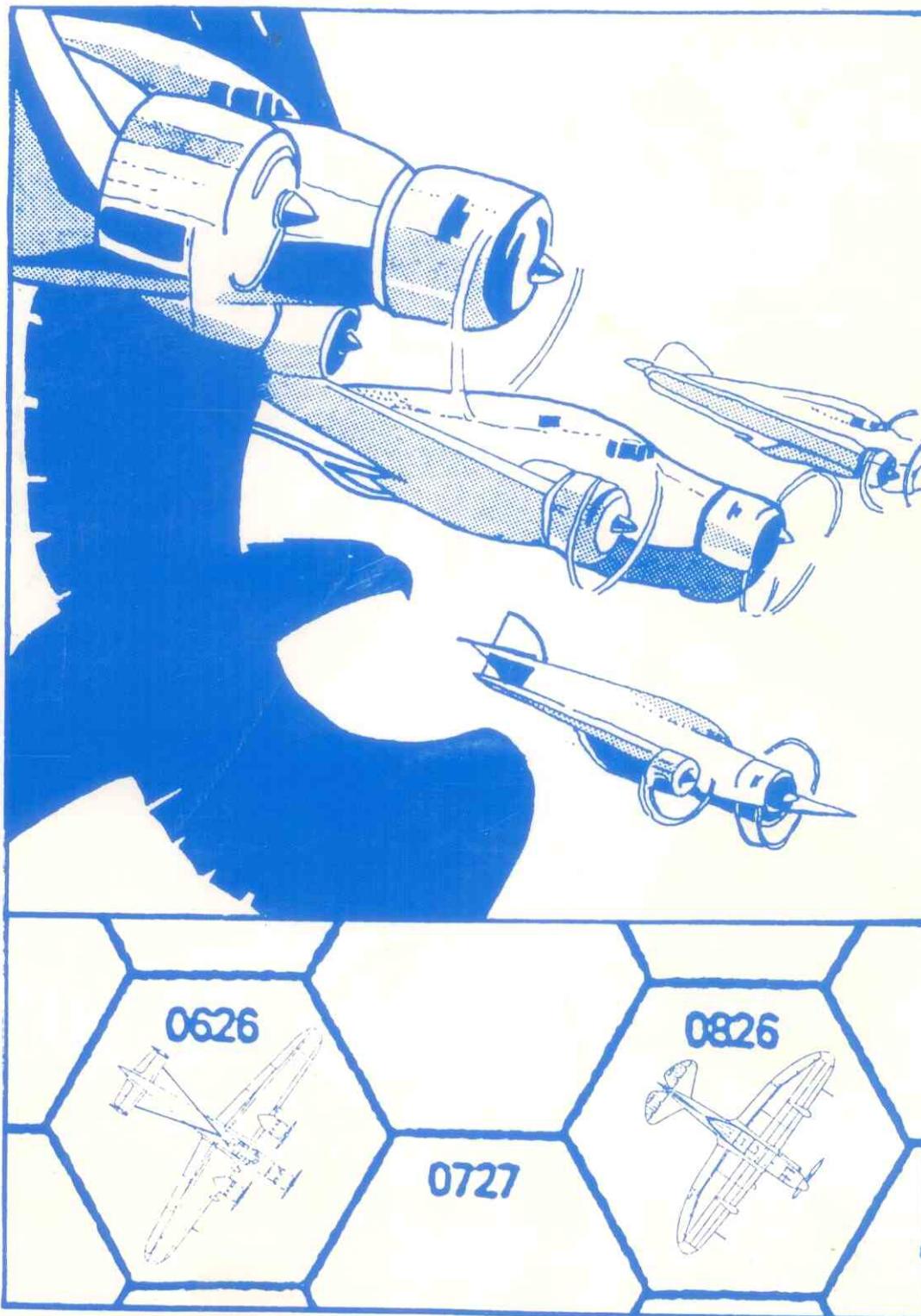




TorneoMaster

Notiziario 1/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



Cari amici,

Questo numero del Notiziario esce in lieve ritardo sui tempi previsti, in quanto in questo periodo ci sono i rinnovi delle quote associative Per l'anno in corso e naturalmente dobbiamo attendere di avere una situazione abbastanza definitiva prima di poter stilare le classifiche e cose simili.

Ad oggi, 30 aprile, hanno rinnovato 105 vecchi soci che vanno ad aggiungersi alle 22 nuove iscrizioni (1987) portando il totale dei "masters" a 127. In coda al Notiziario troverete l'elenco aggiornato di tutti i nominativi; ovviamente vale la solita avvertenza: vale a dire che non potranno dal 31 marzo essere date per buone le dichiarazioni di vittoria compilate da chi non e' piu' socio. Date quindi una controllata ai vostri avversari, specie quelli Postali (a proposito: sulle ddv Postali specificate sempre la data di FINE Partita!).

Ed ora e' il momento di rendere noti i risultati del referendum sul miglior articolo del 1986: hanno vinto Cottafavi, Cuoghi e Tagliazzucchi con l'articolo "Montecassino - analisi di una battaglia", ed a loro vanno i nostri complimenti e la speranza che ci possano fornire altri articoli di questo livello. Comunque riportiamo adesso i punteggi uno per uno:

1' Montecassino P.54
Cottafavi, Cuoghi, Tagliazzucchi

2' Molte Piste.... P.48
Catacchini, Selva

3' Le disgrazie della VG P.28
Dzieduszycki

4' Frederick the Great P.25
Bomba C.

5' Flight Leader P.22
Selva

6' Boardgames aerei I GM P.16
Anziolino

7' Panzer Leader evergreen P.12
Doria, Castagnola, Mercuri

8' Panzergruppe Guderian P.11
Gabielli

8' Tornei quo vadis? P.11
Giaroni

10' Sturm nach osten P.10
Fedele

10' Così un giorno... P.10
Cuoghi

12' Arrivano i Mongoli P.9
Giaroni

12' Air Force P.9
Sacchi

14' Battle for North Africa P.8
Pagnotta

14' Napoleon P.8
Celada

14' Libri Per l'hobby P.8
Cafaro, Fugazza

14' La nostra Prima volta P.8
Giaroni

18' Corteo non solo P.7
Giaroni

19' Cambiare la corrente P.5
Coha

20' Pagina del Presidente P.2
Cremona

21' Aspen-Essling P.1
Pagnotta

21' Formule d'assalto P.1
Mercuri

21' Botta e risposta P.1
Bertocchi, Pagnotta

21' Imboscata 2 P.1
Giaroni

In totale hanno votato 57 soci (su 105 rinnovi), il che vuol dire che ci sono in giro molti masters Piaroni...

Confortante e' comunque il fatto che praticamente tutti gli articoli sono stati votati, confermando che il nostro Notiziario riesce a coprire vasti interessi di gioco, grazie all'impegno di tutti gli amici che hanno voluto prendere la penna in mano.

In questo numero, poi, troverete la prima classifica compilata secondo i nuovi criteri di punteggio. Anche se a prima vista puo' essere un piccolo trauma, noi confidiamo che il nuovo sistema dia risultati migliori e piu' veritieri, eliminando nel contempo le ragioni di qualche "stranezza" che si e' verificata

nel corso del 1986 e che ormai non dovrebbe avere piu' ragione di essere. Comunque alla fine dell'anno potremo fare un bilancio piu' preciso.

Infine vogliamo ragguagliarvi sulla ROMA-CON '87, che come saprete e' stata organizzata ai Primi di aprile dai soci romani del TM. La manifestazione ha visto la presenza di circa 150 giocatori provenienti un po' da tutta Italia (da Trieste a Salerno). Oltre alle solite battaglie all'ultimo sangue si sono tenuti ovviamente anche i tornei, ed a questo proposito le grande novita' e' che Fignon ha vinto l'ennesimo torneo di CIVILIZATION... Il fatto secondo noi piu' positivo e' stata la dimostrazione che in Italia c'e' spazio per piu' di un raduno l'anno... Per cui chiunque fosse animato da buone intenzioni puo' contare su queste pagine per un po' di propaganda. La voglia di giocare e' sempre grande!

La Segreteria



PAGINA **40**

la Repubblica
martedì 7 aprile 1987

Conclusa all'Eur la tre giorni "Roma-con '87"

Passione wargames

Il boom dei giochi di guerra



La pagina del Presidente

Sisto Debona

Cari amici,

il tempo passa fin troppo velocemente, mi sembra, al punto che non abbiamo ancora finito di Parlare della VERCON 86 che già spuntano all'orizzonte la ROMACON 87 e la MODCON 87. Con mio grande rammarico non potrò essere a Roma, dato che mi troverò negli Stati Uniti Per lavoro (e Per Prevedere le mie ferie debbo sempre fare dei Programmi 3 o 4 mesi Prima) ma mi auguro che facciate tutti una buona abbuffata di warsames. Per quanto riguarda la Convention di Modena Posso dirvi che si sono già tenute al Club SM alcune riunioni Preliminari Per l'organizzazione di massima di questo nostro 5° raduno nazionale: le...sottocommissioni hanno iniziato i lavori e non si attendono ormai che le definitive risposte che il nostro Presidente Dittatore a vita (Guido Tremazzi) sta estorcendo con tutti i mezzi agli enti interessati. In linea di massima la data è quella già anticipata (18-19-20 settembre) da confermare in base alle solite questioni logistiche ("reclutamento" di sedie e tavoli; disponibilità del Palazzetto dello sport in base alle Partite dei vari campionati; conferme dei mezzi o dei luoghi predisposti al vettovagliamento; ecc.).

Avremo inoltre qualche novità Per i tornei: si è sempre più orientati verso dei mini-gironi all'italiana (3 o 5 persone, in modo che ciascuno giochi con uno "schieramento" diverso in Partite uguali) Per Permettere a tutti di giocare più Partite senza essere buttati fuori al primo colpo e soprattutto con la possibilità di raddrizzare le sorti del torneo se un'incontro va storto.

Sicuramente ci sarà un numero "limitato" di tornei (inutile elencare 50 giochi dispendendo i voti e le iscrizioni) ed una scelta "limitata" da Parte dei giocatori (ognuno darà UNA Preferenza ed eventualmente UNA riserva) ad evitare il solito lamento dell'insoddisfatto. Naturalmente la scelta definitiva verrà dalle iscrizioni: se non si raggiungerà almeno il "minimo" richiesto quel torneo...salterà.

Anche Per la durata delle singole eliminatorie ci sarà un tempo limitato e controllato (se possibile cercheremo di afferrare in prestito un po' di orologi da scacchisti) che penalizzerà un po' i giocatori più lenti (d'altra parte un torneo non è fatto Per giocare al "massimo", ma Per giocare al "meglio" in condizioni di "pressione"); ai "lenti" dirò dunque di Prepararsi ad arrivare il venerdì pomeriggio Per iniziare subito le eliminatorie e mettersi avanti!!!

Dovrebbe anche essere organizzato un torneo di tridimensionale (anche se restano da confermare i club partecipanti) ed altre novità assortite che spero di poter confermare sul prossimo Notiziano. Una nota finale: chi fra voi non ha mai ricevuto direttamente a casa gli avvisi delle conventions (via Nando Ferrari o i Giochi dei Grandi di Modena) è invitato sin d'ora a mettersi in contatto con loro Per dare il proprio nominativo ed evitare di trovarsi...escluso dai tornei Per la famosa legge del "chi tardi arriva male alloggia".

Secondo Punto della chiaccherata odierna: il NOTIZIARIO!!

Come dicevo nel numero scorso sarebbe davvero auspicabile che esso servisse da "Palestra" Per tutti gli iscritti: ognuno di noi puo' e deve intervenire Per dire la sua su queste Pagine e, visto che ormai Potremmo considerare il NdTM una "quasi rivista" di buona qualita' (ed in effetti i contenuti sono sempre in miglioramento) sarebbe interessante includere una Pagine o due di Posta: domande e risposte, consigli e strategie spicciolate su tutti gli argomenti del nostro hobby (chiarimenti di regole, nuovi scenari "casalinghi", stampa degli ultimi errata "ufficiali" apparsi sulle varie riviste, notizie di mini-raduni, ecc.).

Certamente non tutte le iniziative andranno a buon fine (Per esempio l'annuncio di counters "alternativi" Per vari giochi AH che Pubblichiamo nel numero 3/86 ottenne ben DUE risposte...) ma almeno dimostrerebbero un servizio piu' attivo da Parte di tutti i soci: OK? E allora diamoci da fare!!!

Terzo Punto: le disgrazie della VICTORY GAMES.

Ho letto con molto interesse l'articolo di Matteo Dzieduszycki sul NdTM 4/86: io concordo quasi in pieno con le sue opinioni: nonostante l'entusiasmo di tanti appassionati non e' sempre oro tutto quel che riluce, Pur riconoscendo alla ditta newYorkese il merito di aver portato una ventata di aria nuova nel campo dei wargames (Per quanto mi riguarda solo AMBUSH e CIVIL WAR hanno raggiunto la sufficienza nel mio "Personalissimo" indice di gradimento).

Questo Prologo e' Per riallacciarmi all'idea di una SCHEDA DI VALUTAZIONE PER WARGAMES che anticipai nel numero scorso: visto che un

certo interesse e' stato suscitato da questa ProPosta ho Preparato un esempio di scheda che troverete in altra Parte del NdTM. Vi invito dunque a leggere le righe di commento Per la compilazione di queste schede e ad inviarne...una valanga: soltanto una Partecipazione massiccia dei soci infatti ci permettera' di ottenere dei valori "medi" attendibili con i quali Provvederemo a creare delle schede riassuntive. In ogni numero del Notiziario elencheremo una serie di titoli da votare e commentare e nei numeri successivi Pubblicheremo alcune delle schede ottenute e, Per coloro cui interessasse una... "schedoteca" completa l'elenco aggiornato di tutte quelle disponibili in archivio. Anche qui una Preghiera: non fatevi...Preghare!!!! Inviatemi al piu' Presto le vostre risposte sapendo che saranno utili a tutti e Potranno servire a creare un elenco dei "buoni e cattivi" interessante: forse qualcuno Potra' evitare qualche "fregatura" oppure Potra' meglio indirizzarsi Per l'acquisto di nuovi titoli!!! Ecco i titoli da votare questa volta:

A-ANTICHITA' E MEDIO EVO
CIVILIZATION (AH) - JULIUS CAESAR (SPI) - DRUID (WES)
B-NAPOLEONE E GOR
NAPOLEON (AH) - WAR AND PEACE (AH) - MOSBY'S RAIDERS (VG) - A HOUSE DIVIDED (GDW) - SOUTH MOUNTAIN (WES)
C-FINE '800 E I G.M.
GUNS OF AUGUST (AH) - TRENCHFOOT (GDW) - THE CRIMEAN WAR (SPI) - WAR TO END WARS (3W) - BLUE MAX (GDW)
D-II G.M.
FRANCE '40 (AH) - HITLER'S WAR (AH) - B-17 (AH) - AMBUSH (VG) - DARK CRUSADE (3W) - RED ARMY (GDW) - ARNHEM BRIDGE (ATT) - NORMANDY CAMPAIGN (GDW)
E-MODERNI
THE ARAB-ISRAELI WARS (AH) - SINAI (SPI) - NATO (VG)

Quarto Punto: le disgrazie di...Edo Giaroni!!!

Passi Pure che abbia la sfrontatezza di battere DUE volte il suo Presidente, ma che Poi aggiunga al danno le beffe...Data la Grave Provocazione sarò costretto a rispondere pubblicamente, e non me ne vogliano gli altri lettori Per il linguaggio "da caserma" che sono costretto ad adottare; ad evitare rimproveri da parte del numeroso Gruppo di lettori bempensanti ho deciso di sostituire con un BIP le parole un po' troppo forti, OK? "Quel BIP di un BIP di Edo forse si e' BIP scordato di come BIP ha fatto a raggiungere quelle BIP di vittorie!! Noi tutti, cari amici, sappiamo che chi Perde imputa un BIP di malasorte a tutti i suoi BIP: ma se in due BIP di incontri su quel BIP d'un campo di battaglia dei napoleonici SPI uno tira un BIP di 88% di BIP "6" sugli attacchi 3:1 mentre quel BIP dell'avversario realizza un 88% di BIP, BIP BIP (scusate, mi sono fatto prendere la mano!!!) di "1" e "2" Persino sugli 1:2, allora non c'e' BIP che tenga!!"

Detto cio', e parlando con un linguaggio molto piu' forbito, qual conviensi ad un Presidente di cotanta associazione, ringrazio il buon Edo Per avermi concesso l'onore di competere con lui e lo attendo ansiosamente alla Prossima Convention Per la rivincita. Ed allora vedremo chi e' Piu' BIP!!!

Nota a margine: essendo stato citato quale esempio negativo di "torneista", vorrei notificare al signor arbitro Giaroni Alfredo che la mia richiesta di partecipare ad altro torneo avvenne dopo che il mio nome era stato cancellato da un altro giocatore (arrivato all'ultimo momento) che mi aveva pregato di lasciarlo giocare al mio posto assieme ai suoi amici: naturalmente io accettai e mi

dedicai ad altre partite e...naturalmente il giocatore non si fece piu' vivo. Avvisato d'urgenza mi misi subito in caccia dell'avversario e lo trovai poco dopo intento a scannarsi all'ultimo sangue con alcuni amici su un altro tavolo. Risolvemmo "regolarmente" la partita in pochi minuti con il punteggio di 5:4 Per lui (dado rosso a lui = 5; dado bianco a me = 4 e voila', passato al turno successivo).



Suomi M/31



Uzi

Ho citato questo aneddoto soltanto Perche' e' una delle sfaccettature a margine di tutti i tornei: ecco Perche' ritengo piu' che giusto che si parta subito con le eliminazioni senza lasciare il tempo ai giocatori di...trovare alternative: le Conventions servono soprattutto a far ritrovare vecchi amici, ma anche i "torneisti" hanno diritto a disputare regolarmente le loro partite e...speriamo di riuscire a trovare presto la formula vincente: quella dei mini-gironi all'italiana potrebbe essere un'idea buona, ma il dilemma piu' grosso (come sottolinea Edo nel suo articolo) resta quello degli scenari: a mio avviso sarebbe preferibile che tutti avessero gia' avuto a disposizione gli scenari da giocare Per provarli e quindi agire con piu' scioltezza all'atto del torneo, dovendosi preoccupare piu' che altro di

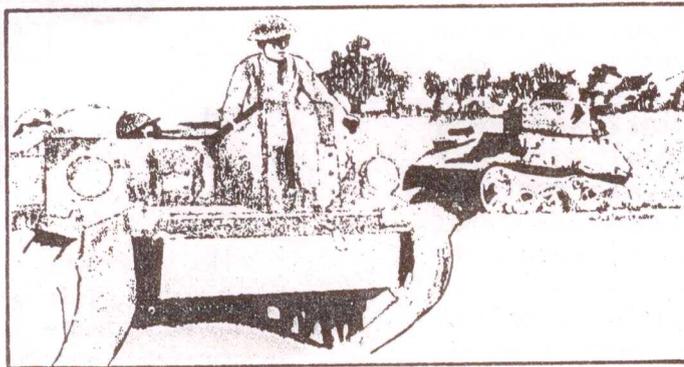
reagire nel modo giusto alle azioni dell'avversario. A questa teoria si oppone quella dello scenario tutto nuovo realizzato apposta per il torneo: in tal caso, a mio avviso, si premierebbero soprattutto i giocatori che sanno "maneggiare" regole e "trucchi" del mestiere. Ci pensate ad un Giaroni vs Cuoghi a qualsivoglia scenario di PANZER LEADER? Se invece il Giaroni avesse avuto un paio di mesi per studiare il... terreno perderebbe egualmente, ma almeno venderebbe cara la pelle!?!?

Rifiuto in blocco l'art.7 dello statuto Giaroni: datemi un torneo ben arbitrato e non avro' modo di aprire bocca per contestare!!! (beccati questa, Edo).

Prima di chiudere vorrei approfittare per dare a tutti i soci interessati un utile indirizzo: e' quello della MILITARY BOOK SOCIETY SWINDON X SN 99 9XX - ENGLAND

Questa societa' e' specializzata nella vendita per corrispondenza di libri esclusivamente a carattere militare (in inglese): ogni mese i soci ricevono un bollettino con le varie novita', le offerte speciali, i libri consigliati, ecc. Insomma, e' una specie di Club degli Editori militare (corrispondenza in inglese).

E con questo passo e chiudo. A presto.



I PIU' GIOCATI PER POSTA

1	PANZER LEADER (AH)	73
2	NAP.LAST BATTLES (SPI)	26
3	AFRIKA KORPS (AH)	20
4	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	19
5	SQUAD LEADER (AH)	16
6	NAPOLEON AT WAR (SPI)	13
7	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	11
8	ANZIO (AH)	11
9	THIRD REICH (AH)	9
10	CROSS OF IRON (AH)	6
11	STALINGRAD (AH)	6
12	PANZER BLITZ (AH)	6
13	WESTWALL (SPI)	6
14	WOODEN SHIPS (AH)	5
15	BATTLE OF THE BULGE (AH)	5

I PIU' GIOCATI

1	PANZER LEADER (AH)	161	76 13
2	SQUAD LEADER (AH)	122	73 10
3	NAP.LAST BATTLES (SPI)	121	
4	PANZER BLITZ (AH)	72	70 17
5	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	63	76 11
6	NAPOLEON AT WAR (SPI)	60	
7	CROSS OF IRON (AH)	59	78 9
8	AFRIKA KORPS (AH)	57	64 23
9	BLUE & GRAY (SPI)	44	77
10	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	43	77 16
11	WOODEN SHIPS & IRON MEN (AH)	35	
12	CRESCENDO OF DOOM (AH)	34	
13	THIRD REICH (AH)	26	
14	WAR & PEACE (AH)	25	
15	GLADIATOR (AH)	25	



La Classifica

AGGIORNATA AL 30.4.87
TOTALE PARTITE DISPUTATE 1665
totale Partite Postali 307

Pos	Pos	tess.	nome	Punti	Partite				war	avv	Pbm
att	Pre				tot	Vi	Pe	Pa			
1	20	mi271	Binaghi L.	166	24	18	6	0	6	13	0
2	1	mo055	Cuoghi S.	164	166	102	63	1	5	12	28
3	2	mo054	Tagliazucchi E.	164	133	60	69	4	8	6	1
4	13	mi257	Crippa O.	161	46	33	12	1	18	19	3
5	32	PV029	Mercuri G.	133	35	17	18	0	5	7	7
6	--	ve274	Montagner S.	132	14	9	5	0	6	7	8
7	5	mi009	Cimini M.	131	39	20	18	1	9	11	2
8	3	mo050	Cremona P.	126	64	42	19	3	15	21	14
9	8	rm197	Selva P.	125	58	34	22	2	13	22	2
10	4	rm286	Corsini P.	124	68	24	41	3	19	4	0
11	10	va163	Giaroni A.	121	69	37	27	5	24	23	33
12	7	bl057	Ferro G.	119	44	23	20	1	19	18	35
13	37	rm218	Cerone M.	119	17	9	6	2	2	8	0
14	12	PV028	Doria A.	117	32	22	8	2	10	7	2
15	40	ge018	Calabria F.	117	17	6	11	0	6	7	16
16	24	va192	Moroni G.	117	35	21	14	0	10	4	0
17	--	Pg334	De Francesco S.	117	10	7	0	3	7	3	0
18	--	bo324	Favali A.	117	13	7	5	1	3	6	0
19	41	to242	Mongera C.	117	11	9	1	1	5	3	2
20	14	fi217	Bugliani A.	116	10	10	0	0	9	9	9

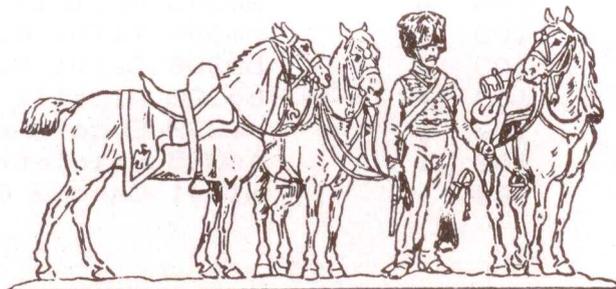
Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite				mar	avv	Pbm
				tot	vi	Pe	Pa				
21	--	pg172	Mattielli A.	115	11	5	2	4	8	8	5
22	--	mi229	Sacchi V.	115	11	3	5	3	7	9	1
23	17	ud205	Quitadamo N.	115	11	10	1	0	9	5	5
24	18	fe146	Paolazzi A.	115	21	13	7	1	7	5	3
25	--	rm303	Lamendola G.	115	11	5	4	2	4	6	1
26	20	vr304	Ferrari N.	114	43	24	18	1	23	6	0
27	5	rm280	Angiolino A.	112	86	44	35	7	19	11	7
28	23	mi215	Celada L.	111	80	37	38	5	22	22	10
29	26	rm201	Giuntoli E.	111	29	12	15	2	9	9	0
30	28	pv001	Castagnola L.	111	66	21	43	2	10	6	0
31	29	va279	Marchino A.	111	12	6	5	1	8	4	0
32	44	rm174	Chiaffarino L.	110	37	12	17	8	18	14	2
33	16	bg196	Pagnotta L.	110	11	9	2	0	8	10	10
34	19	mi170	Frigerio G.	109	58	28	22	8	20	25	6
35	31	rm202	Cafaro B.	109	44	21	18	5	18	17	4
36	34	rm219	Moretti D.	109	27	13	18	4	10	12	0
37	38	rm222	Bomba C.	108	10	7	2	1	3	3	0
38	39	vr305	Marani S.	108	16	7	9	0	9	1	0
39	45	mi248	Latorre C.	107	15	6	8	1	9	4	0
40	15	mi250	Bardelli A.	106	36	17	17	2	15	11	0
41	27	va193	Fugazza A.	106	35	16	19	0	10	6	1
42	11	mi013	Bertocchi E.	105	45	30	12	3	16	15	24
43	--	ar243	Tosi A.	104	11	3	8	0	7	4	9
44	36	rm210	Paoluzi Cusani G.	102	23	12	11	0	4	12	2
45	49	rm301	Dzieduszycki M.	102	15	5	7	3	6	8	0
46	50	vr306	Cabianca L.	102	21	9	11	1	19	2	0
47	30	mi287	Facchi M.	102	14	7	6	1	4	5	0
48	52	mi238	Rossi F.	100	23	5	16	2	8	8	1
49	33	rm175	Lombardi M.	99	71	32	30	9	27	23	4
50	25	mi265	Pagni A.	98	36	22	13	1	16	12	0

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite				var	avv	Pbm
				tot	vi	Pe	Pa				
51	47	mi247	Jaccarino A.	96	45	16	24	5	14	17	0
52	55	rm221	Bomba F.	96	15	3	11	1	6	4	0
53	56	rm212	Porrini R.	96	11	2	9	0	3	7	0
54	43	rm144	Stocchi A.	95	25	10	14	1	2	11	0
55	57	va262	Biserni A.	93	10	1	8	1	6	6	0
56	53	tn157	Manfredi T.	90	20	3	15	2	10	14	9
57	--	ts230	De Scordilli T.	84	11	1	10	0	2	8	0
58	42	mi014	Villa S.	69	38	15	22	1	21	14	0
59	--	mi310	Cosentino M.	61	10	0	10	0	6	7	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

tess.	nome	Pt	Pa		
mi319	Tagliabue R.	122	5	mi281	Franzoni P. 101 3
mi342	Brianza L.	119	2	rm295	Fedele G. 101 3
mo344	Cottafavi M.	115	2	mi252	Tenca G. 100 2
rm191	Catacchini M.	112	7	mi259	Lora Moretto G. 100 3
to317	Catania L.	111	1	to298	Dellino B. 100 9
ve234	De Boni G.	111	7	va291	Ganna A. 100 3
pi329	Bartoli M.	110	1	ve216	Canavese A. 100 5
na300	Cesaro M.	110	1	fe276	Balestreri L. 100 6
bg284	Duci F.	110	2	mi313	orenco M. 99 5
mi320	Parigi G.	110	4	va290	Della Torre M. 99 8
to171	Coha A.	108	5	en224	Scarlata F. 99 1
mi233	Palumbo F.	108	6	pn253	Romani R. 98 6
rm076	Rigillo R.	107	9	bs200	Liguori M. 98 1
vr272	Lucchese A.	106	5	mi270	De Ponti E. 97 5
ms207	ChiaPpe A.	105	2	vr206	Gabrielli S. 97 6
na322	Caccaviello C.	105	4	rm273	Riccitelli R. 96 5
sa245	Lamberti V.	104	4	ud318	Taliencio V. 96 5
bo315	Prandi C.	103	4	fo231	Granata E. 92 6
pn307	Moretti M.	103	2	mo345	Artioli P. 91 2
na308	Abbate L.	103	2	rm356	Clini E. 91 1
mi267	Perucelli M.	103	7	bg288	Salvi M. 90 1
hn002	Cowles M.	102	1	bo328	Nigelli O. 90 4
bs235	Usanza G.	102	1	na299	Ercolano G. 89 1
rm244	MarcoPoli S.	102	1	pg335	Baiioletti C. 85 7
				mi341	CaPone G. 81 0

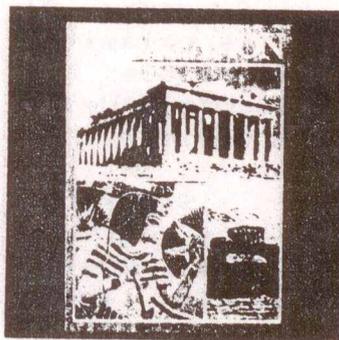
L055 SALVI/MONTAGNER	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
L056 PAGNOTTA/CECCOLI	ANZIO (AH)
L057 FERRO/CUOGHI	PANZER LEADER (AH)
L058 PAGNOTTA/CATANIA	NAPOLEON AT WAR (SPI)
L059 MERCURI/FERRO	PANZER LEADER (AH)
L060 TOSI/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P504 LISANDRIA/FILIPCIC	PANZER LEADER (AH)
P506 CUOGHI/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P507 CUOGHI/TAGLIAZUCCHI	ARAB-ISRAELI WARS (AH)
P508 CUOGHI/TAGLIAZUCCHI	PANZEER LEADER (AH)
P509 CUOGHI/TAGLIAZUCCHI	PANZER BLITZ (AH)
P510 FACCHI/BARDI	CAESAR ALESIA (AH)
P511 FILIPCIC/CUOGHI	PANZER LEADER (AH)
P512 FACCHI/CIMINI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P513 CALABRIA/FACCHI	AFRIKA KORPS (AH)
P514 DANESI/MATTIELLI	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P515 CUOGHI/LISANDRIA	PANZER LEADER (AH)
P516 ARTIOLI/TAGLIAZUCCHI	PANZER LEADER (AH)
P517 DEPONTI/COWLES	CAESAR ALESIA (AH)
P518 CAFARO/MANFREDI	EYLAU (GDW)
P519 TOSI/COWLES	ANZIO (AH)
P520 MONTAGNER/BERTOCCHI	NAP.LAST BATTLES (SPI)
P521 CAFARO/TAGLIAZUCCHI	PANZER LEADER (AH)
P522 SCARLATA/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P523 BARDI/DEPONTI	BOARDING PARTY (TFG)
P524 CESARO/BISERNI	1941 (GDW)
P525 CUOGHI/PRANDI	PANZER LEADER (AH)
P526 CUOGHI/LUCCHESE	PANZER LEADER (AH)
P527 CRIPPA/CATANIA	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P528 LUCCHESE/BARDI	STARSHIP TROOPERS (AH)
P529 BARDI/LUCCHESE	TOBRUK (AH)
P530 PRANDI/DEBONI	SQUAD LEADER (AH)
P531 LAMBERTI/CAFARO	FORTRESS EUROPA (AH)
P532 DANESI/DEPONTI	RAPHIA (GDW)
P533 LIGUORI/NIGELLI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P534 USANZA/BARDI	WATERLOO (AH)
P535 LUCCHESE/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
P536 PRANDI/BEVILACQUA	BATT.FOR NORTH AFRICA (SPI)
P537 DE SCORDILLI/CRIPPA	30 YEARS WAR (SPI)
P538 DE SCORDILLI/ERCOLANO	NAP.LAST BATTLES (SPI)
P539 ROSSI/CRIPPA	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P540 FUGAZZA/GANNA	BLUE & GRAY (SPI)
P541 LUCCHESE/GIARONI	PANZER LEADER (AH)
P542 LUCCHESE/BISERNI	ARAB-ISRAELI WARS (AH)



CIVILIZATION: Arrivano gli schiavi!

Non potevano mancare. CIVILIZATION senza schiavi è come Waterloo senza Napoleone.

La mancanza di questo importante fattore di scambio cominciai a sentirla fin dalle Prime Partite. Quasi contemporaneamente sorse il dilemma sul loro inserimento sulle carte commercio: quante città si devono Possedere Per poter acquistare gli schiavi? In Principio fui Propenso a collocarli nei valori intermedi ma una considerazione finale mi convinse a Porli definitivamente nel settore "9": nell'antichità, e non solo, lo schiavo più prezioso era probabilmente quello con le doti fisiche, culturali, caratteriali, più raffinate. Un "bene", quindi, il cui valore di mercato era fortemente influenzato dalla sua stessa qualità. Se Per alcune merci è infatti valido il criterio dell'offerta differenziata a Prezzo direttamente Proporzionale alla qualità, Per lo schiavo mi Pare invece che l'elevata qualità fosse condizione indispensabile alla immissione sul mercato. E ciò valeva Probabilmente anche nel caso di individui molto giovani, ancora da addestrare. Scegliendo quindi il "top" dei valori merceologici arrivo l'altro importante interrogativo: quanto può valere una carta di schiavi? La Prima, ovvia risposta era: almeno quanto l'oro. Ma anche in questa circostanza la scelta finale fu frutto di una diversa valutazione. Lo schiavo era certamente un "bene" molto quotato sul mercato ma al di là del Puro valore monetario era necessario valutare il suo "rendimento" nella società: scribi, insegnanti, artisti ed operai e contadini non contribuiscono forse più dell'oro ad elevare una Civiltà? Nella sua inumana condizione lo schiavo costituiva



Civilization Un gioco unico, che non è un War Game. Spazia dall'8000 a.C. al 250 a.C. e scopo del gioco è di raggiungere un livello di progresso riferito a fattori culturali, economici e politici, bilanciando opportunamente le attività di nomadi, agricoltori, cittadini, mercanti e avventurieri. Non vi è elemento casuale e nessun giocatore viene eliminato.

Per molte società una importante componente che, in molti casi, si rivelava socialmente insostituibile. Non solo, quindi, lo schiavo era utilizzato in lavori Particolari ma contribuiva capillarmente ed in maniera sensibile alla crescita globale della Civiltà espletando mansioni spesso importanti. Ecco spiegati gli alti valori delle nuove carte commercio. Anche il loro numero, abbastanza elevato se si considera lo standard della classe "9", rispecchia la notevole diffusione, nell'antichità, di questo fenomeno.

Ai fini del gioco, inoltre, la ricchezza accumulabile col Possesso di tutte e quattro le carte è Parzialmente controbilanciata dalla Pericolosità degli schiavi nella risoluzione della calamità "civil disorder". Se deciderete di applicare le regole speciali, badate Pertanto a non fare "indigestione" di schiavi: memento Spartacus!

REGOLE SPECIALI

Le quattro carte di commercio di schiavi sono collocate nel settore "9" e sono commerciate normalmente come tutte le altre. Ogni giocatore ha inoltre la Possibilità di acquistare carte commercio di schiavi al Prezzo di 18 tokens Per ogni carta (come già avviene Per l'oro). I tokens spesi tornano allo stock. Se un giocatore, al momento della risoluzione della calamità "civil disorder",

Possiede due o piu' carte di schiavi, risolvera' la calamita' secondo le seguenti regole che modificano parzialmente quelle di Pag.13 del testo inglese.

22.2.9.1 Se il giocatore Possiede piu' di tre citta', dovra' ridurre tutte quelle eccedenti la 3' (vedi anche 14.3).

22.2.9.2 Se il giocatore Possiede LAW (e non DEMOCRACY), dovra' ridurre solo le citta' eccedenti la 4'.

22.2.9.3 Se il giocatore Possiede DEMOCRACY, dovra' ridurre solo le citta' eccedenti la 5'.

22.2.9.4 E' il giocatore che deve risolvere "civil disorder"

a decidere quali citta' ridurre.

22.2.9.5 Tutte le carte commercio di schiavi che il giocatore Possedeva all'inizio della risoluzione della calamita' "civil disorder", tornano, senza alcun tipo di rimborso, al settore "9" delle carte commercio e saranno distribuite normalmente nella fase commercio del turno seguente.

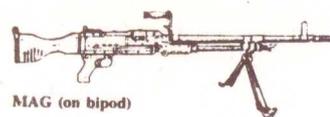
OPZIONALE:

se il giocatore, al momento di risolvere la calamita' "civil disorder", Possiede tutte e quattro le carte commercio di schiavi, dovra' ridurre TUTTE le citta' eccedenti la 2' INDIPENDENTEMENTE dal Possesso di LAW e/o DEMOCRACY.

Giancarlo Mercuri



FOR FIREPOWER



MAG (on bipod)

Spesso le ditte produttrici di wargames tendono per così dire ad esagerare nella presentazione dei loro prodotti; così quando si leggono nelle righe che accompagnano la scatola frasi come "...una vera sfida per qualunque giocatore..." normalmente i malfidati, razza alla quale mi dolgo di appartenere, pensano subito: "Dov'è la fregatura?".

Per fortuna capita anche di avere fra le mani qualcosa che veramente corrisponde a quanto dichiarato come FIREPOWER (Avalon Hill), che simula combattimenti a livello di singolo uomo/veicolo dal 1965 fino ai giorni nostri.

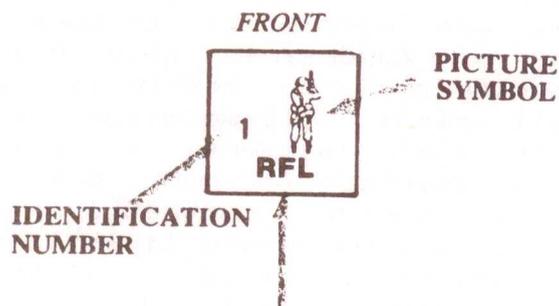
Ma cosa ha vinto la mia abituale (sic!) diffidenza?

Potrei incominciare con la grande quantità di equipaggiamento a disposizione: dall'AK-47 al M-16, dal T55 all'M1 Abrams, tutto l'"hardware" più rappresentativo è analizzato in tabelle che riassumono in breve le caratteristiche più salienti con un'organizzazione dei dati semplice e di rapida consultazione.

Un altro particolare che mi ha colpito è l'originale schema di gioco: invece di ricondursi ad un turno "classico" con fasi e subfasi fisse, in FP viene utilizzato un sistema a "sequenza": ogni unità base (squadra, sezione, ecc.) ha assegnati, in base al livello di addestramento, un certo numero (variabile tra 3 e 6) di "segnalini di sequenza" che vengono mischiati a quelli del nemico ed estratti uno alla volta per determinare a chi spetta la "mossa". Così facendo l'ordine all'interno di un turno è completamente casuale e nessuno dei contendenti può identificare con precisione chi sarà il prossimo a muovere.

Questa imprevedibilità, unita ad un numero di azioni possibili veramente notevole,

favorisce ogni sorta di sviluppo della situazione sul campo. Ho parlato di "azioni" perché in FP sono previste ogni sorta di possibilità: Craig Taylor, designer di molti giochi Avalon,



MAJOR PERSONAL WEAPON CARRIED

- FTR(*) : Flamethrower.
- GLR(*) : Grenade Launcher.
- LMG : Light Machinegun.
- MMG(*) : Medium Machinegun.
- MPL(*) : Medium Portable Launcher.
- MRT(*) : Mortar.
- PST : Pistol.
- RFL : Rifle.
- SMG(*) : Submachinegun.

si è veramente sbizzarrito: a parte sparare e muovere si possono raccogliere armi ed altri oggetti, arrampicarsi sui muri, veicoli ed ostacoli vari, aprire, chiudere o forzare porte, finestre e portelli di veicoli. Per questi ultimi è prevista anche la rotazione della torretta (differenziata a seconda dei modelli), l'emissione di cortine fumogene oltre a poter schiantare alberi, abbattere muri (sì, anche di case!), investire soldati nemici e così via...

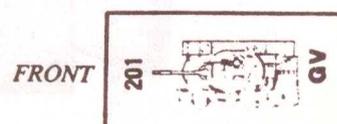
GRENADE UNITS

TURRET UNITS(OP):Reverse is blank.



SMALL VEHICLES(SMV)

LARGE VEHICLES(LGV)



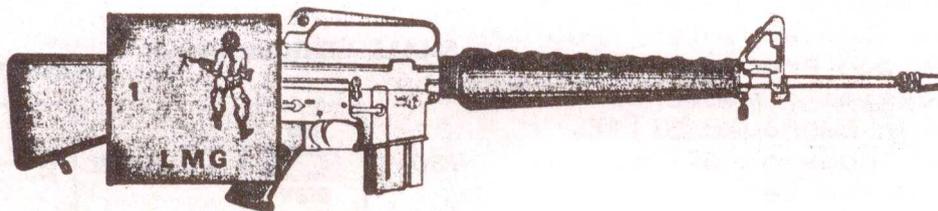
Com'è facile immaginare, con una così ricca varietà di scelte e l'asimmetrica sequenza di mosse spesso si viene tentati di lanciare un emulo di John Rambo in mezzo ai nemici e dare loro una "buona battuta"; con una dose "magnum" di fortuna e con un avversario alle Prime Partite cioè è possibile, ma tali azioni hollywoodiane sono destinate normalmente a finire tragicamente. Si può d'altra parte venire costretti ad utilizzare un numero limitato di soldati a causa di un'altra particolarità di FP: durante la propria fase è possibile attivare solo un numero limitato di esagoni (due o tre), cioè di far agire i soldati contenuti in essi (lo "stacking" è illimitato); la prima tentazione è quella di concentrare i propri soldati, ma dopo poche sequenze, tra mitragliatrici e fucili automatici, le possibilità di trovarsi inchiodati (o peggio!) sono molto elevate.

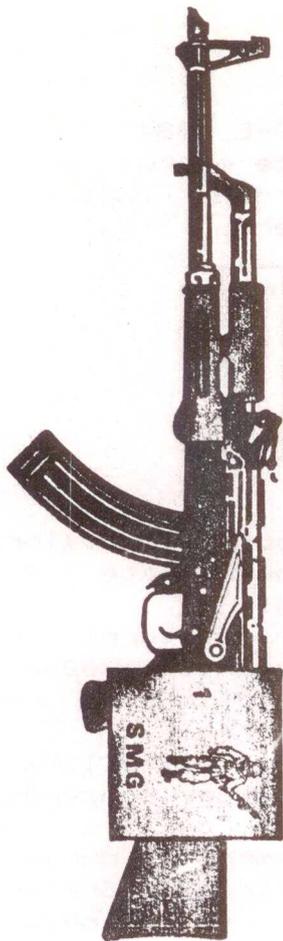
In FP quasi tutte le armi portatili hanno la possibilità di selezionare il tiro: automatico o semiautomatico, e questo porta nuovi problemi decisionali perché le possibilità di centro sono diverse (l'automatico ha il 10% mediamente in meno di colpire rispetto al semiautomatico, ma spara un colpo in più) anche se l'automatico può dare al bersaglio, comunque vadano i colpi, lo status di "suppressed", ci possono essere casi nei quali si voglia colpire il bersaglio e non fargli tenere la testa bassa. Inoltre in FP

utilizzando le regole avanzate ed opzionali (cosa che consiglio vivamente) esiste la possibilità di colpire la "zona" dove si trova il bersaglio ma di centrare invece un ostacolo che si frappone fra il tiratore ed il bersaglio; ad esempio mirando ad un soldato in piedi dietro una finestra si può colpire il davanzale o addirittura il muro sotto di esso. Questo perché quando si colpisce un bersaglio si deve identificare la parte del corpo colpita con un lancio di dado su una particolare tabella e su di un'altra si controlla la posizione del bersaglio (in piedi, accucciato, prono) in



rapporto alla parte colpita: nell'esempio precedente i centri alle gambe e all'inguine sono fermati dalla finestra. Tanto per dare una mano nei calcoli mentali per prendere la fatale decisione: "automatico o semiautomatico, questo è il dilemma..." ho preparato due tabelle; la numero 1 serve per calcolare le percentuali di mettere a segno un proiettile sparando un dato numero di colpi con una data percentuale per colpire, la numero 2 modifica il risultato trovato con la numero 1 in rapporto alla protezione del bersaglio.





tab.1

numero colpi	numero base Per colpire								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	10	20	30	40	50	60	70	80	90
2	19	36	51	64	75	84	91	96	--
3	27	49	66	78	88	94	--	--	--
4	34	59	76	87	94	97	--	--	--
5	41	67	83	92	97	99	--	--	--
6	47	74	88	95	98	99	--	--	--

tab.2

tipo di riparo Posizione del bersaglio
in Piedi accucciato Prono

finestra, Pozzo, buca Poco Profonda	64%	53%	8%
buca Profonda, Palizzate	53%	8%	8%
rovine, accidentato	74%	64%	53%
albero, Porta	64%	64%	53%
feritoia	45%	45%	45%

Esempio: bersaglio in Piedi dietro una finestra:
numero base Per colpire 4, due colpi. Tab.1=64%
tab.2=64%, numero risultante 41% di colpire il bersaglio.

Dato il carattere di FP l'unica tattica vincente e' quella di massimizzare i propri vantaggi e di minimizzare quelli dell'avversario; solo con l'integrazione dei due bisogni imperativi di minime perdite e di massima coordinazione, cioe' di tenere le proprie forze sparpagliate e al riparo o di concentrarle in pochi esa per poterle muovere insieme, si ottengono buone possibilita' di vittoria. Per far questo bisogna elaborare una propria condotta di gioco applicandola poi alla situazione sul campo; mai come in FP tra quello che si dovrebbe fare e quello che si riesce a fare esiste una cosi' grande differenza, come nella vita reale.

Un buon consiglio che vi posso dare e' quello di controllare le caratteristiche dell'equipaggiamento in vostro possesso: eviterete cosi', per esempio, di piazzare una sezione di "tank killers" dentro un

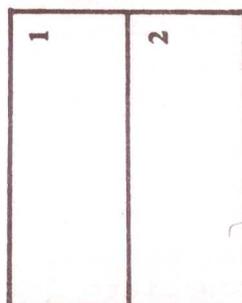
edificio accorrendovi poi al momento di passare all'azione che quel particolare lanciatore non puo' sparare in spazi ristretti a causa della vampa, o di scoprire che l'arma portata in posizione con grandi rischi ha una gittata minima d'impiego e il bersaglio si trova all'interno di essa (succede, succede!).

SCENARI AGGIUNTIVI PER FIREPOWER

Una delle qualita' di FP (come di tutti i giochi tattici, del resto...) e' quella di poter creare a piacere degli scenari con un minimo di ricerca storica. Gli scenari che vi propongo di seguito fanno parte della sezione 5 "assalto" del regolamento di FP; ho scelto questo tipo di azioni perche' a mio avviso sono quelle che permettono una maggiore variabilita' e, diciamo pure, un maggiore divertimento!

MAW POO KAY, BIRMANIA, 1984

Disposizione delle mappe:
unitele nell'ordine indicato,
orientate a piacere.



Terreno: tutti gli esagoni verdi sono considerati alberi, insieme agli alberi già esistenti. Ignorate le siepi, gli edifici (terreno chiaro) e gli steccati. I bunker hanno un valore di 4 (sono fatti di tronchi d'albero) e le trincee hanno un'altezza di -1.

Regole speciali: 5 turni, gli attaccanti eseguono una fase d'impulso "bonus" per entrare in campo, eseguendo qualunque azione.

Tempo: normale; visibilità: condizione 1; incendi: umido.

Forze in campo: questo scenario rappresenta un'attacco delle forze regolari birmane contro postazioni fortificate del KNLA (Karen National Liberation Army). I difensori piazzano per primi sulla mappa 2. Gli attaccanti entrano lungo il loro lato d'entrata per secondi.

KNLA (difensori) 287-263-24
Punti

3/2; 1S; 2xGLR2, 4xRFL1,
4xRFL10, 2xRFL18, 3xBKR, 4xTRN

Equipaggiamento extra: 6xGLR2
AMO, 18 HGN3 solo "G"

ESERCITO REGOLARE BIRMANO
(attaccanti) 466-422-44
Punti

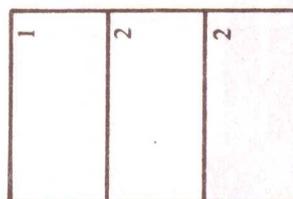
4/3; 1S, 1A; 2xGLR2, 1xMPL5,
10xRFL11

Equipaggiamento extra: 8xGLR2
AMO, 27xHGN3, 3xMPL5 AMO

Condizioni di vittoria: il controllo di ogni bunker vale 3 punti per gli attaccanti e 1 per i difensori.

GRENADA, 26 OTTOBRE 1984

Disposizione delle mappe: unite
le mappe nell'ordine indicato,
orientate a piacere.



Terreno: usate tutti i valori standard e considerate gli edifici di mattoni.

Regole speciali: 6 turni di gioco. Gli attaccanti eseguono una fase "bonus" d'impulso per entrare in campo.

Tempo: normale; visibilità: condizione 3, notte; incendi: normali.

Forze in campo: durante l'intervento americano a Grenada un Team SEAL fu inviato sull'isola per "recuperare" il governatore; rinforzi cubani in marcia verso le teste di ponte americane scoprirono l'operazione ed intervennero. Dopo circa due giorni di combattimenti i SEAL ebbero la meglio e vennero evacuati con elicotteri. I difensori piazzano sulla mappa 3 per primi. Gli attaccanti entrano in campo dai lati assegnati delle mappe 1 e 2 per secondi. Il soldato con PST0 è in realtà il governatore che non prese parte attiva al combattimento.

TEAM SEAL (difensori) 527-493-34
Punti

5/2; 1S, 2A; 9xRFL10,
2xRFL10+GLR3, 1xLMG4, 4xNST,
1xPST0, 3xBPD

Equipaggiamento extra: 8xGLR3
AMO, 24xHGN3 e/o HGN5, 1xSHG

CUBANI (attaccanti) 608-580-28
Punti

Prima squadra: 4/3; 1S; 1xLMG21,
1xMPL20, 6xRFL1

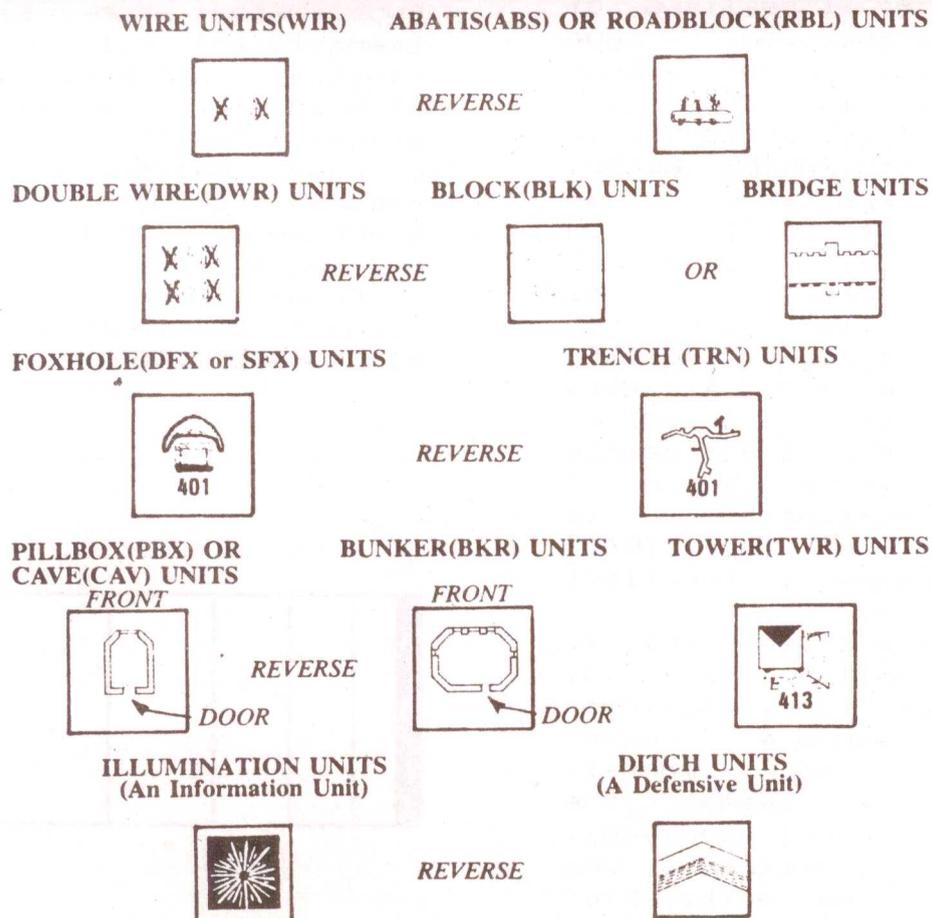
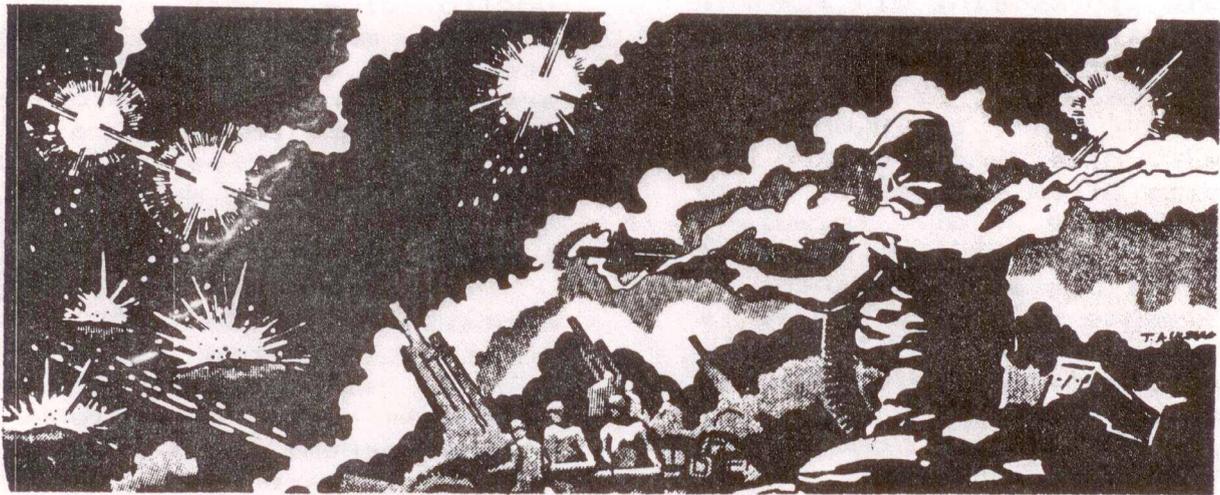
Seconda squadra: 3/3; 1S;
1xLMG4; 7xRFL1

Equipaggiamento extra: 4xMPL20
AMO, 20xHGN3

Condizioni di vittoria: i Cubani ricevono 3 Punti se catturano il Governatore (se ci sono Cubani adiacenti a lui e non ci sono Americani nella sua LOS entro 2 esa applicare 25.2.1), se lo feriscono o lo incapacitano Perdono 2 Punti, se lo uccidono

Perdono 3 Punti. Gli Americani ricevono 3 Punti se il Governatore e' illeso e non catturato alla fine dello scenario. Tutti questi Punti sono cumulativi e vengono calcolati, come al solito, alla fine dello scenario.

Luca Chiaffarino



SQUAD LEADER "Tutti Gusti"

Una delle Particolarita' di SQUAD LEADER e' il fatto di essere, piu' che un gioco, un "sistema di gioco". Si e' partiti infatti da un wargame abbastanza semplice come SQUAD LEADER Per arrivare all'ASL; Passando Per CROSS OF IRON, CRESCENDO OF DOOM, G.I. ANVIL OF VICTORY.

E' chiaro che tutta la serie di SQUAD ha goduto di un appoggio (in termini di scenari e varianti aggiuntive) veramente notevole da parte dell'AVALON HILL (credo che Sergio non perdonera' mai l'AVALON Per questo!). Ma e' anche chiaro che si tratta di un sistema di gioco che consente di simulare qualsiasi conflitto a fuoco a livello di battaglione (anche se generalmente si opera meglio a livello di compagnia) della seconda guerra mondiale (e anche qualcosa in piu').

Secondo me quello che pero' surclassa decisamente i vari PANZER LEADER e' il realismo di SQUAD: Paragoniamo due situazioni uguali su due giochi diversi. Mettiamo che una compagnia sovietica attacchi, in uno scenario di PANZER BLITZ, sei STGIII appostati in un esagono di citta'. Si fa un rapido conto della forza di attacco della fanteria e la si paragona con la capacita' difensiva del carro, in questo caso 5 a 12 cioe' 1:3, si tira il dado e tutto e' risolto, nessun rischio Per l'attaccante e, comunque, anche usando il fuoco d'opportunita' le possibilita' che lo STGIII riesca a fermare i fucilieri sono molto basse.

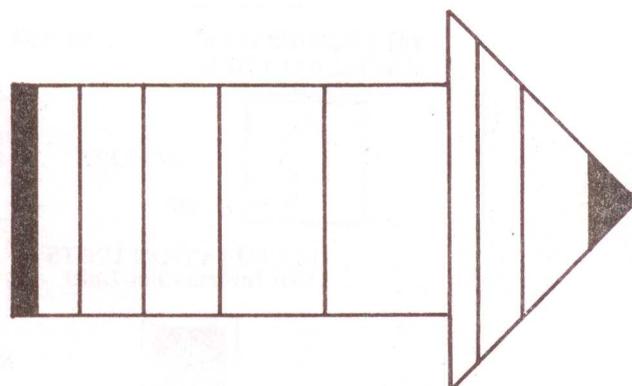
Provate ora a trasportare la stessa cosa nella scala di SQUAD: verrebbe fuori qualcosa come dieci squadre russe, equipaggiate con mortai, mitragliatrici e leader che attaccano i sei carri tedeschi. Vedrete che riuscirà una cosetta molto, ma molto piu' divertente! Ammetto che, se

giocate a SQUAD, vi sara' chiaramente preclusa la possibilita' di maneggiare piu' di una ventina di carri armati mentre con PANZER LEADER potrete anche simulare scontri a livello di divisione persino!

Solo che a me la soluzione di PL e compagnia mi sembra un po' una scelta di "mezzo", ne' carne ne' pesce; a mezza via tra SQUAD e gli strategici. Quello che voglio dire cioe' e' che se volete maneggiare le masse corazzate che accerchiano le armate intere potete giocare a RUSSIAN CAMPAIGN, ma se si vuole ritrovare il "feeling" dello scontro tra un Hetzer e un T34/85 non lo ritroverete sicuramente in PANZER BLITZ!

Un altro considerevole vantaggio della serie SL e' che lo stesso scenario puo' essere giocato ai vari livelli. Per esempio lo scenario che "trasformeremo" e' a livello di COI (tra parentesi e' stato pubblicato, con altri tre scenari, sul n.2 vol.17 della rivista GENERAL. Potete richiederlo direttamente negli States a The Avalon Hill Game Company, Baltimore MD 21214; oppure chidete a Nando, sicuramente lui ve li procurera!).

Come stavo dicendo lo scenario e' giocabile a livello di CROSS OF IRON



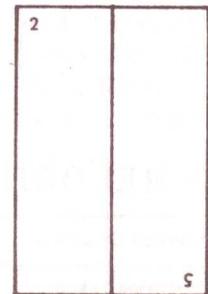
THE ATTEMPT TO RELIEVE PEIPER

Scenario H



THE ARDENNES, December 21, 1944: The key to the German Ardennes Offensive lay with a quick breakthrough and deep penetration. In the north the success of a breakthrough rested heavily with Colonel Peiper's Kampfgruppe from the 1st SS Division. But the quick victories which had taken Peiper's Kampfgruppe so close to the Meuse bridges also left it in a position of danger. The Kampfgruppe had outraced most of its follow up units and had almost completely run out of fuel. The back door to Peiper had not been kept open. On the morning of the 21st Mohnke, the commander of the 1st SS Panzer Division, collected the remaining assault elements and launched an attack in an effort to reach Peiper's Kampfgruppe. The main German effort came at a point south of Trois Ponts on the Salm River. There a company of the 505th Parachute Regiment had set up a small bridgehead on the cliffs across the river.

Board Configuration



VICTORY CONDITIONS

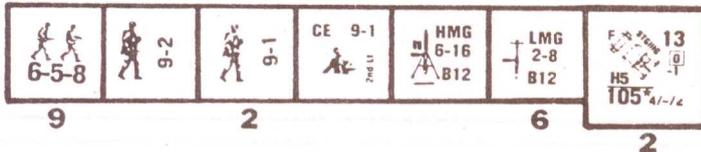
To win, the German player must exit 7 squads (an AFV counts as 2 squads) off the west edge of board "2" via hexes 2Z10 thru 2P10 by the end of the game. The American player wins by avoiding the German victory condition.

TURN RECORD CHART

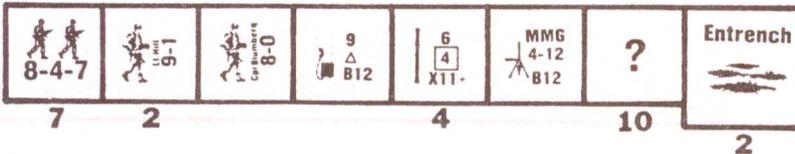
☆ American sets up first	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	END
♣ German moves first											



Elements, 2nd Panzer Grenadier Regiment, 1st SS Panzer Division enter turn 1 on any east edge hex(s) of board "5" from 5L10 to 5B10 inclusive:



Elements, Co. E, 2nd Battalion, 505th Parachute Regiment, 82nd Airborne Division, set up anywhere on board "2" and anywhere on board "5" west of hex row "3" inclusive:



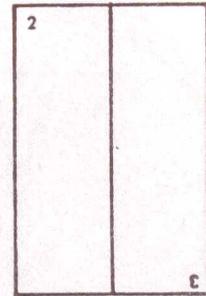
SPECIAL RULES

- H.1 Consider all hexes of Hill 538 as ground level woods.
- H.2 "Bore Sighting" (rule 78) is not allowed.
- H.3 The American player may not make an "artillery request" until game turn "3".
- H.4 Because of frozen ground conditions, units *may not* roll for entrenchments.
- 1.5 The American artillery module is based on 105mm guns.

AFTERMATH: In the morning hours the local civilians had informed the American patrols of German tanks and infantry assembling around Wanne. Just before noon a company of grenadiers supported by self-propelled guns appeared along a road which ran past the rise held by the paratroopers. Infantry teams equipped with bazookas knocked out the assault guns as they advanced but sustained heavy losses. Finally artillery support called in from positions west of the river, disrupted the German advance. Further attempts continued in an effort to relieve Peiper but each met with little or no success. On December 24th Peiper's men, leaving all their vehicles in the pocket escaped on foot and Christmas morning rejoined the rest of the 1st SS Division south of Stavelot.

Poniamo Pero' che qualcuno di voi (sfaticato!) non abbia nessuna intenzione di leggerci i regolamenti seguenti a quello di SQUAD LEADER (ammetto che il solo SL e' un Po' limitato ma, come vedete, si possono fare parecchie cose divertenti) o che non siate nelle condizioni migliori per spendere altri soldi oltre a quelli gia' spesi per SQUAD. Dunque lo scenario si presenta cosi'

Board Configuration

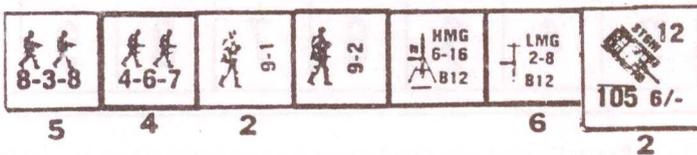


TURN RECORD CHART

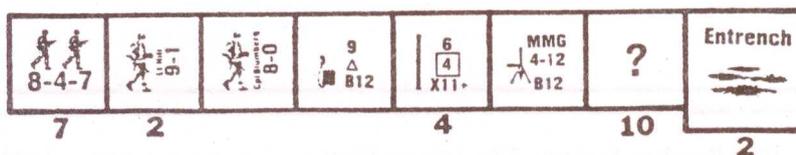
☆ American sets up first	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	END
+ German moves first											



Elements, 2nd Panzer Grenadier Regiment, 1st SS Panzer Division enter turn 1 on any east edge hex(s) of board "5" from 5L10 to 5B10 inclusive;



Elements, Co. E, 2nd Battalion, 505th Parachute Regiment, 82nd Airborne Division, set up anywhere on board "2" and anywhere on board "5" west of hex row "3" inclusive;



Le SS, visto che in SL non ci sono, le ho sostituite con i genieri e le normali 4-6-7. Da notare che queste ultime si considerano fanatiche (regola 26.) per tutta la durata dello scenario, altre modifiche alle regole:

1) tutti gli esagoni di collina sulle mappe 2 e 3 sono da considerarsi esagoni di

bosco a livello del terreno, l'unica eccezione e' la collina 621 che non subisce nessuna modifica.

2) i Tedeschi possono entrare dal lato est della mappa da 3Q10 a 3B10.

3) tutte le case sulle mappe 2 e 3 sono di legno ed a un sol piano.

Ora Proviamo a giocare ad un

livello un Po' Piu' alto. In G.I. sono comprese numerose regole che possono cambiare di parecchio il corso della Partita (Per fare un esempio la capacita' fumogena delle

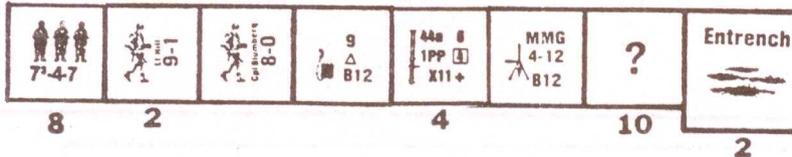
squadre, oppure l'aumentata efficacia dei colpi di artiglieria nei boschi ecc. ecc.). Proviamo quindi a livello di G.I.



Elements, 2nd Panzer Grenadier Regiment, 1st SS Panzer Division enter turn 1 on any east edge hex(s) of board "5" from 5L10 to 5B10 inclusive;



Elements, Co. E, 2nd Battalion, 505th Parachute Regiment, 82nd Airborne Division, set up anywhere on board "2" and anywhere on board "5" west of hex row "3" inclusive; [ELR: 5]



Nessuna variazione ne' Per le regole speciali, ne' Per le condizioni di vittoria, gli unici cambiamenti riguardano le squadre di Para' US che ora sono diventate otto e con un ELR di 5, ricordatevi di sostituire i bazooka vecchi con gli indicatori 44a di G.I.

Gia' con il livello di G.I. il realismo e' senz'altro migliorato, se oltre al realismo Pero' vogliamo anche aggiungere il divertimento (e quelli che hanno giocato ASL resistendo alla tentazione di fermarsi sconfitti dopo le Prime Partite di rodaggio sanno cosa voglio dire) vi Propongo lo stesso scenario Portato a livello dell'avanzato.

Qui sono stati aggiunti l'ELR (che e' di 5 Per ambedue) il SAM (6 Per i Para', 3 Per le SS), i foxhole che sono quattro ma di capacita' Pari a una squadra ciascuno.

Per la radio US usare un vecchio Pezzo di SQUAD (dato che in PARATROOPER non c'erano radio, in attesa che esca YANKS!) anche qui le condizioni di Vittoria e le regole speciali non cambiano.

Ora non vi resta che Provare tutti e quattro gli scenari ai diversi livelli, io li ho trovati divertenti tutti e quattro, e voi?

Alfredo Giaroni



Elements, 2nd Panzer Grenadier Regiment, 1st SS Panzer Division enter turn 1 on any east edge hex(s) of board "5" from 5L10 to 5B10 inclusive; [ELR: 5] {SAN: 3}



6 ⁺ 5-8	9-2	9-1	CE 9-1 2nd II	MMG 6 7-18	LMG 3-8	13 105 -1-12*
9	2			4		2



Elements, Co. E, 2nd Battalion, 505th Parachute Regiment, 82nd Airborne Division, set up anywhere on board "2" and anywhere on board "5" west of hex row "3" inclusive; [ELR: 5] {SAN: 6}



7 ⁺ 4-7	8-1	8-0	9 △ B12	BAZ 44 8-4	MMG 4-10	?	Foxhole 5 DVR, OBA: +4 Other: +2
7	2			4		10	4



NAPOLÉON'S LAST BATTLES
TORNEO MILANESE

Cari amici,
il 28.2.87 si e' concluso il
turno eliminatorio. Ecco le
classifiche dei singoli gironi:

I girone

	Pti	V	N	P
Binaghi	6	3	0	1
Celada	4	2	0	2
Rossi	4	2	0	2
Bertocchi	4	2	0	2
Cimini	2	1	0	3

II girone

	Pti	V	N	P
Crippa	8	4	0	0
Jaccarino	5	2	1	1
Bardelli	3	1	1	2
Villa	2	1	0	2
Pagni	0	0	0	3

Villa e Pagni hanno disputato
una partita in meno

Nel II girone la supremazia di
Crippa ha dominato la scena! Nel
I, invece, si stava creando una
tragica situazione di Parita'.
Per fortuna dell'organizzatore,
il buon Cimini gli ha dato
involontariamente una mano
perdendo l'ultimo confronto con
Binaghi e evitando cosi' una
totale situazione di Parita'.
Questa ultima possibilita' non
lo nascondo, avrebbe messo in
crisi il sottoscritto,
organizzatore del torneo.
Grazie, Cimini!

Si e' tuttavia creata una
situazione di Parita' tra Rossi,
Bertocchi e me stesso. L'idea
meno sciocca per uscire
dall'impasse e' stata quella di
determinare l'ordine dei tre in
base all'esito degli scontri
diretti.

Passiamo ora ai quarti di finale
dove gli scontri saranno ad
eliminazione diretta sul gioco
in folio ligno.

Gli abbinamenti sono:

Binaghi/Bardelli

Celada/Villa

Rossi/Crippa

Bertocchi/Jaccarino

Vi ricordo che le partite devono
essere disputate entro il

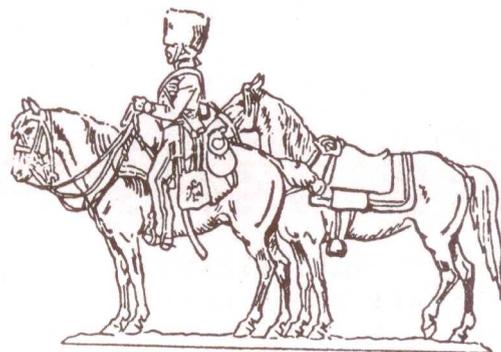


30.3.87 e che dovranno essere
usate le seguenti regole
opzionali:

- 1) attacco combinato
- 2) attacchi effettuati con la
Guardia

Mi auguro che voi siate
Preparati: Maure e' stata una
semplice scaramuccia, questo e'
un vero scontro!

Luigi Celada



Cari amici, eccomi di nuovo a
voi per il solito aggiornamento
sul torneo Provinciale milanese
del TM.

Si e' conclusa la Prima fase,
che ha selezionato i dodici che
disputeranno la seconda. Sono
stati esclusi dalla tenzone gli
ultimi classificati di ciascuno
dei sei gironi eliminatori, vale
a dire Giovanni Parigi, Enrico
Bertocchi, Angelo Jaccarino,
Saul Villa, Federico Rossi e
Vieri Sacchi. I quattro gironi
da cui verranno selezionati i
quattro semifinalisti sono gia'
iniziati ed uno ha gia' dato il
suo responso definitivo: Binaghi
si e' imposto davanti a Cimini e
Crippa conquistandosi un posto
in semifinale.

Ma vediamo subito la situazione in dettaglio (aggiornata al 7/3):

Girone I.

	Pti	S	V	P	n
Tagliabue R.	1	1	0	0	1
Frigerio G.	1	1	0	0	1
Latorre C.	0	0	0	0	0

Girone II

Orenco M.
Bardelli A.
Brunone F.

Girone III

Facchi M.
Celada L.
Pagni A.

dei Girone II e III non e' stata disputata nessuna partita finora

Girone IV

	Pti	S	V	P	n
Binaghi L.	4	2	2	0	0
Cimini M.	2	2	1	1	0
Crippa O.	0	2	0	0	2

Binaghi qualificato Per le semifinali 1'-4' Posto
Cimini qualificato Per le semifinali 5'-8' Posto
Crippa qualificato Per le semifinali 9'-12' Posto

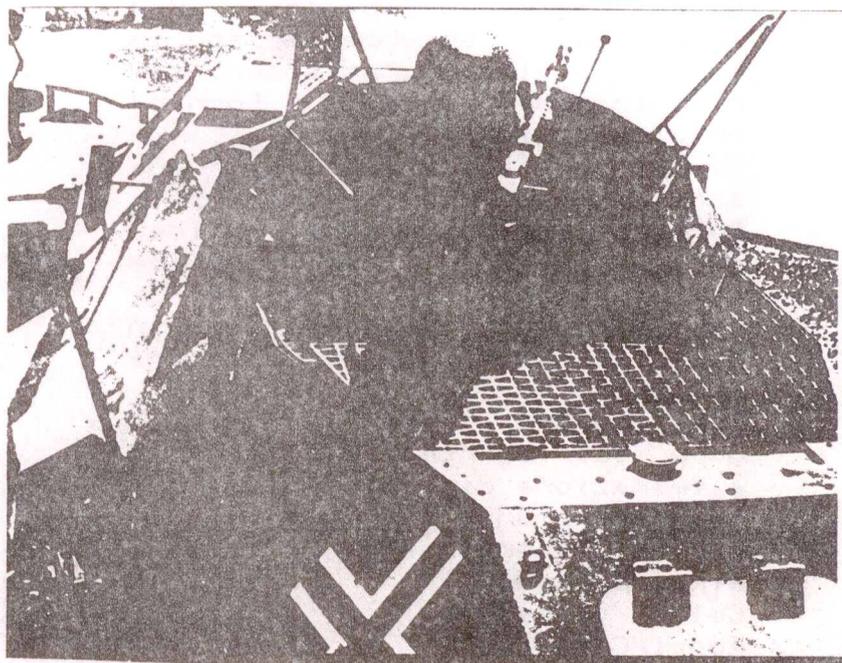
Ricordo che le partite di questa fase devono terminare entro il 15.4.87.

Ora vorrei fermare la vostra attenzione su una proposta lanciata da Enrico Bertocchi per modificare il nostro torneo Provinciale. Io riporto la sua proposta pari pari, in modo che possiate valutarla voi con un certo anticipo, dato che al momento dell'iscrizione sarete chiamati al voto referendario (come l'anno passato) per scegliere fra il modello qui di seguito e quello utilizzato per l'edizione corrente. Ecco la proposta:

1-ISCRIZIONI = L'iscrizione e' aperta a tutti i soci del TM della sezione di Milano e circondario. Per iscriversi occorre inviare alla segreteria del TM sez. di Milano un foglio contenente le proprie generalita' dichiarando la propria adesione. La tassa di iscrizione e' di L.2000 annuali.

2-GIOCHI VALIDI = Sono ammessi tutti i boardgames di carattere militare, fantascientifico e fantasy. Non sono ammessi i giochi di ruolo, ne' di carattere sportivo ed economico.

3-PROCEDIMENTO = Ogni partita disputata tra gli iscritti al torneo, indipendentemente dalla sede di svolgimento, puo' considerarsi valida ai fini del torneo. Una volta terminata una partita, precedentemente considerata valida per il torneo, bisognera' inviare alla segreteria una dichiarazione, in doppia copia, con le generalita' del vincitore e del perdente con le rispettive firme. La segreteria potra' cosi' provvedere ad aggiornare i loro punteggi in base ai risultati della partita.



4-PUNTEGGI = Al momento dell'iscrizione, ogni giocatore riceverà una base di 100 Punti. Al termine di ogni Partita ufficiale i giocatori confronteranno i loro Punteggi e, in base alla differenza ottenuta, guadagneranno o Perderanno un certo numero di Punti, così come indicato nella seguente tabella:

Differenza fra i punteggi dei giocatori	Vittoria del giocatore con punteggio più alto		Vittoria del giocatore con punteggio più basso		PARITA al giocatore con	
	al vincente	al perdente	al vincente	al perdente	più punti	meno punti
0 - 25	+10	-10	+10	-10	0	0
26 - 50	+9	-9	+11	-11	-1	+1
51 - 75	+8	-8	+12	-12	-2	+2
76 - 125	+7	-7	+13	-13	-3	+3
126 - 200	+6	-6	+14	-14	-4	+4
oltre 201	+5	-5	+15	-15	-5	+5

NOTA: i punti guadagnati da un giocatore sono in egual misura sottratti all'altro giocatore.

5-BONUS = al 31/5 di ogni anno la segreteria calcolerà un bonus Per ogni giocatore nel modo seguente: se la differenza di Punteggio con il 31/5 dell'anno Precedente è Positiva, cioè se nel corso dell'anno si sono Guadagnati dei Punti, questa differenza viene incrementata del seguente coefficiente Per ogni diverso avversario incontrato nel corso dell'anno +10%. I Primi tre avversari non vengono considerati. Le frazioni vengono tralasciate.

6-RESTRIZIONI = E'obbligatorio disputare almeno tre Partite nell'arco di un anno. Altrimenti il Punteggio verrà diminuito del 10%. Non è ammesso disputare Più di 10 Partite con lo stesso avversario nell'arco di un anno. E' necessario essere iscritti al TM. Se ciò non risultasse dal Notiziario del TM, il giocatore sarà considerato dimissionario e

quindi stralciato dalla classifica. Il Punteggio verrà "congelato" e nel caso il giocatore volesse nuovamente iscriversi, ripartirà con quel Punteggio.

7-CLASSIFICA = Verrà stilata trimestralmente con scadenze: 31/5, 31/8, 30/11 e 28/2. Affinche' Possa essere riportata

sul Notiziario del TM. L'anno agonistico di questo torneo inizia il 01/6 e termina il 31/5 successivo.

8-PREMI ANNUALI = Nel limiti delle disponibilità finanziarie ogni anno si cercherà di Premiare i giocatori che maggiormente si saranno distinti nel corso dell'anno agonistico. I Più meritevoli saranno nell'ordine: migliore incremento (colui che maggiormente Guadagnerà Più Punti indipendentemente dalla Posizione in classifica), 1° classificato, 2° classificato, 2° migliore incremento, ecc.

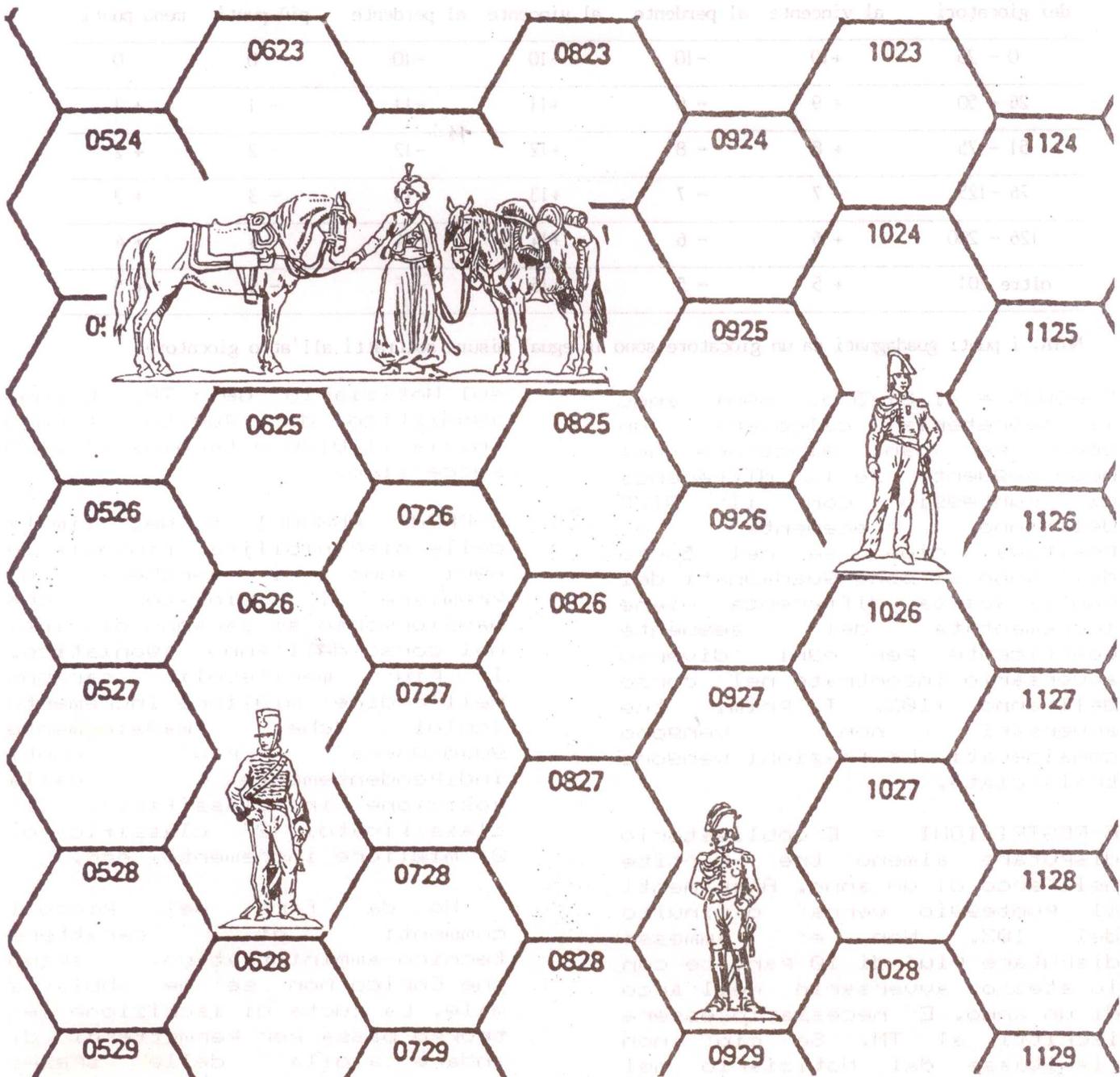
Ho da fare dei Piccoli commenti di carattere tecnico-amministrativo: spero che Enrico non se ne abbia a male. La quota di iscrizione è troppo bassa Per permetterci di andare aldilà delle spese. Questo vorrebbe dire affidarsi completamente agli sponsor Per i

Premi, cosa che ritengo rischiosa. Ringrazio coloro che ci hanno sostenuto e chi ci sostiene ancora oggi, ma nel disgraziato caso di un ripensamento ci troveremmo, come si vuol dire, a piedi. Quindi la tassa dovrebbe essere aumentata. La data d'inizio dell'anno agonistico e' sballata rispetto

alla nostra odierna attivita'. Questo torneo dovrebbe infatti terminare a meta' luglio: se dovessimo incominciare il 1/6 (chiaramente dell'88), resteremmo fermi per un anno circa. Sarebbe dunque preferibile spostarla al 1/10.

Con questo vi saluto e vi auguro buona fortuna.

Germano Frigerio



TORNEI: Proposta

L'articolo di Alfredo Giaroni che ho appena finito di leggere sul Notiziario TM n.4/86 mi ha convinto a proporre un paio di idee per i tornei alle Conventions.

Avendo "arbitrato" quello di Squad Leader alla MODCON 85 e partecipato a quello di Cross of Iron alla VERCON 86, posso confermare le affermazioni di Alfredo, con il quale sono d'accordo. Per me quello dei tornei è un problema di organizzazione. Se questa ha infatti raggiunto vette ammirevoli sotto ben più importanti aspetti, resta piuttosto carente per quel che appunto riguarda i tornei.

Come proposto da Pietro Cremona occorrerebbe una decisione sui wargames da ammettere a torneo. Per dare sicurezza ai partecipanti ed evitare allucinanti dispersioni (venti giochi, di cui dieci con uno o due iscritti). Fatto questo bisognerebbe però che non ci si fossilizzasse su questa scelta, rimanendo disponibili a recepire le novità più che frequenti nel nostro hobby.

Parlando comunque in particolare dei tornei di SL/COI, che credo allietteranno anche le prossime Conventions (spero in una diffusione di ASL, pur se è notevole lo sforzo che ne richiede l'apprendimento, oltre che l'acquisto!), mi permetto le considerazioni che seguono.

Secondo me si dovrebbe ufficializzare la scelta anticipata degli scenari ed affidarla agli organizzatori. Alla conferma delle iscrizioni essi potrebbero rendere noti ai partecipanti ai tornei gli scenari adottati (ed edurli sulla necessità di portare una copia del gioco corrispondente pena, magari, la esclusione). Si sollevano così da questo gravoso onere gli sperduti arbitri appena investiti della

carica. Che altrimenti sono messi nella necessità di raccattare lo scenario più breve e meno popolato che gli capita a tiro, sperando nella fortuna per la giocabilità e l'equilibrio dello stesso. Ancora meglio, i concorrenti avranno il tempo di prepararsi le partite, con la possibilità di meglio giocare anche degli scenari non troppo equilibrati.

La seconda proposta riguarda le condizioni di vittoria. Qualcuno (arbitro) non potrebbe prendersi la brisa di stilare una graduatoria a punti, anziché a partite vinte? Scegliendo scenari con uscita di squadre si potrebbe organizzare una sfida (andata e ritorno, eventualmente) con punteggio basato sulle unità uscite e/o eliminate. Tre o quattro partite, anche su scenari diversi, penso basterebbero a qualificare equamente i migliori. Inoltre in questo modo si potrebbero far giocare tutti i partecipanti per tutto il torneo (non una sola partita, come è successo al più in passato).

Infine un appello, ancora agli organizzatori: le salette appartate saranno anche il non plus ultra, ma, se pur disposto ad arbitrare (SL), non voglio rinunciare a giocare (COI). I tornei, quindi, organizzateli tutti nello stesso salone, se possibile, e lasciate la privacy ai litigi delle coppie (in altre parole: concedete la possibilità di diventarsi anche agli arbitri!!!).

Giasone De Boni





Poiché siamo su questa terra per soffrire, ho deciso a settembre di espiare i miei peccati partecipando al torneo di CROSS OF IRON alla VERCON 86. I gentili avversari che ho incontrato (e l'arbitro...) me ne hanno fatte passare di tutti i colori. Giustamente, ma il momento di massima paranoia l'ho passato quando il buon Stefanich ha dichiarato di voler sparare con un JS II (carro armato) da l'esa9ono 4V6 a l'esa9ono 4Y6, dove si trovavano due squadre SS (fanteria). Gli esa9oni attraversati dalla LOS/LOF, cioè gli esa9oni 4W7 e 4X7 sono "esa9oni di campo di grano". Alla mia obiezione che il carro non poteva vedermi, ma che mi accingeva a sputarli con i Panzerfaust, mi venivano contestate le regole citate ed. evocato l'arbitro, ero costretto ad arringare una piccola folla di avversari, curiosi, astanti e similia per convincerli delle mie ragioni.

Afferrando il coraggio a quattro mani sono riuscito a convincerli, ma sono rimasto stupito dalla abbondanza di interpretazioni alle regole riguardanti il rapporto tra campi di grano e LOS (per chi non ricordasse rammento che i campi di grano, che esistono solo da giugno a ottobre, sono quegli strani coacervi e chiazze giallo sole in giro per le mappe, e non ho mai visto campi di grano strani come quelli di SL).

La mia tesi è che, in ordine con il 4° regolamento di SL, 2° di COI e quello di COD, una LOS tracciata attraverso un esa9ono di campo di grano tra unità non adiacenti, escludendo altri ostacoli e differenze in elevazione, è libera se diretta ad un veicolo e bloccata se diretta ad altre unità (fanteria ed armi pesanti), con il risultato che due veicoli si vedono a vicenda, due unità di fanteria non si vedono a

vicenda, mentre tra una squadra e un carro, questo è cieco e quella lo vede e può anche sparacchiarli contro.

Leggendo il punto 44.21 e la successiva specifica per i veicoli 44.22 si giunge rapidamente alla soluzione sopra descritta e l'obiezione che al secondo periodo del punto 43.8 si recita: "E' sufficiente specificare che allorché l'unità "A" ha una LOS libera all'unità "B", quell'unità "B" ha anche una LOS libera all'unità "A". Per quanto giusta in genere, è precisamente negata da una "domanda-e-risposta" nel regolamento di CROSS OF IRON, seguita da una successiva che ribadisce la situazione di cui sopra.

Scrivo questo breve pezzo non tanto per esporre la situazione ottenutasi alla VERCON 86 a riguardo di questo punto, tutt'altro che marginale, del regolamento di SL, ma per controllare se esistono varianti a riguardo su edizioni successive dei regolamenti o in articoli del GENERAL: in questo caso invito ad aprire un fruttuoso dibattito sulle pagine del Notiziario per chiarire la situazione e lo status giuridico di questi benedetti campi di grano!

Marco Lombardi



mitraglieri tedeschi avanzano cautamente tra gli alti campi di granoturco del Caucaso, nell'agosto 1942.

Sangue sul mare

Titolo molto Pesante? Ma e' proprio quello che succede!

IRONBOTTOM SOUND, il gioco della QUARTERDECK GAMES, e' quello piu' avvincente e spettacolare che abbiamo giocato finora. Il Premio che gli e' stato assegnato come miglior gioco del 1962 a nostro avviso e' del tutto meritato. Una Partita a IRONBOTTOM SOUND e' talmente entusiasmante che sembra di sentire il sibilo dei siluri, il fracore delle cannonate e del metallo che si contorce.

In IRONBOTTOM SOUND vengono ricreati tutti quegli scontri che avvennero nelle notti del 1942 al largo dell'isola di Guadalcanal. La mappa e' molto semplice, ma con un tocco di fantasia: un'isola che si sposta. Cioe', spieghiamoci meglio, non e' l'isola che si sposta, ma il mare. Questo avviene quando una nave nel suo movimento finisce fuori dalla mappa; nel suddetto caso bisogna spostare l'isola di Savo (che e' un cartoncino tagliato a parte) e tutte le navi in gioco di un numero di esagoni. Per far si' che anche la nave che e' uscita rientri sulla mappa.

Le Pedine rappresentano incendi, siluri, relitti, colpi illuminanti e varie navi: Giapponesi, americane, olandesi, inglesi e tedesche. La grafica e' molto bella ed il gioco viene

PERDITE ALLEATE	PERDITE GIAPPONESI
1. BATTAGLIA DELL'ISOLA SAVO	
incrociatori: Vincennes, Quincy Astoria e Canberra	
2. BATTAGLIA DELLE SALOMONE ORIENTALI	
	portaerei: Ryujo cacciatorpediniere: Mutsuki
3. BATTAGLIA DI CAPO ESPERANCE	
cacciatorpediniere: Duncan	cacciatorpediniere: Fubuki incrociatore: Furutaka
4. BATTAGLIA DI SANTA CRUZ	
portaerei: Hornet	

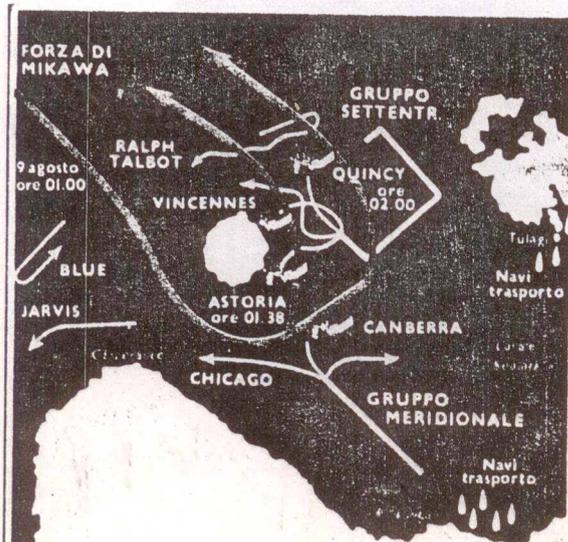
completato da varie tabelle e giornali di bordo.

Le due Parti che si scontreranno comanderanno ognuna una squadra navale che e' formata da vari tipi di navi: corazzate, incrociatori, cacciatorpediniere ecc., ognuna delle quali e' controllata dal suo giornale di bordo.

Il movimento e' simultaneo, ogni giocatore scrivera' segretamente su un foglio a parte i movimenti, le velocita', le direzioni di tutte le navi e dei siluri che eventualmente sono stati lanciati. Dopo i due avversari, mostrando i fatidici foglietti, applicheranno le relative mosse sulla mappa ed e' qui la sorpresa: speronamenti, cacciatorpediniere che silurano la propria ammiraglia, navi che

1 ISOLA DI SAVO - notte 8-9 agosto 1942

Un gruppo di incrociatori giapponesi al comando del viceammiraglio Mikawa scese lungo lo «Sic» per attaccare i trasporti americani sotto carico davanti a Guadalcanal. Un gruppo di incrociatori alleati comandati dall'ammiraglio britannico Crutchley, diviso in tre sottogruppi, incrociava nei pressi dell'isola di Savo. Era l'una di notte, gli incrociatori giapponesi scivolarono in mezzo ai cacciatorpediniere Blue e Ralph Talbot. Alle 01.38 gli incrociatori Canberra e Chicago furono avvistati: il primo venne messo fuori combattimento e il secondo danneggiato. Quando intervennero il Vincennes, il Quincy e l'Astoria, anch'essi furono colpiti con un tiro preciso. Allora i giapponesi si allontanarono danneggiando il Ralph Talbot nel quale si erano imbatluti



si trovano dove non dovrebbero essere... Naturalmente dopo aver effettuato questi movimenti le navi si scambiano varie cannonate nella speranza di infliggere danni irreparabili all'avversario.

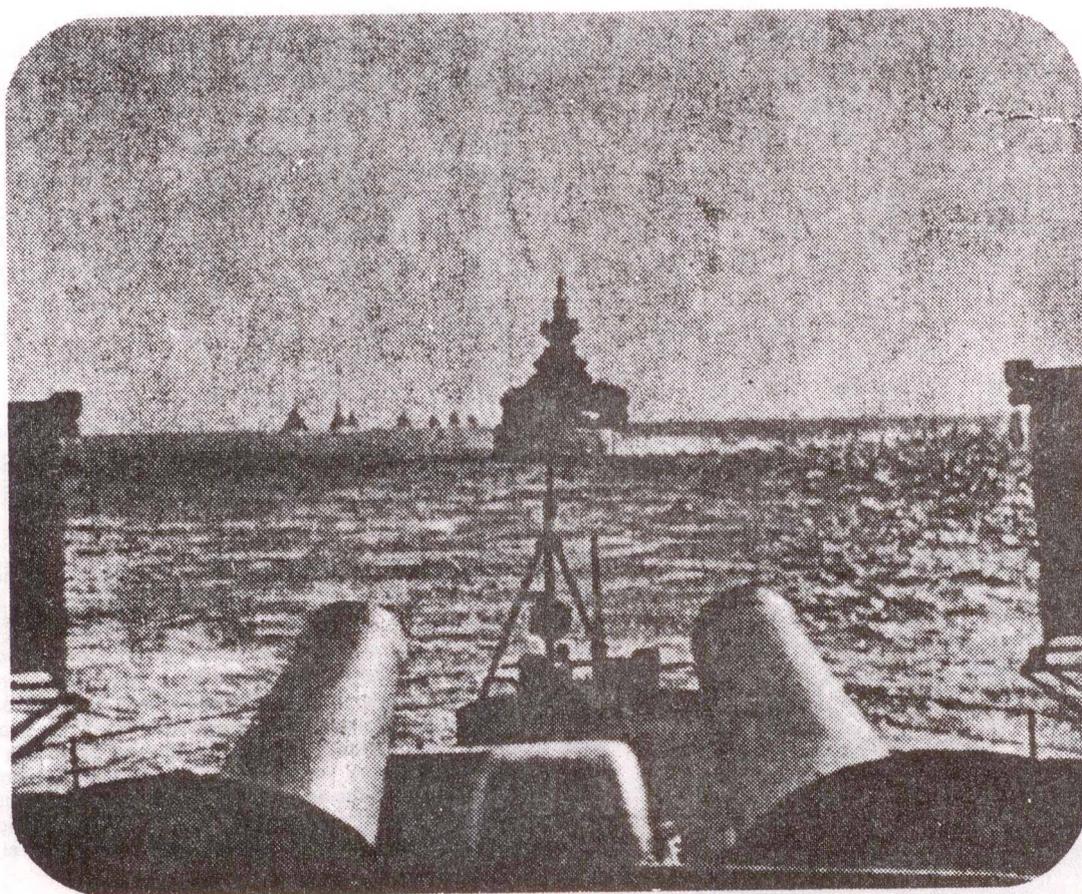
Anche il combattimento e' simultaneo e avviene calcolando i fattori di fuoco di ogni nave e la distanza a cui spara, cio' viene rapportato su varie tabelle mediante il tiro dei dadi. I danni sono molto realistici perche' si possono avere colpi all'armamento, allo scafo, perdite di velocita', incendio ecc., e vi possiamo assicurare che e' veramente demoralizzante vedere le proprie navi ridotte a catorci galleggianti.

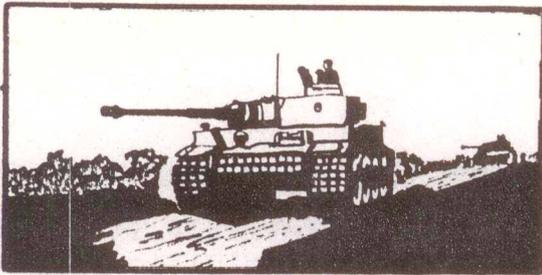
In questi 10 scenari vengono riproposte tutte le famose navi che vi parteciparono: Yamato, Kongo, Kitakami, South Dakota, San Francisco, Prince of Wales ed Admiral Scheer. Vi sono alcuni scenari proposti che sono ipotetici con scontri fra navi inglesi e giapponesi, con la partecipazione di corazzate tedesche.

Il gioco e' molto equilibrato: naturalmente tutto dipende dalle capacita'...navali di ogni giocatore.

Inombottom Sound of the best!

Lorella Brianza
Giuseppe Capone





Panzer Leader Evergreen

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

Panssari Salama

PRESENTAZIONE

Questa seconda ripresa della rubrica è pienamente "operativa": un ottimo articolo di Michael Benningshof, apparso sul numero di marzo-aprile '84 della rivista "The Grenadier", vi porterà negli originali scenari degli scontri fra Russi e Finlandesi dal 1939 al 1944. Il lungo conflitto non ha bisogno di molti commenti. Le note storiche che leggerete di seguito vi introdurranno abbastanza bene nel complicato mosaico politico dell'epoca. Per quanto riguarda invece i pezzi del gioco, lasciateci esprimere una piccola soddisfazione: abbiamo curato personalmente il set rendendolo adatto ad una rapida costruzione: nell'articolo della rivista i counters erano invece sparsi tra le righe. Ah, "Panssari Salama" è la traduzione, in finlandese, di "Panzer Blitz".



NOTE STORICHE

La seconda e la terza guerra finnica

Il 23 agosto 1939 i ministri degli esteri Joachim von Ribbentrop e V.M. Molotov firmarono il trattato russo-tedesco di non aggressione a Mosca. Per conto dei loro rispettivi governi. Nove giorni più tardi le forze tedesche invasero la Polonia, sicure della neutralità russa.

Subito dopo l'attacco alla Polonia, l'Unione Sovietica iniziò ad espandersi nelle aree assegnate alla sfera di influenza russa dal Protocollo segreto del trattato. Dapprima la Polonia orientale fu travolta in cooperazione con i Tedeschi, e poi la Bessarabia e la Bucovina settentrionale furono sottratte alla Romania durante una disputa di confine tra Ungheria e Romania. In un momento successivo gli Stati Baltici, Lituania, Estonia, Lettonia, furono messi di fronte ad una lista di richieste equivalenti ad una occupazione militare da parte russa. Non vi fu resistenza alle condizioni di queste richieste. Nell'agosto 1940 i governi dei tre Paesi furono informati che avevano fatto richiesta di entrare a far parte dell'Unione Sovietica, la quale (si noti l'ironia, NdT) aveva graziosamente accettato la loro richiesta.

Il 14 ottobre 1939 simili richieste furono presentate alla Finlandia. Il regime sovietico cercava apparentemente di restaurare i confini dell'impero russo del 1914, facendo eco, ironicamente, allo slogan del generale bianco Anton Denikin.

durante la guerra civile russa. "Russia, una e indivisibile". Le richieste presentate alla Finlandia erano le seguenti:

- 1) la Finlandia doveva cedere le sue isole nel Golfo di Finlandia all'Unione Sovietica;
- 2) la Finlandia doveva ritirare la sua frontiera sull'istmo di Karelia fino ad una linea che doveva essere determinata dall'Unione Sovietica;
- 3) un affitto di 30 anni doveva essere garantito su una base aereonavale a Hangö all'imboccatura del Golfo di Finlandia;
- 4) la Finlandia doveva cedere la sua porzione della Penisola di Rytbachiy (Pescatore) in Lapponia, all'Unione Sovietica;
- 5) la Finlandia doveva firmare un trattato di mutua assistenza con l'Unione Sovietica.

In cambio di queste concessioni alla Finlandia venivano offerti i distretti di Repola e Parajarvi nella Karelia russa. I negoziati giunsero però ad un punto morto il 23 ottobre. Il primo ministro finlandese, R.K. Cajander, ed i suoi ministri, furono d'accordo per la cessione degli isolotti di Tyter nel Golfo di Finlandia ed al ritiro della loro frontiera sulla linea fortificata che attraversava l'istmo di Karelia in cambio del territorio della Karelia russa, ma le altre richieste furono respinte.

Il 26 novembre l'Unione Sovietica affermò che l'artiglieria finlandese aveva aperto il fuoco su truppe russe e chiese che tutte le truppe finlandesi si ritirassero su posizioni distanti 15 miglia dalla frontiera. I finlandesi accettarono di ritirarsi a condizione che le truppe russe si ritirassero ad una distanza simile. Il 28 novembre l'Unione Sovietica ruppe le relazioni diplomatiche con la Finlandia. Il 30 novembre l'Armata Rossa attaccò senza la formalità di

inoltrare la dichiarazione di guerra.

Nell'assalto iniziale i russi impiegarono 19 divisioni di fanteria e 5 brigate corazzate. Queste forze erano organizzate nelle seguenti armate:

- 1) la 7^a Armata sull'istmo di Karelia, con 8 divisioni, un corpo corazzato e due brigate corazzate indipendenti, doveva sfondare le fortificazioni finlandesi e prendere Viipuri il terzo giorno dell'assalto;
- 2) l'8^a Armata, sulla sponda orientale del lago Ladoga, con 6 divisioni, doveva distogliere forze finlandesi dall'attacco principale russo;
- 3) la 9^a Armata, sul fronte centrale con 4 divisioni, doveva lanciare due colonne verso due città: Oulu e Kemi sul Golfo di Botnia;
- 4) la 14^a Armata in Lapponia, con una divisione (la 104^a), doveva occupare il Porto di Petsamo sull'oceano artico.

Circa il 30% delle truppe russe erano coscritti, senza alcun addestramento militare, ed un altro 30% erano riservisti malamente addestrati richiamati solo alcuni giorni prima dell'attacco. Tutte le truppe russe ricevettero riside istruzioni circa il rispetto della neutralità svedese una volta che si fosse raggiunta la frontiera svedese. L'aviazione russa attaccò gli aeroporti finlandesi senza successo, ma causando molte vittime civili nel corso di attacchi contro Helsinki e Viipuri.

Per opporsi all'invasione russa l'esercito finlandese, comandato dal già famoso maresciallo Carl Gustav Emil Mannerheim, aveva mobilitato 9 divisioni ed alcune unità minori. Il 2^o e 3^o Corpo erano di stanza nella cosiddetta "linea Mannerheim" sull'istmo di Karelia con un totale di 5



divisioni, comandati dal tenente generale Hugo Ostermann. Il 4° Corpo, con due divisioni, era posto sulla sponda orientale del lago Ladoga sotto il comando del maggior generale Haaglund. Il 5° Corpo nella Finlandia centrale aveva 9 battaglioni indipendenti da frontiera, i famosi "Sissi", ed era comandato dal maggior generale Viljo Tuomi. In Lapponia si trovavano 4 battaglioni indipendenti di "Sissi" comandati dal maggior generale Kurt Wallenius. Il 1° Corpo di due divisioni sotto forza e la brigata di cavalleria formavano la riserva strategica, posta direttamente sotto il maresciallo Mannerheim.

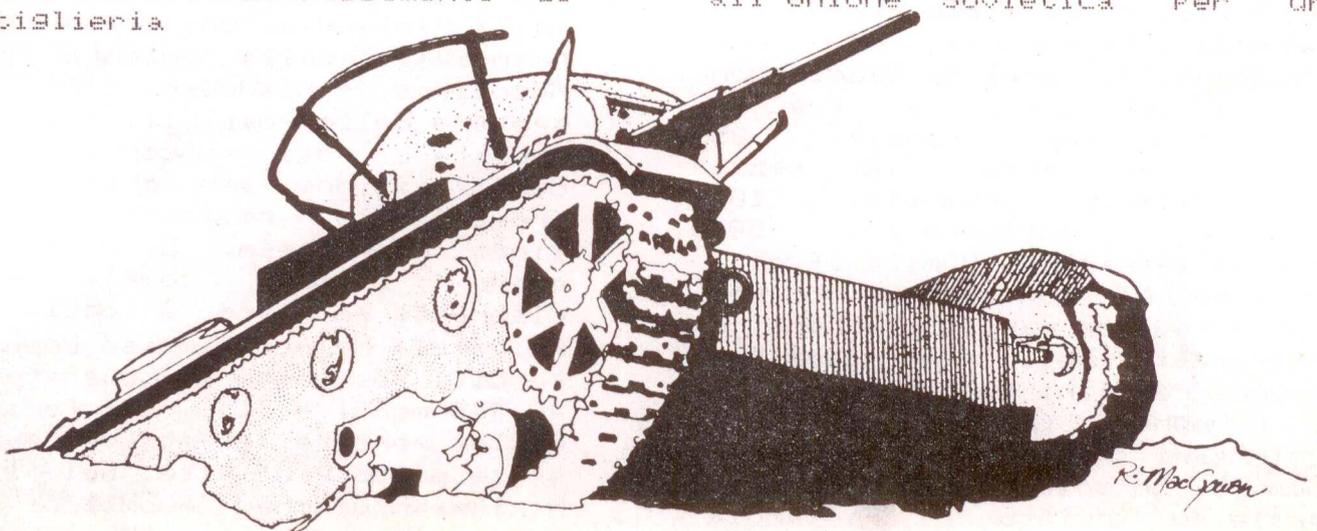
Dopo aver subito disastrosi fallimenti iniziali a Tolvajarvi, sulla strada di Raate e nelle cosiddette battaglie "Motti" delle steppe senza piste della Karelia, così come in altri scontri, l'Armata Rossa fece affluire un massiccio numero di rinforzi e rimpiazzi. Insieme ad altre unità superstiti, queste truppe portarono il totale delle forze russe dislocate contro la Finlandia a 45 divisioni, pari alla metà di quelle nella Russia europea. Sull'istmo di Karelia venne inserita la nuova 13ª Armata; la forza russa in quel settore totalizzò così 24 divisioni di fanteria (con altre 3 in riserva), 20 reggimenti di artiglieria

approssimativamente 720 cannoni), e 7 brigate corazzate (con 455 carri), tutti sotto il comando del maresciallo Semyon Timoshenko.

Queste nuove forze riuscirono finalmente a logorare i meno numerosi Finlandesi e ad ottenere uno sfondamento nelle fortificazioni nei pressi di Summa. L'esercito finlandese si ritirò in buon ordine sulle sue posizioni finali nella Karelia occidentale, ma i suoi soldati rifiutarono di riconoscere che erano stati sconfitti.

L'8 marzo 1940 il governo finlandese inviò il nuovo primo ministro Risto Ryti, il ministro senza portafoglio J.K. Paasikivi, il ministro della difesa generale Rudolf Walden ed il presidente del comitato per gli affari esteri, Prof. Voionmaa, a Mosca per incontrarsi con i delegati russi, il ministro degli esteri Molotov, il segretario del Partito comunista di Leningrado A.A. Zhdanov ed il maresciallo A.M. Vasilevsky, al fine di tentare la composizione di un armistizio. I Russi chiesero e ricevettero dai Finlandesi le seguenti concessioni:

- 1) la Finlandia doveva cedere il distretto di Viipuri all'Unione Sovietica;
- 2) la Finlandia doveva affittare una base aeronavale ad Hangö all'Unione Sovietica per un



Periodo di 30 anni;

3) la Finlandia doveva cedere la sua Porzione della Penisola di RYbachiy (Pescatore) in Lapponia all'Unione Sovietica;

4) la Finlandia doveva cedere il distretto di Salla, nella Finlandia centrale all'Unione Sovietica;

5) la Finlandia doveva costruire una ferrovia tra Murmansk e Kemijarvi e Permettere all'Unione Sovietica di utilizzarla Per qualsiasi azione offensiva verso la Svezia.

I negoziatori finlandesi riuscirono ad evitare la forzata alleanza all'Unione Sovietica o un qualsiasi forma di occupazione militare russa in aggiunta all'affitto di Hangö.

La Finlandia aveva mobilitato 600mila suoi cittadini Per il servizio militare, incluse 90mila ausiliarie chiamate "Lotta" (così chiamate da Svaerd Lotta, la moglie di un giovane tenente finlandese al servizio dell'esercito svedese durante la guerra russo-svedese del 1809, che seguì il marito in battaglia aiutando i feriti). 24.934 soldati finlandesi furono uccisi e 43.557 feriti nel corso della guerra.

Molte nazioni straniere inviarono aiuti militari e finanziari. Prima fra tutte la Svezia che contribuì con 8000 volontari (inclusi molti ufficiali in servizio attivo in licenza temporanea ed uno squadrone di aerei da caccia con piloti dell'aviazione svedese anch'essi in licenza), 85 cannoni anticarro, 112 pezzi d'artiglieria campale, 104 cannoni antiaerei, 500 mitragliatrici ed 80mila fucili insieme al munizionamento Per tutte queste armi, sebbene i disperati appelli finlandesi Per truppe regolari furono respinti.

L'Ungheria formò un corpo di volontari formato da 25mila uomini, un solo battaglione del quale fu inviato in Finlandia Per paura di rappresaglie russe.

Altre nazioni inviarono armi, munizioni e volontari sebbene la Germania, nell'ambito dei termini del trattato russo-tedesco di non aggressione, facesse dei tentativi piuttosto deboli Per ostacolarle dopo che l'aiuto tedesco alla Finlandia (in violazione del trattato) era stato pubblicizzato dalla stampa svedese. Vari invii di armi ed aerei italiani furono fermati al confine tedesco.

Una legione finnico-americana, della forza di una compagnia, fu formata con volontari americani e raggiunse il fronte durante l'ultima settimana di combattimenti. Furono preparati piani Per l'invio di 80mila uomini, inglesi e francesi, ma il governo norvegese non permise il loro passaggio in quanto le loro istruzioni avrebbero sicuramente incluso l'occupazione di Norvegia e Svezia.

Le armi russe catturate costituirono una notevole aggiunta all'arsenale finlandese, sebbene il loro munizionamento fosse spesso scarso. Munizioni russe furono comunque acquistate dalla Spagna dove grandi quantità di materiale sovietico era stato abbandonato al termine della guerra civile spagnola.

Le perdite russe furono molto più pesanti di quelle sostenute dalla Finlandia. Una delle cause principali della volontà di negoziare finlandese, fu lo spettro delle possibili malattie causate dai corpi in decomposizione ammassati di fronte alle posizioni della linea Mannerheim. 5 divisioni erano state completamente distrutte ed altre 3 decimate. All'epoca Molotov ammise che le perdite sostenute erano state di 48.745 morti e 158.863 feriti, ma le perdite effettive erano state molto più alte. Nel 1970 Nikita Khrushchev pubblicò le sue memorie. "Khrushchev

ricorda". In esse egli affermò che un milione di soldati russi erano morti durante la Guerra d'Inverno, il che conferma quanto sostenuto dai Finlandesi. Il maresciallo Timoshenko notò in seguito che la Russia aveva conquistato un territorio appena sufficiente a seppellire i suoi morti. In aggiunta all'orribile prezzo in vite umane, 1600 carri e 672 aerei furono persi.

Nessuna nazione straniera aiutò l'Unione Sovietica se si eccettua un blocco simbolico tedesco del mar Baltico, già ghiacciato, e l'Unione Sovietica fu espulsa dalla Società delle Nazioni a causa della sua aggressione. Il "Governo Popolare Democratico della Repubblica Finlandese" (formato il 1° dicembre 1939 da Otto Willi Kuusinen, comunista finlandese esiliato e membro del Politburo russo) scomparve dopo l'armistizio, sebbene una Repubblica Socialista Sovietica Karelo-Finnica venne costituita alla fine del 1940.

Si presero accordi per un cessate il fuoco che doveva aver luogo il 14 marzo 1940 a mezzogiorno. Considerando che la guerra fosse terminata, molte unità finlandesi lasciarono le loro posizioni quella mattina. Alle ore 11.45, con i soldati finlandesi ammassati sulle strade in preparazione per smobilitare e far ritorno a casa, le batterie dell'artiglieria sovietica aprirono il fuoco con uno sbarramento intenso di quindici minuti che fece centinaia di vittime. L'odio intenso risultante da questo atto barbarico ed inescusabile (anche secondo Jack Radey) fu uno dei motivi primari della volontà finlandese di partecipare all'offensiva "Barbarossa".

Consultazioni militari furono tenute fra ufficiali superiori tedeschi e finlandesi a Salzburg nel maggio 1941, e come risultato la Finlandia dichiarò

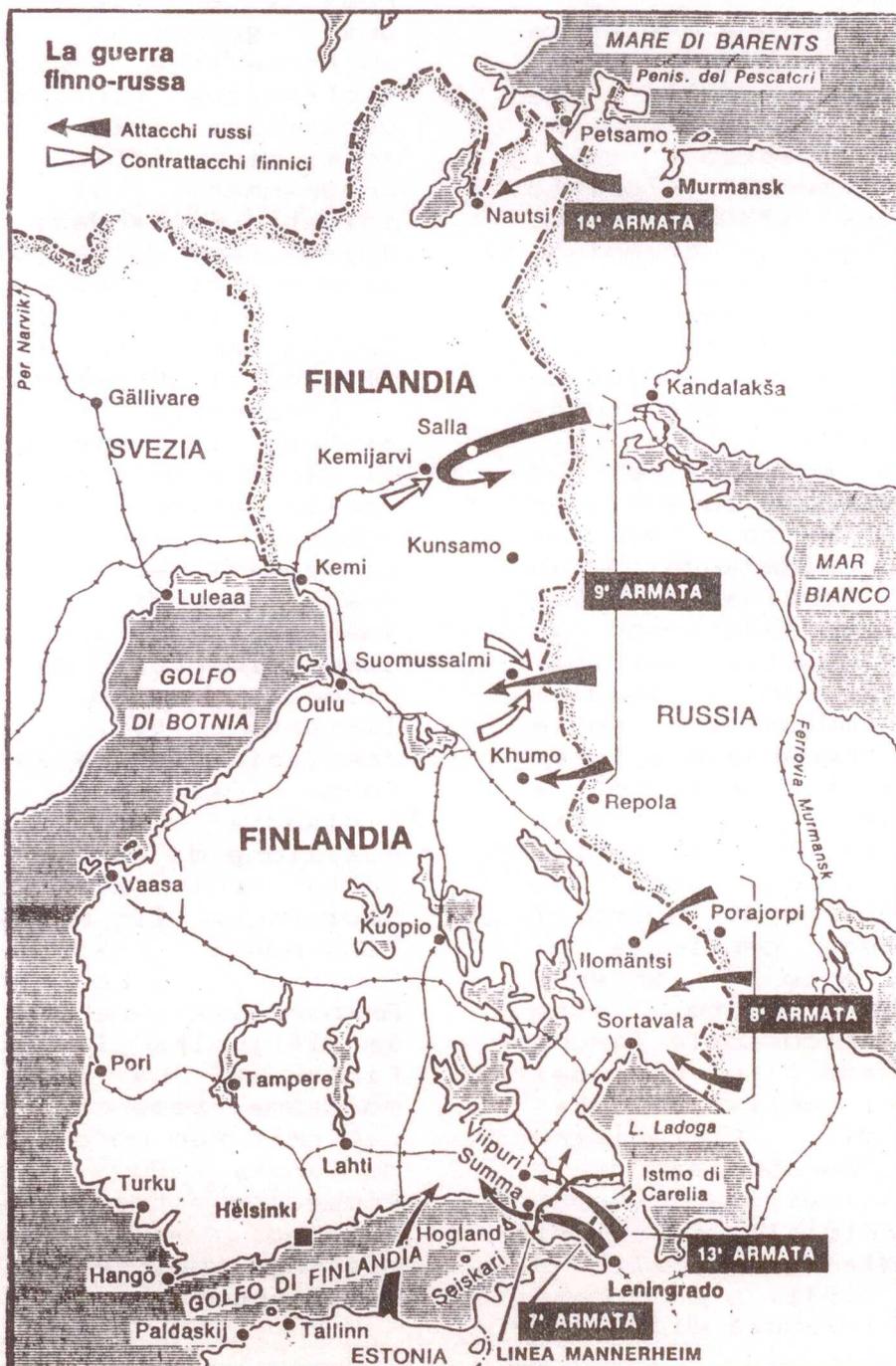
guerra all'Unione Sovietica e lanciò un'offensiva contro i Russi il 26 giugno 1941. L'esercito finlandese era stato rinforzato dall'arrivo di armamenti intesi per la guerra d'inverno, ed un sistema milionario per la coscrizione permise alla Finlandia di mobilitare 18 divisioni per le operazioni. I finnici riconquistarono l'area persa l'anno precedente e presero anche la maggior parte della Karelia orientale. I Russi resistettero fieramente: avevano una quantità di truppe sufficiente a farlo in quanto l'offensiva finlandese si era verificata solo alcuni giorni prima di un attacco russo già programmato. Il numero dei soldati finlandesi persi in questa fase delle ostilità fu maggiore di quello dell'intera Guerra d'Inverno: 32.383 morti e 82.282 feriti tra il 16 giugno 1941 ed il 30 settembre 1942.

L'esercito finlandese si sistemò in posizioni difensive al termine dell'offensiva, e in queste sarebbe rimasto per il resto della guerra di continuazione. I finnici non erano secondi a nessuno in quanto ad abilità di combattimento, ma le loro risorse erano severamente limitate (il 16% della popolazione stava servendo nelle forze armate); così la Finlandia non era nella posizione di portare avanti una lotta prolungata con l'Unione Sovietica. Il mandare truppe finlandesi ad attaccare Murmansk, Leningrado ed Arkhangel'sk avrebbe solo messo in difficoltà la difesa della Finlandia. La 20ª Armata da montagna tedesca, inviata in Lapponia per un'offensiva contro Murmansk, fu incapace di procedere oltre il fiume Litsa, meno di metà della breve distanza che separava Murmansk dalla frontiera.

Nel 1941, un battaglione di volontari finlandesi fu formato dalle Waffen SS tedesche con il permesso del governo Finlandese. Queste truppe servirono con il Gruppo Armate Centro e aggiunsero altra reputazione di combattenti a quella che i finnici avevano già acquisito. Nel giugno 1943, il loro periodo di arruolamento terminò, e il maresciallo Mannerheim proibì il loro riarruolamento. Originariamente essi erano stati tutti troppo giovani per la

coscrizione nell'esercito finlandese, ma ora erano abbastanza vecchi. Questi uomini esperti furono coscritti nelle loro unità assegnate, che erano basate sui diciotto distretti militari finlandesi.

Il fronte finnico rimase relativamente tranquillo fino al 1944. Un assalto massiccio fu infatti lanciato contro l'armata finlandese di Karelia, che si ritirò lentamente dopo durissimi combattimenti. Il 10 luglio, le truppe che si



ritiravano dall'istmo di Karelia e dalla Karelia orientale raggiunsero la linea di fortificazioni di Uusku, a nord di Viipuri, che era stata costruita durante il 1942 e il 1943. Questa Posizione fu stabilizzata con l'aiuto di grandi quantità di armi anticarro inviate dalla Germania. Le riserve finlandesi si erano esaurite, tuttavia, in quanto tutti gli uomini abili di età compresa fra i 17 e i 65 anni erano stati mobilitati e le prigioni della Finlandia erano state vuotate dei loro occupanti.

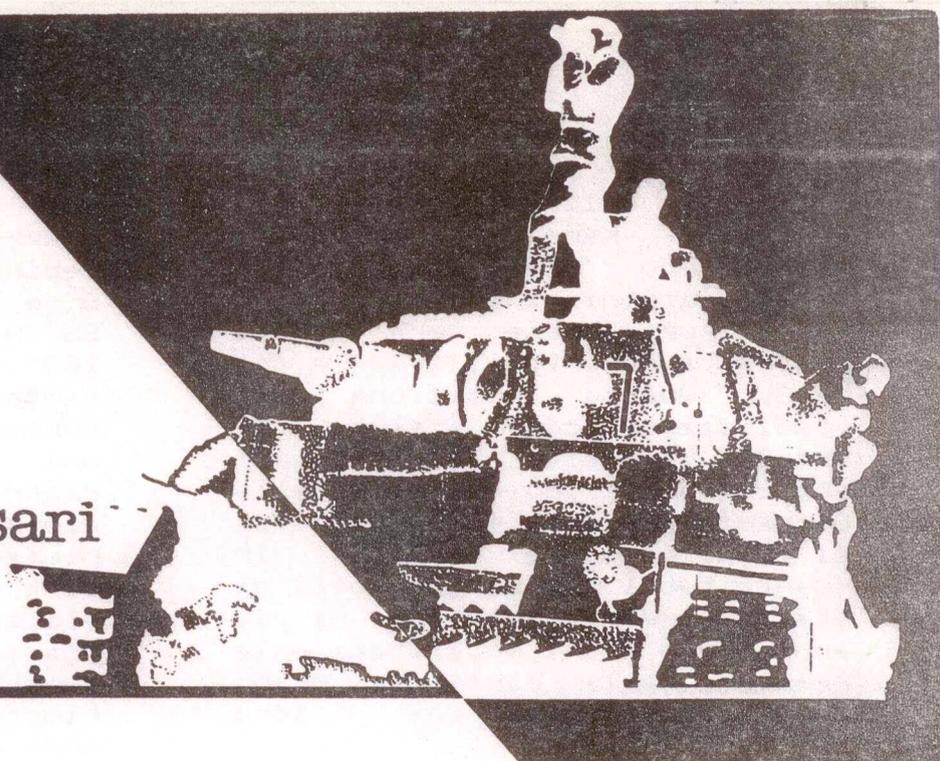
Il 1 agosto il Presidente Risto Ryti rassegnò la sua Posizione in favore del maresciallo Mannerheim, che riassunse la Posizione di guida della Finlandia che aveva tenuto come rege durante e dopo la guerra finlandese d'indipendenza. Un armistizio fu negoziato attraverso i buoni uffici della Svezia, e un cessate il fuoco divenne effettivo il 4 settembre. Questo armistizio richiedeva allo stesso tempo che i Finlandesi smobilitassero il loro esercito e cacciassero tutti i Tedeschi dalla Finlandia entro il 15 settembre. Questo forzò l'esercito finlandese a condurre un'offensiva con coscritti di 17 anni al posto dei veterani della

guerra di continuazione. Le truppe tedesche della 20ª Gebirgsarmee in Lapponia (la 2ª, 6ª e 7ª Gebirgsdivision, la 6ª SS Gebirgsdivision "Nord", la 163ª e 169ª divisioni di fanteria e varie unità di supporto) condussero combattendo una ritirata in Norvegia, distruggendo quasi ogni cosa dietro di loro. Quel poco che rimase fu portato via dai Russi, mentre inseguivano i Tedeschi in violazione dei termini d'armistizio. I termini di questo armistizio erano piuttosto duri. In aggiunta alle aree cedute ai Russi in base al trattato del 1940, anche il distretto di Petsamo e il Porto di Porkkala presso Helsinki furono ceduti, sebbene Hangò fu mantenuta. Sulla Finlandia fu anche posta una terribile indennità di 300 milioni di dollari. Fortunatamente, gli abitanti dei territori ceduti erano stati evacuati, risparmiandoli dall'ira del segretario generale Stalin. Molti ufficiali finlandesi furono posti sotto processo per crimini di guerra, con motivi discutibili, dal ministro della giustizia Urho Kekkonen, incluso Risto Ryti che ricevette la sentenza più dura, dieci anni di lavori forzati.

(1 - continua)



Ricerca di Avversari



CERCO AVVERSARI Per Air Force (AH), FLIGHT LEADER (AH)

MAURO CRESTI, via Aria Libera 1, 24062 Corti/Costa Volpino

CERCO AVVERSARI Per Napoleon Last Battles (SPI), Waterloo (AH), Afrika Korps (AH), Air Force (AH)

GIULIO USANZA, via R. Psaro 41, 25128 Brescia

CERCO AVVERSARI PBM Per Napoleon Last Battles (SPI)

MARIO LIGUORI, via Cipro 16, 251124 Brescia

CERCO AVVERSARI Per Robert at Bannockburn (SPI), Conquerors (SPI), Trineme (AH), Hannibal (SIC), The Creature That Ate Sheboygan (SPI), Druid (MEG), Julius Caesar (TSR), Alexander the Great (AH), Jihad! (SIC), Hannibal (Aulic)

EZIO DEPONTI, via Forni 28, 20161 Milano, tel. 02/6460148

CERCO AVVERSARI PBM Per Russian Campaign (AH), Panzer Blitz (AH), Panzer (Yaquinto)

CRESTE NIGELLI, via Fossolo 4, 40138 Bologna

VENDO Kingmaker (Ariel) e Panzer Leader (Praticamente nuovo - AH)

RICCARDO RIGILLO, via Menaggio 9, 00135 Roma, tel 06/3451873

A TUTTI GLI SQUAD LEADERISTI AVANZATI:

Nando Ferrari si e' offerto di raccogliere tutti i tagliandi di errata 1987 Per le regole di ASL Per una spedizione unica all'Avalon Hill. Chi e' interessato puo' rivolgersi a lui (I Giochi dei Grandi; via dietro Listone 13, 37121 Verona, tel 045/8000319)

ATTENZIONE - ERRATA TABELLA "A" DEI PUNTEGGI (REGOLAMENTO 1987): vittoria del giocatore col punteggio piu' alto - oltre 100 punti di differenza - al vincente +1, al perdente 0



Sebbene AIR FORCE sia un gioco davvero inebriante e completo che ripropone praticamente tutti gli aerei esistenti nel periodo tra il '36 ed il '45, esso relega, come fanno quasi tutti, l'aviazione italiana in un cantuccio, considerandola formata da piloti impediti con aerei limitati nelle prestazioni e nell'armamento. Mentre non sono in grado di contrastare le ultime due affermazioni (qualche volta bisogna essere onesti), voglio contrastare la prima affermazione tenendo conto che i piloti italiani erano tutti altamente selezionati e, pur non giungendo ai livelli di quelli giapponesi, erano in grado di offrire un interessante confronto con i piloti del Commonwealth (quando arrivarono gli americani eravamo già ridotti a fare lo scendiletto!) ed è per questo che, dopo alcuni aneddoti, vorrei proporvi degli scenari di piloti italiani e degli aerei della nostra "cenerentola dell'aria" che non sono mai stati introdotti nel gioco ma che, grazie all'amore per essi e alla pazienza mia e di Alessandro Colò, sono ora pronti a cimentarsi nelle vostre mani in nuovi, infuocati e, mi auguro, divertenti scontri.

SCENARI

1) 8/8/44 Emilia Romagna - 15 turni
1 Fiat G55 (S.M. Sanzan) contro 3 Spitfire IX. Il Fiat si trova al centro della mappa a quota 6000 piedi con velocità, bank e direzione a piacere mentre gli Spit si dispongono a 10 esagoni da esso nel suo arco tra le 6 e le 9 alla stessa quota ma a velocità di livello, anch'essi con direzione e bank a piacere. Le condizioni di vittoria sono abbattere il Fiat per gli inglesi e danneggiare almeno due Spit o abatterne uno per l'italiano.

Nella realtà Sanzan abbatte uno Spit e rientra alla base sebbene gravemente danneggiato.

ANEDDOTO: sapete come facevano i nostri piloti a togliere di mezzo gli Spit dei novellini inglesi nei cieli dell'Africa? Quando li avevano in coda si gettavano in picchiata Prossima ai 90° e poi richiamavano improvvisamente. Le ali dei CR32 e 42 reggevano e lo stesso per quelle degli Spit...ma le attaccature no e la fusoliera si piantava per terra! Unico problema, riusciva solo contro avversari troppo giovani e con i CR (questione di coefficienti di resistenza alare).

2) 7/11/41 Sidi El Barrani - 20 turni

2 MC202 (Cap Bordini e Serg Longhi) contro 12 P40c, 6 P40 in due formazioni chiuse (ala contro ala) di tre aerei ad un esagono una dall'altra a 3000 piedi, velocità di manovra e bank L. Gli altri 6 entro 6 esagoni e 500 piedi da esse nell'ordine e nel bank che preferiscono purché siano tutti nella stessa direzione ed alla stessa velocità; hanno inoltre il divieto di cambiare rotta e velocità sino alla prima raffica.

Gli italiani si pongono a 4 esagoni dalla coda dell'inglese più arretrato con velocità, bank e direzione a piacere. Possono usare il fuoco concentrato. Le condizioni di vittoria sono abbattere entrambi i Macchi senza perdere più di 4 aerei, gli italiani devono abbattere 4 Curtiss o danneggiarne 8. Nella realtà Bordini abbatte un P40 ed entrambi rientrano alla base.

Giacomo Fedele

Reggiane Re.2005

L'ultimo dei caccia Reggiane fu anche il migliore. Il Re.2005, che da molti fu definito « il più bell'aereo della seconda guerra mondiale », rappresentò il culmine della linea evolutiva iniziata nel 1939 con il Re.2000. In molti aspetti, era una macchina completamente diversa. Le ali, pur simili in pianta, avevano profili e struttura differenti e migliorati; il carrello di atterraggio si distaccava radicalmente dalla tradizione Reggiane, con il suo sistema di retractione verso l'esterno delle ali; l'armamento era assai potente, con i suoi tre cannoni da 20 mm e le due mitragliatrici da 12,7; la fusoliera, dalle linee assai equilibrate, era perfetta dal punto di vista aerodinamico. Tutto, nell'aereo, contribuiva a sfruttare al massimo la potenza del Daimler Benz da 1.475 cavalli e, in realtà, le prestazioni del 2005 — battezzato Sagittario — furono complessivamente superiori a quelle del suo più diretto rivale, il Fiat G.55.

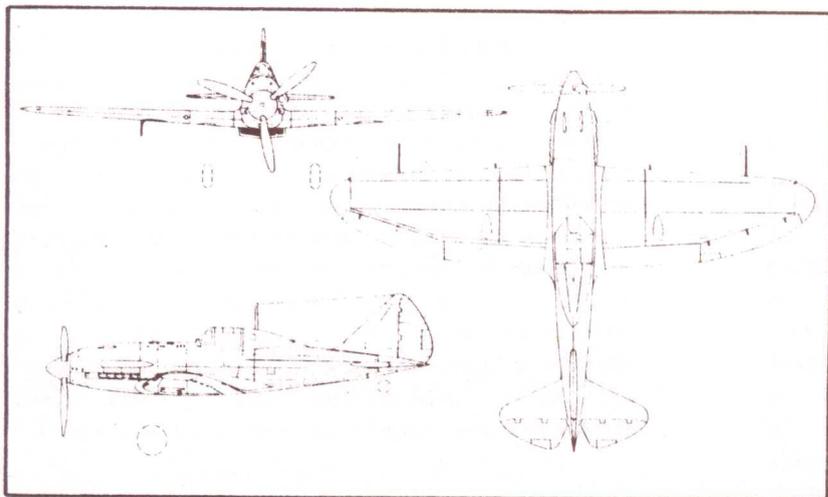
Unico inconveniente, una certa debolezza strutturale nella parte posteriore della fusoliera, che si rivelò nei primi tempi del brevissimo impiego operativo dell'aereo. Questo difetto portò alla sospensione dei voli, in attesa delle modifiche tecniche, proprio pochi giorni prima dell'armistizio.

Il lavoro sul prototipo iniziò nel 1941 e il primo Sagittario venne completato nel dicembre di quell'anno. Quattro mesi, comunque, si persero, nell'attesa del motore che, inviato per ferrovia dalla Germania, sparì lungo il percorso. Solo nell'aprile del 1942, il nuovo caccia poté essere approntato per i collaudi. Contemporaneamente, erano stati messi a punto gli altri due aerei della « serie 5 », il Macchi M.C.205 e il Fiat G.55. Il primo volò il 19 aprile, il secondo il 30 dello stesso mese. Pochi giorni dopo — il 9 maggio — fu la volta del prototipo del 2005. In realtà, il caccia Reggiane aveva già volato una settimana prima, ma si era lievemente danneggiato in atterraggio a causa di un inconveniente a una gamba del carrello.

Le prove di volo e quelle comparative con gli altri due aerei rivelarono le eccellenti caratteristiche del Sagittario, soprattutto per quanto riguardava velocità e maneggevolezza: a 2.000 metri di quota il prototipo toccò i 678 chilometri all'ora. La produzione su larga scala, tuttavia, non fu autorizzata subito. Il ministero ordinò prima 16 esemplari di « serie zero », poi altre 18 macchine di pre-serie. Infine, nel febbraio 1943, 750 esemplari di serie. Gli unici Re.2005 che lasciarono le

linee di montaggio furono comunque soltanto i primi 29, gli altri rimasero sulla carta.

L'impiego operativo del Sagittario iniziò nel maggio del 1943, con la 362^a squadriglia del 22° gruppo, basata a Napoli-Capodichino. Il reparto fu inviato in Sicilia all'epoca dello sbarco alleato e, alla fine di luglio, basato a Capua, da dove operò fino al 26 agosto nella difesa della zona dai pesanti bombardamenti aerei alleati. All'armistizio, i pochi Re.2005 superstiti furono distrutti dal personale della Regia Aeronautica, per impedire che cadessero in mani tedesche. Nessun Sagittario fu impiegato dall'aviazione cobelligerante, mentre sei esemplari vennero usati per addestramento dall'aviazione della R.S.I. Alcuni Re.2005 — probabilmente 13 — furono catturati dai tedeschi e portati in Germania. Sul loro impiego nei reparti della Luftwaffe le notizie sono confuse. Secondo alcune fonti gli aerei vennero usati verso la fine del 1943 per la difesa di Berlino dalle incursioni dei bombardieri alleati. Secondo altre, i Re.2005 furono trasferiti in Romania e impiegati come intercettori nella zona dei giacimenti petroliferi.



Aereo: Reggiane Re.2005
Costruttore: Officine Meccaniche Reggiane S.p.A.
Tipo: caccia
Anno: 1943
Motore: Daimler Benz DB.605/A, a 12 cilindri a V raffreddato a liquido, da 1.475 HP
Apertura alare: m 11,00
Lunghezza: m 8,73
Altezza: m 3,15
Peso al decollo: kg 3.610
Velocità massima: km/h 678 a 2.000 m di quota
Quota massima operativa: m 12.000
Autonomia: km 1.250
Armamento: 2 mitragliatrici; 3 cannoni da 20 mm
Equipaggio: 1 persona

Fiat G.55

Appena una trentina di esemplari in dotazione alla Regia Aeronautica prima dell'armistizio. Circa centocinquanta ai reparti da caccia della R.S.I., nei quali prestò servizio fino al termine del conflitto. Questa, in sintesi, la carriera operativa del Fiat G.55, uno dei migliori aerei da combattimento del periodo bellico. Il Centauro — come fu battezzato il progetto di Giuseppe Gabrielli — fu uno dei risultati dell'ultimo, disperato sforzo produttivo dell'industria aeronautica italiana: potente, veloce, robusto, si rivelò un intercettore insuperabile alle alte quote. Nelle battaglie aeree svoltesi al Nord nell'ultimo anno di guerra, il G.55 si scontrò con il meglio della produzione britannica e americana: dagli Spitfire ai Mustang, ai Thunderbolt, ai Lightning. E, in ogni occasione, si mostrò un antagonista temibile, da non sottovalutare.

La nascita del Fiat G.55 fu contemporanea a quella degli altri due caccia della «serie 5», il Macchi M.C. 205 e il Reggiane Re.2005. Così pure le prove di valutazione e di comparazione fra i tre aerei. Queste, per la loro complessità e la difficoltà a effettuare una selezione fra macchine assai simili e tutte ugualmente va-

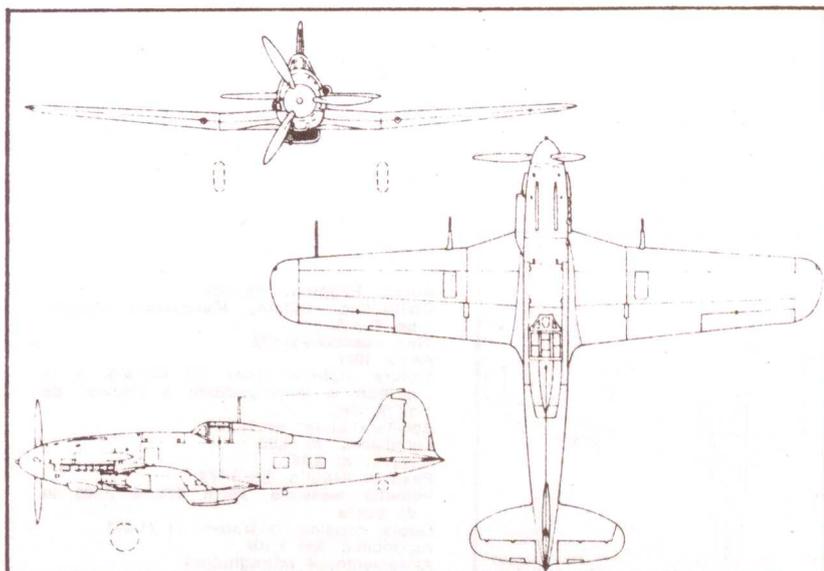
lide, si protrassero a lungo e finirono col far slittare eccessivamente i programmi di produzione. Il G.55 emerse complessivamente come il migliore della triade, ma la decisione ministeriale non riuscì ad essere imparziale. Invece di concentrare gli sforzi produttivi su un unico modello, fu deciso di mettere in produzione tutti e tre gli aerei: gli ordini furono di 250 esemplari del Macchi M.C. 205, di 600 Fiat G.55 e di 750 Reggiane Re.2005. Un programma ambizioso, che non fu, praticamente, attuato.

Rispetto al Macchi M.C.205, il caccia Fiat era sensibilmente più veloce al di sopra dei 7.000 metri, più moderno e più potentemente armato. Nei confronti del Re.2005, invece, era meno veloce e maneggevole, ma più robusto. Il G.55 era un monoplano ad ala bassa, monoposto, interamente metallico, a carrello completamente retrattile. Il motore era il Daimler Benz DB.605 da 1.475 cavalli di potenza massima, azionante una elica tripala metallica a passo variabile. L'armamento era particolarmente potente: due mitragliatrici da 12,7 mm sulla cappottatura motore, sincronizzate per sparare attraverso il disco dell'elica; due can-

noni Mauter da 20 mm nelle ali; un terzo cannone con tiro attraverso il mozzo dell'elica.

L'impiego operativo nella Regia Aeronautica iniziò solo nel mese di giugno del 1943, con la 353ª squadriglia di stanza all'aeroporto di Ciampino. Il reparto, comunque, non ebbe modo di prendere parte a combattimenti di rilievo. Ben diversa fu la situazione al Nord, immediatamente dopo l'armistizio. Una ventina di esemplari recuperati vennero inquadrati nel 1º gruppo Caccia Terrestre della R.S.I. e, successivamente, gli aerei di produzione furono tutti impiegati nei reparti da caccia, nei quali prestarono servizio fino alle ultime fasi della guerra.

Nel dopoguerra, la produzione del G.55 riprese e un centinaio di esemplari furono esportati in Argentina e in Siria. Nei primi mesi del 1948, 16 macchine andarono all'Aeronautica Militare. Tra le versioni realizzate, la G.55 B, biposto per l'addestramento e la G.55 S, silurante. Quest'ultima fu sviluppata soltanto nel 1944 e, dopo alcuni voli di collaudo, abbandonata.



Aereo: Fiat G.55
Costruttore: Fiat S.A.
Tipo: caccia
Anno: 1943
Motore: Daimler Benz DB.605/A, a 12 cilindri a V raffreddato a liquido, da 1.475 HP
Apertura alare: m 11,85
Lunghezza: m 9,37
Altezza: m 3,77
Peso al decollo: kg 3.720
Velocità massima: km/h 620 a 7.400 m di quota
Quota massima operativa: m 12.700
Autonomia: km 1.650
Armamento: 2 mitragliatrici; 3 cannoni da 20 mm
Equipaggio: 1 persona

Reggiane Re.2001

L'insuccesso del Re.2000 e la disponibilità di motori tedeschi Daimler Benz spinsero la Reggiane a realizzare una nuova versione del suo caccia. Il risultato fu un aereo nettamente migliorato, dalle buone prestazioni generali. Il ritardo della messa a punto, la lentezza della produzione e la relativa carenza di propulsori — che venivano assegnati in priorità al caccia della Macchi — limitarono tuttavia l'impiego operativo del Reggiane Re.2001. Dal ruolo originario di intercettori, vennero gradualmente ridimensionati a caccia-bombardieri e a caccia notturni. In poco meno di due anni, vennero costruiti appena 237 esemplari, in diverse versioni.

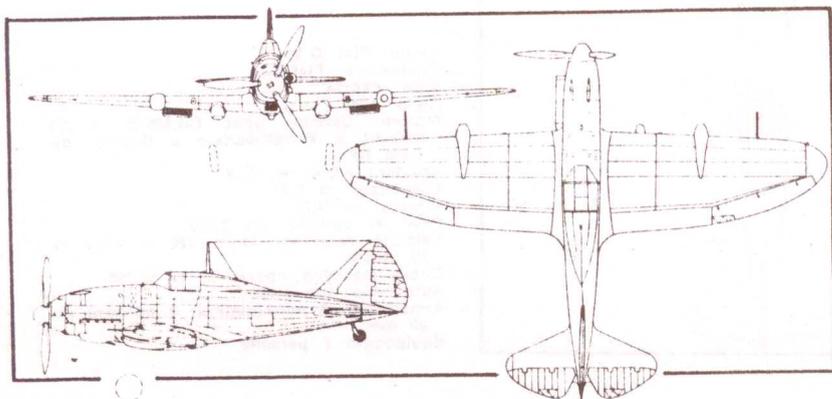
Il prototipo del Re.2001 compì il suo primo volo nel luglio del 1940. Il progetto era stato realizzato da Roberto Longhi e Antonio Alessio, che avevano, in pratica, adattato la struttura del precedente Re.2000 al nuovo motore in linea, modificando la fusoliera, ma lasciando inalterati impennaggi e ali. Questa scelta fu la causa diretta di un primo ritardo nella messa a punto dell'aereo. La cellula del Re.2001, infatti, conservava i serbatoi di carburante integrali che avevano spinto i tecnici ministeriali a rifiutare il Reggiane Re.2000. Anche questa volta l'obiezione fu sollevata e si chiese ai progettisti di

riante del Re.2001, realizzata nel 1942. Considerata la lentezza negli approvvigionamenti e nella produzione dei motori Daimler Benz, i progettisti cercarono un propulsore alternativo e lo trovarono nell'Isotta-Fraschini Delta, un dodici cilindri a V raffreddato ad aria da 840 cavalli. Denominato Re.2001 Delta, l'aereo portò a termine una serie di collaudi alla fine del 1942, ma si distrusse in volo nel gennaio 1943 e l'ordinativo di 100 esemplari fu annullato.

La produzione del Re.2001 di serie andò avanti a rilento. Una quarantina di esemplari nel 1941, poco più di un centinaio nel 1942, il resto nella prima metà del 1943. Alla versione originale da caccia si aggiunsero la variante CB, caccia bombardiere, e la CN, caccia notturno. Nella prima fu installata una rastrelliera ventrale in grado di trasportare una bomba da 100, da 250 o — eccezionalmente — da 640 chili. Nella seconda fu potenziato l'armamento, sostituendo le due mitragliatrici da 7,7 mm alari con due cannoni da 20 mm contenuti in gondole. Tra le versioni sperimentate ci fu anche una variante «navalizzata», prevista per studiare una nuova struttura alare, con diversa disposizione e conformazione dei serbatoi. Passarono diversi mesi prima che il prototipo venisse modificato e se ne approntasse

un secondo. I collaudi e le valutazioni andarono avanti ancora per diverso tempo e solo nel giugno del 1941 i primi esemplari di serie iniziarono ad essere consegnati. Nel frattempo, comunque, Longhi e Alessio avevano progettato una nuova cellula, ulteriormente modificata, con i radiatori alloggiati interamente all'interno dello spessore alare. Questa disposizione, all'atto pratico, si rivelò assai promettente. Il primo prototipo venne modificato e, denominato Re.2001 bis, iniziò le prove di volo nell'aprile del 1941, ai comandi di Francesco Agello, il detentore del primato mondiale di velocità per idrovolanti. Nonostante gli eccellenti risultati — soprattutto una maggiore velocità dell'ordine di 60 km/h rispetto alla versione standard — l'aereo non fu messo in produzione e rimase allo stadio di prototipo. Esempio unico restò anche un'altra variante dell'impiego a bordo delle portaerei «Aquila» e «Sparviero», allora in progetto.

L'impiego operativo dei Re.2001 iniziò nel dicembre del 1941, presso tre squadriglie del 2° gruppo caccia del 6° stormo. Prevalentemente, gli aerei Reggiane furono impiegati nel teatro del Mediterraneo e sul territorio metropolitano, come caccia notturni. Dopo l'armistizio, gli esemplari superstiti servirono nell'aviazione cobelligerante e, in misura minore, in quella della R.S.I. Cinque aerei sopravvissero al conflitto e rimasero nell'Aeronautica Militare per alcuni anni.



Aereo: Reggiane Re.2001
Costruttore: **Officine Meccaniche Reggiane S.p.A.**
Tipo: **caccia-assalto**
Anno: **1941**
Motore: **Daimler Benz DB 601/A-1, a 12 cilindri a V raffreddato a liquido, da 1.175 HP**
Apertura alare: **m 11,00**
Lunghezza: **m 8,36**
Altezza: **m 3,15**
Peso al decollo: **kg 3.170**
Velocità massima: **km/h 563 a 5.400 m di quota**
Quota massima operativa: **m 11.000**
Autonomia: **km 1.100**
Armamento: **4 mitragliatrici**
Equipaggio: **1 persona**

Macchi M.C.205

La disponibilità di una versione più potente del motore tedesco Daimler Benz originò l'ultima generazione dei caccia italiani nella seconda guerra mondiale. Macchine estremamente valide, di livello pari se non superiore a quello dei migliori prodotti delle industrie americane, britanniche e tedesche. Il Macchi M.C.205 Veltro fu il primo a sfruttare la nuova unità motrice e fu anche l'unico degli aerei da combattimento della « serie 5 » ad avere un effettivo e consistente impiego operativo nella Regia Aeronautica prima dell'armistizio.

Il prototipo del Veltro volò per la prima volta il 19 aprile del 1942. La discendenza dal Macchi M.C.202 era nettissima. Dal predecessore, il nuovo caccia era distinguibile esternamente solo per la diversa conformazione della cappottatura motore e per la presenza di due radiatori dell'olio laterali a sezione circolare, contrariamente all'unico radiatore in posizione ventrale del 202. Per il resto, era praticamente identico al Folgore. La maggiore potenza del Daimler Benz DB 605, che toccava i 1.475 cavalli al decollo, faceva comunque del Macchi M.C.205 un aereo nettamente superiore. Nelle prestazioni: il prototipo toccò i 651 km/h in volo orizzontale e

fece registrare un tempo di salita di 4 minuti e 52 secondi per arrivare a 6.000 metri di quota. Nella potenza di fuoco: il Veltro fu il primo caccia italiano ad adottare cannoncini alari da 20 mm indispensabili per l'intercettazione dei bombardieri, e a portare così l'armamento degli aerei da combattimento della Regia Aeronautica a un livello competitivo. Nella maneggevolezza: l'incremento di potenza esaltò ancora di più le già notevoli caratteristiche del 202, facendo del Veltro una macchina eccezionalmente agile alle quote medio-basse.

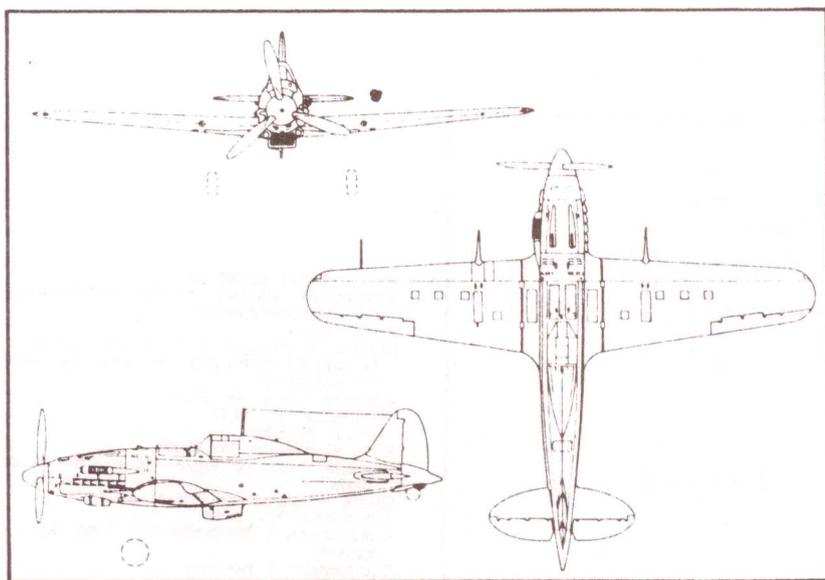
Il Macchi M.C.205 fu immediatamente ordinato in quantità, ma la produzione andò avanti a rilento, per le sempre crescenti difficoltà di approvvigionamento di materiali strategici e di unità motrici. Tra l'ottobre del 1942 e il settembre del 1943 vennero costruiti circa duecento esemplari dell'aereo, che andarono in carico alla Regia Aeronautica. La Macchi, però, continuò la produzione anche dopo l'armistizio e le sue linee di montaggio, prima di essere messe fuori uso dai massicci bombardamenti alleati nella primavera del 1944, completarono altri 112 esemplari, che andarono tutti all'aviazio-

ne della R.S.I.

Il Veltro divenne operativo nell'aprile del 1943 e fu impiegato prevalentemente nel Mediterraneo e in Sicilia, all'epoca dello sbarco alleato. Ma il periodo più intenso di attività dell'aereo fu quello successivo all'armistizio. Dopo l'8 settembre, 37 esemplari del 205, raggruppati nella aviazione cobelligerante e inquadrati prima nel 4° e poi nel 51° stormo, furono impiegati fino al termine del conflitto, particolarmente sul fronte jugoslavo.

Al Nord, ai ventinove Macchi M.C.205 recuperati inizialmente, si aggiunsero i 112 esemplari costruiti fino al maggio 1944. Questi aerei formarono il nucleo iniziale dei reparti da caccia della R.S.I. e svolsero una intensa attività operativa fino all'estate del 1944, quando la cessazione della produzione limitò il loro impiego.

Alla fine della guerra, una piccola quantità di M.C.205 fu impiegata dall'Aeronautica Militare che li mantenne in linea con il 5° stormo fino al 1947. Poi, gli aerei passarono alle scuole di volo dove rimasero fino al 1951.



Aereo: **Macchi M.C.205**
Costruttore: **Aeronautica Macchi S.p.A.**
Tipo: **caccia**
Anno: **1943**
Motore: **Daimler Benz DB.605/A, a 12 cilindri a V raffreddati a liquido, da 1.475 HP**
Apertura alare: **m 10,50**
Lunghezza: **m 8,85**
Altezza: **m 3,05**
Peso al decollo: **kg 3.224**
Velocità massima: **km/h 650 a 7.400 m di quota**
Quota massima operativa: **m 11.350**
Autonomia: **km 1.040**
Armamento: **2 mitragliatrici; 2 cannoni da 20 mm**
Equipaggio: **1 persona**

CANT Z.1007 bis

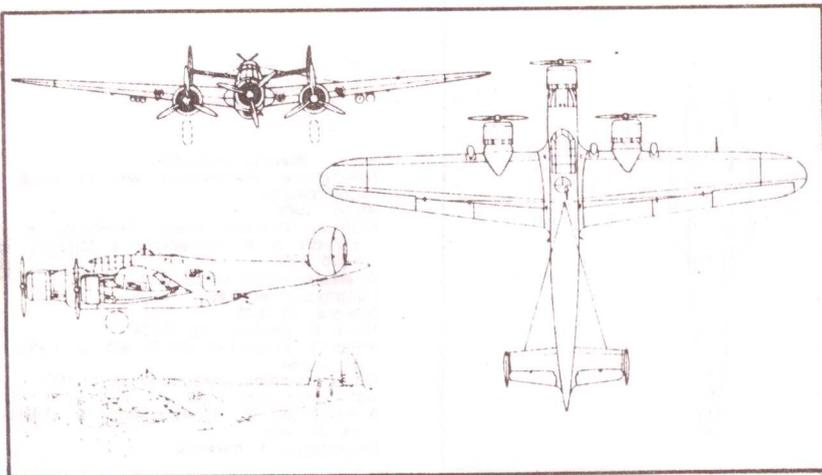
Insieme con il SIAI Marchetti S.M.79 e il Fiat B.R.20, il CANT Z.1007 fu uno dei tipici bombardieri della Regia Aeronautica nel corso della seconda guerra mondiale. Sufficientemente veloce e armato, dotato di buona autonomia e in grado di trasportare un discreto carico bellico, venne usato su tutti i fronti, nonostante che l'impiego operativo in climi particolarmente severi, quali quello africano e quello russo, avesse messo in risalto una certa debolezza strutturale, derivante dalla costruzione interamente in legno dell'aereo. Battezzato Alcione, il CANT Z.1007 fu progettato da Filippo Zappata e il prototipo apparve nella primavera del 1937. Si trattava di un monoplano trimotore ad ala bassa, con struttura completamente in legno e rivestimento in legno ricoperto di tela. Nel prototipo, la propulsione era affidata a tre Isotta-Fraschini Asso XI RC 15 raffreddati a liquido, da 840 cavalli. L'impiego di questo motore, tuttavia, non si rivelò soddisfacente, soprattutto per la scarsa potenza erogata, e, dopo la costruzione di una piccola serie di 34 esemplari, fu approntata una versione potenziata e migliorata, che divenne la variante di maggior produzione. Il CANT Z.1007 bis, oltre a notevoli rifacimenti strutturali, montava final-

mente un propulsore affidabile, in grado di fornire la potenza necessaria a mettere in luce le buone caratteristiche aerodinamiche dello aereo: il radiale Piaggio P.XI RC 40 da 1.000 cavalli. Nel corso delle valutazioni, l'Alcione dimostrò di avere una velocità massima di 456 chilometri all'ora a 4.600 metri di quota, una autonomia di 2.000 chilometri, una quota operativa massima di 8.400 metri. Con un peso a pieno carico di 13.621 chili, l'aereo impiegava 9 minuti e 36 secondi per salire a 4.000 metri. Il carico bellico toccava i 1.100 kg, peso che poteva L'esordio operativo dell'Alcione non fu, tuttavia, brillante. Alcuni esemplari del tipo a deriva unica (nel corso della produzione vennero costruite due varianti del 1007 bis, rispettivamente con deriva singola e sdoppiata) furono inquadrati in un reparto sperimentale e mandati in Belgio, al seguito del Corpo Aereo Italiano, nel settembre del 1940. L'impiego degli Alcioni sul duro teatro operativo della Manica si limitò a una azione diversiva durante un atterraggio raggiunto con la combinazione di una bomba da 800 kg e di tre da 100 kg. In alternativa, all'esterno sotto le ali, il CANT Z.1007 bis era in grado di trasportare una tonnellata di bombe.

tacco di bombardamento da parte di B.R.20 e a pochi voli tra un aeroporto e un altro.

Il primo impiego di massa dei trimotori CANT avvenne comunque nell'ottobre del 1940, nel corso delle operazioni contro la Grecia. Successivamente, il bombardiere operò prevalentemente nel teatro operativo del Mediterraneo, da basi in Sicilia, in Sardegna e in Egeo. In Africa Settentrionale e Orientale, gli Alcioni presero parte a tutte le vicende belliche del 1941 e del 1942. In Russia, l'impiego fu saltuario e discontinuo. Nel settembre del 1943, una trentina di esemplari riuscirono a raggiungere il Sud, dove furono inquadrati in un gruppo da bombardamento che operò per molto tempo sul fronte balcanico. Un'altra trentina di esemplari, caduti in mani tedesche, furono portati al Nord, ma non ebbero impiego operativo.

La produzione totale dei CANT Z.1007 fu di 560 esemplari. Di questi, gli ultimi 50 furono della versione ter, apparsa agli inizi del 1943 e nettamente superiore alla variante precedente. Con tre motori Piaggio P.XIX da 1.175 HP, l'aereo toccava una velocità massima di 490 km/h e aveva una tangenza di circa 10.000 metri.



Aereo: CANT Z.1007 bis
Costruttore: Cantieri Riuniti dell'Adriatico
Tipo: bombardamento
Anno: 1938
Motore: 3 Piaggio P.XI RC 40, radiali a 14 cilindri raffreddati ad aria, da 1.000 HP ciascuno
Apertura alare: m 24,80
Lunghezza: m 18,47
Altezza: m 5,22
Peso al decollo: kg 13.621
Velocità massima: km/h 456 a 4.600 m di quota
Quota massima operativa: m 8.400
Autonomia: km 2.000
Armamento: 4 mitragliatrici; 1.100 kg di bombe
Equipaggio: 5 persone

Lista indirizzi dei soci del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P.	Città
NA308	Abbate Lucio	Via A. Falcone, 332/4	80127	Napoli (NA)
PG357	Agnusdei Giuseppe	Via Fonti, 130	06037	Corciano (PG)
RM280	Angiolino Andrea	Via F. Denza, 3	00197	Roma (RM)
MO345	Artioli Paolo	Via Tignale del Garda, 55	41100	Modena (MO)
PG335	Baiolletti Carlo	Via Pallotta, 5/I	06100	Perugia (PG)
FE276	Balestreri Luca	Via Ghiara, 15	44100	Ferrara (FE)
MI250	Bardelli Andrea	Via Primaticcio, 86	20146	Milano (MI)
CA336	Bardi Giancarlo	Via Mascagni, 3/A	09045	Quarto S. Elena (CA)
PI329	Bartoli Mario	Via F. Carnelutti, 6	56100	Pisa (PI)
MO354	Battilani Antonio	Via Lulli, 50	41100	Modena (MO)
VR337	Belloni Robert	Via Sacchi, 3	37121	Verona (VR)
MI013	Bertocchi Enrico	Via dello Statuto, 20	20017	Rho (MI)
FO346	Betti Loris	Via Novelli, 46	47037	Rimini (FO)
FO353	Bevilacqua Nazario	Viale Ceccarini, 175	47036	Riccione (FO)
PG347	Biancalana Paolo	Via Caldarelli, 4	06074	Ellera (PG)
MI271	Binaghi Luigi	Via Morandi, 3	20049	Buccinasco (MI)
VA262	Biserni Alberto	Via Miola, 18	21047	Saronno (VA)
RM222	Bomba Claudio	Via Etruria, 14	00183	Roma (RM)
RM221	Bomba Fabio	Via Etruria, 14	00183	Roma (RM)
MI342	Brianza Luigi	Via Tevere, 31	20099	Sesto S. Giov. (MI)
FI217	Bugliani Adriano	Via Borghini, 1	50133	Firenze (FI)
VR306	Cabianca Luciano	Via XXIV Maggio, 35	37126	Verona (VR)
NA322	Caccaviello Ciro	Via S. Stefano, 16	80127	Napoli (NA)
RM202	Cafaro Bruno	Via Pomezia, 44	00183	Roma (RM)
GE018	Calabria Fausto	Via Corsica, 16	16128	Genova (GE)
MI341	Capone Giuseppe	Via Zara, 14	20052	Monza (MI)
RM186	Catacchini Maurizio	Via Calpurnio Fiamma, 54	00175	Roma (RM)
TO317	Catania Luigi	Via Fieramosca, 4	10136	Torino (TO)
SM340	Ceccoli Giancarlo	Via Oreste Brizzi, snc	47031	Dogana Scalo (RSM) (SM)
MI215	Čelada Luigi	Via Cimarosa, 9/A	20144	Milano (MI)
RM218	Cerone Mauro	Via degli Adimari, 78	00148	Roma (RM)
NA300	Cesaro Massimo	Via Traversa Capodimonte, 11	80067	Sorrento (NA)
RM174	Chiaffarino Luca	Via Staz. S. Pietro, 29	00165	Roma (RM)
MS207	Chiappe Alessandro	Via Ingolstadt, 33	54036	Marina di Carrara (MS)
MI009	Cimini Maurizio	Via Garibaldi, 95	20017	Rho (MI)
RM356	Clini Eugenio	Via Girolamo da Carpi, 6	00196	Roma (RM)
TO171	Coha Angelo	Corso Dante, 19	10082	Cuorgne' (TO)
RM286	Corsini Paolo	Via Flaminia, 331	00196	Roma (RM)
MI310	Cosentino Giuseppe	Viale Lombardia, 30	20100	Milano (MI)
MO344	Cottafavi Massimo	Strada Nazionale per Carpi, 314	41100	Modena (MO)
HN002	Cowles Murray	6, Chafford Gardens West Horndon-Brentwood	Essex	CM13 3NJ England (HN)
MO050	Cremona Pietro	Casella Postale 60	41043	Formigine (MO)
BG358	Cresti Mauro	Via Aria Libera, 1	24062	Corti/Costa Volpino (BG)
MI257	Crippa Oscar	Via Roma, 71	20096	Pioltello (MI)
MO055	Cuoghi Sergio	Viale Caduti sul Lavoro, 167	41100	Modena (MO)
BG343	Danesi Stefano	Via Fratelli Ruffini, 18	24100	Bergamo (BG)
BA321	De Benedictis Giuseppe	Via Bari, 180/9	70100	Valenzano (BA)
VE234	De Boni Giasone	Via Stazione, 23/B	30015	Chioggia (VE)
NA326	De Carolis Giuseppe	Via Bellini, 54	80135	Napoli (NA)
PG334	De Francesco Stefano	Via Calatafimi, 10		S. Mariano Corciano (PG)
TS230	De Scordilli Tullio	Via Moreri, 9/2	34135	Trieste (TS)
VA290	Della Torre Marco	Via Trieste, 85	21020	Buguggiate (VA)
TO298	Dellino Benedetto	Via Madama Cristiana, 9	10125	Torino (TO)
MI270	Deponti Ezio	Via Forni, 28	20161	Milano (MI)
LI349	Di Santo Carlo	Via Garibaldi, 50	57100	Livorno (LI)
PV028	Doria Alberto	Via Olevano, 31	27100	Pavia (PV)

Lista indirizzi dei soci del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P.	Citta'
BG284	Duci Fabio	Via del Carroccio, 4	24100	Bergamo (BG)
RM301	Dzieduszycki Matteo	Via del Tempio, 4	00186	Roma (RM)
NA299	Ercolano Giuseppe	Via degli Aranci, 67	80067	Sorrento (NA)
MI287	Facchi Marcello	Via Mozart, 1	20021	Bollate (MI)
LT352	Faina Mauro	Via dell' Irto, 30	04100	Latina Scalo (LT)
B0324	Favali Andrea	Via Masia, 36	41100	Bologna (BO)
RM295	Fedele Giacomo	Via S. Francesco di Paola, 13	00053	Civitavecchia (RM)
RI140	Federici Sandro	Via G. de Juliis, 50	02100	Rieti (RI)
VR304	Ferrari Fernando	Via dietro Listone, 13	37121	Verona (VR)
BL057	Ferro Gianpietro	Via Piedimontana, 74/A/2	32030	Soranzan (BL)
MI296	Fignon Alberto	Via Cavalcabo', 2	20146	Milano (MI)
MI338	Filipic Luigi	Via Brunelleschi, 9	20092	Cinisello Balsamo (MI)
MI281	Franzoni Paolo	Via S. Sebastiano, 25	20054	Nova Milanese (MI)
MI170	Frigerio Germano	Via Caterina da Forli', 7	20146	Milano (MI)
VA193	Fugazza Alberto	Via Lombroso, 1	21053	Castellanza (VA)
VR206	Gabrielli Stefano	Via Garzotti, 6	37063	Isola della Scala (VR)
VA291	Ganna Alessandro	Via Cavour, 37	21100	Varese (VA)
VA163	Giaroni Alfredo	Via Donna Maesani	21046	Malnate (VA)
RM201	Giuntoli Edoardo	Via Cardinale Agliardi, 16	00165	Roma (RM)
F0231	Granata Enrico	Via E. Ruspoli, 4/B	47037	Rimini (FO)
MI247	Jaccarino Angelo	Via Corsico, 1	20144	Milano (MI)
SA245	Lamberti Vito	Corso Europa, 178	84050	Matinella (SA)
RM303	Lamendola Giuseppe	Via Paola Falconieri, 73	00152	Roma (RM)
MI248	Latorre Carlo	Via Rotondi, 3	20100	Milano (MI)
BS200	Liguori Mario	Via Cipro, 16	25124	Brescia (BS)
PV339	Lisandria Gustavo	Via S. Pietro in Verzolo, 55	27100	Pavia (PV)
RM175	Lombardi Marco	Via del Vignola, 44	00176	Roma (RM)
MI259	Lora Moretto Gianluca	Via Amadei, 5	20123	Milano (MI)
VR272	Lucchese Andrea	Via Achille Sacchi, 15	37124	Verona (VR)
PV348	Maccioni Giovanni	Via d' Avalos, 22	27029	Vigevano (PV)
TN157	Manfredi Tiziano	Via Dante, 15	38065	Mori (TN)
VR305	Marani Susanna	Via dietro Listone, 13	37121	Verona (VR)
VA279	Marchino Andrea	Via Campo dei Fiori, 2	21020	Casciano (VA)
RM244	Marcopoli Stefano	Via Papiria, 110	00175	Roma (RM)
HN001	Martin Rex	c/o Avalon Hill 4517, Harford Road	21214	Baltimore (MD) (HN)
PG172	Mattielli Andrea	Via Sermei, 13/A	06081	Assisi (PG)
PV029	Mercuri Giancarlo	Via Strada Persa, 13/B	27100	Pavia (PV)
VE274	Montagner Sergio	Via Parco Ferroviario, 27	30030	Chirignago (VE)
PN307	Moretti Massimo	Via Anello del Sole, 189	33074	Fontanafredda (PN)
RM219	Moretti David	Via Foligno, 27	00182	Roma (RM)
TO242	Morgera Claudio	Via Tunisi, 62	10134	Torino (TO)
VA192	Moroni Giovanni	Via Carroccio, 16	21053	Castellanza (VA)
MI350	Natoli Giuseppe	Via Losanna, 36	20154	Milano (MI)
B0328	Nigelli Oreste	Via Fossolo, 4	40138	Bologna (BO)
MI313	Orengo Massimiliano	Corso Porta Romana, 2	20122	Milano (MI)
MI265	Pagni Andrea	Via Legioni Romane, 26	20147	Milano (MI)
BG196	Pagnotta Loris	Via Matteotti, 18	24068	Seriate (BG)
MI233	Palumbo Fabio	Via G. da Milano, 7	20133	Milano (MI)
FE146	Paolazzi Alessandro	Via Cavour, 91	44100	Ferrara (FE)
RM210	Paoluzi Cusani Guido	Via G. Belloni, 103	00191	Roma (RM)
MI320	Parigi Giovanni	Via Solari, 19	20144	Milano (MI)
MI267	Perucelli Marco	Via De Ruggero, 29	20141	Milano (MI)
RM212	Porrini Raffaele	Viale Eritrea, 85	00199	Roma (RM)
B0315	Prandi Claudio	Via Mezzofanti, 77	40137	Bologna (BO)
UD205	Quitadamo Nicola	Via Bicinicco, 22/8	33100	Udine (UD)
RM273	Riccitelli Roberto	Via Re Tancredi, 8	00162	Roma (RM)

Lista indirizzi dei soci del Torneo Master

N. Tessera	Nominativo	Indirizzo	C.A.P.	Citta'
RM076	Rigillo Riccardo	Via Menaggio, 9	00135	Roma (RM)
PN253	Romani Roberto	Via del Cristo, 8 - GLERIS	33078	S. Vito Tagliamento (PN)
MI238	Rossi Federico	Via dell' Edera, 1 Vil.R. Inzago	20060	Inzago (MI)
MI229	Sacchi Vieri	Via Don Galimberti, 7	20064	Gorgonzola (MI)
BG228	Salvi Matteo	Via Ghisleni Mazzola, 13	24100	Bergamo (BG)
TS355	Savoia Riccardo	Via Matteotti, 27	34100	Trieste (TS)
RM197	Selva Paolo	Via Val d' Ossola, 14	00141	Roma (RM)
RM144	Stocchi Armando	Via Alpi Apuane, 18	00141	Roma (RM)
MI319	Tagliabue Roberto	Via Modigliani, 1	20052	Monza (MI)
MO054	Tagliazucchi Enrico	Via A. Plessi, 8	41058	Vignola (MO)
UD318	Taliercio Vincenzo	Via Martignacco, 164/1	33100	Udine (UD)
MI252	Tenca Giampiero	Corso Sempione, 41	20100	Milano (MI)
AR243	Tosi Alberto	Via Colonnello Bettini, 22	52100	Arezzo (AR)
PG351	Tuzzi Massimiliano	Viale Mezzetti, 4	06034	Foligno (PG)
BS235	Usanza Giulio	Via Rodolfo Psaro, 41	25100	Brescia (BS)
MI014	Villa Saul	Via L. Galvani, 9	20081	Abbiategrasso (MI)

NOTE PER LA COMPILAZIONE

(2) DIFFICOLTA': voto da 1 (elementare a 10 (difficilissimo) - 6 = normale (Per giocatori gia' iniziati). ESEMPI: WAR AT SEA=2 AFRIKA KORPS=5 RUSSIAN CAMPAIGN=6 PANZER LEADER=8 THIRD REICH/ASL=10

(3) GIOCABILITA': voto da 1 (un'occhiata alle regole e si puo' giocare subito) a 10 (occorrono piu' letture e diverse partite di prova). ESEMPI: WAR AT SEA=2 AFRIKA KORPS=4 RUSSIAN CAMPAIGN=5 PANZER LEADER=8 THIRD REICH/ASL=10

(4) DURATA: in ore e minuti

(5) APPREZZAMENTO= vota da 1 (da buttare via) a 10 (e' il massimo). 6=nella media 8=ottimo

GIUDIZI SUI COMPONENTI: voti da 1 (Puah!) a 10 (superbo). 6=nella media 8=ottimo

(6) MAPPE: voto, numero, misure, misure esagoni, tabelle incorporate, ecc.

(7) SCALA MAPPE: 1 esagono = xxx metri

(8) COUNTERS: voto, numero (unita' e segnalini vari), colori, numero steps, ecc.

(9) SCALA UNITA': squadra, brigata, divisione, ecc.

(10) REGOLAMENTO: voto (sulla chiarezza), pagine, illustrazioni, esempi, errata

(11) ACCESSORI: voto (sulla qualita'), dadi, tabelle, scenari

CARATTERISTICHE

(12) LIVELLO: tattico (fino a compagnia/battaglione), operativo (brigata/divisione), strategico (corpo/armata), grande strategico (gruppi/fronti)

(13) VITTORIA: a punteggio, per obiettivi

(14) SEQUENZA DI GIOCO: elenco schematico delle varie fasi

(15) ZOC: rigida, semirigida, libera, assente

(16) MOVIMENTO (17) COMBATTIMENTO: caratteristiche principali

(18) LOGISTICA: rifornimenti, isolamento, ecc e loro influenza su movimento, combattimento, ecc

(19) REGOLE SPECIALI: regole principali che si discostano da quelle standard (inverno russo, ferrovie, regole navali o aeree, ecc)

COMMENTO FINALE: brevissime note per spiegare quali punti hanno determinato il rifiuto o l'accettazione del gioco, la rispondenza storica e la riuscita come gioco/simulazione

SCHEDA VALUTAZIONE WARGAMES

titolo:.....
ditta:.....anno edizione.....
soggetto:.....

GIUDIZI GENERALI

1-num.giocatori.....ottimale con.....
2-difficolta'.....
3-giocabilita'.....
4-durata.....
5-apprezzamento.....

GIUDIZI SUI COMPONENTI

6-mappe.....
7-scala mappa.....
8-counters.....
9-scala unita'.....
10-regolamento.....
11-accessori.....

CARATTERISTICHE

12-livello.....
13-vittoria.....
14-sequenza.....
15-zoc.....
16-movimento.....
17-combattimento.....
18-logistica.....
19-regole speciali.....
.....

COMMENTO FINALE

.....
.....
.....
.....

compilato da (cognome, nome, tessera, firma):

.....
.....



Torneo Masters



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