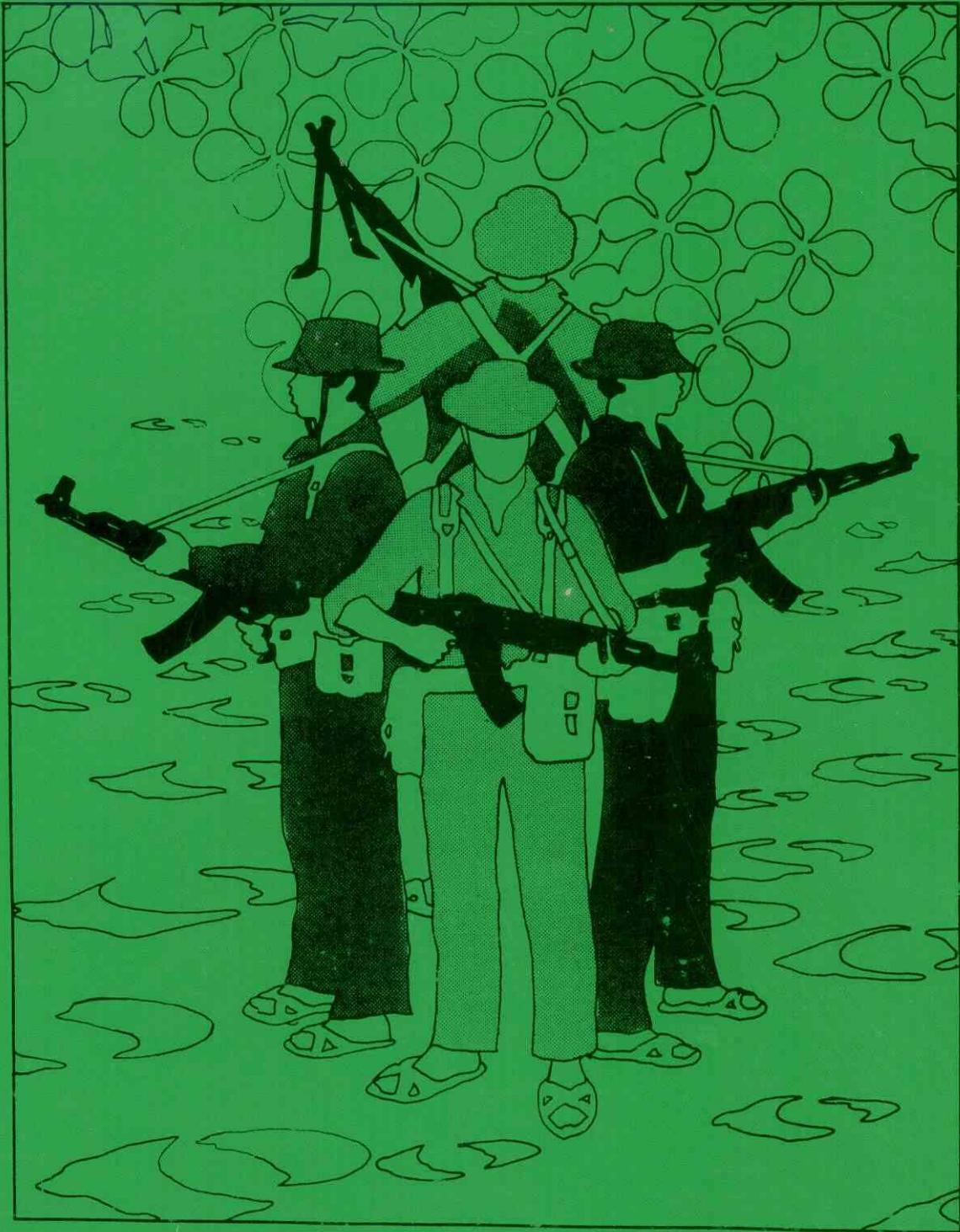




Notiziario 1/86





Cari amici,
questo è il momento dell' anno in cui il TM, al termine della campagna di iscrizione, deve tirare il proprio bilancio.

Dobbiamo dirvi subito che questo si presenta alquanto positivo ed incoraggiante, anche a dispetto di chi, dopo l' assemblea di Modena, voleva (o sperava di) celebrare i funerali del TM. Il numero dei rinnovi e delle nuove iscrizioni, al momento in cui scriviamo, supera le 120 unità, testimoniando la vitalità dell' associazione e premiando il lavoro che, da quando abbiamo assunto la responsabilità della segreteria, cerchiamo di portare avanti con la stessa passione che mettiamo nelle nostre partite.

Chiaramente non spetta a noi valutare la bontà della nostra gestione, ma dobbiamo pur registrare con soddisfazione le lettere di vari soci che ci fanno i complimenti per il nuovo notiziario e per la decisa "accelerata" data alle evasioni delle richieste di partite postali.

Come dicevamo il numero degli iscritti è al momento 120, compresi 9 recentissimi "rinforzi" (dovuti anche alla pubblicità che ci siamo fatti su Blitzkrieg), i cui nomi ed indirizzi troverete, insieme a quelli di tutti, alla fine di questo notiziario. A questo proposito vi invitiamo a controllare la lista con attenzione, per verificare se i vostri avversari (specialmente nelle partite postali) sono ancora iscritti: in caso contrario non potremo infatti considerare valide le vostre dichiarazioni di vittoria.

Anche la situazione degli articoli per il bollettino sembra farsi incoraggiante. Comunque c'è posto per tutti, per cui continuiamo ad attendere i vostri lavori, che, se conti-

nueranno a giungere a buon ritmo, ci permetteranno una crescente puntualità nella pubblicazione.

In attesa di presentarvi a Verona un bilancio dettagliato e completo, informiamo intanto che anche la situazione finanziaria del TM si presenta ottima: abbiamo in cassa oltre 2.400.000 lire alla data odierna (fine di Aprile). Ciò ci permette di gestire con tranquillità questo anno sociale e di prevedere la stessa quota di iscrizione anche per il 1987, ferma rimanendo la riduzione del costo per il gioco postale e per l' invio delle dichiarazioni di vittoria. Ricordiamo che, ad ultimazione del consuntivo '85, il bollettino ha inciso sulle spese per oltre il 90%. Con questo Notiziario ricevete anche le nuove tessere del TM (speriamo che la grafica sia di vostro gradimento...).

Al centro dell' attenzione rimane comunque il problema dei punteggi: pubblichiamo in questo numero, al proposito, sia il progetto di Marco Ferrari, sia un intervento di Loris Pagnotta. Sarebbe bene che, in vista della VER-CON, chiunque avesse idee, critiche e proposte in materia, ce le facesse avere, in modo da poterle pubblicare nel prossimo numero (Luglio '86). In tal modo tutti potranno presentarsi all' assemblea con un panorama di ipotesi il più possibile ampio.

A proposito della VER-CON, abbiamo contattato l' amico Nando Ferrari, che ci ha assicurato di aver già spedito a tutti i soci del TM il modulo per l' iscrizione: ad ogni buon conto chi non lo avesse ancora ricevuto può scrivergli o telefonargli: I Giochi dei Grandi, Via Dietro Listone, 13, 37121 Verona - Tel.: 045/8000319.

La segreteria



La pagina del Presidente

Silvio Debona

Cari amici, vorrei cominciare la mia consueta chiacchierata con delle scuse: ho avuto infatti un periodo piuttosto "pesante", sia per motivi di lavoro che per motivi personali, per cui molte delle lettere che mi avete inviato non hanno mai ricevuto risposta o, nella migliore delle ipotesi, essa è arrivata quando forse nemmeno più la attendevate.

Purtroppo sono riuscito nell'impresa record di accumulare sulla mia scrivania più di 60 lettere inevase ed una ventina di... dischetti con programmi da scambiare per il mio computer, e voi capirete a questo punto quanto sia poi difficile rimettersi in pari.

Ho comunque preso nota di tutti i vostri suggerimenti e critiche (soprattutto quelle costruttive) e devo anzi riconoscere come l'ottimismo abbia infine prevalso dopo qualche mese di incertezze.

Il TM si è fatto conoscere anche in alcuni paesi stranieri e c'è già una certa corrispondenza (ma forse potrei dire "belligeranza", visto il numero di partite postali) fra i nostri iscritti e quelli di altre nazioni, segnatamente l'Inghilterra.

Sull'ultimo Despatch ad esempio (l'equivalente inglese del nostro Notiziario) il buon Murray Cowles (ricordate il brizzolato e sorridente inglese venuto a cimentarsi con noi a Modena?) ha presentato un resoconto / reportage della nostra Convention con foto ed entusiastici commenti.

Mi ha fatto dunque particolarmente piacere vedere il plebiscitario SI con cui avete risposto alla 1a domanda del nostro questionario: dunque il TM potrà proseguire con rinnovata unità e forza, riuscendo sicuramente a superare senza grossi problemi anche le questioni ancora da dibattere a fondo e cioè:

- (1) - modifica di alcuni punti dello statuto
- (2) - riduzione delle spese di Segreteria (già in attuazione)
- (3) - snellimento delle operazioni "burocratiche" (già in attuazione)

(4) - modifica delle Tabelle di calcolo dei punteggi.

A proposito di quest'ultimo punto posso assicurarvi che tutti i sistemi proposti saranno esaminati a fondo (compreso quindi quello di Marco Ferrari il quale più che protestare senza costrutto, si è dato da fare e... può così presentarci gli esiti concreti sulle sue proposte, basandosi su un'esperienza concreta).

Mi auguro anzi che già sul prossimo Notiziario (quello presumibilmente antecedente la Convention) possa essere presentata un'analisi comparata dei vari sistemi, in modo che tutti noi potremo valutarli a fondo e saremo in grado di esprimere un giudizio in Assemblea.

A proposito di Assemblea, vogliamo provare a preparare in anticipo l'ordine del giorno onde evitare uscite a sorpresa e perditempo? Ricordiamo infatti che le Conventions sono fatte per giocare e che il tempo delle "chiacchiere" dovrebbe essere sempre ridotto al minimo; OK? Passando al

Campionato Italiano Wargames per categorie

devo dire che ho già ricevuto molte più lettere del previsto, la maggior parte lettere di adesione, per cui... tutti ai nastri di partenza!!! Troverete da qualche altra parte del Notiziario il Tagliando per l'iscrizione: a tutti gli iscritti sarà inviato il Regolamento dettagliato (che sto rimaneggiando in base ad alcune interessanti proposte): successivamente, ed in base al numero degli iscritti, si procederà ai primi accoppiamenti, probabilmente in seno alla Convention.

Tra le altre cose mi era stato segnalato di eliminare la distinzione in categorie, ma... sentiti anche i pareri di molti, credo che sia più giusto così: troppi sono i giocatori "affezionati" a ben determinati sistemi di gioco e non credo sarebbero attirati da un 90% di possibilità di dover giocare wargames mai conosciuti

o al di fuori del loro campo: pensate per esempio al buon Sergio Cuoghi o al kameraten Tagliazucchi impegnati a studiare Hitler's War... orrore!

Magari invece, seppur mugugnando, potrebbero scendere di scala e passare dai plotoni alle squadre di SL e soci. E poi... c'è sempre la possibilità di una mega-sfida fra i 4 vincitori di categoria per decidere il Number One, non credete??

Quanto alla possibilità di "tornei intercittadini" per presentare un agguerrito campione in ogni categoria... ben vengano, anche se di gruppi così numerosi ce ne sono solo 3/4 in tutta Italia. Vediamo dunque quanti saranno gli iscritti e poi faremo i conti: OK?

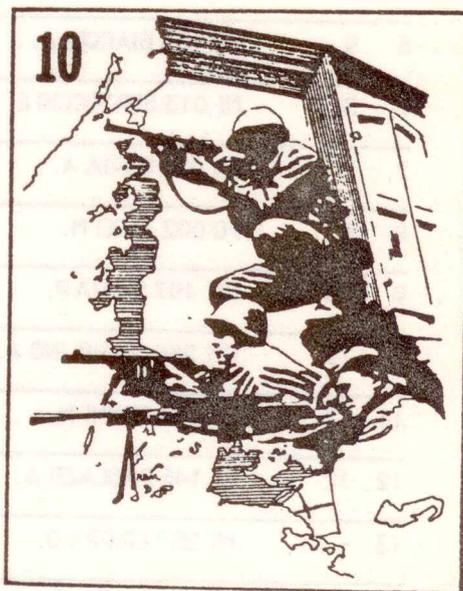
Avrete notato che si è considerato questo campionato open a tutti i giocatori e non riservato solo al TM: i motivi sono evidenti; innanzitutto vogliamo conoscere chi può batterci (se esiste) e poi... quale posto migliore di un tavolo da gioco per fare nuovi proseliti per la nostra... causa?

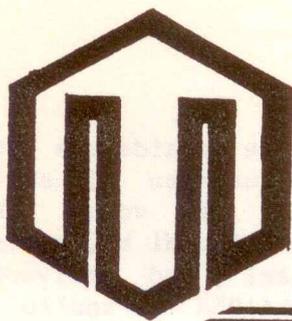
Vorrei infine spendere qualche parola su un aspetto meno conosciuto del nostro hobby, quello dei giochi postali di gruppo. Gli "anziani" ricorderanno senz'altro la sigla A.I.D. (no, no, cosa avete capito? Non c'è la "S"!!) ovvero Associazione Italiana Diplomacy che raggruppa un piccolo drappello di arbitri/editori di bollettini postali interamente dedicati ai più noti giochi di gruppo: Diplomacy e varianti, Imperial Governor, Machiavelli, VII Legio, Gunslinger, Third Reich, Bismark, giochi sportivi e politici, etc.

Lo scorso anno la A.I.D. si è anche accollata il compito di gestire un torneo nazionale di Diplomacy, la cui finale si è tenuta alla Convention di Modena: quest'anno ci sta riprovando, per cui invito tutti gli interessati a contattare con urgenza il segretario Paolo Carraro (via Circonvallazione, 4 - 41054 Marano sul Panaro - MO) allegando una

busta affrancata se desiderate una risposta. Se poi qualcuno si sente abbastanza "tosto" da voler affrontare un altro tipo di battaglie, quelle "parlamentari", può scrivermi (Cas. Post. 63 - 41053 Maranello - MO) ed io lo metterò in nota sul mio Bollettino di Guerra.

Credo proprio sia tutto, per questa volta, per cui riverisco.





