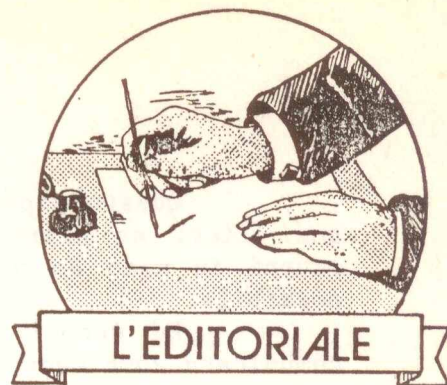


NOTIZIARIO TORNEO MASTERS



*Rinnovo & Iscrizione
*1986**



Cari amici,

eccoci al nostro secondo appuntamento sulle pagine del bollettino T.M.. Questo è per noi un numero speciale, in quanto chiude in qualche modo un anno un po' burrascoso per la nostra associazione, un anno in cui la gestione, sia vecchia che nuova, si è trovata a dover affrontare vari problemi.

Per quanto ci riguarda, da quando siamo stati insediati nella "nuova segreteria", abbiamo preso il compito affidatoci con entusiasmo, sacrificando spesso il tempo libero a nostra disposizione a beneficio di un migliore servizio, consapevoli delle responsabilità assunte. Purtroppo il passaggio (non indolore) delle consegne, ha rallentato le soluzioni di alcuni problemi..... e la spada di Damocle appesa sulle nostre teste da Marco Ferrari, con la sua proposta di un Torneo alternativo, ci ha sconcertato, sia perchè la riteniamo prematura rispetto al tempo di verifica sull'operato della nuova segreteria, sia perchè ci troviamo con lui d'accordo su alcune modifiche da adottare.

In questo numero di fine anno abbiamo ritenuto opportuno fare il punto della situazione, per cui all'interno troverete: la classifica generale aggiornata al 31 dicembre 1985; i nomi dei vincitori per le varie categorie; l'elenco generale con gli indirizzi di tutti i soci; inoltre riprendiamo la pubblicazione delle partite postali in corso che aveva subito una necessaria sosta nel numero precedente per poter riordinare cose.

Oggi il gioco postale, tallone d'Achille della vecchia segreteria, ha preso a funzionare in modo tempestivo e ringraziamo quanti ci hanno scritto, una volta tanto non per lamentarsi, ma per confermare la soddisfazione di vedere andare le cose per il loro verso.

La prima novità dell'86 è il modo in cui avviene il rinnovo o l'eventuale nuova iscrizione. Abbiamo ritenuto opportuno, e d'altronde era stato deciso nell'assemblea di Modena, di fissare il 31 marzo 1986 quale termine massimo per il rinnovo della tessera.

Questa scadenza ci permette di poter valutare immediatamente l'entità delle nostre fila e poter fare un piano economico più mirato.

Per rinnovare la propria tessera basta effettuare un versamento sul conto corrente postale n. 17254004 intestato a "Torneo Master - Via Natale del Grande n. 12 - 00153 Roma", specificando: nome, cognome e causale; inoltre, per poter aver un riscontro, dovrete inviare compilato il modulo che troverete all'interno, e spedirlo alla casella postale n. 43 ROMA CENTRO. (N.B.: non si tratta di un eccesso di burocratizzazione, bensì del fatto che i certificati di allibramento e le relative distinte di C.C.P. non pervengano direttamente alla casella postale sopra citata, ma all'indirizzo del Sig. Roberto Flaibani, ancora intestatario del C.C.P.).

Il rinnovo e l'iscrizione hanno validità di un anno, con scadenza quindi al 31 marzo 1987.

Un'altra novità riguarda il gioco postale, in quanto abbiamo rivisto l'invio del numero di francobolli che da 6 passano a 2, uno per giocatore, necessari per spedire le tabelle. Inoltre per ricevere le Dichiarazioni di Vittoria, da oggi basterà l'invio di un solo francobollo.

Rendiamo noto ai giocatori della zona di Milano, di aver provveduto all'invio di 50 fogli di Dichiarazioni di Vittoria all'amico Luigi Celada in modo che possiate fare capo a lui e alla Sezione Milanese per un ricambio più rapido.

Questo tipo di iniziativa non è comunque circoscritto, saremmo anzi lieti se altri iscritti si organizzassero in circoli o piccoli gruppi in modo da potervi dare un servizio più autonomo ed efficiente possibile.

Ed eccoci alla novità più grossa: ci è stata ufficialmente comunicata come sede della Convention '86 ancora una volta Verona.

Grazie quindi allo sforzo organizzativo di Nando Ferrari, sforzo di cui abbiamo già potuto gustare i frutti nell'84, la segreteria del torneo ha fissato nella stessa sede l'Assemblea Nazionale dei Soci, alla quale invitiamo ad intervenire veramente tutti, anche perchè lo spazio messo a nostra disposizione è quest'anno particolarmente confortevole. Troverete comunque altri particolari nell'annuncio ufficiale che pubblichiamo all'interno.

Per quanto riguarda il referendum le vostre risposte ci stanno ancora arrivando, per cui rimandiamo la pubblicazione dei risultati, che comunque da una prima occhiata generale sembrano confortanti.

Meno confortante è invece la vostra collaborazione al bollettino, vi invitiamo pertanto a volerci inviare articoli da pubblicare sul notiziario poichè averne a disposizione un certo numero ci permetterebbe di poter assicurare una più puntuale distribuzione del bollettino stesso. Per incoraggiarvi a prendere la penna in mano abbiamo pensato di istituire un premio annuale per il migliore articolo.

Quest'anno noi della segreteria abbiamo deciso di premiare l'articolo di Sergio Cuochi e Giancarlo Mercuri per l'articolo "Da Suez a Kabul", apparso sul bollettino n. 3/85. La consegna dei premi verrà effettuata alla Convention di Verona ed in tale sede stabiliremo se, per i prossimi anni, il premio dovrà essere assegnato dalla segreteria o per mezzo di un referendum indetto fra i soci.

Infine un ringraziamento particolare agli amici Edo Giarroni e Alberto Fugazza per la serie di scenari per Squad Leader che ci hanno inviato e che stiamo pubblicando.

In chiusura una nota di narcisismo: forse non tutti sanno che in nostro torneo è stato menzionato, grazie ai contatti avuti mesi fa da Paolo Selva, sul numero 22/1 di "The General" come riproduciamo qui di seguito.

FINE



La pagina del Presidente

Silvio Ormona

Cari amici, dato che nel numero scorso vi è mancato il mio "VERBO" e date le crisi isteriche che questa mancanza ha causato nei miei fans più accesi, questa volta sarò un po' più lungo del previsto. Durante il periodo in cui non siamo stati collegati sono successe tante cose, ma sono soprattutto due gli argomenti sui quali ho avuto occasione di parlare più approfonditamente: il Campionato per categorie e le ormai "famosse" tabelle per Esperti.

CAMPIONATO ITALIANO PER CATEGORIE

Ho ricevuto su questo argomento vari suggerimenti, però forse qualcuno non ha tenuto conto di un problema: che ampliare troppo il numero delle categorie riduce a sua volta eccessivamente la scelta dei giochi, e quindi... la presunta bravura del campione. Tutto sommato perciò vorrei proporvi le seguenti quattro categorie:

- A) Dall'antichità al Medio Evo
- B) Napoleone e la Guerra Civile Americana (XIX secolo)
- C) Il XX secolo: giochi tattici
- D) Il XX secolo: giochi strategici.

Il regolamento definitivo, attualmente in fase di bozza, sarà pubblicato sul prossimo notiziario, tuttavia posso già anticiparvi quanto segue:

- a - La prima fase del Campionato consisterà di una serie di eliminatorie locali e/o regionali per ottenere 4 finalisti per ogni categoria, i quali poi si incontreranno tra loro (possibilmente alla CONVENTION) per darci i PRIMI CAMPIONI di categoria.
- b - Essi resteranno in carica per tutto il tempo in cui... non subiranno una sconfitta da parte dei successivi sfidanti. Essi avranno l'obbligo di mettere in palio il titolo ALMENO due volte l'anno (se ci saranno, è ovvio, altrettanti sfidanti, cosa di cui non dubito affatto).
- c - Gli sfidanti saranno stabiliti ogni volta in base a una serie di eliminatorie preliminari: si darà comunque preferenza, in caso di giocatori veramente impossibilitati ad incontrarsi in tempo utile, a quelli con punteggio MASTERS più alto.
- d - Tutti i giochi di simulazione sono ammessi, purché entrambi i giocatori siano d'accordo: la Direzione elencherà tuttavia una serie di TITOLI CONSIGLIATI per ogni categoria. Se i due sfidanti non troveranno un accordo fra loro sarà la Direzione a sorteggiare un titolo fra quelli consigliati, lasciando un mese circa di tempo ai giocatori per studiarlo prima di darsi battaglia. Per i giochi a più scenari si sceglierà sempre uno scenario "facile" onde permettere una sfida leale anche nel caso che uno dei due non abbia mai giocato quel titolo.
- e - Tutte le sfide saranno con incontri di andata e ritorno (a schieramenti invertiti): è compito dei giocatori decidere data e luogo dell'incontro, da svolgersi comunque entro una data fissata dalla Direzione. Scaduto tale termine ENTRAMBI i giocatori saranno dichiarati perdenti ed eliminati.
- f - Le quote d'iscrizione sono ancora da definire, ma contiamo anche su qualche "facoltoso" sponsor per ridurre... l'obolo al minimo. In ogni caso si pensa di istituire "qualche cosa" di

un certo valore che sarà assegnata provvisoriamente ai vari Campioni in carica, più una copia meno "pregiata" che resterà di proprietà dei vari Campioni.

Invito dunque fin d'ora tutti gli interessati a scrivermi (CP 63, 41053 Maranello MO) per confermare la loro disponibilità a partecipare e per dare eventuali consigli e suggerimenti di migliorie.

La mia intenzione sarebbe quella di arrivare alla Convention 1986 con un elenco completo degli iscritti, e fare così già svolgere alcune sfide preliminari eliminatorie per risparmiare qualche mese.

TABELLE DI MERITO DEL TORNEO MASTERS

Come ormai tutti saprete le "classiche" tabelle PER ESPERTI sono state oggetto di qualche critica, soprattutto perchè favorirebbero troppo i giocatori che si incontrano più spesso tra loro e non... renderebbero il giusto merito ai giocatori postali. In Assemblea (settembre 1985) si pensò di prenderci ancora un anno di tempo per studiare meglio 'ste "damned" tabelle e vedere se era possibile trovare qualcosa di meglio: come "parte in causa" (le tabelle le ho inventate io, con la collaborazione... e qualche accidente degli iscritti) ho cominciato subito anche io a scarabocchiare fogli su fogli per trovare una soluzione che:

1 - non stravolgesse le classifiche attuali che io ritengo già valide, conoscendo tutti o quasi i giocatori nei primi posti.

2 - non svantaggiasse troppo certe categorie di giocatori

3 - non ne avvantaggiasse troppo delle altre

4 - fosse DI FACILE ATTUAZIONE, senza costringere i compilatori e soprattutto i giocatori a complicati calcoli (ne dobbiamo già fare abbastanza in campo per arrivare al maledetto rapporto ottimale)

Quanto troverete qui di seguito è infine stato partorito dopo... lungo travaglio e grazie soprattutto al costruttivo apporto datomi dal buon Enrico (Bertocchi) il quale, come me, ha vissuto tutto il travaglio della creazione del TM e che deve avere quindi passato qualche lunga serata in mezzo a fogli di carta appallottolati e... calcolatrici fumanti. Quello che chiedo ora a tutti voi, cari amici, è di esaminare questa proposta con occhio critico ma sereno, soprattutto se, come senz'altro accadrà, vi sentirete "toccati sul vivo". Lo scopo che vogliamo prefiggerci è quello di... dare a Cesare quello che è di Cesare, e non di creare "il più bravo" per forza: e se qualcuno si sentirà un po' defraudato spero senz'altro che attui una politica "adesso-glie-la-faccio-vedere-io-a-lui" piuttosto che scrivermi una letteraccia. OK? Aspetto le vostre lettere, suggerimenti, critiche ecc.

PROPOSTA DI REVISIONE DEI PUNTEGGI TM PER ESPERTI

la tabella attuale resta in vigore, ma si applicano i seguenti correttivi:

A) Chi non gioca almeno tre partite all'anno (considerando il periodo 1° gennaio - 31 dicembre) subisce una penalizzazione pari al 10% dei punti totalizzati a fine anno (arrotondando per difetto)

B) Chi non gioca almeno una partita all'anno subisce una penalizzazione pari al 20% dei suoi punti

C) A tutte le classifiche si applicano inoltre i seguenti "bonus" o "penalità":

GIOCATORI DIVERSI INCONTRATI:

+ 1 punto dal 1° al 15° giocatore

+ 2 punti dal 16° al 30° giocatore

+ 3 punti dal 31° giocatore in poi

PARTITE POSTALI:

+ 1 punto dalla 1ª alla 15ª partita

+ 2 punti dalla 16ª alla 30ª partita

+ 3 punti dalla 31ª partita in poi

SCONFITTE:

- 1 punto dalla 1ª alla 15ª partita persa
- 2 punti dalla 16ª alla 30ª partita persa
- 3 punti dalla 31ª partita persa in poi

Naturalmente ho escluso i wargames diversi per... ovvi motivi: in effetti una delle critiche alle tabelle era che si "prestavano" a manipolazioni occulte; è ovvio che nessuno può impedire ad un giocatore di farsi firmare false dichiarazioni di vittoria da altri non interessati oppure di giocare 47 partite a Gunslinger in un week-end ma che... gusto ci proverebbe? Prima o poi sarebbe scoperto oppure sfidato a giochi seri e... svergognato definitivamente!

Tanto per fare un esempio di applicazione e non far torto a nessuno prendiamo a caso il 6º classificato (al 10/10/1985):

il nostro sconosciuto amico possiede 198 punti: con i correttivi indicati, e supponendo che abbia fatto almeno tre partite in un anno, passerebbe a 214:

$198 + 23$ (bonus per i 19 avversari = $1 \times 15 + 2 \times 4$) + 11 (bonus partite postali) - 18 (sconfitte) = 214.

Nonostante tale "exploit" egli resterebbe comunque al 6º posto, anzi il suo distacco dal 5º in classifica aumenterebbe a 17 punti. Se volete potete farvi da soli gli altri conti. Tutto chiaro? Spero di sì. Data l'importanza dell'argomento mi auguro di ricevere parecchie lettere: io comunque ho gettato solo il primo sasso; la decisione spetterà, come sempre, all'assemblea.

Infine, prima di chiudere, vorrei lanciare una sfida a Anzio (gioco base) e France 40: c'è qualcuno disposto a raccogliercela? Se possibile preferirei i giocatori con almeno 130-140 punti (anche perchè vorrei migliorare quel 6º posto!!!).

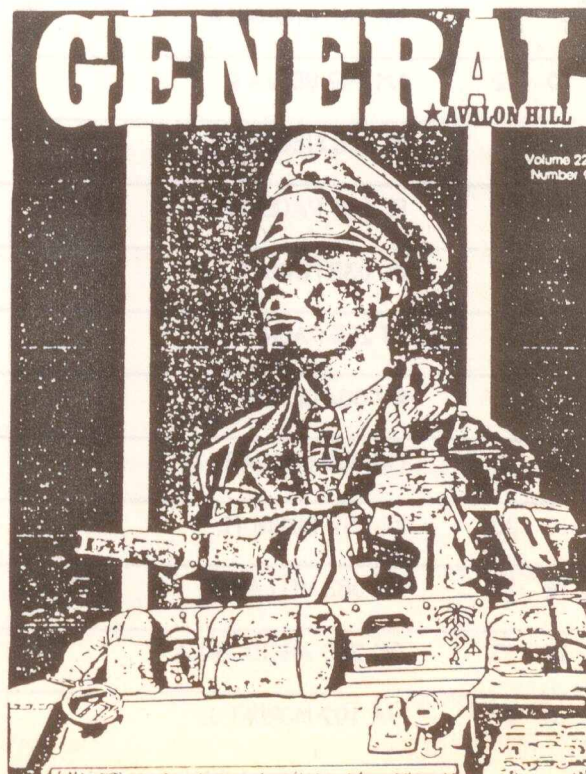
Ciao a tutti

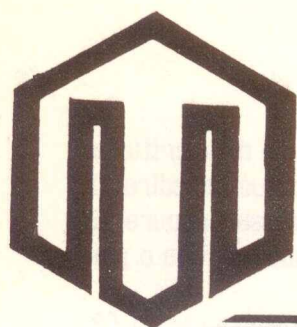
HANNO PARLATO DI NOI

The General ha avuto la bontà di cuore di parlare di noi sul numero 22/1.

Riportiamo il trafiletto, evidenziando che il *recent number* del notiziario cui si fa riferimento è il primo del 1985.

