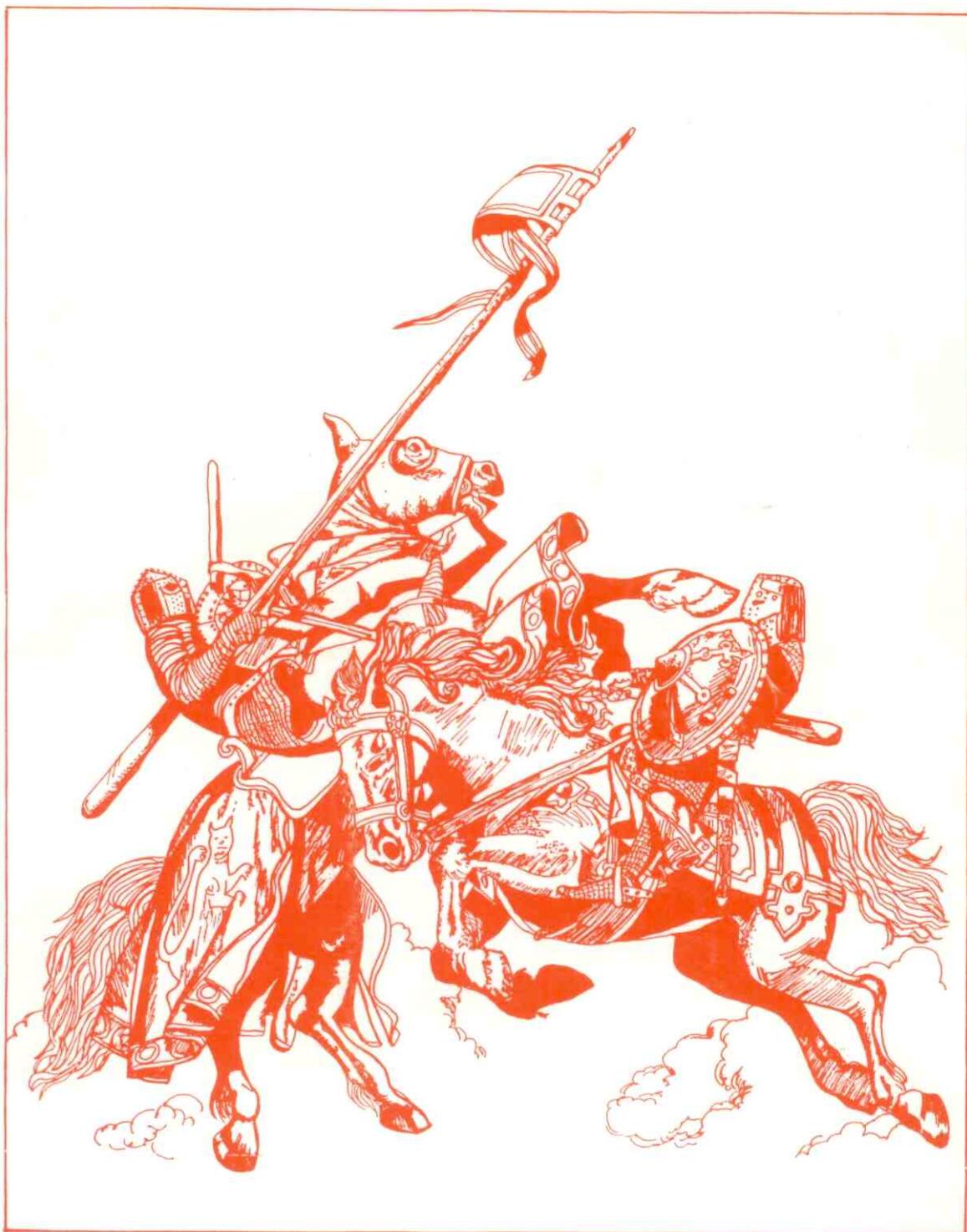




Torneo Master

Notiziario 3/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

IN QUESTO NUMERO:

- pag.: 3 Non ci sta bene
" 9 EDITORIALE
" 15 La Classifica
" 20 La pagina del Presidente
" 23 Master Milano
" 27 Libri per il ns. hobby
" 29 SUBMARINE PARTE II - Gli scenari
" 38 Re Artù e i cavalieri della tavola Esagonale
" 41 Russian Campaign II
" 44 ORIGINS 87
" 48 VIVA ESPANA!

NON CI STA BENE!

L'assemblea annuale del TM e' finita da circa due ore e, di getto, mi accingo a esprimere qualche considerazione su quanto accaduto. Ci siamo ritrovati in circa trenta malcapitati a fare l'assemblea nella sauna del Palasport di Modena; sauna che il guardiano aveva dimenticato in funzione. Gia' questo e' sufficiente a mettere di malumore il plotone di disperati, ma il bello deve ancora venire.

L'efficientissimo Jaccarino, nella sua impeccabile uniforme (i milanesi si sono presentati alla convention in divisa), passa a sventolare sotto il naso di tutti un ciclostile di tre paginette. Era nientemeno che una proposta articolata in ben sette punti per una modifica al regolamento della classifica. Una autentica goduria per i partecipanti che si sono visti imporre, oltre alle previste formalita' di routine, anche un animato dibattito punto per punto con altrettante votazioni.

Non mi addentro nella bonta' delle proposte, voglio solo far notare che:

1. quando si parla di classifica l'atmosfera finisce sempre per arroventarsi. Tutto e' suscettibile di miglioramenti, anche il meccanismo della classifica, per la quale ognuno ha da proporre la sua ricetta miracolosa;

2. su alcuni punti (limiti di partite e bonus vari) si era gia' discusso, sofferto e votato in precedenti assemblee. E' stato negativo tornarci sopra;

3. la possibilita' che qualche socio del TM passi le notti a studiare artifici per scalare immeritadamente la classifica non mi turba minimamente la digestione; posso solo dirgli "poveretto!". Ma poveretti sono anche quelli che invece la digestione se la fanno disturbare e si riducono anche loro a passare le notti svegli a studiare contro-artifici per rintuzzare le iniziative dei disonesti!

Signori! Abbiamo dimenticato che il nostro motto e' **fair play**? Dobbiamo essere superiori a queste cazzate!

Che ci siano i furbi, per quanto spiacevole, e' naturale: quelli li trovi dappertutto. Questo non significa pero' che il TM debba trasformarsi in una associazione spionistica-poliziesco-camorrista limitativa della liberta' personale dei suoi soci. Sono stati portati svariati esempi sulle capacita' di autoregolamentazione dei soci, ma per piacere niente imposizioni.

Personalmente considero molto piu' immorale che, alla fine di quest'anno, i romani e i milanesi si ritrovino con una trentina di punti in piu' semplicemente per il fatto di aver giocato delle partite tra loro, indipendentemente dall'esito.

Cerchiamo, per una volta, di guardare almeno tre centimetri aldila' del nostro naso. A costo di di grosse difficolta', lotte, divisioni e sbandamenti, siamo riusciti a dare una buona sistemata sia alla gestione di questa nostra associazione, sia alla classifica, il cui meccanismo ora e' ottimo.

Purtroppo la situazione generale e' ben lungi dall'essere ideale; infatti non abbiamo un organo esecutivo degno di questo nome. La Segreteria si limita a curare la ordinaria amministrazione, mentre tutto il potere sta nelle mani dell'assemblea. Questa si riunisce per un'ora all'anno con la gente strappata dai tavoli, quando viene, e che scalpita per tornarci in fretta. In questa situazione bisogna premiare i campioni, approvare eventuali relazioni, discutere la fiducia alla Segreteria, esaminare proposte varie e ciucciarsi ciclostili con proposte articolate in sette punti da dibattere.

Il risultato e' che il tempo non basta, si finisce in gazzarra e offriamo un misero spettacolo ai nostri futuri possibili adepti, che non mancheranno di farsi un'ottima impressione.

La verita' e' che simili manifestazioni democratiche in una struttura come il TM non ce le possiamo permettere. Auspico, nelle

future riunioni, un'accurata selezione delle proposte da parte della Segreteria e del Presidente che le presenteranno sotto forma di mozioni da votarsi immediatamente senza tavole rotonde che le rigirino 100 volte. Penso che se ad ogni riunione verrà presentata una serie di piccoli interventi ben mirati, otterremo migliori e più rapidi risultati che non con le megaproposte.

Un'ultima cosa deve farci riflettere, e superiamo per un momento il nostro piccolo guscio classifica-notiziario. Siamo l'unico punto di riferimento in Italia per il wargame e, che ci piaccia o no, questo comporta delle responsabilità sia in termini di promotion, sia in termini di non lasciar andare tutto a malefemmine!

Stefano Gabrielli

Cari amici, i vecchi combattenti tra di voi, reduci ormai di mille battaglie, forse ricorderanno un articolo sul gioco postale scritto dal sottoscritto nel lontano 1985 e pubblicato sul NdTM n. 1/85, dal titolo "Join the PBM!".

Sono passati più di due anni da allora e ancora una volta mi appresto a spezzare una nuova lancia a favore del gioco postale. Purtroppo, lo spirito con cui mi rivolgo questa volta ai lettori è ben diverso da quello di due anni fa: l'entusiasmo e la voglia di giocare hanno infatti lasciato il posto all'amarrezza ed alla delusione, non prive di una punta di malcelata insofferenza verso certe decisioni prese in questi ultimi due anni nei confronti del gioco postale all'interno del TM.

Personalmente ho sempre preferito evitare di prendere posizione nelle diverse tenzoni che si sono tenute attorno alla classifica e al relativo sistema di calcolo dei punteggi, dato che ho sempre pensato che la cosa più importante per chi gioca sia giocare e soprattutto divertirsi.

Se stavolta mi sono deciso a buttar giù due (?) righe sull'annoso argomento è solo perché ritengo che, nei confronti dei giocatori postali, siano state commesse diverse

ingiustizie, culminate con una vera e propria presa in giro nel corso dell'ultima assemblea del TM tenutasi a Modena nello scorso settembre.

Ma vediamo di procedere con ordine.
Un po' di storia

Il regolamento del TM afferma al punto 6.1 che "È intenzione della Segreteria favorire in ogni modo la diffusione del gioco postale, soprattutto per incentivare un comportamento più maturo e responsabile, ma anche per permettere ai giocatori "isolati" o senza avversari di partecipare attivamente al Torneo". Sante parole!

Purtroppo, se si va poi ad analizzare cosa sia stato fatto nella realtà, non è difficile accorgersi che si tratta solo di una pia intenzione, o, meglio, di una "delibera di intenti", rimasta solo sulla carta.

Un punto di incontro per le diverse iniziative a favore del gioco postale dovrebbe essere il Notiziario, dato che è l'unico mezzo, eccezion fatta per l'assemblea annuale, per i soci di scambiarsi opinioni e proposte.

Con il numero 1/86 iniziano le proposte/diatrife sul meccanismo della classifica, segno evidente che l'interesse di diversi giocatori si concentra più sulla propria posizione in classifica e sulle tecniche da adottare per incrementarla che non sul gioco in se stesso.

Di conseguenza, cominciano, come vedremo a poco a poco, anche i "tempi bui" per i giocatori postali, vittime incolpevoli ed inconsapevoli di chi intende a tutti i costi manipolare la classifica a proprio esclusivo vantaggio.

Per esporre meglio il mio punto di vista ho ritenuto interessante riportare alcuni stralci di un articolo apparso sul NdTM n. 2/86, a firma di Enrico Bertocchi e della relativa "risposta" ad opera di Loris Pagnotta, sempre sullo stesso numero del NdTM.

Invito i lettori ad andare a rileggersi i detti articoli, che iniziano a pag. 9 con l'unico titolo "Botta e risposta".

La scelta è caduta su tali articoli in quanto ritengo che facciano davvero testo per competenza e completezza sul tema in oggetto.

Tali articoli, specialmente il primo, contengono infatti, oltre ad un compendio esaustivo di tutte le argomentazioni possibili pro o contro un certo modo di impostare la classifica, anche gli embrioni dei futuri sviluppi che si sarebbero avuti prima a Verona nel 1986 e quindi a Modena quest'anno, a proposito di classifica e di sistema di calcolo dei punteggi.

Riporto pertanto letteralmente dall'articolo di Bertocchi quanto segue:

a) "Massimo numero di partite con lo stesso avversario: 10".

b) "Constatato che scalzare i primi in classifica e' difficile, si potrebbe movimentare l'alta classifica sottraendo punti a primi classificati".

c) "Mi sembra che tutta questa voglia di cambiare sia dettata non dal desiderio di correggere eventuali anomalie, ma da una smania di rivalsa verso chi ci precede in classifica".

Ritengo poi interessante (e condivido) la proposta avanzata da Loris Pagnotta nel suo articolo:

"In una classifica dove convivono partite ftf e postali non potra' mai esserci un effettivo riscontro del valore dei giocatori".

"La soluzione sta nell'extrapolare le partite postali dall'attuale classifica e farne una parallela solo per esse. A questo punto qualsiasi sistema di calcolo dei punteggi diventerebbe accettabile".

Invito i lettori a tenersi bene a mente quanto citato sopra perche' e' di fondamentale importanza per capire quanto e' accaduto a Verona e a Modena durante le assemblee del TM di questi ultimi due anni.

Le malefatte

Come sapete, nel 1986 a Verona l'assemblea del TM ha approvato a maggioranza la proposta di "compattare" la classifica. Il fine, altamente nobile e certo da tutti condivisibile e tuttora condiviso, era quello di dare a tutti, ma in particolar modo ai nuovi iscritti, la possibilita' di raggiungere le tanto agognata vetta della classifica.

Fermo restando che condivido il fine (posto che sia quello vero, s'intende), personalmente avrei visto piu' di buon occhio un azzeramento e

la suddivisione tra classifiche ftf e pbm suggerita da Pagnotta, ma invece le cose sono andate diversamente. E' stato detto che si e' optato per la compattazione perche' si riteneva ingiusto cancellare del tutto quanto i soci avevano ottenuto sino a quel momento.

E qua gatta ci cova. Non sono a conoscenza di nessuna altra associazione o torneo che usi il sistema di compattare la classifica, ne "una tantum", ne periodicamente. Qualsiasi competizione ha un inizio e una fine ben determinati: una volta giunti al termine della tenzone vengono assegnati premi e lodi ai primi, e quindi si riparte di nuovo tutti da zero! Per il TM si e' deciso invece altrimenti. Ho anche sentito la storiella che la compattazione, congiunta all'eliminazione della tabella "esperti", avrebbe incrementato il gioco postale. Bene, i risultati si vedono.

Personalmente ritengo che se davvero si voleva in qualche maniera salvaguardare il gioco postale, si poteva introdurre un coefficiente che riducesse la compattazione per le partite giocate per posta, ma siccome la cosa non interessava affatto, i geni matematici che in entrambe le ultime due assemblee hanno proposto contorte formule a base di bonus (io direi malus!), handicap e arrotondamenti, non hanno ritenuto necessario prevedere alcunché in favore dei giocatori postali, compattando la classifica sic et simpliciter, trattando tutti indiscriminatamente, nella stessa maniera, oves et boves!

Gia' vedo i Soloni gridare che in tal maniera i giocatori postali sarebbero rimasti in vetta alla classifica da soli. Vero, ma credo che non ci sarebbero comunque rimasti per molto, visti i virtuosismi dei "climbers" nostrani. Se andate a guardare la classifica del 30.4.87, quella immediatamente dopo la compattazione, noterete come sia stato possibile a qualcuno, con sole 6 partite in piu' all'attivo rispetto alla classifica precedente, raggiungere quota 166 e la testa della classifica, mentre ben difficilmente un giocatore postale avrebbe potuto fare qualcosa nello stesso lasso di

tempo per difendere l'inaspettato primato.

A questo punto andate a rileggervi i punti b) e c) sopra citati e meditate! Temo infatti che quanto affermato in tale sede sia fin troppo vero!

Ma veniamo al punto maggiormente "qualificante" per il gioco postale! Modena, settembre 1987: all'assemblea del TM un folto gruppo di giocatori della sezione milanese, con un'altrettanto cospicua marea di deleghe, presenta e pone in votazione una serie di proposte di ulteriore modifica al meccanismo della classifica. Evidentemente la compattazione non ha ottenuto gli effetti sperati di cui al punto b)! Le proposte presentate, di cui la maggior parte sono state approvate "a maggioranza" dall'assemblea (di quale maggioranza si trattasse parlerò tra poco!) saranno descritte dalla Segreteria, per cui mi limiterò in questa sede a concentrarmi solo su quelle che hanno a che fare con il gioco postale. Vediamole una per una.

1) "Non è consentito disputare più di 10 partite con lo stesso avversario nell'arco dell'anno valide ai fini della classifica"

2) "Non è ammesso giocare postalmente nell'ambito della stessa provincia, o precisando tali partite saranno conteggiate come ftf ad ogni effetto di classifica o attribuzione di punti. **Non si vuole assolutamente con questo innestare o fare una polemica,** ma si vuole al contrario incentivare le iniziative di incontro-scontro tra avversari nuovi e incitare i vecchi a nuove battaglie"

3) "Compattazione triennale (e proponiamo di prevedere la prossima con l'1.1.90) di tutti i punteggi della classifica. Si intendono esclusi da questa procedura solo i giocatori con meno di 10 partite (NB che tra di loro si farà ugualmente la compattazione annuale)"

4) "Al punteggio di fine anno di ogni giocatore viene assegnato un bonus di 1 punto per ogni diverso avversario incontrato ftf e di 2 per ogni diverso avversario incontrato in postale (solo

per le partite regolarmente concluse)"

Stendendo un velo pietoso sul punto 4) e lasciando ai lettori immaginare gli effetti sul gioco postale di una compattazione triennale (una partita per posta, per chi non lo sapesse, dura, come minimo e se tutto fila liscio, un minimo di 6 mesi!), vorrei concentrare l'attenzione dei lettori sui primi due punti.

Per quanto riguarda il punto 1), rimando i lettori al punto a) di cui sopra e li invito nuovamente a meditare, tenendo presente che in un club che ha 30 soci, ogni socio ha a disposizione 290 partite ogni anno (10 per ogni altro socio), mentre, ad esempio, i due soci di Udine, tanto per citare uno dei tanti casi, ne avrebbero a disposizione solo 10 e poi...solo gioco postale!

Forse era questa la maniera con cui i soci della sezione milanese hanno deciso di incentivare il gioco postale nel pieno rispetto del tanto vilipeso articolo 6.1 del regolamento del TM!

Per fortuna questa proposta non è passata, ma solo per pochissimi voti (6, n.d.S.), dato che i soci di Milano, tra presenze fisiche e deleghe erano praticamente la metà dei presenti!

Il punto 2), invece, è purtroppo passato, anche se per pochi voti (5, n.d.S.). E qua, cari amici, permettetemi uno sfogo amaro e volutamente polemico nei confronti di chi ha voluto perpetrare una simile bassa azione per pure e semplici mire di classifica! Mi spieghino infatti i soci di Milano quale è stato il vero motivo che li ha spinti a formulare questa proposta, altamente lesiva degli interessi dei giocatori postali che si trovano una volta di più discriminati nei confronti degli altri giocatori e quindi ancora di più demotivati! Nonostante abbia tentato in mille maniere di dare una giustificazione razionale a questa proposta, non sono riuscito a trovarne neanche una che non puzzasse di marcio alla considerevole distanza di un anno luce.

Il fatto in sé è anche ridicolo, se solo si pensa che molte località appartenenti a province diverse possono essere molto più vicine di altre nell'ambito della stessa

provincia: citando il mio caso, il paese in cui vivo risulta piu vicino a Padova e a Venezia che non a Cortina, che invece si trova nella stessa provincia.

E' stata questa, cari amici, la goccia che ha fatto traboccare il vaso e che ha spinto il sottoscritto a dissotterrare la "penna di guerra" e dichiarare da queste pagine guerra alle "camicie blu" (i soci milanesi si sono presentati all'assemblea in "divisa", tutti con una camicetta blu con nomi e numero di tessera sul retro). Ma veniamo al dunque, e cioe' al vero scopo di questo chilometrico articolo (chi lo legge tutto avra' un bonus di 10 punti valido per tutte le partite effettuate lungo l'arco dell'anno, ma, soprattutto, **esenti da compattazioni passate, presenti e future!**).

Le proposte

La mia prima proposta e' di carattere prettamente "politico".

Ho infatti notato come sia facile ai grossi clubs cittadini manipolare l'assemblea annuale del TM, avvalendosi di una numerosa presenza "fisica" e di un cospicuo numero di deleghe, e giocando inoltre sulla ormai accertata impossibilita' della **reale** maggioranza dei soci a prendere parte all'assemblea annuale, sia in carne ed ossa che tramite delega.

Infatti chi delegheranno a rappresentarli i tanti soci isolati sparsi per tutta l'Italia, che non si conoscono l'un l'altro? Quest'anno a Modena i soci di Milano hanno fatto la parte del leone, potendo contare, tra i presenti e le deleghe, su una trentina di voti. I soci presenti erano circa una sessantina, pertanto meno della meta' dei soci iscritti. Ne segue che le decisioni sono state prese da una "maggioranza" di poco superiore al quarto degli iscritti, deleghe incluse.

Personalmente non ritengo molto democratico gestire la nostra associazione in questo modo. In pratica a Modena i soci di Milano hanno presentato e fatto votare le loro proposte senza che gli altri soci che non hanno potuto partecipare alla convention o, piu' semplicemente che erano impegnati in qualche partita al piano di sotto, potessero prenderne

visione, ledendo, a mio avviso, un loro sacrosanto diritto, quello di venire informati prima, e non a cose fatte, di decisioni che riguardano tutti. Infatti il foglietto con le proposte e' stato fatto girare durante l'assemblea stessa e quindi neppure chi era presente a Modena ha potuto analizzarle in dettaglio o consultarsi con calma con qualche altro socio.

Personalmente non mi sento di avallare le decisioni prese in tale sede e con tale metodo e, propongo, al fine di evitare in futuro altri "colpi di stato", che tutte le proposte che un socio o un gruppo di soci intendono formulare, vadano inviate entro termini ben precisi e fissati dalla Segreteria con notevole anticipo rispetto alla data di convocazione dell'assemblea annuale. La Segreteria - poveretti! (grazie/ n.d.S.) - si fara' carico di raccogliercle e di presentarle ai soci dalle pagine del NdTM. I soci, **tutti** i soci, potranno quindi esprimere il loro voto per posta su apposito modulo predisposto dalla Segreteria stessa.

So che molti storceranno il naso all'idea di votare per posta in questa Italia dove si vota con militari e carabinieri di guardia ai seggi, ma credo sia anche ora di mostrare un po' di quella maturita' che molto spesso nel nostro hobby si cita a sproposito. E' chiaro che quanto proposto modifica le attuali prerogative dell'assemblea annuale, ma qui passo la parola alla Segreteria.

Per quanto riguarda il divieto di giocare per posta all'interno della stessa provincia, ebbene, **non intendo aspettare un anno per eliminare una simile vergogna!!**

Giocatori postali e/o isolati di tutta Italia: alle armi!

Venti di guerra soffiano contro il gioco postale, contro i giocatori isolati, contro i piccoli gruppi, che, cifre alla mano, sono sempre la maggioranza **vera** dei soci iscritti.

