattacco Alleato di novembre.

Comunque con Tobruch nelle mani dell'Asse si avvicina notevolmente al fronte il punto di entrata in mappa dei successivi rinforzi e rimpiazzi, ma soprattutto dei rifornimenti con un risparmio di quasi due turni.

Per finire con la parte dedicata all'Asse direi di portare attacchi con rapporti molto alti. Tranne casi di fondamentale importanza, evitare attacchi con rapporti inferiori a 5:1. L'Asse non può permettersi di perdere nessuna unità.

Cercate di catturare più rifornimenti possibili e teneteli di riserva per quando scaraggeranno quelli normali.

Il giocatore Alleato dal canto suo ha un compito difficile da assolvere: contenere lo strapotere dell'Asse con unità relativamente piccole. Quindi è fondamentale, a mio parere, che il giocatore Alleato utilizzi dalle posizioni prestabilite almeno per i primi turni.

L'Alleato per i primi turni deve presidiare le alture negli esagoni K18, H17 e G18 con le unità più forti che possiede, così da chiudere la strada alle unità corazzate Tedesche. Solitamente Bengasi viene accerchiata subito, di conseguenza la unità 2-2.5.G. (1-1-7) che la controlla e persona automaticamente. Se questo non accade, è utile ritirare l'unità verso Tobruch.

Nei turni successivi se l'Asse aggira l'ostacolo passando attraverso le alture a sud o se

attacca le posizioni difensive precedentemente illustrate, è necessario ripiegare sulle alture davanti a Tobruch. Nell'esagono H23 (possibilmente due unità 2-2-6), nell'esagono I25 (1'unità 4-4-7 più una o due 1-1-6) e nell'esagono I27 (una unità 2-2-6 ed una o due 1-1-6) l'unità da 1-1-6 che all'inizio del gioco deve restare ad Alessandria per utilizzare il porto muoverà verso Matruh per chiudere la strada ad infiltrazioni della ricognizione dell'Asse. Ovviamente prima sbarcate un rifornimento che presiderà la base.

Un paio di unità di 1-1-6 devono TASSATIVAMENTE presidiare il passo in K34 piazzandosi rispettivamente sulle alture negli esagoni K35 e J33. Se Tobruch resta fuori portata dell'Asse fino alla prima settimana di giugno (questo deve essere l'obiettivo primario dell'Alleato, con il controllo di Alessandria) i rinforzi che arriveranno, daranno un certo margine di respiro.

I rinforzi vanno suddivisi in due gruppi: il primo formato dalle unità 4-4-7 e 3-3-7 entreranno in Tobruch; il secondo formato dalle restanti unità sbarcheranno ad Alessandria per organizzare una difesa più solida.

A questo punto tutte le unità che precedentemente difendevano Tobruch vengono inviate via mare a difendere Alessandria. Solo un'unità 2-2-6 resterà a Tobruch in appoggio alle due appena giunte e se la pressione dell'Asse non è eccessiva, sugli esagoni adiacenti Tobruch si possono piazzare due unità da 1-1-6 (G24 e H26). Così, facendo sì obbliga l'Asse ad usare un rifornimento supplementare per isolare la forza stessa.

È comunque fondamentale per l'Alleato chiudere il passo nell'esagono K34 anche per bloccare la strada litoranea.

Come ho già detto, questo è possibile piazzando due unità 1-1-6 nell'esagono K35. Più turni resisteranno, più difficoltà incontrerà l'Asse nello spostarsi ad est di Tobruch.

La situazione si complica non appena queste unità cadono o sono costrette a cedere le alture adiacenti al passo.

Sta a voi valutare la vostra difesa. Personalmente ritengo Tobruk difendibile con le seguenti unità: una 4-4-7, una 3-3-7 ed una 2-2-6. Inoltre alterno in mare un'unità 4-4-7 ed un'unità 2-2-6. Queste unità di pronto intervento possono tranquillamente sbarcare sia a Tobruk che ad Alessandria a seconda delle mie esigenze, il turno successivo all'attacco dell'Asse.

Per la difesa di Alessandria, la situazione è più complessa. Bisogna creare, in ogni esagono utile, dei nuclei di difesa che non subiscano attacchi di vittoria automatica. È necessario sfruttare la depressione di Gattara che crea un imbuto verso la base di Alessandria, lasciando sempre meno esagoni da controllare. In alcuni punti sono transitabili solo sette esagoni, quindi grazie alle zone di controllo ed alle alture di Ruweisat e Alam Halfa (che raddoppiano il valore della forza difensiva) con tre gruppi di unità abbastanza forti si chiude tutta la mappa.

