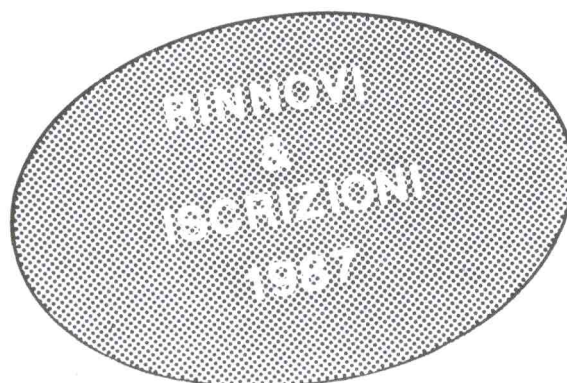




Notiziario 4/86

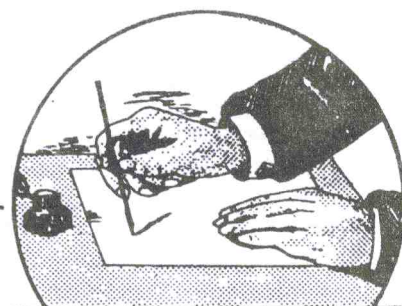
Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

SOMMARIO

Pag.2	-	EDITORIALE
Pag.4	-	CLASSIFICA & STATISTICHE
Pag.8	-	NUOVI PUNTEGGI
Pag.9	-	LA PAGINA DEL PRESIDENTE di Pietro Cremona
Pag.12	-	RELAZIONE ECONOMICA
Pag.14	-	MASTER MILANO
Pag.15	-	FREDERICK THE GREAT di Claudio Bomba
Pag.22	-	LE "DISGRAZIE" DELLA VICTORY di Matteo Dzieduszycki
Pag.26	-	FLIGHT LEADER di Paolo Selva
Pag.31	-	TORNEI QUO VADIS? di Alfredo Giaroni
Pag.34	-	ARRIVANO I MONGOLI! di Alfredo Giaroni
Pag.37	-	ANNUNCI
Pag.38	-	RICERCA AVVERSARI
Pag.39	-	LIBRI PER IL NOSTRO HOBBY di Alberto Fugazza
Pag.40	-	STURM NACH OSTEN di Giacomo Fedele



L'EDITORIALE

Cari amici,

Questo e' l'ultimo numero del Notiziario Per il 1986, e con cio' giungiamo direttamente al momento del rinnovo delle quote associative. In questo numero troverete allegato il modulo per il rinnovo: vi preghiamo di inviarcelo compilato, magari unitamente ad una copia della ricevuta del versamento sul conto corrente Postale (attenzione al numero - 65393001 - ! quello vecchio non esiste piu') per un nostro riscontro. Vi preghiamo di evitare i vaglia Postali o gli assegni bancari, ma se proprio non ne potete fare a meno, intestateli a Bruno Cafaro senza fare menzione del TM altrimenti non li potremmo incassare! Il rinnovo va, come si era gia' detto, effettuato entro il 31 marzo.

E gia' che siamo in tema di avvertenze, vi raccomandiamo di NON mandare piu' nulla alla casella Postale, dato che l'abbiamo disdetta e quindi le vostre lettere non ci arriverebbero mai. Scrivete al solito indirizzo di Bruno Cafaro.

Il modulo per il rinnovo da quest'anno servira' anche per votare il miglior articolo dell'anno: infatti abbiamo pensato di assegnare il nostro piccolo "Premio Pulitzer" (che per il 1985 era andato a Cuoghi e Mercuri) direttamente mediante "suffragio universale". Pertanto ciascuno di voi potra' esprimere tre preferenze nell'ordine: Per ogni prima scelta saranno assegnati all'autore 3 punti, 2 per la seconda e 1 per la terza. Ovviamente le votazioni si limitano agli articoli apparsi sui numeri 1, 2, 3 e 4 (quello che avete tra le mani) del 1986. Se volete potete anche votare gli scenari di Squad Leader by Giaroni o Fusazza allegati come inserti staccati.

I risultati li renderemo noti sul numero 1/87, previsto per aprile, e la Premiazione avverra', al solito, alla convention settembrina.

A proposito di quest'ultima, le ultime notizie provenienti da Modena la prevedono per i giorni 18, 19 e 20, ma si tratta di notizia ancora ufficiosa e da confermare, comunque Guido Tremazzi fornira' al momento buoni dettagli anche tramite queste pagine.

A questo proposito sarebbe nostra intenzione posticipare la nostra Assemblea nazionale al sabato dopo cena, per evitare la concomitanza con l'inizio dei tornei. Se avete opinioni al proposito, fatecele conoscere.

Ovviamente nella stessa occasione consegneremo i Premi 1986, che hanno visto il completo trionfo del "made in Modena", ed un'accanitissima volata tra Crippa, Bugliani, Quitadamo e Pagnotta per il miglior esordiente. Ha vinto il bravo Crippa di un'incollatura. Da menzionare comunque il record di Adriano Bugliani che ha vinto tutte e 10 le partite finora disputate (di cui 9 Postali, a 9 giochi diversi e contro 9 avversari diversi!). Trattandosi di un record che se non erriamo e' unico nella storia del TM, ed anche in considerazione del fatto che e' arrivato ad un solo punto da Crippa, abbiamo deciso di consegnare un Premio anche a lui alla Modcon 87. Complimenti comunque a tutti gli altri, che certo non hanno demeritato. In particolare i nuovi arrivati in classifica sembrano piuttosto sull'agguerrito... Per cui i "veterani" stiano sull'avviso!

In questo numero trovate anche i nuovi Punteggi "compattati" di ognuno di noi: dal 1 gennaio, infatti, siamo ripartiti da 100 (Piu' o meno...).

Un'ultima cosa: la rubrica "Panzer Leader Evergreen". Per questo numero e' sospesa a causa della...consueta epidemia di pigrizia che a Natale coglie le Poste italiane!

A questo punto non ci resta che presentarvi i nuovi soci, salutando con Particolare Piacere il Primo iscritto della Sardegna e il Primo di San Marino:

CA336 BARDI GIANCARLO
via Mascagni 3/a -
09045 Quartu S.Elena (CA)

VR337 BELLONI ROBERTO
via Sacchi 3 - 37121 Verona

MI338 FILIPCIC LUIGI
via Brunelleschi 9 -
20092 Cinisello Balsamo (MI)

PV339 LISANDRIA GUSTAVO
via S.Pietro in Verzolo 55 -
27100 Pavia

SM340 CECCOLI GIANCARLO
via O.Brizi - 47031 Dogana Scalo
Repubblica San Marino

MI341 CAPONE GIUSEPPE
via Zara 14 - 20052 Monza (MI)

MI342 BRIANZA LUIGI
via Tevere 31 -
20029 Sesto S.Giovanni (MI)

BG343 DANESI STEFANO
via Fratelli Ruffini 18 -
24100 Bergamo

La Segreteria

I PIU' GIOCATI

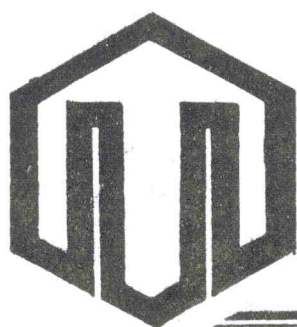
1	PANZER LEADER (AH)	153
2	SQUAD LEADER (AH)	114
3	NAP.LAST BATTLES (SPI)	103
4	PANZER BLITZ (AH)	67
5	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	59
6	NAPOLEON AT WAR (SPI)	57
7	AFRIKA KORPS (AH)	55
8	CROSS OF IRON (AH)	54
9	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	41
10	BLUE & GRAY (SPI)	36
11	WOODEN SHIPS (AH)	33
12	CRESCENDO OF DOOM (AH)	33
13	GLADIATOR (AH)	25
14	WAR & PEACE (AH)	25
15	THIRD REICH (AH)	24

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1	PANZER LEADER (AH)	69
2	NAP.LAST BATTLES (SPI)	22
3	AFRIKA KORPS (AH)	19
4	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	18
5	SQUAD LEADER (AH)	16
6	NAPOLEON AT WAR (SPI)	12
7	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	11
8	ANZIO (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)	5
15	WOODEN SHIPS (AH)	4

LE MARCHE PIU' GIOCATE

AVALON HILL	956	(61.55%)
SPI	386	(24.85%)
GDW	89	(5.73%)
IT	34	(2.18%)
VICTORY GAMES	18	(1.15%)
ALTRE	70	(4.50%)



La Classifica

AGGIORNATA AL 31.12.86
TOTALE PARTITE DISPUTATE 1553
TOTALE PARTITE POSTALI 286

Pos att	Pos Pre	tess. nome	Punti	Partite tot vi Pe Pa				war	avv	Pbm
1	2	mo055 Cuoghi S.	452	156	96	59	1	5	9	25
2	1	mo054 Tagliazucchi E.	402	128	56	68	4	8	5	1
3	3	mo050 Cremona P.	233	64	42	19	3	15	21	14
4	6	rm286 Corsini P.	228	68	24	41	3	19	4	0
5	9	mi009 Cimini M.	202	36	18	17	1	8	9	2
6	10	rm280 Angiolino A.	200	82	43	32	7	18	9	3
7	4	bl057 Ferro G.	199	44	23	20	1	19	18	35
8	8	rm197 Selva P.	195	55	32	21	2	13	20	2
9	7	fo002 Tesei M.	195	38	17	18	3	11	13	20
10	5	va163 Giaroni A.	190	67	36	26	5	23	22	31
11	11	mi013 Bertocchi E.	189	44	30	11	3	16	14	24
12	12	PV028 Doria A.	188	32	22	8	2	10	7	2
13	15	mi257 Crippa O.	182	23	16	7	0	11	13	3
14	--	fi217 Bugliani A.	181	10	10	0	0	9	9	9
15	--	bg196 Pagnotta L.	179	10	9	1	0	8	9	9
16	13	fe146 Paolazzi A.	179	21	13	7	1	7	5	3
17	16	mi250 Bardelli A.	178	29	14	13	2	13	10	0
18	--	ud205 Quitadamo N.	178	11	10	1	0	9	5	5
19	14	vr304 Ferrari N.	174	43	24	18	1	23	6	0
20	22	mi271 Binaghi L.	172	18	12	6	0	6	10	0

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite				war	avv	Pbm
					tot	vi	pe	pa			
21	23	mi170	Frigerio G.	170	52	26	20	6	19	22	6
22	19	bl038	Merola F.	165	18	9	8	1	9	8	10
23	20	mi215	Celada L.	163	76	35	36	5	22	21	10
24	18	va192	Moroni G.	163	32	19	13	0	10	4	0
25	17	mi265	Pagni R.	159	29	19	9	1	13	12	0
26	37	va193	Fugazza R.	159	32	15	17	0	10	6	1
27	24	rm201	Giuntoli E.	158	29	12	15	2	9	9	0
28	25	va279	Marchino R.	157	12	6	5	1	8	4	0
29	26	pv031	Castagnola L.	156	66	21	43	2	10	6	0
30	29	mi287	Facchi R.	155	13	7	5	1	4	5	0
31	21	rm202	Cafaro B.	154	41	21	18	2	17	16	2
32	27	pv029	Mercuri G.	150	33	15	18	0	5	6	5
33	35	rm175	Lombardi M.	149	69	32	29	8	26	23	4
34	34	rm219	Moretti D.	146	27	13	10	4	10	12	0
35	30	fe134	Stabellini M.	143	51	17	29	5	15	16	47
36	31	rm218	Cerone M.	142	14	7	5	2	2	0	0
37	--	rm222	Bomba C.	142	10	7	2	1	3	3	0
38	40	vr305	Marani S.	142	16	7	9	0	9	1	0
39	32	rm210	Paoluzi Cusani G.	141	22	12	10	0	3	11	2
40	33	to242	Morigera C.	138	10	8	1	1	4	2	1
41	28	ge018	Calabria F.	137	16	5	11	0	6	7	15
42	36	rm144	Stocchi R.	131	22	9	12	1	2	11	0
43	44	mi014	Villa S.	130	29	13	15	1	10	13	0
44	30	rm174	Chiaffarino L.	128	35	11	16	8	16	13	1
45	46	mi248	Latorre C.	125	13	5	7	1	8	4	0
46	39	fo032	Bulgarelli R.	123	21	7	13	1	11	11	12
47	41	mi247	Jaccarino R.	115	30	10	15	5	11	12	0
48	43	rm220	Fabrizi R.	115	16	6	7	3	7	5	0
49	42	rm301	Dzieduszycki M.	114	14	5	7	2	5	8	0
50	45	vr306	Cabianca L.	112	21	9	11	1	19	2	0

Pos att	Pos Pre	tess. nome	Punti	Partite tot vi Pe Pa				war	avv	Pbm
51	47	to292 Benedetto D.	110	16	5	10	1	5	3	0
52	48	mi238 Rossi F.	97	13	2	10	1	4	6	0
53	49	tn157 Manfredi T.	87	17	3	13	1	9	11	6
54	50	fo066 Bellucci E.	87	22	3	17	2	10	7	10
55	51	rm212 Porrini R.	80	11	2	9	0	3	7	0
56	52	rm221 Bomba F.	76	15	3	11	1	6	4	0
57	53	va262 Biserni A.	61	10	1	8	1	6	6	0
58	54	mi285 Spotti A.	58	13	1	10	2	6	7	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

tess. nome	Pt.	Pa
rm191 Catacchini M.	161	7
fe276 Balestreri L.	150	5
pg334 De Francesco S.	143	8
mi233 Palumbo F.	142	6
to171 Coia A.	140	5
rm076 Rigillo R.	138	9
vr272 Lucchese A.	132	5
rm303 Lamendola G.	131	9
bo315 Prandi C.	131	3
ve234 De Boni G.	130	5
rm199 Tosi M.	126	8
ms207 Chiappe A.	126	2
ve274 Montagner S.	125	8
pg172 Mattielli A.	125	9
bo324 Favali A.	121	9
bl037 Guglielmo M.	120	3
pn307 Moretti M.	119	2
mi267 Perucelli M.	119	7
na308 Abbate L.	118	2
sa245 Lamberti V.	114	1
rm302 Mochi M.	112	3
bg237 Enni M.	112	1
rm244 MarcoPoli S.	111	1
hn002 Cowles M.	110	1
bs235 Usanza G.	110	1

fo231 Granata E.	110	5
mi268 Ghirardi A.	109	3
mi270 DePonti E.	108	1
rm295 Fedele G.	107	2
mi281 Franzoni P.	107	3
mi259 Moretto Lora G.	102	3
ve216 Canavese A.	102	5
mi252 Tenca G.	102	2
bo328 Nigelli O.	102	2
va291 Ganna A.	99	3
mi313 Orengo M.	99	3
bg284 Duci F.	97	1
mi320 Parigi G.	96	3
to298 Dellino B.	95	7
en224 Scarlata F.	95	1
va290 Della Torre M.	94	8
ar243 Tosi A.	92	9
ts230 De Scordilli T.	91	9
bs200 Liguori M.	90	1
to297 D'Agostino M.	89	1
pn253 Romani R.	88	6
va260 Lombardini D.	87	2
vr206 Gabrielli S.	84	6
rm273 Riccitelli R.	79	5
ud318 Taliencio V.	79	5
mi229 Sacchi V.	74	9
na322 Caccaviello C.	73	3
pg335 Baiocchetti C.	69	6
mi310 Cosentino G.	66	6



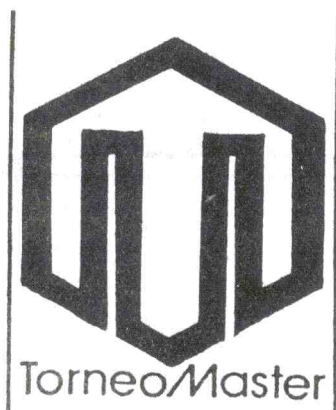
I NUOVI PUNTEGGI

1	Cuoghi S.	170
2	Tagliazucchi E.	160
3	Cremona P.	126
4	Corsini P.	124
5	Angiolino A.	120
6	Cimini M.	120
7	Ferro G.	119
8	Selva P.	119
9	Tesei M.	119
10	Giaroni A.	118
11	Bertocchi E.	117
12	Doria A.	117
13	Crippa O.	116
14	Bugliani A.	116
15	Bardelli A.	115
16	Pagnotta L.	115
17	Quitadamo N.	115
18	Paolazzi A.	115
19	Frigerio G.	114
20	Ferrari N.	114
21	Binaghi L.	114
22	Merola F.	113
23	Celada L.	112
24	Moroni G.	112
25	Pagni A.	111
26	Giuntoli E.	111
27	Fugazza A.	111
28	Castagnola L.	111
29	Marchino A.	111
30	Facchi M.	111
31	Cafaro B.	110
32	Mercuri G.	110
33	Lombardi M.	109
34	Moretti D.	109
35	Stabellini M.	108
36	Paoluzi Cusani G.	108
37	Cerone M.	108
38	Bomba C.	108
39	Marani S.	108
40	Calabria F.	107
41	Mordena C.	107
42	Villa S.	106
43	Stocchi A.	106
44	Chiaffarino L.	105
45	Latorre C.	105
46	Bulgarelli R.	104
47	Jaccarino A.	103
48	Fabrizi A.	103
49	Dzieduszycki M.	102
50	Cabianca L.	102
51	Benedetto D.	102
52	Rossi F.	100
53	Manfredi T.	98
54	Bellucci E.	98
55	Bomba F.	96
56	Porrini R.	96
57	Biserni A.	93
58	Spotti A.	92

Nota: Le Posizioni in questa classifica possono essere variate rispetto a quella fatta

con i vecchi Punteggi a causa del meccanismo del "numero guida". QUESTA e' la classifica valida come base di Partenza Per il Premio di "miglior scalatore" 1987.

Catacchini M.	112
Balestreri L.	110
Palumbo F.	108
Coha A.	108
De Francesco S.	108
Rigillo R.	107
Lamendola G.	106
Lucchese A.	106
Prandi C.	106
De Boni G.	106
Montagner S.	105
Chiappe A.	105
Mattielli A.	105
Tosi M.	105
Favali A.	104
Guglielmo M.	104
Moretti M.	103
Abbate L.	103
Perucelli M.	103
Cowles M.	102
MarcoPoli S.	102
Usanza G.	102
Granata E.	102
Lamberti V.	102
Enni M.	102
Mochi M.	102
Ghirardi A.	101
Fedele G.	101
Franzoni P.	101
DePonti E.	101
Canavese A.	100
Lora Moretto G.	100
Orengo M.	100
Parigi G.	100
Tenca G.	100
Ganna A.	100
Duci F.	100
Nigelli O.	100
Dellino B.	99
Scarlata F.	99
Della Torre M.	99
Tosi A.	99
De Scordilli T.	99
Liguori M.	98
Romani R.	98
Lombardini D.	98
D'Agostino M.	98
Gabrielli S.	97
Riccitelli R.	96
Taliercio V.	96
Sacchi V.	95
Caccaviello C.	95
Cosentino G.	94
Baiolletti C.	94



PLAYTIME

ECCO I VINCITORI 1986 DELLE CLASSIFICHE PER LE VARIE CATEGORIE:

Primo assoluto e MASTER OF THE MASTERS
SERGIO CUOGHI (Punti 452)

secondo assoluto
ENRICO TAGLIAZUCCHI (Punti 402)

terzo assoluto
PIETRO CREMONA (Punti 233)

Premio BEST CLIMBER Per il miglior scalatore
PAOLO CORSINI (+36 Posizioni)

Premio ROOKIE OF THE YEAR Per il miglior esordiente
OSCAR CRIPPA (13')

LA CERIMONIA UFFICIALE DELLA PREMIAZIONE SI TERRA' DURANTE L'ASSEMBLEA NAZIONALE DEI SOCI ALLA MOD-CON 87.