Una accurata analisi delle modifiche proposte quest'anno non potra' che condurvi alla conclusione che esse sono in realta' un mero tentativo di accrescere il peso dei grossi clubs a discapito di chi non ha la fortuna di trovare avversari nella sua citta'.

Invito pertanto chi la pensa come me ad inviare alla Segreteria una lettera in appoggio alle iniziative da me proposte. Vi ricordo che il nostro statuto prevede per la convocazione della assemblea la richiesta da parte del 20% dei soci iscritti.

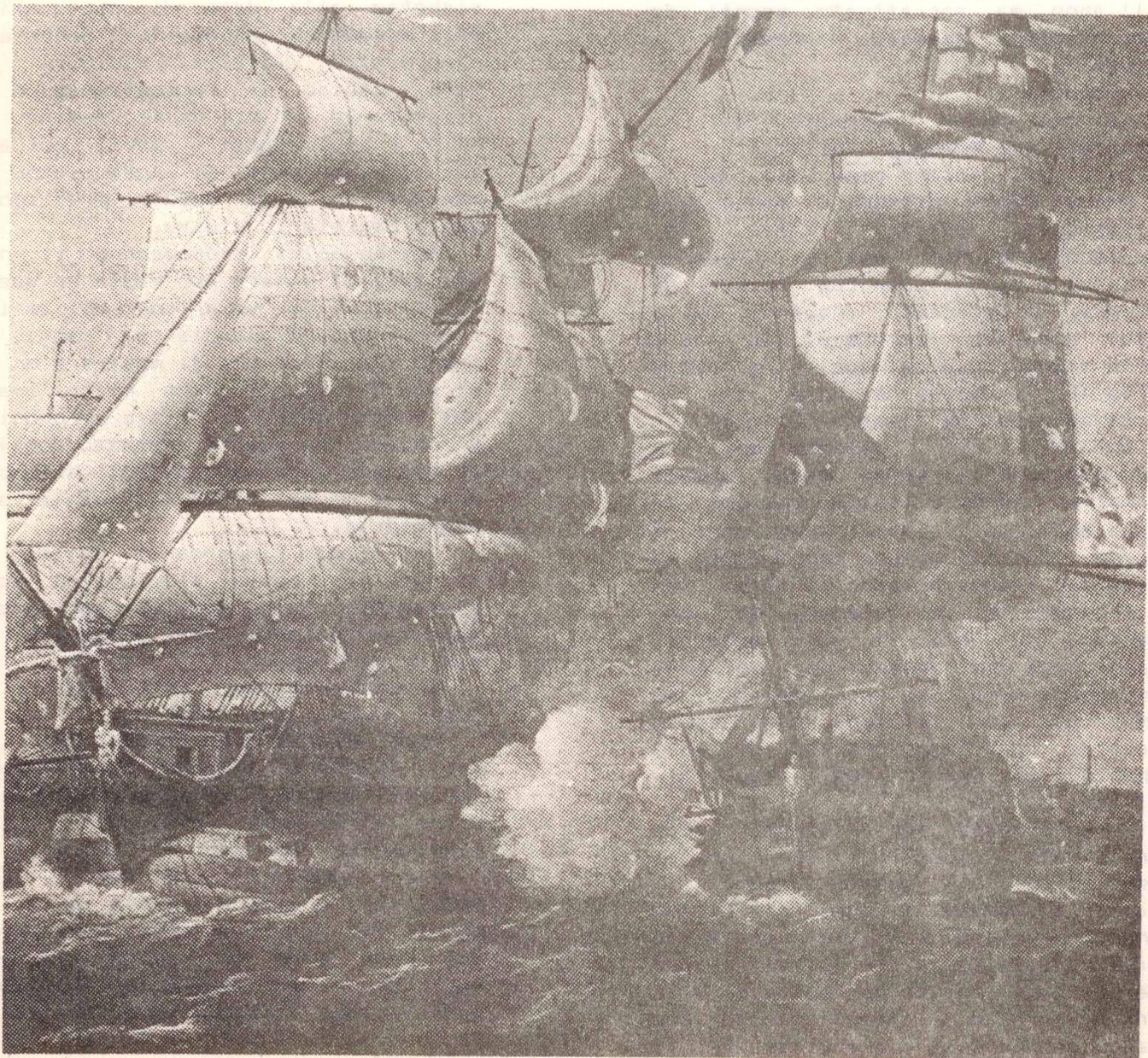
Ovviamente il nostro intento non sarà quello di convocare una nuova assemblea, che sarebbe, adesso come adesso, manipolabile in egual misura della precedente se non di più, per quanto sopra esposto, ma semplicemente raggiungere il quorum per indire un referendum abrogativo, secondo le modalità che la Segreteria appronterà a tal fine, per eliminare l'assurdo divieto di giocare per posta all'interno della stessa provincia.

Se credete che il Torneo Masters sia ancora **vostro** e non lo volete vedere monopolizzato dai grossi club cittadini, aiutatemmi in questa battaglia contro la sopraffazione e l'ipocrisia.

All'uscita dell'assemblea del TM una "camicia blu" ha inneggiato ad una non meglio identificata "vittoria tattica" non si sa bene contro cosa o contro chi...vediamo di trasformarla in una umiliante e decisiva sconfitta strategica!!

Ci rivediamo al fronte!

Giampietro Ferro



Charles Murphy. "Scontro Navale" Greenwich-Museo Marittimo Nazionale

Cari amici,
quelle che avete appena finito di leggere sono le opinioni di due soci su ciò che è avvenuto alla nostra assemblea annuale durante la MODCON 87. Se le abbiamo fatte precedere questo editoriale è perché, aldilà delle opinioni personali di ciascuno, ci risparmiano lo spazio di una cronaca dettagliata dell'accaduto, ci evitano ripetizioni, e ci permettono di arrivare subito al dunque.

È evidente che Gabrielli e Ferro pongono due questioni ineludibili sul tappeto: la prima è se l'assemblea annuale dei soci sia il metodo migliore di prendere decisioni importanti circa la vita del TM, la seconda se il sistema di punteggio uscito da Modena 87 si è più valido dell'attuale, o comunque valido in assoluto.

Non siamo struzzi e pertanto non ci vogliamo esimere dall'esprimere le nostre valutazioni. Che sono, tanto per essere chiari, in entrambi i casi negative.

Parliamo prima delle assemblee. Crediamo sia pacifico per tutti che una consultazione tra tutti i componenti di una associazione come la nostra, di cui tutti facciamo parte allo stesso titolo e in cui tutti contiamo nella stessa misura, sia il metodo migliore per prendere delle decisioni ponderate e quindi, sperabilmente, le migliori possibili. E in questo senso la convocazione di una assemblea annuale è certamente preferibile ad un metodo, per così dire, "verticistico".

Ma riteniamo ancor più evidente che esiste una alternativa migliore, permessaci dall'esistenza di questo Notiziario. Se in futuro le decisioni vitali per il TM (come il sistema di punteggio) verranno prese mediante referendum tra i soci, otterremo



almeno due importanti miglioramenti. Intanto **tutti** potranno esprimere la propria opinione (e' chiaro che, deleghe o meno, attualmente ciò non si verifica). Inoltre ognuno potrà optare per alternative chiare per tutti, che siano state dibattute e sviscerate a fondo negli effetti finali.

Pertanto, dando per scontato che permettere a tutti di decidere sia sicuramente più democratico che permetterlo solo ad alcuni, tanti o pochi che siano, abbiamo aggiunto al regolamento i seguenti due articoli:

Art.13 Assemblea dei soci.

13.1 L'assemblea dei soci del TM si svolge annualmente alla Convention nazionale dei giocatori di wargames; durante l'assemblea vengono effettuate le premiazioni, analizzata la situazione economica dell'associazione, eletta la Segreteria, discusse varie ed eventuali problematiche inerenti al TM.

Art.14 Modifiche al regolamento e alla classifica.

14.1 Qualsiasi modifica da apportare al regolamento e alla classifica dell'associazione verrà effettuata esclusivamente mediante referendum postale tra tutti i soci.

E veniamo ai punteggi. Prima di entrare nel merito delle modifiche, crediamo di dovere una risposta a Ferro sulla "compattazione". L'idea (diremmo meglio la necessita') di "ricompattare" la classifica nacque dalla constatazione che

con il nuovo (l'attuale) sistema di classifica sarebbe risultato impossibile per chiunque, in un lasso ragionevole di tempo, raggiungere i punteggi che alla fine del 1986 avevano i primi (non solo i primissimi). Ne sarebbe conseguita una perdita di competitività per la stragrande maggioranza dei giocatori, con gli effetti facilmente immaginabili su tutto il TM. In effetti la previsione si è rivelata esatta se è vero, com'è vero, che nel 1987 solo due giocatori (Crippa e Tagliazucchi) si sono affacciati alla soglia dei 190 punti, ricacciati peraltro subito indietro dalla prima sconfitta o addirittura dal primo pareggio. Alla fine del 1986 avevamo 10 giocatori sopra i 190 punti, 6 sopra i 200 e due addirittura sopra i 400! Anche se questi soci avessero dimostrato tutta la buona volontà di perdere sempre, quanti anni sarebbero passati prima che gli altri, indipendentemente dai propri meriti, potessero competere per qualcosa? La verità è semplicemente che il vecchio sistema permetteva punteggi impossibili con il nuovo.

Certo, è vero che si sarebbe potuto azzerare tutto e ricominciare tutti da zero. Ma allora non avrebbero potuto protestare tutti coloro che avevano punteggi positivi (in effetti sopra i 100), assumendo di essere stati "derubati" di qualcosa? In definitiva conservare i vecchi punteggi con la nuova classifica era impossibile, ne vediamo perché un azzeramento totale invece di una compattazione non avrebbe dato luogo a sospetti di volontà punitiva nei confronti dei giocatori postali. E, a questo proposito, diciamo pure che sarebbe stato alquanto problematico individuare un coefficiente diverso per la compattazione delle sole partite postali, non essendoci la possibilità di individuare nella classifica di ciascuno i

punti dovuti **esclusivamente** alle partite postali.

Sia chiaro che tutto questo discorso non ha minimamente un intento polemico nei confronti dell'amico Ferro, ma serve soltanto a chiarire quali furono i nostri intenti nel proporre la compattazione un anno fa'.

Ed ora il nuovo sistema di punteggio. Prima però una premessa di carattere generale. Il TM è soltanto un **mezzo**, il **fine** sono i nostri giochi, o meglio il divertimento che possiamo trarne a giocarli. Detto in altre parole, il "divertimento" non consiste nel vincere, nello scalare la classifica, o nel rimanerci in cima, ma nel giocare, sia pure per vincere, nel rispetto delle regole, del fair-play, e dello spirito di amicizia.

Il TM allora deve essere riguardato come una sorta di "aiuto" (o come diavolo lo si vuole chiamare) per chi coltiva il nostro hobby a divertircisi di più e meglio. Trovando nuovi avversari, facendo nuovi amici, mettendo uno "sfizio" in più nelle consuete sfide tra vecchi amici, permettendo a chi non vive in un luogo "infestato" da wargamers ciononostante di giocare, rendendo possibile a tutti noi ogni tre mesi di leggere qualcosa sul mondo che ci appassiona e così via. E' la classifica, in un certo senso, e' stata semplicemente la **scusa** intorno alla quale e' stato costruito tutto ciò. Ciò ovviamente non vuol dire che una classifica valga l'altra. Significa soltanto che la classifica del TM deve rispondere, secondo noi, a certe esigenze, altrimenti rischierebbe di fare più male che bene all'associazione.

La classifica deve essere semplice. Per vari motivi: perché deve essere immediatamente comprensibile, senza bisogno di chiedere aiuto alla Texas Instruments, perché tutti possano avere in ogni momento un'idea abbastanza

precisa di quanti punti hanno, perché la semplicità facilita i calcoli e minimizza le possibilità di errore, perché più complicati sono i meccanismi e più è facile trovare il "trucco" che li inceppa (costringendo a complicarli ancora di più per evitarlo, facilitando così l'insorgere di altri inceppamenti, e così via all'infinito), perché se doveste leggervi 50 pagine di regole e spiegazioni allora fareste meglio ad impararvi un nuovo gioco...e perché vorremmo evitare di arrivare all'"Advanced Torneo Masters", con relativo raccoglitore a fogli mobili!

La classifica deve essere stabile e duratura. Altrimenti daremmo a tutti gli aspiranti soci la sconcertante impressione che il TM sia una pagliacciata messa su da un consesso di amletici cacadubbi o di inguaribili arrivisti decisi a tagliarsi il sistema a propria misura per assicurarsi il "posto al sole" garantito. E in ogni caso di gente incapace a trovare una soluzione funzionante. Insomma se ogni anno dovessimo ripensarci, crediamo che il TM non arriverebbe a mangiare i panettoni degli anni '90.

La classifica deve essere ragionevolmente equilibrata. Nel senso che deve esserci per tutti una ragionevole chance di essere competitivi, considerando che le possibilità di giocare sono molto differenziate da persona a persona, da località a località. Questo per dire che la ricerca del "migliore che deve essere primo per forza" va fatta *cum grano salis*. Perché se volessimo intransigentemente arrivare a questa elusiva meta, allora dovremmo obbligare tutti a giocare lo stesso numero di partite, magari con avversari diversi e a determinati giochi (chi ha detto che una vittoria a Flat Top o Wellington's Victory valga quanto una a Last Battles

o Blue Max?). Ma quanti se la sentirebbero di far parte di un TM simile? Insomma anche la classifica del TM deve essere un buon compromesso tra "realismo" e "giocabilità"!

La classifica deve favorire il gioco postale. Già. Ma su questo punto non ci dilunghiamo perché - come dice Ferro - il punto 6.1 del regolamento enuncia sufficienti ragioni.

E finalmente siamo all'esame "tecnico" delle singole modifiche approvate a Modena:

1 Le nuove tabelle di punteggio sono scaglionate ogni 20 punti di differenza tra i giocatori, anziché ogni 10. (39-18-11) (*)

Si tratta certamente della modifica più "neutra". Anzi potrebbe aver benefici effetti, incentivando maggiormente a giocare con avversari dal punteggio sensibilmente più basso del proprio. Tuttavia può contribuire a creare, insieme ai punti 3 e 5, delle distorsioni di cui diremo più avanti.

2 Non è ammesso giocare postalmente nell'ambito della stessa provincia, tali partite saranno conteggiate come faccia a faccia ad ogni effetto di classifica o attribuzione dei punti. (33-29-7)

Poco da dire, in sostanza siamo d'accordo con Ferro. Vigevano dista tanto da Milano quanto dista da Pavia, eppure per un Vigevanese (si dice così?) giocare per posta con i soci di queste due città avrebbe effetti diversi. E poi non vorremmo, all'atto dell'iscrizione, richiedere i certificati di residenza...

3 Compattazione annuale per i giocatori con punteggi inferiori a 100. (53-7-8)

È stata la proposta più popolare, ed è facile capire il perché, visto che rende più competitivi alcuni giocatori e funziona come un "paracadute". Comunque vedi il punto 5.

4 Al punteggio di fine anno di ogni giocatore viene assegnato un bonus di 1 punto per ogni

diverso avversario incontrato FtF e di 2 per ogni avversario incontrato in postale (solo per le partite regolarmente concluse). (50-9-9)

Un'altra proposta molto popolare e che apparentemente salvaguarda il gioco postale. Il problema sorge per i nuovi iscritti che giochino prevalentemente per posta, cui occorreranno molti anni per ottenere un "bonus" significativo. In ogni caso forse avvantaggia troppo i giocatori delle grosse città (Roma e Milano, tanto per non far nomi). A puro titolo di precisazione tecnica, non occorre attendere la fine dell'anno per calcolare il bonus, non presentando problemi un aggiornamento fatto di volta in volta, alla conclusione di ogni partita.

5 Bonus qualitativo. Si moltiplica il numero delle partite vinte per 100 e lo si divide per il numero totale delle partite giocate meno i pareggi (che non vengono conteggiati). Quando tale risultato va dal 60 al 75% si aggiungono 10 punti, quando tale numero e' superiore a 75 se ne sommano 20. Questo conteggio non viene effettuato se il giocatore non ha disputato almeno 10 partite nell'arco dell'anno in esame. (33-28-7)

E' sicuramente la proposta piu' devastante di tutte, sia per i suoi effetti diretti che indiretti. E' chiaro che il giocatore che puo' giocare solo per posta il bonus se lo scorda, visto che terminare 10 partite per posta in un anno non e' impresa da tutti, per quanto bravo e "vincente" sia. Ne servirebbe ridurre - diciamo a 5 - il numero delle partite necessarie, perche' cosi' si darebbe troppo peso ad una o due partite andate bene. In ogni caso il giocatore che ha ottenuto la percentuale buona e' disincentivato a giocare per il resto dell'anno.

Ma la cosa piu' pericolosa

deriva dal fatto che questo ultimo punto, in combinazione con il primo e il terzo, potrebbe suggerire un "identikit" del giocatore da alta classifica. Che dovrebbe evitare di giocare piu' partite con giocatori competitivi (in quanto cio' potrebbe compromettere il conseguimento del bonus "qualitativo", aggiungendo questo svantaggio alla perdita di punti per le possibili sconfitte), ma farebbe molto meglio a cercare vittorie "facili" anche con giocatori di punteggio piu' basso, visto che il nuovo scaglionamento diminuisce i rischi e aumenta i guadagni e che, oltretutto, il giocatore con il punteggio basso verrebbe significativamente rimpinguato a fine anno per la compattazione.

In conclusione riteniamo che queste modifiche ribaltino la precedente filosofia per la quale si saliva soprattutto se si battevano giocatori di pari o maggior valore (e cio' non va a favore del livello qualitativo della classifica), diano un incentivo a essere buoni "ragionieri" della propria classifica piuttosto che rischiare i propri punti e la propria posizione, e svantaggino effettivamente il gioco postale. Di qui il nostro giudizio negativo.

Per completezza dobbiamo ora menzionare i punti di modifica non approvati:

Non e' ammesso disputare piu' di 10 partite con lo stesso avversario nell'arco dell'anno (solare) valide ai fini della classifica. (29-35-4)

Compattazione triennale di tutti i punteggi, esclusi i giocatori con meno di dieci partite. (21-41-6)

Visto che questi punti non sono stati comunque approvati, per brevità ci asteniamo dal commentarli.

Infine vogliamo dire la nostra sull'idea, avanzata da qualcuno, di fare una classifica

specifica per le sole partite postali. Non siamo d'accordo, perché ciò vorrebbe dire dare un "contentino" al gioco postale, ammettendo che il sistema di punteggio non lo rende competitivo. Considerando quanto abbiamo detto finora (e il famoso punto 6.1 del regolamento) ci suonerebbe troppo come una sconfitta del TM intero.

Sappiamo bene che qualcuno potrebbe criticarci perché come Segreteria non abbiamo mantenuto un atteggiamento, diciamo così, "asettico" sulle questioni sollevate da Gabrielli e Ferro. Abbiamo preferito dire con franchezza la nostra, anche perché in definitiva siamo soci come tutti gli altri e con gli altri condividiamo vantaggi e svantaggi dei cambiamenti



dell'associazione. In ogni caso sollecitiamo le vostre opinioni per ospitarle sul prossimo numero.

A questo punto ci sarebbero molte cose da dire sulla MODCON, ma lo spazio è tiranno. Permettetei perciò di cavarcela con i nostri complimenti a Guido Tremazzi per la ottima riuscita della manifestazione. Se poi a qualcuno interessa, Roma ha battuto Milano 4-1 nella sfida intercittadina, grazie a Favali, Riccitelli, Catacchini/Giuntoli e Rigillo e nonostante Jaccarino. Aleeee .

La segreteria

(*) = da sinistra a destra i voti favorevoli, contrari, astenuti riportati dalla proposta.