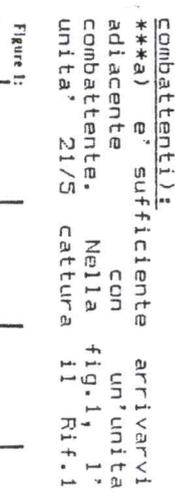
Per l'Alleato è obbligatorio tenere Alessandria sino alla prima settimana di novembre. Perdere la base prima di allora equivale a perdere quasi certamente la partita. Se si riesce a resistere fino a novembre si può tentare qualche piccola offensiva contro le unità più deboli (italiane e da ricognizione tedesche) usando rapporti uguali o superiori a 3:1 (attenzione alle due possibilità di scambio).

Per finire ricordo che all'Alleato basta TENERE una base per vincere. Quindi non è necessario avventurarsi in offensive rischiose: lo scopo è difendere Alessandria (o Tobruk) e difendere il canale di Suez ed i pozzi petroliferi asiatici.

CATTURARE UN'UNITÀ DI RIFORMIMENTO

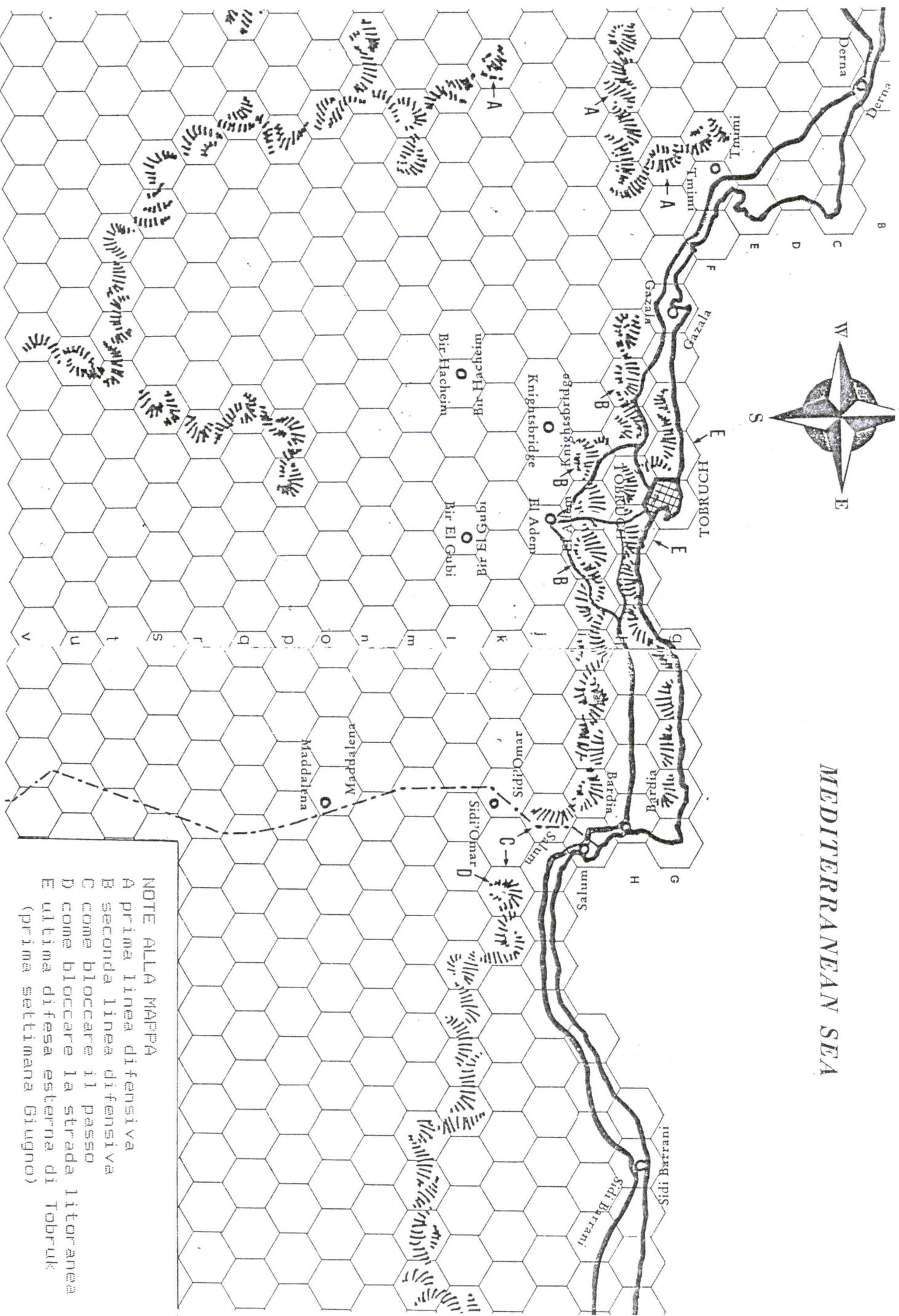
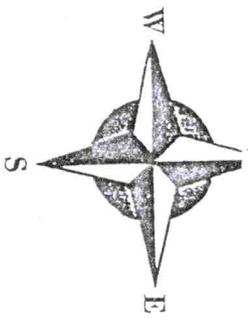
Un'unità di rifornimento può essere catturata nei seguenti modi:

- 1) Se essa è da sola (non accumulata con unità combattenti);
- 2) È sufficiente arrivarvi adiacente con un'unità combattente. Nella fig. 1, l'unità 21/5 cattura il Rif. 1



durante la fase di movimento dell'Asse od anche alla fine dello stesso. La cattura può anche avvenire durante l'avanzata o la ritirata dell'unità 21/5 dopo il combattimento. Questo tipo di cattura non può avvenire attraverso gli esagoni E18-F19 e W&Z-X&Z, perché attraverso essi non si estende la zona di controllo. Nella fig. 2, l'unità

MEDITERRANEAN SEA



NOTE ALLA MAPPA

- A prima linea difensiva
- B seconda linea difensiva
- C come bloccare il passo
- D come bloccare la strada litoranea
- E ultima difesa esterna di Tobruk (prima settimana Giugno)

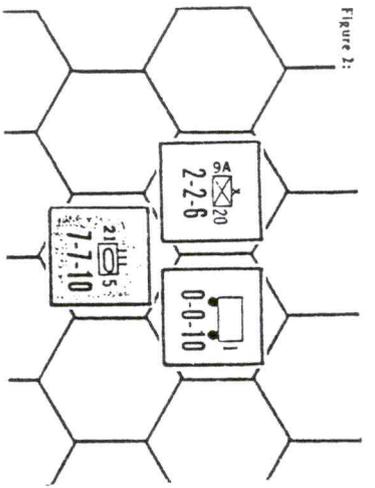


Figure 2:

Rif.1 e' catturata automaticamente anche se e' in zona di controllo dell'unita amica 9A/20, proprio perche' le due unita' occupano due differenti esagoni.

***b) attaccando l'unita' di rifornimento se essa e' in fortezza e' come in fig.3. L'attacco e' automaticamente vinto e l'unita' 21/5 puo' avanzare volendo nella fortezza. In questo caso l'unita' 21/5 non deve essere rifornita per l'attacco.

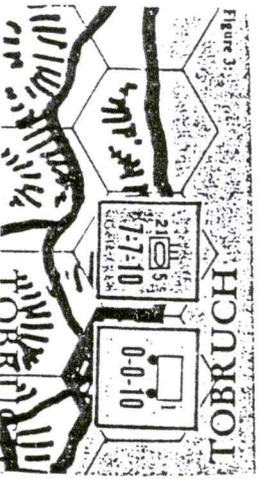


Figure 3:

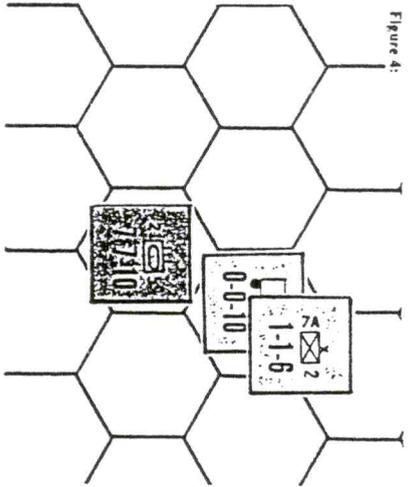


Figure 4:

***b) eliminando o costringendo alla ritirata tutte le unita' nemiche combattenti che accompagnano il rifornimento e non perdendo tutte le proprie forze attaccanti. Nella fig.5 in

