



NOTIZIARIO TORNEO MASTERS



3/85

L'Assemblea Nazionale 1985 del TM, che si è tenuta quest'anno a Modena in occasione della MODCON '85, ha visto una viva partecipazione degli intervenuti che hanno arricchito la riunione con un vivace dibattito che ha reso impossibile la conclusione dell'assemblea in una sola sessione. Essa si è così protratta nel corso di tre distinte riunioni tra il 21 ed il 22 settembre.

Durante il primo incontro sono state discusse due proposte di statuto; a causa di attriti generatisi nel corso della discussione tre dei membri della Segreteria, per motivi diversi, si sono dimessi. Lo statuto è stato approvato dai soci presenti e verrà ora portato a conoscenza di tutti gli iscritti al TM affinché decidano se adottarlo o respingerlo.

Si è poi proceduto al rinnovo delle cariche sociali. Su proposta del Presidente Onorario Pietro Cremona sono state prese in considerazione le città di Roma e Milano come candidature per la sede della nuova segreteria. La votazione seguita ha confermato la sede a Roma. In seguito siamo stati eletti segretari noi: Andrea Angiolino, Claudio Bomba, Bruno Cafaro, Luca Chiaffarino e Raffaele Porrini.

Ringraziando i soci per la fiducia che hanno riposto in noi, ci auguriamo di esserne degni. Il primo frutto del nostro lavoro di segreteria è il bollettino che state ora leggendo: abbiamo modificato la veste grafica, e speriamo che il nuovo *look* sia di vostro gradimento. Rendendo più compatti i testi abbiamo aumentato il numero degli articoli, delle recensioni, degli scenari. Intendiamo mettere nell'amministrazione del TM lo stesso impegno che abbiamo posto nella redazione di questo bollettino; speriamo che i risultati siano adeguati.

i segretari

I BOARDGAMES AEREI DELLA 1^a GUERRA MONDIALE

di Andrea Angiolino

La prima guerra mondiale non è stata solo fango, trincee, reticolati, uniformi grigio-verdi, mitragliatrici ed enormi cannoni, gas e baionette, terribili massacri per pochi metri di brullo terreno. C'era anche qualcosa in contrasto con tutto questo: scarlatti triplani, coccarde tricolori, romantici aviatori, Côte de Nuits e rose di Piccardia. I piloti da caccia della Grande Guerra emanano tutt'oggi un fascino cui pochi sono insensibili.

Sotto l'effetto di questo charme diversi disegnatori di boardgames hanno dedicato alle gesta dei "cavalieri dell'aria" alcuni pregevoli giochi di simulazione. L'intento di questo articolo è esaminare tutti quelli che hanno raggiunto la nostra penisola, non solo presentandoli ai lettori ma esaminando come ideatori diversi abbiano affrontato gli stessi problemi, trovando modi molto diversi per risolvere le stesse funzioni di gioco.

Ringrazio Michael W. Brunton e la TSR UK per la preziosa collaborazione. Ringrazio anche il gentilissimo Pietro Cremona e l'altrettanto cortese Paolo Selva per avermi messo a disposizione le loro imponenti emeroteche.

★ RICHTHOFEN'S WAR (Avalon Hill, 1972)

A **RW** calza perfettamente la nota massima "I primi sono sempre i migliori, finchè rimangono gli unici" (Urbatalg il Saggio, "Aforismi, Proverbi e Spot Pubblicitari", XXVIII/12). Per molti, molti anni è stato l'unico boardgame sui duelli aerei della 1^a guerra mondiale a portata di mano dei giocatori italiani, ed ha goduto un grande e meritato successo. **RW** è però un prodotto molto vecchio, che difficilmente può reggere il confronto con le simulazioni uscite successivamente sullo stesso argomento. Il motivo è molto semplice: il sistema di gioco è estremamente rapido, facile da apprendere, divertente e adatto agli scontri per posta, ma non è realistico.

Ciò che non funziona è il sistema dei turni alternati: voi portate con una stretta virata il vostro SPAD in coda al Fokker avversario e sparate una bella raffica. Il vostro aereo, dopo di ciò, si blocca; rimane completamente immobile nell'aria per alcuni secondi, mentre il Fokker manovra a suo agio e vi fa segno a colpi di mitraglia. Quindi tocca nuovamente a voi, mentre il Fokker torna a congelarsi...

Aiutati da questo continuo immobilizzarsi degli aerei avversari i giocatori si limitano per tutta la durata della partita a muovere il proprio apparecchio in un esagono adiacente all'avversario (di rado una simile manovra risulta impossibile), piazzandogli si possibilmente in coda, e ad affidarsi ai dadi: non solo il sistema del movimento alterno è irrealistico, ma non offre nemmeno molte scelte tattiche ai giocatori, specialmente negli scenari che non coinvolgono bombardieri o ricognitori in missione. Questi ultimi rendono un certo interesse al gioco, ma in essi permane l'irrealisticità del sistema di movimento scelto.

Per il resto **RW** è comunque una gran bella simulazione, e la grafica è molto curata; vale dunque la pena di ringiovanirlo. Questo è possibile acquistando per poche migliaia di lire il RICHTHOFEN'S WAR MANEUVER CARDS SET (ovviamente prodotto dall'Avalon Hill), che consiglio vivamente sia a chi già possiede **RW**, sia a chi ne fa acquisto ora. Con esso il sistema movimento/combattimento viene completamente rivisto, a tutto vantaggio della veridicità. Le MANEUVER CARDS sono state presentate sul numero 4 del volume 14 della rivista "The General".

Se preferite potete invece applicare le regole avanzate: una versione di esse è stata pubblicata su "The General" vol. 18/5, un'altra sul vol. 17/5. Quest'ultima adatta a **RW** i principi del sistema di movimento simultaneo di AIR FORCE (Battleline 1976, Avalon Hill 1980) di cui avremo occasione di parlare più avanti.

Su "The General" vol. 13/5 troverete inoltre un articolo sulle probabilità percentuali di danneggiare l'avversario in funzione della distanza e del proprio armamento che può fare la gioia dei Teorici del Gioco, mentre sul vol. 19/3 "Rickenbacker's War" raccoglie diversi scenari per **RW** coinvolgenti aviatori americani.

Pregi di **RW** sono la rapidità con cui possono essere apprese le regole base (potete iniziare una partita pochi minuti dopo aver aperto la scatola) e il poco tempo occorrente per giocare uno scenario. Da guardare con attenzione è l'interessante MISSION BRIEFING MANUAL allegato al gioco: si tratta di uno di quei libretti pieni di informazioni storiche, consigli tattici e idee per nuovi scenari che la Avalon Hill era solita mettere in molti dei propri giochi. Esso fornisce, tra l'altro, le caratteristiche di molti aeroplani con cui è possibile ricostruire scontri ambientati su fronti diversi da quello francese e in qualunque anno della grande guerra: tra essi vi è anche l'italiano S.V.A. 5.

RW viene fornito con la traduzione del regolamento.

★ ACES HIGH (World Wide Wargamer, 1980)

La fortuna della **WWW** è legata anche allo strepitoso successo che questo gioco ebbe quando, nel 1980,



venne pubblicato sul n. 12 della rivista "The Wargamer". Furono subito aggiunti alla versione base nuovi scenari e nuovi aeroplani, poi riuniti in un kit di espansione noto come BLUE MAX (che non deve essere confuso con l'omonimo gioco della GDW). BLUE MAX, che comprende anche un set di regole avanzate, è ora incluso nella confezione in scatola di AH. La versione in rivista è difficilmente reperibile; ai veri appassionati consiglio comunque caldamente di acquistare la scatola completa di espansione, anche se essa costa più del doppio rispetto al gioco in rivista.

AH, come ammette lo stesso disegnatore, ha molto in comune con AIR FORCE, di cui adotta il sistema di movimento simultaneo e il sistema "a inerzia" per il computo della velocità. Le mosse vengono scritte ed eseguite contemporaneamente dai due giocatori. La velocità degli aeroplani viene calcolata tenendo conto delle manovre eseguite il turno precedente: ogni virata e ogni loop fanno perdere velocità preziosa che il motore, soprattutto se danneggiato o costretto ad operare ad alte quote, può avere difficoltà a far recuperare in un solo turno.

Una delle principali caratteristiche della meccanica di gioco di AIR FORCE è che rende abbastanza difficile il riuscire ad avere l'avversario nel proprio campo di tiro. Anche in AH c'è una certa difficoltà a prendere di mira il nemico, a meno che il proprio pilota non sia un asso o l'apparecchio avversario non sia impegnato in qualche missione fotografica o di bombardamento. Ciò, pur essendo molto realistico, può risultare estremamente frustrante.

Probabilmente anche questa ragione ha spinto i disegnatori a fornire scenari che coprono tutti le possibili missioni che all'epoca potevano essere affidate a un aereo, dal bombardamento alla ricognizione, dal mitragliamento delle trincee all'abbattimento dei palloni frenati, dall'assalto ai treni al recupero di agenti segreti dietro le linee nemiche, evitando però gli scontri tra caccia se non finalizzati alla scorta o all'abbattimento di aerei cui sia stata affidata qualche missione particolare.

Notevole la presenza di una tabellina per il gioco in solitario, grazie alla quale il giocatore può stabilire casualmente, di turno in turno, il movimento degli apparecchi avversari. Notevole anche un paragrafo di regole opzionali che rende AH un abbozzo di gioco di ruolo, con piloti personalizzati mediante precise caratteristiche di abilità di pilotaggio e di combattimento.

La mappa di AH è bellissima; le pedine sono bruttine, ma sono tante: il gioco offre un enorme assortimento di modelli di aeroplani, di tutti i tipi e di tutte le nazionalità. Non mancano nemmeno gli enormi bombardieri Caproni e Handley-Page. Tale varietà di apparecchi consente di ricostruire scenari ambientati in qualunque momento della guerra potendo sempre scegliere tra diversi tipi di aerei.

Un difetto facilmente riscontrabile di AH è la frequenza delle collisioni, soprattutto quando si gioca con due pattuglie numerose. Il che è disastroso, perché due aerei che per avventura si trovino a terminare il turno nello stesso esagono e alla stessa quota si considerano immediatamente distrutti. Il metodo più semplice per rimediare a ciò è tenere tutti i propri apparecchi 50' sotto o, meglio ancora, sopra alla formazione avversaria: questo non comporta penalizzazioni di alcun tipo in sede di combattimento e può evitare vere stragi di aeroplani.

AH è un gioco abbastanza impegnativo e uno scenario richiede solitamente almeno un'ora. Le regole sono tradotte in italiano.

★ **ACE OF ACES** (Nova Game Designs, 1980)

AA è un gioco di simulazione molto particolare. Non ci sono mappe, pedine o dadi (questi ultimi vengono introdotti solo nel gioco avanzato): i giocatori hanno un libretto ciascuno, e per una partita non è necessario altro.

Ogni libretto comprende 223 disegni che illustrano tutte le possibili posizioni relative di due caccia della grande guerra. Ogni turno il giocatore sceglie una manovra tra 25 possibili e la confronta con quella dell'avversario. Ne risulta una nuova posizione, illustrata da una nuova pagina di ciascuno dei libretti in dotazione ai giocatori. Lo scontro procede sino all'abbattimento dell'avversario o all'abbandono del campo di battaglia da parte di uno dei due apparecchi.

E' possibile organizzare partite con più aeroplani per schieramento: è necessario però avere tante confezioni di AA quanti sono i piloti che giocano dallo stesso lato. In questo caso le regole riguardanti la perdita di vista di un avversario diventano molto lacunose, ma non c'è modo pratico di ovviare a ciò. Si tratta comunque di un difetto su cui si può chiudere un occhio. E' consigliabile giocare partite di questo tipo a squadre, con un giocatore per ogni apparecchio.

AA è particolarmente affascinante. Il regolamento base è facilissimo da imparare e consente di fare una partita in pochi minuti: AA è uno di quei giochi che nei college americani viene tirato fuori dagli studenti durante la ricreazione o addirittura i cambi dell'ora. Data la natura dei materiali di gioco per interrompere una partita e riprenderla a distanza di tempo non è necessario occupare tavoli o prendere

complicate annotazioni: è sufficiente un segnalibro!

Le regole base sono un po' troppo semplificate: basti pensare non tengono in considerazione differenze e cambi di quota! Le regole avanzate, comunque, sono molte, e possono essere adottate in blocco, in parte o individualmente, per complicare *ad libitum* AA. L'eterno problema dei giochi di simulazione, cioè quello del giusto compromesso tra giocabilità e realismo, viene così abilmente evitato dal disegnatore, che lascia che sia il giocatore a trovare il punto di equilibrio tra i due elementi che più si adatta alle sue esigenze.

Il gioco è disponibile in diverse versioni: la AA "Handy Rotary" permette di ricreare uno scontro tra un Sopwith Camel e un Fokker Dr 1; la AA "Powerhouse" mette a confronto un Fokker D VII con uno SPAD XIII; la AA "Flying Machines" vede affrontarsi un Airco DH2 e un Fokker E III; infine la AA "Balloon Busters" consente di simulare i tentativi di un biplano di abbattere un pallone frenato tedesco, mentre una batteria antiaerea tenta di impedirglielo. Le confezioni sono compatibili, e questo consente duelli insoliti (e generalmente senza speranza) in cui un D VII affronti un DH 2. Inoltre ogni libretto è studiato in modo da poter rappresentare diversi modelli di apparecchi: il libro del Camel può ad esempio essere usato per simulare un Hanriot o un Nieuport. Le differenze tra i vari aeroplani contenuti nello stesso libretto sono comunque rilevanti solo applicando le regole opzionali.

Sono previste ulteriori espansioni al sistema, che dovrebbero consentire di simulare azioni di ricognizione e di bombardamento.

Il successo di AA ha convinto la Nova ad adattare il sistema dei libretti ai duelli tra pistoleri e ai combattimenti ambientati in quei mondi fantastici dove incontrare uno spettro armato di falce lungo la strada per l'osteria non è avvenimento inconsueto. Pregio di quest'ultima serie è il poter acquistare il singolo libretto, anziché la coppia, avendo così scelta più libera.

★ **DAWN PATROL** (Tactical Studies Rules Inc., 1981)

Diversi anni fa circolava un boardgame, FIGHT IN THE SKIES, il cui prototipo risale al 1966 e il cui ideatore è Mike Carr. La mappa di FITS era semplice carta quadrettata, con caselle di un pollice di lato. Grosse pedine rappresentavano i più importanti aerei da caccia e da osservazione del primo conflitto mondiale. DAWN PATROL è un diretto sviluppo di FITS. La mappa si è arricchita di disegni raffiguranti le più importanti caratteristiche del terreno, come alberi, edifici e colline; sia essa che i contrassegni sono notevolmente migliorati grazie all'uso di vivaci colori. Mike Carr ha riveduto le regole, trasformando un buon boardgame in un interessante gioco di ruolo.

La grafica è molto buona. Ogni pedina rappresenta un aereo con una colorazione diversa: c'è il Fokker dr.1 di Manfred Von Richthofen, due SPAD del 94° sq. dell'U.S. Air Service, il Fokker D VII di O. Von Beaulieu... Su pedine di circa due centimetri e mezzo di lato non si è avuta troppa cura per l'esatta ricostruzione delle colorazioni originali, ma si è comunque ottenuto un vivacissimo colpo d'occhio.

Le regole sono abbastanza chiare e riccamente illustrate. Non essendo tradotte può presentarsi qualche problema di interpretazione, ma vi sono esempi di gioco con schemi e disegni per chiarire i punti che meno si prestano a una rapida comprensione. L'inglese utilizzato per le regole ha una costruzione molto lineare, e non dovrebbe presentare difficoltà per nessuno: l'editing è stato curato da ben tre persone!

Il regolamento è diviso in regole base, regole avanzate e regole per il gioco di ruolo. DP può essere giocato infatti a due diversi livelli: come un normale boardgame o come un role-playing game.

Le regole base consentono di ricreare uno scontro tra due pattuglie di aeroplani. Le regole avanzate non formano un unico corpus ma sono piuttosto una lunga serie di regole opzionali; si può decidere di adottarne alcune e tralasciarne altre senza pregiudicare in alcun modo la meccanica di gioco. Alcune di esse, come quelle concernenti la procedura di combattimento, si sostituiscono alle semplici regole base. Altre, come quelle riguardanti decolli e atterraggi o la distanza del luogo dello scontro dagli aeroporti degli apparecchi coinvolti, si affiancano ad esse per coprire insolite situazioni di gioco. Con le regole avanzate aumentano anche le differenze tra i diversi modelli di aeroplani, a tutto vantaggio del realismo.

