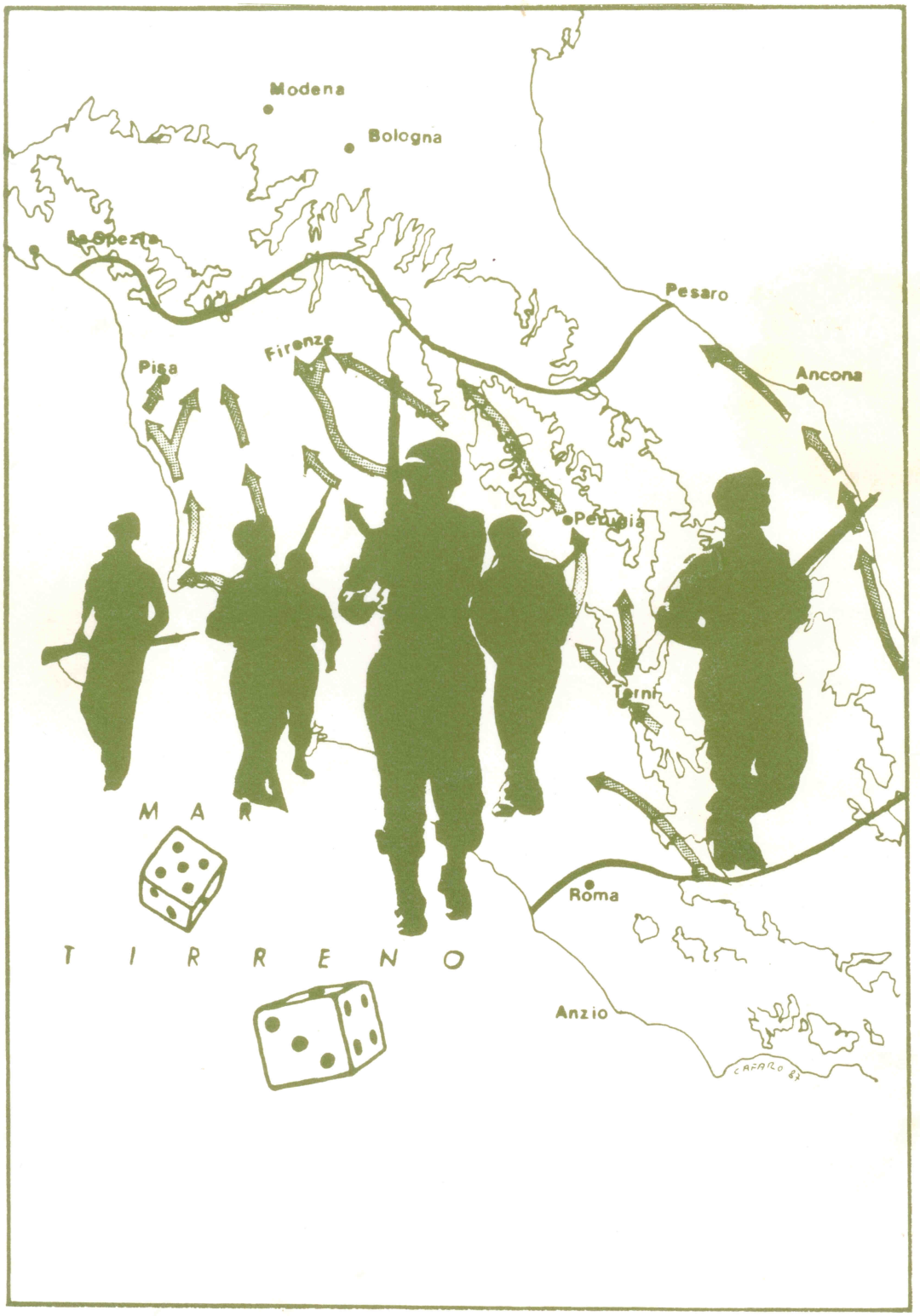
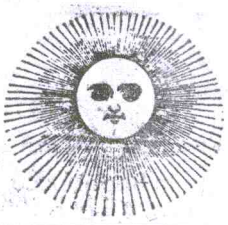
TorneoMaster

Notiziario 2/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



L'EDITORIALE

Cari amici,

questo e' l'ultimo numero del Notiziario. Prima dell'appuntamento a Modena di settembre (informazioni complete all'interno), e quindi troverete allegato il modulo per la eventuale delega all'assemblea del (novita') sabato sera; al proposito ringraziamo Guido Tremazzi per la disponibilita'. Ovviamente ci auguriamo che questa quinta convention italiana registri il consueto successo di partecipazioni, e attendiamo lii' tanti soci del TM: chi non ha ancora assaggiato il gusto di tre giorni filati di battaglie farebbe bene a decidersi! E ci auguriamo anche che i Masters facciano la consueta incetta di tornei!

Ma veniamo all'ordine dei lavori della nostra assemblea: cominceremo con la premiazione dei vincitori 1986, presenteremo il bilancio finanziario relativo ai primi 8 mesi del 1987, procederemo al rinnovo delle cariche sociali e poi lasceremo spazio libero alla discussione. A questo proposito e' probabile che i milanesi ci portino altre proposte e idee per quanto riguarda il sistema dei punteggi, ed ovviamente tenteremo un primo bilancio dei risultati della modifica decisa alla Vercon 86.

Come leggerete nelle pagine interne i romani hanno sfidato i milanesi: crediamo di parlare a nome anche di questi ultimi dicendo che ci auguriamo che questo primo esempio di sfida intercittadino sia positivo e che altre citta' (o provincie o regioni, dipende dalla "densita'" di iscritti) vogliano raccogliere l'idea. Sarebbe simpatico se queste sfide si diffondessero e coinvolgessero tutti i gruppi di soci e se potessimo misurarci anche con altre squadre sia alle prossime convention, sia durante l'anno.

Quello che invece non leggerete all'interno e' la pagina del Presidente: a causa delle ferie della tipografia abbiamo dovuto chiudere questo numero con una certa fretta e, d'altro canto, non siamo riusciti a rintracciare Pietro (magari e' al mare, beato lui!).

Prima di chiudere queste note, facciamo qualche commento sulla classifica: come avrete notato gia' dal numero scorso essa e' ora molto piu' mobile e ricca di exploit (negativi o positivi). Infatti il bravo Binaghi, che ad aprile era riuscito nella storica impresa di spodestare i "Panzer" modenesi, ha dovuto di nuovo cedere il passo. C'e' mancato molto poco che un altro milanese (Crippa) prendesse il suo posto, o meglio c'e' stato uno Jaccarino di troppo... In coda registriamo con piacere la fine della serie negativa di Cosentino, che ha cominciato ad infilare le sue prime vittorie (a proposito di vittorie: mai visti i carri italiani vincere battaglie in serie in Libia? Allora non avete mai visto Cuoghi a Panzer Leader in the desert. L'avesse saputo Rommel che gli italiani avevano simili esperti della guerra corazzata!).

Poi spendiamo anche una parola di consolazione per Marco Lombardi (tutti a Roma sanno adesso che il Giuntoli in porta para piu' di lui): le prime partite a FirePower, ASL, Tank Leader e Flight Leader potrebbero prima o poi portare a grossi cambiamenti anche nella classifica dei piu' giocati. Quelli che invece continua a non giocare nessuno sono i giochi

della Victory (a parte Civil War). Vuoi vedere che lo Dziedz aveva ragione?

E allora chiudiamo con l'elenco dei nuovi soci (siamo a 145) e dei rinnovi in extremis.

Ci vediamo a Modena!

to297 D'Agostino Maurizio
lungoPo' Antonelli 163
10153 Torino

en224 Scarlata Paolo
via della Provincia 96
94100 Enna

pv031 Castagnola Leonardo
via Liberta' 17
27100 Pavia

to292 Dellino Benedetto
via Madama Cristiana 9
10125 Torino

ve210 Canavese Alessandro
via Verdi 126/1
30171 Mestre (VE)

fo032 Bulgarelli Roberto
via dei macchiaioli 6
47100 Forli'

bs359 Gentilini Roberto
via Tommaseo 80
25100 Brescia

to360 Russo Leonardo
via Conte Verde 7
10122 Torino

pg361 Gambacurta Stefano
via campagnola 24
06034 Foligno (PG)

mi362 Montanari Marcello
via Lissoni 5
20052 Monza (MI)

to363 Bresciano Mario
largo Re Umberto 118
10100 Torino

si364 Rossi Giacomo
via Pantanetto 117
53100 Siena

vi365 Pasqualotto Valerio
via IV novembre 32
36040 Orgiano (VI)

re366 Pavarini Roberto
via Papa Giovanni XXIII 6
42100 Reggio Emilia

im367 Rampolla Alfonso
via Privata al sole 16
18038 Sanremo (IM)

bs368 Leoncini Fabio
via S.Bartolomeo 40
25128 Brescia

lt369 Gallone Carlo
via Leopardi 40
04017 S.Felice Circeo (LT)

I PIU' GIOCATI

1	PANZER LEADER (AH)	187
2	SQUAD LEADER (AH)	125
3	NAP LAST BATTLES (SPI)	121
4	PANZER BLITZ (AH)	73
5	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	66
6	NAPOLEON AT WAR (SPI)	62
7	CROSS OF IRON (AH)	60
8	AFRIKA KORPS (AH)	57
9	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	44
10	BLUE & GRAY (SPI)	44
11	CRESCENDO OF DOOM (AH)	35
12	WOODEN SHIPS (AH)	35
13	GI (AH)	29
14	GLADIATOR (AH)	28
15	WAR & PEACE (AH)	26

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1	PANZER LEADER (AH)	71
2	NAP LAST BATTLES (SPI)	26
3	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	21
4	AFRIKA KORPS (AH)	20
5	SQUAD LEADER (AH)	16
6	NAPOLEON AT WAR (SPI)	13
7	ARAB-ISRAELI WARS (AH)	12
8	ANZIO (AH)	11
9	THIRD REICH (AH)	9
10	PANZER BLITZ (AH)	7
11	STALINGRAD (AH)	7
12	CROSS OF IRON (AH)	6
13	WESTWALL (SPI)	6
14	WOODEN SHIPS (AH)	5
15	BATTLE OF THE BULGE (AH)	5

LE MARCHE PIU' GIOCATE

AVALON HILL	1060	(60.98%)
SPI	438	(25.20%)
GDW	109	(6.27%)
IT	34	(1.95%)
VICTORY GAMES	19	(1.09%)
altre	78	(4.48%)

IL TM e lo stato dell'arte

Scrivo queste poche righe a getto, rinvenendo cifre indicative negli ultimi notiziari. Ho notato infatti che nel TM si ha la tendenza a giocare su meccanismi di gioco datati; considerando la classifica de "i piu' giocati" troviamo nei primi 10 posti (802 partite su 1665) un elenco di titoli gloriosi, ma vetusti. In media si tratta di giochi AH pubblicati negli anni '70, come COI (1978, il piu' giovane) fino ad AK (1964 !!), per non parlare dei titoli SPI, che hanno un qualcosa di archeologico.

Non intendo certo che un gioco vecchio sia brutto, o che un gioco nuovo sia necessariamente bello (anzi, in questi anni sono state pubblicate sin troppe bufale...) ma il dubbio che noi si sia attaccati sentimentalmente e per abitudine a giochi primitivi e' legittimo.

Il dovere di un iscritto TM e' anzitutto di divertirsi con il proprio hobby, e non di comprare e provare continuamente le novita'; se si trova la propria dimensione ideale anche in un solo, vecchio wargame, tanto meglio, ma la classifica de "i piu' giocati" indica una tendenza al conservatorismo: in questi anni, oltre ad uscire giochi ottimi in alcuni casi, sono generalmente migliorati i sistemi di gioco, e un appassionato serio dovrebbe essere curioso di giocare con regole nuove, piu' semplici, realistiche, chiare, insomma con regole migliori.

Facciamo qualche confronto: FLIGHT LEADER e AIR WAR 80 (oppure FOXBAT & PHANTOM) cioe' la differenza tra giocare effettivamente la guerra aerea moderna ed acquistare una scatola di cartone piena di pezzi di carta; la serie SL + COI + COD + GI, che comprarla e' un costosissimo errore, e ADVANCED SQUAD LEADER, discendente dalla precedente, per il quale esiste una sola parola: "eccellente"; AIW e la serie ASSAULT, il primo un PL con missili ed elicotteri, il secondo e' la vera simulazione di combattimenti tattici moderni.

La lista potrebbe continuare ancora lunga, passando per il fatto che 1940 della GDW con 120 pezzi e' migliore di FRANCE 40, piu' grande, costoso, ma piu' datato, e arrivando ai nuovi sistemi di gioco, come i "solitaire" di AMBUSH e i turni a impulsi casuali come FFL, CLOSE ASSAULT e FIREPOWER; il mio augurio e' che, nei limiti del metabolismo della classifica "i piu' giocati", appaiano in futuro nei primi posti alcuni dei buoni giochi (e ne esistono...) usciti in questo ultimo lustro, dimostrando che il TM non e' un coacervo di ripetitivi adoratori di vecchi giochi-idoli, ma un'associazione di appassionati che cercano di trarre il meglio dal proprio hobby.

Marco Lombardi

NUOVE PARTITE POSTALI

L061	TAGLIAZUCCHI/MERCURI	PANZER LEADER (AH)
L062	FERRO/TAGLIAZUCCHI	ARAB-ISRAELI WARS (AH)

P543	BARDI/COWLES	CAESAR ALESIA (AH)
P544	TUZZI/MATTIELLI	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P545	CRESTI/USANZA	AIR FORCE (AH)
P546	FACCHI/NATOLI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P547	DEPONTI/ROSSI	IMPERIUM ROMANUM (WEG)
P548	PRANDI/TOSI	PANZER LEADER (AH)
P549	CANEVESE/MONTAGNER	SQUAD LEADER (AH)

La Classifica

AGGIORNATA AL 30.6.87
TOTALE PARTITE DISPUTATE 1738
TOTALE PARTITE POSTALI 310

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite tot	vi	Pe	Pa	war	avv	Pbm
1	2	mo055	Cuoghi S.	175	190	114	75	1	5	12	31
3	3	mo054	Tagliazucchi E.	175	154	73	80	4	8	6	4
3	4	mi257	Crippa O.	160	53	38	13	2	19	19	3
4	--	mi319	Tagliabue R.	144	10	7	2	1	4	7	0
5	1	mi271	Binaghi L.	133	29	19	9	1	6	13	0
6	6	ve274	Montagner S.	132	14	9	5	0	6	7	8
7	7	mi009	Cimini M.	131	39	20	18	1	9	11	2
8	50	mi265	Pagni A.	131	41	26	14	1	18	14	0
9	9	rm197	Selva P.	129	60	35	23	2	14	23	3
10	14	pv028	Doria A.	128	34	23	8	3	10	7	2
11	8	mo050	Cremona P.	126	64	42	19	3	15	21	14
12	23	ud205	Quitadamo N.	125	12	11	1	0	9	6	6
13	10	rm286	Corsini P.	124	68	24	41	3	19	4	0
14	5	pv029	Mercuri G.	122	38	17	19	2	5	7	7
15	11	va163	Giaroni A.	121	69	37	27	5	24	23	33
16	49	rm175	Lombardi M.	120	73	34	30	9	27	23	4
17	13	rm218	Cerone M.	119	17	9	6	2	2	8	0
18	12	bl057	Ferro G.	119	44	23	20	1	19	18	35
19	16	va192	Moroni G.	117	35	21	14	0	10	4	0
20	17	pg334	De Francesco S.	117	10	7	0	3	7	3	0

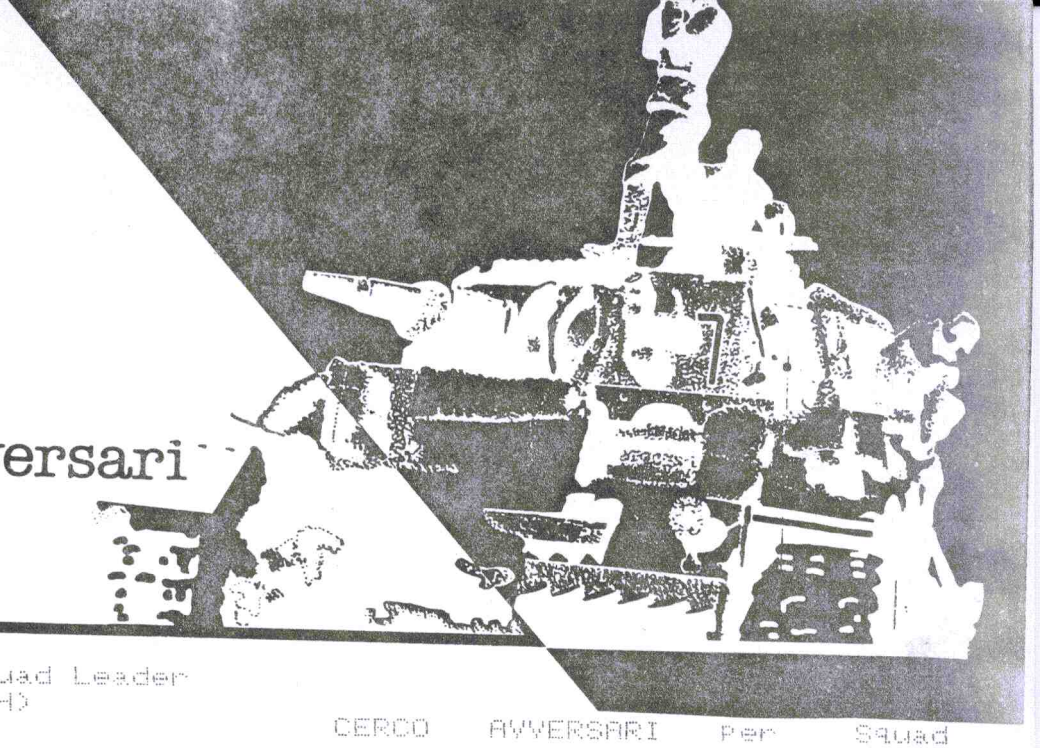
Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite tot	vi	Pe	Pa	war	avv	Pbm
21	19	to242	Morgera C.	117	11	9	1	1	5	3	2
22	15	ge018	Calabria F.	117	17	6	11	0	6	7	16
23	20	fi217	Bugliani A.	116	10	10	0	0	9	9	9
24	51	mi247	Jaccarino A.	115	55	21	29	5	18	20	0
25	25	rm303	Lamendola G.	115	11	5	4	2	4	6	1
26	24	fe146	Paolazzi A.	115	21	13	7	1	7	5	3
27	21	pg172	Mattielli A.	115	11	5	2	4	8	8	5
28	26	vr304	Ferrari F.	114	43	24	18	1	23	6	0
29	30	pv031	Castagnola L.	112	67	21	43	3	10	6	0
30	27	rm280	Angiolino A.	112	86	44	35	7	19	11	7
31	58	mi014	Villa S.	112	42	19	22	1	22	14	0
32	31	va279	Marchino A.	111	12	6	5	1	8	4	0
33	36	rm219	Moretti D.	109	27	13	10	4	10	12	0
34	37	rm222	Bomba C.	108	10	7	2	1	3	3	0
35	38	vr305	Marani S.	108	16	7	9	0	9	1	0
36	22	mi229	Sacchi V.	107	12	3	6	3	7	10	1
37	18	bo324	Favali A.	107	14	7	6	1	4	7	0
38	39	mi248	Latorre C.	107	15	6	8	1	9	4	0
39	40	mi250	Bardelli A.	106	38	18	18	2	15	11	0
40	41	va193	Fugazza A.	106	35	16	19	0	10	6	1
41	33	bg196	Pagnotta L.	105	12	9	3	0	8	11	11
42	42	mi013	Bertocchi E.	105	45	30	12	3	16	15	24
43	--	fo032	Bulgarelli R.	104	21	7	13	1	11	11	12
44	43	ar243	Tosi A.	104	11	3	8	0	7	4	9
45	45	rm301	Dzieduszycki M.	102	15	5	7	3	6	8	0
46	44	rm210	Paoluzi Cusani G.	102	23	12	11	0	4	12	2
47	46	vr306	Cabianca L.	102	21	9	11	1	19	2	0
48	29	rm201	Giuntoli E.	100	30	12	16	2	9	9	0
49	32	rm174	Chiaffarino L.	100	38	12	18	8	18	14	2
50	35	rm202	Cafaro B.	100	45	21	19	5	18	17	4

Pos att	Pos Pre	tess.	nome	Punti	Partite tot	vi	Pe	Pa	war	avv	Pbm
51	52	rm221	Bomba F.	96	15	3	11	1	6	4	0
52	53	rm212	Porrini R.	96	11	2	9	0	3	7	0
53	54	rm144	Stocchi A.	95	25	10	14	1	2	11	0
54	55	va262	Biserni A.	93	10	1	8	1	6	6	0
55	34	mi170	Frigerio G.	93	62	29	25	8	23	26	6
56	47	mi287	Facchi M.	92	15	7	7	1	4	6	0
57	56	tn157	Manfredi T.	90	20	3	15	2	10	14	9
58	48	mi238	Rossi F.	88	28	6	19	3	12	8	2
59	--	mi270	De Ponti E.	85	13	6	7	0	8	5	1
60	57	ts230	De Scordilli T.	84	11	1	10	0	2	8	0
61	28	mi215	Celada L.	84	84	37	41	6	23	22	10
62	59	mi310	Cosentino G.	67	15	2	13	0	9	10	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

tess.	nome	Pt.	Pa
ve234	De Boni G.	128	9
mi342	Brianza L.	125	4
rm191	Catacchini M.	122	8
mo344	Cottafavi M.	118	4
to317	Catania L.	111	1
bg284	Duci F.	110	2
pi329	Bartoli M.	110	1
ba321	De Benedictis G.	110	1
na300	Cesaro M.	110	1
mi233	Palumbo F.	108	6
to171	Coha A.	108	5
rm076	Rigillo R.	107	9
vr272	Lucchese A.	106	5
na322	Caccaviello C.	105	4
ms207	Chiappe A.	105	2
sa245	Lamberti V.	104	4
na308	Abbate L.	103	2
bo315	Prandi C.	103	4
mi267	Perucelli M.	103	7
hn002	Cowles M.	102	1
bs235	Usanza G.	102	1
rm244	Marcopoli S.	102	1
mi341	Capone G.	102	4
rm295	Fedele G.	101	3
mi281	Franzoni P.	101	3
bg288	Salvi M.	101	2
ve216	Canevese A.	100	5
mi259	Moretto G.	100	3
va291	Ganna A.	100	3
mi252	Tenca G.	100	2
to298	Dellino B.	100	9
en224	Scarlata F.	99	1
va290	Della Torre M.	99	8
pn307	Moretti M.	98	3
to297	D'Agostino M.	98	1
bs200	Liguori M.	98	1
pn253	Romani R.	98	6
mi320	Parigi G.	97	5
vr206	Gabrielli S.	97	6
rm273	Riccitelli R.	96	5
ud318	Taliercio V.	96	5
fe276	Balestreri L.	95	7
mi313	Orengo M.	95	7
mi350	Natoli G.	94	1
fo231	Granata E.	92	6
rm356	Clini E.	91	1
na299	Ercolano G.	89	1
pg335	Baioletti C.	85	7
bo328	Nigelli O.	82	5
mo345	Artioli P.	82	3

Ricerca di Avversari



CERCO AVVERSARI per Squad Leader (AH), Cross Of Iron (AH)

CARLO DI SANTO, via Garibaldi 50, 57100 Livorno

CERCO AVVERSARI per Napoleon Last Battles, Napoleon At War, Anzio

MASSIMILIANO TUZZI, viale Mezzetti 6, 06034 Foligno (PG), tel. 0742/53611

CERCO AVVERSARI per D Day, War & Peace, Napoleon Last Battles e Jena/Auerstadt

STEFANO GAMBACURTA, via Campagnola 24, 06034 Foligno (PG), tel. 0742/50874

CERCO AVVERSARI PBM per Anzio (gioco base)

GIUSEPPE CAPONE, via Zara 14, 20052 Monza (MI), tel.039/732386

CERCO AVVERSARI PBM (max 2) per Okinawa, Squad Leader, Bar Lev

LUIGI BRIANZA, via Tevere 31, 20099 Sesto San Giovanni (MI), tel 02/2489029

CERCO AVVERSARI per Squad Leader, Napoleon Last Battles, 8th Army, Operation Crusade (GDW), Decision at Kasserine (WWW)

GIOVANNI MACCIONI, via D'Avalos 22, 27029 Vigevano (PV), tel. 0381/89822

CERCO AVVERSARI PBM o FTF per Westwall (SPI), Panzer Blitz (AH), Mech War 77 (SPI), B.A.O.R. (SPI), Squad Leader (AH), Fury in the West (AH)

ROBERTO GENTILINI, via Tommaseo 80, 25128 Brescia

CERCO AVVERSARI PBM per Russian Campaign, Afrika Korps, Cobra (ed. in scatola), 1809, Decision at Kasserine

FAINA MAURO, via dell'Irto 30, 04100 Latina Scalo (LT)

VENDO istruzioni in italiano per Ambush (7000), Move Out (3000), Purple Heart (5000), in blocco lire 14.000
COMPRO Siege of Jerusalem (HP), Phalanx (SPI), Pharsalus (GDW), Tamburlaine the Great (SPI)

EZIO DE PONTI, via Forni 28, 20161 Milano, tel 02/6460148

Arriva l'estate e il nostro torneo provinciale si avvia alla conclusione. Alcune posizioni sono ormai definite, mentre altre lo saranno tra poco. Veramente allarmante e' il fenomeno giovanile. I cosiddetti "under 21" occupano 3 posizioni nei primi 4 posti, facendo ben sperare per il futuro. Ai "vecchietti" posso solo dire "coraggio". Ma veniamo subito ai risultati:

situazione aggiornata al 19/6
gironi 2a fase
girone I
Tagliabue p.3
Latorre p.2
Frigerio p.1
girone II
Orengo p.3
Bardelli p.3
Brunone p.0
girone III
Pagni p.4
Facchi p.2
Celada p.0
Girone IV
Binaghi p.4
Cimini p.2
Crippa p.0
Semifinale A (5' - 8' posto)
Latorre/Facchi Arab-Israeli Wars
Semifinale B (5' - 8' posto)
Cimini/Bardelli gioco a scelta
Semifinali A (1' - 4' posto)
Binaghi/TAGLIABUE Cross of Iron
Semifinale B (1' - 4' posto)
ORENGO/Pagni Gladiator
ammessi alla finale 1'-2' posto
Orengo/Tagliabue
ammessi alla finale 3'-4' posto
Binaghi/Pagni

Le finali dal 9' al 12' posto sono state abolite per carenza di premi. La finale per il terzo e quarto posto ha dato responso positivo per Pagni. La classifica al momento attuale si presenta dunque cosi': 1' e 2' posto Orengo/Tagliabue, 3' posto Pagni, 4' posto Binaghi, 5'-8' posto Latorre, Facchi, Cimini, Bardelli. Eliminati al II turno Frigerio, Brunone, Celada, Crippa. Eliminati al I turno Parigi, Bertocchi, Jaccarino, Villa, Rossi, Sacchi.

