



TorneoMaster

Notiziario 4/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

GULF STRIKE

Soviet MiG-23 interceptors attempt to thwart US intentions.

GIUCA CON NOI

ISCRIZIONI & RINNOVI

1988

Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

IN QUESTO NUMERO

- pag. 3 EDITORIALE
- pag. 6 Classifica
- pag. 11 Bilancio
- pag. 16 KORZAN WAR
- pag. 22 P.M.M. Due nuovi moduli
- pag. 25 L'ultima battaglia
- pag. 28 INDOCINA, La guerra continua

Cari amici,
il ritardo con cui esce il Notiziario 4/87 è dovuto alle reazioni che hanno suscitato le modifiche al regolamento proposte all'assemblea della MOD-CON 87 ed alla richiesta di referendum avanzata dall'amico Ferro. Considerando l'alto numero di lettere pervenute a favore di un referendum postale abbiamo pensato di non pubblicarle sia per motivi di spazio sia perché nella stragrande maggioranza ricalcavano i concetti già espressi sul precedente Notiziario.

Ringraziamo comunque tutti coloro che hanno voluto esprimere il proprio parere partecipando così in modo attivo alla vita dell'associazione e permettendo a tutti i soci di esprimere la loro opinione su quello che dovrà essere il regolamento ufficiale che coordinerà la loro prossima attività ludica.

Condividendo in pieno la necessità di una valutazione da parte di tutti i soci abbiamo pensato di non limitarci ad indire il referendum sulla sola questione del divieto al gioco postale all'interno della stessa provincia. Piuttosto chiamiamo i soci apronunciarsi sulle modifiche nel loro complesso, come dall'art. 14 del regolamento del TM (vedi notiziario 3/87).

Troverete allegata, a questo fine, una scheda comprendente il modulo per il rinnovo dell'iscrizione, per votare il migliore articolo apparso sui numeri 1, 2, 3 e 4 del notiziario 1987, e per esprimere la vostra scelta sulle modifiche apportate a Modena al nostro regolamento. Le modifiche su cui dovrete esprimervi sono quelle approvate all'assemblea e di cui avete trovato esauriente illustrazione sul numero precedente. E' ovvio, a questo punto, che per motivi di gestione del TM per tutto il 1988 il sistema di classifica rimarrà comunque quello attuale, salvo cambiare dall'1.01.1988



qualora le vostre indicazioni fossero in tal senso.

Ci sia consentito di invitarvi a compiere un atto di responsabilità nei confronti del Torneo Master considerando attentamente le possibili prospettive future di questa associazione.

Passiamo ora a dare un'occhiata a quelli che sono i risultati del 1987: il nostro bravo va al primo classificato Oscar Crippa

che ha prevalso di pochi punti nei confronti di Tagliazucchi, mentre Cuoghi si è assicurato la terza posizione.

Combattutissime anche le classifiche del miglior esordiente dove Stefano De Francesco ha prevalso di poco su un folto gruppo di contendenti.

Ma ancora più incerta è stata la lotta per il miglior scalatore: pensate che Luigi Binaghi ha battuto il veterano Mercuri solo grazie alla "differenza-punti".

E un paio di altri amici sono giunti dietro il duo con il minimo distacco.

Infine siamo costretti a richiamare (per l'ennesima volta necessità che

le dichiarazioni di vittoria siano compilate regolarmente in ogni loro parte, come richiesto dall'art. 5 del regolamento.

Vorremmo che questa sia veramente l'ultima volta in cui siamo costretti ad affrontare l'argomento: recentemente alcune partite non le abbiamo registrate perché era impossibile ricostruirne la data mancante.

Ed a proposito di data, nelle partite postali dovete indicare la data in cui le stesse hanno termine. Ci vuole il giorno poiché il solo mese non basta ...

Dulcis in fundo ... vi precisiamo che in via del tutto

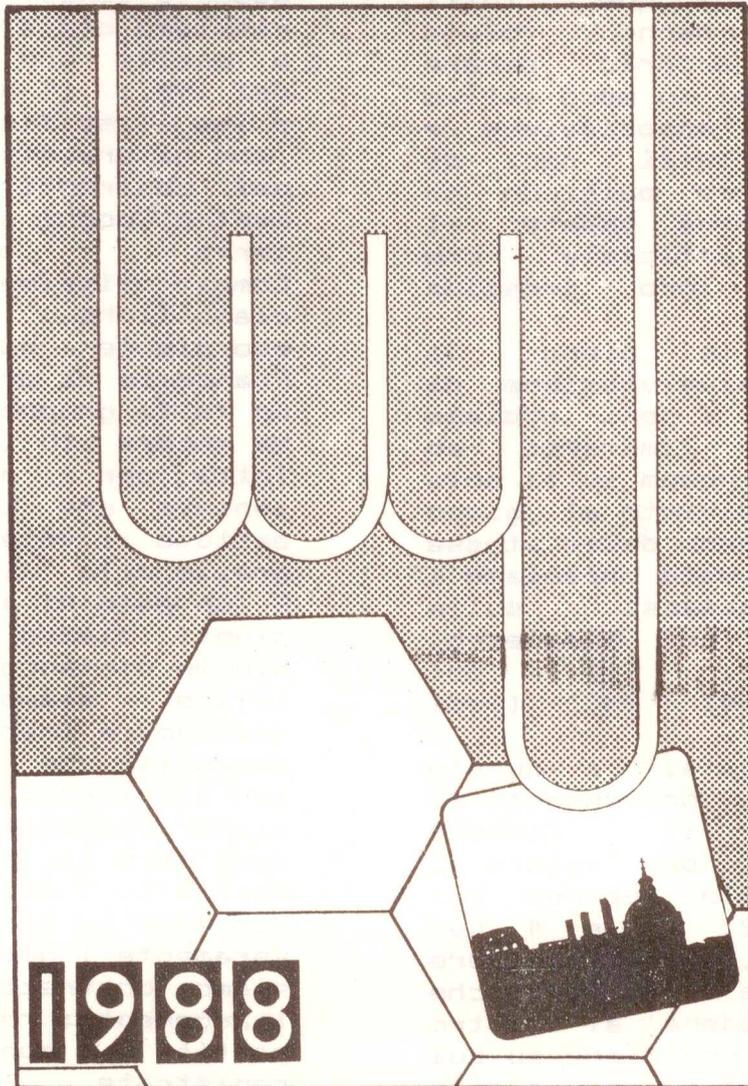
eccezionale , causa il ritardo con cui esce questo notiziario, il termine del rinnovo é fissato al 30.04.88.

Pertanto affrettatevi a rinnovare poiché il bollettino

n. 1/88 é quasi pronto e sarà spedito ai primi di maggio (a chi ha rinnovato ... ovviamente).

LA SEGRETERIA

ROMA-CON



23-24-25 Settembre



Torneo Master

PLAYTIME

ECCO I VINCITORI 1987 DELLE CLASSIFICHE PER LE VARIE CATEGORIE:

primo assoluto e MASTER OF THE MASTERS
OSCAR CRIPPA (punti 186)

secondo assoluto
ENRICO TAGLIAZUCCHI (punti 181)

terzo assoluto
SERGIO CUOGHI (punti 171)

premio BEST CLIMBER per il miglior scalatore
LUIGI BINAGHI (piu' 17 posizioni in classifica*)

premio ROOKIE OF THE YEAR per il miglior esordiente
STEFANO DE FRANCESCO (7')

*a pari merito con GIANCARLO MERCURI, vince per maggior incremento di punti

l'albo d'oro del TM

1984

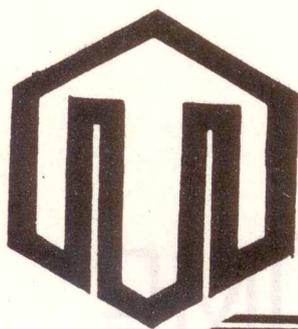
1'	ENRICO TAGLIAZUCCHI
2'	SERGIO CUOGHI
3'	ENRICO BERTOCCHI

1985

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

1986

1'	SERGIO CUOGHI
2'	ENRICO TAGLIAZUCCHI
3'	PIETRO CREMONA
"best climber"	PAOLO CORSINI
"rookie of the year"	OSCAR CRIPPA



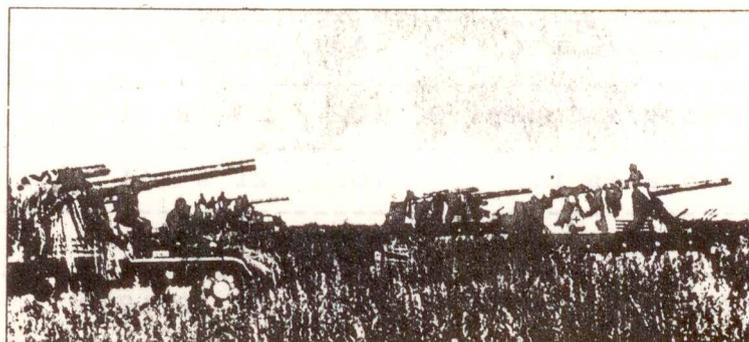
La Classifica

AGGIORNATA AL 31.12.87
TOTALE PARTITE DISPUTATE 1965
TOTALE PARTITE POSTALI 351

pos att	pos pre	tess.	nome	punti	partite				war	avv	pbm
				tot	vi	pe	pa				
1	1	mi257	Crippa O.	186	69	51	14	4	24	25	6
2	3	mo054	Tagliazucchi E.	181	172	83	88	4	8	7	11
3	2	mo055	Cuoghi S.	171	212	126	85	1	5	13	39
4	7	mi271	Binaghi L.	165	42	29	11	2	11	18	0
5	4	rm197	Selva P.	160	65	40	23	2	15	24	4
6	9	ud205	Quitadamo N.	151	18	16	1	1	115	7	7
7	5	pg334	De Francesco S.	151	19	14	0	5	12	5	0
8	-	bo315	Prandi C.	150	10	8	2	0	4	7	6
9	6	ve274	Montagner S.	148	23	15	8	0	9	8	16
10	-	bo234	De Boni G.	145	12	8	4	0	6	6	8
11	-	pi329	Bartoli M.	143	11	9	2	0	8	4	0
12	11	mo050	Cremona P.	140	67	44	19	4	16	22	17
13	14	va163	Giaroni A.	137	75	41	29	5	25	25	34
14	10	pv028	Doria A.	137	35	24	8	3	10	7	2
15	13	pv029	Mercuri G.	127	40	18	20	2	5	8	8
16	15	vr304	Ferrari F.	124	44	25	18	1	23	7	0
17	8	mi319	Tagliabue R.	122	15	9	5	1	7	9	0
18	16	mi013	Bertocchi E.	121	49	33	13	3	16	19	25
19	18	bl057	Ferro G.	119	44	23	20	1	19	18	35
20	12	mi009	Cimini M.	119	44	22	21	1	10	13	4

pos att	pos pre	tess.	nome	punti	partite				war	avv	pbm
				tot	vi	pe	pa				
21	18	rm218	Cerone M.	119	17	9	6	2	2	8	0
22	20	rm175	Lombardi M.	117	74	34	30	10	28	24	4
23	22	va192	Moroni G.	117	35	21	14	0	10	4	0
24	21	ge018	Calabria F.	117	18	6	11	1	6	7	17
25	23	rm076	Rigillo R.	117	10	5	3	2	3	6	7
26	44	rm202	Cafaro B.	116	46	22	19	5	18	17	5
27	39	rm303	Lamendola G.	116	16	7	7	2	6	10	3
28	25	fi217	Bugliani A.	116	11	10	0	1	10	10	10
29	26	bg196	Pagnotta L.	115	13	10	3	0	9	12	12
30	27	fe146	Paolazzi A.	115	21	13	7	1	7	5	3
31	28	pg172	Mattielli A.	114	13	6	3	4	10	9	6
32	30	bl038	Merola F.	113	18	9	8	1	9	8	10
33	29	rm286	Corsini P.	113	71	25	43	3	20	4	0
34	24	to242	Morgera C.	112	12	9	2	1	5	3	3
35	19	bo324	Favali A.	111	18	9	8	1	5	9	0
36	33	va279	Marchino A.	111	12	6	5	1	8	4	0
37	43	mi014	Villa S.	109	50	23	26	1	24	16	0
38	-	mi341	Capone G.	109	10	4	5	1	8	4	0
39	32	rm301	Dzieduszycki M.	108	18	6	8	4	8	10	0
40	36	mi287	Facchi M.	108	20	10	9	1	4	8	2
41	37	vr305	Marani S.	108	16	7	9	0	9	1	0
42	52	mi215	Celada L.	106	99	42	47	10	27	23	11
43	64	mi270	Deponti E.	106	19	9	9	1	9	9	1
44	31	mi247	Jaccarino A.	105	76	32	39	5	23	24	0
45	40	pv031	Castagnola L.	103	68	21	44	3	10	6	0
46	41	rm210	Paoluzi Cusani G.	102	23	12	11	0	4	12	2
47	42	vr306	Cabianca L.	102	21	9	11	1	19	2	0
48	-	mo345	Artioli P.	102	11	3	8	0	2	3	1
49	45	rm174	Chiaffarino L.	100	38	12	18	8	18	14	2
50	46	fo032	Bulgarelli R.	100	22	7	14	1	12	11	13

