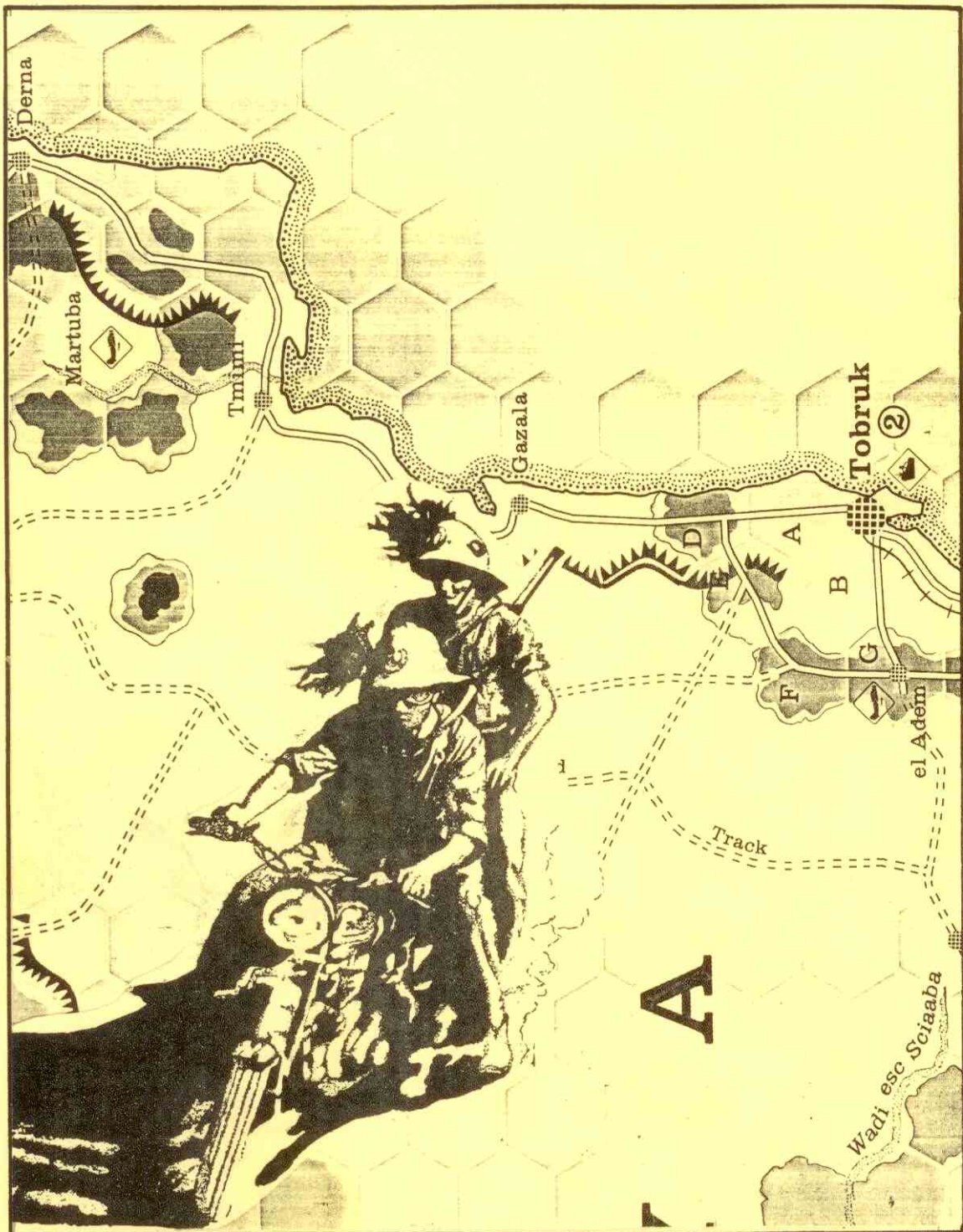


Notiziario 2/86



Cari amici,

L'arrivo delle temperature estive significa anche l'approssimarsi dell'annuale appuntamento settembrino dei giocatori italiani, la convention nazionale, quest'anno VERCON 86.

In questa prospettiva possiamo comunicarvi l'ordine del giorno dell'assemblea del TM, che si terrà la mattina di sabato 6 (ore 9.00):

- 1) Premiazione vincitori classifiche '85
- 2) bilancio finanziario 1985/86
- 3) rinnovo cariche sociali
- 4) Problema dei Punteggi
- 5) varie ed eventuali

Come avrete notato in questo numero del Notiziario abbiamo inserito un modulo per delegare alle votazioni altri soci di propria fiducia, in modo tale che anche gli amici che non potranno essere presenti a Verona abbiano modo di far pesare le proprie opinioni. Le deleghe ovviamente dovranno essere presentate all'inizio dell'assemblea e naturalmente dovranno essere scritte sui moduli originali (non fotocopabili!).

E' facilmente prevedibile che il tema centrale dell'assemblea verterà sul sistema di punteggio del TM: in questa prospettiva segnaliamo, su questo numero del Notiziario, gli interventi di Bertocchi e Pagnotta.

Sembra che le opinioni si raggruppino in due grandi "correnti". Da una parte abbiamo i "qualitativisti" ferraro-pagnottiani (parafrasando Catalano: chi vince e' piu' bravo di chi perde, quindi se volete essere bravi cercate di vincere piu' di quanto perdetevi), dall'altra i "quantitativisti" bertocco-cremoniani (diceva Sani-Gesualdi: non e' bravo chi piu'



vince, ma chi gioca, chi gioca, chi gioca).

Uscendo dal "wargame Primordiale" e dallo scherzo, speriamo che ognuno si sia fatta una propria opinione in merito e possa portare un contributo costruttivo alla discussione come hanno fatto Enrico e Loris. In ogni caso crediamo che l'optimum sia difficilmente raggiungibile al primo colpo e che soltanto la concreta e quotidiana pratica possa dare risposte realmente accurate. Importante e' comunque tenere presenti quali sono gli effetti deleteri che si vogliono attribuire all'attuale sistema ed i meccanismi che li hanno originati.

Ne ripareremo a Verona.

Infine crediamo di dover esprimere la nostra opinione sui problemi sollevati in questo numero dal nostro Presidente onorario, Pietro Cremona. Non ci sentiamo in tutta sincerita' di condividere le sue pessimistiche prospettive sia per quanto riguarda in generale la situazione del wargame in Italia, sia per cio' che piu' specificamente riguarda il TM.

In primo luogo non crediamo che il role-playing sia una grossa minaccia per noi hard-core delle ZOC: leggevamo in un recente S&T (edito da quelli di D&D, e quindi al di sopra di ogni sospetto...) che proprio questo tipo di giochi ha subito un consistente calo di vendite nell'ultimo anno (circa il 40%!); sapendo come vanno le cose, non e' difficile ritenere che tale situazione si riflettera' prima o poi anche da noi. Casomai insidie maggiori

Potrebbero venire dal diffondersi dei giochi Per computer o in solitario (tipo Ambush), anche se crediamo che in fondo la gente Preferisca i contatti amichevoli che il wargame tradizionale favorisce.

Ne' ci sembra che vadano calando le iniziative dedicate ai wargamers. Per il semplice fatto che...non ce ne sono mai state! In fondo anche la convention annuale e' solo alla sua quarta edizione. Per cui se, negli ultimi tempi, qualcosa e' mutato, casomai e' stato in meglio.

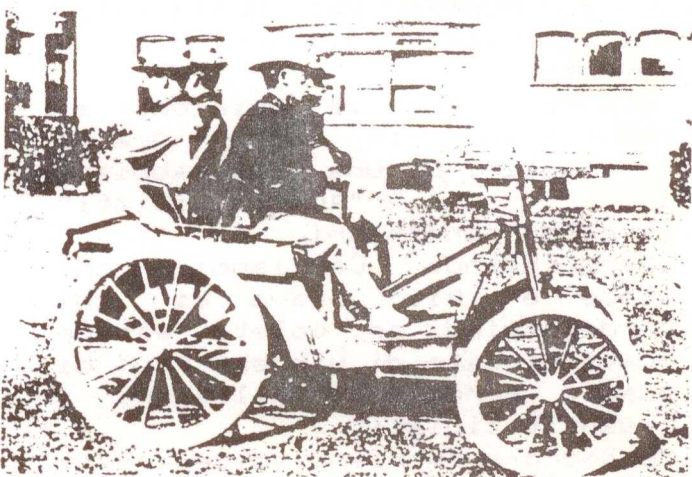
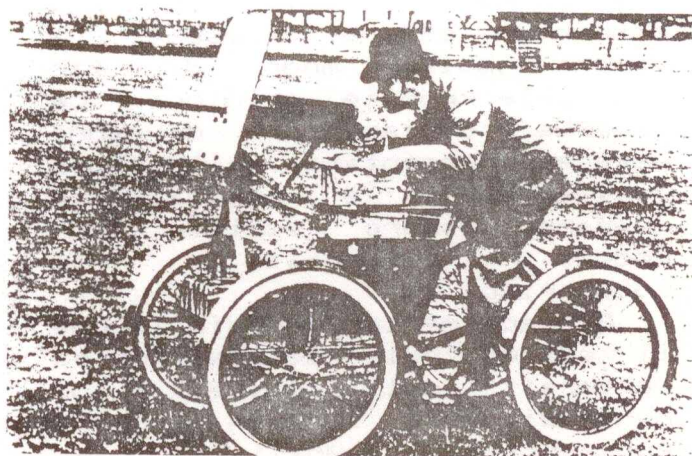
Infine il TM. Non ci risulta che esso abbia mai avuto piu' del numero attuale di iscritti (130), ed anzi, appena due anni fa, eravamo scesi a 77. Per valutare le prospettive di crescita, dobbiamo tenere presente quella che e' la base dell'hobby in Italia (alle conventions non ci sono mai stati piu' di 300 Partecipanti, e quanti di questi erano interessati solo al RP? Inoltre, Perche' ci si senta attratti dal TM, occorre avere un certo interesse nell'aspetto agonistico e competitivo della faccenda, e non e' detto che tutti i wargamers ce l'abbiano). Quindi crediamo che sia utile non dimenticare che il tasso di crescita della nostra Associazione non Potra' mai avere un reale "boom", ma casomai una crescita lenta e costante. Anche in questo caso una soluzione positiva del Problema classifiche Potra' essere di aiuto. In fin dei conti a questo aspetto dobbiamo soprattutto la unica "scissione" che il TM abbia mai subito.

Per quanto riguarda noi, qualcosa abbiamo cercato di fare sul Piano della Propaganda tra i Giocatori (vedi BLITZKRIEG) e qualcosa di piu' (anche con l'aiuto di Pietro) e' in Preparazione.

Insomma vorremmo incitare il "Pietro Nazionale" ad un Po' piu' di ottimismo e fiducia nel futuro. Il wargame e' (almeno Per noi!) come il calcio: il Gioco piu' bello del mondo, e non morira' mai.

E se questo non bastasse a tirargli su il morale (...stiamo scherzando, Pietro!), abbiamo deciso (contando che sarete tutti d'accordo) che e' giunta l'ora che il TM Premi il...suo Papa'. C'e' solo un Problema: il fatto e' che a Verona chi ha il compito di consegnare targhe e medaglie e' Proprio Pietro. Avete mai visto uno che Premi se stesso? Ma una soluzione ci sarebbe comunque: Enrico e Sergio, se venite a Verona, voi siete i Primi (a Pari Punti!) in classifica...

Buona abbronzatura a tutti!





La pagina del Presidente

Salvo D'Amico

Cari amici,

nonostante la buona volontà la situazione Postale della mia "scrivania" resta critica, aggravata ancor più dai miei frequenti viaggi di lavoro. Ho comunque cominciato a ricevere le prime iscrizioni al CAMPIONATO DI WARGAMES PER CATEGORIA e Presto (leggere: appena troverò una settimana di calma) batterò a macchina il testo definitivo del regolamento e lo spedirò a tutti gli iscritti. Confermo inoltre che le iscrizioni verranno chiuse nel periodo della convention dove spero di approfittarne per cominciare il primo round di sfide!

È un periodo di relativa calma, nel campo del nostro hobby, comprensibile soprattutto se si pensa alla fine delle scuole, agli esami ed alle spiagge (o alle montagne).

I nostri "cusini" d'Oltre Alpi (sì, ahimè, proprio quelli che ci hanno recentemente stappazzati ai mondiali del Messico!) approfittano dei mesi estivi per organizzare giochi di ruolo "nature": in Francia non mancano i castelli, specie quelli mezzo diroccati, e sono sempre più numerosi i clubs che li affittano per offrire "horrors" ed "avventure" a 9090 durante i fine settimana di bel tempo. Obbligatorio, naturalmente, arrivare sul posto con gli appropriati costumi (ma ce ne sono sempre di disponibili in affitto) a seconda se volete stare dalla Parte del Bene o del Male.

Dame e cavalieri, maghi, orchi, draghi, scheletri ecc. ecc. si avventurano nei meandri

oscuri delle cantine di questi manieri scambiandosi "legnate" (le spade sono tutte di compensato o di cartone ben spalmate di una speciale vernice indelebile per il controllo delle ferite) o magie (c'è sempre un arbitro che ne controlla l'efficacia) e spesso passaggii segreti e trappole intervengono a dare il...tocco finale.

Non mi risulta che in Italia ancora si stia facendo qualcosa del genere, anche se il role playing (RP) sta prendendo sempre più piede: per fortuna non siamo al fanatismo dei francesi (i wargamers si stanno riducendo sempre di più) anche il genere "misto" (chi non disdegna né l'uno né l'altro, secondo l'occasione) è in aumento.

Parallelamente però calano purtroppo le iniziative dedicate ai nostri "amati" wargames e l'unica occasione vera per incontrarsi resta ormai la sola convention annuale, a meno che non si faccia parte di qualche grosso club dove ancora è possibile pescare i propri avversari. Ma anche qui, dal punto di vista del TM, la situazione non è così rosea, se si escludono le grandi città di Roma e Milano. È dunque chiaro che non siamo ancora riusciti a trovare la strada giusta per farci conoscere di più: inoltre qualche problema interno ed il passare degli anni ci hanno fatto perdere molti dei "pionieri", rimpiazzati dalle nuove leve, e' vero, ma il totale degli iscritti continua a non "decollare": io sono stato (e lo sono tutt'ora) uno degli assertori del "Pochi ma buoni", ma a questo punto ritengo che il momento è arrivato per fare un po' di più. Mi auguro perciò

che alla Prossima convention VERCON 86 si voglia e si sappia discutere di questo e degli altri Problemi legati alla diffusione del nostro hobby: abbiamo una buona base, un Notiziario che, con un piccolo sforzo, Potrebbe diventare una vera e propria rivista, tante "teste" creative...dunque voglio veramente sperare che le idee saltino fuori copiose.

Spero inoltre vivamente che la discussione e il voto sulle famose tabelle di calcolo dei Punteggi si svolgano in un ambiente maturo e responsabile: speriamo in una esposizione chiara dei vari sistemi, nella

scelta dei piu' "ragionevoli" (inutile sperare nella Perfezione) e nel voto responsabile degli iscritti. Se cio' non fosse credo proprio che la sorte della nostra associazione non sarebbe piu' tanto rosea.

Meditate, gente, meditate...e dopo questa lezione di filosofia spicciola vi saluto augurando a tutti

BUONE VACANZE

e arrivederci a Filippi. Pardon, a Verona.



