

Cari amici,

rieccoci a voi Per il nostro Periodico appuntamento. Questa volta saremo un Po' Piu' Prolissi del solito, cosa naturale dovendovi riferire delle decisioni prese all'assemblea di Verona. Per cui andiamo subito al dunque.

#### IL TM CAMBIA INDIRIZZO E C/C P

Le caselle Postali saranno Pure una bella cosa, ma a noi, a causa della Poco chiara Procedura con cui e' stata intestata al TM la famosa 43, hanno creato non Pochi fastidi e Problemi. In Pratica siamo stati un anno nella quasi totale impossibilita' di riscuotere vaglia, ritirare raccomandate ed espressi, e cose simili. Lo stesso discorso vale Per il conto corrente Postale attuale (che infatti e' rimasto con la vecchia intestazione).

Pertanto abbiamo Preso la decisione di abolire la casella Postale (che comunque terremo ancora Per ovviare ad eventuali disattenzioni), e di aprire ex-novo un altro conto corrente Postale.

Per cui, d'ora in Poi, tutta la corrispondenza DOVRA' essere inviata a:

**TORNEO MASTERS**  
c/o BRUNO CAFARO  
VIA POMEZIA 44  
00183 ROMA

mentre invece l'UNICO conto corrente Postale sul quale fare versamenti sara' il:

**65393001**

intestato a Bruno Cafaro, via Pomezia 44, 00183 Roma.

Vi Preghiamo di Prenderne buona nota e di adeguarvi immediatamente (tra l'altro il nuovo indirizzo consentira', ovviamente, dei tempi di risposta ancor Piu' rapidi).



Se Poi, Per qualcuno di voi, fosse Piu' comodo emettere assegni bancari, gli stessi dovranno essere intestati a Bruno Cafaro (in questo caso NON fate menzione del TM).

#### L'ASSEMBLEA DI VERONA

La nostra riunione annuale (quest'anno tenutasi in una scenografia molto...seria, microfoni, Poltrone, ecc.) si e' aperta con la consegna dei Premi 1985 ai vincitori; Purtroppo non erano Presenti alla Convention Enrico Tagliazucchi (il cui Premio e' stato ritirato da Sergio Cuoghi) e Giancarlo Mercuri, del quale Alberto Doria ha letto un simpatico messaggio scritto Per l'occasione.

Dopo la relazione economica effettuata da Claudio Bomba, si e' dovuto Procedere alla nomina di due nuovi segretari, a causa delle dimissioni di Andrea Angiolino (il quale d'ora in Poi si occupera' della Produzione di giochi) e di Raffaele Porrini (che - con un tiro da 4 a 12 - entro l'inverno sbanchera' in Sardegna). I nuovi "detentori del Potere" sono risultati Fabio Bomba e Paolo Selva.

Pertanto la Segreteria e' attualmente composta da:

Bruno Cafaro (coordinamento generale - notiziano)  
Claudio Bomba (amministrazione)  
Fabio Bomba (battitura notiziano)  
Luca Chiaffarino (spedizione notiziano - varie)  
Paolo Selva (classifica - gioco Postale)

Si e' Poi Passati al tema centrale, quello del sistema di Punteggio. Sono state attuate alcune modifiche all'attuale, che entreranno ovviamente in

vigore dall'1.1.87. Per farla breve si e' deciso di abolire l'attuale "tabella esperti" e di generalizzare, indipendentemente dal numero di partite disputate, l'uso della tabella "Per Principianti", fatte salve le Partite Postali. Cio' Per Porre su di un Piano di Parita' coloro che Possono giocare solo Per Posta, oltre che Per incentivare il PBM. Crediamo che questo sistema sia migliore. Infatti, con quello vecchio, non c'era un reale interesse (dal Punto di vista del Punteggio) a cercare nuovi avversari, dato che il modo piu' veloce di salire in classifica poteva essere quello di giocare un elevatissimo numero di Partite con la stessa Persona (Piu' Partite Piu' Punti), magari a giochi molto semplici e brevi. Dobbiamo peraltro dire che se recentemente si sono verificati casi simili, essi sono risultati estremamente limitati e circoscritti. La quasi totalita' dei soci TM si e' sempre dimostrata aliena dal voler sfruttare "scientificamente" i punti deboli del sistema di Punteggio.

Chiusa la Parentesi, troverete allegato il nuovo regolamento, rielaborato in conseguenza delle decisioni di Verona, oltre ad un modulo di richiesta di Partita Postale, utile Per i nuovi soci.

Necessariamente conseguente alla decisione di cambiare il sistema di Punteggio e' stata quella di "compattare" i Punteggi attuali (in effetti quelli al 31.12.86). Infatti se e' apparso giusto che quando si cambiano le regole del gioco (tanto piu' che la nuova classifica dovrebbe essere meno facile da salire) si comincia anche una nuova Partita, sarebbe anche stato ingiusto cancellare del tutto quanto i soci hanno ottenuto finora.

La classifica di fine anno di

ciascun socio, allora, verra' modificata applicando il seguente criterio: si sottrarra' 100 al Punteggio (la base di Partenza originaria) ed il rimanente verra' diviso Per 5 (arrotondando Per difetto il risultato) Per essere infine aggiunto (algebricamente) ad una nuova base di 100 Punti. Questa somma sara' il nuovo Punteggio al 1.1.87. Ad esempio il Punteggio di un socio che abbia 183 Punti verra' modificato come segue:  $183-100=83$ ,  $83:5=16$ ,  $100+16=116$ . Un socio che invece avesse 84 Punti vedra' il suo Punteggio rideterminato come segue:  $83-100=-17$ ,  $-17:5=-3$ ,  $100+(-3)=97$ . Speriamo di essere stati chiari.

Per chiudere questa Parte, vorremmo spendere due Parole a favore dell'intervento del nostro Presidente che leggerete su questo numero. Evitare giochi che non Possono certo definirsi wargames, non puo' che far bene alla credibilita' tecnica del nostro torneo.

#### LA VERCON 86

E chiudiamo con un resoconto della VERCON 86, a beneficio di chi (ahilui!) non c'era.

Per la Prima volta abbiamo avuto una convention "24 hours a day", ovvero tutta all'interno di un singolo complesso dove si mangiava (male, i fasti gastronomici di VERCON 84 sono sembrati lontani 2 anni...luce, ma ogni medaglia ha il suo rovescio), si dormiva (Poco se si voleva giocare, molto se si voleva dormire) e si giocava (a tutto spiano, e' ovvio).

In Particolare i lati positivi di questo tipo di soluzione sono stati individuati nell'eliminazione dei trasferimenti, nella possibilita' di giocare di notte senza creare alcun Problema a chi Preferiva dormire, e nella disponibilita' di numerosi

"angolini tranquilli" Per i piu' bisognosi di...concentrazione!

Per il Prossimo anno l'appuntamento e'...nella tana di Pietro Cremona (Modena), dove siamo sicuri che sapranno sfruttare l'esperienza gia' avuta l'anno scorso per proseguire su di una strada che gia' ci pone all'avanguardia in Europa nel settore conventions (su quello calcio stendiamo un velo pietoso...). Per intanto segnaliamo che sembra ci si debba aspettare un "fiorire" di conventions piu' o meno locali, al di fuori e non in concorrenza con quella "nazionale" di settembre. Gia' si parla di qualcosa a Grosseto per fine gennaio, a Genova in Primavera...Non sappiamo dirvi di piu' al momento, ma se son rose, come si dice, fioriranno. Padova, inoltre, si e' candidata per la "nazionale" dell'89.

Note positive anche sul fronte dei tornei: i Masters li hanno dominati! Ben 4 su 6 dei tornei per giochi a due giocatori hanno infatti visto l'affermazione dei nostri soci. Per di piu' con 3 finali tutte TM. Rendiamo dunque i giusti onori ai seguenti amici:

torneo di Cross of Iron  
1) Luigi Binaghi (Milano)

2) Marco Lombardi (Roma)

torneo di Squad Leader

1) Mauro Cerone (Roma)

2) Sergio Montagner (Venezia)

torneo di War & Peace

1) Maurizio Catacchini (Roma)

2) Bruno Cafaro (Roma)

torneo di Panzer Leader

1) Sergio Cuoghi (Modena)

Quest'ultimo inatteso risultato ha sbancato i bookmakers...

Sul fronte delle novita' presentate alla VERCON, degno di nota il successo di FLIGHT LEADER dalla splendida mappa (26 copie vendute su 200 partecipanti, compresi i fanatici del role-playng!). Gli altri giochi che hanno destato

il maggior interesse sono stati la nuova serie di Squad Leader (ASL, BEYOND VALOR e PARATROOPER con il suo azzeccatissimo "training manual") e le novita' della serie GCA (la riedizione del mitico TSS e il nuovo PLEASANT HILL).

Chiudiamo infine con un dovuto ringraziamento a Nando Ferrari, che ci ha gentilmente regalato una pagina del suo nuovo stupendo catalogo, i cui effetti gia' cominciano a farsi sentire nella cassetta delle lettere di casa Cafaro. Il Nando, tra l'altro, da buon socio TM, nonostante gli impegni da organizzatore ha trovato il tempo di "arraffare" qualche dichiarazione di vittoria...

Qui chiudiamo e a risentirci tra tre mesi!

La Segreteria





## La pagina del Presidente

*Stefano Debona*

Cari amici,

ed anche il nostro 4° raduno nazionale, VERCON 86, e' passato ormai agli archivi.

E' stato in effetti un bel week-end, favorito dal fatto di essere alloggiati, di desinare e di...batterci sempre all'interno dello stesso complesso, riducendo cosi' sia i tempi "morti" (mangiare, dormire, ecc.) che i noiosi trasferimenti da e per la sala da gioco. L'anno prossimo ci ritroveremo di nuovo a Modena e speriamo dunque di continuare a progredire su una strada gia' buona.

C'e' stata come sempre qualche nota negativa: la prima, come al solito, risponde al malefico nome di Edo (Giaroni), la seconda riguarda i famigerati tornei.

Quel "caro"...##\*!!\$?...ehm "simpatico" ragazzo e' riuscito ancora una volta a darmi una sonora battuta, costringendomi poi a vincere le seguenti partite per potermi rifare; fortunatamente per me e' sempre bello...poter contare sul buon Luigi (Celada) che non perde un'occasione per dimostrarsi gentile (al limite del suicidio wargamistico) con il suo Presidente.

Quanto ai tornei, beh, si e' trattato delle solite lamentele: qualcuno pensa troppo alle mosse, qualcun altro s'arrisce e bisogna sempre correrli dietro, qualcuno protesta (compreso il vostro affezionatissimo) perche' voleva giocare a qualcos'altro, l'arbitro non capisce niente (beccati questa Edo!!!), la tal regola facoltativa apparsa nel 7° emendamento pubblicato dalla rivista VattelaPesca (Who

knows?) non la conosce nessuno, ecc. Insomma: tutto come sempre!!!

Come fare a risolvere il problema? Ci penseremo tutti un po' su, ma a me piacerebbe l'idea di proporre pochi titoli (tratti dalla classifica dei piu' giocati) e fare dei mini-gironi all'italiana, in modo da far disputare a tutti almeno tre partite prima di passare alle eliminazioni. Naturalmente non sarebbe piu' possibile disputare partite di andata e ritorno, per cui sara' fondamentale scegliere giochi abbastanza bilanciati: d'altra parte l'esperienza ha insegnato che in torneo anche i migliori commettono le piu' banali fesserie, per cui, non esistendo piu' l'eliminazione diretta, nel corso delle eliminatorie ognuno sommera' vantaggi e svantaggi ed il piu' "calmo e distaccato" (oltre che abile) dovrebbe prevalere. Per esempio, se i gironi fossero di 5 giocatori, ognuno giocherebbe 4 partite, 2 da un lato e 2 dall'altro. Che ne dite? Qualcuno ha idee migliori? Cominciamo a parlarne ora (possibilmente su queste pagine per illustrarle a tutti) per trovarci pronti l'anno prossimo.

L'Assemblea Nazionale del TM si e' svolta in un clima...finalmente disteso ed amichevole (come in effetti avrebbe dovuto essere sempre) tant'e' vero che in un paio di ore tutto e' stato discusso, votato ed approvato con il contributo di quanti avevano sollevato dubbi ed eccezioni.

Anche la questione delle classifiche e' stata appianata

rapidamente (leggete a Parte il resoconto della Segreteria) con la speranza di avere finalmente uno strumento piu' efficiente e reale sia "qualitativamente" che "quantitativamente". Adesso non ci resta che verificare le nuove Procedure e con un Po' di Pratica...si vedra'.

Un accenno infine al nostro "Pignolissimo e cattivissimo" tesoriere (Claudio Bomba) il quale ci ha dimostrato che far quadrare i conti non e' Poi cosi' difficile, tanto e' vero che...quest'anno avremo addirittura un utile di esercizio!!! (trovete a Parte la sua relazione!!).

Bene, ma Prima di chiudere vorrei rivolgere un appello a tutti i giocatori: il Torneo Masters e' fatto Per e da giocatori di WARGAMES, Per cui, se e' possibile, cerchiamo di evitare Partite (valevoli Per la classifica) a GIOCHI VARI (Pur se di sapore militaresco) come ACE OF ACES, GLADIATOR, GUNSLINGER, BLUE MAX, ecc. Sono tutti giochi divertenti e veloci, che io pratico a mia volta regolarmente al mio club, ma non mi sembra "onesto" metterli alla Pari con i wargames piu' impegnativi!!! OK, OK, so benissimo che chiunque Potrebbe farsi una bella Partitina ad ACE OF ACES Per Poi scrivere FLAT TOP sul cartellino di vittoria, ma Pensate alla figura che fareste se foste "sfidati" Proprio a quel gioco (FLAT TOP) e doveste dichiarare la vostra...ignoranza?

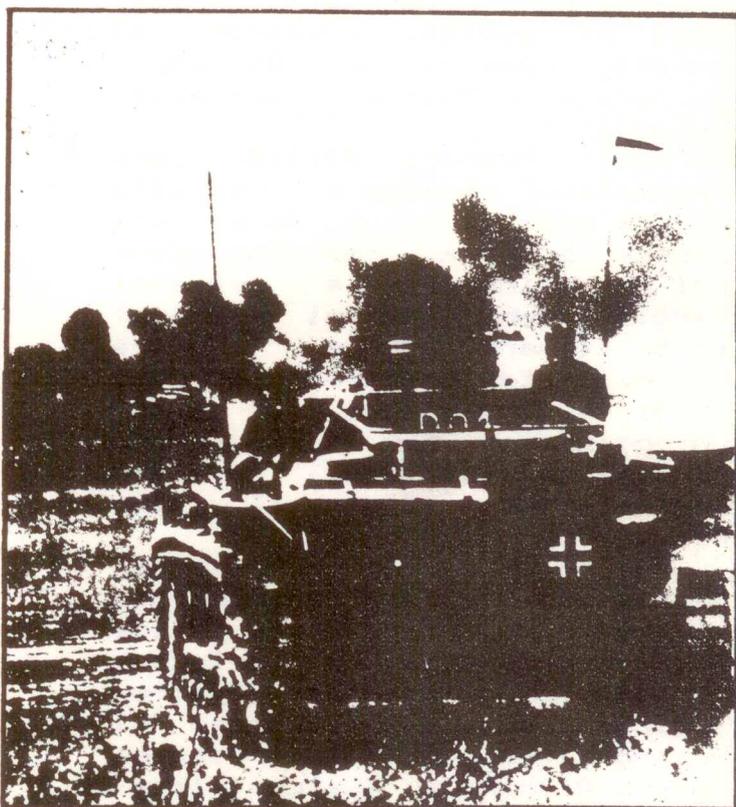
E' ovvio che nulla nello statuto vi impedisce di giocare quello che volete, ma mi auguro che almeno ci Pensiate un Poco su.

Due Parole infine Per il CAMPIONATO DI WARGAMES Per CATEGORIE: devo Purtroppo fare pubblica ammenda Per averlo quasi completamente abbandonato; motivi di famiglia assai gravi

mi hanno costretto a mettere tutto il "superfluo" da Parte Per gli ultimi 4 mesi. Per cui ho Preferito non fare Partire un torneo "zoppo"; in Piu' il numero degli iscritti era assai ridotto e non abbastanza rappresentativo. Tutti gli iscritti saranno ovviamente rimborsati al Piu' Presto della loro quota d'iscrizione e vedremo un Po' l'anno Prossimo cosa si Potra' fare.

Beh, credo sia veramente tutto Per cui...baci ed abbracci!!!

Ciao.



---

I NUOVI ISCRITTI

HON002 COWLES MURRAY  
6 Chafford Gardens  
West Horndon-Brentwood  
Essex CM13 3NJ England

B0324 FAVALI ANDREA  
via Masia 36 - 40100 Bologna

AN325 TOCCACELI JACOPO  
via Novelli 10 - 60122 Ancona

NA326 DE CAROLIS GIUSEPPE  
via Bellini 54 - 80135 Napoli

NA327 ANASTASIO RAFFAELE  
v. Concordia Camaldoli - 80131  
Napoli

B0328 NIGELLI ORESTE  
via Foscolo 4 - 40138 Bologna

PI329 BARTOLI MARIO  
via F. Cernelutti 6 - 56100 Pisa

RM330 PASTORE ALICANTE FULVIO  
via C. Emanuele I 3 - 00185 Roma

MI331 FALCONI MAURIZIO  
via California 23 - 20144 Milano

GE332 GROZIO ENRICO  
via Pastorino 22/2 - 16162  
Genova

TO333 BASILE MATTIA  
via Don Bosco 85 - 10143 Torino

PG334 DE FRANCESCO STEFANO  
via Vespucci 17 - 06085 Perugia

PG335 BAIOLETTI CARLO  
via Pallotta 5/i - 06100 Perugia

Piu'....