La Classifica

AGGIORNATA AL 30.4.1986

TOTALE PARTITE DISPUTATE 1251

TOTALE PARTITE POSTALI 255

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.	245	89	53	33	3	5	6	20
3	4	BL 057 FERRO G.	212	42	23	18	1	18	18	33
4	6	MO 050 CREMONA P.	204	58	37	18	3	15	19	12
5	9	VA 163 GIARONI A.	197	54	30	19	5	22	20	26
6	5	MI 013 BERTOCCHI E.	196	42	30	10	2	16	14	22
7	7	PV 028 DORIA A.	193	30	21	7	2	10	5	2
8	8	FO 002 TESEI M.	191	37	16	18	3	11	13	20
9	10	RM 197 SELVA P.	186	42	24	16	2	12	14	0
10	19	RM 280 ANGIOLINO A.	184	55	32	18	5	13	5	2
11	17	MI 009 CIMINI M.	175	29	12	16	1	8	7	1
12	12	FE 146 PAOLAZZI A.	174	20	12	7	1	6	4	3
13	-	MI 257 CRIPPA O.	170	11	9	2	0	6	7	1
14	11	MI 170 FRIGERIO G.	167	38	20	14	4	16	17	6
15	13	BL 038 MEROLA F.	167	17	9	7	1	9	8	9
16	20	VA 192 MORONI G.	166	28	17	11	0	8	3	0
17	21	RM 175 LOMBARDI M.	165	49	25	19	5	23	17	3
18	-	VR 304 FERRARI F.	164	31	17	13	1	22	3	0
19	29	RM 202 CAFARO B.	161	37	20	15	2	15	13	0
20	14	MI 265 PAGNI A.	160	22	16	5	1	11	10	0

POS ATT	POS PREC	NOME	PUNTI	PARTITE			WARG AVV POST			
				TOT	VI	PE	PA			
21	22	PV 031 CASTAGNOLA L.	156	66	21	43	2	10	6	0
22	26	MI 215 CELADA L.	155	44	19	22	3	16	11	3
23	24	PV 029 MERCURI G.	150	33	15	18	0	5	6	5
24	40	RM 286 CORSINI P.	142	43	11	31	1	12	3	0
25	-	MI 287 FACCHI M.	140	10	5	4	1	4	4	0
26	33	RM 219 MORETTI D.	136	22	11	8	3	10	9	0
27	32	MI 250 BARDELLI A.	134	21	9	10	2	13	10	0
28	-	RM 144 STOCCHI A.	132	19	8	10	1	2	10	0
29	23	RM 210 PAOLUZI CUSANI G.	131	21	11	10	0	3	10	2
30	31	VA 193 FUGAZZA A.	129	28	12	16	0	9	5	1
31	-	RM 301 DZIEDUSZYCKI M.	128	10	5	4	1	4	6	0
32	-	MI 271 BINAGHI L.	124	13	7	6	0	5	7	0
33	-	RM 218 CERONE M.	122	11	5	4	2	2	6	0
34	-	VR 305 MARANI S.	121	10	6	4	0	9	1	0
35	35	RM 201 GIUNTOLI E.	118	20	7	11	2	8	7	0
36	45	MI 247 JACCARINO A.	116	20	7	8	5	8	9	0
37	37	RM 220 FABRIZI A.	115	16	6	7	3	7	5	0
38	-	VR 306 CABIANCA L.	115	20	9	10	1	18	1	0
39	38	RM 174 CHIAFFARINO L.	112	27	9	13	5	14	11	1
40	43	MI 014 VILLA S.	112	24	10	13	1	15	9	0
41	41	FO 032 BULGARELLI R.	109	17	5	11	1	10	10	12
42	39	FO 066 BELLUCCI E.	101	19	3	14	2	8	7	10
43	-	MI 248 LA TORRE C.	101	11	3	7	1	7	3	0
44	-	RM 212 RM PORRINI R.	80	10	2	8	0	3	7	0
45	47	TN 157 MANFREDI T.	72	15	2	12	1	8	9	6
46	50	RM 221 BOMBA F.	60	12	2	9	1	5	3	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

TESSERA	NOME	PUNTI	PARTITE
FI 217	BUGLIANI A.	168	8
BG 196	PAGNOTTA L.	165	8
TO 242	MORGERA C.	144	7
UD 205	QUITADAMO N.	143	5
MI 233	PALUMBO F.	142	6
TO 171	COHA A.	140	5
RM 076	RIGILLO R.	138	8
VA 279	MARCHINO A.	136	8
RM 199	TOSI M.	126	8
RM 222	BOMBA C.	126	9
MS 207	CHIAPPE A.	126	2
FE 276	BALESTRERI L.	125	3
BL 037	GUGLIELMO M.	120	3
VR 272	LUCCHESI A.	117	3
PG 172	MATTIELLI A.	114	5
RM 303	LAMENDOLA G.	113	2
MI 320	PARIGI V.	112	1
RM 244	MARCOPOLI S.	111	1
VE 216	CANAVESE A.	111	4
MI 268	GHIRARDI A.	109	3
VE 274	MONTAGNER S.	108	5
VE 234	DE BONI G.	106	2
RM 191	CATACCHINI M.	105	3
MI 267	PERUCELLI M.	103	5
MI 259	MORETTO G.	102	3
EN 224	SCARLATA F.	95	1
MI 252	TENCA G.	95	1
FO 231	GRANATA E.	95	2
RM 302	MOCHI M.	93	1
PN 253	ROMANI R.	93	2
VA 260	LOMBARDINI D.	90	1
MI 238	ROSSI F.	89	2
MI 229	SACCHI V.	84	7
MI 310	COSENTINO G.	84	2
RM 273	RICCITELLI R.	80	4
TS 230	DE SCORDILLI T.	78	4
TO 292	BENEDETTO D.	72	6
VR 206	GABRIELLI S.	66	4
MI 285	SPOTTI A.	62	8

LE MARCHE

AVALON HILL (61,71%)	772
SPI (24,46%)	306
GDW (5,83%)	73
IT (2,71%)	34
ALTRE (5,27%)	66

I PIU' GIOCATI

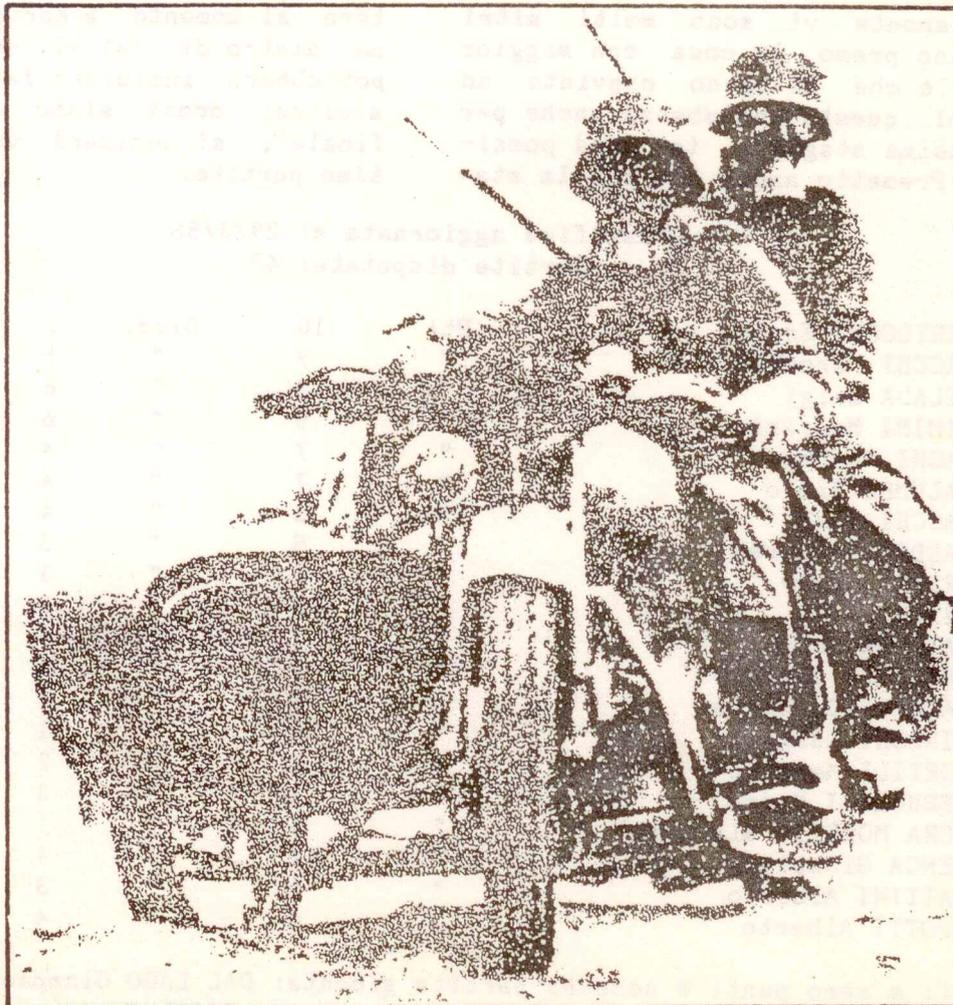
1) PANZER LEADER (AH)	134
2) SQUAD LEADER (AH)	90
3) NAP. LAST BATTLES (SPI)	81
4) NAPOLEON AT WAR (SPI)	54
5) RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	51
6) AFRIKA KORPS (AH)	45
7) CROSS OF IRON (AH)	41
8) ARAB ISRAELI WARS (AH)	34
9) W. SHIPS & IRON MEN (AH)	32
10) CRESCENDO OF DOOM (AH)	28
11) BLUE & GRAY (SPI)	23
12) GLADIATOR (AH)	20
13) THIRD REICH (AH)	19
14) WAR & PEACE (AH)	19
15) VICT. IN THE PACIFIC (AH)	19

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1) PANZER LEADER (AH)	64
2) NAP. LAST BATTLES (SPI)	21
3) AFRIKA KORPS (AH)	17
4) SQUAD LEADER (AH)	15
5) RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	15
6) NAPOLEON AT WAR (SPI)	12
7) ANZIO (AH)	10
8) ARAB ISRAELI WARS (AH)	9
9) THIRD REICH (AH)	9
10) STALINGRAD (AH)	5
11) BATTLE OF THE BULGE (AH)	5
12) WESTWALL (SPI)	4
13) W. SHIPS & IRON MEN (AH)	4
14) STARSHIP TROOPER (AH)	4
15) D-DAY (AH)	3

NUOVE PARTITE POSTALI

P444	CELADA/CRIPPA	PETER THE GREAT (WWW)
P445	GIARONI/ANGIOLINO	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P446	LAMBERTI/OLESON	ANZIO (AH)
P447	MORETTI/LAMENDOLA	WAR AND PEACE (AH)
P448	DE BONI/MORGERA	SQUAD LEADER (AH)
P449	MANFREDI/LAMENDOLA	WOODEN SHIPS & IRON MEN (AH)
P450	CELADA/CUOGHI	PANZERBLITZ (AH)
P451	CUOGHI/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P452	GIARONI/CREMONA	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P453	CREMONA/DE BENEDICTIS	AFRICA KORPS (AH)
P454	DE BONI/BALESTRERI	CROSS OF IRON (AH)
P455	MONTAGNER/ANGIOLINO	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P456	ANGIOLINO/MONTAGNER	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P457	MONTAGNER/ANGIOLINO	ACROSS SUEZ (SPI)
P458	ANGIOLINO/MONTAGNER	ACROSS SUEZ (SPI)
P459	GIARONI/ANGIOLINO	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
L042	CUOGHI/GIARONI	PANZERBLITZ (AH)
L043	GIARONI/BALESTRERI	CRESCENDO OF DOOM (AH)





Eccomi di nuovo a voi per l'aggiornamento sul Torneo Cittadino Milanese 1985/'86. Devo premettere, prima di passare alla classifica ed ad altre notizie, che non sono assolutamente soddisfatto del comportamento di alcuni di voi.

Come potete vedere dalla data di aggiornamento della classifica, nel momento in cui scrivo mancano solo tre settimane al termine per disputare le sei partite regolamentari e molti di voi hanno arretrati ormai incolmabili. Questo mi dá molto fastidio, in quanto i risultati che scaturiscono dai vari ritiri e astensioni dal giocare, falsano in maniera irreparabile la classifica finale. In particolare mi rivolgo a coloro che, non avendo praticamente mai giocato non si sono nemmeno presi il disturbo di darmi un colpo di telefono per annunciarmi il loro ritiro. Fortunatamente vi sono molti altri che hanno preso la cosa con maggior serietà e che mi hanno convinto ad assumermi questa incombenza anche per la prossima stagione (se sarà possibile). Premetto anche che per la sta-

gione '86/'87 non verranno presi provvedimenti, ma se vi saranno altre edizioni più avanti nel tempo, siamo decisi (io e chi mi aiuta nell'organizzazione) a rifiutare le iscrizioni di chi si è dimostrato precedentemente poco responsabile. Potete pensare quello che volete di questo, fatto sta che preferiamo lavorare per cinque appassionati che per cinquanta menefreghisti.

Bene, finita la sfuriata, ora posso passare al torneo vero e proprio; come si poteva immaginare, anche dando un'occhiata alla classifica generale del TM, l'uomo da battere al momento è Enrico Bertocchi, ma dietro di lui vi sono altri che potrebbero insidiare la sua prima posizione; ormai siamo alla "stretta finale", si deciderà tutto nelle ultime partite.

Classifica aggiornata al 29/3/86
Partite disputate: 43

	Pti	Disp.
1) BERTOCCHI Enrico	10	6
2) FACCHI Marcello	9	5
3) CELADA Luigi	9	6
3) CIMINI Maurizio	9	6
5) PAGNI Andrea	7	4
5) PALUMBO Fabio	7	4
7) SACCHI Vieri	5	4
8) BARDELLI Andrea	5	5
9) CRIPPA Oscar	4	3
10) VILLA Saul	3	3
11) LATORRE Carlo	3	4
11) FRIGERIO Germano	4	3
13) JACCARINO Angelo	2	1
13) BINAGHI Luigi	2	1
15) CORTILI Massimo	2	2
16) PERUCELLI Marco	2	3
17) LORA MORETTO Gianluca	1	1
18) TENCA Giampiero	1	4
19) GATTINI Alberto	0	3
20) SPOTTI Alberto	0	4

Ritirati: a zero punti e nessuna partita giocata: DAL LAGO Giampaolo
a zero punti e due partite giocate: BISERNI Alberto

Ricordo che le eventuali partite di spareggio si dovranno disputare entro il 15/7.

Le modalità verranno personalmente comunicate dal sottoscritto agli interessati unitamente alla classifica finale immediatamente dopo il 20/4.

Arrivederci e buona fortuna a tutti.

GIUDIZI ED OPINIONI DI UN SOCIO

di Loris Pagnotta

Il Torneo Masters, nato alcuni anni fa, ad opera di alcuni lungimiranti giocatori ed in particolare dell'attuale presidente, dopo una lenta, ma costante crescita, che lo ha portato a diventare la più grossa associazione europea di questo genere e la seconda nel mondo, ha conosciuto, negli ultimi due anni, un periodo di involuzione, dovuto a motivi di varia natura.

Il problema principale è legato alla classifica; ad esso fanno da corollario una direzione dimostratasi lentissima in passato, ed un bollettino (rivista ufficiale del TM) poco puntuale.

Mi pare evidente che, un torneo eccitante, debba essere agonistico e che la sua classifica, debba rispecchiare il più possibile la differenza di valore tra gli avversari.

L'attuale meccanismo di classifica, è concepito per un torneo cittadino, allargato a soci esterni, più con l'intento di permettere ai suoi ideatori di allacciare contatti esterni, che per creare un torneo nazionale.

Pur senza colpe da parte degli ideatori, tale concezione è ormai superata ed il merito dell'insuccesso, per usare un paradosso, è della massiccia adesione che il TM ha di recente conosciuto che ha trasformato gli amici Modenesi in una minoranza.

Inutile approfondire i difetti del meccanismo che determina la classifica, meglio illustrare i devastanti effetti che ha causato.

Favorendo il numero di partite giocate (vinci cinque, perdi cinque, invece di stare fermo sali) ha influito con pesanti effetti negativi sul gioco postale, notoriamente più lento, favorendo gli incontri faccia a faccia contro il sicuro perdente della porta accanto, il tutto in nome della grossolana opinione che il numero di partite giocate sia indice di esperienza e che l'esperienza equivalga o superi la capacità.

E' mia opinione che l'esperienza di un giocatore sia proporzionata al

numero di avversari incontrati ed eventualmente alla diversità di boardgames giocati; valutandola in tal modo si aprirebbero nuove prospettive agli incontri per corrispondenza. Personalmente, ritengo che il numero di partite giocate, sia computabile solo ai fini di un rapporto tra vittorie e sconfitte ottenute, che è l'unico a poter dare l'effettiva misura delle capacità individuali.

Addirittura da dimenticare, è il sistema che assegna e toglie i punti, basandosi sulla differenza di punteggio tra i due giocatori, grazie al quale, teoricamente chi ha pochi punti, potrebbe incrementare celermente il suo bottino battendo chi ne ha molti, il tutto rischiando poco o nulla.

Si tratta di una pia illusione, perché chi di punti ne ha molti è poco incline a rischiare una partita sfortunata che gli sottrarrebbe una caterva di punti.

Succede così che agli annunci del NdTM, tra coloro che hanno risposto, l'inserzionista sceglierà quelli che hanno un punteggio pari o superiore al suo, e molti soci, in particolare i nuovi, si trovano spesso privi di avversari e non trovano quel divertimento che cercavano quando hanno pagato l'iscrizione.

Da un paio d'anni si parla di correggere queste aberrazioni, ma non è successo nulla, fatta eccezione per la defezione di parecchi iscritti.

Nell'ultimo numero del NdTM, il nostro presidente ci ha illustrato la sua proposta per una nuova classifica; personalmente lo ringrazio per averci provato, ma ritengo che se le sue idee fossero accettate le cose peggiorerebbero (sono previsti ulteriori premi in punti per chi gioca di più) e per le partite postali suonerebbe la campana a morto.