Italy seems to be developing into a hotbed of wargaming activity. Shortly after receiving a copy of the Modena-published WAR, still another amateur gaming publication from that country arrived in our offices—this time the *Notiziario Torneo Masters*. Unlike the artificial boom of some years ago, wargaming in Italy now witnesses a consistent influx of dedicated newcomers and ever expanding activities by the veterans. The "Torneo Masters" themselves number some 130 members spread throughout the country, sponsor a national convention, and stress pbm gaming and ratings (aka the AREA). Their publication is available to members, and proves to be impressive. The recent issue brings an article introducing *SQUAD LEADER*, variant rules for *FLAT TOP* and—Good Heavens!—a review of *The GENERAL*. Interesting to note in the recent issue, over 66% of the games played by the readership of *Notiziario* are Avalon Hill titles. And our games occupy eight of the top ten slots in the regular feature *I Più Giocati* (a sort of Italian "So That's What You've Been Playing"). Those interested in the doings of the Torneo Masters may contact Mr. Paolo Selva (Secretary, via Val d'Ossola 14, 00141 Roma, Italy).





La Classifica

AGGIORNATA AL 31.12.1985

TOTALE PARTITE DISPUTATE 1102

TOTALE PARTITE POSTALI 234

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	5	BL 057 FERRO G.	202	41	22	18	1	18	17	32
5	4	MI 013 BERTOCCHI E.	202	41	30	9	2	16	14	23
6	6	MO 050 CREMONA P.	199	57	36	18	3	15	19	11
7	7	PV 028 DORIA A.	198	29	21	6	2	9	4	1
8	8	FO 002 TESEI M.	191	37	16	18	3	11	13	20
9	9	VA 163 GIARONI A.	190	47	26	19	2	20	18	24
10	12	RM 197 SELVA P.	181	37	21	14	2	10	12	0
11	11	MI 170 FRIGERIO G.	177	35	19	13	3	15	16	6
12	10	FE 146 PAOLAZZI A.	174	20	12	7	1	6	4	3
13	13	BL 038 MEROLA F.	167	17	9	7	1	9	8	9
14	14	MI 265 PAGNI A.	163	18	14	3	1	10	8	0
15	15	PV 004 DE RISKY C.	163	37	22	15	0	8	6	2
16	16	MO 059 CARRARO P.	162	19	10	9	0	9	10	1
17	20	MI 009 CIMINI M.	162	26	10	15	1	8	5	1
18	17	MO 083 VELLANI F.	159	36	16	17	3	19	15	2
19	23	RM 280 ANGIOLINO A.	159	33	18	12	3	9	2	0
20	22	VA 192 MORONI G.	158	27	16	11	0	8	3	0

POS ATT	POS PREC	NOME	PUNTI	PARTITE				WARG AVV POST		
				TOT	VI	PE	PA			
21	25	RM 175 LOMBARDI M.	157	42	20	17	5	22	14	3
22	18	PV 031 CASTAGNOLA L.	156	66	21	43	2	10	6	0
23	19	RM 210 PAOLUZI CUSANI G.	154	14	10	4	0	3	6	0
24	21	PV 029 MERCURI G.	151	32	15	17	0	5	6	4
25	24	FE 134 STABELLINI M.	148	44	16	24	4	14	15	41
26	29	MI 215 CELADA L.	148	35	15	17	3	14	11	3
27	26	CN 130 FONIO F.	138	18	9	9	0	9	6	9
28	28	RM 282 PAGLIA P.	137	21	13	7	1	4	2	0
29	33	RM 202 CAFARO B.	134	30	15	13	2	14	9	0
30	30	LI 132 REGOLINI I.	133	44	17	25	2	5	13	43
31	27	VA 193 FUGAZZA A.	133	27	12	15	0	9	5	1
32	-	MI 250 BARDELLI A.	131	16	7	7	2	10	6	0
33	32	RM 219 MORETTI D.	122	19	9	7	3	10	7	0
34	31	GE 018 CALABRIA F.	117	12	3	9	0	5	6	11
35	38	RM 201 GIUNTOLI E.	117	16	6	8	2	7	3	0
36	34	VE 161 ZENNARO M.	116	12	5	7	0	6	3	3
37	35	RM 220 FABRIZI A.	115	16	6	7	3	7	5	0
38	36	RM 174 CHIAFFARINO L.	109	20	7	8	5	12	7	1
39	37	FO 066 BELLUCCI E.	106	18	3	13	2	7	6	10
40	43	RM 286 CORSINI P.	103	27	6	19	1	8	3	0
41	39	FO 032 BULGARELLI R.	99	16	4	11	1	10	9	11
42	40	TO 033 CAMERLO R.	95	15	4	8	3	8	5	2
43	41	MI 014 VILLA S.	93	20	7	12	1	12	6	0
44	42	RM 120 FLAIBANI R.	91	14	3	9	2	8	8	3
45	-	MI 247 JACCARINO A.	88	14	4	6	4	7	8	0
46	44	RM 213 SAMMURI P.	76	12	3	8	1	4	4	0
47	45	TN 157 MANFREDI T.	72	15	2	12	1	8	9	6
48	46	VI 162 MASSIGNANI A.	69	10	1	7	2	8	4	2
49	47	RM 186 SPETIA P.	65	19	4	14	1	9	4	0
50	48	RM 221 BOMBA F.	60	12	2	9	1	5	3	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

BG196 PAGNOTTA	165	FI217 BUGLIANI	159	MI287 FACCHI	150
RM076 RIGILLO	138	UD205 QUITADAMO	136	MI257 CRIPPA	130
T0242 MORGERA	129	MI233 PALUMBO	128	FE276 BALESTRERI	127
RM222 BOMBA C.	126	RM199 TOSI M.	126	VA279 MARCHINO	126
MO277 BONILAUDI	126	RM208 MARIANI	125	TO171 COHA	122
BL037 GUGLIELMO	127	RM169 MASSI	118	VR272 LUCCHESI	117
VA176 BETTINZOLI	115	RM209 RABITTI	114	PG172 MATTIELLI	114
MI184 DAL LAGO	114	TS228 STOLFA	113	RM218 CERONE	111
RM244 MARCOPOLI	111	MI256 ARGENTIERO	110	RM046 NARDI	110
MI263 CLIMA	110	MI268 GHIRARDI	109	RM301 DZIEDUSZICKY	109
MI267 PERUCELLI	108	MO227 TREMAZZI G.	107	MI254 ALBERTARELLI	106
VE234 DE BONI	106	AR243 TOSI A.	106	RM191 CATACCINI	105
MI259 MORETTO LORA	102	MI225 VITALI	100	PD048 RIZZO	100
RM144 STOCCHI	100	VE216 CANAVESE	100	VE274 MONTAGNER	99
TO187 GALLO	97	VA179 GRASSI C.	97	VA290 DELLA TORRE	97
FO231 GRANATA	95	RM203 NICASTRO	95	EN224 SCARLATA	95
MI 226 GRASSI E.	93	PN253 ROMANI	93	RM302 MOCHI	93
MI229 SACCHI	92	MI271 BINAGHI	92	MI248 LA TORRE	92
RM273 RICCITELLI	91	MI260 LOMBARDI	90	MI264 POLETTI	90
FI204 PEGGION	90	RM241 MASINI	90	MI269 CORTILI	90
PG194 BIANCALANA	90	MI238 ROSSI	89	TO292 BENEDETTO	87
MI255 BORIA	84	RM212 PORRINI	82	TS230 DE SCORDILLI	78
MI182 MOSSINI	77	VA262 BISERNI	77	VA180 ZANCANI	76
MI285 SPOTTI	69	VR206 GABRIELLI	68		

LE MARCHE

AVALON HILL (63,76%)	702
SPI (23,25 %)	256
GDW (5,90%)	65
IT (3,09%)	34
ALTRE (4,09%)	45

I PIU' GIOCATI

1) PANZER LEADER (AH)	127
2) NAP. LAST BATTLES (SPI)	67
3) SQUAD LEADER (AH)	64
4) RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	49
5) NAPOLEON AT WAR (SPI)	49
6) AFRIKA KORPS (AH)	43
7) CROSS OF IRON (AH)	34
8) ARAB ISRAELI WARS (AH)	32
9) W. SHIPS & IRON MEN (AH)	30
10) CRESCENDO OF DOOM (AH)	28

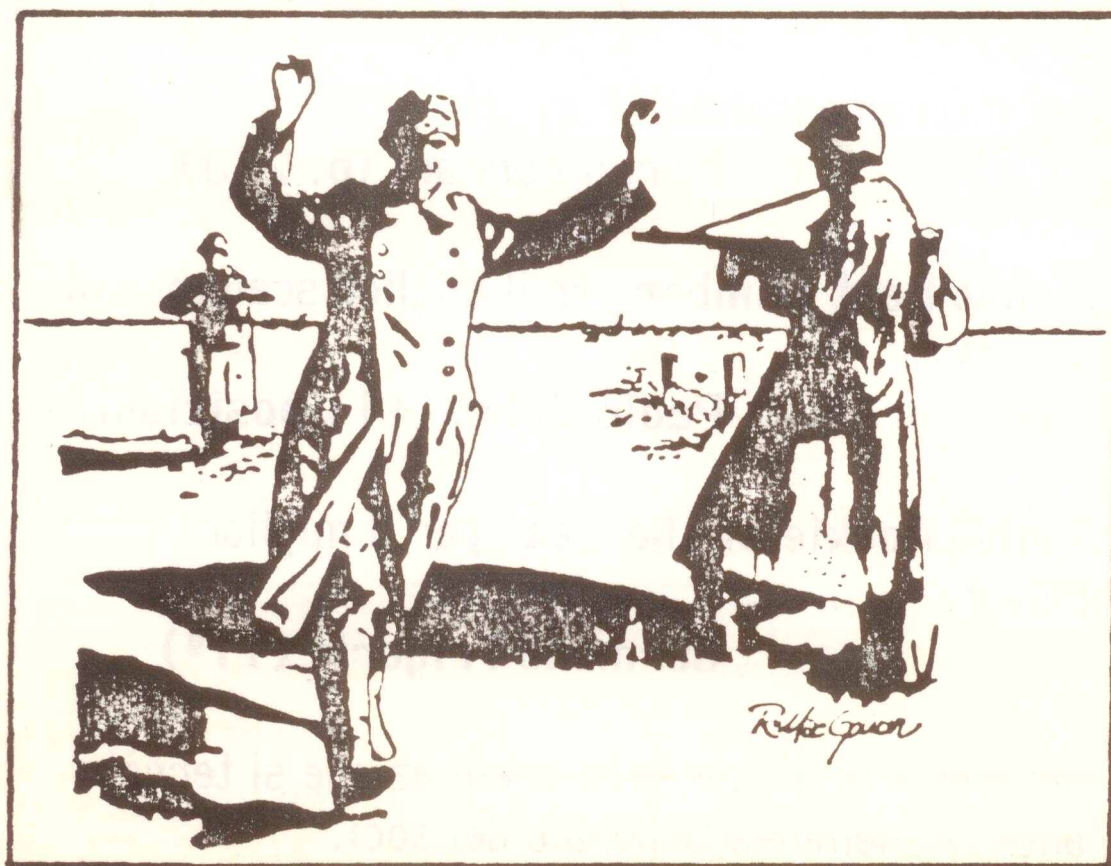
I PIU' GIOCATI PER POSTA

1) PANZER LEADER (AH)	62
2) NAP. LAST BATTLES (SPI)	20
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) STALINGRAD (AH)	5

NUOVE PARTITE POSTALI

P408	STABELLINI/FERRO	PANZER LEADER (AH)
P409	LUCCHESI/FRIGERIO	WESTWALL (SPI)
P410	LUCCHESI/GIARONI	ARAB ISRAELI WARS (AH)
P411	CIMINI/FACCHI	AFRIKA KORPS (AH)
P412	BUGLIANI/CIPROTTI	SICILY (SPI)
P413	LUCCHESI/LOMBARDI	ARAB ISRAELI WARS (AH)
P414	FRIGERIO/FRANZONI	SQUAD LEADER (AH)
P415	CELADA/FRANZONI	PANZER LEADER (AH)
P416	CRIPPA/ROSSI	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P417	TESEI/GIARONI	WATERLOO (AH)
P418	STABELLINI/BERTOCCHI	PANZER LEADER (AH)
P419	MORGERA/DE BONI	STALINGRAD (AH)
P420	GIARONI/ANGIOLINO	BLUE MAX (GDW)
P421	ANGIOLINO/GIARONI	BLUE MAX (GDW)
P422	CALABRIA/LAMBERTI	AFRIKA KORPS (AH)
P423	BALESTRERI/CASTAGNOLA	CROSS OF IRON (AH)
P424	LAMBERTI/ANGIOLINO	ANZIO (AH)
P425	BALESTRERI/DE BONI	CROSS OF IRON (AH)

P426	DE PONTI/ROSSI	CAESAR'S LEGIONS (AH)
P427	DE PONTI/ROSSI	IMPERIUM ROMANUM (WEG)
P428	DE PONTI/CIPROTTI	IMPERIUM ROMANUM (WEG)
P429	PAGNOTTA/FERRARI	MARITA MERKUR (GDW)
P430	GIARONI/RICCITELLI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P431	CUOGHI/MEROLA	ARAB ISRAELI WAR (AH)
P432	MONTAGNER/RICCITELLI	BATTLES FOR ARDENNES (SPI)
P433	CRIPPA/ROSSI	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P434	QUITADAMO/BUGLIANI	SICILY (SPI)
P435	DE PONTI/CHIRIATTI	CAESAR ALESIA (AH)
P436	BERTOCCHI/CREMONA	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P437	CRIPPA/BENEDETTO	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P438	STABELLINI/TOSI A.	MARSTON MOOR
P439	CORTILI/DE BONI	CROSS OF IRON (AH)
P440	BALESTRERI/CORTILI	CROSS OF IRON (AH)
P441	LAMBERTI/GIARONI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P442	ANGIOLINO/MONTAGNER	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P443	MONTAGNER/ANGIOLINO	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
L038	GIARONI/BALESTRERI	CROSS OF IRON (AH)
L039	SELVA/PAGNOTTA	AFRIKA KORPS (AH)
L040	BUGLIANI/CALABRIA	STALINGRAD (AH)
L041	PAGNOTTA/SELVA	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)





PLAYTIME

Ecco i vincitori delle classifiche per le varie categorie istituite quest'anno dalla Segreteria:

per il primo assoluto **Master of the Master**
Enrico Tagliazucchi (p. 269)

per il secondo assoluto
Sergio Cuoghi (p. 243)

per il terzo assoluto
Marco Ferrari (p. 213)

premio **Best climber** per il miglior scalatore di classifica

Paolo Selva (+11 posizioni)

premio **Rookie of the year** per il miglior esordiente

Germano Frigerio (11°)

La cerimonia ufficiale della premiazione si terrà durante l'Assemblea Generale dei soci.

Per tutti gli altri un... forza ragazzi!

LOBOSITZ MON AMOUR

di Bruno Cafaro

Non sono molti i giochi che si possono esaurire in una sera facendo stare fino all'ultimo con il fiato sospeso per le sorti della battaglia. La "Serie 120" della G.D.W. (ormai fuori produzione ma ancora reperibile) offre alcune chicche per chi, non avendo troppo tempo a disposizione, vuole comunque cimentarsi in cruente battaglie in cui il regolamento non comprometta troppo la velocità del gioco e la veridicità storica.

La promozione di questi giochi ha puntato, oltre che sul prezzo contenuto, proprio sulla semplicità delle regole, che comunque non presentano grosse lacune, e sull'ottima giocabilità con divertimento assicurato anche per i non principianti. Di questa serie alcuni titoli da tener presente sono "Agincourt", scontro medievale buono per chi inizia, "Beda Fomm", battaglia nel deserto tra Italiani ed Inglesi, il fantascientifico "Mayday" e naturalmente "Lobositz".

Questo gioco, ho potuto constatare, esercita su di me e su molti altri wargamers un fascino particolare, e la sfida, che ogni volta si rinnova per il possesso della cittadina, stimola piani e strategie diverse in un crescendo di "sottile aggressività" tra i contendenti.

La mappa (45 x 35 cm), graficamente spartana, rappresenta la zona lungo l'Elba circostante il paesino e la collina di Lobositz, e nonostante la piccola estensione comprende vari tipi di terreno: bosco, lago, palude... In essi l'uso corretto delle diverse armi diventa vitale.

Le unità, per lo più a livello di reggimento o di battaglione, presentano per gli austriaci anche degli utilissimi *wing* (1/2 battaglione) da usarsi in schermaglie che non di rado ho visto sacrificare inutilmente, mentre invece potrebbero risultare preziosi per aprire la strada oltre il fiume o tentare di distruggere le artiglierie nemiche.