I PIU' GIUCATI

1	Panzer Leader (AH)	204
2	Nap.Last Battles (SPI)	143
3	Squad Leader (AH)	132
4	Panzerblitz (AH)	75
5	The Russian Campaign (AH)	72
6	Napoleon at War (SPI)	68
7	Cross of Iron (AH)	65
8	Afrika Korps (AH)	58
9	Blue & Gray (SPI)	47
10	Arab-Israeli Wars (AH)	47
11	Wooden Ships (AH)	35
12	Crescendo of Doom (AH)	35
13	A House Divided (GDW)	33
14	Third Reich (AH)	29
15	G.I. Anvil of Vic. (AH)	29

I PIU' GIOCATI PER POSTA

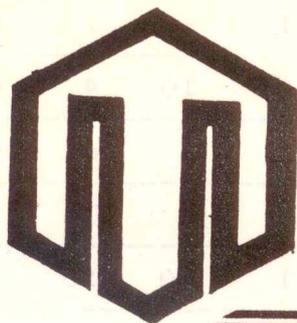
1	Panzer Leader (AH)	73
2	Nap.Last Battles (SPI)	30
3	The Russian Campaign (AH)	22
4	Afrika Korps (AH)	20
5	Squad Leader (AH)	16
6	Napoleon at War (SPI)	13
7	Arab-Israeli Wars (AH)	13
8	Anzio (AH)	11
9	Third Reich (AH)	9
10	Panzerblitz (AH)	8

LE MARCHE PIU' GIOCATE

Avalon Hill	1124	(59.47%)
SPI	495	(26.19%)
GDW	126	(6.66%)
IT	34	(1.79%)
Victory Games	22	(1.16%)
WWW	11	(0.58%)
altre	78	(4.12%)

nuove partite postali

L063	Giaroni/Balestreri	Crescendo of Doom (AH)
L064	Maccioni/Di Santo	Squad Leader (AH)
L065	Battilani/Lamendola	Napoleon at War (SPI)
L066	Battilani/Lamendola	Napoleon at War (SPI)
L067	Bugliani/Manfredi	Wooden Ships (AH)
L068	Catania/Mattielli	Napoleon at War (SPI)
P550	Cuoghi/Tagliazucchi	Panzerblitz (AH)
P551	Cuoghi/Tagliazucchi	Panzer Leader (AH)
P552	Cuoghi/Tagliazucchi	Arab-Israeli Wars (AH)
P553	Quitadamo/Bugliani	Cauldron (SPI)
P554	Catania/Cesaro	Napoleon at War (SPI)
P555	Bardi/Usanza	Tobruk (AH)
P556	Bertocchi/Liguori	Last Battles (SPI)
P557	Tagliazucchi/Filipcic	Panzer Leader (AH)
P558	Montagner/Mattielli	Last Battles (SPI)
P559	Usanza/Tuzzi	Last Battles (SPI)
P560	Faina/Usanza	Afrika Korps (AH)
P561	Nigelli/Bertocchi	Russian Campaign (AH)
P562	De Boni/Balesteri	Crescendo of Doom (AH)
P563	Faina/Tuzzi	Last Battles (SPI)
P564	Liguori/Maccioni	Last Battles
P565	Crippa/Cimini	Blue & Gray (SPI)
P566	Di Santo/Gentilini	Squad Leader (AH)
P567	Gambacurta/Pellisari	D Day (AH)
P568	Brianza/Natoli	Squad Leader (AH)
P569	Brianza/Di Santo	Squad Leader (AH)
P570	Gallone/Faina	Afrika Korps (AH)
P571	Rossi/De Scordilli	Cromwell's Victory (SPI)
P572	Crippa/Ercolano	Blue & Gray (SPI)
P572	Maccioni/Faina	Hellfire Pass (WWW)
P573	Di Santo/Gentilini	Squad Leader (AH)
P574	Gentilini/Nigelli	Panzerblitz (AH)
P575	Gentilini/Nigelli	Squad Leader (AH)
P576	Nigelli/Faina	Russian Campaign (AH)
P577	De Ponti/Danesi	Great Med. Battles (SPI)
P578	Ercolano/De Scordilli	Blue & Gray (SPI)
P579	Cremona/Bertocchi	Russian Campaign (AH)
P580	Ercolano/Rossi	Last Battles (SPI)
P581	Bertocchi/Lamendola	Napoleon at War (SPI)
P582	Cremona/Cimini	Afrika Korps (AH)
P583	Celada/De Scordilli	Thirty Years War (SPI)
P584	Cesaro/De Scordilli	Blue & Gray (SPI)
P585	Brianza/Gentilini	Squad Leader (AH)
P586	Maccioni/Faina	Last Battles (SPI)
P587	Gentilini/De Boni	Squad Leader (AH)
P588	Prandi/Gentilini	Westwall (SPI)
P589	Gambacurta/Faina	Last Battles (SPI)
P590	Capone/Tuzzi	Anzio (AH)
P591	Cuoghi/Tagliazucchi	Arab-Israeli Wars (AH)
P592	Cuoghi/Tagliazucchi	Panzer Leader (AH)
P593	Cuoghi/Tagliazucchi	Panzerblitz (AH)
P594	Montagner/Gentilini	Squad Leader (AH)
P595	Montagner/Bertocchi	Last Battles (SPI)
P596	Natoli/Di Santo	Squad Leader (AH)
P597	Cuoghi/Gentilini	Panzerblitz (AH)
P598	Leoncini/Nigelli	Panzerblitz (AH)
P599	Balesteri/Montagner	Crescendo of Doom (AH)
P600	Usanza/Fedele	Air Force (AH)
P601	Usanza/Fedele	Air Force (AH)
P602	Crestini/Faina	Flight Leader (AH)



La Classifica

AGGIORNATA AL 31.10.87
TOTALE PARTITE DISPUTATE 1890
TOTALE PARTITE POSTALI 333

pos	pos	tess.	nome	punti	partite				war	avv	pbm
att	pre				tot	vi	pe	pa			
1	3	mi257	Crippa O.	168	64	46	14	4	22	23	6
2	1	mo055	Cuoghi S.	168	204	121	81	1	5	12	34
3	2	mo054	Tagliazucchi E.	159	166	79	86	4	8	7	7
4	9	rm197	Selva P.	153	64	39	23	2	15	24	4
5	20	pg334	De Francesco S.	151	15	12	0	3	10	4	0
6	6	ve274	Montagner S.	150	20	13	7	0	8	8	4
7	5	mi271	Binaghi L.	145	39	26	11	2	9	17	0
8	4	mi319	Tagliabue R.	139	13	9	33	1	5	8	0
9	12	ud205	Quitadamo N.	137	15	13	1	1	12	7	7
10	10	pv028	Doria A.	137	35	24	8	3	10	7	2
11	11	mo050	Cremona P.	134	66	43	19	4	16	21	16
12	7	mi009	Cimini M.	133	43	22	20	1	9	12	4
13	14	pv029	Mercuri G.	132	39	18	19	2	5	8	7
14	15	va163	Giaroni A.	124	73	39	29	5	24	24	33
15	28	vr304	Ferrari F.	124	44	25	18	1	23	7	0
16	42	mi013	Bertocchi E.	121	49	33	13	3	16	19	25
17	18	bl057	Ferro G.	119	44	23	20	1	19	18	35
18	17	rm218	Cerone M.	119	17	9	6	2	2	8	0
19	37	bo324	Favali A.	118	17	9	7	1	4	9	0
20	16	rm175	Lombardi M.	117	74	34	30	10	28	24	5

pos att	pos pre	tess.	nome	punti	partite				war	avv	pbm
					tot	vi	pe	pa			
21	22	ge018	Calabria F.	117	18	6	11	1	6	7	0
22	19	va192	Moroni G.	117	35	21	14	0	10	4	0
23	--	rm076	Rigillo R.	117	10	5	3	2	3	6	0
24	21	to242	Morgera C.	117	11	9	1	1	5	3	2
25	23	fi217	Bugliani A.	116	11	10	0	1	10	10	0
26	41	bg196	Pagnotta L.	115	13	10	3	0	9	12	12
27	26	fe146	Paolazzi A.	115	21	13	7	1	7	5	3
28	27	pg172	Mattielli A.	114	13	6	3	4	10	9	6
29	13	rm286	Corsini F.	113	71	25	43	3	20	4	0
30	--	bi038	Merola F.	113	18	9	8	1	9	9	10
31	24	mi247	Jaccarino A.	111	71	30	36	5	20	22	0
32	45	rm301	Dzieduszycki M.	111	16	5	7	4	7	9	0
33	32	va279	Marchino A.	111	12	6	5	1	8	4	0
34	8	mi265	Pagni A.	110	52	29	21	2	21	15	0
35	48	rm201	Giuntoli E.	110	31	13	16	2	9	10	0
36	56	mi278	Facchi M.	108	20	10	9	1	4	8	2
37	35	vr305	Marani S.	108	16	7	9	0	9	1	0
38	39	mi250	Bardelli A.	106	38	18	18	2	15	11	0
39	25	rm303	Lamendola G.	106	15	6	7	2	6	10	2
40	29	pv031	Castagnola L.	103	68	21	44	3	10	6	0
41	46	rm210	Paoluzi Dusan G.	102	23	12	11	0	4	12	2
42	47	vr306	Cabianca L.	102	21	9	11	1	19	2	0
43	31	mi014	Villa S.	101	49	22	26	1	23	16	0
44	50	rm202	Cafaro B.	100	45	21	19	5	18	17	4
45	49	rm174	Chiaffarino L.	100	38	12	18	8	18	14	2
46	43	fo032	Bulgarelli R.	100	22	7	14	1	12	11	13
47	38	mi248	Latorre C.	100	16	6	9	1	9	5	0
48	33	rm219	Moretti D.	99	28	13	11	4	10	13	0
49	30	rm280	Angiolino A.	98	94	46	41	7	20	11	12
50	34	rm222	Bomba C.	98	11	7	3	1	3	4	0

pos att	pos pre	tess.	nome	punti	partite			war	avv	pbm	
				tot	vi	pe	pa				
51	51	rm221	Bomba F.	96	15	3	11	1	6	4	0
52	61	mi215	Celada L.	95	93	40	45	8	23	23	11
53	44	ar243	Tosi A.	95	12	3	9	0	7	4	9
54	60	ts230	De Scordilli T.	94	18	4	14	0	6	12	0
55	54	va262	Biserni A.	93	10	1	8	1	6	6	0
56	36	mi229	Sacchi V.	91	14	3	8	3	8	11	1
57	40	va193	Fugazza A.	91	38	16	22	0	11	7	4
58	52	rm212	Porrini R.	91	12	2	10	0	3	7	0
59	55	mi170	Frigerio G.	90	76	36	31	9	24	32	6
60	57	tn157	Manfredi T.	90	20	3	15	2	10	14	9
61	58	mi238	Rossi F.	89	38	10	24	4	14	12	4
62	--	to292	Benedetto D.	84	19	5	13	1	5	4	2
63	53	rm144	Stocchi A.	82	27	10	16	1	3	11	0
64	59	mi270	De Ponti E.	81	15	6	8	1	9	7	1
65	62	mi310	Cosentino M.	79	18	3	15	0	11	10	0

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

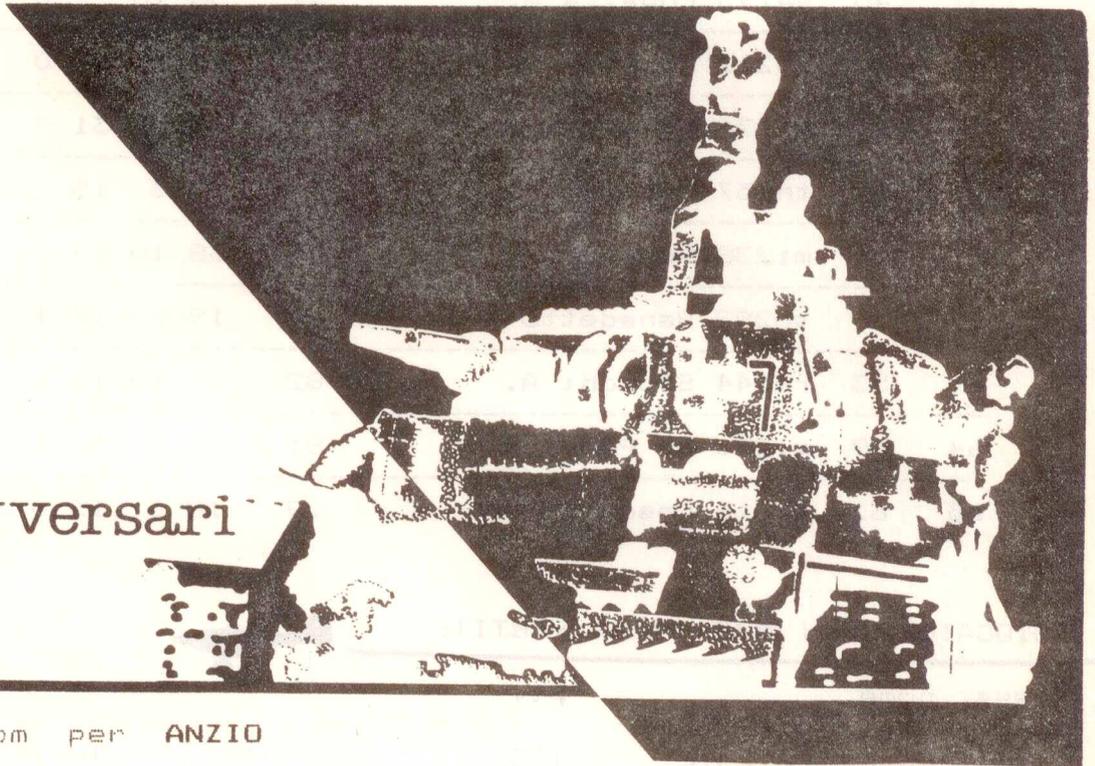


tess.	nome	pt.		tess.	nome	pt.	
rm191	Catacchini M.	135	9	to171	Coha A.	108	5
na322	Caccaviello C.	133	7	fe276	Balestreri L.	107	8
ve324	De Boni G.	128	9	rm273	Riccitelli R.	106	6
pi329	Bartoli M.	128	8	ms207	Chiappe A.	105	2
mi378	Villa M.	121	2	na299	Ercolano G.	105	4
pg351	Tuzzi M.	121	3	bl037	Guglielmo M.	104	3
mo354	Battilani A.	119	2	na308	Abbate L.	103	2
mo379	Serafini F.	118	1	mi267	Perucelli M.	103	7
vr272	Lucchese A.	116	6	bs235	Usanza G.	102	1
bo315	Prandi C.	116	7	hn002	Cowles M.	102	1
bs359	Gentilini R.	115	5	na300	Cesaro M.	102	3
mi342	Brianza L.	113	6	rm244	Marcopoli S.	102	1
rm295	Fedele G.	111	4	bg288	Salvi M.	101	2
to317	Catania L.	111	1	pg361	Gambacurta S.	101	3
ba321	De Benedictis G.	110	1	mi281	Franzoni P.	101	3
va291	Ganna A.	110	4	mi259	Moretto Lora G.	100	3
bg284	Duci F.	110	2	mi252	Tenca G.	100	2
mo345	Artioli P.	110	7	to298	Dellino B.	100	9
lt384	Faina F.	110	1	ve216	Canavese A.	100	5
mi341	Capone G.	109	7	en224	Scarlata F.	99	1
mo344	Cottafavi M.	108	5	rm375	Cassano G.	99	2
mi233	Palumbo F.	108	6	ts355	Savoia R.	99	2

va290 Della Torre M.	99	8
bs200 Liguori M.	98	1
pn307 Moretti M.	98	3
mi296 Fignon A.	98	4
to297 D'Agostino M.	98	1
mi320 Parigi G.	97	5
vr206 Gabrielli S.	97	6
im367 Pellisari A.	95	1
sm360 Ceccoli G.	95	1
fo231 Granata E.	92	6
rm356 Clini E.	91	1
sa245 Lamberti V.	91	6
lt352 Faina M.	90	1

mi313 Drengo M.	85	8
bs368 Leoncini F.	85	5
li349 Di Santo C.	83	2
pg357 Agnusdei G.	82	3
mi350 Natoli G.	82	8
bo328 Nigelli D.	82	5
pn253 Romani R.	81	8
pv348 Maccioni G.	81	2
mi338 Filipovic L.	80	2
pg335 Baiioletti C.	78	8
ve377 Serantoni A.	74	3
ud318 Taliercio V.	67	7

Ricerca di Avversari



CERCO AVVERSARI pbm per ANZIO (AH)

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

CERCO AVVERSARI pbm per NAPOLEON (AH) * HITLER'S WAR (AH) * THIRD REICH (AH)

CARLO GALLONE, c.p. 27, 04017 S.Felice Ciceo (LT)

CERCO AVVERSARI per SQUAD LEADER (AH) * CROSS OF IRON (AH) * FLIGHT LEADER (AH) * AIR FORCE (AH)

CARLO DI SANTO, via Garibaldi 50, 57100 Livorno, tel.0586/890813

CERCO AVVERSARI per NAPOLEON LAST BATTLES (SPI) * NAPOLEON AT LEIPZIG (DSG) * PANZER LEADER (AH) * PANZER LEADER '40 (AH)

ANTONIO BATTILANI, via Lulli 50, 41100 Modena, tel.059/371685

CERCO AVVERSARI pbm o ftf per SQUAD LEADER (AH) * CROSS OF IRON (AH) * OKINAWA (IT) * YOM KIPPUR (IT) * EAST & WEST (IT) * SUPERMARINA (IT) * '43 (IT) * NAPOLEON LAST BATTLES (SPI) * GLADIATOR (AH)

GIUSEPPE NATOLI, via Losanna 36, 20154 Milano, tel. 3490017

CERCO AVVERSARI pbm per
PANZERBLITZ (AH) * MECHWAR'77
(SPI) * WESTWALL (SPI) * SQUAD
LEADER (AH)

FABIO LEONCINI, via S. Bartolomeo
40, 25128 Brescia

CERCO AVVERSARI per AIR FORCE
(AH) * DAUNTLESS (AH) * WINGS
(YAQ) * RED BARON (WWW) * ACES
HIGH (WWW) * AIR WAR (SPI) * AIR
SUPERIORITY (GDW) * BATTLES FOR
THE ARDENNES (SPI)

ROBERTO RICCITELLI, via Re
Tancredi 8, 00162 Roma

CERCO AVVERSARI per MIDWAY (AH)

ALFONSO PELLISARI RAMPOLLA, via
privata al sole 16, 18038
Sanremo (IM)

CERCO AVVERSARI per FLIGHT
LEADER (AH) * SECOND FLEET (VG)
* ALPHA OMEGA (AH)

FABIO FAINA, via dell'Irto 30,
04100 Latina Scalo

CERCO AVVERSARI pbm (ftf in zona
Verona) per ASL: BEYOND VALOR,
PARATROOPER, YANKS (AH) * RED
STAR WHITE STAR (SPI) * BAOR
(SPI) * FIFTH CORPS (SPI). Ho un
metodo pbm per ASL

LUCA MARTINI, Vicolo cieco
S. Pietro in Carnario 10, 37121
Verona

CERCO AVVERSARI pbm o ftf per
PANZER LEADER (AH)

GIORGIO BENNATI, via G.A. Sacco
4, 40127 Bologna

ANNUNCI!!

VENDO FIGHT FOR THE SKY (ATT) *
KYBER RIFLES (WARG 34) * KNIGHTS
OF JUSTICE (WARG 50) *
GETTYSBURGH (AH) * CAR WARS
(JAC) * SUPERBOWL (IT)

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

ACQUISTO NAPOLEON'S LAST BATTLES
purche' in buono stato

ANTONIO BATTILANI, via Lulli 50,
41100 Modena

VENDO FRANCE'40 (AH) * LUFTWAFFE
(AH) * THIRD REICH (AH) * TOBRUK
(AH) * G.I. ANVIL OF VICTORY
(counters ancora attaccati) *
HIGHWAY TO THE REICH (SPI) tutti
come nuovi
COMPRO PANZER LEADER * PANZER
BLITZ



LUCA MARTINI, vicolo cieco
S. Pietro in Carnario 10, 37121
Verona

VENDO a £ 30000 MECHWAR'77 (SPI)
praticamente nuovo (usato solo
tre volte!)

ALFREDO GIARONI, via Don
Maesani, 21046 Malnate (VA),
tel.0332/428991

VENDO AMBUSH (VG) £ 27000 * D&D
italiano + due scenari £ 22000 *
INCHON (SIC) £ 12000

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



La pagina del Presidente

Sisto Debona

Cari amici, dopo la "latitanza" dell'ultimo Notiziario rieccomi qui per la solita chiaccherata. La volta scorsa purtroppo i tempi di stampa coincisero con un mio lungo viaggio all'estero (solo per lavoro, ahime... a proposito lo sapete che in Russia non si riesce a trovare neppure un gioco di simulazione? Niet!) e quando sono ritornato era ormai troppo tardi: e con questo vorrei "smentire" tutte le malignità sulle mie presunte ferie al mare (magari!!!) e soprattutto le dicerie su miei presunti disaccordi con la Segreteria (ma chi è il sadico che si diverte a spargere voci così infondate?).

La MODCON 87 è ormai lontana, e con essa il mio...rimpianto per non aver potuto parteciparvi pienamente (arrivai all'ultimo momento e dovetti ripartire la domenica mattina): in compenso però ne ho approfittato per parlare un po' più a fondo di alcuni argomenti "difficili" da trattare per lettera o al telefono.

Ognuno di noi ha ovviamente le sue opinioni su tutti gli aspetti della vita in generale e quindi anche del nostro hobby; ed ognuno di noi vorrebbe che tutti gli altri le condividessero. In pieno: purtroppo questo non sarà mai possibile e quelli più giovani fra di noi lo scopriranno presto a loro spese; ecco perché da anni io cerco di sfruttare una delle poche ancora di salvezza del nostro tempo: il compromesso. Piuttosto che invischiarsi in una conflittualità accesa e con il rischio di non riuscire più a

concludere nulla di buono non è forse meglio accettare o fare accettare quello che di buono in ogni proposta può essere accettato da tutti (o da una maggioranza?). Non è la politica del "volemose bene e tiriamo a campà" che qualcuno ingiustamente mi ha voluto affibbiare, perché in realtà "compromesso" significa discutere a fondo un problema al fine di trovare quei punti in comune che la maggioranza possa accettare. Se riteniamo che qualcosa all'interno del TM non "gira" come dovrebbe e' nostro sacrosanto diritto farlo presente in assemblea e chiedere anche la modifica del regolamento. Poi però bisogna anche fare i conti con il pensiero (e le decisioni) di qualche altra decina di persone altrettanto interessate ma che magari non vedono le cose nello stesso modo.

Mi riferisco naturalmente alle modifiche al regolamento proposte da alcuni iscritti di Milano i quali, dopo aver individuato qualche "buco" nel regolamento, hanno sperimentato a lungo in tornei cittadini una serie di alternative e modifiche "incentivanti" e le hanno proposte in assemblea. E' senza dubbio un'iniziativa lodevole, ma che ha avuto il solo (grosso) torto, a mio parere naturalmente, di essere stata presentata direttamente in assemblea trovando tutti impreparati: modifiche così importanti dovrebbero forse essere prima esposte sul Notiziario (se non lo usiamo per queste cose... a cos'altro dovrebbe servire?) accompagnate da alcune note di commento in modo che tutti siano in grado di

riflettere sulle proposte, digerirle e possibilmente discuterle.

In caso contrario non resta che accettare un "compromesso" che soddisfi un po' tutti e lasci anche il tempo di provare le modifiche in pratica.

Vorrei a questo punto spendere due parole sulla "figura" del Presidente di una associazione come il TM: qualcuno si e' lamentato infatti che sono troppo "neutrale" (spesso nel senso di...reazionario) oppure che faccio troppo "da freno" quando si vuol dare una rinnovatina al TM. Premesso che, come tutti, ho le mie opinioni e che forse e' vero che sono un po'...arretrato, tuttavia ritengo che un Presidente (figura puramente "simbolica" cui pero' spesso si guarda come "moderatore") debba sempre improntare le sue azioni ad una certa "cautela": spesso infatti non si tiene conto del fatto che gli iscritti al TM non sono solo i "superappassionati" che intervengono a tutte le conventions ed a tutte le assemblee, e che anche gli assenti hanno le loro esigenze e, specialmente quelli piu' lontani o isolati, desiderano giustamente vedere premiati i loro sforzi dalla classifica: e qualcuno dovra' pure tenerne conto, no??

Perche', cari amici, una cosa vorrei fosse chiara, indipendentemente da quello che si e' spesso detto in assemblea o nei crocchi alla convention:

tutti noi teniamo alla classifica

Certo, nessuno, spero, farebbe a cazzotti per farsi riconoscere una vittoria, pero' e' altrettanto certo che le partite valide per la classifica...sono sempre un pizzico piu' sentite: e' umano, comprensibile e in linea con lo spirito che animo' la creazione del TM.

Pero' non facciamone

una...ragione di vita, OK?

Il secondo punto di grande interesse discusso in assemblea e' stato quello della creazione di una serie di "campioni di categoria" cui assegnare il titolo di "campione italiano" da difendere poi, durante l'anno, da una serie di sfidanti designati da apposite eliminatorie.

Chi segue questa pagina ricordera che lanciai questa proposta fin dal 1985 per cui sono stato lieto di vederla riproposta da Lamendola in assemblea e di vedere che i soci l'hanno approvata: si procedera' dunque per rendere esecutivo il progetto alla prossima convention di Roma (1988).

Le categorie definite sono le seguenti:

1. antico e medioevale (fino alla guerra di indipendenza americana) 2. napoleone e la guerra civile americana 3. le due guerre mondiali, giochi tattici 4. le due guerre mondiali, giochi strategici 5. moderno 6. aereonavale

Sul prossimo Notiziario verranno proposti ai soci i titoli dei giochi selezionati in prima istanza per ciascuna categoria: tutti poi li voteremo con un'apposita scheda ed i 5 titoli piu' votati di ogni categoria saranno presi come base per gli incontri del 1988. Ogni anno poi si proporranno nuovi titoli in alternativa per assicurare un certo rinnovamento ed obbligare sfidanti e campioni a...tenersi aggiornati.

Prima di ogni incontro i due sfidanti dovranno selezionare tre titoli (all'interno della categoria di appartenenza) per garantire matematicamente che abbiano almeno un gioco in comune sul quale battersi con un minimo di preparazione.