PER TUTTI GLI ALTRI UN...FORZA RAGAZZI!

1° albo d'oro del TM

1984

1'	ENRICO TAGLIAZUCCHI
2'	SERGIO CUOGHI
3'	ENRICO BERTOCCHI

1985

1'	ENRICO TAGLIAZUCCHI
2'	SERGIO CUOGHI
3'	MARCO FERRARI
"best climber"	PAOLO SELVA
"rookie of the Year"	GERMANO FRIGERIO



La pagina del Presidente

Sisto Debona

Cari amici,

scrivo queste righe quando ormai mancano solo 10 giorni al Natale. Per cui vorrei cominciare la mia chiaccherata facendo a tutti i miei più sinceri

AUGURI DI BUONE FESTE E BUON ANNO!

Ed ora vorrei fare appello allo spirito "natalizio" di tutti coloro che mi hanno scritto negli ultimi mesi e non hanno ancora ricevuto risposta: Posso soltanto sperare di giustificare il mio lungo silenzio dicendovi che anche il sottoscritto è piombato in uno di quei periodi in cui le vicende personali hanno il sopravvento anche sul piacere della vita associativa e degli hobbies. Un gravissimo incidente automobilistico ai miei genitori ha aperto una lunga serie di imprevisti e cambiamenti che, passando attraverso un cambio di lavoro, un trasloco, una serie di viaggi di lavoro all'estero, ecc. è terminata "felicamente" con il matrimonio del vostro Presidente con una gentil fanciulla del luogo la quale, oltre a privarmi del titolo di "signorino" cui cominciavo ad affezionarmi troppo, mi ha rubato ogni attimo del poco tempo libero rimastomi per scegliere mobili e suppellettili, seguire corsi prematrimoniali, firmare carte ed impegni solenni...e tutto il resto di quella "trafila" ben nota a tutti coloro che, come molti di voi, si ritrovano ora con una catena (pardon, volevo dire anello) all'anulare sinistro.

Ma bando alle tristezze (e speriamo che la mia dolce "meta" non metta le mani su

queste pagine) e torniamo a bomba: il black out degli ultimi 4-5 mesi ha fatto sì che sia riuscito ad accumulare oltre 100 fra lettere, cartoline, fatture, solleciti di pagamento, ecc. ecc. Per cui mi trovo ora nella impossibilità di rispondere a tutti contemporaneamente. Me ne scuso e, avendo ormai chiuso il tour de force, prometto solennemente di ritornare il "bravo ragazzo" di prima.

In particolare vorrei rivolgermi ai miei avversari Postali, presandoli di pazientare ancora qualche settimana: durante le vacanze natalizie provvederò a riattaccare al muro tutti i miei campi di battaglia, piazzerò le unità dove erano prima della interruzione e...cercherò di rimediare, almeno parzialmente, a tutti gli errori tattico/strategici accumulati in questo periodo. Un appello particolare a Giuseppe Lamendola di Roma: Poiché il mio studio si compone attualmente di una scrivania, un tavolo da disegno, un armadio vuoto ed una serie di scatoloni dove sono stati gettati alla rinfusa tutte le mie carte, riviste, indirizzi, ecc. ti prego di non considerarmi un "desaparecido" ed un maleducato e, se possibile, fammi avere il tuo numero di telefono: grazie.

Prego infine la Segreteria ed i soci interessati di prendere nota del mio nuovo (e speriamo STABILE per lunghi anni a venire) indirizzo postale: CAS.POST. 60 - 41043 FORMIGINE (MO) - tel. 059/570824 (ab. via Viterbo 26)

Le "faccende" di cui sopra mi hanno ovviamente tenuto lontano dai campi di battaglia per troppo tempo (con l'eccezione di

Qualche Partita ad ACE OF ACES con la mia "futura" signora, che a quei tempi ancora cercava di...farsi Propaganda) ma nel corso dei miei ultimi viaggi ho potuto contattare alcuni amici stranieri e visitare qualche negozio specializzato: ebbene, gente, nonostante noi italiani continuiamo ad essere malati di estero-filia ed a lamentarci della nostra situazione...dalle altre Parti sono messi molto peggio.

Negli USA Per trovare un avversario faccia a faccia bisogna prenotarsi qualche mese prima e...sperare di riuscire a far coincidere la giornata libera! Anche nelle grandi città (Philadelphia, Atlanta, Cincinnati, Dallas, ecc.) il "massimo" Per un club (amesse che esista un club) e' quello di ritrovarsi tutti...quattro o cinque almeno una volta al mese a casa di quello che Per primo riesce a spedire moglie e figli dalla mamma Per il weekend.

In Inghilterra stanno gia' un po' meglio e le loro conventions riescono a radunare addirittura dai...dodici ai venti appassionati, quando tutto va bene!!!

La Francia ormai e' diventata la "negazione" dei wargames: tutti in groppa al dragon di turno e via...fra gnomi, fate, maghi ed incantesimi oppure (mania 1986) in un mondo dove la PARANOIA e' di regola (conoscete quel "simpatico" giochetto dove tutto deve marciare secondo i voleri di un super computer megalomane e sospettoso che, quando meno ve lo aspettate, puo' accusarvi di tradimento e ZAPPP!! incenerirvi all'istante?).

Per quanto riguarda invece la reperibilita' e soprattutto l'assortimento dei giochi la situazione non e' molto migliore: i nostri cugini transalpini, Per esempio, possono trovare draghi e mostri anche in edicola, ma se vogliono

qualche cosa di piu' "serio" (Parlo sempre agli appassionati di giochi di simulazione, e' ovvio) devono recarsi in Pellegrinaggio a Parigi (o qualche altra grande città) oppure tentare l'avventura postale. L'unica rivista del ramo (CASUS BELLI) e' ormai ridotta al ruolo di raccolta bimestrale di avventure, nuovi mostri, libri, riviste, fumetti e film da cui trarre "ispirazione" Per i vostri Personaggi, ecc., a questo punto c'e' da rimpiangere i tempi "eroici" (e' nata lo stesso anno della nostra WAR e del TM) in cui gli articoli migliori erano quelli in cui si davano i consigli Per cercare di migliorare i giochi della IT!!!

In Inghilterra c'e' il rinnovato VIRGINS (ex GAME CENTER) che ha un assortimento davvero degno di questo nome, con tutte le novita': ma Per chi abita fuori Londra...e' il buio, il tutto aggravato poi dal fatto che ormai non ci sono nemmeno piu' le riviste di wargames targate UK dopo la morte di PHOENIX e di THE GAMER ed il trasferimento di THE WARGAMER negli States! Proliferano invece, al solito, le onnipresenti riviste o "zines" di D&D e derivati.

Gli USA dovrebbero essere la "mecca" che noi wargamers sogniamo ad occhi aperti: SVEGLIAMOCI INVECE!!! La parola d'ordine e' BUSINESS Per cui tutto cio' che e' "vecchio" non si vende piu' e dopo poco scompare nel nulla, comprendendo anche i cosiddetti negozi specializzati che tengono solo i titoli piu' richiesti e le ultime novita': se poi insistete Per volere qualcosa di piu' vecchio...pagate in anticipo e loro provvederanno a farsi inviare Per posta quel titolo (spese postali a vostro carico, naturalmente!). Se poi un titolo viene annunciato (ufficialmente o meno) in revisione o

rifacimento (caso comune nella gamma AVALON HILL, per esempio) diventa un vero miracolo trovarlo: un esempio? PANZER LEADER e derivati sono dati per "defunti" Provvisoriamente, in attesa della nuova serie PANZERGRUPPE (con nuove Pedine bifronti ed un regolamento completamente rifatto); i nostri amici PanzerCUOGHI e PanzerTAGLIARZUCCHI saranno presto colti da infarto se la notizia sarà confermata anche dalla stampa di "regime" (THE GENERAL), ma non credo che questi giochi possano defungere anche in Italia, visto il largo seguito di cui godono (e volete sapere l'ultima? da quando sono dati per moribondi ho cominciato a rileggermi il regolamento e chissà che di qui a 25 anni non mi senta in grado di dare la Parla ai miei illustri concittadini!!!).

il Giappone infine merita un discorso a Parte: qui ho trovato un interesse crescente verso i wargames, con club abbastanza consistenti e negozi sufficientemente forniti, anche a livello di supermercati. L'unico inconveniente è che tutto è scritto nella comune e semplicissima (per noi occidentali) scrittura ideiforme, ivi compresi i più noti titoli dell'AVALON HILL: alcune traduzioni in inglese cominciano a circolare; specie per i giochi distribuiti in USA dalla QUARTERDECK, ma si capisce ancora meno!!! Il fatto è che il linguaggio Giapponese è "leggermente" diverso da quello occidentale, ed ogni frase è composta da gruppi di lettere che si ripetono in maniera cadenzata ed assumono di volta in volta significati diversi a seconda della posizione nella singola Parola o nella frase (lo sapevate che i Giapponesi continuano ad imparare nuove lettere dell'alfabeto fino al termine dell'università?).

Ovviamente ho deciso di non

Portare con me alcun "souvenir" del Genere, ma se a qualcuno interessa qualcosa di esotico me lo faccia sapere in tempo per il Prossimo viaggio!!!

Non so quanti di voi si soffermino a leggere queste note e relativi... Pettegolezzi, ma sarei lieto di sapere se queste chiacchierate vi interessano: in fin dei conti il Notiziario è un Po' la voce dei soci ed accanto a articoli seri, recensioni e/o nuovi scenari una paginetta di commenti, Proposte, discussioni "frivole" e Punti di Vista troverà sempre il suo spazio! Non tutti i soci hanno il tempo, la voglia o l'esperienza per scrivere un articolo a largo respiro o testare una variante ai "classici", ma chi di noi non ha MAI provato qualcosa di Personale? Dal come sistemare le Proprie "battaglie in corso" (tavoli multistrato, mappe magnetizzate, ecc.) al come accelerare i tempi per tagliare e riporre le Pedine (sacchetti, scatoline, valigette multiscomparto, ecc.); alle volte un'idea semplice può essere di grande interesse per soci con gli stessi Problemi. Provate dunque a farci sapere le vostre applicazioni: OK? E giusto per...cominciare, come avete risolto voi il Problema di Portare in giro mappe e Pedine di SQUAD LEADER in maniera da tenere razionalmente divise le singole Pedine? A Parte i soliti countertrays della WEST END per riporre le unità, io non sono ancora riuscito a trovare un intelligente modo per trasportare tutto il malloppo in maniera semplice.

E già che ci sono vorrei buttare sul tappeto un'altra Proposta: mi piacerebbe pubblicare sul bollettino una "scheda" di valutazione per wargames dove, accanto al solito questionario (grafica, grado di difficoltà, apprezzamento, storicità, lunghezza, ecc.),

sarebbe inserita una richiesta di valutazioni e commenti Personali "Guidati": in tal modo, facendo la media di questi giudizi ed esprimendoli in Percentuali, si Potrebbe arrivare a dati abbastanza Plausibili Per i giochi piu' noti: questa biblioteca di schede sarebbe messa a disposizione di tutti i soci, anche Per consigliare i giocatori nell'eventuale scelta di nuovi wargames.

Notoriamene il nostro "auditorio" e' costituito da una "massa silenziosa" che Partecipa difficilmente alla vita del Notiziario: beh, questa volta mi Piacerebbe essere smentito!!!

Oh! chi...qui sto esagerando con le chiacchiere, Per cui BUONA LETTURA e

ciao a tutti

RELAZIONE ECONOMICA CONTO CONSUNTIVO AL 31.12.86

Il 1986 e' finito e con il suo spirare si sono chiusi i conti del TM Per tale anno. C'e' un avanzo di amministrazione di L. 1.229.728, contro una Previsione di circa L. 800.000 (vedi Notiziario 3/86), a causa di qualche iscritto in piu' e qualche uscita in meno: certo non siamo al 1.543.000 del 31.12.85 ma comunque abbastanza vicini a tale cifra.

Occorre rilevare che il 1986 e' stato un anno transitorio e di assestamento Per quanto attiene alla Gestione economica del TM. Non teniamo conto degli ultimi tre mesi del 1985 (leggi: dopo Modena) Poiche' allora il Peggio era gia' fatto. Noi abbiamo attuato una globale riorganizzazione dei metodi

Gestionali dell'Associazione, in Particolare Per quanto attiene alle modalita' di iscrizione e le relative decorrenze, ma di cio' abbiamo gia' abbondantemente ParlatO nel numero Precedente.

Quanto sopra si traduce in alcune cifre indicative:

1) costo medio del bollettino: nel 1985 e' stato di L. 2.000 Per copia; nel 1986 invece si e' saliti a L. 2.700, ma riteniamo che l'aumento di 700 lire a copia sia ampiamente giustificato dal Prodotto finale. Per l'87 vi anticipiamo sin d'ora che il costo medio dovrebbe essere di circa L. 2.000, ma cio' e' dovuto esclusivamente all'aumento delle tariffe Postali;

2) iscritti al 31.12.85 erano 154 soci, dei quali 23 erano validi Per il 1986. Per cui il totale effettivo era di 131. Alla fine del 1986 siamo giunti a 138 soci effettivi con 22 nuovi iscritti nel corso dell'anno. Per cui tra la fine del 1985 e l'86 abbiamo reclutato ben 45 nuovi effettivi che rimpiazzano abbondantemente i 40 soci del 1985 che non hanno rinnovato Per il 1986 la loro adesione. Inoltre abbiamo gia' 6 nuovi soci Per l'anno 1987. Per cui il totale e' al momento 144 iscritti. Pertanto il TM ha rinnovato circa un terzo dei suoi effettivi senza soffrirne minimamente, anzi aumentando gli iscritti di 7 unita' (131 nell'85 contro 138 nell'86), il che secondo noi conferma la validita' dell'Associazione;

3) e' stato aperto un nuovo c/c Postale ed uno bancario. Pertanto affrettatevi a rinnovare le iscrizioni: il tempo e' denaro ed una giacenza media elevata sul conto bancario vuol dire piu' interessi a fine anno!

TORNEO MASTERS

CONTO CONSUNTIVO AL 31.12.86

A PROPOSITO di interessi, sul bilancio 1987 apparirà in modo PIU' consistente che nel 1986 la voce "interessi attivi", anche questa e' una forma di autofinanziamento. Certo sono lontani anni-luce i tempi in cui la segreteria ante-Modena teneva importi superiori al milione immobilizzati sul c/c postale con un tasso d'interesse dello 0.50% (!).

Troverete di seguito i Prospetti del consuntivo.

a cura del "Pignolissimo e cattivissimo" tesoriere
Claudio Bomba



entrata	
saldo contanti all'1.1.86	156.700
saldo sul c/c Pt all'1.1.86	1.386.300
iscrizioni in contanti o con assegni	760.000
iscrizioni sui cc/cc Pt	1.600.000
interessi sui cc/cc bancari e Postali	12.785
totale entrata	3.975.785
disavanzo d'amministrazione	---
totale a Pareggio	3.975.785
 spesa	
stampa bollettino	1.510.000
francobolli bollettino	354.550
corrispondenza	66.500
cancelleria	289.300
tessere, carta intestata	140.000
referendum	112.200
tariffe e medaglie	222.000
varie	21.487
timbri	30.000
totale spesa	2.746.057
avanzo d'amministrazione	1.229.728
totale a Pareggio	3.975.785
 composizione avanzo d'amministrazione	
cassa contanti	178.530
giacenza su cc/cc Pt	909.160
giacenza su c/c bancario	142.038
totale	1.229.728

NUOVE PARTITE POSTALI

L051 PAGNOTTA/DE BENEDICTIS
L052 FUGAZZA/PRANDI
L053 SELVA/QUITADAMO
L054 PAGNOTTA/DE FRANCESCO

RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
BATTLES FOR ARDENNES (SPI)
PANZER ARMEE AFRIKA (AH)
BATTLES FOR ARDENNES (SPI)

P492 PAGNOTTA/DE BENEDICTIS
P493 TESEI/BUGLIANI
P494 PRANDI/FAVALI
P495 LAMBERTI/CESARO
P496 CUOGHI/STABELLINI
P497 CUOGHI/BISERNI
P498 STABELLINI/BERTOCCHI
P499 COHA/CATANIA
P500 FEDELE/LAMENDOLA
P501 FEDELE/LAMENDOLA
P502 CALABRIA/LAMENDOLA
P503 CREMONA/FERRO

RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
WESTWALL (SPI)
RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
PANZER LEADER (AH)
PANZER BLITZ (AH)
PANZER LEADER (AH)
THIRD REICH (AH)
AIR FORCE (AH)
VICTORY IN THE PACIFIC (AH)
AFRIKA KORPS (AH)
SPARTAN (SPI)



Eccomi nuovamente a voi Per l'ormai consueto aggiornamento sulla terza edizione del torneo Provinciale milanese del TM (la definizione "cittadino" e' stata abolita in quanto la meta' dei Partecipanti abita fuori dal comune di Milano). Avendo l'opzione 2 vinto la votazione sulla formula, il torneo di quest'anno si svolge in maniera diversa rispetto alle passate edizioni. I diciotto Partecipanti sono stati divisi in sei gironi da tre giocatori ciascuno: ogni giocatore si incontra con gli altri due ricevendo 2 punti per ogni vittoria e 1 per ogni pareggio. L'ultimo classificato di ogni girone verra' eliminato, mentre gli altri due accederanno alla fase successiva, anch'essa articolata su gironi di tre giocatori. I vincitori di ciascuno dei quattro gironi della seconda fase si scontreranno "all'ultimo sangue" in semifinali e finali per i primi quattro posti, i secondi classificati per le posizioni 5'-8' e i terzi per le restanti (9'-12').

Per quel che riguarda i premi, ci siamo assicurati anche per quest'anno il sostegno della International Team: speriamo di poter contare anche sulla Selegiochi, che fino all'anno scorso e' stata con noi molto gentile. Vi posso comunque fin da ora dire che ho "dilatato" i vostri soldi in tre giochi per incrementare il monte-premi, che anche quest'anno sara' abbastanza pingue.



SITUAZIONE AL 6/12/86

Girone A

	Pti	G	V	P	N
Facchi M.	2	1	1	0	0
Frigerio G.	2	2	1	1	0
Parigi G.	0	1	0	1	0

Girone B

	Pti	G	V	P	N
Bertocchi E.	0	0	0	0	0
Pagni A.	1	1	0	0	1
Brunone F.	1	1	0	0	1

Girone C

	Pti	G	V	P	N
Crippa G.	2	1	1	0	0
Jaccarino A.	0	0	0	0	0
Orenzo M.	0	1	0	1	0

Girone D

	Pti	G	V	P	N
Binaschi L.	0	0	0	0	0
Villa S.	0	0	0	0	0
Tagliabue R.	0	0	0	0	0

Girone E

	Pti	G	V	P	N
Cimini M.	4	2	2	0	0
Bardelli A.	2	2	1	1	0
Rossi F.	0	2	0	2	0

Girone F

	Pti	G	V	P	N
Celada L.	0	0	0	0	0
Latorre C.	1	1	0	0	1
Sacchi V.	1	1	0	0	1

Qualificati:

Cimini e Bardelli

Eliminato: Rossi

La situazione finale della Prima fase verra' comunicata a tutti entro il 20/1/87, unitamente ai gironi della seconda fase. Arrivederci e buona fortuna.

