



Torneo Master

L'EDITORIALE

Come accennato nel precedente bollettino, in questo numero avete trovato "CASTIGLIONE", che secondo me ha una veste grafica molto buona, anche se il bianco e nero non rende molta giustizia al prodotto finale. Personalmente, avendo provato il gioco, possono dirvi che il regolamento adottato fa sì che il gioco sia giocabilissimo via posta, mentre per quanto riguarda la situazione strategica risulta essere ben bilanciato, anche se buona parte delle fortune francesi sono legate a quello che Fiorella riesce a fare.

Chiunque sia interessato ad ottenere la copia di "CASTIGLIONE" a colori dovrà inviare un vaglia postale dell'importo di L. 15.000 entro, e non oltre, il 15 giugno 1995 intestato a PICCOLI Umberto, viale Duodo n° 48, 33033 Codroipo (UD).

L'articolo "The Last Blitzkrieg" è il primo, almeno spero, di uno spazio fisso dedicato ogni volta ad un gioco in particolare, che viene esaminato a

seguito di almeno un paio di prove "sul campo"; quindi se qualcuno vuole riportare le sue impressioni di gioco su un particolare wargame lo faccia pure, approfittando di questo spazio fisso.

Vorrei spendere quest'ultima parte dell'editoriale per ringraziare quelle persone che, via telefono e/o via lettera hanno fatto sentire la loro voce, appoggiando le iniziative della Segreteria, proponendo anche

qualche nuova idea da adottare in futuro o inviando già del materiale per la predisposizione di alcuni articoli, che sicuramente troveranno spazio nel prossimo numero.

Di particolare rilevanza sono stati "i gridi di aiuto" di quei giocatori cosiddetti isolati, che senza un anello di giunzione qual è il TM, si vedrebbero ancora più isolati e quindi senza la possibilità di confrontarsi con altri giocatori attraverso il gioco postale.

ERRATA

Il merito per la realizzazione di questo articolo spetta al socio Giampiero FERRO, uno dei primi ad inviare alla Segreteria gli auguri di buon lavoro e materiale utile, nonché interessantissimo, da pubblicarsi sul bollettino; dato che è importante per coloro che comprano wargames avere i riferimenti relativi agli errata pubblicati sia ufficialmente che ufficiosamente su tutti i giochi comparsi sul mercato.

A questo ci pensa una ditta canadese che, da diversi anni, si occupa di raccogliere questi dati, proponendoli in un elenco alfabetico (titolo originale: "The Errata File") a chiunque voglia richiederlo; l'indirizzo di questa ditta è:

Games by Mail
PO BOX 8676, Station "T"
Ottawa, Ontario
Canada K1G 3J1
Phone: (613) 523 - 2691
New Phone: (613) 523 - 3699
Fax: (613) 523 - 6893

Compuserve: 70272, 1055

Internet:

webber@gmb.ocunix.on.ca

Il costo di questo elenco - in tutto 3 paginette - è molto contenuto, da quanto si può osservare dall'ultima pubblicazione disponibile (maggio 1994): ovverosia di 25 cent. a pagina, più 40 cent. per spese postali ogni 5 pagine (o parti di esse). Essendo la ditta canadese, i costi sono riferiti in dollari canadesi, anche se il pagamento in chèque intestato a The Errata File, è richiesto in dollari U.S. per i "non indigeni".

L'elenco è così strutturato: per ogni lettera dell'alfabeto viene riportato il titolo del gioco e il nome della ditta produttrice, con a lato gli estremi della rivista o della pubblicazione - GENERAL, S&T, MOVES, BATTLE PLAN, ecc... - su cui sono apparsi errata, nuovi scenari, varianti relative ad ogni gioco.

Per ora questa è la notizia (e senza dubbio è una notizia più che golosissima, specialmente per chi ha vecchi giochi SPI, AH, ecc... e che ha notato che qualcosa non funziona, ma non sa in che modo aggiustarla); quindi se qualcuno è interessato può mettersi direttamente in contatto

con questa ditta, aspettare
pazientemente che il vostro

segretario trovi il tempo di
pubblicare questo elenco di dati o,

richiedere copia dell'ultimo elenco
alla Segreteria, inviando n° 1
francobollo per la risposta.

THE LAST BLITZKRIEG

A prima vista l'impressione è: ancora l'ennesimo gioco sulle Ardenne, proposto questa volta dalla 3W; un tema trito e ritrito. Andando poi ad aprire la scatola e quindi ad esaminare i componenti del gioco, ci si accorge che la grafica è buona, anche se personalmente l'unica cosa che non mi piace della mappa di gioco è il posizionamento delle città attraversate da un fiume; forse si poteva trovare una soluzione più accattivante. Il sistema di gioco è molto semplice nel suo svolgimento, anche se bisogna saper approfittare di certe sottigliezze del regolamento.

Come si diceva il sistema di gioco è semplice, e non richiede eccessivi sforzi per il suo apprendimento, in quanto prevede a grandi linee: una fase di verifica del rifornimento, una fase di movimento, una di combattimento e una di movimento delle riserve corazzate, se ce ne sono.

Mentre, ai fini del gioco, il piazzamento alleato non comporta alcun problema, in quanto parte da posizioni fisse, gran parte delle fortune iniziali del tedesco dipendono dalla disposizione di partenza delle sue unità (essendo previsto per aree). Da alcune partite giocate, si è potuto notare che per il tedesco è conveniente ammassare il più

possibile le unità meccanizzate al centro del suo schieramento, essendoci più spazio di manovra per questo tipo di unità, una volta superato il fiume Our, lasciando le ali alle fanterie, che sono in grado di superare più agevolmente le foreste di Hurtgen e quella attorno alla città di Wiltz, che invece inibiscono il movimento alle unità meccanizzate se non su strada.

Quindi, il primo problema che si propone al tedesco, se l'alleato si attesta in difesa della sponda occidentale del fiume Our, è quello di attraversare lo stesso il più velocemente possibile, con il maggior numero di unità per impegnare le unità nemiche in campo aperto, facendo poi valere la sua superiorità numerica e di potenziale; questo può essere fatto attaccando nel primo turno il numero minimo di unità americane che si trovano ad est del fiume Our, per tentare di creare un "buco" che permetta di far poi avanzare le unità corazzate messe precedentemente in riserva. Le altre unità americane vanno per ora solo circondate al fine di metterle fuori rifornimento e impedendogli di muoversi, riservandosi di attaccarle nel secondo turno.

Altro problema fondamentale per il tedesco è rappresentato dall'unità

americana che si trova nella città di Echternach, che deve essere eliminata entro il turno di gioco 17AM, prima dell'arrivo dell'unità di rinforzo 4-4-5, per evitare spiacevoli grattacapi di rifornimento dovuti all'eventuale scorazzamento di queste unità nemiche nelle proprie retrovie.

Il dilemma iniziale dell'alleato è proporzionalmente inverso a quello del tedesco (che soffre di un certo imbottigliamento nel traffico), ovverosia ha una cronica carenza di unità che gli comporta la difficoltà di tappare tutti i buchi che si vengono a creare in seguito agli attacchi del tedesco; insomma, la classica coperta corta. E' quindi fondamentale per questo giocatore perdere meno step possibili nelle fasi iniziali, anche a costo di cedere molto terreno al nemico.

Un arma fondamentale per la sopravvivenza dell'alleato, è rappresentata dalle artiglierie che, dove è possibile, non devono essere portate in prima linea, ma lasciate nelle immediate retrovie per fornire gli utilissimi appoggi in difesa alle unità sotto attacco; inoltre, come vi renderete conto, servono anche indirettamente a costituire una seconda linea di difesa contro le eventuali avanzate delle unità corazzate nemiche poste in riserva.

Quindi, perlomeno nelle fasi iniziali, il giocatore alleato è costretto a subire, e lo dovrà fare approfittando al massimo delle caratteristiche del terreno (fiumi, città, foreste, distruzioni di ponti, ecc...), per poter ritardare il più possibile il tedesco, visto che in