Molti tra coloro che mi stanno leggendo sono a conoscenza dell'iniziativa di Marco Ferrari, il quale, stanco di attendere la riforma, ha creato un nuovo Torneo di

Wargame, che si affianca senza contrapporsi al T.M. ed utilizza un sistema di punteggio che definirei l' uovo di Colombo.

A questo punto mi chiedo se non sarebbe il caso di utilizzare un sistema analogo per il TM, sono convinto che a Marco la cosa non darebbe fastidio e per noi potrebbe essere un toccasana.

Forse la ritardata soluzione del problema "classifica" va ricercata tra i problemi legati all'amministrazione del TM, che hanno comportato, per la loro soluzione, una serie di cambi al vertice tutt' altro che indolori.

A causa del recente avvicendamento, si sono avute pesanti polemiche in sede assembleare, e feroci illusioni post-assembleari; tutto ciò ha creato un clima di sospetto, attorno all' attuale gruppo dirigente, colpevole a detta di alcuni di: protagonismo, tradimento, stupro, infanticidio, etc. ... (sta a vedere che Flaibani era un minore e nessuno se ne era accorto), creando un polverone che ha disorientato molti.

Questa assurda situazione è stata favorita dal presidente e dalla segreteria stessi, (si tolgano dieci punti ciascuno in classifica per questa ignominiosa sconfitta): il primo ha creato una situazione allucinante quando ha pensato di rifilare a tutti i soci, in occasione della lettera referendum, la sua solita paternale usando frasi e termini, che facevano sembrare il siluramento di Flaibani dovuto più all' effetto di liti personali che ad un disaccordo, sui tempi e modi della sua gestione e, terminandola, con un non fatelo più.

I secondi, altrettanto colpevoli, per non aver chiarito in modo semplice e tempestivo le motivazioni che li hanno spinti a contrapporsi alla precedente direzione.

Eppure non sarebbe stato complicato spiegare che l' assemblea del TM è come un condominio, nella quale

l' amministratore deve presentare i conti (cosa che non ha fatto) e le proposte per portare avanti l' associazione, (piacevano a pochi) dopodiché riproporre la sua candidatura: se ciò che ha fatto e detto hanno convinto, sarà rieletto, altrimenti sarà giubilato.

Durante l' assemblea incriminata, è successo che Flaibani, vista la piega a lui sfavorevole che stavano prendendo le accese discussioni, ha pensato di dimettersi con eleganza, anziché farsi esonerare.

Non conosco personalmente Flaibani e non ne discuto le doti personali, come segretario non mi ha soddisfatto, ora che non c' è più, mettiamoci una pietra sopra, ma facciamolo per seppellire, non per occultare, oramai chi ha dato ha dato e chi ha avuto ha avuto, smettiamola di menare il torrone e tiremm innanz.

Un altro problema che il TM deve affrontare è legato a quel notiziario, che viene inviato a tutti i soci, con puntuale ritardo, a causa della scarsità di articoli disponibili per la pubblicazione.

Quando alcuni anni fa, nel questionario fu proposto di trasformare il vecchio notiziario in una rivista trimestrale, risposi negativamente perché ritenevo che, esaurita la prima ondata di articoli, forniti entusiasticamente da coloro che intendevano scrivere del gioco preferito, sarebbe stato arduo procurarsene di nuovi, su argomenti freschi, ed il livello della rivista sarebbe scaduto.

E' ovvio che scrivere un discreto articolo su di un boardgame, richiede vari giorni di lavoro e di studio, il tutto a scapito del tempo dedicato al gioco ed è altrettanto ovvio che, il compenso della sola firma sotto l' articolo, non sempre è tanto allettante da spingere al cimento.

Non vorrei passare per un Cassandra a tutti i costi, ma ho seri dubbi che l' istituzione del premio Pulitzer, presentata nell' ultimo nu-

mero del Notiziario, sortirà effetti decisivi.

Forse varrebbe la pena di ritornare ad un notiziario vecchia formula, o per lo meno, studiare la possibilità di farlo, qualora l'attuale continuasse a deludere, si potrebbe in tal caso ridurre la quota di iscrizione, o meglio ancora rendere la pubblicazione bimestrale e, comunque nessuno vieterebbe di publicarvi un articoletto quando capita.

Ho esposto le mie opinioni con l'intento di aprire una polemica costruttiva all'interno del TM,

provocando una serie di proposte e di pronunciamenti, per muovere le acque in vista dell'assemblea di Verona.

Sarà quello un importante momento per la nostra associazione, mancare di presentare le riforme ormai indispensabili, potrebbe soffocare le prospettive future.

Spero di non aver urtato la sensibilità di nessuno, non era mia intenzione perché ho sempre saputo che chi agisce può sbagliare, è importante non perseverare nell'errore ed essere in buona fede.

SISTEMA DI PUNTEGGIO Proposta

di Marco Ferrari

Questo che segue è il sistema di punteggio che Marco Ferrari ha adottato per il proprio NUOVO TORNEO WARGAMES (il TM "alternativo"). Gentilmente ha concesso al TM di pubblicarlo e, eventualmente, di adottarlo. Lo sottoponiamo alla riflessione di tutti i soci, in vista dell'assemblea di Verona.

Al momento dell'iscrizione ogni giocatore riceve una base di 100 punti. Ogni volta che termina una partita, tale punteggio varia in base alla tabella sotto riportata.

Il numero dei punti indicato viene trasferito dal perdente al vincitore dello scontro. In caso di pareggio è sempre il giocatore con il punteggio più basso a guadagnare punti.

Per stabilire la colonna da usare si fa il rapporto fra i punteggi dei due giocatori (punteggio più alto/punteggio più basso) e lo si arrotonda per difetto ad uno di quelli indicati.

La struttura a "handicap" della tabella parte dal presupposto che l'abilità di un giocatore sia espressa dal suo punteggio, e che quindi la vittoria contro un giocatore più forte sia da valorizzare, e quella contro un giocatore più debole da penalizzare.

In caso di giochi che presentino diversi livelli di vittoria, ai punteggi indicati nella tabella si aggiungono 2 punti per ogni livello di vittoria superiore al primo. In caso di pareggio o di vittoria di primo livello i punteggi della tabella restano invariati. Per queste partite si prega di scrivere sulle relative

dichiarazioni di vittoria il livello di vittoria riportato (in assenza di indicazioni si considererà sempre il primo livello).

Queste aggiunte valorizzano l'entità qualitativa delle vittorie riportate e danno un maggior peso ai giochi più lunghi e complessi (che sono la maggior parte di quelli che presentano condizioni di vittoria a più livelli).

Esempio: il giocatore "A" con 130 punti ottiene una vittoria decisiva a Third Reich contro il giocatore "B" con 103 punti. Il rapporto tra i punteggi è 1,25:1 e la tabella fornisce il valore 9. La vittoria però (in 3rd Reich la vittoria decisiva è il più alto dei tre livelli presenti) è di due livelli superiore al primo e si aggiungono 2+2=4 punti, per un totale di 13. "A" sale quindi a 143 punti e "B" scende a "90".

Nota: I punti guadagnati dal vincitore (o pareggiante con il punteggio più basso) sono sempre uguali a quelli sottratti al perdente (o pareggiante con il punteggio più alto).

Bonus di esperienza: Al 31/12 di ogni anno la Segreteria calcolerà un bonus per ciascun giocatore nel seguente modo:

a) Si considera la differenza di punteggio con il 31/12 dell'anno precedente (o con la base di iscrizione di 100 punti, se il giocatore è iscritto da meno di un anno). Se questa è negativa il giocatore non riceve alcun bonus.

b) Se è positiva, cioè se nel corso dell'anno si sono guadagnati dei punti, questi vengono moltiplicati per un coefficiente di esperienza dato dalla somma dei coefficienti che seguono, ed il risultato aggiunto al punteggio del giocatore:

per ogni diverso avversario incontrato nel corso dell'anno: +5%

per ogni diverso boardgame giocato nel corso dell'anno: +5%

per ogni partita postale terminata nel corso dell'anno: +10%

I primi tre boardgames ed avversari non si considerano. Le frazioni vengono tralasciate.

Esempio: al 31/12/86 "A" ha 128 punti, mentre al 31/12/85 ne aveva 104. Nel corso dell'86 "A" ha incontrato 6 diversi avversari (+15%), giocato due diversi boardgames (-), e terminato 4 partite postali (+40%) per un coefficiente globale del 55%. Applicato al suo guadagno di 24 punti si ottiene 13,2, cioè il suo bonus per l'86 è di 13 punti. Il punteggio sale a 141.

La finalità di questo bonus è quella di incoraggiare i giocatori ad ampliare i propri orizzonti di gioco, favorendo chi mostra di saper affrontare molti avversari su molti terreni diversi rispetto a chi si limita a pochi boardgames in una cerchia ristretta di avversari. Il gioco postale viene incoraggiato per la sua maturità intrinseca e per bilanciare lo svantaggio di chi essendo isolato, deve ricorrervi in via esclusiva ed ha quindi meno occasioni di gioco degli altri.

Si noti che per concretizzare queste esperienze nel bonus occorre aver incrementato il proprio punteggio nel corso dell'anno, e quindi chi si buttasse allo sbaraglio senza ottenere risultati positivi non può usufruirne.

TABELLA DI CALCOLO DEI PUNTEGGI

VARI CASI	Rapporti punteggi dei giocatori					
	1:1	1,25:1	1,5:1	2:1	2,5:1	3:1+
Vittoria del giocatore con punteggio più alto	10	9	8	7	6	5
Vittoria del giocatore con punteggio più basso	10	11	12	13	14	15
Pareggio	0	1	2	3	4	5

LIBRI PER IL NOSTRO HOBBY

di Bruno Cafaro

Molti di voi ci hanno scritto per avere notizie su libri in italiano che trattino vari argomenti storici che comunque possano interessare per approfondire il nostro hobby.

Da questo numero darò vita a questa piccola guida bibliografica e inizierò alla grande prendendo in considerazione quelli che, secondo me, sono i testi più importanti sul periodo napoleonico: Le campagne di Napoleone e Waterloo entrambe di David Chandler ed entrambe edita da Rizzoli.

Il primo titolo comprende un cofanetto di due volumi per un totale di 1352 pagine ed ha un prezzo di listino di # 60.000.

In questa opera, il "Chandler penetra nei più riposti ingranaggi della enorme macchina che seppe mettere in ginocchio l'Europa: ne studia la struttura, l'armamento, le personalità dei capi: Massena, Berthier, Davout, Ney, Murat, Lannes. Naturalmente la preoccupazione centrale è quella di mettere in luce la dimensione "tecnica" della strategia; per raggiungere un tal punto di chiarificazione vengono così considerati, prima di tutto, i caratteri di Napoleone "in quanto uomo favorito dalla fortuna". La personalità di Napoleone acquista in tal modo una dimensione nuova, di ferma e sicura autenticità: l'affascinante ed inquietante figura viene gradualmente illuminata lungo tutto l'arco della folgorante vicenda: dai tempi dell'oscuro servizio nell'esercito regio a Valence, alle campagne d'Italia, ove il giovanissimo generale è alla testa di una pittoresca ed invincibile "canaglia in armi"; ad Ulm ove un esercito fu annientato solamente con le marce; poi la fulminea manovra che pose in ginocchio quello che era stato l'esercito di Federico il Grande, l'invasione della Spagna ed il sorgere della guerriglia, i problemi enormi della campagna di Russia ove Napoleone affrontò difficoltà strategiche e logistiche esor-

bitanti i mezzi di cui disponeva e ove furono anticipate le guerre del nostro tempo; infine la campagna del 1814 che rimase forse la più brillante delle campagne napoleoniche anche se si chiuse con la sconfitta, e da ultimo la disfatta di Waterloo. Corredata di mappe e cartine delle battaglie, di varie illustrazioni, di un indice di nomi e delle cose notevoli, di riferimenti bibliografici, di un imponente apparato di note, quest'opera del Chandler è certamente divenuta un classico insostituibile di storia moderna."

Il secondo libro prende in considerazione, naturalmente, solo quegli avvenimenti che vanno dal ritorno di Napoleone dall'Elba alla sua drammatica caduta nella "nibelungica" battaglia. "Una fase dopo l'altra, potremmo dire ora per ora, la leggenda si dispiega sotto i nostri occhi, in tutti i suoi aspetti: la personalità dei comandanti, tutti "titani", anche se "dotati di differenti qualità militari e di diverso talento", le strategie e le tattiche, le armi impiegate, gli eroismi e le viltà, le geniali intuizioni e gli incredibili errori. Sullo sfondo, la sensazione di ripercorrere un evento fra realtà e mito, dalla suggestione irripetibile.

Le numerose illustrazioni, oltre a costituire una documentazione iconografica preziosa, contribuiscono a farci rivivere il fascino di quei giorni; gli schemi e le cartine consentono di seguire dettagliatamente i movimenti e le manovre descritti nel testo. In Appendice, infine si trova una breve ma precisa "guida turistica" per chi volesse ripercorrere oggi, quasi in pellegrinaggio, quelle pianure, quelle colline, quei luoghi in cui la storia d'Europa (e del mondo) cambiò."

Il costo di listino di quest'ultimo libro è di # 26.000.

NAPOLEON

Il primo tentativo di gioco nascosto

di Luigi Celada

Anzitutto una piccola premessa. In quasi tutti i wargames le unità nemiche sono visibili. Nulla normalmente, ci vieta di controllare la loro consistenza, la loro forza, la loro velocità. Ciò, nonostante il progresso ed un maggiore realismo delle regole, consente di attaccare sfruttando sempre al massimo i migliori rapporti di forze e spesso si arriva ad attaccare principalmente le unità più deboli sulla mappa, perdendo così di vista lo scopo di quella battaglia o di quella guerra: la cattura di posizioni o località importanti oppure la totale distruzione di un esercito del quale non si poteva conoscere al 100% la posizione, la forza e la facoltà di movimento!

Fra i wargames sul mercato sono presenti tuttavia alcuni che ci consentono di giocare garantendoci una visione molto limitata del nemico e che senza dubbio è maggiormente realistica. Il gioco stesso ed i modi di giocarlo sono molto diversi dal wargame di tipo "classico". Alcuni nomi: Napoleon (AH), Rommel in the desert (Columbia Games), Quebec 1759 (Columbia Games), Normandy Campaign (GDW), 8th Army (GDW), Operation Market Garden (GDW), Clash of steel (WWW).

Napoleon, edito per la prima volta dalla GAMMA II canadese e poi acquistato e stampato dalla Avalon Hill nel 1977, è un gioco semplice, rapido (massimo due ore) ed eccitante. Viene simulata la campagna del 1815 culminata con la famosa battaglia di Waterloo. La particolarità di questo gioco consiste nei counters: sono cubetti di legno che presentano, su uno solo dei lati, l'unità ed il suo valore. I giocatori pongono sulla mappa le loro unità e non possono così rilevare il valore delle unità nemiche finché non avviene il combattimento. Questo evita i calcoli da ragionieri soliti nei classici wargames e crea una certa suspense.

La mappa, che riproduce la zona fra la frontiera franco-belga, Ghent



Napoleone imperatore in un celebre ritratto di Jacques-Louis David.

e Liegi comprese, è divisa in zone collegate fra di loro da strade primarie o secondarie, talvolta intersecate da fiumi. Le unità sono divise in:



Il Maresciallo Ney che comandava l'ala sinistra dello schieramento francese a Waterloo.

Il Maresciallo Grouchy cui Napoleone affidò il comando del fianco destro dello schieramento francese.



Fanteria (con due, tre o quattro steps)

Cavalleria (con due o tre steps)

Artiglieria appiedata (con due o tre steps)

Artiglieria ippotrainata (con due o tre steps).

Il movimento è fisso: due zone per la cavalleria e l'artiglieria ippotrainata, una zona per la fanteria e l'artiglieria appiedata. La marcia forzata, consentita solo nei turni diurni, dà la possibilità di avanzare di una zona supplementare ma con il rischio del 50% di perdere uno step di forza.

Il movimento è limitato anche dall'ampiezza delle strade e dagli eventuali fiumi che le attraversano:

un massimo di 8 unità può utilizzare una strada primaria nello stesso turno

un massimo di 6 unità può utilizzare una strada secondaria nello stesso turno.