Le regole per il gioco di ruolo consentono di collegare una serie di partite per seguire la carriera degli avieri/personaggi dai loro primi successi sino al raggiungimento del massimo storico di vittorie per piloti della loro nazionalità. Oppure sino a una tragica fine nei cieli della Marna o del Carso...

Non vengono considerate, come in molti RPG, le caratteristiche psico-fisiche dei personaggi, come ad esempio la prontezza di riflessi o la robustezza del fisico: l'unica cosa che influisce sull'accuratezza del tiro e sulla capacità di intuire le manovre dell'avversario è l'esperienza, calcolata in numero di missioni eseguite e di abbattimenti. Sono esaminati alcuni interessanti aspetti della vita di un pilota: il passaggio da aerei più antiquati ad altri più moderni e raffinati nel corso della sua carriera e la possibilità di essere promosso di grado o di ricevere medaglie e onoreficenze. Consigliamo a chi è più appassionato di giochi di ruolo di adattare a DP la sezione MB dell'espansione di ACES HIGH (W'W'W) in cui si considerano le caratteristiche fisiche di piloti e osservatori.

Per la versione role-playing occorrono alcune delle regole avanzate e molto, molto tempo. In uno stesso pomeriggio si possono giocare diverse partite, ma perchè la carriera di un pilota o di un osservatore possa prender forma è necessario un certo numero di sessioni di gioco. Non certo più, comunque, di

quante ne occorrono a un bieco mezz'orco per diventare capo della Gilda dei Ladri.

Da notare che **DP** adotta il sistema delle mosse alternate, proprio come **RICHTHOFEN'S WAR**. Delle buone regole sugli inseguimenti e un sistema di sorteggio rendono però giocabile senza problemi tale sistema.

★ **WINGS** (Yaquinto Publications Inc., 1981)

S. Craig Taylor jr. è autore del più famoso gioco di simulazione sugli scontri tra aeroplani: **AIR FORCE**. Il sistema di movimento simultaneo da lui utilizzato per questo classico della Battleline (ora prodotto dall'Avalon Hill) si è rivelato il migliore possibile per i boardgames aerei. **AF** e le sue espansioni riguardano il periodo 1939/45; un adattamento dello stesso sistema agli anni 1916/18 ha portato nel 1980 ad **ACES HIGH** (WWI). Taylor ha però più tardi curato lui stesso una versione di **AF** con gli apparecchi della Grande Guerra: si tratta appunto di **WINGS**.

Il sistema di **AF** è stato adottato da **WINGS**, non però senza essere stato completamente rivisto in modo da poter ricreare realisticamente le manovre di più lenti ma più agili apparecchi. Il regolamento del nuovo gioco risulta più completo; inoltre è organizzato su diversi livelli di difficoltà. Abbiamo le regole base, che consentono di giocare senza troppi problemi; vi sono le regole avanzate, da adottare in blocco per ottenere il vero e proprio **WINGS**; abbiamo più regole opzionali di quante possiamo mai desiderare; abbiamo il *gioco di duello*, che è attento alla posizione reciproca degli aerei non alla fine del turno, ma istante per istante; abbiamo il *gioco di massa*, che consente di manovrare pattuglie formate da una ventina di apparecchi.

WINGS include le caratteristiche tecniche di ben 50 aeroplani; di parecchi di essi sono inoltre considerate le più importanti varianti. Una dotazione simile è seconda solo a quella di **ACES HIGH**.

Così com'è **WINGS** risulta il gioco più completo sul mercato, con regole sugli obiettivi navali e sull'artiglieria antiaerea, con pedine per raffigurare le caratteristiche del terreno su cui si svolgono i duelli aerei e con contrassegni di Zeppelin lunghi cinque esagoni. Era comunque previsto un kit di espansione che purtroppo non vedrà mai la luce: avrebbe portato a 100 i modelli di aerei coperti e avrebbe aggiunto le regole di campagna.

Il gioco di massa (o massacro) e alcuni scenari del gioco base possono essere giocati particolarmente bene in solitario.

★ **BLUE MAX** (Game Designers' Workshop, 1983)

Ciò che colpisce immediatamente di questo boardgame è la veste grafica. Le pedine sono semplicemente stupende. Inoltre i meccanismi di gioco di **BLUE MAX** lo rendono estremamente rapido e divertente.

Ovviamente la sua rapidità è dovuta a una grande semplicità di questi meccanismi, dalla quale deriva un basso livello di simulazione, ma vale la pena di sopportare quest'ultimo perché **BM** è un boardgame davvero meritevole.

Giovanni Berchet criticava aspramente colui il cui giudizio "non suole derivare dal suffragio immediato delle sensazioni, ma da' confronti". Critica giustissima, che però in questo caso mi sento di affrontare. **BM** richiama alla mente le regole *base* di **ACE OF ACES**, il gioco aereo della **NOVA**. Entrambe le simulazioni si fondano sul fatto che tutte le possibili manovre che un apparecchio può eseguire in un turno possono essere previste: è dunque sufficiente che ogni giocatore ne scelga segretamente una per il suo aereo e la contemporanea esecuzione di esse porta alla situazione di partenza per il turno seguente. Entrambi i giochi sono estremamente semplici: nessuno dei due, ad esempio, include regole sulla quota. La principale differenza è nel numero dei giocatori: **AA**, a causa del sistema di libretti su cui si basa, è difficoltoso quando coinvolge più di due persone, mentre **BM**, che ricorre a una tradizionale mappa esagonata, è divertente quando vede affrontarsi almeno quattro giocatori, e può riunire attorno allo stesso tavolo una dozzina di "piloti". Il maggior pregio di **BM** è quello di evidenziare al massimo il fatto che il pilota di un aereo da combattimento ignora il grado in cui gli apparecchi avversari e quelli dei propri compagni sono stati danneggiati in combattimento, ignora quanto carburante sia a loro disposizione dopo che è trascorso qualche minuto da quando il combattimento è stato ingaggiato e ignora quale manovra essi siano sul punto di fare in un qualunque momento. La caratteristica principale di **BM** è dunque la segretezza: ogni giocatore annuncia la direzione della manovra da lui programmata solo se inseguito e solo al suo inseguitore, e segnala i problemi del suo apparecchio solo se chiaramente visibili a tutti, per indizi quali fiamme o fumo. Questo sistema è dunque previsto per giocatori che utilizzino un aeroplano ciascuno; se essi manovrano invece una pattuglia per uno si perde molto del gusto del gioco. Inoltre il prezzo da pagare per questo piacevole alone di mistero (perché c'è sempre un prezzo da pagare) è il sorgere di atroci sospetti, alla fine di ogni partita non diretta da arbitro, sulla correttezza del proprio avversario.

I più appassionati alzerebbero notevolmente il livello di simulazione se adattassero a **BM** le regole sulla quota di qualche altro gioco, magari proprio quelle di **AA**.

BLUE MAX

REGOLAMENTO POSTALE IN ASSENZA DI ARBITRO ATTIVO

di Andrea Angiolino

0.0 Note

Il presente regolamento è studiato in funzione di un duello aereo che coinvolga un solo apparecchio per parte. Il regolamento del gioco (1^a edizione, GDW 1983) è valido a tutti gli effetti tranne per le seguenti modifiche:

0.1 Un aereo che esegua una raffica lunga con una coppia di mitragliatrici dovrà controllare i dadi per l'inceppo due volte, una per ogni mitragliatrice.

0.2 Un aereo con una coppia di mitragliatrici può ogni turno tirare con tutte le mitragliatrici funzionanti o provare a disinceppare, con dadi differenti, tutte le mitragliatrici inceppate; se una delle due è inceppata il tiro avviene considerando la modifica per il tiro con una sola arma, e in caso di distruzione di una mitragliatrice l'apposito tiro di dadi determinerà quale delle due verrà distrutta: a risultato pari corrisponderà l'eliminazione dell'arma inceppata.

1.0 Preliminari

Scambiandosi il cartello di sfida i giocatori stabiliscono il modello degli aerei coinvolti nello scontro e l'identità di un socio TM di comune fiducia che avrà ruolo di arbitro passivo. A quest'ultimo essi invieranno la Tabella Lancio Dadi (TLD) e la Tabella Sorteggio Cartellini (TSC).

1.1 La TLD consiste in una matrice di 12x12 numeri. Essa dovrà contenere 24 1, 24 2, 24 3, 24 4, 24 5 e 24 6, nell'ordine preferito dal giocatore che la compila. Ogni numero è identificato dalle coordinate relative alla sua posizione (riga, colonna).

1.2 La TSC consiste in una matrice di 40x36 numeri. Ogni colonna deve contenere tutti i numeri compresi tra 1 e 36.

2.0 Invio degli ordini

L'invio degli ordini di piazzamento deve avvenire un giorno convenuto. L'invio degli ordini della prima mossa deve avvenire a 14 giorni di distanza da esso, e le mosse successive si distanzieranno sempre di 14 giorni. Perché gli ordini siano ritenuti validi la lettera con cui vengono comunicati deve portare il timbro postale con la data del giorno stabilito o di un qualunque giorno precedente: attenti però a non far arrivare i vostri ordini all'avversario prima che egli vi abbia inviato i suoi.

3.0 Formato degli ordini e risoluzione delle mosse

Gli ordini di piazzamento devono portare la sigla dell'esagono di partenza di ogni propria pedina e il suo orientamento (N, S, SO, SE, NO, NE) come da mappa allegata. Gli ordini di inseguimento, che vengono inviati ogni volta che se ne presentino le condizioni senza bisogno di sollecito, vengono inviati alla normale scadenza dal solo inseguito e consistono della sola lettera centrale della sigla della manovra scelta. Gli ordini di movimento dovranno contenere la sigla completa della manovra da eseguire, le coordinate e l'orientamento finale dell'apparecchio (per controllo), la segnalazione di danni visibili ricevuti il turno precedente (fumo, fiamme, morte dell'osservatore), una serie di 10 numeri diversi tra loro e compresi tra 1 e 36 ad uso TSC e una serie di 6 coppie di numeri compresi tra 1 e 12 diverse tra loro ad uso TLD (5 coppie sono sufficienti se l'avversario ha un aereo monoposto): ogni numero è identificato dalle coordinate relative alla sua posizione (riga, colonna).

3.1 Lo svolgimento del turno è identico a quello del gioco a tavolino.

3.2 Il giocatore può indicare condizioni particolari cui subordinare la lunghezza delle proprie raffiche; in mancanza di esse o in caso tramite esse sia impossibile stabilirla univocamente la si considererà media.

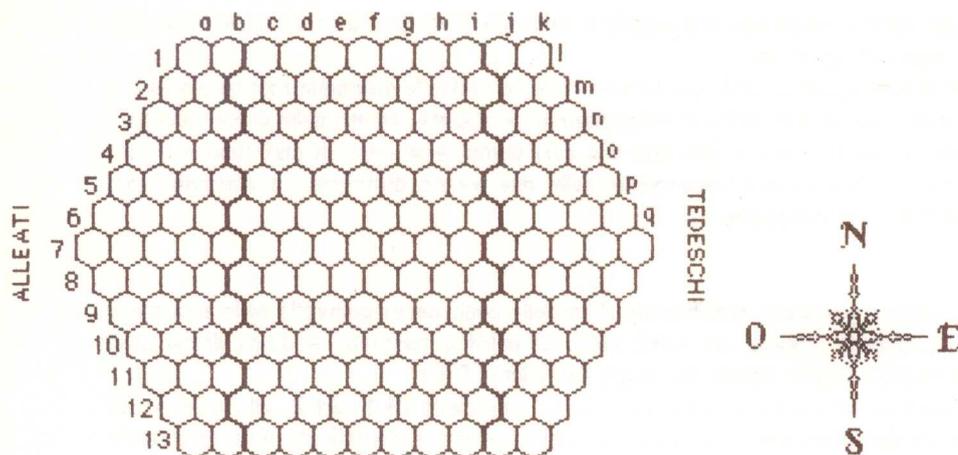
3.3 Per il sorteggio dei danni subiti il giocatore utilizzerà la prima colonna da sinistra ancora inutilizzata della TSC da lui inviata all'arbitro, considerando il cartellino che nella LISTA CARTELLINI corrisponde al numero trovato in quella colonna in coincidenza coi numeri indicati dall'avversario nei suoi ordini. I numeri si utilizzeranno nell'ordine indicato dall'avversario: i primi per i danni blu da mitraglia, quindi quelli per i danni rossi, quindi quelli per i danni da fiamme. I danni da mitraglia e quelli da fiamme si computano su due diverse colonne della TSC; quelli da fiamme sulla colonna disponibile dopo aver computato i danni da mitraglia. Le colonne utilizzate una volta non sono più riutilizzabili.

3.4 Per il tiro di dadi il giocatore utilizzerà i numeri coincidenti sulla TLD con le coordinate inviate dall'avversario, usando le coppie di numeri nell'ordine in cui esse sono state inviate. Le coordinate serviranno per risolvere, nell'ordine: A) il fuoco delle mitragliatrici fisse anteriori; B) il fuoco delle altre mitragliatrici anteriori; C) il fuoco delle mitragliatrici posteriori; D) i tentativi di ricaricare

mitragliatrici; E) l'eventuale determinazione dell'arma distrutta (v. 0.2); F) i tentativi di disinceppare mitragliatrici, con la stessa priorità del fuoco; G) l'eventuale inceppo delle mitragliatrici, con la stessa priorità del fuoco; H) l'estinzione di fumo o fiamme. Le coordinate inviate all'avversario, anche se non utilizzate, non sono riciclabili.

4.0 Conclusione della partita

Il gioco termina quando uno dei due aerei è stato abbattuto o è uscito dalla mappa, con la vittoria del giocatore avversario. E' possibile il risultato di parità, nel caso di mutuo accordo tra i giocatori o nell'eventualità che tutti gli aerei in campo siano stati ridotti ad aliante da almeno 8 turni completi. Al termine della partita l'arbitro invia ai giocatori copia delle TLD e TSC utilizzate dall'avversario per controllo.



LISTA CARTELLINI

	Blu	Rosso		Blu	Rosso
1	1 engine	3 engine	19	1 fuselage	5 fuselage
2	2 engine	4 engine	20	2 wing	6 wing
3	3 wing	7 wing	21	2 tail	4 tail
4	2 wing	6 wing	22	4 wing	8 wing
5	1 fuselage	5 fuselage	23	2 engine	4 engine
6	3 wing	7 wing	24	1 wing	5 wing
7	fab tears, no sp 3 or 4; 3 wing	rud jams, R for 3 turns; 1 tail	25	fab tears, no rest maneu; 4 wing	rud jams, L for 3 turns; 1 tail
8	pilot grazed: slower next turn; 1 fusel	pilot killed	26	1 gun destroyed; 3 fuselage	rud jams, L for 2 turns; 1 tail
9	pilot killed	pilot killed	27	1 wing	5 wing
10	smoke	fire	28	4 fuselage	8 fuselage
11	obs wounded: no fire 3 turns; 3 fusel	obs killed; 3 fusel	29	struts dam, no rest maneu; 1 wing	rud jams, R for 2 turns; 1 tail
12	pilot grazed: S next turn; 1 fusel	fuel tank hit: explode!	30	engine dam, no 3 or 4 man; 1 fus; 1 eng	fuel tank hit: - 3 fuel; 2 fusel
13	obs killed; 3 fusel	obs killed; 4 fusel	31	2 fuselage	6 fuselage
14	3 fuselage	7 fuselage	32	smoke	fuel tank hit: -6 fuel; 3 fusel
15	4 fuselage	8 fuselage	33	2 tail	4 tail
16	4 wing	8 wing	34	1 engine	3 engine
17	3 fuselage	7 fuselage	35	2 fuselage	6 fuselage
18	1 tail	3 tail	36	1 tail	3 tail

BLUE MAX

TRENCHFOOT

di Marco Lombardi

Dopo il 1870, in seguito alla guerra franco-prussiana e fino a quella russo-giapponese, gli esperti militari ed i generali del primo mondo prepararono gli eserciti dei loro paesi credendo fermamente che l'Offensiva fosse superiore alla Difensiva pura...

Si dovettero ricredere tutti durante la 1^a Guerra Mondiale, quando gli assalti vennero fermati tra mucchi di cadaveri da gruppi di difensori in svantaggio numerico, ma appostati in trincee defilate, dietro le mitragliatrici. Si comprese che per vincere l'empasse e spezzare una linea di trincee avversarie si dovevano affrontare sanguinose routines di assalti, preparazioni e contro-preparazioni di artiglierie, infiltrazioni, bombardamenti, con spreco di vite e di tempo.

