

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,