GE018 CALABRIA FAUSTO  
via Corsica 16 - 16100 Genova





# La Classifica

AGGIORNATA AL 3.10.86  
TOTALE PARTITE DISPUTATE 1432  
TOTALE PARTITE POSTALI 277

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite				war	avu	Pbm
					tot	vi	Pe	Pa			
1	1	mo054	Tagliazucchi E.	300	79	36	39	4	8	5	1
2	2	mo055	Cuoghi S.	295	106	66	39	1	5	8	24
3	4	mo050	Cremona P.	224	63	41	19	3	15	21	13
4	3	bl057	Ferro G.	212	42	23	18	1	18	18	33
5	8	va163	Giaroni A.	206	65	36	24	5	22	22	29
6	27	rm286	Corsini P.	204	59	28	38	1	16	3	0
7	7	fo002	Tesei M.	195	38	17	18	3	11	13	20
8	12	rm197	Selva P.	192	52	30	20	2	13	19	2
9	11	mi009	Cimini M.	192	34	16	17	1	8	9	2
10	9	rm280	Angiolino A.	191	75	41	29	5	16	9	3
11	5	mi013	Bertocchi E.	189	44	30	11	3	16	14	24
12	6	pv028	Doria A.	188	32	22	8	2	10	7	2
13	14	fe146	Paolazzi A.	179	21	13	7	1	7	5	3
14	19	ur384	Ferrari N.	175	36	20	15	1	23	6	0
15	13	mi257	Crippa O.	173	21	14	7	0	11	12	3
16	29	mi250	Bardelli A.	173	27	13	12	2	13	10	0
17	21	mi265	Pagni A.	169	27	19	7	1	13	12	0
18	17	va192	Moroni G.	166	28	17	11	0	8	3	0
19	18	bl038	Merola F.	165	18	9	8	1	9	8	10
20	23	mi215	Celada L.	163	73	33	35	5	22	19	9

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite				var	avv	Pbm
				tot	Vi	Pe	Pa				
21	15	rm282	Cafaro B.	163	39	21	16	2	16	14	0
22	33	mi271	Binaghi L.	158	16	10	6	0	5	9	0
23	20	mi170	Frigerio G.	157	48	23	19	6	18	20	6
24	35	rm201	Giuntoli E.	157	27	11	14	2	9	8	0
25	16	va279	Marchino A.	157	12	6	5	1	8	4	0
26	22	pv031	Castagnola L.	156	66	21	43	2	10	6	0
27	24	pv029	Mercuri G.	150	33	15	18	0	5	6	5
28	-	ge018	Calabria F.	144	15	5	10	0	6	6	14
29	26	mi287	Facchi M.	144	12	6	5	1	4	5	0
30	25	fe134	Stabellini M.	143	51	17	29	5	15	16	47
31	39	rm218	Cerone M.	142	14	7	5	2	2	8	0
32	28	rm210	Paoluzi Cusani G.	141	22	12	10	0	3	11	2
33	-	to242	Morgera C.	138	10	8	1	1	4	2	1
34	30	rm219	Moretti D.	134	26	12	10	4	10	11	0
35	10	rm175	Lombardi M.	132	68	31	29	8	26	23	3
36	31	rm144	Stocchi A.	131	22	9	12	1	2	11	0
37	32	va193	Fugazza A.	129	28	12	16	0	9	5	1
38	43	rm174	Chiaffarino L.	128	35	11	16	8	16	13	1
39	34	fo032	Bulgarelli R.	123	21	7	13	1	11	11	12
40	36	vr305	Marani S.	121	10	6	4	0	9	1	0
41	37	mi247	Jaccarino A.	120	29	10	14	5	11	11	0
42	38	rm301	Dzieduszycki M.	118	13	5	6	2	4	8	0
43	40	rm220	Fabrizi A.	115	16	6	7	3	7	5	0
44	42	mi014	Villa S.	112	24	10	13	1	15	9	0
45	41	vr306	Cabianca L.	112	21	9	11	1	19	2	0
46	45	mi248	La Torre C.	101	11	3	7	1	7	3	0
47	44	to292	Benedetto D.	100	11	4	6	1	5	3	0
48	-	mi238	Rossi F.	99	11	2	8	1	4	5	0
49	48	tn157	Manfredi T.	87	17	3	13	1	9	11	6
50	46	fo066	Bellucci E.	87	22	3	17	2	10	7	10

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti tot	Partite vi	Pe	Pa	war	avv	Pbm
51	47	rm212	Porrini R.	80	10 2	8	0	3	7	0
52	51	rm221	Bomba F.	76	15 3	11	1	6	4	0
53	49	va262	Biserni A.	61	10 1	8	1	6	6	0
54	50	mi285	Spotti A.	58	13 1	10	2	6	7	0



#### NUOVE PARTITE POSTALI

L046	SALVI/FACCHI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
L047	TOSI/STABELLINI	GI ANVIL OF VICTORY (AH)
L048	TOSI/GIARONI	CROSS OF IRON (AH)
L049	CELADA/BERTOCCHI	LAST BATTLES (SPI)
L050	GIARONI/BALESTRERI	CROSS OF IRON (AH)
P465	CAFARO/FEDELE	AIR FORCE (AH)
P466	CIMINI/ROSSI	AFRIKA KORPS (AH)
P467	CAFARO/MANFREDI	PANZER LEADER (AH)
P468	MANFREDI/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P469	PRANDI/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P470	MORETTI/DEPONTI	IMPERIUM ROMANUM (WEG)
P471	CIMINI/GIARONI	LAST BATTLES (SPI)
P472	ROMANI/MANFREDI	WOODEN SHIPS (AH)
P474	CREMONA/COWLES	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P475	CREMONA/PRANDI	WESTWALL (SPI)
P476	CELADA/CUOGHI	PANZER LEADER (AH)
P477	PRANDI/ROSSI	AFRIKA KORPS (AH)
P478	ROSSI/CRIPPA	AFRIKA KORPS (AH)
P479	DE SCORDILLI/GIARONI	30 YEARS WAR (SPI)
P480	MONTAGNER/MORGERA	LAST BATTLES (SPI)
P481	MONTAGNER/MORGERA	LAST BATTLES (SPI)
P482	MONTAGNER/BENEDETTO	LAST BATTLES (SPI)
P483	MONTAGNER/BENEDETTO	LAST BATTLES (SPI)
P484	BENEDETTO/CRIPPA	LAST BATTLES (SPI)
P485	CAFARO/ROMANI	PANZER LEADER (AH)
P486	CANEVESE/ROMANI	SQUAD LEADER (AH)
P487	QUITADAMO/LOMBARDI	1940 (GDW)
P488	BUGLIANI/BULGARELLI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P489	CREMONA/CALABRIA	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P490	TENCA/BERTOCCHI	EYLAU (GDW)
P491	CATANIA/BULGARELLI	NAPOLEON AT WAR (SPI)

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

tess. nome	Pt.	Pa
bg196 Pagnotta L.	176	9
fi217 Bugliani A.	176	9
rm191 Catacchini M.	161	7
ud205 Quitadamo N.	154	7
fe276 Balestreri L.	150	5
mi233 Palumbo F.	142	6
to171 Coia A.	140	5
rm076 Rigillo R.	138	9
rm303 Lamendola G.	134	6
ve234 De Boni G.	130	5
rm199 Tosi M.	126	8
rm222 Bomba C.	126	9
ms207 ChiaPpe A.	126	2
ve274 Montagner S.	125	8
pg172 Mattielli A.	122	6
bo315 Prandi C.	122	2
bl037 Guglielmo M.	120	3
bo324 Favali A.	119	7
mi267 Perucelli M.	119	7
vr272 Lucchese A.	114	4
ar243 Tosi A.	113	6
rm302 Mochi M.	112	3
mi320 Parigi G.	112	1
bg237 Enni M.	112	1
rm244 MarcoPoli S.	111	1
na308 Abbate L.	110	1
fo231 Granata E.	110	5
hn002 Cowles M.	110	1
mi268 Ghirardi A.	109	3
va291 Ganna A.	107	2
mi281 Franzoni P.	107	3
pn253 Romani R.	107	4
mi313 Orenzo M.	106	1
to298 Dellino B.	105	6
mi259 Moretto Lora G.	102	3
mi252 Tenca G.	102	2
ve216 Canevese A.	102	5
en224 Scarlata F.	95	1
va290 Della Torre M.	94	8
ts230 De Scordilli T.	91	9
mi260 Lombardini D.	90	1
rm295 Fedele G.	90	1
ud318 Taliencio V.	89	2
to297 D'Agostino M.	89	1
mi229 Sacchi V.	84	7
vr206 Gabrielli S.	84	6
na322 Caccaviello C.	81	2
mi310 Cosentino G.	80	4
rm273 Riccitelli R.	79	5

I PIU' GIOCATI

1 Panzer Leader (AH)	144
2 Squad Leader (AH)	111
3 NaP.Last Battles (SPI)	96
4 Russian Campaign (AH)	56
5 NaPoleon at War (SPI)	56
6 Afrika Korps (AH)	54
7 Cross of Iron (AH)	53
8 Arab-Israeli Wars (AH)	36
9 Wooden Ships (AH)	33
10 Blue & Gray (SPI)	32
11 Crescendo of Doom (AH)	32
12 Panzer Blitz (AH)	29
13 Gladiator (AH)	25
14 War & Peace (AH)	25
15 Thirty Years War (SPI)	21

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1 Panzer Leader (AH)	68
2 NaP.Last Battles (SPI)	22
3 Afrika Korps (AH)	19
4 Russian Campaign (AH)	17
5 Squad Leader (AH)	16
6 NaPoleon at War (AH)	12
7 Anzio (AH)	10
8 Arab-Israeli Wars (AH)	10
9 Third Reich (AH)	9
10 Westwall (SPI)	6
11 Battle of the Bulge (AH)	5
12 Cross of Iron (AH)	5
13 Stalingrad (AH)	5
14 Panzer Blitz (AH)	4
15 Wooden Ships (AH)	4

LE MARCHE PIU' GIOCATE

Avalon Hill	878	(61.31%)
SPI	359	(25.86%)
GDW	79	(5.51%)
IT	34	(2.37%)
VG	15	(1.04%)
ALTRE	67	(4.67%)

# ANNUNCI!!

---



Qualcuno di voi (segnatamente i lettori di The GENERAL) avrà sentito Parlare di Richard Gutenkunst. Questo signore americano e' un vero e proprio "artigiano del counter", essendosi specializzato nel riprodurre a livello professionale (vale a dire montate, fustellate ecc.) come quelle che trovate nelle scatole) le Pedine delle varianti dei giochi Avalon pubblicate su The General.

Il nostro Presidente e' in contatto con lui, Per cui chi fosse interessato a fare acquisti (i Prezzi sono irrisori), puo' rivolgersi direttamente a Pietro, allegando una busta autoaffrancata e indirizzata. Quello che segue e' il catalogo delle Pedine prodotte (che vengono fornite con le copie degli articoli relativi alla variante):

1. variante Bulge 1940 Per la vecchia edizione di BATTLE OF THE BULGE - \$4
2. variante Per STARSHIP TROOPER (The GENERAL Vol.13, n.6) - \$2
3. variante "desert deception" Per AFRIKA KORPS (The GENERAL Vol.18, n.2) - \$2
4. variante "stepping stone to Suez" Per AIR ASSAULT ON CRETE (The GENERAL Vol.18, n.3) - \$2
5. Counters Per aggiornare BATTLE OF THE BULGE (ediz.1981) dalla 1' alla 2' edizione (gratis se richiesti con qualsiasi altro ordine) - \$1
6. Variante "Ramses II" Per ALEXANDER THE GREAT (The GENERAL Vol.19, n.4) - \$4
7. Variante "Para-Leader" Per PANZER LEADER (The GENERAL Vol.20, n.2) - \$4
8. Variante Per CONQUISTADOR (The GENERAL Vol.21, n.5) - \$4
9. Pedine Per il gioco campagna di FIREPOWER (The GENERAL Vol.21, n.6) - \$2
10. Variante "Lebanon" Per ARAB-ISRAELI WARS (The GENERAL Vol.21, n.6) - \$1

11. Variante "Compass" Per AFRIKA KORPS (The GENERAL Vol.22, n.1 - colori a scelta: blu o Khaki stinto Per gli Inglesi, giallo o grigioverde chiaro Per gli Italiani) - \$4

Ricordiamo l'indirizzo di Pietro Cremona: via Campi 48, 41100 Modena.

---

ACQUISTO Corteo

TIZIANO MANFREDI, via Dante 15, 38065 Mori (TN)

---

CERCO AVVERSARI ftf o Pbm Per Fortress Europa - Afrika Korps - Sixth Fleet - Hell's Highway - Siege - Caesar Alesia - Rommel - Battle for the Factories

MARCELLO FACCHI, via Mozart 1, 20021 Bollate (MI)

CERCO AVVERSARI ftf e Pbm Per Victory in the Pacific - Wooden Ships - Afrika Korps - Ligny - Trineme - War & Peace - Ironbottom Sound - Royal Navy - Destroyer Captain ftf Per Imperium Romanum - SL COI COD - Last Battles - Flat Top

GIUSEPPE LAMENDOLA, via Paola Falconieri 73, 00152 Roma

CERCO AVVERSARI Pbm Per Panzer Armee Afrika

PAOLO SELVA, via Val d'Ossola 14, 00141 Roma

---



Anche Per quest'anno mi e' possibile organizzare l'ormai consueto torneo di wargames riservato ai giocatori di Milano e Provincia. La quota di iscrizione e' di Lit.7000 da consegnare in contanti al momento dell'iscrizione, oppure da far pervenire mediante vaglia Postale o, ancora, con la spedizione di francobolli da Lit.550 e da Lit.350 al seguente indirizzo: GERMANO FRIGERIO - viale Caterina da Forlì 7 - 20146 Milano. Coloro che hanno gia' avuto modo di partecipare al torneo, avranno notato che la quota di partecipazione e' aumentata; questo non perche' non sia possibile coprire le spese con una quota minore, ma perche' vorrei sensibilizzare maggiormente i giocatori diciamo "un po' pigri", sperando che, spendendo un po' di piu' di soldi prendano la cosa con maggiore senso di responsabilita'. Infatti come ho gia' detto e come non mi stanchero' mai di ripetere, se non potete o non volete giocare tutte e sei le partite in programma, evitate di iscrivervi, perche' ritirandovi, dando vinte agli avversari le partite senza giocarle, falsate i risultati finali in maniera irreparabile, essendo la formula che usiamo attualmente molto sensibile a questo tipo di variazioni. E' chiaro che tutti i fondi avanzati dalle spese (e penso sara' una cifra piu' che discreta) serviranno ad incrementare il monte premi.

Tornando alla formula, sarei intenzionato a mantenere quella della passata edizione, ma nello stesso tempo vorrei proporvi un'alternativa; nel modulo dovrete specificare quale delle due preferite. Se quella nuova riceverà un maggior numero di preferenze, la utilizzeremo.

Ecco i due regolamenti:

#### REGOLAMENTO NORMALE

1) Ogni giocatore sceglie 5 giochi su cui cimentarsi in sei scontri con sei diversi avversari.

2) Vengono assegnati due punti per ogni vittoria, uno per ogni pareggio e zero per la sconfitta o per annullamento della partita (cioe' quando nessuna dichiarazione sul risultato giunge al sottoscritto allo scadere della data fissata come termine).

3) La data limite per terminare le partite e' fissata per il 30/04/87.

4) Gli abbinamenti stabiliti sono insindacabili, mentre si lascia la massima liberta' ai giocatori sulle modalita' da adottare per l'incontro. Anche il gioco indicato dall'organizzazione e' facoltativo; puo' essere cambiato col consenso di entrambi i giocatori.

5) Il giocatore che nelle sei partite ha totalizzato il maggior numero di punti e' il vincitore. Nel caso di parita' nella parte alta della classifica, si procedera' a degli spareggi.

6) In caso di abbandono, il giocatore perde automaticamente tutte le partite che gli restano da giocare, ed i suoi avversari beneficiano dei due punti per la vittoria "a tavolino".

Questa formula Permette di giocare, nella maggior Parte dei casi, almeno 4 giochi su 5 scelti, ma ha alcuni grossi svantaggi. In Primo luogo non e' selettiva, cioe', in termini Pratici, se un giocatore e' fortunato, Potrebbe avere di fronte i sei Pe99iori avversari di tutto il torneo, realizzare 12 Punti e vincere in barba ai migliori che, nel frattempo, si sono scannati fra di loro. Inoltre, il ritiro di un giocatore favorisce i suoi sei avversari (o alcuni di loro), ma non da' nessun riconoscimento tangibile agli altri che giocano tutte e sei le Partite. Principalmente Per questo motivo ho studiato la nuova formula.

#### FORMULA ALTERNATIVA

- 1) Ogni giocatore sceglie 5 o Piu' giochi su cui cimentarsi.
- 2) In ragione del numero degli iscritti e degli abbinamenti risultanti, i Partecipanti vengono divisi in un certo numero di gironi eliminatori.
- 3) I gironi Possono contare da un minimo di tre ad un massimo di cinque giocatori ciascuno.
- 4) I Punti nei gironi vengono assegnati come nei Punti (2) e (6) del vecchio regolamento.
- 5) I migliori classificati di ciascun girone (il Primo nei gironi a tre, i Primi due nei gironi a quattro e a cinque), accedono alla seconda fase. In caso di Parita' si terra' conto degli scontri diretti e, eventualmente, si ricorra' a degli spareggi.
- 6) La seconda fase vedra' ancora dei gironi eliminatori (due, con lo stesso sistema dei precedenti, a meno che il numero dei Partecipanti non sia molto grande). I vincitori dei gironi

della seconda fase si incontreranno Per stabilire il vincitore, i secondi Per le altre Posizioni e via di seguito.

7) Le date-limite sono: il 31/1/87 o il 31/12/86 Per la Prima fase (a seconda del numero di Partecipanti Per ogni girone), il 30/4/87 Per la seconda, il 15/7/87 Per le finali.

8) Per tutta la durata del torneo rimangono comunque in vigore i Punti (4) e (6) del vecchio regolamento.

Da notare e' che questa formula elimina in Parte il Problema dei ritiri: infatti se, ad esempio, in un girone a quattro giocatori uno si ritira, gli altri beneficiano si' di due punti, ma la classifica resta immutata, e la Qualificazione alla fase successiva se la giocano i tre rimasti ad armi pari. Inoltre, chi Passa il turno solo grazie ai ritiri, incontra dopo chi lo sa "ridimensionare". Purtroppo questo metodo crea altri Problemi. Il Principale e' quello che concerne le eliminazioni: Piu' della meta' dei concorrenti viene esclusa dopo 3 o 4 Partite. D'altronde non si Puo' aumentare il numero dei qualificati Per ogni girone, Perche' questo comporterebbe un ulteriore allungamento della seconda fase ed un aumento delle Partite (che, invece, Per Problemi di tempo, non dovrebbero superare le 7/8 Per ciascuno).

Questa e' comunque una questione che Posso esaminare bene solo una volta saputo Precisamente il numero di iscritti.