Passiamo ora ad un altro argomento. Sul notiziario 1/87 era apparsa una variante per il torneo provinciale sulla quale vi avevo invitato a meditare. Questa variante si e' trasformata, grazie all'opera di Oscar Crippa, in una classifica, simile alla classifica del TM, limitata alla provincia di Milano.

Abbiamo introdotto anche questa classifica nelle nostre iniziative, sia per avere un riscontro delle partite disputate tra noi, sia per tener desto l'interesse di tutti per il TM, offrendo iniziative ed avversari per tutti i gusti.

Inoltre questa graduatoria ci consente di effettuare alcuni esperimenti sul sistema di punteggio che, se ben riusciti, potrebbero in un futuro essere utili per tutto il TM.

Tengo a sottolineare che questa nuova classifica e' un sovrappiu' che non rimpiazza il Torneo Provinciale, ne' incide sulla classifica generale del Masters, che rimane il punto di riferimento principale di tutti noi. L'iscrizione alla classifica provinciale costa 5000 lire. Tutti gli interessati possono richiedere informazioni a: Oscar Crippa, via Roma 71 Pioltello (MI), tel 9240405. Ricordo che solo i residenti in Provincia di Milano possono essere accettati.

Ora parliamo della prossima edizione del torneo provinciale. La formula rimane quella utilizzata quest'anno, tuttavia cerchero', se mi sara' possibile, di organizzare dei gironi eliminatori con piu' partecipanti, in modo da non dover escludere alcuni giocatori

dopo due sole partite come nell'ormai quasi passata edizione. A tutti gli iscritti del Torneo Masters della Provincia verra' inviato il modulo di iscrizione accompagnato dal regolamento in vigore per il torneo 87/88. Ultimo appello prima di lasciarvi ai ben piu' interessanti articoli del nostro Notiziario. Il gruppo di Roma, capitanato da alcuni elementi della segreteria (non e' vero: e' tutta colpa del Giuntoli, NdS), ha lanciato al gruppo milanese un guanto di sfida consistente in una serie di incontri da disputare alla convention di Modena il 18 settembre (venerdi') al pomeriggio e alla sera. Trovo questa iniziativa di estremo interesse, quindi presherei tutti coloro che partecipano alla Mod-Con e che non hanno avuto ancora notizia di questa "tenzone" di mettersi in contatto con noi: Germano Frigerio, tel 4233896 o con Angelo Jaccarino, tel 8326085. Anche se non volete partecipare allo scontro telefonate lo stesso: stiamo organizzando di partire in blocco con tre o quattro auto e sono disponibili posti per tutti. Con questo passo e chiudo.

Germano Frigerio

ULTIMA ORA! ULTIMA ORA! ULTIMA ORA! ULTIMA ORA!

Cari amici,

Dal 1° giugno 87 la sezione milanese del Torneo Master può contare sul fattivo aiuto di altri volonterosi soci.
Per maggior chiarezza, elenchiamo gli incarichi di massima dei singoli componenti,con l'invito a voler cortesemente darne risalto sul prossimo Notiziario.

Oscar Crippa

Tiene i rapporti e la corrispondenza con la segreteria di Roma; si occupa del rinnovo delle iscrizioni e della spedizione delle dichiarazioni di vittoria. Tutta la corrispondenza da e per Roma dovrà essere indirizzata al seguente indirizzo:

- Torneo Master - Sezione di Milano
  Oscar Crippa
  Via Roma 71
  20096 Pioltello (Mi)
  telef.: 02 9240405

Per quanto riguarda i rapporti esterni, viene appoggiato da:

- Federico Rossi (telef. 02 9547460)
- Angelo Jaccarino (telef. 02 8326085)

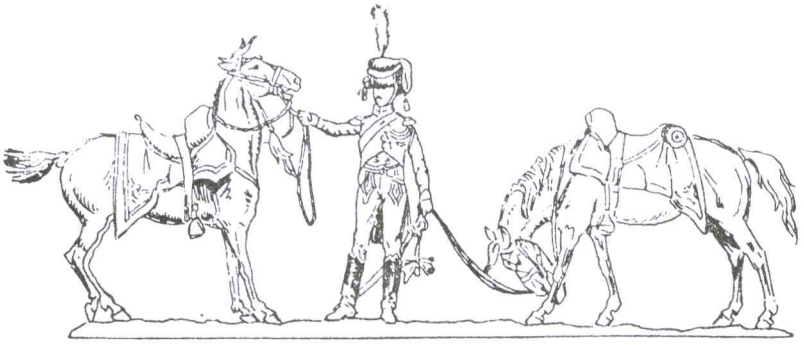
Germano Frigerio (telef. 02 4233896)
Luigi Celada (telef. 02 4986836): si occupano dell'organizzazione dei tornei cittadini e della parte pubblicitaria.

Ci auguriamo che i nostri sforzi possano servire all'espansione non solo quantitativa ma anche qualitativa del Torneo Master.

Ci permettiamo ricordare, a chi ancora non ci conoscesse, che non siamo 'secessionisti', e che il nostro scopo è di dare un servizio in più ai soci di Milano e circondario.

Cordiali saluti e arrivederci alla Mod-Con.

Torneo Master
sezione milanese
c/o Oscar Crippa
Via Roma 71
20096 Pioltello (Mi)
telef.: 02 9240405



"La battaglia degli Appennini puo' veramente essere descritta come una pagina famosa nella storia militare tedesca" (Kesselring)

"Chi non ha visto gli Appennini non puo' comprendere quale formidabile ostacolo rappresentino per un esercito avanzante dal sud" (Alexander)

"Le mie truppe stanno affrontando il piu' difficile terreno di montagna da noi incontrato in Italia e stanno combattendo la piu' dura lotta da quando sono sbarcate a Salerno" (Clark, sulla Linea Gotica)

Questo scenario e' nato dalla voglia di colmare una lacuna nel nostro hobby e dal mio personale interesse sull'argomento. Nel campo dei boardgames la campagna d'Italia non e' molto ricorrente, forse per la complessita' di simulare una campagna tanto complessa, densa di implicazioni politico-militari e oggetto di errori tattici e strategici non indifferenti.

L'Italia fu un teatro di operazioni complesso nato dall'esigenza di un secondo fronte sul continente europeo, che col passare del tempo assunse l'aspetto di "ultima spiaggia" per salvare prima i Balcani e, poi, il Nord Italia e l'Austria dall'egemonia sovietica ("Io spero di infrangere la Linea Gotica,, di irrompere nella Pianura Padana e avanzare fino a Vienna, attraverso Trieste e il varco di Lubiana. Anche se la guerra finira' prima ho detto ad Alexander di tenersi pronto per una puntata veloce con mezzi corazzati" - Churchill, 31.8.44).

Da questo punto di vista fu un insuccesso, anche perche' la priorita' di materiali tra gli alleati non era certo assegnata al fronte italiano, lo dimostra il fatto che i punti salienti della campagna furono segnati piu' dall'eroismo delle due parti in guerra che non dalla preponderanza dei materiali.

La Linea Gotica in particolare fu l'ultimo baluardo difensivo veramente efficace opposto alle armate alleate, dove il coraggio e la fedelta' dei difensori si opposero alla spinta di una vittoria che sembrava ormai a portata di mano.

A. ARMATE E CORPI D'ARMATA

(zona di operazioni e dipendenza delle unita')

TEDESCHI

10' Armata - Fronte Adriatico
14' Armata - Fronte Tirrenico

1) I Corpi d'armata dipendenti da ogni singola Armata non possono essere trasferiti da un'Armata ad un'altra.
2) Le singole unita' dipendenti dai Corpi possono essere trasferite da un Corpo ad un altro, anche tra diverse Armate.
3) Unica limitazione al punto 2 e' che ogni Corpo deve sempre avere un certo numero di punti di ammasso (stacking number) ai propri ordini:

10' Armata

LXXVI Pz. - punti minimi di ammasso sottoposti = 10 - unita' dipendenti dal Corpo (at start) = 1'FschJg. 5'Geb. 71'Inf. 278'Inf. 162'Inf.

LI Geb. - punti minimi di ammasso sottoposti = 10 - unita' dipendenti dal Corpo (at start) = 715'PzGr. 44'Inf. 98'Inf. 114'Inf. 305'Inf. 334'Inf. Legioni M

14' Armata

I FschJg. - punti minimi di ammasso sottoposti = 7 - unita' dipendenti dal Corpo = 4'FschJg. 29'PzGr. 356'Inf. 362'Inf.

XIV Pz. - Punti minimi di ammasso sottoposti = 9 (7 feb IV*) - unita' dipendenti dal Corpo = 16'SS 26'Pz. 20'LW. 65'Inf. - * variazione a partire dal turno tedesco febbraio IV

4) Unita' con stacking number 0 non possono essere usate per soddisfare il punto 3.

5) Al massimo 2 unita' Ersatz possono essere usate per soddisfare il punto 3 in ciascun Corpo d'armata.

6) A partire dal turno tedesco aprile I tutte le limitazioni dei punti 1/2/3 cessano di esistere e le unita' possono essere schierate liberamente.

7) Le unita' di diversi corpi non possono essere intercalate sulla linea del fronte anche se possono combattere insieme (nello stesso esa e/o contro lo stesso esa).

8) Le unita' possono cambiare Corpo e/o Armata in ogni turno tedesco prima del movimento.

ALLEATI

8' Armata (GB) - F.Adriatico

5' Armata (US) - F.Tirrenico

9) A differenza di quanto detto per i Tedeschi le unita' appartenenti ad un'Armata possono solo cambiare Corpo nell'ambito dell'Armata di appartenenza.

10) Come per punto 7).

11) Le unita' del Corpo Italiano di Liberazione (C.I.L.) possono essere suddivise tra i vari Corpi della sola 8' Armata GB.

12) Ogni Corpo alleato ha delle limitazioni o per i punti ammasso che deve comprendere o per alcune unita' che deve obbligatoriamente includere.

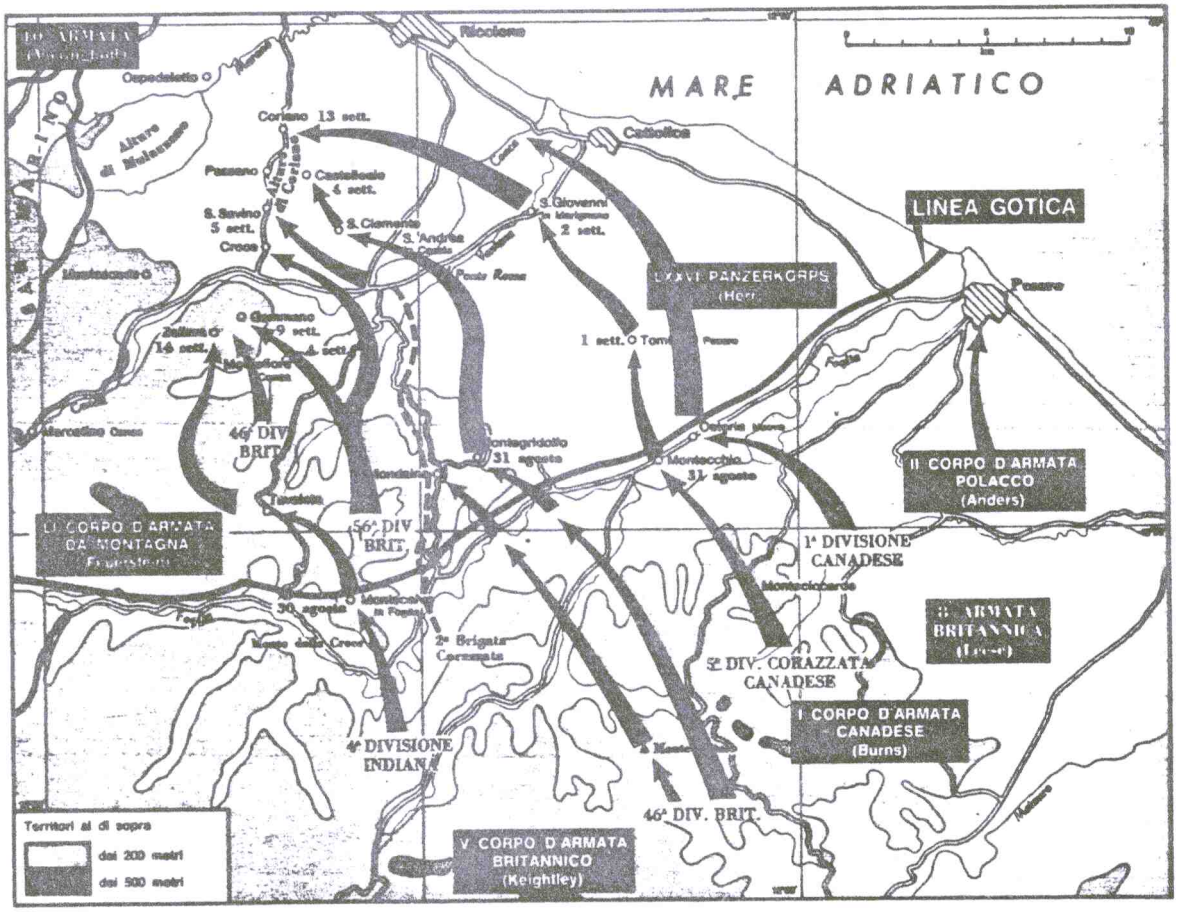
8' Armata GB

II Pol. - unita' obbligatoriamente incluse o punti minimi di ammasso = tutte le unita' polacche

I Cnd = 1'Inf.Cnd - 5'Arm.Cnd

V GB = 12

X GB = 5



5' Armata US

XII GB = vedi sotto (particolarita')

II US = 9

IV US = 12

Particolarita' di alcuni Corpi alleati:

II Pol: ad esso possono essere aggiunte solo le unita' del CIL, e la 3'Mt.Gk.

I Cnd: ad esso possono essere aggiunte le unita' del CIL, la 3'Mt.Gk. e al massimo 3 punti di ammasso di unita' GB e/o Ind.

XII GB: solo la 1'Br.Arm.Cnd. puo' essere staccata da questo Corpo e ad esso possono essere aggiunte solo la 45'TF e la 1'Inf.Braz.

B. ORDINE DI BATTAGLIA TEDESCO

1) Legioni M "Tagliamento" e "Guardie del Duce": la pedina delle Legioni M deve essere autocostruita.

2) Le unita' 1'FschJg, 4'FschJg, 29'PzGr, 90'PzGr possono essere impiegate solo scomposte nelle unita' reggimentali.

3) Tutte le unita' reggimentali delle divisioni elencate al punto 2) devono far parte del medesimo Corpo d'Armata.

4) GUARNIGIONI: la 98'Inf, la 162'Inf e le Legioni M sono all'inizio del gioco unita' di guarnigione. Possono essere attivate o per il fronte o come unita' antipartigiane; nel primo caso possono essere attivate da unita' alleate, nel secondo da unita' partigiane. Il raggio di attivazione e' differente. Per queste unita' sono in vigore tutte le regole sulle unita' di guarnigione e la loro attivazione.

Una volta attivate per il fronte le unita' 162'Inf e Legioni M dipendono dal LXXVI Pz. La 98'Inf dal LI Geb.

La 135'Inf diventa soggetta alle regole descritte in ANZIO appena entra come rinforzo.

5) OFF BOARD COMMAND: le seguenti unita' dipendono da comandi fuori mappa, pertanto saranno sottostanti alle regole "off board command" descritte in ANZIO

Comando Liguria:

135'Inf - 148'Inf - 42'Inf - DivAlp"Monte Rosa" - Div"San Marco" - 90'PzGr

Comando Adriatico:

94'Inf - 232'Inf

6) Le unita' Legioni M e SS Italiane saranno considerate avere un fattore di attacco di 1 se impiegate contro unita' partigiane.

7) I battaglioni carri Panther e Tiger del turno Sept III possono essere fatti entrare in ogni turno successivo a scelta del giocatore tedesco tutti insieme. La loro entrata indipendentemente dal turno, da' al giocatore alleato 3 punti vittoria.

8) La DivAlp "Monte Rosa" e' considerata avere le capacita' speciali delle unita' da montagna.

9) DIPENDENZE DEI RINFORZI DAI CORPI: alcuni rinforzi devono essere assegnati a determinati corpi al turno d'entrata e con questi corpi devono rimanere fino al termine del turno d'entrata

unita'	assegnazione
135'Inf	XIV Pz
148'Inf	I FschJg
94'Inf	I FschJg

unita'	attivazione x il fonte (raggio in esa)	antipartigiani (raggio in esa)
98'Inf	3	6
162'Inf	5	6
Legioni M	3	6

42'Inf	I FschJg
Monte Rosa	XIV Pz
90'PzGr	LXXVI Pz
232'Inf	I FschJg
1027'RgtPzGr	al seguito della 26'PzDiv (Per tutto il gioco)
X MAS	LXXVI Pz

C. ORDINE DI BATTAGLIA ALLEATO

1) DIPENDENZE DEI RINFORZI DALLE ARMATE E DAI CORPI: i rinforzi alleati devono essere assegnati alle seguenti armate (o corpi) fino al termine del gioco

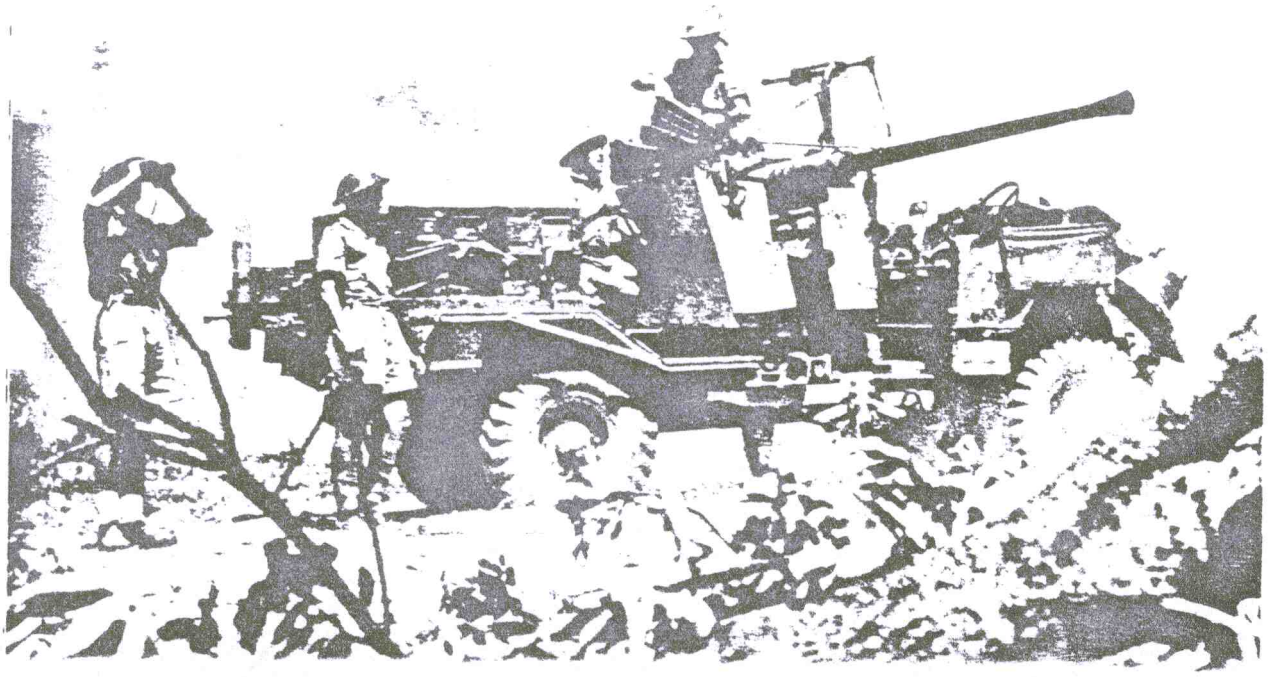
unita'	Armata (Corpo)
1'InfBraz	5'US
78'InfGB	5'US (XII GB)
92'InfUS	5'US
Jew	8'GB
CIL (Crem-Leg.Friuli -Folgore-Mant-Piceno)	8'GB
25'BE	8'GB
10'MtUS	5'US
473'/442' InfRgt US	5'US
46'InfGB	8'GB

2) Nell'ordine di battaglia alleato "at start" devono essere aggiunti 6 rimpiazzi da disporre ovunque sulla mappa.