Germano Frigerio

FREDERICK the GREAT (AH.)



Federico Guglielmo I, Padre di Federico II, aveva ereditato un regno che era un vaso di coccio fra vasi di ferro e lo lasciò che era più ferreo degli altri, istituì il servizio militare obbligatorio e fece della sua fanteria un meccanismo d'orologio: fu senz'altro il più grande re di Prussia nella politica interna; dette al paese l'impalcatura militare-burocratica per cui la Prussia divenne esercito prima ancora di essere nazione.

In breve Federico Guglielmo (il re sergente) lasciò al figlio Federico il Grande (il re soldato) una Prussia che, tredicesima nell'elenco degli stati d'Europa, ne era la quarta potenza militare. C'è però da rilevare che, mentre la Prussia aveva fatto passi da gigante al proprio interno, non altrettanto si era verificato in politica estera, ed è per questo che in Francia od in Inghilterra lo stesso esercito prussiano era oggetto di scherno, così che era battuta comune dire che Federico Guglielmo aveva un esercito troppo bello per farselo rovinare.

Ma col nuovo Federico prendersi gioco della Prussia diventa un'imprudenza poiché l'esercito "bello" comincia a mostrare la grinta.

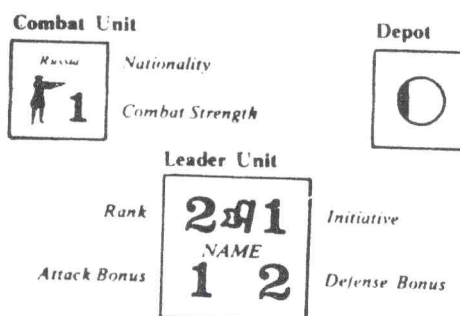
FREDERICK THE GREAT dell'Avalon Hill ricrea la Guerra dei Sette Anni sia a livello dei singoli anni del conflitto sia a livello di gioco campagna che abbraccia il periodo 1756/1763 ed appunto di quest'ultimo tratterò.

FREDERICK THE GREAT è un gioco a livello strategico per due giocatori in cui uno controlla le forze prussiane ed alleate e l'altro l'Austria e la coalizione anti-prussiana.

La mappa ricrea l'Europa centrale e non è un granché come grafica, ma è estremamente chiara e con pochi tipi di terreno: montagne, fiumi, passi

fortezze. Per cui le regole che condizionano il movimento sono brevi ed estremamente semplici.

I counters hanno colori vivaci che permettono l'immediata identificazione delle varie nazionalità, non ci sono limiti all'ammassamento. Per essere mossi i punti forza hanno bisogno dei leaders, i quali oltre il grado hanno sul contrassegno il valore-iniziativa che influenza il movimento e serve per recuperare il morale, il bonus in attacco e quello in difesa.



Il movimento è effettuato con una specie di doppio impulso, vale a dire che dopo la mossa del giocatore prussiano la fase (tiro di dado più il livello di iniziativa del comandante in capo - massimo 6 esagoni), può muovere il giocatore austriaco non di fase effettuando le marce forzate con la stessa procedura vista per il giocatore prussiano; attenzione fare 6 o più equivale a perdere un punto di forza.

Se al termine dei due movimenti vi sono delle unità delle opposte fazioni nello stesso esagono, può verificarsi il combattimento, dopo di che si passa alla fase austriaca con eventuali marce forzate prussiane.

Quanto esposto denota sin d'ora l'importanza di poter muovere rapidamente le proprie

truppe, ed il counter di Federico con 3 di iniziativa, 3 in attacco e 2 in difesa e' decisamente ottimo.

Un'importanza rilevante hanno anche i rifornimenti le cui fonti sono le fortezze se presidiate ed i depositi. Questi ultimi servono anche per la risoluzione degli assedi: essere fuori linea di rifornimento puo' condizionare il movimento dei capi e comporta la perdita di un punto forza durante la fase di attrito. Attenzione, durante i tre turni invernali le unita' non in fortezza perdono automaticamente uno SP, sia che siano rifornite o meno.

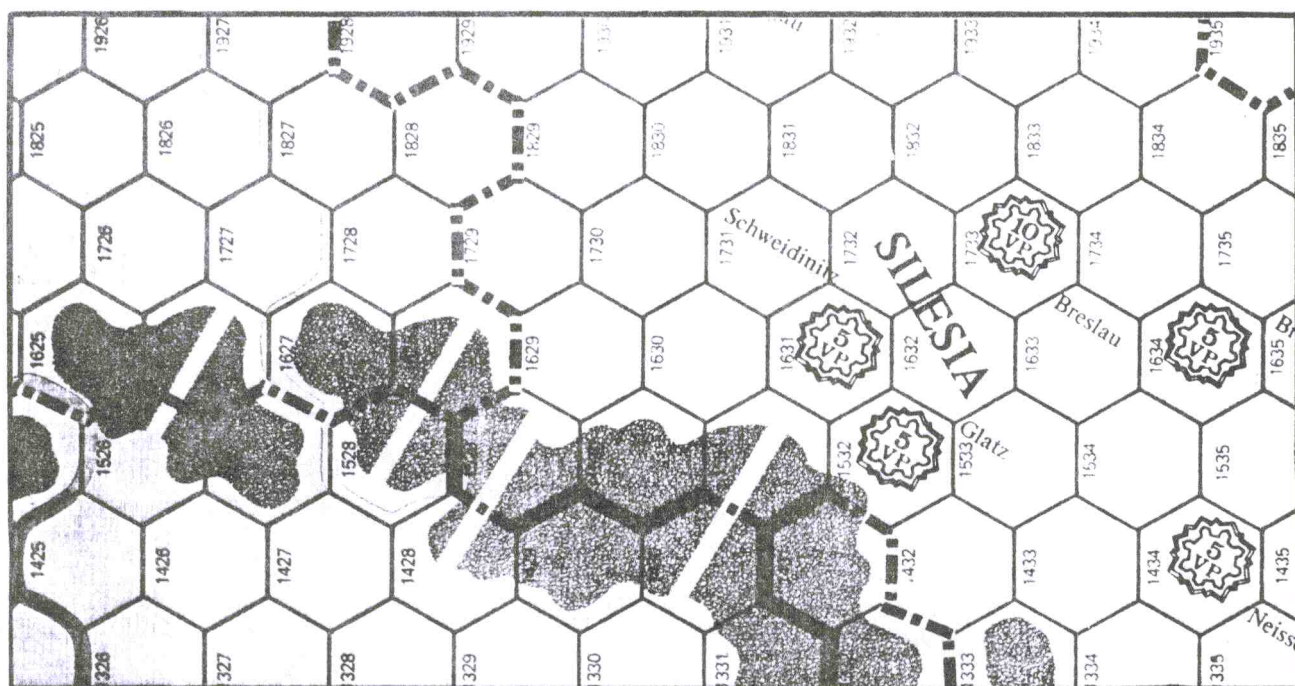
Le linee di rifornimento avvantaggiano la Prussia: 5 esagoni contro 4 dell'Austria, ma sia questo lieve vantaggio, sia gli ottimi leader di cui si dispone ad iniziare da Federico non compensano certamente lo strapotere economico e militare della coalizione anti-Prussiana; nella fase diplomatica alla fine del 1756 Hannover si schierera' con molta probabilita' con la Prussia, ma la Francia soprattutto e probabilmente la Russia saranno con la coalizione capeggiata dall'Austria; inoltre potrebbero intervenire nel

conflitto, sia con l'uno che con l'altro, specie se si e' violata qualche neutralita' anche la Svezia, la Sassonia e l'Impero le cui forze non sono molto consistenti, ma possono dar fastidio.

La fase di diplomazia assegna un -2 alla Prussia ed un +4 all'Austria; questi punti, alla fine del 1756, vengono assegnati segretamente alle nazioni neutrali succitate per cercare di farle entrare in guerra. Il tutto funziona applicando i punti negativi o positivi al lancio di un dado e confrontando il risultato ottenuto sulla tabella-diplomazia.

Alla fine di ogni anno le nazioni belligeranti, escluse Prussia e Austria, tirano un dado per determinare l'impegno in guerra; il risultato si confronta con un'apposita tabella che da' una percentuale d'incremento o decremento da applicare al totale dei punti forza in gioco per la nazione interessata.

In questa tabella d'impegno in guerra viene ricreata, tra l'altro, l'incertezza che caratterizza la politica estera russa durante il conflitto, che vide la Zarina Elisabetta figlia



di Pietro il Grande anti-Federico, Pietro III Pro-Federico e Caterina II neutrale. il tutto e' rappresentato dal fatto che, a seguito di un risultato molto basso, la Russia Passa con l'opposta fazione.

Vediamo ora i Punti risorsa che servono ad incrementare gli schieramenti delle due Principali antagoniste: Prussia 22, Austria 30. Ogni Punto speso segretamente alla fine di ogni anno aumenta del 10% il totale dei Punti forza in gioco Per la nazione interessata.

Per cui attenzione all'oculata spesa dei Punti risorsa. Poiche' la guerra puo' durare sette lunghi anni.

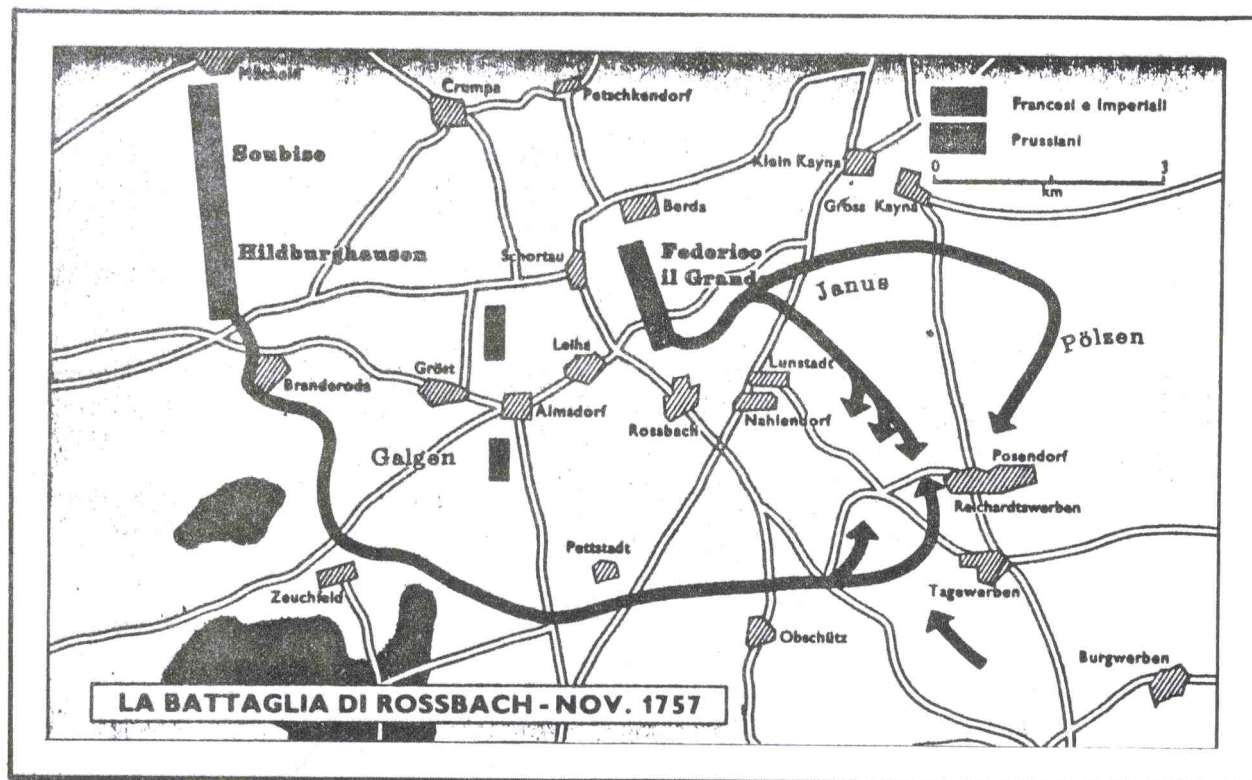
Ah, dimenticavo che l'entrata in guerra di Hannover puo' portare alla fazione con cui questa si schiera degli aiuti britannici sotto forma di ulteriori Punti risorsa.

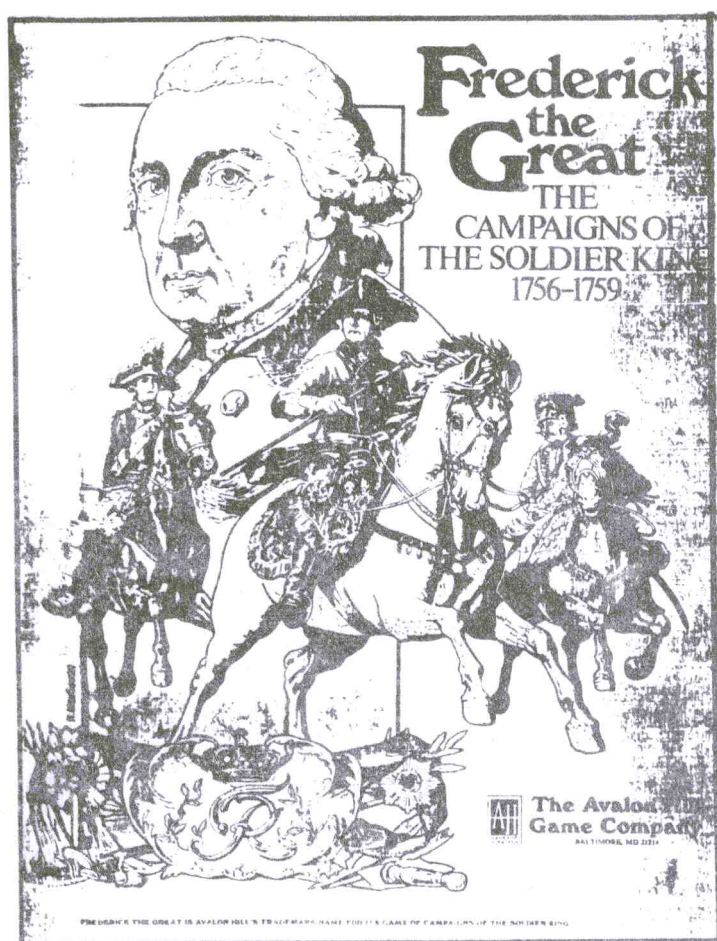
Cerchiamo ora di vedere le strategie da applicare alle due fazioni nel gioco campagna. Intendiamoci, ogni partita ha una storia a se' che dipende dalle alleanze che si verificano

nel corso del gioco; ad ogni modo. Per mia esperienza, il piu' delle volte si verifica quanto esporro' qui appresso.

All'inizio della campagna la Prussia ha 43 Punti forza e inoltre e' confortata dalla guida del suo re soldato, mentre l'Austria ha soltanto 32 Punti di forza iniziali. SCOPO Primario di Federico e' senz'altro quello di cercare di "stroncare" l'Austria. Prima dell'entrata in guerra di altre nazioni maggiori nella coalizione anti-Prussiana. Facendo leva sulla superiorita' numerica il Prussiano non potra' conquistare tutte le fortezze austriache entro il 1756, il che gli darebbe la vittoria automatica, ma se riesce ad infliggere notevoli perdite potra' limitare notevolmente l'incremento delle forze dell'odiata nemica, nonostante i 30 Punti risorsa che questa ha a disposizione.

L'Austriaco, anche se al prezzo della perdita di alcune fortezze deve evitare percio' lo scontro ed aspettare l'arrivo dei Francesi.





A questo punto (inizio 1757), pur continuando la pressione contro l'Austria, Federico dovrà pensare quasi certamente a proteggere Hannover dai Francesi e, nella deprecabile ipotesi di un intervento russo, dovrà proteggere i confini ad est. In parole povere dovrà correre da un fronte all'altro cercando di sconfiggere i nemici uno alla volta, come effettivamente in parte riuscì a fare: la rapidità di movimento, perciò, potrebbe essere la sua arma vincente.

Uno che si intendeva di cose militari, un certo Napoleone, ebbe a dire: "Non fu certo l'esercito a difendere, durante i sette anni, la Prussia contro le tre più grandi potenze d'Europa: fu Federico il Grande". In queste parole c'è la sintesi di tutta la guerra dei Sette Anni, intessuta di

vittorie e sconfitte che si chiamano Lobositz, Praga, Kolin, Rossbach, Leuthen, Zorndorf, Hochkirch, Kunersdorf, Torgau, Freiberg: la guerra dalla quale Federico emerge con l'appellativo di "Grande".

Essa costò alla Prussia la perdita di mezzo milione di abitanti, un nono della popolazione totale, ma quando il 31 gennaio 1763, nel castello di Huberstusburg (Presso Lipsia), la Pace fu firmata tra Austria, Prussia e Sassonia, la Prussia era ormai un grande potenza e Federico un grande re.

Quando Federico salì al trono, la superficie dei suoi stati era di 119 mila Km² con 2.225.000 abitanti; alla sua morte la superficie era di 195 mila Km² con 5.500.000 abitanti. Il reddito dei beni demaniali era salito da 3.300.000 talleri a circa 7 milioni di talleri; la forza dell'esercito da 83 mila a 195 mila uomini, e per far ciò non c'era stato che un mezzo: la guerra.

Poiché, non avendo possedimenti coloniali come Francia, Inghilterra e Spagna, la Prussia, per figurare al fianco di quelle potenze aveva a disposizione solo la propria industria. Doveva perciò espandersi al suo interno, vale a dire espandersi in Europa.

Concludendo, ricordo a chi fosse interessato che sul vol.20 n.3 di GENERAL sono disponibili gli scenari della Prima guerra per la Slesia (1740/1742), della guerra per la successione austriaca (1743) e della seconda guerra per la Slesia (1744/1745). Il tutto con nuovi counters aggiuntivi.

Claudio Bomba

Depot	2 1/2 0	1 1/2 1
	Scout	Charles
	1 1	1 1

Nota Storica

Nel 1713 Federico Guglielmo I salì al trono trovando la situazione generale in uno stato disastroso ed essendo il suo motto "Niente ragionare e fare qualcosa in più", si mise subito all'opera ed in particolare si occupò dell'esercito, basti pensare che, avaro com'era, spese in vent'anni per il suo famoso reggimento di granatieri 12 milioni di talleri.

Federico Guglielmo I istituì il servizio militare obbligatorio e divise il suo regno in distretti militari ognuno dei quali doveva fornire ai reggimenti 30 uomini per un anno (periodo di leva) in tempo di pace e sino a 100 in tempo di guerra.

Di conseguenza i mercenari, prima necessaria di tutti gli eserciti del '700, furono ridotti a un terzo del totale delle forze; inoltre, nell'armata prussiana, i gradi e le cariche non si compravano, solo il Re nominava gli ufficiali che lo meritavano, e questi generalmente provenivano dalle famiglie della nobiltà.

L'addestramento militare era molto pesante, ma i soldati prussiani erano senz'altro i meglio trattati d'Europa.

Sotto Federico Guglielmo, l'esercito prussiano adottò la

baionetta da innestare sul fucile, già in uso negli eserciti olandese e francese.