Inoltre, questa nuova formula e' molto Piu' complessa dal punto di vista organizzativo, dato che trovare tutti gli

abbinamenti Per tutte le combinazioni Possibili anche solo fra quattro giocatori non e' impresa da poco. Quindi si finirebbe (soprattutto nel turno semifinale e nelle finali) a far giocare due persone che non hanno alcun gioco in comune nelle loro preferenze. Dunque, vi sarei grato se, oltre alle cinque preferenze obbligatorie, aggiungete nella scheda altri eventuali giochi su cui vi sentite in grado di battervi in modo da aumentare al massimo gli abbinamenti.

Dunque, a voi la scelta. Vi ricordo che le iscrizioni devono pervenire al sottoscritto entro e non oltre il 15/9/86. Quest'anno non si faranno eccezioni per le iscrizioni ritardatarie!!

Ricordo che il torneo e' aperto a tutti; se avete amici giocatori interessati non facenti parte del TM, fateli iscrivere!

Germano Frigerio

---

Il 15/9/86 Presso il Rugby Club di via Terrazzano 2 si e' svolta la Premiazione della 2' edizione del Torneo Cittadino: sono stati premiati, grazie anche alla generosita' degli

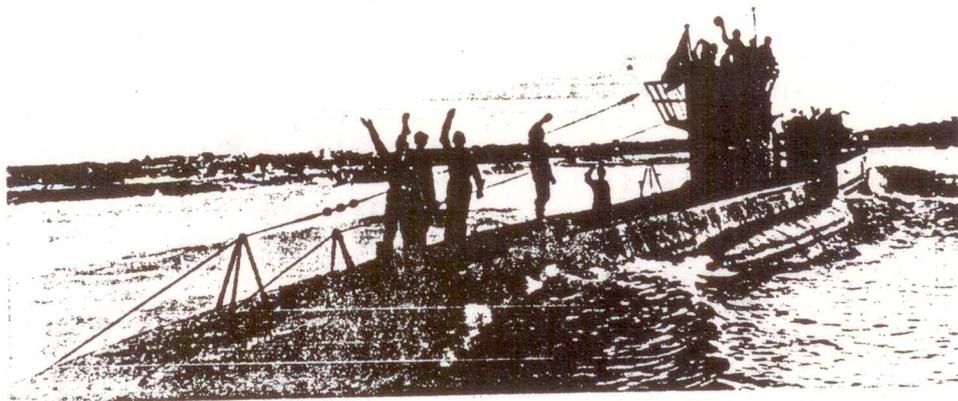
sponsor (Selegiochi, Pacific Enterprises, IT), i Primi 11 classificati!

Ecco comunque la classifica finale:

- 1 Palumbo
- 2 Facchi
- 3 Bertocchi
- 4 Binaghi
- 5 Crippa
- 6 Cimini
- 7 Celada e Jaccarino
- 9 Latorre, Bardelli e Pagni
- 12 Frigerio
- 13 Villa e Sacchi
- 15 Perucelli
- 16 Lora Moretto
- 17 Tenca e Spotti
- 19 Gattini, Biserni e Cortili

Frattanto e' partito, per l'organizzazione di Luigi Celada, anche un torneo di Last Battles, che vedra', per le fasi finali, gli avversari battersi sulla "campagna". Anche di questo evento potrete seguire gli sviluppi sui prossimi notiziari.

L'indirizzo "milanese" del TM e' presso Luigi Celada, via Cimarosa 9/a, 20144 Milano - tel. 4986836 (tel. 4233896 Germano Frigerio)



RELAZIONE SITUAZIONE ECONOMICA  
AL 30.8.1986



La Segreteria Prevede al 31.12.86 un avanzo d'amministrazione di L.800.000. Al 31.12.85 fu di L.1.543.000: si rileva Pertanto un minor avanzo Pari a L.740.000 circa, dovuto ai vari fattori che seguono.

- Per il 1985 c'è da rilevare che 16 iscritti dell'84 non hanno rinnovato l'adesione Pur avendo ricevuto i notiziari 1 e 2 dalla Precedente Segreteria ed il n.3, con il sollecito Per il rinnovo, dall'attuale. Cio' ha comportato una minore entrata Pari a L.320.000 ed una maggiore spesa di L.43.000, con una Perdita di L.363.000 Per l'anno 1985.

- Per quanto attiene al 1986 bisogna tener conto che 23 nuovi soci iscritti dal settembre al dicembre 1985 hanno usufruito del metodo d'iscrizione ideato ed adottato dalla Precedente Segreteria, vale a dire che si entrava subito nel TM a tutti gli effetti, leggi classifica, e si ricevevano in omaggio uno o due numeri del notiziario 1985 e l'iscrizione era ritenuta valida Per tutto il 1986. Poiche' la vecchia Segreteria si era impegnata in tal senso, Per non creare discriminazioni si e' continuato con questo sistema sino al 31.12.85: come conseguenza si e' Pero' verificata una mancata entrata Pari a L.460.000

Il nuovo sistema d'iscrizione adottato dall'attuale Segreteria ha Posto rimedio a tali disfunzioni. Poiche' al momento dell'iscrizione il nuovo socio riceve tutti i numeri arretrati dell'anno in corso del notiziario e di conseguenza dovrà rinnovare l'adesione Per l'anno seguente.

C'è inoltre da rilevare che i termini Per il rinnovo dei vecchi iscritti vanno dal Primo gennaio al 31 marzo; Pertanto chi non Provvedera' al rinnovo entro tale lasso di tempo non riceverà il notiziario n.1 dell'anno in corso. Va notato che Per il 1986 il numero dei ritardatari e' stato Particolarmente elevato. Speriamo in meglio Per il 1987.

- Sul minore avanzo stimato Per il 1986 gravano anche i costi variabili sostenuti: L.112.000 Per il referendum, L.140.000 Per le nuove tessere e carta intestata e L.222.000 Per i Premi, costo quest'ultimo che la Segreteria ha intenzione di Portare da variabile a fisso.

Per il futuro l'attuale Segreteria ha Posto in cantiere la Preparazione dei nuovi stampati Per le dichiarazioni di vittoria, il che comportera' un costo aggiuntivo ma facilitera' altresì il compito del redattore della classifica. Saranno Pertanto abolite le famose dichiarazioni gialle blu (che Peraltro si vanno esaurendo) alle quali Potremo anche essere affezionati ma che ormai hanno fatto il loro tempo.

Infine va rilevato che al 30.8.86 il notiziario ha inciso sul totale della spesa Per il 76%, ma se si considerano soltanto i costi fissi si sale al 98%; il costo medio Per singola copia (vale a dire copertina, tipografia e spedizione) e' Passato dalle 2.000 lire dell'85 alle 2.700 dell'86.



TORNEO MASTERS

CONSUNTIVO 1985 (i dati sono riferiti all'ultimo trimestre)

ENTRATA

saldo contante Precedente gestione	L. 102.500
giacenza su c/c PT Prec.gestione	L.1.266.300
quote contanti	L. 580.000
quote su c/c PT	L. 120.000
varie	L. 6.600
	-----
totale entrata	L.2.075.400
disavanzo amministrazione	-----
totale a Pareggio	L.2.075.400

COMPOSIZIONE AVANZO AMMINISTRAZIONE AL 31.12.85

cassa contante	L. 156.700
giacenza su c/c PT	L.1.386.000
	-----
totale	L.1.543.000

SPESA

notiziario	L. 509.400
corrispondenza	L. 14.100
varie	L. 8.900
	-----
totale spesa	L. 532.400
avanzo amministrazione	L.1.543.000
	-----
totale a Pareggio	L.2.075.400

---

TORNEO MASTERS  
SITUAZIONE ECONOMICA AL 30.8.86

ENTRATA

saldo all'1.1.86 contanti	L. 156.700
saldo all'1.1.86 c/c PT	L. 1.386.300
quote contanti	L. 460.000
quote c/c PT	L. 1.520.000
quote c/c bancario	L. 20.000
interessi	L. 12.785
	-----
totale entrata	L. 3.555.785
disavanzo Provv. amministrazione	
totale a Pareggio	L. 3.555.785

COMPOSIZIONE AVANZO PROVVISORIO AMMINISTRAZIONE

cassa contanti	L. 135.030
giacenza su c/c PT	L. 2.038
giacenza su c/c bancario	L. 1.309.160
	-----
totale	L. 1.446.228

SPESA

notiziario	L. 1.160.000
francobolli	L. 250.550
corrispondenza	L. 28.500
cancelleria	L. 174.800
tessere/carta intestata	L. 140.000
referendum	L. 112.200
targhe e medaglie	L. 222.000
varie	L. 21.487
	-----
totale spesa	L. 2.109.557
avanzo Provvisorio amministrazione	L. 1.446.228
	-----
totale a Pareggio	L. 3.555.785

Bruno Cafaro

L'opera che vi segnalo in questo numero e' secondo me la piu' bella e completa storia della Guerra Civile Americana che sia mai stata contenuta in un solo volume. La scelta di quest'opera e' stata dettata dal constatare il Progressivo interesse sull'argomento che si sta diffondendo anche fra noi wargamers italiani.

Infatti fino a qualche anno fa il Periodo storico in questione veniva sistematicamente snobbato (anche dal sottoscritto) a favore del napoleonico, ma poi grazie all'uscita di alcuni titoli particolarmente azzeccati come CIVIL WAR (tra i piu' bei giochi in ASSOLUTO: thank you, Victory!), A GLEAM OF BAYONETS (SPI) ed il superbo TERRIBLE SWIFT SWORD (vecchio gioco SPI aggiornato e ristampato dalla TSR), si e' cominciato ad apprezzare e giocare il conflitto che ha segnato una vera e propria rivoluzione sul modo di combattere ed intendere la guerra.

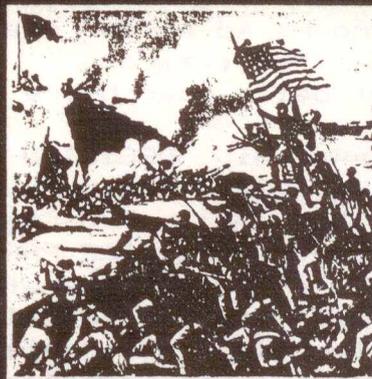
Il titolo "Storia della Guerra Civile Americana" non lascia dubbi sull'argomento trattato. L'autore e' (udite, udite!) un italiano: Raimondo Luraghi, che ha ricevuto il Premio Per la migliore opera sull'argomento delle universita' americane in Italia. Il libro e' edito nella ottima collana storica della Rizzoli, le pagine che lo compongono sono 1401 piu' il sommario ed il prezzo di copertina e' di L.60.000.

Giunto ormai alla sua V edizione, il libro narra quale fu in realta' l'inizio di una nuova era nel campo sanguinoso della guerra, ove l'America appariva sin da allora il paese in cui il futuro era gia' cominciato. Per comprendere il conflitto, l'autore analizza in profondita' le due societa' che si scontrarono sui campi d'America, liquidando attraverso

una minuziosa e appassionata analisi non pochi miti che tennero per anni. Cio' conduce l'autore ad una serie di conclusioni che sono oggi elementi definitivamente acquisiti dall'indagine storiografica: la schiavitù non fu la "causa" della guerra, non per lo meno nel senso "moralistico" che a lungo ha prevalso nell'interpretazione italiana, ma valse a generare due societa' radicalmente diverse al punto di non riuscire piu' a comprendersi: Lincoln non fu mai un abolizionista, Lee - il piu' grande generale del Sud - era ostile alla schiavitù. L'urto avvenne, in realta', tra due culture inconciliabili, o meglio ancora, avvenne per decidere se gli Stati Uniti dovevano essere "una nazione sola o due".

Il libro e' corredato inoltre da 67 cartine dettagliate sulle campagne e battaglie piu' importanti.

## Raimondo Luraghi STORIA DELLA GUERRA CIVILE AMERICANA



La sanguinosa epopea  
della sconfitta del vecchio Sud  
dei piantatori e degli schiavi

RIZZOLI

# BATTLES for NORTH AFRICA (www)



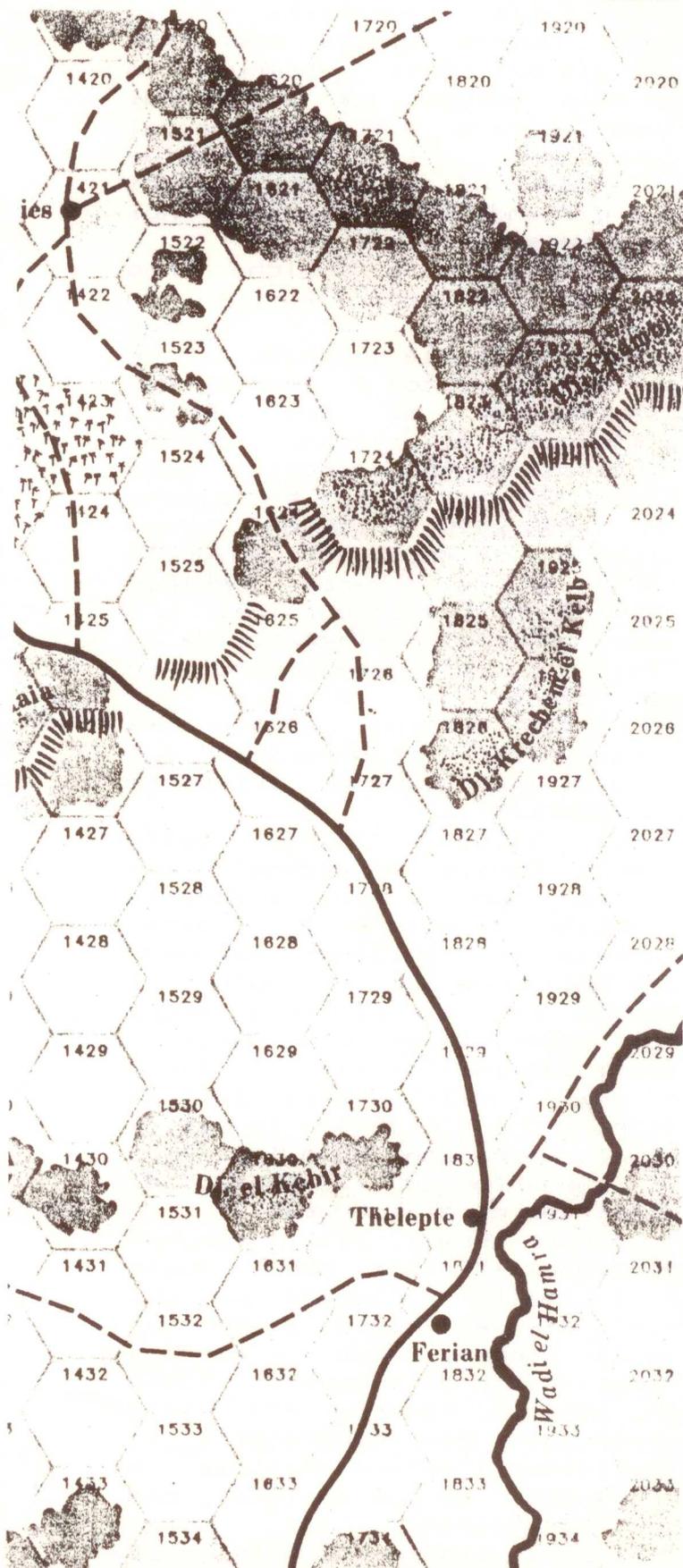
Loris Pagnotta

Senza dubbio BATTLES FOR NORTH AFRICA (BNA) e' la migliore serie di boardgame che WARGAMER abbia pubblicato e di essa mi ha favorevolmente impressionato l'idea che ne guida la realizzazione. Simulare con un sistema di gioco uguale tutte le battaglie combattute nel deserto nord africano, utilizzando una scala di gioco ridotta. Per la quale i turni di gioco si misurano in mezze giornate, ogni esagono misura 3,2 Km da lato a lato, le unita' arrivano a livello di Plotone e, fatta eccezione per alcuni regt. italiani, non superano la grandezza di un battaglione.

Il sistema utilizzato non presenta innovazioni, anche se innovativa puo' risultare la filosofia che ha spinto Vance Von Borries (il disegnatore) a fondere insieme regole ampiamente sperimentate in piu' d'uno dei boardgames che hanno fatto storia nel nostro hobby, creando una serie di simulazioni mediamente complesse con un regolamento che non presenta smagliature.

Tutto cio' permette ai giocatori di concentrarsi nella ricerca delle svariate possibilita' che le meccaniche di movimento e combattimento offrono loro. Per ricreare, con la stessa improvvisazione, quelle manovre ad ampio respiro che caratterizzarono le operazioni dello scacchiere nord africano.

La mappa di DECISION AT KASSERINE e' gia' molto buona, ma quella di O'CONNORS OFFENSIVE e di HELLFIRE PASS la supera nella veste grafica, anche se si espone ad alcune critiche per cio' che concerne la chiarezza. Per esempio: i colori usati sulla tabella degli effetti del terreno per raffigurare il tipo non sempre corrispondono a quelli utilizzati sulla mappa, anche se la simbologia e' la stessa:



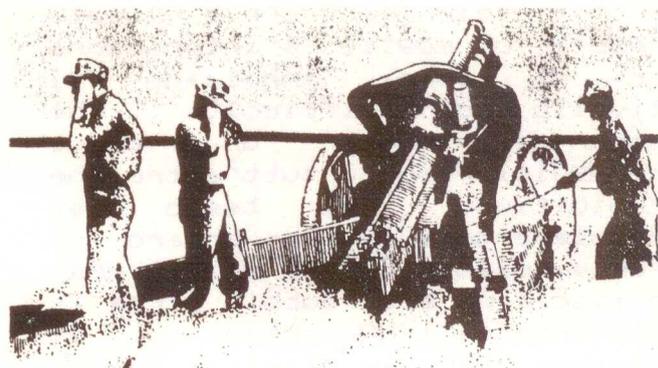
dubbi nascono su come considerare certi esagoni dove sono presenti diversi tipi di terreno in Parti Pressochè uguali, come gli esagoni 3025-3027-3128-3129-3130 che contengono sia terreno sabbioso che Paludoso, o gli esa che vanno da 2921 a 2925, costeggiati su un lato da una lunga Palude che Probabilmente funge da impedimento al movimento tra esa adiacenti attraverso il lato di esa di Palude; negli esa 3023-3024-3025-3026-3126 ci sono delle macchie grigio azzurre, all'apparenza esagoni sabbiosi; sono invece considerati esagoni "rough", secondo una errata Postuma apparsa a pag.42 del n.41 di WARGAMER.