Il tutto viene dimezzato se le strade sono attraversate da fiume. Inoltre il giocatore francese può muovere unità da un massimo di due stack, il giocatore alleato da un massimo di uno stack inglese ed uno prussiano.

Lo stacking, eccetto per il piazzamento iniziale (massimo 12 unità per zona per il francese, 3 unità per gli inglesi e 4 per i prussiani), non ha limiti. Capirete quindi l'importanza che hanno le strade primarie ed il loro possesso!

Il combattimento si svolge all'interno di una zona occupata dal nemico dove fate affluire le vostre unità. Per attaccare dovete avere almeno tre unità. Se il nemico ne possiede meno di tre, deve immediatamente ritirarsi ed è soggetto al fuoco d'inseguimento: il giocatore attaccante ha il 50% di probabilità di colpire così le unità che si ritirano con ciascuna delle sue, salvo che il ritirante abbia unità di cavalleria. In quest'ultimo caso l'attaccante può usufruire del fuoco di inseguimento solo con le sue unità

di cavalleria o artiglieria ipprotrainata.

Il combattimento, a differenza del resto del gioco, che si svolge a livello strategico, è tattico: le unità si schierano in tre colonne su un foglio che riproduce un generico campo di battaglia con tre zone diverse per ogni giocatore, e combattono una serie di rounds finché un giocatore si ritira oppure una delle sue colonne perde tutte le sue unità, nel qual caso l'esercito va in rotta. E' solo dopo aver schierato le unità in battaglia che le stesse vengono disposte in modo che entrambi i giocatori le possano vedere.

Lo spazio più lontano dal centro del campo di battaglia e che si trova alle spalle di ciascun esercito è lo spazio di accesso dei rinforzi. Questi possono affluire dalle zone adiacenti a quella in cui si sta svolgendo la battaglia. Il solo attaccante può portare rinforzi a partire dal suo primo round di combattimento; il difensore deve invece attendere l'inizio del suo secondo round. Inoltre il francese può far affluire solo una unità per volta, il

giocatore alleato solo una inglese ed una prussiana.

Esiste poi lo spazio amico di partenza dove le unità vengono schierate all'inizio del primo round.

Lo spazio di mezzo, infine, è quello in cui si fanno avanzare le unità di fanteria o di cavalleria per ingaggiare il nemico ed impedirgli di muovere le unità di quella colonna. Una volta per uno si conducono questi rounds, muovendo le unità non ancora ingaggiate e sparando con le unità che non hanno mosso e con l'artiglieria a cavallo, che può muoversi e sparare.

Per sparare si getta un dado tante volte quanti sono gli steps dell'unità e si colpisce con il solo sei, salvo in casi particolari quali, ad esempio il primo round di carica della cavalleria o l'ingaggio di sole unità di artiglieria da parte di fanteria e cavalleria, in cui si colpisce con il cinque ed il sei.

L'unità che subisce un colpo perde uno step, fino ad essere eliminata quando perde l'ultimo step di cui dispone.

Non appena un esercito perde tutte



Una carica del reggimento dei dragoni scozzesi. Nonostante il valore dei soldati a cavallo britannici, Wellington confidava più nella fanteria che in ogni altra arma.
Per concessione delle collezioni di Leeds City Art Gallery and Temple Newsam House.

le unità di una colonna va in rotta. Ciò è gravissimo perché perde:

1 step da tutte le unità di fanteria,

1 step da tutte le unità di artiglieria ippotrainata,

1 step da tutte le unità di artiglieria appiedata,

nessuno step dalle unità di cavalleria se non da quelle ingaggiate da cavalleria nemica che perdono uno step.

I singoli eserciti si considerano distrutti non appena perdono il 50% delle loro unità; alla fine del turno vengono di conseguenza rimosse tutte le unità restanti sulla mappa.

Il francese (18 unità) vince se distrugge sia i prussiani (16 unità), che gli inglesi (14 unità), ma non ha molto tempo: dodici turni, di cui quattro notturni nei quali il combattimento e le marce forzate non sono consentiti!

Il possesso francese di Bruxelles, Ghent e Liegi, considerati punti di riferimento alleati, elimina alla fine di ogni turno alleato rispettivamente una unità prussiana ed una inglese.

Napoleon è un gioco semplice, ma che tiene conto delle diverse mobilità dell'esercito francese e degli anglo-alleati, e delle tattiche di combattimento di allora: concentrazione delle forze, arrivo di rinforzi dislocati nelle vicinanze, schemi di cavalleria...

Basicamente il francese deve evitare che gli inglesi si riuniscano ai prussiani ed ha tre diverse strategie tra cui scegliere:

attacco a nord contro gli inglesi, loro distruzione e successivo attacco dei prussiani;

attacco a sud nel tentativo di sbaragliare i prussiani, puntando poi su Bruxelles e sugli inglesi;

attacco centrale, come fece Napoleone, cercando di dividere subito i due eserciti nemici l'uno dall'altro e conducendo due battaglie diverse (l'una contro gli

inglesi e l'altra contro i prussiani) contemporaneamente.

La strategia del giocatore alleato è molto diversa: cercare di riunire gli inglesi con i prussiani senza, possibilmente, perdere nessuna delle fonti di rifornimento, e giocare sul tempo. Deve inoltre ritirarsi subito da qualunque battaglia che sa di non poter vincere, sia pure subendo il fuoco di inseguimento, e portare il francese ad una battaglia decisiva dove abbia invece la possibilità di batterlo.

Conosco già il vostro stato d'animo quando si parla di gioco a zone e di cubetti di legno al posto dei soliti counters di cartoncino! Lo conosco perché ci sono passato anch'io, ma non lasciatevi troppo condizionare: questo sistema è molto valido.



Il generale Cambronne che rispose con la nota parola all'invito inglese di arrendersi. Colpito da una palla di moschetto, il fedele luogotenente di Napoleone fu imprigionato e processato.

Novita' Avalon Hill, Victory e Quarterdeck

I nostri amici d'oltreoceano Rex Martin (direttore di The General) e Jack Greene ("boss" della Quarterdeck) continuano gentilmente a scriverci ed a segnalarci le imminenti uscite e le novità delle rispettive ditte. Naturalmente rigiriamo subito queste notizie a tutti i soci.

Avalon Hill

Il 1986 della famosa ditta di Baltimora sarà concentrato sul...cielo e sui moduli dell'Advanced Squad Leader. Sono infatti annunciati Knights of the Air e Flight Leader (il "leader" nel titolo di solito porta piuttosto fortuna all'Avalon...); il primo dei due giochi è imminente: progettato da Mick Uhl sarà il successore del venerabile Richtofen's War, riguardando i duelli aerei dal '15 al '18 sui cieli che sovrastavano le trincee del fronte francese. Il sistema di movimento degli aerei dovrebbe essere qualcosa di analogo a quello di Blue Max (GDW), ma tutto il gioco dovrebbe risultare molto più accurato come realismo e simulazione. Giocabile fino a 6 giocatori Knights of the Air costerà 35\$.

Flight Leader è invece l'adattamento commerciale di un gioco progettato per addestrare i piloti dell'USAF, curato dal famoso Craig Taylor jr. (il designer di Air Force) e non dovrebbe presentare una grande complessità di regole.

Imminente è l'uscita di Streets of Fire (28\$), il primo modulo dell'ASL Deluxe, ovvero dello Squad Leader con gli "esagononi" da giocarsi con le miniature della GHQ (già disponibili in Italia).

In questa serie il secondo modulo sarà pronto nel 1987.

Per l'ASL "normale" sono previste invece due uscite nel corso del 1986: il modulo con gli americani a Natale ed un modulo introduttivo poco costoso per i "non iniziati" previsto in occasione di Origins; di questo secondo all'Avalon stanno attualmente sviluppando gli scenari, che

dovrebbero essere da 6 a 8, e tutti tratteranno azioni di paracadutisti americani contro i tedeschi; il modulo avrà una mappa (24) e abbastanza counters per giocare gli scenari forniti.

Sulla scrivania di Craig Taylor non appena sarà terminato Sturmovik (dovrebbe mancare poco) comparirà il più volte annunciato gioco sulle battaglie aeree mediterranee della seconda guerra mondiale basato sul collaudato sistema di Flat Top. Altri giochi dell'Avalon di imminente uscita sono Dark Emperor (19\$), wargame fantasy per due giocatori in lotta per battere le forze del male, e la riedizione migliorata del famoso Empires in Arms australiano (35\$).

Victory Games

A sorpresa, la Victory è uscita con un seguito al complesso Gulf Strike ambientato nel Mar Egeo. Il sistema di Aegean Strike (20\$) è infatti identico a quello del primo gioco della casa di New York, tant'è che vede incluse le regole per un mega-scenario da giocarsi unendo entrambe le scatole.

La guerra di Corea è invece il tema (abbastanza nuovo) di The Korean War (24\$), un titolo con 5 scenari introduttivi ed il classico gioco campagna.

Per coloro che giocano in solitario, infine, Battle Hymn è la versione "antigiapponese" di Ambush (30\$).

Quarterdeck Games

Il panorama di questa ditta californiana sembra piuttosto in movimento di questi tempi: in particolare essa sta proseguendo con la propria politica di importazione e traduzione dei prodotti giapponesi; dopo la Hobby Japan, un'altra casa "gialla", la Tsukuda Hobby, viene presentata al mercato internazionale.

Leopard II è proprio prodotto da questa Tsukuda e si annuncia come qualcosa di "mega" con sei mappe e 3000 pedine che raffigurano i corazzati tedesco-occidentali e russi in combattimento tattico carro contro

carro. Ogni tipo di arma ha una propria scheda che ne riporta dettagliatamente le caratteristiche funzionali, mentre il gioco prevede mosse simultanee ed alla cieca.

Anche della Tsukuda e Yamato, gioco a scenari sulla guerra navale nel Pacifico, con tutte le principali unità USA e Giapponesi. Caratteristica della Tsukuda deve essere quella delle carte per le specifiche delle unità in gioco, visto che le hanno messe anche in Yamato, il quale si annuncia come un gioco abbastanza semplice e piuttosto sanguinoso. Dalla Hobby Japan questa volta abbiamo Malaya & Burma titolo che lascia capire a perfezione l'argomento. Il gioco non sarà disponibile nei negozi e può essere ordinato solo alla Quarterdeck direttamente.

Dall' Australia (Panther Games) viene Warlords, multigiocatori sui rivolgimenti interni della Cina dal 1916 all'avvento di Mao. Sette giocatori impersonano il Kuomintang, il Partito Comunista, i Giapponesi e i quattro tradizionali (!?) Signori della Guerra, in un contesto che dovrebbe avere un sapore alla Kingmaker.

La Quarterdeck stessa invece ha preparato un nuovo gioco sulla battaglia di Midway, Incredible Victory, piuttosto semplice e di breve durata. Il meccanismo infatti dovrebbe ricalcare da vicino quello del classico dell' AH, con movimento nascosto e battaglia tattica su mappa separata.

Sempre sul combattimento tra portaerei, Carrier Battles si presenta come una specie di Flat Top complicato dall'inserimento di una fase tattica dettagliata.

In fase di progettazione è invece ancora il nuovo gioco di Greene, Fleet Admiral, un dettagliato progetto sulla guerra delle corazzate nel primo conflitto mondiale e con unità di tutte le nazioni (perfino cilene!).

Infine, sempre per i patiti del navale, segnaliamo su Broadside n.3 tre nuovi scenari per Royal Navy, tutti riguardanti la battaglia delle Falklands (quella del 1914!) tra Sturdee e Von Spee.

Al solito la Quarterdeck pratica un' offerta speciale ai soci del TM. Questi i prezzi:

Incredible Victory 17.50\$

Leopard II 40\$

Malaya & Burma 40\$

Yamato 32\$

Warlords 28\$

Carrier battles 24\$

Ricordarsi di aggiungere 3\$ per spese di spedizione - l' indirizzo della Quarterdeck è: P.O. BOX 658, Cambria, CA 93428, U.S.A.

PANZERGRUPPE GUDERIAN (Avalon Hill)

di Stefano Gabrielli



Sopra: Il generale Guderian, l'audace comandante di grandi unità « panzer », che durante l'avanzata si trovò a dover lottare contro le tesi troppo caute del generale Kleist.

Hulton Picture Library

Nel vasto panorama delle simulazioni pubblicate nel corso degli anni, non sono molti i titoli che possono fregiarsi dell'etichetta di "grandi classici", ma credo che Panzergruppe Guderian possa essere inserito con pieno merito in questa elite.

Panzergruppe Guderian simula la battaglia di Smolensk (Lug. 41), tra le forze tedesche lanciate nel pieno dell'Operazione Barbarossa e quelle russe che ancora patiscono la sorpresa iniziale. Progettato dalla SPI che, con questo titolo, inaugurò un sistema di gioco nuovo, ha il pregio di abbinare a regole abbastanza semplici, una dinamica di gioco avvincente, veloce e realistica (meglio di così non si può). Il sistema venne infatti riutilizzato in altre simulazioni del fronte russo l'unica delle quali ancora reperibile, è l'altrettanto celebre Drive on Stalingrad. Nonostante DoS venga considerato più completo ed affascinante, nell'insieme preferisco PgG, più veloce sia come singolo

turno che come partita, ottimo compromesso tra complessità e giocabilità.

In seguito al fallimento della SPI, il gioco era scomparso dalla scena ma, nell'84, i diritti sono stati rilevati dalla Avalon Hill che ha provveduto immediatamente alla ristampa senza modifiche di rilievo.

Il sistema di gioco

Il merito dei progettisti sta nell'aver ideato un sistema di gioco nuovo senza lanciarsi in fantasiose sperimentazioni, ma semplicemente aggiornando meccanismi già noti; il tutto tenendo ben presente il realismo, davvero sorprendente considerata la relativa semplicità delle regole. Solo le unità "non provate" di cui parlerò in seguito, rappresentano una novità.

Le unità corazzate e meccanizzate tedesche sono rappresentate a livello di reggimento, mentre quelle di fanteria sono a livello di divisione. Per loro è prevista la riduzione progressiva del livello di forza nella misura di ben quattro steps per la fanteria e di due per i corazzati-meccanizzati.

La forza d'urto tedesca è costituita, ovviamente, dalle divisioni corazzate che sono formate da un reggimento corazzato di forza quattro e da due reggimenti meccanizzati di forza due. All'apparenza non è granché ma, quando i tre reggimenti di una singola divisione attaccano ammassati in uno stesso esa, raddoppiano la forza; lo stesso avviene in difesa.

Il raddoppio costringe il giocatore tedesco a procedere con realismo nella riduzione dei livelli di forza che è costretto ad effettuare. Infatti, per mantenere l'integrità divisionale, si troverà, ad un certo punto, a ridurre di uno step il reggimento corazzato, perdendo così due punti forza, anziché eliminare un reggimento meccanizzato, già ridotto precedentemente, di forza uno. Il

maggior vantaggio tedesco consiste però nel disporre, in ogni turno, di una seconda fase di movimento dopo la risoluzione dei combattimenti. Ciò gli dà, oltre ad una maggiore mobilità in generale, la possibilità di sfruttare a fondo il successo di uno sfondamento dilagando alle spalle del nemico.

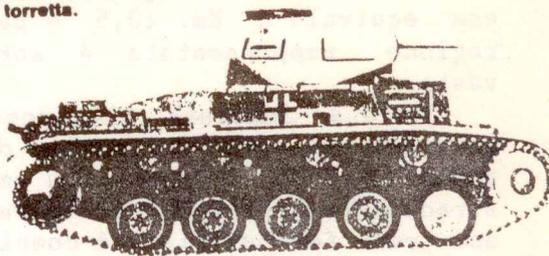
Le cose più interessanti si vedono però nelle linee russe. Particolarmente indovinata risulta la scelta di far entrare in gioco le unità russe in condizione non provata e perciò con la forza di combattimento sconosciuta ad entrambi i giocatori. Solo quando queste unità sono coinvolte in combattimento, vengono rivoltate per mostrare la loro forza. La suspense è notevole; la forza varia tra 0 e 10. Ne consegue che il gioco guadagna moltissimo in velocità dato che non è più possibile il calcolo preventivo dei rapporti di forza. La cosa funziona veramente bene e le sorprese si sprecano; a conforto dei giocatori vi è una CRT molto blanda che consente di limitare i danni. Oltre la velocità di gioco, non trascurabile è l'alta giocabilità in solitario ottenuta.