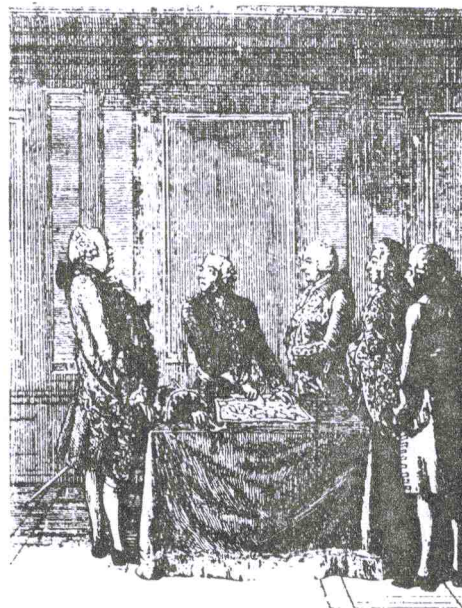
Sia per il fatto di non aver mai combattuto guerre, che per il suo bell'aspetto, i governi europei non credevano nell'esercito di Federico Guglielmo e questi fu sempre restio ad impiegare lo strumento perfetto che aveva creato; inoltre, a differenza degli altri eserciti, quello prussiano rimaneva in servizio anche in tempo di pace. Si potrebbe dire che esso era un mezzo più per prevenire la guerra che per farla e cioè, mi si passi l'espressione, una forza di dissuasione del Settecento.

Con Federico si verificò una drastica svolta che fece della Prussia una delle grandi d'Europa.

Vediamo ora come era composto l'esercito che, in seguito, fece tremare Austria, Russia e Francia per sette lunghi anni.

L'artiglieria prussiana aveva cannoni da 12 e 16 libbre (il calibro era allora misurato in funzione del peso della palla sparata dal pezzo), ogni batteria comprendeva da 8 a 10 cannoni che aprivano il fuoco a circa 700 passi di distanza.

C'è un particolare rilevante da notare, e cioè che alla fine della Guerra dei Sette Anni,



L'esercito di Federico schierava una media di 5 cannoni ogni 1000 uomini, vale a dire circa la stessa media delle armate napoleoniche di quarant'anni dopo.

La fanteria era suddivisa in reggimenti composti da tre battaglioni, ognuno dei quali comprendeva 5 compagnie di fucilieri ed una squadra di granatieri; questi ultimi costituivano la fanteria scelta e combattevano molto vicino al nemico usando le granate a mano.

Federico II adottò per la fanteria fucili dello stesso calibro il che, oltre a facilitare il rifornimento delle munizioni, consentiva un complesso di fuoco più omogeneo.



Un ufficiale degli ussari a cavallo. La sua uniforme, molto elegante, consiste in pantaloni e giubba del medesimo colore, ornati di fregi e fastosi ricami e in una corta giacca bordata di pelliccia; in testa, al posto del tricorno, un alto copricapo pure di pelliccia, con piume. Da notare le ricche bardature del cavallo e il coprisella di pregiato tessuto.

La fanteria Prussiana aveva una rapidità di fuoco che le consentiva di sparare 3 o 4 colpi al minuto e, in circostanze favorevoli, anche 6; ogni soldato portava con sé 90 cartucce.

Lo schieramento in battaglia era effettuato su 3 righe invece delle 4 tradizionali, il che consentiva di mettere in linea un maggiore volume di fuoco. La manovra veniva effettuata a passo cadenzato (72 passi al minuto). Formato lo schieramento la fanteria, a passo di carica, andava verso il nemico; a 200 passi apriva il fuoco ed a 50 passi caricava alla baionetta. Il tutto, ben inteso, avveniva a volte manovrando o cambiando schieramento sotto il fuoco nemico cosa in cui, data la perfezione raggiunta dai fanti, Federico era maestro. Tra l'altro ogni reggimento di fanteria Prussiana aveva con sé un certo numero di cannoni da 3

Un soldato dell'esercito prussiano: il tamburino.

Da notare il copricapo, simile a quello degli ufficiali, come pure gli alti stivali; la divisa è formata da una giacca rossa e azzurra e di un paio di pantaloni bianchi. Egli come arma porta al fianco una lunga spada.



libbre.

La cavalleria, anch'essa perfetta, era costituita da reggimenti composti da 5 a 10 squadroni, a seconda delle specialità: corazzieri e dragoni, cavalleria pesante, ussari, cavalleria leggera.

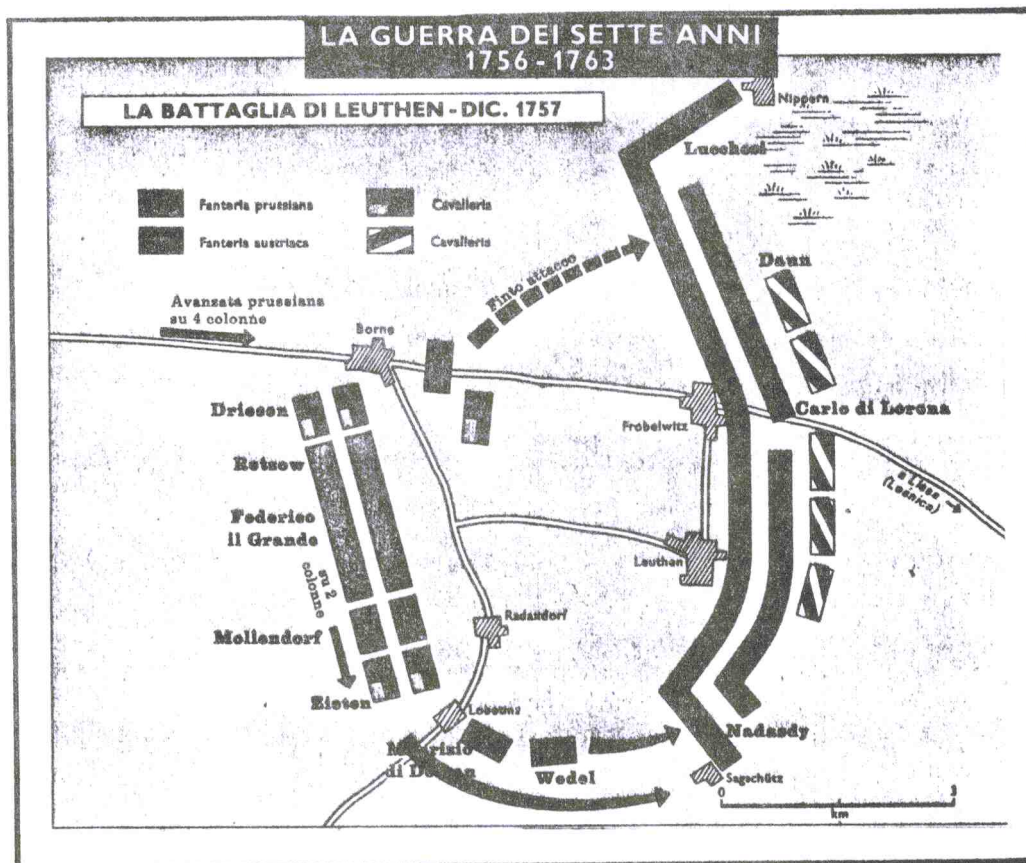
Federico aveva compreso le grandi possibilità d'urto degli squadroni e li faceva caricare al galoppo a differenza di quanto avveniva sotto suo padre, quando cioè la cavalleria prima faceva fuoco e poi caricava al trotto.

La cavalleria entrava in azione prima della battaglia con compiti di esplorazione (ussari) e, quando le linee nemiche erano già provate, con cariche di cavalleria pesante contro la fanteria e la cavalleria avversarie.

Dopo la Guerra dei Sette Anni, Federico creò l'artiglieria a cavallo per meglio appoggiare la cavalleria stessa.

Concludendo c'è un ultimo particolare interessante da considerare: durante la Guerra dei Sette Anni, Federico destinò al Gran Quartiere Generale dodici ufficiali che dovevano collaborare direttamente con lui, ed è questa l'origine del Grande Stato Maggiore Prussiano e poi tedesco che, nel bene e nel male, doveva per due secoli far "ballare" l'Europa.

Claudio Bomba



Fino ad ora molto e' stato scritto circa l'altissima qualita', la grafica spettacolare, l'originalita', l'alta considerazione del Problema della Giocabilita' in solitario, i regolamenti impeccabili e privi di contraddizioni dei giochi della Victory. Ben pochi pero', sin qui, si sono premurati di verificare se tutte queste promesse vengano di volta in volta mantenute. Avendo comprato a suo tempo quasi tutto il catalogo Victory, mi sento quasi chiamato in causa quando si sostiene pubblicamente che l'indirizzo di Dio in terra e' "43 West 33rd Street - New York".

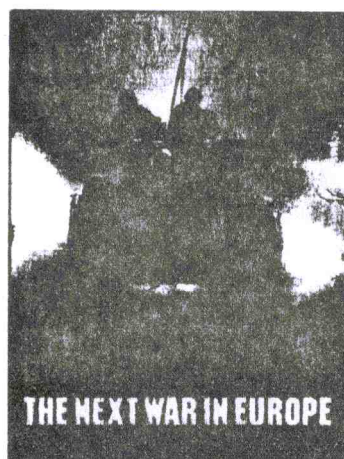
Ne sono state scritte tante a favore della Victory, ora, per un principio di alternanza democratica (tanto cara ai nostri Politici), cerchiamo di rimettere le cose al loro posto.

Aurei potuto recensire, magari negativamente, un solo gioco, ma pigliare il toro per le corna e' assai piu' divertente. Ho deciso cosi' di gettare un occhio critico sull'intera Produzione dei giochi Victory.

Da dove cominciare la narrazione di questo "crepuscolo degli Dei"? C'e' l'imbarazzo della scelta.

Chi fosse interessato ai giochi sulla guerra contemporanea, genere nel quale la Victory si e' distinta, non puo' non aver notato NATO: un'ennesima invasione delle ennesime truppe del Patto di Varsavia dell'ennesima Germania Occidentale; uno dei giochi peggiori in assoluto sull'argomento. Avete presente NAPOLEON'S LAST BATTLES? Aggiungeteci i Paracadutisti e l'artiglieria volante (l'aviazione) ed otterrete NATO: ai progettisti, probabilmente, non sara' venuto in mente che il "flavour" di un gioco sulla guerra moderna e' ben altro che

una sequenza di gioco: turno del Giocatore A - movimento - combattimento - turno del Giocatore B (completo a casa - confrontare con la serie THIRD WORLD WAR della GDW e trarre le



NATO



SIXTH FLEET

conclusioni).

Per fortuna (o sfortuna) il catalogo Victory in fatto di guerra moderna non si esaurisce qui: abbiamo un GULF STRIKE seguito da un REGERN STRIKE ed un SIXTH FLEET seguito da un SECOND FLEET.

Le idee sono buone, gli argomenti pure, la realizzazione molto meno. Chi avesse acquistato GULF STRIKE avra' certamente notato come le portaerei americane vadano sistematicamente a picco ad opera dei Backfire sovietici appena queste si avventurano nei pressi delle coste dell'Iran. Ho passato due anni a cercare di salvare queste povere "bagnarole galleggianti" dalla zampa rapace degli aerei sovietici, ma l'unica soluzione possibile risultava essere una generale evacuazione dalla nave di tutta la componente aerea verso una base a terra, decisamente piu'

sicura.

Grazie a Dio la soluzione a tali e tanti Problemi me l'hanno data gli stessi Progettisti del gioco Pubblicando AEGEAN STRIKE. In questo titolo, a differenza del Precedente, le Portaerei americane sono inattaccabili. Motivo? Molto semplice: il raggio della CAP (combat air patrol) e' stato raddoppiato. Agli appassionati di giochi napoleonici cio' Potra' sembrare un'inezia, ma avere una Portaerei in piu' o in meno non e' cosa da poco.

Questa storia sarebbe anche vagamente tollerabile se i disegnatori non ci pigliassero per i fondelli dicendoci che nello scenario che unisce i due giochi (che hanno una scala identica in termini di mappa e di unita') sulla mappa di AEGEAN STRIKE valgono le regole di AEGEAN STRIKE e, su quella di GULF STRIKE (ovviamente!), le regole di GULF STRIKE. Sarebbe interessante scoprire grazie a quali leggi fisiche la Potenza dei radar e l'autonomia degli aerei americani che fanno CAP (gli stessi F14) raddoppino passando dall'Oceano Indiano al Mar Mediterraneo. Attendiamo spiegazioni.

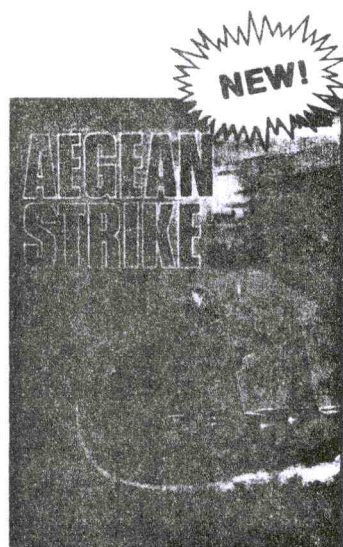
Tutto cio' Per citare solo

una delle svariatissime incongruenze che si possono riscontrare in questi "gioiellini" del boardgame moderno. Chi ne volesse trovare altre (quali per esempio scenari generalmente troppo lunghi o sistema di combattimento terrestre farraginoso) non ha che da comprare i due giochi, investendoci non poche svalutate lirette.

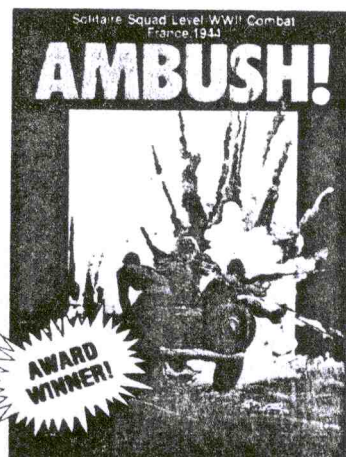
Visto che Per la casa newYorkese tira aria grama, completiamo l'idilliaco quadretto "giochi contemporanei" parlando di SIXTH e SECOND FLEET. Anche fra questi due giochi dotati apparentemente della stesse regole corre un abisso: questa volta Pero' i disegnatori, Presi da un'eccesso di pudore, non hanno progettato scenari che comprendano entrambi i giochi. Le regole sull'avvistamento, create in SIXTH FLEET Per giocatori dediti esclusivamente al gioco in solitario, sono cambiate, alcune di quelle sul combattimento pure (che le munizioni vengano sostituite Per intero a Gibilterra?). Considerati questi due giochi, ci si chiede se la Norvegia e l'Italia si trovino sullo stesso Pianeta.

Bisogna dire, a merito della Victory, che il secondo tentativo (AEGEAN STRIKE e SECOND FLEET) e' generalmente migliore del Primo: non ci voleva molto, bastava un po' di playtesting. Probabilmente la pubblicazione di un errata Per il Primo gioco, accompagnata da Parole di Pentimento da parte dei Progettisti avrebbe messo molte cose a posto. Ma gli uomini non vivono solo di orgoglio e cosi' abbiamo in mano regolamenti sempre "impeccabili" alla vista ma talvolta assolutamente privi di senso.

Per coloro che oltre ad apprezzare i sempre piu' innovativi sistemi di gioco che la Victory ci propone, ogni

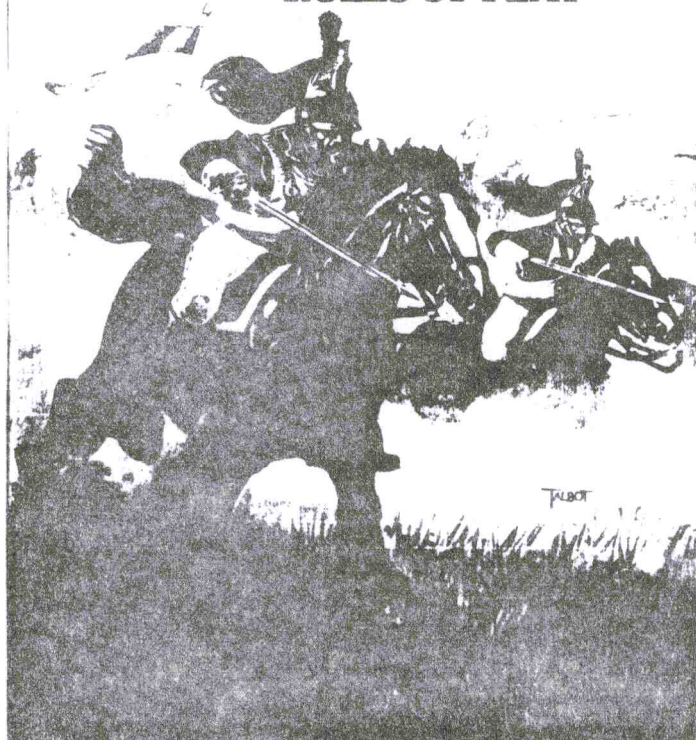


AEGEAN STRIKE



tanto danno un'occhiata alle condizioni di vittoria, riserviamo altre due "Perle": 1809 ed HELL'S HIGHWAY. Nel Primo Gioco, Pur Potendo apprezzare il già collaudato sistema di NAPOLEON AT BAY, la

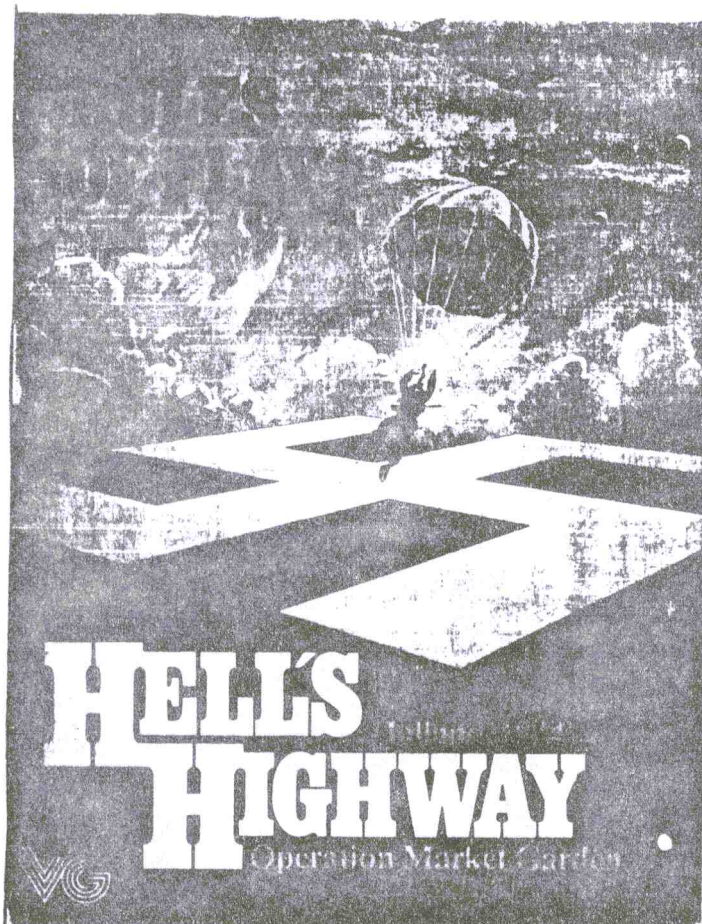
1809 RULES OF PLAY



Partita, facendo semplici calcoli aritmetici, e' inevitabilmente destinata a chiudersi in favore del francese. Immaginarsi la frustrazione del povero giocatore, che dopo il sorteggio, si trovera' nei Panni dell'Arciduca Carlo. Si Potrebbe Prospettare l'ipotesi di una Partita andata e ritorno, ma chi avrebbe il tempo di farlo con un gioco che dura mediamente venti ore, non considerando i soliti insipidi scenari? Inoltre ai cultori degli atlanti ed ai Puristi della Geografia non sara' sfuggito che un Paio di

citta' sul Danubio hanno cambiato sponda (Cose Pericolose da farsi in questi tempi con le brutte malattie che circolano!).