NUOVE PARTITE POSTALI

L044 GIARONI/CUOGHI
L045 MORETTI/SALVI

PANZER BLITZ (AH)
RUSSIAN CAMPAIGN (AH)

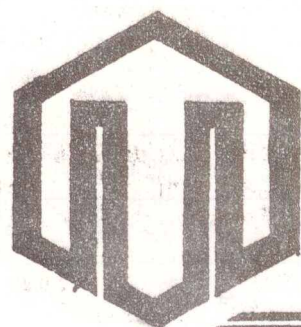
P460 DE BONI/BALESTRERI
P461 CAFARO/CUOGHI
P462 MATTIELLI/BUGLIANI
P463 PAGNOTTA/CATANIA
P464 FRIGERIO/CREMONA

CRESCENDO OF DOOM (AH)
PANZER LEADER (AH)
SINAI (SPI)
NAPOLEON AT WAR (SPI)
ANZIO (AH)

AGGIORNAMENTO ISCRIZIONI

All'elenco dei soci Pubblicato nel n. 1/86 vanno aggiunti i seguenti:

va262 BISERNI ALBERTO
via Miola 18, 21047 Saronno (VA)
va290 DELLA TORRE MARCO
via Trieste 85, 21020 Buguggiate (VA)
va291 GANNA ALESSANDRO (Alex o' Member)
via Cavour 37, 21100 Varese
fe134 STABELLINI MARCO
via Zola 135, 44044 Porotto (FE)
ar243 TOSI ALBERTO
via Col.Bettini 22, 52100 Arezzo



La Classifica

AGGIORNATA AL 30.6.86
TOTALE PARTITE DISPUTATE: 1293
TOTALE PARTITE POSTALI: 264

Pos	Pos	tess.	nome	Punti	Partite				war	avv	Pbm
att	Pre				tot	vi	Pe	Pa			
1	1	mo054	Tagliazucchi E.	264	67	30	33	4	8	5	1
2	2	mo055	Cuoghi S.	264	92	58	33	3	5	7	22
3	3	bl057	Ferro G.	212	42	23	18	1	18	18	33
4	4	mo050	Cremona P.	204	58	37	18	3	15	19	12
5	6	mi013	Bertocchi E.	196	42	30	10	2	16	14	22
6	7	pv028	Doria A.	193	30	21	7	2	9	5	2
7	8	fo002	Tesei M.	191	37	16	18	3	11	13	28
8	5	va163	Giaroni A.	186	58	31	22	5	22	21	27
9	10	rm280	Angiolino A.	184	55	32	18	5	10	5	2
10	17	rm175	Lombardi M.	178	51	27	19	5	23	18	3
11	11	mi009	Cimini M.	177	30	13	16	1	8	8	1
12	9	rm197	Selva P.	176	45	25	18	2	13	16	2
13	13	mi257	Crippa O.	175	12	10	2	0	7	8	1
14	12	fe146	Paolazzi A.	174	20	12	7	1	6	4	3
15	19	rm202	Cafaro B.	168	38	21	15	2	15	14	0
16	-	va279	Marchino A.	166	11	6	4	1	7	4	0
17	16	va192	Moroni G.	166	28	17	11	0	8	3	0
18	15	bl038	Merola F.	165	18	9	8	1	9	8	10
19	18	vr304	Ferrari F.	164	31	17	13	1	22	3	0
20	14	mi170	Frigerio G.	163	39	20	14	5	17	18	6

Pos att	Pos Pre	tess. nome	Punti	Partite tot Vi Pe Pa	gan	avv	Pbm
21	20	mi265 Pagni A.	158	23 16 6 1	11	10	0
22	21	pv031 Castagnola L.	156	66 21 43 2	10	6	0
23	22	mi215 Celada L.	155	46 20 23 3	16	11	3
24	23	pv029 Mercuri G.	150	33 15 18 0	5	6	5
25	-	fe134 Stabellini M.	148	47 17 26 4	15	15	44
26	25	mi287 Facchi M.	148	11 6 4 1	4	5	0
27	24	rm286 Corsini P.	142	43 11 31 1	9	3	0
28	29	rm210 Paoluzzi Cusani G.	141	22 12 10 0	3	11	2
29	27	mi250 Bardelli A.	134	21 9 10 2	13	10	0
30	26	rm219 Moretti D.	132	23 11 9 3	10	10	0
31	28	rm144 Stocchi A.	132	19 8 10 1	2	10	0
32	30	va193 Fugazza A.	129	28 12 16 0	9	5	1
33	32	mi271 Binaghi L.	127	14 7 6 1	5	7	0
34	41	fo032 Bulgarelli R.	126	19 7 11 1	11	10	12
35	35	rm201 Giuntoli E.	126	22 8 12 2	8	7	0
36	34	vr305 Marani S.	121	10 6 4 0	9	1	0
37	36	mi247 Jaccarino A.	118	27 9 13 5	11	11	0
38	31	rm301 Dzieduszycki M.	118	13 5 6 2	4	8	0
39	33	rm218 Cerone M.	118	12 5 5 2	2	7	0
40	37	rm220 Fabrizi A.	115	16 6 7 3	7	5	0
41	38	vr306 Cabbianca L.	115	20 9 10 1	10	1	0
42	40	mi014 Villa S.	112	24 10 13 1	15	9	0
43	39	rm174 Chiaffarino L.	109	29 9 14 6	14	12	1
44	-	to292 Benedetto D.	107	10 3 6 1	4	2	0
45	43	mi248 La Torre C.	101	11 3 7 1	7	3	0
46	42	fo066 Bellucci E.	87	22 3 17 2	10	7	10
47	44	rm212 Porrini R.	80	10 2 8 0	3	7	0
48	45	tn157 Manfredi T.	72	15 2 12 1	8	9	6
49	-	va262 Biserni A.	61	10 1 8 1	6	6	0
50	-	mi285 Spotti A.	61	12 1 9 2	5	7	0
51	46	rm221 Bomba F.	60	12 2 9 1	5	3	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

tess.	nome	Pt.	Pa
bg196	Pagnotta L.	176	9
fi217	Bugliani A.	168	8
ud205	Quitadamo N.	143	5
mi233	Palumbo F.	142	6
to171	Coha A.	140	5
rm076	Rigillo R.	138	8
fe276	Balestreri L.	135	4
to242	Morgera C.	130	9
ms207	Chiappe A.	126	2
rm199	Tosi M.	126	8
rm222	Bomba C.	126	9
pg172	Mattielli A.	122	6
bl037	Guglielmo M.	120	3
ve234	De Boni G.	119	4
mi267	Perucelli M.	119	7
vr272	Lucchese A.	117	3
fo231	Granata E.	116	3
rm303	Lamendola G.	113	2
ar243	Tosi A.	113	6
mi320	Parigi G.	112	1
ve216	Canevese A.	111	4
rm244	MarcoPoli S.	111	1
va291	Ganna A.	109	1
mi268	Ghirardi A.	109	3
ve274	Montagner S.	108	5
mi313	Orenzo M.	106	1
rm191	Catacchini M.	105	3
mi252	Tenca G.	102	2
mi259	Moretto G.	102	3
en224	Scarlata F.	95	1
va290	Della Torre M.	95	7
pn253	Romani R.	93	2
rm302	Mochi M.	93	1
to298	Dellino B.	90	3
mi260	Lombardini D.	90	1
to297	D'Agostino M.	89	1
mi238	Rossi F.	87	3
mi229	Sacchi V.	84	7
vr206	Gabrielli S.	84	6
mi310	Cosentino G.	84	2
rm273	Riccitelli R.	80	4
ts230	De Scordilli T.	78	4

I PIU' GIOCATI

1	Panzer Leader (AH)	136
2	Squad Leader (AH)	97
3	NaP. Last Battles (SPI)	84
4	NaPoleon at War (SPI)	54
5	Russian Campaign (AH)	53
6	Afrika Korps (AH)	47
7	Cross of Iron (AH)	43
8	Arab-Israeli Wars (AH)	36
9	Wooden Ships (AH)	32
10	Crescendo of Doom (AH)	31
11	Blue & Gray (SPI)	27
12	Gladiator (AH)	21
13	GI Anvil of Victory (AH)	20
14	Blue Max (GDW)	20
15	Third Reich (AH)	19

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1	Panzer Leader (AH)	64
2	NaP. Last Battles (SPI)	21
3	Afrika Korps (AH)	18
4	Squad Leader (AH)	16
5	Russian Campaign (AH)	16
6	NaPoleon at War (SPI)	12
7	Arab-Israeli Wars (AH)	10
8	Anzio (AH)	10
9	Third Reich (AH)	9
10	Stalingrad (AH)	5
11	Westwall (SPI)	5
12	Battle of the Bulge (AH)	5
13	Wooden Ships (AH)	4
14	Starship Troopers (AH)	4
15	Panzer Blitz (AH)	3

LE MARCHE PIU' GIOCATE

Avalon Hill	797	(61.63%)
SPI	319	(24.67%)
GDW	76	(5.87%)
IT	34	(2.62%)
altre	67	(5.18%)

In questo nostro secondo appuntamento vorrei posare l'attenzione su due volumi che, se pur non trattano di un avvenimento storico particolare, trovo siano utili a qualsiasi wargamer per poter inquadrare "storicamente" ciascun conflitto ci si stia preparando a giocare.

Il primo di questi due volumi è "Quell'antica giostra crudele" di Franco Cardini, 386 pagine edita da Sansoni al prezzo di lire 45.000.

Con questo suo lavoro, corredato da splendide illustrazioni, il Corradini ci presenta una analisi della guerra dall'età feudale alla grande rivoluzione. Il tema viene esposto sapientemente e con chiarezza, comprendendo, oltre a elementi socio-politici e giuridici, anche quegli aspetti letterari ed artistici che difficilmente trovano spazio in questo tipo di pubblicazioni. Non vengono comunque trascurati i dati relativi alla guerra dal punto di vista economico, tecnologico, logistico, tattico-strategico, riuscendo, con un lavoro non facile, a dare al lettore una visione a "tuttotondo" di quella che è stata la cultura della guerra. Una nota particolare va fatta sulla bibliografia che viene riportata a conclusione del volume in cui è facile trovare precise indicazioni per chi volesse approfondire qualche argomento in particolare.

Il titolo del secondo volume di 310 pagine è "La guerra e le armi nella storia d'Europa" di Michael Howard, edito da Laterza al prezzo di lire 20.000.

"Il libro di Howard è una affascinante carrellata sui diversi modi che gli Europei hanno inventato per ammazzarsi, a partire dagli eroici corpi a corpo dei cavalieri medievali fino all'ipotesi di sterminio per il duemila.

È un affresco gigantesco che abbraccia l'arco di un millennio e si estende fino a comprendere le battaglie combattute sui mari e sugli oceani.

La guerra non si conclude sul campo di battaglia: la ricerca per ammodernare le armi ha



immediate implicazioni sullo sviluppo della tecnologia; così la guerra e le armi coinvolgono le strutture economiche e sociali e arrivano a modificare la mentalità e gli usi dei popoli.

Con questa visione globale della storia Howard riesce a darci un racconto nuovo ed appassionante, scandito da illustrazioni spesso inedite."

BOTTA & RISPOSTA!

Il Problema "meccanismo della classifica" sta focalizzando oltremodo l'attenzione e l'interesse di molti soci del TM. Cio' mi fa supporre che la Prossima assemblea del TM (che si terra' a Verona durante la VERCON 86) sara' incentrata su questo argomento. Fino ad ora mi ero astenuto da qualsiasi commento Pubblico sul Problema, delegando e rimettendomi alle scelte della Segreteria e del Presidente, non perche' ritenessi il Problema Poco importante (anzi) ma perche' a loro spettano le scelte di fondo.

Visto Pero' che il Problema si e' trasformato in un Pubblico dibattito, mi sento obbligato ad intervenire Per Porre le basi di una piu' chiara e forse sana discussione.

Innanzitutto dobbiamo tenere a mente che il TM e' un'associazione nata Per conoscerci ed avvicinarci. Personalmente appresi che nella mia citta' c'era un altro appassionato di wargames leggendo il notiziario del TM.

In secondo luogo ricordo che la classifica del TM nacque Per dare una motivazione in piu' alle nostre incruente battaglie che tanto ci appassionano. Le bistrattate tabelle non volevano e neppure vogliono avere la pretesa di determinare una Precisa classifica di capacita' e di merito, ma solo uno stimolo a giocare.

Ora tutto viene rimesso in discussione e si vuole un "meccanismo di classifica" che rispecchi fedelmente le reali doti di un condottiero. Ebbene, una reale classifica nazionale di merito e' IMPOSSIBILE!

1) tutti gli iscritti dovrebbero giocare tra di loro

2) tutti dovrebbero disputare lo stesso numero di Partite

3) tutti hanno il loro gioco Preferito: Tizio e' imbattibile

a X, Caio e' imbattibile a Y, Sempronio e' imbattibile a Z. Chi sara' il Primo?

Quindi o rinunciamo o ci accontentiamo di una classifica imperfetta che Perlomeno sia un Punto di riferimento e che valorizzi certi aspetti dei giocatori.

Precisato e convinti di questo, Possiamo aprire la discussione sulla questione Prioritaria. Vogliamo favorire la quantita' o la qualita' delle Partite? Le attuali tabelle sono state concepite Per favorire la quantita'. Piu' si gioca, piu' Probabilita' si hanno di salire in classifica. Se invece si vuole favorire la qualita' allora il Problema diventa piu' complesso. Per qualita' intendo che non importa quante Partite si giocano ma quante se ne vincono. Per questo fine, ritengo il meccanismo Proposto da Marco Ferrari abbastanza soddisfacente. Con tale sistema, anche giocando 20 Partite di cui 10 vinte e 10 perse, il punteggio base, salvo rare eccezioni, rimane lo stesso (anche giocandole tutte Per posta e con avversari tutti diversi).

Tra Parentesi vorrei rispondere a Loris Pagnotta (Notiziario 1/86) che la tabella Ferrari non e' "l'uovo di Colombo", ma solo una scelta diversa da quella del TM. Grosso modo riproduce con rapporti cio' che e' espresso con differenze nella tabella A del TM. La novita' interessante sta solo nell'uso dei bonus.

Ritornando al quesito Proposto, Personalmente opto Per la quantita' e ritengo ancora valida la tabella B del TM. La mia scelta Principalmente e' affettiva ed in secondo luogo e' convinzione che qualunque sistema venga scelto, avra' sempre i suoi pregi ed i suoi difetti, favorira' alcuni ed

osteggiera' altri.

Dell'attuale sistema abbiamo cinque anni di esperienza e ne conosciamo i suoi limiti, di uno nuovo Possiamo solo immaginarli.

Al di la' delle tabelle il grosso Problema sta tra chi puo' giocare tante Partite con tanti avversari e tra chi, isolato, deve necessariamente ricorrere al Gioco Postale. A mio parere il Problema e' insormontabile e puo' essere aggirato, bene o male, con il Palliativo dei bonus.

La Proposta "Cremona" di revisione dei Punteggi (Notiziario 4/85) e' un tentativo Per venire incontro alle nuove esigenze di una classifica piu' rispondente ai meriti dei giocatori. Da una Parte si danno bonus a chi gioca Per Postale con avversari sempre diversi, dall'altra si danno Penalita' quando il numero delle Partite perse supera certi limiti. In definitiva cerca di incoraggiare la quantita' con un indirizzo maggiormente qualitativo. Da notare che dopo trenta sconfitte, vinci 10 e perdi 8. Nonostante la mia approvazione generale, la ritengo ancora insoddisfacente e particolarmente macchinosa.

La mia Proposta e' di mantenere l'attuale tabella B, con le seguenti variazioni:

+5 Per ogni Partita Postale
VINTA

+2 Per ogni nuovo avversario

Massimo numero di Partite con lo stesso avversario nell'arco di un anno: 10.

In questo modo spero di favorire la qualita' (Postale) e di limitare la quantita' (con lo stesso avversario). Fermo restando il concetto che chi piu' gioca piu' guadagna punti, il divario tra il Gioco Postale ed il faccia a faccia viene colmato, chi giochera' Per Posta guadagnera' da un minimo di +6

(+8) ad un massimo di +25 (+27) contro la Possibile perdita da un minimo di 0 (+2) ad un massimo di -10 (-8). Tra le Parentesi gli eventuali Punteggi con un nuovo avversario. Considerando che la meta' degli iscritti al TM non ha mai giocato Per Posta. Penso che questo incentivo li sproni a provarci.