L'invenzione subitanea del veicolo corazzato però impedì che la guerra di trincea segnasse l'arte della guerra più a lungo che per il periodo 1915-1918.

Dal punto di vista del gioco di simulazione l'episodio tattico dell'assalto alla trincea è dunque viziato dallo sbilanciamento delle possibilità di vittoria tra attaccante e difensore del sistema di trincee: nella realtà la presenza delle mitragliatrici e/o dei carri armati portava al massacro dei fanti attaccanti o dei difensori, senza situazioni intermedie. Per questo, nel panorama del wargame, il gioco di scontro tattico nel periodo della 1^a guerra mondiale è rappresentato in quantità di gran lunga minore degli episodi simili di tanti altri periodi.

Con l'edizione nel 1981 di "Trenchfoot" la GDW ha fornito i giocatori del miglior compromesso tra giocabilità e realismo per riprodurre un assalto alle trincee; i pregi del gioco sono un semplice e completo regolamento, l'estetica della mappa e dei pezzi e un buon numero di scenari, mentre sono forzati difetti la fissità della situazione (23 scenari, 23 assalti attraverso la terra-di-nessuno), una certa mancanza di realismo e, naturalmente, il prezzo, eccessivo per un gioco divertente ma molto scarno. Per evitare lo sbilanciamento dell'azione di cui ho prima parlato i disegnatori hanno scelto una scala molto piccola (1 yarda per esagono, 1 fante per segnalino), che ha messo a margine la possibilità della presenza in campo di una mitragliatrice o di un carro armato (che non compaiono in nessuno scenario).

STRATEGIA E REGOLE

Il regolamento di "Trenchfoot" occupa in tutto 4 pagine, e a prima vista sembra che qualche meccanismo di gioco sembra migliorabile, ma il playtesting di molte regole aggiuntive ha rivelato che ogni reale cambiamento alle regole di gioco sbilancia pericolosamente il combattimento; l'unica alterazione valida che si possa fare è:

Se nell'esecuzione di TG il granatiere non è in grado di vedere un ipotetico fante che eseguisse SS in piedi nell'esagono bersaglio (cioè non vede direttamente l'esagono di terreno su cui lancia la granata), si deve usare la tabella di SCATTER *long*; inoltre non si possono lanciare granate per e fuori da un rifugio.

Per quanto riguarda le strategie di gioco come in altre simulazioni a piccola scala l'interazione tra le azioni individuali e di gruppo, le tattiche possibili e la varietà del terreno producono una miriade di sfaccettature e di considerazioni, una massa di opzioni che richiederebbe una trattazione al di là dell'ampiezza ragionevole di un articolo su questo notiziario; per cui lascio a tutti i colleghi lo studio delle diverse strategie di "Trenchfoot" e faccio solo qualche disarticolata ma utile considerazione numerica sul sistema di gioco.

1) **Duello di fucileria**: si nota dalle tabelle che un gruppo di difensori D appostato sui gradini di tiro che spari agli attaccanti può mettere a segno un numero di colpi pari a $5/6 D$, mentre i tiratori attaccanti A colpiscono i fanti sui gradini di tiro con $1/2 A$ colpi a segno. Dall'equazione $5/6 D = 1/2 A$ si ricava che affinché per ogni colpo centrato dai difensori ci sia un colpo centrato da parte dei tiratori attaccanti deve essere $A = 5/3 D$. Notiamo che, poichè spesso l'attaccante ha un vantaggio maggiore di 2:1, se riesce a portare il difensore in un duello di fucileria ha buone possibilità di vittoria.

2) **Ferimenti**: le probabilità in percentuale che un uomo muoia o cada prono al momento in cui viene ferito sono:

1^a ferita 0 (33%); 2^a ferita 16 (66%); 3^a ferita 51 (47%).

3) **Corpo a corpo**: in questa tabella sono rappresentate le possibilità di risultato nei melee in base alla differenza tra *melee value* maggiore e quello minore. NOTA: A = soldato con *melee value* maggiore; D = altro soldato; K = ucciso; W = ferito; - = nullo.

	AK	AW	-	DW	DK
0	3	7	16	7	3
+1	1	5	15	9	6
+2		3	12	11	10
+3		1	9	11	15
+4			6	9	21

(NOTA: nello scenario 6, al momento del duello alla sciabola, il giapponese ha un vantaggio di +1 sul tedesco)

SCENARI

Propongo infine ai giocatori di "Trenchfoot" i seguenti 11 scenari aggiuntivi, che ho cercato di bilanciare e rendere interessanti, oltre che con un lungo playtesting, con varie regole speciali. Le regole di "Trenchfoot", dove non diversamente indicato, sono tutte in vigore.

GUERRA ITALO-TURCA

Scenario 1B: la seconda notte a Tripoli, Ottobre 1911. Dopo aver abbandonato la città i turchi, organizzatisi, sferrano un massiccio attacco notturno ma vengono bloccati dai marinai a terra al comando di Cagni.

Difensori: Italiani. 6 fucilieri con Mannlicher-Carano (bolt action, 5 colpi), 1 ufficiale con pistola automatica Glisenti (7 colpi) e sciabola. I difensori piazzano inizialmente sui gradini di tiro e/o nella piazzola.

Attaccanti: Turchi. 10 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 1 ufficiale con pistola automatica Mauser (10 colpi) e sciabola.

Regola speciale: poiché il combattimento si svolse di notte, anche se con la luna, sommate +1 ai lanci di dado sulla tabella "fire combat".

PRIMA GUERRA MONDIALE

Scenario 2B: Kum Kale, aprile 1915. Per sostenere lo sbarco a Gallipoli i francesi effettuano un attacco diversivo sulla sponda asiatica dell'Egeo.

Difensori: Turchi. 5 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi) che piazzano nei rifugi.

Attaccanti: Francesi. 8 fucilieri con Lebelm.86 (bolt action, 8 colpi), 2 granatieri.

Scenario 3B: Dobruja, settembre 1915. La Romania pagò la sua simpatia per gli stati dell'Intesa con l'invasione e la conquista da parte dei Bulgari e degli Austro-ungarici, condotti in una rapidissima campagna da Mackensen.

Difensori: Rumeni (usate gli austriaci). 6 fucilieri con Nagant 91 (bolt action, 5 colpi) che iniziano nei rifugi.

Attaccanti: Bulgari (usate i serbi). 11 fucilieri con Mannlicherm.95 (bolt action, 5 colpi), 1 ufficiale con pistola automatica a 8 colpi e sciabola.

Regola speciale: trattate i rumeni come se fossero DEMORALIZED.

Scenario 4B: Sarimachish, novembre 1915. I russi sconfiggono le armate turche entrate in Ucraina e fermano l'avanzata. Ma la disfatta è per entrambi i contendenti, tattica per i turchi di Enver che subiscono perdite gravissime, e strategica per i russi, che hanno distolto forze preziose dal fronte tedesco.

Difensori: Russi. 5 fucilieri con Winchesterm.95 (lever action, 5 colpi), 1 ufficiale con pistola automatica Mauser (10 colpi) e sciabola. I difensori iniziano sui gradini di tiro.

Attaccanti: Turchi. 11 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 1 ufficiale con pistola automatica Mauser (10 colpi).

Scenario 5B: Morogoro, aprile 1916. La conquista dell'Africa Orientale Tedesca cominciò nel gennaio del 1916 e le forze Anglo-belghe dovettero impegnare 72000 uomini per avere ragione di 5000 tedeschi,

di cui solo 1000 europei, comandati da Lettow-Vorbeck. Intorno a Morogoro vi furono i maggiori attacchi tedeschi per impedire il taglio della ferrovia di Dar-el-Salaam.

Difensori: Inglesi. 1 ufficiale con revolver Enfield (6 colpi). Indigeni (usate gli italiani). 9 fucilieri con SMLE (bolt action, 10 colpi). L'inglese inizia nel rifugio B, mentre i nativi iniziano a gruppi di tre negli altri rifugi.

Attaccanti: Tedeschi. Due ufficiali con pistola automatica Luger (8 colpi). Indigeni (usate i turchi). 11 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi).

Regola speciale: trattate gli esagoni di filo spinato come terreno libero. Gli attaccanti iniziano sulla fila di esagoni 2500.

Scenario 6B: all'ovest niente di nuovo, 1917. Questo scenario è tratto dal romanzo di E. M. Remarque. Nel racconto il sanguinoso corpo-a-corpo viene vinto dai tedeschi.

Difensori: Francesi. 1 ufficiale con revolver (6 colpi), 8 fucilieri con Leberm.86 (bolt action, 8 colpi), 2 granatieri; iniziano nella trincea.

Attaccanti: Tedeschi. 8 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 4 granatieri.

Regola speciale: i tedeschi iniziano anche loro nella trincea, piazzandosi dopo i francesi.

Scenario 7B: l'ultima battaglia di Verdun, agosto 1917. Per rialzare il morale delle truppe Petain pianificò un gruppo di attacchi limitati per conquistare Mort Homme e Samogneux. Iniziato dopo una preparazione di artiglieria di 6 giorni, l'attacco fruttò più di diecimila prigionieri.

Difensori: Tedeschi. 7 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi) che iniziano nei rifugi.

Attaccanti: Francesi. 13 fucilieri con Leberm.86 (bolt action, 8 colpi), 1 granatiere.

Scenario 8B: il Piave, giugno 1918. Per nove giorni la pressione degli austro-ungarici minaccia di sfondare il fronte italiano, ma gli errori dei comandi degli Imperi Centrali e l'accanita resistenza di Badoglio spengono l'ultimo attacco pericoloso iniziato dagli austriaci nella guerra.

Difensori: Italiani. 7 fucilieri con Mannlicher-Carano 91 (bolt action, 5 colpi) che piazzano inizialmente nei rifugi.

Attaccanti: Austriaci. 12 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 1 ufficiale con pistola automatica Steyr (7 colpi) e 1 granatiere.

Regola speciale: trattare gli austriaci come DEMORALIZED.

Scenario 9B: Chateau-Thierry, maggio 1918. A sostegno dei francesi pressati dall'offensiva di Ludendorff vennero inviate al fronte anche le due prime divisioni del corpo di spedizione USA, appena arrivate in Francia.

Difensori: Americani. 5 fucilieri con Springfield 1903 (bolt action, 5 colpi) e 1 soldato armato di shotgun (5 colpi) che iniziano sui gradini di tiro e/o sulla piazzola.

Attaccanti: Tedeschi. 11 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi) e 1 ufficiale con pistola automatica Luger P 08 (8 colpi) e sciabola.

GUERRA DEL GRAN CHACO

Scenario 10B: Ayala, luglio 1933. Conquistato il sistema fortificato intitolato al presidente paraguayano, i boliviani si rivelarono incapaci di tenere la posizione quando i paraguayani contrattaccarono la mattina successiva, appena il comando ritirò dalla linea i carri armati boliviani.

Difensori: Boliviani. 7 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi) e 1 ufficiale con revolver (6 colpi) e sciabola che piazzano nella trincea.

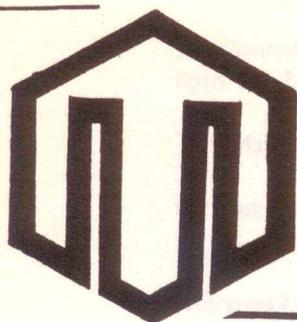
Attaccanti: Paraguayani. 10 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 1 fuciliere con BAR (20 colpi) e 1 ufficiale con revolver (6 colpi).

Regola speciale: trattare i boliviani come DEMORALIZED. I paraguayani iniziano sulla riga di esagoni 0100.

Scenario 11B: Ballivian, marzo 1934. Dopo un'incontrastata avanzata in larghi spazi della Bolivia le forze paraguayane condotte da Estigarribia investirono il fortitizio sul fiume Pilcomayo e i disperati contrattacchi boliviani non riuscirono ad impedirne la caduta il 17 novembre. Alla fine della guerra un arbitrato internazionale assegnò la maggioranza della zona contesa del Chaco al Paraguay.

Difensori: Boliviani. 3 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 1 fuciliere con BAR (20 colpi) e 1 granatiere che piazzano nei rifugi.

Attaccanti: Paraguayani. 9 fucilieri con Mauserm.98 (bolt action, 5 colpi), 1 ufficiale con revolver (6 colpi) e 1 granatiere.



La Classifica

AGGIORNATA AL 10.10.1985

TOTALE PARTITE DISPUTATE 1026

TOTALE PARTITE POSTALI 229

POS	POS ATT PREC	NOME	PUNTI	PARTITE			WARG	AVV	POST	
				TOT	VI	PE				PA
1	1	MO 054 TAGLIAZUCCHI E.	269	66	30	32	4	8	5	1
2	2	MO 055 CUOGHI S.	243	87	51	33	3	5	6	18
3	3	FE 027 FERRARI M.	213	53	32	17	4	16	17	30
4	4	MI 013 BERTOCCHI E.	206	37	27	7	2	16	14	21
5	7	BL 057 FERRO G.	202	41	22	18	1	18	17	32
6	6	MO 050 CREMONA P.	198	56	35	18	3	15	19	11
7	5	PV 028 DORIA A.	198	29	21	6	2	9	4	1
8	8	FO 002 TESEI M.	181	36	15	18	3	11	13	19
9	9	VA 163 GIARONI A.	180	44	24	18	2	20	17	22
10	10	FE 146 PAOLAZZI A.	174	20	12	7	1	6	4	3
11	21	MI 170 FRIGERIO G.	171	31	16	12	3	15	14	6
12	17	RM 197 SELVA P.	170	35	19	14	2	10	12	0
13	18	BL 038 MEROLA F.	167	17	9	7	1	9	8	9
14	20	MI 265 PAGNI A.	165	15	12	2	1	8	6	0
15	12	PV 004 DE RISKY C.	163	37	22	15	0	8	6	2
16	25	MO 059 CARRARO P.	162	19	10	9	0	9	10	1
17	11	MO 083 VELLANI F.	159	36	16	17	3	19	15	2
18	13	PV 031 CASTAGNOLA L.	156	66	21	43	2	10	6	0
19	-	RM 210 PAOLUZI CUSANI G.	154	14	10	4	0	3	6	0
20	31	CIMINI M.	152	19	7	12	0	7	4	1
21	16	PV 029 MERCURI G.	151	32	15	17	0	5	6	4

POS ATT	POS PREC	NOME	PUNTI	PARTITE			WARG	AVV	POST	
				TOT	VI	PE				PA
22	29	VA 192 MORONI G.	149	26	15	11	0	8	3	0
23	-	RM 280 ANGIOLINO A.	144	23	11	10	2	7	2	0
24	15	FE 134 STABELLINI M.	143	42	15	23	4	13	15	39
24	14	RM 175 LOMBARDI M.	142	34	15	14	5	21	13	3
26	19	CN 130 FONIO F.	138	18	9	9	0	9	6	9
27	-	VA 193 FUGAZZA A.	138	26	12	14	0	9	5	1
28	-	RM 282 PAGLIA P.	137	21	13	7	1	4	2	0
29	23	MI 215 CELADA L.	135	25	10	12	3	12	9	3
30	22	LI 132 REGOLINI I.	133	44	17	25	2	5	13	43
31	-	GE 018 CALABRIA F.	126	10	3	7	0	5	4	9
32	24	RM 219 MORETTI D.	122	19	9	7	3	10	7	0
33	28	RM 202 CAFARO B.	119	27	13	12	2	12	7	0
34	26	VE 161 ZENNARO M.	116	12	5	7	0	6	3	3
35	27	RM 220 FABRIZI A.	115	16	6	7	3	7	5	0
36	30	RM 174 CHIAFFARINO L.	109	20	7	8	5	12	7	1
37	32	FO 066 BELLUCCI E.	106	18	3	13	2	7	6	10
38	-	RM 201 GIUNTOLI E.	103	10	4	4	2	6	3	0
39	34	FO 032 BULGARELLI R.	100	15	4	10	1	10	9	11
40	35	TO 033 CAMERLO R.	95	15	4	8	3	8	5	2
41	33	MI 014 VILLA S.	93	20	7	12	1	12	6	0
42	37	RM 120 FLAIBANI R.	91	14	3	9	2	8	8	3
43	-	RM 286 CORSINI P.	83	17	4	12	1	6	3	0
44	36	RM 213 SAMURRI P.	76	12	3	8	1	4	4	0
45	38	TN 157 MANFREDI T.	72	15	2	12	1	8	9	6
46	39	VI 162 MASSIGNANI A.	69	10	1	7	2	8	4	2
47	41	RM 186 SPETIA P.	65	19	4	14	1	9	4	0
48	40	RM 221 BOMBA F.	60	12	2	9	1	5	3	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

037 GUGLIELMO M.	120	046 NARDI	110	048 RIZZO	100
076 RIGILLO	138	144 STOCCHI	104	169 MASSI	118

171 COMA	126	122 MATTIELLI	114	176 BETTINZOLI	115
179 GRASSI	97	180 ZANCANI	76	182 MOSSINI	77
184 DAL LAGO	114	187 GALLO	97	191 CATACCHINI	105
194 BIANCALANA	90	196 PAGNOTTA	158	199 TOSI	126
203 NICASTRO	95	204 PEGGION	90	205 QUITADAMO	126
206 GABRIELLI	68	208 MARIANI	125	209 RABITTI	122
212 PORRINI	82	216 CANAVESE	100	217 BUGLIANI	151
218 CERONE	111	222 BOMBA C.	126	224 SCARLATA	95
225 VITALI	100	226 GRASSI E.	93	227 TREMAZZI G.	107
228 STOLFA	119	229 SACCHI	91	230 DE SCORDILLI	78
231 GRANATA	95	233 PALUMBO	118	234 DE BONI	95
238 ROSSI	89	241 MASINI	90	242 MORGERA	133
243 TOSI A.	110	244 MARCOPOLI	111	247 JACCARINO	70
248 LA TORRE	94	250 BARDELLI	103	253 ROMANI	93
255 BORIA	90	256 ARGENTIERO	110	257 CRIPPA	113
259 MORETTO LORA	102	260 LOMBARDINI	90	262 BISERNI	95
263 CLIMA	110	264 POLETTI	90	267 PERUCELLI	110
268 GHIRARDI	109	271 BINAGHI	95	272 LUCCHESI	117
273 RICCITELLI	90	274 MONTAGNER	110	276 BALESTRIERI	127
277 BONILAURI	126	279 MARCHINO	118	292 BENEDETTO	83
301 DZIEDUSZYCKI	110				

LE MARCHE

AVALON HILL (64,43%)	663
SPI (23,03 %)	237
GDW (5,66%)	57
IT (3,2%)	33
ALTRE (3,49%)	36

I PIU' GIOCATI

1) PANZER LEADER (AH)	124
2) SQUAD LEADER (AH)	61
3) NAP. LAST BATTLES (SPI)	60
4) NAP. AT WAR (SPI)	48
5) AFRIKA KORPS (AH)	41
6) RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	41
7) WOODEN SHIPS & IRON MEN	30
8) CROSS OF IRON (AH)	29
9) ARAB ISRAELI WARS (AH)	28
10) CRESCENDO OF DOOM (AH)	28

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1) PANZER LEADER (AH)	61
2) NAP. LAST BATTLES (SPI)	19
3) AFRIKA KORPS (AH)	16
4) SQUAD LEADER (AH)	14
5) RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	13
6) NAPOLEON AT WAR (SPI)	11
7) ANZIO (AH)	10
8) ARAB ISRAELI WARS (AH)	8
9) THIRD REICH (AH)	8
10) BATTLE OF THE BULGE (AH)	5



L'ANGOLO DEL PRESIDENTE

Per impegni di lavoro Pietro Cremona non ha potuto inviarci la sua consueta rubrica in tempo per la pubblicazione; **La Pagina del Presidente** riprenderà regolarmente dal prossimo numero.

Pietro Cremona

ERRATA CORRIGE

Nello scenario VWA 2 **APOCALYPSE NOW!** pubblicato sul numero scorso del bollettino le condizioni di vittoria devono essere lette come segue:

"I Russi per vincere devono occupare le case Y9, X5, X8; ogni altro risultato è una vittoria tedesca."

Il playtesting di **APOCALYPSE NOW!** è stato effettuato Andrea Marchiano e da Alessandro Ganna.

THIRD REICH: POSSIBILI APERTURE ALLEATE

di Maurizio Catacchini

Tra tutti i boardgames in circolazione Third Reich è sicuramente quello che ha maggiori similitudini con una partita di scacchi. Questa similitudine si evidenzia soprattutto nella fase iniziale di apertura del gioco dove si scelgono le linee di attacco e di difesa per una partita aperta, posizionale, di logoramento, ecc. ecc.

Alla luce di questa considerazione diviene importantissimo il piazzamento iniziale per non andare incontro a morte rapida oppure per non essere costretti a giocare un tipo di partita non adatta al proprio pensiero strategico. L'esperienza insegna che circa il 50% delle partite vengono decise in larga parte da un piazzamento iniziale errato o avventuroso.

Ovviamente il piazzamento più delicato riguarda gli Alleati Polonia, Francia e Gran Bretagna ed è questo l'argomento di quest'articolo.

POLONIA

Il destino di questa nazione è ovviamente segnato ma ci sono alcune scelte da fare sul piazzamento iniziale per rendere complicata la vita al tedesco.

Prenderemo in analisi tre tipi di difesa:

- A) la difesa 034 (fig. 1)
- B) la difesa di Brest L. (fig. 2)
- C) la difesa diretta (fig. 3)

In ognuno dei tre casi avremo per l'attacco Counterair su Varsavia eseguito da 2 f.a. tedeschi la perdita prevista per quest'ultimi di 2,32 BRP.

- Caso A1) Il tedesco decide di attaccare 034 con 7 f.t. e 5 f.a. rapporto 2-1 quindi fa sfondamento su Varsavia con 12 f.t. e 12 f.a. per un 3-1 rinunciando ad attaccare a ovest riservandosi solo un eventuale attrito in Danimarca per l'operazione Norvegia.
- Caso A2) Come prima solo che lo sfondamento viene eseguito da 12 f.t. e 4 f.a. per un 2-1 ed il tedesco attacca counterair le aviazioni belga ed olandese quindi attacca Bruxelles con 6 f.t. e 2 f.a. per un 2-1 e The Hague con 6 f.t. e 2 f.a. per un 2-1.
- Caso B1) Il tedesco attacca 034 da Brest L. con 4 f.t. e 4 f.a. per un 2-1 quindi sfonda su Varsavia con 12 f.t. e 12 f.a. per un 3-1 senza attaccare ad ovest riservandosi solo un eventuale attrito in Danimarca per l'operazione Norvegia.
- Caso B2) Come prima solo che lo sfondamento viene eseguito da 12 f.t. e 4 f.a. per un 2-1 ed il tedesco attacca counterair le aviazioni belga ed olandese quindi attacca Bruxelles con 6 f.t. e 6 f.a. per un 3-1 e The Hague con 6 f.t. e 2 f.a. per un 2-1.
- Caso C1) Il tedesco attacca Varsavia con 7 f.t. e 17 f.a. da L36 per un 2-1, attacca counterair la sola aviazione belga quindi attacca Bruxelles con 8 f.t. per un 2-1 e The Hague con 6 f.t. per un 1-1.
- Caso C2) Come prima ad oriente mentre ad occidente dopo il counterair sull'aviazione belga, il tedesco attacca N25 con 7 f.t. per un 2-1 quindi affonda su Bruxelles con 8 f.t. per un 2-1 lasciando una BH in N25 non richiedibile per attrito dagli anglo-francesi.

In ogni caso le perdite su Bruxelles vengono in massima parte prese dall'aviazione per permettere una maggiore difesa contro un attacco eventuale anglo-francese.

Per ciascun Counterair contro le aviazioni belga ed olandese si ha per il tedesco una perdita prevista di 0,83 BRP, tenendo presente ciò si ha la seguente tabella di perdite previste:

Attacchi tedeschi	034	034	Brest	Brest	Diretta	Diretta
Varsavia:						
Counterair	2,32	2,32	2,32	2,32	2,32	2,32
Iniziale 2-1	3,62	3,62	4,00	4,00	8,69	8,69

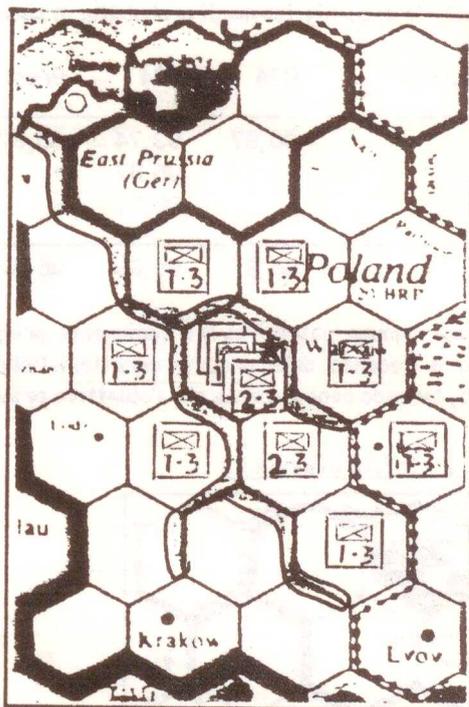


fig. 1 - Difesa 034

Sfondamento 3-1	3,66	-	3,66	-	-	-
Sfondamento 2-1	-	5,62	-	5,62	-	-
Totale	9,60	11,56	9,98	11,94	11,01	11,01
Counterair Belgio	-	0,83	-	0,83	0,83	0,83
Counterair Olanda	-	0,83	-	0,83	-	-
N25	-	-	-	-	-	1,47
Bruxelles	-	2,62	-	2,74	3,50	3,50
The Hague	-	2,06	-	2,06	3,53	-
Totale	-	6,34	-	6,46	7,86	5,80
Totale generale	9,60	17,90	9,98	18,40	18,87	16,81

Avremo anche la seguente tabella di probabilità di successo:

Attacchi tedeschi	034	034	Brest	Brest	Diretta	Diretta
Polonia	96,87	93,74	96,87	93,74	96,87	96,87
Belgio	-	96,87	-	100,00	96,87	93,74
Olanda	-	96,87	-	96,87	47,05	-
Totale	96,87	95,83	96,87	96,87	80,26	95,30

Paragonandole ognuno potrà trovare facilmente pregi e difetti di ciascuna difesa e scegliere in modo appropriato a seconda delle proprie caratteristiche, di quelle dell'avversario e della scelta tattica sorteggiata, tenendo bene a mente che l'obiettivo principale è garantire lunga vita a Parigi.

fig. 2 - Difesa di Brest L.

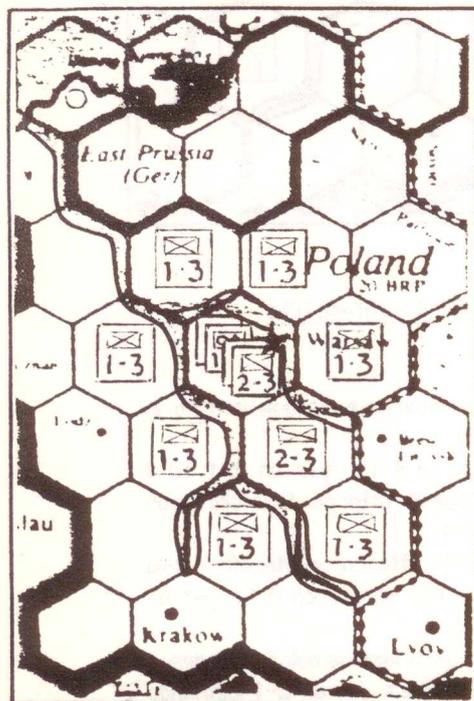
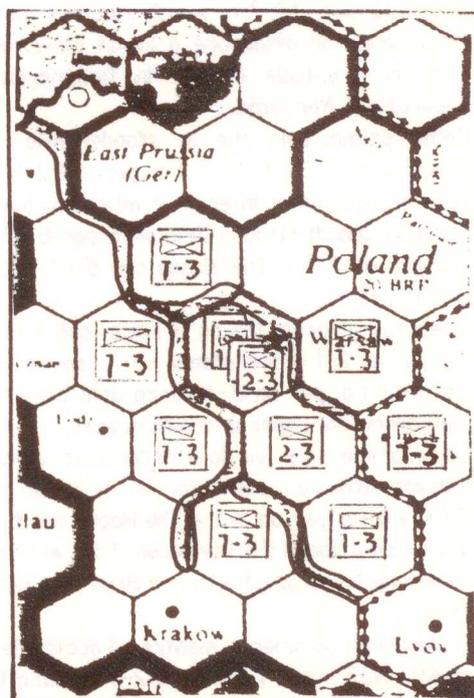


fig. 3 - Difesa diretta



FRANCIA

Ricordando che volendo l'Italia potrebbe dichiarare guerra alla Francia ed alla Gran Bretagna, attaccare per attrito in Africa e passare ad occidente lasciando strada alle divisioni tedesche per attaccare attraverso le Alpi e sfondare fino a Parigi via sud oppure in caso di scelta tattica n° 9 per l'Asse potrebbe addirittura fare direttamente l'Italia una scelta offensiva, si possono avere le seguenti difese:

- A) Difesa alpina (fig. 4)
- B) Difesa Maginot (fig. 5)

Non si è preso in analisi il caso di scelta tattica n° 1 per gli Alleati dato che in tale evenienza l'unico problema della Francia per il primo turno è come spendere almeno 36 BRP per evitare il turno flip-flop.

In entrambi gli altri casi è obbligo mantenere una doppia linea sul fronte (ricordarsi che in M25, L25 e N25 ci sono i belgi) anche dietro la Maginot per evitare per esempio un attacco del tipo: 7 f.t. e 4 f.a. su Metz per un 1-1 seguito all'83,33% da sfondamento in Q23, Q22, Q21, P22, P21 che porterà intorno ad una Parigi al limite difesa da un 3-5 ben 8 f.t. e 6 f.a. per un 2-1 con eventuale intercettazione dei 10 f.a. francesi da parte dei 10 f.a. tedeschi rimasti. Tutto ciò sembra solo un esercizio teorico ma accade nella realtà molto più spesso di quanto si creda.

Quindi un imperativo categorico: doppia linea soprattutto!

Per il resto la scelta è legata, specialmente nel gioco a più giocatori, alle conversazioni avute coll'italiano che potrebbe essere indotto ad attaccare la Jugoslavia in cambio di una pace ad occidente per tutto il 1939.

