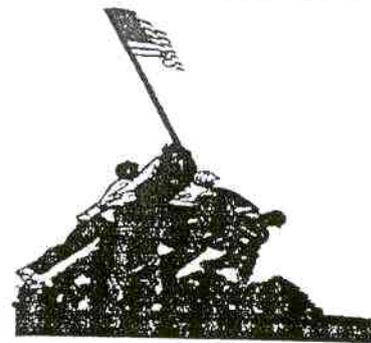
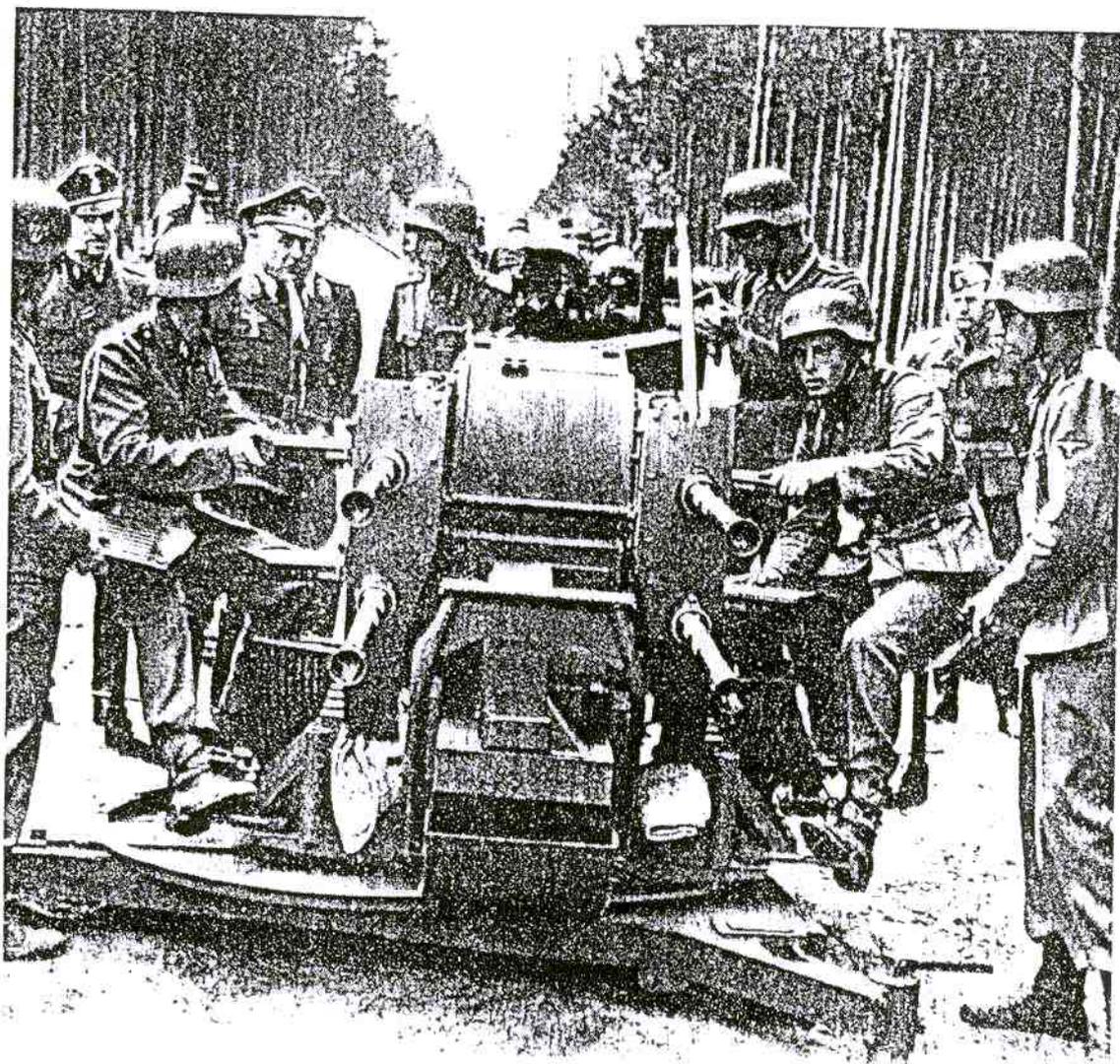


BATTLE CRY



Notiziario della Associazione Boardgames Militari
Maggio 1993

Anno 6 Numero 15



La prima fase eliminatoria del CIWAS si è conclusa.
Inizia la seconda fase per otto squadre.

BATTLE CRY

Aperiodico di Informazione
realizzato dagli Associati per gli Associati

Anno 6 Numero 15

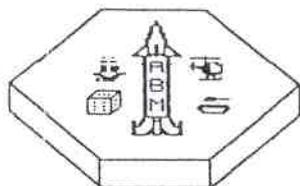
Direttore Responsabile:
Andrea Mattielli

Elaborazione e Impaginazione:
Daniele Dal Bello

Sommario:

I Resoconti <i>a cura del Comitato Organizzatore</i>	pag. 01
Comunicazioni di servizio <i>a cura del Comitato Organizzatore</i>	pag. 04
Avviso ai Capitani <i>a cura di Daniele Dal Bello</i>	pag. 04
Le proposte dei Capitani <i>a cura di Daniele Dal Bello</i>	pag. 06
Reiscrizioni: è già ora! <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 07
Quali giochi per la prossima Edizione? <i>di Massimiliano Tuzzi</i>	pag. 07
Permetti? Due parole su ASL <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 09

Associazione
Boardgame
Militari



Presso :

Dal Bello Daniele
Viale Firenze 170\B
06034 FOLIGNO (FG)
Tel. 0742\22742

Mattielli Andrea
Via A.Sermei 13\A
06081 ASSISI (PG)
Tel. 075\813294

La A.B.M. aderisce alla Federazione Italiana dei giochi di ruolo, simulazione e società.