Ho voluto porre un limite alle Partite con lo stesso avversario Per circoscrivere eventuali accordi prettamente speculativi del tipo "ti faccio vincere 10 Partite e poi tu ne fai vincere altrettante a me". In secondo luogo Per rendere il Punteggio dei giocatori piu' rispondente alle loro capacita' che necessariamente deve essere Proporzionale alle Partite Giocate ed al numero degli avversari.

C'e' un'ultima Proposta che reputo interessante ma della quale francamente non intravedo le Possibili conseguenze negative. Constatato che scalzare i Primi in classifica e' difficile, si potrebbe movimentare l'alta classifica sottraendo dei punti ai Primi classificati. Alla fine di ogni anno, dopo aver premiato ed inserito nell'albo d'oro i meglio classificati, verranno sottratti dalla classifica i seguenti punti:

- 30 al Primo classificato
- 20 al secondo classificato
- 15 al terzo classificato
- 10 al quarto classificato
- 5 al quinto classificato

Il risultato positivo sara' una lotta piu' accanita Per i Primi posti. I "migliori" dovranno attaccare Per riconquistare la testa della classifica e non solo difendersi. Cosa piu' importante, avendo diminuito la differenza punti, si scontreranno piu' volentieri con

avversari di media o bassa classifica.

Ripeto, e' un'idea da valutare.

La mia scelta di rimanere fedele alla tabella B del TM e' anche dovuta alla constatazione che per i neoiscritti o per quei giocatori di bassa classifica e' piu' facile (teoricamente) incrementare i propri punti.

Vorrei far notare che anche la tabella "Ferrari" assegna e toglie punti in base alle differenze dei punteggi, ma in maniera piu' devastante. Con la tabella B del TM si perdono al massimo 10 punti, con la tabella Ferrari anche 15. In linea generale si perdono il doppio dei punti. Quindi se i neoiscritti hanno difficolta' adesso a trovare avversari, lascio immaginare con una simile tabella. Inoltre con la tabella Ferrari, chi vince 25 partite su 40 avra' diritto (teoricamente) a molti piu' bonus di chi vincerà 20 partite su 20. In ultima analisi quantita' e qualita' si assommano, con qualunque sistema.

Prima di concludere vorrei soffermarmi su un concetto molto importante. Mi sembra che tutta questa voglia di cambiare sia dettata non dal desiderio di correggere eventuali anomalie ma da una smania di rivalsa verso chi ci precede in classifica, dal desiderio di primeggiare sin dalle prime partite, dalla frustrazione di vedersi scavalcati dall'amico che abbiamo stracciato qualche tempo prima o che ha perso molte piu' partite di noi o che in un mese ha giocato 30 partite. Spero di sbagliarmi ma se cosi' non fosse, allora perdiamo il nostro tempo perche' qualunque tabella e/o bonus ripresentera', in tempi e modi diversi, gli stessi problemi.

Finisco rammentandovi che la classifica del TM e' solo lo

strumento di un gioco, del nostro hobby. Diamogli la sua giusta importanza, non facciamone una causa sufficiente per andarsene e magari fondare una nuova associazione. E se Milano e Roma facessero altrettanto? Cosa rimarrebbe e cosa risolveremmo?

La nostra associazione e' periodicamente composta da circa 150 soci, gruppo altamente eterogeneo che ha in comune solo la parola Wargame. Se non ricerchiamo i pochi punti di intesa e' facile cadere nella polemica e negli inutili attriti.

I problemi che ci sono vanno discussi con calma, pazienza e buona fede. Il fine ultimo e' accrescere e mantenere viva la nostra associazione che deve essere in primo luogo punto focale e di riferimento di tutti i giocatori di wargames.

Enrico Bertocchi



Ho ricevuto da Enrico Bertocchi copia per conoscenza della lettera da lui inviata alla Segreteria del Torneo Masters, dalla quale risulta evidente quanto egli ritenga esagerato l'interesse dimostrato da molti (esternatosi attraverso il mio scritto pubblicato sul precedente numero del NdTM) per la classifica del TM.

Altrettanto evidente che e' la mia lettera aperta ad averlo "obbligato ad intervenire per porre le basi di una piu' chiara e forse sana discussione". Peccato che per chiarire non abbia voluto controbattere punto

Per Punto le mie argomentazioni o magari indicare quali di esse sono state mosse da "insane" motivazioni.

Apprezzo la sua scelta di lasciare le decisioni alla Segreteria (c'è apposta), ma se gli iscritti non fanno sapere di cosa hanno bisogno, come può questa prendere dei provvedimenti?

Meno apprezzabile la critica sottintesa nel tono manzoniano della sua "ouverture": "...di mille voci al soglio mista la mia non ha" con la quale vuole colpire i Petulanti come me, rei di muovere le acque nello stagno in cui egli beatamente nuota.

Analizzando i Punti della lettera riguardanti la classifica bisogna convenire sull'evidenza che in una classifica dove convivono Partite faccia a faccia e Partite Postali non potrà mai esserci un effettivo riscontro del valore dei giocatori. Ma è evidente anche la contraddizione in cui Enrico cade, affermando da un lato che essa serve da stimolo e dall'altro che non cerca di classificare le capacità dei giocatori.

La classifica è una graduatoria per ordine di merito dei Partecipanti ad una competizione, secondo particolari criteri e modalità (dal dizionario Zingarelli).

È un dovere ricercare i criteri e le modalità che valorizzano i meriti. Per far sì che la classifica abbia un po' più di valore e stimoli la competizione. Non voglio entrare nel merito delle Proposte formulate da Enrico, che devo dire per certi aspetti non trovo sbagliate; sarà la Segreteria a raccogliere i dati e le Proposte pervenute. Per formulare a VERCON 86 la Proposta definitiva.

Personalmente sono convinto di due cose: la qualità e

meglio della quantità nella maggior parte dei casi. La soluzione sta nell'extrapolare le Partite Postali dall'attuale classifica e farne una Parallela solo per esse. A questo punto qualsiasi sistema di calcolo dei punteggi diventerebbe accettabile.

Per finire, vorrei dire ad Enrico che nel mio caso la voglia di cambiare è dettata dal desiderio di migliorare, correggendole, alcune anomalie. Non sono colpito da voglie di rivalsa verso chi mi precede in classifica, non mi affligge il desiderio di primeggiare - anche se ciò non mi spiace -, non temo che un nuovo meccanismo di classificazione sminuisca le mie capacità. Nella cerchia di iscritti bergamaschi (quattro) c'è una specie di codice d'onore per quel che riguarda il TM: Partite faccia a faccia massimo una all'anno, contro avversari diversi e solo se troviamo un gioco bilanciato su cui aprire una sfida a mo' di torneo. Finora (in due anni) ciò non è mai avvenuto.

Come vedi non ho un orticello dove nascono Punti da difendere, credo invece, insieme ai miei amici, di poter offrire una prova di sportività a cui nessuno aveva pensato.

Spero che in futuro chi scriverà su questo argomento lo farà per dare consigli e suggerimenti alla Segreteria, non per tirare frecciate polemiche a me o ad Enrico.

Bisogna cercare di fare qualcosa di utile, non di trovarsi dei nemici.

Loris Pagnotta



La battaglia di ASPERN ESSLING

Loris Pagnotta

COMPONENTI DEL GIOCO

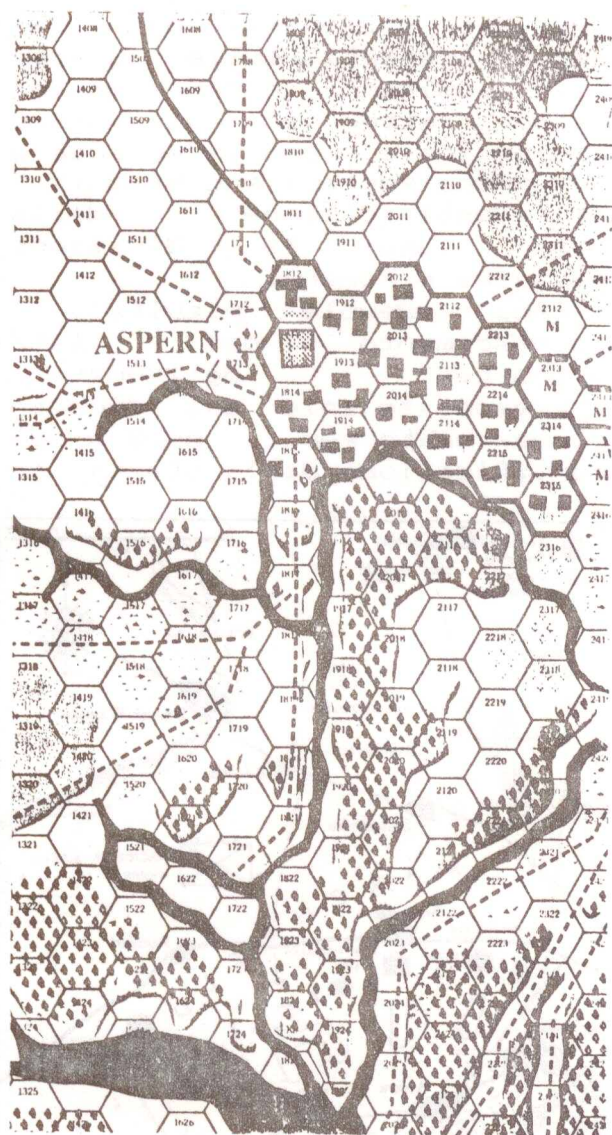
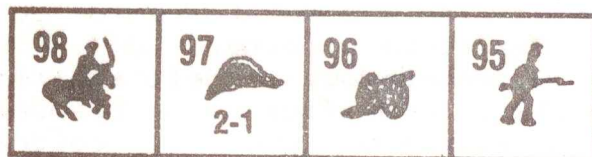
Una mappa di cm. 86x56 con esagoni che rappresentano circa 140 metri da lato a lato e raffigurano l'area a nord del Danubio nei pressi dell'isola di Lobau: un regolamento di 12 Pagine delle quali almeno tre occupate dalle tabelle necessarie al gioco; 200 pedine coloratissime (naif a tinte impressioniste) stampate su entrambi i lati.



IL GIOCO

La battaglia di Aspern-Essling è la prima di una nuova serie di simulazioni, che la rivista Wargamer intende pubblicare, riguardanti il periodo napoleonico ed utilizzando un sistema molto simile a quello che la rivista stessa aveva utilizzato per "Napoleon at Austerlitz", pubblicato parecchio tempo fa.

Le differenze sono poche e riguardano soprattutto una struttura del comando più complessa e dettagliata, nonché la presenza di un roster sheet per giocatore (tipo GCA) che ha permesso al disegnatore di risparmiare i counters delle perdite, contenendo così il numero delle pedine (scomodo, ma necessario se non si vuole arrivare a quasi 400).



L'impressione che si ricava aprendo la rivista è ottima, la mappa è stampata a quattro colori, le pedine - molto colorate - utilizzano una simbologia accattivante (cannoni, cavalieri alla carica e fanteria in avanzata), addirittura libidinosi sono Napoleone e l'Arciduca Carlo, meno riusciti i comandanti il cui simbolo, una bellissima

feluca, e' stampato solo sul lato a forza ridotta.

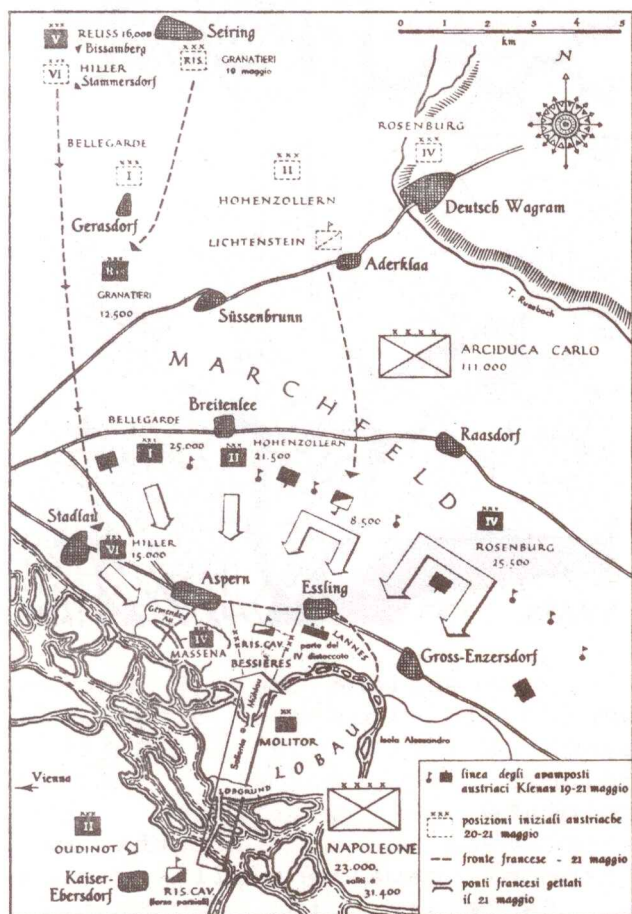
Addentrandonci, nell'analisi della grafica bisogna puntualizzare che i colori utilizzati sulle Pedine non hanno riferimento alcuno ne' con i colori nazionali, ne' con quelli presenti sulle divise delle unita' rappresentate. Questo fatto in un gioco napoleonico e' poco stimolante e puo' anche portare a difficolta' nell'identificazione delle unita' (vedi le divisioni Prochazka e Rohan).

Poco agevole risulta il riconoscimento del lato "disrupted" dell'unita', rappresentato solo dal diverso colore, usato per il numero di identificazione della stessa. In

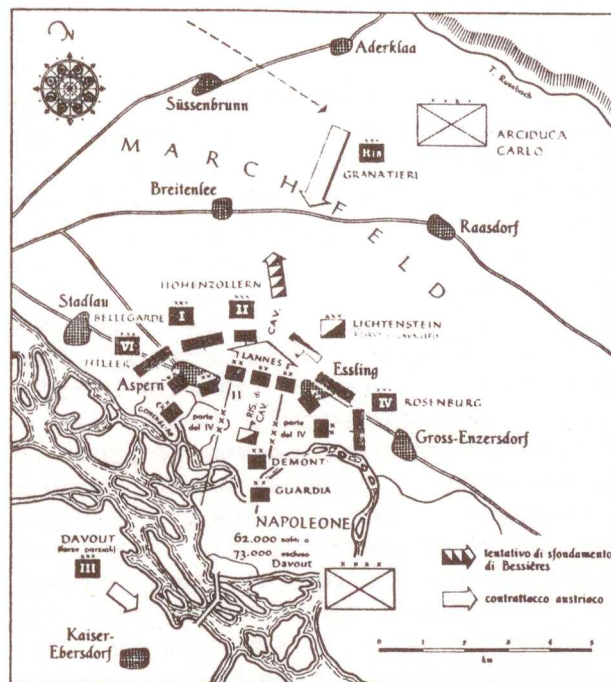
fase di stampa si e' provveduto ad infliggergli un duro colpo stampando il lato dritto della Pedina sul retro del foglio, con il caratteristico effetto Poco Piacevole che ne consegue.

Poco curata risulta anche la stampa della mappa, dove i colori sono stati stesi con scarsa attenzione e cio' e' evidente se si guardano i boschi, dove frequentemente gli alberi non combaciano con il colore, e viceversa.

Poca immaginazione e' stata usata anche per raffigurare il canale irriguo (rialzato) in terra battuta che collega Aspern ed Essling. Per il quale e' stato utilizzato un tratteggio simile a quello delle strade secondarie e da esse distinguibile solo per la maggiore larghezza (perche' non una linea blu tra due marroni?). Parlando del blu, si potrebbe criticarne il tono, troppo cupo per il bel Danubio (sai come s'incavola Strauss se vede quel colorino!).



La battaglia di Aspern-Essling, 21-22 maggio 1809:
il primo giorno, 21 maggio



La battaglia di Aspern-Essling, 21-22 maggio 1809:
il secondo giorno, 22 maggio

Molto Poco Piacevole la simbologia dei tre Paesi, uno dei quali senza nome (Grossenzerdorf), con quadratini tipo coriandolo in due diversi toni di marrone per distinguere tra le case e gli "strong-point": il granaio di Essling ed un libero arbitrio (forse la chiesa di Aspern?).

Opinabili risultano alcune delle scelte operate dal disegnatore in fase di progettazione. Una delle peggiori, dal punto di vista dell'appassionato del periodo, e' quella di nominare le unita' austriache per reggimento, salvo poi suddividere i Rgt. piu' robusti su due pedine, di cui quasi sempre la seconda e' la somma dei resti di due Rgt.

Ancora peggio sono trattate le unita' francesi, nominate solo per brigate. Considerato che la cosa non ha effetti sulla struttura del comando, si potevano benissimo nominare per Rgt. anche le unita' francesi. La Bgd. Leguay ad esempio e' rappresentata in gioco da due

Pedine, nella realta' era composta dai Rgt. 2 e 16 di linea. Perche' non avere una Pedina per il 2 Rgt. ed una per il 16, invece di due con scritto "Leguay"?

Giova ricordare che la Bgd. dell'epoca era un'unita' amministrativa, mentre il Rgt. poteva essere, per un buon soldato, un simbolo morale. Combattere nel 57 di linea "I terribili" non e' combattere per la Bgd. Lorencez, di cui il 57 faceva parte insieme al 3 Rgt.. Giusto invece nominare per Bgd. le prime due divisioni del 2° Corpo (Tharreau e ClaParede) che, a parte due unita' di elite (tiragliamenti corsi e del Po), erano formate con i quarti Btg. (coscritti) di vari Rgt. e rappresentano un problema non altrimenti risolvibile. Probabilmente questa scelta e' dovuta alla volonta' di mantenere il numero dei punti di forza presenti in ogni pedina entro i dodici, per esigenze di stampa del roster sheet, ed il numero delle pedine entro le



duecento. Per un problema di costi.

Opinabile anche l'altipiano che domina la zona nord della mappa, che nella realtà era formato da una serie di collinette, pendii e valloncetti che avrebbero potuto offrire un riparo dal fuoco a lunga gittata dell'artiglieria, ma che Poulter ha trasformato in una piatta distesa, priva o quasi di valore tattico.

Altre perle ci vengono offerte dal disegnatore negli effetti del terreno sul combattimento, dove è sua opinione che un attacco in mischia, contro unità che si difendono in paese, non comporti modifiche a favore del difensore se viene portato da un altro esagono di paese, in caso contrario il rapporto di combattimento viene spostato di due colonne a favore del difensore, ma solo perché l'attaccante è considerato attaccare attraverso un lato di esagono di canale irriguo, non perché il difensore sta al coperto. A parte il fatto che il canale irriguo non girava intorno ai due paesi, ma li collegava soltanto, è evidente il vantaggio di cui gode un

difensore asserragliato in un gruppo di case, anche in caso di scontri portati casa per casa, nei confronti di un attaccante forzatamente scoordinato che si espone al fuoco dalla breve distanza (anche con quei fucili risultava efficace) e non può far valere appieno il superiore numero, nel corpo a corpo.

Di conseguenza risulta contraddittorio che unità in esa di costruzioni ricevano il bonus dello spostamento di una colonna del rapporto di combattimento, quando attaccate in mischia. Per logica dovrebbe essere vero il contrario, essendo molto difficile che, in queste casette sparse per la campagna, riuscisse fisicamente ad entrarci un Btg. (stivato come in metro nelle ore di punta). Possiamo immaginare quale riparo potessero costituire per una Bsd..

Altrettanto strano che dei cannoni, più bassi di un uomo, potessero tirare al di là del canale irriguo, che di un uomo era più alto, senza subire effetti negativi, se non contro unità occupanti l'esa immediatamente dietro il canale.

Aspern-Essling è ispirato al libro di Bowden e Tarbox "Armata sul Danubio", ma Keith Poulter andava di fretta quando lo ha letto e ne ha studiato le cartine allegate.

Buono il sistema di gioco, che potrebbe facilmente diventare ottimo e trasformare questa serie di giochi in un tratto di unione tra le simulazioni più semplici (tipo "Last Battles") e le più complesse ("Marshal" e "Wellington's Victory").

In questo sistema ogni turno rappresenta mezz'ora di tempo reale ed è diviso in due turni del giocatore, ciascuno composto da una fase di recupero; una



fase di movimento; una fase di combattimento. La fase di combattimento e' a sua volta suddivisa in: fase di fuoco difensivo; fase di fuoco offensivo; fase di mischia.

Un sistema che segue i canoni di molti suoi predecessori, ma che ha il pregio di riunire in se' molti degli aspetti che avevano destato interesse in altre simulazioni, trasformandoli in un sistema solido e scorrevole.

L'unico neo e' rappresentato dall'irrisolutezza del combattimento in mischia, che pure era il culmine del modo di combattere dell'epoca. La CRT infatti non prevede perdite di punti forza per effetto della mischia, ma solo un certo numero di esagoni di ritirata: l'attaccante, se vince, puo' scegliere di inseguire la o le unita' in ritirata, infliggendo loro tante perdite quanti sono gli esa di cui e' avanzato.

Nella maggior parte dei casi l'attaccante deve rinunciare allo sfruttamento del successo, per evitare di trovarsi in posizioni indesiderabili.

Una regola cosi' potrebbe essere buona qualora all'attaccante fosse consentito di montare assalti in grande stile, ma a causa del limitato numero di attacchi consentito dalle regole sul comando, cio' risulta poco fattibile e la validita' pare accettabile solo per gli attacchi della cavalleria verso fanteria ed artiglieria.

E' vero che all'epoca i sanguinosi corpo a corpo erano meno frequenti di quanto comunemente si creda, solitamente i difensori o gli attaccanti, impressionati dal numero e/o dalla decisione dell'avversario, cercavano salvezza nella fuga, spesso tornavano addirittura a casa loro. Quando l'unita' si

riordinava i suoi ranghi risultavano ridotti, specie se durante la fuga era stata incalzata dalla cavalleria nemica. Con questo tipo di CRT (tabella dei risultati del combattimento) almeno il 50% dello spirito di un attacco all'arma bianca va perduto.

In conclusione, un buon sistema, pedine che sarebbe bastato poco a rendere indimenticabili, una mappa buona ma poco curata ed una bassa storicità hanno prodotto un gioco mediocre, uno dei tanti che mensilmente Wargamer ci propina, inframezzandoli ad altri molto validi ("Battles for North Afrika", "Forward to Richmond" e pochi altri) e che si consiglia solo ai vecchi Grognards, per i quali nessuno mai aveva pubblicato nulla sulla quasi sconfitta di Aspern-Essling.



Marshal Davout
Duke of Auerstadt

Molte piste per una "Volpe"

Maurizio Catacchini e Paolo Selva

"In Africa non c'è linea di difesa che non possa essere aggirata sul fianco"
(Erwin Rommel)

I giochi sulla campagna d'Africa hanno un sapore tutto particolare rispetto agli altri sui diversi fronti della seconda guerra mondiale. I soliti "Panzer" sono in Africa "conditi" da linee molto mobili (vedi frase di Rommel...). Problemi di rifornimento del tutto unici e dal fascino inimitabile della Grande Volpe.

Quelli che seguono sono alcuni dei titoli pubblicati sull'argomento (almeno quelli che abbiamo giocato noi) a livello dell'intera campagna e comunque, a parte il nuovo Rommel's War, sono anche i più popolari e giocati. A puro titolo di fama ci sarebbe anche Campaign for North Africa, ma se non vi danno l'ergastolo...



AFRIKA KORPS (Avalon Hill)

Afrika Korps è, forse, il "classico dei classici" nel wargame. Nato 23 anni fa dalla penna di Charles Roberts in persona (ai tempi, cioè, in cui i Beatles emettevano i primi vagiti, la Nazionale veniva fatta con gli oriundi e disfatta dai Cileni, e nessuno sapeva cosa fosse una linea di vista o uno scenario...), tuttora, in completo spregio dell'età, risulta tra i giochi ai quali più spesso si misurano i wargamers di tutto il mondo.

Ovviamente ci sono delle buone ragioni: intanto AK rimane probabilmente ancora il miglior gioco introduttivo di cui dispone il nostro hobby (sia in assoluto che per il PbM), secondo è vicino al perfetto

bilanciamento 50/50 quanto può esserlo un gioco a due giocatori, terzo AK premia la manovra in maniera tale da rendere ogni mossa egualmente carica di conseguenze e quindi di eccitazione, infine "last but not least" è divertente da giocare...

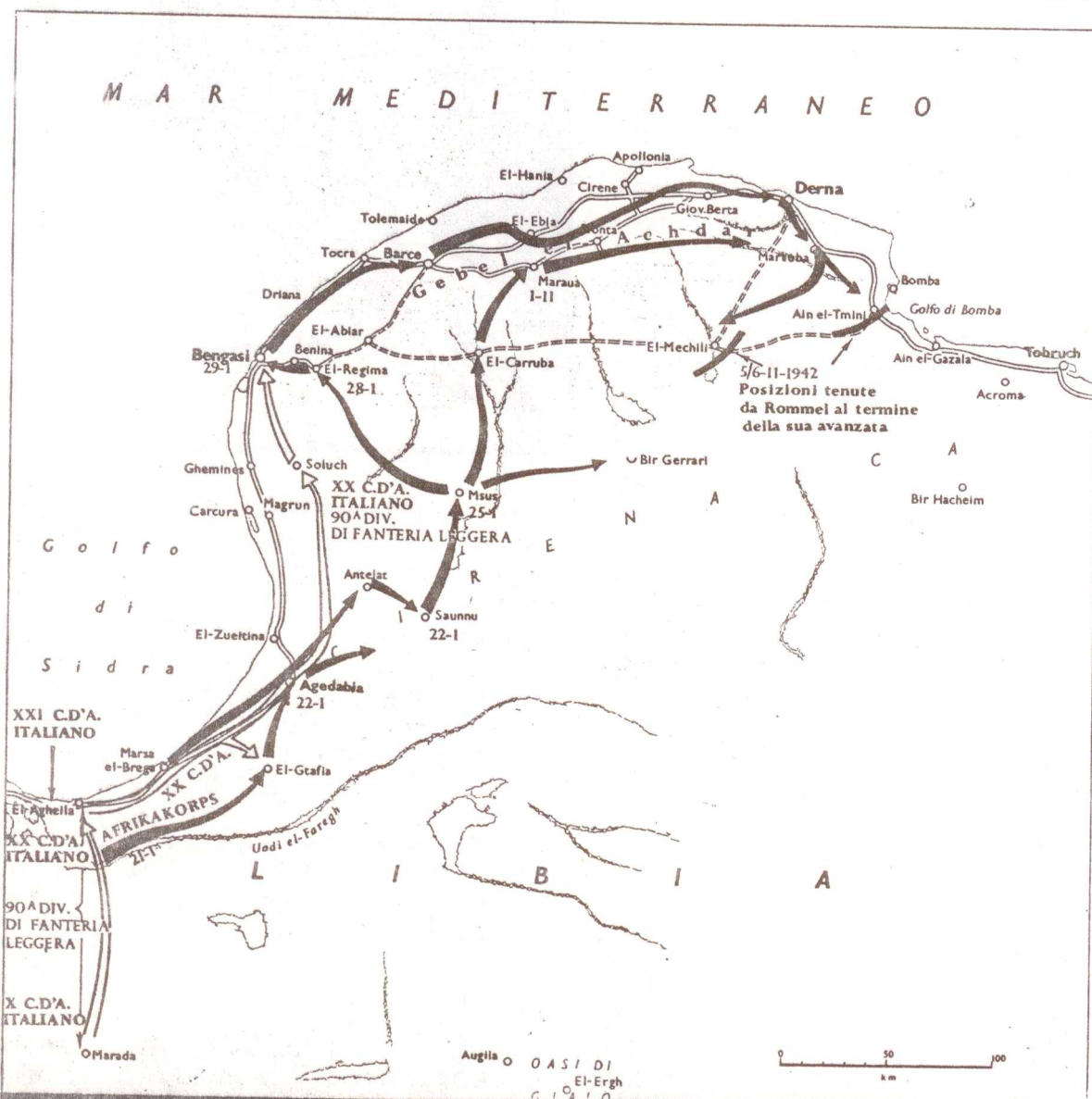
Chiaramente ad un gioco nato all'alba del wargame non si può chiedere un realismo allo stato dell'arte, occorre però dire che sotto questo aspetto AK ha sofferto molto meno il passare del tempo che non altri giochi, anche di età meno venerabile: probabilmente ciò è dovuto al fatto che una CRT piuttosto estrema come risultati non danneggia poi troppo una simulazione in cui le unità sono a livello abbastanza piccolo da poter realmente accusare risultati vicini alla distruzione totale. Anche l'assenza, nella sequenza di gioco, di una fase di "sfruttamento" o di "movimento meccanizzato" data la intrinseca fluidità del fronte nordafricano e la regola di "overrun" si avverte molto di meno di quanto non avvenga. Per esempio, in Stalingrad. Comunque è anche vero che in AK vi sono delle regole poco giustificabili sul piano storico: ad esempio

non si capisce bene perché Bengasi venga considerata come fortezza ma non, come Porto, quando nella realtà era casomai vero il contrario. Bengasi era il Porto Principale della Cirenaica (ben più capiente di Tobruk), mentre come Posizione difensiva non offrì mai una resistenza paragonabile a quella di Tobruk. Rimane in ogni caso il fatto che questi particolari non ne inficiano minimamente la validità come gioco.

Per quanto riguarda le caratteristiche di AK c'è abbastanza poco da dire, dato

che in fondo queste sono le stesse che troviamo alla base di quasi tutti i giochi sul Nord Africa che sono seguiti, dalle dimensioni delle unità (divisioni per gli Italiani, brigate per gli Inglesi e reggimenti per i Tedeschi), a quelle della mappa (da El Agheila ad Alessandria), alla durata (dalla Prima offensiva di Rommel ad El Alamein), alle regole sul rifornimento (con i depositi che vengono consumati per attaccare).

In definitiva AK può ancora



Il 21 gennaio 1942 Rommel sferrò in Cirenaica la sua seconda offensiva che ripeteva a grandi linee quella del marzo-aprile 1941. Tutto iniziò con un attacco contro gli avamposti britannici, attacco che tolse ogni speranza all'8ª armata di invadere la Tripolitania. Ignorando le direttive del comando supremo italiano, Rommel sferrò quindi rapidi colpi contro l'avversario e riuscì così, in due settimane, a riconquistare la Cirenaica occidentale.

essere un acquisto consigliabile, specie se desiderate cominciare con il Postale, o godervelo pur senza poter lasciare la mappa montata tra una mossa e l'altra, o magari se volete provare a vincere un torneo alla Prossima convention...

PANZER ARMEE AFRIKA (Avalon Hill)

Panzer Armee Afrika e' uno di quei giochi che l'Avalon Hill acquisto' dalla Sci al momento del fallimento di questa ditta. Probabilmente fu perche' a Baltimora volevano aggiungere un titolo piu' moderno di Afrika Korps sulla campagna nordafricana alla propria linea, un po' come era in precedenza avvenuto per Stalingrad con Russian Campaign. A giudicare dalla popolarita' dei due titoli (e dagli stessi giudizi dei lettori di General) i risultati pero' non sembrano essere stati proprio gli stessi.

Il fatto non e' che PAA non sia abbastanza buono come gioco, ma che, probabilmente, non e' sufficientemente dettagliato come simulazione da fare concorrenza ad un Western Desert (o al recente Rommel's War), mentre nel contempo deve scontrarsi con quel certo "magic" che ancora possiede Afrika Korps: alle volte il successo non dipende solo dai propri meriti intrinseci, ma dagli avversari con cui ci si deve misurare!

Comunque sia PAA non e' certo un cattivo gioco (si vende ben di peggio...), e puo' essere considerato un valido compromesso tra giocabilita' e realismo.

Al solito la scala del gioco e' quella consueta per la guerra del deserto (vedasi quanto detto per AK, anche se qui vi sono



piu' unita' dell'Asse), mentre sono presenti alcune regole che si scostano un po' dal consueto.

Per esempio il movimento (anche se piu' in apparenza che in realta'). Le unita' di PAA hanno infatti punti-movimento in quantita' a dir poco inconsueta (i reggimenti tedeschi arrivano addirittura a 60 P.m.!): tutto pero' viene riportato alle reali proporzioni dai costi del terreno, che sono anche aumentati di conseguenza (un esagono di "clear" ne costa 3). In ogni caso l'impressione del tutto rimane quella di una guerra abbastanza mobile, con il fronte esposto a grandi ondeggianti di turno in turno.

Da notare poi che PAA usa un sistema diverso dal consueto per

la determinazione dei rapporti di combattimento: quello della "superiorita' di attacco" (differenza fra i fattori). Piuttosto che l'usuale rapporto tra attacco e difesa.

Altra cosa abbastanza specifica di PAA e' la regola sul controllo del comando. Per gli alleati, secondo la quale all'inizio di ogni proprio turno il giocatore inglese deve controllare ogni esagono con proprie unita' per accertarsi se per caso gli ordini di Monty da quelle parti non siano...arrivati (una probabilita' su sei), con la seccante prospettiva di vedere alcune brigate...entrare in sciopero mentre intorno infuria la battaglia!

Altra regola particolare di PAA (ma questa e' opzionale) e' la diminuzione della marzialita' italiana man mano che le perdite crescono.

Regole (sempre opzionali) sono poi previste per inquadrare meglio la guerra del deserto nel contesto piu' generale del fronte mediterraneo, con rinforzi variabili secondo che si tentino cose come l'invasione di Malta.

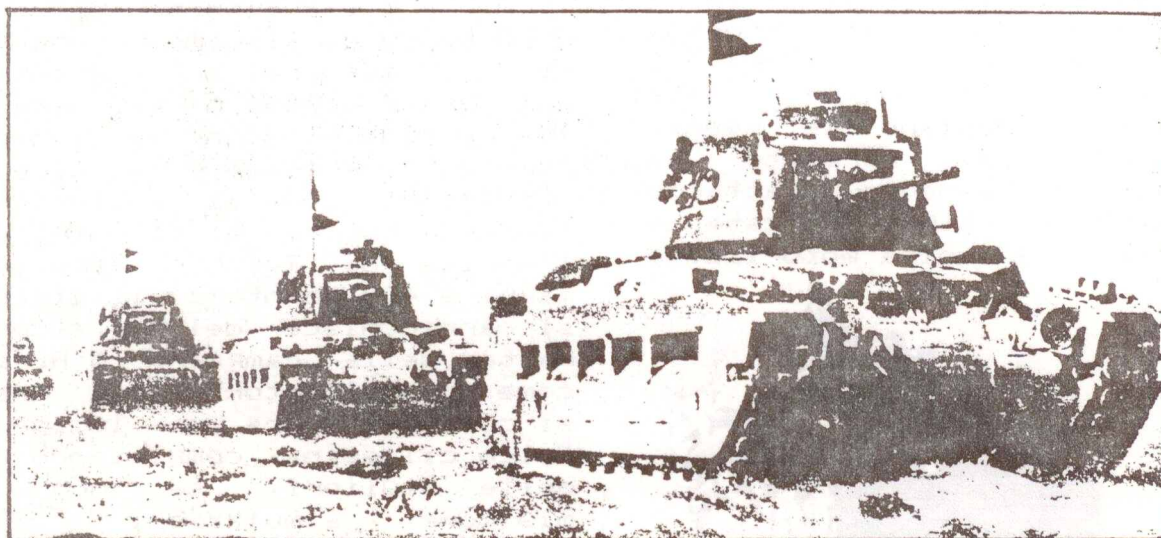
Tra Parentesi, in PAA continua il "balletto" dei Porti: entra nel numero infatti anche Bardia, mentre Bengasi perde lo "status" di fortezza!

In definitiva PAA e' un gioco senz'altro divertente, molto giocabile, con una campagna ragionevolmente rapida (un turno = un mese) e piu' storico di AK.

WESTERN DESERT (GDW)

La serie Europa ha sicuramente dedicato molto spazio alla guerra d'Africa, ben tre giochi di cui il piu' conosciuto e diffuso e' certamente Western Desert. The Near East e' un modulo non giocabile da solo che copre il Medio Oriente fino al Golfo Persico e l'Anatolia, con l'intervento inglese in Iraq e l'eventuale entrata nel conflitto della Turchia. Il recentissimo Torch si occupa della seconda parte della campagna, dallo sbarco in Marocco alla caduta della Tunisia.

WD mantiene naturalmente la struttura basica delle regole



della serie Europa con l'ovvia aggiunta di quelle novità ad hoc. Per meglio simulare la guerra nel deserto quali - ad esempio - la differenziazione tra rifornimento generale e d'attacco. La scala è quella standard delle 16 miglia. Per esagono, le unità di terra rappresentano da battaglioni a divisioni, le unità aeree sono a livello di squadriglia e ciascun turno simula due settimane di tempo reale.

Le mappe sono due del solito formato della serie Europa (17"x22"), hanno le consuete colorazioni che risultano ottime per la giocabilità ma che non eccedono quanto a fantasia e colorazione. Del resto siamo in un deserto!

I counters sono 480 con i soliti e classici simboli e colorazioni della serie madre, unico neo è il fatto che le divisioni italiane sono indicate con la loro numerazione e non con il loro nome a noi ben più noto.

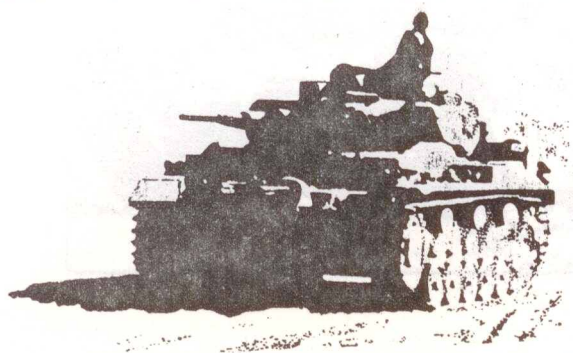
La sequenza di gioco è anch'essa quella classica: rifornimento, rinforzi, movimento, fase aerea, combattimento e sfondamento con possibilità. Per alcune fasi - quale ad esempio quella aerea - di essere suddivise in sottofasi più dettagliate. Il sistema di gioco, molto fluido una volta che si padroneggiano le regole (molto precise), permette la creazione di manovre d'attacco fulminee del tipo "toccata e fuga" per le unità motorizzate

ma penalizza un poco le normali unità di fanteria che hanno dei problemi ad effettuare delle manovre di aggiramento laterale per il loro ridotto numero di punti movimento.

Il combattimento è dettagliato con le tipiche regole della serie Europa, che prevedono l'efficacia dei mezzi corazzati sia in attacco che in difesa e l'eventuale presenza di unità anticarro in difesa. I risultati vanno dalla totale eliminazione a quella parziale, oppure a ritirate. E' da sottolineare il fatto che per distruggere delle unità nemiche bisogna raggiungere alti rapporti sulla CRT oppure operare degli accerchiamenti, tagliando loro così ogni via di fuga, sempre che non siano in una fortezza.

Non essendo le ZOC rigide e non richiedendo l'obbligo del combattimento, le manovre vengono ad essere molto fluide ed anche cruente; diviene di vitale importanza acquisire l'iniziativa con il saggio uso dei propri rifornimenti per poter colpire in profondità oppure per rispondere con energia agli attacchi nemici.

WD è sicuramente molto divertente da giocare anche se si deve mettere in preventivo una durata di due o più serate; le sue regole, anche se lunghe, sono molto precise e la ricerca storica è, come al solito per la serie Europa, eccellente. Con l'uscita di Torch (altre due mappe e 480 counters) il sistema si arricchisce della seconda parte della campagna d'Africa come una bella torta alla quale si collochi sopra una lucida e dolce ciliegina, completando una delle migliori, se non la migliore, simulazioni della serie Europa.



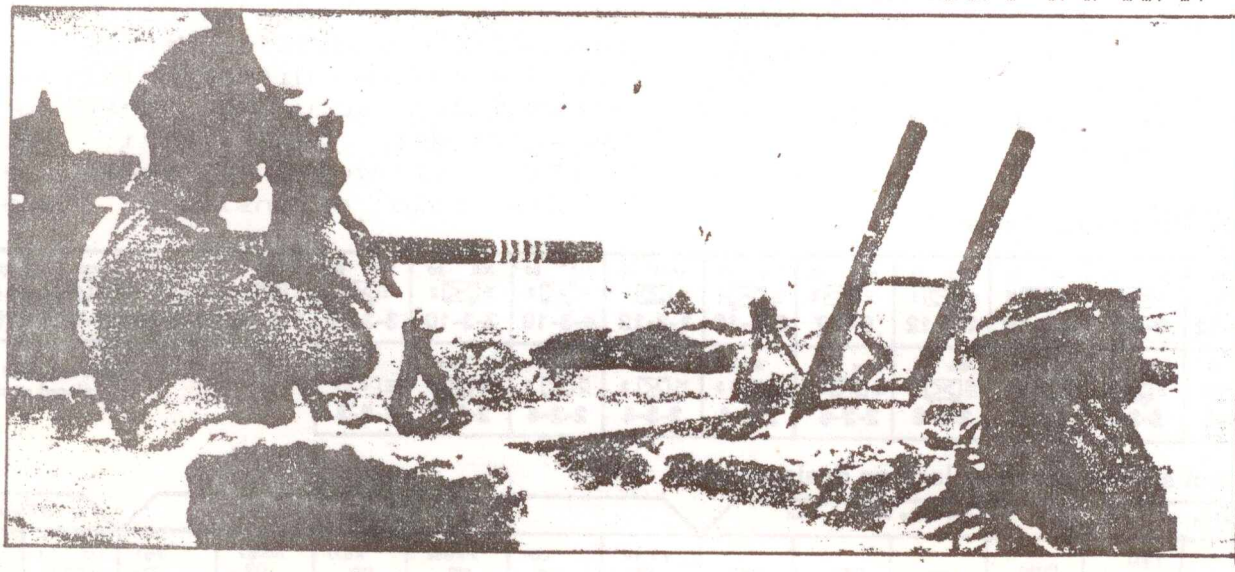
THE DESERT FOX (SPI)

Tra i tanti giochi editi dalla Prestigiosa rivista Strategy & Tactics merita un particolare rilievo quello disegnato da Richard Berg sulla guerra nell'Africa settentrionale: The Desert Fox. Il gioco copre il conflitto dall'arrivo di E. Rommel fino alla caduta di Tripoli e solo l'apparire di Trail of the Fox circa tre anni dopo, consente ora di poter giocare anche la campagna di Tunisia.

L'insieme dei due giochi si svolge su una superficie frastagliata (e anche un tantino scomoda...) di cinque mappe da accostare in modo da ricreare il Nord Africa da Alessandria al confine algerino-tunisino. La colorazione è abbastanza vivace e funzionale per quanto riguarda il riconoscimento dei vari tipi di terreno, anche se c'è qualche piccola differenza di tonalità tra le mappe del primo e del secondo gioco.

History of the Second World War

Cannone tedesco da 88 mm in postazione contraerea, usato anche come cannone controcarro. Dopo i primi momenti di incertezza, i tedeschi contrattaccarono infliggendo gravissime perdite all'avversario.



Tutte le tabelle sono stampate sulla mappa, ottima soluzione che dovrebbe essere più seguita: i counters sono 200 in TDF ed altri 200 in TOTF. Purtroppo anche qui c'è qualche piccola differenza di tonalità. I simboli sono quelli classici e le indicazioni stampate sui counters riguardano la denominazione delle unità, il loro morale, la capacità di combattimento e quella di movimento.

La sequenza di gioco comprende la fase di determinazione dell'iniziativa, rinforzi, fase aerea, movimento iniziale, fase di reazione, combattimento, movimento motorizzato, reazione motorizzata, secondo combattimento, rimpiazzi.

Questo sistema consente rapidissimi spostamenti del fronte, anche se la presenza di ZOC rigide e dell'obbligo di attaccare le unità nemiche adiacenti rende dispendiosa l'esecuzione di offensive su larga scala, a causa degli attacchi di sacrificio. Un piccolo rammarico è dovuto al fatto che non siano presenti vere e proprie unità aeree che possano interagire tra loro, ma

solo dei generici "punti aerei", e dalla mancanza del Medio Oriente, con la presenza delle unità della Francia di Vichy nel Libano.

Il gioco, dalle regole sufficientemente chiare, scorre fluido attraverso i suoi turni che simulano ciascuno un mese di tempo reale. Il sistema di combattimento merita un accenno, dato che è abbastanza sofisticato, tenendo conto sia della presenza di unità corazzate, sia degli eventuali cannoni anticarro e sia del morale delle truppe coinvolte. I risultati prevedono il raggiungimento di alti rapporti di forza o l'abbassamento del morale nemico per poter ottenere la distruzione di unità avversarie, il che, per un gioco dove i rinforzi arrivano con il contagocce, caratteristica tipica di ogni gioco sulla campagna d'Africa, è una vera e propria benedizione.

Complessivamente un ottimo gioco ed una buona simulazione che non mostra nessuno dei difetti che di solito affliggono i giochi in rivista: purtroppo la durata del gioco è considerevole se si intende giocare l'intera campagna, altrimenti si limita ad una sola serata scegliendo uno dei due scenari brevi.

ROMMEL'S WAR (Quarterdeck)

Qualche tempo fa Jack Greene diede la notizia che la Quarterdeck avrebbe cessato la produzione di giochi in proprio per limitarsi alla sola importazione di titoli dall'estero (Giappone e Australia). Questo Rommel's War è invece improvvisamente arrivato a smentire tale annuncio: evidentemente la Quarterdeck deve essersi ripresa anche bene, data l'accuratezza posta nella produzione di questo gioco.

La prima cosa che colpisce aprendo la scatola è il gran numero di schede scenario e la bellezza della mappa: superbo lavoro, quest'ultima (disegnata da una società cartografica) è, sia come grafica, sia come varietà di terreni (ci sono anche le oasi!), senz'altro la migliore del lotto e ci fornisce, forse per la prima volta, un deserto "bello" da vedere...

Altro punto di forza di RW sono le regole: ragionevolmente brevi, facili da interpretare e complete, introducono senza sforzi alle meccaniche di gioco. Il sistema appare in linea con la concorrenza come soluzioni di gioco e profondità di dettaglio: sono previste differenziazioni abbastanza accurate tra le capacità dei vari tipi di unità, il supporto aereo e navale (solo offensivo), l'uso

AXIS UNITS shown above:

Rommel 2 HQ 0 0-0-12	Crüger 0 HQ 0 0-0-12	5 21 ≡ 2 9-8-7	104 21 ≡ 2 3-3-10	AA3 21 = 1 1-2-12	8 15 ≡ 2 9-8-7	115 15 ≡ 2 3-3-10	AA33 15 = 1 1-2-12	155 90 ≡ 2 4-3-10	200 90 ≡ 2 3-3-10	361 90 ≡ 2 3-3-10	AA580 = 1 1-2-12	605 = 0 1-1-10	1/33 = 0 1-1-10	286 = 1 1-1-8
104 x 1 3-2-4	132 Ari. ≡ 2 4-4-6	88er Ari. ≡ 2 2-2-6	Troste x 3 4-5-6	78er ≡ 2 2-2-6	98er ≡ 2 2-2-6	Brescia x 3 2-3-4	Pavia x 3 2-3-4	Sabratha x 3 2-2-4	Trento x 3 2-3-4	21 ≡ 1 1-1-3	three minefield counters placed as shown			

Axis units not shown above—place as designated:

at Derna			one or more with any unit			any airfield						at Berta		
135 ≡  1 1-1-10	8 ≡  1 2-1-5	T/SM ≡  1 1-1-4	three supply units	 0 (2)-8	 0 (1)-8	 0 (1)-8	FFA/FB 1-26	LG1  2-60	I/KG54  1-60	KG77  2-60	III/Stg2  2-16	Stg3  3-16	133 Lit. ≡  1 1-1-6	128er Lit. ≡ 1 1-1-6

dei campi minati, differenti livelli di rifornimento (Generale, di movimento, d'attacco), leaders e così via. Manca all'appello una fase di movimento meccanizzato, che è però sostituita dalla frequenza con cui sulla CRT compaiono i risultati di avanzata. Per un attaccante vittorioso (a proposito, le perdite sono a step successivi...).

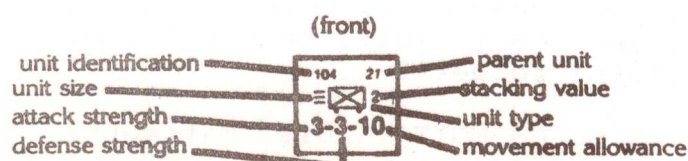
Una cosa abbastanza particolare di RW è il cosiddetto "Tobruk inset", una mappina tattica (stampata però su quella regolare) su cui, al ritmo di tre rounds a turno, vengono risolti i tentativi d'assalto alla famosa fortezza. È un'idea valida che funziona e che contribuisce non poco all'impressione generale di un'accuratezza tattica non comune per un gioco di respiro strategico.

D'altro canto RW diventa molto interessante a livello di gioco campagna per il numero veramente notevole di variabili storiche del teatro mediterraneo ed africano che vengono prese in considerazione per la loro influenza sull'andamento della guerra nel deserto: ci pare che RW sia l'unico titolo che consideri non solo la classica invasione di Malta o l'intervento inglese in Grecia, ma anche l'andamento delle operazioni nell'Africa Orientale Italiana.

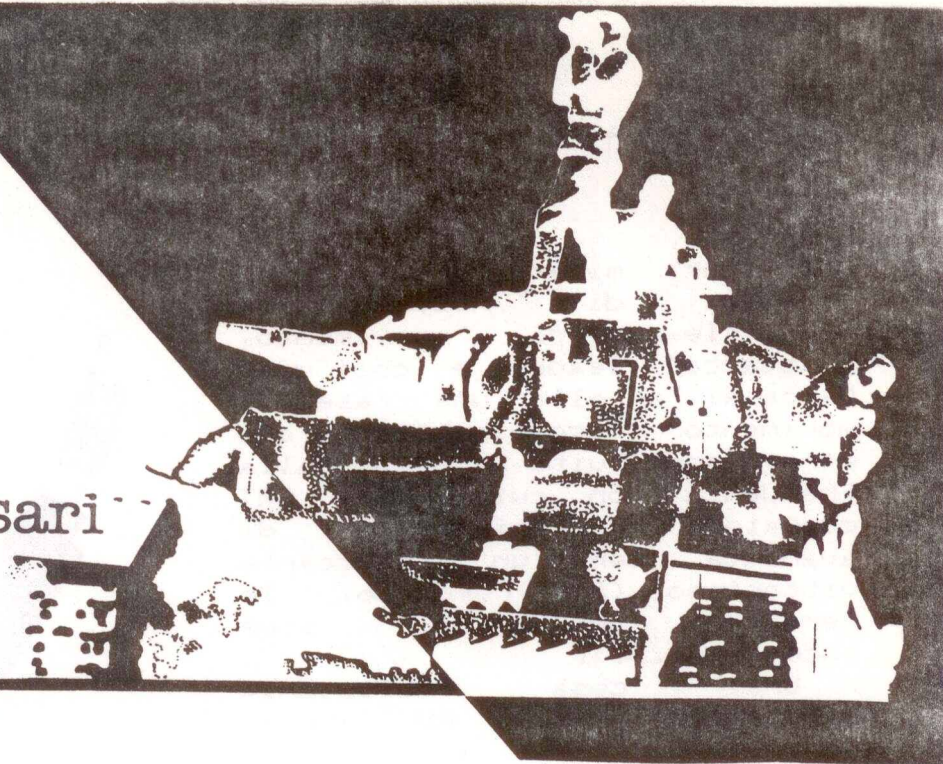
L'arco di tempo coperto da RW è il più ampio tra quelli dei giochi che qui abbiamo preso in esame, trattandosi dell'unico titolo che parte dal vero inizio



della guerra d'Africa: l'offensiva di Graziani (vedi BLITZKRIEG n.8 per un'aggiunta in tal senso a WD); coprendo un singolo turno lo spazio di dieci giorni di tempo reale, si può ben capire come il gioco campagna sia un affare piuttosto lunghetto da portare a compimento...bene ha fatto allora la Quarterdeck a fornire un buon numero di scenari (5), di cui uno introduttivo e due avanzati. Resta comunque il fatto che la vera qualità del gioco (come sempre, del resto) può essere apprezzata solo se si simula l'intera guerra: in questo caso RW forse prende anche del vantaggio sui diretti concorrenti (GDW e SPI). A completare l'opera (e ad allungare il tempo di gioco!) arriveranno tra breve Patton Takes Command (la campagna di Tunisia) ed un gametto sulla Siria. Prosit!



Ricerca di Avversari



CERCO AVVERSARI Postali Per Samurai Blades della Standard Games, il gioco si presta benissimo, basta numerare le mappe

EDO GIARONI, via Colonna 12, 21100 Varese

CERCO AVVERSARI ftf o Pbm Per i seguenti giochi: Caesar's Legions (AH) - Wooden Ships & Iron Men (AH), Inchon (SIC) - Flat Top (AH), Starship Troopers (AH) - Panzer Leader con regole facoltative e sperimentali (AH) - Squad Leader (AH) - Assault (GDW) - Baor (SPI)

ROBERTO ROMANI, via del Cristo 8, 33078 Gleris-S.Vito al Tagliamento (PN)

CERCO AVVERSARI Postali e non Per i seguenti giochi: Panzer Leader (AH) - Arab-Israeli Wars (AH) - Afrika Korps (AH) - Squad Leader (AH) - Westwall (SPI) - North Africa (SPI) - Battles for Ardennes (SPI)

CLAUDIO PRANDI, via Mezzofanti 77, 40137 Bologna

VENDO: Flat Top (AH), compresi mappa Plastificata Per scenario di Midway e fotocopie articolo di General su scenari Midway e Wake, L.50.000 - Waterloo (AH) L.30.000 - Battle of the Bulge (AH) Penultima ed. L.22.000 - Armor (YAG) Più scenari solitario L.55.000 - FirePower (AH) L.53.000 - Ambush + Move out (VG) L.60.000 - 3rd Army (GDW) L.20.000 - Assault + Reinforcement (GDW) L.57.000 - Bloody Buna (3W) L.22.000 - Race to the Meuse (3W) nuovo + rivista e traduzione L.12.000 - Never Call Retreat (3W) nuovo + rivista L.12.000 - Siege at Peking (3W) + rivista L.12.000 - Starfire I + Starfire II (TFG) in busta L.15.000 - Dreadnought (SPI) L.20.000 - Patton 3rd Army (SPI) L.21.000 - Operation Grenade (SPI) + rivista L.12.000 - Sicily (SPI) + rivista L.12.000

CERCO: Hell's Highway (VG) - Panzerkrieg (AH) - Royal Navy e Destroyer Captain (QUA)

CERCO: Possessore della serie completa di Squad Leader deciso a Passare all'Advanced ed intenzionato a vendere o scambiare i soli counters dei giochi suddetti

LORIS PAGNOTTA, via Matteotti 18, 24068 Seriate (BG) - tel.035/290592

CEDO: circa 150 giochi vecchi e recenti di ogni tipo in cambio di altri o in vendita. Inviare liste e francobolli

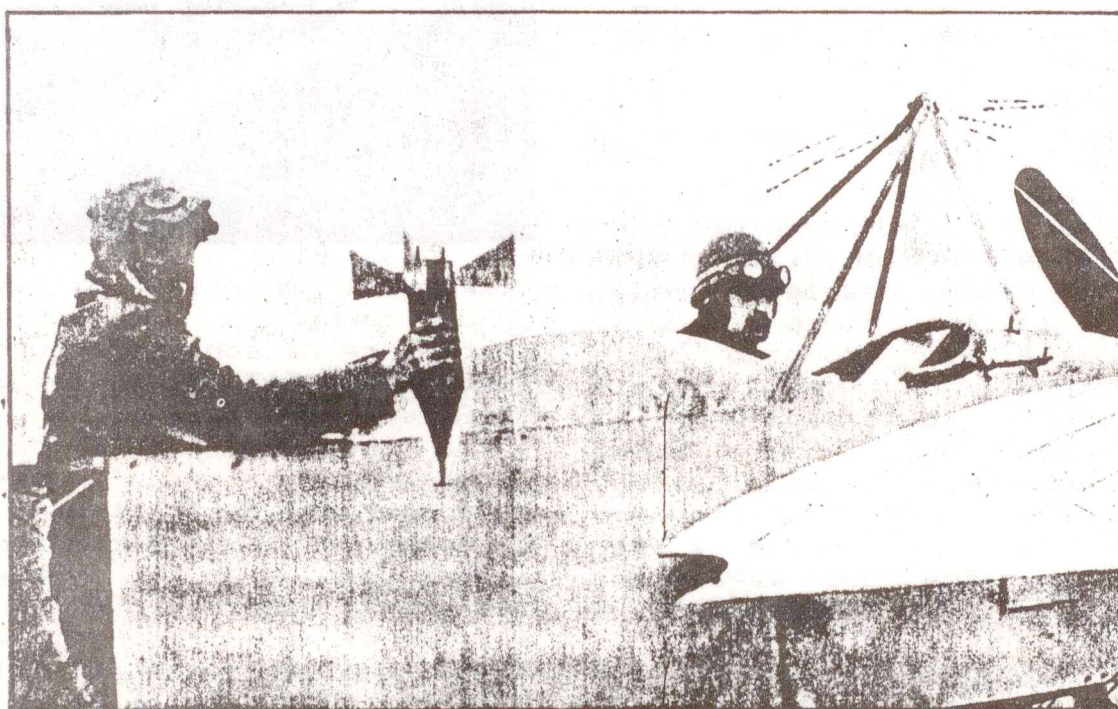
GLAUCO NANNI, via Livilla 7, 00175 Roma

VENDO: la rivista S&T n.99 contenente il gioco Thunder at Luetzen a L.8.000 e Dark Nebula (GDW) a L.10.000

ROBERTO ROMANI, via del Cristo 8, 33078 Gleris-S.Vito al Tagliamento (PN)

VENDO o SCAMBIO: Wizard Quest (AH) L.20.000 - Civilization (AH) L.48.000 - Agincourt (GDW) L.10.000 - Jena Auerstadt (SPI) L.18.000 - Breitenfeld (SPI) L.10.000 - Jena (IT) L.15.000 - Kroll & Prummi (IT) L.15.000 - Zargo's Lords + espansione (IT) L.20.000 - Ambush (VG) L.30.000

BRUNO CAFARO, via Pomezia 44, 00183 Roma



In questo articolo Parlero' di un gioco eccitante, impegnativo, realistico e abbastanza semplice da imparare, a soggetto aeronautico: AIR FORCE, edito dalla Avalon Hill (da qui in Poi sara' AF).

Premetto di non avere una grande esperienza di wargames, ma di essere un appassionato di aeronautica che qualche anno fa' si e' imbattuto in un gioco davvero eccellente: da allora consiglio AF a tutti coloro che vogliono un gioco di combattimenti aerei nella II GM realistico ed emozionante.

Mi auguro dunque che questo articolo contribuisca ad aumentare l'indice di gradimento di AF, secondo me piuttosto inferiore a quello che ci si dovrebbe attendere dalla qualita' del gioco: a mio avviso, non me ne vogliano gli amici carristi, dovrebbe essere giocato almeno quanto PANZER LEADER!

E veniamo al gioco.

Per quanto ne so, esistono 2 edizioni di AF: una - edita dalla Battleline - risale al 1976, mentre l'edizione del 1980 e' opera dell'Avalon Hill, che ha rivisto nelle regole e nella grafica il gioco della Battleline. Io conosco solo l'edizione AH e faccio riferimento ad essa. L'AH ha gia' riproposto anche un'espansione di AF, ribattezzata DAUNTLESS, mentre per ora non si decide a far uscire le altre due espansioni annunciate: STURMOVIK e SPITFIRE.

AF tratta dei combattimenti a livello di singolo aereo nella II GM; mentre in AF sono compresi i principali aerei tedeschi, inglesi e americani in servizio sul fronte occidentale, in DAUNTLESS si trovano i piu' importanti aerei americani e giapponesi impiegati nel Pacifico. Complessivamente si



dispone di 60 tipi di aereo, ognuno con due o tre varianti: insomma ce ne sono per tutti i gusti, dal B17 allo Zero, al ME262 e al Mustang.

La dimensione massima di una squadriglia omogenea, cioe' composta dallo stesso tipo di aerei, varia, a seconda degli aerei, da 4 a 18 elementi. Insieme ai counters raffiguranti gli aerei sono forniti anche quelli che rappresentano palloni frenati, nuvole, colline, tanks, navi e posizioni di contraerea: insomma tutto cio' che puo' essere un bersaglio o un pericolo per un aereo. Con AF si puo' cosi' riprodurre qualsiasi tipo di missione aerea, dall'intercettazione al mitraagliamento, dagli attacchi

con gli aerosiluranti ad una formazione navale, al bombardamento in picchiata; chi piu' ne ha, piu' ne metta: il gioco fornisce gli ingredienti per ricreare qualsiasi situazione.

Sample Aircraft Counters:



B-17



FW-190

Sample Optional Counters



Heavy Flak



Light Flak



Tank



Truck



Target



Barrage Balloon



Sun



Cloud

Hill



I singoli aerei si differenziano in base alle diverse Prestazioni in termini di velocita', accelerazione, maneggevolezza, capacita' di cambiare quota, di incassare colpi e di Potenza di fuoco. Le Prestazioni, poi, dipendono dalla quota: cosi' aerei che a bassa quota sono piu' maneggevoli o veloci di altri, a quote alte possono risultare mediocri.

Gli aerei possono eseguire tutte le manovre base: inclinazione, virata, looping, scivolata d'ala, mezzo tonneau laterale e vite. Lo schema che determina il movimento e' il seguente: il pilota decide la velocita' con la quale vuole iniziare il turno, cioe' il numero di Punti movimento a disposizione per quel turno, la spende interamente facendo eseguire all'aereo un certo numero di manovre, completa il posizionamento dell'aereo per il turno successivo decidendo se variare la quota o se accelerare per evitare che l'aereo perda velocita' a causa delle manovre eseguite ed entri in vite.

Sample Log Notations

| 2R2R1P | D:3 |

Move two hexes; right turn;
move two hexes; right turn;
move one hex; apply one
power factor; dive 300 feet.

| 2S2K | C:1 |

Move two hexes; right slip;
move two hexes; apply one
brake factor; climb 100 feet.

| 2TR2P | D:1 |

Move two hexes; left slip
with one right turn; move
two hexes; apply one power
factor; dive 1100 feet.

the Log Sheet.

Type: P-51		No: 4	
W	0000	Cn	0000
F	0000	L	0000
C	0000	C	0000
E	0000	E	0000
G	0000	E	0000
2-4-4-2			
TURN #	In Speed	In Altitude	In Bank
4	1	1	1
5	1	1	1
Moves		Altitude Change	
7		8	
6			

Corresponding
Aircraft
Counter:



R2H2

Right turn; move two hexes;
right half-roll; move two
hexes.

Lo scopo del movimento, ovviamente, e' di portare gli aerei che si controllano nella posizione migliore per attaccare l'avversario. La difficolta', peculiare di AF, e' costituita dal movimento simultaneo. Gli avversari, in altre parole, danno un'occhiata alla posizione dei propri aerei, si guardano negli occhi per un istante,

sovrastavano Pensando al colpo gobbo tirato al "nemico" e scrivono sul log-sheet le mosse del turno successivo. Quando tutti hanno terminato di scrivere, il movimento viene eseguito e così via.

