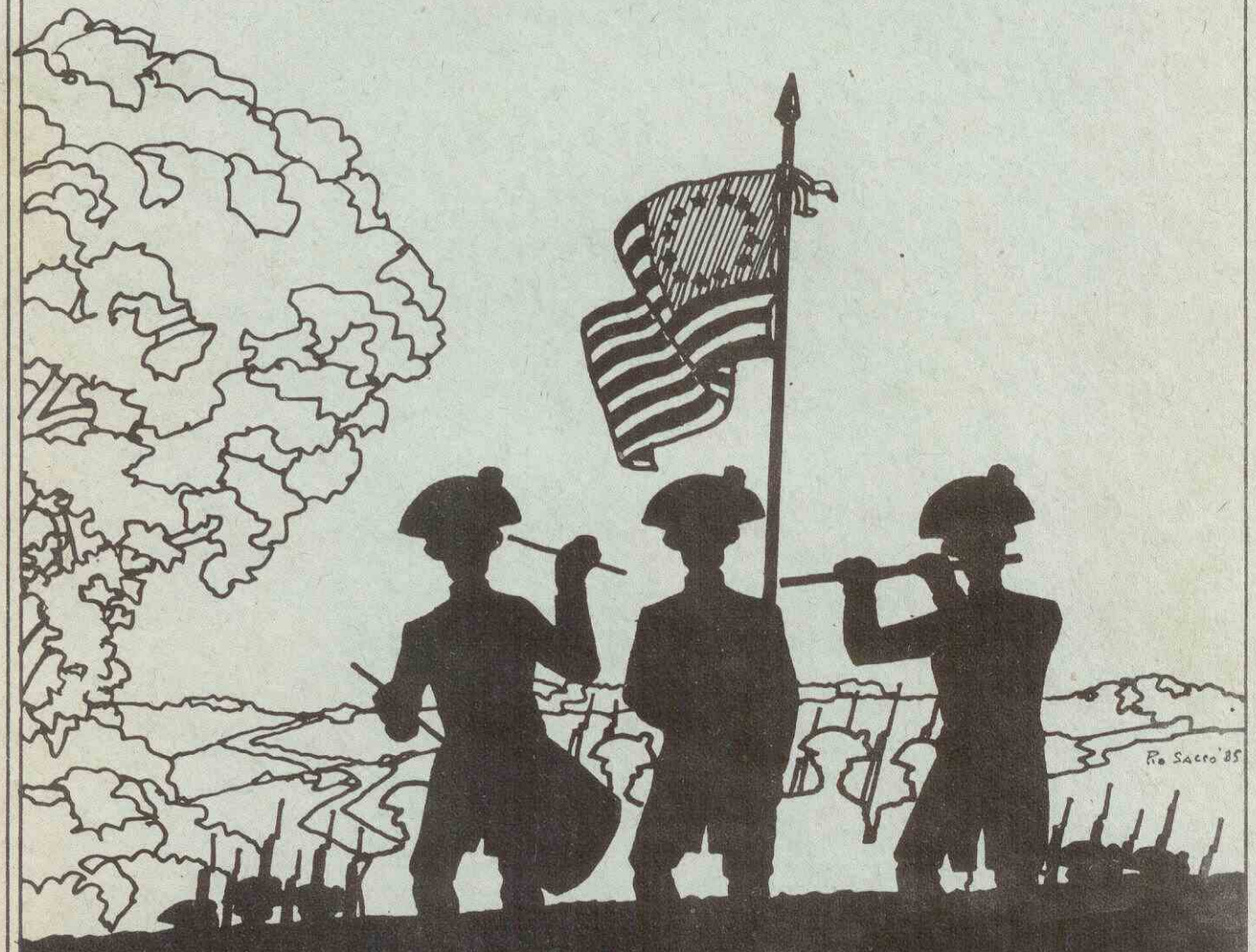
NOTIZIARIO TORNEO MASTERS



2/85

Verso la terza Convention

Cari amici, siamo a metà anno e dopo la costituzione ufficiale come associazione culturale senza fini di lucro, stiamo lavorando per preparare uno statuto che vi presenteremo a Modena per l'approvazione in Assemblea. Con l'occasione vi sottoporremo anche il regolamento interno opportunamente riveduto e corretto.
Come al solito vari soci sono in ritardo con il pagamento della quota associativa per il 1985, nonostante la semplificazione data dall'apertura del CCP (a proposito, vi ricordiamo che il numero del conto corrente postale è 17254004 e che i bollettini vanno intestati a: "Associazione culturale Torneo Masters", Via Natale del Grande 12, 00153 ROMA). Abbiamo deciso quindi di fissare come termine ultimo per i rinnovi il 31 agosto prossimo, in modo di poter giungere all'Assemblea nazionale di Modena con la situazione definitiva per l'anno in corso. Affrettatevi! Con le nuove iscrizioni, ben quindici nuovi giocatori, siamo arrivati alla tessera n°286, cioè ad un totale di 145 iscritti, che ci sembra un ottimo risultato. Speriamo di assegnare la 300.ma tessera in occasione della Convention!
Ma veniamo ora alla tessera 281, assegnata a Paolo Franzoni, che ha provocato lunghe discussioni nell'ambito della Segreteria, per il motivo che il richiedente è attualmente detenuto. La Segreteria ha deciso di accettare l'iscrizione con un voto a maggioranza, contro il parere avverso di Maurizio Catacchini e di Paolo Selva, per i motivi che vi esponiamo:
1) il T.M. è un'associazione apolitica, quindi non possiamo negare per motivi politici l'iscrizione a chiunque ce la richieda.

2) un tribunale della Repubblica Italiana ha già emesso la sua sentenza nei confronti del richiedente e questo ci sembra sufficiente. Il T.M. e tanto meno la sua Segreteria non sono un'aula di giustizia e non possono quindi formulare ulteriori giudizi sulla moralità o meno di un individuo nel momento in cui egli chiede di far parte dell'Associazione.

3) il fatto che il richiedente sia detenuto è un fatto strettamente personale e non possiamo pensare di negare il diritto di esercitare un hobby ad una persona unicamente per una situazione contingente.

4) passando proprio alla situazione contingente riteniamo che un detenuto abbia il diritto di mantenere i contatti col mondo esterno, e che l'esercizio di un hobby, e sopratutto di un hobby "socializzante" come il nostro, non possa essere che benefico sia a lui come individuo, che a noi come membri della società civile.

Ci scuserete l'uso di questo linguaggio un po' politichese, ma l'occasione era decisamente fuori del comune, e come si dice a Roma:"quando ce vo'..... ce vo'!" (quando ci vuole,ci vuole).

Avete tra le mani un numero del Notiziario assai corposo, com'è ormai la regola da alcuni mesi. Non ci stancheremo mai di ripeterlo: il Notiziario siete voi, scriveteci e sarete pubblicati! Dato che il prossimo numero uscirà solo dopo la Convention, con i risultati dell'Assemblea ed eventuali notizie apprese a Modena, ARRIVEDERCI SOTTO LA GHIRLANDINA!

La Segreteria

3° CONVEGNO NAZIONALE GIOCATORI DI WARGAMES

Nei giorni 20, 21, 22 Settembre 1985 si terrà a MODENA il 3° Convegno Nazionale Giocatori di Wargames. E' stata cura del Club 3M di Modena, organizzatore della manifestazione, inviare il modulo d'iscrizione a tutti i giocatori di cui si conosceva il recapito, ma quanti di voi fossero interessati ad acquisire maggiori informazioni e che non avessero ricevuto il modulo di iscrizione di cui sopra, sono pregati di mettersi in contatto con : TREMAZZI GUIDO

C/O Centro Rinascita "I Giochi dei Grandi"
Piazza Matteotti, 20
Tel. 059 - 211200
41100 MODENA

Affrettatevi, i posti letto sono limitati!!

Tutti a Modena!

Convention italiana atto terzo: dopo il coraggioso (e riuscito) tentativo di Carlo De Rysky nel 1983, dopo il decollo della manifestazione grazie a Nando Ferrari nel 1984, il 1985 è l'anno di Modena (vale a dire del 3M e di Guido Tre mazzi in particolare).

Crediamo non ci sia neanche bisogno di sottolineare quanto la riuscita di questi primi tentativi sia stata importante per il nostro hobby, ponendoci, nel nostro piccolo, su di un piano molto più vicino a quello dei paesi anglosassoni, e che fa ben sperare per il futuro del wargame in Italia (e quindi per quello del nostro hobby preferito!).

A tutti gli iscritti del TM dovrebbe essere giunto il depliant della manifestazione con tutto quello che c'è da sapere (compreso l'orario della nostra 2° assemblea nazionale....); comunque coloro che non lo avessero avuto possono richiederlo a Guido Tremazzi all'indirizzo indicato sull'avviso pubblicato in questo stesso numero.

In genere, in simili casi, è di prammatica invitare tutti i lettori a partecipare, ma stando alle notizie giunte da Modena negli ultimi giorni che indicano una quantità veramente notevole di prenotazioni,....ci sembra più giusto consigliare di affrettarsi ad inviare a Guido le 40.000 lire per la prenotazione, pena altrimenti il rischio di doversi affidare al buon cuore degli albergatori modenesi!

Vorremmo anche ricordare che in questa occasione, oltre ai consueti tornei sui vari titoli classici e che vanno sempre per la maggiore e oltre alla finale del Campionato italiano di Diplomacy, sarà disputato il Torneo Assoluto Boardgames che lauererà il Campione italiano assoluto. Per chi ancora non lo sapesse il Torneo in questione si disputerà su quattro prove riguardanti dei giochi abbastanza diversi tra loro e di durata ragionevolmente breve: Squad Leader (regole sino al 2° scenario), Napoleon Last Battles (Quatre Bras), Blue Max e Wooden Ships & Iron Men (regole basiche).

C'è bisogno di dirvi che il Campione Italiano dovrà essere un "master"!?

Un ultima raccomandazione prima di lasciarvi alle classifiche e agli articoli: non dimenticate le dichiarazioni di vittoria a casa.....

la Segreteria

CLASSIFICHE TORNEO MASTERS al 30.6.1985

POS ATT	POS PREC	TESSERA	NOMINATIVO	PUNTI	PARTITE TOT	PARTITE VI	PARTITE PE	PARTITE PA	WAR GAMES	AVVERS.	POSTALI
1	1	MO 054	TAGLIAZZUCCHI E.	278	62	28	30	4	8	4	1
2	2	MO 055	CUOGHI S.	225	83	49	31	3	5	6	17
3	3	FE 027	FERRARI M.	219	49	29	16	4	13	15	26
4	4	MI 013	BERTOCCHI E.	208	31	24	5	2	14	14	20
5	5	PV 028	DORIA A.	202	26	20	5	1	9	3	0
6	6	MO 050	CREMONA P.	197	48	30	15	3	15	18	10
7	7	BL 057	FERRO G.	186	40	21	18	1	17	17	31
8	9	FO 002	TESEI M.	175	33	13	17	3	11	13	16
9	11	VA 163	GIARONI A.	174	31	15	14	2	15	12	20
10	8	FE 146	PAOLAZZI A.	174	20	12	7	1	6	4	3
11	16	MO 083	VELLANI F.	171	28	12	13	3	17	12	1
12	10	PV 004	DE RYSKY C.	163	37	22	15	0	8	6	2
13	13	PV 031	CASTAGNOLA L.	154	64	20	42	2	10	5	0
14	18	RM 175	LOMBARDI M.	152	31	14	12	5	20	11	3
15	12	FE 134	STABELLINI M.	152	40	15	21	4	12	14	37
16	14	PV 029	MERCURI G.	151	31	15	16	0	5	5	4
17	17	RM 197	SELVA P.	150	30	15	13	2	10	10	0
18	19	BL 038	MEROLA F.	139	15	7	7	1	8	7	7
19	20	CN 130	FONIO F.	138	18	9	9	0	9	6	9
20	—	MI 265	PAGNI A.	135	10	7	2	1	5	6	0
21	22	MI 170	FRIGERIO G.	133	20	9	9	2	11	12	5
22	15	LI 132	REGOLINI I.	133	44	17	25	2	5	13	44
23	29	MI 215	CELADA L.	128	17	7	8	2	9	7	3
24	21	RM 219	MORETTI D.	126	17	9	6	2	10	6	0
25	23	MO 059	CARRARO P.	123	14	7	7	0	9	10	1
26	24	VE 161	ZENNARO M.	116	12	5	7	0	6	3	3
27	25	RM 220	FABRIZI A.	115	15	6	7	2	7	5	0
28	27	RM 202	CAFARO B.	114	25	12	11	2	11	5	0
29	—	VA 192	MORONI G.	114	12	7	5	0	6	3	0
30	26	RM 174	CHIAFFARINO L.	112	18	7	7	4	11	6	1