Le unità sono caratterizzate dai soliti valori di movimento, combattimento e morale, ma in questo caso si deve fare particolare attenzione a quest'ultimo valore: è infatti il morale che in questo gioco assume un'importanza quasi decisiva per la risoluzione dei corpo-a-corpo. Infatti tutte le unità impegnate in questo tipo di combattimento debbono superare un test di morale per poterlo eseguire, il che rende incerto in ogni attacco il rapporto di forza che verrà a crearsi nel combattimento.

La nebbia fu, insieme ai due eserciti contendenti, la grande protagonista della battaglia. Questa particolare caratteristica atmosferica è qui riprodotta per i primi sei turni di gioco durante i quali le unità si muovono capovolte, e quindi nascoste agli occhi indiscreti dell'avversario; le artiglierie possono sparare solo a distanza ravvicinata e metà dell'esercito austriaco è bloccato oltre le paludi.

Il momentaneo vantaggio numerico dell'esercito di Federico il Grande può essere sfruttato al massimo se l'Austriaco non è accorto nel formare la sua prima linea ancorandola saldamente tra il fiume e le paludi; così facendo soltanto audacia e fortuna possono permettere al Prussiano di acquisire dei vantaggi nelle prime mosse.

La fanteria è forse il problema più grande dell'esercito prussiano; infatti, pur essendo l'unica arma cui è permesso eseguire dei corpo-a-corpo nel paese, è anche l'arma in cui Federico è decisamente inferiore rispetto all'Austriaco sia a livello numerico (48 punti di forza contro 68) sia perchè costretto ad attaccare una salda posizione difensiva. Come se non bastasse è oltretutto importante che la fanteria appoggi le prime cariche di cavalleria e faccia da protezione alle preziose artiglierie per eventuali contrattacchi austriaci.

Per il Prussiano è come avere una coperta troppo corta; egli rischia, "per coprirsi le spalle, di scoprire i piedi". Il "segreto" di una vittoria prussiana sta infatti nell'uso accorto di



questo bene prezioso quanto raro. Utilizzare quindi, quando è possibile, l'impeto di una carica di cavalleria al posto di una sfibrante guerra di posizione.

Ed ecco infine l'artiglieria, "arma di fine di mondo", che può decidere da che parte far pendere la bilancia. Il concentramento di queste unità, che con l'alzarsi della nebbia tirano fino a quattro esagoni di distanza, sottopongono le esauste truppe a dei martellamenti massacranti che potrebbero rivelarsi fatali nei successivi attacchi corpo-a-corpo.

I problemi comunque non sono solo, come abbiamo già detto, di Federico: anche l'austriaco ha il suo bel da fare per attraversare le paludi. Infatti il suo movimento rallentato offre un ottimo bersaglio al nemico ritardando, ed in alcuni casi impedendo, l'attraversamento delle stesse. Attraversamento che, se condotto a termine in breve tempo, crea non pochi problemi al prussiano, che si vede costretto ad estendere il fronte per difendere anche la collina alle sue spalle, il cui possesso è determinante ai fini della vittoria.

Come avete già visto il gioco propone un continuo alternarsi di vicende, che spesso riescono a risolversi solo nelle ultime mosse, dando la sensazione, allo stesso perdente, di potersi rifare la prossima volta.



Anche nel ferreo esercito prussiano di Federico il Grande, alla disciplinatissima fanteria capace di marciare su tre righe sotto il fuoco nemico, furono affiancati reparti di ussari

Nonostante la loro pessima fama, ormai li adottava tutta Europa per condurre azioni « irregolari » di *guerres des postes*.

VER-CON 86

di Nando Ferrari

Anche se mancano circa nove mesi al "parto" del Quarto Raduno Nazionale dei Giocatori di Wargames (VER-CON 86), i preparativi sono già pienamente in corso. Gli amici del Torneo Masters mi hanno chiesto di fare il punto della situazione e, naturalmente, sono ben lieto di collaborare con una breve panoramica sull'atteso raduno di settembre. E' bene anticipare che il progetto iniziale ha subito radicali cambiamenti a causa di una serie di problemi, legati soprattutto ai lavori di ristrutturazione della sala che doveva ospitare la manifestazione. In poche parole il Comune di Verona, che già aveva concesso l'autorizzazione, ci ha comunicato in ottobre che la sala non sarà disponibile per un paio d'anni. La notizia, del tutto inattesa, era di quelle sufficienti a mandare in rotta anche un'unibità della Old Guard! Desideroso di rispettare, in ogni caso, gli impegni assunti con tutti i giocatori, mi sono dato da fare per trovare una soluzione e devo dire che non tutto il male viene per nuocere: la convention si farà regolarmente e sarà ancora migliore di quanto avessimo inizialmente immaginato! Penso che la soluzione trovata, che tra poco vi illustrerò, sia la migliore in assoluto e sono certo che tutti saranno in grado di apprezzare gli enormi vantaggi che essa potrà offrire a tutti i partecipanti. Iniziamo con le date: il raduno si svolgerà nei giorni 5, 6 e 7 settembre (venerdì, sabato e domenica... naturalmente). Qualcuno sarà contento di questa leggera anticipazione rispetto alle date "normali", qualcun altro no. Saranno contenti gli universitari e gli studenti (tranne quelli che dovranno affrontare gli esami di riparazione: cercate di non farvi romandare!); brontoleranno quelli che, pur di non mancare, saranno costretti ad anticipare il rientro dalle località di villeggiatura. Tutto sommato, considerando le opinioni ascoltate negli anni scorsi, penso che saranno più i primi che i secondi. Ma veniamo alla grande novità che, come molti di voi facilmente intuirono, consentirà ai giocatori di "vivere intensamente" i tre giorni della convention. Tutto il raduno sarà ospitato interamente in un unico edificio! Si tratta dell'istituto "Ente Corsi", che molti di voi hanno conosciuto in occasione di VER-CON 84. E' un istituto perfettamente attrezzato pulito e in un certo senso "isolato" dalle interferenze esterne (si trova a quattro chilometri dal centro di Verona, in una posizione estremamente tranquilla), che mette a disposizione ben quattrocento posti letto. Le camere sono di varie dimensioni (generalmente da due a sei posti), per cui sarà possibile accontentare quasi tutti per quanto riguarda la dislocazione. La mensa, molto ampia, ospiterà tutti i partecipanti, che potranno consumare la prima colazione (abbondante), il pranzo e la cena (sempre a base di pastasciutta per chi non sa... farne a meno!) senza perdere molto tempo. I tavoli da gioco saranno infatti sistemati nella palestra, dove verrà stesa un'opportuna moquette. Non è escluso che sia possibile tenere aperta la palestra anche di notte (praticamente ad orario continuato). In ogni caso l'istituto è dotato di un buon numero di sale e salette con tavoli e sedie, dove sarà possibile giocare di notte senza disturbare coloro che vorranno dormire. L'assemblea annuale del TM potrà finalmente svolgersi in una sede adeguata, dato che è disponibile un auditorium, dotato di impianto microfonico (che il sottoscritto provvederà immediatamente a spegnere nel caso sorgessero nuovi litigi tra gli iscritti...).

La quota di partecipazione non dovrebbe superare, secondo i primi calcoli, le 90000 lire, e comprenderà: tassa di iscrizione, due pranzi, due cene, due prime colazioni e due pernottamenti. Il raduno inizierà venerdì alle 14 e si concluderà domenica alle 19. Coloro che arriveranno a Verona in treno potranno usufruire, con una modesta sovrattassa, di un servizio di trasferimento in pullman fino all'Ente Corsi. Naturalmente verranno organizzati alcuni tornei a premi e faremo del nostro meglio per avere degli arbitri efficienti e degli abbinamenti realizzati con il computer. Ogni giocatore, inoltre, potrà segnalarci la ricerca di avversari per un certo numero di giochi. Provvederemo a realizzare degli elenchi che saranno appesi all'ingresso della palestra al fine di facilitare il più possibile gli incontri. I programmi della manifestazione, contenenti i moduli di iscrizione e altre schede da compilare, saranno inviati entro fine maggio ad oltre 2500 giocatori di tutta Italia. E' previsto l'intervento di vari giornalisti, di alcune reti private e probabilmente della stessa RAI. In questo modo riusciremo forse a portare il nostro piccolo-grande mondo nelle case di migliaia di potenziali wargamers.

E' tutto, per ora. Chiunque intenda ricevere il programma ed i moduli d'iscrizione può scrivere a NANDO FERRARI - VIA DIETRO LISTONE 13 - 37121 VERONA o telefonarmi al numero 045/25319. Chi è inserito nel mio indirizzario riceverà automaticamente tutto il materiale.



HOLLYWOOD E LA TUNISIA

Durante un'accanita partita a "Kasserine", il gioco della Wargamer, mi sono tornate improvvisamente in testa le immagini di "Patton", il famigerato film di Franklin Schaffner in cui si può assistere a una delle rare volte in cui il cinema abbia mostrato un episodio bellico tra americani e tedeschi in Nord Africa. Immediatamente la concentrazione necessaria per rispondere alle mosse dell'agguerrito giocatore tedesco è svanita, e in poco tempo, mentre in testa mi sfilavano le scene del film, le colonne del DAK si sono aperte la strada per Tebessa aprendo spaventosi varchi tra le mie truppe messe a difesa. Ormai c'era ben poco da salvare e così, abbandonata la partita convincendomi una volta di più che gli appassionati di cinema non dovrebbero giocare a wargame, mi sono potuto dedicare alla ricerca di qualche altro film in cui fossero mostrati combattimenti tra le truppe di Kesserling e quelle di Alexander.

Ben presto mi sono accorto però che di film su questo particolare momento storico ce ne sono pochissimi. Mentre abbondano i film bellici di produzione inglese volti più o meno ad esaltare la gloriosa campagna dell'8ª Armata di Montgomery, i film hollywoodiani sulla guerra in Tunisia si contano sulle dita di una mano. E quei pochi che ci sono trattano l'argomento solo marginalmente, nell'ambito di una vicenda generale dove magari si parla di un personaggio o di un reparto. E' il caso del già citato "Patton, generale d'acciaio", un film del 1970 interpretato da George C. Scott dove il celebre generale viene descritto in maniera abbastanza verosimile, visto che se ne ricava un ritratto di abissale idiozia mista ad audacia e fierezza. La sceneggiatura del film era scritta da un tizio che aveva già diretto due o tre pellicole ma che non era ancora riuscito a imporre il suo nome all'attenzione dei produttori, un certo Francis Ford Coppola. Per lo *script* di "Patton" Coppola vinse il premio Oscar in quell'anno, e pochi sanno che una delle fonti da cui ricavò la sceneggiatura era il libro "A Soldier's Story", del generale Omar N. Bradley, già compagno di corso di Patton a West Point e suo superiore diretto in Normandia. Nel film il ruolo di Bradley fu interpretato da Karl Malden, che ne fece una delle migliori rappresentazioni che il cinema ci abbia dato sul tipico comandante americano, molto più simile a un impiegato che a un militare. Fra l'altro il "vero" Bradley comparve anche fra i titoli di coda come consulente storico e militare (un modo come un altro per guadagnarsi da vivere in tempo di pace). "Patton" fu un film molto fortunato al box-office, a dispetto del fatto che furono commessi vistosi errori, soprattutto riguardanti l'equipaggiamento dei due eserciti (a più riprese risulta difficoltoso distinguere la differenza tra un carro tedesco ed uno americano, e nella scena della battaglia nel deserto una decina di M 47 tenta ridicolmente di passare per dei Tigre).

Dove invece non ci sono errori nell'uso dei carri armati è nel film "Il Grande Uno Rosso" di Samuel Fuller. Questo però non è dovuto alla rigorosa accuratezza dell'ambientazione storica, bensì alla povertà dei mezzi produttivi che ha impedito l'uso di un qualsiasi mezzo corazzato che non fosse immobilizzato o addirittura semidistrutto. Il film fu in parte prodotto anche da Fuller stesso, dato che si trattava di un progetto molto caro a questo regista. Dove però è mancato lo sfarzo produttivo è risultata poi abbondante la ricchezza di idee e di situazioni. "Il Grande Uno Rosso", come si può arguire dal titolo, è più o meno la storia della 1ª Divisione di fanteria americana, seguita su tutti i fronti in cui ha combattuto nella seconda guerra mondiale, attraverso le vicende di un sergente e dei suoi quattro "bambocci" che, guarda un po', alla fine del film si ritroveranno uomini fatti e cresciuti. Il motivo per cui la narrazione delle gesta di questa divisione stesce a cuore al regista sta nel fatto che Samuel Fuller durante la guerra ebbe l'onore (o forse la sfortuna) di prestare servizio proprio tra le fila di questa forse non

valorosissima ma senz'altro provata formazione. E unbo dei teatri in cui l'Uno Rosso combattè fu proprio il passo di Kasserine, dove diverse compagnie di fanti furono letteralmente travolte dai panzer di Rommel. Così almeno viene raccontata la faccenda nel film, mentre da uno sguardo più attento alle fonti storiche si ricava che nell'ambito degli scontri in quella zona, che sono conosciuti nel complesso come battaglia di Kasserine, la 1ª Divisione fu senz'altro coinvolta, ma non precisamente nell'area del passo di Kasserine dove invece il peso della resistenza alla spinta tedesca cadde sulle spalle di un piccolo reparto inglese sotto il comando dell'eroico colonnello A. C. Gore. E' inutile però aspettarsi simili finezze da una produzione che per mancanza di mezzi è andata a girare lo sbarco in normandia su una spiaggia... israeliana, dato che era la località più economica a disposizione.

Il film segue le vicende di questi cinque soldati dal primo scontro in Tunisia allo sbarco in Sicilia fino alle Ardenne, passando ovviamente per l'insanguinata spiaggia di Omaha. Nel mezzo si possono apprezzare perle come la scritta "Se avanzo seguitatemi" sul muro di un paesino siciliano, frutto di una carenza non solo di mezzi ma perfino di un elementare traduttore dall'italiano. Non si tratta però di un'opera da buttare completamente via. Fuller produce qualche momento di suggestione soprattutto con la vicenda dell'anziano sergente 4un roccioso Lee Marvin) che combattendo nella Prima Guerra Mondiale ebbe la ventura di essere l'autore dell'ultimo colpo di fucile sparato in guerra, e che combattendo in Francia al comando dei suoi ragazzi gli capita di ritrovarsi nella stessa località dove era avvenuto il fatto ventisei anni prima.

Altri momenti piuttosto efficaci si hanno nelle scene che riguardano i giorni delle Ardenne e l'ingresso degli attoniti soldati americani nei campi di sterminio in territorio tedesco. Nei panni dei quattro soldatini spiccano fra gli altri Mark Hamill e Bobby di Cicco. Il primo è senz'altro più noto per essere il biondo protagonista di Guerre Stellari - Luke Skywalker -, l'altro si è fatto le ossa con Spielberg nella parte dell'imboscato/ballerino di "1941".

A Samuel Fuller va comunque il merito di aver fatto uno degli ultimi film di guerra in assoluto negli anni in cui già impazzava il genere fantascientifico. Se non altro ha avuto coraggio, anche se da un vecchio combattente come lui era il meno che ci si potesse aspettare.

Ci piace ricordare questo regista per un altro episodio che lo riguarda. Durante la lavorazione del film "Corea in fiamme", da lui diretto nel 1951, Fuller insistè perchè il protagonista Gene Evans indossasse durante le riprese l'elmetto personale che gli fu dato in dotazione quando fu arruolato. Elmetto che campeggia in primo piano in diverse sequenze del film e che, manco a dirlo, ha un grande "Uno" stampato sul davanti.

Per ritornare a "Il Grande Uno Rosso" non ci resta che aggiungere che, come era prevedibile, non ha avuto un grande successo al box-office, inficiando così la possibilità di rivederlo a quanti fossero interessati ai film di guerra in generale o alla 1ª Divisione di fanteria americana in particolare. L'elenco di film che presentino situazioni tratte dalla campagna di Tunisia per quanto ci concerne è terminato; comunque invitiamo chiunque fosse a conoscenza di qualche altra pellicola sull'argomento a far lo sapere a chi scrive.



Soldati americani appartenenti al II corpo d'armata, fatti prigionieri dai tedeschi durante l'offensiva del 14-17 febbraio, che disorientò il settore americano. Le perdite furono alte, a causa dell'eccessiva diluizione delle truppe su un fronte troppo ampio.

CIVIL WAR

FORT SUMTER TO APPOMATTOX

di Claudio Bomba

Riallacciandomi all'articolo dell'amico Paolo Selva apparso sul Bollettino n. 2/85 ed inerente la Guerra d'Indipendenza americana 1776/1780, mi accingo ad analizzare un'altra simulazione che riguarda un importantissimo avvenimento che ha segnato la storia degli Stati Uniti: la Guerra di Secessione, che si svolse dal 1861 al 1865 e che è considerata la prima guerra moderna.