In conclusione si può dire che lo staff grafico di WARGAMER ha colpito ancora, anche se in forma lieve, ed il soggetto scampato al macello si può considerare veramente buono.

Buone anche le Pedine, delle quali dispiace solo che in DAK le unità di una nazione abbiano un colore (es. gli Inglesi Kaki) ed in HP e O'CONNORS OFFENSIVE un altro (gli Inglesi rossi); da rilevare la scarsità di markers aggiuntivi ("out of supply" e "in reserve") negli ultimi due giochi. Per cui chi non possiede DAK dovrà autocostruirli.

La realizzazione di HP ci offre un altro esempio di tirchieria. Il gioco ha la mappa identica ad O'CONNORS OFFENSIVE, ma ne utilizza solo la Parte occidentale e solo quella è stata stampata, anche le Pedine sono la metà (100 contro 200), solo il prezzo della rivista è rimasto invariato!

Il sistema ha molti punti in comune con il vecchio NORTH AFRIKA QUADRIGAME della SPI, ma accentua la mobilità attraverso l'uso di due diverse tabelle di combattimento: l'una ("assault") non permette ampi sfondamenti per mezzo delle avanzate dopo il



combattimento (si può occupare solo l'esa attaccato), l'altra ("mobile") consente avanzate di due o tre esagoni e, pur provocando perdite più basse, può risultare più utile all'attaccante.

Le tabelle di combattimento danno le perdite in step e le unità sono di uno o due step.

L'uso delle unità poste in riserva che possono muovere prima del combattimento (quelle del giocatore non in fase) o dopo il combattimento (quelle del giocatore in fase) aggiunge la possibilità di rafforzare i punti deboli e di ampliare la penetrazione nei settori che hanno ceduto.

Le ZOC sono di tipo rigido, piuttosto classiche anche negli effetti che producono: bloccano il movimento delle unità che entrano in ZOC, ma non impediscono alle stesse unità di andarsene nella successiva fase di movimento amica, costringono al combattimento, bloccano il rifornimento, le avanzate dopo il combattimento e la ritirata delle unità non corazzate (quest'ultime possono ritirarsi subendo perdite aggiuntive). Ci sono anche gli "overrun" sul tipo delle "automatic victory" di certi giochi della AH.

Particolari attenzioni sono state dedicate a focalizzare le differenze tra i vari tipi di unità: artiglieria, anticarro, antiaerea, carri pesanti, ricognizione, HQ, aerei e

fortificazioni. Proprio queste regole, o meglio l'interazione tra di esse, innalzano il livello di difficoltà che comunque, dopo un breve rodaggio, risulta tutt'altro che proibitivo. Il testo del regolamento è molto chiaro (a parte qualche topica di stampa) e lascia un solo dubbio circa la distanza dall'HQ entro cui si possono usare le missioni aeree, tre esagoni come dice la regola 12.0 o cinque come recitano i punti 9.32 e 9.42. L'errata postuma di cui sopra ci libera dai dubbi: gli esagoni sono tre.

Ottimi e per nulla faziosi gli articoli storici che accompagnano i tre giochi.

Con questi suoi lavori Vance Von Borries si dimostra un attento studioso del periodo ed

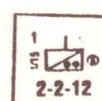
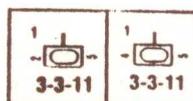
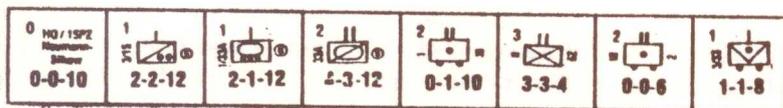
un accorto disegnatore, le cui simulazioni meritano di entrare a far parte delle collezioni di chi ama il periodo trattato e che sono comunque in grado di far passare serate piacevoli anche agli altri. Con qualche accorgimento è possibile giocarvi anche per posta.

Sono in fase di realizzazione RACE FOR TUNIS e BLOOD AND GUTS, rispettivamente annunciati per i numeri 59 e 63 di WARGAMER, mentre è recentemente uscito ROMMEL AT BAY in scatola ad un prezzo piuttosto elevato che va ad affiancarsi alla ristampa in scatola di DECISION AT KASSERINE. Sono in circolazione voci che parlano di un El Alamein, chissà se è vero?

## AXIS UNIT ORGANIZATION: HELLFIRE PASS

### SCENARIO #1: Operation Brevity

Place units on locations shown.



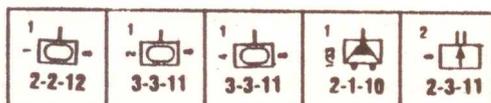
3614

Sollum

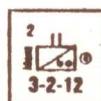
Halfaya

Anywhere on or north of hexrow 30xx  
but not east or inclusive of Halfaya Pass

### 8th Panzer Regt. Group



4502



Sidi Aziez



## Panzer Leader Evergreen

Rubrica a cura di Alberto Doria, Leo Castagnola e GianCarlo Mercuri.

Cari amici, iniziamo con questo numero del Notiziario una serie di appuntamenti fissi su PANZER LEADER. Grazie, innanzitutto, alla Segreteria del Torneo Masters che gentilmente intende ospitare questi nostri interventi su questo gioco che, stando alle statistiche, è uno dei preferiti da molti giocatori ed il "campione" del gioco Postale.

Ci Presentiamo. Siamo tre vecchi soci del Masters, tutti e tre siamo Pavesi ed abbiamo, come voi del resto, una Patologica Passione Per PL. Perché, vi chiederete, questa serie di articoli? Per un motivo abbastanza semplice: ci sembra opportuno Parlare di PL ad un Pubblico vasto e desideroso, speriamo, di nuove idee.

Come Parleremo di PL? Principalmente attincheremo a tre grossi "filoni": la nostra fantasia, che ha Prodotto nuove regole e suggerimenti, le riviste straniere (Prima tra tutte GENERAL) ed i vostri suggerimenti, richieste, ecc.

Una precisazione: le nuove regole che Presenteremo - ci riferiamo a quelle prodotte da noi tre - non hanno alcun riferimento con la revisione totale del gioco ProPosta, come saprete, dagli amici Cuoghi e Tagliacucchi di Modena. Vogliamo essere chiari al ProPosito Per evitare equivoci e Per fugare ogni dubbio su ipotetiche concorrenze. Gli amici modenesi, autori di un Pregevole lavoro, hanno ProPosto una valida alternativa alle regole ed ai Pezzi originali. Noi, diversamente da loro, ci Permettiamo di ProPorre suggerimenti validi, in linea di massima, Per ogni sistema o

variante originale o nuova. A riprova di ciò è il fatto che gli articoli venteranno, alternativamente, su ProPoste nostre e traduzioni di articoli apparsi su riviste straniere. La traduzione è infatti, a nostro giudizio, uno dei compiti fondamentali di questa rubrica che intende rivolgersi a tutti gli appassionati di PL superando, ovviamente, le barriere linguistiche. Saranno infine le vostre lettere a "cementare" il nostro lavoro indicandoci i temi da seguire secondo le vostre ipotesi e le vostre esigenze.

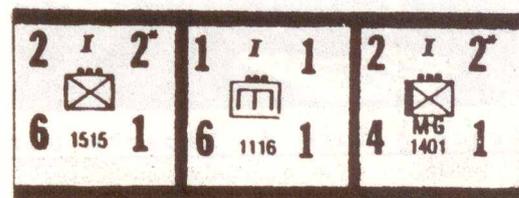
Ma è il momento di lasciare spazio a PANZER LEADER: come prima "uscita" vi Proponiamo la nostra ipotesi sul morale delle unità.

### COMMENTO

Giocatori di SQUAD LEADER e TOBRUK ritroveranno forse diversi elementi del morale dei due giochi in questa ProPosta. Non a caso tutti e tre siamo grandi estimatori dei due supertattici della Avalon Hill. Era pertanto ovvio che il morale che vi Presentiamo risenta delle citate influenze. Abbiamo inoltre esteso a diversi tipi di terreno e di condizioni le modificazioni sul tiro del dado. Non preoccupatevi Per l'apparentemente grande numero di modificazioni: nei tests è risultato piuttosto limitato il numero di condizioni reali che possono rendere complessa l'applicazione della regola.

Altra questione è invece il morale Per nazionalità. Non è possibile, almeno Per noi, stabilire un morale fisso, anno Per anno, Per ogni esercito. A

Grandi linee, e non tenendo conto delle situazioni Particolari e dei singoli reparti. Possiamo Generalizzare dotando di un morale standard le unita' secondo l'anno e la nazionalita' ed alcuni tipi di reparto:



	1939/45
Tedeschi	B
Alleati	B
Francesi - alleati minori	C
Russi	C
Italiani	C
Asse minori	C
Giapponesi	A

Speciale
A (Para' - SS)
A (Para' - marine)
B (Guardie - Para' - NKVD)
B (bersaglieri - alpini - Para')
B/C (verso gli ultimi mesi di guerra)

La tabella puo', a grandi linee, dare un'idea dei criteri generali da seguire. Ma e' affidata alle vostre capacita' di analisi la scelta del morale nel singolo scenario. Anche all'interno delle diverse modificazioni per il terreno e le condizioni tattiche sarete voi a dover operare l'adozione o meno delle nostre proposte. Attendiamo le vostre osservazioni e nel frattempo vi auguriamo buon divertimento.

#### MORALE

A) Alla fine di ogni turno il giocatore deve controllare il morale di ciascuna unita' dispersa per tentarne il recupero. Il morale e' rappresentato in quattro diversi livelli: A, B, C, D.

B) Tutte le unita' hanno il morale.

ECCEZIONI: counters neutrali: mine, blocks, improved positions, weapon pit, anti-tank trench, temporary bridges e forts NON HANNO MORALE.

Gli aerei non hanno morale.

Quando un fort viene disperso, sono disperse anche le unita' che si trovano al suo interno.

#### C) MORALE CHART

1) Per determinare se un unita'

puo' tornare non dispersa, il giocatore esegue il test del morale consultando la Morale Chart alla fine del proprio segmento di turno.

2) A seconda del livello del morale, il giocatore determinera' la riga corrispondente sulla Morale Chart e lancera' un dado per ciascuna unita' dispersa. Se il risultato del lancio, dopo gli eventuali modificatori, sara' compreso tra i numeri indicati nella riga del corrispondente morale, l'unita' non sara' piu' dispersa. Al lancio del dado si applicano tutti i possibili modificatori (anche cumulativamente) citati nella Morale chart quando l'unita' si trova nell'esagono elencato.

ESEMPIO: un'unita' di fanteria alleata con morale B e' dispersa in un esagono di bosco con mine. Al tiro di dado necessario al recupero andra' sottratto 1 per il miglioramento dovuto al bosco e aggiunto 1 per le mine. La somma algebrica dei due modificatori riportera' il tiro del dado necessario al recupero a 1, 2, 3, 4.

3) Se l'unita' supera il test del morale, e torna normale alla fine del turno, non puo' comunque eseguire alcuna funzione nel turno in cui e' stata recuperata.

4) Unita' che non superano il

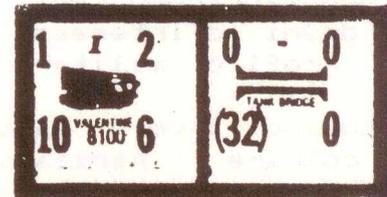
test del morale rimangono disperse. Il giocatore potrà nuovamente tentare il recupero alla fine del suo prossimo segmento di turno.

5) Con un risultato del dado pari a 6, indipendentemente dal livello di morale e/o da eventuali modificatori, un'unità non supera mai il test del morale e rimane dispersa.

ESEMPIO: un'unità tedesca con morale A, dispersa in un esagono di città, rimane dispersa con un risultato del dado di 6 anche se il miglioramento dovuto al terreno farebbe rientrare il lancio nei numeri previsti dalla Morale Chart.

Le lettere alla rubrica vanno indirizzate a:

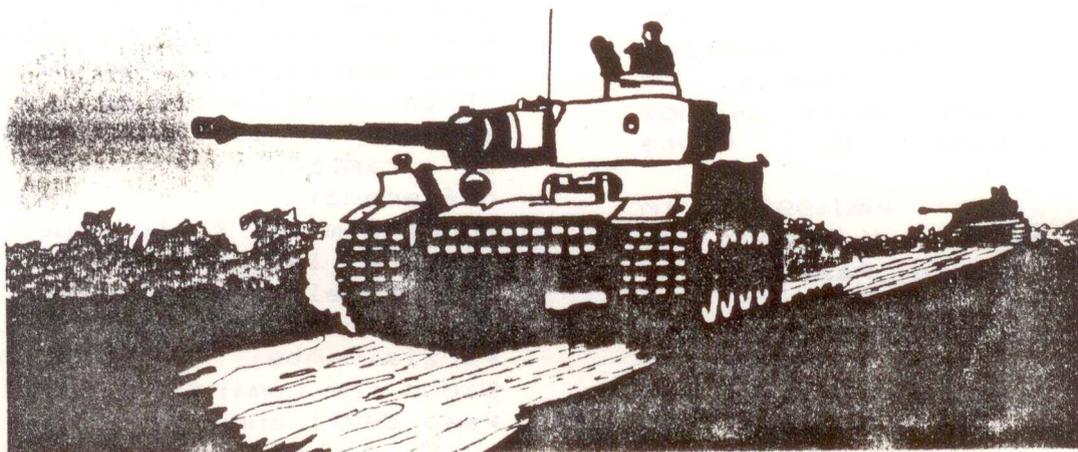
Giancarlo Mercuri  
via Strada Persa 13/B  
27100 Pavia



M O R A L E C H A R T

MORALE LEVEL	DIE ROLL TO UN-DISPERSE	MORALE MODIFIERS
A	1 - 5	Town = -1 DR
B	1 - 4	Fort = -1 DR
C	1 - 3	Ruins = -1 DR
D	1 - 2	Wood = -1 DR
		Clear = +1 DR
		Bridge = +1 DR
		Stream = +1 DR
		Ford = +1 DR
		Mines = +1 DR
		Sea = +1 DR
		Pond = +1 DR
		Swamp* = +1 DR
		enemy units adjacent = +1 DR
		friend units adjacent = -1 DR

\* Solo nel caso di unità veicolari in esagoni di palude con strada.



# MONTECASSINO: ANALISI DI UNA BATTAGLIA

## VARIANTE-STUDIO DI PL SU LE 4 BATTAGLIE PER MONTECASSINO

---

Quello che mancava fino ad ora nel vastissimo universo degli scenari Prodotti Per PANZER LEADER, era una variante che trattasse alcuni aspetti o integralmente la campagna d'Italia, nella quale tra l'altro non mancarono certamente scontri degni d'interesse sia sotto il profilo militare che storico.

Con questo lavoro abbiamo voluto colmare parzialmente questa carenza, avendo cura di scegliere un terreno ed un periodo storico il più possibile compatibili alle mappe ed alle unità in dotazione al gioco base e che richiedesse meno adattamenti possibile al collaudato sistema di gioco di PANZER LEADER.

Ne è uscito questo lavoro, articolato su 4 scenari, e corredato da diverse sezioni esplicative sulle formazioni in campo, oltre che dalle realizzazioni grafiche dei Puri e semplici scenari; il resto del lavoro si commenta da sé. Pensiamo perciò che sia più interessante spendere qualche parola sul nostro modo di lavorare e sugli scogli incontrati durante la realizzazione di questo lavoro.

Il lavoro di progettazione che sta alle spalle di questa variante è basato sullo studio di testi fondamentali sulla campagna d'Italia (vedi bibliografia allegata) integrati da ordini di battaglia ed organici di guerra delle grandi unità elencate, di fonte inedita.

Un notevole pedaggio in termini di tempo e di lavoro di ricerca è stato pagato per trasferire la storicità nel gioco e ricreare le condizioni in cui si trovarono gli eserciti ed i loro comandanti, per non parlare poi delle lunghe ed estenuanti sedute di

playtesting, sempre comunque ben supportate dall'ottimo Malvasia dell'amico Cottafavi, ed infine altro tempo ha richiesto il lavoro grafico, sempre oneroso ed impegnativo. Per fare giungere quest'opera in forma perlomeno dignitosa all'elaborazione della Redazione di questo Notiziario.

Nel loro complesso gli scenari hanno mantenuto un'ottima storicità e nel dettaglio propongono un giocatore tedesco arroccato su ottime posizioni difensive, opposto ad un alleato che gode di un buon vantaggio numerico ed è sempre ben supportato da potenti artiglierie fuori campo.

Comunque alla fine si è riusciti a creare un buon equilibrio di chances di vittoria, salvo forse solo per la situazione n.2 nella quale troppo doveva essere sacrificato della storicità per dare all'alleato qualche possibilità di vittoria in più, che poi in realtà non ebbe mai.

Nonostante ciò, anche questo scenario è perfettamente giocabile pur se è richiesto un giocatore alleato molto abile ed accorto e...molto fortunato.

Abbiamo inoltre introdotto un paio di indicatori neutrali, ereditati direttamente da The Arab-Israeli Wars e cioè le "improved position" e le trincee, assieme alle sezioni di regolamento relative; di RIW è stata pure adottata l'intera sezione di regolamento riferita ai campi minati di tipo differenziato e all'artiglieria fuori campo, tutto questo per rendere la simulazione sempre più fedele e realistica oltre che per "svecchiare" sia pur parzialmente, un sistema di gioco che comincia a sentire il peso degli anni.

Si è resa necessaria inoltre

l'introduzione di alcune unità completamente nuove, sia tedesche che alleate, le cui funzioni sono illustrate nella Unit Function Table allegata. I counters che le ritraggono sono forniti direttamente in allegato a questo lavoro, ma il giocatore dovrà colorarli, ritagliarli ed incollarli su un cartoncino per renderli il più possibile compatibili con quelli in dotazione al gioco base.