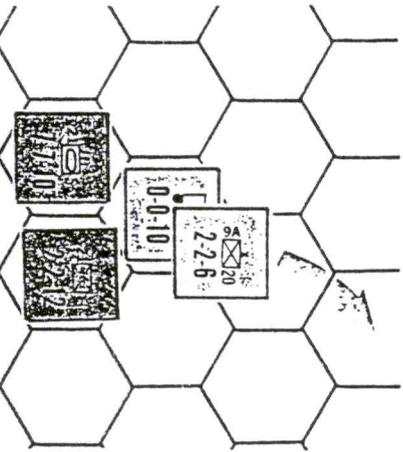


Figure 5: 21/5 and 21/3 attack 9A/20 at 4-1, rolling an exchange. 9A/20 is eliminated, as is 21/3. 21/5 remains to capture the supply.

caso di scambio le unita' 9A/20 e 21/3 vengono eliminate, l'unita' 21/5 sopravvissuta cattura il rifornimento.

***c) utilizzando due attacchi separati. Solo un'unita' da combattimento e lo cattura, mentre l'altra unita' impegna l'unita' che lo accompagna. Nella fig.6 l'unita' Trento attacca l'

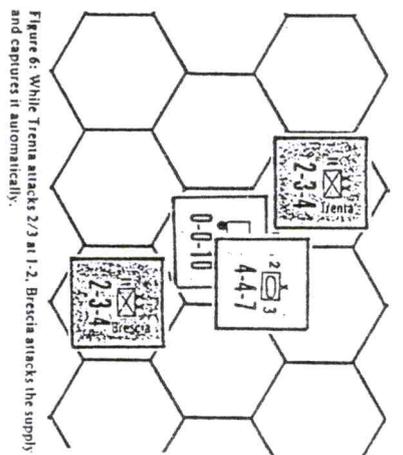


Figure 6: While Trento attacks 2/3 at 1-2, Brescia attacks the supply and captures it automatically.

unita' 2/3, l'unita' Brescia attacca il rifornimento e lo cattura automaticamente. Questo metodo non si puo' applicare quando unita' nemiche sono in fortezza. Unita' nemiche da combattimento che si trovino in fortezza con unita' amiche di rifornimento dovranno essere eliminate tutte o comunque tutte costrette a ritirarsi per poter catturare il rifornimento stesso (vedi caso 2b). In tutte queste situazioni, le unita' che attaccano unita' nemiche, necessitano del rifornimento alla fine della fase di movimento. Nella fig.6 solo l'unita' Brescia non necessita del rifornimento. Se l'attacco dell'unita' Trento fosse stato ed un rapporto di 1:3 o inferiore, anch'esso non avrebbe avuto bisogno del rifornimento.

3) Caso speciale. L'unita' di rifornimento e' l'unica ad occupare una fortezza ed un'unita' sua amica occupa un esagono adiacente. Per catturare l'unita' di rifornimento bisogna eliminare o costringere alla ritirata l'

unita' da combattimento nemica sopravvivendo all'attacco con almeno un'unita' combattente amica. Nella fig.7 l'unita' 21/3 attacca l'unita' 7A/2 ed il Rif.1 ad un rapporto pari ad 1:1. Solo un risultato di DE o D back 2 permette all'unita' 21/3 di catturare il Rif.1.

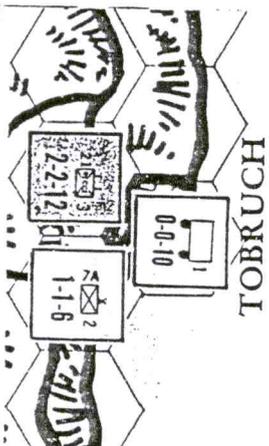


Figure 7: 21/3 attacks 7A/2 and Supply #1 at 1-1 odds. A DE or D back 2 allows the supply to be captured. The supply survives with any other result.

CONTROLLO DI UNA BASE O FORTEZZA

Al fine di poter sbarcare, in un porto, rifornimenti, i rinforzi nonche' rimpiazzi, il porto stesso dovra' essere controllato ed al di fuori della zona di controllo nemica all'inizio del proprio turno di movimento. Per controllare una base od una fortezza e' necessario che essa sia presidiata da un'unita' combattente, un rifornimento o solo nel caso del Rif.1 dall'unita' Rommel.

Termino questo mio piccolo manuale per i giocatori del deserto augurando a tutti i futuri Rommel tante vacanze estive al Cairo.