L'argomento non è dei più conosciuti nel nostro paese sia perchè è poco trattato nei libri scolastici (basti pensare che si inserisce cronologicamente tra avvenimenti ben più importanti della storia risorgimentale italiana quali la seconda Guerra d'Indipendenza, la spedizione dei Mille e la terza Guerra d'Indipendenza, sia perchè sul mercato nazionale esistono ben pochi testi che trattano diffusamente tale evento.

Civil War, della Victory Games, è un gioco strategico di grande piro che richiama per alcuni versi **1776** e **War and Peace**, anche se è profondamente diverso da questi perchè oltre l'aspetto necessariamente militare cura particolarmente anche quello economico e politico.

La mappa è un capolavoro di grafica, come d'altronde ci ha abituato la casa di New York; l'unico appunto che forse le si può muovere è la non perfetta distinzione dei fiumi navigabili da quelli non navigabili, per il resto i vari tipi di terreno sono di facile identificazione con regole abbastanza semplici per i loro effetti sul movimento e sul combattimento.

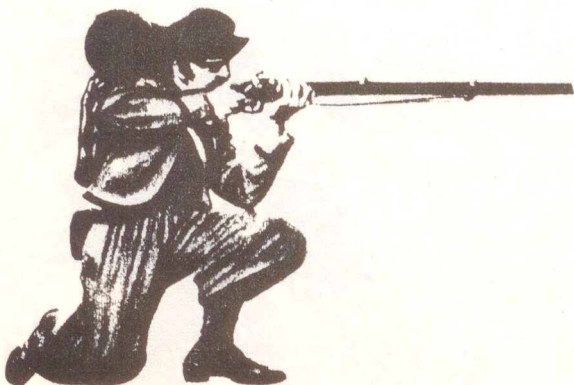
I counters hanno colori gradevoli e comprendono i generali degli opposti eserciti, i punti di forza intercambiabili, navi, fortificazioni, depositi ed altri.

Le tabelle sono cinque, di cui quattro stampate su cartoncino ed una posta sul retro del regolamento in inglese; risultano tutte di facile consultazione, soprattutto dopo un po' di pratica. Inoltre su una mappa a parte c'è un grande quadro di raccordo che permette di seguire lo svolgersi dei vari turni e che comprende le tabelle di punti di comando, differenza dadi, rinforzi, armate, punti produzione, importazioni e vittoria.

Il sistema di gioco: la mappa è divisa in tre teatri che divengono all'occorrenza quattro se si usa l'opzione *Far West* che comprende un'ulteriore mappa.

I teatri East-West-Trans Mississippi hanno una notevole rilevanza nello sviluppo strategico del gioco poichè dalla scelta effettuata segretamente dai due contendenti, tra primario, secondario e terziario, dipende il numero dei *punti risorsa* disponibili. Questi influiscono sul sistema di comando, il quale costituisce il vero salto qualitativo di questo gioco donando allo stesso una notevole scorrevolezza ed eliminando pause prolungate tra le varie mosse. Ogni azione, tranne l'acquisizione di rinforzi e leaders, costa un certo numero di punti comando e di punti differenza dadi; questi ultimi vanno spesi in ogni caso e costituiscono l'altra innovazione che permette di ricreare l'incertezza che caratterizzò questo conflitto di così vasta portata per cui un turno potrà risultare brevissimo o protrarsi per molte battaglie e capovolgere le sorti della guerra.

I leaders sono promovibili e vanno dal generale di divisione a quello di teatro; sono indispensabili per muovere i punti forza in territorio nemico, e più alto è il grado, più punti possono muovere. Ma per avere la promozione bisogna combattere e negli scontri è pur sempre possibile, soprattutto a livello di generali di divisione e di corpi d'armata, che questi rimangano feriti e pertanto non più promuovibili, o che rimangano sul terreno, e vi assicuro che non è affatto piacevole perdere Grant o Sherman vista



la "banda d'incapaci" dei generali superiori di cui dispone l'Unione all'inizio.

Altro punto importante è costituito dai rifornimenti che possono venire via mare e via fiume (per il solo Nord), per ferrovia o, se a distanza utile, direttamente dai depositi. E' indispensabile perciò curare particolarmente la disposizione della rete dei supplies perchè essi

influiscono sul movimento e sul morale delle forze in campo; subire un attacco essendo demoralizzati, soprattutto se proveniente da un'armata, il più delle volte causa al difensore un bel "d3", il peggior risultato previsto sulla tabella di combattimento.

Un discorso a parte meritano i counters navali, pochi invero per il Sud, una valanga col passar del tempo per il Nord. Queste navi, particolarmente per l'Unione, se ben usate permettono di colpire l'avversario alle spalle espugnando i porti e diminuendo le importazioni che a lungo andare sono vitali per il Sud.

Quanto esposto finora traccia a grandi linee lo svolgersi delle varie operazioni. Per quanto riguarda la strategia dei due contendenti, si traduce in due parole che sono per il Nord "attacco ad oltranza" e per il Sud "resistere".

Il Sud è destinato alla sconfitta militare in ogni caso, ma gli basta di non perdere in modo così disastroso come fu nella realtà per vincere la partita.

Basilare per il confederato è l'oculata utilizzazione dei punti comando che non sono molti e dei rinforzi che col passare del tempo vanno sempre più scemando, per cui tranne in casi indispensabili od in situazioni particolarmente favorevoli è sconsigliabile lo scontro "corna contro corna" con l'Unione.

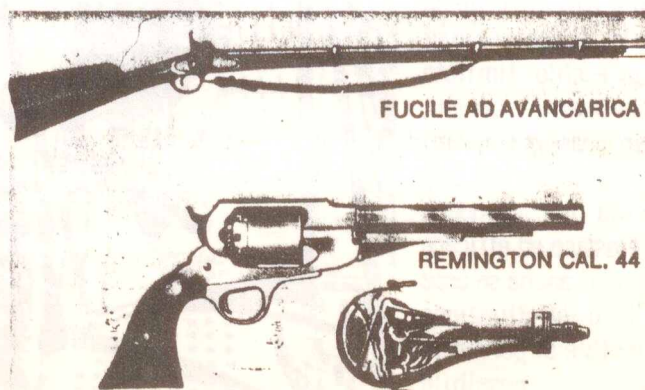
Inoltre la Confederazione può contare all'inizio in particolare su dei generali che surclassano nettamente quelli dell'opposta fazione.

Il Nord ha la vittoria militare pressoché assicurata poiché ha particamente disponibilità di mezzi illimitata, ma ha pure dei grandi handicaps: il tempo, l'incertezza della durata dei turni, ed i generali superiori che all'inizio definire "disastrosi" è un mero complimento. Occorrono diversi turni per promuovere altri generali ai livelli superiori, sempre che non s'incappi in incidenti di percorso, come già detto in precedenza.

L'Unione deve pianificare al massimo le proprie scelte strategico-operative stabilendo con notevole anticipo su quale teatro esercitare la maggiore pressione e programmando la conquista dei vari Stati e porti confederati in base alla rilevanza dei punti di vittoria che danno al Nord ed ai punti produzione ed importanza che tolgono al Sud.

Tenete conto che l'effetto delle vostre operazioni militari non daranno mai immediati risultati apprezzabili ma che questi si manifesteranno solo a lungo termine; per cui abbiate pazienza, perseverate e soprattutto PIANIFICATE.

Ricordo infine che oltre al gioco campagna, veramente stupendo, sono presenti quattro scenari più corti che riguardano i singoli anni del conflitto, che risultano molto utili a chi ha problemi di spazio e di tempo da dedicare al gioco; infine c'è da rilevare che **Civil War** ha un'altissima giocabilità in solitario, se si è imparziali ovviamente, e ciò può interessare in particolare chi non trova avversari.



SQUALI CACCIATORI

di Edoardo Giuntoli

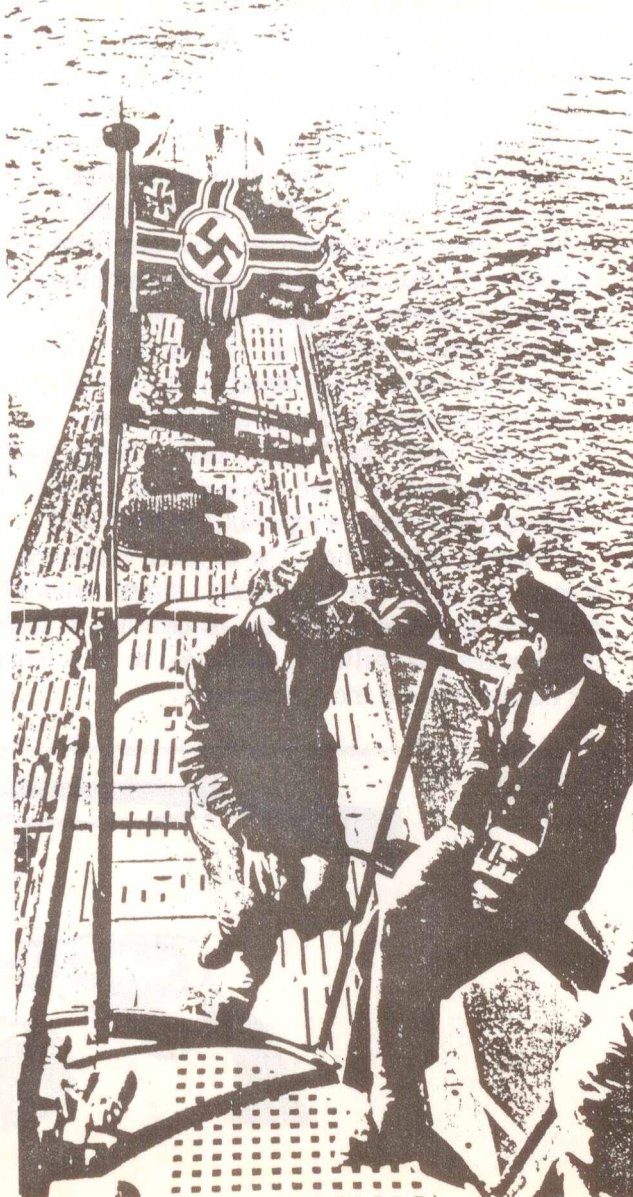
Colui che per la prima volta si accosta a **Submarine** potrebbe avere l'impressione di trovarsi di fronte ad un gioco eccessivamente sbilanciato a favore dei sommergibili. Questa prima opinione non è del tutto errata; in effetti i panni del giocatore colla scorta ed il convoglio non sono molto comodi. Ciò non vuol dire non sia necessario seguire precise regole e ragionate tattiche di gioco al fine di evitare una disonorevole sconfitta. Questo è ancora più vero quando si disputino delle partite di "andata e ritorno" in cui i ruoli di sommergibilista e di capitano delle scorte sono ambedue ricoperti. Sicuramente adottando quest'ultima soluzione si riscoprirebbe un gioco molto più divertente ed agonisticamente valido, soprattutto ai fini del TM, di quanto non avesse potuto sembrarlo precedentemente.

Vediamo invece quali debbano essere, a mio parere, le linee principali di gioco per colui che comanda i sommergibili.

Prima di andare avanti però vorrei precisare che in questo articolo si considereranno solo scenari in cui si simulano attacchi a convogli; si riterranno inoltre applicate tutte le regole fino alla 54.0 e la regola 58.0 che pone dei limiti alla frequenza delle virate effettuabili dal convoglio (di solito io stabilisco una virata ogni tre turni).

Di fondamentale importanza per la scelta della condotta d'attacco dei sommergibili è la posizione iniziale che essi hanno nello scenario. Generalmente essa viene determinata casualmente tramite lancio di dado secondo le modalità dettate dalla regola 20.4. Si possono quindi creare delle situazioni iniziali estremamente diversificate, anche se si gioca sempre lo stesso scenario, che possono essere più o meno favorevoli al sommergibilista. Indubbiamente per quest'ultimo il caso più disgraziato è quello in cui tutti i sommergibili o parte di essi debbano essere piazzati in coda al convoglio. In questo caso non c'è molto da scegliere: occorre iniziare il gioco in emersione ed inseguire il convoglio sperando di raggiungerlo o che prima o poi faccia una virata e mostri il fianco al siluramento.

Molto più favorevole è invece il caso in cui i nostri sommergibili vengono piazzati di fianco o addirittura in testa al convoglio. In questo caso sarebbe effettivamente possibile un attacco in immersione, ma io personalmente lo sconsiglio. In effetti un sommergibile immerso è notevolmente più difficile da scovare per l'avversario, al contrario di uno emerso, ma è parecchio limitato nella sua capacità di movimento e questo, quando si attacca un convoglio, mi sembra un handicap notevole. Infatti una grande mobilità consente di rispondere in maniera molto più elastica ed efficace alle manovre dei trasporti, anche se esse sono limitate nella loro effettuazione dalla regola 58.0, ed inoltre ci permette di colpire il più rapidamente possibile qualsiasi nave si voglia del convoglio per poi immergersi a grande profondità una



volta esauriti i siluri o fatti i punti necessari a vincere lo scenario. Agendo in superficie chiaramente il sommergibile sarà esposto al fuoco dei cannoni delle unità di scorta; questo però non dovrebbe spaventarci più di tanto poichè, tabelle alla mano, non è poi così facile piazzare colpi a bordo di un sommergibile e fargli subire forti danni, a meno che l'avversario non abbia particolari colpi di fortuna; sarà inoltre abilità del giocatore nascondere la propria unità in mezzo al convoglio evitando così il fuoco nemico. Si tenga comunque presente che alla fine una lunga e ininterrotta presenza in superficie risulterà fatale per cui gli attacchi dovranno essere condotti sempre con estrema precisione e velocità. Vorrei inoltre sottolineare come questa scelta di attacco, pur comportando dei rischi non indifferenti e richiedendo una particolare attenzione nella condotta di gioco premia, dal punto di vista dei risultati, sicuramente molto di più dell'alternativa in immersione, ed inoltre occorre tenere presente che essa diventa obbligata qualora le unità di scorta siano equipaggiate con armi ATW; infatti in quest'ultimo caso la vulnerabilità delle unità immerse a queste armi (che possono colpire il sommergibile prima ancora che esso si muova) è enorme.

La fase cruciale dell'attacco è chiaramente il lancio dei siluri e da come questo lancio viene effettuato dipende l'esito dello scenario. Possiamo, infatti, manovrare splendidamente le nostre unità evitando la caccia avversaria ma se poi non piazziamo colpi sulle navi nemiche difficilmente otterremo la vittoria.

In **Submarine** sono previsti due diversi modi di lanciare i siluri: il primo ci permette di lanciaarli mirati, il secondo invece non mirati. La differenza che passa tra i due sistemi è che mentre nel primo il giocatore può stabilire la velocità iniziale della torpedine, nel secondo tale velocità è stabilita a caso tramite un lancio di dado; inoltre per poter lanciare siluri mirati occorrerà che il sommergibile resti per un tirno a 25 piedi o in superficie a mirare le navi nemiche, non potendo nel frattempo effettuare siluramenti.

Il primo sistema è evidentemente da preferire in quanto ci permette di colpire le navi nemiche con estrema precisione anche a grande distanza. Quando si lanciano siluri mirati si può essere sicuri che essi andranno sul bersaglio, a meno che non si siano commessi clamorosi errori di calcolo, e il problema di affondare o meno la nave sarà rimandato alle varie tabelle. Quando invece il siluro non è mirato questa certezza non c'è e se a questo aggiungiamo il +1 che si deve sommare al dado rosso per il lancio sulla advanced torpedo detonating table si comprende subito come le probabilità di colpire si riducano. L'unico risultato che si può ottenere in quest'ultima ipotesi è quello di buttare via siluri che sono invece estremamente preziosi. Quando invece si ha ragione di ritenere che il proprio sommergibile sia in procinto di affondamento, allora tanto vale lanciare tutto quello che si ha nei tubi, anche senza mirare su nessun bersaglio, nella speranza di beccare qualcosa e limitare i danni in termini di punti di vittoria. Trascurando però quest'ultimo caso eccezionale il siluramento mirato è sicuramente da preferire in ogni situazione.

Esaminiamo ora i diversi tipi di siluri con cui possiamo avere a che fare. La tabella 1 ci mostra le probabilità che hanno i diversi siluri di esplodere, mentre la tabella 2 riporta le probabilità che un siluro ha di affondare una determinata nave del convoglio (laddove vi siano valori tra parentesi, essi indicano le possibilità di immobilizzazione).

TABELLA 1

Germania

G7A	G7E	G7E (MAG)	FAT	T5	T3
83%	91%	75%	91%	91%	91%

Italia

W21	W177
83%	83%

Giappone

95 M1	92 M1	95 M2
83%	91%	83%

Stati Uniti

MK10	MK14 MAG	MK14 CON	MK18	MK18A
83%	33%	83%	91%	91%

Il tedesco dispone di sei diversi modelli: G7A, G7E G7E (MAG), FAT, T5, T3. Tranne il primo sono tutti quanti siluri elettrici. Il G7A e il G7E esplodono normalmente a contatto, il FAT è rotante ed esplode a contatto, il T5 ha una testata acustica, il T3 è rotante ed acustico. Il G7E dispone poi di una versione magnetica.