D. ALTRE REGOLE SPECIALI

1) Come PIANO DI GIOCO e' usata la sola mappa comprendente la parte piu' settentrionale dell'Italia contenuta in ANZIO.
2) ISOLAMENTO e RIFORNIMENTO sono invariati per il tedesco. Per l'alleato devono essere tracciati al lato meridionale della mappa e a partire dal turno alleato feb III anche da Livorno.
3) Nessuna INVASIONE e' consentita nel corso del gioco.
4) Per il FUOCO D'APPOGGIO NAVALE E AEREO riferirsi al periodo considerato nella regola del gioco avanzato contenuta in ANZIO.
5) Una sola INCURSIONE AEREA e' consentita all'alleato nell'aprile 1945.
6) Usare la TIME RECORD CARD modificata contenuta nello scenario.

cannone contraereo « Bofors » da 40 mm delle truppe sudafricane, impiegato in azione d'appoggio a terra alla fanteria che muove all'attacco. Per la sua offensiva nel settore adriatico l'8ª armata di Leese disponeva di 10 divisioni, 1.200 carri armati e 1.000 cannoni, ma altrettanto massicce erano le forze tedesche.



E. CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore alleato vince al termine di qualsiasi turno di gioco alleato in cui sono soddisfatte le seguenti condizioni:

a) Vicenza, Verona, Bologna, Ferrara, Ravenna, Forli', Rimini sono state conquistate

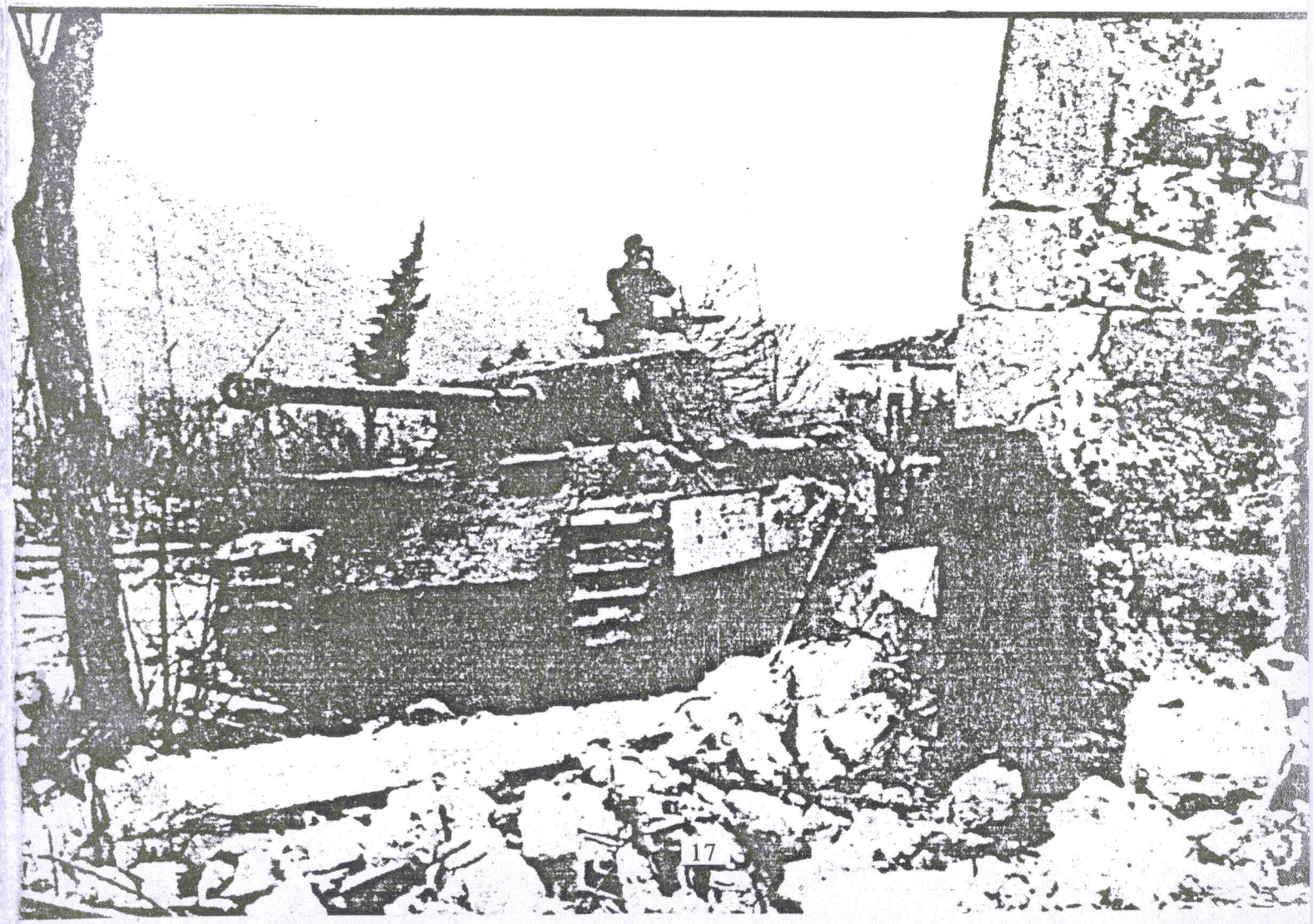
b) Sono state fatte uscire dal lato est della mappa almeno 5 unita' alleate, di cui almeno 3 divisioni, in grado di essere rifornite

Nel caso in cui le condizioni sopra elencate non si verificassero durante l'intero scenario, il giocatore alleato avra' vinto se al termine del turno alleato del **IV** aprile 1945 avra' totalizzato **al**meno 20 punti vittoria. I punti vittoria vengono assegnati come segue:

citta'	termine turno alleato del	VP
Genova	apr IV '45	3
Piacenza	apr IV '45	2
Cremona	apr IV '45	1
Bologna	oct IV '44	2
Brescia	apr IV '45	4
Mantova	apr IV '45	1
Forli'	oct III'44	1
Ferrara	apr IV '45	1
Rimini (esa U20-U21)	oct I '44	3
Verona	apr IV '45	5
Vicenza	apr IV '45	5

Il giocatore alleato riceve VP inoltre come da regola B7 ed ancora 1VP per ogni unita' a livello di divisione (e per ogni 3 unita' minori) uscita dal lato est della mappa ed in grado di essere rifornita. I VP assegnati in quest'ultimo modo possono essere al massimo 5 (equivalente di 5 divisioni uscite).

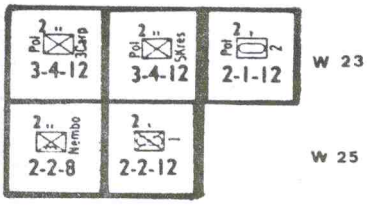
Design:
Alberto Fugazza
Playtest:
Alberto Fugazza
Giovanni Moroni



ALLIED ORDERS OF BATTLE

At Start: 8^A ARM

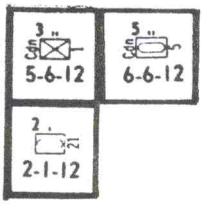
II° POL



W 23

W 25

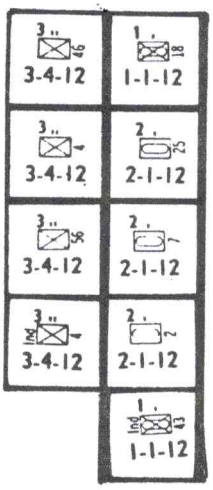
I° CND



U 24

U 25

V° GB



T 25

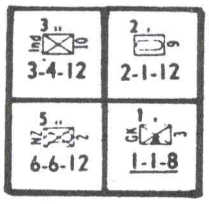
R 25

Q 26

S 25

S 26

X° GB

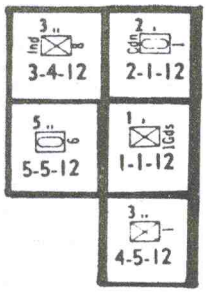


M 26

O 26

5^A ARM

XII° GB



J 24

L 24

K 24

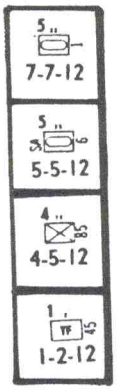
II° US

I 25

J 25

I 26

IV° US



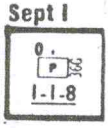
E 26

F 26

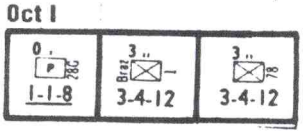
G 26

C 27

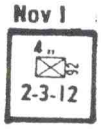
Sept I



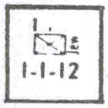
Oct I



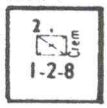
Nov I



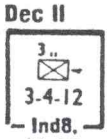
Nov II



Dec I

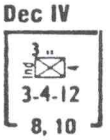


Dec II



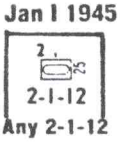
Ind8, 10, 78

Dec IV



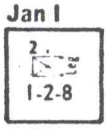
8, 10

Jan I 1945

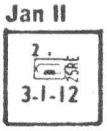


Any 2-1-12

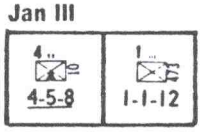
Jan I



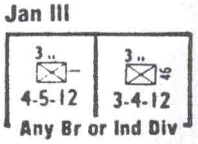
Jan II



Jan III

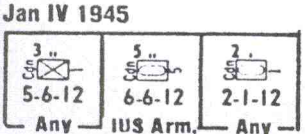


Jan III



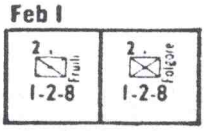
Any Br or Ind Div

Jan IV 1945

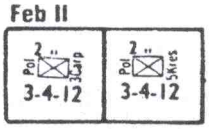


Any US Div — IUS Arm, 6Br Arm — Any 2-1-12

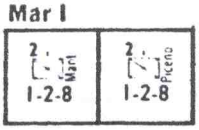
Feb I



Feb II

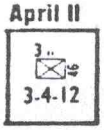


Mar I



Mar III

April II



10ª ARMATA

LXXVI° PZ

LI° GEB

14ª ARMATA

I° FSCH.JG.

XIV° PZ

8ª ARMATA

II° POL

I° CND

V° GB

X° GB

5ª ARMATA

XII° GB

II° US

IV° US

		September				October				November				December				1945 Jan				February				March				April			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
REPLACEMENTS	ALLIED	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	GERMAN	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1
REINFORCEMENTS	ALLIED	√				√				√	√			√				√	√	√		√	√			√		√			√		
	GERMAN	√	√	√		√	√			√	√							√								√							
WITHDRAWALS	ALLIED														√		√	√		√	√												
	GERMAN											√			√					√				√									
WEATHER						1-2	1-2	1-3	1-3	1-5	1-5	1-5	1-5	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-3	1-3	1-3	1-3
FORTS		√				√				√				√				√				√				√				√			
PORTS																																	
INVASION ALLOWED GAME III																																	
ACCUMULATED REPLACEMENTS	ALLIED																																
	GERMAN																																
√ HERE END OF EACH TURN																																	
	ALLIED																																
	GERMAN																																
√ HERE END OF EACH TURN																																	
	ALLIED																																
	GERMAN																																
√ HERE END OF EACH TURN																																	

Nel corso di qualsiasi partita ad un boardgame, se si raggiunge un pur minimo grado di immedesimazione nell'azione, puo' capitare ad un giocatore di chiedersi: "ma e' realistico quello che sto' facendo nel gioco?". Troppo spesso capita di trovare delle curiose forzature della realta', o addirittura delle falsita': a questo punto nel giocatore serio sorge un conflitto esistenziale tra realta' e sistema di gioco, voglia di cambiare le regole e voglia di giocare, e ognuno lo risolve a modo suo. Il conflitto in questione sorge probabilmente in chi, come me, gioca abitualmente a SUBMARINE (AH).

Ecco alcuni esempi dei "flaw" del regolamento:

il sommergibile sperona due volte la Yamato; la corazzata affonda (70.000 tons), il sommergibile (800 tons) ha solo il 6% di affondare , l'87% di danneggiarsi e anche il 7% di restare illeso;

2 minuti e mezzo di fuoco incrociato di 8 cannoni da 120 mm a distanza ottimale ha il 30% di lasciare illeso il sommergibile;

un piccolo mercantile puo' incassare 11 silurotti italiani e restare a galla.

Presi calcolatrice e libri di storia ho trovato le soluzioni che renderebbero giustizia alla realta', ma la loro applicazione cambia profondamente lo spirito del gioco: gli attacchi sono da ambo le parti molto piu' pericolosi e difficilmente si potra' effettuarne piu' di uno, o sopravvivervi; i giocatori si fanno piu' cauti, regna sovrano un grande realismo, ma siete disposti a giocare SUBMARINE con questo nuovo clima?

Ecco le regole di modifica che ritengo utili:

9.4.2 Un sommergibile che effettui manovra di emersione (sale a quota 0 da una quota inferiore) non puo' immergersi a quota inferiore prima di 10 turni. Eccezione: un sommergibile che emerga durante la partita puo' ignorare una sola volta questa regola e immergersi prima dei 10 turni se non usa armamento di artiglieria e non usa tutti i punti movimento resi dalla velocita' di superficie (e' in affioramento); dopo i soliti dieci turni non subisce limitazione alcuna.

10 Collisioni (il regolamento originale le formula in modo veramente assurdo).

10.8 I danni subiti dal battello che esegue il movimento (speronatore) e dall'altro battello (speronato) non si calcolano piu' come dai punti 10.1 e 10.2, ma si consulta lo schema delle attitudini dei siluri a pag.8 e si identifica a che attitudine lo speronato ha subito l'urto. Lo speronatore si considera sempre ricevere la collisione ad attitudine "1", e cosi' pure lo speronato se l'urto e' stato causato dalla poppa dell'avversario. Si consulta la tab. A e si trova il "damage factor" base per ogni battello, lo si modifica in base alla tab. B su questo articolo e si ottiene il "damage factor" su la "Advanced Surface Damage Table". Lanciate i dadi per ogni nave coinvolta modificandoli con +1 al dado colorato e +3 al dado bianco. Per ogni nave moltiplicare gli hit points ottenuti per il Damage capacity max. dell'altro battello: il risultato e' la quantita' di danni subiti dalla nave data.

10.9 Eccezione alla 10.3: sommergibili immersi a 25 ff possono essere speronati da capitals e convoglio: queste non subiscono danni, mentre il sommergibile e' automaticamente affondato.

38 Hit Points (xxx)

38.4 Per un migliore realismo i giocatori possono incrementare e precisare i danni subiti dai loro mezzi lanciando un dado su la serie di tabelle C su questo

articolo nella colonna appropriata in base al battello che subisce gli hit points, ogni volta che questo subisce danni da siluramento, speronamento, artiglierie o ASW e il lancio dei dadi per i danni ha ottenuto un 6 sul dado bianco.

38.5 Maggiore letalita' delle armi: quando si lanciano i dadi per stabilire i danni inflitti dalle artiglierie di superficie o dai siluri il giocatore in azione puo' lanciare i dadi 2 volte e deve usare solo il risultato piu' alto.

40 Movimento nascosto dei siluri.

40.9 (evasion table)
modificatori supplementari:
notte -3
gale, storm -1
primo turno di siluramento della partita -1

44 Ricerca sonar avanzata.

44.7 Idrofoni: le scorte non dotate di sonar si considerano automaticamente dotate di idrofono, un apparecchio passivo ad onde sonore simile al sonar, ma molto piu' impreciso. Alla fine del movimento una scorta dotata di idrofono puo' eseguire la ricerca di sommergibili immersi usando le stesse regole usate per i sonar/asdic tranne per quanto modificato piu' oltre.

44.7.1 Gli idrofoni di tutte le nazioni sono uguali e usano le stesse tabelle. La tabella D di questo articolo per la risoluzione del sonar sweep, e la tabella del sonar giapponese per la risoluzione del sonar homing.

44.7.2 Il sonar sweep con idrofono non puo' essere effettuato a velocita' maggiore di 2, ma non ha sweep quadrant: ha un quadrante di 360'.

44.7.3 Un sommergibile immerso non e' contattato o localizzato se un'altra nave in movimento si trova tra la posizione del sommergibile e la nave che usa l'idrofono.

Il tenente di vascello Jewell della « Royal Navy », comandante del sommergibile « Seraph ».

44.7.4 Un sommergibile immerso non e' localizzato o contattato da idrofoni se si trova interamente entro 4 esagoni dal convoglio.

44.7.5 Gli idrofoni hanno la sonar depth contact del WQ apparatus.

48 Artiglierie.

48.2.1 la modificazione "target sub fires" si applica solo negli scenari notturni.

48.5 Proiettori (xxx). Prima di risolvere il tiro delle artiglierie negli scenari notturni il proprietario della scorta che sta' per sparare puo' lanciare i dadi sulla night visual search table E, se

ottiene un contatto visivo, il sommergibile bersaglio si considera inquadrato dai proiettori (cioe' la modificazione per azione notturna diventa 0).

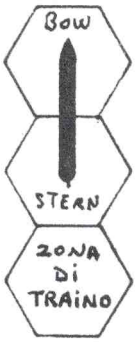
51 Armi speciali.

51.6 Torpedini da rimorchio. Le navi dotate di torpedini da rimorchio sono indicate con una T nella colonna delle ATW. Per il rimorchio della torpedine valgono le regole per il foxer al punto 51.2.5.

51.6.1 Quando, durante la fase di movimento, un battello in superficie o un sommergibile immerso a 25 ff entra o si trova nella zona di traino subisce l'attacco delle torpedini.

51.6.11 La zona di traino e' mostrata dallo schema E. L'attacco e' automatico.

schema E



51.6.2 Battelli in superficie colpiti da una torpedine da rimorchio subiscono i danni come se colpiti da un siluro italiano W.17.7.

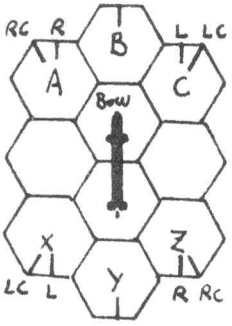
51.6.3 Sommergibili colpiti in immersione a 25 ff da una torpedine da rimorchio subiscono i danni come se colpiti da un HH (con tutte le modificazioni) in ogni caso i danni si stabiliscono immediatamente.

51.6.4 Per poter utilizzare le torpedini una scorta non puo' muovere a velocita' inferiore ad 1 o superiore a 5.

51.7 Torrette brandeggiabili lanciasiluri, lanciasiluri fissi esterni e lanci limitati (xxx).

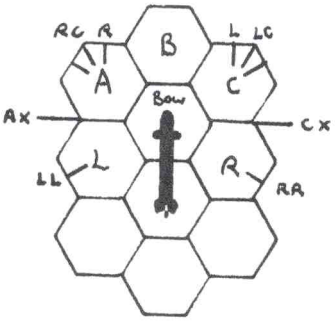
51.7.1 I sommergibili francesi, olandesi e russi possono lanciare i siluri solo nelle direzioni indicate dallo schema F.

schema F



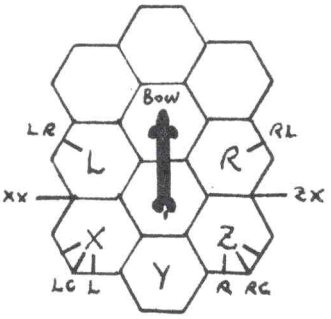
51.7.2 I sommergibili con tubi brandeggiabili anteriori (BA) possono lanciare i siluri caricati nei tubi brandeggiabili solo nelle direzioni indicate dallo schema G.

schema G

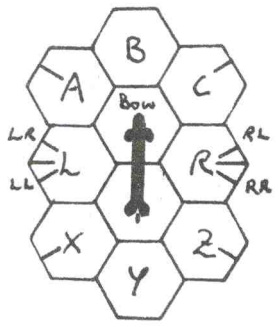


51.7.3 I sommergibili con tubi brandeggiabili posteriori (BP) possono lanciare i siluri caricati nei tubi brandeggiabili solo nele direzioni indicate nello schema H.

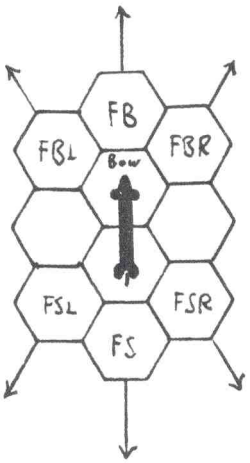
schema H



51.7.4 I sommergibili con tubi brandeggiabili centrali (BC) possono lanciare i siluri caricati nei tubi brandeggiabili solo nelle direzioni indicate nello schema L.
51.7.5 I sommergibili dotati di lanciasiluri esterni (FS, FSR, FSL, FB, FBR, FBL) possono lanciare i siluri caricati nei rispettivi tubi esterni solo nelle direzioni indicate dallo schema M e corrispondenti al tipo di lanciasiluri esterni utilizzato.



schema L



schema M

51.7.5.1 I sommergibili con lanciasiluri brandeggiabili muovono di un esagono in meno rispetto alla velocita' che hanno nei turni in cui lanciano siluri dai tubi brandeggiabili. Inoltre tutti i tipi di sommergibili nei quali alcuni tubi lanciasiluri sono seguiti da "s" possono lanciare da quei tubi lanciasiluri soltanto i siluri di calibro minore disponibile.
51.7.6 Tubi brandeggiabili o tubi fissi esterni non sono ricaricabili.