Cimini Maurizio

II° TORNEO WARGAMES "CITTA' DI PERUGIA"

Alliegati abbiamo riportato i risultati del referendum che hanno portato alla scelta dei seguenti giochi:

- 1 - Cross of Iron AH
- 2 - Napoleon at war SPI
- 3 - Battles for the Ardennes SPI
- 4 - Western Desert GDW
- 5 - Wooden ships & Iron men AH

Non appena ultimata la procedura di iscrizione, il comitato organizzatore si impegna a comunicare alle squadre partecipanti gli scenari prescelti.

Nello stesso tempo il comitato organizzatore comunicherà anche la formula del torneo in base al numero delle squadre iscritte ed alle esigenze organizzative.

Programma:

Il coordinamento perugino giocatori di wargames, organizza nei giorni 8-9-10 Dicembre 1989 un torneo a squadre.

La manifestazione si terrà nei locali messi a disposizione dell'Ellera Hotel, in Via Gramsci 20, al Ellera di Corciano (Perugia).

La quota di partecipazione é fissata in Lit.130.000 e comprende: due colazioni, due pranzi, due cene e due pernottamenti.

Per ulteriori informazioni rivolgersi a:

- Stefano De Francesco Tel. 075/799202
- Giuseppe Agnusdei Tel. 075/396515

Jena-Auerstadt
The Battle for Prussia!
14 October 1806



16.21 (chiarimento) Il movimento assegnato ad ogni unità e' dimezzato durante tutti i turni di nebbia (arrotondare le frazioni per difetto). Le unità di fanteria Prussiane hanno a loro disposizione, durante tali turni, un solo punto Movimento anche se muovono lungo strada.

19.1 (variazione) Scheda Punti Vittoria.

Rapporto Punti Forza eliminati a favore del Francese.

OPZIONE A

Rapp. 1:1 o Infer	FR/ 2 Punti
Rapp. Infer. a 2:1	FR/ 1 Punto
Rapp. 2:1	FR/ 2 Punti
Rapp. super. a 2:1	FR/ 2 Punti
Prussiani demoralizzati a Jena	FR/ 1 Punto
Prussiani demoralizzati ad Auerstadt	FR/ 2 Punti
Francese demoralizzati a Jena	FR/ 3 Punti
Francese demoralizzati ad Auerstadt	FR/ 2 Punti
Meno di 48 Punti Forza Prussiani elimin. FR/ 3 Punti	
Francese usciti con almeno 125 Punti Forza dai lati Nord od Ovest della mappa di Jena	FR/ 2 Punti

OPZIONE B

Rapp. 1:1 o Infer	FR/ 1 Punti
Rapp. Infer. a 2:1	FR/ 1 Punto
Rapp. 2:1	FR/ 3 Punti
Rapp. super. a 2:1	FR/ 3 Punti
Prussiani demoralizzati a Jena	FR/ 2 Punti
Prussiani demoralizzati ad Auerstadt	FR/ 3 Punti
Francese demoralizzati a Jena	FR/ 3 Punti
Francese demoralizzati ad Auerstadt	FR/ 3 Punti
Meno di 48 Punti Forza Prussiani elimin. FR/ 2 Punti	

Marengo
Napoleon in Italy,
14 June 1800

15.1 (chiarimento) Il movimento assegnato a tutte le unità Francese durante il primo turno di gioco e' dimezzato, (arrotondare le frazioni per eccesso).

15.3 (variazione) Demoralizzazione La demoralizzazione rappresenta gli effetti negativi, sul morale dell'armata, in seguito alle perdite subite. Quando un'armata raggiunge il suo livello di demoralizzazione tutte le unità di quell'armata perdono permanentemente la loro abilità di avanzare dopo un combattimento favorevole (7.74 Regole Standard).

Livello Demoralizzazione:

Austriaco	33
Francese	16 (**)

(*) Il livello morale Francese aumenta di dieci punti al turno cinque di gioco, e di ulteriori sette punti al primo contatto tra unità Austriache ed una qualsiasi unità Francese entrata in mappa come rinforzo.

IMPERIVM II ROMANVM II

IMPERIVM ROMANVM II, gioco della West End Games, dedica uno dei suoi tanti scenari al tentativo di riconquista della parte occidentale dell'Impero Romano da parte di Giustiniano; Imperatore d'Oriente dal 527 al 565 d.c. Lo scenario può essere normalmente giocato da un massimo di 6 giocatori ad un minimo di 3, ricorrendo però in modo massiccio al Farthest Power Rule. Con alcune modifiche si potrà ridurre il numero dei giocatori a 2 ottenendo una simulazione più accurata ed accorciando notevolmente il tempo di gioco.

MAJOR POWERS

Impero e Vandali: nessuna modifica.