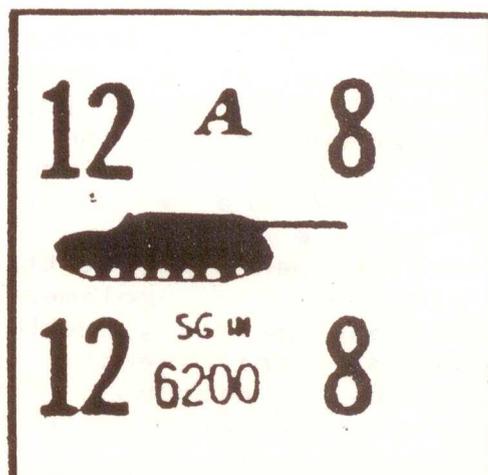
Anche il terreno di gioco è stato ricostruito con una certa fedeltà, nei limiti delle sezioni di mappa a nostra disposizione e sono state apportate relativamente poche



variazioni, le più sostanziali riguardano l'eliminazione di una parte della città di Grancelles, che nel gioco rappresenta abbastanza chiaramente l'abitato di Cassino. Poiché nella realtà questa città non si trovava a cavallo del fiume Rapido, bensì ad alcune centinaia di metri dal medesimo, oltre ad essere notevolmente più piccola della globale estensione di Grancelles, il secondo problema da risolvere è stato quello della collocazione e dell'aspetto da dare al celeberrimo monastero, collocato come assunto fisso in tutti gli scenari, in esagono di cima di collina misto bosco anziché in esagono chiaro di cima di collina. Come molti sanno, il monastero si trovava (e si trova tutt'ora) su Montecassino, in una posizione visibilissima ad un osservatore esterno anche da molti chilometri di distanza, perciò teoricamente nel gioco doveva essere lasciata al giocatore alleato la

possibilità di scaricare su esso, come e quando lo desiderasse, tutta la potenza dell'artiglieria a sua disposizione.

Questa indubbia realtà di gioco si scontrò però con la realtà dei fatti accaduti. È risaputo infatti che gli alleati evitarono deliberatamente di colpire il monastero durante le prime fasi della campagna, mentre successivamente decisero draconianamente di raderlo al suolo; nella simulazione si sarebbe quindi verificato un grosso controsenso con l'alleato che durante la prima battaglia per Montecassino (Scenario n.1) avrebbe potuto agevolmente neutralizzare il monastero con tutte le unità in esso contenute, mentre nella realtà questa condizione non venne neppure presa in considerazione e nella 3ª battaglia per Montecassino (Scenario n.3) il monastero ormai distrutto dai quadrimotori americani, avrebbe avuto un alleato agevolmente in grado di localizzare ed eliminare qualsiasi difensore collocato dal tedesco all'interno delle rovine del monastero stesso, mentre nella realtà i ripari e le postazioni difensive tedesche risultarono virtualmente invulnerabili ai bombardamenti "non mirati" dell'artiglieria alleata.



Abbiamo Pensato Percio' di collocare il monastero, rappresentato come un forte da 40 punti difensivi, in esagono di collina misto bosco, in modo che comunque l'alleato debba avere localizzazione diretta su di esso Per poterlo ingaggiare a fuoco diretto e indiretto, ottenendo cosi' lo stesso risultato storico che si voleva ricreare ed evitando nel contempo una lunga ed impietosa serie di regole speciali solo ed esclusivamente legate alla casistica del monastero stesso.

Ai fini del gioco succede quindi che il giocatore alleato, durante il corso del Primo scenario, non puo' materialmente localizzare il monastero e quindi attaccarlo Per fuoco indiretto, salvo che il giocatore tedesco stesso violi Per primo la neutralita' che godeva il monastero, attaccando da quel punto, oppure che il giocatore alleato sia tanto abile e fortunato da riuscire a portare unita' direttamente in adiacenza del forte, "rendendosi conto" della situazione reale, mentre nel terzo scenario e' necessaria la stessa localizzazione delle unita' tedesche annidate nei meandri delle rovine del monastero Per ottenere un fuoco indiretto guidato sulla posizione esatta del bersaglio e quindi causarne la distruzione, sola condizione ottimale che nella realtà ne consenti' la efficace neutralizzazione. Si e' quindi voluto creare un modo efficace ed elegante, compatibile con la storicita' degli avvenimenti reali, Per salvare a nostro avviso, "capra e cavoli".

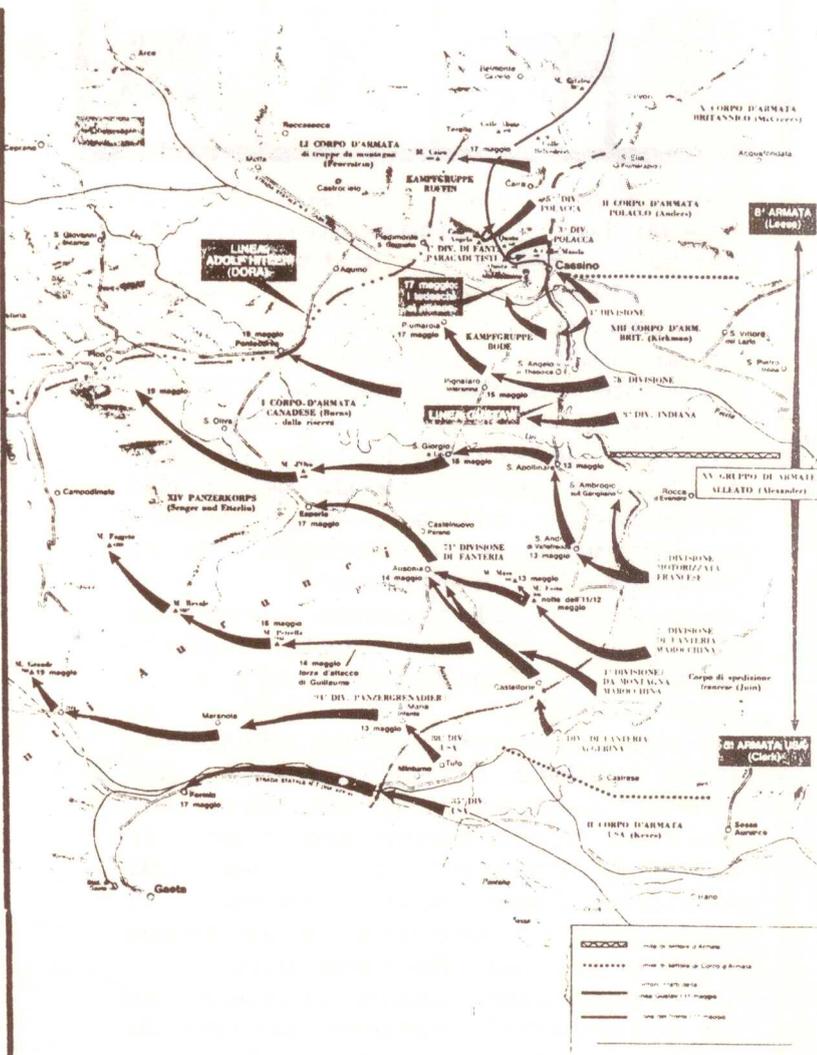
Ci Pare di avere detto tutto, vi ricordiamo solamente un'ultima cosa, se avete dubbi, richieste di chiarimenti, o semplicemente bisogno di informazioni supplementari su di una qualsiasi parte di questo lavoro, siete pregati di

scrivere direttamente a:  
**ENRICO TAGLIAZUCCHI**  
 via Plessi 8, 41058 Vignola,  
 Modena

egli sara' ben felice di rispondervi a Patto che alleghiate sempre una busta autoaffrancata ed autoindirizzata Per la risposta.

A voi la Parola ed il giudizio e...buon divertimento

Enrico Tagliazucchi  
 Sergio Cuoghi  
 Massimo Cottafavi



# REGOLE AGGIUNTIVE AL REGOLAMENTO GENERALE DI PL

---

Questa serie di regole aggiuntive intende essere un complemento al regolamento base di PANZER LEADER ed e' stata introdotta Per meglio simulare le condizioni storiche e di territorio su cui fu combattuta questa campagna. Resta inteso che Per tutte le questioni che esulano dalla Presente sezione, fa fede sempre e comunque il regolamento di PANZER LEADER.

- In tutte le Situazioni lo schieramento che Piazza Per Primo Puo' schierare in LOS/LOF nemica, in contraddizione a quanto stabilito dal regolamento del gioco base.

- In tutte le Situazioni gli esagoni di citta' non sono obiettivo corazzato, ma le unita' in essi contenute manterranno il loro tipo caratteristico di bersaglio quando attaccate. Tutte le altre regole relative agli esagoni di citta' sono Peraltro applicate regolarmente.

- In tutte le Situazioni tutti gli esagoni di citta' non possono contenere campi minati e/o altri indicatori funzionali.

- Per tutte le Situazioni sono in vigore le regole di THE ARAB-ISRAELI WARS relative alla costruzione dei Ponti Per fanteria.

- Per tutte le Situazioni sono in vigore le regole di THE ARAB-ISRAELI WARS relative al morale ed alla verifica del

morale delle unita' disperse.

- Per tutte le Situazioni sono in vigore le regole di THE ARAB-ISRAELI WARS relative alla marcia forzata.

- Per tutte le Situazioni sono in vigore le regole di THE ARAB-ISRAELI WARS relative ai campi minati diversificati (cioe' che possono essere scambiati con tipi diversi da quelli stabiliti nell'OOB), le trincee e le "improved Position".

- Per tutte le Situazioni sono in vigore le regole di THE ARAB-ISRAELI WARS relative all'artiglieria fuori campo.

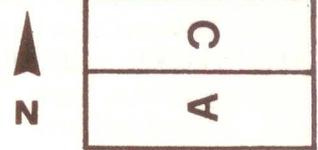
- Per tutte le Situazioni il livello di vittoria conseguito viene determinato adottando la scala di punteggi stabilita dal regolamento di THE ARAB-ISRAELI WARS.

- Per tutte le Situazioni sono in vigore le regole di THE ARAB-ISRAELI WARS relative alla rimozione dei campi minati.



# SITUAZIONE N. 1 : LA 1ª BATTAGLIA DI CASSINO - 25 Gennaio 1944

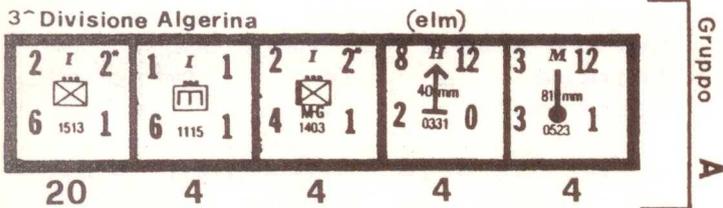
MAPPE :



## FORZE DISPONIBILI :

ALLEATI : MORALE B

TEDESCHI : MORALE B



### ARTIGLIERIA FUORI CAMPO :

- 3 - Batterie da 105 mm - 60 punti (H) ciascuna
- 2 - Batterie da 155 mm - 40 punti (H) ciascuna
- 1 - Batteria da 8 in - 80 punti (H)

## PIAZZAMENTO :

### TEDESCHI

Piazzano Per Primi, il Gruppo A ovunque sulla mappa ad ovest del fiume Principale A-Y10/C-Y10. Il Gruppo B entra secondo quanto stabilito nelle regole speciali.

### ALLEATI

Piazzano Per secondi, il Gruppo A sulla mappa C a est del fiume Principale C-Y1/C-Y10. Il Gruppo B piazza sulla mappa A a est del fiume Principale A-Y10/A-I1.

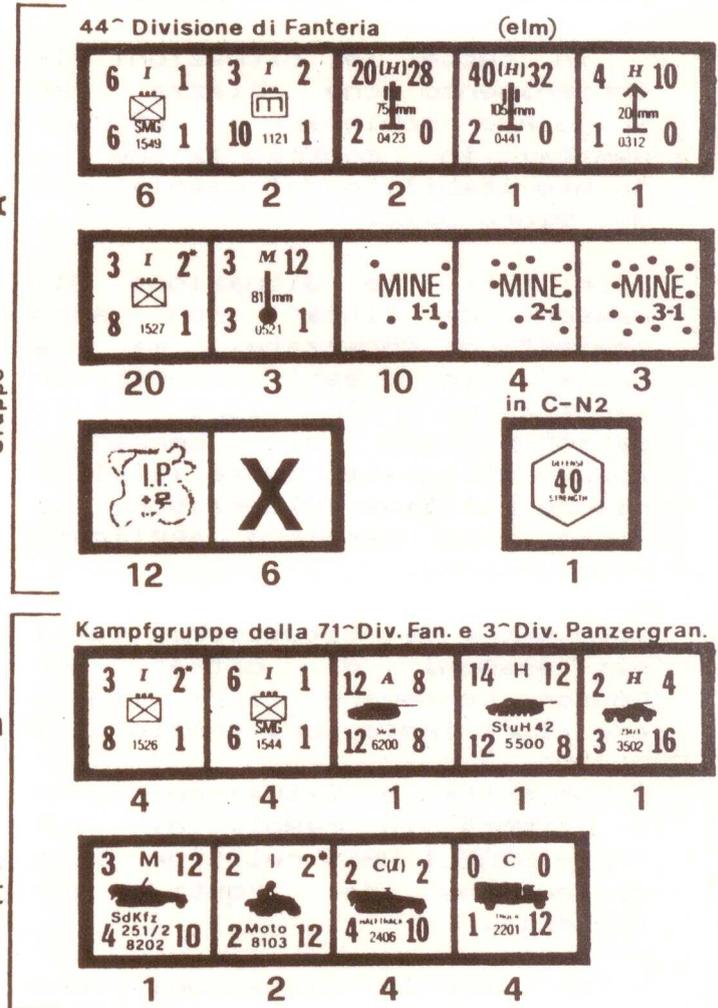
## DURATA DEL GIOCO :

10 TURNI, gli Alleati muovono Per Primi.

## REGOLE SPECIALI :

- Il Gruppo B tedesco può entrare dal bordo nord della mappa C solo se si verifica una di queste condizioni:

- 1) Il Gruppo A alleato ha più di 15 unità ad ovest del fiume Principale.



2) Il giocatore tedesco ha Perduto 10 o Più' unità'. Nel successivo segmento tedesco del turno nel quale si è verificata una delle condizioni sopracitate il giocatore tedesco può, a sua discrezione, fare entrare il Gruppo B. Il Gruppo B può comunque entrare sulla mappa anche in turni successivi a quello stabilito, in una qualsiasi fase di movimento tedesca.

- Il forte in dotazione all'008 tedesco deve obbligatoriamente essere piazzato in C-N2 (esso rappresenta il monastero). Il forte mantiene tutte le caratteristiche illustrate nel regolamento base. Aggiungere +2 al tiro del dado Per tutti gli attacchi Portati contro l'esagono che lo contiene.

- Tutti gli esagoni adiacenti ad esagono di fiume (stream) non possono contenere campi minati (es.: A-S5 stream, A-S4 e A-S6 non possono contenere campi minati).

- Nessun indicatore neutrale può essere piazzato negli esagoni a sud-est del fiume Principale C-Y10/A-Y10, negli esagoni di fiume stesso e negli esagoni di Ponte sul fiume Principale.

- La Parte sud della città di Grancelles (esagoni A-U7, A-U8, A-V9, A-V10, A-W9), le città di Wiln e Caverse sono da considerarsi come esagono di terreno chiaro (clear) a tutti gli effetti del gioco: sono considerati Peraltro esagoni di strada i seguenti: A-U7, A-U8, A-Q2, A-R2, A-V9, A-W9, C-J7 e C-K6.

- I Ponti in A-W8, A-X9, A-V7, A-J2, C-Y3 e C-Y5 sono stati

distrutti e Perciò sono intransitabili; considerare l'esagono di Ponte distrutto come un comune esagono di fiume.

- In questa Situazione Possono essere Piazzate all'interno del forte tedesco (C-N2) rappresentante il monastero, solo unità della classe di fanteria (vedi UFT).

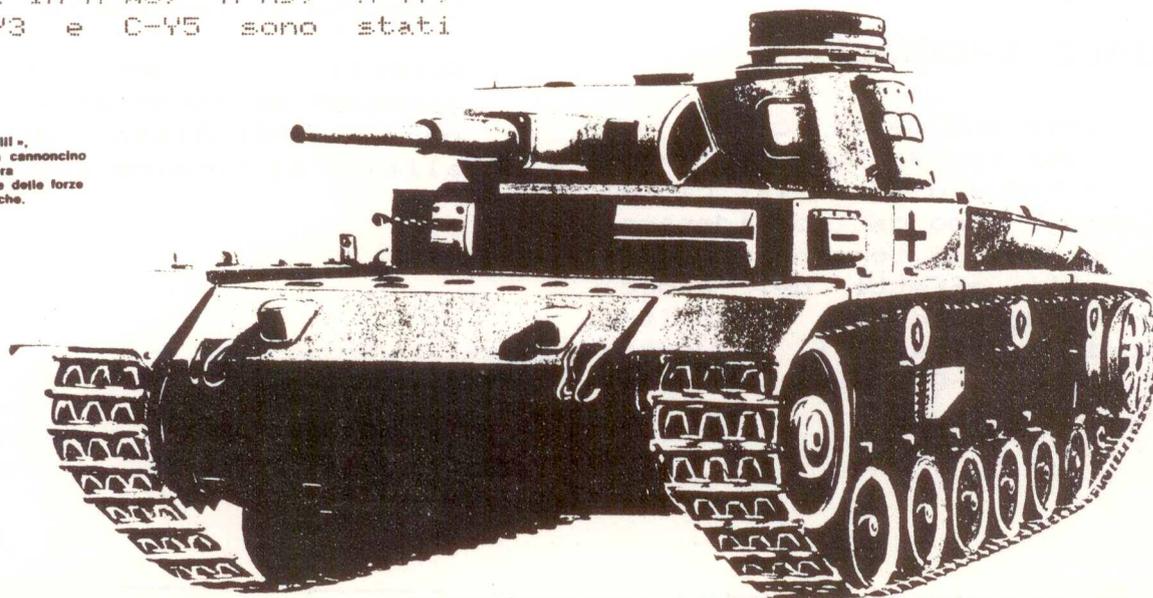
- Quando disperse, le unità contenute all'interno del forte tedesco verificano il morale come se fossero un'unica unità, con un unico tiro di dado, indipendentemente dal loro numero.

## PUNTI DI VITTORIA :

TEDESCHI: 2 Punti Per ogni unità alleata distrutta, 1 Punto Per ogni esagono di città occupato da unità tedesche al termine del gioco, 1 Punto se il forte è occupato da unità tedesche al termine del gioco, 1/2 Punto Per ogni unità alleata a sud-est del fiume Principale A-Y10/C-Y10 al termine del gioco.

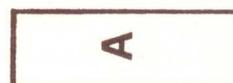
ALLEATI: 1 Punto Per ogni unità alleata a nord-ovest del fiume Principale A-Y10/C-Y10 al termine del gioco, 2 Punti Per ogni unità tedesca distrutta.

Pzkw - Merk III -  
armato di un cannone da 37 mm, era  
il mezzo base delle forze  
armate tedesche.