Elenco dei sommergibili con tubi di lancio particolari (indicati nelle schede come external tubes):
G.B.
Classe "T" type 1 2FB, 1 FSR, 1 FSL
Classe "U" 2 FB
Classe "T" type 2 "FB, 1 FSR, 1 FSL, 1 FS
FRANCIA
Classe "Requin" 4 BC
Classe "Redoubtable" 3 BC, 2 BP, 2 BPs (*)
Classe "Surcouf" 4 BC, 4 BPs (@)
Classe "L'aurore" 3 BP, 2 FS
* = non ha limitazioni con i siluri
@ = eliminate i 4 stern torpedo tubes

Miscellaneous
Siluri:
a) i siluri con spoletta magnetica (G7E mag, MK14 mag, 21" mag sovietico) possono colpire le navi scorta anche in regolazione "deep" (profondo);
b) i siluri francesi 24V non possono colpire navi con def. type "1" o "2" e Dmge di "1" o "2" neanche in regolazione "shallow" (superficiale);
c) i siluri acustici (T3, T5, MK18a) erano molto piu' pericolosi di quanto simulato nel gioco: dopo aver mosso i primi 4 esagoni, a partire dalla nave piu' vicina al siluro, moltiplicate la velocita' della nave per 7: se il risultato e' minore della distanza dal siluro considerate la nave successiva e se nessuna nave e' aggganciata fate avanzare il siluro di un altro esagono. Il controllo va fatto per tutte le navi entro 3 esagoni dal siluro e, per distanze superiori, nello sweep quadrant (pag. 22) che diparte dalla punta del siluro (lato di esagono verso il quale e' puntato); il siluro colpisce ancora quando entra nel "detonation field" (pag. 23) e la distanza dalle navi viene contata dalla poppa. Se il numero risultato e' superiore od uguale il siluro muovera' nel prossimo esagono in modo di avvicinarsi il piu' possibile alla nave trovata inquadrando il piu' al centro possibile dello sweep quadrant; il siluro muove e controlla un esagono alla

volta sfruttando l'intera capacita' di movimento del turno. Navi che filano il foxer sono ai fini del conteggio considerate avere velocita' "15" e, in caso di navi equidistanti il siluro sceglie (in ordine di preferenza) la piu' veloce, la nave ,del convoglio, la piu' grossa (in Dmge), quella scelta dal sommergibile;
d) finito il turno di lancio di un siluro, lanciate i dadi: con 11-12 (per i siluri a vapore, steam) o con 11 (per gli altri tipi) il siluro si guasta appena lanciato e deve essere rimosso dal gioco (PV = 1).
URSS:
Prima del F41 i sommergibili sovietici possono lanciare un solo siluro per turno. Dal W43 un sesto dei siluri a bordo possono essere del tipo 21"mag (12 speed, steam, dud da 51 a 66, damage table come il 21" sommando 2 hit points per riga superiore a quella trovata. Nella tabella , esempio: i dadi dicono 62, 89 hit points piu' 4 hit points per le due colonne superiori). Dal S44 un sesto dei siluri a bordo (per difetto) possono essere del tipo MK18 (US).
Olanda:
i sommergibili olandesi usano i siluri MKVIII (UK) e 15.7 (France).
Italia:
dal F42 in poi i sommergibili italiani disponibili dal SP40 migliorano il dive rate di +25 ff. Dal F42 compreso un terzo dei siluri imbarcati possono essere G7E e/o G7E mag.
Germania:
il siluro G7E mag. (a spoletta magnetica) puo' essere usato anche prima della data indicata (W43) e fin dal F39, ma la dud table per questo siluro e' uguale a quella per il siluro americano MK14 mag., W42 - S43, cioe' dud = da 31 a 66.
Polonia:
i sommergibili polacchi dall'inizio della guerra usano i siluri MKVIII (UK) e 15.7 (France).
Francia:
le unita' francesi non dispongono di sonar, non dispongono di radar e utilizzano, per D.C. e K gun le cariche da 200 Kg.
Cariche di profondita':
le tabelle riportate indicano due ulteriori tipi di cariche di profondita' da usare con le usuali modifiche sulle tabelle dei mezzi nazionali.
Cariche da 50 Kg.: se lanciate dai K-gun di un lato possono essere scagliati fino ad 1 esagono di distanza entro il campo di Broadside di artiglieria (pag. 10).
Cariche da 100 Kg.: infliggono danni pari a quelli inflitti dalle cariche da 200 Kg. diviso 2 e per arrotondamento all'unita' intera superiore tranne per gli hit points sottolineati dove l'arrotondamento e' inverso.
Italia: i battelli italiani possono usare cariche da 100 Kg. e 50 Kg. dal SP40 e se hanno D.C. = 3 possono lanciare 4 cariche di uno dei due tipi, inoltre le cariche da 50 Kg. valgono 1 contro la disponibilita' delle depth charges ogni 2 usate. Il tipo di cariche va indicato in tutti i casi prima dell'inizio della partita.

Nota: scenari (sul prossimo numero - NdS) e regolamento si riferiscono alle regole avanzate ed opzionali e indicano i sommergibili come "somm.", le navi in grado di effettuare caccia A/S come "scorte", le navi vincolate agli ordini pre-scritti come "convoglio" e le altre navi come "capitals". Le regole indicate con "xxx" sono puramente opzionali e ideate...per chi vuole esagerare.

Marco Lombardi

DEPTH CHARGE DAMAGE TABLE

200 Kg.				50 Kg.		
same ff	25 ff	50 ff		same ff	25 ff	50 ff
25	17	11	64-66	8	6	4
21	15	9	61-63	7	5	3
18	12	7	54-56	6	4	2
14	10	5	51-53	5	3	1
12	7	3	44-46	4	2	1
10	5	1	41-43	3	1	1
8	3	1	34-36	3	1	0
6	3	1	31-33	2	1	0
3	1	1	24-26	1	1	0
2	1	0	21-23	1	0	0
1	1	0	14-16	1	0	0
1	0	0	11-13	0	0	0

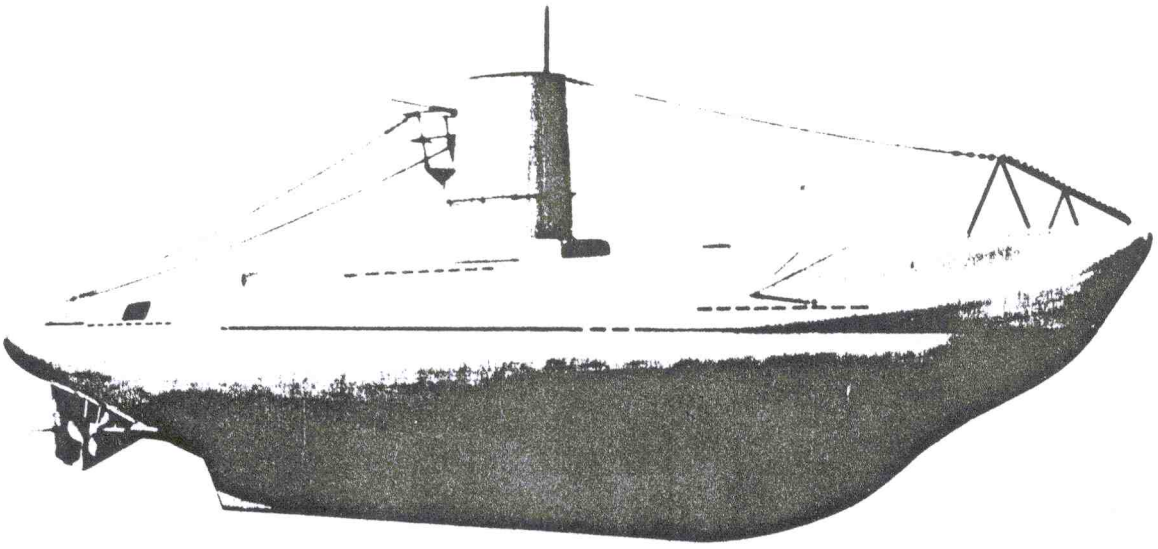
tab. A

attitudine

1	2	3	4	5
2	6	9	7	3

damage table base
tab. B

	somm.	BB/CV/CA/CL/BC	S/Sc/M1
Speronatore	+1	+3	-1
Speronato	-1	-3	+1



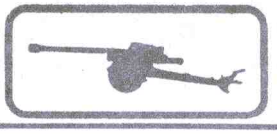
Tab. C

	1 nessun effetto ulteriore (NE)
	2 NE
	3 NE
Somm.	4 eliminare 15 p. di emergency power
	5 subire 1 HP per ogni 25 ff di immersione
	6 raddoppiare i danni subiti con questo attacco
	1 NE
	2 Diw
	3 Diw
Scorte	4 dimezzare per difetto i fattori di artiglieria
	5 raddoppiare i danni subiti con questo attacco
	6 affonda se colpita da siluro, o ha 30 o meno HP rimasti
	1 NE
	2 NE
C2 C3	3 Diw
T2 T3	4 Diw
	5 affonda dopo 10 turni, Diw
	6 affonda
	1 NE
	2 NE
	3 NE
altre navi	4 Diw
	5 raddoppiare i danni subiti
	6 triplicare i danni subiti

Tab. D

Sonar sweep con idrofono

	Idrof.	Exp.crew	Prof.crew	Gale	Storm	Rough
66	15	+2	+4	-10	-7	-4
65	14	"	"	"	"	"
64	13	"	"	"	"	"
63	12	"	"	"	"	"
62	11	"	"	"	"	"
61	10	"	"	"	"	"
55-56	9	"	"	"	"	"
53-54	8	"	"	"	"	"
52-51	6	"	"	"	"	"
11-46	5	"	"	"	"	"



RUSSIAN FRONT e' una simulazione, a livello strategico, della guerra sul fronte russo, dall'estate del 1941 alla fine del 1944. Nella scala del gioco ogni turno rappresenta un mese di tempo reale, ogni esagono 25 miglia da lato a lato e le unita' sono armate terrestri, corpi aerei e flotte navali.

Si potrebbe pensare ad uno dei tanti giochi che inflazionano il fronte russo, ma sicuramente RF e' destinato lentamente a conquistare il primo posto nel cuore degli appassionati del fronte orientale ed un posto di riguardo tra gli altri giocatori.

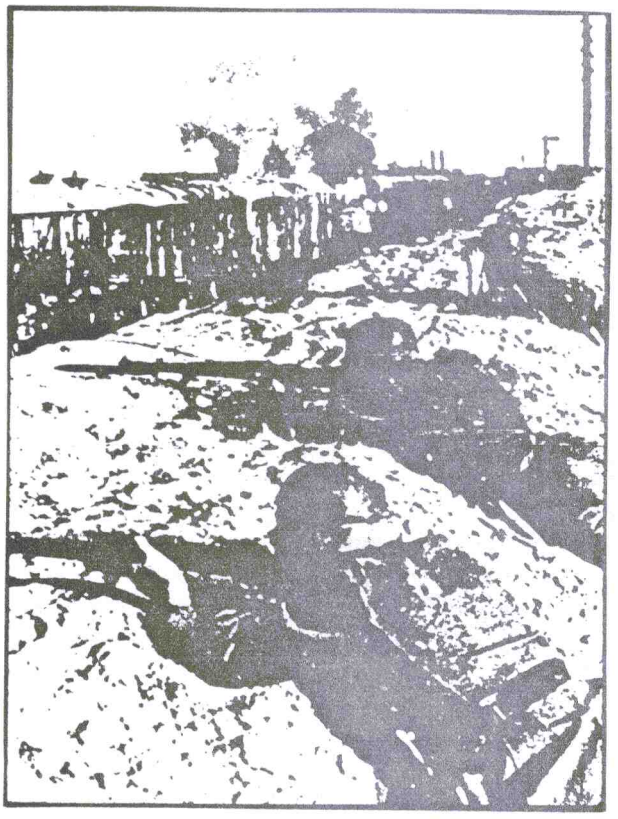
Aprendo la scatola si resta affascinati dalla bellezza delle quattro mappe, il resto (specie le pedine opache) e' sui normali standard dell'AH. Il regolamento e' strutturato in tre parti: basico, avanzato, regole opzionali.

Il gioco basico ci permette di simulare i tre turni dell'operazione Barbarossa e risulta molto veloce sia nella lettura delle quattro pagine di regole che nell'apprendimento di un sistema veramente innovativo; altrettanto dicasi per lo svolgimento del gioco che sostiene la sua funzione, puramente didattica, in modo scorrevole.

Il gioco avanzato ci porta nel cuore del sistema che viene costruito con sette pagine di nuove regole attorno al basico (ormai indelebile nella memoria del giocatore), introducendo regole sui rimpiazzi, sul refitting, sugli attacchi blitz, sulle unita' in riserva, sulle unita' navali e le molteplici interazioni che possono avere con gli altri tipi di unita', sul movimento ferroviario, sul tempo, oltre ad una sserie di regole speciali per le forze dell'Asse, un modo nuovo di calcolare i punti vittoria.

Detto cosi' sembrerebbe tutto abbastanza normale, ma il modo con cui queste regole agiscono nel contesto del sistema e' veramente eccellente.

Le regole opzionali vanno a gusti; personalmente ritengo pressoche' indispensabili: la 17.0 - fase speciale di movimento/combattimento che prevede il rifornimento aereo, gli aviolanci, il trasporto navale e gli sbarchi anfibi; la 19.1 - movimento strategico e la 19.6 che ci dice quali ferrovie erano complete e quali no nel 1941 e come eventualmente completarle. Il restante 50% delle regole opzionali e' a mio avviso soltanto colore ma non fa male agli occhi. Il regolamento si chiude con una pagina e mezzo di scenari (1942, 1943, gioco campagna).



I punti salienti di questo sistema sono il combattimento e le ZOC. Le ZOC, come sempre, si estendono nei sei esagoni adiacenti alle unita' che le esercitano, ma, contrariamente

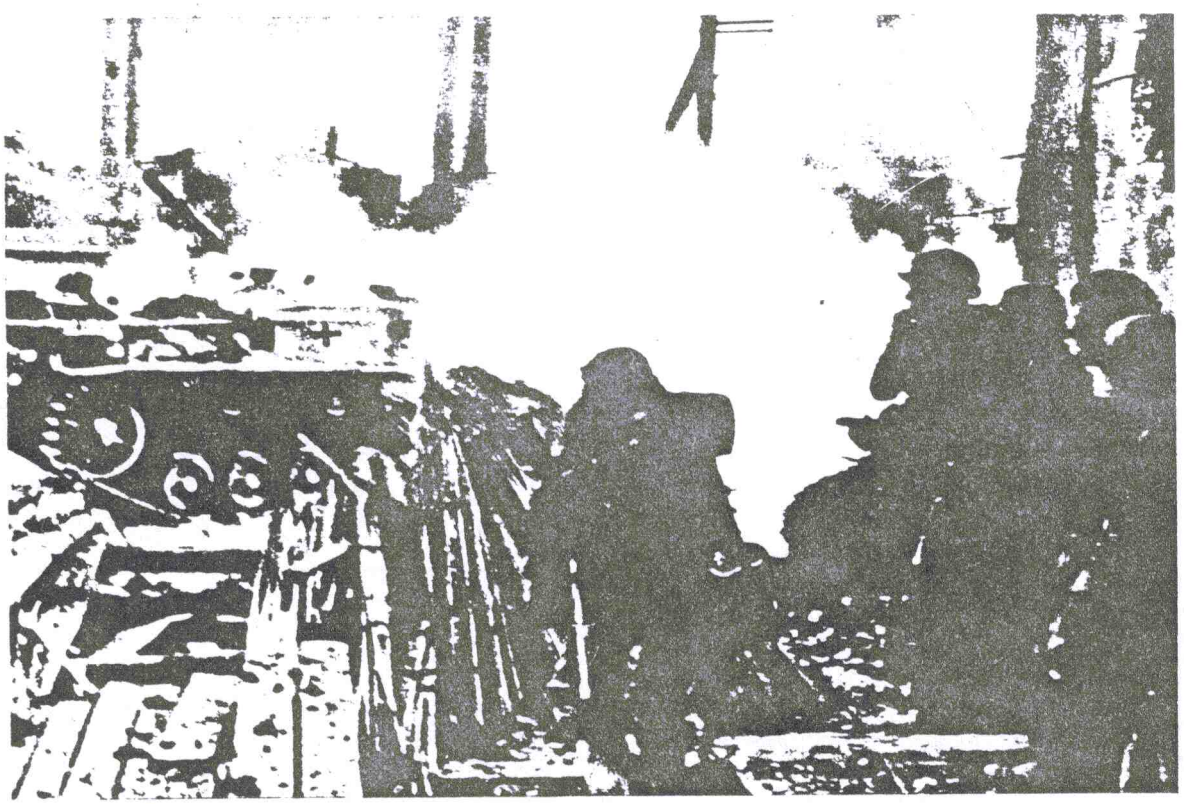
al solito, non impongono restrizioni di movimento, a meno che esso abbia luogo da un esa di ZOC ad un altro esa di ZOC della stessa unita' nemica, in tal caso l'unita' nemica puo' fare un movimento di reazione, entrando nello stesso esa che occupa l'unita' amica causando cosi' una battaglia. Le unita' coinvolte in una battaglia cessano di possedere una ZOC; siccome le battaglie vengono causate durante la fase di movimento semplicemente entrando con un'unita' amica in esa occupati da uniita' nemiche e' evidente la possibilita' di causare battaglie che, eliminando le ZOC nemiche, permettono infiltrazioni a volte spettacolari, ricreando cosi' una delle piu' importanti caratteristiche di questa campagna.

Come dicevo, il combattimento avviene nell'esa; ad ogni combattimento puo' parteciPare una sola unita' per tipo per parte, ogni giocatore sceglie quali unita' usare (se ne ha piu' d'una), puo' aggiungere il supporto aereo e/o navale eventualmente presente. Calcolato il differenziale, che puo' essere anche negativo, si combattono uno o piu' round con la possibilita' di sostituire le unita' impegnate, finche' una delle due parti e' eliminata o si ritira (di sua volonta' od obbligata dal risultato di combattimento).

La regola sulla ritirata e' un buco nero, scritta con stile ermetico e risulta difficilmente comprensibile.

La presenza da entrambe le parti di unita' aeree e navali da', solitamente, luogo ad una battaglia nella battaglia, con scontri "air to air" seguite da battaglie aereonavali; alla fine quasi sempre uno solo dei giocatori rimane con aerei e/o navi in grado di sommare la loro forza di combattimento a quella dell'unita' terrestre che devono supportare, fornendo un aiuto quasi sempre decisivo per le sorti dello scontro.

La TRC indica quanti step di perdite subiscono l'attaccante e/o il difensore. Le perdite si



Un reparto di fanteria tedesco attende al riparo di una casa diroccata l'entrata in azione di uno « StuG-III », prima di attaccare una postazione sovietica.

Sado-Opera Mundi

segnalano piazzando un segnalino numerato sotto la pedina dell'unita'. Qualsiasi numero di perdite l'unita' subisca, essa continua ad attaccare ed a difendersi con i valori stampati, finche' le perdite hanno eguagliato il numero dei fattori di difesa, causando l'eliminazione dell'unita'.

Molti, me compreso, hanno storto la bocca per questa regola, ma nell'economia del gioco essa funziona alla perfezione. In effetti che ha provato sa che se le unita' perdessero efficenza a causa delle perdite sarebbe impossibile o quasi portare avanti azioni di tipo offensivo. L'alternativa sarebbe il ritorno alle CRT di vecchio tipo con gli EX, AE, ecc... o ad un pacco di regole speciali che complicherebbero non poco lo studio del gioco. Dopo il combattimento c'e' l'ormai classica fase del movimento meccanizzato con l'aggiunta delle unita' in riserva.

Un impatto eccezionale sul gioco hanno le regole del supply, per cui, chi e' fuori rifornimento all'inizio della sua fase di movimento ha tempo fino al termine del suo turno per ritrovare o farsi portare il supply, in alternativa la morte.

Siccome questo e' il metodo piu' rapido ed economico per eliminare le unita' nemiche, buona parte della strategia di gioco si poggera' sul trittico: sfonda il punto piu' debole, penetra in profondita', accerchia il punto piu' forte, facendo attenzione a non passare dalla condizione di cacciatore a quella di preda.

RF ha ricevuto qualche critica da alcuni recensori USA (e getta), per le regole navali che, secondo alcuni, sono un po' complesse rispetto alla loro importanza nel contesto del gioco e le unita' navali tedesche troppo potenti, rispetto alla loro reale presenza nel settore.

Personalmente ritengo le regole navali tutt'altro che complesse (altrimenti conviene passare alla dama), complessa e' l'interazione che esse hanno nel gioco per il numero di variabili che producono, ma proprio la capacita' di utilizzare con acume queste possibilita' distingue la schiappa dal buon giocatore.

Quanto alla forza delle navi tedesche, non bisogna dimenticare che le navi per il Baltico c'erano, anche se sono state usate molto tardi in azioni di supporto e salvataggio delle popolazioni della Prussia orientale. Se Hitler preferiva tenerle nei porti non e' detto che il suo emulo Pinco Palla debba essere altrettanto passivo. Ed e' comunque probabile che la forza loro assegnata sia un compromesso necessario, per rendere meno schiacciante la superiorita' navale russa. Casomai si puo' far notare che le unita' navali rivestono un ruolo troppo importante nell'economia del gioco. Basta provare a vedere quanto costa ai Finlandesi conquistare Hango se prima l'Asse non ha inchiodato la flotta russa in Leningrado, conquistando tutti gli altri porti del Baltico. Oppure conquistare Leningrado o Sebastopoli senza l'appoggio delle proprie navi e senza attendere l'arrivo delle artiglierie da assedio (che arrivano molto tardi).

Proprio grazie alle navi il russo puo' tenere a lungo alcuni punti chiave, ritardando le azioni dell'Asse e garantendosi il necessario respiro, elemento importantissimo se si considera la lentezza delle unita' russe (4 PM) paragonata alla velocita' delle unita' tedesche (6 PM).

Il regolamento e' chiaro e sintetico, un ottimo indice lo rende di facile consultazione.

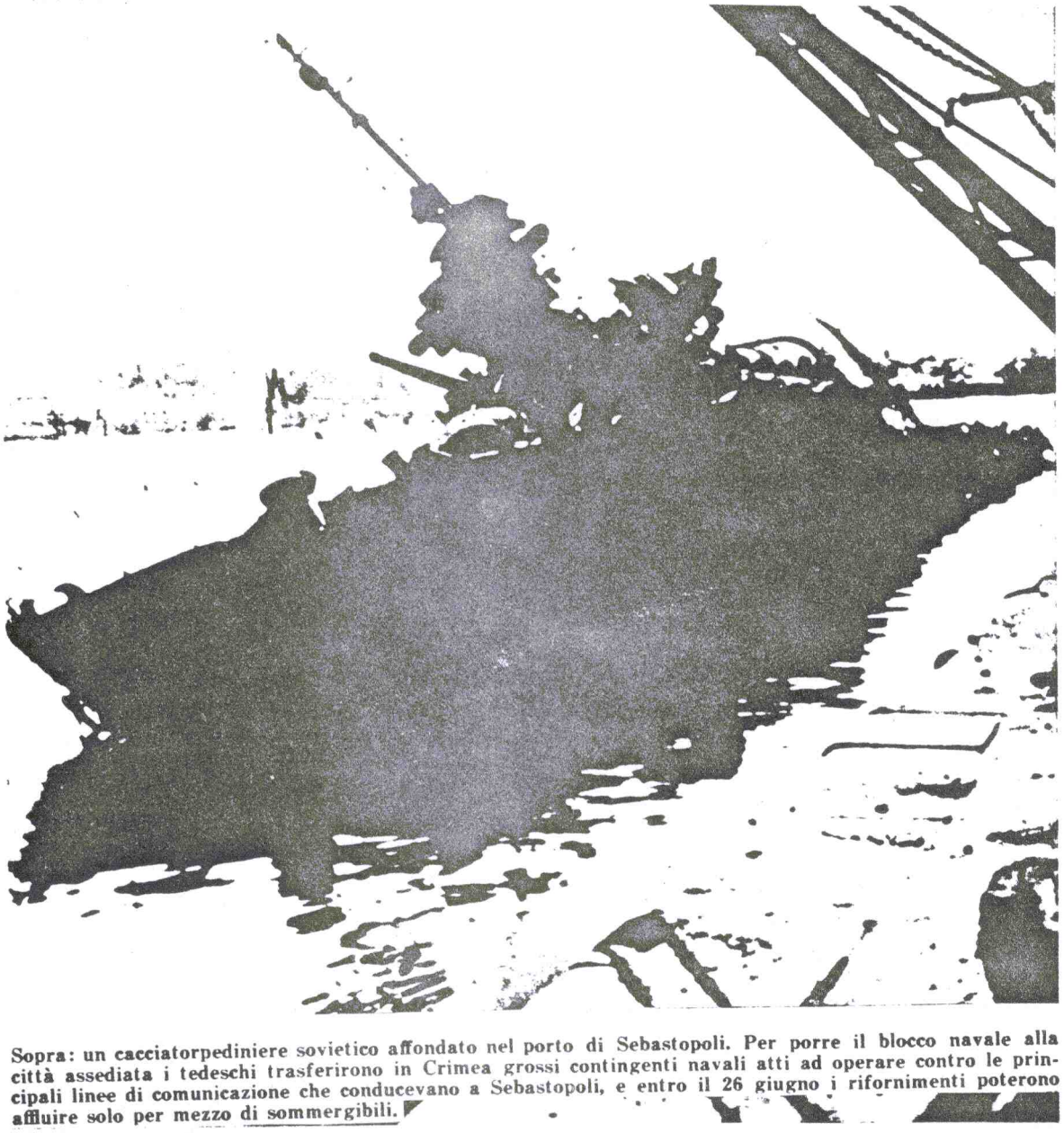
Le pedine sono un po' banali se raffrontate alla qualita' del resto dei componenti, ma anche considerando che sono opache, rimangono comunque buone.