Tra le file russe, notevole è la presenza dei leaders, ognuno dei quali rappresentato da una pedina indicante il nome ed il raggio di comando. La loro assenza condiziona pesantemente il rendimento delle unità russe in termini di movimento e combattimento.

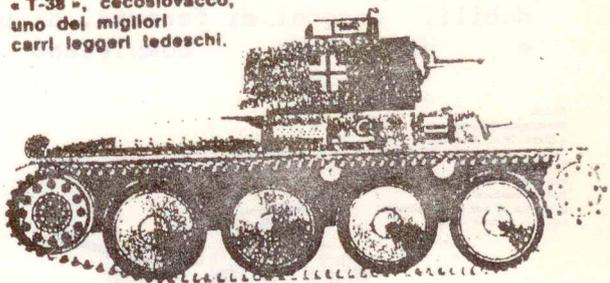
A fronte di queste limitazioni, il giocatore russo gode di un afflusso di rinforzi continuo ed abbondante.

Le regole generali sono altrettanto interessanti. In particolare, non vi è l'obbligo di attaccare quando si è in ZOC nemica e, volendo, si può limitare l'attacco ad un singolo esa ignorando altre ZOC confinanti. Questa regola rende vana o quasi la costruzione delle muraglie cinesi che, in altri giochi devono essere attaccate in blocco e risultano quasi imperforabili.

Pzkw « Mark II », leggero, veloce, armato di un cannoncino da 20 mm in torretta.



« T-38 », cecoslovacco, uno dei migliori carri leggeri tedeschi.



Ciò sarebbe ancor più vero in questo gioco dove, per il calcolo dei rapporti di forza, si utilizza il sistema il sistema proporzionale (2 a 1, 3 a 1, etc.), e non il differenziale. La CRT è assai poco sanguinosa. A meno di non attaccare a rapporti estremamente alti, l'eliminazione è possibile solo circondando le unità nemiche e, anche in questo caso, potrebbero servire diversi turni per arrivare alla completa distruzione di un ammassamento.

A differenza delle CRT dei primi giochi Avalon, può essere preso in considerazione anche un rapporto di 1 a 1. I risultati più comuni sono A1, D1 e D2 che possono essere interpretati sia come ordini di ritirata, che come riduzioni di livelli di forza, a discrezione del perdente.

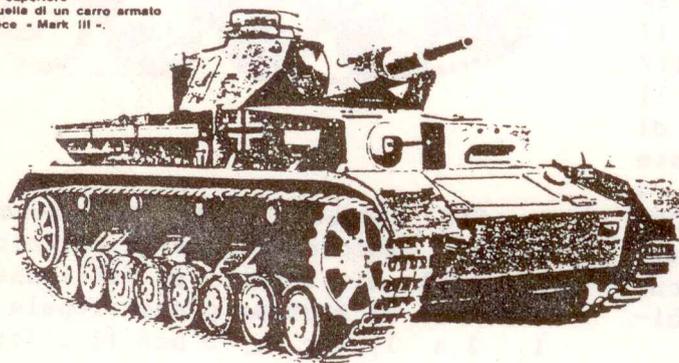
Le regole contemplano, inoltre, i rifornimenti (vitali per entrambi), interdizione aerea, partigiani, movimento ferroviario e, naturalmente, travolgimenti durante la fase di movimento.

Più in dettaglio...

La mappa, in cartone rigido e montata, misura 59 esagoni per 31. Ogni esa equivale a Km. 10,5 e perciò la regione rappresentata è abbastanza vasta.

Oltre a Smolensk, che occupa due esagoni, vi sono una decina di altri centri minori collegati da una rete stradale del tutto insufficiente e da una rete ferroviaria più completa che è ad uso esclusivo delle unità russe. I fiumi sono numerosi e tutti guadabili; esagoni di foresta, di palude e di lago completano il

Pzkw
(Panzerkampfwagen)
- Mark IV -, armato
di un cannone da 75 mm
in torretta,
ma con corazzatura
non superiore
a quella di un carro armato
veloce - Mark III -.



paesaggio oltre, naturalmente, gli esa chiari, che qui sono proprio chiari, anzi bianchi. Ne convengo che la grafica non è strepitosa, comunque soddisfacente.

Sulla mappa non sono evidenti aree particolari di decisivo interesse strategico ovvero posizioni chiave determinanti attorno alle quali ruoti la partita; piccole macchie di foresta verdeggiano qua e là, molti fiumi, ma nessuno di essi importante per le operazioni. La manovra è la vera dominatrice del gioco ed infatti la partita si decide nella vasta pianura attorno a Smolensk. La mappa non include tabelle se non al Terrain Key e la Turn Record Track con indicate per ciascun turno le aree di ingresso dei rinforzi per ogni giocatore.

Le pedine sono di buona fattura, ben leggibili e si staccano facilmente; quelle sovietiche, di colore rosso, su di un lato (quello nel quale devono essere volte al loro ingresso in gioco) hanno stampato un punto interrogativo al posto della forza di combattimento, mentre sull'altro presentano forza d'attacco e di difesa distinte in una grande varietà di combinazioni.

Vi sono alcune unità con forza zero che, una volta rivoltate, vengono eliminate automaticamente e causano grandi gioie e dolori al tedesco ed al russo, rispettivamente.

I counters tedeschi, di un gradevole grigio, sul verso raffigurano la stessa unità a forza dimezzata. Sono previste pedine sostitutive per le divisioni di fanteria quando le perdite superano i due steps.

Per ottenere punti vittoria il giocatore tedesco deve conquistare le città ognuna delle quali frutta da 5 a 25 VP. Il russo, invece, deve distruggere interamente le divisioni corazzate nemiche (difficile) e rioccupare le città prese dai tedeschi (difficilissimo).

Non mi dilungo sulle molteplici strategie possibili che si prestano a molte alternative. Mi preme sottolineare la notevole scorrevolezza dell'insieme ed il buon bilanciamento tra le forze in campo e le condizioni di vittoria; il tutto in un gioco della durata di 12 turni e che può essere portato a termine in una sola serata, sia pure facendo le ore piccole.

Vorrei tornare un attimo sul buon realismo del sistema cui ho accennato all'inizio, portando un paio di esempi.

I rincalzi russi, col trascorrere dei turni, tendono ad essere sempre più scadenti, ad indicare la storica mancanza di riserve preparate. Questo risultato si ottiene grazie ad un sistema molto semplice: nella confezione non sono inserite abbastanza

pedine per coprire tutti i rinforzi, per cui, ad un certo punto, il giocatore russo dovrà cominciare a pescare tra le unità già eliminate precedentemente che saranno mediamente più deboli di quelle rimaste in campo.

Anche il tedesco ha i suoi grattacapi. La necessità di evitare la distruzione delle sue divisioni corazzate gli impedisce di far pesare le perdite sempre sulle stesse unità lasciando le altre intatte, per cui

procederà ad una armonica riduzione di tutte le sue forze.

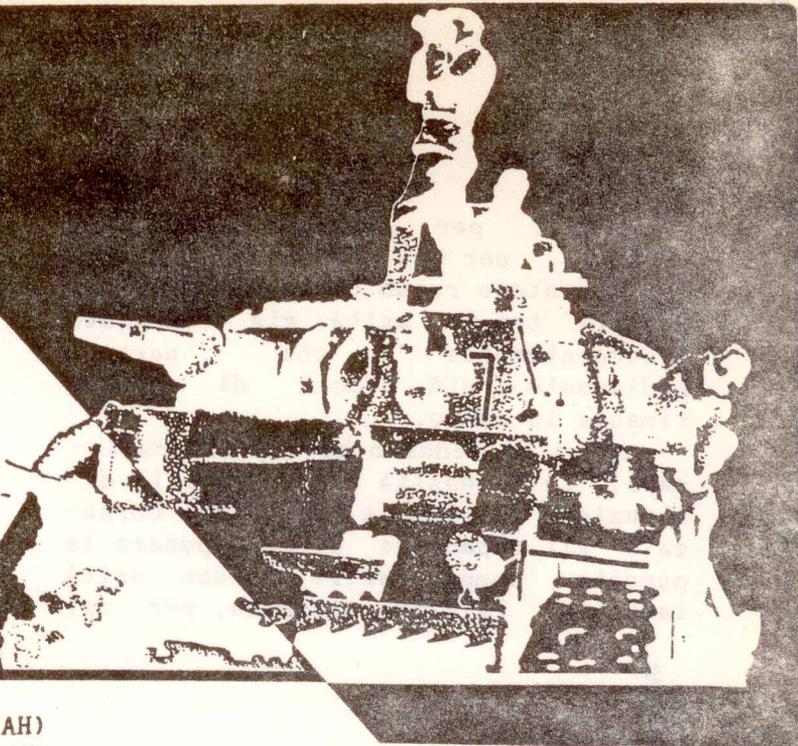
In conclusione, non so se si è capito, ma questo gioco mi piace molto e ve lo consiglio senz'altro. Vorrei anzi ricordare che non sempre l'ultima novità è la cosa migliore; varrebbe invece la pena, al momento dell'acquisto di un gioco, di prestare un po' di attenzione anche ai vecchi titoli in catalogo.



Fanteria tedesca procede verso il fronte montata su un carro armato. Il gruppo di armate A di Rundstedt, cui spettava il compito di gettarsi nelle Ardenne, inquadrava nel complesso 44 divisioni, di cui 7 corazzate.

History of the Second World War

Ricerca di Avversari



Cerco avversari per Blue Max (AH)
metodo Angiolino e Panzer Leader (AH)
regole base.

Tiziano Manfredi
Via Dante, 15
38065 Mori (TN)

Cerco avversari per Blue & Grey
(TSR)

Alessandro Ganna
Via Cavour, 37
21100 Varese

Cerco avversari per giocare
postalmente a:

Russian Campaign (AH)
Western Desert (GDW)
Battle of the Bulge (AH)
Assault on Crete (AH)

Matteo Salvi (BG218)
Via Ghisleni Mazzola, 13
24100 Bergamo
Tel. 035/252015

Piccoli Annunci

La Grande Armée di Torino indice un torneo open sul gioco Blue and Grey (SPI). Le fasi eliminatorie avverranno nel pomeriggio dei giorni 10 e 11 maggio 86, mentre la finale avverrà presso la sede della Grande Armée di Torino, sita in via del Carmine, 13.

Nelle Fasi eliminatorie dovranno essere disputate 4 partite (2 al giorno), cadauna su uno scenario diverso con avversari differenti, alternandosi i ruoli. Ogni giocatore avrà inoltre un tempo limitato per le sue mosse; al riguardo ogni coppia sarà dotata di doppio segnatempo. Per ogni scenario, ogni giocatore potrà usufruire al massimo di un'ora e mezza.

Ai primi tre classificati verranno assegnate coppe, al quarto, quinto e sesto, delle targhe. Verranno inoltre premiati il primo non classificato

della Grande Armée di Torino ed il primo non classificato non iscritto alla Grande Armée di Torino.

L'iscrizione è aperta a tutti e costa:

Lit. 15.000 per i non iscritti al TM

Lit. 12.000 per gli iscritti al TM.

Per chi desidera informazioni circa il pernottamento, facciamo presente che in albergo di II categoria, una stanza a tre letti, con bagno, costa Lit. 34.000 a persona, una stanza a 4 letti, senza bagno: Lit. 20.000 a persona.

Per maggiori informazioni rivolgersi a:

Benedetto Dellino
Tel. 011/638532 (ore pasti)
Data limite per le iscrizioni: 3 maggio 86.

Avviso per tutti i giocatori di Squad Leader

Se avete disegnato qualche scenario di SL (o anche per SL più gamette oppure addirittura per l' ASL) o siete interessati a testare scenari fatemelo sapere, se possibile sarebbe bello organizzare in sistema di scambio di scenari di modo che il progetto originale passi per le mani di più gruppi di giocatori migliorando la giocabilità e l' equilibrio (o almeno così spero) degli scenari ideati. Tutti gli scenari così testati saranno pubblicati sul Notiziario (se i segretari saranno d' accordo!)

Se la cosa può interessarvi, scrivetemi, specificando quanti giocatori siete, fino a che livello giocate, etc.

Il mio indirizzo è:

Giaroni Edo
Via Colonna, 12
21100 Varese

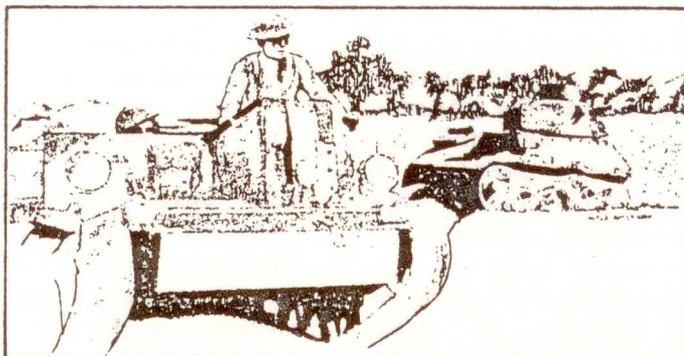
P.S.: Vi sarei grato se nella lettera includeste una busta ed un francobollo (le mie spese per il PbM sono già più che sufficienti!)

Avviso a tutti i giocatori di Panzer Leader

I soci Cuoghi Sergio e Tagliazuchi Enrico, con la collaborazione di alcuni elementi del Club 3M di Modena, hanno ultimato i tests di bilanciamento a 16 nuovi scenari di PL. Essi sono tutti ambientati nelle campagne d' Africa del Nord ed Orientale e coprono un periodo storico che va dal 1940 al 1942. Il libretto che conterrà gli scenari e le notizie storiche relative è inteso come secondo volume ad un precedente lavoro che illustrava le fasi conclusive della campagna in Africa Settentrionale, ed è il naturale completamento di quest' ultimo. Anche a questo fascicolo sono allegate tavole contenenti tutti i counters necessari, una mappa aggiuntiva inedita, Unit Function Tables, etc. Il regolamento adottato è ovviamente lo stesso relativo alla precedente variante, e cioè un' espansione del sofisticato sistema di gioco che regola The Arab-Israeli Wars.

Le prenotazioni e/o maggiori informazioni si possono chiedere scrivendo a:

Cuoghi Sergio
Viale Caduti sul Lavoro,
167
41100 Modena



LA NOSTRA PRIMA VOLTA . . .

Impressioni di gioco su Advanced Squad Leader

di Edo Giaroni

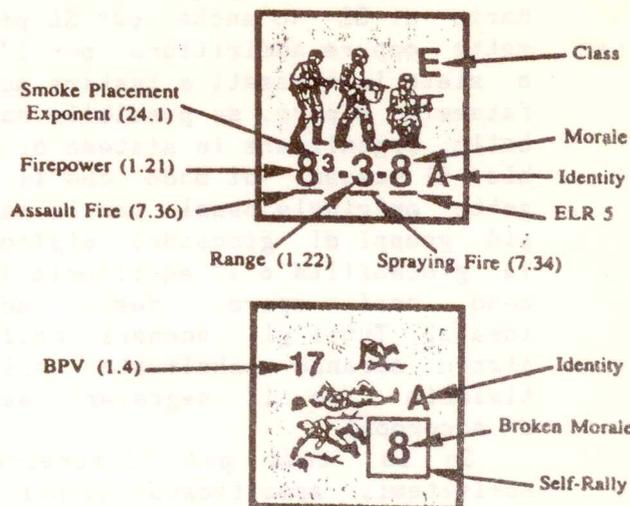
In queste quattro righe verranno narrate le vicende che portarono due ex-squad-leaderisti alla loro prima, storica partita all' Advanced Squad Leader. I fanatici di Panzer Leader, Panzer Blitz e banalità varie sono quindi avvisati.