Si noterà subito come il G7E con testata magnetica abbia le più basse possibilità di esplodere (75%), subito seguito dal G7A. Questi aspetti sfavorevoli sono però compensati per il primo da un'alta probabilità di affondare il nemico (è il più distruttivo tra i siluri tedeschi), per il secondo da un'alta velocità che consente di colpire nel primo turno di lancio a grande distanza.

Il siluro G7E ed il FAT sono invece dal punto di vista dell'affidabilità sicuramente ottimi, ed hanno inoltre un alto potere distruttivo, secondo solo a quello del G7E con testata magnetica. Le probabilità di affondamento sono per entrambi identiche, l'unica differenza che esiste tra i due è che il FAT è rotante; dell'impiego di questa categoria di armi parleremo però più oltre, così come faremo per i siluri a testata acustica il cui basso potenziale distruttivo non ci deve affatto trarre in inganno.

Gli americani dispongono invece di quattro diversi modelli: MK 10, MK 14, MK 18, MK 18A.

L'MK 10 e l'MK 18 sono armi che esplodono a contatto, l'MK 14 è dotato di testata magnetica mentre l'MK 18A è un siluro acustico. Qualitativamente il confronto con i corrispondenti siluri tedeschi non regge (farà eccezione per i siluri acustici); dall'esame delle tabelle 1 e 2 si nota, infatti, come essi siano meno distruttivi e come soprattutto siano inferiori le probabilità che un siluro esploda (l'MK 14 è addirittura un dramma col suo 33% di possibilità). Quest'ultima circostanza trova spiegazione nel fatto che i siluri americani presentavano un difetto nel loro meccanismo di esplosione che fino al 1943 non fu risolto.

TABELLA 2

Germania						
	G7A	G7E	G7E (MAG)	FAT	T5	T3
IC2/IC3	41%	58%	89%	58%	/	/
C2	55%	66%	93%	66%	5%	5%
C3	33%	55%	77%	55%	/	/
T2	22%	44%	66%	44%	/	/
T3	5%	27%	44%	27%	/	/
Italia			Giappone			
	W21	W177	95 M1	92 M1	95 M2	
IC2/IC3	22%	/ (50%)	50%	33%	66%	
C2	39%	11%	58%	44%	72%	
C3	11%	/ (38%)	44%	16%	61%	
T2	/ (33%)	/ (66%)	33%	5%	50%	
T3	/ (39%)	/ (11%)	16%	/ (44%)	39%	
Stati Uniti						
	MK10	MK14	MK18	MK18A		
C2	22%	61%	61%	5%		
C3	/ (72%)	44%	44%	/		
T2	/ (38%)	33%	33%	/		
T3	/ (22%)	16%	16%	/		

Questa sommaria presentazione delle torpedini disponibili per tedeschi e americani è stata fatta per mettere in luce le loro principali caratteristiche in maniera da permettere ai giocatori non eccessivamente esperti di scegliere secondo la necessità dello scenario e la data in cui esso è ambientato di quali di esse dotare i propri sommergibili. Le tabelle 1 e 2 hanno appunto questo scopo; ci permettono inoltre all'atto del siluramento di capire quanti siluri occorra lanciare per

avere ragionevoli probabilità di affondamento. Proprio per raggiungere quest'ultimo fine nella maniera più completa ho compilato la tabella 3 che dà le probabilità di centrare la nave bersaglio raggiungendola da una data attitudine. Tenendo presente questa tabella è possibile stabilire quante probabilità si hanno di affondare il nemico conoscendo l'attitudine da cui lo si colpisce. Basterà dividere i valori che si trovano nelle tre tabelle per cento, moltiplicarli fra loro e poi rimoltiplicarli per cento. Un esempio: un siluro G7E è lanciato contro un General Cargo C3 ad attitudine 4 ed è mirato; la possibilità di affondamento sarà data da $[(47/100) \times (91/100) \times (55/100)] \times 100 = 0,23 \times 100 = 23\%$

Con questi strumenti penso che chiunque, con un po' di pazienza e scrupolosità, possa decidere il siluramento più conveniente ed il numero ed il tipo di siluri da utilizzare.

Qualche parola in più la vorrei spendere per il siluro acustico e per quello circolante. Sull'utilità di quest'ultimo non sono molto convinto in quanto esso girando in mezzo a un convoglio non ha molte possibilità di causare seri danni: quando raggiunge una nave di solito la colpisce come siluro non mirato e le probabilità di fare centro si riducono, e del resto non è neanche detto che arrivi sull'obiettivo ad attitudini ideali. Se lo si lancia come siluro normale allora tanto vale usarne un altro tipo e dotarsi di altre armi speciali più efficaci.

TABELLA 3

	1	2	3	4	5	6	7
C2	19%	36%	63%	44%	86%	77%	100%
C3	22%	38%	69%	47%	91%	80%	100%
T2	22%	41%	72%	47%	94%	83%	100%
T3	25%	44%	77%	47%	94%	83%	100%
Liberty	28%	34%	61%	41%	83%	74%	100%
Victory	28%	36%	63%	41%	83%	74%	100%
		8	9	10	11	12	13
C2		80%	86%	49%	61%	34%	16%
C3		83%	91%	44%	66%	36%	19%
T2		86%	94%	44%	69%	38%	19%
T3		86%	94%	44%	69%	38%	22%
Liberty		77%	83%	38%	58%	31%	25%
Victory		77%	83%	38%	61%	34%	25%

Il siluro acustico ritengo invece che sia un'arma estremamente utile. Essa infatti colpisce la nave avversaria passandole semplicemente negli esagoni adiacenti ed ignorando la "Advanced torpedo detonation table". Proprio per questo fatto è lo strumento ideale per colpire le navi di scorta che sono altrimenti difficili da centrare per la loro sagoma estremamente piccola e per la loro elevata mobilità. Inoltre il siluro acustico quando esplode, indipendentemente dal risultato sulla "Torpedo damage table", immobilizza sempre la nave bersaglio per cui un sommergibile potrebbe lanciare all'inizio anche tutta la sua salva di tali armi per immobilizzare il maggior numero di trasporti avversari per poi farli silurare con comodo da altri sommergibili.

Un'ultima parola sulla fuga alla fine dello scenario, quando cioè si sono esauriti tutti i siluri disponibili ed occorre sfuggire alla vendetta delle scorte avversarie. Ci si può immergere a grande profondità e cercare di passare sotto al cono di ricerca SONAR del nemico, facendo magari velocità silenziosa e, qualora si venga scoperti e attaccati, stringere i denti ed inventarsi le mosse più imprevedibili, che non necessariamente sono le più complicate. Un'altra soluzione molto più originale e che fa sicuramente venire i nervi all'avversario è quella del cosiddetto "delfinamento", ovvero l'immergersi ed emergere a mosse alterne in maniera da impedire al nemico di aggiustare i cannoni o di condurre efficacemente un attacco in profondità. Quest'ultima tattica ha anche il vantaggio di poter essere usata in fasi interlocutorie durante uno scenario, quando ad esempio si ricaricano i tubi lanciasiluri.

IL CACCIATORE DI SQUALI

di Marco Lombardi

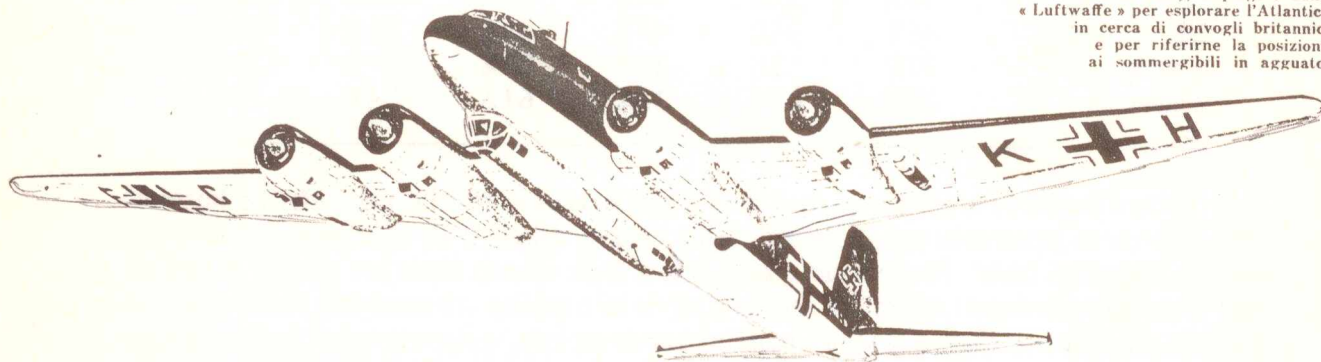
In SUBMARINE (Avalon Hill), che il succitato gioca volentieri nel ruolo del giocatore di superficie, si cattura molto bene il clima nervoso degli assalti subacquei nella seconda guerra mondiale, soprattutto se si gioca con le regole avanzate e opzionali.

Dicevo del clima nervoso... Si arriva spesso al punto che il giocatore che manovra i sommergibili, sorridendo a 32 denti, cerca di tagliare la corda con i battelli nascosti dopo aver raggiunto abbondanti condizioni di vittoria, mentre il giocatore di superficie lo guata con gli occhi iniettati di sangue, ampi buchi nel convoglio e i DD a tutto vapore. Noi tutti sappiamo come ci si sente in simili situazioni: si sta perdendo, il tempo è contro di noi e per agguantare la vittoria si deve affondare qualche f... U-BOOT.

A questo punto per i capitani di cacciatorpedinieri è meglio calmarsi e afferrare logica e calcolatrice per affrontare il problema con qualche possibilità di risolverlo. Partiamo da una posizione normale: un convoglio da difendere, un po' di navi quasi sane piazzate in campo *cum grano salis* e abbiamo la possibilità di vincere affondando un numero definito e ragionevole di torpediniere-sommergibili. L'esecuzione di tutta la procedura di ricerca e attacco deve essere una lotta ragionata contro il tempo: la gatta frettolosa fa i figli ciechi, ma il sommergibile può cacciarsi a profondità assurde e scivolare sotto i DD, o semplicemente dove le bombe non lo possono raggiungere. Allora cominciamo a circoscrivere la zona della sospetta presenza del nemico. Dopo un po' troviamo uno o più dei bersagli e stringiamo le distanze - tralascio in questo articolo la considerazione di amenità tipo: il sommergibile emerge, cerca di speronare, ci cannoneggia (il Surcouf!), ci semina, delfineggia, ecc. ecc. - il nemico più di tanto non muove e possiamo forse permetterci il lusso di perdere il contatto per uno o due turni, il tempo necessario a eliminare un altro battello o a concentrarci.

Ripreso o mantenuto il contatto ci troviamo, si spera, con minimo un paio di scorte e un sommergibile almeno a portata di bomba; quando si hanno un po' di sonar da usare si possono tenere in contatto altri "sub" come clienti in lista di attesa (meglio servirli bene uno ad uno che male contemporaneamente) o, meglio, si perde di proposito un contatto, ci si avvicina e nel turno dopo si lanciano gli echi sonar cominciando con le navi più vicine al sommergibile: ci si fa così un'idea molto precisa della profondità a cui si trova il carognone.

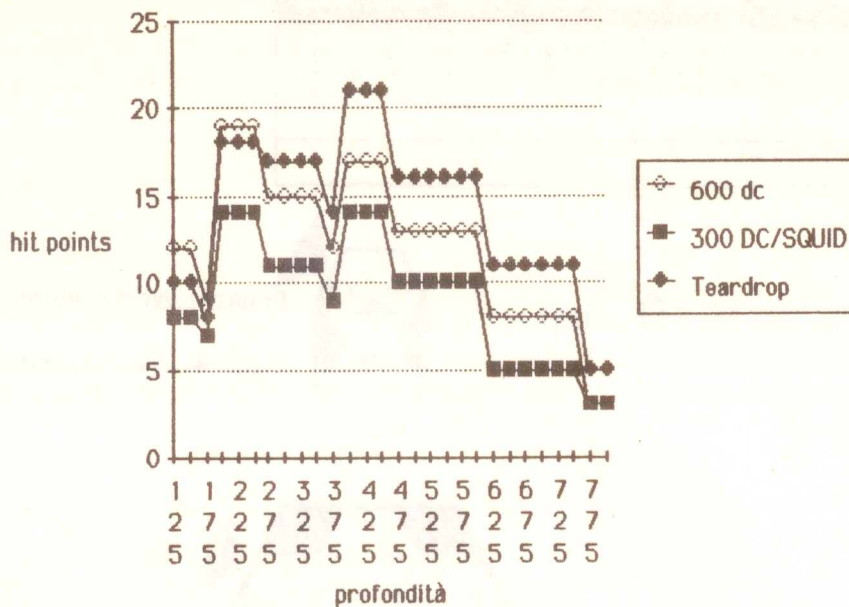
quadrimotore a grande autonomia (14 ore di volo), impiegato dalla « Luftwaffe » per esplorare l'Atlantico in cerca di convogli britannici e per riferirne la posizione ai sommergibili in agguato.



John Batchelor

Arriviamo insomma che le navi si mettono in posizione d'attacco intorno al bersaglio, il sommergibilista comincia a fare gli scongiuri e il giocatore di superficie riprende un'aria lupesca; prese tutte le distanze consideriamo la *max sub speed* del nemico, facciamo un'ipotesi sulla velocità che esso manterrà nel turno dell'attacco e confrontiamola con gli schemi riportati in fondo a questo articolo: ogni gruppo di esagoni rappresenta la zona raggiungibile da un battello immerso a quella data velocità, il numero tra parentesi è la probabilità media di ogni esagono dello schema di contenere parte del sommergibile (percentuale dell'utilità di bersaglio, %UB), il numero negli esagoni rappresenta la %UB che si avrebbe se il sommergibile muovesse completamente a caso, i numeri cerchiati la %UB quando il sommergibile usa il meglio delle sue possibilità a quella data velocità (alla velocità di 4 e 5 queste due ultime indicazioni sono state omesse), la freccia indica la rotta di migliore attacco (la retta che attraversa la miglior sequenza di esagoni bersaglio).

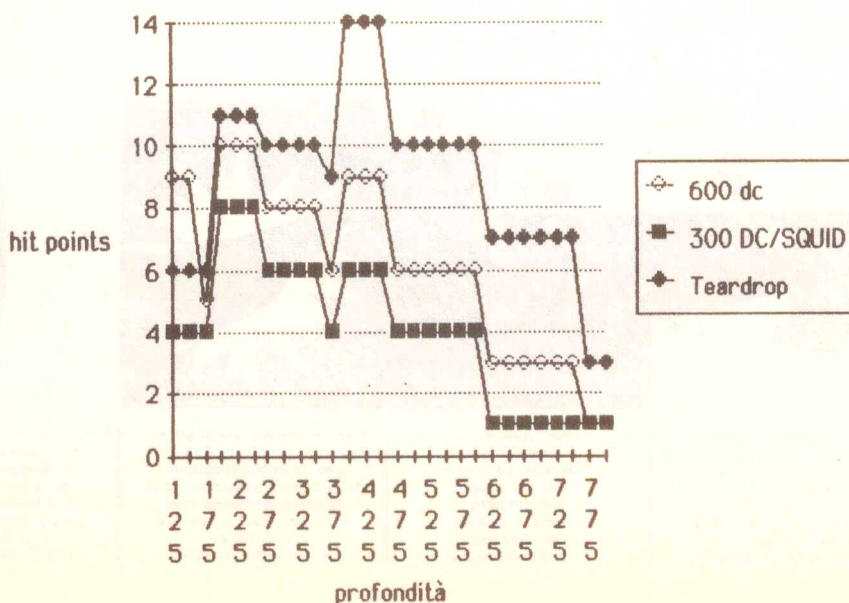
GRAFICO A



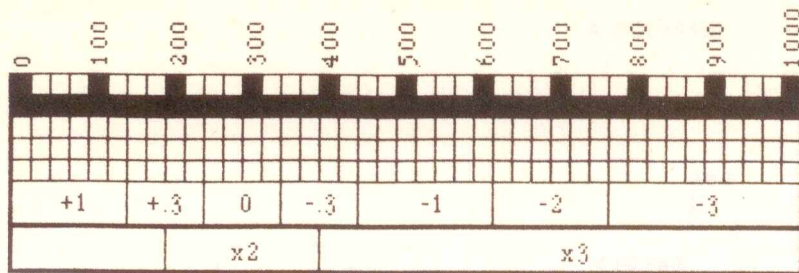
Durante la *bomb run* non abbiamo che da mettere il maggior numero di DC, DK, HH e S nella zona del bersaglio. Naturalmente cerchiamo di usare le ATW come dal punto 42.2: lo HH è una specie di arma totale contro i sommergibili "normali" (tipo XXI e XXIII esclusi), mentre le S possono colpire le profondità sicure per concentrare le altre cariche di profondità nelle quote più basse; dopo di esse ci si deve comunque affidare alle solite BTG: anzi, prima di lanciare i dadi si deve scegliere il tipo di bomba e la profondità di spolettamento. Riferendoci allora al grafico A, che indica il danno medio alle varie profondità (se possiamo scegliere tra 600 DC e "teardrop") e rende un'idea delle profondità migliori o peggiori per i sommergibili, mentre il grafico B indica il danno medio a 50 ft per i tipi di bomba, e questo ci permette una migliore scelta se abbiamo poche cariche a disposizione e dovremo distanziarle in profondità; facciamo un'ipotesi sulla profondità raggiunta, raggiungibile o ritenuta tale dal battello nemico e segniamo sullo schema C la posizione delle cariche e i 50 piedi del loro effetto. Cerchiamo così di saturare l'area con le bombe di profondità cercando di ottenere il maggior numero di forcelle (effetti di più cariche che si sovrappongono). Dopo, non ci resta che lanciare i dadi, ma lo faremo consapevoli che avremo fatto l'umanamente possibile per far veramente male a quel maledetto sommergibile.