Delle mappe si puo' solo dire che sono strepitose e giocarci sopra e' facile e piacevole. Le tabelle di gioco sono eccellenti, facili da consultare, su di esse si trova tutto quello che serve ed il numero della regola a cui si riferiscono: un solo piccolo neo nella CRT dove i risultati in grassetto che indicano quando la ritirata e' obbligatoria sono un po' magri e difficili da notare per i generali con problemi di vista.

Alcuni hanno paragonato RUSSIAN FRONT a RUSSIAN CAMPAIGN e continuano a credere che il primo sia solo il tentativo di ringiovanire il secondo: puo' darsi che l'idea di partenza fosse quella, ma il risultato e' tutt'altra cosa.

RUSSIAN FRONT non e' giocabile per posta ed una partita tirata risulta piuttosto lunga, ma gli avversari non hanno il tempo di annoiarsi mentre l'altro muove. RF si presta benissimo al gioco di gruppo fino a sei giocatori, ma ha anche un'altissima giocabilita' in solitario.

Loris Pagnotta



Sopra: un cacciatorpediniere sovietico affondato nel porto di Sebastopoli. Per porre il blocco navale alla città assediata i tedeschi trasferirono in Crimea grossi contingenti navali atti ad operare contro le principali linee di comunicazione che conducevano a Sebastopoli, e entro il 26 giugno i rifornimenti poterono affluire solo per mezzo di sommergibili.

MOD-CON '87

5° CONVEGNO NAZIONALE GIOCATORI DI WARGAMES

ORGANIZZATO DAL CLUB 3M SOTTO IL PATROCINIO DEL COMUNE DI MODENA ASSESSORATO ALLE ATTIVITA' SPORTIVE AGGREGAZIONI GIOVANILI E DEL TEMPO LIBERO CON LA COLLABORAZIONE DEL CENTRO RINASCITA ORSA MAGGIORE.

Nei giorni 18/19/20 Settembre 1987 si terrà a Modena il "5° Convegno Nazionale Giocatori di Wargames"; la sede della manifestazione sarà il Palazzetto dello Sport gentilmente concessoci dal Comune di Modena.

Il pernottamento sarà presso alcuni alberghi ed hotels del centro cittadino, per motivi di contenimento dei costi i posti convenzionati disponibili sono circa 200, oltre questo limite dovrete affidarvi alla bontà degli albergatori!

Il programma della manifestazione:

VENERDI' 18
- ore 15: ritrovo dei partecipanti presso il Palazzetto dello Sport, consegna delle tessere personali possibilità immediata di gioco
- ore 18: inizio dei tornei
- ore 20: pausa consigliata per la cena
- ore 21: periodo di gioco (tornei)
- ore 23: chiusura del Palazzetto

SABATO 19
- ore 9: periodo di gioco (tornei)
- ore 13: pausa consigliata per il pranzo
- ore 15: periodo di gioco (tornei)
- ore 20: pausa consigliata per la cena
- ore 21: assemblea iscritti al Torneo Masters, periodo di gioco (tornei)
- ore 23: chiusura del Palazzetto

Domenica 20
- ore 9: periodo di gioco (tornei)
- ore 13: pausa consigliata per il pranzo
- ore 15: periodo di gioco (tornei), apertura al pubblico
- ore 19: chiusura manifestazione

Eccovi ulteriori informazioni sulla manifestazione, ricordatevi che potete comunque contattare lo 059/21.12.00. chiedendo di Guido Tremazzi.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE:

La quota per i tre giorni è di £. 61.000 così suddivisa:
£. 15.000 di iscrizione
£. 46.000 per due pernottamenti (NON è compresa la prima colazione)
Chi abita nei dintorni o chi conta di dormire a "sbafo" pagherà, ovviamente, solo la quota d' iscrizione (£. 15.000).

PRENOTAZIONI:

Per prenotare è necessario inviare metà della quota di partecipazione (£. 30.500), a mezzo vaglia postale intestato a Guido Tremazzi c/o Centro Rinascita Orsa Maggiore - P.za Matteotti, 20 - 41100 MODENA, indicando il proprio indirizzo completo e la casuale del versamento (MOD-CON '87). Chi non intende pernottare dovrà inviare la sola quota fissa d' iscrizione. Vi raccomandiamo, prima di effettuare pagamenti, di informarvi sulla disponibilità dei posti! Il saldo del pagamento sarà effettuato al vostro arrivo a Modena.
L' organizzazione si riserva il diritto, a proprio insindacabile giudizio, di accogliere o meno le iscrizioni, salvo, ovviamente, rimborsare la caparra precedentemente versata.

RIMBORSI:

Chiunque, per qualsiasi motivo, si trovasse nell' impossibilità di partecipare alla MOD-CON dopo essersi prenotato, è pregato di comunicarcelo TEMPESTIVAMENTE. Provvederemo al rimborso della quota versata, purchè la comunicazione ci pervenga entro e non oltre l' 1 Settembre 1987. In caso contrario provvederemo al rimborso solo se ci sarà possibile trovare un sostituto. Informeremo gli eventuali ritardatari che non fossero riusciti a rientrare nei 200 iscritti, i quali, telefonandoci nei giorni immediatamente precedenti alla convention, potranno essere informati sulle eventuali rinunce dell' ultima ora.

MOD-CON '87

5° CONVEGNO NAZIONALE GIOCATORI DI WARGAMES

ORGANIZZATO DAL CLUB 3M SOTTO IL PATROCINIO DEL COMUNE DI MODENA ASSESSORATO ALLE ATTIVITA' SPORTIVE AGGREGAZIONI GIOVANILI E DEL TEMPO LIBERO CON LA COLLABORAZIONE DEL CENTRO RINASCITA ORSA MAGGIORE.

Nei giorni 18/19/20 Settembre 1987 si terrà a Modena il "5° Convegno Nazionale Giocatori di Wargames"; la sede della manifestazione sarà il Palazzetto dello Sport gentilmente concessoci dal Comune di Modena.

Il pernottamento sarà presso alcuni alberghi ed hotels del centro cittadino, per motivi di contenimento dei costi i posti convenzionati disponibili sono circa 200, oltre questo limite dovrete affidarvi alla bontà degli albergatori!

Il programma della manifestazione:

VENERDI' 18
- ore 15: ritrovo dei partecipanti presso il Palazzetto dello Sport, consegna delle tessere personali possibilità immediata di gioco
- ore 18: inizio dei tornei
- ore 20: pausa consigliata per la cena
- ore 21: periodo di gioco (tornei)
- ore 23: chiusura del Palazzetto

SABATO 19
- ore 9: periodo di gioco (tornei)
- ore 13: pausa consigliata per il pranzo
- ore 15: periodo di gioco (tornei)
- ore 20: pausa consigliata per la cena
- ore 21: assemblea iscritti al Torneo Masters, periodo di gioco (tornei)
- ore 23: chiusura del Palazzetto

Domenica 20
- ore 9: periodo di gioco (tornei)
- ore 13: pausa consigliata per il pranzo
- ore 15: periodo di gioco (tornei), apertura al pubblico
- ore 19: chiusura manifestazione

Eccovi ulteriori informazioni sulla manifestazione, ricordatevi che potete comunque contattare lo 059/21.12.00. chiedendo di Guido Tremazzi.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE:

La quota per i tre giorni è di £. 61.000 così suddivisa:
£. 15.000 di iscrizione
£. 46.000 per due pernottamenti (NON è compresa la prima colazione)
Chi abita nei dintorni o chi conta di dormire a "sbafo" pagherà, ovviamente, solo la quota d' iscrizione (£. 15.000).

PRENOTAZIONI:

Per prenotare è necessario inviare metà della quota di partecipazione (£. 30.500), a mezzo vaglia postale intestato a Guido Tremazzi c/o Centro Rinascita Orsa Maggiore - P.za Matteotti, 20 - 41100 MODENA, indicando il proprio indirizzo completo e la casuale del versamento (MOD-CON '87). Chi non intende pernottare dovrà inviare la sola quota fissa d' iscrizione. Vi raccomandiamo, prima di effettuare pagamenti, di informarvi sulla disponibilità dei posti! Il saldo del pagamento sarà effettuato al vostro arrivo a Modena.
L' organizzazione si riserva il diritto, a proprio insindacabile giudizio, di accogliere o meno le iscrizioni, salvo, ovviamente, rimborsare la caparra precedentemente versata.

RIMBORSI:

Chiunque, per qualsiasi motivo, si trovasse nell' impossibilità di partecipare alla MOD-CON dopo essersi prenotato, è pregato di comunicarcelo TEMPESTIVAMENTE. Provvederemo al rimborso della quota versata, purchè la comunicazione ci pervenga entro e non oltre l' 1 Settembre 1987. In caso contrario provvederemo al rimborso solo se ci sarà possibile trovare un sostituto. Informeremo gli eventuali ritardatari che non fossero riusciti a rientrare nei 200 iscritti, i quali, telefonandoci nei giorni immediatamente precedenti alla convention, potranno essere informati sulle eventuali rinunce dell' ultima ora.

COME ARRIVARE:

Modena è facilmente raggiungibile da ogni parte d' Italia, in più il Palazzetto dello Sport si trova di fronte allo Stadio e vicino alla stazione delle Autocorriere. La stazione delle Ferrovie dello Stato è collegata al Palazzetto con tre linee di autobus. Per chi arriva in auto consigliamo l' uscita al casello di Modena-Nord proseguendo poi verso il centro città per circa quattro chilometri, si arriva direttamente al Palazzetto dove esiste un vasto parcheggio.

PERNOTTAMENTO:

Gli alberghi disponibili sono tutti in zona e raggiungibili anche a piedi; sono tutti di buona categoria. Le camere sono a 2 o 3 letti, se specificato nel modulo d' iscrizione cercheremo di accontentarvi per quanto concerne la disposizione. Vi ricordiamo che nel prezzo non è compresa la prima colazione.

PASTI:

Vista l' esperienza dell' edizione 1985, abbiamo deciso di fornire agli iscritti un elenco di punti ristoro presso i quali consumare i pasti a loro scelta.

ESPOSIZIONE GIOCHI:

Durante la manifestazione saranno esposti giochi, riviste, miniature.

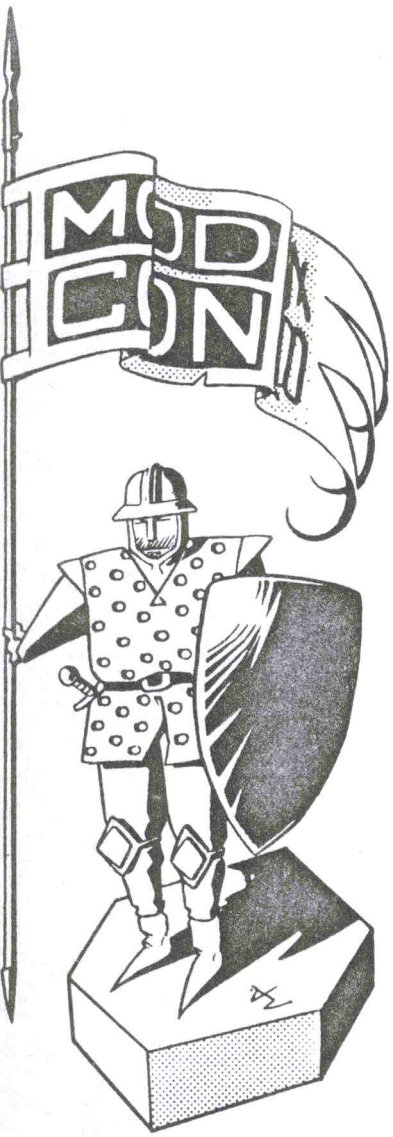
WARGAMES:

Lo scopo della Convention è fondamentalmente quello di giocare e di misurarsi con nuovi avversari. Portatevi i giochi preferiti, non vi sarà difficile trovare avversari. E' consigliabile, se vi iscrivete a qualche torneo, portarvi copia del gioco, sempre che lo possediate.

TORNEI:

PROSPETTO INFORMATIVO DEI TORNEI DI MOD-CON '87

Titolo	Formula (indicativo)	Orari di gioco
BLUE MAX	5 squadre di 4 persone, girone all' italiana	Sabato, ore 10.00
NAPOLEON'S LAST BATTLES	4 gironi all' italiana di 5 persone (Quatre Bras)	Venerdì, ore 21.00
	Semifinali a/r (Ligny)	Sabato, ore 18.00
	Finale a/r (La Belle Alliance)	Domenica, ore 9.00
WAR AND PEACE	2 gironi all' italiana di 3 persone (1815)	Sabato, ore 9.00
	Finale a/r (1813)	Sabato, ore 21.00
SQUAD LEADER	4 gironi all' italiana di 4 persone con partite a/r	Venerdì, ore 21.00
	Semifinali a/r	Sabato, ore 18.00
	Finale a/r	Domenica, ore 9.00
CROSS OF IRON	2 gironi all' italiana di 5 persone	Sabato, ore 9.00
	Finale a/r	Sabato, ore 21.00
ADVANCED SQUAD LEADER	2 gironi all' italiana di 4 persone con partite a/r	Venerdì, ore 18.00
	Finale a/r	Domenica, ore 9.00
FLIGHT LEADER	2 gironi all' italiana di 6 persone	Sabato, ore 11.00
	Finale	Domenica, ore 11.00
AIR FORCE	4 gironi all' italiana di 3 persone	Sabato, ore 9.00
	Semifinali a/r	Sabato, ore 18.00
	Finale a/r	Domenica, ore 9.00
PANZER LEADER	Quarti di finale a/r	Venerdì, ore 18.00
	Semifinali a/r	Sabato, ore 11.00
	Finale a/r	Sabato, ore 18.00



MODENA '87

AFRIKA KORPS	Quarti di finale a/r	Venerdì, ore 18.00
	Semifinali a/r	Sabato, ore 11.00
	Finale a/r	Sabato, ore 18.00
DIPLOMACY	Eliminatorie	Sabato, ore 9.00
	Finale	Domenica, ore 9.00
CAMPIONATO AD&D	Eliminatorie (vedi nota)	Venerdì, ore 21.00
	Semifinali	Sabato, ore 17.00
	Finali	Domenica, ore 14.00
SIGNORI DEL CAOS	5 squadre da 4 persone	Sabato, ore 9.00
	eventuale spareggio	Domenica, ore 9.00

TORNEO 3D

Torneo tridimensionale medievale valido come Campionato Italiano ufficialmente approvato dalla LIW (Lega Italiana Wargame) giocato su regolamento "Lance 3° ed revised". Il periodo storico interessato è:"L' europa e il medio oriente dal 1100 al 1500". Il torneo 3d si svolgerà: sabato ore 9,15 - 13 / 15 - 18,45
domenica ore 8,30 - 12,15 / 14 - 17,45
Iscrizione al torneo 3d: non richiede ulteriore costo d' iscrizione a quello per la partecipazione alla Convention. Se sei interessato a partecipare al campionato 3d medievale e non hai ancora ricevuto il bando del torneo (contenente le modalità di gioco) puoi richiederlo a Roberto Miselli - Via Ridolfi, 27 41100 Modena tel: 059/57.61.70.

Attenzione! Prima di iscriverti leggi bene le note qui sotto riportate:
- Le richieste d'iscrizione verranno evase in base all' ordine di arrivo delle domande.
- I limiti temporali fissati dall'organizzazione sono fissi. Coloro che, per qualunque motivo, non si troveranno ai tavoli agli orari previsti saranno dichiarati perdenti automaticamente.
- Gli abbinamenti ed i gironi verranno sorteggiati tramite computer.
- La tassa d' iscrizione ad un torneo è di lire 5.000, da allegare alla domanda in aggiunta all' anticipo già previsto per l' iscrizione alla convention. Nel caso in cui l' iscrizione ad uno dei tornei prescelti non fosse possibile, la tassa d' iscrizione verrà restituita.
- L' effettuazione dei tornei sopra descritti è garantita, a condizione che venga raggiunto il numero minimo di iscritti.
- Ogni iscritto dovrà munirsi di una copia del gioco prescelto.
- Per il torneo di Blue Max è gradita l' iscrizione di squadre di 4 persone già formate. Indicare, sul modulo di ciascuno dei 4 componenti, il nome della squadra (si prega di evitare sconcezze). Le squadre già formate avranno la precedenza nell' iscrizione.
- Tornei liberi: la domenica verranno organizzati, con iscrizione gratuita e libera a tutti, i seguenti tornei:
  - ore 10.00: Silent Service (computer Atari)
  - ore 15.00: Ace of Aces (chi vuole partecipare si premunisca di libretti)
- Campionato Italiano Assoluto Boardgames: da quest' anno, ogni anno, ad ogni convention nazionale, al vincitore di uno dei tornei verrà dato il titolo di 'Campione Italiano Assoluto'. Il torneo prescelto quest' anno è quello di 'Napoleon's Last Battles', il cui vincitore avrà dunque diritto, oltre alla coppa del torneo, anche alla grande coppa di Campione Italiano 1987. Durante l' assemblea della convention, verrà deciso a quale torneo 1988 accoppiare il Campionato Italiano Assoluto.

ROLE-PLAYINGS:

Per il torneo di AD&D sono già state organizzate eliminatorie su base regionale, quindi alla convention le sessioni eliminatorie saranno riservate a persone provenienti da zone in cui non è stato organizzato alcun torneo preliminare. E' fatto obbligo ai giocatori di munirsi di almeno una miniatura e set completo di dadi, fogli a quadretti, matita e gomma. Gli arbitri, invece, provvederanno a munirsi dei seguenti testi: DMG, PH, UA, MM, FF. Sono graditi i Dungeon Master's Screens.
N.B.: IN CASO DI MANCATA PRESENZA ALL' ORARIO STABILITO PER IL GIOCO,VERRA' EFFETTUATO UN IMMEDIATO RIPESCAGGIO.

Se siete interessati a partecipare ad un qualsiasi torneo inviate il più presto possibile il modulo debitamente compilato a: TREMAZZI GUIDO c/o CENTRO RINASCITA ORSA MAGGIORE - PIAZZA MATTEOTTI, 20 - 41100 MODENA

(PUOI FOTOCOPIARE QUESTA PAGINA)

Moduli per l'adesione alla Convention e per la partecipazione ai tornei da inviare il più presto possibile, debitamente compilati, al seguente indirizzo: TREMAZZI GUIDO - C/O CENTRO RINASCITA ORSA MAGGIORE - PIAZZA MATTEOTTI, 20 - 41100 MODENA Tel: 059/21.12.00

Se vuoi partecipare alla Convention, invia questo modulo debitamente compilato :

NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
.....
DATA DI NASCITA.....
TELEFONO.....

Pernotti nelle strutture convenzionate? SI' NO
Arrivi venerdì? []
o sabato? []
(barrare le voci interessate)

BOARDGAMES

Nome _____ Cognome _____ Provincia _____

Anno di nascita _____ Telefono _____

Chiedo di iscrivermi al torneo di _____ e, nel caso la iscrizione al torneo di cui sopra non fosse possibile, chiedo di iscrivermi al torneo di _____ , o al torneo di _____

Se vuoi fare l' arbitro scrivi qui i tornei che ti senti di arbitrare :

Per ulteriori informazioni sui tornei di boardgames puoi telefonare a : FEDERICO VELLANI 059/23.89.13

ROLE-PLAYINGS

Nome _____ Cognome _____ Provincia _____

Anno di nascita _____ Telefono _____

Chiedo di iscrivermi al torneo di _____ .

Se vuoi fare l' arbitro scrivi qui i tornei che ti senti di arbitrare :

Agli interessati ai role-playings è consigliato compilare il seguente modulo, barrando le opzioni interessate:

Gioco	giocatore	arbitro
AD&D	[]	[]
D&D	[]	[]
MERP	[]	[]
PARANOIA	[]	[]
TWILIGHT 2000	[]	[]
CALL OF CHTULHU	[]	[]
STAR TREK	[]	[]
ALTRO _____	[]	[]

Per quanto riguarda gli arbitri, preghiamo di preparare uno o più scenari, possibilmente con personaggi "pre-rolled" battuti a macchina per sveltire le operazioni preliminari; meglio ancora se compileranno la seguente scheda-scenario che verrà esposta.

SCHEDA SCENARIO
Gioco _____
Livello personaggi _____
Livello giocatori _____
Titolo scenario _____
Probabile durata _____
Numero giocatori (min/max) ____
Descrizione _____
Per ulteriori informazioni sui tornei di Role-Playings puoi telefonare a MARCELLO MISSIROLI 059/55.82.12

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

UNITA' FINLANDESI

FANTERIA. La fanteria costituiva la massa dell'esercito finlandese. Sebbene il tipico soldato finnico era di solito un riservista, era altamente motivato, ben addestrato e ben guidato. I soldati regolari finlandesi formavano i quadri ed erano combinati nelle stesse unita' con i riservisti. Tutte le truppe finlandesi erano equipaggiate con sci ed addestrate al loro uso eccettuati coloro di stanza nelle fortificazioni che attraversavano l'istmo di Karelia. Alcune unita' erano anche equipaggiate con biciclette da utilizzare durante l'estate per incrementare la mobilita'.

I Finlandesi come nazione erano, e sono, esperti nella caccia e nella vita all'aperto ed erano guidati dalla filosofia del "sisu". Stando a Paavo Nurmi (il celebre campione olimpico, NdT), il "finlandese volante", il "sisu" e' lo spirito che spinge una persona ad andare avanti quando il suo corpo non puo' andare oltre. Alcuni battaglioni speciali di "Sissi" vennero formati con cacciatori, pastori di renne e guardie di frontiera per pattugliare le distese desolate lungo la frontiera centrale e rintracciare e distruggere le unita' da guerriglia russe che si infiltravano attraverso il confine e molestavano la popolazione locale.

Le truppe erano armate con mitragliatori Suomi da 7mm di produzione nazionale e fucili automatici Lathi-Saloranta, cosi' come di fucili Mauser. Le armi di produzione finlandese operavano bene alle temperature al di sotto dello zero, mentre le armi russe erano inutili se il freddo era estremo. Durante il corso della guerra grandi quantita' di armi automatiche russe furono riparate e poste in uso.

Le unita' del genio erano armate con esplosivi speciali e cocktail Molotov (i cocktail Molotov originali, preparati dal Dipartimento di Stato finlandese per i liquori come misura d'emergenza) con i quali attaccare i corazzati russi, in aggiunta al solito assortimento di armi insolite delle unita' di genieri da combattimento.

L'esperienza finlandese nella guerra in foresta e d'inverno fu impartita ad ufficiali tedeschi ed ungheresi durante speciali sessioni di addestramento durante il 1942 e 1943, tenute a Kankaanpae in Finlandia e Grossborn in Germania. Questo addestramento permise alle truppe tedesche e ungheresi di far fronte al tempo e alle tattiche d'inverno russe piu' efficacemente di quanto avevano fatto durante il disastroso inverno del 1941/1942.