31	—	MI 009	CIMINI M.	110	10	3	7	0	4	2	1
32	28	FO 066	BELLUCCI E.	106	17	3	12	2	6	6	9
33	—	MI 014	VILLA S.	102	13	6	6	1	9	6	0
34	31	FO 032	BULGARELLI R.	101	14	4	9	1	10	8	10
35	30	TO 033	CAMERLO R.	95	15	4	8	3	8	5	2
36	—	RM 213	SAMMURI P.	74	10	3	7	0	3	4	0
37	32	RM 120	FLAIBANI R.	73	13	2	9	2	7	7	3
38	33	TN 157	MANFREDI T.	72	15	2	12	1	8	9	6
39	34	VI 162	MASSIGNANI A.	69	10	1	7	2	8	4	2
40	—	RM 221	BOMBA F.	66	10	2	7	1	5	3	0
41	35	RM 186	SPETIA P.	56	18	3	14	1	9	3	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

BUGLIANI	145	CERONE	111	NICASTRO	96
PAOLUZI	144	NARDI	110	SCARLATA	95
RIGILLO	138	TOSI A.	110	GRASSI E.	93
CALABRIA	132	ARGENTIERO	110	ROMANI	93
PAGNOTTA	127	CLIMA	110	SACCHI	91
QUITADAMO	126	PERUCELLI	110	BIANCALANA	90
MARIANI	125	STOCCHI	109	PEGGION	90
RABITTI	122	GIUNTOLI	109	MASINI	90
GUGLIELMO	120	GHIRARDI	109	BARDELLI	90
TOSI M.	120	LUCCHESE	109	BORIA	90
BETTINZOLI	119	TREMAZZI G.	107	LOMBARDINI	90
MASSI	118	BINAGHI	103	POLETTI	90
PALUMBO	118	MORETTO LORA	102	ROSSI	89
CATACCHINI	115	RIZZO	100	DAL LAGO	87
BOMBA C.	115	BATTAGLIA	100	MUSSINI	86
LATORRE	115	VITALI	100	PORRINI	86
MATTIELLI	115	COHA	98	ZANCANI	85
STOLFA	113	MORETTO	98	FUGAZZA	80
CRIPPA	112	GALLO	97	JACCARINO	77
				GABRIELLI	71

I PIU' GIOCATI

1	PANZER LEADER (AH)	121
2	SQUAD LEADER (AH)	50
3	NAP.LAST BATTLES (SPI)	50
4	NAP.AT WAR (SPI)	47
5	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	37
6	AFRIKA KORPS (AH)	37
7	WOODEN SHIPS (AH)	25
8	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	23
9	CROSS OF IRON (AH)	21
10	CRESCENDO OF DOOM (AH)	21

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1	PANZER LEADER (AH)	60
2	NAP.L.BATTLES (SPI)	19
3	AFRIKA KORPS (AH)	15
4	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	12
5	SQUAD LEADER (AH)	12
6	NAP.AT WAR (SPI)	10
7	ANZIO (AH)	9
8	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	7
9	THIRD REICH (AH)	7
10	STARSHIP TROOPERS (AH)	4

TOTALE PARTITE DISPUTATE
885

TOTALE PARTITE POSTALI
212

LE MARCHE PIU'GIOCATE

1) AVALON HILL	579	(65.42%)
2) SPI	211	(23.84%)
3) GDW	44	(4.97%)
4) IT	30	(3.38%)
5) ALTRE	21	(2.37%)

Il gioco postale

Situazione al 30/6/85

Partite iniziate 330 - Terminate 214

Panzer Leader (AH) (+)	87
Napoleon's Last Battles (SPI) (+)	39
Afrika Korps (AH)	21
Russian Campaign (AH)	20
Squad Leader (AH) (++)	20
Anzio (AH)	15
Arab Israeli Wars (AH)	14
Third Reich (AH)	10
Napoleon at war (SPI)	7
Westwall (SPI)	7
Bulge (AH)	7
Starship Trooper (AH)	4
Wagram	4
Stalingrad (AH)	4
Sinai (SPI)	3

(+) i vari scenari
(++) comprese le varie gamettes della serie

partite iniziate

P390	Coha/Pagnotta	Sicily(SPI)
P391	Crippa/Celada	Napoleon's last battles (SPI)
P392	Celada/Tosi	Panzerblitz (AH)
P394	Ferrari/Pagnotta	Western Desert (GDW)
P395	Stabellini/Cuoghi	Arab Israeli Wars (AH)
P396	Celada/Comini	Blue & Gray (SPI)
P398	Selva/Sammuri	Russian Campaign (AH)
P399	Mattielli/Montagner	Korsun (SPI)
P400	Mattielli/montagner	Desert Fox (SPI)
P401	De Boni/Montagner	PanzerLeader (AH)
P402	Giaroni/Quitadamo	Prague (GDW)
P403	Vellani/Morgera	Napoleon's last battles (SPI)
P404	Bertocchi/Tesei	Bulge (AH)

P405	Tesei/Bulgarelli	Anzio(AH)
P406	Vellani/Merola	Arnhem
P407	Giaroni/Bertocchi	Panzerleader (AH)
L036	Stabellini/Tosi	Squad Leader (AH)
L037	Tosi/Bugliani	Squad Leader (AH)

★ AVVISI PER IL GIOCO POSTALE

1) Se avete bisogno di altre tabelle computerizzate dopo le prime inviate dal= segretria, vi ricordo che dovete allegare nuovamente la quota per la partita, specificando nella richiesta il numero della partita che state effettuando e per cui volete le nuove tabelle.

2) Vi ricordo che, affinchè una partita sia omologata , devono giungere alla Segre= teria entrambe le tabelle radar ed entrambe le tabelle computerizzate, per rinfre= scarvi la memoria, vi indico le partite postali che non sono state ancora omolo= gate per la mancanza di una delle tabelle:

P 123 - Ferro - Luzzi Conti - manca la tabella di Luzzi Conti

P 143 - Bertocchi - Luzzi Conti - manca la tabella di Luzzi Conti

P 167 - Tosi - Ferro - manca la tabella di Tosi

P 171 - Tesei - Camerlo - manca la tabella di Camerlo

P 179 - Lombardi - Gallo - manca la tabella di Gallo

P 319 - Bellucci - Ferrari - manca la tabella di Bellucci

P 322 - Zennaro - Manfredi - manca la tabella di Manfredi

P 331 - Manfredi - Pagnotta - manca la tabella di Manfredi

P 337 - Pagnotta - Ferrari - manca la tabella di Ferrari

Infine per le partite P 318 (Giaroni-Zennaro) e P 340 (Merola-Cuoghi) tutto è regolare, però mancano... le Dichiarazioni di vittoria!

I nuovi iscritti

VR 272 - Lucchese Andrea, Via Achille Sacchi 15, 37124 VERONA

RM 273 - Riccitelli Roberto, Piazza Capri 41, 00141 ROMA

RM 274 - Montagner Sergio, Via Parco Ferrovia 27, 30175 MARGHERA(VE)

RM 275 - Oleson Tom, Via Italo Piccagli 81, 00189 ROMA

FE 276 - Balestreri Luca, Via Ghiara 15, 44100 FERRARA

MO 277 - Bonilauri Ester, Via Fusco 90, 41100 MODENA

FI 278 - Ciprotti Nicola, Via A. Giacomini 29, 50100 FIRENZE

VA 279 - Marchino Andrea, Via Campo dei Fiori 2, 21020 CASCIAGO(VA)

RM 280 - Angiolino Andrea, Via F. Denza 3, 00197 ROMA

MI 281 - Franzoni Paolo, Piazza Filangeri 2, 20123 MILANO

RM 282 - Paglia Piergiorgio, Via T. Fanzini 45, 00197 ROMA

FI 283 - Chiriatti Lorenzo, Via Masaccio 262, 50132 FIRENZE

BG 284 - Duci Fabio, Via del Carroccio 4, 24100 BERGAMO

MI 285 - Spotti Alberto, Corso Lodi 110/a, 20139 MILANO

RM 286 - Corsini Paolo, Via Flaminia 331, 00197 ROMA

ultimissime

Si è concluso a Milano il Torneo Cittadino 1985. La classifica:
1° Fabio Palumbo - 2° Andrea Pagni - 3° Germano Frigerio - 4° Oscar Crippa - 5° Maurizio Cimini - 6° Angelo Jaccarino.

Il prossimo Torneo comincerà il 20/9/85 per concludersi il 20/4/86 sulla distanza di sei partite. La quota di iscrizione è di 5.000 lire da versare a Germano Frigerio, Vialr Caterina da Forlì 7, 20146 MILANO, entro il 5/9/85.

IL Torneo 1985 è stato sponsorizzato da International Team e da Selegiochi non solo da I.T. come erroneamente comunicato nel Notiziario 1/85.

piccoli annunci

Cerco avversari per: IMPERIUM ROMANUM (WEG), RAPHIA (GDW), CAESAR'S LEGIONS (AH), THE SIEGE OF COSTANTINOPLE (SPI), CONQUISTADOR (SPI), JIHAD (SIC).
Ezio Deponti - via Santuario Sacro Cuore 3 - 20161 Milano

Cerco un avversario che sia disposto ad incontrarsi con me in una partita ftf alla MODCON ad uno scenario qualsiasi di STREETS OF STALINGRAD della Nova Games. Se qualcuno fosse interessato mi faccia un fischio!
Alfredo Giaroni - via Colonna 12 - 21100 Varese

S.O.S. Cerco urgentemente avversari per i giochi STARSHIP TROOPERS (AH), ARAB ISRAELI WARS (AH), WESTWALL (SPI). Help me!
Andrea Lucchese - via Achille Sacchi 15 - 37124 Verona

Cerco avversari pbm per SQUAD LEADER, CROSS OF IRON, CRESCENDO OF DOOM, G.I. (AH). Inoltre scambio scenari ufficiali e non (oltre 160)
Luca Balestrieri - via Ghiara 15 - 44100 Ferrara

Cerco avversari per SICILY (SPI), OPERATION TYPHOON (SPI), WAR & PEACE (AH);
Nicola Ciprotti - via A.Giacomini 29 - 50132 Firenze

Nuovo iscritto al TM ricerca avversari, anche postali, per: AIR FORCE (AH), DAUNTLESS (AH), FLAT TOP (AH), RUSSIAN CAMPAIGN (AH), SQUAD LEADER (AH), WOODEN SHIPS & IRON MEN (AH), PANZERGRUPPE GUDERIAN (AH), BATTLE OVER BRITAIN (SPI), BATTLES FOR THE ARDENNES (SPI), DRIVE ON STALINGRAD (SPI), NORDKAPP (SPI), HIGHWAY TO THE REICH (SPI), DESERT FOX (SPI), BAOR (SPI), VIETNAM (VG), 1809 (VIC), AIR WAR (SPI). Spero che qualcuno di voi si faccia sentire!
Roberto Riccitelli - piazza Capri 41 - 00141 Roma

Vendo o scambio i seguenti giochi: FRANCE'40 (AH), FORTRESS EUROPA (AH), LUFTWAFFE (AH), AUSTERLITZ (WWW), NAPOLEON AT WAR (SPI), LENINGRAD (SPI), NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI).
Alberto Fugazza - via Lombroso 1 - 21053 Castellanza (VA)
tel. 0331/502911

ULTIMA ORA: Sono un principiante, nuovo iscritto al TM, cerco avversari non troppo forti per i seguenti giochi: RACE TO THE MEUSE (WWW), ATLANTIC WALL (Spi) qualsiasi scenario. Scrivere a Lorenzo Chiriatti, Via Masaccio 262, 50132 FIRENZE.

La rete di distribuzione

Abbiamo pensato di fare un utile servizio ai soci pubblicando un elenco dei negozi italiani che più attivamente si occupano di wargames. Beninteso, questo elenco non è definitivo e copre solo quei punti che, dalle informazioni che abbiamo raccolto, si occupano del nostro hobby garantendo almeno una certa continuità e un certo assortimento. Specialmente nelle grosse città è certamente possibile trovare anche in altri negozi vecchi stock di giochi, sopratutto dell'Avalon Hill che ha goduto in passato della distribuzione più capillare. Contiamo anche sull'intervento dei lettori per tenere aggiornata questa lista.

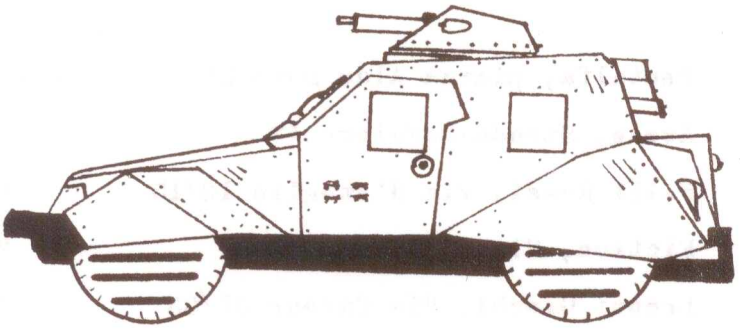
BARI	Pentalfa, piazza Aldo Moro 25/a	telefono	369393
BOLOGNA	Awele, Strada Maggiore 17	"	266432
	F.lli Rossi, Via d'Azeglio 13/15	"	224847
	Fiction, Via S. Vitale 9	"	221658
FIRENZE	Dreoni Giochi, Via Cavour 31/33	"	216611
	Città del Sole, Via Ognissanti 37/r	"	219345
GENOVA	Life Model, Piazza Verdi 25/r	"	543639
	Centro giochi educativi,C.so B. Aires 3/r		592691
MILANO	Città del Sole, Via Meravigli 7	"	8058991
	Strategiochi, Via Lecco 10	"	2715209
MODENA	Centro Rinascita, Piazza Matteotti 20	"	211200
NAPOLI	Cittaà del Sole, Via Kerbaker 46	"	242764
PAVIA	La Cicogna, Via Omodeo 33	"	25705
RIMINI	Emporio Brigliadori, Via Gambalunga 52	"	52070

segue

ROMA	Città del Sole, Via della Scrofa 65	telefono	655404
	Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5	"	6787761
TORINO	Games Center, Via Gallani 4	"	659968
TRIESTE	Accazero, Galleria Tergesteo	"	65860
UDINE	Città del Sole, Piazza S. Cristoforo 14		208148
VERONA	I giochi dei Grandi, Via Dietro Listone 13	"	25319

1°

SALONE GENERALE AUTOMOTORISTICO DI ROMA AADA



Esposizione di veicoli leggeri di uso generale e da arena.

MODALITA': Tutti i possessori di Car Wars ed espansioni sono invitati ad inviare a Marco Lombardi, Via del Vignola 44, 00196 Roma, due modelli originali di loro produzione di automobili o motociclette. I migliori modelli appariranno in uno dei numeri successivi del Notiziario. La Segreteria si riserva il diritto di non pubblicare i modelli in eccesso non validi dal punto di vista dell'originalità e della progettazione, a suo insindacabile giudizio. Il materiale inviato non sarà comunque restituito.

La pagina del Presidente

Pietro Cremona

Cari amici,

questa volta sarò un pò più prolisso del solito.

In effetti sto scrivendo queste righe da un albergo della Pennsylvania, dove mi trovo per motivi di lavoro. "Accidenti ma che c... di fortuna che hai: gli Stati Uniti = la mecca dei wargamers, dei computers, ecc. ecc.": sento già i vostri commenti!!!

Piano, piano, non esaltiamoci! Voglio subito precisare che noi, in Italia, non abbiamo proprio nulla da invidiare ai "mostri sacri" americani, anzi, sono proprio loro che emettono un "ooohhh" di meraviglia quando scoprono che da noi ci sono clubs di 30 - 40 persone!!! Eh si, cari amici, qui ci saranno migliaia di appassionati (mi parlano di 80 - 100.000 persone attive), ma per incontrarsi devono....prendere l'aereo!!!

Il fatto è, e lo dico a beneficio di coloro che non ci sono mai venuti, che qui tutto è..."grande": le distanze, i palazzi, le auto, ecc. ecc. Il famoso concetto della privacy inglese qui è stato riveduto e corretto: se in Inghilterra ogni famiglia ha la sua casetta (magari in una schiera di edifici tutti uguali) anche qui ognuno è padrone di casa.... magari con il "vicino"...più "vicino" a 200 metri (e sto parlando di città come Philadelphia, Pittsburgh, Atlanta, Dallas, Boston, ecc.). E i palazzi, direte voi? Uffici: non ci abita nessuno in questi grattacieli di 70 - 100 piani, con l'inevitabile ristorante tipico in cima (ed altrettanto inevitabile mal di mare, quando tira il vento, per chi, come me, non è abituato ad una casa....oscillante per 2 - 4 metri).

Quanto alle auto...qui veramente cadiamo nel ridicolo!!! Per andare a Gettysburgh (di cui vi parlerò più avanti) ho preso a nolo una "utilitaria" da 2000 cc (una delle più piccole che sono riuscito a trovare) e mi sono armato di indispensabile cartina stradale: qui infatti non troverete mai delle belle "freccione" che indicano il nome del paese o della città: ogni strada ha il suo bravo numero e sta a voi sbrogliarvela.

Ma questi Stati Uniti sono talmente "nuovi" che hanno potuto permettersi il lusso di fare le strade che si incrociano ad angolo retto: da nord a sud e da est ad ovest (e viceversa). Così da Philadelphia a Gettysburgh dovete prendere, per esempio, la 76 ovest + la 222 sud + la 30 ovest, all'andata, e la 30 est

+ 222 nord + 76 est al ritorno. Facile? Un bel cavolo!! Ad ogni incrocio, fra est ed ovest, nord e sud e i numeri vari c'è da impazzire! Dopo 2 o 3 giorni, un po' di moccoli ed una decina di sbagli però...sono pronto per l'avventura e mi lancio con tutta la potenza del mio 2000 Chevrolet sull'autostrada a 4 corsie (per ogni senso di marcia) alla fantastica velocità di...85 kmh. Già, perchè mi ero scordato di dirvi che qui vi fanno...un mazzo così se passate i limiti (e se lo fate state certi che immediatamente vi ritrovate un "ua-ua" alle costole, un pistolone puntato addosso ed un...centone da pagare, con segnalazione sulla patente).

Naturalmentenessuno vi dice nulla se sorpassate a destra o a sinistra, se non segnalate i sorpassi, se frenate di colpo, ecc.ecc. L'importante è accodarsi come tante pecorine (alla velocità....pensa il cambio automatico) e non strombazzare.

Gettysburgh è veramente un obbligo per un wargamer che si trova da queste parti (in Pennsylvania c'è anche un altro parco nazionale militare: Valley Forge, prima vittoria americana contro i "gamberi rossi", ma non vale certo Gettysburgh): tutto è rimasto come allora, comprese le coltivazioni! Sono stati aggiunti i monumenti ai singoli corpi (ricordate i simbolini sul gioco dell'Avalon Hill? Ebbene qui ogni stele ha il suo bravo simbolo di appartenenza e...sono proprio quelli del gioco), alle singole compagnie, ai singoli generali.

Inoltre una strada segue passo passo tutti i luoghi dove sono avvenuti gli scontri e vi fa veramente entrare...in sintonia. Finalmente mi sono reso conto di quale importanza avessero Little Round Top e Devil's Den; perchè fu inutile e suicida l'attacco di Pickett; come mai ci fu la famosa strage nel campo di grano; ragazzi, ci sono ancora sul campo "tutti" (o quasi) i cannoni di allora (ognuno piazzato al suo posto), i ripari di sassi (le trincee non erano ancora...di moda!), gli sbarramenti anti-cavalleria.

Vi giuro che passeggiare sulla piana che porta a Cemetery Ridge fa venire i brividi! Come abbiano fatto i 5000 fanti e cavalieri di Pickett a percorrere quei 1500 metri sotto il fuoco nemico...Dio solo lo sa! E quando i Confederati hanno conquistato Devil's Den (un ammasso di macigni)...chi glielo ha fatto fare di salire fino a Little Round Top? Ueh! qui i cannoni sparavano a mitraglia!!!

Ma torniamo ai nostri wargames: difficile trovare negozi provvisti di questi giochi: l'Avalon Hill è senza dubbio la più diffusa e qualche scatola si trova nei negozi di giochi: nelle grandi città, se si è fortunati, si può anche scovare un negozio specializzato con le ultime novità. La catena più provvista è "The Complete Strategist": io ho visitato i negozi di Philadelphia, Boston New Jersey e Virginia (altri sono a Baltimora e New York), ma vi assicuro che abbiamo più roba noi nei negozi specializzati italiani.

Solo la mia collezione, per esempio, supera di gran lunga (in numero di titoli) il più fornito negozio americano: il fatto è che qui tengono solo le novità ed i titoli più commerciali (sorpresa!!! Panzer Blitz e compagni sono praticamente scomparsi, incredibile!). Manuali? vecchi numeri di riviste o accessori? Pregasi scrivere alla "casa"!! (e questo anche a Baltimora, me lo hanno

assicurato!!).

Non parliamo poi di sconti per grossi acquisti!! Ti guardano come se tu fossi un pazzo e, per di più, naturalmente ti fanno pagare la tassa dello Stato in cui ti trovi (un buon 2-3% in più).

Quindi, boys, vi invito d'ora in poi a portare più rispetto ai nostri negozi: se è vero che il gioco "costa di più", vi assicuro che quel "di più" non è poi così tanto (salvo eventuali eccezioni "speculative" su vecchi giochi fuori produzione!).

Naturalmente queste sono tutte impressioni personali, basate su visite un po'....accelerate (son qui per lavoro) nei ritagli di tempo di fine giornata.

Tanto per chiudere il "panorama" e toglierví un paio di curiosità vi parlerò appunto di lavoro e...donne!

Qui si lavora "forte" (dicono loro) ma come suona l'ora...tutto si ferma (e se penso agli straordinari che si fanno da noi...): il 70-80% degli affari è combinato via telefono...poi si prende l'aereo (ritardi di un'ora sono... normali, alla faccia della tanto bistrattata Alitalia) e si conclude il resto.

Tutto normale, no? Le donne sono presenti sul lavoro in forza massiccia, e non solo a livello "segretarie o commesse": anzi molte hanno posti di comando (specie sul ramo acquisti) e...ah...birichini, volete sapere "come sono"? Beh! Scordatevi "Sue Ellen" (a proposito, ho trovato un "Dallas" della SPI per 80 cents) o le altre bellone e super maggiorate del cinema e della TV! Le donne normali (quelle che si incontrano per la strada, per intenderci) sono per il 30% belle (non entro in dettagli per pudore) e per il 70%...beh... meglio non parlarne (soprattutto dalla cintola in...giù).

E per chiudere, due fenomeni tipici: i famosi centri di ristoro "Mc Donald's" (che ti trovi davanti ogni 5 km...e per quanto tu cerchi di evitarli...riescono a comparire dove meno te li aspetti) e...i Dungeon and Dragons della TSR, che sono veramente come i Mc Donald's: io ho contato ben 102 titoli (fra scatole, scenari, libri ecc.ecc.)in una ferramenta, incredibile!!!

Beh, ho finito, ciao a tutti...anzi "Hi".

La Voce del Drago

"La Voce del Drago" si rinnova. Al gia' collaudato staff che se n'e' occupato sino ad oggi si aggiungono nuovi collaboratori e nuovi illustratori. Cambia l'impaginazione, in modo da poter migliorare la veste grafica ed offrire piu' articoli in ogni numero. Solo una cosa rimane invariata: le condizioni di abbonamento. Per ricevere i quattro numeri che escono ogni anno e' sufficiente versare L. 10000 sul conto corrente postale n. 64385008 intestato a "Fantasy MAM", Casella Postale 65, 00124 Roma. "La Voce del Drago", che e' in vendita anche nei migliori (in assoluto) negozi specializzati, si occupa:

- di boardgames e wargame tridimensionale di fantasy e fantascienza
- di giochi di ruolo di ogni tipo.

Ogni numero comprende un modulo completo per i giochi di ruolo piu' giocati in Italia. Potete inoltre trovarvi nuovi scenari per boardgames, pagine di bestiari, espansioni ai regolamenti, segnalazioni di libri utili, incantesimi e oggetti magici, le piu' straordinarie invenzioni dell'universo, recensioni di giochi, miniature ed accessori...

E' inoltre imminente la pubblicazione di un boardgame omaggio:

La Battaglia dei Cinque Eserciti

da "Lo Hobbit" di J. R. R. Tolkien

attualmente in fase avanzata di playtesting.

La collaborazione a "La Voce del Drago" e' aperta a tutti coloro che abbiano qualcosa di intelligente da scrivere: molti di loro hanno gia' risposto all'appello.

1776 kiss America goodbye

di Paolo Selva

Occorre riconoscere che la guerra d'indipendenza americana non è uno degli avvenimenti storici più conosciuti da queste parti; sarà perchè è avvenuta in un'altro continente ai tempi in cui l'Europa era ancora più che mai il centro del mondo, oppure perchè il XVIII secolo nei nostri testi di storia è monopolizzato dalla rivoluzione francese e dal sorgere dell'astro di "Boney", il fatto è però che ben pochi, anche tra noi wargamers, saprebbero citare con prontezza molti nomi dei comandanti che vi presero parte, eccezion fatta per George Washington, naturalmente.

Comunque sia questo stato di cose è naturale che si rifletta anche nel nostro piccolo mondo, e riguardando tra le nostre schede mi sono reso conto che sono poche le volte che ci siamo preoccupati di ricreare qualche avvenimento di quel periodo. Anche se non molto giocato in assoluto nel TM (9 partite, non molte secondo la media dei giochi Avalon), 1776 è di gran lunga il titolo preferito tra quelli dedicati alla guerra d'indipendenza, se non addirittura l'unico, a parte quel Yorktown dell'IT che è tanto orrendo per quanto è bella la mappa, ed il famoso Wooden Ships che comunque tratta solo di scontri navali.

In ogni caso credo che 1776 meriti un po' di attenzione in più da parte dei wargamers italiani, ed eccomi quindi pronto a spezzare in suo favore l'ormai classica lancia.

Cominciamo col dire che 1776 è in tutto e per tutto un gioco strategico, che prende in esame la guerra d'indipendenza nella sua intierezza, sia come durata (dal gennaio 1776 al dicembre 1780), sia come respiro delle operazioni (regole navali, avvenimenti e situazione delle indie occidentali). Iniziamo pure allora a dare un'occhiata ai materiali di gioco.

a) La mappa: spazia dalle foci del San Lorenzo alla Georgia, divisa in quattro parti ed incernierata nel verso opposto (cioè sul lato lungo) a quello solito delle mappe "piccole" dell'Avalon,(alla maniera di War & Peace e, come vedremo, questo non è l'unico punto di contatto tra i due titoli) è al tempo stesso funzionale ed esteticamente piacevole anche secondo gli "standard" odierni (1776 è uscito nel 1974). Unico neo la non perfetta distinguibilità dei fiumi più stretti nei tratti in cui scorrono ai piedi dei monti, un difetto più che altro dovuto allo specifico "bagno di colore" usato nelle varie stampe.

b) I counters: non vi è molto da dire se non che si presentano in colori molto brillanti e piacevoli, dato che oltre ai simboli ormai consueti non vi sono altre indicazioni che i "punti forza" che rappresentano ed i relativi fattori di movimento.

c) Le tabelle: a parte quelle del movimento navale fuori mappa e dei rimpiazzi, riportate sul piano di gioco, sono suddivise su tre cartoncini distinti e sono

tutte chiare e di facile consultazione.

Il sistema di gioco di 1776 si può in qualche modo considerare il "padre" di quello di War & Peace, dato che qui già sono presenti concetti che ritroveremo nel napoleonico strategico di casa Avalon, come quello dell'organizzazione dell'esercito in punti-forza intercambiabili (ma attenzione! un punto forza di 1776 vale, in uomini, circa un decimo di uno di W&P), e quello della "matrice tattica", un'invenzione diabolica o benedetta a seconda di come vi butta e che serve a dare anche un piccolo sapore tattico ad un gioco strategico, oltre ad aggiungere suspence ad ogni combattimento. Differenza invece fondamentale è che qui non ci sono leaders (che dicevamo all'inizio?) e che le regole sul rifornimento sono abbastanza differenti, visto che per essere riforniti non bisogna tracciare alcuna linea d'esagoni, ma piuttosto trascinarsi dietro i counters col..."carretto" con i quali soddisfare le necessità delle nostre truppe di cartoncino. Il guaio è che questi "carretti" sono sempre maledettamente pochi (specie per l'americano), ed hanno il brutto vizio di svuotarsi rapidamente non appena le truppe che li accompagnano sono impegnate in un combattimento appena un po' prolungato. L'alternativa è la costruzione dei magazzini, i quali però hanno pure le loro controindicazioni (si possono fare solo in città, sono immobili e riforniscono solo a breve distanza, si prestano alla cattura - intatti!¬ da parte del nemico) a fronte del vantaggio di non esaurirsi mai. Visto che la loro immobilità non ne consiglia un uso esteso in un gioco in cui non c'è un fronte vero e proprio, occorre prenderne in esame la costruzione solo all'interno di forti (altra cosa che si può costruire nelle città) in cui si è deciso di resistere per un bel po' e a tutti i costi. Dato che in 1776 chi non è rifornito vale la metà e che i rifornimenti non è che poi abbondino, vale la pena di tenerseli cari!

Anche le regole navali sono grosso modo assimilabili a quelle di W&P, con trasporti e navi da guerra che si muovono tra gli esagoni che sono sulla mappa (in pratica sottocosta o quasi) e le zone di una tabella (il mare aperto).

In più vi sono dei battelli fluviali, utilissimi per guadare i fiumi dove non vi sono traghetti, ponti o guadi, e per...darsela a gambe quando si presenta una mala parata!

1776 si presenta con tre livelli di gioco: uno basico (semplicissimo e da principianti del wargame: muovi e combatti e basta, quando sai le regole sui costi del terreno sai tutto), uno avanzato che permette di giocare quattro scenari (altri sono stati pubblicati su The General) abbastanza brevi come turni e con poche pedine - quasi dei minigames - ma che introduce le "vere" regole del gioco, e finalmente il gioco campagna, che con le apposite regole costituisce il vero 1776: tutta la guerra d'indipendenza in un sistema giocabilissimo ed avvincente.

Il vero fascino del gioco risiede nella formidabile sfida che propone ai due contendenti: da una parte un'esercito (quello di Washington) più piccolo, meno potente ed afflitto da problemi di arruolamento e rimpiazzo di ogni tipo (lo sapevate che quando venivano i primi freddi gli americani mollavano le armi e tornavano dalle mogli?), ma più mobile e che in definitiva per vin-

cere deve quasi soltanto sopravvivere; dall'altra un'armata più grande, meglio equipaggiata, per un bel pezzo padrona assoluta dei mari (con tutti i relativi vantaggi in termini di mobilità), che quasi non ha problemi per rimpiazzare le perdite, ma che deve controllare un territorio vasto e ricco di rifugi montuosi per l'avversario, lasciando spesso piccole guarnigioni nelle retrovie esposte a colpi di mano micidiali ogni volta che un'armata indipendentista riesce ad infiltrarsi in zone considerate tranquille, e che - soprattutto - deve praticamente annichilire il nemico.

Ma le giubbe rosse d'Inghilterra e l'Armata continentale di Washington non sono le uniche protagoniste della contesa: infatti ambedue sono fiancheggiate da soldati non regolari, le c.d. "milizie" Tory (pro-inglesi) e ribelle (indipendentista), ottime "carni da cannone" per proteggere i più importanti regolari ma che denunciano qualche limite nel combattimento quando si battono da sole contro i rispettivi nemici.

Vi è poi il corpo di spedizione francese (con flotta annessa), vera manna dal cielo per Washington, sempre che quest'ultimo riesca a campare abbastanza a lungo da vederli arrivare, e abbastanza bene in salute da invogliare Lafayette ad imbarcarsi in un'impresa che non appaia persa in partenza. Completano il "cast" una manciata di indiani Irochesi, quasi sempre destinati, prima o poi, ad una brutta fine (non sono rimpiazzabili) accompagnata però dalla gratitudine del re d'Inghilterra!

A parte i rinforzi inlesi per il primo anno, la quantità delle truppe a disposizione dei rispettivi comandanti varia considerevolmente a seconda della situazione militare sulla mappa. Le tredici colonie ribelli in 1776 sono divise in quattro grandi aree strategiche: Canada e New England, Middle States, South Central e Deep South. Ogni trimestre in ciascuna di queste aree si controlla la situazione e si vede il successo che l'inglese ha riportato nel suo sforzo di "normalizzare" la situazione da quelle parti: ovviamente, dato che a nessuno piace sposare la causa perdente, Washington troverà più facile rimpiazzare le perdite laddove gli americani controllano almeno una città importante e non vi sono soverchianti forze inglesi nei paraggi. Per queste ultime, invece, composte da soldati di professione,la faccenda è del tutto diversa: il livello dei rimpiazzi dipende dal numero dei porti occupati dalle giubbe rosse e nei quali si possono far sbarcare truppe fresche dalla madrepatria (2 pf per porto). Anche per quanto riguarda i rifornimenti (i "carretti" di cui sopra) il concetto di base è quello qui esposto, soltanto che d'inverno non se ne parla nemmeno e per l'americano, addirittura, la certezza (o quasi) c'è solo in primavera. Del tutto peculiare e curiosa è la situazione della milizia tory: in pratica l'adesione dei conservatori americani alla causa britannica dipende tutta dal numero di Inglesi in circolazione - più ce ne sono e meno simpatie riscuotono -, questo la dice lunga sulla finezza psicologica con la quale Cornwallis e soci trattavano i loro ex-compatrioti!

Tutto quello esposto finora dà già una traccia di massima per la strategia dei due contendenti: l'americano dovrà evitare assolutamente una guerra d'attrito, sfuggendo il combattimento quando non sia alle proprie condizioni o in casi disperati, per proteggere il proprio magro esercito regolare e non dilapidare i preziosi rifornimenti; l'Inglese viceversa dovrà essere aggressivo (ma non incosciente!) cercando di forzare il grosso dei nemici a combat-

tere per esaurirne le risorse ed eliminandone sistematicamente le colonne isolate. L'americano però non può limitarsi a scappare e basta, visto che le regole sui rimpiazzi e i rifornimenti lo obbligano in pratica a tenere (o almeno a non far prendere agli Inglesi) quanto meno una città importante (i c.d. "centri strategici") per area strategica.

Proprio sul controllo dei centri strategici si gioca la vittoria finale; sulla mappa ve ne sono 22: per non dare l'addio all'America l'esercito di Sua Maestà ne deve controllare almeno 20 per un turno intero di gioco prima del dicembre 1780. In pratica, considerando che l'americano muove per secondo in tutti i turni, ciò vuol dire controllarne 20 così saldamente da rendere vani i due tentativi (le due mosse) che l'americano ha a disposizione per riprendersene almeno uno.

Sono proprio queste condizioni di vittoria così drammatiche a dare un fascino tutto particolare a 1776: non sarà facile per nessuno dei due contendenti organizzare la propria strategia secondo una linea che assicuri la vittoria, visto che molto difficilmente il gioco prima dell'ultimissimo momento diventerà senza speranza per una delle due parti.

Purtroppo questo titolo è rimasto innocente vittima, insieme con vari altri, di una certa riduzione del proprio catalogo da parte della Selegiochi che attualmente non dovrebbe più importarlo, rendendo praticamente vana ogni ricerca di 1776 presso i negozi "normali"; naturalmente però rimane reperibilissimo presso "I Giochi dei Grandi" di Verona che si rifornisce direttamente sul mercato americano.

Per concludere non posso che associarmi pienamente a quanto scrive l'amico Sergio Cuoghi nel suo articolo di questo numero su AIW a proposito della tendenza a buttare nel dimenticatoio i giochi usciti da vari anni: non è sempre detto che la novità sia per forza migliore di un classico che ha superato brillantemente la prova degli anni e delle partite!

VIVA «THE ARAB-ISRAELI WARS»

Pur essendo un diretto discendente di Panzer Leader, The Arab-Israeli Wars risulta in pratica un gioco completamente diverso dal suo predecessore. Da PL vengono ereditate la scala di gioco, sia a livello di terreno che di unità, e a linee molto generali il sistema tattico di gioco; la somiglianza con PL si ferma lì.
La cosa più sconvolgente per chi ha provato PL e si accosta ad AIW, é senza altro il tipo di terreno; le quattro sezioni di mappa che compongono il gioco non hanno nulla di speciale in sé per sé, infatti abbiamo la sezione di terreno esclusivamente desertico, quella di terreno montagnoso (le alture del Golan), il Canale di Suez, ed una strana sezione che comprende un tipo di terreno misto desertico/coltivato che permette se non altro un minimo di nascondigli. E' proprio quest'ultimo punto, la completa assenza di nascondigli, quello che mette a dura prova i riflessi ed i nervi dei principianti; lo stacco da PL é netto ed incolmabile, in PL vi é sempre un bosco, una città che permettono un rapido occultamento e che più di una volta risolvono situazioni molto pericolose, in AIW non vi é nulla di tutto questo, vi é un giocatore "nudo" di fronte ad un altro giocatore "nudo", pietosamente separati da qualche duna di sabbia a dare patetica illusione di nascondiglio. E' combattere su questo tipo di terreno che maggiormente emergono le capacità tattiche dei giocatori, non sono quasi mai ammessi errori, chi li fà li paga subito e quasi sempre in maniera molto severa. Il gioco in queste condizioni si avvicina molto ad una partita di scacchi, in cui vengono tentate decine di trappole, ed anche i "gambit" non sono rari, ma il senso di malessere che questo tipo di terreno infonde, é molto difficile da superare, anche fra i giocatori più esperti.
I counters sono completamente diversi da tutti quelli comparsi nei giochi precedenti, non tanto come forma grafica o disposizione dei fattori relativi alla conduzione del gioco, in quanto agli assunti sui quali si basarono i progettisti in sede di progettazione. L'assoluta superiorità qualitativa di cui gode l'Israeliano é palese, ma quello che più colpisce gli addetti ai lavori o i giocatori più informati, é che le differenze reali dei tipi di armamenti impiegati negli opposti schieramenti non sono poi così evidenti; questione di addestramento base e di sistemi d'impiego, oltre che dell'ausilio di una elettronica più sofisticata da parte degli Israeliani. Ma pur riconoscendo l'incontestabile validità di queste ragioni, suffragate poi dagli eventi bellici reali, non si può fare a meno di rimanere sconcertati davanti alla potenza devastante dei carri da battaglia Israeliani, i grandi accusati di AIW, che relega quelli in dotazione agli opposti schieramenti al rango di semplici gregari, incapaci di sollevarsi al di sopra della semplice mediocrità. Emblematico rimane poi il fatto che vede lo Sherman, retaggio delle battaglie della seconda guerra mondiale, sia pure in veste migliorata ed aggiornata, surclassare di gran lunga qualsiasi carro da battaglia Arabo, T-62 in testa. Ma se il vantaggio di cui godono i corazzati Israeliani é incontestabile, le cose cambiano quando si analizzano le unità di fanteria. Il plotone base Egiziano é un piccolo gioiello, un'arma perfettamente bilanciata, ver-

satile, ma che esprime tutta la sua potenza quando impiegata in attacchi conclusivi contro i corazzati avversari, dato il forte incremento che subisce la sua forza d'attacco che diviene il triplo di quella originaria. Questo fatto trova riscontro storico nell'abbondanza di armi anticarro ottime e sofisticate (missili Sagger, lanciarazzi RPG-2 e RPG-7) presenti a livello di plotone in tutte le unità di fanteria degli eserciti Arabi. Per contro le unità di fanteria Israeliane, pur non essendo da sottovalutare, non raggiungono i livelli di potenza e versatilità di quelle avversarie, anche in ragione di pure valutazioni di gioco, essendo meno spendibili di quelle Arabe e generalmente meno massicciamente presenti di quest'ultime; il numero rappresenta anche in AIW pur sempre la forza.
Un'altra arma micidiale introdotta in questo gioco é il missile filoguidato anticarro; vero e proprio dominatore del campo di battaglia durante la guerra dello Yom Kippur (Ottobre 1973) nel gioco viene rappresentato abbastanza accuratamente, e siccome la sua presenza si riscontra molto più massicciamente tra le file Arabe, diviene l'unica arma in grado di impegnare efficacemente alla distanza i corazzati Israeliani, che rappresenta per essi una fonte di grosse preoccupazioni ed un "cliente" molto difficile da soddisfare. Il missile filoguidato esprime il massimo della sua efficacia soprattutto quando impiegato da alture, in modo da avere un buon campo di tiro, o in posizioni defilate, rappresentate dai rari esagoni di bosco o città presenti sulle mappe, ma é opportuno curarne al massimo le capacità di sopravvivenza, piazzandolo in forti o postazioni migliorate, poiché quando localizzato, difficilmente gli viene concessa la possibilità di un secondo colpo.
Non vi sono, invece, grosse e rilevanti variazioni per quanto concerne gli altri tipi d'arma, bisogna piuttosto dire che le loro funzioni cambiano notevolmente a seconda dell'impiego e del tipo di bersaglio ingaggiato.
Rilevante é il drastico abbassamento della potenza delle armi che impiegano prevalentemente munizionamento ad alto esplosivo (obici), in ragione della diversa, molto più realistica e curata, trattazione del fuoco indiretto che é la loro peculiarità principale, nella quale viene concessa la possibilità di concentrare il fuoco contro una singola unità, con effetti distruttivi triplicati; per contro lascia un pò a desiderare l'opportunità del fuoco di interdizione, che quando concentrato su di un'esagono preso a bersaglio, ha effetto diretto su ogni altro esagono adiacente, per cui preclude seriamente la possibilità di transito ad almeno il 70% delle unità corazzate ed al 100% delle unità non-corazzate, quasi meglio di un campo minato. La filosofia di base che regola l'impiego di queste armi, pur se corretta dal punto di vista strettamente teorico, le penalizza pesantemente quando queste armi sono chiamate nel tiro diretto d'autodifesa contro i corazzati avversari, nella quale circostanza viene loro concesso solamente una poco dignitosa fine.
Da citare la possibilità del fuoco diretto da parte di unità di fanteria quando caricate sugli APC d'accompagnamento, che apre nuove ed interessantissime modalità d'impiego tattico di questi mezzi e cioé direttamente dietro ai carri da battaglia in modo da sfruttare prontamente eventuali brecce create da questi ultimi nel dispositivo difensivo avversario, anche se é preferibile impiegarli in condizione di debole reazione avversaria, data la priori-

tà che assumerebbero come bersaglio.
Sempre a proposito di counters é doveroso notare il drastico taglio apportato dai progettisti a tutte le velocità dei veicoli, espresse in fattori di movimento, in paragone a PL; infatti il calcolo delle velocità dei veicoli in PL venne effettuato considerando la velocità massima del veicolo su strada, e questa fu una valutazione perlomeno ottimistica, che presume il pilota del mezzo con il "piede facile" guidare sempre a tavoletta. In AIW si moltiplica molto più realisticamente il valore ottenuto con gli stessi assunti di PL per un coefficente ottimale di utilizzo, limitativo se vogliamo, ma certo più corretto.
Una grossa innovazione apportata al sistema di gioco, appena accennata in PL ma sviluppata in modo molto sofisticato in AIW , é stata l'introduzione di una intera sezione di regole relative all'opportunità di fuoco ed alla divisione del movimento dal combattimento. In dettaglio, trattare per opportunità di fuoco un'unità avversaria significa potergli sparare, in pieno turno avversario, quando quest'ultimo spenda un certo numero di punti di movimento entro il campo di tiro di una o più unità amiche. Queste due striminzite righe significano che ora il giocatore che muove deve ben guardarsi dove e come muove, poiché un esagono di troppo potrebbe essere fatale, mentre per contro si tende a portare all'estremo tutto quell'insieme di trucchi, di tecniche al sacrificio, di tattiche particolari che rendono AIW un gioco completamente diverso da PL, nel quale la irreale traslazione delle unità letteralmente sotto le bocche delle armi nemiche, senza che quest'ultime possano reagire, é la norma. Questa tecnica di opportunità di fuoco, accoppiata all'assoluta piattezza, scevra d'ostacoli del terreno, rendono il movimento delle due parti, e generalmente il movimento del giocatore che attacca, un piccolo inferno "casalingo" costellato d'indecisioni e ripensamenti all'ultimo minuto, nel disperato tentativo di limitare i danni. Per quanto concerne la divisione del movimento dal combattimento (SMF), significa in pratica che determinate unità possono muovere del 50% del loro movimento dopo avere sparato su unità avversarie. Anche questa regola, applicata in tandem con l'opportunità di fuoco, apre una nuova serie di sistemi e tecniche di combattimento inedite, infatti l'unità che spara spesso ha la possibilità di defilarsi alla reazione avversaria o addirittura di portarsi fuori tiro. Nella realtà questa regola vuole rappresentare la capacità di alcune unità di acquisire un bersaglio già in movimento, di fermarsi solo il tempo necessario per aprire il fuoco, e di riprendere tranquillamente il movimento sospeso; ma quì le cose non sono tanto semplici, infatti a solo il giocatore Israeliano é consentita questa capacità che se viene accoppiata alla grande potenza dei carri da battaglia in suo possesso, rende il tutto un binomio quasi invincibile. Mettiamoci un attimo nei panni di quel giocatore (e nella realtà, di quel comandante) Arabo che deve avanzare in un terreno libero da ostacoli, ad eccezione di qualche duna di sabbia, sotto il fuoco di unità più potenti, dotate di maggior gittata e che dopo aver sparato si muovono defilandosi da ogni reazione. C'é da mettersi le mani nei capelli e del resto una cosa simile dovette fare il comandante di brigata Arabo di cui sopra che durante la guerra dello Yom Kippur si vide distruggere ben 40 carri da un'unico, arrabbiatissi

mo Centurion Israeliano, prima di riuscire finalmente a metterlo fuori combattimento. Ma la lingua batte dove il dente duole, ed é proprio su questo punto che si vuole richiamare l'attenzione dei giocatori; é normale che il giocatore Arabo debba sopportare perdite terribili anche solo prima di riuscire ad entrare in contatto balistico efficace con l'avversario. Molti giocatori che conosco non riescono proprio a sopportare di vedre macellare le loro unità con tanta facilità, ed allora perdono la fede, il loro attacco diviene scoordinato e perde di mordente, fino a volgersi inevitabilmente in una ritirata disordinata, durante la quale perdono la stessa quantità d'unità perse durante l'attacco, senza conseguire alcun risultato utile. Se si comincia un'attacco in queste condizioni, si deve continuare fino in fondo, tanto la sconfitta é assicurata comunque sia che si vada avanti o che ci si ritiri, e spesso invece, si riesce a mettere in crisi il dispositivo difensivo Israeliano, quasi sempre cronicamente a corto di unità. Pochi ma buoni, mai come in questo caso un proverbio risulta essere così aderente alla realtà. A onor del vero bisogna però dire che il giocatore Arabo possiede generalmente una superiorità numerica di 3 a 1, il che gli consente di assorbire senza traumi eccessivi anche il 50% di perdite, a patto però di conseguire il vantaggio della posizione e di infliggere qualche perdita significativa all'avversario.
Sempre a commento del gioco é da notare la notevole efficacia della WEC (tavola dell'efficacia delle armi) e della CRT (carta della risoluzione dei combattimenti) che sono molto diverse da quelle adottate da PL e che rappresentano un significativo miglioramento rispetto a quelle in dotazione a questo ultimo gioco.
Un ruolo di primo piano viene giocato dall'aviazione tattica (soprattutto da quella Israeliana) che viene pilotata da un sistema di regole notevolmente migliori di quella sezione perlomeno nebulosa che regola la medesima aviazione in PL, e la cui efficacia é tale da risultare spesso determinante ai fini del risultato finale dello scenario. Ottima é pure la sezione di regolamento relativa al fuoco antiaereo, che viene eseguito oltre che dalle unità prettamente progettate per questo ruolo, da tutte le altre unità entro un determinato raggio dal veivolo attaccante, con maggiore o minore efficacia a seconda della classe d'arma alla quale appartengono.
Una perfetta coordinazione dell'aviazione con le unità terrestri può spesso mettere in crisi l'avversario, infatti attaccando massicciamente con i veivoli, e quindi costringendo l'avversario al fuoco antiaereo difensivo, si lascia quest'ultimo praticamente inerme ad eventuali attacchi terrestri scatenati nel medesimo turno, tutto in perfetto accordo con le più moderne dottrine d'impiego e cooperazione tra aviazione e unità di superficie.
Una grossa imprecisione che a mio avviso hanno commesso i progettisti del gioco base, é quella che vieta alle unità AA il fuoco contro obbiettivi terrestri, mentre quasi tutte le unità AA presenti nel gioco, hanno nella realtà capacità bivalenti, sia contro obbiettivi non-corazzati che contro veri e propri carri da battaglia (é il caso della S-60 sovietica). Questa classe d'arma é così praticamente indifesa se sottoposta ad attacchi da parte di unità terrestri ostili, e questa non é certo cosa realistica.
Superlativa é poi tutta la sezione del gioco che ritrae i combattimenti attor

no al Canale di Suez, che é di un realismo ed accuratezza impressionanti, oltre che molto affascinante. Il giocatore Arabo può avere quì la sua giusta rivincita, lanciando da posizioni protette nugoli di missili anticarro che puntualmente (ma attenzione, non sempre!), annientano le formazioni corazzate Israeliane accorse a fermare l'attraversamento del Canale. Ma é questa una sezione di gioco che fa quasi un caso a sé, visto che le condizioni ed i problemi che si incontrano sono notevolmente diversi da quelli che caratterizzano il campo di battaglia usuale.
Un plauso meritano pure l'organizzazione e la strutturazione dei vari indicatori di funzione di gioco e neutrali. Trincee anticarro, blocchi e campi minati notevolmente più raffinati e curati di quanto mai fatto nei giochi precedenti, forti meno "forti" di quelli di PL, che finalmente esprimono un modo molto più corretto d'impiego e di protezione per le unità in essi contenute, attaccabili individualmente senza che cambino il tipo caratteristico di bersaglio rappresentato; ed infine l'aver capito che sui campi di battaglia di tutte le epoche non esistono solo i fortini a dare protezione alla truppa, ma che i fanti di tutti gli eserciti sono "grandi scavatori" e finalmente l'introduzione in AIW dell'umida, scomoda, maledetta ma tanto utile buca, pomposamente chiamata "postazione migliorata".
Per concludere si può senza dubbi affermare che generalmente lo schieramento Israeliano detiene un grosso vantaggio qualitativo e posizionale mentre allo Arabo é assegnato un'unico vantaggio, il numero, per tentare di ribaltare il risultato storico assodato. Dal punto di vista formativo, AIW rappresenta il massimo che offre questo tipo e questa scala di gioco, di qualsiasi marca si parli, mantenendo una grande scorrevolezza e realismo pur avvalendosi di un regolamento molto sofisticato e non da ultimo il gioco permette l'acquisizione di un briciolo di storia contemporanea, fondamentale poiché si parla del tempo in cui viviamo, troppo spesso dimenticato per ricordare olocausti consumati su altri campi di battaglia in epoche a noi lontane. Inoltre a mio avviso i giocatori che abbiano acquisito un certo livello di preparazione su AIW, saranno senz'altro maestri in tutti gli altri giochi similari, PL in testa, mentre purtroppo non é sempre valido il contrario.
C'é purtroppo da rilevare che AIW non ha incontrato un successo di pubblico significativo, come invece é stato per PL e PB; i motivi possono essere molteplici, scarsa pubblicità e sostegno commerciale relativo, poche varianti o scenari aggiuntivi e scarsi articoli o recensioni sulle riviste specializzate del settore; o forse vi é stata una certa diffidenza di fondo tra i giocatori di tutto il mondo, che si sono come "ritratti" da un regolamento molto più impegnativo dall'usuale, ma che non spiega poi affatto il successo della genesi Squad Leaderiana. La mia opinione personale é che piuttosto sia stato molto difficile per molti giocatori "entrare" in un simile sistema di gioco, per le ragioni spiegate all'inizio. C'é chi, come l'autore di questo articolo, si é prodigato il più possibile nella divulgazione di questo gioco, proponendo anche una serie di nuovi scenari che hanno assorbito 2 anni di tempo libero; i risultati di questo lavoro sembrano fare sperare il meglio, basta guardare la posizione di AIW nelle statistiche pubblicate su questo stesso bollettino, ma la "psicosi" del nuovo a tutti i costi che pervade la maggior

dei wargamers mondiali, non aiuta certo il nostro lavoro. Non che con queste affermazioni voglia criticare quella che é l'essenza stessa del nostro hobby, ma ho la netta impressione che si tenda un pò troppo a "buttare" i giochi anche più recenti di AIW nel dimenticatoio per pubblicizzare al massimo qualsiasi gioco purché di recente edizione, anche se proprio non ne varrebbe la pena. Del resto anche la "cassetta" (spero che gli amici commercianti non me ne vogliano) ha le sue esigenze, ed é pure giusto che sia così.
Direi di avere sviscerato eloquentemente l'argomento AIW, cercando di rimanere un pò più sul "tecnico" che puntare all'informativo, vedremo se sarà il caso in futuro di approfondire ulteriormente questo argomento.

Sergio Cuoghi

AVVISO PER TUTTI I GIOCATORI DI : PANZER LEADER

E' indetto un torneo a premi di Panzer Leader da disputarsi mediante gioco postale o incontri ftf, con formula da definirsi in base al numero d'iscrizioni. Il torneo viene organizzato dai soci Enrico Tagliazucchi e Sergio Cuoghi con il patrocinio (e la benedizione) del torneo MASTERS; i soci suddetti ricopriranno inoltre la funzione di arbitri ed ovviamente non parteciperanno alla gara. L'iscrizione é fissata in Lit. 10.000 da inviare tramite vaglia postale a : CUOGHI SERGIO, Viale Caduti Sul Lavoro, 167 41100 MODENA - MO, ed il termine ultimo per iscriversi é fissato al 15 Settembre 1985 per dare modo ai giocatori in vacanza di provvedere. Dopo tale scadenza saranno sorteggiati gli abbinamenti e si darà inizio alla fase di gioco del torneo. Il regolamento sarà inviato a tutti i partecipanti a tempo debito. Il quorum minimo d'iscritti é fissato a 16 unità, se questa cifra non verrà raggiunta, il torneo verrà annullato ed il denaro rimborsato a quanti lo abbiano inviato. Grazie.

AVVISO A TUTTI I GIOCATORI DI : PANZER LEADER

I soci CUOGHI SERGIO e TAGLIAZUCCHI ENRICO, con la collaborazione di alcuni elementi del Club 3M di Modena, stanno ultimando i test di bilanciamento a 18 nuove situazioni di Panzer Leader. Esse saranno tutte ambientate nel deserto Nord Africano e copriranno un periodo di tempo compreso tra la metà del 1942 alla fine delle ostilità in Tunisia. All'usuale libretto contenente gli scenari e le notizie storiche, saranno allegate alcune tavole contenenti TUTTI i counters occorrenti al gioco, una mappa aggiuntiva e, cosa più importante, un fascicolo comprensivo di un nuovo regolamento basato sulle regole avanzate di Arab Israeli Wars, rapportate al diverso periodo storico, rivedute e corrette. IMPORTANTE : occorre possedere AIW per potere giocare questa variante. Le prenotazioni e/o maggiori informazioni si possono richiedere inviando SASE ad : ENRICO TAGLIAZUCCHI, Via A. Plessi, 8 - 41058 VIGNOLA (MODENA).

Sixth Fleet: una recensione

di Maurizio Catacchini

Dopo averci deliziato con perle del tipo Gulf Strike, Vietnam, Cold War ed ovviamente la serie di Ambush, la Victory Games ha ultimamente pubblicato un nuovo capolavoro: Sixth Fleet. La sua uscita sul mercato italiano è stata accolta con enorme successo, pensate che I Giochi dei Grandi di Verona dove il gioco è disponibile da alcuni mesi, ne ha venduto in soli 4 (!) giorni il pur cospicuo stock iniziale senza riuscire a soddisfare tutte le richieste!

Del resto è ovvio tale interesse per un argomento che potrebbe toccarci molto da vicino: il Mediterraneo, il caro vecchio "Mare nostrum" di una volta.

Passiamo ora al gioco, Sixth Fleet tratta di moderni combattimenti navali nel Mediterraneo fra USA e URSS, con l'inserimento eventuale di tutte le altre nazioni che si affacciano su questo agitato e contesissimo mare. Ci sono ben 14 scenari di crescente difficoltà che vanno dai piccoli scontri al conflitto mondiale vero e proprio; inoltre per gli ultimi sei scenari c'è la possibilità di scegliere il livello di preparazione al conflitto dei contendenti e la durata del gioco, aumentando così di fatto gli scenari disponibili.

La mappa, ben fatta e colorata, di ottima tradizione Victory, rappresenta l'intero Mediterraneo diviso in zone, gli esagoni sono più grossi del normale e contengono bene i counters da 5/8 di inch che rappresentano le singole unità di superficie, i singoli sottomarini o le squadriglie aeree: particolare importante tutte le tabelle, a parte il log per registrare i consumi di munizioni e di combustibile, sono sulla mappa, insieme a schemi riassuntivi delle regole principali; ciò consente di non dover consultare il libretto delle regole in continuazione, snellendo di molto il ritmo di gioco.