Durante la convention di Roma verranno dunque creati i primi campioni; essi si dovranno poi rendere disponibili, durante l'anno, ad incontrare alcuni sfidanti (designati da apposite

eliminatorie preventive) mettendo in palio il titolo. Regolamento e dettagli sono attualmente allo studio, per cui sono bene accetti fin d'ora, e con sollecitudine, tutti i suggerimenti che vorrete inviarmi.

Vorrei comunque aprire una breve parentesi a difesa di quei... "ripetitivi adoratori di vecchi giochi-idoli"... così come sono stati definiti da Marco Lombardi a pag.5 dell'ultimo Notiziario.

Quando si usano certe "definizioni" non bisognerebbe scordare che:

1) Non tutti i giochi nuovi (in quanto più completi e realistici) possono essere completati nelle 3/5 ore settimanali disponibili per molti di noi (specie se lavoratori e/o sposati).

2) Non tutti i giochi nuovi sono adatti al gioco postale (unica alternativa per alcuni iscritti): in effetti le innovazioni più recenti sono orientate verso le battaglie ad "impulsi interattivi" o giochi "blind".

3) I vecchi giochi erano relativamente pochi (specie quelli migliori) e tutti, di conseguenza, li conoscevano: i nuovi sono tanti e di tante ditte (alcune di vita breve, altri ripresi e rinnovati, ecc.) per cui esiste una enorme... dispersione. Questo non facilita certo l'incontro fra adoratori di un certo gioco (a parte gli iscritti a grossi clubs).

4) Molti dei "classici" hanno ormai ricevuto il test del tempo, con tutte le varianti ed i chiarimenti del caso: per cui il ricorso al regolamento, in caso di tornei, è sempre ridotto al minimo. Molti dei nuovi giochi invece, dovendo uscire spesso in concorrenza o in concomitanza di conventions, sono poco testati o addirittura ingiocabili senza l'ausilio di qualche foglietto di errata

corrige.

Personalmente in un anno non riesco ad imparare più di una decina di nuovi titoli e di questi normalmente il 50% li scarto subito dopo un paio di partite (perché ingiocabili o di scarso interesse) mentre un altro 40% resta ugualmente inoperoso perché non trovo avversari preparati o... che vogliano impararlo (anche perché, a loro volta, magari vorrebbero insegnarmi qualcosa di diverso...); così molto spesso si finisce per ripiegare sui vecchi "classici".

È giusto che nuovi titoli e nuovi sistemi vengano scoperti, propagandati e giocati, altrimenti si finisce davvero per "avvizzire" come dei vecchietti, però prima di butare a mare i giochi più "anziani" cerchiamo di scoprire quali sono i "giovanotti" che abbiano sufficienti caratteristiche per soppiantarli.

Concludo questa pagina ricordando a tutti una interessantissima iniziativa partita da De Scordilli: all'assemblea ci ha prospettato la possibilità di potersene andare 7/10 giorni in un albergo-pensione sulle Alpi Carniche, ad un costo davvero contenuto, e passare le giornate tra scarpinate nei boschi, mangiate e... scorpacciate di giochi insieme ad altri appassionati e alle relative famiglie. Io mi auguro che Tullio ci fornisca presto più approfonditi dettagli su questa iniziativa ed invito fin d'ora tutti gli interessati a tenersi in contatto con la Segreteria.

E già che ci siamo, lasciate che vi solleciti ancora una volta ad una maggiore partecipazione alla vita associativa ed al nostro Notiziario: di tutti gli appelli ad una maggiore collaborazione che vi abbiamo lanciato da queste pagine... nessuno ha avuto davvero una risposta sensibile. E questo non lascia molte speranze per una crescita costante e qualitativa del nostro hobby.

È tutto... finalmente.
Ciao!



Con l'occasione della MOD-CON '87 ha avuto luogo uno scontro a squadre amichevole tra Milano e Roma.

Una sfida che ci auguriamo non sia un caso isolato ma la prima di una lunga serie.

I requisiti per far parte delle squadre erano solo due - l'iscrizione al TM e che la partita scelta di comune accordo dovesse essere valida anche per la classifica nazionale.

Per telefono con SELVA ci eravamo dati un orientamento sui giochi ma di fatto gli abbinamenti sono stati creati all'ultimo momento senza ulteriori vincoli, lasciando anche aperta l'opportunità di aggiungere nuovi tavoli fino all'ultimo - ogni 'campione' non poteva però disputare più di una partita per la disfida.

Si è sentita in certi momenti la mancanza di una regolamentazione più precisa (che vedremo di creare) e per livellare al sorgere i primi contrasti i due capitani (per Roma SELVA - per Milano il sottoscritto) si sono autonominati anche arbitri con l'opzione di investire dei giudici per casi di grandi problematica (che fortunatamente non si sono verificati).

Passiamo ai singoli risultati:

DE PONTI - LOMBARDI - Raphia (GDW) un gioco della serie 120, la prima velocissima conclusione, Pareggio.

FACCHI - FAVALI - Russian Capaign (AH) qualche problemino sulle regole e sulla matricola di Favali (in realtà un Bolognese in trasferimento) ma nei fatti il primo punto per Roma.

La Coppia BINAGHI/FRIGERIO contro CATAACCHINI/GIUNTOLI a Third Reich (AH) dava vita ad una partita lunghissima chiusasi domenica.

La partecipazione dei Milanese ai tornei oltre a ritardarne l'epilogo, sicuramente ne assorbiva troppe energie - ottime le prestazioni in torneo un 1° e un buon 3°, per la sfida il secondo punto di Roma.

FILIPCIC - RIGILLO - Panzer Leader (AH) il Milanese è subentrato al Celada all'ultimo minuto per decisione del capitano, ma la sostituzione alla luce del risultato non è stata una scelta felice.

Roma 3 Milano 0.

ROSSI - LAMENDOLA - Eylau (SPI) battaglia combattutissima con alterne vicende fino al pareggio conclusivo, entrambi contemporaneamente in lizza al torneo di NLB dove il Rossi, onore al merito è stato ottimo secondo.

JACCARINO - MORETTI - Gunslinger (AH) decisamente una partita simpatica tra amici, di quelle che fanno crescere il Master - tifo sfrenato dei Romani per il loro campione e simpatiche dimostrazioni dei Milanesi affinché il loro capitano dimostrasse quello che valeva, in gioco qualcosa di più di un semplice punto - il primo per Milano.

CRIPPA - DZIEDUSZYCKI - War and Peace () forse la partita più seguita, Milano aveva schierato addirittura il n. 1, il Matteo si batteva però al meglio riportando la parità dopo un'andata in svantaggio.

SACCHI - RICCITELLI - Air Force (AH) siamo all'ultima giornata della manifestazione e Riccitelli con questa vittoria di egual valore di quelle dei compagni praticamente fuga gli ultimi dubbi sul risultato. Roma 4 - Milano 1

CIMINI - SELVA - Afrika Korps (AH) non pago della seconda piazza al torneo di Afrika Korps il Cimini impegnava a fondo il Capitano Selva siamo però alle ultime battute della manifestazione, stiamo cioè togliendo i tavoli e raccogliendo le sedie, la sospensione è così d'obbligo.

Tirando le somme quindi 9 tavoli x 9 giochi diversi con impegnati 10 'masters' per parte: 3 pareggi, 1 sospesa per tempo, 4/1 le vittorie per Roma.

Spero che questa iniziativa sarà quanto prima replicata anche tra altre squadre cittadine e/o regionali che siano.

Approfitto di questo spazio poi per ringraziare gli amici di Perugia che non ho ancora avuto modo di conoscere per raccogliere fin d'ora il loro guanto - al telefono faremo seguire contatti...

STOP

Cpt JACCARINO 247

La foga della finalissima ha contagiato anche me! Così arrivo in ritardo a parlarvi dei quarti di finale e della finalissima del torneo milanese di NAPOLEON LAST BATTLES (vedi Notiziario 1/87).

I risultati delle partite dei quarti di finale sono stati:

Binaghi batte Bardelli

Celada batte Villa

Crippa batte Rossi

Jaccarino batte Bertocchi

Secondo il regolamento di questo torneo i quattro vincitori dei quarti di finale hanno formato, per sorteggio, due coppie e si sono affrontati all'ultimo tiro di dado nel gioco campagna il 19.7.1987. Napoleone/Binaghi e

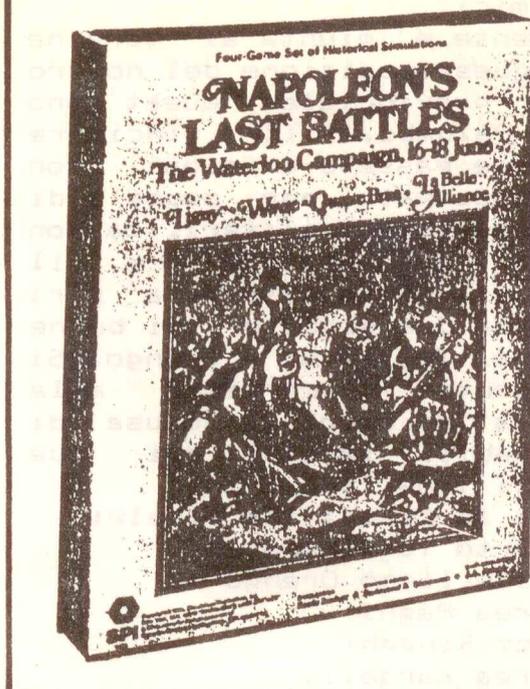
Ney/Jaccarino hanno cercato ancora una volta la via per Bruxelles. Ancora una volta invano!

Ci sono stati momenti di grande tensione avendo Napoleone messo in crisi un Blucher/Crippa piu' lento del solito: usavamo la regola speciale della variante di Mark Brazas, secondo la quale Blucher puo' muovere solo un esagono per turno finche' o il prussiano e demoralizzato oppure fino alle ore 21.00 del 16.6.1815.

Sull'altro versante Ney stava facendo una magra figura conto il Principe d'Orange/Celada a Quatre Bras: si, tutta colpa dei dadi! Tre - 6 consecutivi attaccando 3/1 non si dimenticano!

Ma e' stato Napoleone a fare una figura ancora piu' grama accorgendosi solo verso le ore 14.00 del 17.6.1815 di non aver fatto entrare in mappa il corpo di Mouton disponibile dalle ore 20.00 del giorno prima! Questa svista e' proprio una vergogna per un genio dell'efficienza organizzativa come Napoleone!

Ma, un errore dello schieramento angloalleato che certamente Wellington non avrebbe commesso, consentiva ad alcune unita' francesi di incunearsi tra le "giubbe rosse" e i Prussiani. Questi ultimi si



stavano frattanto ritirando non senza problemi, benché fossero guidati da un Blucher/Crippa concentratissimo ma incalzato da un Napoleone/Binaghi che cercava, ma invano, di completare il successo della battaglia di Ligny. Immediatamente, Blucher inviava un messaggio a Wellington contenente frasi e epiteti assolutamente indecenti e irripetibili: non aveva tutti i torti.

Tuttavia i Prussiani riuscivano a ricongiungersi alle "giubbe rosse" nella notte del 17.6.1815. Il giorno successivo, prima un leggero velo di cavalleria e poi una serie di linee difensive riuscivano a far perdere tempo ai francesi che, verso le ore 17.00 si dichiaravano battuti. Ancora una volta Waterloo si dimostrava l'ultima spiaggia per Napoleone.

Il sistema semplice e divertente di questo quadrigame-campagna conserva ancora oggi un fascino tutto particolare.

Luigi Celada

Cari amici,
finalmente è giunta al termine anche questa edizione del nostro torneo provinciale. Quest'anno Fabio Palumbo, il vincitore delle due passate edizioni, non ha partecipato per cause di forza maggiore (militari, ma non inerenti ai wargames) e il titolo è stato vinto a pari merito da due giocatori di buone speranze, Tagliabue e Orengo. Si è dovuto ricorrere alla vittoria "ex equo" a causa di inderogabili impegni dei due suddetti finalisti.

Ecco la classifica finale:

- 1) Roberto Tagliabue
Massimiliano Orengo
- 3) Andrea Pagni
- 4) Luigi Binaghi
- 5) Andrea Bardelli
- 6) Carlo Latorre
Marcello Facchi
Maurizio Cimini

Eliminati al secondo turno:

Fulvio Brunone
Oscar Crippa
Luigi Celada
Germano Frigerio

Eliminati al primo turno:

Angelo Jaccarino
Federico Rossi
Saul Villa
Vieri Sacchi
Enrico Bertocchi
Giovanni Parigi

E l'albo d'oro:

84/85 Fabio Palumbo
85/86 Fabio Palumbo
86/87 Orengo/Tagliabue

La premiazione dei primi cinque classificati avverrà venerdì 30.10 alle ore 21,30 nella nostra "sede" presso la ditta Binaghi in via a Trezzano s.n.

Credo che tutti voi abbiate già ricevuto i moduli di iscrizione per l'edizione 87/88. Se non vi sono ancora giunti i programmi con i gironi del primo turno, abbiate un po' di pazienza. Se per il 25.10 non vi è ancora arrivato niente, telefonate.

Per finire un annuncio importante: il sottoscritto deve partire per il militare in data imprecisata nei prossimi mesi. Quando saprò la data precisa ve la comunicherò mediante lettera. Da quel momento in poi fino a nuovo ordine tutte le comunicazioni inerenti il torneo dovranno pervenire a Luigi Binaghi, via Morandi 3, 20049 Buccinasco (MI), tel. 4403024.

Come al solito arrivederci e in bocca al lupo!

Germano Frigerio

di Paolo Selva

Napoleone in Russia di Nigel Nicolson è la più recente aggiunta alla prestigiosa collana storica della Rizzoli (quella di *Le campagne di Napoleone* di Chandler e di *Storia della guerra civile americana* di Luraghi, tanto per intenderci) che sia di interesse per noi wargamers.

Come il titolo lascia facilmente presagire, l'opera si occupa della più famosa campagna militare del Corso, sia sotto l'aspetto storico/narrativo che più specificamente militare. Dopo aver premesso un profilo della personalità di Napoleone, Nicolson si addentra sulle ragioni che indussero l'Imperatore a muovere guerra allo Zar e sul quadro politico/diplomatico europeo conseguente alla seconda vittoria francese sull'Austria, seguendone gli sviluppi sino alla vigilia della guerra.

È una lettura interessante per tutti coloro che hanno già affrontato il Chandler, soprattutto perché le analisi di Nicolson non coincidono completamente con quelle del primo. Due punti mi sono balzati agli occhi durante la lettura. Il primo è che Nicolson appare abbastanza critico verso Napoleone, sia come figura politica (e umana) sia, in parte, come stratega (questo sembrerebbe sconsigliare il libro a tutti i "tifosi" di Boney, quelli che giocano con devozione i titoli della Marshall...).

Il secondo sono i frequenti paralleli che Nicolson propone con l'altra grande invasione della Russia, quella di Hitler, paralleli spinti alle volte anche troppo in là.

Il resto dell'opera è ovviamente occupata dalla

narrazione della campagna vera e propria, dal passaggio del Niemen sino al ritorno in



Polonia sette mesi più tardi. Questa seconda parte è sicuramente impreziosita dalle frequenti citazioni che l'autore fa di due opere fondamentali per lo studio di quegli eventi: *Memoirs* di Caulaincourt (uno degli uomini più vicini a Napoleone e suo ex ambasciatore a Pietroburgo), e *Journal 1812-14* di Sir Robert Wilson, un ufficiale inglese che seguì tutta la campagna al seguito dell'armata di Kutuzov, che consentono di inframezzare la narrazione degli eventi con testimonianze dirette dell'epoca.

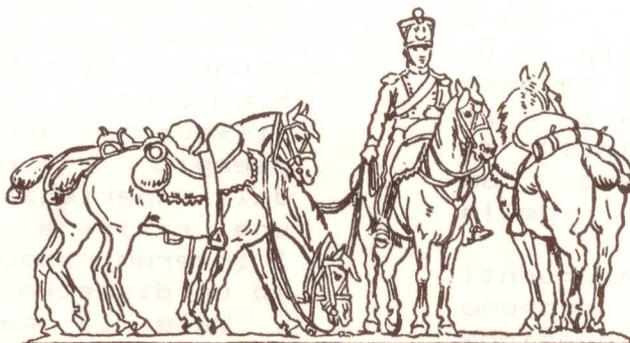
Proprio sotto il profilo narrativo sembra che l'autore riesca a dare il meglio di sé, in quanto l'analisi critica della campagna non pare all'altezza di quella del Chandler mentre la voglia di dimostrare che Hitler insiste pedissequamente sugli stessi errori di Napoleone porta Nicolson a dimenticare differenze anche vistose (ad esempio Hitler capì dall'esperienza napoleonica che una ritirata generale durante l'inverno russo avrebbe portato ad un disastro completo).

Vale la pena di riportare testualmente una speculazione ipotetica di Nicolson (lui la chiama "wargame storico") su quella che sarebbe stata una linea di condotta più fruttuosa per Napoleone:

"Napoleone raccoglie un esercito non di 675.000 uomini, bensì di 300.000, in prevalenza francesi, e li concentra su un fronte ristretto, come fece col centro delle sue forze sul Niemen. Non si cura dei fianchi, se non invitando i Prussiani a difendere la Prussia, i Polacchi il loro granducato, e gli Austriaci l'Austria, con un semplice dislocamento delle loro forze armate regolari lungo le frontiere con la Russia, in posizione difensiva, da alleati non belligeranti. Dichiarata l'indipendenza della Polonia e così facendo mette l'Austria al riparo da qualsiasi minaccia lungo i confini settentrionali. Annuncia l'intento di emancipare i servi della gleba russi. In maggio attraversa il Niemen per occupare il passaggio Vitebsk-Orsha muovendosi così fulmineamente tra l'armata di Barclay e quella di Bagration da non dar loro il tempo di riunirsi, respinge la prima verso il Baltico e l'altra verso le paludi del Pripet. Poi occupa Smolensk. Qui si ferma per tre ragioni: per far riposare la Grande Armata, per attendere che giungano altri rifornimenti e per sconfiggere i contingenti russi che cercano di seguirlo o di precederlo. Quasi senza incontrare opposizione, procede

verso Mosca, propone la pace allo Zar e se questi rifiuta (siamo solo in agosto) invia metà del suo esercito a prendere Pietroburgo mentre con l'altra metà occupa Tula e Kaluga, le due principali basi russe. La Russia si trova così privata delle sue due capitali, dell'esercito, dei rifornimenti e dell'appoggio del novanta per cento della popolazione, i servi della gleba. Allo Zar Napoleone non chiede che il pieno rispetto del blocco continentale e la negoziazione di una nuova alleanza come quella di Tilsit. Insieme, le due potenze potrebbero conquistare Costantinopoli. Poi, prima dell'arrivo dell'inverno, Napoleone si ritira dalla Russia lasciando un grosso contingente lungo il Niemen per minacciare una replica della campagna qualora lo Zar non si attenesse agli accordi."

Anche se come fantasia non c'è male, il libro mantiene comunque una sua validità, soprattutto - come detto - narrativa e documentale, che ne consiglia la lettura a tutti gli appassionati dell'epopea napoleonica. Per chiudere, il prezzo è di f. 30.000, le pagine 290, condite di cartine e illustrazioni dell'epoca.



SUBMARINE parte II gli scenari

di Marco Lombardi

NUOVE CLASSI DI SOMMERGIBILI

Dopo la nazionalità vengono indicati la classe di appartenenza, def. type e i cinque tipi di velocità nell'ordine normale, damage, dive/rise rate e max. depth, armamento artiglieresco, tubi per siluri e ricariche, valore in punti vittoria e spiegamento. Ultime sono le note e la emergency power e' sempre di 60 volte superiore alla differenza tra sub. speed e max. sub. speed.

italia

Balilla	3/5-1-3-0.5-x/3-6/75-50-300/2-2-0/4-2/4-2/34	Sp40
Mameli	2/4-1-2-0.5-x/2-3/75-50-300/1-1-0/4-2/4-0/12	"
Pisani	2/4-1-2-0.5-x/2-4/75-50-300/1-1-0/4-2/2-1/13	"
Squalo	2/4-1-2-0.5-x/2-4/75-50-300/1-1-0/4-4/4-0/24	"
Argonauta	2/4-1-2-0.5-x/2-3/75-50-350/1-1-0/4-2/4-2/17	"
Perla	1/4-1-2-0.5-x/2-3/75-50-250/1-1-0/4-2/4-2/15	"
Acciaio	1/4-1-2-0.5-x/2-3/100-50-250/1-1-0/4-2/2-0/18	Sp41
Calvi	3/5-1-2-0.5-x/3-6/72-50-300/2-3-2/4-4/4-4/35	Sp40
Argo	2/4-1-2-0.5-x/2-3/100-50-300/1-1-0/4-2/4-0/16	"
Marcello	2/5-1-2-0.5-x/2-4/75-50-350/1-2-1/4-4/4-4/24	"
Brin	2/5-1-2-0.5-x/2-4/75-50-300/0-1-1/4-4/4-2/23	"
Marconi	2/5-1-2-0.5-x/3-5/100-50-300/1-1-0/4-4/4-4/32	"
Cagni	3/5-1-2-0.5-x/4-7/100-50-325/1-2-1/8-6/16-6/44	Sp41 *
Flutto	2/5-1-2-0.5-x/2-4/100-50-400/1-1-0/4-2/4-2/24	Sp42

*=usa solo W17.7

polonia

Orzel 2/4-1-2-0.5-x/2-4/100-50-250/1-1-0/2-0/4-0/22 F39 4BP

olanda

K. XIV 2/5-1-3-0.5-x/2-3/100-50-250/1-1-0/4-2/4-2/21 Sp40 2BA
 O.19/O.21 2/5-1-3-0.5-2/2-4/100-50-250/1-1-0/4-2/4-2/28 Sp40 2BA

germania

II D 1/4-1-2-0.5-x/0.5-1/75-50-350/0-0-0/3-0/2-0/5 F39

U.S.A.

"P" 3/5-1-2-0.5-x/3-6/50-50-250/1-1-0/4-2/8-4/20 F41

gran bretagna

"O" 3/5-1-3-0.5-x/4-7/100-25-200/1-1-0/6-2/6-2/43 F39
 "P"/"R" 3/5-1-3-0.5-x/4-8/100-50-200/1-1-0/6-2/6-2/49 F39

giappone

I-9 4/7-1-2-0.5-x/5-10/75-50-300/3-3-0/6-0/12-0/50 W42

URSS

"L" 2/4-1-2-0.5-x/2-4/100-50-250/1-1-0/4-2/4-2/24 Sp41
 "M" m. I-II 0/4-1-2-0.5-x/0.5-1/100-50-175/0-0-0/2-0/0-0/9 "
 "M" m. III 1/4-1-2-0.5-x/1-2/100-50-200/0-0-0/2-0/0-0/9 "

francia

Saphir 2/3-1-2-0.5-x/2-3/100-50-250/1-1-0/2-0/0-0/16 F39 1BP 2BPS

NUOVE CLASSI DI NAVI DI SUPERFICIE

Sono indicate nell'ordine: il tipo, la classe, il def. type, velocità max., damage, armi a/s, armamento artiglieresco, valore in punti e infine disponibilità.

italia

DD Navigatori	1	8	10/-	-	3/3	9	3/10	Sp40	versione 1940-W41
DD Navigatori	1	8	10/-	2	4/3	9	3/10	"	versione W41-1945
DD Peti/Venti	2	10	9/-	1	3/3	5	3/10	"	dal W41 D.C.=4
DD Soldati	1	10	9/-	1	3/3	5	3/10	"	dal W41 D.C.=4
CA Trento	4	10	17/-	-	-/22	52	22/18	Sp40	
CA Condottieri	4	11	12/-	-	-/14	32	14/12	"	
CA Garibaldi	4	9	15/-	-	-/17	38	17/15	"	
DE Saetta	2	10	8/-	-	4/3	6	3/8	Sp40	dal 1942 D.C.=0 Kgun=1
DD Premuda	1	8	8/-	-	3/3	14	6/6	"	
TB Albatros	1	7	2/T	2	4/1	2	1/2	"	

gran bretagna

LCV Hermes	4	7	11/-	-	-/1	9	1/12	F39	
CV Eagle	4	7	32/-	-	-/7	18	10/32	"	
CV Argus	4	6	16/-	-	-/2	2	2/15	"	
CA Colony	4	9	13/-	-	-/14	32	18/13	"	
CA Town	4	9	13/-	-	-/21	46	25/13	"	
CA Capetown	3	9	6/-	-	-/2	8	4/6	"	
CA Scylla	3	9	9/-	-	-/3	12	6/9	"	
CA Dido	3	9	9/-	-	-/12	22	8/9	"	
CA Arethusa	4	9	8/-	-	-/14	25	11/9	"	

giappone

CV Shinano	5	8	90/-	-	-/4	16	2/90	F44	
------------	---	---	------	---	-----	----	------	-----	--

francia

C Elan	1	6	3/-	1	6/-	1	1/3	Sp40	
--------	---	---	-----	---	-----	---	-----	------	--

germania

LCA Leipzig	4	9	8/-	-	-/11	31	20/9	F39	
-------------	---	---	-----	---	------	----	------	-----	--

Torretta dell'A-38, ripresa al rientro da una missione nel Sud Atlantico. L'entrata in servizio di questo tipo di battelli, all'inizio del 1941, permise al comando dei sommergibili della Marina del Terzo Reich di portare l'offensiva sabaquea anche nelle zone meridionali dell'Oceano Atlantico.

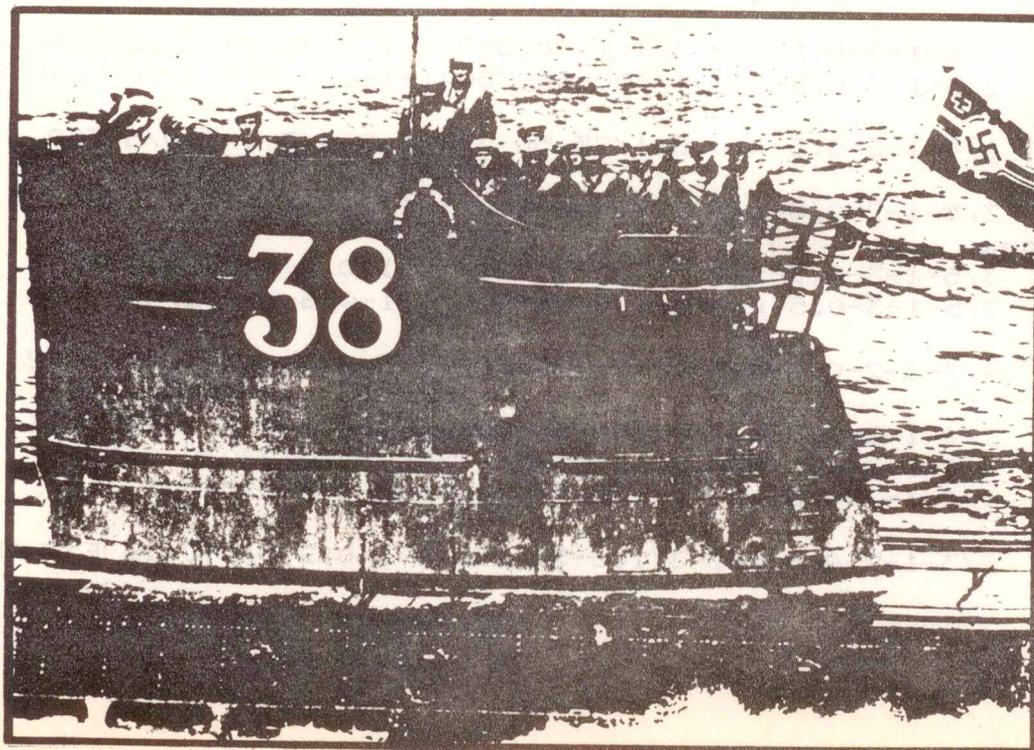


TABELLA AVANZATA PER L'IMPATTO DEI SILURI PER LE NUOVE CLASSI DI NAVI
 attitudine

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Navigatori	15	23	36	25	52	44	66	45	52	24	35	22	14
Poeti/Venti/Soldati	14	22	36	24	51	43	66	44	51	23	35	21	13
Trento	22	33	63	44	66	66	66	66	66	43	62	32	21
Condottieri	21	31	53	36	66	62	66	63	66	35	52	26	16
Garibaldi	22	34	56	41	66	64	66	65	66	36	55	33	21
Saetta	14	21	35	23	46	41	66	42	46	22	34	16	13
Premuda	14	22	36	24	52	44	66	45	52	23	35	21	13
Albatros	13	21	25	22	34	33	66	34	34	21	24	16	12
Ermes	24	36	63	44	66	66	66	66	66	43	62	35	23
Eagle	31	51	65	62	66	66	66	66	66	61	64	46	26
Argus	23	36	55	45	66	62	66	63	66	44	54	35	22
Colony	22	34	46	43	66	63	66	64	66	42	45	33	21
Town	22	35	52	43	66	65	66	66	66	42	51	34	21
Capetown	15	25	44	33	62	52	66	53	62	32	42	24	14
Dido/Scylla	16	25	44	34	65	54	66	55	64	33	43	24	15
Arethusa	16	26	52	34	65	55	66	56	64	33	51	23	15
Shinano	34	46	66	55	66	66	66	66	66	54	65	45	33
Elan	13	21	23	22	32	33	66	34	32	21	22	16	12
Leipzig	21	33	51	43	66	64	66	65	66	42	46	32	16

SCENARI SUPPLETIVI

In questi scenari, oltre ad essere indicate le condizioni del tempo, sono indicate:

la velocità del convoglio (navi che muovono con ordini pre-scritti di 3 mosse) con *speed*, e con un numero che indica la velocità iniziale, tra parentesi può essere indicata la velocità che viene assunta dal convoglio dopo che è stato avvistato un siluro o un sommergibile;

il comportamento del convoglio (*turning*):

A=il convoglio non effettua virate nello scenario,

B=il convoglio vira ogni x turni (viene indicato nello scenario),

C= il convoglio può scrivere ordini di virata solo dopo che è stato avvistato un siluro o un sommergibile;

Il comportamento delle scorte e delle *Capital Ships*:

F=libero - muove indipendentemente dal convoglio dall'inizio dello scenario,

G=condizionato - muove indipendentemente solo dopo che

è stato avvistato un siluro o un sommergibile,
 H=collegato - esegue gli stessi ordini del convoglio.

Gli scenari sono stati valutati per l'impiego delle regole avanzate ed opzionali ed è consigliato l'uso delle seguenti regole:

I(xxx) se un sommergibile entra come rinforzo o viene localizzato per la prima volta negli ultimi cinque turni di gioco, il giocatore avversario può chiedere ed ottenere il prolungamento dello scenario di un massimo di 15 ulteriori turni (o anche meno), ma prestabilito. Il giocatore dei sommergibili riceve 3 vp per ognuno dei turni di gioco aggiuntivi.

Inoltre consiglio personalmente di giocare gli scenari più adattabili con le tecniche *blind* (vedi articolo *Up Scope* su THE GENERAL 19/6) considerando che siluri lanciati contro battelli contattati al sonar o idrofono sono *unaimed*

Sc.1 La breve guerra (17.6.40)

I. introduzione

Prima dell'armistizio i Francesi organizzarono frequente traffico nel Mediterraneo, a cui i sommergibili italiani tendevano pazienti agguati. Schierato in agguato fisso a 80km a nord di Orano, il Provana affondò con tutto l'equipaggio, speronato fortunosamente in fase di emersione dal La Curieuse, nell'attacco ad un piccolo convoglio.

II. ordine di battaglia e posizione iniziale

a. giocatore italiano

Provana, classe Marcello (vedi 20.4)

b. giocatore francese

La Curieuse, classe Elan (vedi 20.3), turning G

Commandant Bory, classe Elan (vedi 20.3), turning G

convoglio, 5 cargo c-2, speed 3, turning C3, un cargo per hex: M26 M29 M32 M35 M38, direzione 6, mappa B

III. condizioni di vittoria e durata

Scenario diurno, 20 turni, condimeteo calm. Il giocatore italiano vince ottenendo 13 vp piu' del giocatore francese che puo' vincere solo ottenendo piu' punti dell'avversario; altri risultati indicano lo stato di parita'.

IV. regole speciali

Le navi della classe Elan trasportano 20 D.C. ciascuna. Il Provana ha piena disponibilita' di siluri.

Sc.2 Rainbow contro Toti (15.10.40)

I. introduzione

Il battello italiano affronta il similare britannico nel golfo di Taranto e lo affonda a cannonate.

II. ordine di battaglia e posizione iniziale

a. giocatore italiano

Toti, classe Balilla (vedi 20.4)

b. giocatore inglese

Rainbow, classe P&R (vedi 20.4)

III. condizioni di vittoria e durata

Scenario diurno, 40 turni, condimeteo calm. Vince il giocatore con il miglior punteggio.

IV. regole speciali

Ogni giocatore, prima dell'inizio della partita, deve scegliere segretamente la posizione scelta per il proprio battello e scriverla a parte; i battelli vengono poi piazzati contemporaneamente in superficie.

Entrambi i battelli non possono immergersi al di sotto dei 25ff ed hanno equipaggi professionali. Il Rainbow e' dotato di sonar, il Toti di idrofono.

Sc.3 Ambush (17.9.41)

I. introduzione

La scorta numerosa dei piroscafi Oceania, Neptunia e Vulcania, priva di radar e sonar, assistette impotente alla distruzione del convoglio. I sommergibili classe "U" colsero la migliore vittoria senza subire danni.

II. ordine di battaglia e piazzamento iniziale

a. giocatore inglese

Upholder, classe "U" (vedi 20.4)

Upright, classe "U" (vedi 20.4)

b. giocatore italiano

Da Recco, classe Navigatori, turning F (vedi 20.3)

Pessagno, classe Navigatori, turning F (vedi 20.3)

Da Noli, classe Navigatori, turning F (vedi 20.3)

Usodimare, classe Navigatori, turning F (vedi 20.3)

Gioberti, classe Poeti, turning F (vedi 20.3)

convoglio, 3 C-3, speed 3, turning B5, cargo: MS (20 vp)

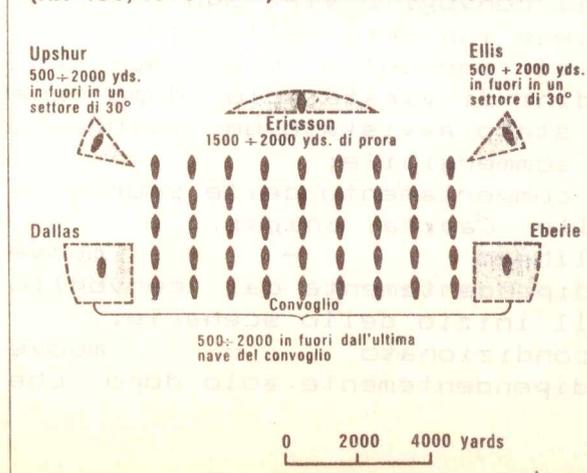
III. condizioni di vittoria e durata

25 turni, scenario notturno senza luna, condimeteo rough/dark night. Il giocatore inglese pareggia ottenendo 23 vp piu' dell'avversario e vince con margini maggiori; altri risultati portano la vittoria al giocatore italiano.

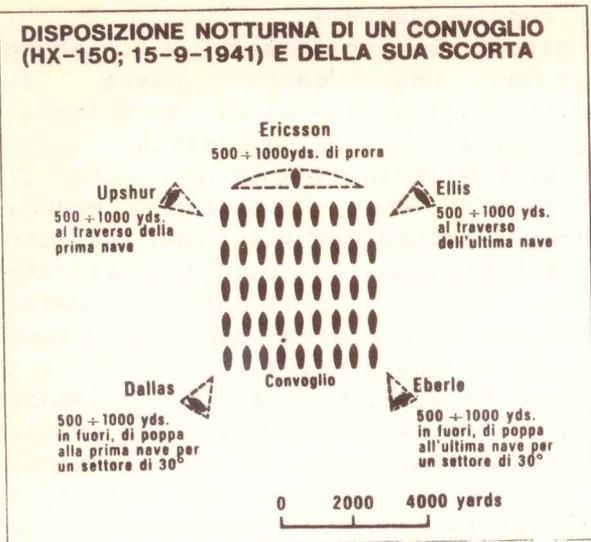
IV. regole speciali

Il convoglio piazza sulla colonna centrale della formazione 2 (20.2.8). Il giocatore inglese puo' chiamare i sommergibili Utmost e/o Ursula, classe "U", dal terzo turno in poi (l'Ursula non dispone di tubi esterni).

DISPOSIZIONE DIURNA DI UN CONVOGLIO (HX-150; 15-9-1941) E DELLA SUA SCORTA



DISPOSIZIONE NOTTURNA DI UN CONVOGLIO (HX-150; 15-9-1941) E DELLA SUA SCORTA



Mentre le unità di scorta tendevano a creare uno schermo protettivo esterno per impedire l'avvicinamento degli U-Boote ai piroscafi, i sommergibili germanici puntavano a penetrare all'interno delle colonne dei convogli.

Sc.4 Mammaiuto (22.8.41)

I. introduzione

Gli idro Caproni subirono un vero calvario nel corso della guerra; detti "sgobboni" o "mammaiuto" per il loro spirito di sacrificio e solerzia, trovarono nel ruolo di anti-sommergibili un impiego compatibile con le loro capacità e di reale efficacia. Anche in questo caso il peggior nemico del sommergibile si dimostrò l'aereo.

II. ordine di battaglia e piazzamento iniziale

a. giocatore inglese

Upholder, classe "U" (vedi 20.4)

b. giocatore italiano

Cigno, classe Spica, turning F (vedi 20.3)

convoglio, 4 cargo C-2, speed 2, turning C3, cargo G (8 vp), un cargo per hex: M26 M29 M32 M35, direzione 6, mappa B

III. condizioni di vittoria e durata
20 turni, scenario diurno, condimeteo calm/clear. Il giocatore inglese vince ottenendo 6 vp più dell'avversario, altri risultati provocano la vittoria italiana

IV. regole speciali

Tutti i cargo sono dotati di artiglieria 1-1-0. Il giocatore italiano dispone di un Ca501 A/S che dispone di due D.C. da 50kg (usate le regole da 13 a 17 e VII a pag.14 dello scenario campagna 20.1)

Sc.5 Ammaina periscopio! (25.7.43)

I. introduzione

I battelli oceanici della classe del Cagni erano i migliori per la guerra al traffico atlantico, ma vennero in gran parte perduti in missione sbagliate. Il Cagni in particolare ottenne però successi in oceano e danneggiò l'incrociatore ausiliario Asturias: detentore del record di permanenza in missione, la falsa torre del Cagni è diventata monumento al sommergibilista.

II. ordine di battaglia e piazzamento iniziale

a. giocatore italiano

Cagni, classe Cagni (vedi 20.4)

b. giocatore inglese

Asturias, classe C-3, M44, mappa C, direzione 6, speed 3, turning CL

DD 1, classe W (vedi regole speciali)

DD 2, classe W (vedi regole speciali)

S 1, classe Bittern (vedi regole speciali)

S 2, classe Bittern (vedi regole speciali)

III. durata e condizioni di vittoria

20 turni, giorno limpido, condimeteo rough. Il giocatore italiano vince se sopravvive ed affonda l'Asturias, il giocatore inglese vince affondando il Cagni prima del 15° turno, e ottiene il pareggio se affonda il sommergibile dopo il 15° turno e ha perso l'Asturias (se no, l'affondamento gli vale la vittoria). In ogni altro caso la vittoria è al maggior detentore di vp.

IV. regole speciali

Il Cagni ha equipaggio professionale ma è senza 4 ricariche siluri. Le navi scorta piazzano entro 7 esagoni dall'hex M44, direzione 6, speed 3, turning G. L'Asturias vale 20 vp, max. speed 4, armamento artiglieresco 8-8-8.



...i marinai del reggimento San Marco rendono gli onori al sommergibile Leonardo da Vinci, che rientra alla base Betasom di Bordeaux il 31 ottobre 1940.

Squali e gabbiani (24.12.42)

I. introduzione

I piccoli battelli inglesi, pur ottenendo ottimi risultati, pagarono con molte perdite il servizio nel Mediterraneo. La causa principale furono le navi scorta e i gruppi di torpediniere in ricognizione A/S della classe Spica e Gabbiano.

II. ordine di battaglia e piazzamento iniziale

a. giocatore inglese

Sahib, classe S type 2, entra al 1° turno dal lato 4/5 della mappa A

b. giocatore italiano

Gabbiano, classe Gabbiano, entra al 1° turno dal lato 1/2, mappa C

Climene, classe Spica, entra al 1° turno dal lato 1/2, mappa C

Euterpe, classe Gabbiano, entra al 20° turno dal lato 1/2, mappa C

III. durata e condizioni di vittoria

40 turni, scenario diurno, condimeteo rough. Il giocatore inglese vince uscendo dal lato 1/2 della mappa C con il sommergibile o affondando due navi italiane. Altri risultati sono una vittoria italiana.

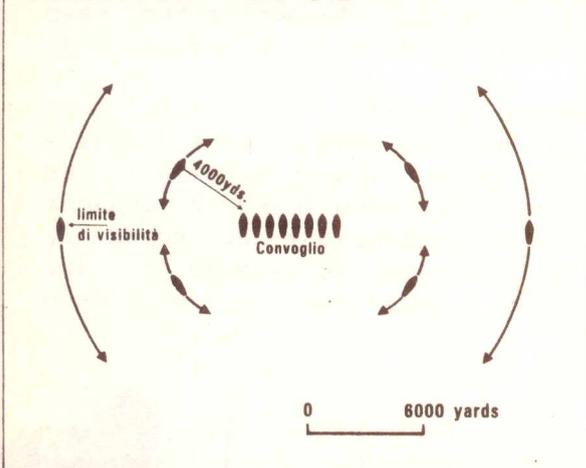
IV. regole speciali

Il Sahib ha un tubo lanciasiluri esterno fisso allineato di poppa (1 FS).

II. regole speciali

I giocatori dell'Asse e alleato ricevono una certa massa di sommergibili e di navi di superficie. I gruppi di navi di superficie (*pool*) non sono scindibili e le navi che li compongono non possono essere volontariamente cambiate dopo l'inizio della campagna; il giocatore alleato deve, prima dell'inizio della campagna, suddividere come preferisce le navi indicate nella lista "scorta" tra i pool D, E, F, G e H ed ogni pool deve contenere come minimo tre navi. La campagna si svolge in 14 scenari, da giocare nell'ordine, in cui sono indicati la durata, le condimeteo e le regole speciali valide per lo scenario. Il primo giocatore indicato manovra i sommergibili: egli prepara la scheda per il sommergibile indicato nello scenario (se il sommergibile non è indicato può sceglierne uno dal gruppo di sommergibili a disposizione) e stabilisce se aggiungere altri sommergibili all'attacco (a scelta). Il piazzamento in campo è facoltativo (può rinunciare all'attacco) ed avviene in base alla 20.4, inoltre il giocatore del sommergibile può assegnare dei battelli che durante lo scenario entrino in azione come rinforzi su richiesta del giocatore.

DISPOSIZIONE DIURNA DI UN CONVOGLIO E DELLA SCORTA NEL 1942



Sc. campagna

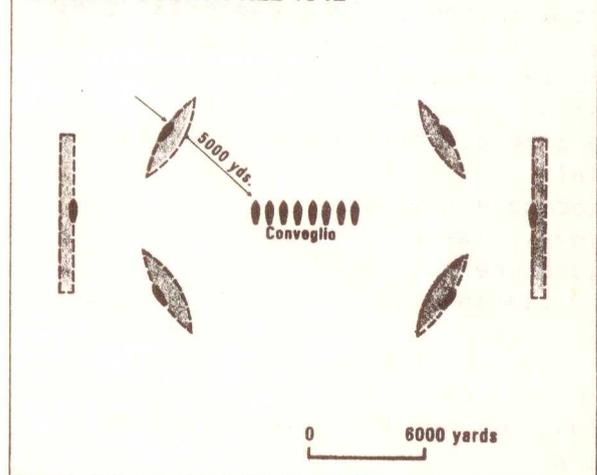
Harpoon/Vigorous (11.6.42)

I. introduzione

Nel disperato tentativo di rifornire Malta isolata, gli Alleati lanciarono una doppia operazione di rifornimento, un "uno-due" imparabile per le forze dell'Asse. In questa campagna si cerca di ricostruire dal punto di vista dei sommergibili una delle poche vittorie navali italiane in Mediterraneo.