# SITUAZIONE N.2: LA 2ª BATTAGLIA DI CASSINO - 17 Febbraio 1944

MAPPE:



## FORZE DISPONIBILI:

ALLEATI: MORALE A

TEDESCHI: MORALE A

2ª Divisione Meccanizzata Neozelandese (-)

1ª Divisione Paracadutisti (elm)

3 I 2 10 1123 1	2 I 2' 6 1523 1	3 M 8 3 0512 1
8	24	3

3 I 2' 8 1525 1	6 I 1 6 1545 1	3 I 2 10 1122 1	12 A 8 12 6200 8	14 H 12 8 M43 105/25 5401 8	3 M 12 3 0522 1
10	8	9	1	1	2

## ARTIGLIERIA FUORI CAMPO:

- 3 - Batterie da 25pdr - 35punti (H) ciascuna
- 2 - Batterie da 105mm - 40punti (H) ciascuna
- 1 - Batteria da 155mm - 60punti (H)
- 1 - Batteria da 8in - 80punti (H)

## PIAZZAMENTO:

### TEDESCHI

Piazzano Per Primi, ovunque entro la parte nord della città di Grancelles.

### ALLEATI

Piazzano Per secondi, ovunque a sud del fiume Principale A-Y10/A-I1.

## DURATA DEL GIOCO:

15 TURNI, gli Alleati muovono Per Primi.

## REGOLE SPECIALI:

- La Parte sud della città di Grancelles (esagoni A-U7, A-U8, A-V9, A-V10 e A-W9) e la città di Caverge sono da considerarsi come esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti del gioco; sono considerati Peraltro esagoni di strada i seguenti: A-U7, A-U8, A-Q2, A-R2, A-V9 e A-W9.

- I ponti in A-W8, A-X9, A-V7 e A-J2 sono stati distrutti e Perciò sono intransitabili; considerare l'esagono di Ponte distrutto come un comune esagono di fiume.

## PUNTI DI VITTORIA:

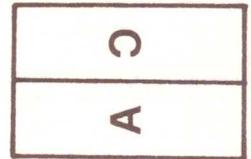
TEDESCHI: 3 Punti Per ogni esagono di Grancelles (Parte nord) controllato da unità tedesche al termine del gioco.

ALLEATI: 3 Punti Per ogni esagono di Grancelles (Parte nord) controllato da unità alleate al termine del gioco.

# SITUAZIONE N.3 : LA 3ª BATTAGLIA DI CASSINO

16 Marzo 1944

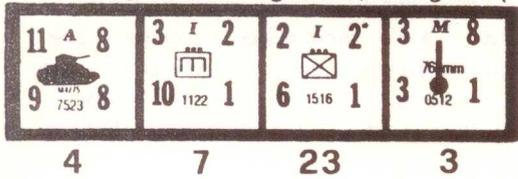
MAPPE :



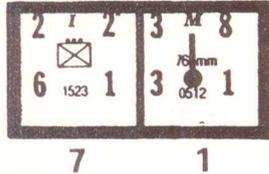
## FORZE DISPONIBILI :

### ALLEATI : MORALE A

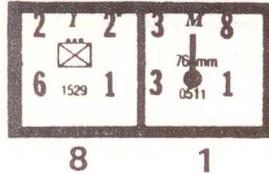
2ª Divisione Meccanizzata Neozelandese:  
24º, 25º Btg Fant.; 2º Btg Genio; 19º Btg Cor. (-)



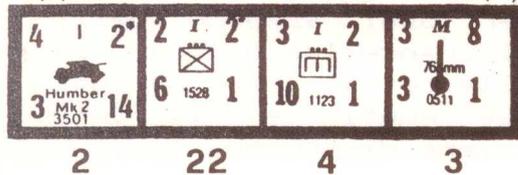
26º Battaglione Fanteria



Battaglione «Essex»

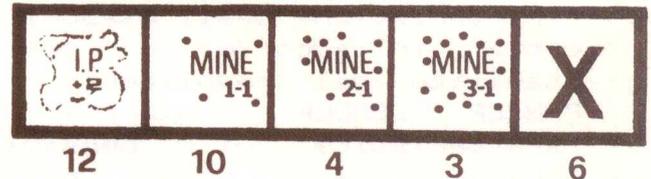


«Rajaputana» Rifles e «Gurkha» Rifles (-)

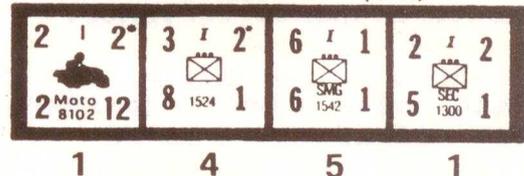


### TEDESCHI : MORALE A

INDICATORI NEUTRALI



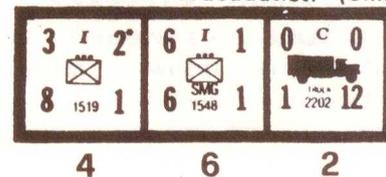
1ª Divisione Paracadutisti (elm)



1ª Divisione Paracadutisti (elm)



1ª Divisione Paracadutisti (elm)



in C-N2



### ARTIGLIERIA FUORI CAMPO :

3 - Batterie da 25pdr - 35punti (H) ciascuna  
2 - Batterie da 105mm - 40punti (H) ciascuna

### ARTIGLIERIA FUORI CAMPO :

2 - Batterie da 105mm - 40punti (H) ciascuna

## PIAZZAMENTO :

### TEDESCHI

Piazzano Per Primi, il Gruppo A ovunque sulla mappa (vedi regole speciali), il Gruppo B ovunque sulla mappa C ad ovest del fiume Principale C-Y1/C-Y10, il Gruppo C ovunque sulla mappa A all'interno della città di Grancelles a nord del fiume Principale A-I1/A-Y10, il Gruppo D entra al secondo turno di gioco dal bordo nord della mappa

C, ad ovest del fiume Principale C-Y1/C-Y10.

### ALLEATI

Piazzano Per secondi, i Gruppi A, C e D ovunque sulla mappa A a sud-est del fiume Principale A-I1/A-Y10. Il Gruppo B entra al Primo turno di gioco dal bordo sud della mappa A, ad est del fiume Principale.

## DURATA DEL GIOCO:

15 TURNI, gli Alleati muovono Per Primi.

## REGOLE SPECIALI:

- In questa Situazione gli esagoni della città di Grancelles (rappresentante Cassino) vengono considerati esagoni di rovina; questi esagoni mantengono tutte le caratteristiche degli esagoni di città in accordo a quanto stabilito dal regolamento di PANZER LEADER, compresa la caratteristica di bersaglio corazzato che era stata negata dalla serie di regole aggiuntive allegata a questa variante.

- Il forte in dotazione all'OOB tedesco deve obbligatoriamente essere piazzato in C-N2 (esso rappresenta il monastero). Il forte viene considerato esagono di rovina, (trattare comunque sempre come obiettivo corazzato) aggiungere +2 al tiro del dado per tutti gli attacchi portati contro l'esagono che lo contiene.

- Tutti gli esagoni adiacenti ad esagono di fiume (stream) non possono contenere campi minati (es.: A-S5 stream, A-S4 e A-S6 non possono contenere campi minati).

- Nessun indicatore neutrale può essere piazzato negli esagoni a sud-est del fiume principale C-Y10/A-Y10, negli esagoni del fiume stesso e negli esagoni di Ponte sul fiume principale.

- La Parte sud della città di Grancelles (esagoni A-U7, A-U8, A-V9, A-V10, A-W9), le città di Wiln e Caverge sono da considerarsi come esagoni di terreno chiaro (clear) a tutti gli effetti del gioco; sono considerati peraltro esagoni di strada i seguenti: A-U7, A-U8,

A-Q2, A-R2, A-V9, A-W9, C-J7 e C-K6.

- I Ponti in A-W8, A-X9, A-V7, A-J2, C-Y3 e C-Y5 sono stati distrutti e perciò sono intransitabili; considerare l'esagono di Ponte distrutto come un comune esagono di fiume.

- Quando disperse, le unità contenute all'interno del forte tedesco (il monastero) verificano il morale come se fossero un'unica unità, con un unico tiro di dado, indipendentemente dal loro numero.

## PUNTI DI VITTORIA:

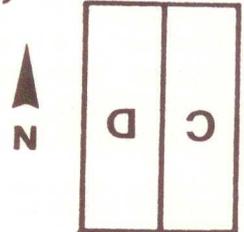
TEDESCHI: 10 Punti se il forte tedesco è occupato da unità tedesche al termine del gioco, 5 Punti per ogni esagono della città di Grancelles occupato da unità tedesche al termine del gioco, 1 Punto per ogni unità alleata distrutta.

ALLEATI: 30 Punti se il forte tedesco è occupato da unità alleate al termine del gioco, 5 Punti per ogni esagono della città di Grancelles occupato da unità alleate al termine del gioco, 20 Punti se il forte tedesco viene distrutto.

# SITUAZIONE N.4 : LA 4ª BATTAGLIA DI CASSINO (I Francesi)

11 Maggio 1944

MAPPE :



## FORZE DISPONIBILI :

### ALLEATI : MORALE A

2ª Divisione Marocchina  
1ª Divisione Meccanizzata Francese (elm)

2 I 2 6 1515 1	1 I 1 6 1116 1	2 I 2 4 M8 1401 1	11 A 8 9 M47A 7529 8	3 A 5 3 M3 3302 15
30	3	6	5	4

2 I 4 3 M3 3201 15	9 A 5 2 57mm 0212 0	8 H 12 2 40mm 0332 0	2 CU 2 3 M47A 2401 10	0 C 0 1 TRUCK 2201 14
2	2	2	8	4

1 I 2 10 M3 8100 6	0 - 0 (32) 0
1	1

### ARTIGLIERIA FUORI CAMPO :

3 - Batterie da 155mm - 60 punti (H) ciascuna

### PIAZZAMENTO :

#### TEDESCHI

Piazzano Per Primi, ovunque sulla mappa a nord del fiume Principale est-ovest (C-Y10/D-Y1)

#### ALLEATI

Entrano al Primo turno di gioco dal bordo sud della mappa.

### DURATA DEL GIOCO :

15 TURNI, gli Alleati muovono Per Primi.

### TEDESCHI : MORALE B

71ª Divisione di Fanteria (elm)

3 I 2 8 1528 1	3 I 2 10 1122 1	12 A 8 12 6200 8	20 (H) 28 2 75mm 0423 0	40 (H) 32 2 105mm 0441 0
16	1	1	2	1

13 A 6 2 75mm 0223 0	3 M 12 3 81mm 0523 1	15 M 20 2 120mm 0541 0	4 H 10 1 20mm 0312 0	0 C 0 1 TRUCK 2403 12
1	2	1	2	4

I.P.	TRENCH	X	MINE 1-1
8	2	6	15

### REGOLE SPECIALI :

- In questa Situazione Possono essere minati tutti gli esagoni in adiacenza al fiume Principale est-ovest, contrariamente a quanto asserito nelle precedenti.

- Nessun indicatore neutrale o funzionale può essere piazzato negli esagoni a sud del fiume Principale est-ovest e negli esagoni di fiume.

- I Ponti in D-BB6, C-Y3 e C-Y5 sono stati distrutti e Perciò sono intransitabili; considerare l'esagono di Ponte distrutto come un comune esagono di fiume.

- In questo scenario le unità di fanteria alleate godono di un -1 supplementare sul tiro del dado quando impiegate in attacchi CAT (-3 anziché -2).

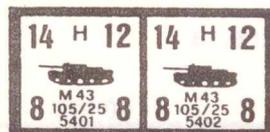
## PUNTI DI VITTORIA :

TEDESCHI: 2 Punti Per ogni unita' alleata distrutta, 1/2 Punto Per ogni unita' alleata a sud del fiume Principale est-ovest al termine del gioco.

ALLEATI: 2 Punti Per ogni unita' alleata uscita dal bordo nord della mappa durante il gioco, 1 Punto Per ogni unita' alleata uscita dal bordo est della mappa durante il gioco, 2 Punti Per ogni unita' tedesca distrutta.

## NUOVE UNITA'

### TEDESCHI :



### ALLEATI :



## THE UNIT FUNCTION TABLE : TEDESCHI

CLASSIFICATION DATA				COMBAT					MOVEMENT			OR	EXP								
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC	
						DF	IF	OR	CAT	AA											
ASSAULT GUNS (5000's)	14 H 12 8 105/25 8	M43 105/25 (5401-5402)	2	6-Semoventi M 43 Ansaldo 6-Cannoni da 105/25mm	H	●		●				A			●						
	14 H 12 12 5500 8	StuH 42 (5500)	1	6-Semoventi StuH 42 6-Cannoni da 105mm	H	●		●				A			●						
LIGHT ARMORED (8000's)	3 M 12 4 251/2 10	SdKfz 251/2 (8201-8202)	2	6-Semicingolati SdKfz 251/2 6-Mortai da 81mm	M	●	●					A			●						
	2 I 2* 2 Moto 12	Moto (8101-8103)	3	6-Moto/sidecar 6-MG's	I	●		●				NA			●						

## THE UNIT FUNCTION TABLE : ALLEATI

CLASSIFICATION DATA				COMBAT					MOVEMENT			OR	EXP								
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC	
						DF	IF	OR	CAT	AA											
AR.CARS (3000's)	4 I 2* 3 Humber Mk 2 14	Humber Mk 2 (3501-3502)	3	6-Autoblindo Humber Mk 2 12-MG's	I	●		●				A			●						

# SITUAZIONE DEL FRONTE ITALIANO AL 15 GENNAIO 1944

Dopo la Sicilia, Salerno e l'entrata trionfale della 5<sup>a</sup> Armata a Napoli, gli Alleati si erano ormai proposti una rapida avanzata su Roma. Le aspettative degli alti comandi inglese ed americano andarono invece deluse, tanto da segnare il passo per oltre 5 mesi davanti a quello che in un primo tempo era sembrato un ostacolo facilmente superabile: la linea Gustav.

## 1. KESSELRING SI FORTIFICA

Quando il 15 novembre 1943 Alexander fermò l'offensiva alleata, ritenendo che le sue truppe fossero state sin troppo provate, egli non fu minimamente sfiorato dall'idea che quella pausa avrebbe dato il tempo necessario ai Tedeschi per ultimare le opere difensive in allestimento e che proprio quel sistema difensivo sarebbe stato la causa principale del ristagno della campagna d'Italia per lunghi mesi.

Kesselring, per contro, utilizzando il tempo inspiegabilmente concesso dagli Alleati, era riuscito a completare una magnifica linea difensiva, che lunga fino a 16 Km correva lungo il corso dei fiumi Garigliano e Rapido, superava la fascia appenninica ed arrivava al mare un po' più a nord del fiume Sangro. Lungo questa linea era schierata la 10<sup>a</sup> Armata tedesca al comando del generale H. Von Vietinghoff.

Il punto chiave di tutto il sistema difensivo tedesco era Montecassino, un'altura dalle pendici molto ripide, sulla quale si ergeva il famoso monastero benedettino omonimo, mentre ai suoi piedi sorgeva Cassino, una piccola cittadina senza gloria né peccato, che dava appunto il nome al monte che la sovrastava. Il complesso monte-abbazia rappresentava un magnifico punto difensivo e d'osservazione dal quale si

Potevano dominare e battere efficacemente le valli del Rapido e del Liri; i Genieri tedeschi trasformarono questa zona in un immenso fortino, pieno di trappole, campi minati, postazioni scavate nella viva roccia ed ostruzioni di ogni natura e genere. A nord di Cassino i Tedeschi ostruirono la valle del Rapido, bloccando così il regolare deflusso delle acque e trasformando la zona in un immenso lago, inoltre costruirono sulle rive del fiume sbarramenti di filo spinato, rimossero ogni tipo di vegetazione per allargare il campo di tiro facendo il tutto con abbondanti campi minati. Nella valle del Liri fortificarono edifici munendoli di cannoni e torrette di carri armati in casematte fisse, piazzole per mitragliatrici, mortai e pezzi di artiglieria, nonché una fitta rete di cunicoli che li collegavano fra di loro agevolandone notevolmente spostamenti di materiali e comunicazioni.

## 2. ALEXANDER PIANIFICA

Realizzato che l'unico modo per sfondare la linea Gustav era quello di sfondare a Cassino, l'alto comando alleato elaborò un piano che consisteva in una "tenaglia" combinata mare-terra, che avrebbe dovuto da un lato costringere i Tedeschi alla ritirata e dall'altro sbarrare questa via di fuga creando una "sacca" in cui sarebbero dovute cadere le divisioni in via di ripiegamento.

L'azione contemplava l'attacco frontale alle posizioni di Cassino da parte del 2<sup>o</sup> Corpo d'Armata USA, mentre il 6<sup>o</sup> Corpo d'Armata USA avrebbe dovuto sbarcare ad Anzio, cioè alle spalle del 10<sup>o</sup> Corpo d'Armata tedesco ed avanzare rapidamente all'interno per isolare quest'ultimo dal

resto delle truppe d'occupazione, facilitando la spinta offensiva verso la capitale e il resto dell'Italia.

### 3. LA PRIMA BATTAGLIA DI CASSINO

La cosiddetta battaglia di Cassino fu in realtà un complesso di battaglie (4 per l'esattezza) che vanno dal gennaio al maggio del 1944).

Il primo tentativo per scardinare le difese di Cassino fu concepito dal generale Mark Clark, comandante della 5ª Armata USA, impiegando il 10º Corpo d'Armata britannico nel compito di attraversare il Garigliano nei pressi della costa per poi puntare direttamente sulla valle del Liri; il Corpo di Spedizione francese avrebbe aggirato a sua volta, ma sulla parte destra, lo schieramento tedesco, per giungere anch'esso nella valle del Liri, mentre il 2º Corpo d'Armata USA avrebbe dovuto, da posizione centrale, passare il fiume Rapido ed irrompere nella valle e congiungersi con le truppe provenienti dalla testa di Ponte di Anzio.