I personaggi principali di questa intricata, avvincente, scorticante ed emolliente vicenda sono due Grognard di SL, due valorosi volontari che per primi si sono offerti di giocare per la prima volta nella storia della città di Varese (e forse nella storia dell' alto Varesotto persino!), uno scenario del sistema avanzato. Nell' ordine trattasi di Alessandro, qui nella versione di Alex o' Learner, data la fatica sovrumana che il suo cervello si è sobbarcata nel tentare di distinguere tra il vecchio regolamento che tenacemente resisteva nei meandri più reconditi della sua mente, ed il nuovo regolamento che baldanzoso cercava di prendere il suo posto; Edo, il miglior giocatore di SL-COI-COD-GI in assoluto (se si escludono quelle maledette 1764 partite su 1766 giocate nelle quali i dadi furono decisamente avversi a lui, dando vittorie sfacciatamente di c... fortuna a suoi infimi avversari!). Il giocatore più calmo e controllato che mappe, pedine e dadi conoscano (se si esclude quella volta che la vetrata del salotto buono di casa di Andrea crollò abbattuta da un urlo belluino lanciato dal suddetto).

Ad onor del vero altri due giocatori avrebbero dovuto entrare in questa vicenda di Leader, passioni e sangue ma, visto che questi due reietti, di cui non citerò neppure il nome, si rifiutano ancor oggi di cominciare a provare qualche partituccia all' ASL, mi rifiuto di dare spazio anche a loro in queste mie note.

L' avventura cominciò verso la metà di gennaio, quando finalmente arrivò Beyond Valor, primo modulo per il sistema avanzato di Squad.

Purtroppo arrivò solo lui, senza regolamento, così si fecero le con-



getture più strane a proposito dei numerosi numeri e lettere che affollavano le pedine nonché a proposito della paginetta che, a titolo di esempio e di tortura psicologica, era stata pubblicata sull' ultimo numero di General.

Passarono giorni, settimane addirittura, nelle quali i nostri poveri eroi si consumavano nell' attesa continuando a pensare: "Speriamo che arrivi! Speriamo che arrivi!".

Finalmente, un fatidico giorno, arrivò il regolamento tanto agognato! La felicità fu tale che, in un momento di gioia irrefrenabile, fu innalzato un falò sopra il quale vennero buttate tutte le vecchie pedine. I giocatori poi danzarono ore intere intorno al fuoco innalzando inni di ringraziamento al Grande Spirito.

Passato il primo momento di euforia però apparve subito chiaro che la lettura del regolamento non era così facile, infatti c' erano da leggere la bellezza di una settantina di pagine prima di poter cominciare, se non altro, a giochicchiare quegli scenari senza cannoni o Tank. Scartata l' ipotesi di iniziare subito a giocare il Mercoledì seguente l' arrivo del regolamento si cominciò a studiare il pacco di roba che i giocatori si erano ritrovati tra capo e collo.

La cosa però si rivelò più difficile del previsto, così si posticipò la storica partita di mercoledì in sabato e di sabato in mercoledì per ben tre settimane, fino ad arrivare a quattro giorni fa, data finalmente prescelta per il primo scontro.

Di comune accordo si scelse il primo scenario; trovare le pedine necessarie fu un'impresa titanica, infatti il proprietario del gioco aveva accuratamente nascosto i counters necessari, così occorre una ricerca capillare che solo dopo mezz'ora fu portata a termine.

Poi si passò al problema delle tabelle, si scoprì che occorrevano quasi tutte le tabelle e che, alla fine, il tavolo era talmente ingombro di fogli e foglietti che trovare il posto per la mappa non fu cosa facile. A questo punto si aggiungevano anche i dadi, che ora erano ben quattro, nonché i vari pezzi bianchi che dovevano indicare tutti gli accidenti che colpiscono le squadre durante il gioco.

A questo punto comincia la partita vera e propria: il primo problema è la scelta del fronte. È vero che la tradizione vuole che il tiro di dado più alto tenga il tedesco, ma qui il tedesco c'è... Sulle prime, Edo, in stato di confusione mentale, arriva a dichiararsi disponibile a tenere il russo, ma poi ha un attimo di lucidità e fa subito marcia indietro. Alla fine si decide: chi tirerà il numero più alto terrà il Finlandese. Alex tira un "3", Edo un "5", le parti sono inequivocabilmente decise.

La disposizione iniziale è abbastanza rapida (Alex è apprezzato per la sua rapidità di dispiegamento...) prima il russo, poi il finlandese. Comincia la partita.

- Dunque io provo a "spezzare" questa squadra...

- Senza il Leader? Ma sei sicuro?

- Beh, guarda sul regolamento...

(lunga pausa di svariati minuti in cui si ode solo il rumore dei fogli)

- Visto che posso?

- Va bene, va bene!

(i dadi rotolano, esce un "7")

- Tu la squadra la dividi, però io posso tentare col mio cecchino!

- Come? Anche durante la fase di recupero?

- Certo, anche durante la fase di recupero, guarda, guarda sul regolamento!

(lunga pausa di svariati minuti in cui si ode etc. etc.)

- Visto che non puoi?

- Come, non posso?!?

- Guarda, guarda qui!

(finalmente il gioco procede...)

- Dunque, muovo questa squadra qui, due punti di movimento, poi in bypass vado qui...

- E io ti faccio uno "Snap shot"

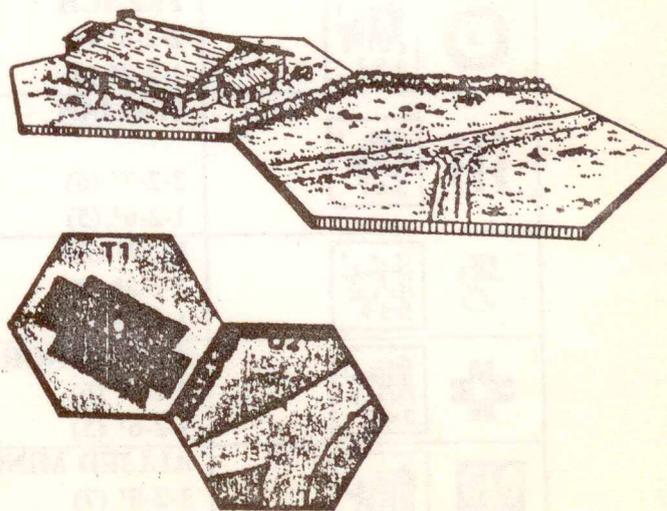
- Come uno "Snap shot"!

- Guarda, guarda pure sul regolamento...

(lunga pausa di svariati etc. etc.)

Forse da questo inizio avete avuto l'impressione di un gioco un po' farraginoso e "regolamentato", invece no! Nulla di più sbagliato! La partita, dopo i primi momenti (circa due ore) di incertezza prese un andamento via via più spedito e così fu possibile raggiungere addirittura la fine del settimo turno russo.

Forse gli unici inconvenienti gravi furono i soliti dadi che rotolarono sulla mappa, con conseguenze



facilmente immaginabili, per ben dieci volte, nonché una tabella che piombò tra le truppe finlandesi seminando morte e distruzione.

Vorreste sapere chi ha vinto la "storica partita"? Ebbene sì, il russo ha vinto. Ma del tutto immeri-

tatamente! Se non ci fosse stata quella 4-4-7 tramutatasi in 4-5-8 per 'sto benedetto "Battle Hardening"... A proposito, ma siamo proprio sicuri che una 4-4-7 può tramutarsi in una 4-5-8 così facilmente? Meglio guardare sul regolamento...

		NATIONALITY	LG	CLASS	SQUAD	BPV	[HS]	BPV
		CREW						
 	GERMAN	4	SS	6 ² -5-8 ⁹	(15)	[3-4-8 ⁸]	(7)	
			E	8 ³ -3-8 ⁸	(16)	[3-3-8 ⁷]	(6)	
			E	4 ² -6-8 ⁸	(13)	[2-4-8 ⁷]	(5)	
			E	5 ² -4-8 ⁸	(13)	[2-3-8 ⁷]	(5)	
			1	4 ¹ -6-7 ⁷	(10)	[2-4-7 ⁶]	(4)	
			2	4-4-7 ⁷	(7)	[2-3-7 ⁶]	(3)	
 	RUSSIAN	8	E	6-2-8 ⁸	(12)	[3-2-8 ⁷]	(5)	
			E	4-5-8 ⁸	(11)	[2-4-8 ⁷]	(5)	
			1	4-4-7 ⁷	(7)	[2-3-7 ⁶]	(3)	
			1	5-2-7 ⁷	(7)	[2-2-7 ⁶]	(3)	
			C	4-2-6 ⁵	(4)	[2-2-6 ⁴]	(1)	
 	AMERICAN	5.5	E	7 ³ -4-7 ⁸	(14)	[3-3-7 ⁷]	(6)	
			E	6 ³ -6-7 ⁸	(14)	[3-4-7 ⁷]	(6)	
			1	6 ³ -6-6 ⁸	(11)	[3-3-6 ⁷]	(4)	
			2	5 ² -5-6 ⁷	(8)	[2-3-6 ⁶]	(3)	
 	BRITISH*	5	E	6 ² -3-8 ⁸	(14)	[3-2-8 ⁷]	(6)	
			E	4 ² -5-8 ⁸	(13)	[2-4-8 ⁷]	(5)	
			1	4 ² -5-7 ⁷	(10)	[2-4-7 ⁶]	(4)	
			2	4-4-7 ⁷	(7)	[2-3-7 ⁶]	(3)	
 	FRENCH	6	E	4 ¹ -5-8 ⁷	(12)	[2-4-8 ⁶]	(5)	
			1	4-5-7 ⁶	(8)	[2-3-7 ⁵]	(3)	
			G	4-3-7 ⁶	(6)	[2-2-7 ⁵]	(2)	
 	ITALIAN	8	E	4 ¹ -4-7 ⁷	(8)	[2-4-7 ⁶]	(3)	
			1	3-4-7 ⁶	(6)	[1-3-7 ⁵]	(2)	
			1	3-4-6 ⁵	(4)	[1-3-6 ⁴]	(1)	
			C	3-3-6 ⁵	(3)	[1-2-6 ⁴]	(1)	
 	FINNISH	8	E	8-3-8 ⁸	(17)	[3-3-8 ⁷]	(8)	
			1	6-4-8 ⁸	(15)	[2-4-8 ⁷]	(7)	
			G	5-3-8 ⁸	(13)	[2-3-8 ⁷]	(6)	
 	AXIS MINOR	6	E	4 ¹ -4-7 ⁷	(8)	[2-4-7 ⁶]	(3)	
			1	3-4-7 ⁶	(6)	[1-3-7 ⁵]	(2)	
			C	3-3-6 ⁵	(3)	[1-2-6 ⁴]	(1)	
 	ALLIED MINOR	7	E	4 ¹ -5-8 ⁷	(12)	[2-4-8 ⁶]	(5)	
			1	4-5-7 ⁶	(8)	[2-3-7 ⁵]	(3)	
			G	4-3-7 ⁶	(6)	[2-2-7 ⁵]	(2)	
		PARTISAN	7		3-3-7 ⁶	(6)	[1-2-7 ⁵]	(2)

COSÌ, UN GIORNO, COMINCIO'... IL VIETNAM

Uno scenario Variante di PL sul conflitto Vietnamita

di Sergio Cuoghi

L' amico americano Ralph Street, che ha disegnato (e che mi ha spedito, per la mia e la vostra gioia) questo scenario, oltre ad avere un ottimo lavoro di ricerca storica, ha focalizzato un periodo poco noto della lunga, annosa storia della guerra d' Indocina; per cui penso valga la pena spendere due parole per illustrare sommariamente i fatti ed i precedenti che sfociarono poi nel confronto armato.

Quando i Francesi, dopo la Seconda G.M. cercarono di riprendere il controllo in Indocina, si trovarono di fronte ad una crescente ondata di nazionalismo, favorita da un ben organizzato movimento comunista capeggiato da Ho Chi Minh e da Vo Nguyen Giap. Gli anni dal 1946 al 1954 furono funestati da una spietata guerra tra una potenza coloniale europea, la Francia, che impiegava tattiche e strategie tradizionali ed i nazionalisti asiatici, che combattevano per l' indipendenza con i metodi della guerriglia.

Quando la Francia, nel 1940, fu invasa dalle truppe tedesche, l' Indocina rimase isolata e facile preda per l' espansionismo giapponese; Ho Chi Minh colse l' opportunità per riunire i vari movimenti nazionalistici, fondando nel maggio 1941 il "Viet Nam Doc Lap Dong Minh Hoi" (Lega per la Indipendenza del Viet-Nam); il nome fu subito abbreviato in Viet Minh e le attività di resistenza furono organizzate sotto la sua bandiera.

Ho Chi Minh, con il suo consigliere militare Vo Nguyen Giap, organizzò l' occupazione del territorio rurale del nord, riuscendo a colmare il vuoto creato dalla sconfitta dell' esercito del Giappone nell' agosto 1945, ed il 2 settembre ad Hanoi, capitale del Tonchino, venne proclamata la Repubblica Democratica del Viet-Nam. Il nuovo governo era tuttavia destinato al fallimento; nel luglio del 1945 alla conferenza di Potsdam, gli Alleati avevano deciso che l' Indocina doveva



essere riconquistata, riconquista che fu portata a termine impiegando dal nord del paese le truppe nazionalistiche cinesi, e dal sud quelle inglesi. Queste truppe d' occupazione vennero via via sostituite dagli inizi del 1946 da truppe francesi arrivate direttamente dall' Europa. Questi eventi, uniti alla scarsa influenza che i comunisti avevano al di fuori del Tonchino, isolarono Ho Chi Minh e gettarono le basi per la futura guerra contro il dominio francese, che fino al 1954 restò limitata al Tonchino e al nord dell' Annam.

All' inizio i Francesi erano numericamente deboli, e benché una forza anfibia fosse sbarcata ad Haiphong, sul delta del Fiume Rosso il 6 marzo 1946, e fosse entrata ad Hanoi 10 giorni dopo, al governo di Ho Chi Minh fu concesso, almeno temporaneamente di rimanere in carica.

Giap però cominciò a ritirare le sue truppe regolari da Hanoi e Haiphong, concentrandole in basi sicure tra le montagne del Nord-Est (il Viet-Bac) e nelle paludi a sud del Fiume Rosso, mettendole al sicuro da interferenze francesi.

Dopo mesi di inutili trattative tra le fazioni in lotta, la parola passò alle armi; ma il generale Val-lury, comandante in capo delle forze

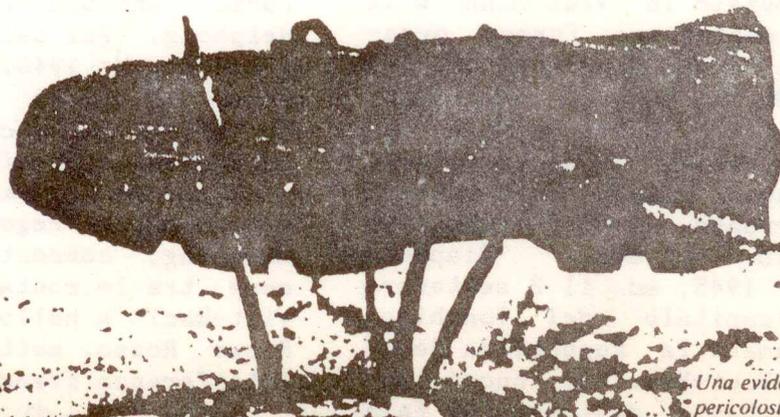
francesi in Indocina, aveva parecchi problemi da risolvere, infatti i suoi soldati mancavano completamente di motivazioni politiche ed erano in numero molto limitato; la situazione richiedeva perciò un'azione lenta e metodica più che la ricerca del "blitz" militare a tutti i costi. Di conseguenza Vallury non solo di sviluppare le basi strategiche nell'Annam e nel Tonchino, ma decise di attuare un attacco su vasta scala contro Ho Chi Minh ed il grosso del suo esercito, arroccato, come già detto poc' anzi, nella regione del Viet-Bac a nord di Hanoi.

L'operazione Lea iniziò nell'ottobre del 1947 coinvolgendo 15.000 uomini, oltre un terzo delle forze totali francesi, con lo scopo di sigillare un immenso triangolo di giungla e di montagne del Tonchino. I comandanti francesi parlarono con prematura soddisfazione di accerchiamento, come i Tedeschi avevano parlato in Unione Sovietica ed in Jugoslavia, nella Seconda G.M.; l'operazione Lea ebbe lo stesso risultato delle offensive tedesche destinate a catturare Tito in Jugoslavia: benché i Francesi proclamassero perdite nemiche pari a 8.000 uomini e la cattura di migliaia di armi e tonnellate di munizioni ed equipaggiamenti, fallì il tentativo di catturare Ho Chi Minh ed i suoi luogotenenti e di eliminare il comando Viet-Minh.



Verso la fine dell'anno, il grosso delle forze francesi ritornò alle basi di partenza, dopo aver creato una linea di avamposti e di forti, inadeguata ad una campagna contro i guerriglieri.

Il resto della storia è intuibile, la guerra si trascinò con alterne fortune fino al 1954, anno che vide la cocente sconfitta francese a Dien Bien Phu, che diede inizio al disimpegno dell'esercito francese in Indocina ed agli accordi di Ginevra. Nel luglio del 1954 questi accordi sancirono la fine di 9 anni di inutile guerra e spezzarono il Viet-Nam in 2 stati sovrani. Ma, come molte soluzioni di compromesso, anche questa non poteva durare a lungo; nuovi focolai si accesero nella regione fino a sfociare in un vero e proprio conflitto fra il Nord Marxista e filo-Sovietico ed il Sud filo-Occidentale. Come tutti sanno la partita venne poi giocata ad un livello più alto di una semplice guerra civile in un paese asiatico, fino al punto che la grande potenza americana decise di intervenire direttamente nel conflitto, nel 1962, e allora... ma questa è un'altra storia, che magari potremo riprendere in futuro, per adesso fermiamoci qui.



Una evidente dimostrazione della pericolosità delle rudimentali trappole del Vietminh: una scarpa infilzata da stecche appuntite, probabilmente avvelenate.

Note del disegnatore

di James Brannick

In quel tempo i Viet Minh erano poveramente armati e male addestrati; molti di loro erano equipaggiati da una vera e propria collezione di fucili americani, francesi e giapponesi, con pochissime mitragliatrici e qualche mortaio da 60 mm. Possedevano inoltre qualche cannone da fanteria giapponese e qualche obsoleto pezzo d'artiglieria di origine francese.

Le potenti e bene armate formazioni Viet Minh che videro il trionfo di Dien Bien Phu non apparvero fino al 1949. Dal 1945 al 1949 esse erano più portate ad evitare scontri a fuoco tradizionali contro i francesi ed a condurre una lotta di guerriglia.

I Francesi per contro erano completamente armati ed equipaggiati con materiale di provenienza americana; degli Americani essi adottarono inoltre la stessa organizzazione di reparti dell'esercito americano della Seconda G.M. (esempio: 3 Battaglioni formavano un Reggimento, 3 Reggimenti una Divisione, e così via).

Note dei Playtesters

di Massimo Cottafavi
e Sergio Cuoghi

La politica costruttiva applicata dal progettista di questo scenario è ormai collaudata e di sicuro risultato, tutte le unità necessarie per giocare questa variante si possono facilmente reperire in PL ed in PL 1940, la celeberrima variante del gioco base apparsa su General alcuni anni or sono.

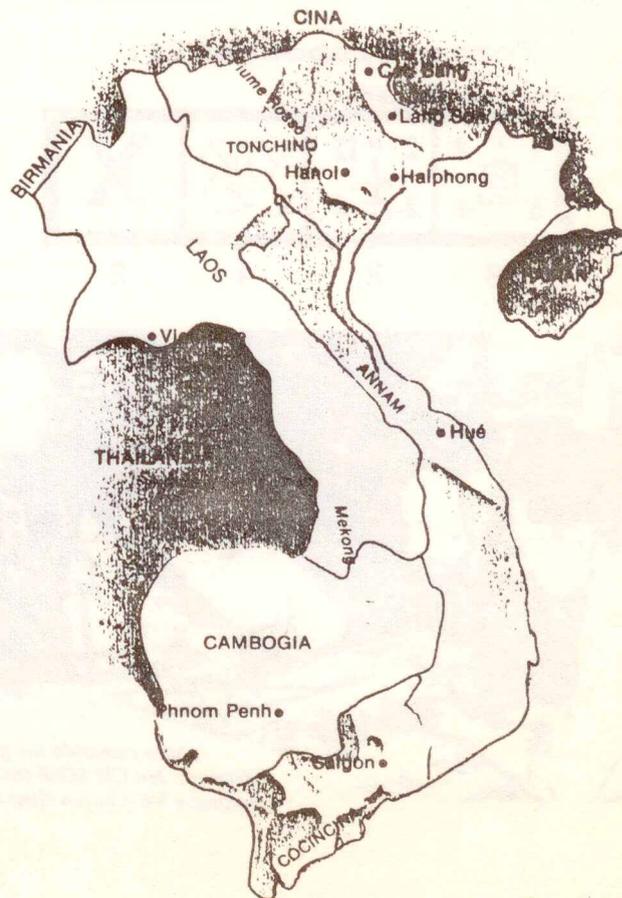
In dettaglio: le uniche unità che devono essere recuperate in PL 1940, sono i fucilieri alleati, che nello scenario proposto rappresentano le deboli unità Viet Minh dell'epoca e

l'obice inglese da 18pdr, che qui sta a rappresentare l'artiglieria da montagna francese. Un altro pezzo è tuttavia necessario, anche se può essere facilmente sostituito da qualsiasi altro counter utilizzato all'uopo, si tratta della "Improved Position", che è data in dotazione al gioco "The Arab-Israeli Wars".

Sull'uso e le capacità intrinseche di questo pezzo è data ampia spiegazione nelle regole speciali dello scenario, perciò non occorre possedere quest'ultimo gioco per leggere le spiegazioni relative ai guadi fluviali, essendo essi parimenti trattati sotto la menzionata sezione dello scenario. Che dire allora? Un giudizio, che ovviamente è spudoratamente di parte: lo scenario è bellissimo, molto ben bilanciato, ma il giudizio finale spetta ovviamente solo a voi che lo giocherete.

INDOCINA 1946-1954

Zone dei Vietminh 1949



■ Zone controllate dai Vietminh

SITUAZIONE "V" Operazione Lea

La battaglia di Phu-Thoug-Hoa: Nell'ottobre 1947, i francesi lanciarono un'offensiva contro le basi ed i quartieri generali di Ho-Chi-Minh, concentrati nella regione Viet-Bac del Tonchino Nord-Orientale. Il piano prevedeva il lancio di una Brigata Paracadutisti sulla verticale dei campi Viet-Minh e quindi portare soccorsi con 2 colonne motorizzate. Una colonna, che muoveva dal nord del Fiume Rosso, fu ritardata molto dalla natura impervia del terreno, mentre la colonna settentrionale fu costretta a marciare lungo una rotabile e dovette continuamente difendersi dagli attacchi di disturbo delle forze Viet-Minh. Il 16 ottobre 1947 la colonna settentrionale cozzò contro un blocco stradale tenuto dalla brigata Viet-Minh "Dor-Lap" in un punto in cui la strada s'incassava profondamente in una gola tra le montagne circostanti.

Forze disponibili:

«Dor Lap» Brigade



L'alto comando dei guerriglieri del Vietminh: Ho Chi Minh (secondo da sinistra) e Vo Nguyen Giap (in piedi).

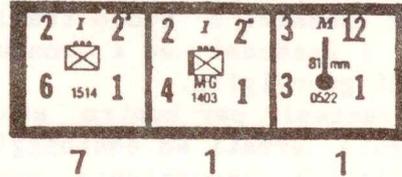
FRANCESI: I comandanti francesi in riunione: sono, da sinistra, Botella, Bigeard, Tourret, Langlais e Seguin-Pazzis.



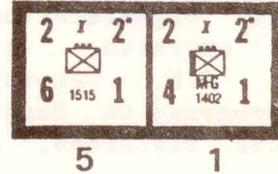
Moroccan Colonial Infantry Rgt.



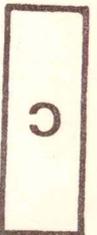
Battle Group of 5th Moroccan Rifle Rgt.



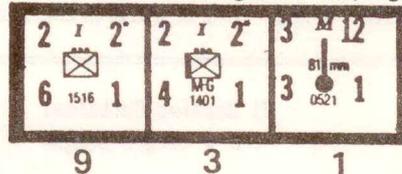
Colonial Infantry Rgt. (French Volunteers)



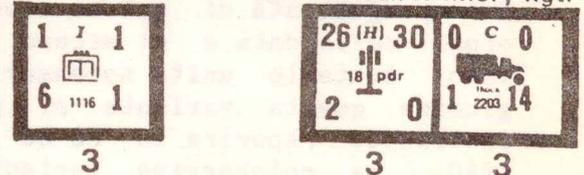
MAPPA:



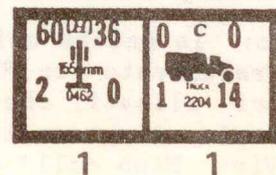
2nd Btn.; 3rd Foreign Infantry Rgt.



61st Engineer Btn. 69th African Artillery Rgt.



Moroccan Colonial Artillery Rgt.



Piazzamento:

Viet-Minh: Piazzano per primi a sud del fiume principale (di Wiln) che da I-10 va ad M-4 e dei tre esagoni della fila M di fine mappa (M-1, M-2, M-3).

Francesi: Piazzano per secondi, a nord del fiume principale (di Wiln) che da I-10 va ad M-4 e dei tre esagoni della fila M di fine mappa (M-1, M-2, M-3).

Nessuna delle due parti può piazzare in esagoni del fiume principale o sui primi tre esagoni della fila M.

Regole speciali:

Gli esagoni di città rappresentano villaggi composti di capanne a coper-

tura in paglia. Per questa ragione tutti gli esagoni di città della mappa perdono la caratteristica di assegnare bersaglio corazzato a qualsiasi unità in essi contenuta.

Tutte le altre regole relative agli esagoni di città di PL, vengono applicate normalmente.

Tutti i ponti sono stati distrutti, ma i fiumi possono essere guadati dalle unità veicolari e non dagli esagoni di ponte che assumeranno la caratteristica di "Guadi".

I guadi sono a livello del suolo e sono equivalenti ad esagoni di terreno sgombro a tutti gli effetti pratici. Esagoni di guadi negano la strada in quel punto, perciò applicare i costi di terreno normali per tali esagoni, come previsto dal regolamento generale. Gli attacchi CAT e d'investimento (Overrun) sono proibiti ad unità che si trovino in terreno di guado, ma possono essere eseguiti da unità che escano da esagoni di guado.

Notare che il resto degli esagoni di fiume è sempre guadabile da unità di fanteria che utilizzino la procedura standard di attraversamento.

Le unità di fanteria Viet-Minh possono raddoppiare i loro punti di movimento quando attraversino esagoni di bosco, ma questa regola decade nel caso di esagoni di pendio misto bosco e di esagoni di strada misto bosco.

Gli attacchi CAT sono proibiti se effettuati a velocità stradale, per entrambe le parti. Questo è applicato anche alle unità Viet-Minh che utilizzino il bonus di movimento attraverso esagoni di bosco (vedi regola di cui sopra).

Utilizzare Le Improved Position di AIW per l'OOB del giocatore Viet-Minh.

Un indicatore di postazione migliorata può essere posto in ciascun posto di ciascun esagono della mappa eccetto che in esagoni di città o esagoni di fiume e guado.

In ogni esagono può essere posta soltanto una postazione migliorata,



Soldato della
Legione Straniera
in Indocina nel 1952

Armato di un fucile mitragliatore MAT 49 da 9 mm, il legionario indossa calsoni dell'esercito francese e una giubba mimetica di tipo americano adattata secondo il modello francese. Alla cintura di tessuto sono appese una giberna per caricatori MAT 49, e due bombe a mano tipo OF 37. Il soldato porta un elmetto M1 americano.

escludendo gli esagoni che già contengano altri indicatori neutrali.

Le postazioni migliorate vengono collocate durante il piazzamento iniziale, come stabilito dall' OOB, non possono essere piazzate nel corso del gioco.

Una volta piazzate non possono essere mosse né rimosse.

Ciascuna unità che si difende in una di queste postazioni ha una aggiunta di "2" al lancio del dado per la "Combat Results Table".

Le postazioni migliorate non hanno amici né nemici, una volta lasciate vuote o catturate dal giocatore avversario, offriranno protezione alle nuove unità in esse contenute in accordo con questa sezione di regole aggiuntive.

Postazioni migliorate piazzate in esagoni di terreno chiaro possono essere attaccate da investimento (Overrun), come da regole relative.

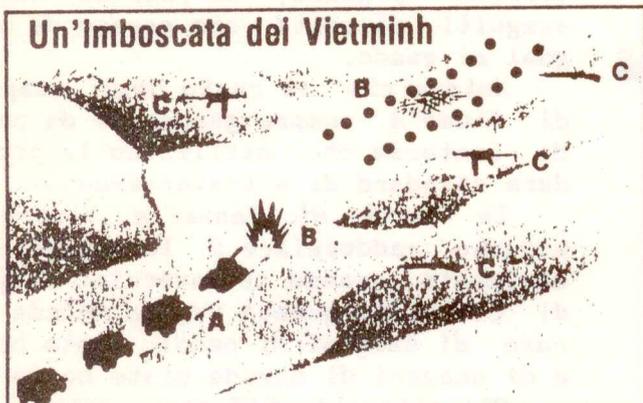
Durata del gioco:

12 Turni, i Francesi muovono per primi.

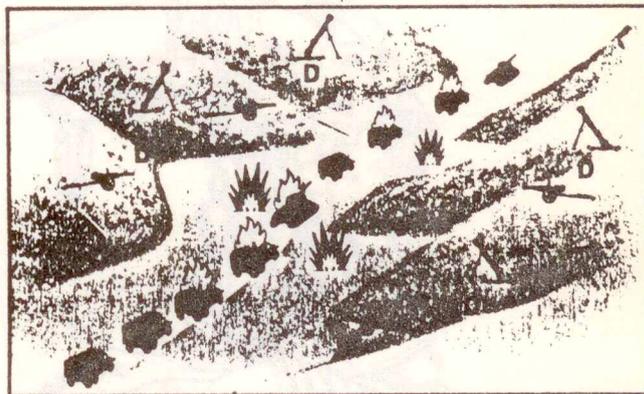
Condizioni di Vittoria:

Francesi: Vincono facendo uscire le 3 unità M5/Stuart e la M8 (il Moroccan Colonial Infantry Regiment) dal lato Sud della mappa, in qualsiasi momento durante il gioco.

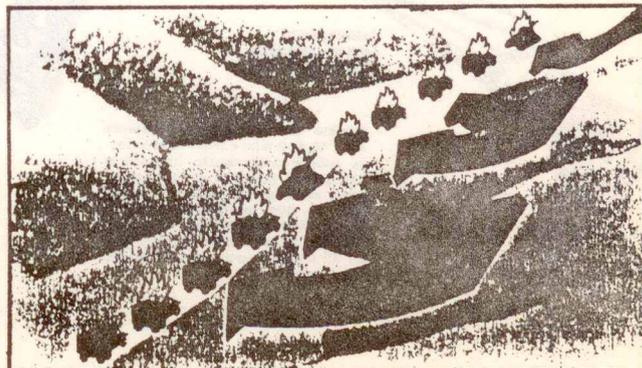
Viet-Minh: Vincono evitando il realizzarsi delle condizioni di vittoria francesi.



I guerriglieri del Vietminh usavano l'imboscata per ottenere effetti distruttivi nelle valli fittamente boschive. Per distruggere un convoglio francese (A), la fanteria vietminh ferma anzitutto il convoglio con le mine (B) e col fuoco di armi portatili (C).



Segue poi un bombardamento di artiglieria e mortai (D) dislocati sulle colline. Una volta che i veicoli sono colpiti, la strada è bloccata. La fase finale vede un attacco di fanteria (E) a ondate successive. I Vietminh erano disposti ad accettare perdite enormi per raggiungere lo scopo.



REFERENDUM: Risultati

della Segreteria

Il Referendum si è chiuso: è ora di renderne noti i risultati e di meditarvi un poco sopra. Il questionario, inviato a tutti i soci, si basava su 11 quesiti: esaminiamoli uno per uno.

1) Sei ancora interessato all'attività del TM?

La domanda è chiaramente superata dai risultati delle iscrizioni. Comunque tutte le schede pervenute sono per il sì. Le schede giunte sono 59, corrispondenti a circa la metà degli aventi diritto di voto. La relativamente bassa quantità di risposte è dovuta anche agli stretti tempi di risposta imposti, lamentati da parecchi.

2) Troverai in allegato copia dello statuto del TM: lo approvi?

Lo statuto è approvato con l' 86,44% di sì e il 13,56% di no.

3) Se non lo approvi puoi dire il perché?

A) perché ritengo superfluo uno statuto oltre al regolamento.

B) non approvo soltanto alcuni punti.

C) desidero che si proceda con il progetto di registrazione ufficiale.

D) altri motivi.

6 persone hanno scelto l' opzione A). Altre 5 hanno marcato la B); sia loro che altri soci che hanno approvato lo statuto si sono lamentati dell' articolo 12. Solo due persone hanno precisato con l' opzione C) che desiderano legalizzare l' associazione.

4/5) Hai motivo di lamentarti della gestione del TM? Se sì perché?

Il 28,81% delle risposte sono per il sì, tutte le rimanenti per il no. La segreteria non dovrebbe commentare un dato come questo: ci limitiamo a segnalare le due grandi cause di lamentele, che sono da un lato quote elevate ed alti costi di gestione, dall' altro ritardi di diverso tipo. Per i primi possiamo dire di avere

abbassato il costo al socio per ogni partita postale e di esserci impegnati a migliorare (pare con buoni risultati, come gentilmente parecchi soci ci segnalano) la qualità del bollettino a parità di quota associativa. Per i secondi stiamo facendo il possibile; comunque quasi tutti i soci che li segnalano li imputano alla vecchia gestione. Rilevante il numero di soci che a questa domanda hanno risposto di non poter ancora giudicare i nuovi segretari a causa del poco tempo trascorso dall' elezione di questi ultimi, e che si riservano di valutare il loro operato tra qualche tempo. Siamo consci di avere puntati addosso gli occhi vigili di molti.

6) Trovi veramente troppo onerosa l' iscrizione al TM?

Il 16,94% dei soci sono per il sì, l' 81,35% per il no. C' è un astenuto.

7) Se sì, quali punti vorresti che venissero rivisti?

A) Spese per il Notiziario

B) Spese per il gioco postale

C) Spese di segreteria

D) Altre spese.

I sì al punto 6) sono 21. Il punto A) è stato marcato da 4 persone. Il punto B), su cui la segreteria ha già operato portando a due il numero dei francobolli necessari per una partita postale, da otto. Il C) da 3: la lamentela è rivolta soprattutto ai due francobolli richiesti per poter mettere annunci; in pratica, comunque, non li manda nessuno. E' a questo punto opportuno specificare quali sono le spese della segreteria che cadono direttamente sul socio al di fuori della quota annuale: egli deve inviare due francobolli per ogni richiesta di partita postale ed uno per ogni lettera che richieda una risposta per posta o l' invio di qualcosa. Il caso D) è stato marcato da una persona. E' stato proposto di tornare ad un bollettino "spartano", di qualche pagina fotocopiata, o co-

munque di non costringere i soci, iscrivendosi, ad abbonarsi al Notiziario formato rivista. Noi comunque non siamo d' accordo, prima di tutto perché il bollettino è l' unica rivista in italiano, oltre a Blitzkrieg, che tratti di wargames, rimanendo così per molti l' unico veicolo di informazione ed inoltre, pure diminuendo la tiratura, i costi di stampa sarebbero pressoché uguali, per cui la quota non potrebbe che rimanere invariata. Interessante il fatto che alcuni soci hanno sbarrato sia A) che B) che C). E' evidente la loro volontà di pagare meno, e non di distribuire meglio le spese del TM.

8) In assemblea si è parlato delle tabelle per il calcolo dei punteggi: pensi che le attuali tabelle possano essere considerate valide?

Questo è un dato molto delicato. Non è interessante il solo risultato (5 astenuti, e tra gli altri il 61,01% favorevole a cambiare le tabelle) ma la struttura dei voti, in quanto vi è un' evidente ed importantissima relazione tra la risposta a questa domanda e la posizione in classifica dei votanti. Il 42,10% dei consensi alle vecchie tabelle vengono da persone che non hanno avuto esperienza di gioco prima del 31/12/85 (data di due settimane posteriore al termine per inviare le schede del referendum); questi 12 "non ancora giocatori" si sono schierati per il 66,66% sul sì, per l' 8,33% sul no, e per il 25% si sono astenuti (rappresentando così il 50% delle astensioni totali).

9) Se no, puoi dire che cosa vorresti che fosse modificato o migliorato?

A) Tutto il sistema di calcolo in blocco

B) Modifiche parziali dei punti vinti e persi in base alle differenze

C) Aggiunta di bonus e/o penalità in base ad avversari e giochi diversi

D) Altre modifiche

Altro dato di controversa interpretazione. 3 voti per A), 13 per B), 14 per C) e 4 per D). Non è stata inclusa la semplice estensione della tabella attualmente usata per i giocatori con meno di 10 partite a tutti, ovvero la sola abolizione dei punteggi negativi agevolati per i giocatori "esperti", che pure è stata segnalata come la più semplice e radicale da diversi soci ed ha riscosso vastissimi consensi all' assemblea di Modena. Tra le due proposte offerte dal referendum (B e C) non emerge una favorita. Interessante notare che gli innovatori non sono, generalmente, dei moderati: ben 10 persone hanno segnato contemporaneamente la B) e la C), e 3 la A). Da tutto ciò emerge chiaramente che occorre cambiare, e occorre parlarne subito: è importante arrivare alla prossima assemblea con le idee chiare in modo da poter risolvere il problema con una rapida votazione (sia essa diretta o postale) e non con lunghe discussioni.

10) Si parla o si scrive di alternative all' attuale direzione del TM o al TM stesso. Credi veramente necessarie queste alternative?

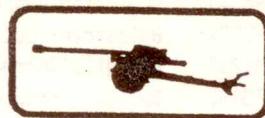
Un astenuto, 89,83% no e 8,47% sì sono abbastanza eloquenti. Dei sì, la maggior parte non esprime la volontà di costruire una vera alternativa all' attuale TM, ma solo di cambiare gli attuali quadri direttivi. Un socio che ha votato sì vuole solo che si ripeta per posta la votazione che ha eletto gli attuali segretari, un altro si limita a consigliare di trasferire la segreteria nella sua città di residenza o da qualche altra parte.

11) Se sì, puoi dirci se sei anche tu interessato a partecipare attivamente a queste "riforme" ed assumerti parte dell' attività organizzativa?

Dei 5 sì al quesito 10, 3 appartengono a persone disponibili e 2 a soci non disponibili. Altre 6 persone, comunque, si sono offerte di

collaborare in caso di necessità pur non avendo dato il loro assenso al punto 10.

Questo è tutto. Al contrario di alcune riviste ad alto tasso di demagogia, intendiamo tenere in massima considerazione i risultati di questo referendum, che in seguito a ciascuno dei quesiti proposti ha visto formarsi maggioranze decisamente nette.



CAMPIONATO ITALIANO WARGAMES PER CATEGORIE

Informazioni e modalità di iscrizione

Possono partecipare al Campionato tutti i giocatori di wargames, purché si impegnino a rispettarne le regole. Sono previste 4 distinte 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

All' atto dell' iscrizione i giocatori sono invitati a dare la loro preferenza ad in massimo di due categorie: all' interno di ogni categoria essi saranno divisi in "gironi" (per facilitare anche geograficamente i contatti) con turni ad eliminazione diretta al meglio di incontri ad andata e ritorno (con scambio degli schieramenti). Saranno i giocatori stessi a decidere, prima di ogni incontro, il gioco su cui battersi, le eventuali regole opzionali e le condizioni di vittoria (nel caso di giochi che non prevedono specifici punteggi).

In ogni caso saranno stabilite date "limite" entro cui si dovrà informare la Direzione dell' avvenuta scelta del gioco ed entro cui

l' incontro dovrà avere luogo, pena la eliminazione di entrambi i contendenti. Nel caso che i giocatori non riescano a trovare un accordo diretto sul titolo del wargame, la Direzione del Torneo procederà ad estrarre a sorte entro il tempo limite un gioco "preso" da una lista apposita (ce ne sarà una per ogni categoria): i titoli scelti a questo scopo saranno tutti pubblicati nel regolamento ed apparterranno tutti ad un livello molto semplice e di grande popolarità, in modo da consentire ad ogni giocatore di apprenderne rapidamente le regole anche nel caso non l' abbia mai giocato.

Ai 4 vincitori (uno per categoria) andrà il titolo di Campione Italiano, titolo che il giocatore dovrà impegnarsi a difendere almeno due volte l' anno contro successivi sfidanti (determinati da apposite eliminatorie!). Sono inoltre in corso alcuni contatti per... preparare l' anno prossimo una sfida europea... e chissà che un domani non si riesca a suonarle anche ai nostri amici d' oltre Oceano!!!!

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
FE276	Balestreri Luca	Via Ghiara, 15	44100	Ferrara
MI250	Bardelli Andrea	Via Primaticcio, 86	20146	Milano
F0066	Bellucci Ercole	Via Mellini, 64	47100	Forli'
TO292	Benedetto Domenico	Corso Cincinnato, 124	10151	Torino
MI013	Bertocchi Enrico	Via Statuto, 20	20017	Rho
MI271	Binaghi Luigi	Via Morandi, 3	20049	Buccinasco
RM222	Bomba Claudio	Via Etruria, 14	00183	Roma
RM221	Bomba Fabio	Via Etruria, 14	00183	Roma
FI217	Bugliani Adriano	Via Borghini, 1	50133	Firenze
F0032	Bulgarelli Roberto	Via A. Facchinei, 10	47100	Forli'
VR306	Cabianca Luciano	Via XXIV Maggio, 35	37126	Verona
NA322	Caccaviello Ciro	Via S. Stefano, 16	80127	Napoli
RM202	Cafaro Bruno	Via Pomezia, 44	00183	Roma
VE216	Canevese Alessandro	Via Verdi, 126/1	30171	Mestre
PV031	Castagnola Leonardo	Via Liberta', 17	27100	Pavia
RM191	Catacchini Maurizio	Via Calpurnio Fiamma, 54	00175	Roma
TO317	Catania Luigi	Via Ettore Fieramosca, 4	10136	Torino
MI215	Celada Luigi	Via Cimara, 9/A	20144	Milano
RM218	Cerone Mauro c/o Galardo	Via degli Adimari, 78	00148	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
MI311	Ciacchi Furio	Via Frapelli, 31	20133	Milano
MI009	Cimini Maurizio	Via Garibaldi, 95	20017	Rho
TO171	Coha Angelo	Corso Dante, 19	10082	Cuorgne'
RM286	Corsini Paolo	Via Flaminia, 331	00197	Roma
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
BA321	De Benedictis Giuseppe	Via Bari 180/9	70010	Valenzano
VE234	De Boni Giasone	Via Stazione, 23/B	30015	Chioggia
GE294	De Luca Mauro	Passo Palestro, 3/14	16122	Genova
TS230	De Scordilli Tullio	Via Moreri 9/2	34135	Trieste
TO298	Dellino Benedetto	Via Genova, 4 bis	10100	Torino
MI270	Deponti Ezio	Via Forni, 28	20161	Milano
MI293	Donadoni Marco c/o Inter. Team	Via Grandi, 64	20017	Mazzo di Rho
RW028	Doria Alberto	Via Olevano, 31	27100	Pavia
BG284	Duci Fabio	Via del Carroccio, 4	24100	Bergamo
RM301	Dzieduszycki Matteo	Via del Tempio, 4	00186	Roma
TO297	D'Agostino Maurizio	LungoPo Antonelli, 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

Lista indirizzi del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P. Città
VR304	Ferrari Nando	Via Dietro Listone, 13	37121 Verona
BL057	Ferro Gianpietro	Via Pedemontana, 74/A/2	32030 Soranzen
MI296	Fignon Alberto	Via Cavalcabo', 2	20146 Milano
MI281	Franzoni Paolo	Piazza Filangeri, 2	20123 Milano
MI170	Frigerio Germano	Via C. da Forli', 7	20146 Milano
VA193	Fugazza Alberto	Via Lombroso, 1	21053 Castellanza
VR206	Gabrielli Stefano	Via Garzotti, 6	37063 Isola della Scala
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/B	47037 Rimini
BL037	Guglielmo Maurizio	Via De Stefani, 6/A	32100 Belluno
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, 15	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
PG172	Mattielli Andrea	Via Sermei, 13/A	06081 Assisi
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	Moretto David	Via Foligno, 27	00182 Roma
PN307	Moretto Massimo	Via Anello del Sole, 189	33074 Fontanafredda
TO242	Morgera Claudio	Via Tunisi, 62	10134 Torino
VA192	Moroni Giovanni	Via Carroccio, 16	21053 Castellanza
RM314	Nanni Glauco	Via Livilla, 7	00175 Roma
MI313	Orengo Massimiliano	Corso Porta Romana, 2	20122 Milano
MI265	Pagni Andrea	Via Legioni Romane, 26	20147 Milano
BG196	Pagnotta Loris	Via Matteotti, 18	24068 Seriate
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
MI320	Parigi Giovanni	Via Solari, 19	20100 Milano
BL246	Pavan Edoardo	Via Barozzi, 36	32100 Belluno
MI267	Perucelli Marco	Via de Ruggero, 29	20141 Milano
RM212	Porrini Raffaele	Viale Eritrea, 85	00199 Roma
B0315	Pradi Claudio	Via Mezzofanti, 77	40137 Bologna
UD205	Quitadamo Nicola	Via Bicinicco, 22/B	33100 Udine
RM273	Riccitelli Roberto	Via Re Tancredi, 8	00162 Roma

Lista indirizzi del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P. Città
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
EN224	Scarlata Francesco Paolo	Via della Provincia, 96	94100 Enna
RM197	Selva Paolo	Via Val d' Ossola, 14	00141 Roma
VE323	Serantoni Alessandro	Via Sabbadino, 50/4	30030 Campalto
MI312	Serdi Andrea	Via Bonfadini, 31	20138 Milano
MI285	Spotti Alberto	Corso Lodi, 110/A	20139 Milano
RM144	Stocchi Armando	Via Alpi Apuane, 18	00141 Roma
MI319	Tagliabue Roberto	Via Modigliani, 1	20052 Monza
MO054	Tagliazucchi Enrico	Via Plessi, 8	41058 Vignola
UD318	Taliercio Vincenzo	Via Martignacco, 164/1	33100 Udine
MI252	Tenca Giampiero	Corso Sempione, 41	20100 Milano
FO002	Tesei Massimo	Via L. Ariosto, 27	47100 Forlì
VR316	Tosi Luisa	Via Cacciatori Piemontesi, 20	37121 Verona
RM199	Tosi Maurizio	Via Val d' Ossola, 14	00141 Roma
BS235	Usanza Giulio	Via Pesaro, 41	25100 Brescia
MI014	Villa Saul	Via Galvani, 9	20081 Abbiategrasso
MI309	Zennaro Raffaele	Via G.B. Carta, 3	20128 Milano

Modulo di iscrizione (fotocopiare o ritagliare e spedire a:
Pietro Cremona Cas. Post. 63 - Maranello (MO))

Il sottoscritto

nato il a

residente a CAP Città

indirizzo

telefono Pref. Num.

chiede l' iscrizione al

Campionato Italiano Wargames per Categorie

nelle seguenti categorie (max 2):

<input type="checkbox"/> A Antichità e Medio Evo	<input type="checkbox"/> B Napoleone e la Guerra Civile Americana
<input type="checkbox"/> C Il XX secolo: giochi tattici	<input type="checkbox"/> D Il XX secolo: giochi strategici

Versa allo scopo la somma di Lit. 5.000 tramite vaglia postale (ed esclusivamente con tale mezzo) all' indirizzo sopra indicato. Chiede l' invio del regolamento ed il diritto di partecipare a tutte le fasi del Campionato.

Data Firma

(leggibile)