Dopo tutto ricordatevi che il pezzo tedesco

fig. 5 - Difesa Maginot

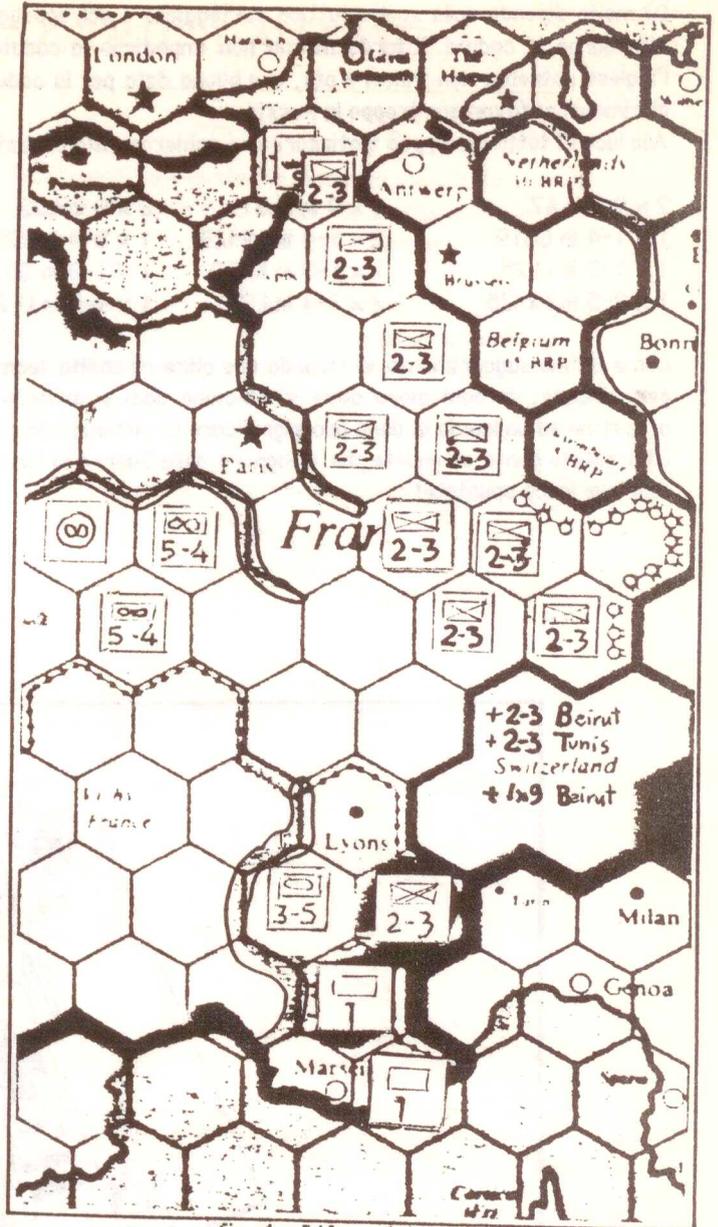
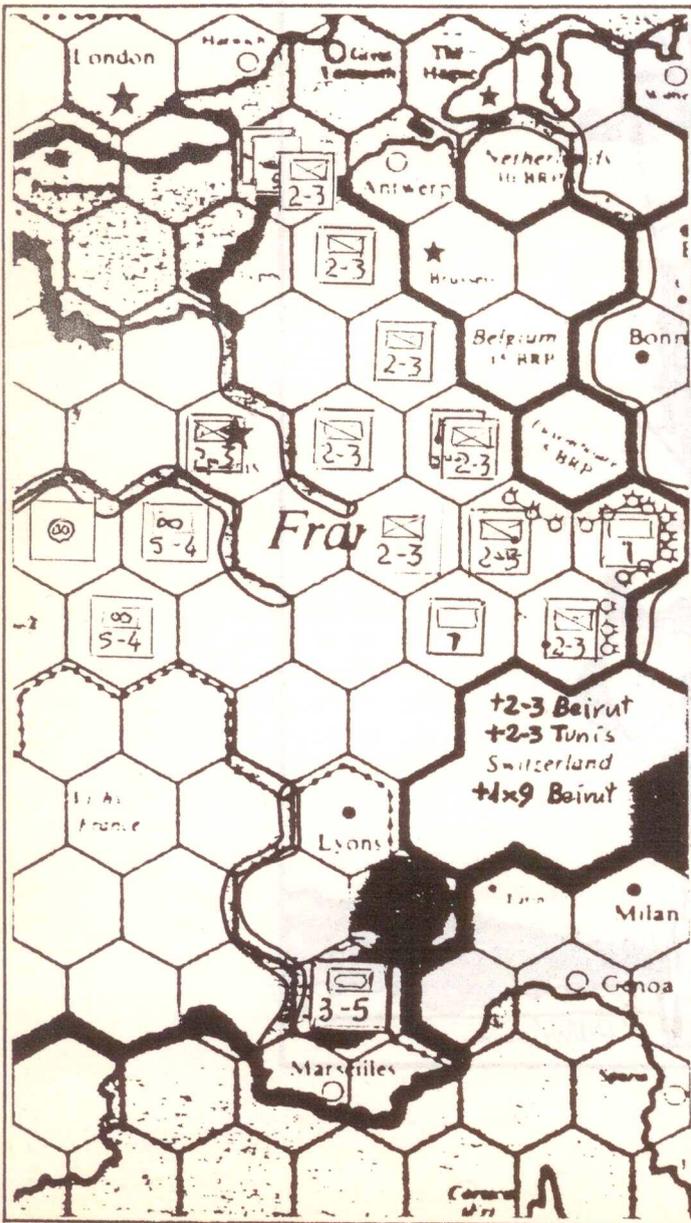


fig. 4 - Difesa alpina

che dovesse entrare nella Maginot non ne potrebbe usufruire e potrebbe essere cacciato sia con una scelta d'attrito che offensiva (la Francia deve spendere BRP nell'autunno '39 per evitare il flip-flop). Meditate, gente, meditate!

GRAN BRETAGNA

Prima di parlare di piazzamento per la Gran Bretagna occorre fare alcune considerazioni:

- A) la Germania non può al primo turno sbarcare due corazzati in Inghilterra e quindi fare sfondamento su Londra che può così rimanere vuota per questo turno.
- B) è consigliabile piazzare preventivamente in Africa risparmiando così SR per portare il BEF in Francia ed eventualmente per colpire un'Italia scoperta.
- C) si deve tener presente l'eventualità di un attacco anfibo a Bergen o Bremen in caso di turni flip-flop contro difese non adatte possono avere effetti devastanti.

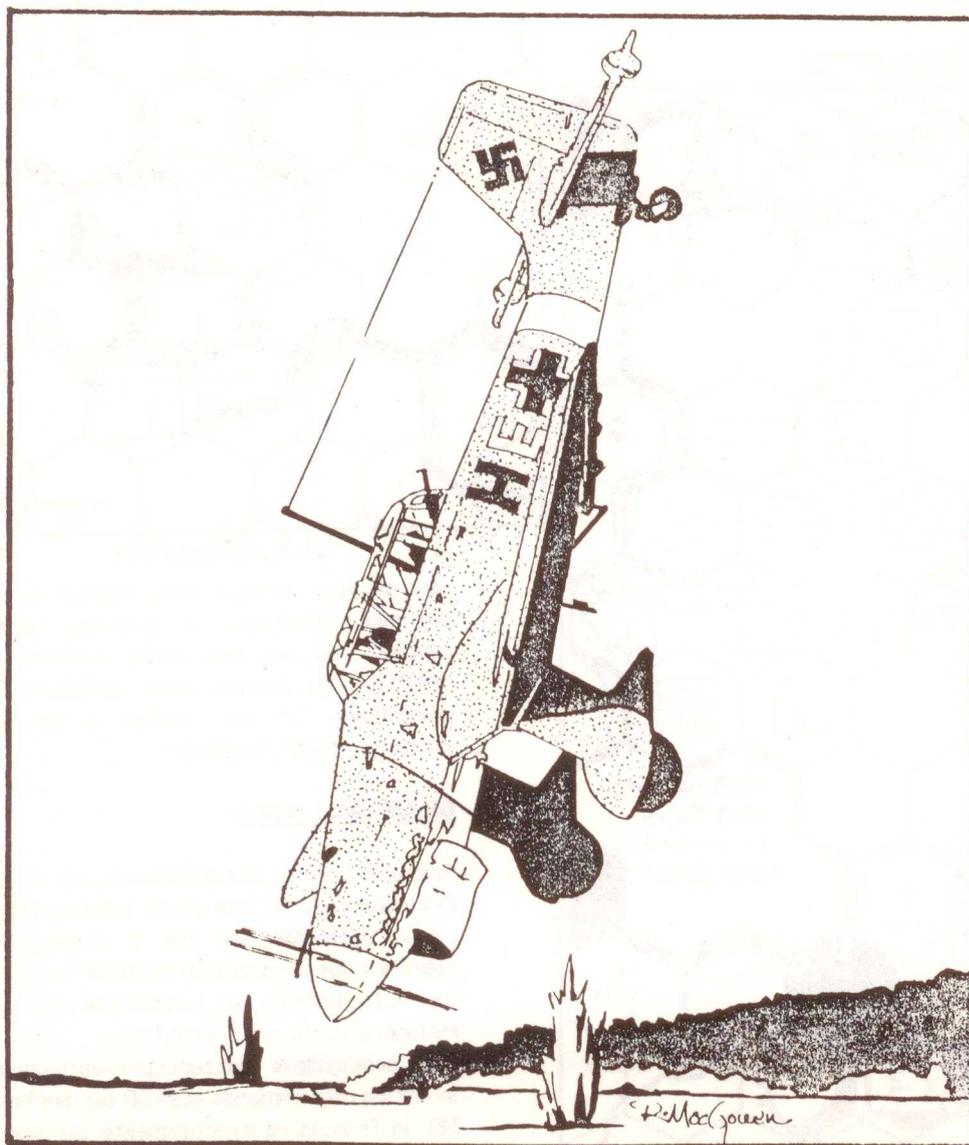
D) molto dipende dalla scelta tattica sorteggiata e dall'appoggio che si è disposti a dare alla Francia per ritardarne la caduta. Ritardarne ma non impedirne la caduta in una partita a più giocatori altrimenti l'inglese potrebbe non vincere più, una buona data per la caduta della Francia è l'inverno '40 al massimo altrimenti si favorisce troppo la Russia.

Alla luce di tutto ciò si può ipotizzare uno schieramento abbastanza elastico del tipo:

2 x 9 in AA7	1 x 9 in LL31	3 x 9 in L22	1 x 1-4 in AA7
1 x 1-4 in GG19	2 x 1-4 in MM29	1 x 5-4 in K23	1 x 5-4 in LL29
1 x 1-3 in LL26	1 x 1-3 in KK33	1 x 1-3 in GG19	1 x 3-4 in LL29
1 x 2-5 in MM26	2 x 3-4 in L22	1 x 4-5 in LL27	

Come ultimo suggerimento vi ricordo che oltre all'abilità tecnica ci vuole anche una strategia psicologica per vincere, in ogni gioco dove si lanciano dadi è difficile decidere per il meglio quando si è sotto pressione ed un lancio di dado può significare la vittoria o la sconfitta.

Ed a questo punto attendete che il Signore della Guerra si lanci contro di voi e possibilmente abbia alcune delle sue lance spuntate!



di Alfredo Giaroni

E' un pomeriggio buio e tempestoso. Due losche figure su una "rombante" Vespa si avvicinano al luogo convenuto per l'incontro, si fanno riconoscere al cancello ed entrano. Ad accoglierli trovano due loschi tipi già da un pezzo intenti ad una accorata discussione a base di bypass e di LOS. I quattro sono:

Alessandro, meglio noto come "Alex o'Rules", colui che ha fama di conoscere tutto il regolamento, che viene consultato come si consulterebbe l'Oracolo di Delfi.

Roberto, la calamità ambulante delle disposizioni iniziali, quello che farebbe perdere la pazienza anche a Giobbe.

Andrea, quello che invece ogni tanto il regolamento se lo scorda pretendendo di sparare con il suo Stug III nella fase di fuoco avanzato ed altre cose del genere.

Edo, famoso per i coloriti impropri che lancia all'indirizzo dell'altrui fortuna e che dopo asserisce che, in fondo, in Squad Leader la fortuna non è molto importante!

Come avrete già sicuramente capito costoro non sono esseri normali, appartengono alla schiatta degli "Squadleaderisti": i fanatici di Squad Leader, coloro che si scannano su un micron di disegno di una dannata casetta che blocca la LOS, che si divertono a catturare i prigionieri per farli parlare e altre amenità del genere. Questa volta si sono incontrati per un'impresa ardua: una *non stop* di Squad Leader. Lo scontro è lo scenario 2000, ambientato tra le rovine di Stalingrado nel 1942 e meglio conosciuto come "Operation Hubertus". Andrea ed Alex vestiranno i panni di Ivan mentre Edo e Roberto saranno gli sporchi Nazi.

Si va ad incominciare: saltiamo pure la disposizione iniziale, fatta di dispiegamenti, di ripensamenti e di ridispiegamenti ecc. ecc. e passiamo perciò al vivo dell'incontro.

Le prime mosse vedono una serie incredibile di squadre perse da una parte e dall'altra, ad ogni pezzo che lascia in modo definitivo la mappa si sentono le urla strazianti delle parti "lese" mentre dall'altra parte si intonano inni di ringraziamento a Manitù. I poveri piangenti guardano di sottocchi gli avversari, progettando le più atroci torture ai prigionieri che dovessero fare. E poi dicono che il gioco è uno svago...

Tutto procede bene, ogni tanto qualcuno ferma il gioco disputando su di una regola; il resto della discussione è a base di numeri, regolamenti, fili per la LOS e altre colorite parole del vocabolario wargamistico come "spottingare", "sciftare", "rottare" e tutta un'altra sequela di verbi concludentesi in "are".

Alla fine, uno dei due partiti si arrende e la battaglia ricomincia. Dalla parte del fronte dove si affrontano Andrea ed Edo le cose procedono lentamente a favore di quest'ultimo ma è nell'altra zona, dove i combattimenti per la costruzione vicina al cimitero infuriano, che i gridi di dolore da parte Tedesca si infittiscono sempre di più. L'altro Tedesco però non se ne occupa più di tanto: sta piazzando un fumogeno in un esagono e si appresta ad avanzare, muove la pedina credendo di aver condotto un attacco da manuale... alza lo sguardo incrociando gli occhi dell'avversario e inorridisce! Si accorge che lo sguardo satanico del bolscevico non promette niente di buono, in un attimo intuisce tutto, ma ormai è troppo tardi: - E bravi genieri, siete proprio finiti su una mia booby trap! - (le booby traps sono tipi di mine che possono essere piazzate in esagoni di casa, bosco ecc. e solitamente sono collegate all'apertura della porta o piazzate sulle scale). A questo punto il Tedesco rabbrivisce, vorrebbe rifare la mossa ma è troppo tardi... le mine esplodono, i dadi rotolano... 3! Addio genieri! Altri dieci uomini persi nella battaglia! Di là invece si sta combattendo all'ultima pedina, ormai il Tedesco è con il morale sotto le scarpe, solo 4-5 pedine possono ancora dirsi in buono stato. Fa quasi pena a vederlo, povero Roberto; ha raggiunto lo stato di assimilazione totale del gioco, oramai non è più il giocatore estraneo al destino dei suoi pezzi, ora quei counters rappresentano il sangue del suo sangue, sembra di vedere Pertini davanti alla bandiera. Oltretutto ora arrivano anche altri rinforzi al Russo, altri T 34 rotolano per le retrovie Tedesche. I Russi sono al massimo dell'euforia! Ormai sicuri di vincere si lanciano in lunghe corse per la mappa, non si accorgono però che è venuto il momento della rivincita Tedesca: nello stesso turno stanno per arrivare altri rinforzi ai poveri Nazi (gli ultimi). Edo mugugna tra sé: - Questi T 34 non andranno lontano... - Andrea, che sente, ridacchia dicendo: - Va là, va là, che tanto non riesci ad attaccarli! -

Ecco, entrano le ultime squadre Tedesche, tre genieri si piazzano dietro agli ignari T 34 che inutilmente cercano di difendersi, le squadre piazzano le cariche a borsa che regolarmente esplodono! Tutti e tre i carri Russi sono saltati! La metamorfosi sul viso dei Russi è stata subitanea: ora tra le loro file vi è solo scoramento. I Tedeschi, ritrovata nuova vita, ritentano l'attacco, sul lato Sud riescono a prendere altre case ma arrivati al nocciolo della difesa nemica si devono arrestare. Infatti dopo due attacchi alla casa principale il bilancio è piuttosto negativo, persi due preziosissimi lanciammine (oltretutto catturati dall'avversario!) nonché parecchie squadre; i cecchini poi continuano a sparacchiare a destra e a manca e la loro presenza crea non pochi problemi agli attaccanti. Si decide così di passare a metodi più energici: dopo molti tentativi infruttuosi si riesce a catturare una squadra, un Leader Tedesco la interroga e, dopo aver minacciato i prigionieri di far loro ascoltare l'opera omnia di Nilla Pizzi se non parlassero, i tapini

snocciolano notizie come una telescrivente. Finalmente si sa dove si nasconde il cecchino e con un nutrito fuoco si pone fine alla sua opera pernicioso. A Nord invece a quanto pare le cose si stanno impantanando, il Tedesco non può più avanzare ed ambedue gli schieramenti sono troppo deboli per tentare un attacco risolutivo. I vari turni di combattimento sono inframezzati dagli avvenimenti più strani: là una squadra Tedesca insegue un Leader in rotta con la stessa baldanza con cui Obelix insegue i Romani, lì un Leader Russo ha eliminato in un sol colpo due squadre attaccanti... Intanto l'ora, tra una KIA ed una prova di morale, è diventata piuttosto tarda... Verso le 2 di notte qualcuno comincia ad accusare le prime visioni mistiche mentre un altro fischiotta "As time goes by" esprimendosi in acrobazie canore che neanche Sam al bar di Richie si poteva permettere. Ogni tanto si eleva ancora un debole moccio nella zona in cui Edo e Andrea si disputano ancora il controllo della casa anche se appare chiaro che la resistenza umana sta per crollare. Sono le 3, tutto a un tratto dal lato Nord della mappa si alzano sempre più decisi urli di contentezza ai quali fanno sempre seguito dei: - Sssssst! Vacca boia, non vedi che ora è?

Ma chi lancia questi urli belluini? Ma è Roberto che, con un ultimo cannoneggiamento disperato, ha eliminato gran parte degli ultimi Russi e si avvia a conquistare in due turni quello che non gli era riuscito di prendere nei quindici turni precedenti. Piano piano si manifesta sempre più la sconfitta dei Russi, Alex piange in silenzio mormorando ancora qualcosa circa la regola 121.11 mentre Edo pare aver dimenticato tutte le volte che, a mezza partita, aveva deciso di interrompere il gioco dicendo che ormai non c'era più nessu

na possibilità di riuscire a sfondare le linee Russe. Alle 3.30 si conclude così la "storica" partita allo scenario 2000, mentre gli avversari si guardano ancora mezzi instupiditi dal sonno rimangono in campo soltanto Hamblen e Kirkov che sembrano dirsi: - Allora, a quando la prossima?

Come avete capito credo che questo sia il peggior "Series Replay" che mai rivista di wargame abbia conosciuto; non era però mia intenzione spiegare la partita mossa per mossa, era solo una cosa buttata giù, tanto per dare l'idea di come ci si può veramente divertire per parecchie ore di seguito in compagnia. Questo mio modesto articolo potrebbe anche finire così, ma credo che manchi ancora qualcosa.

Questa partita era ambientata a Stalingrado e, visto e considerato che più o meno tutti noi giocatori dobbiamo avere almeno una infarinatura di storia credo che a tutti salti all'occhio l'inutilità di un'offensiva del genere, almeno sul piano della storia "vera"; un'offensiva che, in ogni caso, non avrebbe sicuramente migliorato la posizione di Von Paulus a Stalingrado. Le perdite furono altissime: tanto per fare un esempio il 118° Reggimento della Guardia che difendeva una zona intorno a fabbrica "Barricady" perse nelle prime 5 ore di combattimento 244 uomini su 250. Più o meno le stesse perdite subirono anche i Tedeschi.

Voglio quindi spendere una parola per ricordare le migliaia di vite sacrificate per la difesa e l'occupazione di quella città; mi sembra giusto però anche ricordare le migliaia di prigionieri Tedeschi che non fecero più ritorno dai campi di prigionia Sovietici. Questo non per parzialità o per dimenticare i Lager Nazisti ma solo per amore di giustizia, solo perchè credo che in guerra non vi sia un popolo più "buono" dell'altro, ed anche perchè, in fondo, dei vinti non si parla mai.



MECHWAR '77

di Luca Chioffarino ed Edoardo Giuntoli

"Mechwar '77" è un boardgame SPI che prende in esame scontri a livello di plotone tra la 2th Guards Tank Army ed il II Corpo americano nella Germania Ovest (anche se sono inseriti scenari sulla guerra dello Yom Kippur e su un ipotetico scontro cino-sovietico in Manciuria).

Lo scopo che si sono posti i suoi progettisti è quello di ricreare gli ipotetici scontri che si verificherebbero in Germania Occidentale nella malaugurata eventualità di un'aggressione del Patto di Varsavia ai danni della NATO.

Senza dubbio il mezzo principale su cui contano i due schieramenti è il carro da battaglia, capace di sviluppare una mobilità ed una potenza di fuoco capace di spianare molti ostacoli. Non si deve però trascurare l'impiego della fanteria che è di essenziale supporto (come ci si accorgerà giocando) per il mezzo corazzato, in quanto essa è in grado di fronteggiare molti pericoli specifici ai quali altrimenti sarebbe esposto. Inoltre la fanteria deve adempiere a compiti di rastrellamento e ricognizione che solo essa può svolgere essendo in grado di accedere praticamente a qualunque terreno.

I numerosi boschi e macchie che caratterizzano il paesaggio tedesco sono una minaccia micidiale per il carro sovietico che avanza. Infatti, lo stato di sviluppo dei missili c/c occidentali per fanteria fa sì che uno sparuto gruppo di dieci uomini o meno, equipaggiato con essi e bene imboscato, possa mietere molte vittime tra gli avversari. Tali gruppi sono molto poco vulnerabili ad attacchi di carri armati, essendo tra l'altro molto difficili da individuare prima che essi facciano fuoco, e possono essere combattuti solo da un'azione di rastrellamento da parte delle fanterie sovietiche. Quanto una tale tattica d'imboscata possa pagare è dimostrato dal fatto che tali operazioni hanno una primaria importanza nella dottrina difensiva attuale della NATO, quella cioè della "difesa avanzata". In "Mechwar '77" questo aspetto però non è considerato in maniera particolare, anche se il potenziale di fuoco c/c delle unità di fanteria non deve essere trascurato.

Un altro tipo di unità su cui occorre porre l'attenzione è l'elicottero. In un campo delle dimensioni considerate in "Mechwar '77" il suo impiego può risultare decisivo ai fini della vittoria. Consideriamo l'impiego sia dell'elicottero d'assalto sia di quello da trasporto. Il primo è il nemico naturale, al giorno d'oggi, del carro da battaglia. Si è calcolato che un elicottero del tipo APACHE, armato di missili HELLFIRE, abbia la potenza di fuoco di un plotone di carri sovietici; se a questo unite la mobilità che possiede un elicottero e la possibilità di avvicinarsi praticamente al di sotto delle chiome degli alberi all'obiettivo, senza quindi farsi scorgere, per poi colpire e fuggire, vi farete un'idea della sua importanza e pericolosità. L'elicottero da trasporto dà invece alla fanteria leggera un raggio d'azione e una velocità di spostamento tale da permettere una varietà d'azioni ed una flessibilità d'impiego incredibili. Si possono realizzare improvvisi colpi di mano (catturare un ponte, un comando, distruggere un centro di rifornimenti ecc.), attacchi a sorpresa, aggiramenti con il sempre comune risultato di seminare il panico e la confusione nelle file avversarie. La fanteria elitrasmportata deve però essere manovrata con grande attenzione perchè pur presentando notevoli qualità ha il difetto di essere molto vulnerabile dato che il più delle volte deve agire senza l'appoggio di armi o mezzi pesanti.

Ultimo elemento che riveste notevole importanza nel nostro teatro operativo è l'appoggio aerotattico non svolto da elicotteri, bensì da aerei. A questo aspetto è attribuita una notevole importanza in occidente, tanto da portare alla realizzazione di aerei studiati appositamente per questo scopo (A-10, ALPHA JET, G 91 ecc.), mentre in oriente sembra che l'indirizzo sia diverso. Il discorso dell'appoggio aereo coinvolge automaticamente un discorso su un tema di importanza addirittura strategica: quella della superiorità aerea sul campo di battaglia. Un simile argomento meriterebbe una trattazione a parte; qui ci limiteremo soltanto a dire che il controllo dell'aria è necessario affinché le missioni di appoggio, svolte da aerei per lo più vulnerabili ad attacchi di altri aerei, possano svolgersi tranquillamente. Queste missioni a livello operativo hanno per lo più scopo di interdizione e sbarramento andando a ricoprire quei compiti che l'artiglieria pesante per varie ragioni non potrebbe svolgere con uguale efficacia.

Per passare più particolarmente al boardgame in questione, la mappa rappresenta una zona di terreno "tipo" che raccoglie in sé tutte le caratteristiche dell'Europa nord-orientale, cioè torrenti e numerosi cambi di elevazione. Ci sembra doveroso spendere due parole sul sistema di gioco semi-contemporaneo: come molti giochi SPI a livello tattico-ultratattico, "Mechwar '77" sfrutta un ben collaudato sistema di "plottaggio" degli ordini per ogni unità. Gli ordini sono scritti contemporaneamente dai contendenti e devono indicare se l'unità resterà immobile, se sparerà (e, nel caso affermativo, a quale bersaglio), se eseguirà un'azione di movimento; dopo la fase degli ordini, si determinano con una procedura random le unità andate in "panico", che cioè non eseguono i vostri ordini e che, se devono muovere, c'è il rischio che lo facciano dritto in bocca ai tre T 70 appostati dietro il terrapieno...

A primo acchito si può pensare che un sistema del genere sia troppo legato alla fortuna per permettere di giocare una partita con il gusto di fare e disfare qui e là, ma ciò - amalgamato con tutto il resto - rende "Mechwar '77" meno "scacchistico", se ci consente il termine. Il "panico" simula tutti i problemi di

comunicazione, la comprensione degli ordini e, non ultimo, l'errore umano che realmente può verificarsi in una situazione caotica come uno scontro tra veicoli veloci e fanterie, rendendo spesso impossibile una chiara visione d'insieme a un comandante di plotone.

In "Mechwar '77" sono rappresentate tutte le armi delle guerre moderne che comprendono oltre all'immane cannone degli MBT anche le armi da fanteria, artiglierie AA e ATGM, l'unica classe di armi non influenzata dalla distanza seppur limitata dalla impossibilità di tirare al di sopra di esagoni di fiume o palude a causa dell'estrema sensibilità dei cavi di guida al contatto con l'acqua.

Le lunghe gittate dei pezzi d'artiglieria controcarro non sono spesso sfruttate fino all'ultimo esagono perchè "Mechwar '77" ha una caratteristica originale che influenza sul combattimento a tiro diretto: il famigerato "range attenuation". I poteri offensivi delle unità sono stati infatti calcolati per un ingaggio su bersagli ad una distanza compresa tra i 400 ed i 600 metri (2 o 3 esagoni); al di sotto di tale distanza si è raddoppiati, mentre con l'aumentare della distanza il potere viene diminuito fino a che oltre i 2200 metri la perdita di potere offensivo si aggira intorno al 30-40%. Tale riduzione è molto cospicua se si pensa che la CRI di "Mechwar '77" è basata non sui rapporti, ma sulla differenza tra potere offensivo dell'attaccante e potere difensivo del bersaglio o NAS Net Attack Superiority) che può oscillare da un minimo di -3 ad un massimo di +8; una riduzione anche del 10% può voler significare che il vostro tiro è andato sprecato in un risultato di "no effect" o di "pinned" (inchiodato). Altri risultati sono "P" (panico) che viene trattato in maniera simile al precedente e vari stadi di dispersione, da D-1 a D-4, che vengono sommati agli eventuali precedenti (con un risultato di D-4 l'unità è distrutta); i risultati di dispersione vengono eliminati con un tiro di dado a probabilità decrescente man mano che il livello di dispersione sale. Tale sistema, inferiore solo a quello degli "steps", permette di avere molti vantaggi quali la rapidità di interpretazione ed un certo realismo. Consideriamo infatti un plotone di M-60 venga sorpreso a distanza ravvicinata di 200 metri (1 esagono) da tre T-62. Se i T-62 hanno il vantaggio della sorpresa il risultato più probabile sarebbe la distruzione di tre o più M-60 prima che possa avvenire una qualsiasi reazione; in termini di gioco si avrebbe un risultato D-3 o addirittura la completa distruzione del plotone USA. Nel caso di una D-3 (che viene rimossa con un risultato di 1 su di un dado) il plotone di M-60, considerando tiri medi, rimane inattivo per circa 3/4 turni subendo così una forte riduzione di efficacia funzionale.

Il movimento è sequenziale per non rendere la fase di plottaggio troppo lunga e in questa fase si possono eseguire overrun, caricare e scaricare unità ecc. Dopo il movimento entrambi i giocatori tentano di rimuovere le dispersioni e subito dopo cade il fuoco indiretto. Il tiro indiretto ha due tipi di attacco, concentrato o allargato: l'attacco concentrato colpisce solo l'esagono d'impatto, mentre l'attacco allargato colpisce anche i sei esagoni adiacenti; comunque sia il tiro indiretto ha solo 1/6 di possibilità di colpire l'esagono prescelto, altrimenti subirà uno "scatter" di un esagono, e anche se con il tiro allargato si colpirà ugualmente l'esagono bersaglio l'effetto sarà meno distruttivo.

In "Mechwar '77" sono simulati due tipi di air support: il CAS (Close Air Support) ed il supporto dagli elicotteri. Il CAS viene considerato come una OFBDA (Off-Board Artillery) con una precisione maggiore, mentre gli elicotteri sono rappresentati da elicotteri da attacco e da trasporto impiegati come singole unità.

Il gioco è semplice anche se mancando delle azioni fulminee (i MP sono massimo 6 per le unità terrestri) e dei tiri Come Ti Apro Un Carro a 800 Metri che invece caratterizzano un'altra bella simulazione di scontri tra corazzati come è Arab-Israeli Wars, tende a portare un giocatore a manovre più caute e meno eroiche, anche perchè ci si trova di fronte un avversario che agisce in contemporanea a noi, fatto da tenere ben presente!



★ ★ ★ SCENARI ★ ★ ★

DELAY ACTION II

Forze iniziali

Giocatore sovietico: 2 (Inf), 2 (T), 2 (T55), 1 (Lrrp)

Giocatore NATO: 1 (Cbra), 3 (Inf), 1 (Lrpd), CAS-5 (4)

Piazzamento

Il giocatore sovietico piazza a nord della fila 0015. Il giocatore NATO piazza in Zeuzleben.

Rinforzi

Giocatore sovietico: 2 (T55), 9 (T62), 2 (T), 2 (Scp), 1 (Brdm), 1 (Btr60), 1 (Rcp), 2 (100a), 7 (Inf), 6 (BMP) che entrano il primo turno di gioco da nord.

Giocatore NATO: 5 (M60), 2 (Cmbt), 4 (M150), 1 (M106), 6 (M113), 6 (Inf) che entrano il primo turno da sud.

Regole di scontro

Il giocatore sovietico è il primo giocatore.

Livello di panico

NATO-URSS: 10%.

Lunghezza dello scenario

20 turni.

Condizioni di vittoria

Il giocatore sovietico riceve punti vittoria per ogni unità uscita dal lato sud della mappa (ma a ovest della colonna 3500) e 30 punti per il possesso di Zeuzleben a fine scenario. Il giocatore NATO riceve punti vittoria per le unità sovietiche distrutte.

CONVOY DEFENCE

Forze iniziali

Giocatore sovietico: 6 (T62), 1 (Brdm), 3 (BMP), 3 (Inf)

Giocatore NATO: 4 (Lrpd), 1 (Cbra), 1 (Jpht), 1 (Jp 90)

Piazzamento

Il giocatore sovietico entra da est. Il giocatore NATO entra da ovest.

Rinforzi

Giocatore sovietico: 5 (T), 1 (Btr60) che entrano il quarto turno di gioco da est.

Regole di scontro

Il giocatore sovietico è il primo giocatore.

Livello di panico

URSS: 10%

NATO: inizialmente 10% con l'aumento del 10% per ogni unità distrutta.

Lunghezza dello scenario

15 turni.

Condizioni di vittoria

Il giocatore sovietico riceve punti vittoria per ogni unità NATO distrutta. Il giocatore NATO riceve 10 punti vittoria per ogni camion distrutto o non uscito dal lato ovest della mappa entro la fine dello scenario.

CLOSE DEFENCE

Forze iniziali

Giocatore sovietico: 7 (T62), 3 (Brdm), 3 (BMP), 3 (Inf), 1 (Btr 60), 1 (Rep), OFBDA 2 - (6)H

Giocatore NATO: 2 (M60), 6 (Inf), 4 (M113), 1 (M150), CAS-4 (8)H (a turno)

Piazzamento

Il giocatore sovietico entra da est. Il giocatore NATO piazza in Ettleben e Waigolhausen.

Regole di scontro

Il giocatore sovietico è il primo giocatore.

Considerate il CAS NATO come un direct fire da programarsi al solito.

Livello di panico

NATO-URSS: 10%

Lunghezza dello scenario

10 turni.

Condizioni di vittoria

Il giocatore sovietico deve occupare con unità non disperse a fine scenario almeno due esagoni di Wernek. Il giocatore NATO deve impedire al sovietico di realizzare le sue condizioni di vittoria.

THRUST

Forze iniziali

Giocatore sovietico: 5 (T62), 2 (T55), 3 (T70), 3 (Brdm), 4 (BMP), 3 (Spot), 4 (Inf)

Giocatore NATO: 6 (Chft), 7 (F432), 1 (Swgf), 1 (Clsp), 6 (Inf)

Piazzamento

Il giocatore sovietico entra da est. Il giocatore NATO piazza entro la zona delimitata dalle colonne 4900 e 3500 e dalle righe 0033 e 0017.

Regole di scontro

Il giocatore sovietico è il primo giocatore.

L'area a nord della fila 0017 è fuori dal gioco e unità che vi entrino sono eliminate.

Livello di panico

NATO-URSS: 10%

Lunghezza dello scenario

15 turni.

Condizioni di vittoria

Il giocatore sovietico riceve punti vittoria per ogni unità NATO distrutta e 10 punti vittoria per ogni esagono controllato di Rieden alla fine dello scenario. Il giocatore NATO riceve punti vittoria per ogni unità sovietica distrutta.