Ora... buona caccia!

GRAFICO B



SCHEDINA C



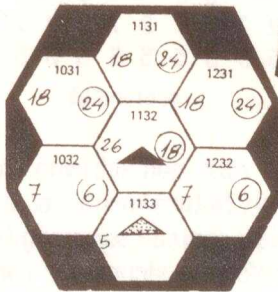
Max. Sub. Speed **0** (50%)



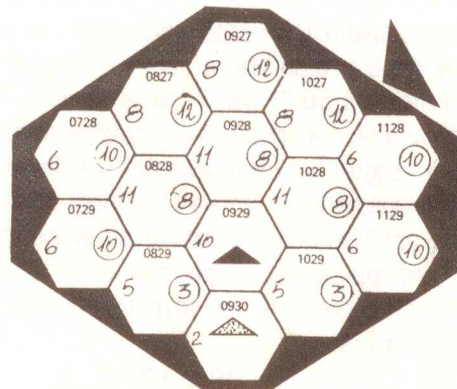
Prua del sommergibile

Poppa del sommergibile

Max. Sub. Speed **1** (14,2%)



Max. Sub. Speed **2** (7,1%)



BOMBE DI PROFONDITÀ



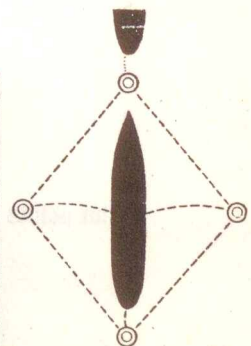
Bomba di profondità montata su un lanciabombe, pronta per essere sparata in un ampio arco dal fianco della nave a dritta e a sinistra.

La carica di lancio fa partire la bomba di profondità dalla nave. L'elemento intermedio destinato a sostenere la bomba durante il lancio se ne stacca all'atto della partenza e cade.

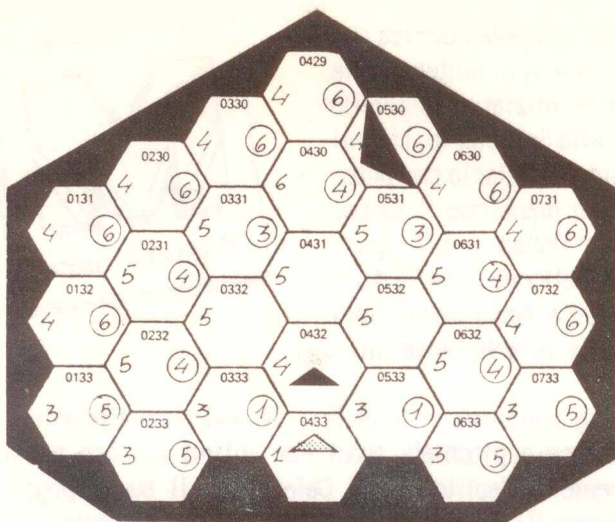
Una bomba di profondità è lasciata cadere in mare da poppa, ove un'altra bomba è pronta per ripetere l'operazione.

Le esplosioni subacquee hanno effetti notevolissimi, per la concentrazione delle bombe esplosive. Uno scoppio, anche se non in pieno, può provocare una falla in un sommergibile.

Una unità di scorta cacciasommergibili poteva lanciare cariche di profondità vicino o lontano, mentre l'ecogoniometro cercava di individuare la posizione dell'U-Boot.



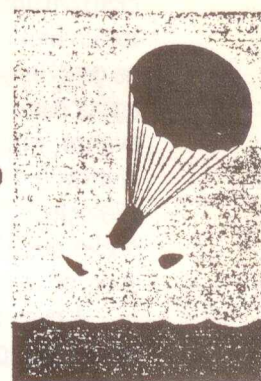
Chris Harrison



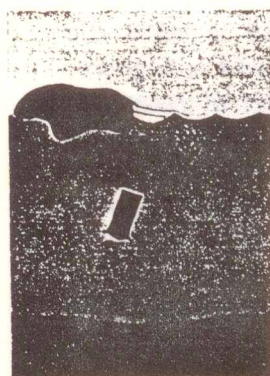
Max. Sub. Speed **3** (3,7%)

MINA MAGNETICA

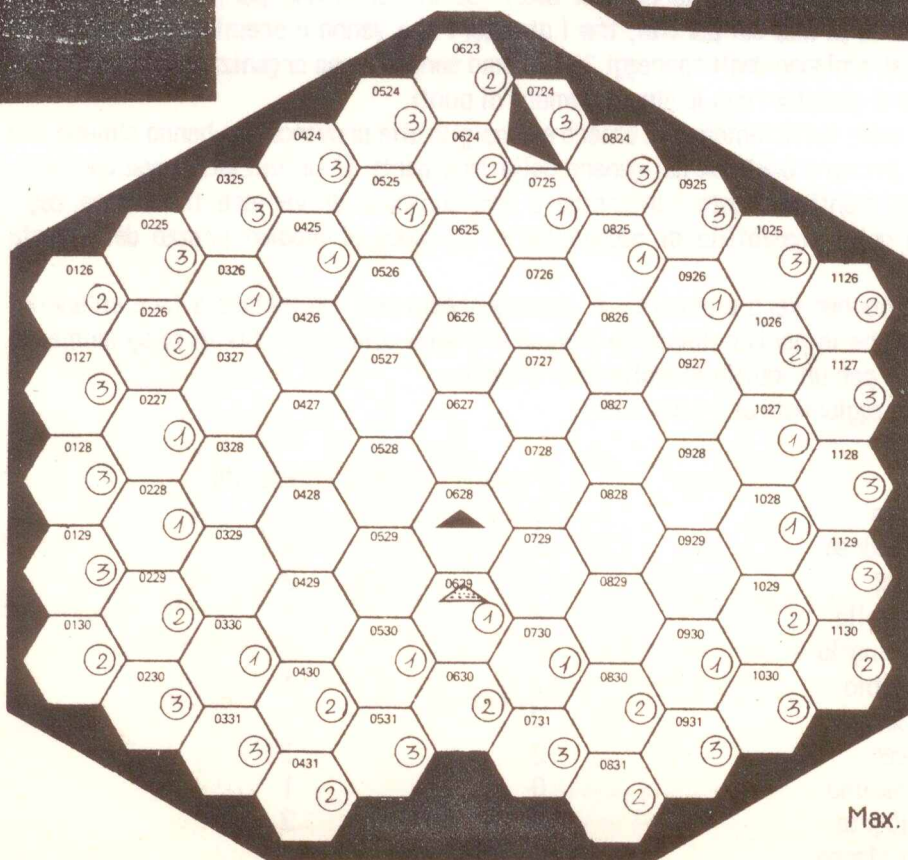
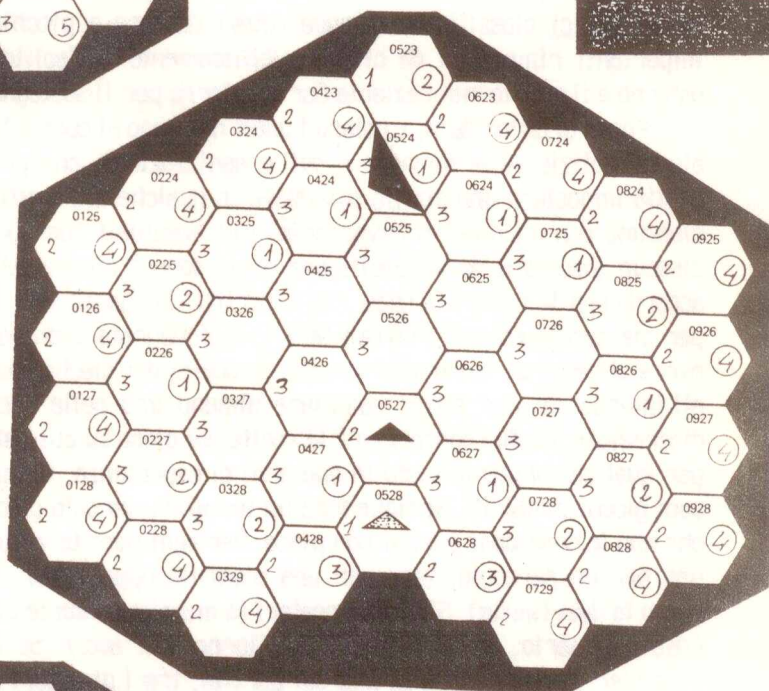
Posata a mezzo di paracadute, la mina magnetica aveva anche una spoletta funzionante per contatto: se colpiva una superficie solida, esplodeva immediatamente.



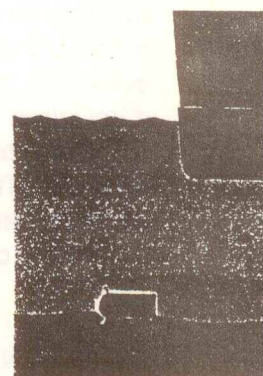
Max. Sub. Speed **4** (2%)



Allorché la mina cominciava ad affondare, si staccava il congegno di aggancio al paracadute. Così liberata, la mina poteva posarsi sul fondo marino.



Max. Sub. Speed **5** (1,3%)



All'approssimarsi di una nave, il debole campo magnetico aumentava sino a far detonare la mina con la chiusura del circuito a mezzo dell'ago magnetico.

E' mio dovere cominciare la pubblicazione di questa rubrica con dei ringraziamenti a tutti coloro che mi hanno voluto aiutare nella realizzazione di questa piccola ma importante iniziativa a livello locale nell'ambito del TM. Il primo grazie va alla Segreteria, che mi ha gentilmente concesso questo spazio sul nostro Notiziario per poter aggiornare i partecipanti sulla situazione man mano che il torneo avanza; ringrazio di tutto cuore anche il signor Donadoni e il signor Montasio, titolari rispettivamente della "International Team" e della "Selegiochi", che ci hanno rinnovato la fiducia come sostenitori anche quest'anno, e a Giovanni Ingelis che si è offerto come altro sponsor da quest'anno.



A questo proposito ho ottime notizie: posso comunicare fin da ora che andranno a premio i primi undici classificati. Dunque datevi da fare e picchiate sodo! Per ultimi ma non meno importanti rimangono da citare pubblicamente il "solito" Luigi Celada per il suo appoggio esterno e il quanto mai paziente Carlo Latorre per il sostegno "informatico" all'organizzazione.

Penso di dover dare, a coloro i quali non sono al corrente del funzionamento di questo torneo, alcune notizie sulla formula e sull'organizzazione, che possono essere molto di aiuto per chi voglia impostare una simile iniziativa in qualche altra città. Il torneo si svolge su sei partite, ciascuna con un diverso avversario, più eventuali spareggi finali. Al momento dell'iscrizione ciascun giocatore deve specificare quali sono i cinque giochi su cui desidera cimentarsi. In accordo con le richieste degli altri iscritti, l'organizzatore stabilisce quali siano i sei incontri per ciascun giocatore. Può capitare la malaugurata eventualità in cui un iscritto non riesca ad avere abbastanza avversari perchè ha scelto dei giochi "poco popolari". In tal caso si telefona all'interessato per fargli cambiare almeno una delle sue preferenze, oppure si lascia alla discrezione dei due concorrenti la scelta del gioco su cui battersi. Questa formula è la migliore, per quel che abbiamo visto in due anni di esperienza, in cui permette a ciascuno di giocare coi suoi giochi preferiti, anzichè fare un torneo su un solo gioco, seminando lo scontento fra coloro che non lo conoscono o a cui non piace. Per ogni partita vinta ciascun giocatore riceve due punti, uno per un pareggio, zero per una sconfitta oppure per annullamento (partita non disputata entro la data limite). Si dà ai giocatori la massima libertà di scelta su come disputare gli scontri (data, scenario, se fare andata e ritorno ecc. ecc.). Se si verificano parità alla fine della *regular season* delle prime sei partite, tra i giocatori che vanno a premio o comunque tra almeno i primi sei, si svolgono degli spareggi "all'ultimo sangue", con organizzazione particolare a seconda del numero di giocatori con lo stesso numero di punti.

Spero di essere stato sufficientemente chiaro e consiglio alle province che hanno almeno una decina di iscritti di provare qualcosa del genere dalle loro parti. E' un'iniziativa che consolida molto i gruppi, che mantiene desto l'interesse e che consente di variare il numero degli avversari, al di là della possibilità di accaparrarsi un gioco al modico prezzo della quota d'iscrizione.

Passiamo ora al torneo vero e proprio. E' ancora presto per cominciare a fare un'analisi della classifica, dato che le partite disputate fino ad ora sono solo 12 su 66 in programma: la tendenza, comunque, è per un equilibrio molto interessante.

Ecco la classifica aggiornata al 14 XII 1985:

	Punti	Partite
1º PAGNI Andrea	5	3
2º BARDELLI Andrea	5	4
3º CELADA Luigi	3	2
3º FACCHI Marcello	3	2
5º JACCARINO Angelo	2	1
5º PALUMBO Fabio	2	1
7º FRIGERIO Germano	2	2
7º CRIPPA Oscar	2	2
9º CORTILI Massimo	0	1
10º BISERNI Alberto	0	2
10º PERUCELLI Marco	0	2
10º SPOTTI Alberto	0	2

I "pigri" che non hanno ancora disputato alcuna partita sono Carlo Latorre, Enrico Bertocchi, Maurizio Cimini, Alberto Gattini, Giampaolo Dal Lago, Saul Villa, Vieri Sacchi, Luigi Binaghi, Giampiero Tenca, Gianluca Lora Moretto.

Vorrei ricordare a tutti e in particolare a questi ultimi citati che dovranno comunicare i risultati (e quindi disputare le partite) tassativamente entro il 20 IV 1986. Chi volesse abbandonare il torneo deve comunicarmelo il più in fretta possibile (in ogni caso non è previsto il rimborso della quota d'iscrizione).

Infine, nel caso in cui qualcuno abbia disputato partite entro la data di aggiornamento e non la ritrovi in classifica è pregato di avvisarmi subito.