pos att	pos pre	tess.	nome	punti	partite				war	avv	pbm
					tot	vi	pe	pa			
51	47	mi248	Latorre C.	100	16	6	9	1	9	5	0
52	48	rm219	Moretti D.	99	28	13	11	4	10	13	0
53	35	rm201	Giuntoli E.	98	32	13	17	2	10	11	0
54	50	rm222	Bomba C.	98	11	7	3	1	3	4	0
55	34	mi265	Pagni A.	96	56	31	23	2	22	15	0
56	51	rm221	Bomba F.	96	15	3	11	1	6	4	0
57	49	rm280	Angiolino A.	95	95	46	42	7	20	11	13
58	54	ts230	De Scordilli T.	94	18	4	14	0	6	12	0
59	63	rm144	Stocchi A.	94	28	11	16	1	3	12	0
60	61	mi238	Rossi F.	91	39	10	25	4	15	12	4
61	56	mi229	Sacchi V.	91	14	3	8	3	8	11	1
62	57	va193	Fugazza A.	91	38	16	22	0	11	7	4
63	58	rm212	Porrini R.	91	12	2	12	0	3	7	0
64	59	mi170	Frigerio G.	87	77	36	32	9	24	33	7
65	-	mi313	Orengo M.	87	10	4	6	0	5	10	0
66	53	ar243	Tosi A.	87	14	3	11	0	8	5	11
67	55	va262	Biserni A.	86	11	1	9	1	7	6	0
68	38	mi250	Bardelli A.	85	43	19	21	3	19	12	0
69	60	tn157	Manfredi T.	85	21	3	16	2	10	15	10
70	62	to292	Benedetto D.	84	19	5	13	1	5	4	2
71	-	mi350	Natoli G.	79	12	2	9	1	6	8	1
72	-	ud318	Taliercio V.	70	10	0	10	0	8	1	0
73	65	mi310	Cosentino G.	53	21	3	18	0	14	10	0



GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

tess. nome	pu.	pa.
na322 Caccaviello C.	141	8
rm191 Catacchini M.	135	9
pg351 Tuzzi M.	130	4
mi378 Villa M.	121	4
vr272 Lucchese A.	116	6
bs359 Gentilini R.	115	5
mo344 Cottafavi M.	114	7
mo354 Battilani A.	114	8
mi296 Fignon A.	113	8
bs235 Usanza G.	112	2
to317 Catania L.	111	1
bg284 Duci F.	110	2
tp382 Longo G.	110	1
va291 Ganna A.	110	4
ba321 De Benedictis G.	110	1
mo379 Serafini F.	108	2
mi233 Palumbo F.	108	5
to171 Coxa A.	108	5
fe276 Balestreri L.	107	8
rm295 Fedele G.	106	5
rm273 Riccitelli R.	106	6
lt352 Faina M.	105	4
ms207 Chiappe A.	105	2
na299 Ercolano G.	105	4
bl037 Guglielmo M.	104	3
pg347 Biancalana P.	104	3
mi267 Perucelli M.	103	7
mi342 Brianza L.	103	7
rm244 Marcopoli S.	102	1
hn002 Cowles M.	102	1
na300 Cesaro M.	102	3
rm375 Cassano G.	102	4
sa245 Lamberti V.	101	7
bg288 Salvi M.	101	2
pg361 Gambacurta S.	101	3
mi281 Franzoni P.	101	3
mi259 Moretto Lora G.	100	3
lt384 Faina F.	100	2
mi252 Tenca G.	100	2
to298 Dellino B.	100	9
ts355 Savoia R.	99	2
va290 Della Torre M.	99	8
bs200 Liguori M.	98	1
pn307 Moretti M.	98	3
to297 D'Agostino M.	98	1
ve216 Canavese A.	97	6
vr206 Gabrielli S.	97	6
mi320 Parigi G.	97	5
im367 Pellisari A.	95	1
na308 Abbate L.	95	3
lt369 Gallone C.	95	1
ca336 Bardi G.	95	1
sm360 Ceccoli G.	95	1
fo231 Granata E.	92	6
pn253 Romani R.	91	9
rm356 Clini E.	91	1
en224 Scarlata F.	89	2
bs368 Leoncini F.	85	5
bo328 Nigelli O.	82	5

pv348 Maccioni G.	81	2
mi338 Filipcic L.	80	2
pg357 Agnusdei G.	78	4
pg335 Baioletti C.	78	8
li349 Di Santo C.	76	5
ve377 Serantoni A.	74	3

i piu' giocati

1 panzer leader (AH)	213
2 napoleon's last batt. (SPI)	146
3 squad leader (AH)	137
4 panzer blitz (AH)	76
5 the russian campaign (AH)	74
6 napoleon at war (SPI)	70
7 cross of iron (AH)	66
8 afrika korps (AH)	59
9 the arab-israeli wars (AH)	50
10 blue & gray (SPI)	47
11 wooden ships & iron men (AH)	37
12 gladiator (AH)	35
13 crescendo of doom (AH)	35
14 a house divided (GDW)	33
15 GI anvil of victory (AH)	31

i piu' giocati per posta

1 panzer leader (AH)	78
2 napoleon's last batt. (SPI)	31
3 the russian campaign (AH)	23
4 afrika korps (AH)	21
5 squad leader (AH)	19
6 the arab-israeli wars (AH)	14
7 napoleon at war (SPI)	13
8 anzio (AH)	12
9 third reich (AH)	9
10 panzer blitz (AH)	9

le marche piu' giocate

avalon hill	1171 (61.46%)
spi	508 (25.85%)
gdw	134 (6.81%)
it	34 (1.73%)
victory games	26 (1.32%)
altre	92 (4.68%)

nuove partite postali

P603	Quitadamo/Faina	Cobra (SPI)
P604	Coha/Brianza	Squad leader (AH)
P605	Faina/Capone	Anzio (AH)
P606	Martini/Gentilini	BAOR (SPI)
P607	Canevese/Montagner	Squad Leader (AH)
P608	Facchi/Di Santo	Sixth Fleet (VG)
P609	Ferro/Battilani	Panzer Leader (AH)
P610	Faina/Gallone	Afrika Korps (AH)
P611	Ferro/Filipic	Panzer Leader (AH)
P612	Pellisari/Gambacurta	Last Battles (SPI)
P613	Di Santo/Martini	Cross of Iron (AH)
P614	Crestini/Gentilini	Flight Leader (AH)
P615	Cuoghi/Cafaro	Panzer Leader (AH)
P616	Tuzzi/Faina	Last Battles (SPI)
P617	Bennati/Battilani	Panzer Leader (AH)
P618	Cafaro/Bennati	Panzer Leader (AH)
P619	Cuoghi/Gentilini	Panzer Leader (AH)
P620	Battilani/Faina	Last Battles (SPI)
P621	Faina/De Ponti	Caesar's Legions (AH)
P622	Cafaro/Di Santo	Air Force (AH)
P623	De Ponti/Caccaviello	Spartan (SPI)
P624	Quitadamo/Pellisari	Midway (AH)
P625	Bardi/Usanza	Waterloo (AH)
P626	Faina/Usanza	Afrika Korps (AH)
P627	Bardi/Usanza	Tobruk (AH)
P628	Pellisari/Gambacurta	Last Battles (SPI)
P629	Prandi/Mercuri	Panzer Leader (AH)
P630	Natoli/Capone	Last Battles (SPI)
P631	Gallone/Di Santo	Third Reich (AH)
P632	Faina/Gallone	Race for Tunis (WWW)
P633	Battilani/Filipic	Panzer Leader (AH)
P634	De Boni/Montagner	Cross of Iron (AH)
P635	Cafaro/Battilani	Panzer Leader (AH)
P636	Riccitelli/Di Santo	Air Force (AH)
P637	Faina/Usanza	Anzio (AH)
P638	Gentilini/Martini	Panzer Leader (AH)
P639	Martini/Montagner	Advanced S.L. (AH)
P640	Gentilini/Brianza	Okinawa (IT)
P641	Brianza/Gentilini	Okinawa (IT)
P642	Natoli/Battilani	Last Battles (SPI)
P643	Tuzzi/Usanza	Last Battles (SPI)
P644	Tuzzi/Quitadamo	Last Battles (SPI)
L069	Gentilini/Di Santo	Flight Leader (AH)
L070	Martini/Giaroni	Advanced S.L. (AH)
D001	Faina/Di Santo	Flight Leader (AH)

* Sono disponibili (il progresso fa miracoli) tabelle computerizzate per sostituire i dadi a 10 facce (ad esempio per Flight Leader).

TORNEO MASTERS: IL BILANCIO 1987

del tesoriere Claudio Bomba

Cari amici, anche il 1987 fa' ormai parte del passato e come di consueto eccomi su queste pagine a parlarvi di numeri, statistiche e percentuali inerenti la nostra associazione.

Il 1987 si e' chiuso con un avanzo di amministrazione di lire 1.674.550 (lire 1.229.728 il 1986 - lire 1.543.000 il 1985) per cui decisamente meglio rispetto agli anni passati. Cio' e' dovuto essenzialmente al notevole incremento dei soci, poiche' nonostante la parsimonia con cui chi vi scrive allenta i cordoni della borsa, le spese fisse - leggi notiziario - sono aumentate (lire 1.854.550 il 1986 - lire 2.358.000 il 1987).

Ma passiamo ora ad una analisi piu' dettagliata delle voci piu' rilevanti:

- costo medio del Notiziario: e' andato progressivamente aumentando. Siamo cosi' passati dalle 2.000 lire dell'85 alle 2.700 dell'86 per finire quest'anno a lire 2.950. Va rilevato che le 250 lire d'aumento sono da imputare esclusivamente al lievitare dei costi tipografici e di affrancatura postale;

- costo di cancelleria: e' stato notevolmente ridimensionato e siamo passati dalle 289.300 lire dell'86 alle 30.750 dell'87. Va ricordato pero' che l'86 si e' fatto carico della riorganizzazione globale dei metodi gestionali dell'associazione e dei relativi costi attuativi;

- spese di segreteria: qui si e' verificato un aumento anche se minimo. siamo passati dalle 66.500 lire dell'86 alle 73.500 dell'87: cio' e' dovuto principalmente all'elevato numero di richieste d'informazioni sul TM pervenuteci, molte delle quali si sono trasformate poi in adesioni;

- targhe premio: anche qui un

altro aumento. Nel 1986 spendemmo 222.000 lire, nel 1987 ci sono costate 350.000. Colpa nostra, abbiamo voluto fare le cose in grande. Per la convention nazionale ROMACON 88 stiamo preparando una sorpresa per i vincitori dell'87;

- spese tagliate: quest'anno non appaiono le voci tessere, carta intestata, timbri con un minor aggravio per il nostro magro bilancio pari a lire 282.000, ma qui vale quanto gia' detto per la cancelleria;

- costo copertina: debbo fare i complimenti all'"artista" della Segreteria Bruno Cafaro, sempre a caccia di nuove idee per la copertina del Notiziario, il quale oltre a darci quattro splendide copertine ha drasticamente ridotto i costi di realizzazione portandoli dalle 120.000 lire dell'86 a sole 70.000 lire dell'87;

- interessi sul c/c bancario: come promesso l'anno scorso abbiamo progredito passando dalle 5.540 lire nette dell'86 alle 46.372 dell'87, merito della tempestivita' dei rinnovi del 90% dei soci (c'e' sempre qualche smemorato) che ci ha permesso di avere una giacenza media consistente sul conto. L'88 ci potrebbe dare un responso ancora piu' confortante;

- vendita notiziari: come potete notare nella voce entrate del consuntivo appare un introito di lire 87.800 per notiziari arretrati che siamo riusciti a "rifilare" durante la ROMACON 87;

Per concludere gettiamo uno sguardo sulla situazione degli iscritti al TM, che alla fine dell'87 si e' attestata sulle 164 unita' (al momento in cui scrivo mi sono gia' pervenute due nuove iscrizioni per l'88), ma il dato piu' rilevante e' dato dalle 49 nuove reclute che si sono inserite nel nostro organico.

Ma vediamo piu' analiticamente l'evolversi della situazione dal 1985 ad oggi:

- nel 1986 rispetto al 1985 i rinnovi d'adesione sono stati del 64.77%, i mancati rinnovi il 22.73% ed i nuovi soci il 12.50%;

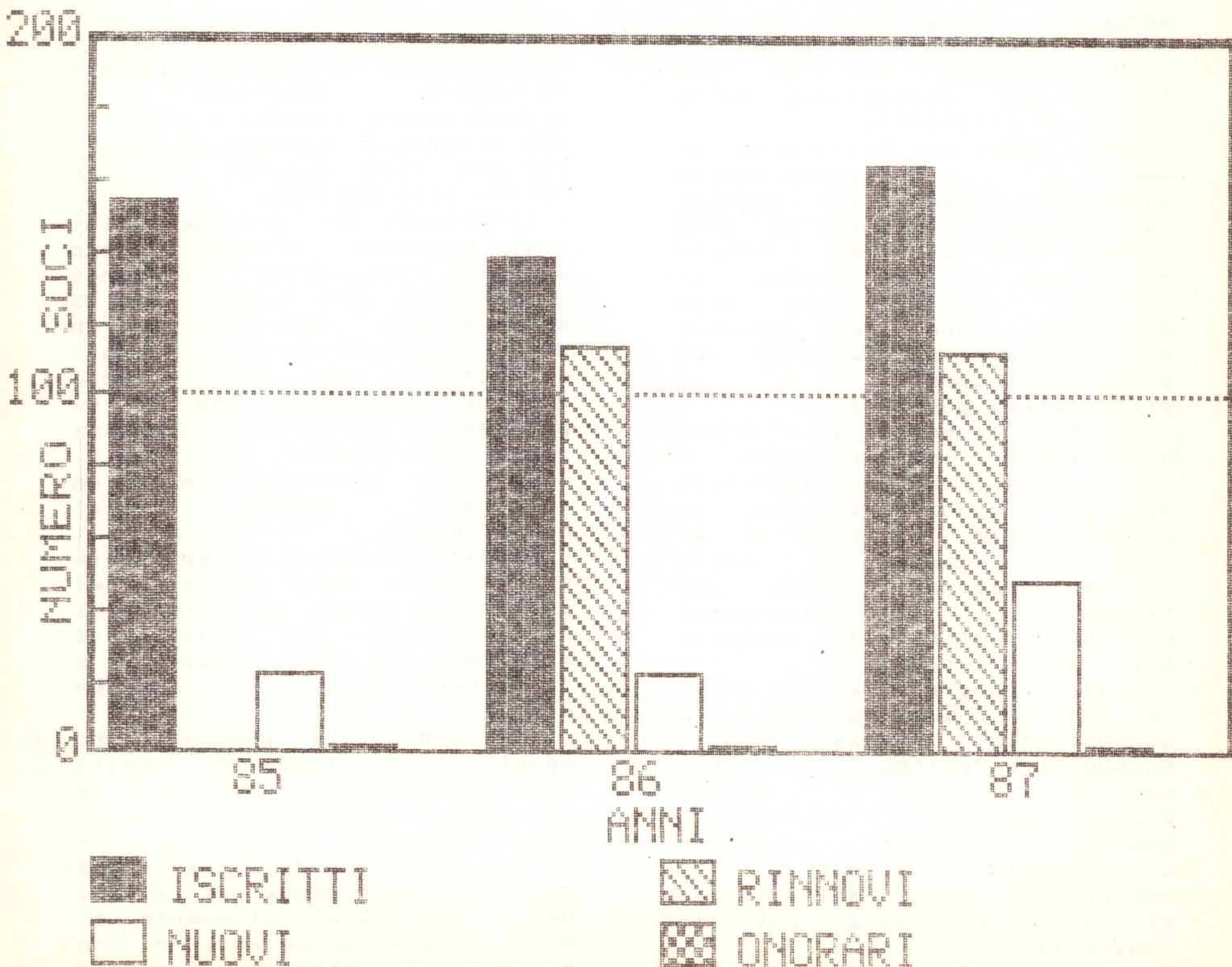
- nel 1987 rispetto all'86 i rinnovi d'adesione sono stati del 60.43%, i mancati rinnovi il 13.37% ed i nuovi soci il 26.20%.

Si nota subito che gli iscritti che rinnovano l'adesione al TM sono attestati oltre il 60%, mentre piu' discontinuo e' il dato dei mancati rinnovi dal 22 al 13%,

decisamente in progresso il dato attinente i nuovi adepti, che sono passati dal 12 al 26%; pertanto si rileva che rispetto al raffronto 1985-86 quello 1986-87 e' decisamente migliorato, poiche' nonostante un calo dei rinnovi di poco superiore al 4%, i soci che non hanno rinnovato l'iscrizione sono calati di oltre il 9%, mentre i nuovi soci sono aumentati del 13%.

Sperando che tali dati siano riconfermati se non migliorati nel corso di quest'anno, e di non avervi tediato oltre il dovuto, vi do' appuntamento alla convention di Roma 88 per un aggiornamento della situazione.

SITUAZIONE SOCI PER ANNO



MASTRI TM
AL 31.12.1987

	-----MESI-----												TOTALE 1987
	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO	LUGLIO	AGOSTO	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	
ENTRATE													
ISCRIZIONI CONTANTI	220.000	20.000	80.000	240.000	43.000	0	0	60.000	80.000	20.000	0	0	760.000
ISCRIZIONI C/C PT	140.000	40.000	1.240.000	320.000	180.000	85.000	0	90.000	60.000	20.000	20.000	20.000	2.205.000
ISCRIZIONI C/C B	0	40.000	20.000	20.000	40.000	20.000	20.000	20.000	0	0	0	0	180.000
SALDO CONTANTI 31.12.86	178.530	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	178.530
SALDO 86 VECCHIO CC PT	62.038	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	62.038
SALDO 86 NUOVO CC PT	60.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60.000
SALDO 86 CC BANCARIO	909.160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	909.160
PERDITA ARRETRATI	0	3.000	4.500	58.000	0	0	0	0	0	12.000	0	0	87.800
INTERESSI CC BANCARIO	98.327	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	98.327
INTERESSI CC PT	70	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	70
TOTALE ENTRATE	1.688.125	103.000	1.344.500	645.000	260.000	105.000	20.000	160.000	140.000	52.000	20.000	20.000	4.560.925

USCITE													
TIPOGRAFIA NOTIZIARIO	0	350.000	0	0	400.000	0	450.000	0	0	0	450.000	0	1.650.000
FRANCIBOLLI NOTIZIARIO	109.000	27.000	0	145.000	0	135.000	0	0	0	180.000	0	0	596.000
BUSTE NOTIZIARIO	0	0	42.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	42.000
COPERTINA NOTIZIARIO	0	0	0	20.000	0	0	0	0	0	0	0	50.000	70.000
CANCELLERIA	0	0	20.750	0	0	0	0	0	0	0	0	10.000	30.750
SPESE DI SEGRETERIA	4.200	12.600	9.900	3.000	16.800	3.000	3.600	3.600	600	2.600	13.600	0	73.500
TASSE ASSEgni CC PT	1.500	0	750	1.050	900	0	0	0	900	0	0	0	5.100
SPESE RITENUTE CC BANC.	41.508	3.500	0	3.500	0	0	3.500	0	0	0	0	0	52.008
SPESE CC PT	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17
RIMBORSI	0	0	0	0	0	5.000	0	0	0	0	0	0	5.000
TARGHE PREMIAZIONI	0	0	0	0	0	0	0	0	350.000	0	0	0	350.000
FRANCIBOLLI PRESIDENTE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12.000	0	0	12.000
TOTALE USCITE	156.225	393.100	73.400	172.550	417.700	143.000	457.100	3.600	351.500	194.600	463.600	60.000	2.886.375
SALDO DI CASSA	1.531.900	-290.100	1.271.400	475.450	-157.700	-38.000	-437.100	156.400	-211.500	-142.600	-443.600	-40.000	1.674.550

SITUAZIONE DI CASSA TM

AL 31.12.1987

MESI	CASSA		SALDO CASSA	BANCA		SALDO BANCA	POSTA		SALDO POSTA	SALDO GENERALE
	ENTRATE	USCITE		ENTRATE	USCITE		ENTRATE	USCITE		
RIPORTO 86	178.530	0	178.530	909.160	0	909.160	142.038	0	142.038	1.229.728
GENNAIO	220.000	-113.200	106.800	178.327	-41.508	136.819	140.053	-81.500	58.553	302.172
FEBBRAIO	20.000	-39.600	-19.600	40.000	-353.500	-313.500	43.000	0	43.000	-290.100
MARZO	684.800	-72.650	612.150	1.020.000	-600.000	420.000	1.240.000	-1.000.750	239.250	1.271.400
APRILE	308.000	-971.500	-663.500	1.520.000	0	1.520.000	520.000	-701.050	-381.050	475.450
MAGGIO	40.000	-16.800	23.200	240.000	-400.000	-160.000	180.000	-200.900	-20.900	-157.700
GIUGNO	0	-143.000	-143.000	20.000	0	20.000	85.000	0	85.000	-38.000
LUGLIO	0	-3.600	-3.600	20.000	-453.500	-433.500	0	0	0	-437.100
AGOSTO	360.000	-3.600	356.400	20.000	-300.000	-280.000	80.000	0	80.000	156.400
SETTEMBRE	80.000	-350.600	-270.600	300.000	0	300.000	60.000	-300.900	-240.900	-211.500
OTTOBRE	20.000	-194.600	-174.600	0	0	0	32.000	0	32.000	-142.600
NOVEMBRE	118.000	-13.600	104.400	0	-568.000	-568.000	20.000	0	20.000	-443.600
DICEMBRE		-60.000	-60.000				20.000		20.000	-40.000
TOTALE 1987	2.029.330	-1.982.750	46.580	4.267.487	-2.716.508	1.550.979	2.362.091	-2.285.100	76.991	1.674.550



La pagina del Presidente

Sisto Ormona

Cari amici,

leggendo il NdTM n.3/87 il primo impatto e' stato di....sorpresa per la vivacita' delle reazioni di Ferro e Gabrielli!

Ma devo confessare che questa sorpresa non era poi cosi' reale: in effetti mi aspettavo qualche levata di scudi, anche e soprattutto per il fattore "impreparazione" di cui parlavo nella mia precedente Pagina. Per cui mi sento di sottoscrivere in pieno quanto detto dalla Segreteria nell'Editoriale 3/87 ed in particolar modo sull'introduzione degli articoli 13 e 14.

Concordo dunque pienamente sul fatto che tutte le richieste di modifiche, migliorie, ecc. siano prima pubblicate sul notiziario (almeno tre mesi prima dell'Assemblea), poi discusse in Assemblea ed infine, apportate le opportune modifiche ed emendamenti a seguito del dibattito dal vivo, approvate o respinte da una maggioranza reale dei soci.

Lascio dunque a chi...di dovere il compito di preparare la ROMACON 88 ed il relativo dibattito e speriamo che sia la volta buona per prendere una barca meno sballottata dalle onde. OK?

Per questa volta e' tutto: ciao a tutti.

Cerco avversari pbm per **SQUAD LEADER * CROSS OF IRON * CRESCENDO OF DOOM * ADVANCED SQUAD LEADER * ASSAULT * PANZER LEADER * AIR FORCE * NAPOLEON'S LAST BATTLES**; ftf di Bologna per **ADVANCED SQUAD LEADER**

GIASONE DE BONI, via Q. Di Marzio 18, 40133 Bologna

Ricerca di Avversari

Cerco qualche tapino iscritto al TM che abbia qualche notizia da fornirmi circa l'ordine di battaglia (ed anche informazioni circa il terreno della battaglia) sulla battaglia de Lago Chud del 5 aprile 1262 tra i cavalieri Teutonici ed i Russi del granducato di Novgorod (quella dell'Alexander Nevskij per intenderci). Mi raccomando non scrivete in troppi!!! A proposito guardate voi fanatici di guerre moderne che io vendo sempre **MECHWAR 77** alla modica cifra di lire 30.000!!! Possibile che lo debba buttare nell'Olona???

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

Sono terminati i playtesting ed e' ora disponibile una variante di fusione di PL/PB che illustra l'intera battaglia di Kursk. La variante e' articolata su 5 scenari doppi rilegati in un fascicolo, il quale comprende inoltre cartine del terreno illustranti le varie fasi della battaglia, nuove unita' e inoltre un'intera sezione dedicata agli ordini di battaglia ed alla storia delle unita' in campo.

Contattare **SERGIO CUOGHI**, viale caduti sul lavoro 167, 41100 Modena per la distribuzione e/o ulteriori informazioni.

Cerco avversari pbm e non per **RAPHIA (GDW) * SPARTAN (SPI) * CAESAR'S LEGIONS (AH)**

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

Cerco avversari pbm per **PANZER LEADER e PANZER LEADER 40 (AH)**; acquisto **NAPOLEON'S LAST BATTLES** in buono stato

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

Cerco avversari fttf per roma e provincia per **WOODEN SHIPS & IRON MEN (AH) * MARE NOSTRUM * VICTORY IN THE PACIFIC * TRIREME * WAR & PEACE * NAPOLEON'S LAST BATTLES * NAPOLEON AT WAR**

GIUSEPPE LAMENDOLA, via Paola Falconieri 73, 00152 Roma, tel. 5348467

Cerco **GARIBALDI** della Clemtoys, nuovo o usato

GIUSEPPE DE CAROLIS, via V. Bellini 54, 80135 Napoli, tel. 081/216533

Cerco avversari per **AIR FORCE (AH) * FEDERATION & EMPIRE (TFG)**

CARLO REMINO, via Vaiarini 12, 25121 Brescia



di Claudio Bomba

I retroscena

Le cause di questo conflitto possono essere fatte risalire alla fine della II guerra mondiale allorché l'URSS accettò di dichiarare guerra al Giappone. A seguito di ciò fu deciso che i Sovietici avrebbero accettato la resa delle truppe nipponiche che occupavano la Corea a nord del 38° parallelo e gli Americani avrebbero fatto lo stesso a sud.

Il lancio delle due bombe atomiche accelerò la resa giapponese che avvenne il 10.8.45 (due giorni dopo la dichiarazione di guerra da parte dell'URSS) e gli Americani sbarcarono in Corea l'8.9.45 ma i Sovietici entro il 26 agosto avevano già raggiunto il fatidico 38° parallelo.

Nel novembre del 1947 l'assemblea generale dell'ONU votò una risoluzione per inviare in Corea una commissione temporanea per sovrintendere all'elezione dell'assemblea nazionale che a sua volta avrebbe poi espresso il nuovo governo; tale commissione fu rifiutata dai Sovietici che nel territorio da loro occupato avevano già costituito un governo provvisorio del nord (stesso sistema già adottato nell'Europa orientale alla fine delle ostilità).

Di conseguenza la commissione dell'ONU poté operare solo a sud del 38° parallelo dove nel maggio del 1948 fu eletta l'assemblea nazionale ed il presidente, la repubblica fu proclamata nel luglio dello stesso anno; a nord le elezioni originarono la Suprema Assemblea del Popolo di Corea e l'8 settembre 1948 fu proclamata la costituzione della Repubblica Democratica popolare di Corea.

A questo punto le due repubbliche rivendicavano entrambe il diritto di governare l'intero paese. Nel dicembre del 1948 l'ONU riconobbe la sola

repubblica di Corea ed intimò a Sovietici e Statunitensi di ritirarsi; il 25 dicembre l'URSS annunciò la completa evacuazione con un'ampia campagna di propaganda mentre gli Stati Uniti ultimarono il loro ritiro nel luglio del 1949; nell'estate dello stesso anno le due Coree iniziarono una reciproca "amichevole" campagna di propaganda con tanto di azioni di sabotaggio e terrorismo condotte all'interno dei rispettivi territori lungo l'ormai famigerato 38° parallelo.

Le forze contrapposte

In Corea del sud gli USA avevano provveduto all'addestramento ed all'armamento di 95.000 uomini, che però solo con molta immaginazione potevano essere definiti un esercito.

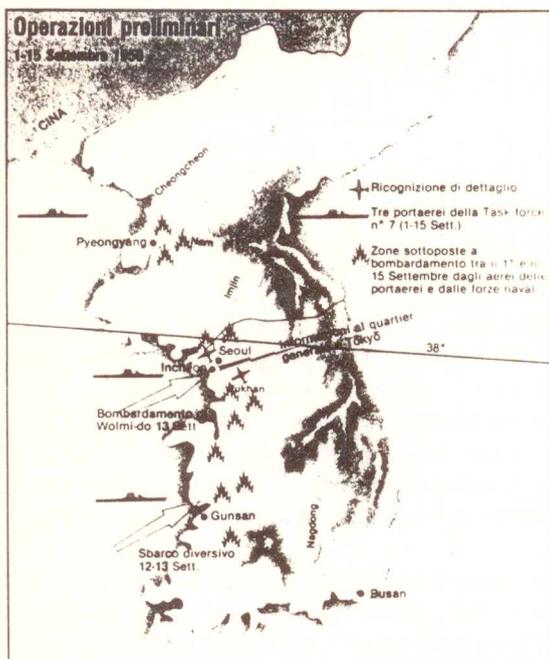
L'armamento vecchio e superato era costituito da fucili, carabine, mortai leggeri, bazooka da 60mm (inefficienti contro i moderni carri), 140 cannoni leggeri e qualche obice da 105mm; niente carri armati né aviazione e scorte di munizioni del tutto insufficienti completavano il panorama. Indubbiamente gli USA avevano deciso che la Corea era di scarsa importanza strategica nel quadro della guerra fredda.

In Corea del nord l'NKPA costituiva un vero esercito formato da ben 135.000 uomini tutti veterani per aver già combattuto con i Cinesi o con i Russi. Bene armati ed addestrati, essi costituivano una forza militare con alto livello di efficienza per gli standard asiatici di allora; possedeva tra l'altro 150 carri sovietici T34 ed aveva in organico 8 reggimenti con obici da 122mm ed altrettanti battaglioni con semoventi da 76mm.

L'invasione

Senza che i servizi d'informazione occidentali avessero rilevato alcunché di sospetto e dopo una consultazione tra Stalin e Mao Tsetung avvenuta a Mosca (inverno 1949-50), prima dell'alba del 25.6.1950 l'NKPA

impondeva l'immediata cessazione delle ostilità ed il ritiro dei nord coreani. Come capita spesso ancor oggi la risoluzione non fu recepita, il 27.6 un'altra risoluzione dell'ONU chiedeva agli stati membri di dare assistenza militare alla Corea del sud.



passo' in forze a sud del 38° parallelo cogliendo del tutto di sorpresa i "fratelli" del sud e progredendo verso Seoul. Alle ore 11 radio P'yongyang annunciava che le forze nord coreane stavano respingendo un attacco dell'esercito sud coreano.

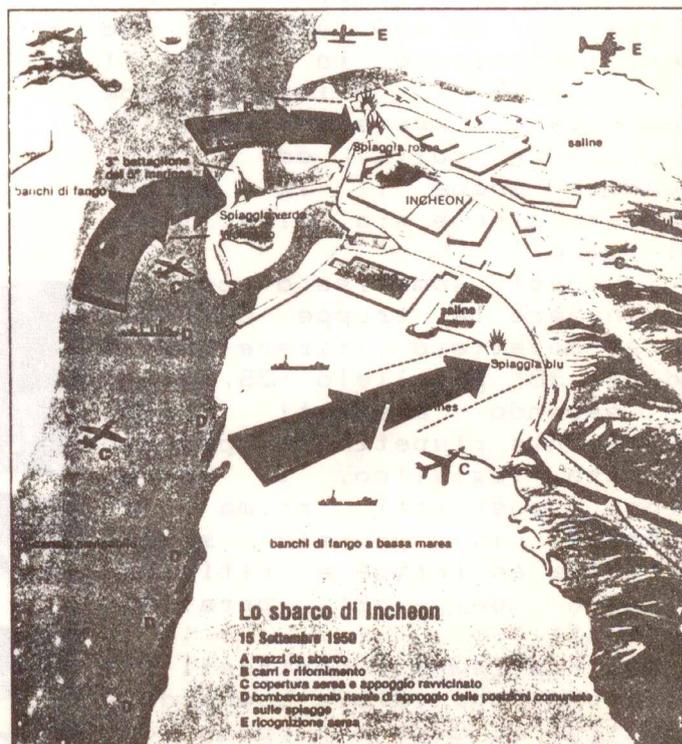
Tra il 25.6 ed il 30.6 mentre la Corea del sud aveva perso Seoul e si apprestava a perdere anche il resto, la macchina bellica statunitense iniziò a mettersi in moto passando per fasi successive dall'aiuto logistico al bombardamento di obiettivi a nord del 38° parallelo, per finire con l'autorizzazione del presidente Truman all'impiego di reparti americani (30.6.50) ed alla nomina del generale Mac Arthur a comandante in capo delle forze USA in Corea.

Nel frattempo il 25.6 il consiglio di sicurezza dell'ONU votò all'unanimità (assente l'URSS ed astenuta la Jugoslavia) una risoluzione che

Inizia la battaglia

Il 1 luglio del 1950 iniziarono ad arrivare a Pusan le unità statunitensi che si diressero prontamente a nord per impegnare l'NKPA, ma quest'ultima non ebbe soverchi problemi a rigettarle a sud. Va rilevato, a parziale giustificazione del fatto, che le truppe USA provenivano dalle forze d'occupazione del Giappone e non erano certo il meglio che l'esercito statunitense potesse offrire.

Il 4.8.50 le truppe dell'ONU (nel frattempo erano giunti contingenti inglesi, australiani e neozelandesi) si attestarono su posizioni apprestate a sud e ad est del fiume Nagdong dando vita al perimetro di Pusan e qui, in attesa di ulteriori rinforzi, riuscirono a respingere l'ultima offensiva



nord coreana lanciata all'inizio di settembre.

Il 15.9.50 la 1' divisione marines e la 7' divisione di fanteria USA, con l'ausilio di marines sud coreani e con il supporto di oltre 250 navi di diverse marine (per la maggior parte statunitensi), effettuarono l'operazione "Chromite" sbarcando ad Inch'on (fu la maggior operazione anfibia intrapresa dopo la seconda guerra mondiale) ed a seguito di cio' il 26.9.50 Seoul veniva riconquistata e le linee di rifornimento nord coreane tagliate in due, costringendo l'NKPA ad una sollecita e disordinata ritirata.

Forze opposte impiegate in Corea Luglio-Agosto 1951

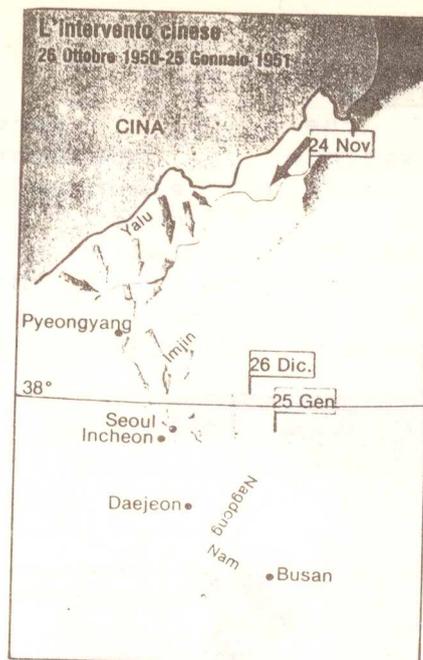
Cinesi	248 000	Americani	230 000
Nord-coreani	211 000	Sud-coreani e forze dell'ONU	356 000
	459 000		586 000

Irrompe la Cina

Nei primi giorni di ottobre del 1950 le forze dell'ONU varcarono il 38' parallelo invadendo la Corea del nord e puntando verso il fiume Yalu al confine con la Repubblica Popolare Cinese; il 6 ottobre il XIII gruppo d'armate cinese (38, 39, 40, 42, 50, 66 armata) entrarono in Corea (i servizi d'informazione occidentali avevano fallito ancora una volta) ed a fine novembre anche il IX gruppo d'armate cinese era sulla linea del fuoco.

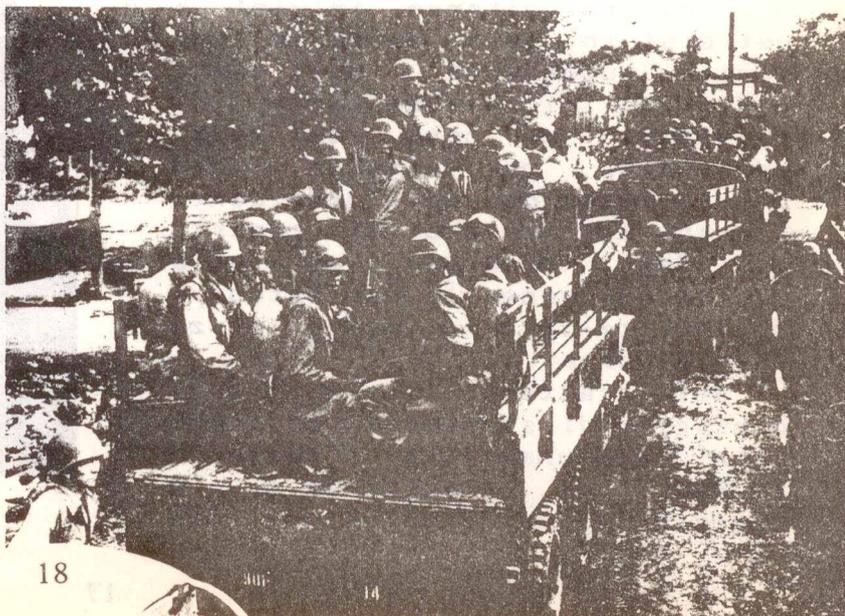
I Cinesi sommersero con il loro numero le truppe dell'ONU che si dovettero ritirare ben a sud del 38' parallelo (25.1.51), ma essendo avanzati troppo velocemente rispetto al proprio apparato logistico, i Cinesi furono costretti prima ad arrestare la propria spinta offensiva ed infine a ritirarsi a nord del 38' parallelo (22.4.51).

Nel frattempo i contrasti tra Mac Arthur che voleva bombardare obiettivi in Cina e Truman che temeva a seguito di cio' un escalation che avrebbe condotto



gli USA al conflitto aperto con i Cinesi ed in seguito con i Sovietici portarono, dopo le dichiarazioni rese in pubblico in merito al proprio pensiero, all'allontanamento dal comando del generale Mac Arthur (aprile 1951).

Due mesi dopo iniziarono le trattative per un armistizio, tra discussioni interminabili ed inconcludenti. L'elezione alla presidenza degli Stati Uniti di Dwight D. Eisenhower sblocco' la situazione instauratasi in quanto l'ex comandante in capo degli Alleati in Europa minaccio' di concludere la guerra con qualsiasi mezzo avesse ritenuto opportuno (l'URSS effettuera' il primo esperimento con una bomba H solo il 12.8.53) e di conseguenza il 27.7.53 fu firmato l'armistizio a Panmunjon ed a Musan.



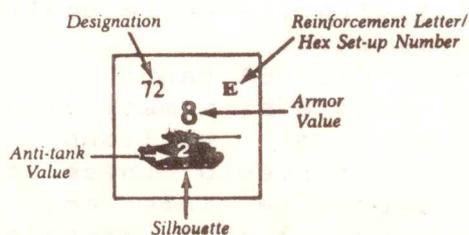
Il gioco

Dopo la storia, la simulazione. Quanto avete letto e' ricostruibile nei minimi dettagli nel gioco strategico proposto dalla Victory Games in **Korean War**, un prodotto che a mio avviso non ha riscosso, almeno in Italia, il successo che meriterebbe, poiche' come giocabilita' e' molto simile - con i dovuti distinguo - a **Civil War**. Per cui non si tratta di una delle "sole" che di tanto in tanto la casa di New York ci rifila.

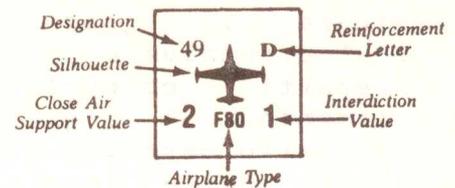
La grafica e' molto simile a quella di **Vietnam** ma piu' nitida (non allarmatevi, questo e' l'unico punto in comune tra i due giochi). **Korean War** ha un sistema di gioco molto scorrevole che non presenta particolari difficoltta', avendo una complessita' media ed un regolamento (tradotto) di appena 89 pagine, esempi di gioco e scenari inclusi. Questi ultimi sono 5 per il gioco basico e si possono portare a termine in poche ore; c'e' poi il gioco campagna che necessita delle regole avanzate ma e' veramente notevole. Avendo solo 23 turni di gioco si puo' completare tranquillamente in due serate (per i forzati del tavolino si puo' risolvere il tutto anche in una serata non stop).

I counters sono molto ben curati e facilmente individuabili e vanno dai reparti di fanteria, ai marines, ai para' proseguendo poi con i carri, le unita' aeree, i depositi ed altri ancora che servono per le varie registrazioni, fino a giungere

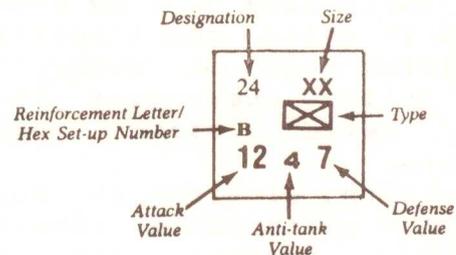
SAMPLE ARMOR ASSET (Front)



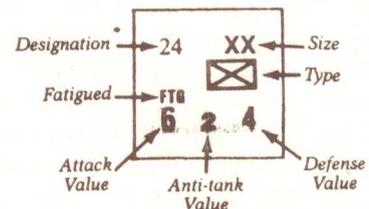
SAMPLE AIR UNIT (Front)



SAMPLE GROUND UNIT (Front or "Mobile" side)



(Back or "Fatigued" side)



ad un totale di 520 pedine.

Notevole rilevanza ha in questa simulazione la morfologia del territorio coreano con rilievi nel nord che si allungano sino al sud sul lato est della penisola, mentre il lato ovest e' per lo piu' pianeggiante. Vi sono molti fiumi e diverse ferrovie, strade principali e secondarie; tutto cio' ha ovviamente una notevole influenza sul movimento e il rifornimento delle unita' impegnate.

La partita si svolge per fasi e i rifornimenti-depositi assumono subito un ruolo preponderante (come d'altronde fu nella realta') poiche' dopo aver determinato il piazzamento e la capienza dei vari depositi si stabilisce l'ammontare dei punti di rifornimento che si vogliono spendere (le famose "pagnotte" dello Dziedz). Cio' oltre a consentire l'attribuzione dell'iniziativa permette di stabilire il grado d'impegno dei depositi, che unitamente al "raggio di

comando" (distanza delle unita' dai depositi) consente di determinare il grado delle capacita' offensive e difensive dei reparti coinvolti in combattimento.

Il concetto base del gioco e' costituito dalle operazioni; esse vengono determinate in base al grado d'iniziativa raggiunto (supply points utilizzati). Le tabelle Initiative NK e UN danno di volta in volta, con l'ausilio del fatidico tiro di dado, il numero delle operazioni che ognuna delle parti puo' effettuare.

In un turno di gioco si puo' tirare piu' volte sulla tabella Initiative finche' non si decide di passare o si hanno tutte le proprie unita' rigirate sul lato "fatigued" (in pratica nel quarto turno l'iniziativa e' del NK che ottiene tre operazioni e le effettua, poi si passa alle UN che ottengono due operazioni, concluse le quali si ripassa al NK e cosi' via). Sono disponibili otto tipi di operazioni, alcune delle quali sono di competenza esclusiva del giocatore UN (come gli sbarchi anfibi), ogni volta che si vuol muovere un'unita' si deve svolgere l'operazione attivazione: a questo punto l'unita' ha tre punti azione (solo due nel primo turno). Tali punti servono per effettuare movimento (tattico, operativo, strategico), attacco (normale, sostenuto, a tutta forza), trinceramento; tali azioni possono essere effettuate da entrambi i giocatori ed hanno costi differenziati che vanno da uno a tre punti azione; anche i vantaggi sono ovviamente diversi.

Forse s'impone un piccolo esempio: NK ha l'iniziativa ed ottiene due operazioni; decide di effettuare l'attivazione della 6' divisione che ha assegnato il 109' carri. Spende un punto azione per effettuare movimento tattico che gli consente 4 mp (come avrete capito anche se non l'ho detto le unita' non hanno punti movimento: per muoversi bisogna

pagare punti azione), finisce di muovere in ZOC del 23' reggimento sud coreano e spende i rimanenti due punti azione per effettuare un attacco sostenuto che gli da' un +2 al dado sulla CRT. Come seconda operazione il NK attiva la 7' divisione e spende i tre punti azione per effettuare movimento strategico con 12 mp disponibili.

Le perdite dei combattimenti sono espresse in steps, pertanto abbiamo le divisioni con tre steps, i carri 2 e brigate, reggimenti e battaglioni 1; va rilevato che la sostituzione dei counters durante il gioco non provoca ne' ritardi ne' confusione con i pezzi; inoltre le unita' piu' grandi possono scindersi in minori e viceversa si possono riportare a piena forza le unita' maggiori che hanno subito perdite.

Infine abbiamo l'aviazione (le navi sono trattate in modo astratto con benefici per supporto offensivo e difensivo per le UN, ma non compaiono materialmente nella simulazione) che ha una importanza rilevante per le UN (il NK ha aerei solo il primo turno) in quanto oltre ad effettuare appoggio al suolo opera missioni d'interdizione, il che equivale a missioni di bombardamento nella Corea del nord i cui effetti si riflettono sui rifornimenti e sui movimenti delle truppe NK.

Quanto sopra esposto traccia per grandi linee i concetti del gioco basico che consente di giocare 5 scenari, ma se si vuole veramente apprezzare il conflitto coreano bisogna passare allo scenario campagna dove entrano in ballo le valutazioni politiche sulla conduzione delle operazioni militari e sulle scelte di ampio respiro.

Gli USA hanno un potenziale umano e di armati di primo piano ma se vogliono ritardare l'intervento cinese, evitare il probabile intervento russo e scongiurare lo scoppio della III guerra mondiale debbono dosare accuratamente il loro grado d'intervento.

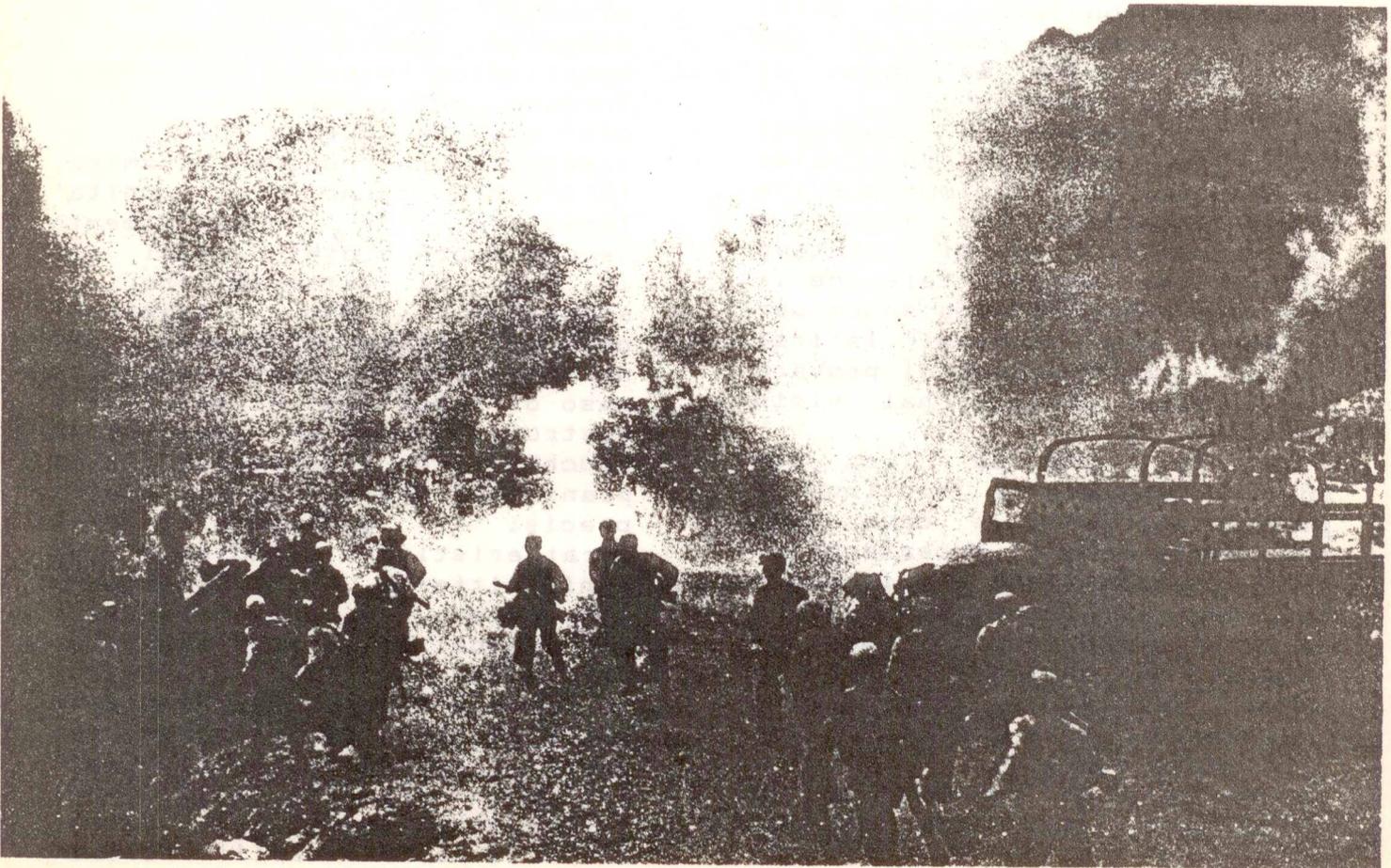
In base al livello dell'intervento iniziale diviene operativa per USA e UN una scheda rinforzi che però possono aumentare se si ricorre all'escalation, inoltre gli USA debbono dichiarare il loro stato di mobilitazione nazionale che incide sulla ricostruzione di unità eliminate, capacità anfibia e può inoltre rendere disponibili ulteriori unità. Infine gli USA debbono scegliere il livello d'ingaggio dal quale dipende il raggio d'azione dell'aviazione USA sino a giungere all'uso di armi nucleari.

L'intervento iniziale, l'escalation, la mobilitazione e l'ingaggio unitamente all'avanzata di truppe sud coreane e non nella Corea del nord incidono direttamente sulla

tensione globale nel mondo, che è rappresentata da una tabella con sette livelli e le UN debbono fare attenzione a non raggiungere il settimo livello che ha come sottotitolo "III guerra mondiale" con conseguente sconfitta automatica (nel gioco) di UN e USA.

Il gioco non si limita alla sola Corea ma consente (in astratto) l'invasione di Formosa da parte dei comunisti cinesi; inoltre la Cina prima o poi interverrà in Corea con una forza che può andare dalle 36 alle 50 divisioni (come dice Paolo Selva "non è poco"). Anche l'UN può far intervenire i nazionalisti cinesi (se Formosa non è stata invasa) ma ottiene solo tre misere divisioni, infine potrebbe arrivare anche l'orso russo con altre tre divisioni.

COREA 1950-1953



di Bruno Cafaro

Succede a volte, anzi spesso, di fare alcune cose che pensavamo di non fare mai.

Vivendo a Roma, infatti, non mi mancava certo l'occasione di incontrare qualche master per fare una bella partita seduti a tavolino con un bel pacchetto di sigarette (di solito scroccate a Paolo) ed una buona bottiglia a farci compagnia; quindi non avrei mai pensato di dovermi cimentare per posta, cosa che lasciavo fare agli amici sperduti sulle montagne o sulle isole. Ho infatti sempre ritenuto il gioco postale troppo lungo e complicato per poter entrare a far parte del mio bagaglio di master, ma haime' quanto mi sbagliavo!

Ecco infatti che circa due anni fa accadde l'evento che avrebbe sconvolto tutto il mio modo di vivere, un evento che certamente condivido con molti di voi: divento padre di una splendida bambina, ma anche di una piccola "gremlin"!!

Da quel momento i piacevoli pomeriggi passati in relax scannandoci amichevolmente sulla mappa di cartone non sono che dei ricordi, non mi restava quindi che approfittare delle ore notturne e del suo sonno per sfogare i miei repressi istinti ludici. Decido quindi di provare con il gioco postale, hai visto mai?

E' cosi' che da circa due anni ho iniziato e continuo a giocare per posta e devo dire che questo tipo di esperienza si e' rivelata una piacevole sorpresa e sicuramente offre notevoli emozioni, emozioni diverse da quella di avere davanti la faccia tesa di un avversario alle corde, ma egualmente vibranti.

Con il gioco postale si ha molto piu' tempo per pensare alla mossa da fare, si comprende l'uso migliore e a volte piu' reale delle unita' nei giochi

tattici, e le azioni a largo respiro in quelli strategici, si pianifica, si organizza e soprattutto ci si diverte. Il gioco assume una impostazione in cui ci si sente davvero al comando di formazioni che una volta entrate in battaglia eseguono ordini avuti in precedenza secondo la situazione che si viene a creare, e questo permette ad alcuni giochi di uscire dalla routine che ne comprometterebbe il divertimento. Per esempio, un classico come Napoleon's Last Battles" che comprende quattro mappe e che si puo' giocare sia come campagna sia come quattro battaglie singole, rischia che queste ultime, iniziando sempre con lo stesso piazzamento storico disegnato sulla mappa e soprattutto avendo poco spazio e tempo per varianti tattiche, rischia di scadere in un semplice scontro matematico e cabalistico. Giocato per posta, invece, pur rimanendo valido cio' che ho appena detto, si inserisce una nuova dinamica, in ogni turno le unita' impegnate in combattimento devono avere ordini precisi sia in caso di vittoria che di sconfitta. Chi avanza nell'esa lasciato libero dal nemico? Dove si ritireranno in caso di sconfitta? Riusciranno a costruire una prima linea senza "buchi" o debolezze? La pianificazione e gli ordini precisi divengono la caratteristica principale di ogni vittoria. Ma attenzione alla svista, se non volete fare la fine del 6' corpo d'armata di D'Erlon!!!

Dando ora uno sguardo alla classifica dei piu' giocati per posta, troviamo ai primi posti dei giochi prodotti molti anni fa, giochi vecchi ed alcuni addirittura introvabili. Perche' questo? Secondo me perche' questi giochi sono ormai dei

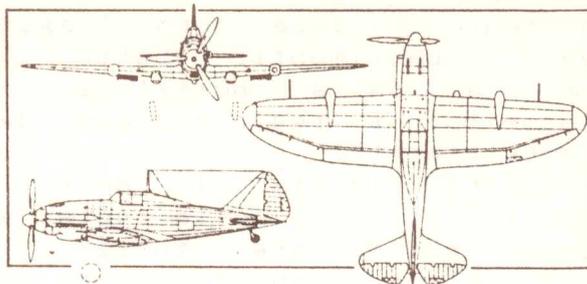
classici e se ne ha una conoscenza e distribuzione molto ampia, i meccanismi di gioco sono relativamente semplici e non comportano l'invio di diverse lettere per chiudere un turno, ed inoltre essendo dei giochi provati e riprovati non presentano nelle regole troppi lati oscuri come invece avviene con i nuovi arrivi.

Anch'io dovendo scegliere di giocare per posta ho selezionato tra le mie scatole quelle che meglio si prestavano, ed eccomi coinvolto in un Panzer Leader con Cuoghi, un NLB con Pellisari e un Fortress Europa con Lamberti. Tutti giochi D.O.C.!

La difficoltà più grossa che personalmente ho trovato giocando pbm, è sicuramente la chiarezza nello scrivere le mosse, e quindi era mia cura cercare di usare un modulo che permetta sia a me che al mio avversario di non avere dubbi. A questo proposito l'amico Mercuri ha già proposto sul bollettino 3/86 un ottimo modulo, che anche se nato per le esigenze di PL bene si presta ad essere usato anche in altre occasioni. Io da parte mia voglio contribuire proponendovi due nuovi moduli: il primo riguarda le partite postali ad Air Force, il secondo la battaglia di Ligny di NLB.

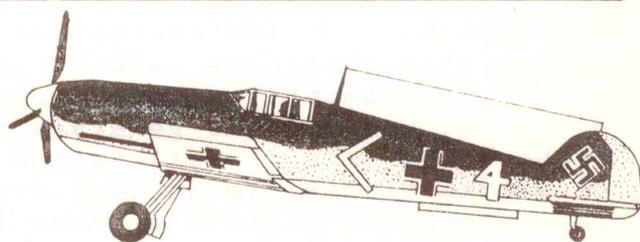
Il primo modulo è costituito da un semplice collage degli stampati che già si trovano nelle scatole di Air Force e Dauntless: ho infatti semplicemente abbinato alla registrazione del movimento quella dei danni subiti, in modo che sullo stesso foglio si possa aver traccia dei danni subiti e di conseguenza delle eventuali manovre vietate.

Per giocare Air Force per posta, essendoci il movimento contemporaneo, bisogna essere abbastanza precisi sull'invio della mossa che dovrebbe essere spedita possibilmente lo stesso giorno da entrambi i giocatori, concordando quindi in precedenza le date di spedizione. Per la risoluzione dei combattimenti consiglio l'invio ad ogni mossa di una coordinata delle tabelle



computerizzate (T.C.) chiusa in una bustina, una coordinata per ogni aereo amico in gioco, in modo che possa venir aperta e risolta solo quella dell'aereo in condizione di fare fuoco.

Esempio: giocando uno scenario con due ME109 invierò al mio avversario la mossa e altre due bustine chiuse, una per ogni ME109, contenenti ognuna una coordinata. Il mio avversario farà lo stesso con i suoi aerei. Le bustine, controfirmate, viaggeranno sempre insieme alle mosse fino a quando un aereo è in condizione di poter sparare. Supponiamo quindi che il mio ME109 n.1 possa sparare: il mio avversario, una volta controllata l'esatta posizione, aprirà solo la bustina contrassegnata per il fuoco del ME109 n.1 e risolverà lo stesso. Nella mossa successiva invierò una nuova bustina chiusa con la nuova coordinata per il successivo fuoco del ME109.



Nel secondo modulo che vi propongo, quello relativo alla battaglia di Ligny, ho cercato di visualizzare l'identificazione delle varie unità riproducendo gli stessi counters. Sotto ogni pedina vi sono due spazi, il primo serve per scrivere l'ora di partenza, il secondo quello di arrivo. È comunque consigliabile registrare con le matite questo

secondo esagono in quanto potrebbe variare dopo l'esito dei combattimenti. Sotto la traccia della posizione ho inserito la registrazione dei combattimenti riutilizzando l'ottimo sistema di Mercuri. Inutile dire che nelle note e' opportuno segnare tutti gli eventuali spostamenti dovuti ai risultati del combattimento. L'unico neo di questo sistema e' che al difensore e' data la possibilita' di scegliere di avanzare o meno conoscendo l'esito di tutti gli scontri. Si puo' comunque scegliere di non usare questa regola.

Attenzione: sul modulo

francese sono riportate anche le unita' del 6' corpo d'armata, che nel gioco in foglio non prendono parte alla battaglia.

In finale a questa mia lode al gioco postale vorrei tastare il terreno per mettere in piedi un torneo nazionale per posta: vi invito quindi a scrivermi scegliendo dei titoli su cui impostare le partite ed organizzare il tutto. Inutile dire che se questa cosa riuscisse ad andare in porto, e questo dipende esclusivamente da voi, sarebbe una grossa crescita per la nostra associazione che vuole far giocare e conoscere tra loro il massimo numero di appassionati.

MANOVRATE, GENTE, MANOVRATE

di Marco Lombardi

La mia esperienza di giocatore mi ha fatto classificare gli avversari in due categorie: "pianificatori" e "improvvisatori". I secondi, in particolare, avendo una vaga idea delle condizioni di vittoria, si portano sulla via piu' diretta per conseguirla (quando non caricano a testa bassa) e in questo caso la vittoria dipende dai dadi e dalla migliore risoluzione delle condizioni tattiche.

Per aver ragione del "giocatore improvvisatore" spesso e' sufficiente avere un piano di combattimento, anche mediocre; una visione generale e orchestrata dell'azione, concepita all'inizio ed eseguita in partita, ha ragione di molti avversari, soprattutto perche' raramente la carica diretta e' una contromisura efficace al piano.

Le bandierine e le frecce segnate su mappe dell'esercito, manovrate da comandanti assorti, sono una realta' anche ~~per~~ per il wargame, dall'antico al futuribile! Concepite sempre un buon piano di operazione per ogni partita, ma ricordate che se il piano e' la forma la manovra e' la sostanza; quanto i piani sono astratti e poco

legati alle regole di gioco, la manovra e' reale, da eseguire sulla mappa tramite le unita' assegnate e il regolamento; il piano e' altamente rigido, quando e' stato iniziato, ma al suo interno la manovra ha uno spazio di azione tra varianti e tattiche, ed e' il mezzo per contendere l'iniziativa e contrastare i piani del nemico.

Molti giocatori giurano: "il fattore piu' importante per vincere sono i pezzi a disposizione, senza buoni pezzi non puoi vincere!". E' sbagliato; per definizione ogni scenario di un wargame fornisce abbastanza unita' per avere almeno una chance di pareggiare: il problema e' come arrivare al successo, cioe' il piano adatto, poiche' si dispone sempre della forza grezza sufficiente. Se Clausewitz e Guderian raccomandano di aggiungere massa, manovra e sorpresa nella ricetta di ogni piano di guerra, e' sicuramente la manovra che permette di vibrare la massa sul nemico: senza la manovra, come sosteneva Seeckt nel 1928, "...la massa diventa immobile, non puo' piu' manovrare e pertanto non puo' vincere, puo' soltanto stritolare per semplice effetto del peso..."

L'ULTIMA BATTAGLIA

di Antonio Battilani

Il 18 giugno 1815 fu, come scrisse Victor Hugo, "il giorno del destino, dovuto ad una forza superiore all'uomo".

Sul campo di battaglia di Waterloo, le forze anglo-alleate al comando del duca di Wellington e l'armata del feldmaresciallo Blucher si chiusero a tenaglia sull'armata francese del nord, ponendo fine all'avventura dei cento giorni ed all'epopea napoleonica.

E' forse per questo motivo, perche' tale battaglia sancì la fine storica del piu' grande condottiero dell'epoca moderna ed il suo ingresso nel mito, nella leggenda, che nessuna battaglia ha attirato l'attenzione di militari e storici e suscitato curiosita' e interesse come Waterloo.

E' ovvio quindi che anche nel campo dei wargames Waterloo occupi un posto di rilievo, ed e' alla piu' giocata delle simulazioni di tale battaglia, "La Belle Alliance" (SPI), che questo articolo si riferisce, proponendo un nuovo scenario.

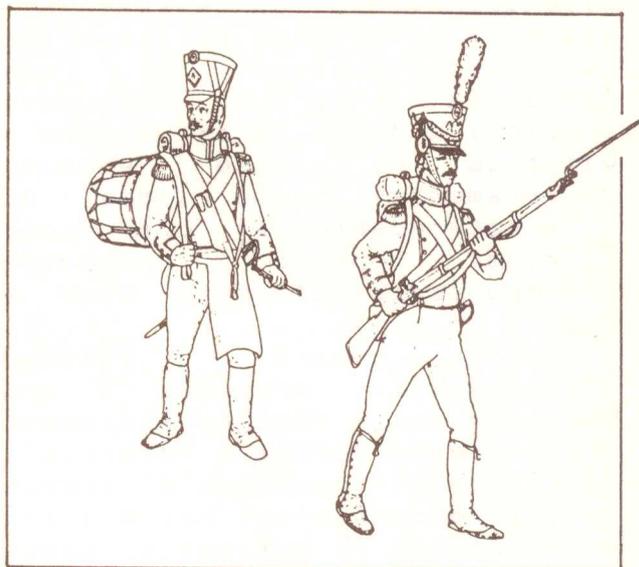
analisi

Ad una attenta analisi e' possibile osservare che gli ideatori di questo scenario di Napoleon's Last Battles sono partiti, in fase di studio, da una serie di presupposti che possiamo riassumere in questi termini:

1) le forze prussiane che svolsero un ruolo efficace nella battaglia furono soltanto le truppe del IV corpo d'armata;

2) il peso dello scontro fu sopportato quasi esclusivamente dalle forze anglo-alleate, e l'apporto prussiano fu in gran parte marginale;

3) essendo la battaglia virtualmente terminata alle 19.30, anche la sua simulazione deve terminare allo stesso orario, vale a dire un'ora prima del tramonto.



Riguardo a questi punti io avanzo pero' alcune riserve.

In primo luogo gli stessi generali inglesi erano ben consci della indispensabilita', ai fini della vittoria, dell'arrivo dei rinforzi prussiani, tanto che, nella riunione tenuta dallo stato maggiore alleato la sera antecedente la battaglia, alcuni di essi affermarono: "se i Prussiani non arrivano sara' solo questione di contare i nostri morti".

In secondo luogo i corpi d'armata prussiani che si riversarono sul campo di Waterloo furono tre e, anche se non tutti i loro reparti presero effettivamente parte ai combattimenti, essi pure svolsero un ruolo sia strategico che psicologico determinante. In particolare forze consistenti del 1° corpo d'armata rinforzarono il fianco sinistro anglo-olandese presso Papelotte; cio' consentì al duca di Wellington di spostare le brigate di Vivian e Vandeleur in rinforzo al vacillante centro del suo schieramento. L'arrivo di questi squadroni di cavalleria freschi contribuì non poco a rinsaldare il morale delle truppe brunwickiane e hannoveriane che stavano per

cedere, sottoposte ad un intenso cannoneggiamento da parte di una batteria piazzata da Ney sulla cresta presso la Haye-Sainte.

E' inoltre molto limitativo porre la fine della battaglia alle 19. Avendo un wargame lo scopo di consentire a tavolino la ricostruzione di una battaglia non si puo' escludere a priori che, se la situazione a Waterloo si fosse evoluta diversamente, anche l'ora di luce antecedente il crepuscolo avrebbe potuto assumere un'importanza rilevante come a Ligny.

Per questo ritengo interessante proporre una variante della "Belle Alliance" che potremmo definire "storica", visto che si ripropone di creare le stesse condizioni nelle quali si verifico' la battaglia, senza preconcetti o esclusioni di sorta.

Tutte le informazioni sulle quali si basa tale variante provengono dalla bibliografia sottoriportata.

bibliografia

Blond G.

"Storia della grande Armee'"

Chandler G.C.

"Le campagne di Napoleone"

Chandler G.C.

"Waterloo"

Griess T.E.

"Atlas of the wars of Napoleon"

Quarrie B.

"Le campagne di Napoleone"

Quennevat J.C.

"Atlante della grande Armee'"

la variante

-1livelli di demoralizzazione e disintegrazione

Demoralizzazione francese: 60

Demoralizzazione alleata: 40

Demoralizzazione prussiana: 25

Disintegrazione alleata: 50

Disintegrazione prussiana: 35

modifiche

Se il giocatore francese demoralizza l'esercito alleato o prussiano il suo livello di demoralizzazione aumenta di 10 punti. Se un'unita' francese entra in Waterloo, i livelli anglo-alleati diminuiscono di 20 punti. Se una unita' francese occupa la Haye-Sainte i livelli alleati diminuiscono di 5 punti, fino a che il giocatore alleato non riesce a riconquistarla. Nell'istante in cui avviene il primo combattimento tra unita'

La battaglia di La Belle Alliance. Accerchiati dalle truppe anglo-prussiane i veterani della Guardia Imperiale rifiutarono di arrendersi e furono massacrati tutti.
Per concessione dell'Historisches Museum Schloss Rastatt.



prussiane del 4° corpo e i francesi, i livelli alleati aumentano di 10 punti.

Nell'istante in cui avviene il primo combattimento tra unità prussiane del 1° corpo e i francesi, i livelli alleati aumentano di 8 punti.

La regola della guardia deve essere applicata soltanto alle unità denominate Green o Chas e non alle due brigate della giovane guardia.

Infatti la giovane guardia subì alcuni rovesci combattendo con i prussiani a Plancenoit, ma ciò non influenzò negativamente il morale delle truppe francesi, quantomeno non a livello di quanto avvenne dopo il fallimento dell'attacco della guardia di mezzo.

Deve essere rispettato l'ordine storico di comparsa dei rinforzi prussiani secondo il calendario sotto riportato.

calendario di arrivo
dei rinforzi prussiani

ore 13.00 esagoni 2912 o 2914

IV corpo

Br.Cav.Sydow 2-6

Br.Cav.Schwerin 2-6

Br.Cav.Watzdorf 2-6

18th Line 4-4

15th Line 4-4

3rd SL 3-4

1st SL 3-4

4th SL 2-4

2nd SL 2-4

ore 14.00 esagoni 2912 o 2914

IV corpo

3rd NL 2-4

2nd NL 3-4

1st PL 3-4

2nd PL 3-4

10th Line 4-4

11th Line 5-4

ore 15.00 esagoni 2912 o 2914

IV corpo

Bardleben 11-4

II corpo

Art.lpp. 2-6

Br.Cav.Schulenberg 2-6

Br.Cav. Thumen 2-6

ore 15.00 esagono 2909

I corpo

Br.Cav. Lutzow 2-6

Br.Cav. treskov 1-6

24th Line 3-4

12th Line 3-4

1st WL 2-4

ore 16.00 esagoni 2912 o 2914

II corpo

Br.Cav. Shor 2-6

9th Line 2-4

26th Line 2-4

2nd Line 2-4

5th WL 1-4

ore 16.00 esagono 2909

I corpo

Art.lpp. 3-6

19th Line 2-4

6th Line 2-4

2nd WL 2-4

29th Line 2-4

7th Line 2-4

28th Line 2-4

ore 17.00 esagoni 2912 o 2914

II corpo

Rhol 7-4

23rd Line 2-4

21st Line 2-4

22nd Line 3-4

2nd Elbel 2-4

14th Line 4-4

ore 17.00 esagono 2909

I corpo

Lehmann 6-4

Si può notare che in questo nuovo calendario di arrivo rinforzi compaiono tutti i reparti prussiani che presero parte alla battaglia. Spicca in particolar modo l'anticipo con cui arrivano le fanterie del 4° corpo d'armata rispetto allo scenario base. Ciò è storicamente corretto, dato che von Bulow, che comandava tale corpo, sferrò alle 16.00 circa un forte attacco nella zona di Plancenoit, cosa che sarebbe matematicamente impossibile con l'ordine di ingresso dello scenario base. Tengo a precisare comunque che anche in questo nuovo scenario è stato indispensabile accettare un minimo compromesso tra rigore storico e giocabilità. In effetti le fanterie di von Bulow entrarono nel teatro di operazioni ancora prima di quanto riportato, ma dovettero sostare circa un'ora a Chappelle S.Lambert per concentrarsi, e quindi la scelta fatta in questo nuovo scenario mi sembra storicamente abbastanza corretta.