Le operazioni iniziarono il 17 gennaio e gli attacchi sui lati diedero subito qualche risultato, ma non riuscirono a sfondare. Ben diversa fu la sorte della 36ª divisione di fanteria americana, punta di diamante del 2º Corpo d'Armata USA, che non solo fu fermata, ma semidistrutta. Perdendo nei combattimenti 1681 uomini, di cui 875 prigionieri e dispersi. Fallito il primo tentativo, Clark ci riprovò qualche giorno dopo, il 25 gennaio, proponendo l'esatta copia del piano precedente, con la sola differenza che l'attacco centrale fu condotto dalla 34ª divisione USA nella zona a destra di Montecassino. Il risultato comunque non si discostò molto da quello



ottenuto alcuni giorni prima, con la sola differenza che il movimento avvolgente dei Francesi mise momentaneamente in crisi il sistema difensivo dei Tedeschi, i quali furono costretti ad impiegare nella lotta alcuni elementi della 71ª divisione di fanteria e della 3ª divisione Panzergranatieri, togliendoli da altri settori del fronte.

L'unico risultato acquisito dagli Alleati durante i combattimenti fu la conquista di una piccola testa di Ponte al di là del Rapido.

### 4. SECONDA BATTAGLIA DI CASSINO

Dopo i falliti tentativi di sfondamento tentati dalla 34ª e 36ª divisione di fanteria americana, il generale Alexander decise di sostituire le provate divisioni statunitensi con altrettante e più fresche divisioni inglesi, anzi, per l'amor di precisione, una indiana e l'altra neozelandese.

Forti del fatto che sia gli uni che gli altri vantavano uno

spirito combattivo e tradizioni militari ben piu' elevate degli Americani. l'alto comando alleato avvicindo' alla 34' divisione USA la 4' divisione indiana e la 36' divisione USA con la 2' divisione neozelandese. Il Piano concertato dal Generale Freyberg che comandava i neozelandesi non era dissimile da quello ideato da Clark qualche tempo prima: di fatto egli penso' di attaccare contemporaneamente Cassino da nord e da sud-est, e cioe' gli Inglesi partiti dalla piccola testa di Ponte al di la' del Rapido avrebbero attaccato l'abbazia e oltrepassandola sarebbero dovuti arrivare alla statale n.6, mentre i Neozelandesi sarebbero avanzati lungo la ferrovia per impadronirsi della parte meridionale della citta'.

Se queste manovre avessero avuto un esito positivo, la 1' divisione corazzata USA, tenuta in riserva, sarebbe entrata nella valle del Liri, sfruttando il successo. A questo punto occorre precisare che se le cose all'inizio delle operazioni si

Presentavano alquanto difficoltose per gli Alleati, si erano ancor di piu' aggravate in quel momento. Infatti gia' dall'inizio di febbraio sulle alture di Cassino erano stati fatti affluire reparti appartenenti alla 1' divisione Paracadutista tedesca, provenienti dal settore adriatico, divisione che a detta di tutti era tra le migliori in organico con l'esercito tedesco (e lo dimostro' ampiamente in questo frangente); oltretutto gli alleati completarono il quadro facendo bombardare e cadere al suolo l'antica abbazia, innescando una polemica sull'utilita' di tale azione che dura tuttora, ma che rese un immenso favore ai Tedeschi che approfittando subito dell'enorme cumulo di macerie cosi' opportunamente fornito dai bombardieri alleati, lo trasformarono immediatamente in un enorme fortino.

Con queste premesse poco favorevoli, martedi' 15 febbraio 1944 gli Alleati si mossero; quasi subito sul fronte della 4' divisione indiana si



Paracadutisti tedeschi nell'abitato di Cassino. I massicci bombardamenti aerei effettuati dagli alleati e con i quali essi avevano pensato di assicurarsi l'immediato possesso di Cassino, si vollero a loro danno, in quanto i tedeschi trasformarono in ottime posizioni difensive i cumuli di macerie e gli edifici distrutti.

Rijksinstituut voor Oorlogsdocumentatie

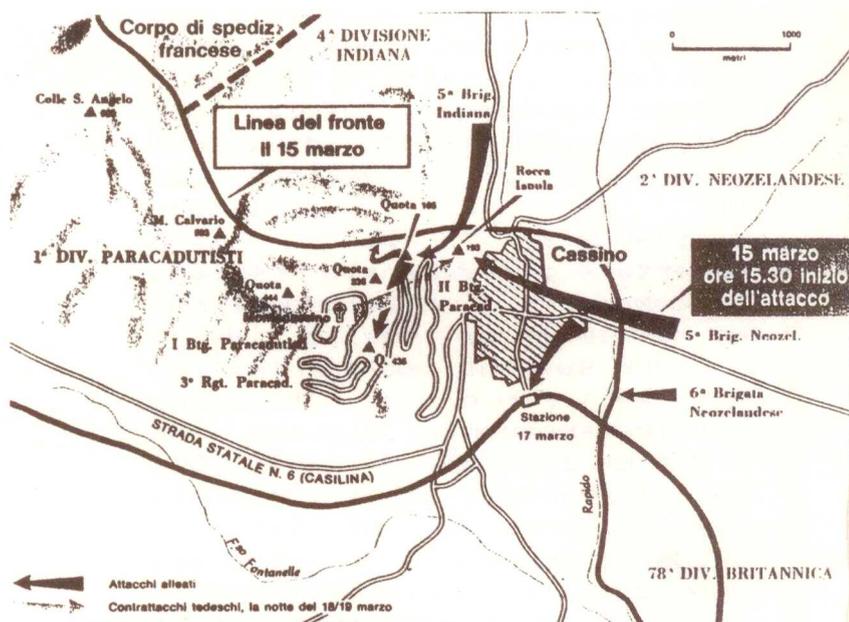
manifestarono i Primi Problemi, il battaglione di testa del 1° Royal Sussex Regiment incontro' una forte resistenza e di fatto non Progredi' neppure di un metro. A nulla valsero i ripetuti tentativi effettuati anche nei giorni successivi. Il giorno 17 la situazione non era cambiata: l'ordine fu di ripiegare.

Sul fronte dei Neozelandesi le cose andarono un Po' meglio, inizialmente un battaglione riuscì a conquistare la stazione ferroviaria, ma fu successivamente travolto da un contrattacco tedesco sferrato con appoggio di carri armati e semoventi. Pertanto anche la seconda battaglia di Montecassino finì con un netto insuccesso alleato.

#### 5. LA TERZA BATTAGLIA DI CASSINO

Il Piano di Freyberg Per quello che doveva essere il terzo tentativo Per sfondare a Cassino vedeva ancora impegnati gli Indiani e i Neozelandesi (4° divisione indiana e 2° divisione neozelandese). Alla base c'era un nuovo e Pesante bombardamento aereo e terrestre, ma l'oggetto di tante attenzioni era stavolta l'abitato di Cassino. Questo bombardamento avrebbe dovuto spianare la strada alle truppe avanzanti, che a differenza delle volte precedenti avrebbero attaccato di fronte con l'ausilio di mezzi corazzati, e tentato di penetrare direttamente nella città e da lì assaltare il monastero (compito affidato solo agli Indiani).

Il 15 marzo 1944, dopo il passaggio di più di 300 bombardieri, si scatenarono i cannoni, che in breve ridussero la città di Cassino ad un cumulo di macerie. L'effetto di quest'altro smisurato bombardamento fu identico al precedente, e i Tedeschi, appena



terminata questa nuova ondata di fuoco, uscirono dai ripari sotterranei e trasformarono anche la città in un intrico di punti fortificati e centri di resistenza.

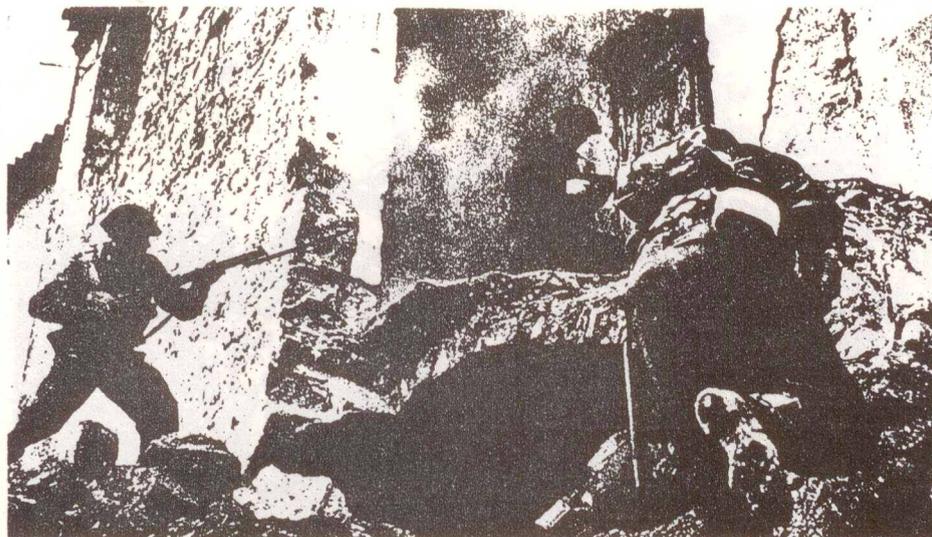
Un ulteriore problema creato dai bombardamenti fu l'impossibilità quasi totale di manovrare da parte dei carri che riuscivano ad avanzare all'interno dell'abitato, che dovettero essere preceduti da piccoli reparti di fanteria armati... di picconi e vanghe, col compito di aprire loro la strada dalle macerie. Le azioni che via via si svilupparono furono un alternarsi di errori di valutazione ma anche di colpi di mano improvvisi; lo stesso 15 marzo il 25° battaglione neozelandese che guidava l'attacco restò senza ordini precisi per tutto il pomeriggio, i comandanti di compagnia non ebbero di meglio che pensare di rimanere prudentemente fuori dalla mischia; il 26° battaglione nel frattempo riuscì invece a conquistare una posizione munita chiamata "collina del castello" e a rastrellare numerosi prigionieri, ma purtroppo anche il tempo si schierò con i

Tedeschi: una pioggia torrenziale trasformò in breve quell'angolo d'Italia in uno scenario degno della Somme nel 1° conflitto mondiale, e l'offensiva si arenò. Nella notte passarono all'attacco anche gli Indiani, ma con scarsa fortuna. Alla mattina del 16 i Neozelandesi ripassarono all'offensiva, ma il risultato più importante della giornata fu raggiunto dai Gurkas della divisione indiana che presero possesso di un altro punto nevralgico della difesa tedesca nella città: il caposaldo denominato "Collina del boia". Il giorno 17 cadeva anche la stazione ad opera dei Neozelandesi del 26° battaglione, ed allora per poter attaccare l'abbazia agli alleati non rimaneva che infrangere la linea tedesca tra l'Hotel Continental e l'Hotel des Roses, due austeri palazzi trasformati in fortini e difesi ad oltranza dai paracadutisti; ma purtroppo a nulla valsero gli sforzi profusi da Neozelandesi ed Indiani. La 3ª battaglia di Cassino si concluse su queste posizioni e con un tributo di sangue versato ancora più alto dei precedenti. I Neozelandesi ebbero 1600 tra morti e feriti,

gli Indiani oltre 3000, mentre i Tedeschi per contro ebbero i loro battaglioni impiegati nella città di Cassino ridotti a meno di un terzo degli effettivi.

#### 6. LA QUARTA BATTAGLIA DI CASSINO

Quella che doveva essere la risolutiva battaglia per Cassino sarebbe seguita ad un lungo rituale preparatorio. Il piano di Alexander infatti prevedeva l'attacco impiegando stavolta due armate anziché una come in passato. La direttrice era quella di sempre, ma stavolta al fianco della 5ª Armata USA si sarebbe mossa anche l'8ª Britannica, e dalla testa di Ponte di Anzio si sarebbe sferrata una nuova offensiva per tagliare la ritirata tedesca. Questa volta l'alto comando alleato avrebbe avuto una superiorità numerica di 3 a 1, cosa mai verificatasi prima, ma era necessaria molta attenzione, come si era verificato tante volte durante le precedenti occasioni, sul territorio italiano non era tanto il numero che giocava una carta decisiva, ma la determinazione e la coordinazione dell'attacco. Per il primo fattore Alexander aveva



Cassino, marzo 1944: soldati di fanteria britannici effettuano il rastrellamento delle case conquistate per eliminare eventuali elementi tedeschi isolati. A causa del fallito tentativo alleato di operare uno sfondamento sul fronte di Cassino, il 22 marzo il generale Alexander ordinò che venisse sospesa l'offensiva.

un asso nella manica, questa volta la punta offensiva vedeva i Francesi del Generale Juin affiancati ai Polacchi di Anders; ambedue avevano un onta da vendicare, ambedue uno spirito combattivo senza eguali, anche se, come vedremo, i Primi non si limitarono a fare la guerra solo ai Tedeschi.

La coordinazione degli attacchi era stata pianificata con cura, e anche l'aviazione tattica avrebbe stavolta operato a stretto contatto coi fanti. Alle 23 dell'11 maggio 1944 la 85<sup>a</sup> e la 88<sup>a</sup> divisione di fanteria americana, con al loro fianco la 2<sup>a</sup> divisione marocchina e la 4<sup>a</sup> divisione da montagna francese passarono all'attacco, cinque minuti più tardi gli Inglesi dell'8<sup>a</sup> divisione di fanteria indiana e della 4<sup>a</sup> divisione di fanteria inglese, incaricati di oltrepassare il Rapido, erano in acqua.

Dopo mezz'ora i Polacchi di Anders (3<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> divisione di fanteria polacca) attaccarono Montecassino. Le prime fasi dell'attacco ebbero vicende alterne, i più fortunati furono i Francesi che trovarono

relativamente poco spirito combattivo nelle truppe che li contrastavano; i Polacchi per contro incontrarono subito un'accanita resistenza, ma continuarono ad avanzare egualmente; Per tutto il pomeriggio del 12 subirono contrattacchi furibondi e attaccarono a loro volta, furono decimati.

Gli Americani erano alla stessa ora quasi al punto di partenza, i Francesi, come detto poc'anzi, cercarono di sfruttare al massimo la penetrazione nel loro settore, fino ad allora abbastanza agevole. Gli Inglesi stavano progredendo al di là del fiume Rapido. A quel punto cominciò una lenta battaglia di logoramento che man mano il tempo passava vedeva i Tedeschi sempre più in difficoltà.

Il 14 maggio gli Inglesi tentarono un attacco decisivo, ma sulla loro sinistra furono invece i Francesi di Juin a sbloccare la situazione: i "Goumiers" marocchini appartenenti al corpo di spedizione si lanciarono ad ondate successive sulle montagne che fiancheggiavano la valle del Liri e i Tedeschi, non

truppe polacche lanciano bombe a mano prima di assaltare una posizione tedesca. Nel maggio del 1944, in seguito ai mutamenti apportati nello schieramento alleato, al II corpo d'armata polacco del generale Anders era stato affidato il compito di aprire un varco sulle alture a nord di Cassino e conquistare l'abbazia.

Imperial War Museum



Prevedendo un attacco attraverso le montagne, opposero capisaldi isolati che vennero rapidamente sopraffatti e i soldati che li occupavano massacrati sul posto, costume tipico delle formazioni marocchine in battaglia.

I "Goumiers" erano infatti combattenti tenacissimi, abituati alla lotta in montagna, ma feroci e spietati, che raramente facevano prigionieri e usavano portare con loro, come trofei, parti anatomiche appartenenti ai nemici uccisi in battaglia; compirono inoltre brutali violenze ed abusi ai danni della popolazione civile incontrata sul loro cammino; dopo la conquista di Roma, questi corpi saranno rimpatriati oppure impiegati sul fronte francese.

Il giorno 15 anche una divisione di riserva (la 78ª divisione di fanteria britannica) fu portata in prima linea con l'ordine di sfruttare una eventuale breccia, ma poi fu impiegata assieme alla 6ª corazzata in un attacco che portò gli Inglesi fino alla strada statale n.6. Era ormai abbastanza scontato che se la pressione degli Inglesi fosse durata anche il giorno seguente e i Polacchi avessero sferrato un secondo attacco sulle

montagne, la situazione avrebbe senz'altro favorito gli alleati. Così infatti avvenne e il giorno 17 l'ultima battaglia per Cassino terminava con la presa dell'abbazia da parte degli uomini di Anders.

#### BIBLIOGRAFIA

- W.G.F. Jackson - La campagna d'Italia  
Rudolf Bohmler - Monte Cassino  
W.J.K. Davies - German Army Handbook 1939/1945  
US War Department - Handbook on German Military Forces  
US War Department - Handbook on the Italian Army - May 1943  
S.L. Stanton - Order of Battle US Army WW II  
D. Graham - Cassino  
J. Sanders - The British 7th Armoured Division  
Cartier - La seconda guerra mondiale  
Hogg-Davies - The German Order of Battle 1944  
B. Mollo - The Indian Army  
Sheppard - La campagna d'Italia  
A. Mollo - Le forze armate della seconda guerra mondiale  
Stevens - 4th Indian Division



Sopra: soldati alleati avanzano con difficoltà tra le case distrutte di Cassino nel marzo del 1944. Sotto:

# I BOARDGAMES AEREI DELLA 1<sup>a</sup> GUERRA MONDIALE

## SECONDA PARTE

di Andrea Angiolino

Le sei simulazioni da me prese in considerazione sul numero 3/85 del Notiziario sono elencate nella tabella qui sotto. I dati in essa contenuti sono da prendersi come indicazioni di massima; la scala di riduzione non è indicata sempre nelle regole del gioco, e talvolta è stata da me calcolata in maniera forse arbitraria.

Le indicazioni sull'ambientazione devono essere considerate flessibili:

simulazioni ambientate sul fronte francese includono spesso, ad esempio, pedine di apparecchi usati sul fronte italiano, così come giochi che coprono l'ultima parte della Prima guerra mondiale comprendono velivoli in servizio anche negli anni precedenti. Da notare ACES HIGH, che include aerei alleati del periodo 1914/18 ma che non comprende apparecchi tedeschi del primo anno di guerra. Per tutto il 1914 accontentatevi di missioni di ricognizione...

### TABELLA GIOCHI

GIOCO	MARCA	SCALA DI RIDUZIONE		AMBIENTAZIONE	
		Caselle = Metri	Turni = Secondi	Epoca	Luogo
Richthofen's War	Avalon Hill 1972	50	10	1916/18	Francia
Aces High	WWW 1980	90	9/10	1914/18	Tutti i fronti
Ace of Aces	Nova Games 1980	X	X	1914/18	Francia, Italia
Wings	Yaquinto 1981	36	4	1915/18	Tutti i fronti
Dawn Patrol	TSR 1982	30	6,8	1917/18	Francia, Italia
Blue Max	GDW 1983	?	?	1917/18	Francia

### RAGGIO DELLE MITRAGLIATRICI

Nella tabellina sottostante potete vedere la gittata massima delle mitragliatrici nei diversi giochi esaminati.