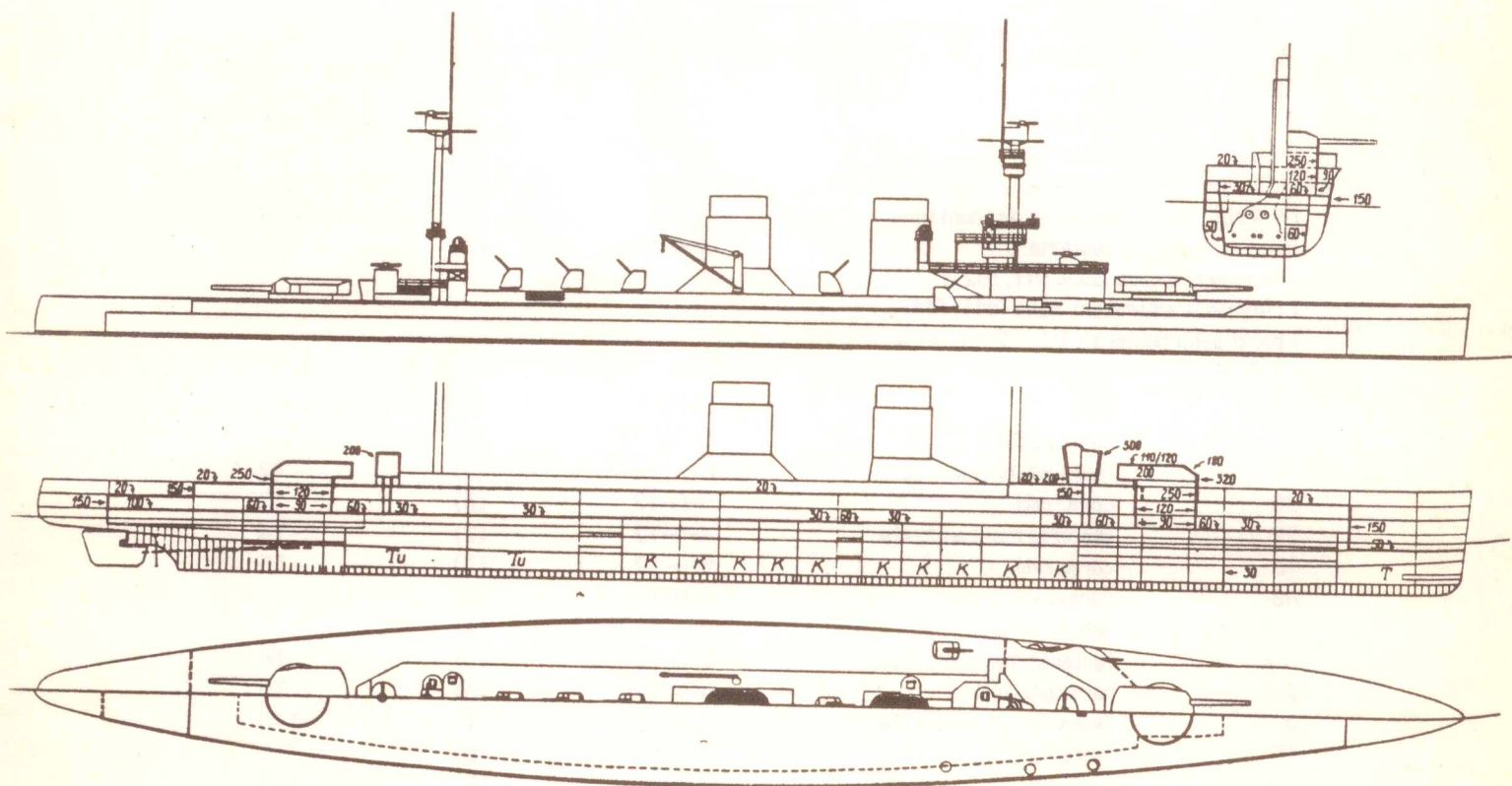
ULTIMI AVVISI:

Vorrei ricordare a tutti gli avversari di Fabio Palumbo che il tapino parte per il servizio militare in data imprecisata tra Gennaio e Marzo, quindi sbrigatevi!

Angelo Jaccarino ha cambiato numero di telefono: i suoi avversari dovranno chiamarlo allo 02/5209630.

Arrivederci e buona fortuna a tutti

Germano Frigerio



6K 3021

ANZIO (Avalon Hill) NUMERAZIONE DELLE PEDINE

ALLEATI

Nome	tipo	valore	accumulo	numero
5	fanteria	4-5-12	(3)	A1
46	fanteria	3-4-12	(3)	A2
56	fanteria	3-4-12	(3)	A3
78	fanteria	3-4-12	(3)	A4
1	paracadutisti	3-3-12	(3)	A5
4	corazzati	2-1-12	(2)	A6
23	corazzati	2-1-12	(2)	A7
201 Gds	fanteria	1-1-12	(1)	A8
2	paracadutisti	1-1-12	(1)	A9
2 SS	commando	1-1-12	(1)	A10
Cdn 1	fanteria	2-1-12	(3)	A11
Cdn 1	corazzati	2-1-12	(2)	A12
US 36	fanteria	4-5-12	(4)	A13
US 45	fanteria	5-6-12	(4)	A14
US 82/504	paracadutisti	1-1-12	(1)	A15
US 82/505	paracadutisti	1-1-12	(1)	A16
US 82/325 G	paracadutisti	1-1-12	(1)	A17
US 6615	rangers	1-1-12	(1)	A18
US 3	fanteria	5-6-12	(4)	A19
US 34	fanteria	4-5-12	(4)	A20
7	corazzati	5-5-12	(5)	A21
Ind 8	fanteria	3-4-12	(3)	A22
NZ 2	fanteria meccanizzata	6-6-12	(5)	A23
US 1	corazzati	7-7-12	(5)	A24
US-Cdn 1SSF	fanteria	<u>2-2-12</u>	(1)	A25
1	fanteria	4-5-12	(3)	A26
24 Gds	fanteria	1-1-12	(1)	A27
Fr 2 Mor	fanteria	<u>3-4-8</u>	(3)	A28
Fr 4 MT	fanteria da montagna	<u>1-1-8</u>	(1)	A29
Ind 4	fanteria	3-4-12	(3)	A30

I rimpiazzi inglesi sono RI1, RI2...

I rimpiazzi americani sono RM1, RM2...

I porti sono numerati P1, P2, P3 e P4.

TEDESCHI

Nome	tipo	valore	accumulo	numero
1	paracadutisti	6-10-12	(3)	T1
15	fanteria meccanizzata	6-9-12	(3)	T2
26	corazzati	5-6-12	(3)	T3
29	fanteria meccanizzata	4-6-12	(2)	T4
16	corazzati	5-6-12	(3)	T5
HG	corazzati	7-8-12	(3)	T6
71	nebelwerfers	1-1-8	(1)	T7
Fras	fanteria meccanizzata	1-2-12	(1)	T8
2	paracadutisti	6-9-12	(3)	T9
3	fanteria meccanizzata	3-4-12	(2)	T10
65	fanteria	2-3-8	(2)	T11
HuD 44	fanteria	4-6-8	(3)	T12
94	fanteria	3-5-8	(3)	T13
305	fanteria	3-5-8	(3)	T14
5	fanteria da montagna	<u>2-4-8</u>	(2)	T15
3-4	fanteria da montagna	<u>1-1-8</u>	(1)	T16
334	fanteria	3-5-8	(3)	T17
71	fanteria	4-6-8	(3)	T18
362	fanteria	2-3-8	(2)	T19
715m	fanteria	3-4-12	(2)	T20
60	fanteria meccanizzata	3-5-12	(2)	T21

I rimpiazzi di fanteria sono RF1, RF2...

I rimpiazzi corazzati sono RC1, RC2...

QUARTERDECK Games

A seguito della citazione del Torneo Masters sulle pagine di **The General** ci ha scritto Jack Greene, "boss" e designer della QUARTERDECK GAMES (quella di Destroyer Captain, per intenderci), inviandoci una copia di una lettera indirizzata ai wargamers americani clienti di questa casa contenente offerte speciali sui giochi prodotti o distribuiti dalla ditta. Jack Greene ha gentilmente

esteso queste offerte a tutti i soci del TM per l'intero anno 1986.

Prima di passare ad elencarvi i giochi ed i prezzi relativi, approfittiamo del materiale contenuto nella lettera per informarvi su due di questi giochi di cui, salvo errori od omissioni, non si è ancora parlato in Italia.

ROMMEL'S WAR

Il titolo dice già che si tratta di un'altra simulazione della campagna nordafricana dal settembre '40 al gennaio '43: il gioco è stato progettato da Vance von Borries (**Creta & Malta**, dell'Avalon Hill) e comprende due mappe (33" x 17") che spaziano da Tripoli ad Alessandria, oltre a 380 counters, compresi alcuni da utilizzarsi con una futura espansione siriana. Il sistema di gioco viene presentato come abbastanza tradizionale e fa uso di unità italiane a livello di divisione, inglesi a livello di brigata e reggimenti tedeschi, oltre a unità speciali, leaders, aerei e unità navali costiere. Il gioco comprende 5 scenari (Tobruk, Gazala, Crusader, la campagna del 1940 e quella del 1941) oltre alla campagna completa, e dovrebbe essere di complessità moderata: Jack Greene lo compara a **Western Desert** (serie Europa GDW), ma, naturalmente, afferma che **RW** è migliore!

PACIFIC FLEET

Questa è la seconda pubblicazione, dopo **Bitter End**, della Hobby Japan, una casa che almeno sul piano dei materiali sembra che stia facendo le cose piuttosto sul serio, tant'è che la scatola contiene 3 mappe montate, 600 counters, portapedine, tabelle varie e copertina di MacGowan.

Il gioco, non complesso come **East Wind & Rain** o tantomeno **Pacific War**, riproduce l'intera guerra sul pacifico ed il continente asiatico dall'India a Pearl Harbor e dovrebbe essere analogo, come scala e durata, a **Pearl Harbor** della GDW. Mega-esagoni sono utilizzati per il movimento segreto fuori mappa delle task force; i turni sono stagionali e divisi in sette sub-fasi. Le portaerei e le corazzate sono rappresentate singolarmente, mentre alcuni particolari tendono a ricostruire le differenze tra le forze armate delle diverse nazioni (per esempio i giapponesi hanno una "damage table" diversa da quella degli alleati e più sanguinosa per riflettere la minore efficacia delle loro squadre anti-incendio). Naturalmente le istruzioni sono in inglese!

NEW BROADSIDE MAGAZINE

Greene ci ha anche inviato una copia saggio di questo bollettino, tutto dedicato ai fanatici del navale, che viene pubblicato trimestralmente. Non siamo certamente di fronte a una vera e propria rivista tipo **General** o **S&T**, ma piuttosto a una pubblicazione di tipo amatoriale come i primi numeri ciclostilati del nostro Notiziario: d'altronde il contenuto è estremamente specialistico e non ne dovrebbe consentire una larghissima diffusione al di fuori di coloro veramente molto interessati alla storia della guerra sul mare. Tanto per darvi un'idea di cosa si può trattare, in ogni numero vi è un quiz a premi del tipo "Quale nave da battaglia statunitense costruita alla Union Iron Works fu armata il 4 febbraio 1901?" (la USS Wisconsin, ovviamente).

Il numero in nostro possesso (settembre 1985) riporta un articolo sui programmi di costruzione delle navi da battaglia statunitensi dal 1934 al 1945, una recensione di un romanzo di Tom Clancy (*The Hunt for Red October*) sulla defezione del più moderno sottomarino nucleare sovietico il cui equipaggio decide di raggiungere la costa atlantica degli USA per chiedere asilo politico, un saggio sui preparativi italo-tedeschi per la (abortita) invasione di Malta, un articolo sui sistemi di puntamento delle navi da battaglia e aggiunte per **Norway 1940**. Il prezzo di Broadside è di 2 dollari a copia.

I GIOCHI IN OFFERTA

ROMMEL'S WAR - \$ 17.50

PACIFIC FLEET - \$ 28

WORLD IN FLAMES - \$ 40

TRIAL OF STRENGTH - \$ 32

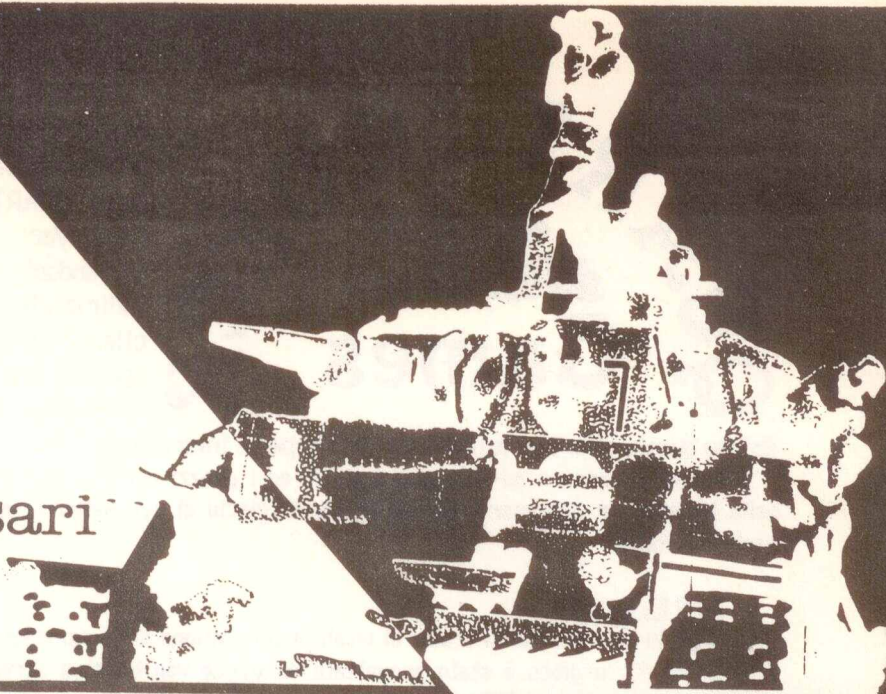
NORWAY 1940 - \$ 11

THE ROYAL NAVY - \$ 12

WORLD IN FLAMES + ROMMEL'S WAR + PACIFIC FLEET + ROYAL NAVY - \$ 91.50

Pagamenti in dollari, accludendo 3 \$ per spese postali, alla QUARTERDECK GAMES, P.O. BOX 658, Cambria, California 93428 (USA). Ricordatevi di specificare che siete soci del Torneo Masters!

Ricerca di Avversari



Cerco avversari per Victory in the Pacific (AH), Flat Top (AH), Pearl Harbour (AH), Trireme (AH), War and Peace (AH), Ironbottom sound/Royal Navy/Destroyer Captain, Afrika Korps (AH), Napoleon's Last Battles (SPI), Submarine (AH), Wooden Ships and Iron Men (AH).
Giuseppe Lamendola, Via Paola Falconieri 73, 00152 Roma (tel. 06/5348467)

Nuovo iscritto al TM cerca avversari PBM (max. 2) per i seguenti giochi: Guns of August (AH), Anzio (AH), Blitzkrieg (AH), Dreadnought (SPI), Starforce (SPI), Lodz (WWW), Monmouth (WWW), Stars and Bars (WWW).
Lucio Abbate, Via A. Falcone 332/4, 80127 Napoli (tel. 081/640808)

Cerco avversari per Cross of Iron (AH), Crescendo of Doom (AH), Luftwaffe (AH), Gunslinger (AH), Flat Top (AH) e Gettysburg intermedio (AH).
Massimo Cortili, Via Santa Marta 12, 20123 Milano

Cerco avversari postali per Napoleon Last Battles.
Mauro Cerone, c/o Galardo, Via degli Adimari 78, 00148 Roma

Cerco avversari postali e non per "Conquistador" e "The Siege of Constantinople" (possibile che questo gioco non ce l'ha nessuno? E' uscito su S&T n. 66).
Ezio Deponti, Via Santuario Sacro Cuore 3, 20161 Milano (tel. 02/6456416)

PICCOLI ANNUNCI

Vendo West Wall (SPI) e Bonaparte (IT) non ancora scounterizzati, Austerlitz (IT), Jena (IT) e East & West (IT) in perfette condizioni, Okinawa (IT) con scatola rovinata e mancante di tre counters.
Massimo Cortili, Via Santa Marta 12, 20123 Milano (tel. 02/873712)

Vendo o scambio: Squad Leader ed espansioni (AH, usati), Alpha-Omega (AH), Commando Actions (YAQ), Napoleonic Wars (GTD con tutti gli scenari), Panzerkrieg (OSG usato), Last Panzer Victory (WE usato), Kirovograd (WWW), Leningrad (SPI), Mai '68 (EDS in francese), Boot Hill (TSR ruolo), Knights of Camelot (TSR usato), History of WWII (TF),. Inoltre tutti i seguenti giochi in busta (tutti nuovi): Canadian Civil War, Superpowers at War, The Sorcerer, Starsolider (tutti SPI) e Port Stanley, Forward to Richmond e Fight on the Beach (WWW).
Cerco: Wargamer 32 (con gioco) e 33 (senza gioco), S&T 95 (senza gioco), Ironbottom Sound (QUA), Arnhem Bridge e 8th Army (ATTACTIX), Gettysburg, Chicamauga (Phoenix), Killer (un libro della Jackson) e Purple Earth (VG)
Pietro Cremona, Via Campi 48, 41100 Modena