IL TRIDENTE DI NETTUNO

WAR AT SEA, VICTORY IN THE PACIFIC, THE TWO OCEAN WAR

di Enrico Tagliazucchi e Sergio Cuoghi

Viste le recenti "corse all'oro" (leggi corse al wargame novità), a nessuno sicuramente verrà in mente di girarsi indietro e mettere gli occhi su qualche buon gioco di alcuni anni fa. Per "buon gioco" intendo non qualcosa di trascendentale, che lasci stupiti "alla prima occhiata", bensì un wargame di buona qualità e scorrevolezza, che faccia passare un po' di tempo libero in discreta compagnia. Il gioco di cui sto parlando, anzi, per meglio dire, i giochi, visto che di fatto di due si tratta, sono "Victory in the Pacific" ed il suo genitore "War at Sea"; si tratta di wargames di tipo strategico aeronavale editi dalla Avalon Hill che si ripromettono di simulare attraverso un sistema di gioco molto semplice, ma sufficientemente approfondito, tutto l'arco della 2ª GM (scacchiere atlantico per WAS, pacifico per VITP). Quello che sto per proporre in queste mie righe vuole essere, oltre che una recensione, anche e soprattutto un modo di rendere uniformi, se già le conoscete, le tecniche di gioco elaborate nei due regolamenti.

Fondamentalmente i giochi, così come sono, si presentano nella scatola con i set di counters che rappresentano le varie unità da combattimento e con le mappe (una per WAS e due per VITP); sono comprese inoltre due schede di ordini di battaglia per le rispettive flotte. La prima considerazione da fare notando gli OOB è la loro relativa incompletezza, che specialmente in WAS, il primo della serie, non riportano tutte le unità presenti nel teatro di guerra.

Lo scopo del gioco è il "controllo" di aree di mare identificate sulla mappa che formano, unite, il teatro delle operazioni. Questo controllo conferisce punteggio a seconda dell'importanza dell'area di mare relativa per il giocatore che la esercita; più sono le aree controllate e, naturalmente, più alto sarà il punteggio conseguito. Ad ogni turno di gioco, corrispondente all'incirca a sei mesi di tempo reale, ciascun giocatore consulta il proprio OOB relativo alle unità dipendenti dal suo comando, le dispone in mare, e tenta di accumulare mediante il sopracitato "controllo" più punti possibili, combattendo contro il suo avversario che avendo il medesimo obiettivo cercherà di contrastarlo con tutti i mezzi a sua disposizione. Al termine del gioco la parte che avrà conseguito maggiore punteggio sarà la vincitrice.

I counters rappresentano ciascuno un'unità di superficie e riportano stampato su di una facciata la silhouette della nave che si vuole rappresentare e tre numeri che rappresentano i fattori necessari al gioco, cioè l'attacco (fattore cannoni), la difesa (fattore corazzatura) ed il movimento (velocità relativa); in più, nel caso di unità portaerei, vi è un quarto fattore che rappresenta la potenza aerea dell'unità. Il metodo di combattimento, molto scorrevole, fa sì che ciascuna unità presente in un'area di mare possa attaccare semplicemente effettuando un numero di tiri di dado pari al suo valore d'attacco (sia aereo che di cannoni), un tiro di dado di 5 immobilizzerà l'avversario e lo costringerà alla fuga, un tiro di 6 significherà che il bersaglio sarà stato centrato; in quest'ultimo caso il giocatore attaccante tirerà immediatamente il dado un'altra volta e confronterà il risultato ottenuto con il fattore di difesa della nave colpita: se questo numero eccederà il fattore di corazzatura citato, la nave sarà perduta, altrimenti solo danneggiata. Il combattimento è comunque simultaneo, e quindi anche se una determinata unità viene distrutta ha la possibilità di ritornare il fuoco. Si tratta peraltro di un sistema di risoluzione dei combattimenti molto semplicistico ed altamente dipendente dalla fortuna dei singoli giocatori, anche se, ovviamente, chi spara più colpi (e quindi ha il maggior numero di unità nell'area di mare campione e perciò il giocatore che è il miglior pianificatore) è la parte che presumibilmente avrà più possibilità di successo.

Il quadro del gioco è completato poi da unità anfibe ed aeree e da sommergibili e navi corsare, con varie regole speciali che ne determinano il comportamento di gioco. Anche se nel dettaglio WAS differisce dal quasi gemello VITP, la realtà di gioco è consimile.

Dopo questa grossolana carrellata sul "succo" del sistema di gioco è opportuno fare una considerazione: chi si avvicina per la prima volta ad un wargame aeronavale di tipo grande strategico, troverà sicuramente i due giochi così come sono abbastanza corretti storicamente e molto scorrevoli sul piano del gioco; anzi, a titolo personale aggiungerei che per chi cerca un wargame giocabile e nello stesso tempo abbastanza "storico", la coppia WAS/VITP fa al caso suo; altro discorso è invece per chi, giocato i giochi base per qualche tempo, mano a mano si accorge che i due wargames così come sono, cioè separati, presentano qualche limite, specialmente negli OOB. Qui è opportuno soffermarci un attimo ad analizzare più in dettaglio il problema; la 2ª guerra mondiale ha visto, nell'ambito della guerra sui mari, un comportamento assai dissimile tra le varie marine impegnate nel conflitto; quella inglese ad esempio si trovò ad operare su due fronti contemporaneamente, e cioè in Pacifico contro i giapponesi ed in Atlantico contro i tedeschi. Ciò costrinse l'Alto Comando a spostare le navi da uno scacchiere all'altro con molta frequenza; nel gioco (VITP nella fattispecie) ciò è sintetizzato in entrate ed uscite delle navi inglesi incluse negli OOB, semplicemente rimuovendo l'unità o reinserendola fra quelle disponibili, costringendo così il giocatore alleato ad operare scelte forzate sulle proprie navi. Vi è poi il caso delle unità francesi che dopo l'armistizio si autoaffondarono a Tolone o passarono le une con gli alleati, le altre coi tedeschi;

nel gioco si basano queste scelte sul semplice lancio dei dadi, affidando completamente al caso la sorte di questa flotta. A questo punto cosa fare per cercare di superare questo limite che si frappone alla storicità? Il discorso fu affrontato già un pò di tempo fa dalla Avalon Hill che, nel tentativo di porre rimedio alla latitanza di alcune unità fondamentali ed alla ristrettezza, quasi esasperante della mappa di WAS, produsse WAS2; il tentativo comunque non sfociò in un pieno successo, anzi lasciò ancora irrisolte ampie lacune di WAS e a volte arrivò persino a crearne delle nuove, quale la completa differenza di formato tra la mappa di WAS2 e le altre di VITP.

Ben di altra portata è il tentativo recentissimo a firma N.M.S. GAMES consociata Avalon Hill, il cui lavoro ha portato alla realizzazione di una fusione tra i giochi in oggetto, che dà vita praticamente ad un gioco completamente nuovo: "The Two Ocean War", che comprende mappe compatibili tra di loro di formato veramente ottimale, comprensive di tutte le aree di mare strategicamente importanti durante la 2ª guerra mondiale, ampliate nel numero e nella qualità grafica rispetto ai predecessori; inoltre un nuovo OOB è fornito unitamente alle mappe, oltre a nuovissimi counters realizzati in plastica (stirene), bellissimi, coloratissimi, che includono tutte le navi degli eserciti in campo, fino all'incrociatore leggero. Immaginatevi pertanto le proporzioni di questo gioco e la sua spettacolarità nell'insieme, ma soprattutto la scorrevolezza e la possibilità di operare scelte inattuabili nei precedenti giochi. Purtroppo anche quest'ultimo sforzo ha in sé delle ombre più o meno gravi, che vanno dalla caotica esposizione del regolamento alla sua unica edizione in lingua inglese (c'è poi da dire che noi abbiamo acquistato il gioco direttamente dalla casa madre), alla presenza tra le navi in OOB di unità non solo mai costruite, ma anche a volte mai disegnate.

Comunque sia "The Two Ocean War" rappresenta certamente il punto d'arrivo della fusione tra WAS e VITP; l'enormità dello scacchiere da controllare e la relativa forza del giocatore alleato che si accresce via via che il tempo passa obbligano il giocatore dell'Asse alla frenetica ricerca di punti, da acquisire prima che venga soverchiato dalla potenza alleata. Quando quest'ultimo fatto puntualmente si verifica, l'Asse deve avere l'accortezza di saper combattere una guerra difensiva, cedendo punti (meglio se pochi) ogni turno di gioco, per arrivare alla fine della gara con quel minimo di vantaggio che gli consenta una sicura vittoria. Per quanto concerne invece gli ordini di battaglia, sono sicuramente migliorabili. Avendo a disposizione la documentazione necessaria ed un minimo di pazienza si possono ottenere notevoli risultati, sia in WAS che in VITP che in TOW; a questo proposito gli autori di questo articolo hanno studiato e constatato la fattibilità di una variante che prevederebbe l'introduzione di ordini di battaglia più che completi, oltre a scendere di livello per le unità rappresentate, cioè introducendo le portaerei di scorta leggere ed i cacciatorpediniere di squadra e di scorta, migliorando infine il sistema di gioco. In alternativa si era pensato alla redazione di un libretto contenente uno o più ordini di battaglia relativi a tutte le flotte delle nazioni belligeranti durante la 2ª guerra mondiale, con lo scopo di interessare sì i giocatori di WAS/VITP/TOW, ma di dare la possibilità a tutti i giocatori che si interessano di wargame a carattere navale o aeronavale del periodo storico trattato di acquisire uno strumento col quale ampliare o correggere facilmente tutti i giochi inerenti.

Vista però l'enorme mole di lavoro grafico e di ricerca da fare per realizzare anche solo una di queste due cose, invitiamo caldamente tutti i giocatori interessati a scriverci per farci conoscere il loro punto di vista e per darci il modo di quantificare il numero massimo di giocatori sui quali poter effettivamente contare.

Ritornando a "The Two Ocean War" dopo questa breve pausa informativa si può certamente affermare, per concludere, che è un gioco che vale certamente la pena di acquisire, se non altro per la grafica che, con l'introduzione dei counters in plastica, raggiunge un livello qualitativo decisamente molto alto, oltre che per il gusto di potersi calare nella parte di "megastratega" per il tempo (occorrono mediamente dalle 16 alle 20 ore per una partita) che, in caso di vittoria (e perchè no? Anche se si è sconfitti) si può ben dire come bene impiegato.

Per quanto esposto scrivere a:

ENRICO TAGLIAZUCCHI, Via A. Plessi 8, 41058 VIGNOLA MO

di Giancarlo Mercuri

I due scenari proposti rappresentano il tentativo sovietico-afgano di distruggere il mito di un territorio libero, la valle del Panjsher, e il crescente carisma di un grande capo mujahideen: Massood. Più volte dato come "liquidato", costantemente accusato di usare metodi da sultano nel governo della valle, Massood è attualmente l'unico comandante partigiano che, tra le innumerevoli difficoltà di carattere etnico, religioso ed ideologico, abbia saputo coagulare in reparti addestrati, disciplinati ed efficienti il variopinto mosaico della resistenza afgana.

Contro tutto questo si scatena, il 10 maggio del 1982, l'operazione sovietica "Panjsher 5" che ha lo scopo di sloggiare i partigiani dalle basi situate nelle valli laterali e sulle alture della regione. Ma è proprio il controllo di queste alture la chiave della salvezza mujahideen: dall'alto i guerriglieri controllano i movimenti delle colonne blindate sovietiche e delle forze di Karmal che tentano di chiudere la "tenaglia" formata dal contemporaneo sbarco del battaglione elitrasmontato nei pressi di Dasht-I-Hawat. E' il 17 maggio; nei giorni precedenti i sovietici avevano completato la creazione di uno sbarramento all'omboccio della valle. L'avanzare della colonna è però segnalato a Massood da una Motorak in posizione avanzata. I T-62 ed i BTR-60 sono attaccati senza tregua con mine, lanciarazzi RPG (tipo 7, 18 e 2) e subiscono perdite pesanti nei pressi di un ponte sul fiume che dà il nome alla valle. Attacchi ai fianchi infastidiscono la colonna che, col passare delle ore, perde slancio a causa della confusione e degli ingorghi stradali provocati dalle azioni dei mujahideen. Anche lo sbarco del battaglione elitrasmontato non procede secondo i piani sovietici. Gli attaccanti perdono almeno 2 Mi-8 "HIP" e non riescono ad annientare i reparti partigiani: rimarranno isolati a Dash-I-Hawat fino al ripiegamento generale (dopo l'operazione Panjsher 6) del 10 settembre 1982. Panjsher 5 si conclude col ritiro della colonna blindata.

La successiva Panjsher 6, lanciata il 25 agosto, non impegna, e tantomeno distrugge, grosse forze partigiane ed è un'edizione riveduta e corretta della precedente: i sovietici non lanciano carri e VTT (veicoli trasporto truppe) allo sbaraglio, ma non azzardano operazioni di rastrellamento al di fuori delle strade principali e fuori dal raggio d'azione delle armi dei veicoli. Si accontentano di lasciare terra bruciata dietro di sé: raccolti incendiati, edifici distrutti, infrastrutture agricole disintegrate. Il bilancio definitivo degli scontri non soddisfa i due principali comandanti: Massood ha tenuto testa alle ingenti e potentissime forze sovietiche e del regime di Karmal, ma è a corto di viveri e deve nuovamente riorganizzare i reparti stanchi e provati dai duri combattimenti, anziché consolidare e sviluppare il potenziale offensivo. Il Tenente Generale Mikhailov, comandante delle forze sovietiche, non è riuscito a conquistare le alture e le basi tenute dai mujahideen, ma ha arrestato il potenziale offensivo dei partigiani costringendoli a rimanere nella regione del Panjsher.

Nelle Situazioni proposte si cerca di ricostruire, pur sommariamente, le speciali condizioni dei combattimenti in relazione alle tattiche mujahideen ed al terreno. La Situazione "B" è un chiaro tentativo di simulare gli attacchi a sorpresa delle Motoraks, protette dal terreno ed avvantaggiate dalle strettoie e dai passaggi obbligati che caratterizzano la strada percorsa dalla colonna blindata avversaria. Le mine, efficienti per un solo turno a causa della loro "naturale" rarefazione, sono espressione dell'arte del "fai da te": confezionate con l'esplosivo delle bombe d'aereo sovietiche inesplose, sono efficaci ma rare. In questa situazione entrambi i giocatori combattono contro un nemico comune: il tempo. Ai sovietici occorre attraversare velocemente la mappa, ma sono ostacolati dai partigiani che a loro volta dovranno rinunciare ad attacchi distruttivi per concentrare gli sforzi in sortite e sbarramenti che ritardino e creino caos nella colonna. Non secondario per i mujahideen, l'uso appropriato dei mortai. Un consiglio ai sovietici: evitare i grossi concentramenti di blindati che offrono certo una grande potenza di fuoco, ma intasano e ritardano i movimenti, se realizzati lungo la strada.

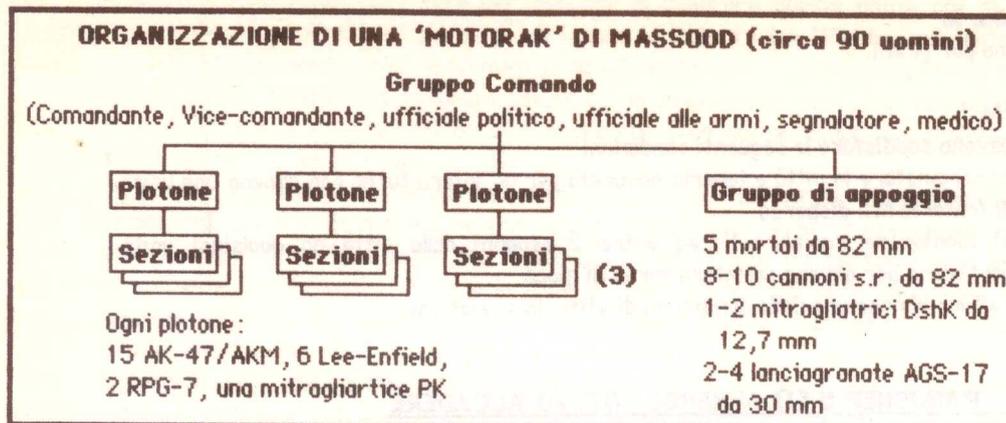
La Situazione "A" può apparentemente sembrare di facile vittoria per i russi ma anche in questo caso il tempo ed un buon set-up possono offrire ai partigiani molte chances, soprattutto se le unità mujahideen si concentrano nel villaggio e non aprono il fuoco prematuramente.

