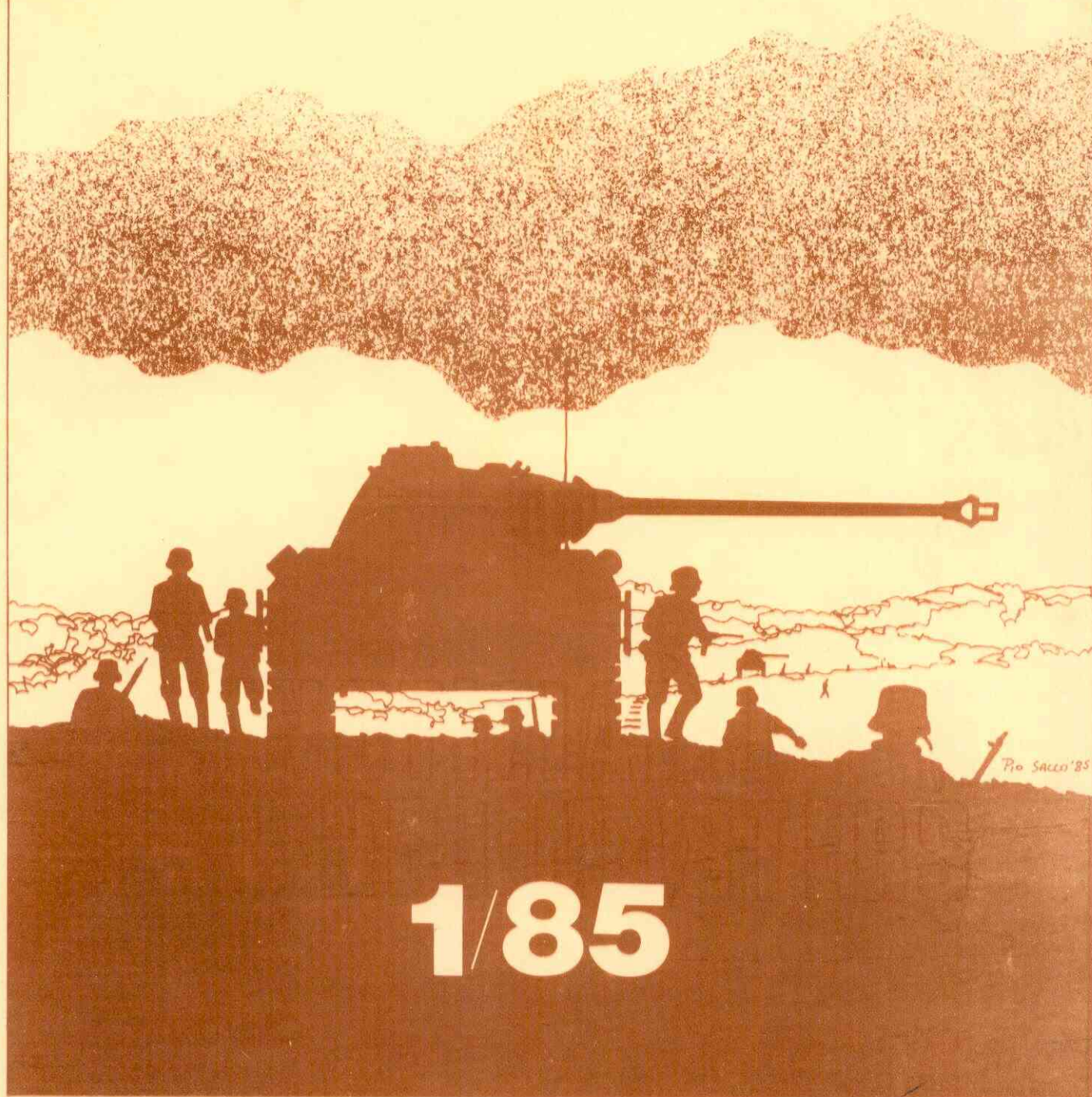




NOTIZIARIO TORNEO MASTERS



1/85

Cari amici vicini e lontani....

siamo arrivati alla fatidica scadenza del marzo '85 e la Segreteria romana compie il suo primo anno di età. Tirare un bilancio di questi mesi è abbastanza facile, perchè in tutta tranquillità possiamo dire di aver raggiunto gli obiettivi che ci eravamo proposti.

La situazione finanziaria è stata risanata con l'introduzione della nuova quota sociale, finalmente realistica e che ci ha permesso di varare un bollettino più adeguato alle esigenze di tutti noi. Il Torneo Masters è diventato un'associazione culturale senza fini di lucro con la registrazione presso l'Ufficio del registro di Roma (n. 3/7040) il che ci dà uno status ufficiale. Come prima conseguenza abbiamo potuto aprire un conto corrente postale che semplificherà di molto le procedure amministrative e abbiamo girato la casella postale (la famosa n.43) a nome del TM, mentre fino ad oggi era stata intestata a Roberto Flaibani. Il notiziario è del tutto rinnovato, oltre che nei contenuti e nel numero delle pagine, anche nella presentazione grafica, come potete vedere. Il numero delle pagine potrebbe ancora aumentare, soprattutto se ancora altri soci decideranno di prendere in mano la penna e di mandarci il frutto del loro lavoro e del loro divertimento; non ci stancheremo mai di ripeterlo: scrivete e sarete pubblicati!

Ma soprattutto, e questo è quello che conta di più, coloro che, con il trasferimento della Segreteria a Roma, avevano dato il TM per morto e sepolto si sono sbagliati di grosso! I fedelissimi hanno continuato a crederci e a giocare, nuovi amici hanno colmato le diserzioni, e nel complesso i wargamers italiani hanno dato una grande prova di maturità continuando a credere in un'idea essenziale in un hobby che, come il nostro, non è e non potrà mai essere, di massa.

Nulla è meglio di un pò di cifre per darvi un'immagine fedele dello stato attuale del TM. A tutt'oggi gli iscritti sono 127 (e l'anno scorso, dopo la campagna di rinnovo delle quote, eravamo rimasti in 77!). 35 iscritti sono considerati "esperti", ovverosia hanno giocato almeno 10 partite, mentre 39 ne hanno giocata almeno una. Quest'ultimo dato, apparentemente basso, non deve stupire perchè molti si sono iscritti dalla VERCON ad oggi e le partite, specie se postali, sono spesso ben lunghe da giocare.

Tutto ciò ripetiamo non vuole suonare come un panegirico personale di noi della Segreteria, perchè come diceva sempre Pietro Cremona il TM non lo fa la Segreteria ma tutti noi ogni giorno, dato che noi romani non abbiamo fatto altro che quello che avevamo promesso, visto il fatto di essere in più di uno e la maggiore disponibilità di tempo.

Sul piano delle attività sociali il TM dà prova di buona salute: i gruppi di Modena e Milano stanno svolgendo un ottimo lavoro. Dei primi non vogliamo dirvi nulla, se non che alla prossima Convention se ne vedranno delle belle! Per quanto riguarda invece i milanesi, applaudiamo al dinamismo di Luigi Celada, Germano Frigerio & soci, che hanno messo insieme quasi dal nulla un gruppo di ben 30 iscritti e stanno organizzando un torneo cittadino, per il quale hanno trovato addirittura uno sponsor, la International Team!

LA SITUAZIONE DELLE CLASSIFICHE

Per concludere due parole sulla parte "agonistica" del TM.

Dall'ultimo bollettino ad oggi sono state completate altre 50 partite ufficiali, che non hanno portato sostanziali sconvolgimenti della situazione. Nella "lotta" per le tre prime posizioni della classifica ufficiale, Enrico Tagliazzucchi (scopertosi anche grande ammiraglio, oltre che comandante di carri) ha ulteriormente consolidato il primato, che appare al momento abbastanza sicuro. Sergio Cuoghi mantiene il secondo posto con un margine ancora consistente, ma Marco Ferrari, che ha leggermente allungato rispetto al gruppo dei terzi, si sta avvicinando. Nel complesso, considerando anche che il nostro Presidente (libero ormai da meri impegni amministrativi!) è ad un passo da "quota 200", si prospetta una bella "bagarre"!

Il "miglior scalatore" sembra invece, al momento, Marco Lombardi (+7), seguito a distanza da Stabellini e Selva (+4); questa, comunque, è per la sua stessa natura, la classifica che meglio si presta fino all'ultimo ad imprevedibili colpi di scena.

Il premio per il miglior esordiente, infine, vede i primi tre candidati ufficiali in Frigerio, Celada e Spetia, ovverosia coloro che per primi nel 1985 hanno girato la fatidica "boa" delle 10 partite. Naturalmente ne verranno altri, ed al momento appare prematura qualsiasi previsione, anche se la posizione di Frigerio appare di tutto rispetto.

L'augurio consueto è di rigore:...buoni dadi a tutti!

LA SEGRETERIA



★ ★ ★ ★ ★ ATTENZIONE!!! ★ ★ ★ ★ ★

Come abbiamo detto prima l'indirizzo del TM è cambiato: vi preghiamo pertanto di inoltrare d'ora in poi tutta la corrispondenza al recapito che segue:

TORNEO MASTERS, CASELLA POSTALE 43, 00100 ROMA CENTRO.

Con questo numero inoltre prende il via la campagna di rinnovo delle iscrizioni per il 1985. Adesso il TM ha un conto corrente postale a sè intestato. Il numero relativo è 17254004. Ricordiamo che il bollettino, per motivi di regolamento postale, andrà completato con l'intestazione : ASSOCIAZIONE CULTURALE TORNEO MASTERS - VIA NATALE DEL GRANDE 12 - 00153 - ROMA.

Ad evitare ritardi e disguidi preghiamo tutti gli amici di essere precisi al momento della compilazione del bollettino per il versamento.

CLASSIFICHE TORNEO MASTERS

POS ATT	POS PREC	TESSERA	NOMINATIVO	PUNTI	PARTITE				WAR GAMES	AVVERS.	POSTALI
					TOT	VI	PE	PA			
1	1	MO.054	TAGLIAZZUCCHI E.	278	62	28	30	4	8	4	1
2	2	MO.055	CUCCHI S.	229	81	48	30	3	5	6	16
3	4	FE.027	FERRARI M.	208	47	27	16	4	13	14	25
4	3	MI.013	BERTUCCI E.	206	28	21	4	2	14	13	18
5	5	PV.028	DORIA A.	202	26	20	5	1	9	3	0
6	8	MC.050	CREMONA P.	198	46	29	14	3	14	18	9
7	6	BL.057	FERRO G.	181	39	20	18	1	17	17	31
8	7	FE.146	PAOLAZZI A.	174	20	12	7	1	6	4	3
9	9	FO.002	TESEI M.	170	31	12	16	3	10	11	14
10	10	PV.004	DE RYSKY C.	163	37	22	15	0	8	6	2
11	11	VA.163	GIARONI A.	157	26	11	13	2	11	11	16
12	16	FE.134	STABELLINI M.	154	37	14	19	4	11	12	34
13	13	PV.031	CASTAGNOLA L.	154	64	20	42	2	10	5	0
14	15	PV.029	MERCURI G.	151	31	15	16	0	5	5	4
15	12	LI.132	REGOLINI L.	149	41	17	22	2	5	12	41
16	14	MC.083	VELLANI F.	148	26	10	13	3	16	11	1
17	21	RM.197	SELVA P.	148	22	14	12	2	9	10	0
18	25	RM.175	LOMBARDI M.	142	28	12	11	5	17	8	3
19	17	BL.038	MEROLA F.	139	15	7	7	1	8	7	7
20	18	CN.130	FONIO F.	138	18	9	9	0	9	6	9
21	19	RM.219	MORETTI D.	131	14	8	4	2	8	5	0
22	-	MI.170	FRIGERIO G.	129	10	5	3	2	6	6	3
23	20	MC.059	CARRARO P.	128	13	7	6	0	8	9	1
24	22	VE.161	ZENNARO M.	120	11	5	6	0	6	3	2
25	24	RM.220	FABRIZI A.	119	14	6	6	2	7	5	0
26	23	RM.174	CHIAFFARINO L.	112	18	7	7	4	11	5	1
27	29	RM.202	CAFARO B.	107	22	10	10	2	10	4	0
28	26	FC.066	BELLUCCI E.	106	12	3	12	2	6	6	9
29	-	MI.215	CELADA L.	103	10	3	5	2	6	5	0
30	27	TC.033	CANERLO R.	102	13	4	6	3	6	3	0

31	28	FO.032	BULGARELLI R.	101	14	4	9	1	10	8	10
32	30	RM.120	FLAIBANI R.	82	12	1	8	2	7	7	3
33	31	TN.157	MANFREDI T.	72	15	2	12	1	8	9	6
34	32	VI.162	MASSIGNANI A.	69	10	1	7	2	8	4	2
35	-	RY.186	SPETIA P.	67	14	3	10	1	8	2	0

CICCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

RM-210	PAOLUZI CUSANI G.	147	RM-198	TOSI M.	101
FI-217	BUGLIANI A.	138	PD-040	RIZZO F.	100
RM-100	MASSI S.	133	MI-192	BUSSINI M.	100
RM-073	RIGILLO R.	127	RM-198	BATTACLIA R.	100
EC-106	PACNOTTA L.	127	MI-247	JACCARINO A.	100
MI-000	CIMINI M.	123	MI-253	ROMANI R.	100
MI-010	CALABRIA F.	121	RM-222	BONEA C.	99
EL-037	GUCLIELMO M.	120	TC-171	CCIA A.	98
RM-201	GIUNTOLI E.	119	RM-211	MORETTO P.	98
VA-176	BETTINZOLI M.	119	TC-197	CALLO L.	97
RM-203	MARIANI M.	118	RM-203	NICASTRO G.	96
PG-172	MATTIELLI A.	114	RM-219	CERONE M.	96
TS-223	STOLFA D.	113	EM-224	SCARLATA F.P.	96
RM-200	RABITTI E.	112	VA-193	FUCAZZA A.	94
UD-205	QUITADAMO N.	112	MI-229	SACCHI V.	91
RM-046	NARDI C.	110	MI-257	CRIPPA G.	91
MI-225	VITALI E.	110	PC-104	SIANCALANA P.	90
MI-233	PALUMBO F.	110	FI-204	PEGGION A.	90
AR-243	TOSI A.	110	RM-241	MASINI G.	90
MI-256	ARGENTIERO A.	110	MI-255	BORIA M.	90
MI-014	VILLA S.	109	MI-250	LOMBARDINI D.	90
MO-227	TREMAZZI G.	107	MI-253	ROSSI F.	89
MI-226	GRASSI E.	104	MI-250	BARDELLI A.	89

VA-192 MORONI G. 87; MI-184 DAL LAGO G.P. 87; RM-212 PORRINI R. 86; RM-144 STOCCHI A. 86; VA-180 ZANICANI G. 85; RM-221 BONEA F. 82; RM-213 SAMBURI P. 81; VR-206 CASRIELLI S. 80 -

I PIU' GIOCATI

1	PANZER LEADER (AH)	117
2	NAP.AT WAR (SPI)	47
3	NAP.LAST BATTLES (SPI)	46
4	SQUAD LEADER (AH)	44
5	AFRIKA KORPS (AH)	36
6	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	34
7	WOODEN SHIPS & IRON MEN (AH)	23
8	ARAB ISRAELI WARS (AH)	22
9	CROSS OF IRON (AH)	21
10	CRESCENDO OF DOOM (AH)	19

I PIU' CICCATI PER POSTA

1	PANZER LEADER (AH)	93
2	NAP.LAST BATTLES (SPI)	13
3	AFRIKA KORPS (AH)	10
4	SQUAD LEADER (AH)	12
5	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	11
6	NAP.AT WAR (SPI)	10
7	ANZIO (AH)	7
8	THIRD REICH (AH)	7
9	ARAB ISRAELI WARS (AH)	3
10	STARSHIP TROOPERS (AH)	4

LE MARCHE PIU' GIOCATE

AVALON HILL	533 (36,04%)
SPI	199 (24,35%)
GDW	33 (4,06%)
INTERNATIONAL TEAM	30 (3,71%)
ALTRE	12 (1,40%)

TOTALE PARTITE GIOCATE	307
TOTALE GIOCATE PER POSTA	196

Tutte le classifiche e le statistiche sono aggiornate al 31.3.1985



La pagina del Presidente

Sisto Tremona

Cari amici,
visto che la "locomotiva romana", dopo le inevitabili difficoltà di partenza, si è messa a filare come un ...diretto, non ho ancora avuto il tempo di verificare concretamente se esiste o meno un buon interesse per l'idea di un "campionato" di wargames ad eliminazione, con successive "sfide" per il titolo, con relative eliminatorie preliminari. Nel frattempo al club 3M abbiamo iniziato qualcosa del genere grazie soprattutto all'organizzazione di Federico Vellani (il quale è, manco a dirlo, socio del TM); ve ne parlo a titolo di curiosità, specialmente per quei club che contano più soci attivi; naturalmente le sfide fra iscritti al TM valgono sempre doppio, dato che ci si giocano anche i relativi punti.

Questo campionato è basato su una serie "A" a girone unico (6 giocatori...scelti questa volta fra i più attivi), due gironi di serie "B" e quattro di serie "C" (per i meno esperti). I vincitori delle serie minori passeranno il prossimo anno alle superiori, ma avranno diritto subito a disputare i "play-off" con i primi della serie "A" e della serie "B". Naturalmente...ricchi premi e cotillons!!!

All'interno di ogni girone ogni giocatore effettuerà una partita di andata e di ritorno contro gli altri 5 (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, come nel calcio) su wargames decisi di comune accordo o, se tale accordo non si raggiunge, scelti a caso fra una serie di altri giochi "facili" e di breve durata.

Detto ciò, sarebbe interessante applicare qualcosa del genere anche in altri clubs, per arrivare ad avere dei "campioni" locali: essi si incontreranno poi con altri della regione o di zone limitrofe per arrivare ad una selezione finale di 4-8 giocatori che potrebbero giocarsi il titolo in una finalissima alla successiva CONVENTION. Troppo complicato? Forse, però abbiamo potuto verificare che tutte queste iniziative servono a tenere costantemente desto l'interesse dei giocatori; a nessuno piace perdere, figuriamoci dunque quando c'è in palio "qualcosa di più".

Rinnovo dunque il mio invito a scrivermi per dirmi cosa ne pensate: in ogni caso penso che dovremmo limitarci ad un massimo di TRE categorie: tattico - operativo e strategico; questo per il diverso impegno richiesto dai vari giochi; naturalmente nessuno impedisce di iscriversi in più categorie.

Sul fronte CONVENTION buone notizie: il solito Guido Tremazzi, con intrallazzi vari, bustarelle, minacce, blandizie, ecc. (insomma tutto secondo le sue NORMALI regole di DIPLOMACY) è già riuscito ad ottenere notevoli risultati: avremo per noi il Palazzo dello Sport di Modena, attrezzature, pannelli, tavoli e sedie; si stanno cercando ora un hotel per tutti (forse il Motel Agip, giusto all'uscita dell'autostrada) ed i mezzi logistici (trasporti, cibarie, ecc.). Speriamo di avere disco verde

per tutto attorno a Pasqua, in modo da scatenare subito la "caccia al posto" ed alle prenotazioni.

Quanto al resto il fronte è abbastanza statico: torno da una recente visita al Games Center di Londra, ma le novità "wargamistiche" sono pochine, dato che la parte del leone la stanno facendo i role-playing ed i computer-games. Approfittiamone allora per giocare e rigiocare i vecchi wargames prima della nuova ondata!!!

Due parole infine sulle preferenze per i tornei da fare alla CONVENTION: a parte gli scontati Panzer Leader, Squad Leader, Afrika Korps e Napoleon Last Battles cosa suggerite?

Ricordate che i giochi non devono durare più di 3-4 ore e possibilmente dovrebbero avere uno schieramento iniziale fisso, ad evitare lungaggini.

Chi vuole può scrivermi al solito indirizzo (via Campi 48, 41100 Modena). E' tutto.

Passo e chiudo.

I nuovi iscritti

- MI 259 - Gianluca Lora Moretto - via Amadei 5, 20123 Milano
- VA 260 - Daniele Lombardini - via Masaccio 18, 21052 Busto Arsizio (VA)
- MI 261 - Lorenzo Mantovani - via Cervino 11, 20066 Melzo (MI)
- VA 262 - Alberto Biserni - via Miola 18, 21047 Saronno (VA)
- MI 263 - Alessandro Clima - piazza Leonardo da Vinci 3, 20133 Milano
- MI 264 - Ugo Poletti - largo Murani 5, 20133 Milano
- MI 265 - Andrea Pagni - via Legioni romane 26, 20147 Milano
- MI 266 - Padulazzi Luca - via Giambellino 141, 20147 Milano
- MI 267 - Marco Perucelli - via de Ruggero 29, 20141 Milano
- MI 268 - Alessandro Ghirardi - via Mulini 7, 20080 Albairate (MI)
- MI 269 - Massimo Cortili - via S.Marta 12, 20100 Milano

A tutti i nuovi amici un benvenuto da parte della Segreteria.

ULTIMA ORA:

- MI 270 - Ezio Deponti, Via Santuario Sacro Cuore, 3 - 20161 MILANO
- MI 271 - Luigi Binaghi, Via Morandi, 3 - 20094 BUCCINASCO (MI)

PAVCON 1983

THE MACROGAME :

"RELIEVE THE KORSUN POCKET!"

16 Febbraio 1944 : Unità divisionali tedesche investono il fronte sovietico nel disperato tentativo di rompere l'accerchiamento e creare un corridoio per soccorrere le unità amiche intrappolate nella sacca di Korsun.

FORZE DISPONIBILI:

TEDESCHI:

Leibstandarte Adolf Hitler (SS Panzer Division)

16 A 12	14 A 8	12 A 8	16 A 12	12 A 8	60 M 24	40 M 32	10 M 12
12 M 10	8 M 8	12 M 8	9 M 8	7 M 8	6 M 8	5 M 8	5 M 6
6	6	6	1	2	1	2	4

2 M 4	6 A 5	13 A 8	2 A 4	14 M 10	6 M 1	3 M 2	3 M 2
3 M 16	3 M 14	3 M 14	6 M 10	6 M 10	6 M 1	10 M 1	1 M 1
3	1	1	1	1	9	6	

3 M 2	40 M 32	60 M 36	60 M 16	3 M 12	15 M 20	20 M 20	
8 M 1	2 M 0	2 M 0	1 M 0	3 M 1	2 M 0	1 M 0	
21	2	2	2	6	6	3	

13 A 6	4 M 10	14 M 10	2 M 2	0 C 0	0 C 0	2 M 12	
2 M 0	1 M 0	1 M 0	4 M 10	1 M 12	1 M 3	2 M 0	
3	1	2	18	16	6	6	

1st Panzer Division (Wehrmacht)

13 A 12	11 A 8	12 A 8	12 A 8	16 A 12	60 M 24	40 M 32	13 A 8
11 M 10	7 M 8	12 M 8	7 M 8	9 M 8	6 M 8	5 M 8	3 M 14
6	5	3	2	1	1	2	1

2 M 4	10 M 12	14 M 10	3 M 2	3 M 2	6 M 1	60 M 36	
3 M 16	5 M 6	6 M 8	10 M 1	8 M 1	6 M 1	2 M 0	
2	4	1	4	16	4	2	

2 M 12	40 M 32	15 M 20	3 M 12	20 M 20	13 A 6	14 M 10	
2 M 0	2 M 0	2 M 0	3 M 1	1 M 0	2 M 0	1 M 0	
6	2	4	6	2	3	2	

4 M 10	2 M 2	0 C 0	0 C 0				
1 M 0	4 M 10	1 M 12	1 M 3				
2	10	12	2				

28th SS Freiwillige-Grenadier Division Wallonien-

6 M 1	3 M 2	3 M 2	13 A 6	2 M 2	0 C 0		
6 M 1	10 M 1	8 M 1	2 M 0	4 M 10	1 M 12		
8	2	10	2	8	4		

MAPPE :

13 sig	10
bis 2	1 A
1 sig	1
D	2
B	10



RUSSI:

180th Guards Rifle Division

6 M 5	3 M 1	8 M 1	1 M 1	3 M 12	3 M 10	24 M 20	40 M 20
18 M 1	4 M 1	12 M 1	8 M 1	3 M 1	2 M 0	2 M 0	1 M 0
22	2	4	2	9	3	3	2

0 C 0	0 C 0	2 C 0	7 A 3	12 A 5	6 M 6	2 C 0	
1 M 3	1 M 12	2 M 10	3 M 0	2 M 0	2 M 0	2 M 0	
11	4	2	9	6	2		

51st Guards Rifle Division

6 M 5	3 M 1	8 M 1	1 M 1	3 M 12	3 M 10	24 M 20	40 M 20
18 M 1	4 M 1	12 M 1	8 M 1	3 M 1	2 M 0	2 M 0	1 M 0
22	2	4	2	9	3	3	2

0 C 0	0 C 0	7 A 3	12 A 5	6 M 6	2 C 0		
1 M 3	1 M 12	3 M 0	2 M 0	2 M 0	2 M 0		
11	4	9	6	2	2		

428th Tank Destroyer Regiment

8 M 1	3 M 1	14 A 8	2 C 0	0 C 0	0 C 0	50	
12 M 1	4 M 1	12 M 11	2 M 10	1 M 12	2 M 10		
1	1	2	1	1	10	8	

1st Guards Tank Corps

6 M 5	8 M 1	3 M 1	3 M 12	12 A 6	15 A 8	2 C 0	0 C 0
18 M 1	12 M 1	4 M 1	8 M 1	9 M 11	10 M 11	2 M 10	1 M 0
9	4	14	4	5	15	10	30

40 M 10	6 M 6	3 M 12	2 M 12	24 M 20	12 A 5	7 A 3	40 M 20
16 M 7	2 M 0	3 M 1	3 M 1	2 M 0	2 M 0	3 M 0	1 M 0
4	4	1	3	6	12	10	2

40 M 24	8 M 12		
2 M 12	1 M 0		
1	1		

16th Panzer Division (Wehrmacht)

11 A 8	13 A 12	12 A 8	16 A 12	60 M 24	40 M 32	13 A 8	2 A 4
7 100 8	11 100 10	12 100 8	9 100 8	6 100 8	5 100 8	3 100 14	3 100 16
5	6	3	1	1	2	1	2
10 M 12	14 M 10	3 M 2	3 M 2	6 M 1	40 M 32	60 M 36	
5 100 6	6 100 8	10 100 1	8 100 1	6 100 1	2 100 0	2 100 0	
4	1	4	16	4	2	2	
2 M 12	3 M 12	15 M 20	20 M 20	13 A 6	4 M 10	14 M 10	
2 100 0	3 100 1	2 100 0	2 100 0	2 100 0	1 100 0	1 100 0	
6	6	4	2	3	2	2	
2 C 1 2	0 C 0	0 C 0	12 A 8				
4 100 10	1 100 12	1 100 3	7 100 8				
10	12	2	2				

5th SS Panzer Division "Wiking"

14 A 8	16 A 12	12 A 8	16 A 12	2 M 4	6 A 5	13 A 8	40 M 32
8 100 8	12 100 10	12 100 8	9 100 8	3 100 16	3 100 14	3 100 14	5 100 8
2	3	1	1	3	1	1	2
60 M 24	10 M 12	8 A 6	2 M 12	3 M 12	4 M 10	14 M 10	
6 100 8	5 100 6	7 100 9	2 100 0	3 100 1	1 100 0	1 100 0	
1	2	2	6	6	3	1	
6 M 1	3 M 2	3 M 2	0 C 0	2 C 1 2			
6 100 1	10 100 1	8 100 1	1 100 3	4 100 10			
4	3	16	20	10			

389th Infantry Division

3 M 2	6 M 1	3 M 2	13 A 6	3 M 12	2 C 1 2	0 C 0	
10 100 1	6 100 1	8 100 1	2 100 0	3 100 1	4 100 10	1 100 12	
6	5	20	4	6	4	3	
12 A 8	0 C 0						
12 100 8	1 100 3						
1	5						

72nd Infantry Division

3 M 2	6 M 1	3 M 2	13 A 6	3 M 12	2 C 1 2	0 C 0	
10 100 1	6 100 1	8 100 1	2 100 0	3 100 1	4 100 10	1 100 12	
6	5	20	4	6	4	3	
12 A 8	0 C 0						
12 100 8	1 100 3						
1	5						

"Bake" Regiment

16 A 12	15 A 12		
12 100 10	12 100 8		
4	3		

2nd Guards Tanks Corps

6 1 5	3 1 1	8 1 1	3 1 2	12 A 6	15 A 8	40 M 10	2 C 1 1
18 100 1	4 100 1	12 100 1	8 100 1	9 100 11	10 100 11	16 100 7	2 100 10
9	14	4	4	5	15	4	10
0 C 0	7 A 3	12 A 5	3 M 12	2 M 12	24 M 20	6 1 6	40 M 20
1 100 12	3 100 0	3 100 0	3 100 1	3 100 1	2 100 0	2 100 0	1 100 0
30	10	12	1	3	6	4	2
40 24	8 M 12						
2 100 12	1 100 0						
1	1						

"Scratch Force"

12 A 6	
9 100 11	
6	

"Scratch Force"

12 A 6	
9 100 11	
6	

"Scratch Force"

12 A 6	10 1 3
9 100 11	8 100 3
6	6



Nella Realtá

Grancelles = Sanderowka
 Sambleau = Hilki
 Caverge = Komar
 Ushasch = Novo Buda
 Artain = Lissianka
 Merden = Porciapinzi
 Bednost = Dsurscenzi

Nella Simulazione

PIAZZAMENTO:

Tedeschi:

Piazzano per primi, i gruppi F e G ovunque sulle mappe A e C, ma obbligatoriamente ad est della fila d'esagoni Q inclusa e non entro la città di Sanderowka (Grancelles). Il gruppo C piazza all'interno della città di Sanderowka (Grancelles). Il gruppo E piazza ovunque sulla mappa C, ma obbligatoriamente ad est della fila d'esagoni Q inclusa. Inoltre il giocatore Tedesco può a sua discrezione piazzare unità appartenenti ai summenzionati gruppi (F, C, G, ed E) all'interno ed entro 2 esagoni dalla città di Hilki (Sambleau), non é obbligatorio che queste unità in Hilki debbano necessariamente appartenere ad uno solo di tali gruppi, ma le unità di un gruppo che non piazzano in Hilki devono piazzare in accordo con le regole generali di piazzamento riguardanti ogni specifico gruppo. Il gruppo A piazza ovunque sulle mappe D e 1bis, ma ad ovest della fila d'esagoni W. Il gruppo B piazza ovunque sulle mappe B e D, ma a ovest del fiume principale Nord-Sud, ponti inclusi. I gruppi D e H piazzano ovunque sulle mappe 2bis e 3bis a ovest del fiume principale Nord-Sud.

Russi:

Piazzano per secondi. I gruppi A, B, e C piazzano come segue:

Ovunque, al di fuori degli spazi assegnati ai Tedeschi, come segue:

ovunque sulla mappa C, ad ovest della fila d'esagoni Q;

ovunque sulla mappa A, ad ovest della fila d'esagoni J, ma ad almeno 3 esagoni di distanza dalla città di Hilki (Sambleau).

ovunque sulla mappa D, ad est della fila d'esagoni W;

ovunque sulla mappa 1 bis, ad est della fila d'esagoni W;

ovunque sulla mappa B, ad est del fiume principale Nord-Sud;

ovunque sulle mappe 2 bis e 3 bis, ad est del fiume principale Nord-Sud;

ovunque sulle mappe 1, 2, e 3.

Il gruppo D entra al primo turno di gioco dal lato nord delle mappe 3bis e C, ma entro allo spazio delimitato dalle file d'esagoni C-Q e 3bis-Q incluse. Il gruppo E entra al primo turno di gioco ovunque dal lato sud della mappa ma obbligatoriamente ad est della fila d'esagoni B-FF inclusa. Il gruppo F entra al 15° turno di gioco ovunque dal lato nord delle mappe 3bis e C, ma all'interno dello spazio delimitato dalle file d'esagoni C-Q e 3bis-Q incluse. Il gruppo G entra al 15° turno di gioco ovunque dal lato sud della mappa, ma obbligatoriamente ad est della fila d'esagoni B-FF inclusa. Il gruppo H entra al 30° turno di gioco ovunque dal lato est della mappa.

REGOLE SPECIALI E RICHIAMI:

1) Occorrono le 4 mappe di Panzer Leader (A, B, C, e D) e 2 serie di mappe di Panzer Blitz (1, 2, e 3 per 2); per i Tedeschi é preferibile usare le unità di Panzer Leader, integrandole con le unità di Panzer Blitz per i pezzi mancanti (JgdPZ IV; Marder).

2) Viene interamente adottato il regolamento di Panzer Leader, con le seguenti variazioni:

- I fiumi sulle mappe di Panzer Leader non sono guadabili, vedi regolamento di PL al paragrafo inerente.
- I fiumi sulle mappe di Panzer Blitz sono guadabili, adottare l'intera sezione del regolamento di PB e i costi del terreno inerenti.
- Regola opzionale di PL sull'Opportunità di Fuoco da adottare obbligatoriamente.
- Adottare i seguenti limiti di raggruppamento per esagono:

TEDESCO : 4 punti di raggruppamento per esagono per tutte le unità.

RUSSO : 3 punti di raggruppamento per esagono per tutte le unità, ad eccezione delle unità di fanteria (Guardie, SMG, Recon, Genio) che potranno stare in un esagono solo con un'altra unità, di qualsiasi tipo essa sia.

- Tutte le portate delle unità di fanteria Russe superiori a 2 esagoni (Guardie) vengono ridotte a 2'; lo stesso vale per le unità di fanteria e per gli Halftrack Tedeschi quando si vogliano usare le unità di Panzer Blitz. Unità di fanteria con portata di un esagono (SMG, Recon) rimangono invariate.
 - Entrambe le parti possono fare Fuoco Indiretto come da regole di PL inerenti; il giocatore Russo può usare allo scopo tutti i mortai, gli obici da 122mm e le unità lanciarazzi semoventi (Katjuska), anche se queste ultime appartengono alla classe 'H', ma non può usare per questo scopo gli IG da 76,2mm.
- 3) Condizioni di terreno innevato, perciò togliere a tutte le unità veicolari 1 MP della loro capacità di movimento, 3 MP a tutte le unità della classe "Truck".
 - 4) L' OOB del gruppo Russo C, comprende 10 campi minati che devono essere piazzati segretamente sulla mappa. Annotare perciò la posizione dei medesimi segretamente, e rivelarla all'avversario mano a mano che le sue unità muovano su uno di questi campi. In ogni caso alla fine del gioco il giocatore Russo dovrà mostrare allo avversario il foglio di registrazione del piazzamento dei campi, in modo che quest'ultimo possa verificare che tutto si sia svolto regolarmente.
 - 5) Considerare gli esagoni B-QG1 e B-QG2 come esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti.

DURATA DEL GIOCO:

50 TURNI, i Tedeschi muovono per primi.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Il giocatore Tedesco riceve 2 punti per ogni propria unità appartenente ai gruppi G, F, E, e C che alla fine del gioco si trovi ad ovest delle file d'esagoni B-K; D-W; 1bis-W; 2bis-K; 3bis-W. Inoltre egli riceve 1 punto per ogni unità Russa eliminata.

Il giocatore Russo ottiene 3 punti per ogni unità corazzata Tedesca distrutta, 2 punti per qualsiasi altra unità Tedesca eliminata, e 1 punto per ogni unità Tedesca appartenente ai gruppi G; F; E; e C, che si trovi ad est delle file d'esagoni C-Q; A-Q; 1-Q; 2-Q; 3-Q.

Per entrambe le parti Camion e Wagon contano 1/2 punto ai fini delle condizioni di vittoria.

Vince il giocatore che alla fine del gioco consegue il punteggio più alto. Una differenza fra i punteggi conseguiti da 1 a 15 punti, determina il gioco PARI.

NOTE DEI DISEGNATORI:

Si è tenuto conto delle altissime perdite Tedesche sia in uomini che materiali dovute ai combattimenti dei 12 giorni precedenti, ed al fango, che sempre nei giorni precedenti, immobilizzò numerosi automezzi.

Per i Russi si è tenuto conto di perdite minori, vista la gran quantità di riserve disponibili nelle zone del fronte e contigue a quella in oggetto.

Le artiglierie anti-aeree non vengono completamente considerate perché si pensano scaglionate anche nelle retrovie.

Le unità illustrate in questa variante devono ovviamente considerarsi elementi facenti parte delle grandi unità alle quali appartengono.

Si è preferito non diversificare in troppi tipi di counters le unità di fanteria Sovietiche, condensando l'enorme confusione che esiste a proposito, in 3 tipi di unità fondamentali oltre al genio ovviamente, che sono la combattente vera e propria (Guardia), l'unità di rottura e assalto (SMG) e la tipica unità da ricognizione (Recon).

PROGETTO DI: Castagnola Leonardo **GRAFICA E SUPERVISIONE DI:**

Doria Alberto

Mercuri Giancarlo

Cuoghi Sergio

Introduzione a Squad Leader

di Alfredo Giaroni

Appena ricevuto il notiziario del TM leggo gli articoli, orrore! Non vedo niente che magnifichi, elevi a gradi superiori o che, se non altro, parli del mio gioco preferito: Squad Leader e la serie dei suoi Gamettes. Il mio cuore di vecchio appassionato di Stalher, Dubovich e Robinson è gravemente ferito, ma ancor di più grida vendetta! Guidato quindi da un'ispirazione divina mi siedo tutto infervorato davanti alla mia vecchia Olivetti e comincio a scrivere.

Ma, d'altra parte, stare a spiegare il sistema di gioco è impresa annoiante e improba e quindi opto per la descrizione del gioco in generale, tanto per darvi un'idea.

Dalle mie parti per decidere il fronte da tenere si tira un dado: chi dei due farà il tiro più alto terrà i Tedeschi, allo sventurato i Russi (o gli Americani, Inglesi o alleati consimili). A questo punto vi accorgerete subito se è una partita importante da come si muovono i due, e soprattutto da come dispone i suoi pezzi il difensore. Se la partita è molto importante impiegherà come minimo quattro sbuffi e un "All'ora ti tiri fuori la paglia dal..." dell'avversario, in caso inverso dopo poco si sentirà un "Fatto!". Seguito subito dopo da un "Già fatto!?" stupito da parte dell'avversario.

Ora è importante esaminare la partita, se vi sono delle unità nascoste e l'attaccante è un tipo particolarmente prudente lo vedrete avanzare tra le sterpaglie sparando ad ogni (presunto) punto difensivo nemico. Il poverino di solito suda già freddo per conto suo, quando poi il difensore, calcolando sadicamente che la tensione dell'avversario ha raggiunto il climax, tutto ad un tratto urla: "Fermo lì che ti sparo!", il suo cuore non resisterà più e decisamente quella sarà la sua ultima partita.

Se invece l'attaccante è particolarmente folle lo vedrete far correre le sue pedine per sconfinite pianure, se sarà fortunato salverà qualche cosa, ma generalmente le avanzate iniziate in questo modo finiscono sempre con una serie di KIA (killed in action) e le rimanenti quattro squadre sperdute in mezzo alla pianura che cercano disperatamente di trincerarsi sul posto per non essere fatte a fette.

"Ma fatte a fette da chi?", vi starete chiedendo, dimenticavo infatti di parlarvi di lei, la regina incontrastata degli scontri fanteria-fanteria: la Mitragliatrice. Le mitragliatrici, specialmente quelle tedesche o americane, sono armi veramente micidiali e vedrete che, dopo una serie di partite, non vi arrischierete più tanto facilmente a passargli sotto il naso!

Per ottenere un KIA però occorre tirare i dadi, in Squad Leader i tiri di dado sono la vera calamità del giocatore (e, tutto sommato, la sua salvezza, leggi: "Come sei fortunato!" ecc. ecc.). Orbene dovete sapere che il tiro dei due dadi deve essere più basso possibile e qui vedrete i giocatori esi-

birsi in operazioni complicatissime per proiettare un due, c'è chi gli alita sopra, chi li bacia (in questo caso munitevi di 4 dadi, due tutti per voi) o chi, prima di tirarli, si esprime in una rappresentazione teatrale a mezza via tra le più alte espressioni del teatro 116 e i gesti scaramantici più popolari; se è fortunato si sentirà un "haiee!" che sicuramente vi ricorderà qualcosa come Ombre rosse o Custer al Little Big Horn, se invece il tiro di dado sarà un pò troppo alto si sentirà qualche "Porcacc....".

Ma è con un tiro di 12 che si raggiunge il meglio: il tiratore invoca il grande spirito nominandolo con epiteti poco dignitosi, o in alternativa, si dilunga sulla descrizione di varie parti anatomiche maschili o femminili. Chi subisce che fà? Esattamente le stesse cose, solo invertite. Al massimo, alla fine, se gli è andata male, potrà dilungarsi sulla fortuna dell'avversario giurando sulla mamma che con lui non giocherà più (non vi fidate, magari dopodomani lo vedrete di nuovo ripetere le stesse cose).

Il tiro di dado in Squad Leader non decide però solo il fuoco, decide anche una serie di cose più o meno importanti: il recupero delle unità, lo attacco delle fanterie ai carri ecc. Per il recupero i rischi sono due: se fate 12 vorrà dire che il vostro leader si è talmente infervorato nel tentativo di recuperare le sue squadre che ha pensato bene di scaricare la sua colt sui propri uomini! Se fate 2 e siete sotto il fuoco nemico, a patto di essere russo o SS, le vostre squadre si incizzeranno come belve!

Ora, il procedimento della fanatizzazione a volte raggiunge livelli che sfiorano il grottesco: vi sono squadre che caricano decise carri armati nel bel mezzo della pianura o gente che intraprende una corsa di quasi un Km per andare ad attaccare un leader piazzato al secondo piano di una casa. E' difficile sperare che l'unità sopravviva, ma hai visto mai.....

Per ultimo il corpo a corpo, si possono vedere 30 uomini che non riescono ad eliminare un leader e quel leader eliminarli tutti e 30 (ma è raro) oppure 60 uomini stipati in un esagono che si menano da più di quattro turni senza riuscire a cavare un ragno dal buco (ma anche questo è un caso eccezionale, in generale il corpo a corpo è affare piuttosto breve).

Non vorrei però che questa mia descrizione desse l'idea che in Squad Leader abbia troppa importanza il tiro del dado; niente di più sbagliato: è anche importantissimo conoscere il regolamento, state pur certi che se vi trovate di fronte a quello che dice: "Questo lo posso fare, è spiegato chiaramente nella regola 107.7!" voi rimarrete lì come dei bamba, mentre lui, quello che conosce tutto, farà cose turche alle vostre unità che non potranno far altro che stare a vedere, imparando a loro spese. Terzo elemento importante (al secondo posto c'è sempre quel pizzico di fortuna che non guasta mai) è la conoscenza delle condizioni di vittoria: magari state lì dei turni ad occupare la famigerata casa a T in 3W1 e poi alla fine vi accorgete che, sì, siete stati bravi, ma conquistare quella dannata casa non è servito a niente, il vostro vero obiettivo è almeno 10 esagoni più in là! (Di solito ci si accorge di queste cose solo quando manca la fase di corpo a corpo per finire la partita). Ultima cosa che dovete conoscere per vincere è la tattica di gioco, ma per questa la cosa è veramente al di sopra delle mie possibilità. Vorrà dire che dopo una serie di KIA contro di voi e una decina di vostri carri che "biancheggiano" sulla mappa avrete forse imparato qualcosa...per poter perdere meglio la prossima volta!

I sottomarini in Flat Top

di Roberto Flaibani

Gli appassionati di Flat Top più informati sono senza dubbio al corrente che su THE GENERAL sono apparsi due interessantissimi articoli: il primo porta gli "errata corrige" ed un nuovo set di regole opzionali; il secondo serve per giocare con l'arbitro. Tutti e due questi articoli, inoltre, introducono nuove regole sui sommergibili piuttosto interessanti. Purtroppo se consideriamo anche le regole base, a questo punto il giocatore può trovarsi in una situazione di grande confusione. Abbiamo quindi pensato di raccogliere e ordinare le regole sui sommergibili, prendendo qualcosa da ognuno dei tre testi base che l'Avallon Hill ci propone, guidati nella scelta da un'esperienza di gioco ormai triennale.

1.0 Posizionamento e movimento

1.1 I sottomarini possono essere posti ovunque all'inizio del gioco, salvo che entro dieci esagoni da qualsiasi base nemica. Comunque un sottomarino non può portarsi mai a meno di tre esa da una base nemica o emergere nelle ore di luce a meno di cinque esa.

1.2 I sottomarini vengono mossi al termine della fase di movimento delle TF, dopo che tutte le TF sono state mosse. I sottomarini non possono muovere nel turno successivo a quello in cui hanno partecipato ad un combattimento. I sottomarini vengono considerati sempre come singole navi, non possono mai far parte di una TF. (La sequenza del movimento dei sottomarini va compresa bene. Visto che si muovono dopo le altre navi, essi potranno avvalersi dell'osservazione di queste e di tutti gli aeroplani presenti sulla mappa in quel momento, nonché dei coastwatchers. Quest rende molto concreta la possibilità di usare i sottomarini nelle imboscate, se qualche importante nave nemica o qualche convoglio capitano nella zona da essi pattugliata).

1.3 I sottomarini possono operare a tre quote: superfice, periscopica, profondità. In un esagono parzialmente di terra i sottomarini non possono scendere in profondità.

1.4 Un sub può muovere di un esa per turno se si trova in superfice, di un esa solo nei turni pari se è a quota periscopica, non può assolutamente muovere se è in profondità.

1.5 Un sottomarino muove in base alla profondità in cui si trova all'inizio della fase di movimento. Nel corso della stessa fase di movimento il sub può portarsi a qualsiasi profondità.

1.6 contrariamente agli altri tipi di nave, un sub può muovere in tempesta, ma solo a quota periscopica.

2.0 L'osservazione

2.1 Un sub può osservare solo nell'esagono in cui si trova. Se è in superfice, nelle ore di luce può osservare a condizione 3 navi ed aerei, nelle ore notturne la condizione sarà 1. In caso di tempo nuvoloso gli aerei potranno essere osservati solo di giorno a condizione 2.. Se il sub si trova a quota periscopica o in profondità non può più osservare aerei. Nelle ore di luce, a quota periscopica, il sub potrà osservare navi a condizione 2 indipendentemente dalle condi-

zioni meteorologiche, di notte a condizione 1. In profondità il sub potrà osservare solo a condizione 1.

2.2 Un sub potrà essere osservato solo se l'unità osservante si trova nel suo stesso esagono. Se il sub è in superficie viene sottoposto alla normale procedura di osservazione. Se si trova a quota periscopica può essere osservato solo se decide di attaccare una nave o se nello stesso esagono si trova almeno un DD, oppure da un aereo a bassa quota. Se è in profondità può essere osservato solo da DD che non abbiano mosso in quel turno.

3.0 Tipi di sottomarini

3.1 Esistono tre tipi di sottomarini:

SS, quello a cui in effetti si riferisce il gioco. Le specifiche sono note. Gli vengono attribuite due ricariche di siluri.

SST, un piccolo sub poco adatto al combattimento. Ha le stesse specifiche dello SS, ma una sola ricarica di siluri.

SSM, è un tipo di sottomarino molto grande usato per il trasporto delle truppe e la posa delle mine. Rispetto all'SS ha in più un fattore di mine (MF) di 2 e un fattore di artiglieria di 1, con un fattore di munizionamento di 12.

4.0 I sottomarini e il combattimento

4.1 In qualsiasi momento in cui i sub sono in un esagono con unità nemiche, si aggiunge un punto di combattimento extra alla normale procedura di combattimento, dopo il punto di combattimento di superficie: il combattimento dei sub. I sub non prendono parte a nessun altro tipo di combattimento e non possono combinarsi con altri aerei o navi o tra loro a questo scopo. In qualsiasi momento del combattimento i sub possono rifiutare lo scontro dichiarando di essere scesi in profondità (eccezione vedi 4.3). Il combattimento aereo contro i sub si svolge sempre prima del combattimento nave contro sub.

4.2 Nel combattimento aereo contro sub si risolve prima di tutto il fuoco AAF, naturalmente solo se il sub si trova in superficie. Se l'aereo sopravvive può attaccare il sub. Solo i seguenti aerei possono attaccare i sub purché siano armati con GP e si trovino a bassa quota:

attaccano con BHT = 2 Emily, Mavis e Catalina;

attaccano con BHT = 1 A20, Avenger, Beaufighter, B25, B26, Dauntless, Devastator, Hudson, Betty, Jake, Kate, Nell, Val, Pete, Dave.

4.3 Un sub in superficie può essere attaccato anche da navi che usino i cannoni. In quest'ultimo caso il BHT viene stabilito con il consueto sistema del combattimento navale. Se il sub desidera evitare l'attacco deve tirare un numero pari o minore a quello del BHT per scendere di quota. Se non riesce nel tentativo o non vuole fuggire il BHT è immediatamente aumentato di due.

4.4 Solo alcune navi, oltre gli aerei, possono attaccare i sub a quota periscopica. Esse sono i DD, i CL e i PG. I CL ed i PG hanno un fattore di attacco ciascuno i DD due. Il BHT usato dagli alleati è 2, quello usato dai giapponesi è 1. Si sottrae 1 se è un turno di notte. Tutte le navi menzionate non possono svolgere la loro funzione antisommersibile se sono ancorate.

4.5 I sub che attaccano hanno BHT 9 se sono alleati, 11 se giapponesi. Ogni sub ha quattro fattori di attacco. I sub tipo SS o SSM hanno due ricariche di siluri; per il munizionamento tutti i sub ricadono sotto le regole standard. Il BHT viene aumentato di uno se è un turno di notte, di 3 se il sub non è stato già attaccato nel medesimo turno da aerei o navi. Inoltre il BHT diminuisce

di 1 per ogni nave che ha attaccato il sub in quel turno prima che lui stesso abbia potuto portare il suo attacco (vedi tabella 5.1).

4.6 I sub che sono in profondità non possono attaccare nè essere attaccati.

5.0 Risoluzione del combattimento sub contro nave

5.1 Per risolvere il combattimento tra nave e sub bisogna prima consultare la seguente tabella (eccezioni punti 4.3 e 5.2) di cui al punto 5.3.

5.2 Un SSM ha la facoltà di attaccare con il suo cannone invece che con i siluri. In questo caso sono valide le normali regole del combattimento navale.

5.3

Dado

- | | |
|---|---|
| 1 | La TF può attaccare il sub e non può venire attaccata da lui |
| 2 | La TF attacca per prima, il sub per secondo |
| 3 | Come sopra |
| 4 | Il sub attacca per primo, la TF per seconda |
| 5 | Come sopra |
| 6 | Il sub può attaccare, ma non può a sua volta venire attaccato |

Modificatori al dado

+1 di notte, in tempesta, se la TF è in campo minato

+2 se nell'ambito della medesima TF la nave scelta dai sub come bersaglio e tutti i DD, CL, PG sono ancorati

-1 se il sub è un SSM o SST, se il nemico ha una formazione aerea in volo nell'esa

-2 se il sub attacca in superficie

5.4 Se più sottomarini si trovano nello stesso esa con più TF, essi non possono mai combinarsi nell'attacco. Ogni sub deve scegliere un obiettivo e consultare la tabella 5.3 separatamente. Le TF non attaccate non possono partecipare al combattimento. Ogni nave che fa parte di una TF sotto attacco di sub, può opporsi solamente ad un singolo sub per ciascun turno.

5.5 Ogni SS o SST vale 8 punti vittoria. Ogni SSM ne vale 10

partite postali iniziate

P 373 - Stabellini/Tosi - Westwall (SPI)

P 375 - Stabellini/Cuoghi - Arab Israeli Wars (AH)

P 376 - Quitadamo/Calabria - Napoleon Last Battles (SPI)

P 377 - Calabria/Lamberti - The Russian Campaign (AH)

P 378 - Giaroni/Zennaro - Kursk (SPI)

P 379 - Stabellini/Regolini - Panzer Leader (AH)

P 380 - Bulgarelli/Tenca - Eylau (GDW)

P 381 - Quitadamo/Pagnotta - Op. Grenade (SPI)

P 383 - Lamberti/Selva - The Russian Campaign (AH)

P 384 - Cimini/Rossi - Afrika Korps (AH)

P 385 - Lamberti/Tosi - The Russian Campaign (AH)

P 386 - Bardelli/Pagnotta - Sicily (SPI)

P 387 - Paoluzi/Chiappe - Wooden Ships & Iron Men (AH)

P 388 - Paoluzi/Chiappe - Wooden Ships & Iron Men (AH)

P 389 - Bugliani/Stabellini - Singapore (SPI)

L 033 - Lamberti/Ferrò - The Russian Campaign (AH)

L 034 - Giaroni/Calabria - Napoleon Last Battles (SPI)

L 035 - Tosi/De Boni - Cross of Iron (AH)

L 036 - Ferro/Lombardi - Seelöwe (SPI)

Join the P.B.M.!!

di Giampietro Ferro

Uno dei dati di maggior spicco tra quelli pubblicati nella Classifica Ufficiale del TM, apparsa sul NdTM n° 3 del 1984 è che tra i giocatori che occupano le prime 30 posizioni della graduatoria, solo otto risultano non avere sinora all'attivo alcuna partita postale.

Questo è sicuramente un indice molto significativo dell'attuale interesse per il gioco postale, hobby assai diffuso all'estero, specialmente nei paesi anglosassoni.

Questo articolo non è dedicato ai veterani, reduci ormai da decine di battaglie combattute a suon di francobolli, ma a coloro che in passato non hanno mai voluto, od avuto l'occasione, di cimentarsi in una partita postale. In qualità di accanito giocatore postale, mi sia quindi concesso di spezzare una lancia in favore del gioco per posta!

La prima domanda che uno può porsi è: "perchè giocare per posta". Ora, a meno che voi non viviate in una zona benedetta da Dio, che pullula letteralmente di wargamers, per cui è sufficiente un cenno ed ecco accorrere legioni di avversari bramosi di accettare la vostra sfida, la domanda è del tutto retorica: giocare per posta è l'unica alternativa al gioco in solitario sino alla veneranda età di anni 90 !!

Infatti uno dei maggiori problemi che assilla il giocatore di wargames è quello della difficoltà di trovare avversari; spesso il giocatore più vicino dista alcune decine di Km da casa vostra e, preso in considerazione il tempo necessario per i viaggi di andata e ritorno, i preparativi del gioco, ecc.ecc. nella maggior parte dei casi resteranno ben poche ore in cui potersi dedicare all'amato hobby, ore in cui i "non-wargamers" con cui i nostri baldi giocatori dividono la loro vita potrebbero avere ben altri progetti.....

Inoltre spesso accade che il tempo libero dei vostri abituali avversari non coincida con il vostro, per cui le possibilità di passare alcune ore spensierate a fare e disfare la Storia possono essere davvero poche, anche per il giocatore faccia a faccia! Va poi tenuto nel debito conto anche il fatto che il numero di simulazioni che non possono essere portate a completamento in un solo pomeriggio o serata, sta crescendo sempre più rapidamente.

Come se non bastasse, anche per coloro che hanno la grossa fortuna di far parte di qualche club cittadino, non sempre la sede del club è il posto più adatto per poter fare una bella partita in santa pace, anzi....

Il giocatore postale è invece al riparo dalla maggior parte di questi problemi, dato che ha la possibilità, alquanto invidiabile, di gestire il proprio tempo libero nella maniera più consona alle proprie particolari esigenze. Oltre a ciò il gioco postale presenta molti altri vantaggi rispetto al gioco faccia a faccia, di cui vedremo rapidamente i più significativi.

Il vantaggio più importante è senza ombra di dubbio il tempo virtualmente illimitato che il giocatore postale ha a sua disposizione per studiare accurata-

mente una mossa e che gli consente di tentare diverse alternative tattiche, andare a rileggere con la dovuta cura il regolamento, qualora necessario, muovere e rimuovere le proprie pedine (e quelle dell'avversario!!) in lungo ed in largo sulla mappa, il tutto senza il costante assillo, caratteristico del giocatore faccia a faccia, di dover completare la propria mossa nel minor tempo possibile per evitare che l'avversario si addormenti o dia palesi segni di insofferenza, infilandosi ostentatamente le dita nel naso!

Infatti, quando si gioca faccia a faccia, per quanto cortese e paziente sia il vostro avversario, si è sempre sottoposti ad una certa pressione, non è possibile muovere più di una volta la stessa pedina e, in ultima analisi, la probabilità di commettere strafalcioni terrificanti quanto fatali è tutt'altro che trascurabile!

Giocando per posta, invece, la possibilità di poter gestire a vostro completo piacimento il tempo a vostra disposizione, non può che comportare un notevole miglioramento nella qualità del vostro gioco.

Un altro vantaggio, davvero considerevole, del gioco postale, è che, tramite di esso, voi avete la possibilità di entrare in contatto con giocatori di zone diverse, e che altrimenti avreste ben poche occasioni di incontrare, e questo contatto non può che allargare i vostri orizzonti wargamistici, permettendovi di venire a conoscenza di nuove tattiche e di confrontare la vostra forza e la vostra esperienza con quelle di giocatori che non appartengono alla vostra cerchia di amici. Non di rado è capitato che interi clubs abbiano preso cantonate paurose riguardo all'interpretazione di una data regola e nessuno se ne sia mai accorto fino al momento in cui qualcuno è entrato in contatto con giocatori di "scuole" diverse!