Appreziate i giochi operativi sulla seconda guerra mondiale? Forse HELL'S HIGHWAY e' il gioco che fa Per voi. Vi piace vincere sempre e comunque? HELL'S HIGHWAY non sara' mai uno dei vostri giochi Preferiti. Infatti, nel "Victory Insider" del GENERAL n.21/1, il Progettista, in un articolo, dando fondo a quel poco di umanita' che gli rimane, ci avverte che il gioco, se non impostiamo la Prima mossa esattamente come dice lui, puo' essere "a frustrating experience" per l'alleato. Consigliato, ma solo ai masochisti...



Proseguendo nella nostra carrellata Panoramica (e che squallido Panorama!), e' inevitabile soffermarci per un momento su VIETNAM: un gioco fin troppo lodato e fin troppo poco giocato. Oltre ad una Pletora di scenari che sarebbe lecito chiamare introduttivi, ci viene proposto un gioco campagna la cui durata media possiamo stimare in 200 ore di gioco. Nella filosofia boardgamistica, generalmente, il gioco campagna e' il degno coronamento di tutti gli scenari piu' piccoli. Qui no! Si passa da scenari della durata media di 3-4 turni ad un mostruoso scenario di 120 turni piu' allucinanti regole Politiche che appesantiscono in modo abnorme lo svolgimento della partita. Bella

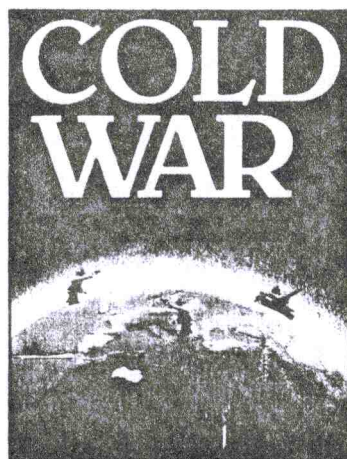
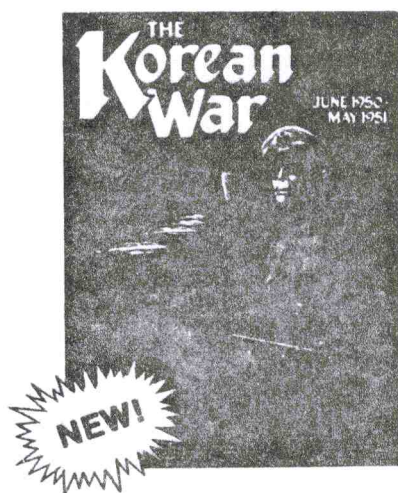
dimostrazione di serietà!

Fatti questi numerosi esempi (ed altri ne Potremmo fare) circa la validita' della vastissima Produzione Victory, non si puo' che fare...la diagnosi: il Paziente e' inquisibilmente malato di "SPIismo", con complicazioni di carattere misantropico (vedi la mania per il "solitario"). Giochi troppo lunghi e scarsissimo Playtesting sono sintomi che gia' si potevano riscontrare nell'ultima SPI: l'unica differenza e' che adesso tutto il materiale ci viene presentato sotto una veste grafica eccellente ed ogni volta siamo tentati da un'innovativo sistema di gioco.

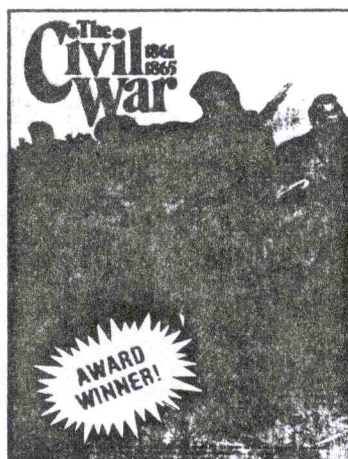
Da questo generale massacro non vorrei si intendesse che io sono un "anti-victoriano" a priori: KOREAN WAR e CIVIL WAR sono boardgames molto divertenti e reputo PAX BRITANNICA uno dei migliori giochi diplomatici prodotti ultimamente. Semplicemente non mi sembra il caso di elogiare la Victory come si trattasse di un concentrato di scienza wargamistica; ci sono altre case editrici che, pur senza fare tanto chiasso, riescono a produrre giochi piu' solidi ed affidabili.

Victory non amour? No grazie!

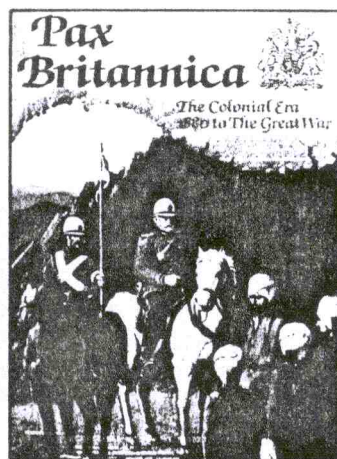
Matteo Dzieduszycki



COLD WAR



CIVIL WAR



PAX BRITANNICA

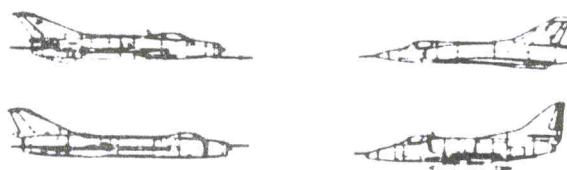
FLIGHT LEADER

Dato che l'avevo Prenotato ancor Prima che compisse il fatidico viaggio dal Maryland alle italiane coste, non credo Proprio di essere la Persona Più adatta Per spiegare l'immediato successo che FLIGHT LEADER ha riscosso non appena ha fatto la sua Prima apparizione italiana sul bancone-vendite di VerCon 86. Se Proprio dovessi esprimere un Parere, ipotizzerei che ciò è di peso dalla Grafica spettacolare della mappa (Charlie Kibler ha colpito ancora!), dalla Quasi verginità del soggetto (di AIR WAR si Potrà dire Pure tutto il bene Possibile, a Parte il fatto che a nessuno viene in mente di Giocarlo...), ed altre argomentazioni del genere.

Eppure scommetto che molti neoPossessori - specialmente quelli con esperienza di AIR FORCE - saranno rimasti un attimo interdetti dopo un breve sguardo alle regole introduttive e ai Pezzi: chi si sarebbe mai aspettato in Pieno 1986 un wargame aereo a movimento non contemporaneo ma sequenziale? E dove erano andate a finire tutte le manovre Più o meno acrobatiche che sono la caratteristica essenziale di un Pilota da caccia che si rispetti? Possibile che possa virare a destra o a sinistra senza questioni di inclinazione alare o cose simili?

Queste almeno erano le PerPlessità che si agitavano nella mente del buon Chiaffarino circa due ore dopo aver aperto la scatola (io, essendo "noto (!) Per le mie idee estremiste filo-Avalon", non avevo minimamente Perso la fede...). Il bello è che Poi si è scoperto che, movimento sequenziale o no, che il gioco funziona e è Pure "a lot of fun".

FL è nato non come un Prodotto commerciale, ma come idea di un Capitano co-Pilota di Phantom, Gary C. Morgan, Per aiutare nell'addestramento alle tattiche di combattimento nei cieli contemporanei. Il tutto nel quadro di un Programma chiamato Project Warrior, varato dall'USAF Per aiutare lo spirito combattivo del Proprio Personale. A quei tempi FL si chiamava "Check Six!" e aveva solo aerei dell'ultima generazione. Poi è arrivata mamma Avalon, lo ha messo nelle mani di Craig Taylor (forse il miglior disegnatore di "tattici" in circolazione), vi ha aggiunto quasi tutti i tipi di jet operativi dalla guerra di Corea ad oggi, e lo ha immesso sul mercato.



Come ho detto il Paragone tra FL e AF (tra l'altro disegnato dallo stesso Taylor) viene piuttosto istintivo: invece i due giochi sono focalizzati su aspetti abbastanza differenti della guerra aerea, senza contare le enormi evoluzioni di quest'ultima in seguito alla comparsa di sistemi d'arma sconosciuti nei primi trenta anni dell'aviazione militare.

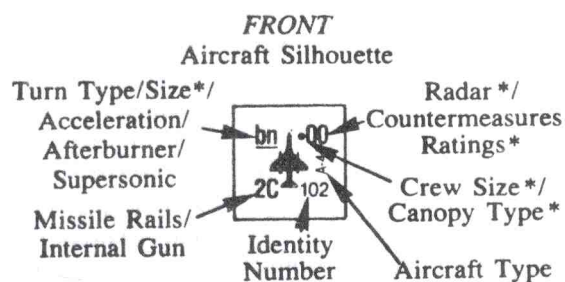


In sostanza AF e' in gran parte centrato sulla "macchina" e sulle sue Prestazioni: sono queste ultime che impegnano in primo luogo il giocatore, che non puo' sperare di diventare un pilota vincente se non impara a sfruttare al limite le caratteristiche degli aerei in cui "vola". Di conseguenza la scala spaziale del gioco e' molto piccola (10 sec./turno - 220 m./hex), proprio per poter dettagliare accuratamente le prestazioni di ogni singolo modello.

FL invece e' centrato proprio sulle tattiche del combattimento aereo nell'era dei jet armati di missili e cannoni, piuttosto che di mitragliatrici, dando - come dire - per scontati i dettagli del pilotare un aereo. Ed allora i dettagli tecnici delle macchine sono meno approfonditi, perche' quello che interessa non e' tanto simulare come si pilota un caccia, quanto sottolineare come la guerra nel cielo sia diventata un affare di "gioco di squadra" e di tattiche giuste: non c'e' piu' gloria, insomma, per i "lupi solitari". Abbastanza poco romantico, se vogliamo, ma ce n'e' ancora d'avanzo per soddisfare pienamente il wargamer che non si satolla solo con "NaPo" o i "Panzer in Ucraina".

Ovviamente, date anche le velocita' da capogiro dei jet, la scala di FL e' molto piu' ampia: 30 sec./turno e 1 km/hex.

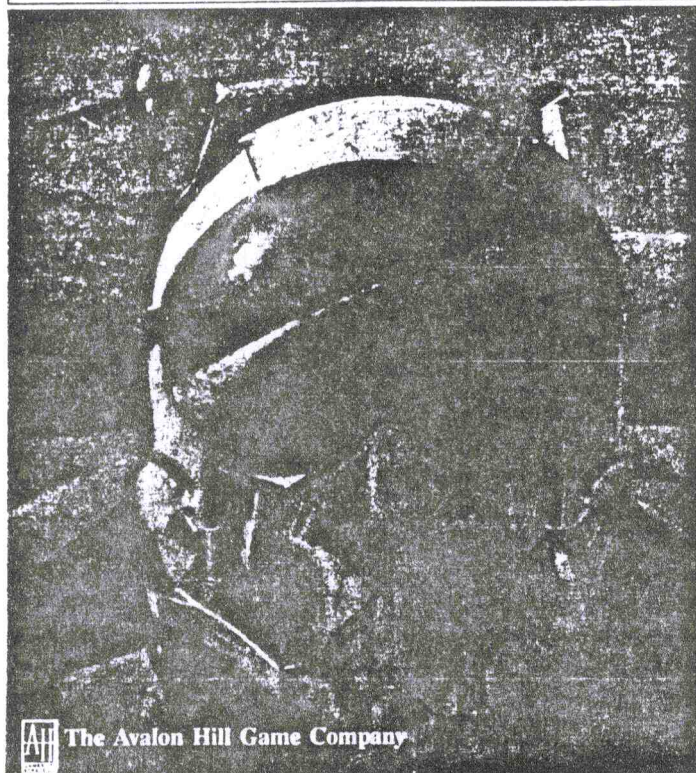
Fatte tutte le necessarie premesse, cominciamo pure a sbirciare dentro la scatola.



FLIGHT LEADER

PILOT'S MANUAL

Step! Do not read this until after reading the Basic Game Rules Folder. Become thoroughly familiar with the Basic Game before moving on to the more complicated versions of the game found in this PILOT'S MANUAL.



Della splendida mappa ho gia' accennato: rappresenta ovviamente un paesaggio visto da vari chilometri di altezza. Punteggiato con agglomerati urbani, strade, campi coltivati, montagne, boschi, fiumi, campi arati, case isolate e ferrovie (comprese le stazioni e le gallerie!). I segnalini rappresentano gli aerei con le informazioni essenziali, piu' una dovizia di markers da usare su sei schede (e su questo punto sono stati un po' tirchi, perche' un paio in piu' non avrebbero guastato) con tutte le "tracce" necessarie al pilotaggio; completano il tutto tabelle in doppia copia, un paio di nuvole da ritagliare e un dado da 10. Le regole sono distribuite su due libretti (basiche e avanzate) secondo lo stile inaugurato con FIREPOWER.

Il gioco basico e' quanto di piu' semplice ci si poteva onestamente aspettare sul tema e con una ventina di minuti di lettura si puo' iniziare ad emulare il Maverick di Top Gun. Il cuore del sistema sono le schede di manovra di cui dicevo prima. Su di esse si trovano varie "tracce" lungo le quali muovere ogni turno i markers appositi, e che rappresentano la regolazione della manetta, il livello del carburante, l'altimetro, la velocita', la cloche, e le munizioni (raffiche o missili) a disposizione (Questo sistema elimina del tutto la necessita' di scrivere la mossa e, teoricamente, ogni scheda potrebbe servire per un numero infinito di aerei. Nei fatti risulta piuttosto scomodo governare piu' di due aerei con una sola di esse). Oltre a cio' sulle schede troviamo anche due tabelle: la prima serve per determinare l'accelerazione dell'aereo (perdita o guadagno di velocita') in relazione ai cambiamenti di quota, alla regolazione della manetta, al

ACCELERATION CHART (BG6.6)

SUBSONIC (3-9)						SUPERSONIC (10+)					
HIGH (H)			NORMAL (N)			HIGH (H)			NORMAL (N)		
AB	MIL	IDLE	AB	MIL	IDLE	ALTITUDE CHANGE			AB	MIL	IDLE
0	-1	P	-2	-3	P	Climb+5/6			-2	-3	P
+1	0	-4	-1	-2	-4	Climb+3/4			-1	-2	-6
+2	+1	-3	0	-1	-3	Climb+1/2			0	-1	-5
+3	+1	-2	+2	+1	-2	0			+2	0	-3
+4	+2	0	+3	+1	0	Dive-1/2			+3	0	-1
+5	+3	+1	+4	+2	+1	Dive-3/4			+4	+1	0
P	+4	+2	P	+3	+2	Dive-5/6			P	+2	+1

P: Prohibited combination (also if climb exceeds speed).

LOADED: Double minus, halve (round up) plus (AG10.3.4).
Maximum climb or dive is "3" (AG10.3.5).

fatto di trovarsi in velocita' supersonica o meno, ed alla caratteristica propria del modello che si sta pilotando (con accelerazione, cioe', "normal" o "high"). La seconda da' la manovrabilita' dell'aereo (numero di esagoni da fare

TURN MODE CHART (BG7.1.4)

SPEED		TURN TYPE					
		A	B	D	E	F	
SUBSONIC (3-9)	3	1	1	1	2	2	
	4	1	2	2	2	3	
	5	2	2	2	3	3	
	6	2	2	3	3	4	
	7	2	3	3	4	4	
	8	3	3	4	4	5	
	9	3	3	4	5	5	
SUPERSONIC (10+)	10	3	4	5	5	6	
	11	4	4	5	6	6	
	12	4	4	6	6	7	
	13	4	5	6	7	7	
	14	5	5	7	7	8	
	15	5	5	7	8	8	
	16+	6	6	8	8	9	

SPEED LOSS (BG7.1.4.3)

- 1: Normal turn using mode # (unless "AB" throttle).
- 2: Tight turn using mode # minus "1."
- 0: Wide turn using greater than mode #.

VERTICAL TURNS (AG13.2.1)

- 1 off mode #/altit. change.

LOADED (AG10.3.2-10.3.3):

Subsonic only. Use column to right ("F" remains "F").

diritti prima di curvare) in relazione alla velocita' attuale e al tipo di manovrabilita' intrinseca del modello (ce ne sono cinque).

Al momento di muovere un aereo bisogna eseguire le seguenti fasi: regolare la manetta (tre posizioni: afterburner, military power e idle - l'AB "beve" e l'idle e' "risparmioso"); annotare il consumo di carburante, regolare la cloche a secondo se si vuole andare diritti, a sinistra, a destra, in alto, in basso o restare sulla quota attuale; registrare l'eventuale cambiamento di quota ed infine (usando la tabella di accelerazione) calcolare la velocita' del turno.

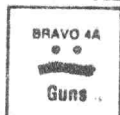
DoPodiche' si puo' muovere, tenendo conto che ogni livello di quota cambiato costa un esagono e che la prima virata va effettuata secondo la

regolazione della cloche (le altre sono libere).

L'ordine in cui ciascun aereo viene mosso e' determinato dal suo valore di "iniziativa", ovvero la somma della velocita' e della quota: questo e' tatticamente il punto focale del gioco. Capire quando cercare l'iniziativa e quando lasciarla al nemico e' il problema che ogni turno si rappresenta al giocatore e che da' un fascino ed una tensione tutta particolare a FL; siccome ogni aereo spara mentre muove e quindi un colpo ben centrato non riceve risposta, la differenza tra la soluzione corretta e quella sbagliata e' la differenza tra il riportare a casa i milioni di dollari (o di rubli) che hai tra le mani e con essi la vittoria o il trovare la morte in una palla di fuoco.

Nel gioco basico la condanna puo' arrivare o a causa dei missili a ricerca di calore o dei cannoni: ognuna di queste

ADVANCED GAME GUNNERY

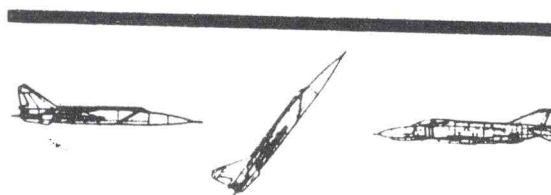


FIRING RADAR HOMING MISSILES



armi ha un "numero per colpire" basico a seconda della posizione relativa tra sparante e bersaglio (il cannone spara solo ad un esagono di distanza) a cui puo' applicarsi qualche modificatore per la situazione specifica; da notare che per poter colpire con queste due armi occorre essere in coda all'avversario, il che complica non poco le tattiche di manovra.

Il gioco basico e' tutto qui: poche regole, giocabilita' a volonta', ma un mucchio di scelte critiche da fare ogni



turno: in definitiva un "zuffa" veloce, feroce ed gia' abbastanza eccitante.

Ovviamente il vero FLIGHT LEADER arriva pero' con il gioco avanzato, che con un'aggiunta abbastanza piccola in complessita' arriva a dare un'idea precisa del combattimento aereo attuale. Oltre al completo arsenale di missili aria-aria, troviamo tutte quelle regole che e' lecito attendersi: qualita' ed esperienza dei piloti, avvistamento radar e visuale, manovre avanzate, tipi di missioni, sole, nuvole e combattimento notturno, contromisure elettroniche, ecc.