ARTIGLIERIA ANTICARRO. I cannoni anticarro non furono mai disponibili in gran numero nell'esercito finlandese. Cannoni da 25, 37 e 47 mm giunsero dalle nazioni occidentali e cannoni da 37, 45, 76.2 furono catturati ai russi. Le armi da 25 e 47 mm giunsero' in piccole quantita' dai Francesi e dagli Italiani sia prima che durante la guerra d'Inverno e, come armi catturate, furono fornite dai Tedeschi durante la Guerra di Continuazione. I cannoni Bofors da 37mm furono ricevuti dalla Svezia prima, durante e dopo la Guerra d'Inverno ed erano i piu' numerosi dei cannoni anticarro finlandesi. Anche le armi tedesche da 37, 50 e 75 furono occasionalmente fornite. La Lathi-Soloranta produsse un efficace fucilone anticarro nazionale da 20mm. Il suo effetto e' incluso nei fattori di fuoco delle unita' di fanteria. Armi anticarro improvvisate, inclusi pali di legno da infilare nel meccanismo di movimento dei carri russi,

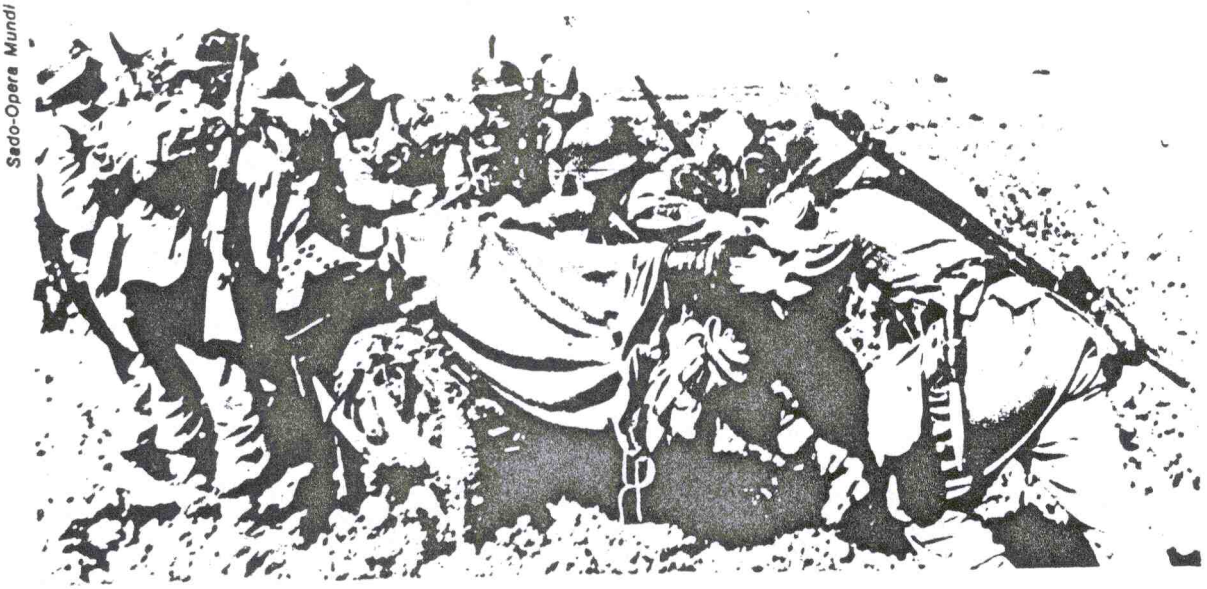
granate a pipa e cocktail Molotov furono fornite a speciali squadre anticarro (incluse all'interno dei plotoni di genieri). Panzerfaust e Panzerschreck tedeschi giunsero con un invio aereo d'emergenza durante l'offensiva russa del 1944.

ARTIGLIERIA CAMPALE. La artiglieria pesante fu spesso usata sulla linea del fronte dai Finlandesi a causa della critica penuria di cannoni anticarro. La spina dorsale dell'artiglieria finlandese era costituita dal modello 1897 francese da 75mm. I Finlandesi utilizzarono anche una certa quantita' di pezzi piu' pesanti da 105, 150 e 155mm di calibro, ma di questi non ve ne erano molti. Obici russi catturati da 122 e 152mm vennero impiegati su larga scala durante la Guerra di continuazione. Anche il cannone contraereo svedese Bofors da 40mm fu utilizzato come supporto della fanteria poiche' in molti casi non era disponibile niente altro.

CORAZZATI. Allo scoppio della Guerra d'Inverno gli unici veicoli corazzati posseduti dall'esercito finlandese erano tredici carri leggeri Vickers, che costituivano la 4a Compagnia Corazzata Distaccata. Piu' tardi, sufficiente equipaggiamento russo venne catturato e ricondizionato da formare la 1a Divisione Corazzata, che fu attivata il 24 luglio 1941. La divisione era composta da sette squadroni e un contingente di cannoni anticarro da 37mm trainati da cavalli. Questa divisione venne impiegata nell'offensiva di Maaselka alla fine del 1941 e fu poi tenuta in riserva fino a che l'offensiva russa del 1944 non minaccio' di sopraffare le difese finlandesi sull'istmo di Karelia.

I Tedeschi fornirono la gran parte dei corazzati finnici, inclusi vari tipi di cannoni d'assalto e veicoli tedeschi in eccedenza. Istruttori tedeschi addestrarono gli equipaggi finlandesi all'uso di questi veicoli. Vennero forniti anche veicoli corazzati catturati cecoslovacchi e francesi. I carri russi catturati in servizio con la divisione erano per la maggior parte il medio T28, i carri leggeri/medi della serie BT ed il leggeri T40, T50, T60 e T26, insieme a pochissimi dei moderni dei tipi KV e T34. Anche una brigata di cannoni d'assalto della Wehrmacht servi' con l'esercito finlandese durante la maggior parte della Guerra di Continuazione fino al suo ritiro nel luglio del 1944.

Come la dottrina militare finlandese richiedeva, i carri erano utilizzati principalmente

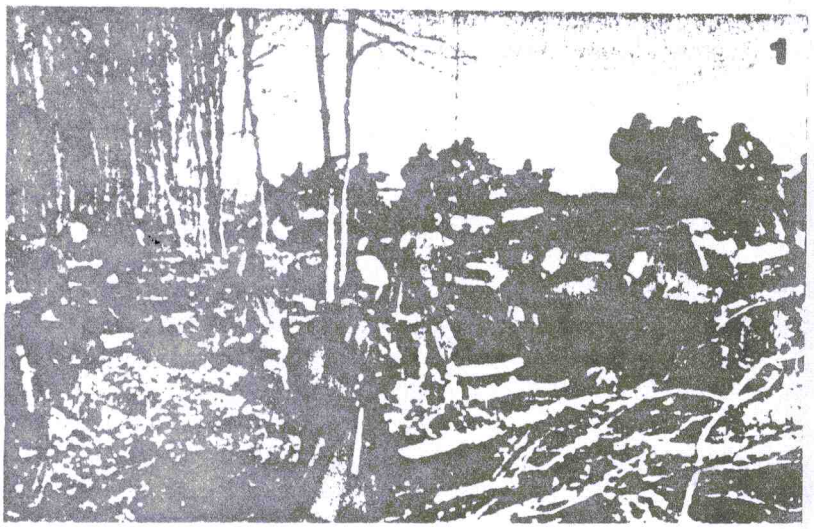


come supporto per la fanteria e come deterrente difensivo per i corazzati russi, piuttosto che come arma da guerra lampo. Le foreste della Karelia non erano adatte ad una guerra corazzata su ampia scala come lo erano le steppe dell'Ucraina.

MORTAI. L'esercito finlandese utilizzo' vari tipi diversi di mortai. Il nuovo pezzo rappresenta sia i mortai da 81mm di origine italiana e francese e i mortai russi catturati da 82mm che avevano caratteristiche simili. Questi mortai erano preferiti dall'esercito finlandese in quanto erano leggeri e relativamente semplici da trasportare, in accordo con l'enfasi sulla mobilita'. I mortai leggeri sono inclusi nei fattori di fuoco delle unita' di fanteria. Anche mortai da 120mm catturati ai Russi furono utilizzati, ma non erano comuni come le armi piu' piccole.

TRASPORTI. Durante i mesi invernali, l'esercito finlandese utilizzava slitte trainate da cavalli o renne (le "pulkka" di CRESCENDO OF DOOM). Molti di questi veicoli erano stati requisiti ai civili per uso militare. Durante i mesi estivi venivano utilizzati carretti ed alcuni camion, inclusi molti veicoli russi catturati. I veicoli erano utilizzati anzitutto per il rifornimento, l'evacuazione dei feriti ed il traino dell'artiglieria, in quanto la fanteria finlandese era equipaggiata con sci per l'uso durante i mesi invernali e biciclette per l'uso durante i mesi estivi.

Anche gli aerosan (aeroslitte), anzitutto di disegno privato ed individuale, vennero requisite dall'esercito finlandese ed utilizzate contro i russi. Questi veicoli su sci erano stati usati prima della guerra per rifornire insediamenti isolati in Lapponia. Non esisteva una versione militare standard di aerosan per l'esercito



finlandese.

CAVALLERIA. La cavalleria a cavallo doveva essere utilizzata teoricamente nell'esercito finlandese per aumentare la mobilita' durante l'estate, ma in pratica la cavalleria rimase montata per tutto l'anno. Mentre cio' danneggiava lo scopo prefisso di aumentare la mobilita', si otteneva una riduzione delle difficolta' di addestramento e logistica. In teoria, una brigata di cavalleria doveva essere assegnata a ciascuna divisione. Una sola brigata completa fu mobilitata per la Guerra d'Inverno, come parte della riserva strategica, ma tutte le divisioni avevano un po' di cavalleria assegnata per scopi di ricognizione. Con le possibili eccezioni dei cosacchi e di alcune unita' russe, i cavalleggeri erano in realta' fanteria montata che combatteva a piedi (dragoni). Le gloriose cariche di cavalleria non furono una caratteristica predominante della 2a guerra mondiale.

NUOVE UNITA' RUSSE

UNITA' DI SCIATORI. La Armata Rossa formo' varie piccole unita' di sciatori da utilizzare nella Guerra d'Inverno. Sebbene i soldati fossero coscritti nella Karelia russa (una regione confinante la Finlandia e i cui abitanti parlavano il

finlandese), erano addestrati in modo inadeguato ed erano equipaggiati con il tipo di sci sbagliato, in quanto non poteva essere rimosso rapidamente in uno scontro a fuoco. Lo sci finnico era trattenuto da cinghie che potevano essere sciolte immediatamente, mentre i Russi dovevano prima togliersi gli stivali. Alle truppe russe non venne fornito un camuffamento invernale, cosi' da rendere semplice il loro avvistamento contro la neve. I Finlandesi massacrarono queste truppe a volonta' durante la Guerra d'Inverno. Le lezioni imparate qui, tuttavia, contribuirono alla formazione di unita' di sciatori d'elite nell'Armata di Siberia che fecero la loro prima comparsa durante la difesa di Mosca. Poiche' le truppe originarie di sciatori provenivano dalla Karelia, erano ancor meno entusiaste di combattere contro i Finlandesi del soldato russo medio. Molti di loro avevano parenti in Finlandia, e parlavano Kareliano (un dialetto finnico) come loro lingua nativa. Quando si presentarono, le opportunita' di resa non vennero ignorate. Le unita' di sciatori d'elite formate durante l'inverno del 1941 dovrebbero essere considerate come uguali o superiori alle compagnie russe di fanteria della Guardia.

TRASPORTI. Le slitte furono usate dai Russi cosi' come dai Finlandesi. Non erano pero' impiegate nella stessa quantita', preferendo il trasporto a motore ove disponibile. Vi furono vari tentativi per utilizzare slitte corazzate spinte o trainate da carri. Dapprima la corazzatura era troppo sottile, e gli occupanti venivano falciati dal fuoco di mitragliatrici e fucili. Quando si fece uso di una corazzatura piu' spessa, le slitte divennero troppo pesanti e affondarono nella neve.

Il semicingolato russo in uso in questo periodo era lo ZIS-33, che era fondamentalmente un camion leggero con cingoli al posto degli assali posteriori. Non era corazzato ne' armato. L'M3 di produzione americana non fu in uso che molto piu' tardi, dopo l'inizio del Lend-Lease verso l'Unione Sovietica.

AEROSLITTE. Verso l'inizio del secolo i Russi svilupparono una serie unica di veicoli su sci a motore conosciuti come aerosan. Questi veicoli furono dapprima dotati di un motore da motocicletta, spinti da un propulsore da aereo e viaggiavano su uno chassis equipaggiato con sci. Il governo russo formo' nel 1919 uno speciale Comitato per la Costruzione dell'Areosan per svilupparе ulteriormente questi promettenti veicoli. Vennero costruiti aerosan piu' grandi e potenti, finche' nel 1933 un areosan costruito dall'Organizzazione per la Costruzione di Areosan e Slitte stabili' un record mondiale di velocita' su terra di 70 miglia all'ora.

Durante la Guerra d'Inverno furono schierati vari battaglioni di aerosan, equipaggiati prima di tutto con l'areosan modello NKL-6. Questo veicolo fu usato come supporto di unita' di sciatori per ricognizione, assalto ed evacuazione dei feriti. Era anche comune una speciale versione corazzata armata con una mitragliatrice da 7.62mm.

La produzione di areosan fu di molto aumentata dopo la Guerra d'Inverno per via del loro grande successo. Un nuovo aerosan da trasporto, l'NKL-16, entro' in servizio. Venne anche schierata una nuova versione corazzata d'assalto, l'NKL-26. Battaglioni di areosan vennero utilizzati su tutti i fronti durante i mesi invernali del 1941-42 e del 1942-43. Un piccolo areosan a due posti da

ricognizione, l'RF-8, fu introdotto nel 1942; piu' tardi nel 1942 un grande areosan da trasporto, l'ASD-400, entro' in roduzione. Questo veicolo poteva trasportare da 20 a 25 uomini, mentre l'areosan precedente poteva trasportarne solo 5 o 6. Solo alcune decine di questo modello vennero costruite.

A partire dal 1944 l'Armata Rossa fu continuamente all'offensiva, e la maggior parte dei battaglioni di areosan vennero rimossi dal ruolo di combattenti. Queste unita' continuarono in attivita' di trasporto fino alla fine della guerra. Gli areosan sono usati ancora oggi dall'esercito e dai civili russi nell'estremo nord.

L'esercito finlandese fece uso di areosan di suo disegno e di veicoli russi catturati per il combattimento sia durante la Guerra d'Inverno che la Guerra di Continuazione. Anche la Wehrmacht sviluppo' vari modelli di areosan basati su esemplari russi catturati.

ARTIGLIERIA. Il cannone da 37mm fu il cannone anticarro standard da fanteria fino all'introduzione su larga scala del cannone da 45mm. Questo cannone era una copia diretta del Rheinmetall-Borsig tedesco fornito alla Wehrmacht. Questa arma era ancora in servizio presso alcune unita' russe al tempo della Guerra d'Inverno.

L'artiglieria pesante russa fu sottratta al controllo divisionale durante la riorganizzazione successiva all'offensiva Barbarossa. Questi cannoni vennero raggruppati in divisioni d'artiglieria dalla Stavka per creare un potenziale di fuoco di riserva per sostenere le offensive o per rafforzare una posizione difensiva. Al tempo della Guerra d'Inverno L'artiglieria campale era ancora parte integrante della divisione russa.

L'obice da 203mm era un'arma navale da 8 pollici montata su uno strano chassis cingolato, che gli consentiva una limitata mobilita'. Questi cannoni furono usati per bombardare la linea Mannerheim e i forti su Koivisto. La lentezza di questi cannoni "semoventi" li tenne lontani dalla maggior parte delle principali battaglie.

Il cannone/obice da 152mm era il pezzo russo standard di artiglieria pesante. La gran parte delle armi nelle divisioni d'artiglieria era costituita da questi cannoni, e molti erano usati non ufficialmente dalle batterie d'artiglieria divisionale. Questo cannone fu anche usato per armare i cannoni d'assalto KV-II e SU-152 "bestia che conquista".

CORAZZATI. La Guerra d'Inverno forni' di un terreno di prova l'Armata Rossa. Qui si scopri' come le loro forze meccanizzate erano del tutto inadatte alla guerra moderna. L'Armata Rossa possedeva la piu' grande forza corazzata del mondo nel 1939, con piu' di 22.000 veicoli.

CARRI LEGGERI. In accordo con le tradizioni della cavalleria dell'esercito imperiale russo, i carri leggeri erano i piu' numerosi tra i veicoli corazzati dell'Armata Rossa a quest'epoca. Il T-26 era il carro leggero standard: ve ne erano tre modelli di base e diverse varianti. Il T-26a montava due mitragliatrici in torrette gemelle, mentre il T-26b e il T-26c erano armati con un cannone da 45mm e una mitragliatrice coassiale in torretta singola. La protezione della corazzatura era scarsa, e la velocita' massima era di sole 18 miglia all'ora.

Il T-40 era il prodotto finale di una serie di piccoli carri anfibi. La protezione della corazzatura era sufficiente solo a volte contro il fuoco delle armi leggere, mentre l'armamento era ridotto a una mitragliatrice da 12.7mm e a una da 7.62 al fine di risparmiare peso. Il piccolo propulsore poteva far muovere il T-40 ad una velocita' di 4 nodi in acque calme.

Il T-50 e il T-60 erano considerati come rimpiazzi del T-26. Il T-60 era armato con un cannone da 20mm, mentre il T-50 aveva un cannone da 45mm. Il T-50 era un veicolo leggermente piu' veloce e meglio protetto. La corazzatura su entrambi questi veicoli era ben inclinata ma troppo sottile. Questi veicoli fornirono esperienza di progettazione che fu utile nello sviluppo del T-34. Il T-50 ed il T-60, cosi' come il T-70 e il T-80 assomigliavano molto ad un T-34 su scala ridotta. Tuttavia, sia il T-50 che il T-60 furono delle delusioni.

Il T-70 era uno sviluppo del T-60. Era armato con un cannone da 45mm migliore di quello dei primi carri, ma era ancora limitato ad un equipaggio di due uomini, limitando la sua abilita' di combattimento. Uno squadrone di questi veicoli era assegnato a ciascuna brigata corazzata come unita' da ricognizione durante la Grande Guerra Patriottica. Lo chassis del T-70 fu utilizzato anche per produrre il primo cannone d'assalto russo di successo, il SU-76.

Il T-80 era uno sviluppo ulteriore del T-70, a causa del bisogno di miglior armamento fra unita' da ricognizione. All'epoca in cui questo carro ebbe raggiunto lo stadio di produzione, pero', il T-34 aveva fatto proprio il ruolo della ricognizione nell'ambito delle brigate corazzate dell'Armata Rossa.

CARRI MEDI. Il primo carro medio russo ad essere messo in produzione fu il T-28. Questo veicolo era stato armato con un obice corto da 76.2mm e una mitragliatrice coassiale nella torretta principale e due mitragliatrici in torrette separate davanti alla torretta principale. Il T-28 rimase il carro medio russo standard negli anni '30 finche' non fu rimpiazzato nel servizio al fronte dal T-34/76a. Come i carri pesanti russi, il T-28 era inteso come veicolo per il supporto della fanteria.

I piu' numerosi fra i veicoli corazzati russi da combattimento del periodo prebellico erano i carri veloci della serie BT, simili nel loro previsto ruolo sul campo di battaglia ai carri "cruiser" (incrociatori) inglesi. Vi erano vari modelli in questa serie, dei quali il BT-5 e il BT-7 erano ancora in servizio ai tempi della Guerra d'Inverno. Mentre questi carri erano molto veloci, non avevano quasi corazzatura e dovevano dipendere sulla loro velocita' per la sopravvivenza. I diversi modelli montavano varie armi come armamento principale con il BT-7/2, che montava lo stesso cannone usato per armare il T-34/76a, come piu' alto punto di sviluppo di questa serie. I

carri della serie BT potevano anche togliere i cingoli per ottenere velocita' stradali anche maggiori.

CARRI PESANTI. Come gli inglesi, l'Armata Rossa era ostacolata nel suo sviluppo di una efficace forza corazzata dalle teorie di influenza inglese dei comandanti dell'Armata Rossa, che richiedevano carri pesanti d'assalto per aiutare la fanteria ad ottenere sfondamenti. Vi furono persino progetti per produrre una vera "nave da battaglia terrestre" del peso di piu' di 1000 tonnellate.

Il carro pesante standard dell'Armata Rossa durante gli anni '30 era il gigantesco T-35. Una torretta aveva un obice corto da 76.2mm, mentre due torrette montavano dei cannoni da 45mm e due torrette addizionali montavano mitragliatrici. Una delle torrette secondarie da 45mm veniva spesso rimossa durante le riparazioni per ridurre il peso del veicolo. Questa "nave da battaglia terrestre" richiedeva un equipaggio di 10 uomini. I cannoni da 45mm erano necessari per combattere i carri nemici, in quanto l'obice da 76.2mm non poteva sparare proiettili perforanti. Le prestazioni cross-country del T-35 erano scarse, mentre la protezione della corazzatura era adeguata per il suo previsto ruolo di sfondamento. Le grandi dimensioni del veicolo lo rendevano un bersaglio superbo per gli artiglieri finlandesi. Le sospensioni erano persino incapaci di sostenere il suo grande peso su un'area cosi' vasta. Dopo la Guerra d'Inverno, il T-35 venne rimosso dal servizio al fronte con l'Armata Rossa; la Wehrmacht riporto' pochissimi incontri con quest'arma gigantesca ma vulnerabile.

Il T-46 era un modello sperimentale dalla breve vita, previsto per sostituire il T-35, sebbene entrambe le macchine erano inadeguate sotto tutti i punti di vista per i loro scopi. Il T-46 era armato con un cannone da 45mm, era estremamente lento e al suo equipaggio non offriva quasi alcuna protezione contro il fuoco controcarro nemico. In Finlandia, il T-46 venne provato in battaglia e non riusci' a rispettare le specifiche con un ampio margine.

Il T-100 era un modello sperimentale di 56 tonnellate inviato nell'istmo di Karelia che a sua volta si dimostro' inadeguato alle specifiche dell'Armata Rossa. Era armato con un cannone da 45mm in una torretta all'altezza dello scafo e un cannone da 76.2mm montato in una seconda torretta posta al di sopra di questa. Il T-100 e' degno di nota in quanto fu il precursore della successiva serie di carri pesanti russi. Lo stesso chassis e le sospensioni sviluppate per il T-100 fu utilizzato per costruire la serie dei carri KV.

Il primo carro della serie KV (cosi' chiamata dal maresciallo Klimenti Voroshilov, ministro russo della difesa durante la fine degli anni '30 e uno dei pochi amici personali di Josef Stalin) ad essere prodotto fu il KV-I. Questo veicolo era armato con un cannone da 76.2mm posto in una pesante torretta, ma per il resto e' quasi identico al KV-85 di PANZERBLITZ. Successivi modelli montavano armamenti piu' pesanti ed erano meglio protetti. La versione d'assalto di questo carro era il KV-II, che montava un obice da 152mm in una grande torretta con i fianchi a piastre.

REGOLE SPECIALI

CANNONI CAMPALI. Ai cannoni campali finlandesi da 75, 105 e 122 e agli obici russi da 203 e 152mm dovrebbe essere consentito l'uso della regola sul fuoco indiretto. Permettete ai CP di avvistare per loro.
MOVIMENTO INVERNALE. Negli scenari posti nei mesi invernali, il fattore di movimento dei veicoli corazzati e semicingolati e' ridotto a 2/3. I camion sono ridotti a meta' del loro fattore di movimento. Le unita' di cavalleria e i carretti hanno il loro fattore di movimento ridotto a 2.
MOVIMENTO DEGLI SCIATORI. Unita' su sci (unita' russe "ski" e jager finlandesi) possono attraversare il lati d'esagono verdi. Qualsiasi esagono entrato costa a loro 1 MF e lasciare un torrente costa 2. Entrare in un esagono di pendio da un esagono cima di collina costa 1MF; entrare in un esagono di pendio da altro terreno costa 2MF. Le unita' di sciatori possono essere trasportate come le altre unita' di fanteria.
LAGO. L'esagono di lago puo' essere attraversato dalle unita' di fanteria e degli aerosan negli scenari della Guerra d'Inverno; se attacati mentre si trovano nell'esagono di lago, il tiro di dado dell'attaccante e' modificato di -1. Negli scenari con clima temperato, il T-40 puo' attraversare il lago o qualsiasi corpo d'acqua creato dai giocatori su mappe fatte in casa alla velocita' di un esagono per turno.
STACKING FINLANDESE. Le unita' non corazzate finlandesi rappresentano dei plotoni, percio' e' possibile metterne solo tre per esagono. Eccettuati i carri leggeri Vickers, le unita' corazzate finlandesi rappresentano delle compagnie ed e' possibile metterne solo due per esagono. I carri leggeri Vickers, cosi' come qualsiasi pezzo utilizzato, sono dei plotoni ed e' possibile metterne tre per esagono.
MOVIMENTO DELLE SLITTE. Le slitte si muovono come gli altri veicoli, ma non sono soggette ad altre modifiche per il movimento invernale.
RELITTI DEI SEMICINGOLATI. Il semicingolato russo ZIS-33 non e' un veicolo corazzato e quando viene distrutto non e' sostituito da un segnalino di relitto.
AEROSAN. Gli aerosan non sono soggetti a modifiche per il movimento invernale. Un aerosan spende due punti di movimento per entrare in un esagono di bosco e cinque per entrare in un esagono di pendio da un esagono che non sia di cima di collina. Queste unita' non possono attraversare lati verdi d'esagono e non sono considerati veicoli corazzati. Gli aerosan da trasporto possono trasportare unita' di fanteria, mortai da 81 o 82mm, cannoni anticarro e contraerei leggeri (50mm o meno) e CP.