Un altro aspetto, molto divertente, del gioco postale, è costituito dalla corrispondenza che accompagna le varie mosse nel corso della partita. Ci sono, è vero, alcuni avversari "seri", che si limitano a poche righe di accompagnamento e amen, ma la maggior parte degli avversari (almeno dei miei avversari!) è di ben altra pasta! Commenti salaci, battutine (alcune decisamente impubblicabili), lazzi e persino pernacchie sono all'ordine del giorno, accompagnati talvolta da piccole perle di vita vissuta, a volte allegre, a volte tristi.

Spesso mi ritrovo a scartabellare tra le montagne di lettere del mio monumentale archivio, dove giacciono immortali decine di più o meno epiche gesta, frutto di diverse partite postali combattute all'ultimo sangue. Memorabili e senz'altro degne di citazione rimangono le missive (decisamente censurabili) che hanno a suo tempo accompagnato le tormentate mosse delle partite che hanno visto il nostro nel (vano) tentativo di fermare i panzer di Sergio Cuoghi (Von Khulen) e nella vittoriosa campagna contro le astroflotte del perfido Xeno (al secolo Flaibani Roberto. A proposito: dove ti sei nascosto, essere spregevole? In quale buco più o meno nero hai trovato rifugio? Tanto non sfuggirai alla mia ira!).

A tutto questo c'è da aggiungere che molto spesso dei giocatori postali, che si sono conosciuti tramite la comune passione per i wargames giocati per posta, divengono con il passare del tempo degli ottimi amici e non di rado accade che uno dei due approfitti di un week-end o di una qualche festività per far visita all'avversario (che magari incontra in carne ed ossa per la prima volta) cogliendo l'occasione per sfidarlo, una volta tanto, in qualche partita faccia a faccia e....per saccheggiare adeguatamente dispensa e cantina, preda di guerra!

Tuttavia non è tutto oro quello che luccica! Dopo aver decantato le gioie del gioco per posta, mi sembra doveroso accennare anche ai lati meno piacevoli.

Il più grosso svantaggio del gioco postale, contro cui non c'è rimedio che sia veramente efficace, è un cattivo avversario. Un avversario può essere ecattivo" per svariati motivi: o perchè tenta di barare ogni volta che l'occasione si presenta, o perchè vuole vincere a tutti i costi, o perchè è troppo lento nelle risposte o perchè, infine, scompare nel nulla non appena le cose si mettono al peggio per la propria fazione!

In tutti questi casi, il gioco postale si trasforma in una inutile perdita di tempo (e francobolli) e, non di rado, in una ulteriore fonte di arrabbiate, come se quelle che la vita ci riserva quotidianamente non fossero abbastanza!

Poichè lo scopo del gioco, almeno come lo intendo io, è il DIVERTIMENTO, se un giocatore al posto di rilassarsi con il suo hobby preferito, si fa venire il sangue cattivo per colpa delle cavolate (eufemismo) dell'avversario, la prima cosa che gli viene in mente è quella di lasciar perdere tutto e mandare giustamente al diavolo (eufemismo) partita ed avversario rompianime (eufemismo).

Purtroppo contro simili "giocatori", e metto le virgolette perchè non li considero affatto tali, non c'è alcun rimedio veramente efficace (eccezion fatta per un SS 25, a testata multipla, tanto per essere sicuri di non sbagliare mira); infatti, anche nel caso estremo di una pratica di espulsione, nessuno ripaga il danneggiato del tempo perso e delle arrabbiate patite!

Fortunatamente questi sordidi individui hanno vita breve (wargamisticamente parlando, purtroppo), dato che, una volta fattasi una certa "fama" non trovano poi nessuno disposto a giocare con loro, nemmeno gli ergastolani di Sing Sing! Tuttavia il danno che simili tizi possono arrecare non va trascurato, dato che contribuiscono non poco ad allontanare dal gioco postale i giocatori delusi da un tale basso comportamento.

E' stato proprio dopo un periodo nero in cui ben tre avversari si erano smaterializzati "sul più bello", che ho preso la solenne decisione di iscrivermi all' AHIKS, acronimo di Avalon Hill Intercontinental Kriegspiel Society, una delle maggiori associazioni di giocatori postali su scala mondiale, attirato dalla loro propaganda che così allettava i giocatori postali di tutto il mondo dalle righe di THE GENERAL: "L'AHIKS è una associazione internazionale di persone MATURE che giocano wargames per posta. Nata nel 1966 (!!!), è stata fondata da un gruppo di giocatori "ADULTI" che ne avevano piene le tasche (eufemismo e traduzione letterale) di quegli individui immaturi, lenti nelle risposte e/o facili alle sparizioni".

Per uno che era stato preso per il didietro per ben tre fiате, questo appello cedeva giusto a fagiolo, per cui presi a razzo carta e macchina da scrivere e... il resto è Storia. Dal 1981 sono dunque in guerra con mezzo mondo: ho avversari postali americani, inglesi, tedeschi, svedesi, spagnoli e persino russi (anche se i contatti con i giocatori dell'Est Europa sono difficoltosi, data la lentezza della posta). Per chi fosse interessato (e sia ovviamente in grado di buttar giù due righe in un rudimentale inglese), vedo di spendere due parole su questa associazione. Nonostante il nome, questo club di giocatori postali non dipende in alcun modo dall'Avalon Hill, che tuttavia ha il grande merito di averla lanciata e sostenuta durante i primi periodi della sua esistenza. Come il Masters l'AHIKS si finanzia da sola con le quote di iscrizione annuali; per l'Europa l'iscrizione costa 10 sterline, mentre il rinnovo annuale 7.50 sterline e dà

diritto a ricevere il notiziario ufficiale dell'organizzazione, THE DESPATCH, che esce con scadenze irregolari, nonché, per ogni partita richiesta alla Segreteria, delle tabelle computerizzate del tutto simili a quelle in vigore nel Masters (dette IRCKs) e degli appositi moduli per la registrazione di mosse e combattimenti (OOD sheets). Uno dei servizi più apprezzati dai giocatori è quello del "Match-Coordinator", che ha il compito, spesso non troppo facile, di trovare per ciascun giocatore che ne faccia richiesta, avversari per il gioco da lui scelto. E' stato tramite questo servizio che sono finalmente riuscito a trovare un altro folle con cui giocare IMPERIUM (GDW) per posta, un tizio che abita in Svezia!

Una seconda importante associazione di giocatori postali è l'AREA, acronimo per Avalon Hill Reliability Experience and Ability. A differenza dell'AHKS, l'AREA non è indipendente, ma è sovvenzionata e gestita dalla Avalon Hill. Per iscriversi è sufficiente inviare la modica somma di 6 dollari alla casa di Baltimora e si è "rated", cioè in classifica per tutta la vita (lifetime service).

Una prima differenza tra AREA e AHKS sta nel fatto che, mentre per la seconda tutti i giochi disponibili sul mercato possono venire giocati ai fini della classifica, per l'AREA sono "rated" solo i giochi del catalogo Avalon Hill e, recentemente, quelli della Victory Games. Inoltre, per trovare avversari non si può contare su di un Match-Coordinator, ma si deve o fare richiesta (allegando un dollaro) della lista dei giocatori più vicini o far pubblicare un annuncio (sempre grazie a un dollaro) sulla rivista ufficiale dell'Avalon Hill, THE GENERAL.

Naturalmente ci sarebbero ancora molte, molte cose da dire sul gioco postale, sia da un punto di vista meramente informativo (il fenomeno all'estero ha assunto ormai proporzioni e forme tali che mi ci vorrebbe un volume!) sia da un punto di vista più tecnico, come ad esempio con l'illustrazione di alcuni sistemi per rendere giocabili per posta certi wargames ad alta diffusione.

Tuttavia lo spazio a disposizione per questo articolo è limitato (nonostante io ne abbia fatto sin troppo uso) e per questa volta chiudo queste righe invitando che fosse interessato ad ulteriori spiegazioni a scrivermi, allegando busta affrancata per la risposta, al seguente indirizzo:

Ferro Gianpietro, via Pedemontana 74 A/2 - 32030 Soranzen (BL).

P.S. Giocatori postali, astenersi dallo sfidarmi, thank you!

Ho già in corso troppe partite!!!

A PROPOSITO DI GIOCO POSTALE

Al fine di evitare ritardi e problemi con la classifica, preghiamo tutti coloro che completano partite postali di rimettere alla Segreteria le dichiarazioni di vittoria unitamente alle tabelle computerizzate e del lotto. Evitandoci l'attesa dell'una o dell'altra cosa ci permetterete di registrare più tempestivamente i risultati! Ricordiamo infatti che non è possibile procedere alla omologazione di una partita postale in assenza delle tabelle di entrambi i giocatori. Raccomandiamo inoltre di segnare con la massima precisione sulle TC o sulle Radar Controllo i risultati dei tiri di dado. Finora siamo stati in alcuni casi di manica larga, ma d'ora in poi stringeremo i freni!

Le grandi riviste:

THE GENERAL

di Paolo Selva

Il linguaggio delle cifre è, per solito, considerato inoppugnabile, e per quanto riguarda la statistica dei giochi più giocati da noi "masters" parla estremamente chiaro: più di due partite su tre vengono disputate sulle mappe uscite dalla casa di Baltimora: l'Avalon Hill.

Se la preferenza dei giocatori italiani è evidente, si potrebbe comunque discettare a lungo sui motivi che alla base di questa preferenza si trovano. La prima cosa che potrebbe venire in mente è il fatto che l'Avalon è stata la prima casa produttrice di wargames distribuita regolarmente sul territorio nazionale, mentre è tuttora quella che gode della diffusione più capillare presso i negozianti non specializzati; tuttavia proprio la presenza di nuovi punti di vendita che effettuano le ordinazioni direttamente negli U.S.A., e che proprio per questo sono in grado di rifornirci di merce quasi "esoterica" (da spedire - per posta - ai clienti di tutta Italia), potrebbe indurre a diminuire la validità di questa supposizione.

In effetti credo che alla base del successo dell'Avalon vadano ricercate altre considerazioni, basate sia sulla qualità "fisica" dei giochi, sia sulla filosofia di progettazione.

Prendiamo un attimo in esame quest'ultimo punto. La caratteristica più evidente del catalogo Avalon è l'accento posto sulla giocabilità dei propri prodotti: "giocabilità" è un termine difficilmente definibile a parole, ma che certamente ha qualche cosa a che vedere con la scorrevolezza delle meccaniche del gioco, anche a prescindere dalla difficoltà delle regole. Insomma i giochi della casa di Baltimora sono progettati sempre tenendo conto che devono essere prima di tutto "giocati", e non solo una volta, ma ripetutamente, come veri e propri esercizi di tattica e strategia che diventano più stimolanti man mano che le regole del gioco vengono mandate a memoria, consentendo di concentrarsi maggiormente sulle sottigliezze tecniche che fanno la differenza tra la vittoria e la disfatta. E' del tutto evidente che una caratteristica simile non può non influire favorevolmente sui giocatori che, come noi, hanno pronte, accanto ai dadi, le famigerate "dichiarazioni di vittoria".

Vi sono, inoltre, ancora altre considerazioni da fare: prima di tutto l'Avalon ha messo sempre una cura particolare nella progettazione e nel "playtesting" dei propri prodotti, cosa del resto resa possibile dalla prolificità contenuta, almeno in confronto a quella dei suoi concorrenti di maggior rilievo; eppoi l'Avalon non ha mai "abbandonato" alcuna delle sue creature, sfornando nuove e migliorate edizioni dei giochi ogniqualvolta se ne presentasse la necessità.

Non solo. I giochi dell'Avalon godono di un servizio pressochè sconosciuto alla generalità dei prodotti delle altre case: le "espansioni" e gli "scenari aggiuntivi": ed il cardine di questa politica è costituito proprio dalla rivista bimensile che la casa di Baltimora pubblica: "The General".