Operazione

DISPOSIZIONE NOTTURNA DI UN CONVOGLIO E DELLA SCORTA NEL 1942



Battelli usati negli scenari o assegnati come rinforzi (anche se non intervenuti) non possono essere assegnati negli scenari successivi. Il secondo giocatore deve schierare il pool indicato (se il pool non è indicato deve tirare i dadi sulla tabella *target pool* e il risultato indicherà il pool da schierare); il convoglio e le *capitals* vengono piazzate come il giocatore preferisce

sulla mappa, ma con tutte le navi volte in direzione 6, che muovono come un convoglio veloce, che vira ogni 10 turni. Le scorte sono piazzate come per 20.3, dopo di che lo scenario viene giocato normalmente. Se il pool e' stato completamente distrutto i dadi vanno rilanciati, inoltre se il risultato indica "pool minore" il giocatore dei sommergibili deve sorteggiare quale pool e' attaccato tra il pool C e i pool di rimorchio (spiegati piu' oltre). Se il pool indicato e' il G oppure l'H ed il giocatore dei sommergibili riesce a far uscire dalla mappa, direzione 3, un sommergibile deve richiedere la rimozione dalla mappa del pool G oppure H ed il piazzamento del pool E oppure F rispettivamente: il sommergibile piazza per 20.4 e lo scenario ricomincia per durare 10 turni a partire dal piazzamento del sommergibile contro il nuovo pool (non possono essere chiamati sommergibili di rinforzo). Tutti i battelli conservano il tipo di equipaggio iniziale e le dotazioni che ricevono, insieme al pieno carico di D.C., all'inizio dello scenario; per tutta la campagna conservano pero' i danni subiti e non reintegrano le D.C. usate. Finito lo scenario vanno conteggiati i siluri lanciati e messi da parte i segnalini dei battelli affondati; le navi *dead in water* vengono rimosse dal pool e, se possibile, con loro una nave di scorta in grado di muovere: questi gruppetti di navi formano distinti pool di

rimorchio che possono essere attaccati dai sommergibili, ma non virano e muovono di un hex per turno. Dopo aver rimosso le navi *crippled*, dovete anche rimuovere dai pool indicati le navi specificate dallo scenario al punto "rimozioni"; se il tipo di nave non e' rimovibile, sostituirla con una dello stesso tipo (scorta, cargo, tanker o capital ship) e se questo non e' possibile con una nave scelta dal giocatore dell'Asse nel pool indicato, altrimenti il giocatore dell'Asse riceve 40vp. Dopo ogni scenario non puo' essere condotto alcun attacco prolungato.

tab.target pool

11-16	pool A
21-32	pool B
33	pool C
34-35	pool D
36-41	pool E
42-44	pool F
45-54	pool G
55-64	pool H
65-66	pool minore

III. condizioni di vittoria del gioco campagna

Il giocatore alleato vince se alla fine della campagna ha ancora 5 C-2 o piu' nel pool (anche il pool di rimorchio) senza perdere piu' di 105 vp con navi affondate o danneggiate. Il giocatore dell'Asse vince se affonda nel corso della partita 5 o piu' C-2 e la T-2. Se la vittoria non e' stabilita in questo modo il giocatore dell'Asse vince ottenendo 175 vp piu' dell'Alleato e perde ottenendo meno di 125 vp di vantaggio, risultati intermedi danno il pareggio (in questi conteggi valgono le navi "rimosse" dopo gli scenari 6, 8, 10, 12).

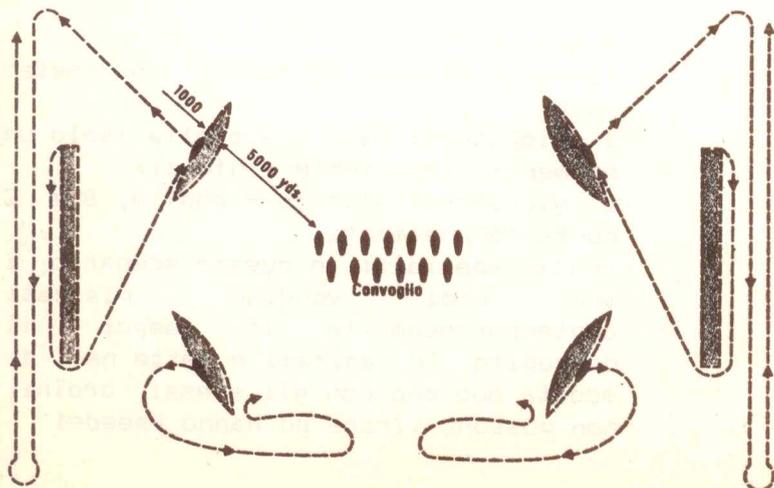
ALLEATO

- Cleopatra, classe Dido
- Dido, classe Dido
- Hermione, classe Dido
- Euryalus, classe Dido
- Newcastle, classe Town
- Birmingham, classe Town
- Arctusa, classe Arctusa
- 4 corvette, classe Flower
- 4 caccia di scorta, classe Hunt
- 6 cacciatorpediniere, classe I
- 6 cacciatorpediniere, classe J
- 5 cacciatorpediniere, classe A
- 5 cacciatorpediniere, classe M

ASSE

- Kenia, classe Colony
- Liverpool, classe Town
- 4 Ct, classe W
- 1 classe D
- 3 classe Hunt
- 2 classe I

SCHEMA DELLA MANOVRA NOTTURNA DI CACCIA A.S. DI SCORTA A UN CONVOGLIO SOTTO ATTACCO DI U-BOOTE



20004

Malaya, classe Barham
Eagle, classe Eagle
Argus, classe Argus
Cairo, classe Capetown
Charydbis, classe Scylla
Kentucky, type T-2, cargo DO
Troilus, type C-2, cargo O
Burdwan, type C-2, cargo MS
Chaut, type C-2, cargo MS
Taninbar, type C-2, cargo MS
Orary, type C-2, cargo MS
City of Calcutta, Type C-2, cargo MS
4 Ct classe I
2 Ct classe M
1 classe tribal

20004

Brown Ranger, type T-3
2 corvette, classe Flower

20004

City of London, type C-2, cargo MS
City of Edinburgh, type C-2, cargo MS
City of Pretoria, type C-2, cargo MS
Ajax, type C-2, cargo MS
+ navi scorta

20004

Potara, type C-2, cargo DO
Bulkoil, type C-2, cargo O
+ navi scorta

20004

Bhutan, type C-2, cargo MS
Rembrandt, type C-2, cargo MS
Aagtekirk, type C-2, cargo MS
+ navi scorta

20004

navi scorta

20004

navi scorta

2000X

Trento, classe trento
1 Ct, classe Navigatori
1 Ct, classe Saetta

2000Y

Eugenio di Savoia, classe Garibaldi
Montecuccoli, classe Condottieri
3 Ct, classe Navigatori
2 Ct, classe Poeti
1 classe Soldati
1 classe Premuda

2000Z

impiegabili dallo sc.9 in poi

3 classe 600/Adua
2 classe 600/Perla
4 classe VIIC

impiegabili in tutti gli scenari

2 classe 600/Acciaio
1 classe 600/Adua
1 classe 600/Sirena
1 classe Brin
1 classe Argo
1 classe Marcello

Scenario 1

scenario diurno, 15 turni, condimeteo calm

1' giocatore: Asse - a scelta

2' giocatore: Alleato - pool F

Scenario 2

scenario notturno, 20 turni, condimeteo clam/dark night

1' giocatore: Asse - a scelta

2' giocatore: Alleato - pool B

Scenario 3

scenario diurno, 15 turni, condimeteo calm

1' giocatore: Asse - a scelta

2' giocatore: Alleato - a scelta

Scenario 4

scenario diurno, 20 turni, condimeteo calm

1' giocatore: Alleato - Unison, classe "U"

2' giocatore: Asse - pool Y

regole speciali: le *capital's* muovono a 6 di speed, aumentabili al massimo con virate ogni due turni dopo l'avvistamento di siluri o sommergibili

Scenario 5

scenario diurno, 20 turni, condimeteo calm

1' giocatore: Alleato - Unbending, classe "U"

2' giocatore: Asse - pool Y

regole speciali: come per scenario 4

Scenario 6

scenario notturno, 20 turni, condimeteo calm/dark night

1' giocatore: Asse - a scelta

2' giocatore Alleato - a scelta

rimozioni: una C, classe Flower, dal pool D, E, F o G; 2 C-2 dal pool F; un CA, classe Town, dal pool D, E, F o G

Scenario 7

scenario diurno, 20 turni, condimeteo calm

1' giocatore: Asse - a scelta (solo un sommergibile, niente rinforzi)

2' giocatore: Alleato - pool A, B e C contemporaneamente

regole speciali: in questo scenario i tre pool vengono piazzati contemporaneamente in campo; il convoglio, le *capital's* e sette navi di scorta muovono con gli stessi ordini, non possono virare ed hanno speed=1

Scenario 8
scenario notturno, 20 turni,
condimeteo calm/dark night

1' giocatore: Asse - Giada, classe
600/Acciaio
2' giocatore: Alleato - un C-2 dal
pool B

Scenario 9
scenario diurno, 15 turni, condimeteo
calm

1' giocatore: Asse - a scelta
2' giocatore: Alleato - a scelta

Scenario 10
scenario notturno, 20 turni,
condimeteo calm/dark night

1' giocatore: Asse - Uarscieck, classe
600/Adua
2' giocatore: Alleato - pool A
rimozioni: due C-2 dal pool B; una T-2
dal pool B; 1 Ct classe Tribal dal
pool B; 1 Ct classe "A" e un CA classe
Town dalla scorta

Scenario 11
scenario diurno, 15 turni, condimeteo
calm

1' giocatore: Asse - a scelta
2' giocatore: Alleato - a scelta

Scenario 12
scenario diurno, 15 turni, condimeteo
calm

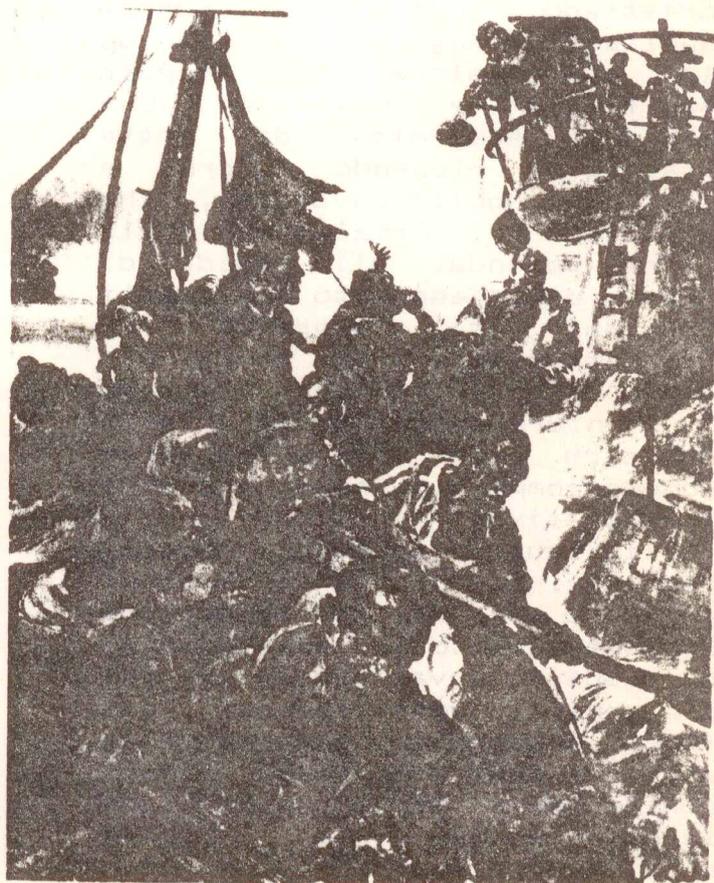
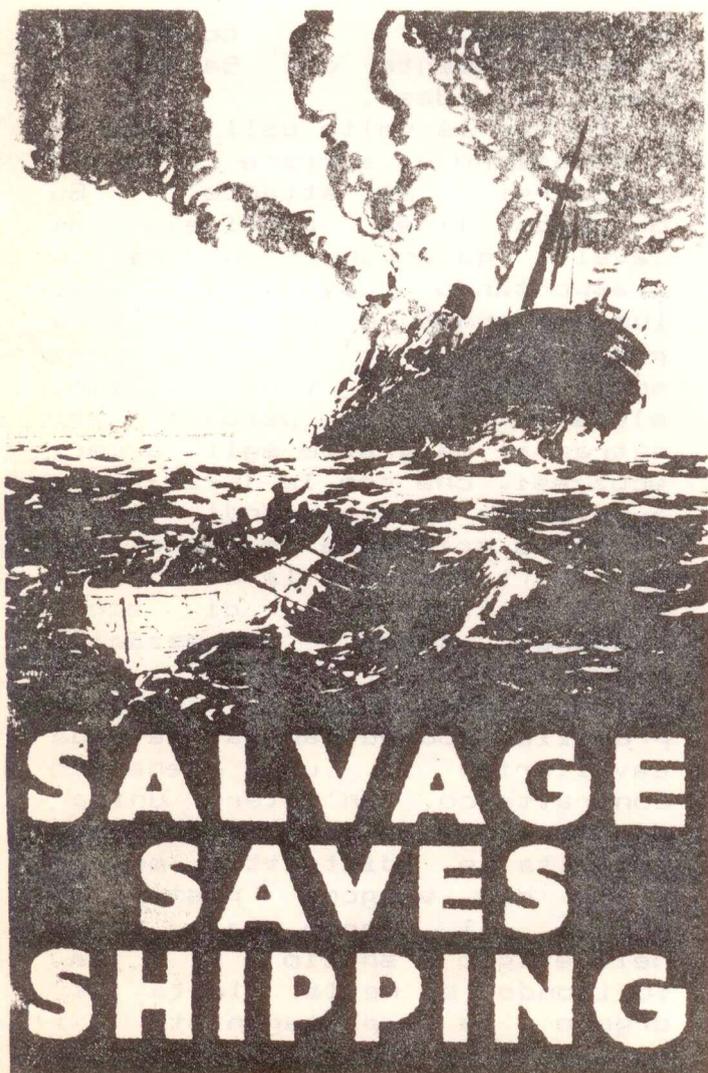
rimozioni: un Ct dal pool B

Scenario 13
scenario diurno, 20 turni, condimeteo
calm

1' giocatore: Alleato - Umbra, classe
"U"
2' giocatore: Asse - pool X
regole speciali: il trento piazza a
centro mappa, in qualunque direzione,
ma e' *dead in water* ed ha gia' subito
89 hit points

Scenario 14
scenario notturno, 20 turni,
condimeteo rough/dark night

1' giocatore: Asse - a scelta
2' giocatore: Alleato - a scelta



*ufraghi di un vapore alleato vengono soccorsi dal sommergibile che
ha silurati. Episodi del genere non furono infrequenti, almeno nelle
ime fasi della battaglia dell'Atlantico.*

RE ARTU' E I CAVALIERI DELLA TAVOLA...ESAGONALE

di Oscar Crippa

Il luogo: landa di Camlann, il tempo: 536 A.D.

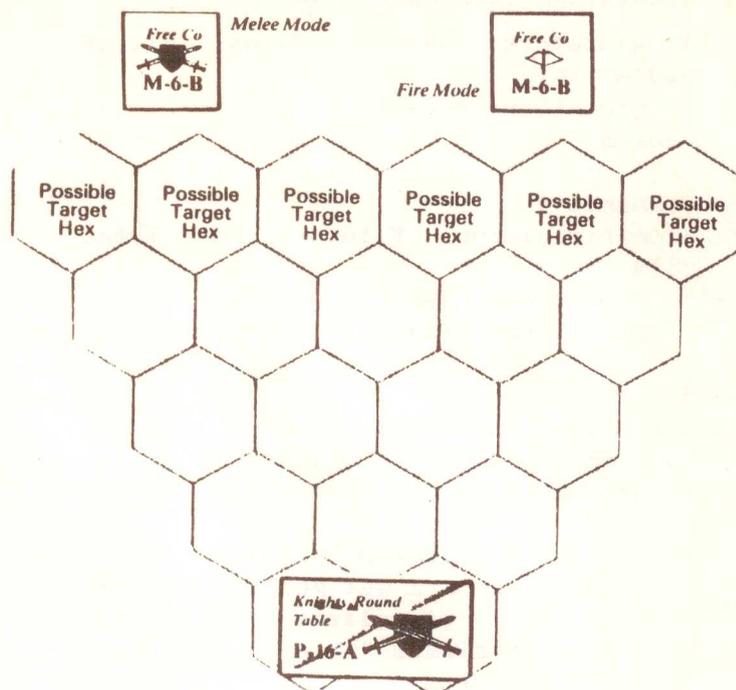
In questa piana ove sorge l'antico tempio druido di Stonehenge simbolo del magico potere degli dei pagani, due imponenti formazioni stanno per affrontarsi. Da un lato un esercito di vari popoli sassoni, britanni, irlandesi e scozzesi, tutti riuniti dallo stesso fine: sconvolgere l'ordinamento politico e morale che ora governa la nazione, ripristinando gli antichi valori di violenza e lussuria tanto cari alle divinita' che in un remoto passato albergavano in questo luogo.

Di fronte il sovrano Artu', nobile cavaliere e baluardo cristiano contro il potere dell'antica magia. Artu' che con il suo valore ha saputo pacificare e unificare una nazione sconvolta da lotte fratricide riunendo intorno a se' molti nobili cavalieri, che ora sono i Cavalieri della Tavola rotonda. Alla guida di essi e di un esercito di fedeli Britanni si appresta ad affrontare lo scontro decisivo.

Un tetro silenzio, presagio di sventura, cala sulla piana, ma ecco che improvvisamente Modred rompe gli indugi e prende l'iniziativa.

Il suo esercito avanza compatto, al centro i Sassoni assumono una tipica formazione di contenimento formando un muro di scudi intervallato da gruppi di arcieri equipaggiati con frecce avvelenate, mentre alle ali Irlandesi e Scozzesi armati con fionde e archi bersagliano incessantemente le truppe cristiane.

Compiaciuto dallo spettacolo, con la sua cavalleria scelta, Modred attende in seconda fila, affiancato da Chelric e



Gil'patric, comandanti rispettivamente dei Sassoni e degli Irlandesi.

E' ora la volta dell'esercito cristiano di serrare le fila e lanciarsi all'attacco. Su un'unica linea centinaia di cavalli galoppano in carica trasportando cavalieri dalle lucenti armature con le lance protese. L'urto tra i due schieramenti e' violentissimo, elevate sono le perdite per entrambi, ma grazie agli arcieri scozzesi, che con le loro frecce avvelenate aprono grandi vuoti, la linea cristiana e' spezzata in piu' tronconi e la carica si infrange sul muro di scudi sassone senza apprezzabili risultati.

Cogliendo il momento propizio, Modred lancia la sua cavalleria in un frenetico contrattacco. Un'intera unita' di cavalleria cristiana viene travolta e distrutta mentre altre due vengono poste in rotta. Il corpo a corpo nell'esiguo spazio si fa furibondo e nella lotta si ergono a protagonisti i comandanti degli eserciti rivali. Fedeli ad un antico

codice si cercano per sfidarsi in mortali duelli sul campo di battaglia. Il primo a cadere è Gertus, comandante degli Scozzesi, sotto i colpi di Aguisant. Senza il loro comandante gli Scozzesi sbandano e ripiegano, ma Modred, sempre presente, interviene ed in breve anche Aguisant giace morto sul campo. Le cariche si susseguono da una parte e dall'altra, mentre miriadi di frecce oscurano il cielo, le perdite per entrambi gli schieramenti si fanno pesanti. Molti comandanti cadono: Caradoc, Guivrt, Kabrnten e Sagmor da parte cristiana, Lucius, Bruning, Heliades e Elaf da parte pagana.

Con Modred impegnato in prima fila, Artu' intuisce di non poter indugiare oltre e con la riserva, i Cavalieri della Tavola rotonda, si getta nella mischia. Un'unita' sassone che tenta di contrastarli viene rapidamente annientata. Come sempre è Modred a sbarrare il passo al successo dell'esercito cristiano. Il duello tra i due comandanti supremi è ora inevitabile ed inizia: alla prima carica la lancia di Artu' centra in pieno Modred disarcionandolo, ma il codice cavalleresco del Re non consente di colpire un nemico appiedato e quindi permette all'avversario di rimontare a cavallo. Per la

seconda volta i due condottieri si lanciano uno contro l'altro e questa volta entrambi centrano il bersaglio, storditi e disarcionati si ritrovano a terra. Il più lesto a rialzarsi è Modred, un'arcana forza lo alimenta, e senza esitazioni colpisce Artu', ferendolo. La situazione per il Re diventa disperata, evita un secondo furioso assalto, ma non il terzo, il gelido acciaio lo trafugge mentre la vita fugge dal suo corpo.

Tutto l'esercito cristiano è pervaso da un'ondata di panico e oscilla sotto l'urto avversario. Furioso il prode Von abbatte il comandante dei Sassoni Chelric e Lucan ferisce mortalmente Gil'patric, ma entrambi vengono affrontati e uccisi da Modred, che ora imperversa su tutto il campo di battaglia seminando morte e distruzione.

Anche i Cavalieri della Tavola rotonda indietreggiano e sono rapidamente accerchiati e fatti a pezzi.

È la fine, tutto il fronte crolla, una rotta completa coinvolge le unita' che ancora combattono. Modred alla testa delle sue vittoriose truppe avanza sino a Stonhenge, disperdendo gli ultimi avversari.

Improvvisamente solo, cavalca sino al centro del tempio, giuntovi esplose al cielo il suo agghiacciante urlo di vittoria in segno di gratitudine agli antichi dei pagani, ora nuovi signori dell'Inghilterra.

Questo racconto di sapore "fantasy" è in realtà la cronaca di una partita tra me (Artu') e l'acerrimo nemico Jaccarino (Modred) a "King Arthur", uno dei quattro wargames che compongono GREAT MEDIEVAL BATTLES.

Questo boardgame pubblicato dalla SPI nel 1979 non è più, purtroppo, reperibile se non a caro prezzo e dopo lunghe attese non sempre fruttuose. Un vero peccato, visto che i disegnatori



americani trascurano un argomento tanto affascinante come le battaglie medievali, se facciamo eccezione per AGINCOURT (GDW) e CONDOTTIERI (WWW) e ultimamente HASTINGS (S&T).

Delle quattro battaglie contenute in GMB, solo "King Arthur" e' una simulazione "fantasy", le altre si riferiscono a scontri di notevole interesse storico.

"The Black Prince" e' la simulazione della battaglia di Navarrete del 1367 tra gli Inglesi ed i Franco-Castigliani nel quadro della guerra dei cento anni che devasto' a lungo le nazioni coinvolte.

"Robert at Bannockburn" ricostruisce la battaglia avvenuta nel 1314 tra Scozzesi e Inglesi vicino al castello di Bannockburn, un importante successo Scozzese nell'ambito della guerra d'indipendenza dall'Inghilterra.

"Tamburlaine the Great" ricostruisce la battaglia di Angora del 1402 tra il sultano Bayazid comandante dei Turco-Ottomani e Tamburlano al comando di un'armata tartara per il dominio dell'Asia.

Senza entrare nei dettagli del regolamento, e' importante sottolineare che tutte le armi dell'epoca sono incluse nelle simulazioni.

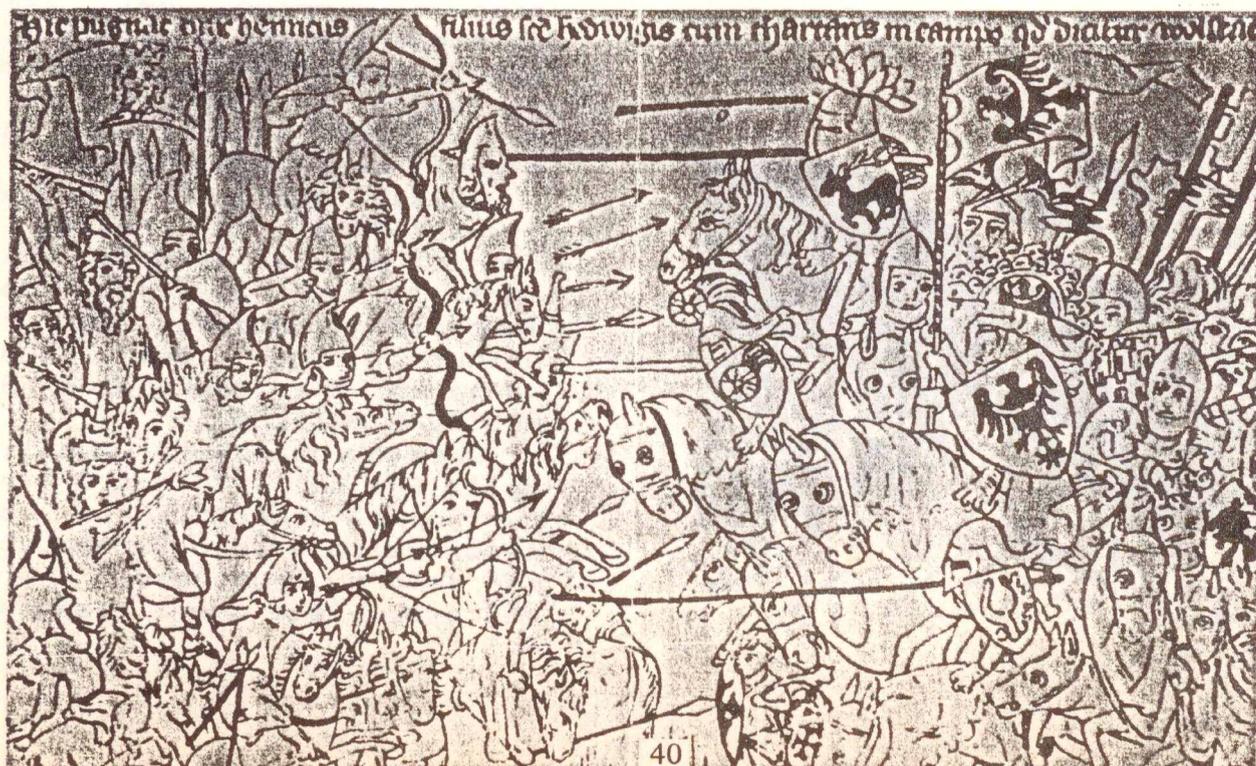
Cavalleria, fanteria, arcieri e frombolieri manovrano sul campo con una agilita' o lentezza molto storica. Le unita' doppie, il morale, la corazzatura ed il "facing" sono le perle di questo sistema oltre a molti altri non insignificanti particolari.

E' facile dedurre che la manovra risultera' sempre la vera regina di questi campi di battaglia e l'escogitarne sempre di nuove per sorprendere l'avversario di turno sara' il vero obiettivo per raggiungere la vittoria.

GREAT MEDIEVAL BATTLES e' un ottimo wargame per tutte le caratteristiche precedentemente elencate, non sara' facile entrarne in possesso, ma se vi capita non fatevelo sfuggire: sono soldi bene investiti. Garantito!!!

Dimenticavo: "King Arthur" simula la mitica battaglia di Camlann del 536 A.D. tra il nobile Re Artu' e il perfido Modred per il dominio sull'Inghilterra, ispirandosi all'"Historia regum Britanniae" di Goffredo da Monmouth scritta nel 1136 in versi latini, poi tradotta e pubblicata in inglese da Oskar Sommer agli inizi di questo secolo.

Oscar Crippa

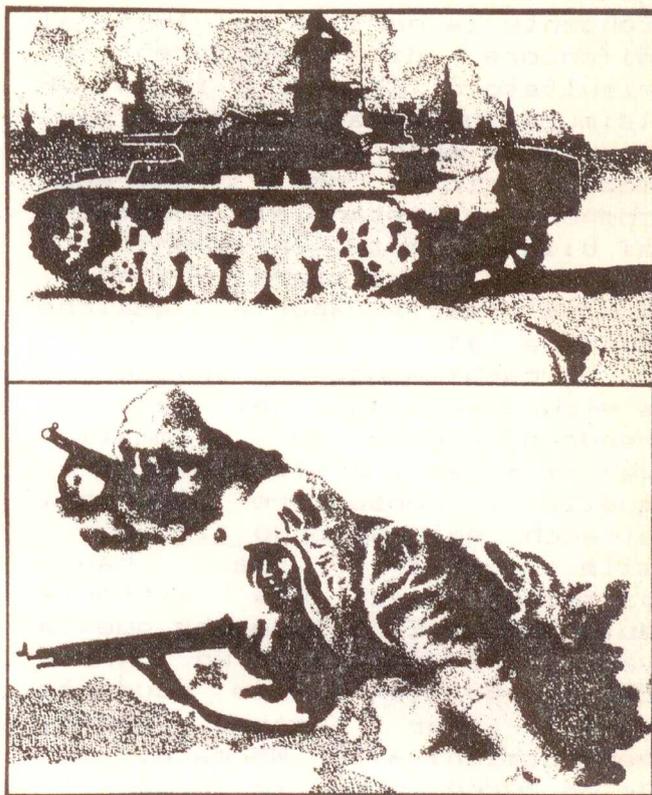


di Paolo Selva

Ci sono novità per i numerosi appassionati di THE RUSSIAN CAMPAIGN che popolano le nostre fila. Dopo che la cosa aveva circolato a livello di "voci" e di "si dice" per qualche mese, e' finalmente arrivato in Italia RUSSIAN CAMPAIGN II. Di cosa si tratti e' presto detto: TRC II e' un kit di espansione, o meglio di modifica, del popolarissimo gioco Avalon, realizzato dal disegnatore originale: John Edwards. In effetti TRC originariamente era nato in Australia, pubblicato da una casa locale (Jedko Games), e solo successivamente era stato acquistato, modificato e ripubblicato dagli Americani per il mercato internazionale. Ma i diritti per l'Australia restarono alla Jedko, che ora ne ha realizzato una "sua" revisione. Infine una ditta californiana (tale International Simulations) ha ora pubblicato il kit che ho per le mani.

Questa versione di TRC II consiste di un foglio di pedine, devo dire realizzato molto professionalmente e con materiali e grafica pressoché identica a quella dell'Avalon, e di quattro facciate di presentazione. Per la verità la porzione che conta veramente, cioè quella delle regole, si limita ad una sola facciata, essendo il resto composto da note del disegnatore e storia del gioco. Tuttavia un paio di queste nuove regole possono modificare in misura non irrilevante il gioco come lo conosciamo adesso, per cui scendiamo nel dettaglio.

Prima di tutto viene eliminata la possibilità che il gioco finisca per *sudden death*, una regola finora opzionale e, per la verità, non so quanto



usata, visto che poteva produrre situazioni anche alquanto bizzarre. Ora invece viene richiesta al Tedesco una sorta di "performance minima" per restare in partita (in termini di città controllate) al termine di ogni turno di gioco a partire dal 1942. Lo scopo e' probabilmente quello di eliminare le menzionate stranezze dovute alla *sudden death*, e contemporaneamente di tagliare corto con quelle partite in cui l'Asse sia in una situazione senza speranza, visto che i requisiti non sono proprio stringenti. Per esempio il Tedesco perderebbe immediatamente se al termine di qualsiasi turno del 1942 non occupasse almeno 12 città, vale a dire una linea del fronte che corra, più o meno, da Odessa a Riga. In effetti una prestazione inferiore da parte del novello Hitler equivarrebbe ad

un'invasione completamente fallimentare e ad una partita che finirebbe per perdere comunque.

Una modifica che potrebbe avere un impatto maggiore sul gioco e' invece quella che consente (a partire dal 1943) al difensore di cambiare un risultato di EX o di C in un DR (simulando una difesa piu' morbida e meno accanita). Grosso modo cio' non dovrebbe comportare sostanziali modifiche al bilanciamento, in quanto ne potrebbe beneficiare chiunque, mentre lascia aperta qualche opzione tattica in piu'.

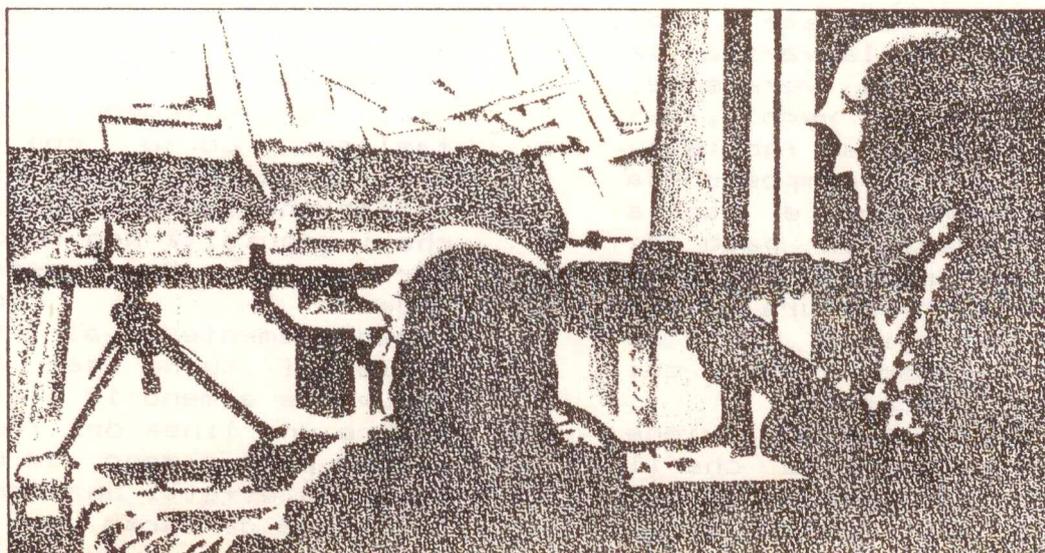
Un cambiamento che invece va a sicuro vantaggio del Tedesco, rendendo ancora piu' drammatici per il Russo i primi turni, e' quello di consentire ulteriori attacchi nel secondo impulso alle unita' che hanno partecipato ad una vittoria automatica. E' chiaro che questa variazione assesta un grave colpo a quelle difese studiate apposta per negare grandi penetrazioni alla Wehrmacht nel primo turno (come la *Vijpuri*), dato che nulla ora impedisce di far ripetere la vittoria automatica anche nel secondo impulso.

Pronta arriva la consolazione per il Russo con l'istituzione di un counter di *artillery barrage* che ha funzione del

tutto analoga a quella degli *Stuka*, e che diventa disponibile dal 1943 una volta per anno, e due volte dal 1944. Si tratta di una novita' benvenuta sia sotto il profilo storico (e' noto che tutte le grandi offensive sovietiche verso la fine della guerra furono precedute da impressionanti preparazioni di artiglieria), sia sotto il profilo del gioco che ora dovrebbe beneficiare di linee difensive tedesche dietro i fiumi (tipo Vistola e Oder) piu' possibili da sfondare per il Russo.

Altre modifiche minori riguardano la rimpiazzabilita' dell'unita' *STAVKA* e il fatto che Hitler e Stalin non sono piu' limitati al movimento per ferrovia (diventano delle pedine 1-8).

Infine una novita' assoluta: l'istituzione dei *battlegroups of remnants*, che riflettono la maggiore "tostaggine" dei Tedeschi e della Guardia russa rispetto alle altre formazioni. Una di queste pedine se subisce un risultato di EX, D1 o DE, ed e' in grado di ritirarsi, puo' essere sostituita da una pedina apposta di valore ridotto (fattore di combattimento 2) nei limiti della disponibilita' - limitata - offerta dal nuovo countermix. Eccetto per le SS questi *battlegroups* non possono



essere usati offensivamente e il loro valore si applica solo in difesa. Al momento di prendere i rimpiazzi, pero', li si potra' sostituire ai *battlegroups* sul posto, in pratica direttamente al fronte. Perdipiù il Tedesco puo' combinare due di queste nuove pedine raggruppandole nello stesso esagono e sostituendole con una pedina regolare (ad esempio due *battlegroups* di *panzergrenadier* producono una pedina regolare corrispondente o di corpo corazzato.

A prima vista, senza cioe' aver ancora fatto due o tre prove "sul campo" questa variante sembra valida. L'effetto piu' probabile di queste nuove regole dovrebbe essere quello di diminuire le probabilita' di pareggio. L'unico problema puo' eventualmente sorgere dalla nuova regola sulla vittoria

automatica, che potrebbe effettivamente danneggiare troppo il Russo, anche se e' pur vero che una volta che cio' sia stato accertato, bastera' non utilizzarla.

Detto delle regole, non rimane che notare che il foglio di pedine riproduce esattamente quello fornito con la scatola originale (come detto con la stessa grafica), con in piu' ovviamente i nuovi counters modificati o creati dalla variante. Mancano solo quelli per le regole opzionali dell'Avalon (Afrika Korps, corpi di artiglieria, ecc.), di cui TRC II non prevede piu' l'uso. Mancano anche i counter di controllo delle ferrovie, per i quali andranno utilizzati gli originali.

Per concludere, TRC II puo' valere una prova, anche considerandone il costo piu' che accessibile, solo 8000 lire.



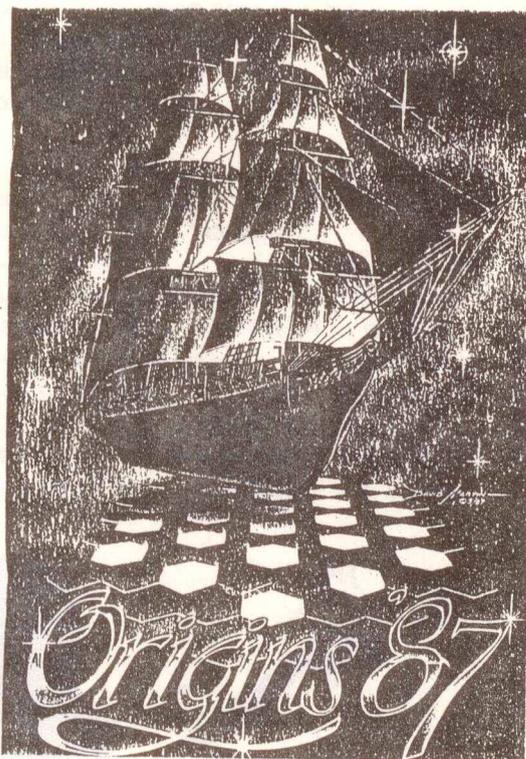
di Nando Ferrari

Gli amici del TM mi hanno chiesto di scrivere un breve resoconto su ORIGINS '87, dato che ho avuto la fortuna di parteciparvi. Lo faccio con entusiasmo, premettendo che si è trattato della mia prima partecipazione, nonché del mio primo viaggio negli USA.

Come molti sapranno, ORIGINS è la più grande convention americana (e quindi, ovviamente, del mondo) e si tiene ogni anno, generalmente in luglio, fin dal 1975. La prima si svolse a Baltimora (città in cui ha sede l'Avalon Hill), per iniziativa di un gruppo di giocatori locali; vi parteciparono 1500 persone. Con il passare degli anni ORIGINS ha assunto un significato sempre più importante nel nostro hobby, anche per la notevole spinta offerta dalle varie case produttrici, che trovano in questa manifestazione il terreno migliore per presentare le loro novità. Gli Stati Uniti non sono l'Italia e quindi la grande fiera del wargame si trasferisce ogni anno in località diverse, spesso da una costa all'altra. Dopo LOS ANGELES, l'anno scorso, quest'anno è toccato a BALTIMORA, mentre per l'88 l'appuntamento è a MILWAUKEE.

Ritenevo che Baltimora fosse una tetra città industriale e di porto, senza nulla di bello da vedere. L'ho trovata, invece, deliziosa, in particolare la zona del porto, che distava solo 300 metri dal luogo in cui si svolgeva la convention. L'hotel ufficiale di ORIGINS era l'Hyatt, un tipico albergo di prima categoria americano: massima efficienza e lusso sfrenato. Un po' caro per le nostre tasche (85.000 lire a notte per la singola), ma assai più conveniente dei corrispondenti hotels italiani.

Dato che era tutto prenotato, io e mia moglie ci siamo "accontentati" dell'OMNI HOTEL, pure convenzionato con ORIGINS,



dove con un prezzo assai più basso (90.000 lire la doppia) ci siamo trovati benissimo. Certo non sono i prezzi "umani" delle nostre conventions, ma si devono considerare 2 cose: 1) gli americani sono pieni di soldi; 2) il servizio offerto è davvero eccellente.

Per quanto riguarda il vitto, l'organizzazione forniva un elenco di ristoranti consigliati, tutti vicinissimi. Nonostante il mio odio atavico per gli hamburgers e la voglia repressa di pasta, devo dire che ci siamo trovati meglio che in altre città americane, spendendo anche poco. Piuttosto salata, invece, la quota di partecipazione alla convention: 25 dollari a testa! Bisogna però considerare che la struttura messa a disposizione era veramente impressionante. Il

"CONVENTION CENTER" di Baltimora e' dotato di una serie interminabile di enormi sale (grandi quasi quanto la palestra che ha ospitato VER-CON 86), tutte perfettamente attrezzate con sedie e tavoli nuovissimi. Senza contare le numerose scale mobili interni, le poltrone e l'aria condizionata (come al solito esagerata, ma indispensabile dato che il caldo di Baltimora e' il piu' umido che io abbia mai sentito: sembrava di respirare acqua!).

All'ingresso una interminabile e ordinatissima coda in fila indiana di giocatori, per altro assatanati, mi ha fatto ricordare e, in questo caso, detestare, le tipiche code italiane, che si svolgono immancabilmente in formazione di....colonna o di ordine sparso! Mi ha sorpreso il fatto che, essendoci piu' ingressi, fosse possibile entrare senza pagare l'iscrizione. Il tesserino era indispensabile, pero', per partecipare ai tornei e per accedere alla gigantesca esposizione del piano inferiore. E' chiaro, comunque, che vige la massima correttezza e che nessuno si sogna di fare il furbo.

ORIGINS inizia sempre di giovedi' (dura quindi un giorno in piu' rispetto alle nostre conventions nazionali), ma il primo giorno e' riservato esclusivamente al gioco e ai tornei. Mi sono aggirato incuriosito per le varie sale e al primo impatto mi sono subito stupito nel vedere una sala gremita di giocatori (erano almeno 80) tutti impegnati nel torneo di FOOTBALL STRATEGY. Nella sala successiva c'erano circa 40 giocatori di TITAN, poi, in un'altra, una trentina di partecipanti al torneo di CROSS OF IRON, che si svolgeva su un mega-scenario a 6 mappe. Veramente impressionante il clima di serietà ed efficienza offerto dai giocatori, tutti

impegnatissimi, e dagli arbitri, tutti muniti di orologi e pronti a guardare male chiunque osasse disturbare le operazioni in corso. Girando per i corridoi si potevano vedere decine di tavoli improvvisati, in cui dominavano giochi multi-player abbastanza semplici, come DIPLOMACY, KINGMAKER, e soprattutto AXIS & ALLIES. Una cosa che mi ha stupito e' stata l'assenza di giochi di una certa dimensione, o comunque impegnativi. Sara' che non ho avuto il tempo di girare per tutte le sale (si calcoli che i circa 5000 partecipanti erano sparpagliati per le varie sale, per i corridoi e perfino all'interno dell'hotel Hyatt), ma ho avuto l'impressione che in Italia ci sia una maggiore percentuale di giocatori ad alto livello. Naturalmente si parla di percentuale, non di numeri assoluti. Penso che in Italia almeno un giocatore di wargames su 4 sia in grado di giocare decorosamente una partita di CIVIL WAR, o di altri giochi con difficoltà simile (medio/alta). Negli USA la percentuale non deve essere superiore al 10 %, anche escludendo i giocatori di role-playing.

Tra le curiosita' notate nei vari corridoi posso segnalare: l'incredibile numero di giocatori di peso superiore al quintale (dato costante in tutti gli USA, ma in particolare ad ORIGINS); una partita di "Advanced Speed Circuit" giocata con modelli in metallo in scala 1/43 su un circuito gigante; la presenza di un gruppo di masters che per la modica cifra di un dollaro facevano giocare una mini-avventura in solitario a chiunque; l'assenza quasi totale di negri (per altro numerosissimi a Baltimora); la presenza di alcuni giapponesi e di una dozzina di australiani, tutti contraddistinti dal tipico cappellone.

Verso sera mi sono recato al piano inferiore, dove era in

preparazione l'allestimento degli stands delle varie ditte. L'ingresso era gentilmente, ma tassativamente vietato ai "non addetti ai lavori". A quel punto la curiosità mi ha spinto a valermi della mia qualifica di commerciante e distributore, grazie alla quale ho subito ottenuto un "magico" lasciapassare. Sono rimasto veramente impressionato nel vedere le dimensioni delle due sale che ospitavano l'esposizione e la quantità degli stands presenti (un centinaio). Il fiuto mi ha consentito di individuare subito un paio di scaffalature che erano piene di giochi rari (SPI, GDW, OSG, ecc.). A questo punto mi sono....ricordato che mi trovavo ad ORIGINS anche per affari ed ho quindi iniziato a dar fondo alle riserve strategiche di traveller cheques. In un'ora ho riempito due grossi scatoloni di delizie varie, con grande piacere dei due yankees, che si sono venduti una buona fetta della loro collezione prima ancora che iniziasse l'accesso della folla. Ho trovato alcuni prezzi interessanti, altri elevati, altri ancora improponibili (350 dollari per una copia usata di TRAFALGAR!!).

Il giorno successivo mi sono recato al Convention Center con

un'ora di anticipo per poter concludere affari prima che venisse aperto il cancello ai "leoni", giustamente affamati di novità. Ho così avuto modo di conoscere alcuni personaggi famosi del nostro hobby: Richard Berg (simpaticissimo ed entusiasta per la copia di CANNAE che gli ho portato in regalo da parte della I.E.S.), Mark Herman (il "genio" creatore di tanti giochi famosi, nonché vero motore della Victory Games), John Astell (che da anni dedica la sua esistenza alla serie Europa della GDW), Joe Balkoski (un ragazzo simpaticissimo, sicuramente tra i più brillanti designers di tutti i tempi). Meno spumeggianti e più "uomini d'affari", invece, i grandi dell'industria, da Keith Foulter (direttore di Wargamer ed ora anche di S&T) allo staff dell'Avalon Hill (tra i quali ricordo l'efficienza e la gentilezza dei due leaders, Dott e Shaw).

Alle 10 in punto è stato consentito finalmente l'accesso al pubblico e ovviamente è stato il finimondo. Migliaia di giocatori si sono riversati nelle due sale dando vita all'ambiente. Era curioso vedere come, dopo pochissimi minuti, ci fossero già giocatori che si aggiravano con le prime scatole di giochi nuovi sotto il braccio. I distributori sono vissuti nel caos per tutta la mattinata (condizione che conosco benissimo per averla già sperimentata due volte...). Sarebbe lungo elencare tutte le novità presentate ad ORIGINS e, oltretutto, esulerebbe un po' dall'impostazione di questa panoramica, che vuole offrire una visione generale dell'impatto che ORIGINS offre a chi vi partecipa per la prima volta. Posso comunque dire che ho notato un certo fermento nella produzione. Si pensi che l'AVALON HILL, con le 3 novità presentate ad ORIGINS, è giunta



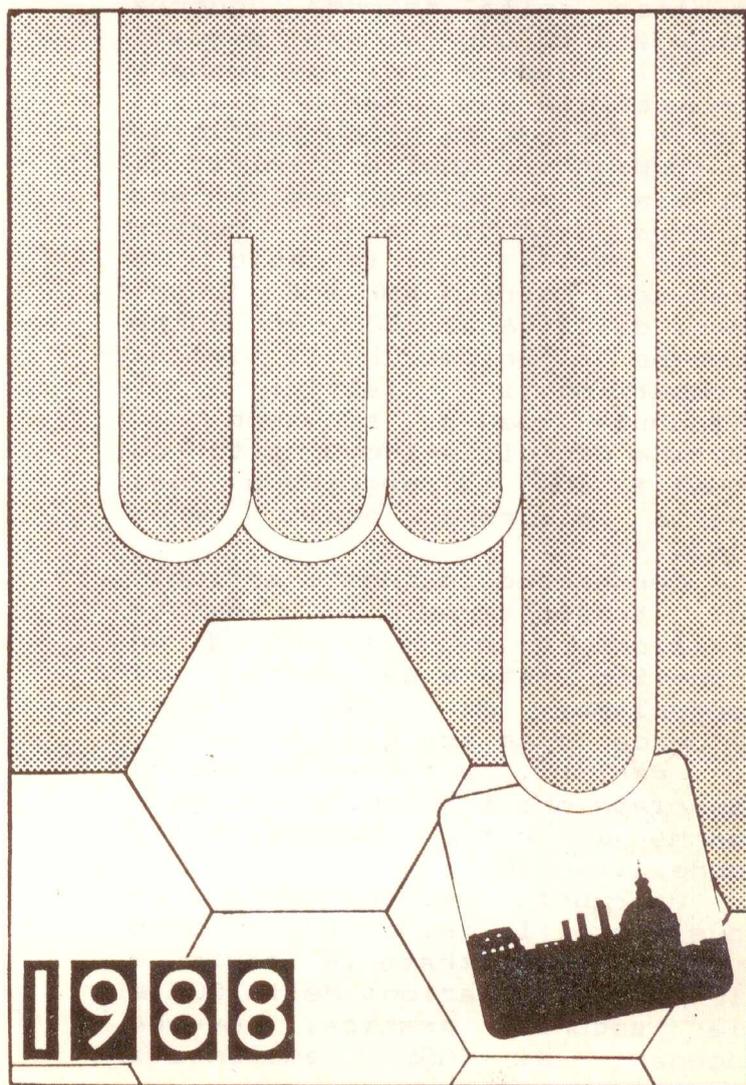
a pubblicare 5 giochi storici nuovi in soli due mesi! La VICTORY GAMES è ritornata alla grande con CENTRAL AMERICA, un gioco per il quale è prevedibile un enorme successo. Mi ha colpito la mole di SCORCHED EARTH della GDW, il nuovo gioco della serie Europa collegabile a FIRE IN THE EAST. Questo "modulo" ha battuto il record assoluto di pedine presenti in una sola scatola: 3840 (contro le 3600 di War in Europe, record precedente). Sommandole a quelle di Fire in the East si arriva a 6720. Confesso di aver già iniziato a ritagliarle e posso confermare che il bilanciamento sembra essere stato sistemato: ora il tedesco ha qualche possibilità di vittoria. La nuova edizione di STRATEGY & TACTICS, ora pubblicata dalla WWW, non delude le aspettative, anche se è presto per dare giudizi. Anche il primo numero di WARGAMER nuova edizione (senza gioco) sembra molto interessante. Fosso rassicurare i patiti del sistema napoleonico della Marshal: ho visto che era in corso di svolgimento il test del nuovo gioco ALBUERA, che dovrebbe essere distribuito a settembre. Il prossimo gioco sarà sulla battaglia di Ligny. Richard Berg, infine, mi ha dato una piacevole conferma: per Natale sarà finalmente pronto CHICKAMAUGA (sistema GCA, 1600 pedine e 4 mappe).

Oltre ai giochi nuovi mi hanno colpito anche le migliaia di splendide miniature e le innumerevoli magliette di tutti i tipi. Il tutto in un panorama di colori e di emozioni difficilmente descrivibili. Penso proprio che non perderò i prossimi appuntamenti con ORIGINS e mi auguro che altri giocatori italiani abbiano l'opportunità di parteciparvi, magari nel contesto di un viaggio turistico negli USA (dato che un viaggio solo in funzione di ORIGINS sarebbe un

po' oneroso). Alcuni giocatori mi hanno manifestato la seria intenzione di partecipare alla manifestazione del prossimo anno a Milwaukee. Sarebbe molto piacevole formare una vera e propria "delegazione", come quella australiana. Resterebbe solo da scegliere, al posto del loro cappello, qualcosa per contraddistinguerci (che non sia il famigerato mandolino, ovviamente!).

Nando Ferrari

ROMA-CON



di Maurizio Catacchini e Stefano Marcopoli

Inizia da questo numero una rubrica periodica sulla Guerra Civile Spagnola (permetteteci d'ora in poi per brevit  di chiamarla GCS) vista attraverso ASL. Ringraziamo la Segreteria del TM per lo spazio gentilmente concessoci e per quello che ci conceder  nei prossimi numeri, per potervi illustrare come si possa ulteriormente espandere il panorama di un gioco stupendo quale ASL.

Abbiamo scelto ASL perch  riteniamo, essendo l'evoluzione di SL (il pi  diffuso gioco tattico della seconda guerra mondiale ed uno dei pi  giocati al TM), potesse cos  avvicinare un pubblico pi  vasto sia al nuovo sistema di gioco destinato a soppiantare quello obsoleto di SL sia a conoscere meglio una guerra dimenticata o quasi, quale quella che incendi  la penisola iberica per tre lunghi anni dal 1936 al 1939, ed anche perch  riteniamo che il tipo di combattimenti tattici di fanteria che si svolsero in Spagna non differirono molto da quelli che li seguirono nel resto d'Europa negli anni 1939/45.

Cercheremo in questi articoli di trasmettere la nostra passione per ASL e la GCS ad un pubblico vasto e desideroso, ci auguriamo, di idee nuove. L'unica fonte per questo lavoro  , per ora, la nostra fantasia. Speriamo che in seguito vengano anche i vostri suggerimenti, consigli, ecc.

La rubrica si divider  in due parti: la prima storica dove verranno illustrate le cause e le principali azioni della GCS e la seconda pratica, ovvero scenari di ASL ambientati durante la GCS.

Prima di cominciare, vorremmo fare alcune precisazioni a riguardo dell'uso delle unit  e delle regole di ASL per giocare gli scenari della serie.



Una cartolina postale sull'intervento fascista in Spagna del 1937; nella pagina accanto, truppe italiane in marcia verso Madrid.

Purtroppo non essendo ancora disponibili le unit  italiane (HOLLOW LEGIONS e ancora lontano da venire), abbiamo ritenuto che le unit  pi  confacenti ad impersonare le varie truppe falangiste e legionarie fossero le unit  di fanteria di seconda linea tedesca con alcune piccole modifiche, mentre per impersonare i Repubblicani abbiamo pensato che le unit  partigiane rispondessero meglio di tutte le altre per la loro grande flessibilit  d'impiego.

Veniamo alle modifiche:

1) Le unit  falangiste e legionarie non hanno la

possibilita' di usare lo Spraying Fire (A7.34).

2) Considerare le unita' italiane legionarie come unita' 4-4-7 elite (A25.61) con tutte le capacita' di queste unita' tranne che per la possibilita' di fare fumo.

3) Considerare il Breakdown Number (A9.7) delle armi falangiste e legionarie abbassato di uno (es. per una LMG il BN e' 11 e non 12, per un FT e' 9 e non 10).

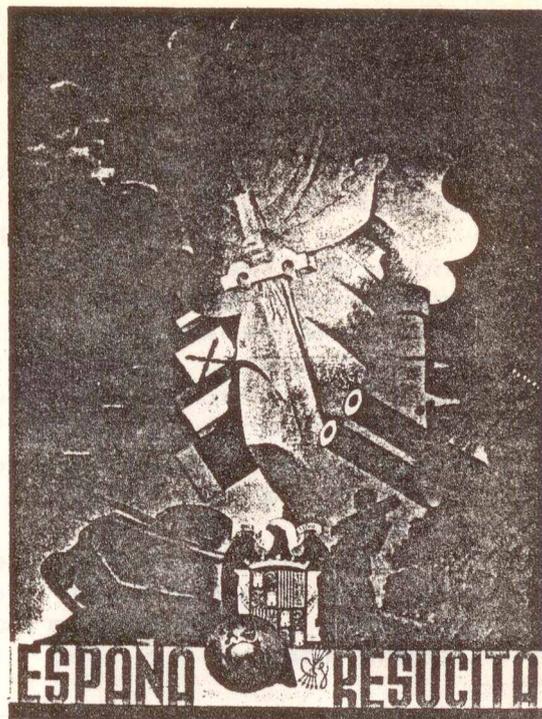
4) Le unita' repubblicane hanno la possibilita' di dividersi prima deell'inizio di uno scenario in mezze squadre (A2.9) ed hanno la capacita' di usare il Deployment (A1.31)

5) Se al termine di una melee entrambe le parti vengono completamente eliminate, la parte che era il difensore originario riceve come sopravvissuto un eroe.

Per tutto il resto valgono le regole standard di ASL a meno che non sia espressamente citata una modifica nelle regole speciali dello scenario.

In questo primo articolo troverete due scenari: il primo ambientato nei primi mesi di guerra durante uno degli innumerevoli tentativi da parte del generale Franco di occupare Madrid ed il secondo ambientato a Guadalajara dove, quasi a presagire la tragedia che travolgera' l'Italia nel 1943-45, soldati italiani spararono contro loro connazionali che combattevano dall'altra parte della barricata per un'idea diversa da quella del regime di Roma.

Abbiamo cercato di rispettare sia la qualita' grafica che la qualita' di contenuto degli scenari che vi proponiamo e che vi proporremo ma, come si sa, la perfezione non e' di questo mondo, quindi saranno bene



accetti suggerimenti e proposte di nuovi scenari da parte di chi fosse interessato a collaborare.

Fiduciosi che il appassionato di ASL inizi ad avvicinarsi e ad "amare" anche la GCS vi lasciamo sui campi di battaglia di Carabanchel e Guadalajara...

LA STORIA

Dalla seconda repubblica al "Pronunciamiento"

17 luglio 1936, con il Pronunciamiento dei militari nelle isole Canarie, nel Marocco spagnolo e nel sud della penisola iberica inizia la GCS. La tensione che si era andata accumulando in quest'angolo della vecchia Europa dove per secoli si erano decisi i destini di gran parte del mondo, e' giunta al suo acme. Si fondono e si scontrano la decadenza e la voglia di rinascita e modernizzazione spagnole. Come si giunse allo scontro armato ed alla prima grande guerra di ideologie del mondo? Seguiamo un attimo la cronologia che segue.
1931: nasce la seconda repubblica
Marzo: il re Alfonso XIII non puo' rifiutarsi di indire le

elezioni per tacitare l'opposizione popolare dopo le dimissioni del dittatore Miguel Primo de Rivera.

12 aprile: elezioni municipali con chiara vittoria dei repubblicani e dei socialisti contro i monarchici che subiscono sconfitte in tutte le principali città spagnole.

14 aprile: proclamazione della repubblica ed esilio volontario di Alfonso XIII. Formazione del governo provvisorio presieduto da Niceto Alcalá Zamora e del quale fanno parte socialisti e repubblicani.

Maggio: violenti disordini ed incidenti fra monarchici ed anarchici dopo il tentativo di cospirazione monarchico del 10 maggio.

28 giugno: elezione delle Cortes Constituyentes (assemblea costituente) con i seguenti risultati (1 deputato ogni 50.000 votanti): 116 socialisti, 60 socialisti radicali, 30 membri del Partito d'Azione di Azana, 90 radicali di Lerro, 22 progressisti di Alcalá Zamora, 43 Ezquerria catalana, 16 autonomisti galiziani, 60 destre.

Dicembre: le Cortes approvano la costituzione che prevede una repubblica democratica di lavoratori di tutte le classi organizzati in regime libertario. Il governo è una emanazione del popolo e tutti i cittadini sono uguali, nessun titolo nobiliare è riconosciuto, diritto di voto ai cittadini di entrambi i sessi aventi dai 23 anni in su, vengono soppressi gli ordini religiosi (ritenuti pericolosi), viene loro vietato di possedere attività commerciali e tolti l'istruzione scolastica.

1932: l'anno delle riforme

Aprile: approvazione della legge agraria da parte delle Cortes, requisizione di tutti i possedimenti superiori ai 22 ettari da parte dell'Istituto per la riforma agraria che avrebbe redistribuito la terra a

single famiglie ed a cooperative di contadini, ferma restandone la proprietà dello stato.

Agosto: tentativo fallito da parte del generale Sanjurjo di colpo di stato.

Settembre: approvazione dello statuto speciale per la Catalogna che sarà governata da un parlamento catalano: la *generalitat*. Catalano e castigliano entambe lingue ufficiali. Prime consultazioni su uno stato autonomo basco.

1933: la destra al potere

11 gennaio: sommossa anarchica nella provincia di Cadice soffocata dalla polizia nel



sangue.

9 ottobre: vengono sciolte le Cortes, Alcalá Zamora indice nuove elezioni.

29 ottobre: fondazione a Madrid della Falange Española da parte di José Antonio Primo de Rivera.

19 novembre: sconfitta elettorale di Azana e vittoria delle destre (governativi 99 seggi, centro 167, destre 207). Governo di coalizione formato dai radicali (centro) di Lerro con l'appoggio della CEDA (Confederazione Spagnola della Destra Autonoma) di Gil Robles.

1934: la repressione

1 gennaio: il governo Lerro inizia a bloccare le riforme introdotte dal precedente governo.

11 aprile: il governo catalano approva la *ley de cultivos* che introduce una parziale riforma agraria in Catalogna.

Aprile: il governo del radicale Semper manovrato sempre più dalle destre.

Giugno: il governo tramite il tribunale delle sentenze respinge la legge agraria promulgata dalla Generalitat.

10 giugno: scioperi e dimostrazioni nei paesi baschi per l'autonomia e contro il governo delle destre.

4 ottobre: Lerroux di nuovo al governo con l'appoggio della CEDA.

6 ottobre: reazione popolare in tutta la Spagna contro la destra al potere. Sciopero a Madrid (da parte della UGT), rivolta a Barcellona e rivoluzione nelle Asturie da parte dei lavoratori e dei minatori uniti nella UHP (unione dei fratelli proletari). Dichiarazione dello stato di guerra e dura repressione militare guidata dal generale Franco nelle Asturie.

1935: appare Franco

Gennaio: istituzione dei tribunali militari per i rivoltosi.

Marzo: imprigionati anche i membri socialisti e repubblicani delle Cortes.

Aprile: nuove leggi agrarie con restituzione delle terre ai latifondisti.

Maggio: soppressione dei poteri della Generalitat catalana.

17 maggio: il generale Franco nominato capo di stato maggiore.

Dicembre: scandalo finanziario per il partito radicale e crollo del governo di coalizione.

1936: l'anno del fronte popolare

4 gennaio: le Cortes vengono sciolte ed indette nuove elezioni.

Gennaio: le sinistre sottoscrivono il patto elettorale del Fronte Popolare, mentre le destre (CEDA, Falange, monarchici) si uniscono nel Fronte Nazionale.

16 febbraio: vittoria elettorale del Fronte popolare. 278 seggi

al FP dopo il secondo turno, 134 al FN e 55 al centro con i seguenti voti:

Fronte Popolare 4.176.156

Nazionalisti baschi 130.000

Centro 681.047

Fronte Nazionale 3.783.601

19 febbraio: Azana costituisce il nuovo governo di sinistra, riconferma dello statuto catalano e della Generalitat, istituzione di nuovo della riforma agraria ed amnistia per i prigionieri politici.

15 marzo: Falange fuorilegge ed arresto di J.A. Primo de Rivera.

7 aprile: destituzione del Presidente della repubblica Alcalá Zamora.

10 maggio: Azana eletto presidente della repubblica.

12 maggio: formazione di governo Casares Quiroga composto da socialisti, sinistra repubblicana (Azana), unione repubblicana (Martinez Barrio), Ezquerra catalana, comunisti, separatisti galiziani (Casares Quiroga) e baschi.

13 luglio: Assassinio del deputato di destra Calvo Sotelo.

17-20 luglio: "Pronunciamento" dei militari capitanati da Franco, Mola e Sanjurjo.

Dalla nascita della seconda repubblica si erano succedute al potere la sinistra e la destra rispettando, anche se non fino in fondo, le regole del gioco parlamentare. Improvvisamente nel luglio '36 le destre decidono di affidare le loro sorti legali, dopo la sconfitta elettorale del 16 febbraio, ai militari. Perché si giunge a questo?

La risposta va cercata nella presunta superiorità dell'esercito spagnolo sulla popolazione e sull'apparato governativo. Superiorità ritenuta dalle destre, assicurata dall'appoggio della chiesa (escluso il clero basco), dei grandi industriali, dei latifondisti e delle multinazionali straniere (es. HISMA e ROWAK, società ispano-tedesche per l'estrazione

e lo sfruttamento di minerali in Spagna). La realtà faceva pensare ad una rapida conquista del potere da parte dei ribelli come era già successo altre volte in colpi di stato analoghi, ma il Pronunciamento provocò nelle grandi città come Madrid e Barcellona una sollevazione popolare a sostegno del governo legittimo di Spagna. Ben presto si passerà così da un golpe per la restaurazione di antichi privilegi economici e di potere ad una guerra vera e propria di ideologie: *hispanidad* contro la nuova Spagna.

L'intero popolo spagnolo è coinvolto senza defezione alcuna, ognuno appoggerà incondizionatamente la parte che identifica i suoi ideali politici e lo farà per tre lunghi anni. Non solo quindi guerra economica o di supporto dell'Asse, come dimostrerà la neutralità di Franco dal 1939 al 1945, ma guerra per l'affermazione di un'idea, per la conquista del primo vero stato socialista d'Europa da parte dei repubblicani, per la realizzazione della crociata cristiana contro il bolscevismo a difesa della *hispanidad* degli *hidalgos* da parte dei nazionalisti.

In quella notte dal 20 al 21 luglio sfumava il sogno di gran parte degli Spagnoli di poter risalire la china in cui erano scivolati dopo le guerre napoleoniche e di avvicinarsi ai paesi più industrializzati.

Il governo della repubblica aveva in suo potere Madrid, la Catalogna, il levante, tutto il nord eccetto la Galizia e la città di Oviedo, la Nuova Castiglia, eccetto Albacete che si arrese dopo, metà dell'Andalusia, la parte meridionale dell'Estremadura, un terzo dell'Aragona e l'isola di Minorca.

I ribelli avevano le regioni a carattere reazionario dove il latifondo e l'influenza del clero erano più forti, ovvero



«Volontari di Spagna 1937», una cartolina a cura della Associazione Nazionale Volontari di guerra, in ricordo della battaglia di Guadalajara, dove un battaglione di Camice Nere venne sconfitto dalle forze repubblicane. Gli aiuti accordati da Hitler e Mussolini ai generali ribelli furono determinanti fin dall'inizio soprattutto perché resero possibile un ponte aereo per trasportare dall'Africa in Spagna le truppe comandate di Franco.

la Vecchia Castiglia, la Navarra, la Galizia, il nord dell'Estremadura, le provincie di Cadice e di Siviglia per intero, i capoluoghi e parte delle provincie di Cordova e Granada, la quasi totalità dei territori insulari ed il protettorato del Marocco.

La maggioranza della flotta era repubblicana come gran parte dell'aviazione, invece l'esercito, come entità

organizzata, era dalla parte dei ribelli, così come lo era la maggior parte della Guardia Civil.

Il governo aveva dalla sua il fatto di poter disporre della parte industrializzata della Spagna e di gran parte delle sue materie prime, ma aveva perso la quasi totalità della produzione agricola poco prima del raccolto. Viene subito alla mente l'analogia della situazione economica delle parti belligeranti con quello che avevano Nordisti e Sudisti durante la guerra di secessione. In questo caso ci sono alcune sostanziali differenze, quali gli aiuti italo-tedeschi ai ribelli che compenseranno la loro carenza di produzione industriale e l'embargo decretato dalla Società delle Nazioni riguardante l'eventuale vendita di materiale bellico ai belligeranti.

Tutto ciò porterà ad un coinvolgimento internazionale dai risvolti molto compositi. Da una parte le potenze dell'Asse videro la possibilità di creare un potenziale nemico anche ad occidente alla Francia ed alla Gran Bretagna, dall'altra parte, con l'immobilismo dei governi occidentali, si aprirono le porte all'Unione Sovietica per uscire dal suo isolamento

politico. Si innescò così quella paura, all'inizio totalmente infondata e immotivata visti i risultati elettorali, che la repubblica spagnola potesse divenire di ispirazione sovietica. Questa paura irrazionale e la ricerca del compromesso che potesse salvare la pace in Europa ad ogni costo, porterà, dopo Praga, al riconoscimento da parte dei governi occidentali del regime franchista.

Rimarrà per sempre nella storia comunque il fulgido esempio dato dai volontari delle Brigate internazionali, punta dell'iceberg che era il movimento di solidarietà internazionale simpatizzante per quello che dopotutto era il legittimo governo scelto dagli Spagnoli. Uomini di circa 70 nazionalità diverse che combatteranno per tre anni a fianco degli Spagnoli, e che moriranno per la Spagna come avrebbero fatto per la loro patria.

La prova generale della seconda guerra mondiale cominciava così contrapponendo due mondi e due ideologie: la vecchia Europa già agonizzante dopo la tragedia del 1914-18 si avviava a morire definitivamente.

(1 - continua)

Legionari italiani in marcia verso il fronte di Guadalajara nel 1936.



il Notiziario TM ha parlato di...

Ace of Aces: 3/85 3/86
Aces High: 3/85 3/86
Advanced Squad Leader: 1/86
Afrika Korps: 2/86
Air Force: 2/86 1/87
Anzio: 2/87
Battles for North Africa: 3/86
Blue Max: 3/85 3/86
Civil War: 4/85
Civilization: 1/87
Corteo: 2/86
Cry Havoc: 4/86
Dawn Patrol: 3/85 3/86
Desert Fox: 2/86
Drang Nach Osten: 4/86
Firepower: 1/87
Flat Top: 1/85
Flight Leader: 4/86
Frederick the Great: 4/86
gioco postale: 1/85
Ironbottom Sound: 1/87
Lobositz: 4/85
Mechwar 77: 3/85
Napoleon: 1/86
Napoleon & Archduke Charles: 2/86
Panzer Armee Afrika: 2/86
Panzergruppe Guderian: 1/86
Panzer Blitz: 1/85 1/87 2/87
Panzer Leader: 3/85 1/86 3/86
Richtofen'S War: 3/85 3/86
Rommel's War: 2/86
Russian Front: 2/87
Sixth Fleet: 2/85
Squad Leader: 1/85 2/85 3/85 1/87
Starfleet Battles: 2/86
Submarine: 4/85 2/87
The Arab-Israeli Wars: 2/85 3/85
The General: 1/85
Third Reich: 3/85 2/86
Trenchfoot: 3/85
Victory Games: 4/86
Victory in the Pacific: 3/85
Western Desert: 2/86
Wings: 3/85 3/86
1776: 2/85