Ostrogoti: Tassa Base: 35; Province Controllate: togliere la Narbonensis; Replacement Rate: 16; Set-up: spostare le unità da 2821 a 3018.

Aggiungere nelle note:

4) Le unità Ostrogote iniziano il gioco inattive. Non possono muovere né combattere finché unità dell'Impero non entrino nei loro territori. Nessuna altra forza ostile può entrare nelle loro province finché attivati.

ACTIVE MINOR POWERS

Berberi

INACTIVE MINORS

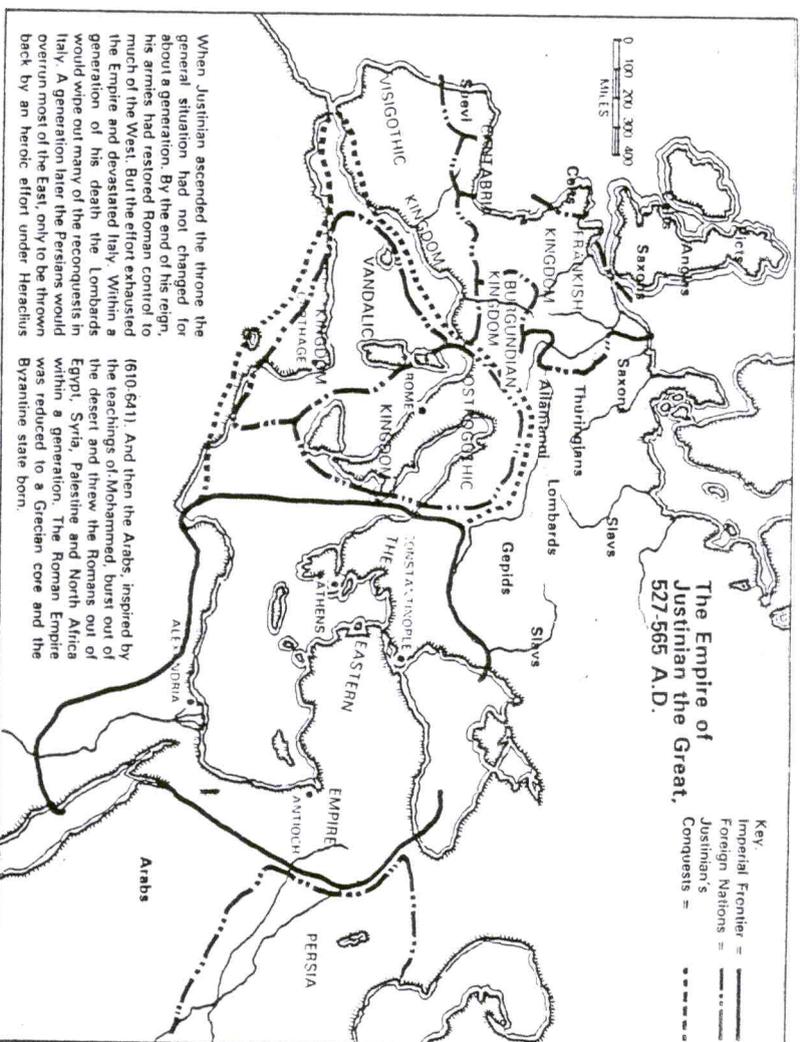
Burgundi: Province Controllate: Rhaetia

Nota: nessuna unità può entrare nelle province dei Burgundi
Franchi: Province Controllate: Agri Decumates, Alpes, Aquitania, Belgica, Germania Inferior, Germania Superior, Lugdunensis e Narbonensis.

Note:

1) Nessuna unità può entrare nelle province dei Franchi.

2) Ogni Fase Diplomatica successiva all'attivazione Ostrogota tirare 2 dadi: Se il risultato è 2 o 3 piazzare le seguenti unità in un qualsiasi esagono in Cisalpina adiacente ad Alpes (Morale 100; Gialli CER C): +1-16 n°1, 4 x 20-8, 2 x 4-12, 1 x 6-16, 1 Baggage Train.



All'inizio del 4° Turno dopo che tutte queste unità sono state eliminate tirare di nuovo per l'attivazione. Questo processo può essere ripetuto per la durata dello scenario.

3) I Franchi possono muovere solo entro le province di Italia e Cisalpina.

4) I Franchi sono piazzati e controllati secondo la regola 5.25.

Longobardi:

Nota: Tirare per l'attivazione dei Longobardi ogni Fase Diplomatica successiva all'attivazione Ostrogota.