Lista indirizzi del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P.	Città
NA308	Abbate Lucio	Via A. Falcone, 332/4	80127	Napoli
RM280	Angiolino Andrea	Via F. Denza, 3	00197	Roma
MI256	Argentiero Alessandro	Via De Amicis, 33	20123	Milano
FE276	Balestreri Luca	Via Ghiara, 15	44100	Ferrara
MI250	Bardelli Andrea	Via Primaticcio, 86	20146	Milano
FO066	Bellucci Ercole	Via Mellini, 64	47100	Forlì
TO292	Benedetto Domenico	Corso Cincinnato, 124	10151	Torino
MI013	Bertocchi Enrico	Via Statuto, 20	20017	Rho
PG194	Biancalana Paolo	Via Gramsci, 20	06074	Ellera
MI271	Binaghi Luigi	Via Morandi, 3	20049	Buccinasco
VA262	Biserni Alberto	Via Miola, 18	21047	Saronno
RM222	Bomba Claudio	Via Etruria, 14	00183	Roma
RM221	Bomba Fabio	Via Etruria, 14	00183	Roma
MO277	Bonilauri Ester	Via Fusco, 90	41100	Modena
MI255	Boria Marco	Via S. Gimignano, 10	20146	Milano
MI251	Brasca Alberto	Via Aicardo, 10	20141	Milano
FI217	Bugliani Adriano	Via Borghini, 1	50133	Firenze
FO032	Bulgarelli Roberto	Via A. Facchinei, 10	47100	Forlì
VR306	Cabianca Luciano	Via XXIV Maggio, 35	37126	Verona
RM202	Cafaro Bruno	Via Pomezia, 44	00183	Roma
TO033	Camerlo Riccardo	Via Villa Giusti, 1	10142	Torino
PC239	Campus Raffaele	Via C. Pavese, 158	29100	Piacenza
VE216	Canevise Alessandro	Via Verdi, 126/1	30171	Mestre
MO059	Carraro Paolo	Circonvallazione Ovest, 11	41054	Marano sul Po
PV031	Castagnola Leonardo	Via Libertà, 17	27100	Pavia
RM191	Catacchini Maurizio	Via Calpurnio Fiamma, 54	00175	Roma
MI215	Celada Luigi	Via Cimarosa, 9/A	20144	Milano
RM218	Cerone Mauro c/o Laudazi	Via Pietro Cartoni, 55	00152	Roma
NA300	Cesaro Massimo	Via Traversa Capodimonte, 11	80067	Sorrento
RM174	Chiaffarino Luca	Via Stazione di S. Pietro, 29	00165	Roma
MS207	Chiappe Alessandro	Via Ingolstadt, 33	54036	Marina Carrara
FI283	Chiriatti Lorenzo	Via Masaccio, 262	50132	Firenze
MI311	Ciacchi Furio	Via Frapolli, 31	20133	Milano
MI009	Cimini Maurizio	Via Garibaldi, 95	20017	Rho
FI278	Cipriotti Nicola	Via A. Giacomini, 29	50100	Firenze
MI263	Clima Alessandro	P.zza Leonardo da Vinci, 3	20133	Milano
TO171	Coha Angelo	Corso Dante, 19	10082	Cuorgne
RM286	Corsini Paolo	Via Flaminia, 331	00197	Roma
MI269	Cortili Massimo	Via S. Marta, 12	20100	Milano
MI310	Cosentino Giuseppe	Viale Lombardia, 30	20100	Milano
MO050	Cremona Pietro	Casella Postale 89	41049	Sassuolo
MI257	Crippa Oscar	Via Roma, 71	20096	Pioltello
MO055	Cuoghi Sergio	Via Caduti sul Lavoro, 167	41100	Modena
MI184	Dal Lago Gianpaolo	Via P. Mantegazza, 25/4	20156	Milano
VE234	De Boni Giasone	Via Stazione, 23/8	30015	Chioggia
GE294	De Luca Mauro	Passo Palestro, 3/14	16122	Genova
PV004	De Rysky Carlo	Piazza Dante, 4	27100	Pavia
TS230	De Scordilli Tullio	Via Moreri 9/2	34135	Trieste
VA290	Della Torre Marco	Via Trieste, 85	21020	Buguggiate

Lista indirizzi del Torneo Master

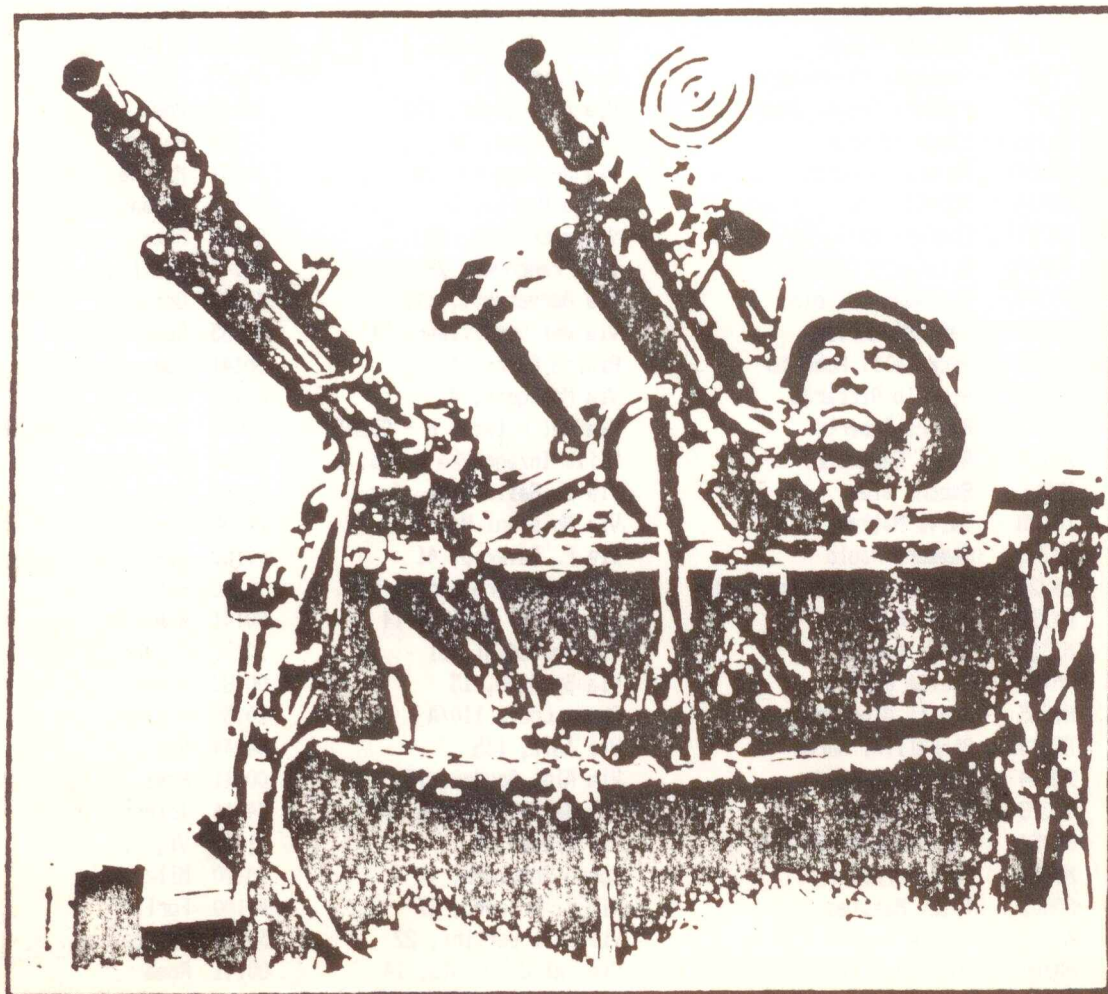
N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P.	Città
T0298	Dellino Benedetto	Via Genova, 4 bis	10100	Torino
MI270	Deponti Ezio	Via Sant. Sacro Cuore, 3	20161	Milano
GE236	Domeis Alberto	Via V. Veneto, 39/41	16036	Recco
MI293	Donadoni Marco c/o Inter. Team	Via Grandi, 64	20017	Mazzo di Rho
PV028	Doria Alberto	Via Olevano, 31	27100	Pavia
BG284	Duci Fabio	Via del Carroccio, 4	24100	Bergamo
RM301	Dzieduszycky Matteo	Via del Tempio, 4	00186	Roma
T0297	D' Agostino Maurizio	LungoPo Autoviali, 163	10153	Torino
BG237	Enni Marco	Via Bianzana, 40	24100	Bergamo
NA299	Ercolano Giuseppe	Via degli Aranci, 67	80067	Sorrento
RM220	Fabrizi Andrea	Via L. G. Marini, 46	00179	Roma
MI287	Facchi Marcello	Via Mozart, 1	20021	Bollate
RM295	Fedele Giacomo	Via S. Francesco di Paola, 13/C	00053	Civitavecchia
RI140	Federici Sandro	Via G. De Juliis, 50	02100	Rieti
FE027	Ferrari Marco	Via Zanatta, 29	44100	Ferrara
VR304	Ferrari Nando	Via Dietro Listone, 13	37121	Verona
BL057	Ferro Gianpietro	Via Pedemontana, 74/A/2	32030	Soranzo
MI296	Fignon Alberto	Via Cavalcabo', 2	20146	Milano
RM120	Flaibani Roberto	Via Natale del Grande, 12	00153	Roma
MI281	Franzoni Paolo	Piazza Filangeri, 2	20123	Milano
MI170	Frigerio Germano	Via C. da Forlì, 7	20146	Milano
VA193	Fugazza Alberto	Via Lombroso, 1	21053	Castellanza
VR206	Gabrielli Stefano	Via Garzotti, 6	37063	Isola della Scala
VA291	Ganna Alessandro	Via Cavour, 37	21100	Varese
MI268	Ghirardi Alessandro	Via Mulini, 7	20080	Albairate
VA163	Giaroni Alfredo	Via V. Colonna, 12	21100	Varese
RM201	Giuntoli Edoardo	Via C. Agliardi, 16	00165	Roma
FO231	Granata Enrico	Via E. Ruspoli, 4	47037	Rimini
MI226	Grassi Ernesto	Via Circonvallazione, 86	20038	Seregno
BL037	Guglielmo Maurizio	Via De Stefani, 6/A	32100	Belluno
MI249	Ingellis Giovanni	Via Tavazzano, 12	20100	Milano
RM240	Izzo Renato	Via Properzio, 27	00193	Roma
MI247	Jaccarino Angelo	Via Corsico, 1	20144	Milano
MI248	La Torre Carlo	Via Rotondi, 3	20100	Milano
SA245	Lamberti Vito	Corso Europa, 178	84050	Matinella
RM303	Lamendola Giuseppe	Via Paola Falconieri, 73	00152	Roma
BS200	Liguori Mario	Via Cipro, 16	25125	Brescia
RM175	Lombardi Marco	Via del Vignola, 44	00196	Roma
VA260	Lombardini Daniele	Via Masaccio, 18	21052	Busto Arsizio
MI259	Lora Moretto Gianluca	Via Amadei, 5	20123	Milano
VR272	Lucchese Andrea	Via Achille Sacchi, 15	37124	Verona
TN157	Manfredi Tiziano	Via Dante, 13	38065	Mori
MI261	Mantovani Lorenzo	Via Cervino, 11	20066	Melzo
VR305	Marani Susanna c/o Ferrari N.	Via Dietro Listone, 13	37121	Verona
VA279	Marchino Andrea	Via Campo dei Fiori, 2	21020	Casciago
RM244	Marcopoli Stefano	Via Papiria, 110	00175	Roma
RM241	Masini Sergio	Via G.B. Combi, 77	00142	Roma
RM169	Massi Stefano	Via Euripide, 73	00125	Roma
PG172	Mattielli Andrea	Via Sermei, 13/A	06081	Assisi

Lista indirizzi del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P. Città
PV029	Mercuri Giancarlo	Via Strada Persa, 13/B	27100 Pavia
BL038	Merola Francesco	Via Loreto, 26	32100 Belluno
RM302	Mochi Manlio	Via Musco, 42/A	00147 Roma
VE274	Montagner Sergio	Via Parco Ferrovia, 27	30175 Marghera
RM219	Moretti David	Via Foligno, 27	00182 Roma
PN307	Moretti Massimo	Via Anello del Sole, 189	33074 Fontanafredda
RM211	Moretto Paolo	Via Stazione di S. Pietro, 18	00165 Roma
TO242	Morgera Claudio	Via Tunisi, 62	10134 Torino
VA192	Moroni Giovanni	Via Carroccio, 16	21053 Castellanza
RM046	Nardi Claudio	Via Rioli, 116	00049 Velletri
RM203	Nicastro Giovanni	Via Cino da Pistoia, 12	00152 Roma
RM275	Oleson Tom	Via Italo Piccagli, 81	00189 Roma
MI266	Padulazzi Luca	Via Giambellino, 141	20147 Milano
RM282	Paglia Piergiorgio	Via T. Salvini, 45	00197 Roma
MI265	Pagni Andrea	Via Legioni Romane, 26	20147 Milano
BG196	Pagnotta Loris	Via Celadina, 97	24100 Bergamo
MI233	Palumbo Fabio	Via G. da Milano, 7	20133 Milano
FE146	Paolazzi Alessandro	Via Cavour, 91	44100 Ferrara
RM210	Paoluzi Cusani Guido	Via G. Belloni, 103	00191 Roma
BL246	Pavan Edoardo	Via Barozzi, 36	32100 Belluno
MI267	Perucelli Marco	Via de Ruggero, 29	20141 Milano
MI264	Poletti Ugo	Largo Murani, 5	20133 Milano
RM212	Porrini Raffaele	Viale Eritrea, 85	00199 Roma
TS289	Pristavec Claudio	Via Francovez, 299	34147 Aquilinia
UD205	Quitadamo Nicola	Via Gervasutta, 112	33100 Udine
RM209	Rabitti Enrico	Via del Crocifisso, 51	00165 Roma
RM273	Riccitelli Roberto	Piazza Capri, 41	00141 Roma
RM076	Rigillo Riccardo	Via Menaggio, 9	00135 Roma
PN253	Romani Roberto	Via del Cristo, 8 - GLERIS	33078 S. Vito Tagliamento
MI238	Rossi Federico	Vill. Inzago/Via Edera, 1	20060 Inzago
MI229	Sacchi Vieri	Via D. Galimberti, 7	20064 Gorgonzola
BG288	Salvi Matteo	Via Ghisleni Mazzola, 13	24100 Bergamo
RM213	Sammuri Paolo	Via F. Daverio, 41	00152 Roma
EN224	Scarlata Francesco Paolo	Via della Provincia, 96	94100 Enna
RM197	Selva Paolo	Via Val d' Ossola, 14	00141 Roma
MI312	Serdi Andrea	Via Bonfadini, 31	20138 Milano
RM186	Spetia Paolo	Via Sermide, 13	00182 Roma
MI285	Spotti Alberto	Corso Lodi, 110/A	20139 Milano
FE134	Stabellini Marco	Via Zola, 135	44044 Porotto
RM144	Stocchi Armando	Via Alpi Apuane, 18	00141 Roma
TS228	Stolfa Dario	Via dell' Assenzio, 38	34016 Trieste
MO054	Tagliazucchi Enrico	Via Plessi, 8	41058 Vignola
MI252	Tenca Giampiero	Corso Sempione, 41	20100 Milano
FO002	Tesei Massimo	Via L. Ariosto, 27	47100 Forlì
AR243	Tosi Alberto	Via Col. Bettini, 22	52100 Arezzo
RM199	Tosi Maurizio	Via Val d' Ossola, 14	00141 Roma
MO232	Tremazzi Claudio	Via Lusvardi, 25	41100 Modena
MO227	Tremazzi Guido	Via Beethoven, 8	41100 Modena
BS235	Usanza Giulio	Via Pesaro, 41	25100 Brescia

Lista indirizzi del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P. Città
MO083	Vellani Federico	Via Verdi, 40	41100 Modena
MI014	Villa Saul	Via Galvani, 9	20081 Abbiategrasso
MI225	Vitali Ettore	Via Molise, 15	20052 Monza
VE180	Zancani Gottardo	5074 San Marco Calle Bombasezi	30100 Venezia
MI309	Zennaro Raffaele	Via G.B. Carta, 3	20128 Milano



TORNEI A ROMA

Gli iscritti romani al TM hanno organizzato un Torneo di Squad Leader. Nessuna quota d'iscrizione: in palio il titolo di **Campione Romano di Squad Leader TM**. Il Torneo ha visto l'adesione di 12 giocatori che, divisi in 4 gironi da 3, stanno ora disputando le eliminatorie.

Un analogo torneo inizierà entro la metà di Marzo; sono invitati a partecipare tutti i giocatori romani dei classici napoleonici SPI: Napoleon at Waterloo, Borodino, Napoleon at War, Napoleon's Last Battles e Napoleon's Art of War. Il torneo verrà disputato su uno scenario di Napoleon's Last Battles, probabilmente Ligny. Chiunque fosse interessato al titolo di **Campione Romano di Napoleonico TM** contatti Andrea Angiolino, 06-874970.

I tornei mirano, al di là della simbolica assegnazione del titolo, a intensificare i contatti tra i numerosi soci TM della Capitale.

RINNOVO ISCRIZIONE

Ci si iscrive al Torneo Masters per un anno versando la quota di 20000 lire sul C/C 17254004 intestato al **Torneo Masters, Casella Postale 43, 00100 Roma**.

L'adesione dà diritto a partecipare al torneo, usufruendo dei servizi di segreteria relativi alla classifica ed al gioco postale, ed a ricevere **il Notiziario del Torneo Masters**, pubblicazione trimestrale riservata ai soci. Ricordiamo che i rinnovi delle iscrizioni al TM devono essere effettuate entro il 31 Marzo.

MODULO DI ADESIONE AL TORNEO MASTERS

Il sottoscritto _____

Nato a _____ il _____

residente a _____ CAP _____

via _____ tel. _____

chiede

☐ l'iscrizione al Torneo Masters

☐ il rinnovo della tessera n. _____

data _____

firma _____



casella postale 43- Roma Centro