A questo punto avrete capito che tutta questa introduzione è servita soprattutto ad inquadrare meglio la parte, diciamo così, giornalistica della produzione Avalon.

Cominciamo col dire che The General è una pubblicazione abbastanza diversa dai suoi concorrenti più agguerriti (Strategy & Tactics e The Wargamer). Prima di tutto la grafica è nettamente migliore, ma, cosa ancor più evidente, The General non pubblica mai il gioco completo in ogni rivista, che è la caratteristica più saliente delle altre due. Ed ancora: su General non si trova quasi mai un lungo articolo di carattere esclusivamente storico, dato che un argomento di tale tipo viene sempre inquadrato in articoli che hanno un fine primario differente. Insomma si potrebbe dire che The General è, innanzitutto, un qualificato "foro" di discussione delle migliori tattiche e strategie applicabili nei giochi dell'Avalon. Ne discende che praticamente tutti i titoli hanno ricevuto il beneficio di approfondite analisi delle tecniche di gioco, mediante articoli scritti da uno "staff" di persone sia interne che esterne alla casa, ma sempre dotate di una indiscutibile qualificazione wargamistica.

Ne è raro il caso che su alcune strategie si accendano polemiche tra i sostenitori di diverse soluzioni: ricordo appena alcuni casi particolarmente interessanti riguardanti l'attacco italiano alla Jugoslavia in Third Reich, le zone di sbarco migliori in Fortress Europa o il piazzamento iniziale russo in The Russian Campaign. Oltretutto i responsabili di General, approfittano spesso di questi diversi punti di vista per dare vita a dei "battle reports" (Series Replay) che, sia per il contenuto tecnico delle partite, sia per il modo accurato con cui vengono presentati, sono indiscutibilmente i migliori che si possano leggere. Naturalmente i giochi più diffusi sono anche i più trattati, e se comunque tutto il catalogo Avalon è stato ormai più o meno sviscerato, giochi come Diplomacy o la serie di Squad Leader, godono addirittura del beneficio di una rubrica fissa. Altri appuntamenti stabili sono il classico articolo di fondo (Avalon Hill Philosophy) e l'ancor più classica posta dei lettori, oltre ad una utile rubrica (The Question Box) di domande e risposte sulle regole dei giochi.

Già tutto questo potrebbe giustificare l'investimento di qualche soldino da parte di chi possiede un certo numero di scatole da parte dell'Avalon, ma l'aspetto più interessante di The General è costituito forse proprio da quel continuo lavoro di aggiornamento ed espansione dei titoli della casa che, come dicevo prima, trova proprio nella rivista il suo "medium" più largamente usato.

Prima di tutto gli aggiornamenti delle regole dei vari titoli, che costituiscono la ragione delle varie edizioni successive di uno stesso gioco, vengono presentati per esteso proprio sulle pagine di General, rendendo non necessario spesso l'acquisto di una nuova scatola. Vi è poi la gran messe di nuovi scenari ed espansioni inseriti nella rivista: la sola serie di Squad Leader ha già visto inserire nelle pagine di General non meno di altri venti scenari come comodi inserti staccati. Per fare un altro esempio tra i tanti possibili, se vi siete mai chiesti cosa ci fanno tra

i counters di Flat Top navi ed aerei non previsti negli scenari originali, basta che andiate a controllare il numero di General in cui venne presentato per la prima volta questo stupendo titolo....

Alcune volte vengono poi fornite anche nuove pedine, in un cartoncino più duro delle pagine della rivista, o addirittura nuove mappe!

Da alcuni numeri poi The General ha iniziato a pubblicare regolarmente un inserto (Victory Insider) tutto dedicato ai giochi della casa consorella di New York, ristretto ovviamente come numero di pagine rispetto al periodico vero e proprio e dedicato ad un singolo titolo alla volta, ma redatto con le medesime caratteristiche: sono già stati pubblicati nuovi scenari per Gulf Strike e Nato e delle pedine aggiuntive per una variante di Civil War.

Credo che gli "avaloniani" che non hanno mai avuto tra le mani una copia della rivista si siano resi conto da queste mie poche righe come The General sia un investimento invalutabile: certo rimane l'ostacolo della lingua, che qui in Italia ne limita l'accessibilità a coloro che con l'inglese almeno un pò se la cavano; tuttavia in questi ultimi tempi pare che General abbia conosciuto un certo "boom" qui da noi, dato che ormai ne dovrebbero circolare circa 150 copie a numero nel nostro paese e con una decisa tendenza all'aumento.

Ed allora diciamo come possono procurarselo quelli di voi cui interessa: a parte la possibilità di abbonarsi direttamente in America, "Strategia & Tattica" (via del Colosseo 5 Roma - tel. 6787761) e "I Giochi dei Grandi" (via dietro Listone 13 Verona - tel. 045/25319) sono, a quanto mi risulta, gli unici indirizzi dove reperirlo a lire 9.000 a copia. "I Giochi dei Grandi" propone inoltre anche una vantaggiosa forma di abbonamento con recapito a domicilio: 54.000 lire per 7 numeri (in pratica, quindi, con un numero omaggio).

rubriche & avvisi

Cerco avversari PBM (max.2) per i seguenti giochi:

ARNHEM (SPI) - EYLAU (SPI) - LA BELLE ALLIANCE (SPI) - PORT ARTHUR (GDW) -
QUATRE BRAS (SPI) - SEDAN 1840 (SPI) - THE BATTLE OF AUSTERLITZ
Federico Vellani - viale Verdi 40 - 41100 Modena

Cerco avversari per:

NORDLINGEN, LUTZEN e BREITENFELD (SPI) e BLUE MAX (GDW). Speriamo che qualcuno si faccia vivo!
Alfredo Giaroni - via Colonna 12 - 21100 VARESE

Vendo i seguenti boardgames tutti in ottime condizioni (alcuni addirittura nuovi):
EAST & WEST (IT) - DREADNOUGHT (SPI) - WILSON'S CREEK (SPI) - TIMETRIPPER (SPI) -
OPERATION GRENADE (SPI) - BATTLE FOR MIDWAY (GDW) - CEDAR MOUNTAIN (SPI) -
ARCOLA (OSG) - BATTLES OF THE HUNDRED DAYS (OSG) - SICILY (SPI) - BONAPARTE IN
ITALY (OSG) - THE GUNS OF AUGUST (AH) - BIRTH OF A NATION (WWW) - LITTLE
ROUND TOP (WWW) - KANEV (PW) - IMPERIUM ROMANUM (WEG) - RED STAR FALLING (MAY)
KAMAKURA (WEG) - SALERNO (WEG) - BLOODY BUNA (WWW) - THE BATTLE OF NONIMOUTH (SPI)
VERACRUZ 1847 (SPI) - ARMADA (SPI) - IWO JIMA (TSR) - PANZER BATTLES (SPI) -
HITLER'S WAR (META) - NEVER CALL RETREAT (WWW) - I.C.B.M. (MAY) - LE GRAND EMPIRE
(SIC) - NO TRUMPETS NO DRUMS (WWW) - WAKE ISLAND (MAY) - NORDKAPP (SPI) -
RACE TO THE MEUSE (WWW) - SOLDIERS OF THE QUEEN (TSR) - PORT STANLEY (WWW) -
SAMURAI (BATTLELINE) - RAID! (SPI) - OBJECTIVE KURSK per Atari (SSI) -
CLASH OF STEEL (WWW) - 1942 (GDW) - STARS AND BARS (WWW) - WESTWALL (WWW)
FedericoVellani - viale Verdi 40 - 41100 MODENA



Cari amici,

nel numero scorso del notiziario Massimo Tesei ha scritto un articolo su
Air Assault On Crete giocato per posta. A doverosa integrazione il nostro
Presidente ci ha mandato la numerazione di tutte le pedine, che qui di
seguito riportiamo.

Nell'ultima pagina del NdTM troverete il modulo per il rinnovo della quota,
che vi preghiamo di spedirci al più presto unitamente alla fotocopia della
ricevuta del C/C postale.

108

1

CRETA

ALFATI

VEDERE ALLIED ORGANIZATION CARD

MALTA

N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA
1	HQ-14	0-1-3	34	HQ-4 (NE)	0-1-3	67	D-CDO	3-3-4	1	HQ-SOUTH	0-1-3	34		0-0	1	HQ-SOUTH	0-1-3
2	2-LEC	5-5-4	35	18 (NE)	4-5-4	(68)	A-3/HUSS	1-1-7	2	DEV	5-5-4	35		0-0	2	DEV	5-5-4
3	2-YEL	6-6-4	36	19 (NE)	5-5-4				3	1 DOR	5-5-4	36		0-0	3	1 DOR	5-5-4
4	2-BW	6-7-4	37	20 (NE)	4-4-4	(69)	A-7/RTR	1-0-3	4	1 HAMP	5-5-4	37		0-0	4	1 HAMP	5-5-4
5	7 HED	2-2-3	38	27 (NE)	2-2-3	(70)	B-7/RTR	1-0-3	5	3 KONE(M)	4-4-4	38		0-0	5	3 KONE(M)	4-4-4
6	234/RA	3-2	39	1/LT/RA	1-2	(71)	C-7/RTR	1-0-3	6	HQ-WORTH	0-1-3	39		0-0	6	HQ-WORTH	0-1-3
7	214(A)	4-4-4	40	HQ-10 (NE)	0-1-3		HMS YORK	0-0	7	B MAN	5-5-4	40		0-0	7	B MAN	5-5-4
8	7/RA (A)	4-2	41	COMP (NE)	3-4-4		C-STEAMER	0-0-35	8	2 RIF	5-5-4	41		0-0	8	2 RIF	5-5-4
9	3 (AK)	2-2-2	42	DIV-NAV (NE)	1-2-4				9	1 KONE(M)	5-5-4	42		0-0	9	1 KONE(M)	5-5-4
10	7 (AK)	1-1-2	43	28 (NE)	1-2				10	2 KONE(M)	4-4-4	43		0-0	10	2 KONE(M)	4-4-4
11	HEK (AK)	2-2-3	44	6 (AK)	2-2-2				11	HQ CENTR	0-1-3	44		0-0	11	HQ CENTR	0-1-3
12	HQ-19 (A)	0-1-3	45	8 (AK)	2-2-2				12	2 RWK	5-5-4	45		0-0	12	2 RWK	5-5-4
13	21 (A)	5-6-4	46	HQ-5 (NE)	0-1-3				13	11 LANC	5-5-4	46		0-0	13	11 LANC	5-5-4
14	217 (A)	6-6-4	47	21 (NE)	2-2-4				14	10 KONE(M)	4-4-4	47		0-0	14	10 KONE(M)	4-4-4
15	218 (A)	2-3-4	48	22 (NE)	4-4-4				15	A-1CHES	2-2-3	48		0-0	15	A-1CHES	2-2-3
16	211 (A)	5-6-4	49	23 (NE)	4-5-4				16	B-1CHES	2-2-3	49		0-0	16	B-1CHES	2-2-3
17	214 (A)	2-2-3	50	28 (NE)	5-6-4				17	C-1CHES	2-2-3	50		0-0	17	C-1CHES	2-2-3
18	213 (FB)	3-2	51	ENK (NE)	2-2-3				18	MP (M)	1-1-3	51		0-0	18	MP (M)	1-1-3
19	4 (AK)	2-2-2	52	27 (NE)	2-2				19	HQ-MATA	0-1-3	52		0-0	19	HQ-MATA	0-1-3
20	5 (AK)	2-2-2	53	156	4-2				20	HQ-WEST	0-1-3	53		0-0	20	HQ-WEST	0-1-3
21	GENU (AK)	2-3-3	54	HQ-2 (NE)	0-1-3				21	L BUEFS	6-6-4	54		0-0	21	L BUEFS	6-6-4
22	WELK	7-7-4	55	HQ-2 (NE)	0-1-3				22	1 DLI	5-5-4	55		0-0	22	1 DLI	5-5-4
23	1/RWGR	3-4-4	56	1 (AK)	2-2-2				23	B KO	5-5-4	56		0-0	23	B KO	5-5-4
24	807 BGR	2-3-3	57	23/RM	2-2-3				24	16F RE	1-2-2	57		0-0	24	16F RE	1-2-2
25	102 RHA	1-1-4	58	42 FD/RE	0-1-3				25	24F RE	1-2-2	58		0-0	25	24F RE	1-2-2
26	106 RHA	1-1-4	59	129	4-2				26	A-26 RA	2-3-3	59		0-0	26	A-26 RA	2-3-3
27	SL/RH	1-1-3	60	B-3/HUSS	1-1-7				27	B-26 RA	2-3-3				27	B-26 RA	2-3-3
28	MNBD0	1-1-3	61	2 (AK)	1-2-2				28	C-26 RA	2-3-3				28	C-26 RA	2-3-3
29	2/ER (FR)	2-2-4	62	1/ASH	4-4-4				29	412 RHA (M)	0-0				29	412 RHA (M)	0-0
30	2/3A (FR)	1-1-4	63	D-7/RTR	1-0-3				30	512 RHA (M)	0-0				30	512 RHA (M)	0-0
31	416 (R)	1-1-3	64	HQ-16	0-1-3				31	412 RHA (M)	0-0				31	412 RHA (M)	0-0
32	COMP (7R)	1-1-3	65	2/COVN	5-5-4				32	412 RHA (M)	0-0				32	412 RHA (M)	0-0
33	SUP (UE)	0-1-3	66	A-CDO	3-3-4				33	412 RHA (M)	0-0				33	412 RHA (M)	0-0