E' intuitivo che, a meno di essere indovini, e' difficile inquadrare l'avversario e sparargli Per piu' di un turno di seguito; cosi' la vera abilita' consiste nell'organizzare una formazione e nello sviluppare una tattica tali da portare sempre a tiro almeno un aereo della propria formazione.

Il combattimento ha luogo quando un aereo riesce ad inquadrare un aereo avversario nel raggio delle sue armi di bordo e il pilota decide di sparare (il combattimento non e' obbligatorio). I danni sono inflitti in base ad alcune tabelle costruite sulla base delle Percentuali dei colpi, rilevate nella II GM, andati a segno durante i combattimenti aerei. Il succo delle tabelle e', comunque, semplice: piu' si e' vicini all'avversario e piu' potente e' l'armamento.

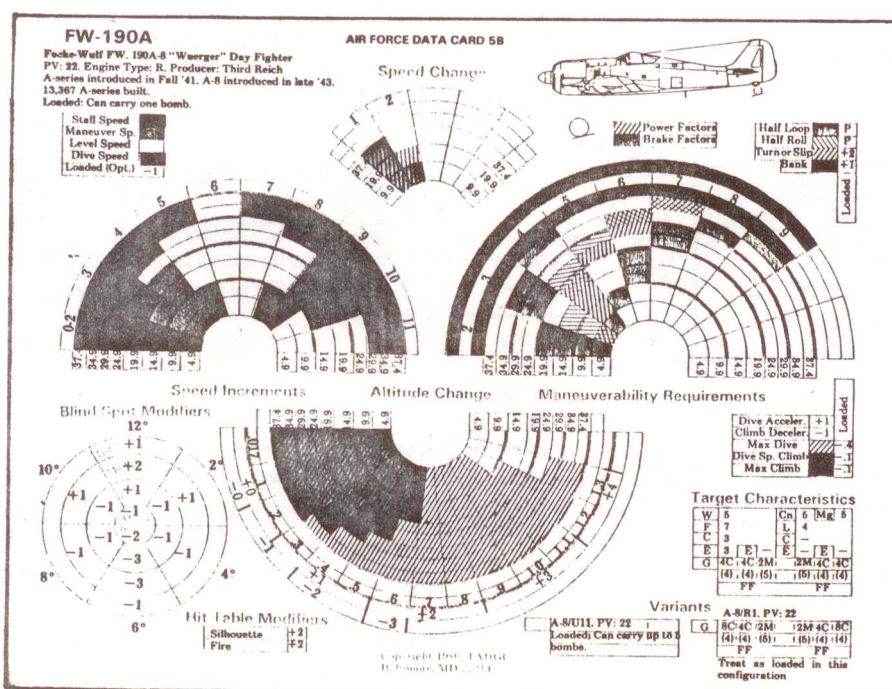
maggiore e' la Probabilita' di fare sfracelli.

Le condizioni di vittoria dipendono dallo scenario giocato; in generale vince chi riesce ad infliggere piu' danni all'avversario.

CONSIDERAZIONI SUL GIOCO

Direi che AF e' un buon gioco di gestione delle risorse. Infatti i punti capitalizzati nel turno precedente sono usabili nel turno in corso e le conseguenze di una scelta tattica possono manifestarsi molti turni dopo averla presa. Si tratta di gestire due beni importanti, velocita' e quota, in relazione alle caratteristiche del proprio aereo e alla situazione tattica che si e' sviluppata. Normalmente vince chi gestisce meglio quota e velocita', non chi ha l'aereo migliore (anche se devo ancora vedere un ME262 messo in crisi da un Hurricane I!).

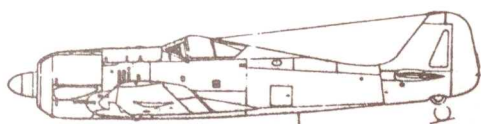
E' inoltre necessario tenere presente l'assoluta necessita' di coordinare tra loro gli aerei amici.



Dato che uno scenario prevede come minimo due aerei per parte, e' necessario saper coordinare le proprie forze per evitare che gli aerei amici vadano ognuno per se' e finiscano tutti...impallinati! Questo aspetto e', secondo me, il piu' interessante e foriero di discussioni, specialmente quando si gioca in gruppo ed ognuno ha la propria opinione in merito alla migliore formazione e alla migliore tattica da tenere.

FW-190A

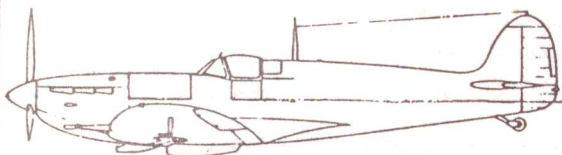
Focke-Wulf FW. 190A-8 "Wurger" Day Fighter
PV: 22. Engine Type: R. Producer: Third Reich
A-series introduced in Fall '41. A-8 introduced in late '43.
13,367 A-series built.
Loaded: Can carry one bomb.



Q

Spitfire V

Supermarine Spitfire V.B Day Fighter
PV: 18. Engine Type: I. Producer: Great Britain
Operational in Spring '41. A total of 3923 V.B-series built
(6479 V-series total). The Seafire I.B. was the carrier version of the Spitfire V.B.



(C)

Da questo punto di vista ritengo che AF sia perfetto perche' lascia poco spazio alla fortuna e premia le tattiche migliori: e' molto difficile vincere per caso, mentre e' altrettanto difficile che perda un buon tattico.

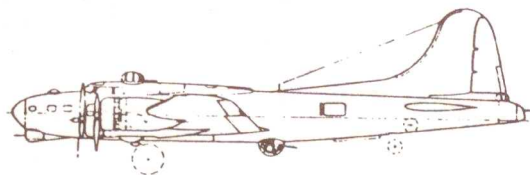
A questo proposito va notato che il gioco in solitario consente di studiare e mettere a punto le missioni prima di giocare contro avversari "veri". Questo e' importante perche' per diventare un buon pilota bisogna avere un'idea di come svolgere le missioni prima di iniziarle: una volta in volo, l'improvvisazione favorisce l'avversario e se entrambi i contendenti improvvisano...beh, probabilmente sara' una partita caotica e alla fine poco divertente.

Garantisco che si impara in fretta che inseguire l'avversario a zonzo per la mappa alla "speriamo bene" e' il modo migliore per trovarselo in coda; cosi', solo se si riesce a realizzare (e a mantenere!) una formazione efficace durante tutta la partita, si puo' sperare di vincere. Sotto questo aspetto AF e' un ottimo gioco per gruppi di giocatori: e' eccitante far parte di una squadriglia che deve compiere una missione, dall'idea del "volare insieme".

Gli scenari adatti a gruppi numerosi non mancano certo: attacchi di massa con bombardieri e aerosiluranti, caccia di scorta, contraerea e navi. Possono tenere impegnate anche dieci persone per parte! Il divertimento in questi casi e' assicurato, a patto che i giocatori di ogni squadriglia

B-17G

Boeing B-17G "Flying Fortress" Heavy Day Bomber.
PV: 32. Engine Type: R. Producer: USA
Production started in July '43. A total of 8680 G-series built.
Loaded: Can carry up to 17,600 pounds of bombs (up to 12 bombs at low level). Has sights for use as a level bomber.



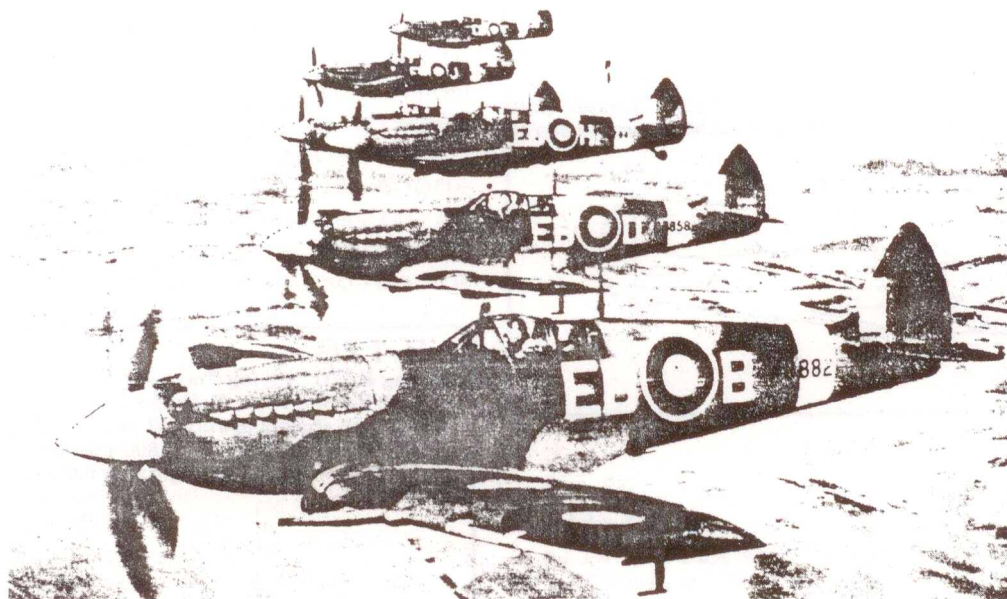
Prima della Partita si chiariscano le idee sulle tattiche da seguire e vi si attendano; questo Perche', come nella realta', la vittoria di una Grossa formazione dipende dalla sua capacita' di muoversi in modo coordinato, non secondo l'estro dei suoi componenti.

CONCLUSIONE

Ritengo che AF sia un ottimo Gioco, sia Per la ricchezza delle situazioni che si Possono creare, sia Per il rapporto Giocabilita'/realismo. La Possibilita' di avere ottimi livelli di realismo (fino alle caratteristiche Personali del Pilota: addestramento, riflessi ecc.) e la difficolta' di

regolamento. Piuttosto bassa (elementare se si conosce il funzionamento a grandi linee di un aereo) ne fanno un Gioco estremamente divertente e vario.

La necessita' di essere buoni Pianificatori di missione e, una volta in volo, di saper sviluppare buone tattiche fa di AF un Gioco impegnativo. Se aggiungete la buona Giocabilita' in solitario, in due o in gruppo, la Possibilita' di costruire facilmente nuovi scenari e (Perche' no?) nuovi aerei, arriverete certamente come me alla conclusione che e' davvero un Gioco formidabile che vale la Pena di essere conosciuto e, soprattutto!, giocato.



Visto che, se continuo di questo Passo, finisco Per Passare Per uno che gioca solo a Squad Leader, ho deciso di Proporre qualcosa di diverso: Per questo scenario ho utilizzato un gioco che, qualche tempo fa, ha goduto di un certo successo. Visto che la base fornitami da Corteo mi sembra tutto sommato buona, ho Pensato che si Potrebbe variare il tema Proposto dal gioco, ribaltando la situazione e mettendo un "giocatore corteo" sulla difensiva e un "giocatore Potere" all'attacco. Spero che la cosa vi andrà a Genio.

LA BATTAGLIA DI BOGSIDE

Il nostro scenario è ambientato a Derry (Per gli Inglesi Londonderry) nell'Irlanda del Nord, il 12 agosto 1969. Come ogni anno gli "APPrentice Boys", un'organizzazione Protestante che Prende il nome da un gruppo che organizzò la difesa di Derry quando l'esercito di Giacomo II assediò la città, festeggiano il 280° anniversario della vittoria sull'esercito cattolico, con una marcia trionfale attorno alle mura della città vecchia.

Passando sopra il quartiere di Bogside, che è situato sotto le mura, alcuni lealisti cominciano a lanciare monetine all'indirizzo dei cattolici. Per la gente del Bogside è troppo!

La Polizia consente la sfilata di 15.000 Protestanti chiaramente "in cerca di rogne" quando è stato vietato qualsiasi tipo di manifestazioni volte all'ottenimento dei più elementari diritti civili da parte della Popolazione repubblicana.

Alcuni giovani cominciano a lanciare Pietre all'indirizzo dei lealisti; a questo punto la Polizia si muove nel tentativo

di arrestare i "Provocatori". Quello che si sviluppa Poi (e che viene ricordata come la "battaglia del Bogside") fu uno scontro che durò Parecchi Giorni, nel quale le forze della RUC (Royal Ulster Constabulary, la Polizia nordirlandese) appoggiate dagli APPrentice Boys e dai B-special (una forza Paramilitare, specie di milizia Popolare in stragrande maggioranza lealista) tentarono di occupare il quartiere di Bogside. Il tentativo fallì, e Per Parecchio tempo fu impossibile Pattugliare il quartiere cattolico, neppure con le autoblinde.

è un sacco alternativo

1b. Tipi di Unità del Potere.

5 unità «8-4» = reparti di «blindati». Si tratta di automezzi blindati da carica, veloci e forniti di un equipaggio specializzato nel sapersi districare fra le vie tortuose della Città.



10 unità «4-4» = reparti di «celere». Si tratta di reparti di polizia specializzati in problemi di ordine pubblico, dotati di caschi e scudi di ordinanza.



10 unità «4-6» = reparti di «lacrimogeni». Si tratta di automezzi con torretta, bassi e scattanti: sono adibiti al lancio dei lacrimogeni, ma i loro equipaggi sanno all'occorrenza fronteggiare situazioni diverse.



10 unità «2-2» = squadre di «pionieri». Si tratta dei reparti di sorveglianza alle sedi del potere: spesso grossi e sonnolenti, hanno turni di lavoro troppo lunghi.



5 unità «2-2» = squadre di «vigili». Si tratta dei custodi del traffico urbano, sono marginalmente interni alla logica dello scontro, anche perché dotati di divise impeccabili.



10 unità «6-4» = plotoni di «carabinieri». Si tratta di reparti in tenuta leggera, molto mobili, anche se troppo vincolati dalla rigida disciplina del Corpo.



Diamo ora alcuni cenni esplicativi sulle componenti politiche:

Movimento (unità rosse con scritta MOV): studenti, operai, donne, giovani dei quartieri periferici, tecnici, insegnanti, disoccupati e vari sfaccendati. Essi formano un'area di opinioni e bisogni spesso assai diversi, ma hanno in comune speranze di liberazione e l'antagonismo nei confronti del potere. Non mancano naturalmente nel MOV le organizzazioni come collettivi di quartiere o di posto di lavoro e insieme di giovani come «indiani» e altri.

Autonomia Operaia Organizzata (unità rosse con scritta AUTOP): sono un insieme non molto numeroso, ma assai efficiente di organizzazioni locali radicate in vari settori sociali della Città. Spesso in conflitto fra loro, sono comunque efficienti e veloci.

Lotta continua (unità biancorosse con scritta LC): sono un insieme di militanti, lettori di giornale, giornalisti cui si aggiunge a volte qualche parlamentare. Famosi per la lotta dura.

Democrazia Proletaria (unità biancorosse con scritta DP): sono una organizzazione composta, presente sia in sedi istituzionali che nelle realtà sociali. Maturi e riflessivi, questi manifestanti sono però anche pronti ad una rabbiosa combattività.

Radicali (unità verdi con scritta RAD): eredi del pensiero liberale, sono sempre rumorosamente interni ad ogni protesta e quasi sempre pacifici.

MOV
4-4

AUTOP
6-4

LC
4-2

DP
4-2

RAD
4-1

LO SCENARIO

Per le forze difendenti il quartiere utilizzare le seguenti unità del corteo:

5 "spezioni" da 6-6

5 "cordoni" da 4-4

8 "cordoni" da 4-2

Tutte le unità del corteo sono raddoppiate in hex di case Popolari, tutte le unità del corteo possono lanciare molotov. Le unità corteo devono, all'inizio del gioco, essere disposte in modo da bloccare qualsiasi accesso al quartiere (cioè nessuna unità-Potere deve avere la possibilità di entrare nel quartiere nel primo turno. Prima che qualsiasi unità attaccante abbia lanciato, in sostanza ogni hex di casa Popolare o di Largo Airossi, Vicolo Lungo, Via LaPolizia, Via Ipadroni, Via KomPaGno e Via Lamaschera deve

essere occupato da unità del corteo o da loro ZOC).