REGOLE OPZIONALI.

FUOCO NAVALE. Anche le navi da guerra della marina russa, vennero impiegate contro la Finlandia, cosi' come le sue forze aeree e terrestri. Le navi da guerra "Marat" e "Oktobriaskaya Revolutia" bombardarono le posizioni finlandesi sull'istmo di Karelia con una certa frequenza durante la Guerra d'Inverno. La "Oktobriaskaya Revolutia" venne danneggiata seriamente dalle batterie finniche da 305mm poste sull'isola fortificata di Koivisto durante una di queste missioni. La grande flotta sottomarina russa (la piu' grande del mondo nel 1939) opero' senza successo nel golfo di Finlandia nel tentativo di impedire gli aiuti alla Finlandia, in contrasto con i

cinque sottomarini della marina finlandese che causarono molti danni alla flotta mercantile russa.

Durante la Guerra di Continuazione, la marina finlandese e la Kriegsmarine furono in grado di stendere un cordone antisottomarini attraverso l'imboccatura del golfo di Finlandia. Le navi ed i sottomarini russi vennero cosi' tenuti fuori dal Mar Baltico fino a che l'Estonia non fu conquistata dalle truppe sovietiche.

Il fuoco navale di supporto, un'importante caratteristica degli scenari d'invasione di PANZER LEADER, e' disponibile solo nella situazione F10, Viipuri. 240 fattori d'attacco di classe H, che rappresentano i dodici cannoni da 12 pollici della "Oktobriaskaya Revolutia" (la "Marat" era andata persa qualche tempo prima in seguito ad un attacco di Stuka) e i nove cannoni da 7.1 pollici dell'incrociatore pesante "Maksim Gorkiy", sono disponibili per il giocatore russo al primo turno. Essi sparano in multipli di 20 fattori, percio' solo un massimo di dodici bersagli puo' essere attaccato. Il giocatore russo registra segretamente su quali esagoni intende sparare prima che il giocatore finlandese disponga le sue forze. Tutti i 240 fattori possono essere assegnati ad un esagono bersaglio, oppure una combinazione o multipli di 20 il cui totale non superi i 240 fattori. Questa regola forza i finlandesi a stare lontani da alcune delle migliori posizioni difensive. I 240 fattori non sono sufficienti ad alterare il bilanciamento della situazione, ma la rendono piu' interessante.

LE SITUAZIONI

Gli scenari che qui compaiono sono presi dalle battaglie della Guerra d'Inverno del 1939-40 e della Guerra di Continuazione del 1941-44. Poiche' sono basate su azioni storiche, i giocatori possono trovare che in alcune situazioni e' particolarmente difficile vincere con i Finlandesi mentre essi appaiono imbattibili in altre. Se le unita' finlandesi dovessero sembrare troppo forti individualmente, si dovrebbe tener presente che queste truppe furono le piu' addestrate e motivate della 2a guerra mondiale.

SITUAZIONE F1. Suomussalmi: qui la 163' divisione russa, composta da coscritti mongoli e addestrata solo in parte, fu tagliata fuori dal resto della 9' armata l'11 dicembre 1939. Fu poi totalmente distrutta da alcune unita' di frontiera finlandesi rinforzate dal 27' reggimento di fanteria, al comando del colonnello Hjalmar Sulusvao. I mongoli erano confusi dall'ambiente alieno e furono colti dal panico quando scoprirono di essere stati accerchiati dai Finlandesi. Questa divisione aveva ricevuto ordini rigorosi di osservare la neutralita' svedese una volta che avesse raggiunto la parte opposta della Finlandia.

SITUAZIONE F3. Saija: i Russi tentarono anche di far uso di truppe su sci. Loro unico, e moderato, fu l'accerchiamento di Petsamo. Chiave della presa di Petsamo era il villaggio di Saija, presso il cumulo di pietre delle tre nazioni al confine con la Norvegia e la Svezia, che era tenuto da unita' di frontiera leggere. I Finlandesi vennero respinti e Petsamo occupata dopo un breve assedio.

SITUAZIONE F4. Summa: La linea fortificata "Mannerheim" fu soggetta ad un altro attacco

massiccio il 1 febbario 1940. Precedenti assalti erano falliti miseramente, e le autorita' finlandesi erano preoccupate dalla possibilita' dello scoppio di epidemie in primavera causate dal disgelo delle centinaia di migliaia di corpi congelati ammassati davanti alle posizioni dell' esercito finlandese.

I Russi impiegarono di nuovo orde di fanteria con il supporto di carri e, l'11 febbraio 1940, ottennero uno sfondamento nel settore di Summa, ma i Finlandesi riuscirono a ritirarsi in buon ordine su una nuova linea difensiva.

SITUAZIONE F5. Naykkijarvi: durante la Guerra d'Inverno, gli unici veicoli corazzati posseduti dai Finlandesi, eccettuato l'equipaggiamento russo catturato, erano i tredici carri leggeri Vickers della 4a Compagnia Corazzata Distaccata. Il 26 febbraio 1940 essi furono utilizzati di supporto ad un contrattacco del 3' battaglione di fanteria. L'operazione fu un completo fallimento, in quanto i carri vennero rapidamente messi fuori combattimento e la fanteria costretta a ritirarsi.

SITUAZIONE F6. Tali: i Russi continuarono a mantenere la pressione dei loro attacchi sull'istmo di Karelia verso Viipuri, e l'8 marzo 1940 abbatterono le deboli posizioni finniche con nuove divisioni di truppe fresche. Questa sconfitta spinse la Finlandia a chiedere la pace.

SITUAZIONE F7. Karhumaki: per tutto l'otobre 1941 l'esercito finlandese tento' di cacciare i Russi dall'istmo di Maaselka durante l'offensiva iniziale della Guerra di Continuazione. Era questa una posizione chiave nella Karelia orientale immediatamente a nord di Petrosavodsk (capitale della Repubblica Socialista Karelo-Finnica) e del lago Onega. I Russi opposero una rigida difesa fino a che non furono sopraffatti alla fine di dicembre dalla 1a brigata jager e dalla 1a divisione corazzata a Karhumaki. Fu questa la prima azione di combattimento su larga scala per gli equipaggi dei carri finnici.

SITUAZIONE F8. Osinovets: durante la Guerra di Continuazione i Finlandesi si rifiutarono di lanciare un attacco frontale contro Leningrado, sebbene vi fu un tentativo di inondare la citta' con l'acqua del lago Ladoga. Mentre i finlandesi desideravano eliminare la posizione nemica di Leningrado al fine di accorciare il loro fronte e liberare l'armata di Karelia per operazioni piu' ad oriente, essi non erano preparati a sostenere le perdite che sarebbero inevitabilmente risultate da un attacco frontale diretto. Questo scenario ipotizza un attacco finlandese sul centro di rifornimento di Osinovets, il porto sul lago Ladoga, nell'estate del 1942. Se questa operazione avesse avuto successo, Leningrado sarebbe stata isolata dal resto dell'Unione Sovietica e sarebbe sicuramente caduta. Stalin non aveva molta fretta di salvare gli abitanti di Leningrado, che considerava essere troppo occidentalizzati. La culla della Russia sovietica era vista come uno dei piu' grandi pericoli per il regime di Stalin.

SITUAZIONE F9. Kunterselka: questo scenario e' preso dall'ultima parte della Guerra di Continuazione. Nel giugno 1944 un massiccio attacco russo fu lanciato contro i Finlandesi nel tentativo di spingere la Finlandia ad uscire dalla guerra. Il 6 giugno la 1a divisione corazzata finlandese, armata principalmente con equipaggiamento russo catturato e alcuni cannoni d'assalto tedeschi, contrattacco' al fine di concedere alle truppe finniche tempo sufficiente per

ritirarsi dalla Karelia orientale e formare nuove posizioni difensive. La divisione del maggior generale Lagus trattenne il furioso assalto russo abbastanza da permettere l'evacuazione delle truppe e della popolazione civile.
SITUAZIONE F10. Viipuri: mentre i combattimenti nel 1944 continuavano, i Russi si avvicinarono di nuovo a Viipuri come avevano fatto nel 1940. Per difendere la citta' un solo reggimento di fanteria finlandese fu posizionato presso la costa. Contro di esso i Russi scagliarono tre divisioni della Guardia, e le truppe finniche combatterono fino all'ultimo uomo. Questa valorosa azione procuro' tempo sufficiente all'evacuazione di Viipuri.

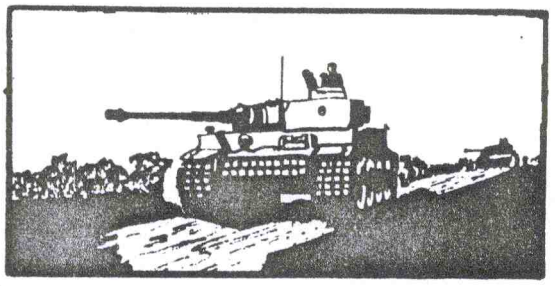
NOTE DEI TRADUTTORI

Come avete potuto vedere si tratta di un articolo ottimo, ben documentato. A questo noi abbiamo apportato solo alcune modifiche:
- abbiamo "sistemato" il pezzo dell'FT-17 che nell'articolo era indicato come FT-7;
- abbiamo corretto il pezzo "ski" russo che nell'articolo aveva i tre pallini del plotone: ora ha l'asta, simbolo di compagnia;
- abbiamo corretto il fattore di movimento dei cannoni anticarro finlandesi da 25, 37, 45, 47mm. Il MF russo e' invece rimasto 0 per motivi di tattica dei Russi. Pensiamo che molti cannoni, AT e non, avessero una loro mobilita'; questo indipendentemente cioe' dalla presenza di mezzi di trasporto. Il peso di molti cannoni era infatti di poche centinaia di chili e un gruppo di 3-4 uomini poteva agevolmente spostarli, soprattutto quando durante il combattimento una loro mobilita', benche' minima, era indispensabile. Torneremo in un prossimo articolo, e in modo piu' organico, sul problema dei pezzi "errati" di PB e PL (oltre che di PB41, PL40, PARA L).

A questi pochi cambiamenti da noi apportati aggiungiamo solo una nostra regola ed un consiglio. La regola riguarda la possibilita' di cattura dei carri russi da parte dei Finlandesi: era questa una pratica comune infatti. Ogni qual volta un'unita' corazzata russa sarebbe distrutta in seguito a CAT, il giocatore finlandese puo' invece considerarla catturata. I giocatori segneranno su un foglio l'avvenuta cattura: il pezzo sara' infatti lasciato sulla mappa. E' inteso che non potra' piu' "funzionare" (sparare, muoversi, avvistare ecc.). Sara' possibile per entrambe le parti distruggere in seguito l'unita' mediante DF, IF, CAT. Un'unita' catturata conta doppio ai fini delle condizioni di vittoria.

Il consiglio che vi diamo e' quello di utilizzare le regole sul morale del nostro articolo precedente. A nostro parere i Finlandesi dovrebbero sempre godere di un morale A, che si riduce a B nel solo scenario F8. Per i Russi le cose sono molto diverse. Noi consigliamo un morale D per gli scenari della Guerra d'Inverno e C per gli scenari della Guerra di Continuazione.

(2 - fine)



SITUATION F·1

SUOMUSSALMI: Destruction of the Russian 163rd Division by the Finnish 27th Infantry Regiment. (12/11/39)

Game length: 16 turns

Russians set up first on boards two and three.
Finns then set up on board one.
Finns move first.

Map Configuration

2	N 3	1

FINNISH FORCES

4 I 6 RIFLE 10 1	7 I 3 JAGER 10 4	5 A 3 37 mm 3 0	4 A 2 25 mm 3 0	8 H 12 40 mm 2 0	0 C 0 SLEDGE 2 4
x16	x10	x2		x2	x12

2 C(II) 2 AERIISAN 3 12	3 M 12 81 82 mm 3 1
x2	x2

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Destroy 20 Russian units. Tactical = Destroy 17 units. Marginal = Destroy 14 units.

RUSSIAN FORCES

3 I 1 RECON 4 1	7 A 3 46 mm 3 0	3 H 10 76.2 mm 2 0	3 M 12 87 mm 3 1	40 H 20 122 mm 1 0	8 I 1 SMG 12 1
x5	x2	x2	x5		x2

5 I 4 RIFLE 16 1	0 C 0 MAGOR 1 3	6 I 6 122 mm 2 0	12 A 5 76.2 mm 2 0	0 C 0 TRUCK 1 12	7 2 SKI 14 3
x9	x8	x2		x5	x8

0 C 0 SLEDGE 1 3	2 I 2 T 26a 5 6	5 A 3 T 26a 5 6	6 H 8 T 28 6 8
x2	x2	x2	x2

0 C 0 ZIS 33 1 10	0 C 0 NKL 6 2 17
x4	

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Evacuate 20 units off the eastern edge of board one. Tactical = Evacuate 15 units. Marginal = Evacuate 10 units.

SITUATION F·2

TOLVAJARVI: Elimination of Soviet 139th and 75th Division by Finnish frontier units. (12/12/39)

Game length: 14 turns

Russians set up first on board one.
Finns set up next on boards two and three.
Finns move first.

Map Configuration

3	N 1	2

FINNISH FORCES

7 I 3 JAGER 10 4	4 I 6 RIFLE 10 1	5 A 3 37 mm 3 0	8 I 3 SMG 8 1	20 (H) 32 75 mm 2 0	5 I 4 11 1
x24	x10		x6		x3

0 C 0 SLEDGE 2 4	
x3	

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Destroy all Russian units. Tactical = Destroy 20 units. Marginal = Destroy 15 units.

RUSSIAN FORCES

0 C 0 ZIS 33 1 10	7 2 SKI 14 3	5 I 4 RIFLE 16 1	8 I 1 SMG 12 1	3 I 1 RECON 4 1	0 C 0 MAGOR 1 3	0 C 0 TRUCK 1 12
x6	x8	x8	x4	x5	x8	x6

6 I 6 122 mm 2 0	5 A 2 37 mm 3 0	2 I 2 T 26a 5 6	6 H 8 T 28 6 8	0 C 0 NKL 6 2 17
x2	x2	x2	x2	x2

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Evacuate 6 units off eastern edge of board two. Tactical = Evacuate 4 units. Marginal = Evacuate 2 units.

SITUATION F·3

Game length: 10 turns

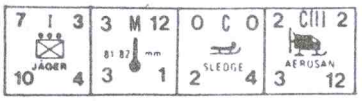
Russians enter along north edge.
Finns enter along south edge.
Russians move first.

SAIJA: Arctic confrontation (11/39) Finnish frontier troops attempt to prevent the encirclement of Petsamo.

NOTE: Adski is presumed to be forest terrain for this scenario.

Map Configuration

FINNISH FORCES

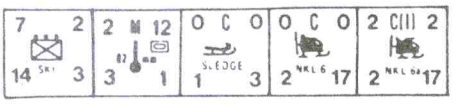


x9 x2 x2

VICTORY CONDITIONS

Prevent Russians from achieving their victory conditions.

RUSSIAN FORCES



x6 x2 x2 x2 x2

VICTORY CONDITIONS

Hold Uschas (Saija) at the end of the game.

SITUATION F·4

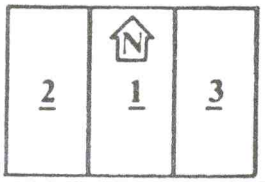
Game length: 12 turns

Finns set up first on boards one and two.
Russians enter along the east edge of board three.

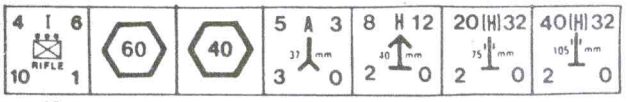
SUMMA: Russian assault on Mannerheim Line (2/1/40)

SPECIAL RULE: The Finnish player may secretly place his units within the forts. In order to simulate a full stack in a fort, the blank counters may be placed under a fort. When a fort is close assaulted or dispersed the blank counters must be removed from it. Not all available blank counters need be used.

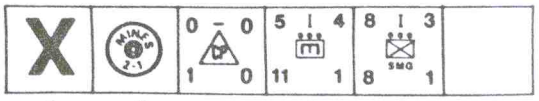
Map Configuration



FINNISH FORCES



x12 x4 x4 x2 x2 x3

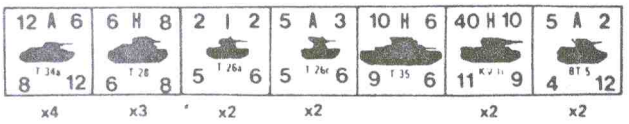


x6 x6 x3 x4 x8

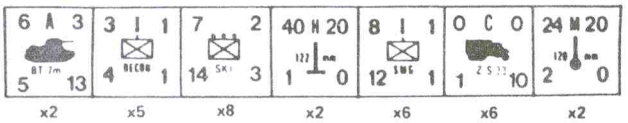
VICTORY CONDITIONS

Decisive = Destroy 20 Russian units. Tactical = Destroy 15 units.
Marginal = Destroy 10 units.

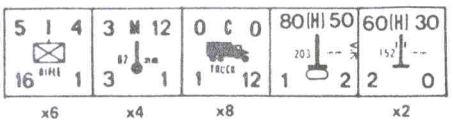
RUSSIAN FORCES



x4 x3 x2 x2 x2 x2



x2 x5 x8 x2 x6 x6 x2



x6 x4 x8 x2

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Establish a corridor 4 hexes wide free of enemy units, from east to west across mapboard. Tactical = Destroy 12 Finnish units.
Marginal = Destroy 10 Finnish units.

SITUATION F·5

Game length: 14 turns

Russians set up on Hill 132.
Finns start on board one.
Finns move first.

NAYKKIJARVI: Finnish Counter–Attack (2/26/40)
The Finnish 4th Detached Tank Company and 3rd Infantry Battalion attempt to retake Russian hilltop position.

Map Configuration

1	2 (N)

FINNISH FORCES

2 I 2 (Vickers) 4 11	7 I 3 (JÄGER) 10 4	8 I 3 (SMG) 8 1	20 (H) 32 (75 mm) 2 0	40 (H) 32 (105 mm) 2 0	0 C 0 (SLEDGE) 2 4	5 I 4 11 1
x3	x6	x2	x2			

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Hold all of Bednost at end of game and destroy 8 Russian units. Tactical = Hold all of Bednost at end of game. Marginal = Destroy 8 Russian units.

RUSSIAN FORCES

5 I 4 (RIFLE) 16 1	7 A 3 (45 mm) 3 0	3 M 10 (76.2 mm) 2 0	8 I 1 (SMG) 12 1	3 I 1 (RECON) 4 1	6 I 6 (127 mm) 2 0	3 M 12 (82 mm) 3 1
x6	x3	x2	x2	x5		x2
5 A 2 (37 mm) 3 0						
x2						

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Hold all of Bednost at end of game. Tactical = Hold two hexes of Bednost at end of game. Marginal = Destroy all 3 Vickers tank units.

SITUATION F·6

Game length: 16 turns

Finns set up on boards one, two and three.
Russians enter along north edge.

TALI: Final Russian attack of Winter War, forcing Finland to sue for peace. (3/8/40)

Map Configuration

2	3 (N)	1

FINNISH FORCES

7 I 3 (JÄGER) 10 4	4 I 6 (RIFLE) 10 1	8 I 3 (SMG) 8 1	5 I 4 11 1	8 M 12 (40 mm) 2 0	4 A 2 (25 mm) 3 0	20 (H) 32 (75 mm) 2 0
x10	x6	x3	x2	x2		x2
3 M 12 (81 82 mm) 3 1	5 A 3 (37 mm) 3 0					
x2						

VICTORY CONDITIONS

Win by establishing a line east to west across the board covered by units or lines of fire.

RUSSIAN FORCES

0 C 0 (ZIS 33) 1 10	6 I 5 (CAVALRY) 18 1	5 I 5 (T 40) 4 10	2 I 2 (T 26a) 5 6	6 A 3 (BT 7m) 5 13	12 A 6 (BT 7 2) 5 12	5 A 3 (T 26b) 5 6
x6	x6	x2	x2	x2	x2	x2
10 A 4 (T 100) 8 6	6 A 3 (T 46) 6 6	7 2 (SKI) 14 3	24 M 20 (120 mm) 2 0	3 M 12 (82 mm) 3 1	8 I 1 (SMG) 12 1	0 C 0 (SLEDGE) 1 3
		x8	x2	x2	x4	x4

VICTORY CONDITIONS

Win by establishing a corridor four hexes wide free of enemy units or fire north to south across the board.

SITUATION F·7

KARHUMAKI: Finnish assault on Russian positions. (12/6/41)

Game length: 14 turns

Russians set up on boards one and two.
Finns enter from west edge of board three.
Finns move first.

Map Configuration

3	2	1

FINNISH FORCES

7 I 3 / 10 JÄGER 4	20(H)32 / 2 75 mm 0	40(H)32 / 2 105 mm 0	5 A 3 / 3 37 mm 0	6 A 3 / 3 47 mm 0	12 A 6 / 2 76.2 mm 0	5 I 4 / 11 1
x18	x4	x2	x2			x3
0 C 0 / 2 SLEDGE 4	2 C(I) 2 / 3 AEROSAN 12	2 I 2 / 4 Vickers 11	6 H 6 / 6 T 28 10	2 A 3 / 6 T 60 10	12 H 8 / 12 PzKpfw IV C 8	3 A 2 / 4 FT 7 2
x10	x6			x2	x3	x2
10 A 3 / 10 PzKpfw 38 9	5 A 3 / 5 T 26c 6					
x3						

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Capture and hold all of Hill 132, and destroy 25 Russian units. Tactical = Capture and hold all of Hill 132, and destroy 15 units. Marginal = Destroy 15 units.

RUSSIAN FORCES

7 2 / 14 SKI 3	5 A 2 / 3 37 mm 0	0 C 0 / 2 NKL 6 17	0 C 0 / 3 NKL 16 12	2 C(I) 2 / 4 NKL 26 15	2 I 2 / 4 RF 8 25	6 A 3 / 5 BT 7m 13
x6	x2	x4	x2	x2	x2	x2
6 A 3 / 5 T 50 11	2 A 3 / 6 T 60 10	3 I 1 / 4 RECON 1	5 I 4 / 16 RIFLE 1	8 I 1 / 12 SMG 1	0 C 0 / 1 WAGON 3	24 M 20 / 2 120 mm 0
	x2	x5	x6	x4	x8	x2
12 A 5 / 2 76.2 mm 0	7 A 3 / 3 46 mm 0					
x2	x3					

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Destroy 20 Finnish units. Tactical = Destroy 15 units. Marginal = Destroy 10 units.