L'aspetto preminente è quello aereonavale, anche se unità terrestri molto schematizzate sono presenti per l'occupazioni di esagoni-obiettivo.

L'aggiornamento delle unità presenti è ottimo (forse mancano solo i Mig 25 ed i Tornado) e la meccanica di gioco semplice ed avvincente.

Ogni giorno è diviso in tre turni, due diurni e uno notturno; prima del turno mattutino la fase strategica e degli eventi dove si stabilisce il variare del tempo atmosferico ed il mutare della situazione politica (un armistizio imprevisto può far terminare inaspettatamente uno scenario, rendendo vana una tattica troppo attendista). Ogni turno si divide in tre segmenti dove i giocatori decidono di muovere o le unità di superficie o i sottomarini o gli aerei, l'iniziativa è decisa dal lancio di un dado. Le unità hanno su di esse

molte indicazioni: movimento, fattore di danneggiamento, SSM, ASW, SAM, cannoni, siluri, bombe, contromisure elettroniche. La rapida lettura dei counters più i promemoria stampati sulla mappa, aggiunti al ridotto numero di tabelle per il combattimento (solo 2), rendono il rapporto giocabilità/simulazione di Sixth Fleet uno dei più alti in circolazione.

Il combattimento è originale e pieno di suspence anche perchè le unità possono eseguire attacchi prima, durante o dopo il movimento a condizione che l'obiettivo sia identificato: ecco il bello, ricreare il gusto di un gioco a movimento simultaneo e nascosto senza bisogno di doppie mappe o complicati log da riempire. Un solo consiglio, ricordatevi che in Sixth Fleet chi spara si fa identificare automaticamente, quindi pensateci due volte prima di sprecare uno dei vostri preziosi missili. Questo è un altro lato interessante: il limitato munizionamento disponibile, caratteristica tipica delle devastanti ma costosissime armi moderne.

Unico neo, almeno per ora, la mancanza di traduzione in italiano che non consente a chi non è padrone della lingua inglese, di gustare appieno gli antefatti agli scenari e la ottima rassegna critica di tutte le unità presenti nel gioco, e nella quale è contenuto un elogio gratificante da parte degli Yankee per la nostra marina militare. Tra parentesi si tratta di informazioni veramente interessanti.

Concludendo un gioco destinato a divenire in poco tempo un classico e che lascia spazio alla creazione di propri scenari come quello che vi proponiamo in esclusiva qui di seguito.

LA RISCOSSA DI CAPO MATAPAN

La questione maltese

Settembre 1987: a Malta un colpo di stato ha rovesciato il governo laburista insediandone uno filo-sovietico di ispirazione araba che ha immediatamente rotto ogni rapporto con l'Europa occidentale. Inizia nell'isola l'approntamento di basi missilistiche sovietiche ed alcuni SS20 vengono installati provocando la reazione della CEE e della NATO con sanzioni economiche verso la Libia. Da queste ultime si dissocia la Francia in piena crisi governativa.

Il culmine della tensione si ha con il sequestro di un cargo italiano diretto a Linosa da parte di unità libiche. Gheddafi parla di "corridoio navale" ma il governo italiano sorprende tutti in tempestività e decisione e prima che si inizi a trattare da ordine alle proprie unità di attaccare e liberare gli italiani sequestrati a Malta dai Libici.

Il SOVMEDRON si avvicina al Golfo della Sirte ed il COMSIXTHFLT è in costante allarme. Il mondo trattiene il fiato: forse qualcuno sta per giocare un atout decisivo!

Algeria

PCS1	ALGERI	RAIS	(FF)	ALGERI
PCS2	"	S20	(ATK)	"
PCS3	"	F27	(RCN)	"

URSS

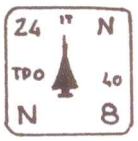
MINSK (CV)	0538	RETVY	(FF)	BENGASI
KIROV (CG)	"	TOBOL	(ST)	"
REZKY (FF)	"	SVIR	(CR)	"
KONDL (FF)	"	KOLA	(TK)	"
SOVRM (DD)	"	Y36	(INT)	sulla MINSK
KULKV (DD)	"	B12	(ASW)	ODESSA
BERNZ (CS)	"	I38	(ASW)	"
PCS1	ANNABA	M23	(INT)	"
BYNGI (SS)	1418	T16	(EW)	SEBASTOPOLI
TYUMN (SS)	0929	T16	(RCN)	"
SUMY (SN)	0635	T16	(ATK)	"
IVDEL (SS)	0937	T26	(ATK)	"
AZOV (CG)	BENGASI	T22	(ATK)	"
PYLKY (FF)	"			

Regole speciali

1 L'Algeria e la Libia sono alleate contro l'Italia

2 A Malta sono presenti 2 punti di marines libici

3 I TDO (TORNADO) hanno le seguenti caratteristiche e devono essere disegnati a parte



4 Malta è una base libica con fattore AA di 6 e livello di munizioni come Darnah

5 Si ignora la fase degli eventi speciali e quella politica

6 La disponibilità di parà e commandos è la seguente:

Italia: 12 fattori parà in tre scaglioni da quattro disponibili, con 3-6 il primo, 4-6 il secondo, 5-6 il terzo
5 fattori commando USA: 2 commando

Libia: 4 fattori parà disponibili con 5-6
3 fattori commando disponibili con 5-6 URSS: 3 commando

7 Le unità americane entrano in gioco solo se unità sovietiche attaccano una unità od una base italiana o se sono attaccate da libici, algerini, sovietici. Eccezione: le unità RCN sia USA che URSS possono eseguire missioni di ricognizione e minamento anche se non attivate. Se sono le unità italiane ad attaccare per prime un'unità sovietica, tutte le unità sovietiche possono attaccare a loro volta liberamente gli italiani senza attivare gli americani.

8 Tutti i sottomarini possono finire il movimento in un esagono base solo se questo è della propria nazionalità o alleato.

9 Gli aerei di entrambe le parti non possono sorvolare la Jugoslavia

10 I marines sono disponibili come dalle regole per le navi di tipo AA e CR

PIAZZAMENTO

Italia

GARBL (CG)	TARANTO	MARCN (SS)	CAGLIARI
VENET (CG)	"	SAURO (SS)	"
ARDIT (DD)	"	IMPUD (DD)	"
GRECL (FF)	"	ALPNO (FF)	"
EURO (FF)	"	PERSO (FF)	"
LUPO (FF)	"	ORSA (FF)	"
INTRP (DD)	"	VESUV (TK)	"
PCS1	"	LYRA (CR)°	"
GRADO (AA)	"	JUPIT (CR)°	"
LERIC (MS)	MESSINA	TDO (ATK)x2	TARANTO
SAPRI (MS)	"	ATL (RCN)	"
GRETA (MS)	"	TDO (ATK)	CAGLIARI
VIEST (MS)	"	ATL (RCN)	"
DANDL (SS)	1423	G91 (ATK)x2	MESSINA
DAVIN (SS)	1330	HAR (ATK)°°	sulla GARBL
TOTI (SS)	1330		

° da considerarsi carghi italiani

°° considerare il pezzo inglese come italiano

USA

NIMITZ(CV)	NAPOLI	AYWLN (FF)	SIGONELLA
CALIF (CG)	"	BOSTN (SN)	1625
TEXAS (CG)	"	DRUM (SN)	1409
BRWTN (FF)	"	F14 (INT)x2	sulla NIMITZ
DEYO (DD)	"	F18 (ATK)x2	" "
GUAM (AA)	"	A6 (ATK)	" "
PONCE (AA)	"	EA6 (EW)	" "
CAYUG (AA)	"	E2 (AEW)	" "
MAHAN (DD)	GAETA	S3 (ASW)	" "
DEGRS (DD)	"	B52 (ATK)	ROTA
DETRT (CS)	"	P3 (RCN)	"
REID (FF)	MADDALENA	P3 (RCN)	MADDALENA
SMPSN (FF)	"		

Libia

ASAWR (FF)	TRIPOLI	ALBDR (SS)	1131
PCS1	"	M23 (INT)	DARNAH
PCS2	"	MIR (RCN)	"
PCS3	"	S20 (ATK)	"
PCS4	"	M23 (INT)	TRIPOLI
PCS5	MALTA	S20 (ATK)x2	"
AHAD (SS)	1123	M23 (INT)°	MALTA
FATEH (SS)	1129		

° considerare il pezzo sovietico come libico

Lunghezza del gioco

9 turni

Condizioni di vittoria

Il giocatore italiano vince portando a Malta più parà, commandos e marines di quello libico, si sommano le unità terrestri dell'alleato ai fini della vittoria, in ragione di un rapporto di 3:2

2:1 o più = vittoria decisiva italiana
3:2 = vittoria tattica italiana
1:1 = vittoria tattica libica
1:2 o meno= vittoria decisiva libica

Scenario a cura di Maurizio Catacchini e Stefano Marcopoli - per ogni chiarimento scrivere a Maurizio Catacchini - via Calpurnio Fiamma 34 - 00175 Roma

Origins 85

Mentre scriviamo queste note a Baltimora (27-30 giugno) si starà tenendo ORIGINS 85, la edizione di quest'anno della più importante convention mondiale. Da sempre questa manifestazione è considerata il palcoscenico ideale per la presentazione delle novità più attese dell'anno, e non v'è dubbio che questa volta l'attenzione sarà tutta per ADVANCED SQUAD LEADER, il nuovo libro di regole (a fogli mobili) per quello che è forse il gioco più famoso di tutti.

Approfittiamo della cortesia che Rex Martin (direttore di The General, la rivista dell'Avalon Hill) ci ha voluto usare, scrivendoci in risposta alla lettera con cui gli inviavamo il precedente numero del nostro Notiziario e fornendoci illuminazioni sull'atteso evento, per riferire le ultime notizie a tutti gli amici appassionati di Squad Leader.

Intanto il nuovo regolamento riorganizzerà tutte le regole apparse finora nei quattro titoli della serie, e si promette che renderà la meccanica del tutto più scorrevole e giocabile; essendo poi a fogli mobili permetterà di aggiornare il sistema mantenendo una perfetta organicità senza sovrapposizioni e rinvii, o cancellazioni e modifiche da fare. Contemporaneamente uscirà anche il primo dei nuovi moduli (quelli vecchi verranno messi fuori produzione) BEYOND VALOR, che conterrà un nuovo countermix russo e tedesco completamente aggiornato, quattro nuove mappe di città (con la consueta tempestività Nando Ferrari le presentò alla VERCON 84 in "anteprima italiana") e 10 nuovi scenari tutti sul combattimento strada per strada sul fronte russo. Il secondo modulo ci porterà l'attesa guerra del deserto con i counters italiani, mentre torneremo in Europa con il terzo, dedicato a scontri in campo aperto con pedine francesi ed americane. Dulcis in fundo (1987/88) finalmente il fronte del Pacifico con cinesi e giapponesi. Come ci ha scritto Martin, tutto ciò dovrebbe tenere i fanatici di SL occupati per un po' di tempo!

Migliorare le mitragliatrici in S.L.

di Alfredo Giaroni

Solo pochi dei componenti originali di Squad Leader non sono stati revisionati nei successivi gamettes. Sfortunatamente una delle armi più importanti del 20°secolo - la mitragliatrice - non ha subito l'ammodernamento con regole più precise e particolareggiate che sono state fornite per gli AFV e l'artiglieria. Le MG originali contenevano una serie di astrazioni che erano accettabili nel gioco originale ma che ora sono diventate arcaiche, se rapportate allo standard corrente.