Entrambe le Situazioni sono sufficientemente bilanciate. Solo dopo alcune partite potrete impadronirvi delle tattiche più adatte: dimenticate, in ogni caso, il teatro europeo di PL e quello mediorientale di AIW. Una nota riguardante le armi mujahideen della situazione "A": nel gioco i partigiani dispongono di due ZPU-4, mentre nella realtà queste armi, nella versione quadrinata, non sembrano tuttora in possesso dei mujahideen, che hanno solo pochi esemplari di ZPU in configurazione singola. Le ZPU-4 della situazione rappresentano invece le mitragliatrici pesanti KPV, dello stesso calibro delle ZPU, presenti in gran numero nei reparti partigiani.

E infine un doveroso omaggio agli amici Sergio Cuoghi ed Enrico Tagliazucchi che hanno effettuato i playtestings delle situazioni e costruito graficamente gli scenari. Senza il loro insostituibile apporto non sarebbe stato possibile "limare" e collaudare le situazioni. In aggiunta, l'amico Cuoghi ha fornito allo scenario "A" un tocco di classe e di storicità più che originale: il Mi-24, l'elicottero da combattimento

attualmente più potente del mondo.

E' tutto. La parola, adesso, ai giocatori: destinatari e giudici del nostro modesto lavoro.



Bibliografia essenziale: Rivista Italiana Difesa n. 3, Marzo 1984



SCENARI

SITUAZIONE "A": PANJSHER 5 (I)

17 Maggio 1982: reparti elitrasportati sovietici prendono terra nei pressi di Dasht-I-Hawat per conquistare i centri abitati in mano ai Mujahideen del comandante Massood. L'invasione è contrastata da reparti partigiani veterani e da unità di supporto.

Forze disponibili

MAPPA:

RUSSI: 1 BTG. HELO



OGNI MI-8 CARICA UN
AIR-STRIKE DA 20 H

RUSSI
MUJAHIDEEN → MORALE
A



MUJAHIDEEN: 2 MOTORAK; 2 SABETS; UNITÀ DI SUPP.



Piazzamento

Mujahideen: si dispongono per primi nell'esagono di città D-F3 e/o entro due esagoni da esso. Tutte le unità partigiane non possono muovere fuori dagli esagoni iniziali per l'intero primo turno di gioco.

Russi: entrano al primo turno di gioco dal lato sud della mappa.

Regole speciali

- Le unità di fanteria dello scenario hanno tutte le capacità della *special infantry*.
- Le unità ZPU-4 possono essere usate contro la fanteria e gli elicotteri a terra (*down*) come armi H, negli attacchi di Fuoco Diretto e di Opportunità di Fuoco, ma nello stesso turno non possono eseguire attacchi antiaerei, e viceversa.
- Elicotteri a terra assumono la designazione di target NA (Non Corazzato).
- Applicare per gli elicotteri le regole facoltative C e D (pg. 94 e 95).
- Le unità partigiane MG possono eseguire attacchi CAT anche se non si trovano nello stesso esagono con unità di fanteria.

- Tutti gli attacchi CAT vengono eseguiti a fattori di attacco invariati.
- Durante il gioco sono in vigore tutte le altre regole di AIW (Regole Avanzate).

Lunghezza dello scenario

12 turni. I Russi muovono per primi.

Condizioni di vittoria

- Russi: devono soddisfare le seguenti condizioni:
- a) conquistare la città e tenerla occupata per un intero turno con almeno una unità di fanteria non dispersa.
 - b) mantenere sgombra l'area entro 2 esagoni dalla città da qualsiasi unità partigiana per almeno un intero turno di gioco.
- Mujahideen: evitare almeno una delle condizioni di vittoria sovietiche.

SITUAZIONE "A" bis: PANJSHER 5 (I) AVREBBE POTUTO ACCADERE

Solo successivamente a questa operazione i sovietici iniziarono ad utilizzare massicciamente i loro elicotteri d'attacco in stretta coordinazione con le truppe terrestri. Ci è sembrato perciò interessante simulare l'impiego di tale sistema d'arma anche in questo scenario per "andare a vedere" che cosa avrebbe potuto succedere. Ripetete perciò lo scenario di cui sopra aggiungendo all'OOB sovietico le unità a lato.



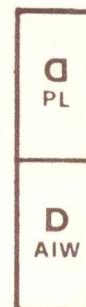
OGNI MI-24 CARICA UN AIR-STRIKE DA 30 H

Forze disponibili, Piazzamento, Regole speciali, Lunghezza dello scenario, Condizioni di vittoria: vedi SITUAZIONE "A".

SITUAZIONE "B": PANJSHER 5 (II)

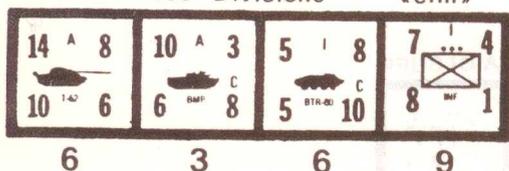
17 Maggio 1982: elementi della 260ª Divisione di Fanteria Motorizzata Sovietica "Neval Polotsk" e della 444ª Brigata di Fanteria Afgana tentano di ricongiungersi alle truppe sovietiche elitrasportate sbarcate nei pressi di Dasht-I-Hawat. Russi e Afgani cadono nell'imboscata delle forze Mujahideen del Comandante Massood.

MAPPE:

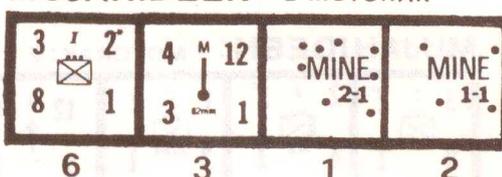


Forze disponibili

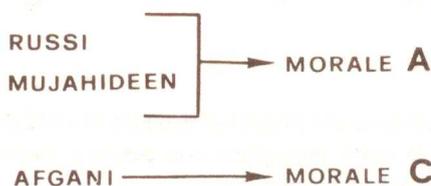
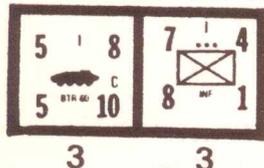
RUSSI: 260ª Divisione «elm»



MUJAHIDEEN: 2 MOTORAK



AFGANI: 444ª Brigata «elm»



Piazzamento

- Mujahideen:
- si dispongono per primi, ovunque sulla mappa, con posizionamento nascosto, negli esagoni di pendio e bosco. Le mine possono essere piazzate nascoste anche in esagoni di pianura e sono rivelate solo quando unità entrano nell'esagono minato. Le unità partigiane sono rivelate quando:
 - eseguono attacchi in LOS di unità nemiche;
 - unità nemiche non disperse sostano o transitano in esagoni loro adiacenti;
 - si muovono al di fuori degli esagoni del set up iniziale.
 - Se nessuna di queste condizioni viene soddisfatta, le unità partigiane

continueranno a rimanere nascoste all'avversario anche se in piena LOS/LOF delle unità di quest'ultimo.

Russi/Afgani: Entrano per secondi al primo turno di gioco dal lato est della mappa D (AIW).

Regole speciali

- Le unità di fanteria dello scenario hanno tutte le capacità della *special infantry*, ma le unità mujahideen raddoppiano il CAT contro unità corazzate (non triplicano) e restano a fattori invariati in CAT su unità non corazzate.
- Non sono ammesse unità veicolari in alcun esagono di pendio senza strada della mappa. Perciò gli esagoni di pendio attorno a Dpl-06 e Dpl-P6 non sono transitabili per alcuna unità veicolare.
- Tutte le regole di Panzer Leader relative al guado dei fiumi vengono applicate (Pg. 9, Par. K).
- Unità disperse caricate su trasporto non possono usare la regola del "buttarsi fuori" (*bail out*).
- Unità russe o afgane disperse in prossimità di unità partigiane non possono scoprire la posizione di quest'ultime.
- Nella mappa D-PL gli esagoni di città sono considerati di terreno chiaro con strada; inoltre gli esagoni di bosco sono considerati privi di *green hexsides*.
- Gli esagoni di cima di collina (D-PL) mantengono le caratteristiche di PL e sono accessibili alle unità veicolari.
- Le *brown hexsides* e le *orange hexsides* della mappa D-PL sono considerate *dark brown crest* come in AIW. Come in PL la LOS/LOF è ostruita se taglia due *orange hexsides* di cima di collina anche se i lati in questione assumono nello scenario la designazione di *dark brown crest* tipica di AIW.
- I campi minati mantengono tutte le loro caratteristiche solo nel corso della fase di movimento durante la quale sono attivate. Sono rimosse dalla mappa all'inizio della successiva fase di movimento dell'unità attivante. I campi minati negano gli effetti della strada durante il movimento nell'esagono in cui sono piazzati.
- Non sono ammessi attacchi d'investimento (*overrun*) contro unità difendenti in esagono di pendio.
- Durante il gioco sono in vigore tutte le altre regole di AIW (Regole Avanzate).

Lunghezza dello scenario

12 turni. I Russi e gli Afgani muovono per primi.

Condizioni di vittoria

Russi/Afgani: devono far uscire entro la fine del gioco non meno di 6 unità di fanteria e 3 unità T-62 dal lato ovest della mappa D-PL.

Mujahideen: evitare il verificarsi delle condizioni di vittoria avversarie.



THE UNIT FUNCTION TABLE :

MUJAHIDEEN

IDENTIFICATION DATA			COMBAT							MOVEMENT				ADVANCED			OPT			
CLASS	SYMBOL	NAME AND PICS NUMBERS	WEAPON	TARGET	HULL D	ATTACK MODES					TRUCK	CARR	PASS	SMF	ENGINEER ABILITIES	CROSS	SPECIAL	AMPH	WIRE G	SMOKE
						DF	OF	IF	OR	CAT										
INFANTRY		RIFLE	I	NA	2	*	*			*						*				
		MG	I	NA	2	*	*			*						*				
		SCOUT	I	NA	2	*	*			*						*				

N.B. : PER TUTTE LE UNITÀ NON COMPRESSE IN QUESTE TAVOLE, RIFERIRSI ALLE U.F.T. DI AIW.

RUSSI

IDENTIFICATION DATA			COMBAT							MOVEMENT				ADVANCED			OPT			
CLASS	SYMBOL	NAME AND PICS NUMBERS	WEAPON	TARGET	HULL D	ATTACK MODES					TRUCK	CARR	PASS	SMF	ENGINEER ABILITIES	CROSS	SPECIAL	AMPH	WIRE G	SMOKE
						DF	OF	IF	OR	CAT										
AIR		MIL Mi-24 Hind-D	I/*	F	0	*	*	*					11							

NOTE ALLE UNITA' ED AL REGOLAMENTO

di Sergio Cuoghi

Dopo la curata introduzione storica redatta dall'amico Mercuri, mi sembra opportuno spendere un paio di parole sui counters, invero un po' inusuali, che compongono questa variante.

La prima cosa che il progettista ha voluto tener ben presente nel realizzare questi scenari si evidenzia nelle unità che occorrono materialmente per giocarli; esse infatti sono tutte comprese nei giochi "Panzer Leader" ed "Arab-Israeli Wars", il che evita ai giocatori il lungo lavoro di auto-costruzione di counters completamente nuovi, pur restando ben entro ai parametri rigorosamente stabiliti di veridicità storica e di filosofia del gioco base.

In questo modo si è ottenuto un grosso risultato, salvando da un lato la pura e semplice giocabilità e nel contempo restando il più possibile aderenti alla realtà dei fatti. Un unico elemento di difficoltà potrà essere rilevato nella diversa colorazione dei counters che dovranno necessariamente essere "prelevati" da quattro differenti eserciti, ma non pensiamo che per un giocatore che possieda un livello medio di preparazione wargamistica questo possa diventare un problema insormontabile. Per i giocatori un tantino più esperti e smaliziati proponiamo la situazione "A bis" (Avrebbe Potuto Accadere), in cui viene richiesto un minimo di abilità manuale per poter colorare, ritagliare ed incollare su cartoncino le due unità inedite proposte (gli elicotteri Mi-24), oltre a una buona conoscenza del gioco base (AIW), poiché effettivamente il giocatore che avrà lo schieramento Mujahideen dovrà mettercela tutta per spuntarla contro unità così potenti ed agguerrite.

Per tutte le unità appartenenti a Panzer Leader e per l'unità Mi-24 si è ritenuta necessaria l'introduzione di un paio di *Unit Function Tables* per evidenziare meglio le caratteristiche di questi counters trasferiti ad un gioco notevolmente più complesso e vario, nel quale vengono trattate funzioni sconosciute o scarsamente sviluppate in Panzer Leader, fermo restando che per tutte le altre unità appartenenti ad "Arab-Israeli Wars" ci si deve riferire alle UFT relative al gioco base, del quale viene inoltre adottato l'intero regolamento avanzato.

Non vogliamo commentare tattiche o sistemi di gioco utilizzati nel corso dei numerosi test di gioco a cui è stata sottoposta questa variante (un ringraziamento particolare va agli amici del Club 3M di Modena per il prezioso aiuto fornitoci durante i playtesting e... per aver inferto il colpo di grazia alla mia cantina), poiché le varianti tattiche sono molteplici e diversificate ed è impossibile trattarle tutte in questa sede; vi baste sapere che, in linea di massima, è il giocatore Mujahideen quello a cui viene richiesto uno sforzo maggiore, ma è anche quello che troverà maggiori soddisfazioni nella vittoria.



PICCOLI ANNUNCI

RICERCA DI AVVERSARI

Cerco avversari per HUE (MAY) e IRONBOTTOM SOUND

Paolo Biancalana, Via Gramsci 20, 06074 Ellera (PG), tel. 075/799255

Cerco avversari postali per LA BELLE ALLIANCE, QUATRE BRAS o LIGNY (Napoleon's Last Battles, SPI). Al 10 ottobre 1985 sono a 144 punti.

Andrea Angiolino, Via Denza 3, 00197 ROMA, tel. 06/874970

Cerco avversari per i seguenti giochi: ATLANTIC WALL (SPI), THE NEXT WAR (SPI), WELLINGTON'S VICTORY (SPI), IMPERIUM ROMANUM (WEG).

Lorenzo Chiriatti, Via Masaccio 262, 50132 Firenze

Cerco avversari postali per SINAI (SPI), SHILOH (WES), A GLEAM OF BAYONETS (SPI-TSR).

Nicola Ciprotti, Via Antonio Giacomini 29, 50132 Firenze

Cerco avversari postali per THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH), AFRIKA KORPS (AH) ed ANZIO (AH)
Vito Lamberti, Corso Europa 178, 84050 Matinella (SA)

Cerco avversari postali per i seguenti giochi: NAPOLEON-AT WAR (SPI), WESTWALL (SPI), NORTH AFRICA (SPI), 1941 (GDW), GUNS OF AUGUST (AH), PANZERKRIEG (AH)
Massimo Cesaro, Trav. Capodimonte 11, 80067 Sorrento (NA)

MERCATINO

Scambio giochi di simulazione per computer (C64) soprattutto della SSI sempre con altri giochi di simulazione od adventure. Cerco anche traduzioni delle regole dei giochi SSI.
Paolo Biancalana, Via Gramsci 20, 06074 Ellera (PG), tel. 075/799255

Cerco il regolamento di SPITFIRE (SPI) e la CRT di TOBRUK (Balboa), anche in fotocopia. Cerco inoltre il Mission Briefing Manual di Richthofen's War.
Andrea Angiolino, Via Denza 3, 00197 ROMA, tel. 06/874970

Vendo NATO DIVISION COMMANDER (SPI) in condizioni ottime (praticamente nuovo, a parte le pedine, staccate). Prezzo 60000 trattabili.
Nicola Ciprotti, Via Antonio Giacomini 29, 50132 Firenze

Vendo/scambio nuovo SQUAD LEADER; nuovi gioco + rivista: POLTAVA (WWW), RACE TO THE MEUSE (WWW), LAWRENCE OF ARABIA (WWW).

Acquisto PANZERLEADER, BULL RUN, FLAT TOP, FORTRESS EUROPA, FRANCE 40, PANZERGRUPPE GUDERIAN, WAR AND PEACE, 1776 (AH), ASSAULT, BOOTS AND SADDLES, giochi serie Europa (GDW), THE SWORD AND THE STARS (SPI).

Maurizio Guglielmo, Via De Stefani 6/A, 32100 Belluno, tel. 0437/22429

Vendo/scambio: FRANCE 40 (AH), FORTRESS EUROPE (AH), LUFTWAFFE (AH), AUSTERLITZ (WWW), LENINGRAD (SPI), HELL'S HIGHWAY (Victory).

Giovanni Moroni, Via Carroccio 16, 21053 Castellanza (VA), tel. 0331/500626



Aroldo l'Ataldo

W. 84