SITUATION F·8

OSINOVETS: Hypothetical Finnish attack on Leningrad supply center. (7/42)

Game length: 16 turns

Russians set up on board three.
Forts may not be placed in town hexes.
Finns enter from west edge of board one.
Finns move first.

NOTE: Partial control of Zabvenia at the end of the game is considered a draw.

Map Configuration

1	3	2

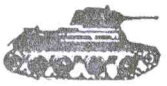
FINNISH FORCES

20(H)32 / 2 75 mm 0	2 A 3 / 6 T 60 10	8 I 3 / 8 SMG 1	4 I 6 / 10 RIFLE 1	3 M 12 / 3 81.82 mm 1	0 C 0 / 1 WAGON 3	5 I 4 / 11 1
x4	x2	x5	x10	x2	x4	
0 C 0 / 1 TRUCK 12	8 I 2 / 8 CAVALRY 3	0 – 0 / 1 CP 0	12 A 8 / 12 SK M1 75 8	14 H 12 / 12 SMK 42 8	10 A 3 / 10 PzKpfw 38 9	12 H 8 / 12 PzKpfw IV C 8
x10	x12		x4		x3	x3
3 A 2 / 4 FT 7 2	6 A 3 / 4 BT 5 12	10 A 5 / 5 BT 7m 13	12 A 6 / 8 T 34A 12	50(H)28 / 2 122 mm 0		
			x2	x2		

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Hold Zabvenia at the end of the game and destroy all four forts. Tactical = Destroy two forts and hold Zabvenia at the end of the game. Marginal = Hold Zabvenia at the end of the game.

RUSSIAN FORCES



50 / 1125	12 A 5 / 2 76.2 mm 0	7 A 3 / 3 46 mm 0	5 I 4 / 16 RIFLE 1	0 C 0 / 1 Z.S. 10	MINES 2-1	X
x4	x2	x2	x6	x2	x3	x3
5 I 5 / 4 T 40 10	24 M 20 / 2 120 mm 0	0 – 0 / 1 CP 0	3 M 12 / 3 82 mm 1			

VICTORY CONDITIONS

Decisive = Destroy 15 Finnish units and hold Zabvenia (Osinovets) at the end of the game. Tactical = Destroy 10 Finnish units and hold Zabvenia at the end of the game. Marginal = Hold Zabvenia at the end of the game.

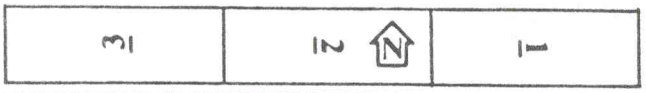
SITUATION F·9

KUUTERSELKA: The Finnish 1st Armored Division counter-attacks the Russians to regain the strategic heights. (6/13/44)

Game length: 12 turns

Russians set up first on board one.
Finns set up on board three.
Russians move first.

Map Configuration



FINNISH FORCES

12 A 6 / 8 T 34A 12	6 H 6 / 6 T 28 10	5 I 5 / 4 T 40 10	10 A 5 / 5 BT 7m 13	6 A 3 / 4 BT 5 12	2 A 3 / 6 T 60 10	10 A 3 / 10 PzKpfw 38 9
x3	x2	x2		x2	x2	x3
12 H 8 / PzKpfw IV C 12 8	12 A 8 / SE m/41 A 12 8	5 A 3 / T 26r 5 6	5 I 4 / 11 1	8 I 3 / SMG 8 1	12 A 6 / 76.2 mm 2 0	5 A 3 / 37 mm 3 0
x3	x4		x3	x6		x2
7 A 3 / 35 mm 3 0	13 A 6 / 75 mm 2 0	4 I 6 / RIFLE 10 1	0 C 0 / TRUCK 1 12	20(H)32 / 75 mm 2 0	50(H)28 / 122 mm 2 0	
		x12	x16	x2	x2	

VICTORY CONDITIONS

Win by preventing Russians from controlling Hill 132 at the end of the game, or by destroying 20 Russian units.

RUSSIAN FORCES

12 A 6 / 13 KV I 10	40 H 10 / 11 KV I 9	12 A 6 / 7 T 80 12	7 A 3 / 6 T 70 11	12 A 6 / 8 T 34a 12	12 A 6 / 9 T 34C 11	8 I 1 / 12 SMG 1
x2			x2	x3	x3	x6
12 A 5 / 76.2 mm 2 0	5 I 4 / 16 RIFLE 1	15 A 8 / 13 KV 85 10	0 C 0 / TRUCK 1 12	0 C 0 / 2 S 33 1 10	3 I 1 / 4 RECON 1	9 A 4 / 57 mm 3 0
x2	x8	x2	x10	x3		

VICTORY CONDITIONS

Win by holding all of Hill 132 at the end of the game, or by destroying 10 Finnish armor units.

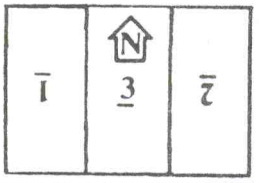
SITUATION F·10

VIIPURI: Russian assault on Finnish defenses as Finns attempt to delay occupation of Viipuri. (6/22/44)

Game length: 10 turns

Finns set up first on boards one and three.
Russians enter along east edge of board.
Russians move first.

Map Configuration



FINNISH FORCES

4 I 6 / RIFLE 10 1	5 A 3 / 37 mm 3 0	8 H 12 / 30 mm 2 0	MINES 2-1	40	X	8 I 3 / SMG 8 1
x12	x3		x6	x6	x8	x6
60	5 I 4 / 11 1	20(H)32 / 75 mm 2 0	12 A 6 / 76.2 mm 2 0	7 A 3 / 45 mm 3 0	6 A 3 / 47 mm 3 0	3 M 12 / 81.82 mm 3 1
x3	x3	x3				
0 – 0 / DP 1 0	50(H)28 / 122 mm 2 0					
	x2					

VICTORY CONDITIONS

Win by preventing the Russians from achieving their victory conditions.

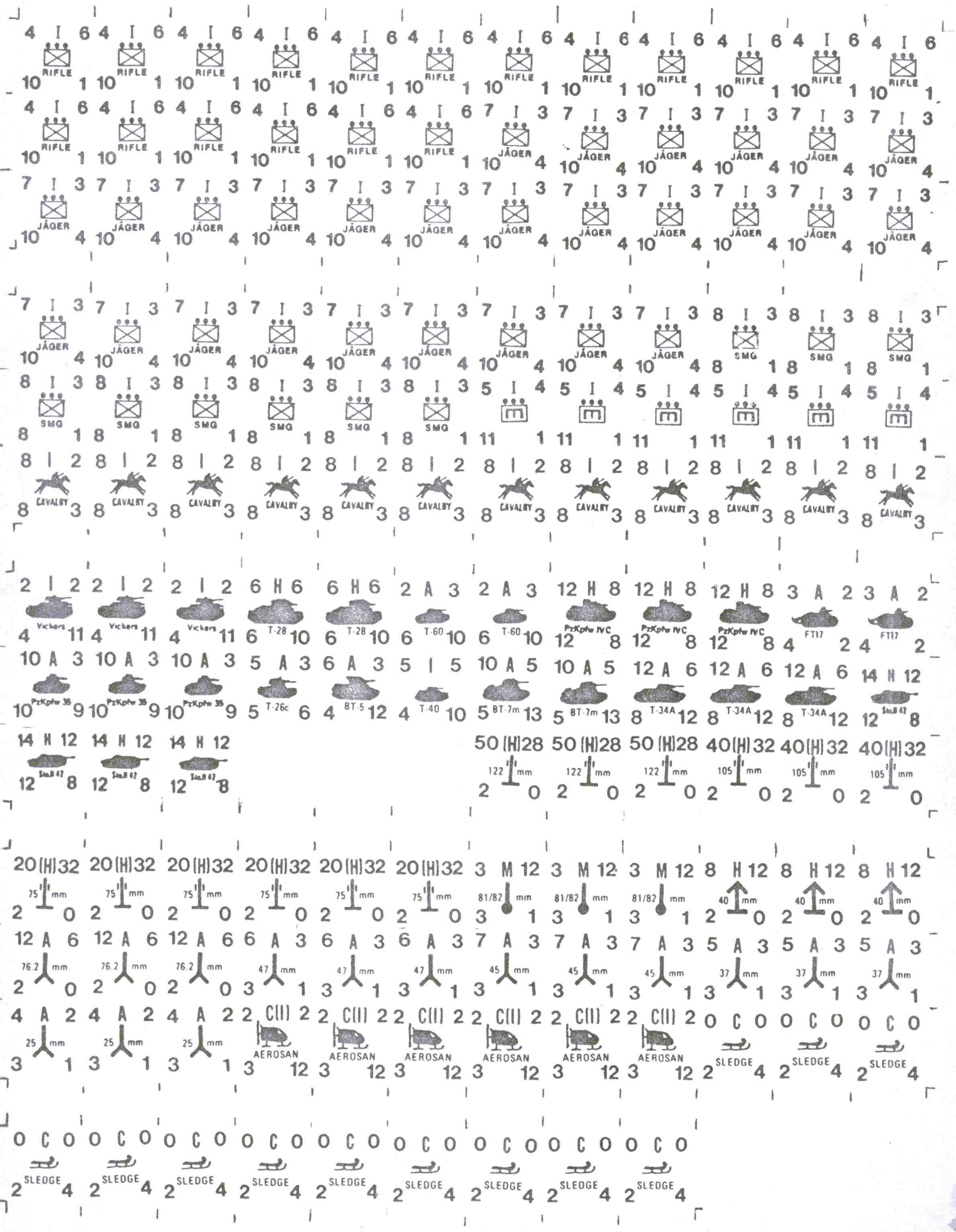
RUSSIAN FORCES

40 M 20 / 122 mm 1 0	24 M 20 / 120 mm 2 0	3 I 2 / 8 1	8 I 1 / SMG 12 1	6 I 5 / GUARDS 18 1	0 C 0 / MAGOR 1 3	0 C 0 / TRUCK 1 12
x2	x2	x2	x6	x10	x8	x17
5 I 4 / RIFLE 16 1	2 C(I) 1 / HALFTRK 2 10	15 A 8 / T 34/76 10 11	40 M 10 / SU 152 16 7	60(H) 30 / 152 mm 2 0	80(H) 50 / 203 mm 1 2	12 A 6 / T 34a 8 12
x9	x6	x6		x2		x4
12 A 6 / T 34 C 9 11						
x4						

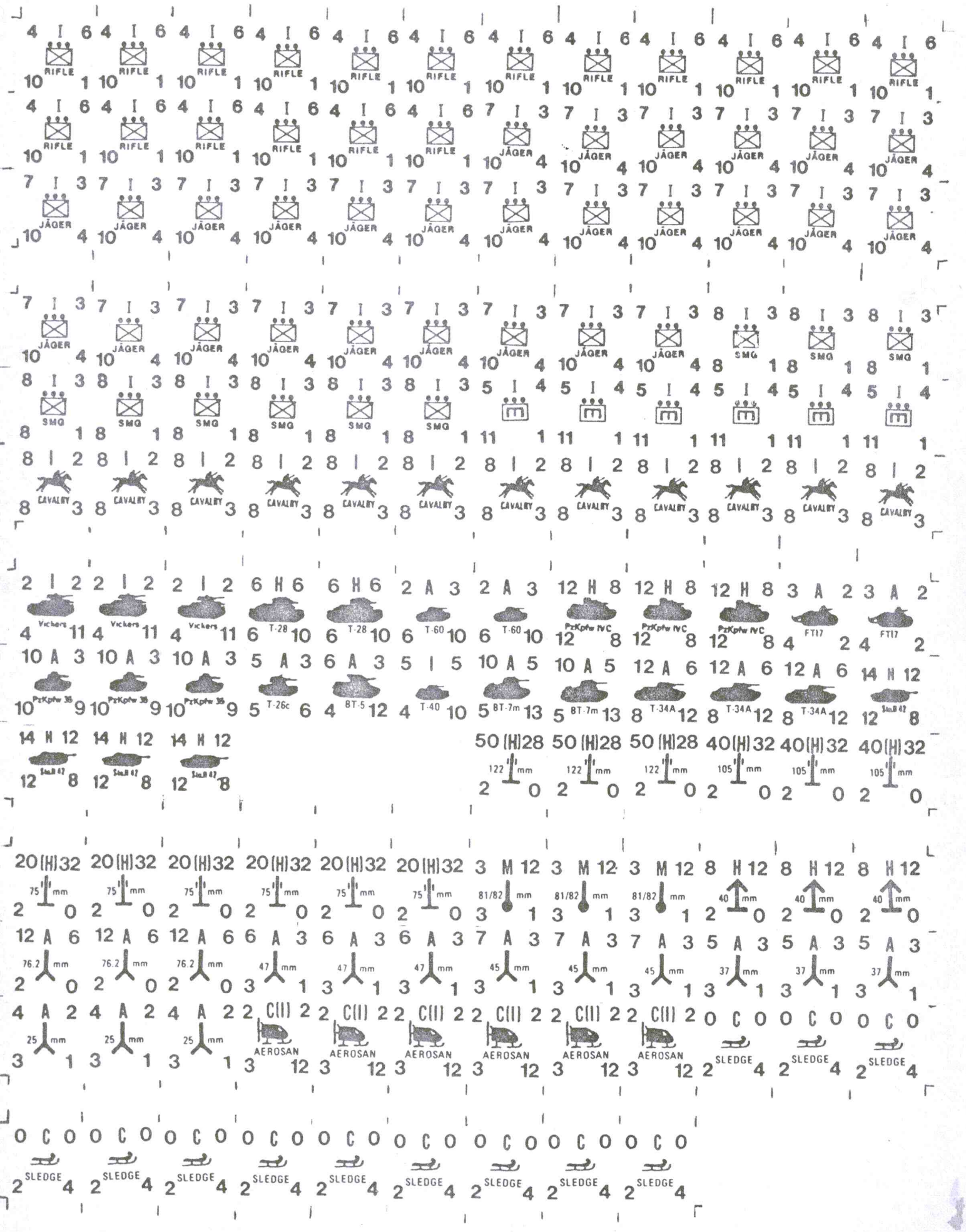
VICTORY CONDITIONS

Win by clearing a corridor six hexes wide across the board from east to west free of enemy units or lines of fire.

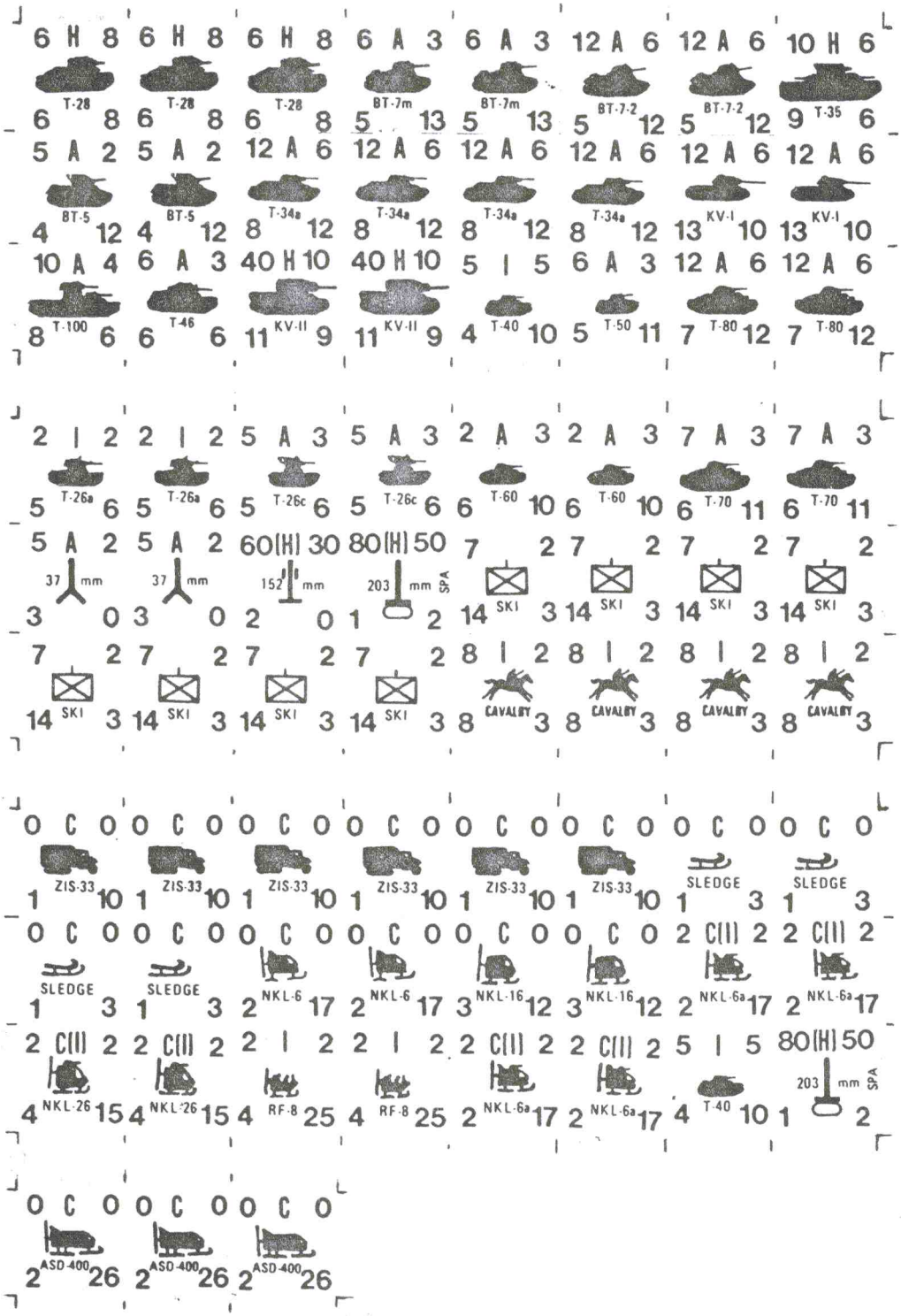
FINLANDESI


4 I 6 RIFLE 10 1
7 I 3 JÄGER 10 4
8 I 3 SMG 8 1
5 I 4 m 11 1
8 I 2 CAVALRY 8 3
2 I 2 Vickers 4 11
6 H 6 T-28 6 10
2 A 3 T-60 6 10
12 H 8 PzKpfw IVC 12 8
3 A 2 FT17 4 2
10 A 3 PzKpfw 35 10 9
5 A 3 T-26c 5 6
6 A 3 BT-5 4 12
5 I 5 T-40 4 10
10 A 5 BT-7m 5 13
12 A 6 T-34A 8 12
14 H 12 SturB 42 12 8
50 (H) 28 122 mm 2 0
40 (H) 32 105 mm 2 0
20 (H) 32 75 mm 2 0
3 M 12 81/82 mm 3 1
8 H 12 40 mm 2 0
6 A 3 76.2 mm 2 0
7 A 3 47 mm 3 1
5 A 3 45 mm 3 1
4 A 2 25 mm 3 1
2 C(I) 2 AEROSAN 3 12
0 C 0 SLEDGE 2 4

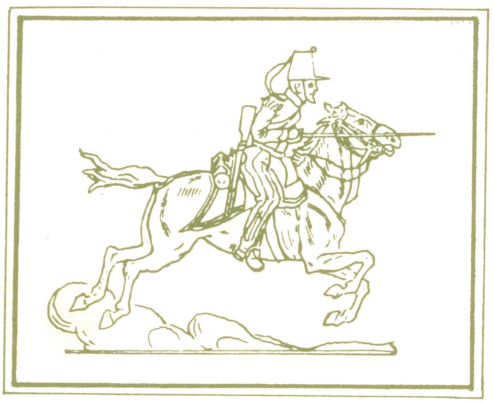
FINLANDESI


4 I 6 RIFLE 10 1
7 I 3 JÄGER 10 4
8 I 3 SMG 8 1
5 I 4 m 11 1
8 I 2 CAVALRY 8 3
2 I 2 Vickers 4 11
6 H 6 T-28 6 10
2 A 3 T-60 6 10
12 H 8 PzKpfw IVC 12 8
3 A 2 FT17 4 2
10 A 3 PzKpfw 35 10 9
5 A 3 T-26c 5 6
6 A 3 BT-5 4 12
5 I 5 T-40 4 10
10 A 5 BT-7m 5 13
12 A 6 T-34A 8 12
14 H 12 StuII 42 12 8
50 (H) 28 122 mm 2 0
40 (H) 32 105 mm 2 0
20 (H) 32 75 mm 2 0
3 M 12 81/82 mm 3 1
8 H 12 40 mm 2 0
12 A 6 76.2 mm 2 0
6 A 3 47 mm 3 1
7 A 3 45 mm 3 1
5 A 3 37 mm 3 1
4 A 2 25 mm 3 1
2 C(I) 2 AEROSAN 3 12
0 C 0 SLEDGE 2 4

RUSSI


6 H 8 6 H 8 6 H 8 6 A 3 6 A 3 12 A 6 12 A 6 10 H 6
T-28 T-28 T-28 BT-7m BT-7m BT-7-2 BT-7-2 T-35
6 8 6 8 6 8 5 13 5 13 5 12 5 12 9 6
5 A 2 5 A 2 12 A 6 12 A 6 12 A 6 12 A 6 12 A 6 12 A 6
BT-5 BT-5 T-34a T-34a T-34a T-34a KV-I KV-I
4 12 4 12 8 12 8 12 8 12 8 12 13 10 13 10
10 A 4 6 A 3 40 H 10 40 H 10 5 I 5 6 A 3 12 A 6 12 A 6
T-100 T-46 KV-II KV-II T-40 T-50 T-80 T-80
8 6 6 6 11 9 11 9 4 10 5 11 7 12 7 12
2 I 2 2 I 2 5 A 3 5 A 3 2 A 3 2 A 3 7 A 3 7 A 3
T-26a T-26a T-26c T-26c T-60 T-60 T-70 T-70
5 6 5 6 5 6 5 6 6 10 6 10 6 11 6 11
5 A 2 5 A 2 60(H) 30 80(H) 50 7 2 7 2 7 2 7 2
37 mm 37 mm 152 mm 203 mm SPA SKI SKI SKI SKI
3 0 3 0 2 0 1 2 14 3 14 3 14 3 14 3
7 2 7 2 7 2 7 2 8 I 2 8 I 2 8 I 2 8 I 2
SKI SKI SKI SKI CAVALRY CAVALRY CAVALRY CAVALRY
14 3 14 3 14 3 14 3 8 3 8 3 8 3 8 3
0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0
ZIS-33 ZIS-33 ZIS-33 ZIS-33 ZIS-33 ZIS-33 SLEDGE SLEDGE
1 10 1 10 1 10 1 10 1 10 1 10 1 3 1 3
0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 0 C 0 2 C(I) 2 2 C(I) 2
SLEDGE SLEDGE NKL-6 NKL-6 NKL-16 NKL-16 NKL-6a NKL-6a
1 3 1 3 2 17 2 17 3 12 3 12 2 17 2 17
2 C(I) 2 2 C(I) 2 2 I 2 2 I 2 2 C(I) 2 2 C(I) 2 5 I 5 80(H) 50
NKL-26 NKL-26 RF-8 RF-8 NKL-6a NKL-6a T-40 203 mm SPA
4 15 4 15 4 25 4 25 2 17 2 17 4 10 1 2
0 C 0 0 C 0 0 C 0
ASD-400 ASD-400 ASD-400
2 26 2 26 2 26

TorneoMaster



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

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

Torneo Master

IL SOTTOSCRITTO ..... TESSERA N°.....
DELEGA A RAPPRESENTARLO IL SIG. ..... TESSE
RA N°....., APPROVANDO SIN D'ORA SENZA RISERVE IL SUO OPERATO.
DATA.....

FIRMA .....