Importantissima e' la sezione dedicata ai vari tipi di formazione: attualmente l'organizzazione ideale per il combattimento e' basata su "elementi" di due aerei che volano in reciproco supporto. Essenzialmente ci sono cinque tipi di formazioni, ciascuna spiegata in dettaglio con le proprie debolezze ed i propri vantaggi; nel gioco il vantaggio di volare e combattere in formazione e' correttamente sottolineato: se si hanno piloti inesperti mantenere la formazione diventa addirittura una necessita' assoluta, visto che altrimenti si rischia facilmente di perdere il pieno controllo delle manovre dei "novellini".

Per il gioco avanzato abbiamo una trentina di scenari tra "storici" e "ipotetici", distribuiti soprattutto tra guerra di Corea, Vietnam e conflitti arabo-israeliani;

ovviamente non potevano mancare episodi come il duello USA-Libia del 1981 sulla Sirte, o la fuga del Mig di Belenko in Giappone nel 1976.

Il libretto delle regole è completato da una completa analisi della composizione delle forze aeree di circa un centinaio di nazioni dagli anni 50 ad oggi, il che, insieme ad un apposito gruppo di istruzioni, permette di creare tutti gli scenari addizionali che si ha la voglia di immaginare, dato che nel gioco sono rappresentati circa 200 modelli diversi.

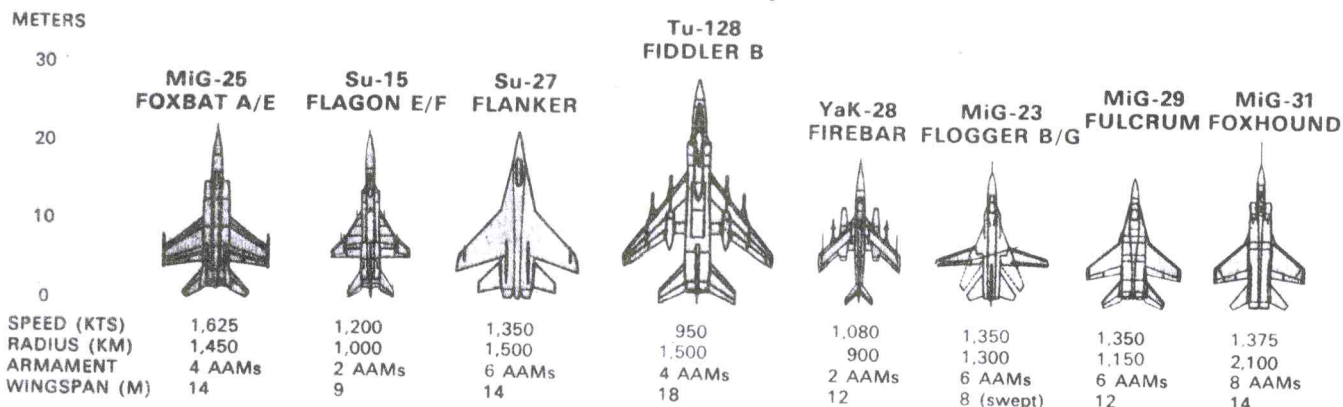
Naturalmente GENERAL ha già cominciato a "supportare" il gioco: infatti nel numero 23/1

sono apparsi un ottimo articolo del disegnatore sulla tattica, altri 15 aerei e due nuovi scenari, tratti - guarda un po' - dal film Top Gun!

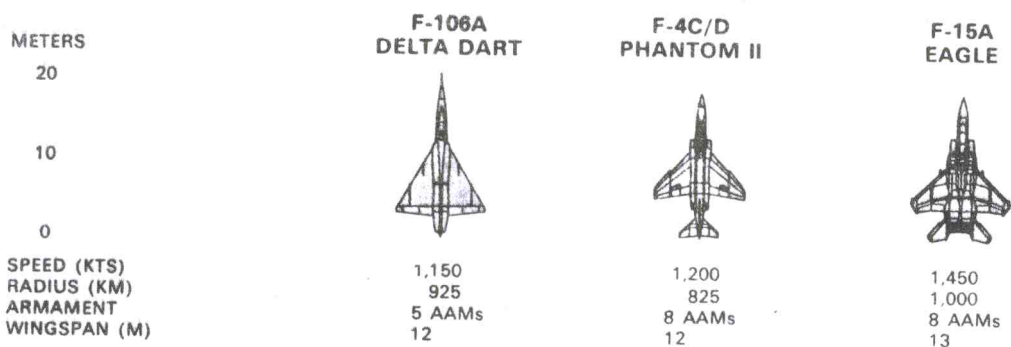
FLIGHT LEADER è un ottimo acquisto ed il buon successo ottenuto lascia sperare che presto vedremo anche il seguito: infatti il capitano Morgan ha disegnato un altro gioco della stessa serie, "F.E.B.A." (Forward Edge of the Battlefield Area), questa volta sulle operazioni contro bersagli terrestri.

Paolo Selva

USSR Air Defense Interceptor Aircraft



US Air Defense Interceptor Aircraft



Sopra: raffronto tra velivoli da intercettazione sovietici e americani.

Tornei. Quo Vadis ?

Visto che sono stato tirato in ballo dal nostro "amato" Presidente che, come avrete certamente notato, e' stato da me vergognosamente battuto (vergognosamente Per lui, s'intende) Per ben due volte di fila, ho deciso che potevo dire anch'io la mia sulla vexata questio dei tornei.

E' stato con non poca sorpresa che ho letto sull'ultimo numero di BLITZKRIEG che non vi sono state lamentele Per i tornei. A questo punto i maligni potrebbero pensare che i tornei non sono andati bene a Pietro Perche'...non e' riuscito a vincerli!

Non credo Pero' che la risposta stia qui, infatti non mi riesce di pensare ai tornei della Ver-Con 86 come a dei bei tornei, ben fatti e ben organizzati. Se Permettete vorrei dare una mia modesta interpretazione dell'accaduto.

Premetto che questa e' stata la mia prima esperienza effettiva di arbitraggio di un torneo (o meglio, di due tornei) dato che l'altro anno la mia prestazione e' stata puramente "teorica". Ho notato Pero' che i problemi sono rimasti grosso modo gli stessi.

Per prima cosa i giocatori: generalmente il wargamer si trova alla convention in una situazione altamente precaria, vorrebbe giocare in quei tre giorni scarsi quanto piu' e' possibile (ne sa qualcosa Luigi che a Modena e' stato ad aspettarmi pazientemente sulle rive del Volga...), si e' iscritto ai tornei quando gli e' arrivato il modulo Per l'iscrizione, ma in realta' sogna, nella maggioranza dei casi, di poter sgattaiolare passando ad altro, nel caso trovi di meglio. A questo punto poi si aggiunge anche il fatto che l'arbitro arriva alla convention senza sapere ne' se arbitrerà, ne' cosa arbitrerà.

Per dirlo francamente Poi gli organizzatori, gia' oberati di lavoro e completamente assorbiti dalle centinaia di cose da fare, non ti chiedono di arbitrare; quello che tu devi fare e': "vedere se questi 16 giocatori segnati su 'sto foglio vogliono giocare, trovagli uno scenario da fare e organizza tu" (come disse Alex o' Rules in un attimo di Pausa tra un abbattimento e l'altro mentre partecipava al torneo di BLUE MAX al quale avrei dovuto partecipare anch'io...). A questo si aggiunge anche la richiesta della quota d'iscrizione (mi sembrava di essere Fra Galdino alla ricerca delle noci...).

Quando si tratta di trovare i giocatori Poi comincia il divertimento vero e proprio: qualcuno dice che lui vorrebbe entrare in un altro torneo (VERO PIETRO?!?!), qualcun altro e' irreperibile e, dopo che l'hai cercato Per monti e Per stanze, lo ritrovi li' che gioca a Toon e con l'aria completamente rimbecillita sta inseguendo Woody Woodpecker Per i boschi della Cambogia. Alla fine riesci a trovare i giocatori, credi che siano tutti li' E INVECE NO! Qualcuno chiede se puo' entrare nel torneo in extremis (e chi sono io Per negare un misero tozzo di wargame al buon giocatore affamato?). Poi c'e' il Problema Giochi: nel mio torneo di CDI non c'erano mappe a sufficienza ed ho dovuto far fare i doppi turni ai giocatori (a volte ci si sente un po' Falcucci!). E qui credo di dover ringraziare tutti quelli che cosi' gentilmente mi hanno offerto il Proprio gioco (e noi tutti sappiamo quanto il giocatore medio e' affezionato al suo gioco...).

Ed e' a questo punto che salta fuori il Problema Gioco, al massimo si hanno a disposizione diciamo una quindicina di ore (solo se viene

assunto apposito GuardasPalle a frustare i Giocatori, naturalmente!) Più o meno dalla mattina di sabato al Pomeriggio di domenica. Charamente in questo lasso di tempo devono starci come minimo cinque Partite. Questo io direi che esclude la quasi totalità dei giochi strategici. Se, come dice Pietro, ci basiamo sui giochi Più giocati secondo la classifica del Notiziario rimarrebbero: la serie di SL naturalmente, PANZER BLITZ con i suoi fratelli PL e AIW, NAPOLEON'S LAST BATTLES, NAPOLEON AT WAR, WOODEN SHIPS & IRON MEN e, Proprio Perché voglio far contento Pietro, AFRIKA KORPS.

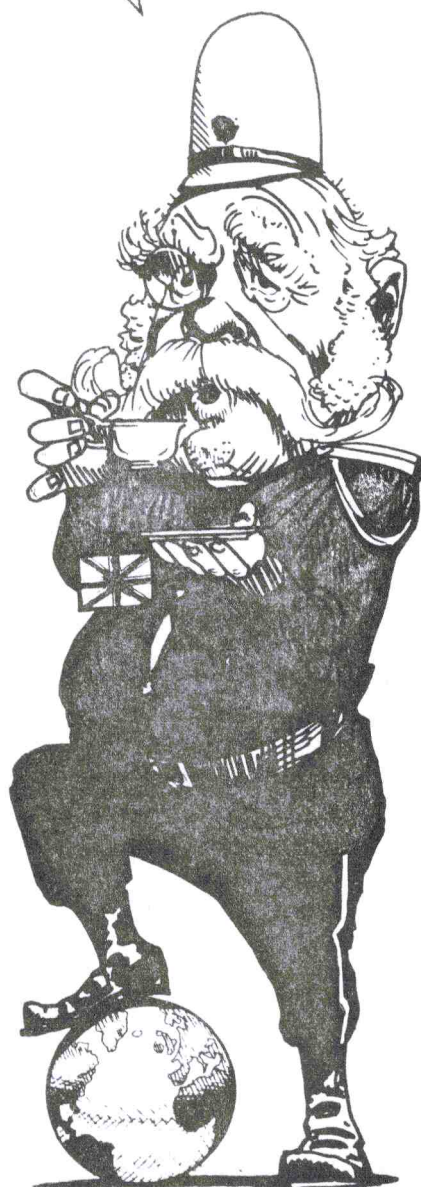
Disgraziatamente Però di tutti questi giochi se ne salvano sempre Pochini, in genere Perché alcuni non trovano Giocatori a sufficienza. Alla fine sopravvivono SL, COI, NLB, PL e, se va bene, AK (se non sbaglio Però ho visto giocare anche a WS&IM). E' chiaro Però che, a Parte SL, COI e PL, gli altri giochi costringono i duellanti a continue Partite sempre sullo stesso campo (vedi Quatre Bras per NLB). Ora Proprio l'esigenza di far stare la bellezza di cinque Partite in così poco tempo determina spesso e volentieri la scarsa attrattiva del torneo stesso. Ho visto Più di un giocatore alla sua quarta Partita consecutiva darla vinta all'avversario avendo ormai toccato il livello massimo di saturazione!

Con il sistema che suggerisce Pietro ad esempio un giocatore di NLB dovrebbe fare cinque Partite consecutive a Quatre Bras (supponendo un torneo di venti giocatori) Per poi Passare alla finale su Ligny!

E' un po' dura effettivamente, ma ammetto che Potrebbe funzionare, già funziona meno quando ti trovi di

fronte ad AFRIKA KORPS o, ancor Peggio, con qualche scenario di SL o COI (e sul punto scenari torneranno Più avanti). Infatti trovare venti giocatori disposti a cominciare un torneo di COI non e' così difficile, il Problema e' che non c'e' il tempo materiale Per giocare sei Partite (le Prime quattro nel Girone all'italiana, Poi una Per

... E SE ORGANIZZASSI
UN BEL TORNEO A
"PAX BRITANNICA"
ANDATA E RITORNO?!



la semifinale e una Per la finale), queste ultime due naturalmente ad eliminazione diretta e senza ritorno, altrimenti faremmo bene a Preparare il "necessaire" Per il Hara-Hiri!

Il Problema scenari Poi e' Veramente essenziale, occorrono scenari veloci e che Possibilmente i giocatori non abbiano mai giocato (l'ideale sarebbe che l'arbitro abbia Provveduto in Precedenza a testarli...) ma, se questo e' Possibile Per FL, SL o COI (od anche Per WS&IM) non e' altrettanto Possibile Per gli altri giochi.

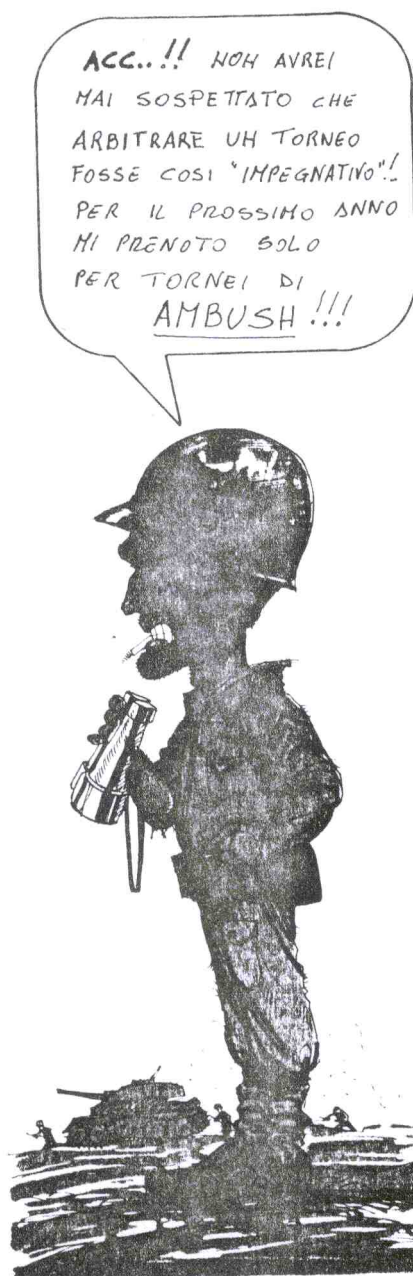
Per concludere i Problemi sono tanti e non credo che si Possano mai risolvere tutti, le mie Proposte, elaborate dopo un lungo Periodo di meditazione Passato a Ulan Bator, sarebbero queste:

- 1) Possibilmente utilizzare Per i tornei giochi con struttura a scenari.
- 2) Informare gli arbitri che arbitreranno almeno un mese Prima dell'inizio della convention.
- 3) I giocatori che vogliono giocare ad altro giochino ad altro, non inizino un torneo solo Perche' non sanno cosa fare.
- 4) Partecipare ad un torneo solo se si e' fermamente intenzionati a continuarlo, sapendo bene che Per forza di cose non si Potra' giocare ad altro.
- 5) L'idea del girone all'italiana e' senz'altro buona, ma qui e' importante trovare giochi molto veloci (d'altronde il fattore fortuna che di solito aumenta nei giochi brevi e con Poche Pedine sarebbe controbilanciato dal fatto che, almeno all'inizio, non c'e' eliminazione diretta.
- 6) E' vero che il Premio e' ambito, ma non scannatevi sui cavilli delle regole, cercate un "amichevole" compromesso.

7) Per statuto, Propongo di radiare da qualsivoglia torneo da qui al 2198 il nostro amato Presidente.

8) Per ultimo: l'Edo viene alle convention anche Per giocare! Non solo Per sopportarsi le lamentele di Lombardi alle Prese con i campi di grano!

Alfredo Giaroni



Arrivano i Mongoli!

Sin dall'apparire del primo della serie i giochi di carattere medievale come CRY HAVOC hanno esercitato un certo fascino su noi giocatori varesini. Dopo aver giocato e rigiocato CRY HAVOC e SIEGE siamo passati anche a SAMURAI BLADES e, ultimamente, si e' aggiunto anche OUTREMER, ambientato all'epoca delle crociate.

Il sistema di gioco e' carino, divertente e veloce, anche se forse le regole sono un po' oscure (specialmente quelle riguardanti la LOS) e i numeri che riescono a fare cavalieri, dame e contadini sono veramente degni del migliore film hollywoodiano (regolamento che, ad onor del vero, con l'ultimo gioco della serie e' stato

notevolmente migliorato).

Con tutti e quattro i giochi direi che tutti i fronti possibili ed immaginabili del mondo conosciuto nel 1200-1300 sono esaminati; rimane forse una grossa lacuna: le invasioni mongole.

Dei Mongoli (o, come si diceva allora, i Tartari) si sa generalmente solo quello che ci e' rimasto attaccato dai numerosi stereotipi che ci trasciniamo dietro dai tempi delle elementari. Dal ritratto classico esce un Mongolo sanguinario e barbaro, sprovvisto di qualsiasi conoscenza di arte militare o disciplina. Una specie di "nipotino" dei vecchi Unni con Gengis Khan al posto di Attila.

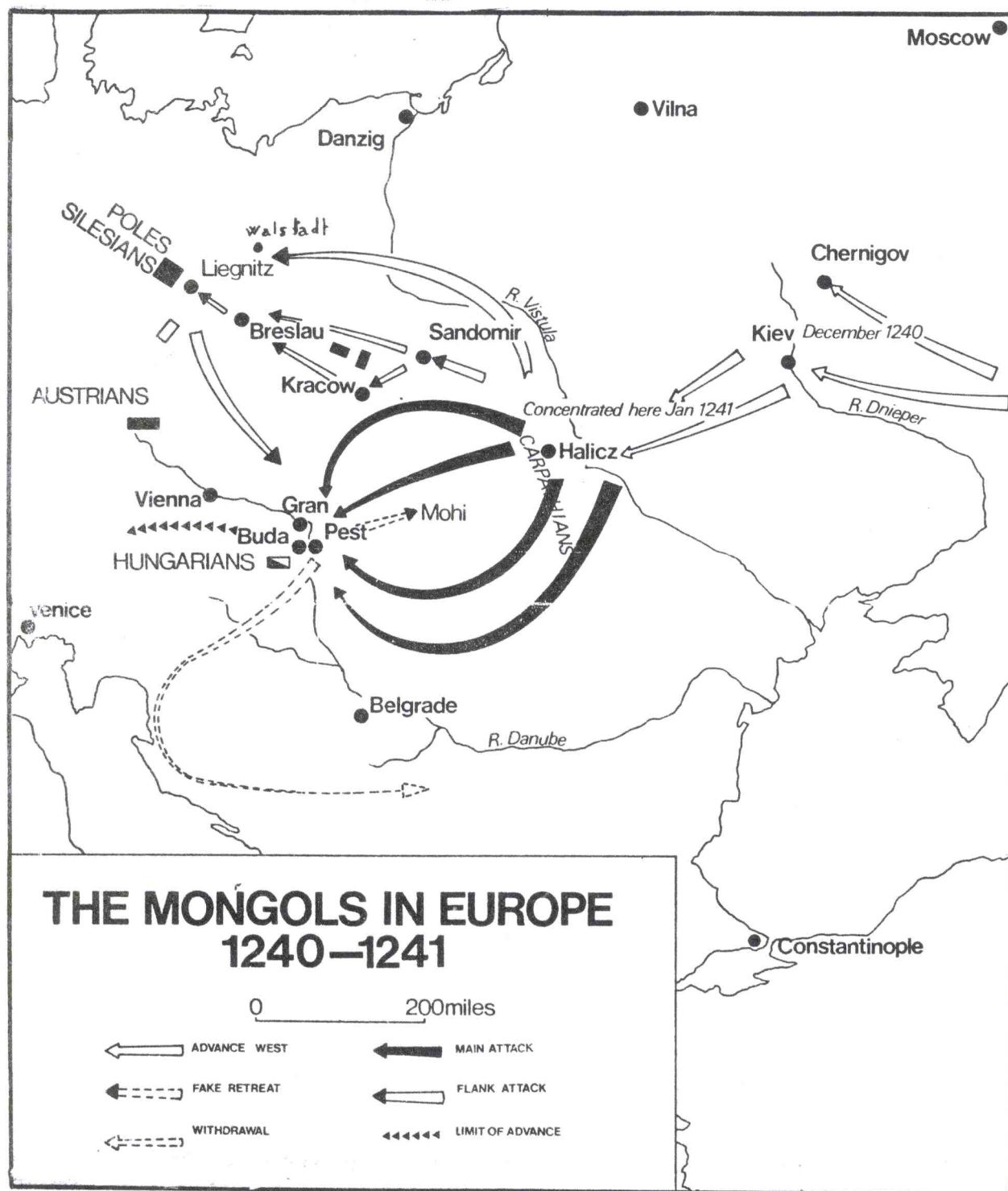
In realta', se e' vero che i



Mongoli si distinsero per la loro ferocia ed il loro sprezzo del pericolo, bisogna anche ammettere che la tattica usata dalle orde mongole, basata sulla velocita' degli spostamenti e sulla forza dell'attacco fondato esclusivamente sulla capacita' d'urto della cavalleria coadiuvata dai temibili arcieri a cavallo, fu sufficiente a determinare la sconfitta di

tutti gli eserciti che i Mongoli ebbero la ventura di incontrare.