II RESOCONTI

a cura del Comitato Organizzatore

Veniamo a riportare quanto giuntoci in relazione agli incontri disputati, come di consueto. Dobbiamo rilevare, sempre fedeli al nostro principio di trasparenza, problemi vari relativi in particolare agli incontri romani. Problemi che non hanno dato adito a nessuna protesta ufficiale e sono stati risolti senza troppe difficoltà, ma si sono comunque concretizzati in telefonate di lamentela a Dal Bello. Vogliamo far presente ai Capitani che nessun membro del C.O. è disponibile a fare da spalla alle lamentazioni gratuite dei Capitani. In altre parole, se ci sono dei problemi di interpretazione delle regole di gioco, e se siete stati così imprevedenti da non nominare un Arbitro prima di iniziare, potete sempre, di comune accordo con il Capitano avversario, designare una persona, il cui responso sarà inappellabile. Il Comitato Organizzatore è l'ultima spiaggia alla quale rivolgersi, e se decidete di farlo dovete farlo con una comunicazione scritta, precisa e documentata, realizzata, se possibile, insieme al Capitano avversario. Problemi relativi agli accordi per gli incontri devono essere presi dai Capitani; è inutile telefonare a qualcuno del Comitato Organizzatore, per dire che il tale Capitano non risulta reperibile, e aspettarsi che sia questo qualcuno del C.O. a richiamare questo tizio e avvisarlo che deve giocare. E' un problema, tutto sommato, banale, che sta ai rispettivi Capitani risolvere, senza lamentazioni inutili, ma con uno spirito costruttivo e aperto anche alle esigenze dell'avversario.

PRE - ELIMINATORIE

da disputarsi entro il 9 Maggio 1993

GIRONE 1 - NORD-OVEST

Coppia 1A
VIKING - Varese
contro
STRATELIBRI - Milano

La squadra di Stratelibri si è trovata oberata dagli impegni di lavoro e non ha potuto presentarsi allo scontro, per loro stessa ammissione. Ci dispiace molto, e ci auguriamo, e siamo già stati rassicurati in tal senso, che il prossimo anno potranno fare di meglio. Un passaggio indolore quindi per la squadra di Varese.

Coppia 1B
GIACCHE BLU - Milano
contro
CAMELOT - Milano

Una vittoria facile per i milanesi, anche per la latitanza del Capitano di Camelot, subissato di impegni di lavoro, e al quale auguriamo miglior fortuna il prossimo anno. Ma veniamo al resoconto.

GIACCHE BLU 3 - CAMELOT 0

di Germano Frigerio

Dopo brevi accordi tra i capitani, si stabilisce di giocare il solito "derby" fra i frequentatori della Ludoteca GARIBALDI il 17/3, mercoledì sera. Per una serie di disguidi, non si possono giocare 3 partite sulle 5 programmate, quindi si parte solo con Napoleon at Leipzig e Blue Max. Io, Max Orengo e Marco Perucelli formiamo il trio di Blue Max contro Gnagnetti, Bray e Bossi, mentre Cimini affronta Beacco a N.A.L. La prima partita di Blue Max scorre via tranquilla e liscia come l'olio, con una vittoria nostra ai punti piuttosto ampia. Cimini, subito dopo, vince l'andata a N.A.L. Un pò più problematico è il secondo incontro; Max Orengo pesca un "pilot killed" al 4° turno. Io e Perucelli facciamo 20 turni in inferiorità numerica, ma la spuntiamo per una manciata di punti. Cimini, con un paio di colpi di mano, la spunta su Beacco anche al ritorno. Alla fine della serata abbiamo già pesantemente ipotecato la qualificazione, con un 2 a 0. Domenica 21, al pomeriggio, si disputa il terzo incontro, fra Ciampichetti e Villa a S.P.Q.R. Partita senza storia, in quanto Villa si arrende al 2° turno dopo aver perduto una quantità esorbitante di punti. 3-0 e incontro terminato: alla prossima.

GIRONE 2 - NORD-EST

Coppia 2A
ARSENALOTTI - Venezia
contro
CRUSADERS del DUCATO - Parma

di Franco Arcelloni

VI FLOTTA - Zurla Sandro e Arcelloni Franco (Crusaders) contro Montagner Sergio (Arsenalotti). Partita secca, scenario 9 "Crisi nel Mar Egeo", con puntata segreta per le condizioni di vittoria degli Americani. I Crusaders hanno puntato 16, gli Arsenalotti 10. Vincono i Crusaders.

N.L.B. - Larini Fabrizio (Crusaders) contro Scannapieco Paolo (Arsenalotti). Incontro di A/R in contemporanea. Vittoria dei Crusaders.

FIREPOWER - Giuberti Fabrizio e Fontana Fabrizio (Crusaders) contro Pamich Massimo (Arsenalotti) A/R. Vittoria Crusaders.

ADVANCED SQUAD LEADER - Fontanelli Andrea (Crusaders) contro Canevese Alessandro (Arsenalotti) in partita secca. Risultato pari per accordo tra i giocatori a partita ancora in corso.

W.S.I.M. - Bonfanti Alessandro (Crusaders) contro Pinosio Paolo (Arsenalotti) Partita rimandata e poi non disputata per risultato acquisito.

Risultato vincente per i Crusaders per 3,5 a 0,5

Colgo l'occasione per ringraziare Alberto Pagnotti, Capitano della Squadra di Bologna, per avere messo a disposizione la loro sede a Bologna per disputare i primi due incontri.