106

CRETA

ASSE

VEDGET AXIS ORIENTATION CARD

N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA
1	1/1	9.9.4	34	4	2.2.4	67	85/11	8.8.4	126	2-HQ/111	1.1.4	159	5/11	2.2.4			
2	1/1	9.9.4	35	2	2.1.3	68	95/11	8.2	127	2/9	2.2.4	160	5/12	2.2.4			
3	1/1	9.9.4	36	3	2.1.3	69	2/2	4-2	128	2/10	2.2.4	161	5-HQ/11	0.1.4			
4	2/1	9.9.4	37	4	2.1.3	70	2/3	4-2	129	2/11	2.2.4	162	5/13	2.2.4			
5	2/1	9.9.4	38	HQ.5.4EB	0.1.3	71	55	4-5.9	130	2/12	2.2.4	163	5/14	2.1.4			
6	2/1	9.9.4	39	RHQ-85	0.1.4	72	31/2	2.2.8	131	3-HQ/11	1.1.4	164	5/15	2.2.4			
7	3/1	9.9.4	40	85/1	8.8.4	73	31/3	3.4.7	132	3/1	2.2.4	165	5/16	2.2.4			
8	3/1	9.9.4	41	85/11	8.8.4		SOSTITUTIV		133	3/2	2.2.4	166	HQ-7EN4	1.1.4			
9	3/1	9.9.4	42	85/14	2.1.3	101	1-HQ/1	1.1.4	134	3/3	2.2.4	167	1 EN4	2.2.4			
10	3/1	10.10.4	43	RHQ.100	0.1.4	102	1/1	2.2.4	135	3/4	2.2.4	168	2 EN4	2.2.4			
11	3/1	10.10.4	44	100/1	8.8.4	103	1/2	2.2.4	136	3-HQ/11	1.1.4	169	3 EN4	2.2.4			
12	3/1	10.10.4	45	100/11	8.8.4	104	1/3	2.2.4	137	3/5	2.2.4		PVIAE10WE				
13	3/1	8.8.4	46	100/14	2.1.3	105	1/4	2.2.4	138	3/6	2.2.4	201	IU-88	8.4			
14	7 (EN4)	7.7.4	47	RHQ/44	0.1.4	106	1-HQ/11	1.1.4	139	3/7	2.2.4	202	IU-88	8.4			
15	HQ-7.5EB	0.1.4	48	141/1	8.8.4	107	1/5	2.2.4	140	3/8	2.2.4	203	DO-17	8.4			
16	RHQ-3	1.1.4	49	141/11	8.8.4	108	1/6	2.2.4	141	3/9	2.2.4	204	IU-87	8.2			
17	3/13	2.2.4	50	141/11	8.8.4	109	1/7	2.2.4	142	3/10	2.2.4	205	IU-87	8.2			
18	3/14	2.1.4	51	141/14	2.1.3	110	1/8	2.2.4	143	3/11	2.2.4	206	HE-110	FB-1			
19	3	2.2.4	52	5 EN4	5.5.4	111	1-HQ/11	1.1.4	144	3/12	2.2.4	207	HE-110	FB-1			
20	1	2.1.3	53	5/95	5.5.4	112	1/9	2.2.4	145	3/13	2.2.4	208	HE-110	FB-1			
21	1 RHF BMT	2.2	54	95/1	5-2	113	1/10	2.2.4	146	5-HQ/11	2.2.4	209	HE-110	FB-1			
22	RHQ-svuen	2.2.4	55	95/11	5-2	114	1/11	2.2.4	147	5/1	2.2.4	210	HE-110	FB-1			
23	7/1AT	2.2.3	56	95/11	5-2	115	1/12	2.2.4	148	5/2	2.2.4	211	HE-109	F			
24	7/2AT	2.2.3	57	5/1AT	3-3-3	116	2-HQ/11	1.1.4	149	5/3	2.2.4	212	HE-109	F			
25	RHQ/2	1.1.4	58	5/2AT	3-3-3	117	2/1	2.2.4	150	5/4	2.2.4	213	HE-109	F			
26	2/14	2.1.4	59	4 (70)	0.0.6	118	2/2	2.2.4	151	5-HQ/11	2.2.4	214	HE-109	F			
27	1	2.2.4	60	2 (70)	0.0.6	119	2/3	2.2.4	152	5/5	2.2.4	215	HE-109	F			
28	2	2.2.4	61	1/13	2.2.4	120	2/4	2.2.4	153	5/6	2.2.4						
29	RHQ-1	1.1.4	62	100/11	8.8.4	121	2-HQ/11	1.1.4	154	5/7	2.2.4						
30	2/13	2.2.4	63	5/3AT	3-3.8	122	2/5	2.2.4	155	5/8	2.2.4						
31	7/3AT	2.2.3	64	2/1	4-2	123	2/6	2.2.4	156	5-HQ/11	2.2.4						
32	2 RHF BMT	2.2	65	31/1	2.2.8	124	2/7	2.2.4	157	5/9	2.2.4						
33	1/14	2.1.4	66	DOCK	0.0.2	125	2/8	2.2.4	158	5/10	2.2.4						

19

MALTA

ASSE

VERDER AXIS ORIGINATIONAL CARDS

TEDESCHI				ITALIANI													
N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA	N°	TIPO UNITÀ	FORZA
1	1/1	9.9.4				1	4/105 FOURORE	5.5.4	34	136°-10° RCC	3-3-5	67	48 ASSIETT	1-1-3			
2	1/11	9.9.4				2	2/105 FOURORE	5.5.4	35	10° MIL-(SM)	2-2.4	68	1 ASSIETT	3-2			
3	1/111	9.9.4				3	3/105 FOURORE	5.5.4	36	2° MIL-(SM)	2-2.4	69	2 ASSIETT	3-2			
4	2/1	9.9.4				4	(ENH) FOURORE	3-3.4	37	HQ-FAUL	0-1.3	70	3 ASSIETT	2-3			
5	2/11	9.9.4				5	HQ FOURORE	1.1.4	38	3/11 FAUL	4-4.4	71	HQ-MAPOL	0-1.3			
6	2/111	9.9.4				6	(S.M.)	2.2.4	39	4/12 FAUL	4-4.4	72	1/15 MAPOL	3-3.4			
14	7 ENA	7.7.4				7	4/106 FOURORE	5.5.4	40	2/12 FAUL	4-4.4	73	2/15 MAPOL	3-3.4			
15	HQ-7 FOURORE	0.1.4				8	5/106 FOURORE	5.5.4	41	3/12 FAUL	4-4.4	74	3/15 MAPOL	3-3.4			
21	1	2-2				9	6/106 FOURORE	5.5.4	42	6 FAUL	2-2.3	75	1/16 MAPOL	3-3.4			
23	7/1AT	2-2.3				10	105 FOURORE	2-2.3	43	6 FAUL	1-1.3	76	2/16 MAPOL	3-3.4			
24	7/2AT	2-2.3				11	7/107 FOURORE	5.5.4	44	1 FAUL	3-2	77	3/16 MAPOL	3-3.4			
25	RHQ-2	1-1.4				12	8/107 FOURORE	5.5.4	45	2 FAUL	3-2	78	38 MAPOL	2-2.3			
27	1	2-2.4				13	9/107 FOURORE	5.5.4	46	3 FAUL	2-3	79	38 MAPOL	1-1.3			
29	RHQ-1	1-1.4				14	HQ-SPEZIA	0-1.3	47	DOCK	0-0.2	80	1 MAPOL	3-2			
32	2 FRAI BATT.	2-2				15	1/125 SPEZIA	5.5.4	48	HQ-LIVORNO	0-1.3	81	2 MAPOL	3-2			
	AVAZIONE					16	2/125 SPEZIA	5.5.4	49	3/33 LIVORNO	4-4.4	82	3 MAPOL	4-3			
201	JU-88	B-4				17	3/125 SPEZIA	5.5.4	50	4/34 LIVORNO	4-4.4	83	HQ-XXX°	0-1.3			
202	JU-88	B-4				18	4/126 SPEZIA	5.5.4	51	2/34 LIVORNO	4-4.4	84	1 XXX°	3-2			
203	DO-17	B-4				19	2/126 SPEZIA	5.5.4	52	3/34 LIVORNO	4-4.4	85	2 XXX°	4-2			
204	JU-87	B-2				20	3/126 SPEZIA	5.5.4	53	45 LIVORNO	2-2.3	86	3 XXX°	4-2			
206	HE-110	FB-1				21	37 SPEZIA	2-2.3	54	15 LIVORNO	1-1.3	87	4 XXX°	5-2			
211	HE-109	F				22	37 SPEZIA	3-3.3	55	1 LIVORNO	3-2		NAVIGAZIONE				
212	HE-109	F				23	4 SPEZIA	2-3	56	2 LIVORNO	3-2	301	DR-20	B-1			
213	HE-109	F				24	GRAND (SM)	6.6.4	57	3 LIVORNO	2-3	302	DR-20	B-1			
						25	FAUL (SM)	6.6.4	58	557	2-2.6	303	DR-20	B-1			
						26	1 CCNN	4.4.4	59	HQ-ASSIETT	0-1.3	304	CR-42	F			
						27	2 CCNN	4.4.4	60	4/29 ASSIETT	3-3.4	305	MC-200	F			
						28	1/11 FAUL	4.4.4	61	2/29 ASSIETT	3-3.4						
						29	2/11 FAUL	4.4.4	62	3/29 ASSIETT	5-3.4						
						30	1/33 LIVORNO	4.4.4	63	4/30 ASSIETT	3-3.4						
						31	2/33 LIVORNO	4.4.4	64	2/30 ASSIETT	3-3.4						
						32	3°-10° RCC	2-2-8	65	3/30 ASSIETT	3-3.4						
						33	103°-10° RCC	4.5.4	66	48 ASSIETT	2-2-3						