E' utile infatti ricordare che i Mongoli furono gli unici a conquistare la Russia d'inverno e non per caso, ma di proposito, dato che il clima freddo che gelava i fiumi e i laghi rendeva piu' facili gli spostamenti! Quello che salvo' l'occidente furono le classiche "beghe" di potere tra i vari principi



mongoli che così spesso, nel corso della storia, hanno determinato il crollo di tanti imperi. Per ultimo un dato che rende l'idea della capacità dell'esercito mongolo: nel 1241 un esercito di 20000 uomini fu in grado di coprire quasi 300 Km. di inverno (e un inverno russo, quindi con neve alta) in tre giorni.

Due caratteristiche che sicuramente possedevano i Mongoli e che sono arrivate fino a noi sono la loro ferocia (non si contano i racconti dei massacri che regolarmente compivano una volta conquistata una città) e la loro puzza. Un maligno osservatore europeo infatti osservò che, se era vero che i Mongoli possedevano una vista eccezionale, era anche vero che emanavano un fetore caratteristico che rendeva qualsiasi luogo da loro abitato per un periodo anche minimo assolutamente invivibile!

DUE GIORNI PRIMA LA BATTAGLIA DI WALSTADT

N.B. Per giocare questo scenario è necessario possedere CRY HAVOC, SIEGE e SAMURAI BLADES

La mappa da usare è "the crossroads"

Un gruppo di cavalieri teutonici con i loro sergenti e soldati entrano per primi dal lato 6 della mappa

Sir Richard

Sir Gilbert

Sir Lacy

Sir Gaston

Sgt Pugh

Sgt Morgan

Sgt Llewellyn

Sgt Tyler

Sgt Arnim

lance:

Aki

Mordred

Bryn

alabarde:

Evans

Fursa

Geoffrey

Cavalieri mongoli entrano per

secondi dal lato 8

Tadamori

Tomomori

Kunika

Masanaga

Rokudai

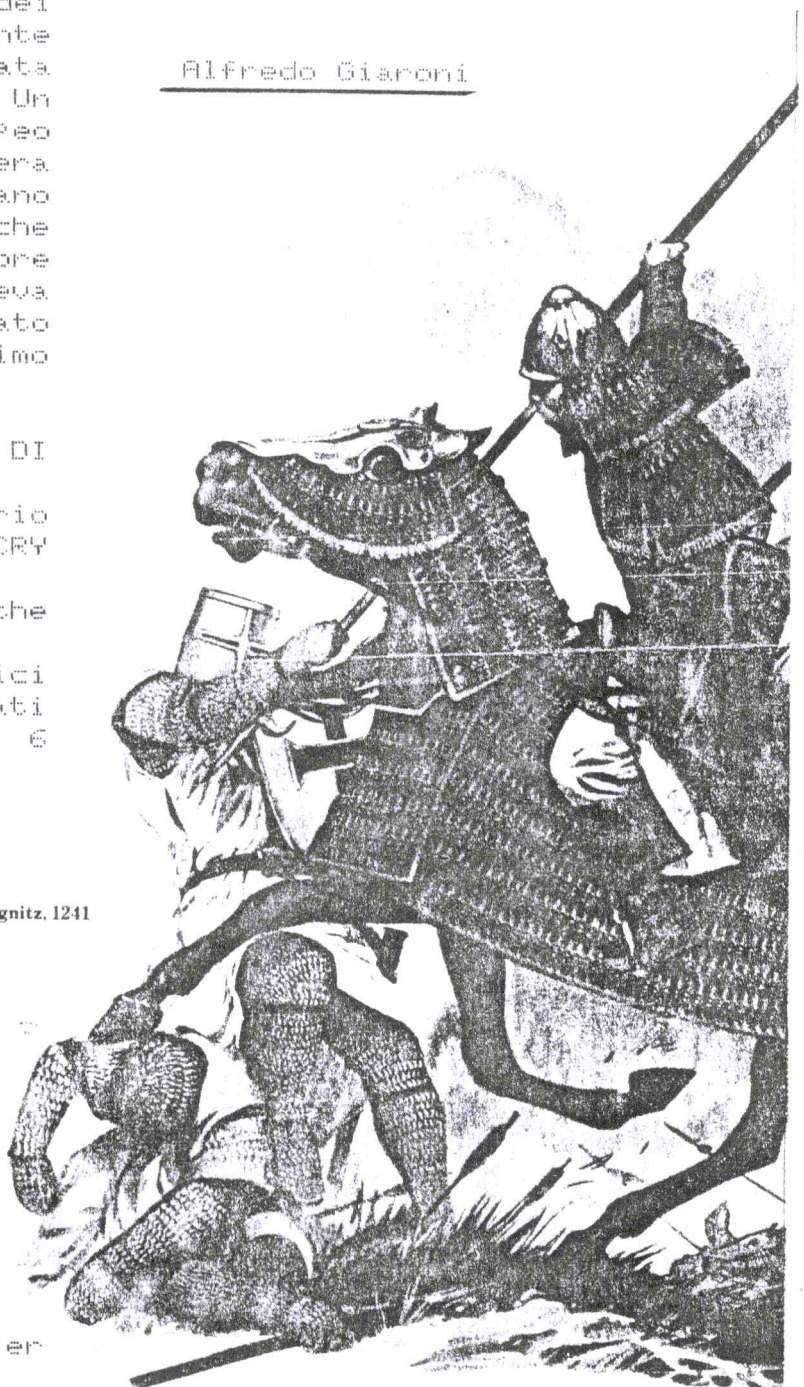
Munehisa

Tadatsuna

(Per i Mongoli usare i cavalieri di SAMURAI BLADES)

Il gioco finisce quando una delle due parti ha eliminato completamente l'avversario, chi abbandona il campo ha perso. Si usano le tabelle di SIEGE

Alfredo Giaroni



Mongol heavy cavalryman, Liegnitz, 1241

ANNUNCI!!



SCAMBIO warGames Per computer C64. Per informazioni scrivere o telefonare a

MARCELLO FACCHI, via Mozart 1, 20021 Bollate (MI), tel. 02/3548494

VENDO o SCAMBIO i seguenti giochi tutti in ottime condizioni: Tobruk (AH), Dark Nebula (GDW), Mayday (GDW), Azanthe High Lightning (GDW), Sanctuary (MG), Fire on the Volga (NOV), UFO (AH), Decathlon (AH), The Wreck of the BMS Pandora (SPI), Star Frontiers (TSR), Top Secret (TSR), Isonzo (CT), Imperium Romanum I (MEG) + scenario II Guerra Punica (Prezzo stracciato), Fief (IT), BonaParte (IT), Waterloo (IT), East & West (IT), Knoll & Prummi (IT), Millennium (IT), 43 (IT), Yorktown (IT), Okinawa (IT)

LUCIO ABBATE, via A. Falcone 332/4, 80127 Napoli, tel. 081/640803

VENDO o SCAMBIO i seguenti giochi: Atlantic Wall (SPI), Air Assault on Crete (AH), Jutland (AH), Luftwaffe (AH), Fury in the West (AH), Fortress Europa (AH), Blitzkrieg (AH), Villains & Vigilantes + modulo (FGU), Top Secret (TSR), Lawrence d'Arabia (WW), Merc + exp (FGU), Samurai Blades (SG), War & Peace (AH), Down with the King (AH), Doctor Who (GW), Warhammer (GW), Borderlands + exp (EQN)
COMPRO o SCAMBIO Pedine Per Sistema 7 (GDW)

ALBERTO FUGAZZA, via Lombroso 1, 21053 Castellanza (VA)

Sono ancora disponibili diverse copie dei fascicoli contenenti scenari varianti Per i seguenti giochi:

- 1) 12 scenari aggiuntivi a Panzer Leader (regolamento gioco base)
 - 2) 14 nuovi scenari Per The Arab-Israeli Wars 1956-1967
 - 3) 14 nuovi scenari a The Arab-Israeli Wars 1973-1982
 - 4) 16 scenari, variante "Panzer Leader in the Desert" 1940-1942, nuovo regolamento
 - 5) 18 scenari, variante "Panzer Leader in the Desert" 1942-1943, nuovo regolamento
- Per ulteriori informazioni e prezzi rivolgersi a:

SERGIO CUOGHI, viale Caduti sul lavoro 167, 41100 Modena

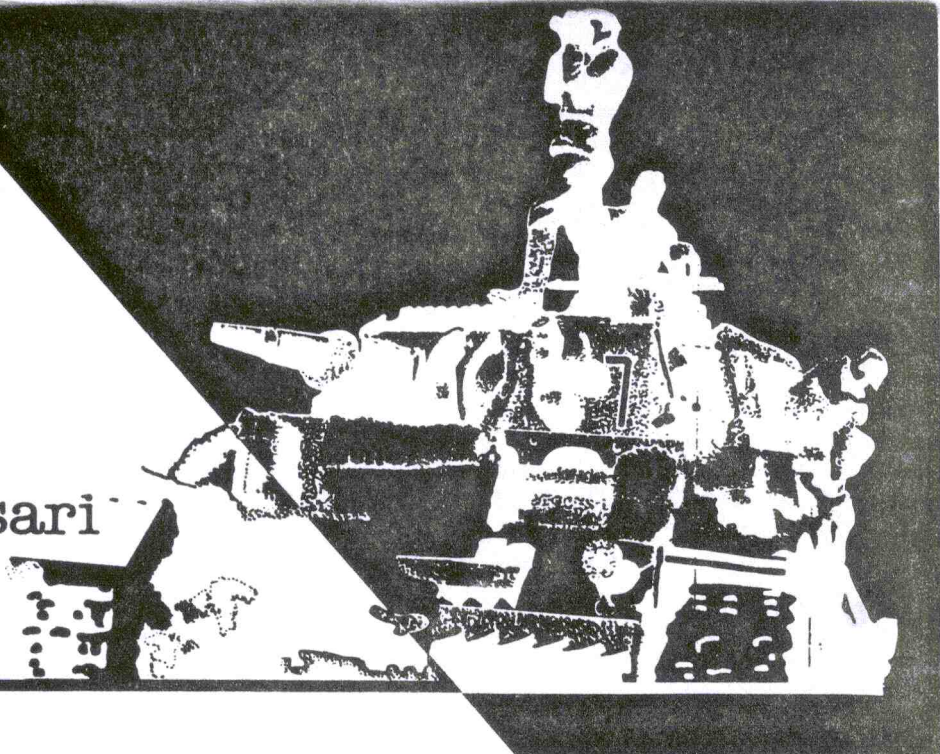
ACQUISTO Destroyer Captain Purche' in buono stato

ALBERTO BISERNI, via Miola 18, 21047 Saronno (VA)

VENDO o SCAMBIO D&D + modulo B4 (L.30000), Circus Maximus (AH - L.20000), Basketball Strategy (AH - L.30000), Superbowl (IT - L.20000) e giochi Avalon Per Commodore 64: Telengard, Football Strategy, Nukewar, cassetta L.30000, disco L.50000

GIANCARLO BARDI, via Mascagni 3/a, 09045 Quartu S.E. (CA)

Ricerca di Avversari



CERCO AVVERSARI Per Napoleon at War

LUIGI CATANIA, via E. Fieramosca 4, 10136 Torino, tel. 011/391179

CERCO AVVERSARI Pbm Per Caesar Alesia (AH), Starship Troopers (AH), Tobruk (AH), Waterloo (AH)

GIANCARLO BARDI, via Mascagni 3/a, 09045 Quartu S.E. (CA)

CERCO AVVERSARI Per Hannibal (SIC), Legion (SPI), Spartan (SPI), Julius Caesar (TSR), Druid (WEG), Jihad! (SIC), Hell Hath No Fury (WWW), Undead (JAC), Punic Wars (SPI), Raphia (GDW), Centurion (SPI), Caesar's Legions (AH), Siege of Constantinople (SPI), Boarding Party (TFG), Rescue from the Hive (SPI), Caesar Alesia (AH)

EZIO DEPONTI, via Forni 28, 20161 Milano

CERCO AVVERSARI ftf o Pbm Per Panzer Blitz (AH), Panzer Leader (AH), Arab-Israeli Wars (AH), 1941 (serie 120 GDW), Supercharge (SPI), Battles for Ardennes (SPI/TSR), D Day (AH)

ALBERTO BISERNI, via Miola 18, 21047 Saronno (VA)

Il nostro socio inglese Murray Cowles, "terrore" dei giocatori di Caesar Alesia, ci ha segnalato l'indirizzo di Andy Ashton, il quale sembra che conduca un'efficiente organizzazione per la vendita di giochi nuovi e usati.

La cosa interessante e' che pare abbia un gran numero di roba fuori produzione (SPI e simili, supponiamo). Chi fosse interessato puo' chiedere il listino aggiornato scrivendo a Andy al seguente indirizzo: Second Chance Games, 2, St. Mary's Street, Wallasey, Merseyside L44 5TX, England

CERCO AVVERSARI Per Russian Campaign (AH)

ORESTE NIGELLI, via Foscolo 4, 40138 Bologna

CERCO AVVERSARI Per Panzer Leader (AH)

GIANCARLO MERCURI, via Strada Persa 13/b, 27100 Pavia

Volevo sottoporre all'attenzione di quanti sono appassionati al nostro hobby e in particolare a quelli interessati al secondo conflitto mondiale un libro che ritengo molto valido su un argomento molto specifico: le formazioni corazzate tedesche durante la seconda guerra mondiale. Il libro è PANZER DIVISION 1939-45 STORIA EVOLUZIONE E TECNICA di Buonpensiere e Campani edito da Albertelli.

Una parte essenziale del libro è sicuramente data dalle illustrazioni (più di 250 fotografie, diversi organigrammi, più di 60 profili in diverse scale) utili soprattutto ai modellisti ma indispensabili per addentrarsi nella parte tecnica del trattato.

Le 180 pagine del volume sono suddivise in una parte storica e una tecnica. Nella parte storica viene tracciata attraverso testo e organigrammi l'evoluzione della Panzer Division in termini di effettivi e mezzi. Si passa quindi a prendere in esame singolarmente le circa 30 divisioni corazzate della Wehrmacht e le 7 delle Waffen-SS. Per ciascuna di queste è data la composizione del reparto all'atto della formazione e la composizione finale all'atto degli ultimi combattimenti oltreché naturalmente una sintetica storia della divisione che permette di seguire gli spostamenti effettuati tra i vari fronti nel corso della guerra.

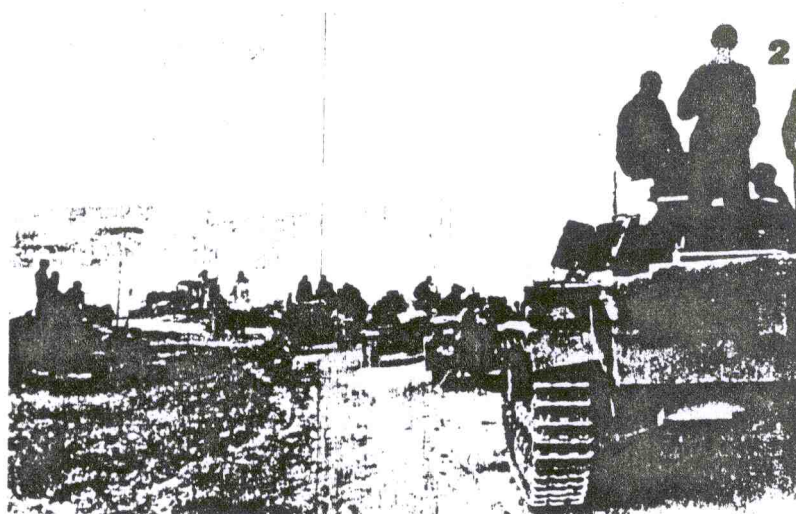
La parte tecnica è chiaramente la più ricca di informazioni sui mezzi impiegati. In essa oltre alla presentazione dei carri sono inserite le trattazioni sui cannoni montati sui carri e sulle munizioni da essi impiegate; sui gruppi propulsori; gli apparati radio; la mimetica; e soprattutto sul sistema di identificazione dei

Plotoni facenti parte di una divisione corazzata (particolarmente interessante la raccolta dei 123 simboli tattici divisionali applicati sui mezzi). Esauriscono il volume le circa 180 pagine dedicate alla trattazione di ogni singolo carro, semovente o cacciacarri nelle differenti versioni, illustrate in parecchi profili scala 1:35, 1:48, 1:72.

Il libro pubblicato nel 1980 presenta evidentemente delle lacune (l'argomento per quanto specifico merita ben più delle 180 pagine!!!) in particolare nella trattazione dei reparti autonomi, anche se non facenti parte ufficialmente delle Panzer Division, e, per quanto concerne i mezzi, nella totale assenza di citazioni riguardo ai mezzi ruotati e semicingolati. Nonostante questo rimane un volume di innegabile validità e senza dubbio il "pioniere" sull'argomento nell'editoria italiana.

Il libro, come già detto all'inizio, è edito dalla Ermanno Albertelli di Parma ed è difficilmente rintracciabile se non direttamente presso l'editore; il prezzo attualmente dovrebbe essere di circa 20000 lire.

Alberto Fugazza



Sturm Nach Osten



Riguardando i vari giochi su rivista che Possiedo, mi e' caduto l'occhio su questo gioco che, pubblicato sul WARGAMER n. 19, rimane uno dei pochi giochi brevi e divertenti sulla campagna di Russia che sia in grado di impegnare al massimo i giocatori. Da esso e' derivata la successiva versione "double blind" pubblicata con il nome CLASH OF STEEL sempre su WARGAMER.