CLUB 3M - Modena
passa automaticamente

GIRONE 3 - CENTRO-NORD

Coppia 3A
A.B.M. - Foligno
contro
BOLOGNA - Bologna

di Daniele Dal Bello

Primo incontro a Foligno i giorni 8 e 9 maggio, dove si disputa BLUE MAX, WSIM e ASL; il primo incontro vede la vittoria della coppia A.B.M. Arrigoni - Rosignoli, alla terza partita, mentre a WSIM si affrontano Gambacurta Stefano e Pagnotti Alberto, in una partita a dir poco surreale: i due "giocatori" si sono infatti limitati a veleggiare a distanza di sicurezza uno dall'altro, senza mai sparare un colpo. Patta. Ad ASL si incontrano il sottoscritto per l'A.B.M. e Betti Massimo per Bologna. Betti è stato nostro ospite fin da Sabato mattina, in quanto la partita si è protratta, giocando la sera di Sabato fino alle 2, il giorno dopo fino alle 15. Per la cronaca, si trattava dello scenario 57, Battle For Rome, giocato A/R con la vittoria assegnata per differenza punti. L'andata è stata vinta dal sottoscritto, tedesco attaccante, con 40 punti di

vittoria (minimo da raggiungere secondo le condizioni dello scenario 30). Essendo impossibile giocare il ritorno subito, abbiamo rimandato il tutto alla settimana dopo, quando il gruppetto A.B.M. avrebbe dovuto recarsi a Bologna. Purtroppo, la sera di Venerdì siamo stati raggiunti da una telefonata di Pagnotti, Capitano di Bologna, che ci diceva che, per l'indisponibilità improvvisa del giocatore che avrebbe dovuto ospitarci, il tutto era annullato e quindi ci dava le rimanenti partite vinte a tavolino. Cercavamo di convincerlo a giocare comunque la settimana dopo, a Foligno, dove eravamo in grado di ospitare senza problemi, ma senza esito. Un risultato vincente, quindi, ma con l'amaro in bocca.

C.P.W. De Fina - Livorno
passa automaticamente

GIRONE 4 - CENTRO

Coppia 4A
TERMINATORS - Latina
contro
COHORS PRAETORIA - Roma

di Mauro Faina

Uno scontro all'insegna dell'equilibrio deciso ai supplementari. Per la prima volta la mia squadra supera il turno. Risultato storico! Onore ai vinti che ci hanno conteso tale traguardo fino alle quattro di mattina di un estenuante Venerdì notte. La cronaca. Lo scrivente si accorda con il corretto e simpatico Paolo Liberati per il luogo della sfida. A Vitinia incroceremo le armi. I primi a cominciare sono Maurizio Gasbarroni vs Massimo Zappaterra in una classica di WSIM. Faticaccia, ma alla fine il pontino, punta di diamante della squadra, prevale nettamente. Latina raddoppia automaticamente grazie all'assenza del giocatore di N.a.L. Comincio a gustare la vittoria, ma è troppo presto. Blue Max vede Giuseppe Scarica perdere nettamente contro Mario Valerio Muzzi (*ma uno contro uno? E con quanti aerei? N.d.R.*) e così la Corte Pretoria accorcia le distanze. Ho fiducia nell'altro mio asso, Roberto Setola, impegnato con il Capitano dei romani, Paolo, nello scenario Zama di SPQR. La partita s'interrompe alla sera. Bisogna continuare durante la settimana. Intanto il sottoscritto gioca contro un Marco Leofrigio agguerrito lo scenario "Defiance on Hill" di ASL-Paratrooper. Perdo l'andata con una disfatta finale. Il ritorno rimane in sospeso per mancanza di tempo. Nella settimana successiva Paolo opera il sorpasso battendo Annibale-Setola. Decisivo

il ritorno di ASL tra me e Leofrigio. Riesco disperatamente a vincere. Incontro in perfetta parità. Rimane lo spareggio. Sarà disputato a WSIM con due giocatori per parte. Gasbarroni e Setola per Latina, Liberati e Sempronio per Roma. Battaglia tirata che si prolunga nella notte profonda. Incertezza esasperante. Alla fine Paolo e compagni cedono di schianto, Latina supera il turno e si appresta a scontrarsi contro la fortissima Corte Tiberina. Un grazie particolare a Maurizio Catacchini per l'aiuto prestatoci durante la disputa dell'incontro.

Coppia 4B
THE LEVELLERS - Roma
contro
COHORS TIBERINA - Roma

Vittoria della Cohors Tiberina, con un secco 3-0. Ci secca far notare che nessuno dei due Capitani si è degnato di mandarci una riga di resoconto.

ELIMINATORIE

Ecco quindi lo schema aggiornato della seconda fase, da disputarsi entro il 26 Settembre 1993.

GIRONE 1 - NORD-OVEST

VIKING - Varese
contro
GIACCHE BLU - Milano

GIRONE 2 - NORD-EST

CLUB 3M - Modena
contro
CRUSADERS Del DUCATO - Parma

GIRONE 3 - CENTRO-NORD

C.P.W. DE FINA - Livorno
contro
A.B.M. - Foligno

GIRONE 4 - CENTRO

COHORS TIBERINA - Roma
contro
TERMINATORS - Latina

COMUNICAZIONI DI SERVIZIO

Il nuovo indirizzo di Germano Frigerio, Capitano delle GIACCHE BLU, recentemente convolato a nozze, è il seguente:

Via Per Cucciago, 25 - 22063 CANTU' (CO)
Tel. 031/704436.

A lui e consorte vanno naturalmente i migliori auguri del C.O. e di tutta l'A.B.M.

Il nuovo Capitano del Club 3M (Enrico Riccò è sotto naja) è ABBATI Gianluca, Via Lorenzini 96, 41010 FRETO (Modena) - Tel. 059/334069

Il nuovo Capitano dei CRUSADERS DEL DUCATO (anche Alessandro Bonfanti è sotto naja) è Franco ARCELLONI, Via Fermi, 20/A, 29100 PIACENZA (PC)

Il nuovo Capitano dell'A.B.M. è Daniele DAL BELLO, causa le nozze prossime del Capitano nonché Presidente A.B.M. Andrea MATTIELLI. All'ancora per poco celibe Andrea vanno i più calorosi auguri e felicitazioni da parte di tutta l'A.B.M.