### TABELLA MITRAGLIATRICI

Gioco	Raggio in piedi	Raggio in metri
Richthofen's War	(1148)	350
Aces High	1750	(533)
Ace of Aces	675	(205)
Wings	1200	(365)
Dawn Patrol	400	(121)

Balza subito all'occhio la notevolissima differenza che c'è tra un gioco e l'altro. In ACES HIGH una raffica ha portata più che quadrupla rispetto a DAWN PATROL. Evidentemente la maggior parte dei giochi è in errore nel valutare queste gittate. Il Barone Rosso così scrisse nel suo diario di un duello: "Improvvisamente mi accorsi che l'osservatore, probabilmente troppo emozionato, aveva già aperto il fuoco. Lo lasciai sparare tranquillamente perché il miglior tiratore. Per quanto abile, non può combinare niente a una distanza di oltre trecento metri. In questo caso, uno semplicemente non riesce a colpire il bersaglio!"(1)

Ma pochissimi Piloti, se non novellini, iniziavano a sparare alla gittata massima. I diari degli aviatori sono spesso poco attendibili, così come le leggende sorte intorno a loro. Ci è stato comunque tramandato che Max Immelman apriva il fuoco a 20 Yarde, mentre il Cap. A. T. Harris, il 27 agosto 1917, sparò e colpì il suo avversario mentre quest'ultimo era a 25 Yarde dal suo Sopwith Camel(2). Richthofen talvolta

apre il fuoco anche a 30 Piedi(3), mentre il Caporale Kiffin Yates Rockwell della Escadrille Americaine (n.124) francese aveva, a quanto si dice, la bizzarra abitudine di iniziare a sparare sempre da una distanza di 100 Piedi esatti(4). Ricordiamo che una Yarde equivale a tre Piedi, ovvero a 90 centimetri circa.

Alla luce di questi dati gli unici giochi accurati sembrano essere dunque ACE OF ACES e DAWN PATROL. Quest'ultimo concede alle armi gittate estremamente brevi, ma ciò non è errato se si considerano perlomeno le gittate ottimali: utilizzando come esso fa un sistema di combattimento in cui i danni non sono inversamente proporzionali alla distanza di tiro, occorre considerare come gittate utili solo quelle in cui è effettivamente possibile fare danni rilevanti. E che le gittate ottimali fossero particolarmente brevi è innegabile: lo SE.5A, ad esempio, era armato di una Vickers posta sulla fusoliera e di una Lewis piazzata sull'ala superiore le cui linee di tiro convergevano a 45 metri(5).

Qualunque sia la distanza massima di tiro, è importante che vengano rilevate le differenze di gittata tra un modello di aereo e l'altro.



2F.1 della base navale di Renfrew

Esse non vanno sottovalutate, e sono state ad esempio importantissime durante la guerra civile spagnola: "la mitragliatrice da 12.7 mm aveva un raggio piu' lungo della 7.62, permettendo ai Fiat di ingaggiare obiettivi alla massima gittata, prima che gli avversari potessero rispondere. Questo fu fondamentale per bilanciare la grande inferiorita' in velocita' del CR.32 rispetto agli I-16 ed agli SB-2."(6)

Le piu' importanti differenze di questo tipo sono dovute al progresso tecnologico che si e' avuto durante la guerra.

Nel 1915 l'asso tedesco Max Immelmann affermo', nel corso di un colloquio con Anthony Fokker, che non fosse possibile colpire un obiettivo in movimento a piu' di 75/80 yarde(7), distanza molto bassa rispetto alle gittate utili degli ultimi anni di guerra. All'epoca Immelmann pilotava un Fokker E II. Solo WINGS si preoccupa di differenziare i raggi massimi di tiro; RICHTHOFEN'S WAR sceglie invece di concedere a tutti i tipi di armamento la stessa gittata massima, vedendo pero' come ciascuno subisce diversamente modificazioni di efficacia a distanze diverse.

DAWN PATROL ignora completamente l'effetto della distanza di tiro sull'efficacia delle raffiche delle mitragliatrici, facendola influire solamente sulle Probabilita' di colpire in qualche modo il bersaglio.

Gli altri giochi misurano questo effetto uniformemente Per tutti i modelli di aereo.

#### RAGGI MINIMI DI VIRATA

Anche lo spazio che un apparecchio deve percorrere mentre effettua una virata varia molto da un gioco all'altro. I dati possono essere esaminati da due distinti punti di vista: la distanza da percorrere in metri e quella in caselle.

La prima e' importante per giudicare il realismo del gioco, potendo essere confrontata con i raggi di virata reali; la seconda puo' essere invece messa a confronto con lo stesso dato degli altri giochi in modo da poter avere un'idea della difficulta' che il giocatore ha a muovere le sue pedine: un gioco come RICHTHOFEN'S WAR in cui e' possibile ruotare di 180° nello stesso esagono consente tattiche di manovra molto piu' semplici delle altre simulazioni.

#### TABELLA VIRATE

Gioco	Diametro per 180° in metri	Numero di caselle
Richthofen's War	30	1
Aces High	50/230	1/3
Wings	48/228	2/7
Down Patrol	108	4

La capacità di virare varia da un modello all'altro di aeroplano; sono inoltre importanti, a parità di apparecchio, la velocità e la quota cui l'aereo si trova mentre vira. Tutti i giochi tengono in considerazione queste differenze.

250/300 Piedi e' il raggio di virata stimato dal Barone Rosso e da lui ritenuto molto stretto ottenuto dal suo Albatross e dal De Havilland del suo avversario Hawker nel corso del duello conclusosi con la sua undicesima vittoria(8).

In ACES HIGH esso e' arrotondato per eccesso a due caselle. Anche negli altri giochi e' ben approssimato; l'unico che desta forti perplessita' e' RICHTHOFEN'S WAR, in cui qualunque aereo riesce a virare nello spazio di un esagono. La mancanza di differenziazione tra i raggi di virata dei diversi aerei di DAWN PATROL non disturba: gli aerei inclusi in questo gioco sono solo caccia degli ultimi 21 mesi di guerra, per cui una simile semplificazione puo' essere accettata. Variano comunque, in questo gioco, le velocità di virata dei diversi apparecchi, anche in relazione alla quota.

#### GLI INSEGUIMENTI

Un pilota ha probabilmente piu' difficolta' a piazzarsi in coda ad un biplano nemico che a rimanervi. Da qui hanno origine diverse regole sugli inseguimenti, che hanno un peso molto diverso nei vari giochi.

In RICHTHOFEN'S WAR la posizione in coda ad un avversario non porta nessun vantaggio su quest'ultimo, ne' una regola sugli inseguimenti avrebbe senso in un gioco a turni alterni.

In ACE OF ACES ed in BLUE MAX, dove tutte le mosse possibili sono gia' previste, esse sono state divise in tre



Grossi gruppi a seconda della direzione Generale dell'apparecchio; l'inseguito deve comunicare all'inseguitore, prima che questi scelga il suo movimento, se andra' verso destra, verso sinistra o proseguira' dritto. In ACES HIGH ed in WINGS, dove ogni mossa deve essere formata esagono per esagono, non esiste una regola sugli inseguimenti. In DAWN PATROL, che e' un ibrido tra i due precedenti sistemi, vi e' una regola che rende la posizione dell'inseguitore molto piu' vantaggiosa che negli altri giochi.

#### LE COLLISIONI

Ogni tanto accadeva, nei cieli sopra le trincee, che due aerei si scontrassero. In alcuni giochi questo caso e' previsto, e porta alla distruzione completa dei due apparecchi scontratisi.

E' il caso di ACES HIGH, dove gli scontri accadono con particolare frequenza, e di DAWN PATROL, dove sono previste solo le collisioni frontali, simulate con un sistema ingegnoso e pieno di suspense.

In WINGS le collisioni portano gravi danni che non conducono necessariamente alla distruzione degli apparecchi coinvolti. In RICHTHOFEN'S WAR a causa dei turni alternati e' impossibile che due aerei si trovino accidentalmente nello stesso punto alla stessa quota, ed una regola vieta che cio' accada di proposito.

#### CONCLUSIONI

Il fine di questo articolo non e' quello di valutare il grado di realismo di ogni simulazione, quanto quello di vedere come uno stesso argomento abbia dato origine a giochi radicalmente diversi tra loro.

WINGS ed ACES HIGH sono i piu' simili, poiche' hanno una matrice comune nel riferimento al gioco tattico AIR FORCE.

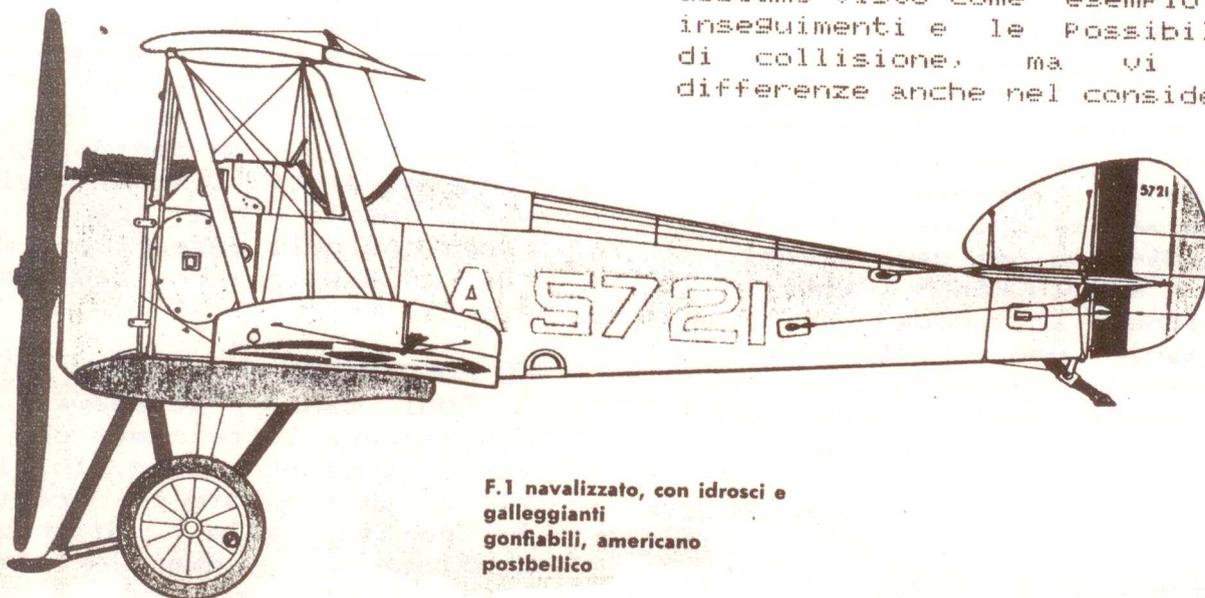
BLUE MAX ed ACE OF ACES si basano entrambi sulla scelta ogni turno di mosse gia' programmate; sono pero' giochi radicalmente diversi per materiali, numero ottimale di

giocatori e realismo raggiungibile (BLUE MAX non prevede regole avanzate).

In maniera simile sembra funzioni KNIGHTS OF THE SKY, disegnato da Mick Uhl e prodotto dalla Avalon Hill a partire da maggio. In esso i giocatori sono chiamati a scegliere le manovre dei loro apparecchi da una serie gia' pronta; interessante e' il fatto che la gamma e l'efficacia delle manovre dipendano non solo dal modello di aereo, ma anche dall'abilita' del pilota.

DAWN PATROL e RICHTHOFEN'S WAR hanno in comune il sistema di mosse alternate, che il primo rende accettabile con sistemi di sorteggi e fasi di fuoco contemporanee, il secondo con un kit di espansione a parte, o con nuove regole pubblicate su THE GENERAL. Del tutto originali sono il sistema di massa e quello di duello di WINGS.

All'interno di questi meccanismi di base differenti cambiano le caratteristiche tecniche degli apparecchi, e questo puo' dare un'idea dell'accuratezza della simulazione. La cosa piu' importante e' comunque che in ciascun gioco vengono evidenziati o trascurati aspetti differenti del modello aereo: abbiamo visto come esempio gli inseguimenti e le possibilita' di collisione, ma vi sono differenze anche nel considerare



F.1 navalizzato, con idroscio e galleggianti gonfiabili, americano postbellico

l'effetto delle fiamme su apparecchi incendiati o nell'esaminare i campi di tiro delle mitragliatrici brandeggiabili.

Tutti questi fattori sono difficilmente ponderabili a tavolino. Quando si progetta un gioco che voglia essere una simulazione.

La conclusione e' evidente: prescinde da biplani in fiamme e verte invece sul carattere di fondo dei giochi di simulazione. Essi non sono riproduzioni della realta', come molto semplicisticamente si ritiene. Sono astrazioni. Chi le progetta puo' dunque approfondire i soli meccanismi che gli interessano.

E' un discorso analogo a quello della storia o dell'economia: per uno studio di un sistema economico si prendono come costanti alcune variabili, se ne trascurano altre e si accentra l'attenzione di volta in volta sulla struttura della produzione o della domanda di prodotti.

Così in warGames tradizionali che simulano allo

stesso livello lo stesso episodio bellico si considera di volta in volta piu' rilevante la struttura delle linee di comando, la cooperazione tra diversi tipi di truppe o il morale degli eserciti turno per turno nel corso della battaglia, senza per questo che un'impostazione venga a priori considerata sbagliata o comunque peggiore di altre.

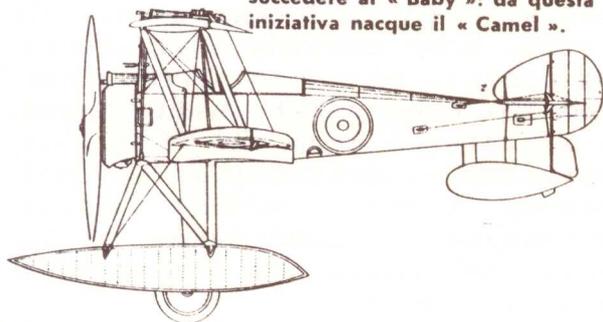
E' in ogni caso impossibile inserire nello stesso gioco tutti i fattori che influenzano effettivamente una qualunque battaglia, ne' questo sarebbe auspicabile. Un buon gioco di simulazione somiglia piu' ad un saggio storico che ad una cronaca.

Andrea Angiolino

#### NOTE BIBLIOGRAFICHE

- 1) Manfred Von Richthofen, Io sono il Barone Rosso, ed. Longanesi & c., Milano 1975
- 2) Donald F. Featherstone, Air War Games, Stanley Paul, London 1966
- 3) Quentin Reynolds, They Fought for the Sky, Rinehart & c., New York 1957
- 4) Quentin Reynolds, op.cit.
- 5) Gli eserciti del ventesimo secolo, vol.1: Aviazione 1900/1918 Parte Prima, a cura di Bernardo Slerandi, ed. Curcio, Roma 1980
- 6) Gregory Alegi, Chirri, Italian Fighters in the Spanish Civil War, Yale University 1985 (Per gentile concessione dell'autore)
- 7) Quentin Reynolds, op.cit.
- 8) Manfred Von Richthofen, op.cit.

Il progetto per un anfibio inteso a succedere al « Baby »: da questa iniziativa nacque il « Camel ».





Giancarlo Mercuri

Dopo diversi anni di Partite Postali un bel giorno mi sono chiesto: ma esistono veramente canoni e criteri validi per tutti in questo tipo di scontri all'ultimo francobollo?

L'angoscioso interrogativo mi tormenta ancora ma ho deciso di non farne una questione esistenziale. Ho perciò voluto sottoporre al vostro giudizio una serie di proposte che potrebbero risultare valide. Dico potrebbero perché non ho la certezza che tutto ciò che sto per dirvi non sia già norma per molti. I suggerimenti che leggerete e la proposta del modulo postale "tipo" si riferiscono al gioco più battuto nelle sfide epistolari, PANZER LEADER, e derivano dalle mie esperienze con diversi amici del Master.

Primo problema: il tiro indiretto. Non mi pare che ci sia alternativa al bigliettino sigillato che uno degli avversari spedisce all'altro per la controfirma. Sul suo contenuto vi posso suggerire quanto segue: per ogni esagono soggetto a F.I. designate sei dadi: il primo per l'ipotetico scatter; il secondo per eseguire lo spostamento nel caso di scatter effettivo (quando il primo dado risulta 3,4,5) e gli ultimi quattro per gli eventuali bersagli presenti nell'esagono.

Ma nel corso delle partite si può verificare il drammatico dilemma riguardante quale unità subirà per prima gli effetti del F.I. Niente paura: potete decidere che la prima unità a ricevere il tiro sarà quella col PIC number più basso e via via quelle col più alto.

E sul PIC si innesta un ulteriore suggerimento: le cifre sul pezzo sono spesso difficili da leggere con immediatezza, non solo per i presbiteri. A questo aggiungiamo pure che designando un'unità con un lapidario 0011 si corre il rischio di dover

consultare ogni volta l'UFT per poterla identificare. Per ovviare a questa Prassi arriva il PIC arbitrario: date ad ogni unità un numero progressivo (Rifle 1, Rifle 2, ecc.) che, cosa importante, non sarà necessario scrivere a matita sul retro del pezzo. Una volta che, ad esempio, il Rifle 1 è collocato in A-28 non avrete bisogno di riconoscerlo sulla mappa perché la posizione dell'unità sarà ovviamente riportata sul Set-Up e nelle mosse successive. A questo punto il modulo diventa importante: con questo "diario" sempre aggiornato potrete ricostruire la partita agevolmente senza dover lasciare mappe e pezzi per mesi sul tavolo.

Per esperienza diretta, grazie all'amico Sergio Cuoghi di Modena, vi posso garantire che il sistema, fino a questo momento e dopo un anno e mezzo di collaudo, non mi ha mai dato grattacapi o provocato interpretazioni dubbie.

Sul retro del modulo c'è poco da dire: sono disponibili 17 righe per altrettanti attacchi e la legenda chiarisce le abbreviazioni. Ultimi suggerimenti per la parte riguardante il movimento: la casella PMI è riservata al Set-Up mentre le altre due a destra, con l'intestazione in bianco, sono destinate ai turni successivi. Al terzo turno, per esempio, riporterete nella prima da sinistra, dopo il PMI, la posizione dell'unità nel secondo turno, mentre nella successiva segnerete la posizione finale del pezzo nel turno in corso.

Amici, è tutto. Aspetto da voi ulteriori proposte e contributi che, ne sono certo, non mancheranno.