Persia: Aggiungere alla nota 2: Dopo l'attivazione Ostrogota la Persia si attiva se il risultato è 12 o meno.

Visigoti: Province Controllate: Baetica, Lusitania e Tarraconensis
Nota: Nessuna unità può entrare nelle province Visigote.

OTHER MINOR POWERS & SPECIAL RULES: nessuna modifica.
Condizioni di Vittoria:

Impero: Controllare tutte le province iniziali più quelle Vandale e Ostrogote.

Vandali/Ostrogoti/Persia: Ridurre il Morale dell'Impero sotto 90.

IMPERIVM ROMANVM II

Dopo diverse partite giocate ad IMPERIUM ROMANVM II, scrissi alla West End Games ponendo ai disegnatori alcune domande sulle regole. Ecco le risposte di Peter Corless membro dello staff di I.R.II:

1) Può un porto non assediato essere bloccato da flotte nemiche? No

2) Nel combattimento navale quale bonus del Leader viene usato: quello stampato sul counter, quello speciale (38.2) o entrambi? Entrambi.

3) Può una flotta attaccata in un porto porsi sotto assedio? Sì, in accordo con la regola 14.3.

4) Una flotta attaccata in un porto da flotte avversarie è raddoppiata? La flotta può essere attaccata solo durante un'invasione navale (10.5).

5) Qual'è il Replacement Rate Ostrogoto nello Scenario 32? 16

6) Può uno stack foraggiare in un esagono occupato da unità nemiche non assediate? Sì, ma le unità che già occupano l'esagono, riducono il valore di foraggio per quell'esagono. Es.: uno stack di 3 fanterie romane che muove in un esagono chiaro coltivato occupato da 3 fanterie barbare potrà foraggiare in Estate (24 punti), mentre solo un unità potrà farlo in Inverno (16 punti).

7) Unità navali che muovono in un esagono occupato da unità nemiche sia navali che terrestri non assediate devono fermarsi? Sì

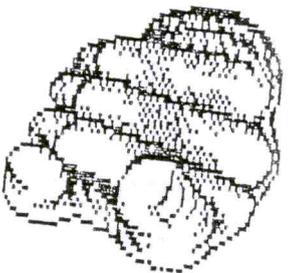
8) Può uno stack di unità terrestri attaccare uno stack nemico composto solo da flotte? Sì, ma le flotte si possono ritirare prima del combattimento (14.73).

9) Gli esagoni friendly/enemy menzionati nelle chiarificazioni delle regole 10.7 e 14.74 incluse nell'Errata Ufficiale di I.R.II si riferiscono allo stato della provincia (friendly, enemy o neutral)? Sì

10) Quando le unità attivate dalla tabella 23.4 in seguito ad un'invasione devono essere piazzate sulla mappa? Durante il movimento delle unità ostili o alla fine della fase di movimento?

Durante

Ezio Deponti



*****RICERCA DI AVVERSARI*****

* Cerco avversari postali per i seguenti giochi: FRANCE 740 (AH), PANZER LEADER (AH), CRUSADER (SPT), BONEFANTI Alessandro

V. Le Cavour, 49
43039 SALESMAG. TERME (FR)
tel. 0524/79784

* Cerco avversari postali per NAPOLEON AT WAR (SPT), NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPT), 30 YEARS WAR (SPT), THE BATTLE OF BORODINO (SPT), NAPOLEON AT WATERLOO (SPT), CROMWELL'S VICTORY (S&T).

CRIPPA OSCAR
via Cirene, 2
20096 FIDOTTELLO (MI)
tel. 02/92103293

* Cerco avversari postali per i seguenti giochi: WESTWALL (SPT), OPERATION SEELÖWE (SPT), RUSSIAN CAMPAIGN (AH), ANZIO (AH), BAR-LEV (GBW), PANZER ARMEE AFRICA (AH), RUSSIAN FRONT (AH) e FRANCE 740 (AH).

Rispondo a tutti.
FRIGERIO Germano
V. Le Caterina da Forlì, 7
20147 MILANO
tel. 02/4233876

V E N D O / C O M P R O

* A.A.A. Acquisti: CAESAR: ALESIA (AH), ALEXANDER THE GREAT (AH).

ROSSI Federico
via dell'edera, 1
villaggio residenziale
20065 INZAGO (MI)
tel. 02/95310000

* Vendita:
ENGLISH CIVIL WAR (ARIEL) a £ 10.000, SQUAD LEADER + MAPPA 10 (AH) a £ 25.000, ARBUISH + MOVE OUT + FURPLE HEART (VG) a £ 40.000, SMASHBUCKELER (VAN) a £ 10.000.

CAFONE FINO
via Zara, 14
20052 MONZA (MI)
tel. 039/732386

* Vendo a £ 10.000 cad. più eventuali spese postali i seguenti giochi:
DECISION AT KASSERINE, senza rivista (WW), RACE FOR TUNIS, con rivista (WW).

CELADA Luigi
via Cimaraosa, 9/a
20144 MILANO
tel. 02/4984836

* Vendo i seguenti giochi:
1809 con Trad. a £ 30.000, STARSDIEDER nuovo con Trad. a £ 10.000, 20th MAINE nuovo a £ 7.000, CONDOTTIERI a £ 10.000, HOLY ROMAN EMPIRE nuovo con Trad. a £ 15.000, CAMPAIGN OF MALBOROUGH con Trad. a £ 10.000, YORKTOWN in Ital. a £ 5.000, AUSTERLITZ in Ital. a £ 5.000, RUMELSAT RIDGE con Trad. a £ 10.000.

CRIPPA OSCAR
via Cirene, 2
20096 FIDOTTELLO (MI)
tel. 02/92103293

PADCCON '89

VII CONVENTION NAZIONALE DEI GIOCHI DI SIMULAZIONE

si terra' a Padova il 15-16-17 Settembre 1989

Sede della manifestazione sara' il Palazzetto dello Sport all'Arcella, a 15 minuti di cammino o 5 minuti di autobus dalla stazione ferroviaria.

I tornei proposti, saranno i seguenti:

- * A.S.L. * Afrika Korps
- * Axis & Allies * Blue Max
- * Britannia * Civilization
- * Car Wars * Football Strategy
- * N.L.B. * Panzer Leader
- * Up Front * W.S. & I.M.

QUANTO COSTA

Solo ingresso £ 20.000

Ingresso + 2 notti in albergo (senza colazione) £ 80.000

Ingresso + 2 notti presso Ostello (con colazione) £ 55.000

(i prezzi sono ancora indicativi)

COME PRENDITARE

A giorni dovrebbe pervenire a casa vostra il modulo di iscrizione.

In caso contrario e/o per informazioni contattate gli organizzatori:

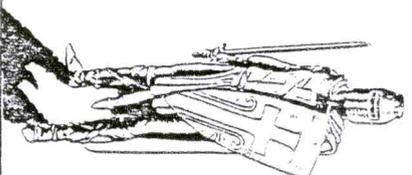
Emanuele ORLANDO tel. 049/8800013

Daniele PAGNUTTI tel. 049/8718324

Notiziario

"Signori del Gioco"

Giugno 1989 - Anno I n. 3 - stampato aperiodico per i soci
SIGNORI del GIOCO via Cimara 9/a 20144 Milano



FILED DIRETTO COL PRESIDENTE

Cari Soci, in questo periodo di sprint e sforzo finale, sia per chi studia sia per chi lavora, in vista delle tante sospirate vacanze ristoratrici, anche l'Associazione sta compiendo diverse azioni volte a farla conoscere ed apprezzare anche al di fuori del normale circuito di giocatori di wargames.

Ecco lo scopo delle quattro presentazioni e del successivo torneo ad "Axis & Allies" per la zona di Milano e Monza, sotto l'egida di Agonistika '89 e della partecipazione come espositori alla grande fiera storica militare "MILITALIA", svoltasi a Milano nei giorni 19/20/21 maggio 1989.

Per la prima manifestazione, essendo tuttora in corso, ci riserviamo darvi notizie piu' dettagliate nel prossimo numero, mentre per "Militalia" trovate un articolo a pagina 4.

Avrete sicuramente notato nella testata di questo numero del notiziario il nostro marchio che e' stato scelto tra parecchi altri durante l'assemblea del 31/3/1989. Colgo questa occasione per ringraziare il suo autore (Angelo Iaccarino) e tutti gli altri, nostri soci e non, che ci hanno voluto sottoporre i loro disegni: Enrico Bertocchi, Oscar Crippa, Pio Sacco. Purtroppo si doveva scegliere solo un marchio, ma, vi assicuro, tutti erano molto belli!

Anche il nostro notiziario e chi lo scrive e lo compone "va in ferie". Il prossimo numero e' previsto dopo la Convention Nazionale che si terra' a Padova in settembre.

Auguro a voi tutti ed ai vostri cari meravigliose vacanze.

Lutgi Celada