Daniele DAL BELLO, Viale Firenze 170/b, 06034 FOLIGNO (PG), Tel. 0742/22742 (lun.-ven. dalle 9 alle 10, oppure sab.-dom.) Solo in casi urgenti 0336/635604

Per i VIKING di Varese occorre fare riferimento a SIGNA Marco, 0332/202206

AVVISO AI CAPITANI

a cura di Daniele Dal Bello

La Finale

Quest'anno è prevista, come già sapete, per il 30/31 Ottobre - 1 Novembre, e sarà organizzata dalla Cohors Tiberina, quindi a Roma.

La Finale in un luogo diverso da Assisi, e soprattutto, organizzata da una associazione diversa dalla A.B.M. conferma finalmente con i fatti la nostra volontà di fare del CIWAS una tradizione di tutti, e non una creatura di proprietà dell'A.B.M. stessa. Seguendo questa linea, ripetiamo infatti che siamo aperti a qualsiasi forma di collaborazione, e in particolare, qualcuno si sente di proporsi per la Finale 1994? Ci rivolgiamo in particolare alle Giacche Blu, certi che sentiranno l'esigenza di far valere la forza e la coordinazione del loro gruppo non solo sul piano sportivo ma anche nell'organizzazione di eventi. Oppure dovremo pensare che, in quello, sono inferiori ai loro rivali

romani...

Ma veniamo ora ai dettagli, rifacendoci alla lettera inviataci dagli amici romani; la Finale si terrà presso l'Hotel Veneto, in Via Piemonte n. 63, angolo Via Boncompagni. I Capitani troveranno incluso a questo Battle Cry un depliant dell'albergo, che contiene una mappa illustrativa della zona. Via Piemonte significa comunque zona centralissima, a poca distanza da Via Veneto, e a meno di un Km dalla Stazione Termini. A distanza di una passeggiata a piedi trovate quindi Piazza di Spagna, Via del Corso, Piazza del Popolo, ecc. Per chi volesse arrivare in macchina, consigliamo di prendere per Roma Nord, uscire dall' A-1 a Settebagni, e lì tirare dritto sulla Salaria fino al centro, seguendo le indicazioni per la Stazione Termini. Trovare poi Via Boncompagni non è un problema.

Parliamo ora di cifre: il costo completo è stato fissato dai nostri amici romani in L.185.000, e comprende la disponibilità di una camera doppia con servizi dalle ore 14:30 del 30/10 alle 10:30 del 1/11, oltre a prime colazioni e pranzi del 31/10 e 1/11, le cene del 30 e 31/10, bevande incluse.

Per chi volesse solo mangiare è previsto un accordo che permette di pranzare o cenare a L.25.000, cifra che comprende primo piatto, secondo, contorno, frutta, mentre sono escluse le bevande. Si può chiedere camera singola, con sovrapprezzo di L.50.000, o camere triple, e per questo, e altre eventuali informazioni, occorre contattare Manlio Mochi, Organizzatore della Finale per la Cohors Tiberina, telefonando allo 06/5403252 (fax 5433182) oppure a Stefano Marcopoli, allo 06/7917470. Cogliamo qui l'occasione per ringraziarli, in anticipo, del lavoro svolto e della disponibilità dimostrate.

Segnaliamo la particolare attenzione rivolta dalla Cohors Tiberina a quelle persone che giungessero in forma di accompagnatori (fidanzate e mogli, amici in genere, ecc.) e che si troveranno quindi a dover passare due giorni a Roma senza impegni. Una splendida occasione per visitare Roma, in una stagione ideale perchè il caldo torrido dell'estate è ormai passato, e il freddo dell'inverno (a Roma comunque sempre molto blando) non ha avuto ancora il tempo di manifestarsi. Oltre alla disponibilità della Cohors Tiberina a organizzare visite guidate a Musei e Scavi archeologici, e a fornire informazioni a chi volesse andarsene in giro da solo, è da segnalare la possibilità di approfittare di una serie di Tours turistici, di cui vi forniamo l'elenco e i prezzi, rimandandovi per maggiori dettagli agli Organizzatori.

Si tratta di una serie di escursioni in pullmans di lusso con aria condizionata, con partenza dall'albergo.

Tour n. 1 - Roma Monumentale (Quirinale, Fontana di Trevi, Pantheon, Piazza Navona, Castel S. Angelo, Basilica S. Pietro) L. 36.000

Tour n. 2 - Roma Antica (Mercato di Traiano,

Campidoglio, Foro Romano, Circo Massimo, Basilica di S. Paolo fuori le Mura) L. 35.000

Tour n. 4 - Roma Cristiana (Fontana del Tritone, Basilica S. Maria Maggiore, Basilica di San Giovanni in Laterano, Via Appia Antica, Catacombe, Terme di Caracalla) L. 42.000

Tour n. 5 - Tivoli (Tivoli, Villa Adriana, Villa d'Este e i loro giardini) L. 58.000

Tour n. 9 - Roma di notte (Passeggiata in autobus per Roma con cena in un tipico ristorante romano con musica) L. 85.000

Tour n. 10 - Roma di notte (Come sopra in pizzeria) L. 65.000

Segnaliamo inoltre una Festa da ballo in onore degli sconfitti, prevista per Domenica sera nei saloni dell'albergo.

Aggiungiamo una nostra valutazione: l'anno scorso abbiamo organizzato il tutto ad Assisi alla cifra di L.135.000, quindi sensibilmente inferiore, ma ci siamo avvalsi di una struttura alberghiera particolare; il Cenacolo Francescano infatti è gestito da un ordine religioso (indovinate un po', francescano!), è attrezzato in maniera specifica per grandi gruppi di turisti, e abbiamo potuto usufruire delle tariffe di questi in virtù della conoscenza che il padre di Mattielli (il presidente della A.B.M.) che è di Assisi, ha con il Direttore del Cenacolo. In altre parole, la cifra normale per un soggiorno di questo tipo non è quella del Cenacolo, ma quella dell'Hotel Veneto, comunque ancora bassa se tenete presente il luogo, le caratteristiche dell'albergo, e il fatto che ottobre è considerato in genere alta stagione. Quindi, non mugugnete per la spesa, ma considerate che è anche un'occasione per visitare la Capitale. E considerate sempre che, se pensate si potrebbe fare di meglio, ebbene fatelo, che siete sempre i benvenuti.

Concludiamo ricordando che, insieme al depliant, ogni squadra riceve anche un modulo di iscrizione, da fotocopiare e compilare per ogni giocatore che andrà a Roma, e deve essere compilato e spedito, insieme al vaglia, non appena sarete certi della vostra partecipazione alla Finale.

Circa il vaglia, è stato valutato come il metodo più sicuro per far arrivare soldi (gli assegni rischiano molto per posta, io personalmente ne so qualcosa) e rimane solo da dire che, sul modulo stesso del vaglia che compilerete, deve essere indicato l'ufficio postale specifico dove volete far pagare il vaglia, e nella fattispecie si tratta dell'Ufficio Postale di Roma succurs. n. 107.

Naturalmente se qualche giocatore di altre squadre volesse approfittare di questo meeting per combinare una partita o volesse semplicemente curiosare, è il benvenuto.

Riportiamo inoltre il programma della manifestazione, come inviatoci dalla Cohors Tiberina

SABATO 30 OTTOBRE

10:30 Lo staff della Cohors Tiberina è già disponibile presso l'Hotel Veneto per chi desidera arrivare in netto anticipo

14:30 Incontro presso la Sala Convegni ed inizio manifestazione

15:00 Sorteggio Semifinali e inizio partite

20:00 Pausa per la cena. Tours n. 9 e 10.

21:00 Ripresa

24:00 Chiusura prima giornata.

DOMENICA 31 OTTOBRE

09:00 Prima colazione (possibile farla dalle 7:30 alle 9:30)

10:00 Ripresa. Tours n. 1 e 5, con ritorno alle 13:00

13:00 Pausa per il pranzo

14:00 Conclusione Semifinali

14:30 Inizio Finale. Tours n. 2 e 4, con ritorno alle 20:00

20:00 Pausa cena. Tours n. 9 e 10.

21:00 Ripresa

23:00 Chiusura seconda giornata e Festa da Ballo in onore degli sconfitti.

LUNEDI PRIMO NOVEMBRE

09:00 Prima Colazione (possibile farla dalle 7:30 alle 9:30)

10:00 Ripresa. Tours n. 1 e 5, con ritorno alle 13:00

10:30 Sgombero delle camere.

12:30 Conclusione Finali; proclamazione della Squadra Vincitrice e Premiazioni. Candidature per la Finale Edizione '94.

13:00 Pranzo finale con brindisi

14:30 Commiato

Altra notazione: realizzato l'anno scorso il premio itinerante, quest'anno ripristineremo il buono sconto come premio per la squadra vincitrice; abbiamo chiesto di nuovo la collaborazione della Stratelibri, che si è dichiarata ben disposta a sponsorizzarci; quindi, come due edizioni fa, la Stratelibri riceverà dal C.O. £.250.000 e metterà a disposizione della squadra vincitrice un buono premio di £.500.000 da spendere presso il suo negozio.

ATTENZIONE: LE RIGHE SEGUENTI DEVONO ESSERE LETTE DAI CAPITANI CON MOLTA ATTENZIONE

Queste che seguono sono le date entro le quali **DOBBIAMO** ricevere dai Capitani le Dichiarazioni di Vittoria controfirmate dal Capitano avversario; in mancanza di questo, faremo un sorteggio immediato e affideremo quindi alla sorte il nome della squadra vincitrice (vd. art. apposito del Regolamento).

Seconda fase eliminataria:

26 SETTEMBRE

Finale:

30/31 OTTOBRE

1 NOVEMBRE

Entro la data del 26/9 dovranno quindi svolgersi tutti gli incontri necessari per arrivare ai quattro finalisti: anche quest'anno per motivi di tempi non possiamo far coincidere gli accordi tra i Capitani Finalisti per la Finale stessa con la Convention Nazionale, pertanto abbiamo di nuovo valutato opportuno che alla Convention di Padova, prevista per il 10/11/12 Settembre, si incontrino comunque i Capitani presenti delle squadre ancora in gioco per decidere come si dovranno svolgere gli incontri di Finale (scenari, regole da includere o escludere, ecc.) Eventuali perfezionamenti ai seguenti accordi potranno essere svolti nel mese di Ottobre, dai quattro Capitani interessati. Noi come C.O. ci occuperemo comunque di informare i Capitani eventualmente non presenti a Padova degli accordi presi.

Raccomandiamo ancora a tutti precisione e puntualità, soprattutto per le date di termine degli incontri. Preghiamo di nuovo tutti i Capitani di farci pervenire le Dichiarazioni di Vittoria e, se possibile, un breve resoconto degli incontri.

LE PROPOSTE DEI CAPITANI

a cura di Daniele DAL BELLO

Prima di passare alle proposte dobbiamo ricordare ai Capitani che l'attuale CIWAS è il frutto di correzioni attentamente apportate dopo valutazioni e simulazioni precise. Tutto è migliorabile, naturalmente, ma ci aspettiamo che le proposte di modifica siano attentamente valutate e definite da chi le presenta, in modo da non introdurre nel Regolamento norme di interpretazione controversa o approssimativa. Inoltre gradiremmo, tanto per cambiare, che le proposte siano presentate in forma direttamente

fotocopiable, quindi battute a macchina, senza correzioni a mano e parti manoscritte. Da questo anno in poi non accetteremo modifiche al Regolamento che non siano presentate con i requisiti di cui sopra. Dal Capitano dei Terminators, di Latina, Mauro FAINA, ci giunge quanto segue:

Il Torneo CIWAS è ormai giunto alla sua quarta edizione; sebbene l'iniziativa risulti sempre viva e divertente, grazie al prezioso impegno degli organizzatori, si è pensato di proporre alcune modifiche regolamentari al fine di migliorarne i contenuti. I Capitani delle squadre partecipanti sono chiamati ad esprimere un giudizio sulle norme presentate.

PROPOSTA 1

L'incontro tra due squadre verrà effettuato sulla base di 5 giochi: quattro a sfida singola e uno obbligatorio a più giocatori. La vittoria nel gioco a sfida singola vale 1 punto, la vittoria nel gioco a più giocatori 2 punti. Le patte non danno punti. In caso di parità al termine di tutti gli incontri, sarà dichiarata vincitrice la squadra che si è aggiudicata la vittoria nel gioco a più giocatori.

PROPOSTA 2

In caso di parità l'incontro verrà aggiudicato secondo il sistema della lista di preferenze segreta. I Capitani infatti prima dell'incontro redigono segretamente una lista di quattro giochi a sfida singola assegnando a ciascuno di essi un valore decrescente tra 3 e 0. In caso quindi di parità dopo l'applicazione dei criteri precedenti, (proposta 1) vincerà l'incontro la squadra che si è aggiudicata la vittoria nel gioco con il maggior punteggio sommando i voti delle liste segrete dei Capitani o, in caso di ulteriore parità, il gioco con il secondo maggior punteggio, o il terzo, ecc.

PROPOSTA 3

Il livello di specializzazione raggiunto da certe squadre nei giochi usciti negli ultimi tre anni dissuade, a nostro giudizio, alcune squadre dal partecipare. Dal momento che per molti raggiungere il livello di specializzazione delle squadre che ormai battono da anni il CIWAS comporta la necessità di lunghi allenamenti, e il tempo medio a disposizione del giocatore di wargame non sembra favorire tale situazione, proponiamo quanto segue:

Suddividere la lista principale in quattro sottoliste: navale, terrestre, aerea, multiplayer. Ogni squadra potrà esprimere quattro preferenze per ogni lista. Alle tre preferenze dovrà essere assegnato un

punteggio pari a 10 per la prima e seconda preferenza, 5 e 1 per le altre due preferenze. Tra le prime tre simulazioni di ciascuna lista saranno estratti a sorte i giochi da usare per l'edizione in corso. Per la lista terrestre saranno effettuate due estrazioni.

PROPOSTA 4

In alternativa alla precedente, e con le stesse motivazioni.

I primi cinque giochi usciti nell'edizione precedente non potranno essere votati nella seguente. Nella successiva edizione saranno riammessi.

PROPOSTA 5

Le squadre che disputano il CIWAS per il primo anno saranno tenute al pagamento del 50% della quota di iscrizione. Se supereranno il primo turno pagheranno il residuo 50%.

PROPOSTA 6

In caso di parità al termine di tutti gli incontri sarà dichiarata vincitrice la squadra matricola. Tale proposta ha la precedenza sulle modalità per evitare il pareggio enunciate in precedenza.

PROPOSTA 7

Alla squadra matricola che realizzerà il miglior piazzamento verrà assegnato un riconoscimento

PROPOSTA 8

Per determinare gli incontri formare due gironi: nord e sud. Le prime otto squadre dell'anno precedente saranno teste di serie. Le altre otto verranno accoppiate alle teste di serie mediante sorteggio. Poi si procederà secondo tabellone. Chiaramente la divisione non potrà essere rigida. Ecco un esempio (a sinistra le squadre teste di serie)

Nord	Venezia	Verona
Nord	Milano 1	Milano 2
Nord	Padova	Milano 3
Sud	Roma 1	Livorno
Sud	Pisa	Latina
Sud	Foligno	Roma 2
Nord	Padova	Firenze
Sud	Bologna	Roma 3

Non si potranno avere otto squadre del nord e otto del sud. Ma lo schema evita gli incontri della serie: sempre voi. Nella fattispecie ho messo quattro squadre teste di serie del nord e quattro del sud. Altre otto squadre divise tra nord e sud andranno a formare gli accoppiamenti, ovviamente le quattro del nord andranno a incontrare le quattro teste di serie del nord. Per gli accoppiamenti relativi si procederà per estrazione

REISCRIZIONI: È GIÀ ORA!

di Daniele Dal Bello

Allegato a questo numero troverete il modulo di iscrizione: una novità rispetto al passato, e il motivo è molto semplice: abbiamo avuto quest'anno qualche problema (a dire il vero, è così tutti gli anni) a farci arrivare i moduli di iscrizione correttamente compilati nei tempi prestabiliti. Abbiamo quindi pensato bene di anticipare i tempi, iniziando sin dalla Convention Nazionale, ineguagliabile occasione per vedersi faccia a faccia e quindi raccogliere le iscrizioni. C'è anche un altro motivo, ed è la possibilità che la Finale si svolga, il prossimo anno, a Gradara. Questa possibilità ha di positivo la disponibilità di uno sponsor che comparteciperebbe le spese dei partecipanti (e siccome qui si tratta di soldi, il condizionale è assolutamente d'obbligo) ma ha come lato negativo il fatto di svolgersi in Settembre, e questo significherebbe anticipare drasticamente il tutto di almeno due mesi... Ma vedremo meglio con il prossimo numero di Battle Cry. Voi, intanto, iscrivetevi... E ricordate lo slogan sessantottino: CHI SI ASTIENE DALLA LOTTA È UN FIGLIO DI MIGNOTTA!

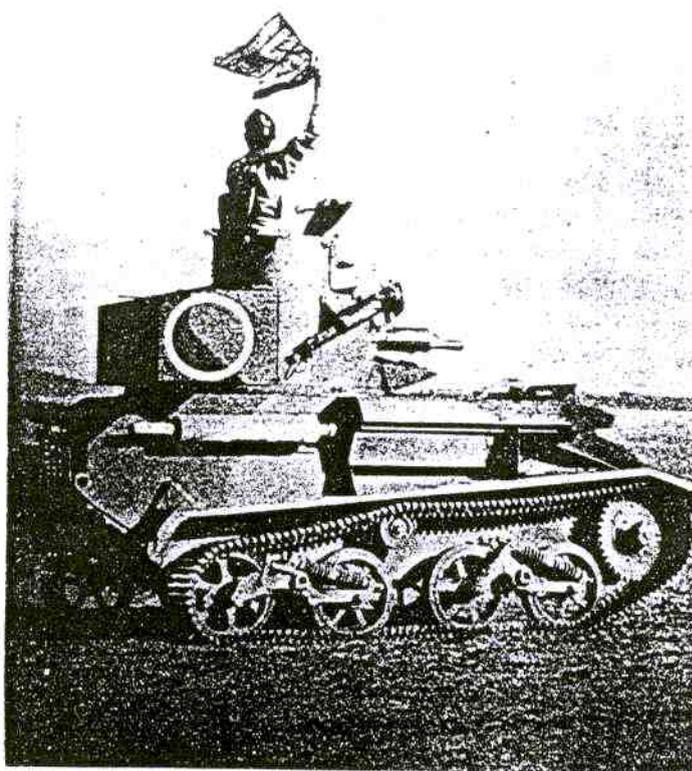
QUALI GIOCHI PER LA PROSSIMA EDIZIONE ?

di Massimiliano Tuzzi

Può sembrare prematuro rispondere a questa domanda e infatti non è questo quello che vogliamo fare. È nostra intenzione, però, aprire uno spazio sul nostro "Battle Cry" dove i Capitani di tutte le squadre propongono giochi cercando un'aggregazione (ovviamente nessuno è vincolato). Questa nostra iniziativa si collega con l'obiezione di Frigerio, fatta a suo tempo, circa l'impossibilità di tutti i Capitani ad incontrarsi per concordare in maniera equanime i giochi da votare. Bene, ora possono. Quali sono quindi le nostre proposte: prima di tutto due parole su ASL. Credo che questo gioco non dovrebbe mai mancare da un torneo a squadre (mentre scrivo vi assicuro che non ho una pistola alla tempia puntatami da Daniele). Pur non essendo il mio preferito, ho imparato ad apprezzarlo come il gioco più completo esistente. È certamente un gioco di notevolissima difficoltà se giocato con tutte le regole. È vero però che è anche un gioco abbordabile se si gioca con la

sola fanteria. Così facendo anche chi ha imparato da poco può dare del filo da torcere ad un giocatore più esperto senza nulla togliere al divertimento. La enorme disponibilità di scenari poi lo rende senza dubbio il più vario tra i wargames, e notevole è la sua diffusione tra i giocatori. Tutte queste considerazioni lo rendono per me un Must. Per gli altri quattro giochi cercherò di individuarli in base alla difficoltà: alta, medio-alta, media, bassa. Per i giochi ad alta complessità non si può che proporre la serie MARSHAL, che ha però il difetto di avere giochi troppo lunghi e tra gli scenari, l'unico che presenta discreto numero di pedine e turni è il primo scenario di Eylau. Tutti gli altri scenari sono troppo poveri. Come gioco di difficoltà medio-alta non ho dubbi nell'indicare CIVIL WAR. Le obiezioni a questo gioco sono gli scenari troppo corti o una campagna troppo lunga e sbilanciata a favore dell'Unione. Tutto ciò si può facilmente risolvere giocando lo scenario che termina al 13mo turno in una sola partita con scelta segreta delle parti ed in caso di parità si passerà all'offerta di punti vittoria, aggiudicando la parte a chi offre più punti. Come gioco di media complessità la mia scelta cade su WAR AND PEACE, vecchio gioco AVA ma, a mio parere, ancora molto intrigante; pensate allo scenario della Campagna di Russia in un'unica partita assegnando le parti con il sistema suddetto. Per ultimo propongo la serie ROYALISTS AND ROUNDHEADS. Una serie molto semplice da imparare ma che ha al suo interno giochi e scenari molto interessanti. In definitiva il nostro interesse prioritariamente va a questi giochi: ASL, EYLAU, CIVIL WAR, WAR AND PEACE, ROYALIST AND ROUNDHEADS. Segnaliamo secondariamente il nostro interesse anche per SPQR e la Serie delle FLOTTE. Vorrei portare la vostra attenzione anche su giochi mai votati o perchè ritenuti troppo lunghi o perchè sconosciuti. Per quanto riguarda la prima categoria segnalo VIETNAM (VIC) e GULF STRIKE (VIC) che presentano scenari non lunghi, sufficientemente complessi e se risultano sbilanciati (su questo aspetto vorrei che qualcuno di voi si pronunciasse non conoscendo molto bene gli scenari) si può sempre adottare il sistema ad offerta su partita unica o su chi fa più punti nelle due partite. Un gioco della seconda categoria che mi è parso molto interessante è LA GRANDE ARMÉE (SPI/TSR), che pur essendo stato ideato molti anni fa, rileggendone recentemente il regolamento mi è parso concettualmente moderno e gli scenari risultano a prima vista di grande respiro. Pensate di giocare su due mappe grandi la Campagna di Russia o quella del 1813 o del 1806/7. Peraltro essendo stato ristampato dalla TSR è facilmente acquistabile e un gioco con 4 mappe grandi, graficamente eccellenti, e 1200 pedine a L. 66.000 è raro. Giochi molto recenti e veramente interessanti sono NAPOLEON'S FIRST

BATTLES (DG) e NAPOLEON ON THE DANUBE (NES). Il primo ci porta sui campi di Montenotte, Arcole, le Piramidi, Marengo. Gli amanti del periodo sanno che è quasi impossibile trovare simulazioni di queste battaglie napoleoniche. Da una recensione sul n. 156 di S. & T. risulta che il sistema di gioco trae le sue origini nel famoso Napoleon's Last Battles, ma a questo aggiunge molti elementi che lo rendono molto più vivace e completo. Lo stesso vale per il secondo gioco che ci porta sui campi della famosa battaglia di Wagram, anch'essa raramente oggetto di simulazioni. Termino invitando tutti a voi a far sentire le vostre opinioni, sia criticando le mie affermazioni, sia proponendo altri wargames.



*un carro leggero inglese Mark VI
impiegato dalla 7ª Divisione corazzata durante
le operazioni nella Sirtica;*

Permetti? Due parole su A.S.L.

di Daniele Dal Bello

E non per mettere in rilievo uno dei tanti punti di forza di questo sistema di gioco, che è uno dei best-players nell'attuale panorama del boardgame, piuttosto per mettere in rilievo quello che è un punto debole: il bilanciamento degli scenari. Punto debole per opinione mia, ma maturata e condivisa con molti altri giocatori.

Vediamo in dettaglio il problema: ogni qualvolta affronto un avversario ad A.S.L. cerco divertimento e confronto. Il divertimento è in genere assicurato dalla meccanica del gioco, con quel mix fatto di grande varietà operativa e di casualità costituita dai lanci di dadi e dagli eventi occasionali ad essi legati. Il confronto viene dal giocare contro qualcun altro, che significa mettere a confronto due intelligenze sul terreno di gioco. E se la casualità del dado viene a portare un elemento di parzialità che è però ineliminabile e comunque, affidato alla sorte e alla fine destinato ad un sostanziale equilibrio, il bilanciamento dello scenario è invece l'elemento che porta la parzialità nello scontro in maniera spesso irrisolvibile. Nel caso di scenari sbilanciati, capita spesso che il giocatore esperto, anche se messo di fronte ad un giocatore principiante, ma non sprovveduto, non riesca a prevalere, con un effetto frustrante. Non sono molti gli scenari sbilanciati, ma capita di incontrarne spesso. Basta leggere la pagina 58 dell'Annual 91, dove vengono riportati tutti gli scenari giocati ad un Torneo USA negli anni dall'87 al 90; ebbene, tra quelli giocati almeno dieci volte sono risultati bilanciati in maniera perfetta (50% e 50%) solo 5 su 25!

Purtroppo la soluzione non può essere quella di bilanciare alla perfezione gli scenari, per la difficoltà intrinseca di arrivare ad un bilanciamento perfetto. Capita infatti di portarli ad un livello oltre il quale, e parlo per esperienza personale di scenari autocostruiti, non è più possibile operare dei cambiamenti basati su precise valutazioni, ma solo su fugaci impressioni, che oltretutto costringerebbero ogni volta a rigiocare lo scenario, con avversari variati ogni volta, alla ricerca del nuovo punto di equilibrio. Un lavoro non impossibile, ma lungo, che necessita di un preciso metodo di lavoro e soprattutto di una équipe di giocatori disposti ad un tour de force massacrante (avete provato a giocare, per tre, quattro o cinque volte di fila, lo stesso scenario?).

Anche il giocare lo scenario andata e ritorno non

risolve affatto la questione, perchè se una delle due parti è avvantaggiata, può esserlo al punto tale che anche il giocatore inesperto, che magari ha osservato nella partita di andata la tattica applicata dal giocatore esperto, non fa altro che riapplicarla riportando il tutto ad un risultato globale di parità. Ancor peggio se giocano due giocatori di pari capacità, nel qual caso la patta è assicurata. Questa è una situazione che le condizioni di vittoria di ASL, formulate in maniera tale da determinare una vittoria o una sconfitta, senza livelli intermedi, determinano spesso.

La mia proposta per risolvere la cosa sta proprio nel formulare le condizioni di vittoria in maniera diversa, facendo in modo cioè che sia possibile vincere o perdere con tutta una serie di livelli tali da evidenziare, anche in caso di perdita della stessa parte, un diverso risultato, e quindi un diverso livello di abilità. In altre parole, formulare le condizioni di vittoria in maniera tale da permettere un ampio ventaglio di risultati ottenibili, come per esempio punti di vittoria o esagoni da conquistare. In questo caso, anche se lo scenario è sbilanciato, ipotizziamo per il difensore, sarà magari difficile per entrambi i giocatori raggiungere i 20 punti teorici stabiliti dalle condizioni di vittoria per l'attaccante, ma se un giocatore arriva a 15 e l'altro a 10, il primo sarà stato incontestabilmente più abile e quindi avrà la vittoria.

L'unico requisito richiesto a questo criterio di determinazione del risultato sta nell'aver uno scenario con condizioni di vittoria espresse in termini numerici e con un ampio ventaglio di risultati. La cosa permette inoltre, con una leggera variante, di giocare partite secche mantenendo una condizione di equilibrio che non renda indispensabile il ritorno; si può infatti determinare la scelta della parte con l'offerta, da ciascuno dei giocatori, del risultato da conseguire. In altre parole, in uno scenario dove l'attaccante deve conquistare esagoni di edificio, in una mappa dove ce ne sono 30, ogni giocatore scriverà un'offerta segreta di esagoni che ritiene di poter conquistare, e la parte dell'attaccante sarà affidata a quello che avrà offerto di più. Per vincere, dovrà conquistare quel numero da lui espresso.

I criteri suggeriti in questa nota sono stati utilizzati sia al Torneo Open di ASL della Convention di Verona (Ver-Con '92) sia al Torneo di ASL organizzato a Roma dalla Coorte Tiberina nel '91, con ottimi risultati; consigliamo quindi a tutti i giocatori di ASL di tenere in considerazione questo suggerimento, nelle loro prossime partite.