Unità Potere:

10 4-6 rappresentanti i blindati della RUC

10 6-4 rappresentanti unità della RUC e dei B-special

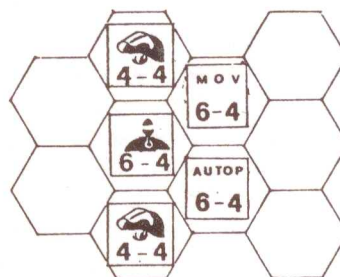
10 4 (unità del comizio reazionario) rappresentanti gli Apprentice Boys. Queste unità vengono considerate come aventi forza 4 di movimento e 4 di Potenza.

Le unità del Potere si piazzano in: Piazza Lascala, Porta Lebowce o Piazza Mento.

Gli Apprentice Boys si piazzano in Via Lemutande e Via Uguro.

Le unità del Potere possono lanciare in (ma non attraverso) esa di case Popolari.

Le unità del Potere (compresi gli Apprentice Boys) possono entrare in esa di case Popolari.



Tutte le regole del gioco avanzato sono vigenti tranne la regola 10 (testa del corteo).

Il giocatore del Potere muove Per Primo.

Il gioco dura 10 turni, il giocatore Potere vince se riesce ad arrestare tutte le unità del giocatore corteo. Ogni altro risultato è una vittoria del giocatore corteo.

Bene, spero che questo scenario sia di vostro gusto, se volete apportare modifiche io non aspetto di meglio: fatemi sapere se la cosa vi è piaciuta. In ogni caso mi basta aver fatto conoscere questo pezzetto di storia.

STARFLEET BATTLES

David Moretti

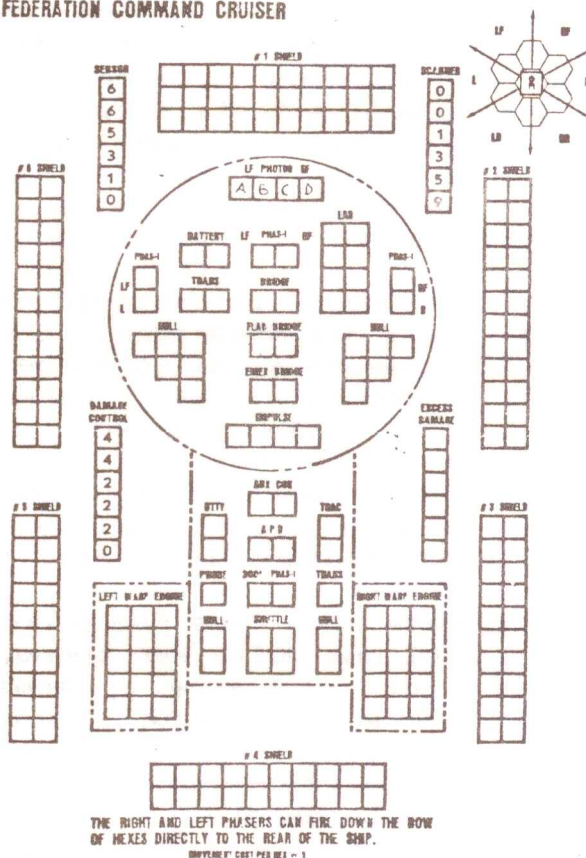
Una delle Piu' grandi lacune del boardgamer e' quella di limitare la Propria Passione ai giochi fino al XX secolo; questo grazie anche al fatto che i giochi di fantascienza sono per la maggior parte dei role-Playing o dei boardgames a Piu' giocatori da farsi in una domenica Pomeriggio in gruppo, piuttosto che in una lunga notte agonistica con tanto di punti in palio.

STARFLEET BATTLES, della Task Force Games, e' un'eccezione a questa regola: il gioco tratta infatti dei combattimenti nave contro nave nel 25° secolo di Star Trek (ricordate: Kirk, Spock e affini).

Le regole, anche se molto complesse, Permettono uno studio scaglionato del gioco base, aggiungendo via via ulteriori capitoli fino a poter giocare completamente il gioco. La grafica, a parte la mappa nera "spazio Profondo", e' molto bella con le Pedine che rappresentano la singola nave stampata in silhouette sul colore base del Popolo cui appartiene, un numero di identificazione ed una sigla che specifica l'esatto tipo di nave.

Ogni turno di gioco si divide in impulsi; Prima di questi c'e' una fase in cui ogni giocatore fa il calcolo dell'energia disponibile Per la nave e la alloca ad ogni funzione che dovra' espletare durante il turno in corso: movimento, fuoco, Preparazione di shuttles, contromisure elettroniche, scudi difensivi ed altre funzioni. L'energia che ogni nave ha a disposizione Per ogni turno e' data dalla totalita' dei motori e dei reattori che si trovano su quella nave: ovviamente con l'avanzare del gioco i motori rischiano di essere colpiti e cosi' l'energia disponibile Per la nave si fa via via sempre Piu' criticamente scarsa.

FEDERATION COMMAND CRUISER



Dopo aver allocato l'energia sulle navi si passa al movimento: ogni turno e' diviso in 32 impulsi e, durante questi, Per mezzo di una tabella, si decide quando una nave dovra' muovere (ad esempio: una nave che muove un solo esa muovera' nel 32° impulso, una nave che ne muove 2 lo fara' al 16° e al 32°).

La Possibilita' di una nave di girare e' data dalla sua velocita' e dalla sua grandezza: Piu' una nave e' mastodontica o veloce e Piu' lungo sara' il Percorso che sara' costretta a compiere in linea retta Prima di poter girare di un lato di esa. Una volta che il movimento di ogni impulso e' finito si passa al fuoco delle armi che si trovano a bordo: di queste ce n'e' una quantita' di tipi Paurosa: le Piu' comuni sono i Phaser, raggi che causano danni,

il cui numero e' influenzato dalla distanza delle navi e dal tiro di un dado; oltre ai Phaser, comuni a tutti i Popoli, ogni razza ha le sue armi caratteristiche: la Federazione (quella dell'Enterprise) ha i siluri fotonici, sicuramente l'arma piu' forte fra tutte; l'impero Klingon (i cattivi di turno) usa i disintegratori, che sono leggermente al di sotto dei siluri fotonici, ma hanno gittate piu' lunghe; e poi ci sono molte altre armi dai nomi piu' o meno terrificanti come raggi fusori, siluri Plasma, generatori di campo di stasi e molti altri.

Ogni nave puo' fare fuoco con le sue armi una volta per turno. Alcune di queste armi necessitano anche di piu' turni per il caricamento, rendendo critica la posizione della nave nei turni intermedii.

Oltre alle armi a "tiro diretto" che consultano l'effetto con una tabella che ne elenca gittata e forza, ci sono anche i missili a testata nucleare, rappresentati sulla mappa da pedine, che si muovono come navi, guidati dalla nave che li ha lanciati. I missili hanno potenza maggiore anche degli stessi siluri fotonici, ma possono essere fatti bersaglio di tiro di Phaser, e quindi distrutti in volo prima che raggiungano il bersaglio.

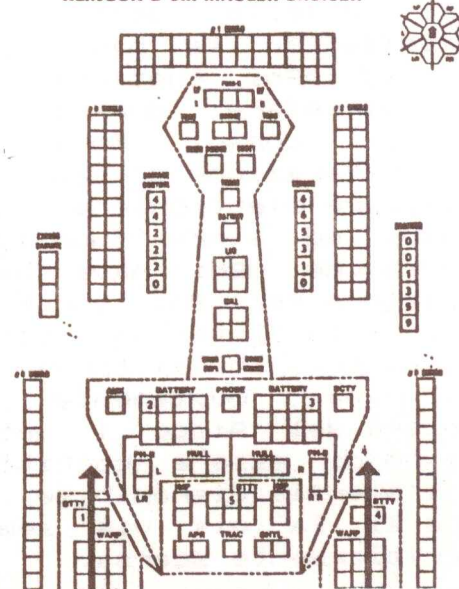
Una volta che il gioco e' stato assimilato bene, e' interessante anche usare gli shuttles e i caccia, che ogni nave piu' grande trasporta su di se', e che una volta lanciati possono fare uso delle proprie piccole armi per difendere la nave "madre" da missili in arrivo, o possono anche causare danni a delle navi gia' indebolite dal fuoco di navi piu' grandi. Non dimenticarsi poi che, se nello scenario interviene anche una portaerei

(o Portacaccia), i caccia, una volta in gioco rappresentano una forza non indifferente da combattimento, e possono anche mettere in pericolo l'incolumita' di una nave di grandi dimensioni. Una via di mezzo tra navi e caccia sono gli pseudo-caccia, molto simili a dei B-52 per dimensioni, che sono in realta' piccole astronavi.

Il gioco offre infine una serie di scenari molto vasta, dai "solitari" (combattimenti contro mostri spaziali mossi da regole speciali), a duelli tra astronavi della stessa classe, a combattimenti tra flotte, ad attacchi a basi stellari, ma lascia anche la possibilita' di crearne di propri con sistemi a punti; offre inoltre anche alcuni giochi campagna composti da vari scenari. Le condizioni di vittoria sono generalmente a punti e variano a seconda dell'entita' dei danni causati alla nave avversaria.

Concludendo, questo e' un gioco che puo' mettere a dura prova le abilita' di tutti i boardgamers ed offrire sempre una sfida che soddisfa sia i giocatori "impegnati", sia gli appassionati del genere fantascientifico.

KLINGON D-6M MAULER CRUISER

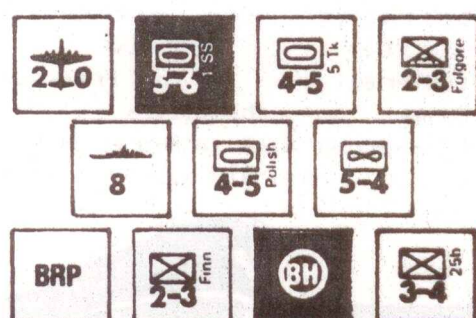


"Cambiare la Corrente"

Traduzione di Angelo Coia

Da tempo le esigenze di gioco raramente permettono di sviluppare una difesa esattamente come descritto in un articolo come questo (N.d.T.: "A Green and Pleasant land - Sealion versus Cromwell", da The Gamer's Guide to Third Reich"), Però Penso possa essere istruttivo spiegare un semplice modo per determinare la Probabilità di forzare al fallimento un'invasione per mare tedesca.

Equipaggiati con questa tecnica, i giocatori possono sperimentare con differenti forze navali sviluppate in porti differenti e fare calcoli "in campo" come abbisogna o altrimenti farli in qualunque particolare difesa inglese delle loro coste.



L'acclusa tabella 1 mostra la Probabilità di vittoria degli intercettatori in una battaglia navale in accordo al DRM totale (DRM degli intercettatori meno DRM degli attaccanti). Per determinare la Probabilità di sconfiggere un tentativo con intercettatori da due basi, tracciare una piccola tabella con quattro caselle. Identificare ogni colonna e griglia come NO o SI (rispettivamente un'intercettazione non riuscita o riuscita). Le due righe rappresentano il tentativo di intercettazione da un porto; le due colonne, l'altro.

Ognuna delle quattro caselle rappresenta perciò una delle quattro comuni esclusive combinazioni di risultati. Vicino alle righe e colonne (come appropriato) si identifica il porto, il numero di flotte che ci sono, e la Probabilità che l'intercettamento con quella forza navale abbia successo.

THIRD REICH

Complexity Rating—10

Playing Time—Scenarios: Two Hours and Up

Campaign Game: Eight Hours and Up

tabella 1
Probabilità di vittoria degli intercettatori
in una battaglia navale

totale DRM in favore degli intercettatori												
	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
36esimi di intercettatori	0	1	3	6	10	15	21	26	30	33	35	36
Possibilita' vittoria %	0	28	83	167	278	417	583	722	833	917	972	100

Decidere il numero minimo di flotte che devono intercettare con successo Prima di scegliere di ingaggiare il nemico. Piuttosto che interrompere il combattimento (regola 29.574). Sottolineare in rosso qualunque gruppo di caselle che rappresenta un intercettamento coronato da successo dal numero di flotte necessario ad adempiere il proprio criterio scelto. E' di aiuto annotare nell'angolo il numero attuale di flotte che ogni casella rappresenta, mentre il DRM risultante influenzerà grandemente le prospettive di vittoria.

In ogni casella sottolineata scrivere ora la Probabilità totale di quel Particolare paio di eventi. Questa Probabilità totale e' il Prodotto delle Probabilità individuali. Ogni Probabilità individuale SI e' trovata direttamente dalla tabella di intercettazione sulla mappa di gioco, mentre la Probabilità NO e' semplicemente "uno meno il SI". Così, tra gli

11 e i 18 esagoni da una base, il SI e' $2/3$, il NO e' $1/3$ (N.d.T.: $1-2/3=1/3$).

Su un Pezzo di carta scrivere una alla volta ogni Probabilità sottolineata. Quando una frazione e' scritta, moltiplicarla immediatamente Per quella "Possibilità di vittoria" (trovata alla tabella 1) corrispondente al DRM che avrà generato l'intercettazione di quel numero di flotte.

Per esempio, se sei flotte inglesi intercettano quattro flotte tedesche, il DRM totale e' zero (Tedeschi +2 Per nazionalità, Inglese +1 Per nazionalità e +1 Per la grandezza - N.d.T.: 6 contro 4 -), viene - dalla tabella 1 - un $21/36$ di Possibilità di una vittoria inglese. Ogni Probabilità totale e di Possibilità di vittoria e' una "aspettazione". Per trovare la Probabilità totale di sconfiggere un'invasione marittima tedesca, semplicemente aggiungere insieme tutte le aspettative. Per



«Il 5 settembre Hitler fece inaspettatamente visita ai nostri corpi corazzati. Lo incontrai vicino a Plevno, sulla strada Tuchel-Schweitz, salii sulla sua macchina, e ci muovemmo lungo la linea della nostra precedente avanzata. Passammo davanti all'artiglieria polacca distrutta, e poi, seguendo da vicino le nostre truppe, arrivammo a Graudenz, dove egli fece fermare e osservò per un poco i ponti distrutti sulla Vistola. Alla vista del reggimento d'artiglieria fatto a pezzi, Hitler mi aveva chiesto: «Sono stati i nostri bombardieri a fare quel macello?». Quando gli risposi: «No, i nostri corpi corazzati!», restò semplicemente sbalordito».

Heinz Guderian, generale delle unità corazzate
(da The War, a cura di Desmond Flower o James Reeves, ed. Michael Joseph Ltd.)

minimizzare gli errori di arrotondamento, e' sempre meglio lavorare con le frazioni, convertendo in Percentuali solo alla fine.

Quando gli intercettatori sono basati in tre Porti, devono essere tracciate due separate tabelle di quattro caselle: una tabella e' interamente dedicata agli eventi di quando le flotte della terza base riescono ad intercettare, l'altra quando non ci riescono. Per considerare una quarta base, bisogna utilizzare quattro tabelle. Ogni Porto in piu' risultera' in un raddoppio delle tabelle da considerare.

ESEMPIO

Consideriamo la situazione descritta nel testo (N.d.T.: "A Green and Pleasant land - Sealion versus Cromwell, da The Gamer's Guide to Third Reich) in cui 4 flotte a Rosyth, 2 flotte a Belfast e 2 flotte a Gibilterra si Propongono di intercettare un'invasione marittima composta da 4 flotte tedesche come essa entra nell'esaagono di spiaggia di Portsmouth. Il giocatore inglese decide che accettera' il combattimento se almeno quattro flotte intercetteranno con successo. Con tre Porti da considerare, sono richieste due tabelle di quattro caselle ognuna.

dalla tabella 1:

se intercettano 4 flotte inglesi: -1 DRM con 15/36 di Possibilita'

se intercettano 6 flotte inglesi: 0 DRM con 21/36 di Possibilita'

se intercettano 8 flotte inglesi: +2 DRM con 30/36 di Possibilita'

Il calcolo risultante e':

$$(5/72 \times 15/36) + (25/72 \times 21/36) + (5/72 \times 21/36) + (25/72 \times 30/36) + (55/72 \times 15/36) = 1530 / (72 \times 36) = 59.02\%$$