A Parte la Grafica che lascia un Po' a desiderare (Problema fisso del WARGAMER vecchia maniera), le Pedine sono molto Pulite e anche nella versione avanzata riportano tutti i dati con molta chiarezza. Nella versione avanzata e' infatti previsto un doppio sistema di valori Per le unita' corazzate a seconda che usurino i Propri mezzi forzandoli al massimo della loro capacita' o Preferiscano effettuare una avanzata Piu' lenta ma meno costosa.

Nonostante le Piccole dimensioni, STURM NACH OSTEN Presenta alcuni Punti veramente "gustosi" come il variare delle condizioni di vittoria a seconda dell'anno in cui ci si trova e alcune tra le migliori regole sugli accerchiamenti e sulle fughe da essi, con le unita' che vengono si' eliminate ma rientrano come Punti rimpiazzo con valori variabili a seconda se sono sfuggite alla sacca. Per una via Piu' o meno breve (inneschio ad un gioco ove le unita' non sono formate dalla solita manica di eroi che sopravvivono o muoiono).

Nella versione avanzata Poi e' previsto l'uso dell'artiglieria Pesante Per le unita' Juggernaut (armate tedesche e fronti sovietici) ma solo se restano ferme! La Possibilita' Poi di scomporre queste unita' in divisioni/corpi rende molto Piu' elastico il gioco e Permette al tedesco di comportarsi come nella realta' e

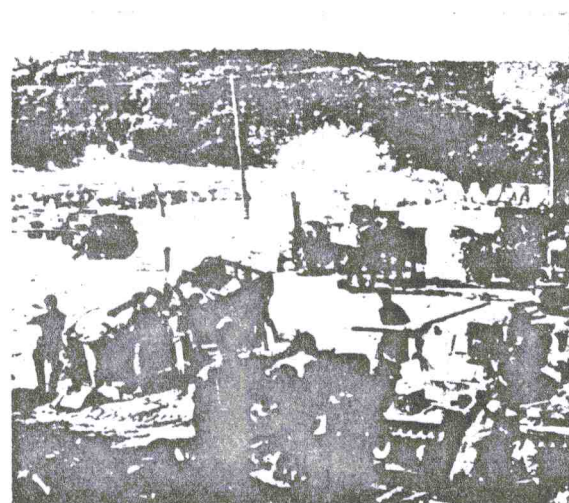
riuscire a tenere fronti lunghissimi anche se con una bassa densita' di unita'.

Se si aggiunge a tutto questo che nonostante la sua natura strategica il gioco si svolge con una rapidita' che, grazie all'uso di una doppia tabella, Possiede quella carica di immediatezza che Permette ai giocatori di vivere quelle azioni di sfondamento e accerchiamento che vengono a crearsi nel corso del gioco, ecco che esso assume un fascino tutto Particolare. Veniamo Pero' ora ad un breve studio della sua tecnica di gioco.



Sado-Opera Mundi

Giunti a Majkop, i mezzi corazzati di Kleist trovano gli ambiti campi petroliferi sovietici in fiamme.



Mentre la loro unita' avanzata procede nell'azione, soldati germanici cercano qualcosa di «utile» in un carro abbandonato dalla popolazione in fuga.

Archivio Rizzoli



Un pilota sovietico, scortato da un appartenente alla «Feldgendarmerie», viene interrogato da un ufficiale tedesco sui movimenti delle forze sovietiche.

Sado-Opera Mundi

Per quanto riguarda i tedeschi, essi usufruiscono di una tabella di combattimento migliore di quella sovietica (almeno nei mesi non invernali) che rispecchia la superiore qualità di mezzi, armamento e addestramento. Grazie a questa tabella preferenziale, al giocatore tedesco è permesso accettare lo scontro in condizioni che sarebbero proibitive per qualsiasi russo e se a ciò aggiungiamo le minori dimensioni di stacking delle unità tedesche ecco che sarà possibile concentrare in piccoli spazi discreti valori sia di attacco che di difesa.

Dopo aver visto le posizioni iniziali delle unità e le tabelle di combattimento, appare



logico fare di tutto per impedire al giocatore sovietico di ancorare la propria difesa alle Paludi del Pripyet, a linee fluviali o a una qualunque combinazione di esse. Per impedire questo arroccarsi, l'unico sistema sembra essere quello di lanciare in profondità le unità corazzate ignorando il rischio di un accerchiamento e lasciare alle più lente ma più sicure unità di fanteria il compito di sigillare ed eliminare le sacche. Se perdiamo un altro po' di tempo, vediamo che per ottenere anche solo un misero pareggio nel '41 sono necessarie almeno due città vittorie russe o Mosca (da sola vale 2) e le unità tedesche non sono poi tante quanto sembra perché il fronte si allarga sempre di più e spesso un exchange può trasformare una vittoriosa avanzata in un disperato tentativo di tenere una linea. Alla luce di ciò, il gioco si riduce, come nella realtà, ad

una continua serie di compromessi tra la necessita' di una rapida vittoria con il rischio di trovarsi le orde di rimpiazzi sovietici sui fianchi e l'eliminazione del cuore industriale della Russia (leggi Ucraina) con la possibilita' di non ottenere le condizioni di vittoria e trovarsi sconfitto anche se al russo restano 2 unita' su tutta la mappa (e' gia' successo).

Ricordando che un rapporto di 5/1 crea la condizione di "overrun" che sopprime la zoc del difensore e' possibile costruire a priori la prima mossa. L'obiettivo primario del giocatore tedesco sono le armate presenti in 0518/0718/0919. Scardinate quelle la via per Minsk e Smolensk e' aperta. Con il contemporaneo impiego di tutte e sette le armate tedesche si ottengono tre attacchi 5/1 senza sprecare neppure un punto. A questo punto le unita' corazzate e motorizzate sono in grado di dirigersi in avanti sino a Riga e, con un altro overrun alla 13' armata sovietica, verso Smolensk e alle spalle di Brest-Litovsk cosi' da poter appoggiare tutte quelle unita' che investono la piazza dal davanti. E' utile tenere il corpo da montagna a saldatura tra il fronte nord e la Romania ove potete solo svolgere azioni di trattenimento (siamo a livello Circo Togni) e sperare che Ivan non decida di risolvere i suoi problemi contrattaccando proprio li'.

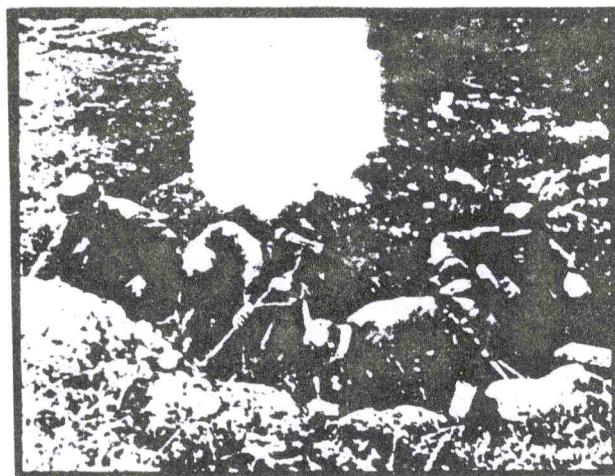
Da quel momento tutto il gioco dipende da voi e da dove decidete di impiegare le truppe corazzate. Un piccolo consiglio prima di lasciarvi al gioco: quando avete deciso quale sara' il vostro obiettivo, non cercate di cambiarlo...l'ultimo piccolo caporale che ha provato a farlo si e' suicidato a Berlino!

Per il giocatore sovietico le prime mosse sono quantomeno frustranti, l'avversario non fa

altro che "camminare" sulle sue unita', i rimpiazzi sono pochi e i buchi sono troppi, le possibilita' di ritirata sono limitate dalla profondita' degli sfondamenti corazzati tedeschi. Non e' ancora il momento di suicidarsi poiche' le unita' accerchiate possono muoversi e combattere prima di essere sciolte per l'isolamento e non e' raro che riescano a ricongiungersi al fronte provocando perdite all'avversario (immagino il vostro dispiacere) e le unita' di rinforzo e rimpiazzo anche se entrano in campo disperse e non possono muovere, possono sempre combattere e difendersi anche perche' e' permesso porle in zoc avversaria.

Le scelte che il giocatore sovietico deve fare subito sono due e, contrariamente a quanto possa sembrare, sono strettamente concatenate.

Dove metto i 3 punti di rimpiazzo? Secondo me sono indispensabili tre unita' da 1 (gia' non si riesce a capire se e' un fronte o un colapasta, non peggiorate la situazione!) che dovranno essere poste a copertura di Leningrado (tranquilli, non ci arrivera' in



un turno con la roba "Pesante") e come ritardante a Polotsk e zone limitrofe. Più importante è invece la decisione dei settori in cui fare affluire le riserve (quei 4 disperati di seconda linea): e' comunque buona norma mantenere la 20^a armata a Velikiye Luki così da proteggere a fondo Leningrado mentre la 22^a dipende dall'andamento dei combattimenti. Vi auguro comunque di non dover scegliere tra molti punti. Se portate la 21^a verso Smolensk con l'unità comando di Zukov, il varco risulterà sufficientemente protetto dai carri tedeschi, vi ricordo che le fanterie sono MOLTO più indietro e sono ancora alle prese con i resti della prima linea che dovrebbero essere in grado di rompere l'accerchiamento così che il tedesco dovrà scegliere tra rallentare il proprio ritmo di avanzata o aprire dei veri "crateri" nel suo fronte.

In quanto alla seconda domanda, essa è: è necessario abbandonare la zona di Lwow e le paludi del Pripyet? Secondo me, alla prima mossa non è necessario e tanto meno consigliabile, ma si sa che le situazioni cambiano da partita a partita e pertanto si possono enunciare solo delle considerazioni di carattere generale: Per prima cosa bisogna precisare che, quali che siano le forze tedesche affiancate a quelle rumene, ben difficilmente vedremo alla prima mossa i tedeschi a Odessa, tenendo anche conto della 19^a armata in arrivo e di un'altra eventuale distaccata dal centro (ci crederò solo quando la vedrò). Non bisogna poi credere che il giocatore tedesco si possa muovere con molta tranquillità poiché per potervi mettere a mal partito a nord, si è molto sbilanciato e il centro è molto debole. Per non parlare del fianco sud e poi, se ha voluto

accerchiare Brest-Litovsk, c'è quella unità da 1-7 che aspetta soltanto che qualcuno si prenda il disturbo di "sagomarla" per benino.

Comunque sia, vi auguro di avere o di potervi procurare una copia di questo gioco e di poterlo giocare sino alla completa consumazione delle pedine.

Buon divertimento e ricordate di pensare bene alle mosse future prima di decidere i movimenti per quella in corso. Spesso la perdita di una città, vittoria piuttosto che di una fabbrica ed una buona opera di pianificazione sono i fattori che permettono al giocatore sovietico di trasformare una disastrosa sconfitta in una discreta vittoria.

Giocate con convinzione e vedrete che riuscirete a schiacciare gli "untermensch" bolscevichi sotto i cingoli dei vostri carri e porterete la pace (eterna) del millenario Reich anche in queste terre desolate, abbandonate da Dio e dal piano regolatore. Ricordate sempre che "Gott mit Uns"!

Se invece giocate dalla parte della Santa Madre Russia vedrete che la gloriosa e inarrestabile Armata Rossa, forte dell'appoggio popolare dei lavoratori di tutto il mondo, schiaccierà l'oppressore fascista (chissà perché non si dice mai nazista?) e libererà i popoli oppressi dal tallone del colonialismo capitalista occidentale, di chiara impronta revanscista e borghese!

Vai! Magico Zio Giuseppe!!

Giacomo Fedele



Ogg.: Torneo Milanese di 'Napoleon's Last Battle'

Come accennato nell'ultimo bollettino, è partito anche questo torneo.

Gli iscritti sono 10. Ho pensato di effettuare una prima selezione creando 2 gironi con incontri "all'italiana" da 5 giocatori cadauno, sul gioco in 'folio' **Wavre**.

Verranno assegnati 2 punti al vincitore, 1 a chi pareggia e 0 al perdente.

I primi quattro classificati passeranno il turno e dovranno battersi per accedere al turno successivo come segue:

- 1° classificato del I girone con il 3° class. del II girone
 - 2° classificato del I girone con il 4° class. del II girone
 - 3° class. del I girone con il 1° class. del II girone
 - 4° class. del I girone con il 2° class. del II girone.
- Il gioco prescelto per questo secondo girone è ancora in folio e si tratta di **Ligny**.

Le eliminazioni saranno dirette. Coloro che passeranno il turno saranno quattro. Come già annunciato, non ci saranno semifinali. Invece, i quattro rimasti comporranno 2 coppie a sorteggio e giocheranno l'intera campagna. Spero che questo sistema aggiunga divertimento alla competizione.

Preferibilmente sarebbe meglio disputare gli incontri al venerdì sera presso il locale messo a disposizione dall'amico Luigi Binaghi a Trezzano sul Naviglio. Altrimenti vogliate comunicarmi i risultati delle partite telefonicamente dopo le ore 20.00. In caso di mia eventuale assenza, vogliate contattare l'amico Andrea Bardelli (telef. 41.50.541).

Ricordo che per i giochi in folio dovranno essere utilizzate le seguenti regole opzionali:

- attacchi combinati
- attacchi effettuati con la Guardia

Inoltre, un' unità di artiglieria non adiacente sparante permette a unità amiche di esimersi dall'attaccare l'unità nemica adiacente, che viene invece attaccata da quella unità amica di artiglieria.

La coppia vincitrice riceverà premi consistenti possibilmente in vecchi e rari, ma splendidi, giochi napoleonici che lo scrivente si sta già affannando a cercare con le quote di iscrizione.

Il primo girone di eliminazione deve tassativamente concludersi entro il 28.2.87, il secondo girone di eliminazione entro il 30.3.87.

Purtroppo sono stato via un mese per lavoro e, come ben sapete, quando il gatto non c'è...

Devo quindi tirare un po' a tutti le orecchie per aver disputato fino ad ora pochissime partite.

Ecco la situazione all'11.1.87:

I girone

	P.	V.	P.	N.
Luigi Binaghi	2	1	0	0
Luigi Celada	2	1	0	0
F. Rossi	0	1	1	0
E. Bertocchi	0	1	1	0
M. Cimini	0	0	0	0

II girone

Andrea Bardelli	2	1	0	0
Oscar Crippa	2	1	0	0
Andrea Pagni	0	1	1	0
Saul Villa	0	1	1	0
Andrea Jaccarino	0	0	0	0

Ricordo a tutti che la prima fase di eliminazione deve essere conclusa entro il 28.2.87.

Datevi quindi da fare e comportatevi da veri 'soldati della Guardia'!

Luigi Celada

P.= punti

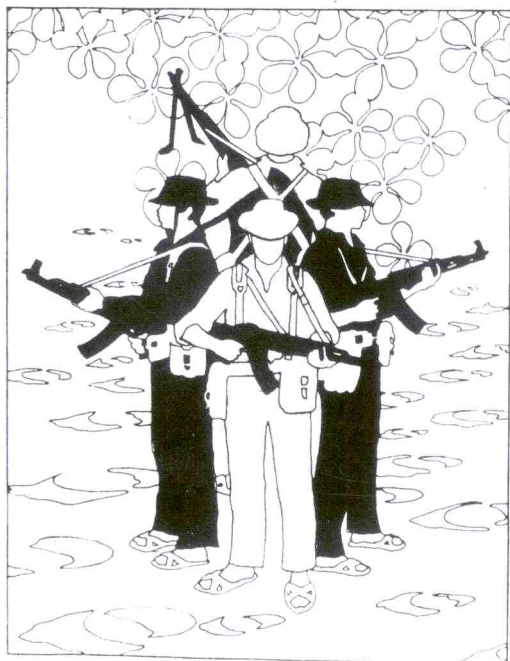
V.= partite vinte

P.= partite perse

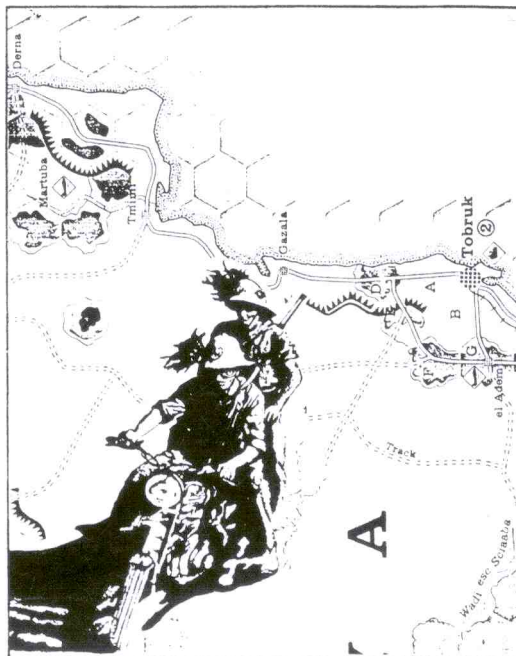
N.= partite pareggiate



Notiziario 1/86

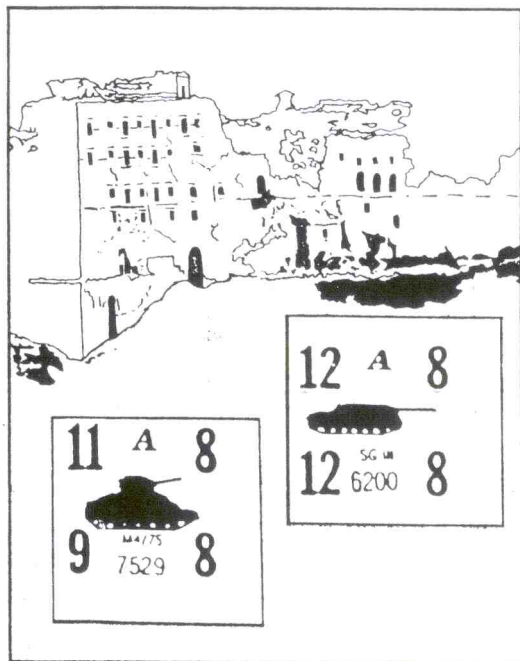


Notiziario 2/86



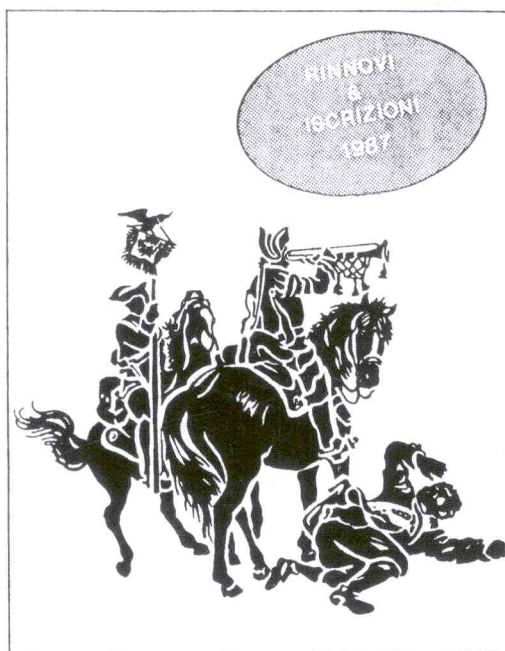
Notiziario 3/86

APERIODICO RISERVATO AI SOCI



Notiziario 4/86

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



TORNEO MASTERS
c/o Bruno Cafaro
Via Pomezia, 44 - 00183 Roma

Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni