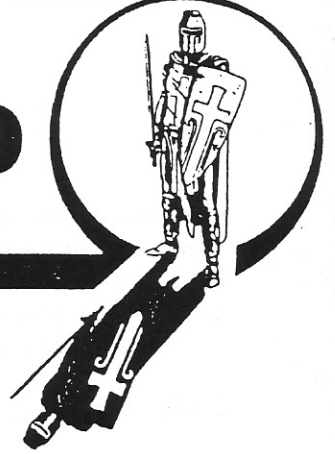


Signori del Gioco

NOTIZIARIO APERIODICO DEI SOCI

N° 5



Signori del Gioco



Associazione Culturale e Ricreativa
senza scopo di lucro costituita il 22/12/88 (Ufficio del
Registro Milano prot. n. 8322) per la diffusione dei giochi di
simulazione, di ruolo e di società, per favorire
l'organizzazione ed il collegamento degli appassionati.

Sede Legale: c/o Celada Luigi, via Cimarosa 9/a, Milano

Sede Amministrativa: c/o Bertocchi Enrico, via Statuto 20, Rho

QUOTE ASSOCIATIVE: Socio Ordinario £ 15.000; Socio Frequentatore
£ 40.000; Socio Fondatore £ 60.000

Assegni e Vaglia vanno intestati al presidente:
Bertocchi Enrico, via Statuto 20, 20017 Rho (MI)

Consiglio Direttivo: presidente Bertocchi Enrico, vice-presidente
Iaccarino Angelo, Segretari Binaghi Luigi e Cimini Maurizio.

Collegio Probiviri: Cosentino Giuseppe, Fignon Alberto, Villa Saul.

SIGNORI del GIOCO, C.P. 147, 20017 RHO (MI)

SOMMARIO:

L'OPINIONE di A. Iaccarino	pag. 6
TORNEO "Signori del Gioco" presentato da E. Bertocchi .	pag. 7
VARIANTE: Napoleon's Last Battles di A. Bardelli	pag.11
VARIANTE: La Guerra dell'Anello di A. Ciampichetti	pag.19
TORNEO ad Ancients di G. Cosentino	pag.22
SCENARI: Ancients di E. De Ponti	pag.23

DI OGNI ARTICOLO RISPONDE ESCLUSIVAMENTE L'AUTORE

FINITO DI COMPORRE L' 8 febbraio 1990

IL PUNTO

GUARDANDO AVANTI

Non e' facile fare un bilancio ad un anno dalla nascita della nostra associazione.

L'impegno profuso per offrire agli appassionati una nuova realta', un nuovo punto di riferimento e' stato costante ed avventuroso. L'inesperienza, la mancanza di confronti costanti e la necessita' di inventarci tutto ha creato occasionali stalli e ha reso insoddisfacenti alcune iniziative intraprese.

Il notiziario, che da questo numero prende una nuova forma, ha evidenziato una serie di difficolta' sia tecniche sia tattiche, connesse principalmente al reperimento di scritti accattivanti e significativi. Pertanto invitiamo tutti a predisporre e a farci pervenire articoli. Il notiziario e' l'espressione della nostra partecipazione; ognuno si prenda, con coerenza, la sua parte di risultato.

I tornei e le manifestazioni promossi dalla buona volonta' del precedente Consiglio Direttivo, non sono stati sostenuti da una grande risposta di pubblico. A nostro avviso, la coordinazione ed il coinvolgimento sono stati insufficienti. E' mancato in definitiva quello spirito di gruppo che ha impedito la formazione di un "quadrato" efficace ed efficiente.

A dicembre, in Assemblea, in seguito a dimissioni e dopo i necessari chiarimenti, sono state rinnovate quasi tutte le cariche sociali. FIGNON e COSENTINO affiancano VILLA nel delicato compito di controllo nel collegio dei Probiviri. BERTOCCHI, BINAGHI, CIMINI e IACCARINO hanno invece rilevato l'incarico dal precedente Consiglio Direttivo che ci sia consentito, in questa occasione, ringraziare per il suo operato.

Il nostro intento, memori della passata esperienza, sara' quello di perseguire maggiori coinvolgimento e partecipazione, iniziando da un torneo aperto a tutti i soci ed a tutte le espressioni ludiche, e continuando, con un intervento piu' incisivo e concreto alle varie Conventions. PISA (dal 30 marzo al 1 aprile) sara' il primo esperimento.

Per i soci frequentatori si sta profilando un futuro incerto. La sede di Monza, messa gentilmente a disposizione dalla cooperativa LIBRA, e' in discussione. Confidando nella sempre fattiva collaborazione di BERNINI speriamo di superare questa incertezza.

per il Consiglio Direttivo
il presidente
Enrico Bertocchi

0742/22742	A.B.M. c/o DAL BELLO Daniele v.le Firenze, 170/B	06034 FOLIGNO (PG)
02/33102680	AICARDI Giuseppe via Caracciolo, 30	20155 MILANO
031/276250	ANDREONI Stefano via Magenta, 25	22100 COMO
06/874970	ANGIOLINO Andrea via F. Benza, 3	00197 ROMA
02/279372	ARMELI Valerio v.le Tunisia, 24	20124 MILANO
02/4150541	BARDELLI Andrea via Primaticcio, 86	20146 MILANO
02/9313818	BERTOCCHI Enrico via Statuto, 20	20017 RHO (MI)
02/48841034	BINAGHI Luigi via Morandi, 3	20090 BUCCINASCO (MI)
0332/260444	BISERNI Alberto via Corsica, 20	21100 VARESE
0524/79784	BONFANTI Alessandro v.le Cavour, 49	43039 SALSOM. TERME (PR)
-----	BRAY Alessandro via Noto, 17	20141 MILANO
039/732386	CAPONE Pino via Zara, 14	20052 MONZA (MI)
030/317511	CARUGATI Riccardo via G. Carducci, 61	25100 BRESCIA
06/7672513	CATACCHINI Maurizio v.le S. Giov. Bosco, 72	00175 ROMA
030/308177	CAVALLARI Giovanni via Val Passiria, 26	25124 BRESCIA
02/4986836	CELADA Luigi via Cimara, 9/A	20144 MILANO
081/8781805	CESARO Massimo via trav. Capodimonte, 11	80067 SORRENTO (NA)
02/6882681	CIAMFICHETTI Alberto via De Grada, 1	20125 MILANO
02/9312759	CIMINI Maurizio via Garibaldi, 95	20017 RHO (MI)
02/2360367	COSENTINO Giuseppe v.le Lombardia, 30	20131 MILANO
02/92103293	CRIPPA Oscar via Cirene, 2	20096 PIOLTELLO (MI)
039/835582	CUZZUPIA Gaetano via Fremuda, 3	20052 MONZA (MI)
02/6460148	DE PONTI Ezio via Forni, 28	20161 MILANO
040/420766	DE SCORDILLI Tullio via dei Moreri, 9/2	34135 TRIESTE
081/8772307	ERCOLANO Giuseppe via degli Aranci, 67	80067 SORRENTO (NA)
02/6889520	ESPOSITO Fabio via E. De Marchi, 19	20125 MILANO
0585/251981	FABBRI PierPaolo v.le F.lli Rosselli, 16	54100 MASSA
02/3548494	FACCHI Marcello via Mozart, 1	20021 BOLLATE (MI)
02/26412693	FALOTTI Piero via Ronchi, 36	20132 MILANO
0362/625523	FEDELI Alessandro via Bainsizza, 10	20033 DESIO (MI)
02/745520	FIGNON Alberto via Cavalcabo', 2	20146 MILANO
-----	FRANZONI Paolo via Camporagno, 60	20141 OPERA (MI)
02/4233896	FRIGERIO Germano via Caterina da Forli, 7	20146 MILANO
0773/522245	GALLONE Carlo via Leopardi, 40	04017 S.FELICE CIRCEO (LT)
030/2304347	GENTILINI Roberto via Paolo Veronese, 32	25124 BRESCIA
02/2366135	GNAGNETTI Marco v.le Gran Sasso, 37	20131 MILANO
0437/28207	GUGLIELMO Maurizio via De Stefani, 6/A	32100 BELLUNO
02/8326085	IACCARINO Angelo via Corsico, 1	20144 MILANO
040/810800	KOK BRELICH Massimo via A. Catalani, 4	34100 TRIESTE
0828/984597	LAMBERTI Vito c.so Europa, 178	84050 MATINELLA (SA)
06/6117470	MARCOFOLI Stefano via G. Carducci, 2	00043 CIAMPINO (ROMA)
030/57816	MASSARO Giancarlo via Mantova, 6	25123 BRESCIA
02/92103293	MICO' Luigia via Cirene, 2	20096 PIOLTELLO (MI)
02/2898774	MILANI Marco via Martiri Oscuri, 22	20125 MILANO
-----	MIMIUCCHI Angelo via Tarcento, 7	00177 ROMA
031/260607	MISESTI Stefano via Alciato, 4	22100 COMO
039/385002	MONTANARI Marcello via XX Settembre, 2	20052 MONZA (MI)
039/387864	NAPOLITANO Marcello via Rovani, 6	20052 MONZA (MI)
02/3490017	NATOLI Giuseppe via Losanna, 36	20154 MILANO
02/5516988	NEGRE CLEMENTI Silvio via Guastalla, 15	20122 MILANO
02/4031920	PAGNI Andrea via Legioni Romane, 26	20142 MILANO
0773/495740	PENNACCHIO Stefano via Don Torello, 11	04100 LATINA
0585/252071	PERINI Andrea via Roma, 249	54100 MASSA
02/8265414	PERUCELLI Marco via Dogana, 3	20142 MILANO
02/872848	PINOTTI Eugenio via S. Vittore, 14	20123 MILANO
0184/62429	RAMPOLLA Alfonso via priv. al sole, 16	18038 SAN REMO (IM)
02/2488115	RIVOLTA Giorgio via S.ta Giov. D'Arco, 196	20099 SESTO S. GIOV. (MI)
02/792543	RIVOLTA Mario via Senato, 20	20121 MILANO
0434/833518	ROMANI Roberto via del Cristo, 8 GLERIS 33078	SAN VITO TAGLIAMENTO (PN)
02/95310000	ROSSI Federico via dell'Edera, 1 - vill. res.	20060 INZAGO (MI)
-----	RUBINO Paolo v.le Unita' d'Italia, 13	04023 FORMIA (LT)
02/9517570	SACCHI Vieri via Don Galimberti, 7	20064 GONGORZOLA (MI)
050/542590	SANTAMARIA Michele via S. Andrea, 15	56100 PISA
02/9383602	SCHOTTLE Giorgio v.le Resegone, 15/D	22020 ARESE (MI)
0773/410125	SETOLA Pasquale via Germania	04100 LATINA
02/534946	SPOTTI Alberto c.so Lodi, 110/A	20139 MILANO
039/830415	TAGLIABUE Roberto via Modigliani, 1	20052 MONZA (MI)
-----	VILLA Maura via XV Aprile, 17	20065 CERNUSCO S/N (MI)
02/94966940	VILLA Saul via Galvani, 9	20081 ABBIATEGRASSO (MI)
039/745000	VITALI Ettore via Molise, 15	20052 MONZA (MI)
-----	ZAFFATERRA Massimo via Calpurnio Fiamma, 54	00175 ROMA

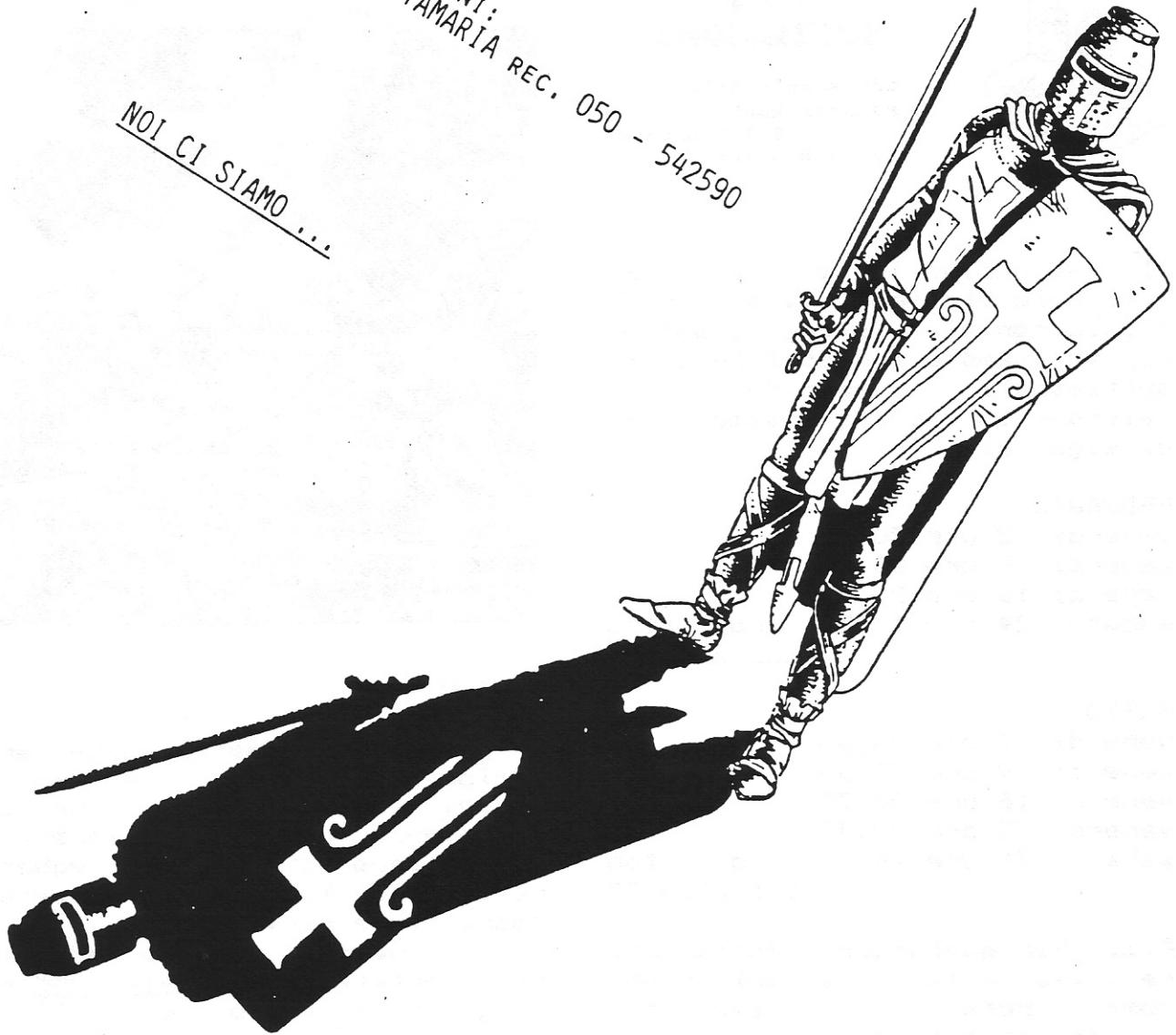
AGENDA

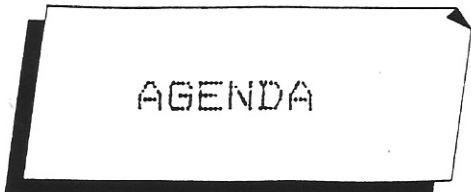
ANTEPRIMA
CONFERMATA CONVENTION PISA
STRATEGICON II
GIORNI DAL 30/3 AL 1/4

SCONTRI C/O HOTEL GOLF
VIA DELL'EDERA 29
TIRRENIA (PI)

PER INFORMAZIONI:
MICHELE SANTAMARIA REC. 050 - 542590

NOI CI SIAMO ...





AGENDA



CLUB dell'ESAGONO

c/o Angelo Dolci
rotonda Montiglio, 14
25100 BRESCIA
tel(030)392063

Il saloncino Falconi, al villaggio Violino, (via V n.3, angolo con via Violino di Sotto) ospita sempre i nostri incontri settimanali secondo il calendario che ti trasmettiamo di seguito:

FEBBRAIO

venerdi 2 ore 20,30
venerdi 9 ore 20,30
venerdi 16 ore 20,30
sabato 24 ore 14,30 non stop
fino alle 23

MARZO

venerdi 2 ore 20,30
venerdi 9 ore 20,30
venerdi 16 ore 20,30
venerdi 23 ore 20,30
sabato 31 ore 14,30 non stop
fino alle 23

F.S. Per qualunque informazione relativa alla vita del club, come pure per eventuali sottoscrizioni e regalie, ti puoi rivolgere ad Angelo Dolci, tel. 392063

il club dell'Esagono

PANZERGRUPPE GUDERIAN

AVALON HILL'S TRADEMARK NAME FOR ITS WORLD WAR II CAMPAIGN GAME



MILANO

I panzer di Guderian penetrano profondamente in territorio russo, isolano le sacche di resistenza sovietica ed ignorano quei caposaldi che potrebbero rallentare la loro corsa verso Mosca. Come fermarli?

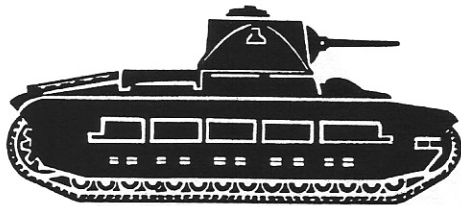
Chi ha qualche idea e' pregato di contattare Eardelli Andrea (via Frimaticcio 86, 20146 Milano) che sta organizzando un torneo a PANZERGRUPPE GUDERIAN (AH). Le sfide inizieranno i primi di marzo, presso i locali della COOP. Con-Libra di Monza.

AGENDA

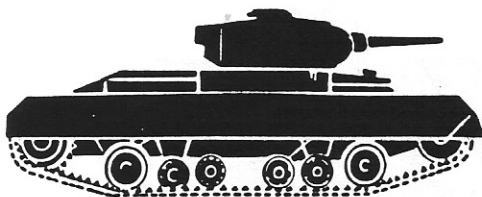
A ssociazione
B oardgames
M ilitari

Siamo un gruppo di giocatori, riunito come associazione nella ABM di Foligno, che ha organizzato per il 1990 un Campionato di Wargames a Squadre. Le caratteristiche essenziali di questo campionato sono:

- la possibilita' per ciascuna squadra, composta di almeno 5 giocatori piu' le indispensabili riserve, di raccogliere giocatori di qualsiasi provincia, e inoltre di avere piu' squadre per ogni provincia



MATILDA (Gran Bretagna)



VALENTINE (Gran Bretagna)

- il sistema di scelta dei giochi prevede per ciascuna squadra la possibilita' di elencare i giochi che sono di suo gradimento e di poter poi rivotare i primi venti giochi della lista risultante dalla somma degli elenchi di tutte le squadre, esprimendo voti positivi e negativi

- la possibilita', per tutte le squadre che lo desiderano, di poter partecipare, non essendo un campionato a numero chiuso, e prevedendo il regolamento una prima fase di eliminatorie ed una finale tra le quattro squadre che avranno superato le eliminatorie stesse

- le squadre si incontreranno in base al criterio della vicinanza geografica e le squadre vincitrici disputeranno la finale a Foligno

Le iscrizioni per il 1990 si sono ormai chiuse, ma per chiunque fosse interessato alle prossime edizioni, puo' contattarci senza problemi per ricevere il regolamento e il nostro bollettino con le informazioni sul campionato in corso.

Scrivete per informazioni anche se siete in pochi o non avete molta esperienza di gioco; ci sono possibilita' per tutti e noi possiamo segnalare persone in cerca di contatti a chi non ha a disposizione un sufficiente numero di giocatori per formare una squadra.

Scrivete o telefonate a:
TUZZI Massimiliano
viale Mezzetti, 4
06034 FOLIGNO (PG)
tel. 0742/53611

L'OPINIONE

DOVERE DI CRONACA

Il C.I.W.A.S. (Campionato Italiano Wargame A Squadre) e' di fatto partito.

Le iscrizioni per questa prima edizione sono gia' chiuse, ma sento una personale necessita' nel voler richiamare una certa attenzione su questa iniziativa.

La procedura per la scelta dei giochi e' gia' avviata alla seconda fase, gli otto capitani possono cosi' gia' cominciare a prendere gli opportuni accordi per l'incontro eliminatorio.

Ora non credo vi siano commenti da fare, che non siano favorevoli ad un'iniziativa come questa, soprattutto tenendo presente il dispendio di energie e conseguentemente di tempo che sta comportando agli amici dell' A.B.M.

L'adesione a questo campionato e' la piu' aperta e democratica possibile. Le squadre possono essere formate in qualsiasi modo: in chiaro non vi sono limiti numerici, geografici, sessuali, culturali o altro per la loro composizione.

Per quel che riguarda la scelta dei giochi, il sistema puo' non essere completamente compreso subito, ma e' comunque di una trasparenza notevole.

Voglio poi pulire questo tavolo da illazioni e "si dice", sottolineando che gli amici di Foligno, mi avevano offerto la compartecipazione organizzativa di questa iniziativa come associazione "Signori del Gioco". Purtroppo la mia precedente fuoriuscita dal direttivo non ci ha permesso di sfruttare meglio questa opportunita'.

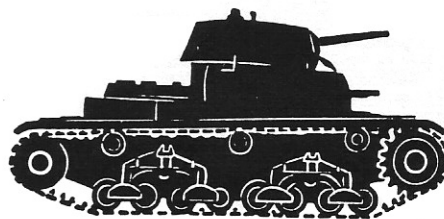
Al contrario, non trovo motivi ne' parole per giustificare il silenzio su questa iniziativa dato dal nostro bollettino finora.

Le mie scuse, non potendo cancellare questo recente passato, possono almeno spianare eventuali dannose incomprensioni.

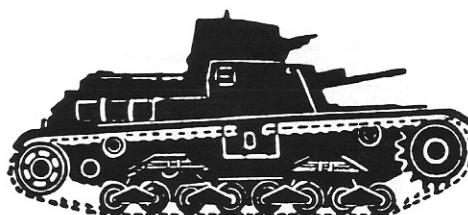
So cosi' che si parla di riproporre questa iniziativa, allargando il Comitato Organizzatore, con l'inserimento di volenterosi volontari e rendendo itinerante la localita' della finale.

Tutti siamo in un certo senso coinvolti per la migliore riuscita di questa prima edizione. Io c'ero

Angelo Iaccarino



M 13/40 (Italia)



M 11/29 (Italia)

TORNEO

TORNEO "Signori del Gioco"

Dopo attenti studi ed analisi, proseguite con vivaci discussioni e serrati confronti e' infine iniziato il Torneo "Signori del Gioco", aperto a tutti i soci, a tutte le espressioni di gioco (partite postali, faccia a faccia, a piu' giocatori ed a squadre) e di durata illimitata.

Questa scelta e' stata operata per dare una concreta possibilita' a tutti i soci di cimentarsi fra di loro con piu' ampio respiro. Una classifica illimitata nel tempo ha l'evidente vantaggio di meglio equilibrare le diverse cadenze di gioco dei soci. Le partite portate a termine in un anno da ciascun giocatore, sono numericamente cosi' differenti da rendere estremamente difficile ed aleatorio stilare una classifica in spazi ristretti di tempo. Un bravo giocatore, che si impegna agonisticamente in quattro o cinque partite all'anno, molto difficilmente potra' evidenziare le sue capacita' in tornei annuali. Solo una classifica illimitata nel tempo, con tabelle che non concedono bonus alla quantita' di partite giocate, evidenziera' i reali valori dei giocatori. L'unico inconveniente si verifica dopo qualche anno, quando la classifica si stabilizza a causa di numerosi giocatori che preferiscono adagiarsi sugli allori. Arrivare

tra i primi e giocare al risparmio per non perdere posizioni puo' essere una soluzione astuta ma altamente antisportiva. Per contrastare questo tipico vizio, abbiamo predisposto un torneo Play-off alla fine di ogni anno. Essere costantemente primi e' importante e vantaggioso ma non necessario per acquisire il titolo di CAMPIONE dell'anno. Non vogliamo, con questo, togliere a "Cesare" quel che gli spetta, ma costringere i "primi" a dimostrare e verificare periodicamente le loro capacita'. Ogni anno verra' designato un gioco diverso e su tale gioco si mettera' in palio il titolo di Campione "Signori del Gioco" in un torneo ad eliminazione diretta (Play-off) che si disputera' alle Conventions Nationali di settembre. I posti disponibili sono 16. Di diritto spettano ai primi sedici classificati alla fine di ogni anno.

Le Tabelle, che ricalcano quelle dell'americana AREA, consentono, in maniera apprezzabile, di quantificare i punti persi o guadagnati durante le partite Multi-player. Per incentivare le partite tra giocatori con notevole differenza punti abbiamo adottato la Tabella Speciale che verra' usata solamente alla prima partita postale o faccia a faccia con un

nuovo avversario. In definitiva una sorta di Bonus che rende piu' realistica e concreta la possibilita' di almeno una partita tra giocatori con differenze punti superiori ai 500 punti. Confidiamo che cio' possa agevolare l'inserimento di nuovi iscritti ai vertici della classifica.

Per i giocatori prevalentemente postali abbiamo aperto un'altra prospettiva. Ogni partita postale tra avversari di diverse provincie sara' conteggiata sia per il Torneo Postale sia per il Torneo "Signori del Gioco". In questo modo pensiamo di dare, a lungo termine, qualche possibilita' agli appassionati del sistema di gioco postale di inserirsi proficuamente anche nel Torneo "Signori del Gioco".

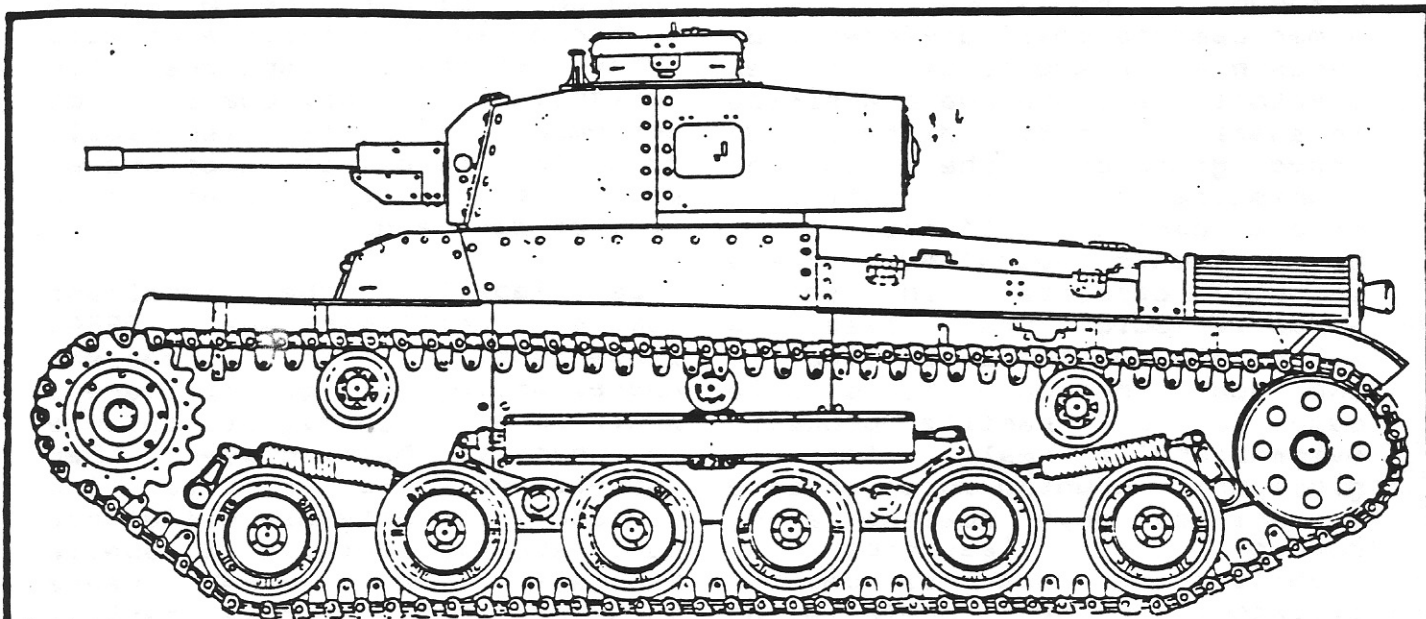
L'attuale Torneo Postale impostato lo scorso anno, continuera' con il suo regolamento. L'unica variazione apportata sono le Tabelle per il calcolo dei punteggi, che, per omogeneita', saranno le stesse del Torneo "Signori del Gioco". I limiti geografici e numerici di

partite disputate con lo stesso avversario rimangono in vigore. Cio' non toglie che giocatori della stessa citta' o provincia possano giocare per posta. Queste partite verranno conteggiate unicamente come faccia a faccia ed inserite nella classifica del Torneo "Signori del Gioco". Stesso discorso vale per i giocatori postali di provincie diverse qualora superino il limite di tre partite postali con lo stesso avversario.

Il fine della nostra Associazione e' diffondere i giochi di simulazione e compiere opera di aggregazione tra gli appassionati. Un Torneo, ben congeniato ed imprevedibile fino all'ultima partita, puo' destare interesse e coinvolgere un maggior numero di giocatori.

Senza falsa modestia, pensiamo di offrire, nel panorama italiano, un qualche cosa di diverso. La vostra partecipazione ci dira' se abbiamo ragione e se abbiamo ottemperato agli scopi dell'Associazione.

Bertocchi Enrico

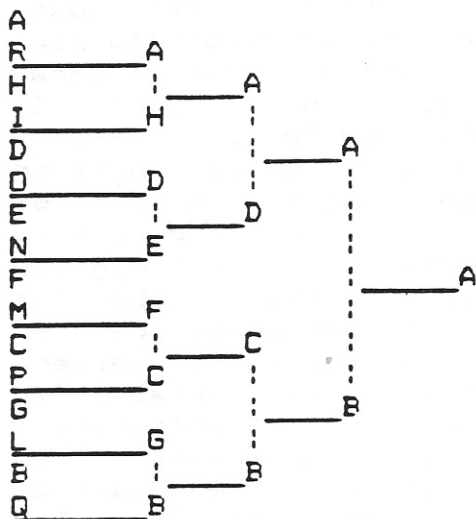


TABELLA

DIFFERENZA:		vittoria giocatore:		vittoria giocatore:		parita'			
PUNTEGGI:		con piu' punti		con meno punti		al giocatore con			
		vincente	perdente	vincente	perdente	piu punti	meno punt:		
0 - 100	:	35	-35	:	35	-35	:	0	0
101 - 200	:	30	-30	:	39	-39	:	-3	3
201 - 300	:	25	-25	:	43	-43	:	-6	6
301 - 400	:	20	-20	:	47	-47	:	-9	9
401 - 500	:	15	-15	:	51	-51	:	-12	12
501 - 600	:	10	-10	:	54	-54	:	-14	14
601 - 700	:	5	-5	:	57	-57	:	-16	16
oltre 700	:	0	0	:	60	-60	:	-18	18

TABELLA SPECIALE da usare alla PRIMA partita con un nuovo avversario nelle partite faccia a faccia e postali

DIFFERENZA:		vittoria giocatore:		vittoria giocatore:		parita'			
PUNTEGGI:		con piu' punti		con meno punti		al giocatore con			
		vincente	perdente	vincente	perdente	piu punti	meno punt:		
0 - 100	:	35	-35	:	35	-35	:	0	0
101 - 200	:	30	-30	:	39	-39	:	-3	3
201 - 300	:	28	-25	:	44	-43	:	-5	7
301 - 400	:	26	-20	:	50	-47	:	-7	11
401 - 500	:	24	-15	:	55	-51	:	-9	15
501 - 600	:	22	-10	:	60	-53	:	-10	18
601 - 700	:	20	-5	:	64	-55	:	-11	21
oltre 700	:	18	0	:	69	-57	:	-12	24



ottimale

- A=1
- B=2
- C=3
- D=4
- E=5
- F=6
- G=7
- H=8
- I=9
- L=10
- M=11
- N=12
- O=13
- P=14
- Q=15
- R=16

possibile

- A=3
- B=5
- C=8
- F=30
- Q=35
- R=40

VARIANTE

NAPOLEON'S LAST BATTLES™

Quadrigrade of the Waterloo Campaign

Mentre altri giochi di simulazione vivono lo spazio di una stagione, NLB mantiene il fascino discreto di una eterna giovinezza. Le ragioni di tale successo vanno ricercate, in primo luogo, nell'argomento trattato, l'ultima campagna di Napoleone:

situazione interessante ed, allo stesso tempo, epica per eccellenza; altro fattore determinante per spiegare il successo di NLB sono le regole del gioco, abbastanza semplici da renderlo attraente ai neofiti dell'hobby ed, al contempo, in grado di ricreare, con sufficiente approssimazione, cio' che furono le battaglie dell'epopea napoleonica.

Se, a quanto sopra, si aggiunge la possibilita' di misurarsi in quattro differenti folio-games ed in un ampio gioco campagna, risulta, a maggior ragione, chiaro il perche' di tanto successo.

Purtroppo, pero', mentre i folio-games appaiono tutti, chi piu' chi meno, ben bilanciati, altrettanto non sembra il gioco campagna giacche', dopo qualche partita, si ha la netta impressione che esso sia stato sottoposto ad un playtesting solo parziale se non, addirittura, che il playtesting non sia affatto avvenuto.

La campagna, storicamente, vide Napoleone impiegare la "strategia della posizione

centrale": i Francesi, numericamente inferiori alle armate combinate anglo-prussiane cercarono di distruggere le forze avversarie, inizialmente divise. Nonostante i problemi di comando ed una debole ricognizione, Napoleone, dopo aver messo in fuga i Prussiani a Ligny, fu quasi sul punto di aver ragione anche della resistenza inglese: solo la tenacia delle truppe guidate dal generale Wellington e, soprattutto, l'inettitudine dei marescialli Ney e Grouchy determinarono la sconfitta finale francese.

Tutto questo pero', piu' che sufficiente per rendere appassionante e stimolante la campagna, non viene affatto riprodotto nel gioco dove risulta impossibile al giocatore francese, salvo un avversario incapace, far arridere la vittoria alle sue truppe.

Per rendere piu' equilibrata la situazione Vi proponiamo delle regole aggiuntive che, ci auguriamo, renderanno piu' stimolante il gioco. Prima di cio' e' doveroso ricordare che parte delle regole qui presentate sono tratte da un numero della rivista Fire & Movement mentre altre sono il frutto di un lavoro di alcuni appassionati per rendere il gioco piu' vicino a quelle che furono le battaglie durante le guerre napoleoniche.

***** REGOLE *****

5.21 - 5.22 * (aggiunta) Le unita' che usufruiscono del movimento stradale (sia strade principali che secondarie) non possono mai essere ammassate. Stacking massimo: 1.

5.25 * Le unita' che entrano in ZOC nemica pagano 1 MP addizionale ed, inoltre, non possono usufruire dei benefici del movimento stradale nell'esagono che si trova in ZOC nemica. Se l'unita' possiede abbastanza MP per entrare in ZOC avversaria, ma non abbastanza da pagare l'MP addizionale, essa puo' comunque entrare in ZOC ma, durante la successiva fase di combattimento, avra' forza dimezzata (le frazioni si arrotondano per eccesso).

5.7 SGANCIAMENTO: all'inizio della fase di movimento le unita' possono sganciarsi da unita' avversarie.

5.71 * Le unita' che si sganciano possono farlo solo muovendo in un esagono che non sia in ZOC avversaria, sganciandosi esse pagano 1 MP addizionale.

5.72 * Le unita' che vogliono sganciarsi devono prima subire un attacco: tutte le unita' nemiche che esercitano ZOC sull'esagono occupato sommano le proprie forze (le unita' di cavalleria raddoppiano la propria forza). Il rapporto tra le forze nemiche e la forza del difensore viene consultata e si tira un dado. Se il risultato e' AR o AE l'unita' puo' sganciarsi normalmente (le unita' avversarie non subiscono alcuna perdita ne' sono costrette a ritirarsi). Se il risultato e' DR, DE o EX, l'unita' subisce un livello di perdita e tira nuovamente un dado per il morale. Se essa supera il controllo del morale puo'

continuare il movimento normalmente, se non supera il morale muove altri due esagoni ed e' in rotta.

5.73 * Se in un esagono si trovano due unita' che vogliono entrambe sganciarsi, l'operazione di sganciamento viene effettuata una volta per ogni unita', le due unita', cioe', subiscono gli attacchi separatamente.

7.54 * Tutte le unita' di artiglieria, anche le artiglierie a cavallo, non possono usufruire, se vittoriose, della possibilita' di avanzare dopo il combattimento.

7.83 (nuova) LIVELLI DI PERDITA:
Le unita' con 1 punto forza hanno 1 livello di perdita. Le unita' con 2 o 3 punti forza hanno 2 livelli di perdita. Le unita' con 4 o piu' punti forza hanno 3 livelli di perdita. Tutte le unita' sono considerate eliminate e rimosse quando esse subiscono il massimo di livelli di perdita ad esse consentito. Ogni livello di perdita toglie 1 punto forza all'unita' (es. un'unita' con 5 punti forza che ha subito 2 livelli di perdita vale 3 punti forza).

7.83 bis * I livelli di perdita non negano le forze ridotte delle pedine. (es. Un'unita' con forza 5 e' eliminata al terzo livello di perdita subito; se nella fase di riorganizzazione essa e' riorganizzata, rientra in campo a forza ridotta 3: essa avra', quindi, altri due livelli di perdita prima di essere eliminata definitivamente dal gioco).

7.84 * Ar, Dr = Quando un'unita' subisce questo risultato essa, prima della ritirata, consulta il rapporto della tabella di combattimento usato nel combattimento. Se il rapporto

era favorevole (per l'attaccante: 2:1, 3:1, etc.; per il difensore: 1:2, 1:3, etc.) l'unita' si ritira normalmente. Se il rapporto era sfavorevole (per l'attaccante: 1:1, 1:2, 1:3, etc.; per il difensore: 1:1, 2:1, 3:1, etc.) l'unita' tira un dado: se il tiro del dado e' inferiore od uguale al rapporto, l'unita' subisce un livello di perdita e poi si ritira di un esagono. (es. rapporto di combattimento 3:1, risultato del combattimento Dr: il difensore tira un dado: se il tiro del dado e' minore od uguale a 3 l'unita', prima di ritirarsi, subisce un livello di perdita). Se nell'esagono erano presenti due unita' il difensore sceglie a quale unita' applicare la perdita.

Ae, De = Il giocatore che subisce questo risultato assegna 2 livelli di perdita all'unita', o alle unita', e ritira le unita' superstiti di un esagono.
Ex = Il difensore assegna 2 livelli di perdita alle sue unita' e ritira tutte le unita' sopravvissute di un esagono. Le unita' attaccanti subiscono 2 livelli di perdita (anche se il difensore aveva un solo livello di perdita prima di essere eliminato) e non possono eseguire avanzate dopo il combattimento.

7.85 * Quando un'unita' raggiunge l'ultimo livello di perdita utile prima di essere eliminata (es. una pedina con 3 punti forza ed un primo livello di perdita), essa aggiunge +1 al tiro del dado quando prova per il morale.

7.86 * All'inizio di ogni nuovo giorno si rimuovono tutti gli indicatori del primo livello di perdita; le unita' con 2 livelli di perdita vengono girate sul lato con forza ridotta; se gia' sul lato con forza ridotta, esse vengono eliminate.

7.87 * Tutte le unita' che devono ritirarsi di un esagono: Ar e Dr (se il rapporto era sfavorevole come da reg. 7.87), e le unita' sopravvissute ai risultati Ae, De ed Ex, provano il morale: se il tiro del dado e' maggiore al proprio morale, esse si ritirano di 2 esagoni, oltre il normale esagono di ritirata, e sono in rotta (applicare il segnalino di rotta).

7.87 bis * Le unita' Francesi hanno morale 4.
Le unita' della Guardia Francesi hanno morale 6.
Le unita' Prussiane hanno morale 3.
Le unita' Inglesi hanno morale 5.
Le unita' KGL e Brunswick hanno morale 4.
Le unita' Hannoverians, Netherlands e Nassau hanno morale 3.

7.88 * Le unita' in rotta non possono muovere ne' combattere finche' non vengono recuperate. La fase di recupero e' dopo la fase di movimento amica e prima della fase di combattimento. Nelle fasi di recupero si tira un dado per ogni unita' in rotta che sia ad almeno 3 esagoni di distanza da unita' nemiche ed in comando; se il tiro del dado e' uguale o minore al morale di quella unita' l'unita' viene recuperata (togliere il segnalino di rotta). Se l'esercito a cui appartengono le unita' in rotta e' disintegrato non possono essere tentati i recuperi, se il corpo o l'esercito a cui appartengono le unita' in rotta e' demoralizzato si aggiunge +1 al tiro del dado. Se il risultato e' maggiore al proprio morale l'unita' rimane in rotta ed esegue un'ulteriore ritirata di 3 esagoni per fanteria e artiglieria, 4 esagoni per cavalleria ed artiglieria a cavallo. Le ritirate avvengono verso le

proprie linee di rifornimento e se una unita' in rotta e' costretta ad uscire dalla mappa e' considerata eliminata definitivamente.

7.88 bis * Quando un'unita' in rotta e' attaccata, essa automaticamente subisce il seguente risultato:

1 livello di perdita e ritirata di 3 esagoni. Le unita' attaccanti possono avanzare di 1 esagono soltanto.

7.89 * Modificatori al tiro di dado per il morale (tutte le modifiche sono cumulative):

+1 se l'unita' ha subito in quel turno una carica di cavalleria;

+1 se l'unita' e' fuori comando;

+1 se l'unita' appartiene ad un corpo od ad un esercito demoralizzato;

+1 se l'unita' e' in rotta;

-1 se l'unita' e' a 8 o piu' esagoni di distanza da unita' nemiche;

-1 se l'unita' e' nello stesso esagono dell'ufficiale del proprio corpo;

-1 se l'unita' e' nello stesso esagono od adiacente a: Napoleone, Wellington e Blucher.

8.17 * Le unita' di artiglieria che sparano a due esagoni di distanza hanno la forza di combattimento dimezzata (le frazioni si arrotondano per eccesso).

8.18 * Se un'unita' e' attaccata attraverso lati d'esagono stream, river e bridge, soltanto da artiglieria che bombarda, la forza del difensore non e' raddoppiata.

9.11 (aggiunta) * I rinforzi possono essere posticipati volontariamente. Se l'esagono d'entrata dei rinforzi e' occupato da unita' avversarie, i rinforzi possono entrare il turno seguente dal piu' vicino esagono

libero.

10.6 * Unita' di cavalleria non possono mai attaccare unita' nel castello.

12.1 La regola diventa standard.

12.2 La regola e' soppressa.

19.21 (aggiunta) * I Comandanti (non gli Ufficiali) che utilizzano meta' o piu' del loro CCR hanno la capacita' di movimento dimezzata.

19.24 (aggiunta) Se un'unita' di cavalleria entra in un esagono occupato da Leader, il Leader tira un dado: se d=1 il Leader e' catturato e rimosso dal gioco.

19.25 (cambia) Se un Leader era in un esagono con unita' che subiscono 1 o piu' livelli di perdita si tira un dado: se d=1 il Leader e' morto e rimosso dal gioco. Se tutte le unita' presenti nell'esagono con il Leader sono eliminate il Leader e' rimosso con d=1,2; se il Leader sopravvive viene spostato sull'unita' piu' vicina senza badare ad eventuali ZOC di unita' avversarie.

19.27 (aggiunta) * Il generale Blucher puo' muovere di un esagono al massimo finche' non si verifichi una di queste due condizioni: l'armata Prussiana e' disintegrata, oppure, sono le ore 21.00 del 16 giugno.

20.0 (cambia) * Le unita' sono in comando quando esse sono o entro il raggio di un Comandante (5 esagoni) o dell'Ufficiale del proprio corpo (3 esagoni). Le unita' entro il raggio del proprio Ufficiale sono sempre in comando, anche se l'Ufficiale non e' entro il raggio del Comandante. Le unita' di un corpo possono essere fuori del raggio del proprio Ufficiale ed, ancora, essere considerate in

comando quando esse formano una catena ininterrotta di unita' dello stesso corpo che abbia ad una delle estremita' un'unita' in comando.

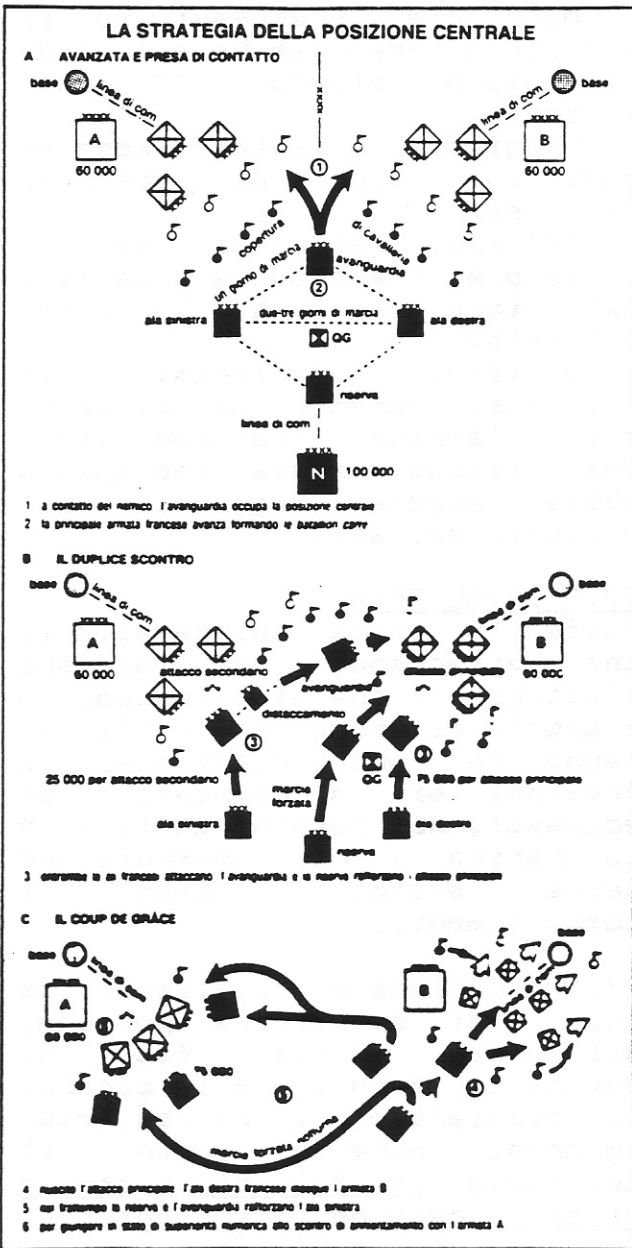
20.01 * Le unita' in comando possono essere attive o non attive. Ogni Comandante ha una CCR (Command Capacity Rating) che indica il numero massimo di singole unita' ed Ufficiali che egli puo' attivare. Quando un Ufficiale viene attivato tutte le unita' sotto il suo comando ed entro il suo raggio sono considerate attive.

20.02 * Le unita' che pur essendo in comando, non sono state attivate (unita' non attivate) muovono e si difendono normalmente; esse, pero', non possono entrare in ZOC avversaria. Se gia' in ZOC all' inizio del turno esse possono o sganciarsi (vedi sganciamento) oppure combattere nella seguente fase di combattimento. Durante il combattimento esse si comportano come le unita' attive con la limitazione che esse non possono eseguire avanzate dopo il combattimento.

20.31 (nuova) * Le unita' che sono fuori comando non possono entrare in ZOC avversaria. Le unita' fuori comando, inoltre, hanno il movimento dimezzato (arrotonda le frazioni per eccesso) e si difendono in maniera normale. Quando esse provano il morale hanno +1 al tiro del dado. Le unita' fuori comando che iniziano il movimento in ZOC avversaria possono o sganciarsi (vedi sganciamento) oppure attaccare nella seguente fase di combattimento (vedi 20.32).

20.32 * Le unita' fuori comando attaccano a forza dimezzata (arrotonda le frazioni per eccesso). Se il risultato e' De o Dr automaticamente esso diventa Ar: le unita' si

ritirano di un esagono e provano il morale per la rotta (non hanno nessun livello di perdita). Se il risultato e' Ar: le unita' hanno 1 livello di perdita si ritirano di 3 esagoni e sono automaticamente in rotta. Se il risultato e' Ae o Ex: le unita' hanno 2 livelli di perdita, si ritirano di 3 esagoni e sono automaticamente in rotta (in caso di Ex le unita' avversarie non hanno alcuna perdita). Se unita' amiche in comando effettuano attacchi combinati con unita' fuori comando anch' esse vengono considerate fuori comando.



24.1 (cambia) * Tutte le unita' Prussiane tracciano il supply ad un esagono qualsiasi del bordo mappa est. Tutte le unita' anglo-alleate tracciano il supply ad un esagono qualsiasi dei bordi mappa nord ed ovest.

26.0 LIVELLI DI VITTORIA (cambia)

Decisiva Francese: in qualsiasi momento del gioco in cui il giocatore Francese raggiunge 230 o piu' punti vittoria.

Tattica Francese: se in giocatore Francese ha, alla fine del gioco, almeno 150 punti vittoria.

Marginale Francese: se il giocatore Francese ha alla fine del gioco almeno 100 punti vittoria.

Marginale Alleata: impedire qualsiasi tipo di vittoria Francese.

Tattica Alleata: se il giocatore Francese ha alla fine del gioco meno di 50 punti vittoria.

Decisiva Alleata: in qualsiasi momento del gioco in cui l'armata Francese viene demoralizzata senza che questa abbia ancora raggiunto una vittoria decisiva.

27.0 CAVALLERIA

Tutte le unita' di cavalleria che attaccano, che iniziano l'attacco e che si difendono in esagoni di bosco o villaggio hanno la forza dimezzata (le frazioni si arrotondano per eccesso), non possono utilizzare la carica e non usufruiscono delle avanzate dopo il combattimento.

27.1 * Cariche di cavalleria. Le unita' di cavalleria possono, all'inizio della fase di movimento, dichiarare la carica. Se dichiarano la carica, esse ignorano durante tutto il movimento le ZOC di tutte le unita' nemiche di fanteria. Durante la seguente fase di

combattimento, esse hanno forza raddoppiata e attaccano un solo esagono ignorando altre eventuali unita' nemiche adiacenti.

27.2 * Se il risultato di combattimento e' sfavorevole alle unita' attaccanti, la cavalleria che ha attaccato ha automaticamente 1 livello di perdita se Ar, 2 livelli di perdita se Ae o Ex, si ritira di 3 esagoni ed e' posta in rotta.

27.3 * Se il risultato del combattimento e' favorevole, dopo aver applicato il risultato alle unita' che si difendevano, l'unita' di cavalleria tira un dado; se il risultato e' 1 - 5 (1 - 4 per le cavallerie Inglesi ed Alleate), l'unita' di cavalleria mantiene il controllo. Se il risultato sara' 6 (5 - 6 per le cavallerie Inglesi ed Alleate) le cavallerie perdono il controllo, si ritirano di 3 esagoni e sono poste in rotta.

27.4 * Se l'unita' di cavalleria vittoriosa mantiene il controllo essa puo' inseguire le unita' avversarie sopravvissute, anche di 3 esagoni, ignorando eventuali ZOC avversarie di fanteria, ed eseguire un secondo round di combattimento, questa volta a forza normale, sulle unita' avversarie che si sono ritirate.

27.5 * Cariche di cavalleria possono essere eseguite anche in unione con altre forze che attaccano il medesimo esagono. In tal caso, pero', se il risultato e' favorevole e la cavalleria che ha caricato mantiene il controllo, e' obbligatorio che l'esagono venga occupato dalla cavalleria che ha caricato. La cavalleria avra' poi l'opzione di proseguire l'inseguimento come da reg. 27.4.

27.6 * Alla fine della fase di

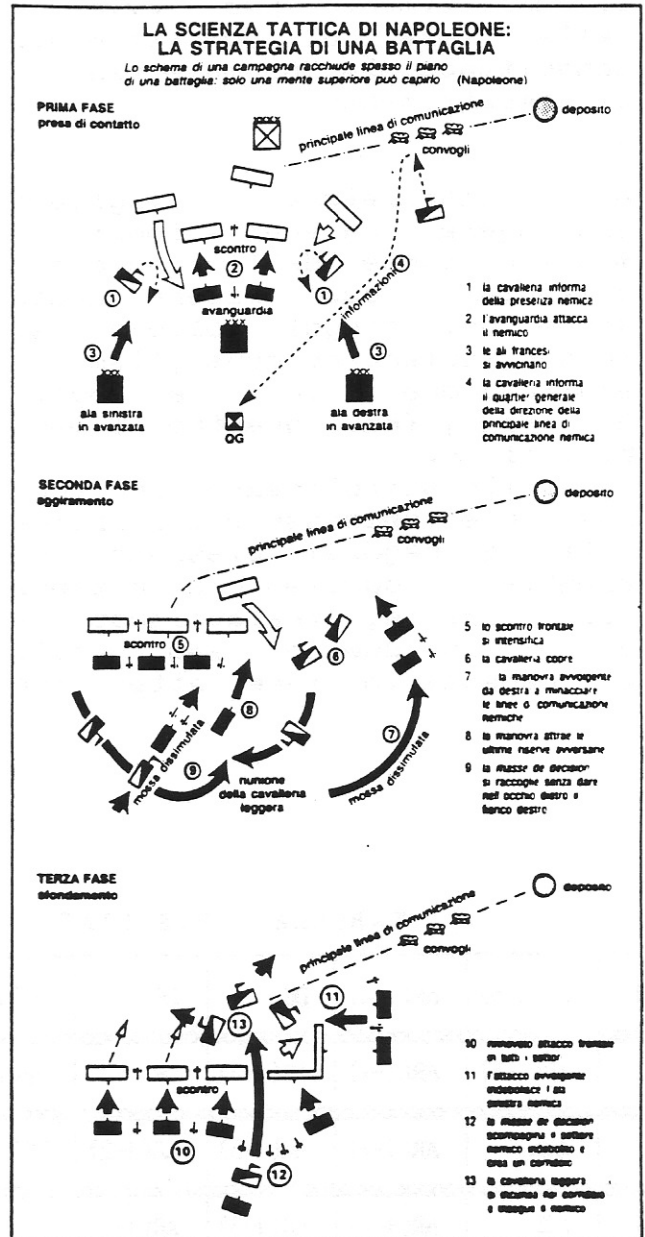
combattimento del proprio turno, tutte le unita' di cavalleria amiche in comando ed attivate che hanno mosso nella precedente fase di movimento possono muovere di 5 MP, se entrano in ZOC avversaria si fermano immediatamente e non avviene nessun combattimento.

27.7 * Unita' di cavalleria attaccate da unita' di fanteria ed artiglieria possono rifiutare il combattimento ritirandosi di 1 esagono. Le unita' attaccanti possono inseguire. La presenza tra le forze attaccanti di unita' di artiglieria a cavallo o cavalleria nega la possibilita' di ritirata prima del combattimento.

28.0 VITTORIA AUTOMATICA

La vittoria automatica consente la distruzione di unita' nemiche durante la fase di movimento amica. Non appena sono raggiunti rapporti di 10:1 o migliori contro un'unita' o uno stack di unita' nemiche, queste ultime sono eliminate senza alcuna perdita per le unita' attaccanti. Tutte le modificazioni per il terreno e la disintegrazione sono applicate nel computo del rapporto ai fini della vittoria automatica. Gli effetti della ZOC e l'esagono occupato dalle unita' cosi' eliminate scompaiono per il resto del turno; unita' amiche possono liberamente entrare negli esagoni cosi' liberati pagando i normali costi del terreno. Le unita' amiche che hanno partecipato alla vittoria automatica rimangono, invece, ferme per il resto del turno, tranne un'unita' che puo' liberamente entrare nell'esagono occupato dalle unita' eliminate.

28.1 * Unita' che hanno partecipato alla vittoria automatica non possono



partecipare, nello stesso turno, a nessun attacco. Se unita' che hanno partecipato ad una vittoria automatica sono adiacenti ad unita' nemiche alla fine della fase di movimento, tali unita' nemiche devono essere attaccate da altre unita' amiche; se cio' non e' possibile, le unita' adiacenti ad unita' nemiche che hanno partecipato alla vittoria automatica sono eliminate.

28.2 * L'uso della vittoria automatica non e' obbligatorio. Il combattimento puo' avvenire nella fase di combattimento consultando la normale tabella di combattimento.

A conclusione vogliamo aggiungere un'annotazione: la maggior parte delle regole qui presentate puo' essere usata anche nei singoli folio-games, in particolare ne consigliamo l'applicazione in "La Belle Alliance", fra i quattro il meno bilanciato.

E' utile sottolineare, inoltre, che non e' necessario utilizzare tutte le regole: ciascuno puo' scegliere quelle che ritiene piu' adatte, tralasciando le altre; in questo caso, pero', e' necessario fare attenzione

poiche' parecchie regole sono legate tra loro.

Per qualsiasi chiarimento o suggerimento riguardo alle regole potete scrivere a:

Andrea Bardelli, via Primaticcio 86, 20146 Milano.

Sperando di aver fatto cosa gradita, con questo articolo, ai fans di Napoleon's Last Battles, Vi preannuncio che, il piu' presto possibile, su queste stesse pagine, troverete una proposta di variante per un altro gioco d'indubbio successo, House Divided, dal titolo: House Divided - Double Blind!!

Un saluto a tutti e, soprattutto, giocate, giocate e giocate.

Andrea Bardelli

TABELLA RISULTATI DEI COMBATTIMENTI

1	AR(1-5)	AR(1-4)	DR	DR	DR(1)	DR(1-2)	DR(1-3)	DZL	DZL	DZL	1
2	AR(1-5)	AR(1-4)	AR(1-3)	DR	DR(1)	DR(1-2)	DR(1-3)	DR(1-4)	DZL	DZL	2
3	AZL	AR(1-4)	AR(1-3)	AR(1-2)	DR(1)	DR(1-2)	DR(1-3)	DR(1-4)	DR(1-5)	DZL	3
4	AZL	AR(1-4)	AR(1-3)	AR(1-2)	AR(1)	DR(1-2)	DR(1-3)	DR(1-4)	DR(1-5)	DIL	4
5	AZL	AZL	AR(1-3)	AR(1-2)	AR(1)	AR	DR(1-3)	DR(1-4)	ExZL	ExZL	5
6	AZL	AZL	AZL	AR(1-2)	AR(1)	AR	AR	ExZL	ExZL	ExZL	6
	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	

PRUSSIANI 3 ; INGLESII 5 ; KGL-BRUNSWICH 4 ; NETHERLANDS-NASSAU 3
FRANCESI 4 ; GUARDIA francese 6

VARIANTE

basato sulle opere di **J.R.R. TOLKIEN**

dalla

TRILOGIA DELL'ANELLO (Middle Earth)

LA GUERRA DELL'ANELLO

Nell'ormai raro gioco della SPI "War of the ring", la vittoria e' assegnata in base alla sorte seguita dall'Anello dominante.

Il giocatore della compagnia deve quindi cercare di gettare l'Anello nella Voragine del Fato per poter vincere. Viceversa il giocatore dell'oscuro potere deve riuscire ad averlo per poter far sua la partita.

Le condizioni di vittoria ricalcano fedelmente la realta' romanzesca del libro di Tolkien, ma, sfortunatamente, il giocatore che impersona Sauron si trova in netto vantaggio rispetto al suo alter-ego romanzesco.

Infatti durante la guerra dell'Anello a Sauron, non venne mai, neanche lontanamente, il sospetto che qualcuno potesse voler distruggere il suo prezioso Anello; quindi egli scatenò tutto il suo potenziale all'esterno di Mordor per cercare l'Anello o per vincere la guerra prima che qualcuno potesse usarlo contro di lui.

Durante la partita, invece, il giocatore dell'oscuro potere sa perfettamente che l'Anello dovrà arrivaragli, prima o poi, praticamente, fra le mani, dovendo il giocatore della compagnia raggiungere il monte Fato per poter gettare l'Anello e vincere.

Eccoci quindi a quello che io ritengo il punto debole del gioco; durante la partita

campagna, quando cioè il gioco dovrebbe esprimere tutte le sue potenzialità, le condizioni di vittoria permettono al giocatore dell'oscuro potere di disporre tutti i suoi orchetti intorno al monte Fato, portarci i nove Nazgul e aspettare che la compagnia vi arrivi.

Indi un tiro del dado per la ricerca ed eventualmente una grande battaglia finale concluderanno una poco eccitante partita visto gli eserciti di ambo le parti recitare un ruolo praticamente nullo.

Si potrebbe addirittura evitare di disporre i counters sulla mappa e tirare un dado in anticipo per decidere l'esito della partita.

Un vero peccato che un gioco che in fondo ha una meccanica più gradevole e che tratta un argomento così affascinante debba avere uno svolgimento scialbo e privo di interesse ed un esito deciso da un unico lancio di dadi (1,2,3 ho vinto io; 4,5,6 hai vinto tu).

Così dopo parecchie prove e contro-prove penso di aver ridato al gioco la sua suspense (tipica del Wargame) semplicemente cambiando le condizioni di vittoria e ritoccando regole. In questo modo gli eserciti non languiranno per tutta la partita, ma, come nel romanzo,

avranno un ruolo determinante per decidere il destino della Terra di Mezzo.

Infatti il giocatore dell'oscuro potere deve ora conquistare militarmente la Terra di Mezzo; l'acquisizione dell'Anello rendera' questo compito decisamente piu' agevole e la sua distruzione piu' difficile.

***** VARIANTE *****

La vittoria viene ora assegnata in base al numero di punti vittoria ottenuti dal giocatore dell'oscuro potere .

Quest'ultimo li guadagna uccidendo i personaggi avversari e conquistando alcuni punti strategici della Terra di Mezzo. Viceversa si perderanno punti vittoria se il giocatore della compagnia riesce a conquistare cittadelle avversarie o a uccidere personaggi appartenenti alle schiere di Sauron.

FUNTI GUADAGNATI DAL GIOCATORE DELL'OSCURO POTERE:

controllo di esagoni V.P.

E0428: Minas Tirith	+5
W2631: Dol Amroth	+4
W2623: Edoras	+4
W2524: Helm's Deep	+5
W2625: Dunharrow	+4
E0509: Thranduil's Palace	+5
E0808: Dale	+4
W2918: Lothlorien	+5
W1412: Hobbiton	+3

cattura personaggi V.P.

Aragorn	+6
Gandalf (grigio o bianco)	+6
Portatore dell'Anello	+3
altri	+2

uccisione personaggi V.P.

Aragorn	+3
Gandalf Grigio	+1
Gandalf Bianco	+3
altri	+1

FUNTI PERDUTI DAL GIOCATORE DELL'OSCURO POTERE:

controllo di esagoni da parte del giocatore della compagnia

W3218: Dol Guldur	-5
W2421: Isengard	-5
E1128: Barad-Dur	(vittoria decisiva automatica giocatore della compagnia)

uccisione personaggi V.P.

Nazgul	-2
Bocca di Sauron	-1
Saruman	-3
capo dei Dunlandiani	-1

Alla fine del turno di gioco ventesimo si confronta il totale dei punti vittoria con la seguente tabella:

vittoria DECISIVA della compagnia.....0 V.P. (o meno)
vittoria SOSTANZIALE della compagnia.....da 1 a 11 V.P.
vittoria MARGINALE della compagnia.....da 12 a 16 V.P.

vittoria MARGINALE dell'oscuro potere.....da 17 a 21 V.P.
vittoria SOSTANZIALE dell'oscuro potere.....da 22 a 33 V.P.
vittoria DECISIVA dell'oscuro potere.....36 o piu' V.P.

NOTA IMPORTANTE:

Se alla fine del gioco l'Anello non e' stato distrutto o non e' in possesso del giocatore dell'oscuro potere il livello di vittoria subisce una modifica di uno spostamento di colonna verso il basso (cioe' una vittoria marginale della compagnia diventerebbe una vittoria marginale dell'oscuro potere).

VARIAZIONI ALLE REGOLE DI GIOCO

Distruzione dell'Unico e sua conquista da parte di Sauron:

a cominciare dal turno seguente a quello in cui l'Anello viene portato a Barad-Dur

il giocatore dell'oscuro potere non ha piu' limitazioni dovute ai punti ombra; si comporta cioe' come se ne avesse un numero infinito per turno. Oltre a cio' non vengono piu' pescate carte ricerca per il resto della partita.

a cominciare dal turno in cui l'Anello viene distrutto il giocatore dell'Oscuro Potere ha QUATTRO punti ombra in meno al turno (cioe' se consultando la tabella risultassero disponibili per il turno 11 punti ombra Sauron ne riceverà soltanto 7). Inoltre alla fine di ogni turno di gioco, a cominciare da quello in cui l'Anello viene distrutto, il giocatore della compagnia rimuove un Nazgul (quello che sulla mappa in quel momento ha il numero piu' alto) e tira due dadi: con un risultato di 6 o piu' un altro Nazgul verra' rimosso. Non piu' di due Nazgul a turno possono morire seguendo questo procedimento. I Nazgul eliminati in questo modo non contano ai fini dei punti vittoria.

Altre variazioni

Tutti i personaggi catturati nel Plateau of Gorgoroth hanno la possibilita' di tentare una fuga immediata o di giocare una carta eventi che la consente. I personaggi fuggiti non sono identificati e devono muoversi 1 esagono allontanandosi dal monte Fato.

Gli eserciti inibiscono la ricerca dei Nazgul schierati soltanto se i personaggi accompagnano il suddetto esercito per tutto il movimento. Idem per i Servants of Sauron. I personaggi si considera vengano mossi prima degli eserciti o con loro, a meno che non li debbano guidare in un combattimento.

Gli eserciti degli Elfi e quello degli Uomini di Dale

vengono mobilitati se Gandalf viene mosso in un esagono che li contiene. A prescindere da cio' un'unita' degli alleati occidentali viene mobilitata se: 1) viene attaccata (e in questo caso tutte le altre unita' sono mobilitate), 2) qualche personaggio della compagnia viene ucciso o catturato nella sua provincia, 3) gli eserciti di Sauron muovono nella sua provincia.

Nel romanzo Gandalf resuscito' dopo circa 23 giorni (che in tempo di gioco sono circa tre turni). Se i giocatori lo desiderano essi possono, invece di seguire le regole, usare la seguente tabella per vedere dopo quanti turni Gandalf rientra in gioco:

tiro del dado	turni
1	3
2	4
3	5
4	6
5	6
6	7

Il giocatore della compagnia puo' fare rientrare Gandalf prima facendo pero' guadagnare 1 V.F. al suo avversario, per ogni turno di anticipo con cui fa rientrare Gandalf. In ogni caso Gandalf non puo' mai rientrare in gioco prima di tre turni.

Buon divertimento!

Alberto Ciampichetti



TORNEO

ANCIENTS

GIOVANI LEONI...

SI È CONCLUSO IL 20 GENNAIO IL TORNEO DI ANCIENTS INIZIATO NELLO SCORSO NOVEMBRE.

VINCITORE CON MERITO ALESSANDRO BRAY OPPOSTO IN FINALE A MARCO GNAGNETTI, ENTRAMBI NUOVE LEVE.

MA FACCIAMO UN MOMENTO UN PASSO INDIETRO, AVEVO IDEATO QUESTO TORNEO PERCHÉ REPUTO "ANCIENTS" ADATTISSIMO PER UN TORNEO PROMOZIONALE, VELOCE, MOLTO SEMPLICE E GRAZIE AI MOLTEPLICI SCENARI ESTREMAMENTE VARIO.

UN HANDICAP DA ME SOTTOVALUTATO È STATO CHE ESSENDO IL GIOCO FUORI PRODUZIONE, OLTRE CHE POCHISSIMO CONOSCIUTO RISULTA MOLTO DIFFICILE DA REPERIRE.

PER QUESTO IL TEMUTO "PIENO" DI PARTECIPANTI È STATO MOLTO LIMITATO, MA NEL COMPLESSO NE È RISULTATA UNA MANIFESTAZIONE PIACEVOLE.

AL PRIMO PASSAGGIO CELADA LASCIAVA IL CAMPO PROPRIO AD OPERA DEL SOTTOSCRITTO - IDEATORE E COORDINATORE DEL TORNEO CHE, VOLENDO PRIVILEGIARE UNA MIGLIOR RIUSCITA, CEDEVA IL POSTO A FAVORE DEI PERDENTI MEDIANTE RIPESCAGGIO.

IN SEMIFINALE I PIÙ CONOSCIUTI BERTOCCHI E DE PONTI SI VEDONO ESCLUDERE CONTRARIAMENTE AI PRONOSTICI DAI GIÀ CITATI BRAY E GNAGNETTI, CHE SI SONO COSÌ SUBITO FATTI CONOSCERE.

PER LA CRONACA, VOGLIO SOTTOLINEARE COME ANCIENTS, SIA STATO IL TITOLO PIÙ GIOCATO, NELL'AMBITO DEL NOSTRO TORNEO SFORZESCO - EDIZ. 89 ...

PER QUEL CHE MI RIGUARDA, ACCETTO SFIDE

G. COSENTINO

SCENARI

SCENARIO 19 - ARBELA 331 BC

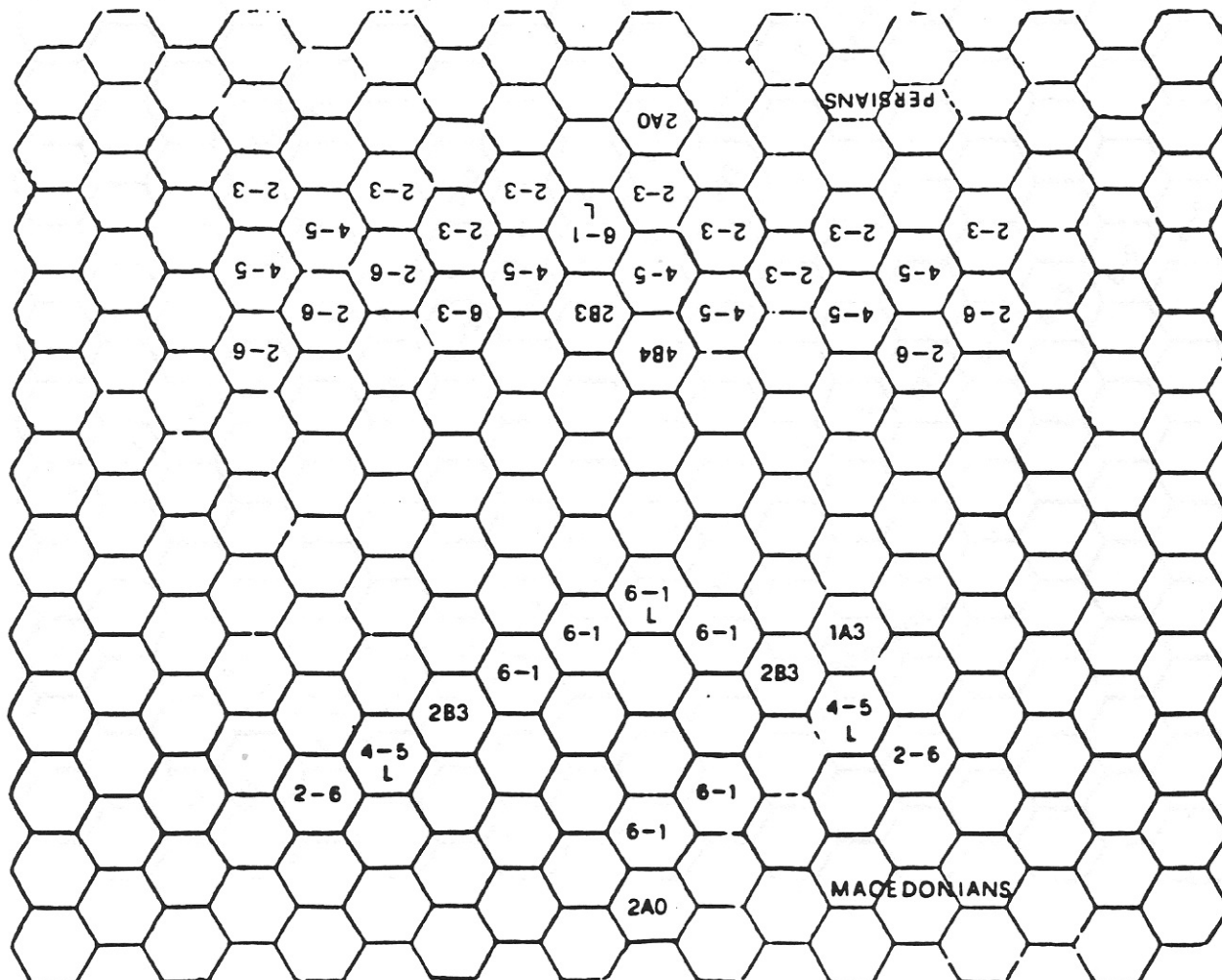
Alexander of Macedonia: After conquering Egypt, You returned through Syria, then drove into Mesopotamia, crossing the Euphrates and Tigris rivers. You have halted your advance within sight of the massive Persian encampment.

On Map: 3LDR 6PHX 2MM 1LA 2HC 2LC 1CP PANIC 27

Darius III, King of Kings: You have assembled a horde of 250.000 men and prepared a battlefield in the plain north of Arbela, leveling it to increase the effectiveness of your chariots.

On map: 1LDR 1PHX 1MM 9LI 7HC 5LC 1CHT 1ELT 1CP PANIC 37

Scale = 1/5000 Phalanx 1/3000 Infantry 1/2000 Cavalry Alexander
1/8000 Phalanx 1/5000 Infantry 1/3000 Cavalry Darius
1/200 Chariots 1/20 Elephants



SCENARIO 22 - CANNAE 216 BC

Caius Terentius Varro, Consul of Rome: In order to defeat Hannibal's carthaginian army in Southern Italy, Rome has amassed an army of eight legions and sent it over the Appenines to the east coast of Italy. The command of this army has to be divided equally between the two Consuls, 24 hours at a time. Today, it's your turn to command.

On Map: 2LDR 8HI 8LI 4MM 1HC 1LC 1CP

PANIC 31

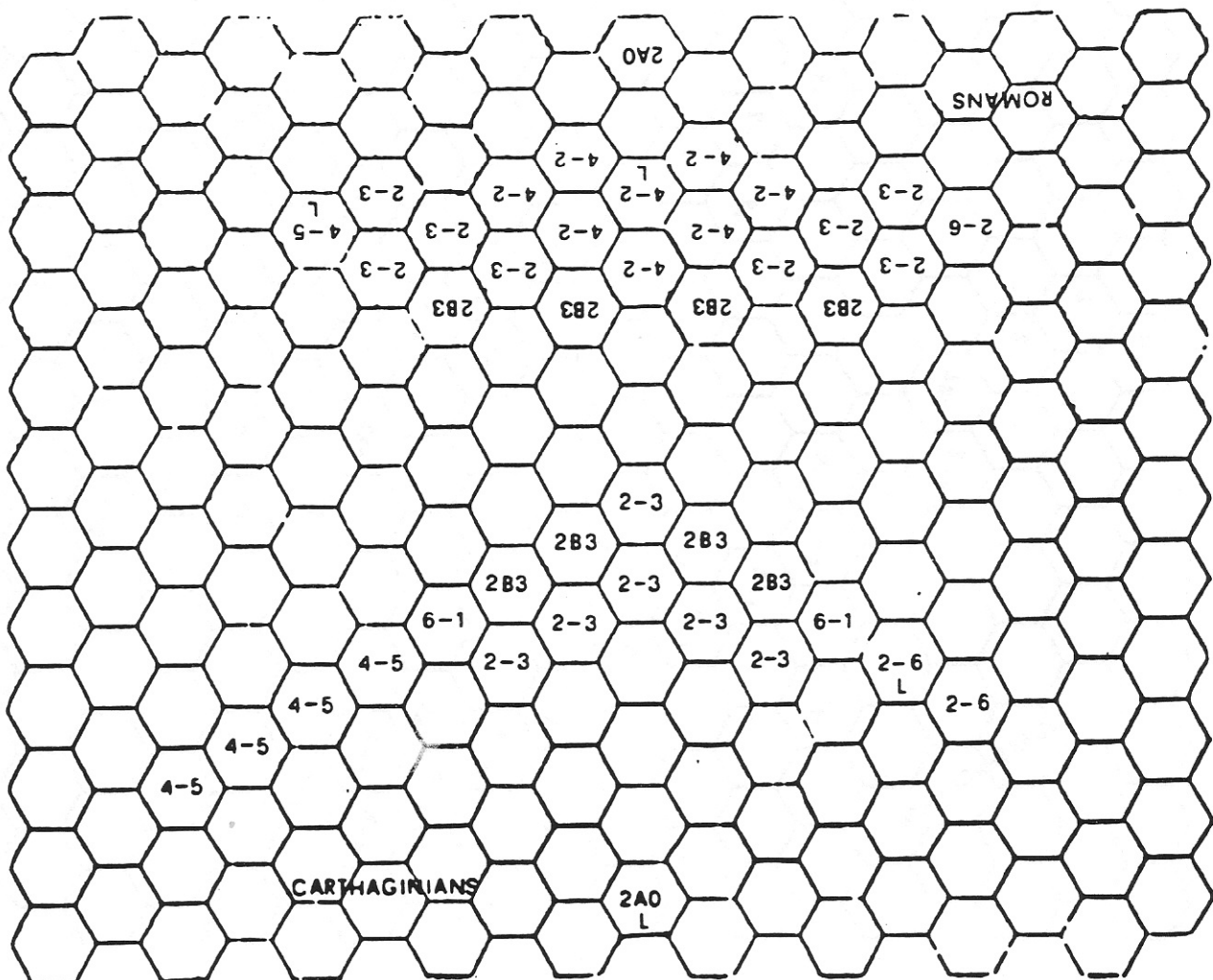
Hannibal: In hope to find italian allies in the South, You have led your army in Apulia. Be careful! Consuls have joined their armies for the decisive battle.

On Map: 2LDR 2PHX 4MM 6LI 2LC 4HC 1CP

PANIC 26

a) The optional "zone of control" rule may not be used.

Scale = 1/4000 Infantry 1/2000 Cavalry



SCENARIO 23 - ILIPA 206 BC

Publius Cornelius Scipio: As commander of the roman forces in Spain, You have taken New Carthage, won over several spanish tribes and won Hasdrubal, son of Hamilcar, near Baecula. Now You have intercepted another Carthaginian army.

On Map: 3LDR 8HI 6MM 3LI 2HC 1CP

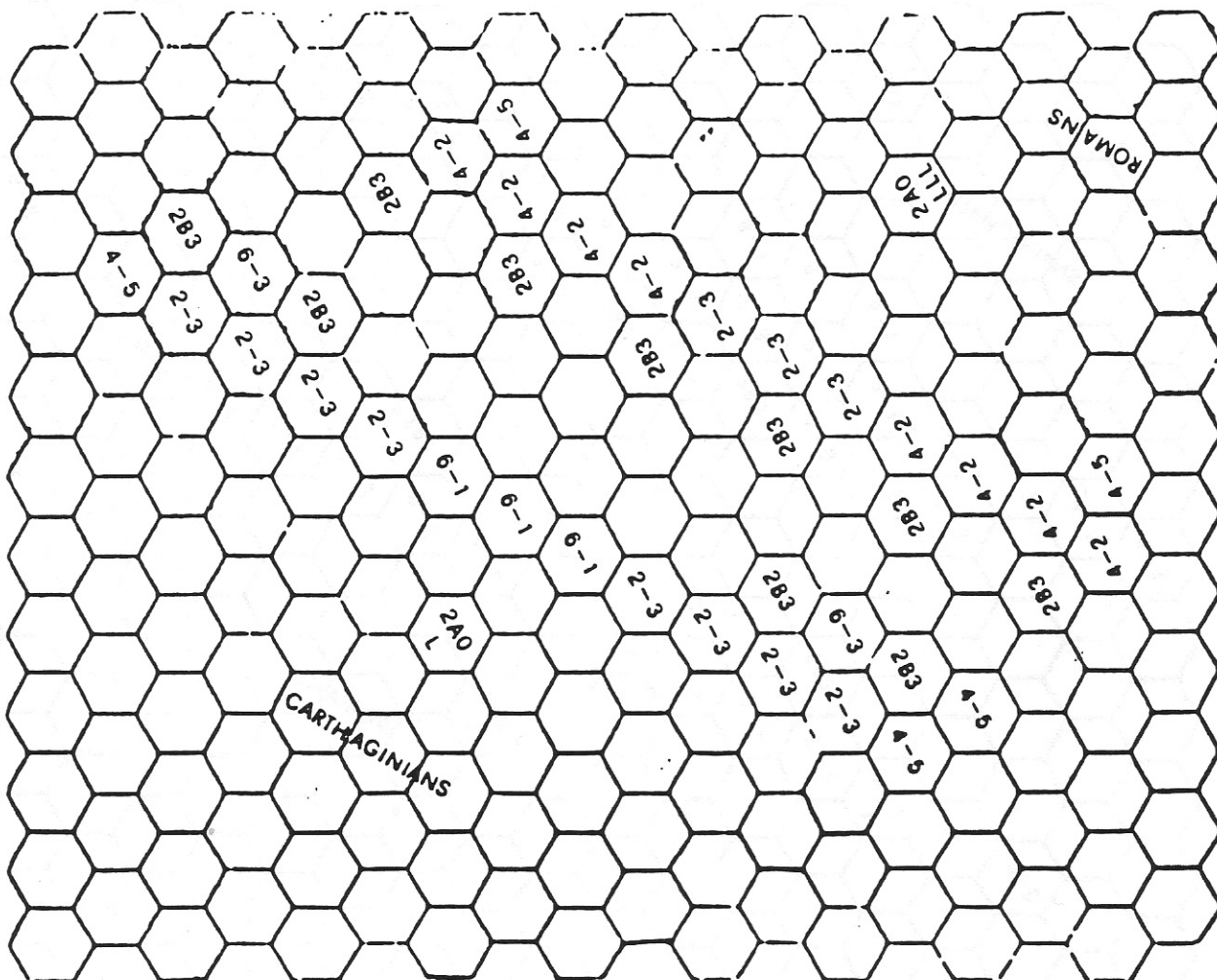
PANIC 29

Hasdrubal, son of Gisgo: You have recruited in the west of Spain and assembled a strong army. Marching East You are met near ILipa by Scipio's army. You have no choice but to fight.

On Map: 1LDR 3PHX 4MM 8LI 3HC 2ELT 1CP

PANIC 33

Scale = 1/3000 Infantry 1/1500 Cavalry 1/30 Elephants



ANCIENTS

SCENARIO 24 - ZAMA 202 BC

Hannibal: You have been recalled to Africa to counter Scipio's invasion. For the first time You have less cavalry than the enemy. Your only hope are your veterans and 80 elephants.

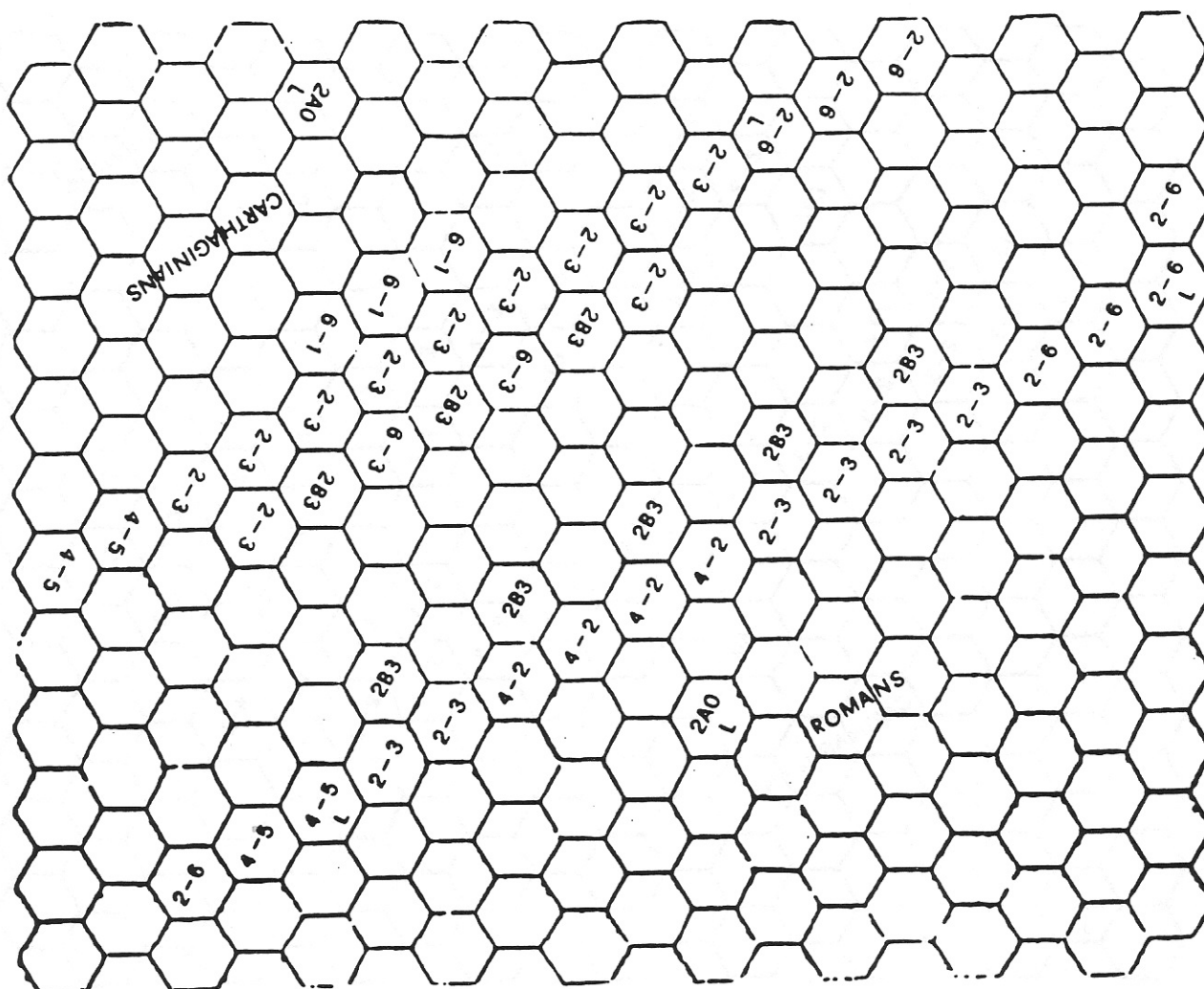
On Map: 2LDR 3PHX 3MM 11LI 2HC 3LC 2ELT 1CP PANIC 55

Scipio: You have invaded Africa with an army of two legions and auxiliares. Marching to Numidia You've gained the alliance of the Numidians' king, Masinissa. One victory and this war should be over.

On Map: 3LDR 4HI 5MM 6LI 2HC 5LC 1CP PANIC 42

a) the "Elephants" optional rule must be used. The die-roll is increased by "one" for this scenario.

Scale = 1/2000 Infantry 1/1000 Cavalry 1/40 Elephants



T O R N E O P O S T A L E

	punti	Part.	Vitt.	Scon.	Pari	avv.	giochi
1 Bonfanti Alessandro	1640	2	2	-	-	2	2
2 Natoli Giuseppe	1570	1	1	-	-	1	1
3 Celada Luigi	1430	1	-	1	-	1	1
3 Crippa Oscar	1430	1	-	1	-	1	1
3 Misesti Stefano	1430	1	-	1	-	1	1

PARTITE TERMINATE

NAPOLEON'S LAST BATTLES : BONFANTI (francese) Celada (alleato)
 NAPOLEON AT WATERLOO : BONFANTI (alleato) Crippa (francese)
 ANZIO (AH) : NATOLI (tedesco) Misesti (alleato)

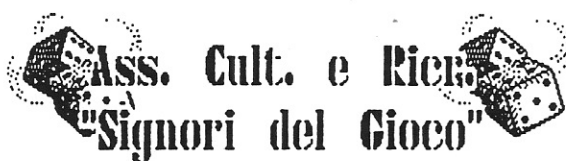
*****RICERCA DI AVVERSARI*****

* Cerco avversari postali per: PANZERBLITZ (AH), PANZER LEADER (AH), FURY IN THE WEST (AH), FLIGHT LEADER (AH), SQUAD LEADER (AH), WESTWALL (SPI), NAPOLEON'S LAST BATTLE (SPI), MECH WAR '77 (SPI), SINGAPORE (SPI), OKINAWA (IT), PETER THE GREAT (WWW), DRIVE ON DAMASCUS (WWW) e STURM NACH OSTEN (WWW).

GENTILINI Roberto
 via Paolo Veronese, 32
 25124 BRESCIA
 tel. 030/2304347

* Cerco avversari postali per qualcuno dei seguenti giochi: NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI), ANZIO (AH), W.S.&I.M. (AH), SIEGE OF JERUSALEM (AH), REBEL'S SABRES (SPI), PLEASANT HILL (SPI), DECISION AT KASSERINE (WWW) e O CONNOR'S OFFENSIVE (WWW).

NATOLI Giuseppe
 via Losanna, 36
 20154 MILANO
 tel. 02/3490017



Torneo Sforzesco 1989

PARTITE GIOCATE: 111
 BOARDGAMES GIOCATI: 56
 RAPPORTO PARTITE/GIOCHI: 1,98



Giochi con più di una partita disputata:

Ancients	10	Anzio	2
Blue Max	7	Assault on Hoth	2
Gladiator	6	Austerlitz (WW)	2
Britannia	5	Battles for the Ardennes	2
Platoon	4	Blue & Gray	2
Samurai Blades	4	Cedar Mountain	2
Breitenfeld	3	Cromwell's Victory	2
Enemy in Sight	3	Cross of Iron	2
Korean War	3	Cry Havoc	2
Royal Navy	3	Napoleon (AVA)	2
Russian Campaign	3	Napoleon at War	2
Afrika Korps	2	Panzergruppe Guderian	2
Air Superiority	2	Third World War	2

giochi giocati una sola volta:

Sheridan's Ride	Westwall
Thunder at Cassino	Great Medieval Battles
Alamo	Seventh Fleet
Lee Invades the North	1.941
Napoleon Italian Campaign	Sicily '43
Thirty's Years War	Trireme
World War I	Second Fleet
Napoleon Art of War	Southern Front
NAC: Battle of Eckauhl	French Foreign Legion
Advanced Squad Leader	Decision at Kasserine
Tac Air	Phalanx
Fast Attack Boats	Turning Point: Stalingrad
Battles in North Afrika	Iron Bottom Sound
Wing	Alma
Circus Maximus	Wooden Ships & Iron Men

	punti	part.	vitt.	pare.	scon.	avve.	gioc.
SPOTTI A.	146	17	12	2	3	8	15
BINAGHI L.	134	6	6	-	-	4	5
PAGNI A.	128	17	10	2	5	8	12
CRIPPA O.	127	13	7	4	2	6	11
CIAMPICHETTI A.	123	11	6	3	2	6	10
FRIGERIO G.	116	13	7	2	4	11	9
DEPONTI E.	112	5	3	1	1	5	2
BERTOCCHI E.	106	5	2	2	1	5	4
CIMINI M.	106	1	1	-	-	1	1
GNAGNETTI M.	106	1	1	-	-	1	1
SCHOTTLER G.	106	1	1	-	-	1	1
TAGLIABUE R.	106	1	1	-	-	1	1
VILLA S.	106	3	2	-	1	2	3
FACCHI M.	104	1	1	-	-	1	1
BARDELLI A.	102	13	6	2	5	6	9
MICO' G.	100	3	1	1	1	3	2
NAPOLITANO M.	100	3	1	1	1	2	3
NATOLI G.	100	9	3	3	3	5	7
NEGRI S.	100	2	1	-	1	2	2
PINOTTI E.	100	2	-	2	-	2	2
ESPOSITO F.	94	1	-	-	1	1	1
MISESTI S.	94	1	-	-	1	1	1
RIVOLTA G.	94	1	-	-	1	1	1
SACCHI V.	94	3	1	-	2	2	2
AICARDI G.	90	5	-	3	2	3	5
ARMELI V.	90	4	1	-	3	1	3
CAPONE P.	88	2	-	-	2	2	2
COSENTINO G.	88	10	4	-	6	6	6
FIGNON A.	80	4	-	-	4	3	3
JACCARINO A.	74	26	9	3	14	13	17
ROSSI F.	72	18	6	1	11	9	13
CUZZUPIA G.	64	9	1	1	7	6	8
CELADA L.	50	11	-	1	10	7	9

 *Classifica* 
finale

	punti	avve.	gioc.	scon.	
1. SPOTTI A.	161	146	+ 8	+10	- 3
2. BINAGHI L.	140	134	+ 4	+ 2	=
3. PAGNI A.	139	128	+ 8	+ 8	- 5
3. CRIPPA O.	139	127	+ 8	+ 6	- 2
5. CIAMPICHETTI A.	135	123	+ 8	+ 6	- 2
6. FRIGERIO G.	130	116	+12	+ 6	- 4
7. DEPONTI E.	115	112	+ 4	=	- 1
8. BERTOCCHI E.	111	106	+ 4	+ 2	- 1
8. BARDELLI A.	111	102	+ 8	+ 6	- 5
10. NATOLI G.	105	100	+ 4	+ 4	- 3
11. AICARDI G.	94	90	+ 4	+ 2	- 2
11. COSENTINO G.	94	88	+ 8	+ 4	- 6
13. JACCARINO A.	86	74	+16	+10	-14
14. ROSSI F.	81	72	+12	+ 8	-11
15. CUZZUPIA G.	69	64	+ 8	+ 4	- 7
16. CELADA L.	54	50	+ 8	+ 6	-10

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

* Acquisto: AFRIKA KORPS (AH), TOBRUK (AH), DREADNOUGHT (SPI) e giochi della serie "EUROPA".
Nonche' numeri arretrati di "WARGAMER", "S & T" (con o senza gioco), "GENERAL", "FIRE & MOVEMENT", "GRENADIER", "BATTLEPLAN", "COMPUTER GAMING WORLD", "COMPUTER GAMER", "CASUS BELLI".

In particolare cerco le seguenti riviste senza gioco:
WARGAMER 15 (drive on damascus), 16 (carrier strike), 18 (birth of a nation), 21 (siege at Peking), 23 (decision at Kasserine) e 37 (China incident)
STRATEGY & TACTIS 68 (Kharkov) e 111 (Corea, the mobile war).

* Vendo: FIGHTING SAIL (SPI), SPIES (SPI), YORKTOWN (IT), MAFIA (IT), THE COLONIES IN REVOLT (TSR), WARSAW PACT (TFG), WORLD IN FLAMES (ADG), IMPERIUM ROMANUM (WES), SUEZ '73 (GDW), THE SORCERER'S CAVE (ARIEL), THE MYSTIC WOOD (ARIEL), WAR AND PEACE (AH), SQUAD LEADER + CROSS OF IRON + CRESCENDO OF DOOM + G.I. ANVIL OF VICTORY + 5 serie da 10 scenari + 19 mappe aggiuntive (queste ultime solo in blocco), alcune espansioni per "D&D" e moltissimi libri di argomento storico-militare. Per maggiori informazioni, liste dettagliate e prezzi:

GENTILINI Roberto Luis
via Paolo Veronese, 32
25124 BRESCIA
tel. 030/2304347

* Vendo a £ 25.000 cad. i seguenti giochi: GUNSLINGER (AH) LAWRENCE D'ARABIA (?).

NATOLI Giuseppe
via Losanna, 36
20154 MILANO
tel. 02/3490017

* Vendo a £ 10.000 cad. piu' eventuali spese postali il gioco NORMANDY CAMPAIGN (GDW).

CELADA Luigi
via Cimarosa, 9/a
20144 MILANO
tel. 02/4986836