Vi sono alcuni punti da sottolineare nella definizione dei counters rappresentanti le MG. Il primo è la "qualità d'uso", la miglior mitragliatrice può funzionare al meglio se è usata al meglio. In molti eserciti, in particolar modo il sovietico, l'addestramento all'uso di queste armi era molto limitato. Perciò i serventi (specie se ancora inesperti) tendevano più facilmente ad inceppare l'arma o, nella confusione, a perdere le munizioni; ancora, avevano difficoltà a trasportare velocemente l'arma, nonchè difficilmente erano dei buoni tiratori, specialmente con l'aumentare della distanza. Anche l'impiego tattico poteva incidere su questo, in questo caso la regola 104.7 simula benissimo questa condizione di impiego, anche se io consiglio di estenderla (almeno in qualche scenario) anche ai Russi.

Un altro fattore importante è il progetto e la funzionalità dell'arma. Con poche eccezioni le MG della II G.M. erano estremamente affidabili meccanicamente e con capacità simili in termini di raggio di fuoco e accuratezza. Questo era anche vero per i Russi le cui armi erano progettate per funzionare in condizioni estremamente dure. La maggior parte degli inceppamenti delle MG erano dovuti più ad errori d'uso che a difetti dell'arma.

Il terzo punto, il più inosservato, è il rifornimento di munizioni. L'esaurimento delle munizioni, specialmente per le LMG, era la causa di arresto più comune per le MG. Armi capaci di sparare 400-1000 colpi al minuto possono sparare munizioni equivalenti a molti chili in pochissimo tempo. Questo è ancor più importante in calibri piuttosto alti (12.7 mm 50 cal) quando 100 colpi per quest'arma pesano più di 12 kg. Ora una cadenza di fuoco realistica è di circa 50-100 colpi per fase di SL, ma in una partita di 10 turni sono circa 500-1000 colpi per MG. Questo significa circa 125 kg di munizioni per una 50 cal, considerando poi che quei quattro o cinque poveri ragazzi si devono pure portare a spasso un'arma che pesa già 62kg da sola!

La conservazione delle munizioni era poi particolarmente difficile per i Tedeschi dato che la MG 42 sparava qualcosa come 15 colpi al secondo!

L'ultimo elemento da prendere in considerazione è il ruolo e la distribuzione delle MG. In teoria, ogni squadra di ciascuna nazione maggiore doveva avere una LMG, inclusi i Russi. Nello esercito USA c'era il BAR. Questo non era una vera e propria LMG ed era utilizzato per aumentare il potere di fuoco delle squadre. La modifica al potere di fuoco applicando un bonus di 1 punto data alle squadre statunitensi quando sparano a più del loro raggio normale, proposta da Don Greenwood su General (vol. 20 n.1) mi sembra una buona idea.

I termini MMG ed HMG devono essere considerati più come una distinzione di ruoli piuttosto che di calibri. Questo ruolo era assegnato alla Browning M 1917 30 cal. La 50, anche se spesso usata per il supporto al suolo, era assegnata come mitragliatrice antiaerea. La distinzione reale tra MMG e HMG è alquanto confusa e può essere meglio spiegata in termini di diminuizione della capacità di fare fuoco sostenuto. I rifornimenti per un fuoco sostenuto consistono in una maggiore quantità di munizioni, un sostegno più sicuro, mirini telescopici e, ancora più importante una serie di canne di riserva con le quali sostituire quelle ormai surriscaldate dal fuoco continuo, oppure in alternativa, un sistema di raffreddamento ad acqua. Durante la II G.M. i Tedeschi utilizzarono un sistema che venne subito utilizzato anche altrove. Era il concetto di un'unica mitragliatrice che funzionasse sia come LMG, MMG e HMG. Su un bipede l'MG 34 (e poi l'MG 42) erano LMG. Su un tripode diventavano MMG o HMG. Un vantaggio di questo sistema era che, togliendo il tripode l'arma era ancora una LMG funzionante perfettamente. Diversamente dalle MG utilizzate dalle altre nazioni.

Senza entrare in altri particolari, consiglio le seguenti modifiche ai counters:

nazionalità-tipo	FP-raggio		PP	numero di rottura	numero di riparazione
Germania					
LMG	2	8	1	11+	1,2
(le modifiche al numero di rottura e di riparazione riflettono la necessità di munizioni come maggior problema)					
MMG	4	16	4	12	1
HMG	6	16	5	12	1,2
(queste erano le stesse armi con un treppiede e mirino telescopico, le differenze riguardano i rifornimenti)					
Gran Bretagna					
LMG	2	8	1	11+	1,2
MMG	4	12	4	12	1,2
HMG	6	14	5	12	1,2
(anche queste erano le stesse armi con diversi adattamenti, la versione HMG era spesso equipaggiata con dispositivi visivi per i fuoco a lunga distanza)					

URSS

LMG	2	6	1	10+	1,2
	2	7	1	11+	1,2

(la seconda versione è un miglioramento della prima usata solo dopo il 1943 e principalmente dalle Guardie)

MMG	4	10	4	11+	1
HMG	6	12	5	11+	1
12.7 mm	6	12	5	11+	1 (v.regola MG 1)

USA

MMG	4	12	4	12	1,2
HMG	6	12	5	12	1,2
50 cal.	6	16	5	11+	1,2

(per la 50 cal v. regola MG 1, i mirini telescopici venivano usati di rado, l'MG però era una buona arma e poteva essere molto precisa anche con miglioramenti fatti sul campo)

Regole supplementari

MG 1 Le mitragliatrici di grosso calibro (12.7 - 50 cal.) possono essere rifornite con munizioni extra. Il counter"pesa" 2PP dalla parte carica e IPP dalla parte semi-utilizzata. Il counter può essere utilizzato in due modi: 1) può far sparare l'MG a 8 FP con la spesa di un PP e un numero di rottura di 2 o 12 - 2) si può spendere 1 PP per riparare un malfunction MG con un tiro di due dadi maggiore di 6, se viene sei o meno il guasto non derivava dalla scarsità di munizioni!

MG 2 Qualsiasi HMG può essere trasformata in MMG in ogni momento dello scenario (eccezione i Russi). La conversione è permanente (munizioni, canne extra ecc. semplicemente scartate).

MG 2a Le HMG (eccetto le russe) possono essere convertite in MMG + 1 PP HMG counter a rappresentare il meccanismo disassemblato. MMG + HMG kit posseduti dalla stessa squadra o equipaggio possono essere ritrasformati in HMG.

MG 3 HMG/MMG tedesche smontate possono essere usate normalmente come LMG con le stesse caratteristiche di una LMG tedesca.

MG 3a Le HMG/MMG tedesche possono essere trasformate in LMG conservando il kit di trasformazione, quello della MMG vale 1 PP, per l'HMG è 2 PP, oppure possono essere ritrasformate alla loro funzione normale.

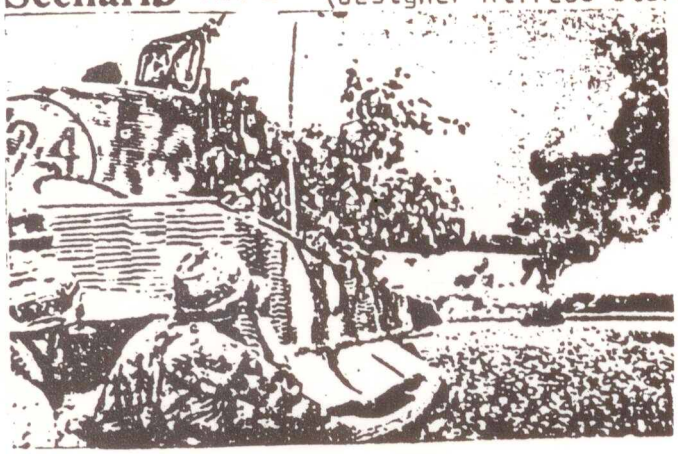
MG 4 HMG/MMG possono essere montate o smontate nella fase di fuoco preparatorio o difensivo, ma non possono sparare nella stessa fase. Possono anche essere montate o smontate nella fase di fuoco avanzato ma non deve essere effettuata nessuna altra attività nella stessa fase.

(articolo di J.M. Collier pubblicato su "On All Front" n.19 del giugno 1984)

NELL'ULTIMA PAGINA DEL BOLLETTINO UNO SCENARIO DI CROSS OF IRON PROGETTATO DA ALFREDO (per gli amici Edo) GIARONI

APOCALYPSE NOW!

Scenario VWA 2 (designer Alfredo Giaroni)



BERLINO,NEI PRESSI DELL'AEREOPORTO DI TEMPELHOF 22 APRILE 1945

Anche se la città era stata totalmente accerchiata già dal 15 aprile,rimaneva ancora una piccola possibilità di collegamento con l'esterno:l'aereoporto di Tempelhof.Nel tentativo di conquistarlo i Russi attaccarono con un gruppo di assalto della 39° divisione della Guardia. I Tedeschi risoluti a difendere la loro "finestra verso il cielo",avevano interrato alcuni carri che si trasformavano così in temibili casematte.

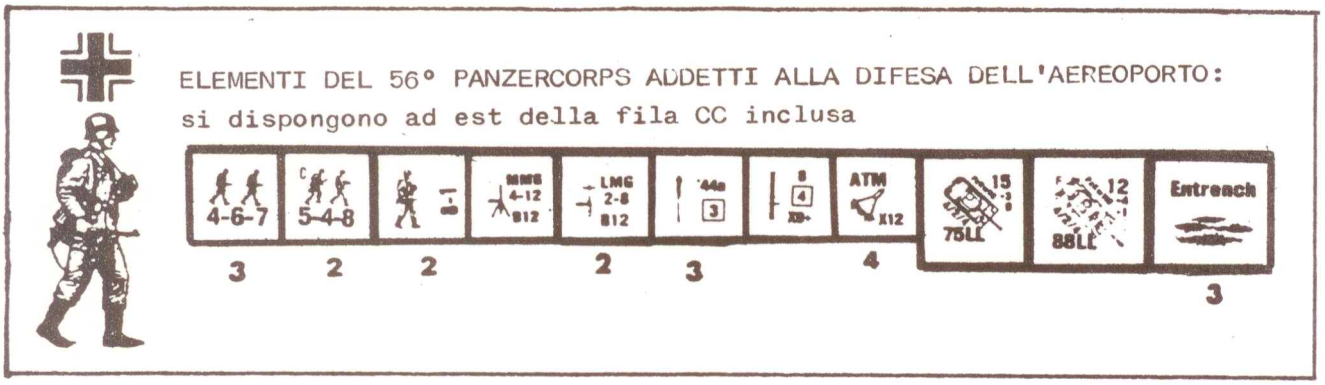
CONDIZIONI DI VITTORIA

I Russi per vincere devono occupare le case V9 X5 X8. Ogni altro risultato è una vittoria tedesca.

La mappa è giocabile solo ad ovest della fila S inclusa.

TURN RECORD CHART

● German sets up first	1	2	3	4	5	END
★ Russian moves first						



REGOLE SPECIALI

VWA 2-1 Solo le case X5-X8-Y9 sono di pietra,tutte le altre sono di legno.

VWA 2-2 Il Panther è interrato,non può muovere,può solo rotare la torretta e sparare col cannone,la mg antiaerea e l'mg in torretta. E'considerato in posizione hulldown con un +1 alla TO HIT Non può sparare da dietro mura o barriere.

VWA 2-3 Il Koenigtiger è rivestito con zimmerit,non hanno alcun effetto contro di lui le ATM.Può solo essere tentata la immobilizzazione (86.7).

L'attacco alle posizioni tedesche fu scatenato in modo risoluto grazie anche all'appoggio di alcuni Josef Stalin II.Le postazioni tedesche,anche se ben munite, furono conquistate una ad una.Nonostante l'alto tributo umano pagato dalla 39° ne era valsa la pena;l'aereoporto di Tempelhof era ormai a portata di mano.