Il nuovo scenario termina alla mossa notturna compresa (ore 21.00).

condizioni di vittoria

Sono le stesse dello scenario base.

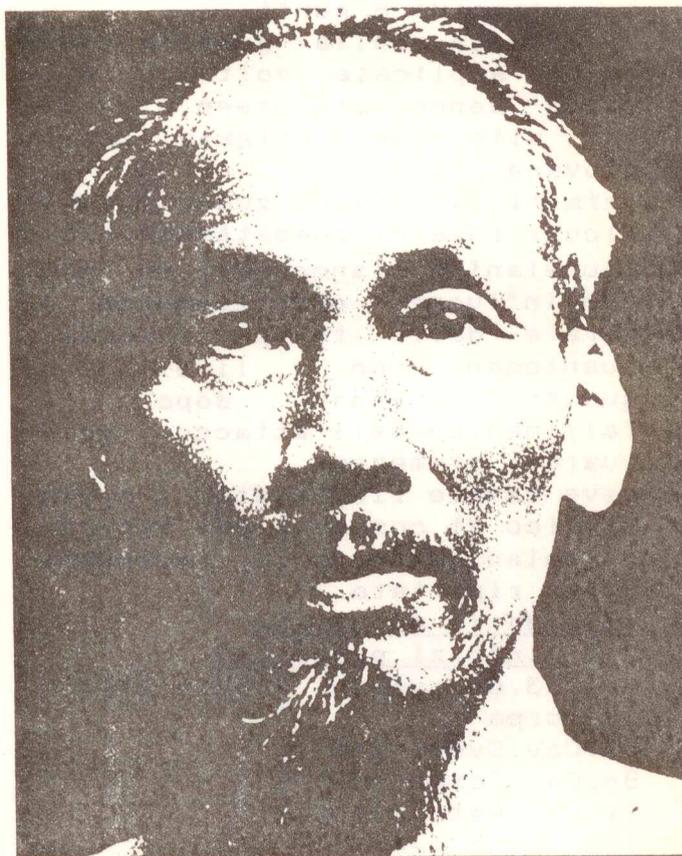
INDOCINA, LA GUERRA CONTINUA

VARIANTE DI PL SUL CONFLITTO INDOCINESE 1945-1954

Dopo il felice tentativo fatto sul n. 1/86 del Notiziario, l'amico americano, James Brannick, ottimamente supportato dall'altro amico Ralph Street, che disegna' quello scenario sulla guerra d'Indocina, ha deciso di premiare la nostra disponibilita' inviandomi le bozze di altri 4 scenari inediti che hanno come argomento quella misconosciuta guerra.

Anche se il primo scenario gia' pubblicato era pur di ottima fattura e qualita', questi nuovi inviati elevano ulteriormente il livello dell'intera variante, dimostrando l'elevata professionalita' e solidita' tecnica del disegnatore. Infatti questi nuovi scenari, oltre ad essere molto completi dal punto di vista storico e di organici (James si e' basato su ottimi testi di produzione francese), sono corredati da una serie di nuove unita', sia Viet-Minh che Francesi che ottimizzano la fedelta' storica e valorizzano il lavoro eseguito. Queste unita' sono di una fedelta' molto buona, talmente buona che abbiamo deciso di nostra iniziativa di riproporre anche "Operazione Lea'", lo scenario gia' pubblicato su n. 1/86, sostituendo tutte le unita' Viet-Minh e qualche unita' francese, ribilanciandolo, in modo da proporvi una vera e propria variante articolata su cinque scenari.

Il progettista propone tra l'altro la stessa unita' Viet-Minh "fotografata" in periodi di tempo diversi, quando cioe' i gruppi Viet-Minh erano poco piu' che guerriglieri armati con cio' che riuscivano a trovare e quando invece si trasformarono in vere e proprie unita' combattenti moderne, dopo aver ricevuto armamenti moderni e piu' efficienti oltre che organizzazione ed addestramento



Ho Chi-min fu il leggendario capo dei patrioti e dei partigiani vietnamiti che riuscirono ad opporsi vittoriosamente all'invasione giapponese, francese e americana.

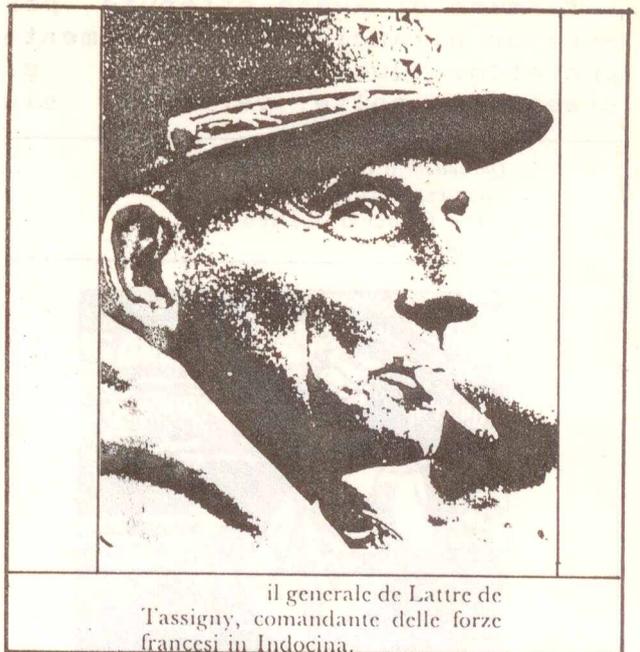
dall'amica Cina. Inoltre James propone una unita' che non compare in nessuna delle situazioni presentate (il 75mm RCL) ma che sara' da tenere ben presente per futuri scenari ambientati un po' piu' avanti nel tempo e che comunque in questo modo viene sottoposta al giudizio del lettore.

La disponibilita' di queste nuove armi, composte in larga parte da pistole mitragliatrici, mitragliatrici leggere, mortai e cannoni senza rinculo, incrementarono notevolmente il potere offensivo delle unita' Viet-Minh e permisero la pianificazione di operazioni militari molto piu' complesse di una semplice guerriglia e che

ebbero il loro culmine con la vittoria di Diem Biem Phu, che porto' all'abbandono da parte francese dell'intera Indocina.

La collocazione storica degli scenari trattati e' sempre la stessa del gia' proposto "Operazione Lea'", che possiamo considerare il primo scontro significativo della regione dopo la Seconda G.M. e che rappresento' il primo tentativo operato dai Francesi di "fare qualcosa" contro la guerriglia organizzata da Ho Chi Minh e dal generale Vo Nguyen Giap. Essi infatti sono tutti compresi nel periodo di tempo che intercorre tra l'ottobre 1947 e il maggio 1950 e vertono tutti sullo stesso argomento ed obiettivo tattico: cercare i Viet-Minh nelle loro basi o zone operative, trovarli e distruggerli. Non vogliamo in questa sede dilungarci sulle radici storiche o sulle motivazioni politiche che stanno alla base di questa guerra poco nota, tra l'altro di cio' abbiamo dato un sunto nell'articolo che accompagno' a suo tempo "Operazione Lea'", vogliamo pero' richiamare la vostra attenzione su di un punto che noi riteniamo importante e cioe' che dal 1945 al 19954 (tanto duro' la guerra in Indocina) in linea di massima il comando francese non sempre seppe fare nulla di meglio che pianificare vuote e costosissime operazioni militari basate su una grande superiorita' di materiali ed equipaggiamenti (se non di uomini) per tentare di agguantare un nemico sgusciante che decideva lui il tempo ed il luogo del combattimento, ma che soprattutto poteva quasi sempre sganciarsi impunemente quando le cose prendevano una piega sfavorevole.

Vista sotto questo aspetto questa guerra non poteva avere che una conclusione, ed in generale ssi puo' senza timore di sbagliare affermare che, quando si ha un avversario senza problemi di logistica, motivato sotto il profilo ideologico e con le spalle ben coperte sia



il generale de Lattre de Tassigny, comandante delle forze francesi in Indocina.

dal punto di vista militare che politico, la sconfitta sul campo diventa solamente una questione di tempo.

A nulla o a molto poco servono gli insegnamenti di questa guerra, nella quale sono profondamente radicate le origini della successiva guerra del Viet-Nam, agli Americani, alcuni anni piu' tardi, che proprio contro questi tenaci combattenti, nonostante l'aiuto di Rambo, dovettero registrare la prima sconfitta militare della loro storia.

NOTE DEI PLAYTESTERS

Se l'amico James e' veramente molto bravo in fase di progettazione e realizzazione, come molti Americani lo e' molto meno in fase di playtesting. Questa volta l'equipe modenese ha dovuto sudare un bel po', infatti a parte "Operazione Lea'", la V-1, che aveva gia' alle spalle il bilanciamento precedente, le altre quattro hanno richiesto una mole di gioco enorme e parecchie lettere "trans-oceaniche" per andare a posto.

Se si esclude sempre la V-1, che gia' conoscete, la piu' interessante delle quattro rimaste e' certamente la V-3 "Operation Pamone" che si gioca sempre sul filo del rasoio tanto da farci tranquillamente

affermare di avere ottenuto per essa un bilanciamento umanamente perfetto. Questo scenario si presta a molte varianti, sia

Qui sotto: il colonnello de Castries, comandante delle forze francesi a Dien-bienphu.



offensive che difensive e non rischia mai di divenire stereotipato; pregevole e' l'innovazione del forte piazzato nella "piazza" di Grancelles (chi ha mai sancito che le fortificazioni non possano coesistere con esagoni di citta'?), mentre per contro si puo' muovere qualche critica alla simulazione dell'imboscata nelle citta' sulla mappa D, un po' troppo all'aperto per essere veramente realistica, del resto le mappe di PL non sono troppo calzanti per scenari ambientati in Indocina.

Una situazione di tipo "scacchistico" e che ci ha fatto veramente sudare tutte le proverbiali sette camicie e' la V-4 "Operation Jonquille". Decisamente ingiocabile secondo la bozza di James, siamo riusciti a portarla su di un buon livello di giocabilita' pur senza dover intervenire pesantemente ne' toccare in modo alcuno gli ordini di battaglia e gli obiettivi delle parti. E' diventato uno scenario molto interessante, col Viet-Minh

preso a "sandwich" tra due gruppi francesi, che tra l'altro devono stare molto attenti alla pianificazione del fuoco per la loro artiglieria fuori campo e nel contempo rischiare il tutto per tutto coi mobilissimi "Crab", per cercare di "tenere" fino all'arrivo del gruppo appiedato, si, ma terribilmente agguerrito. Per contro il Viet-Minh ha a disposizione tre vie di fuga ugualmente percorribili e molto dipende dalla tattica seguita dal giocatore avversario e dall'esito degli inevitabili attacchi aerei.

Il V-2 "Operation Pegase" ed il V-5 "Recapture of Dong Khe", sono le simulazioni di aviosbarchi. Ci si basa ovviamente sulla variante di PL "Paraleader", apparsa sul n. 20/2 di The General e a questo proposito e' opportuno fermarsi un attimo per fare alcune considerazioni al riguardo. Quella variante non ci convinse per nulla a suo tempo e neppure ora, dovendo applicare le stesse regole per una nuova situazione, e' riuscita a conquistarmi. Spesso chi critica PL ha basato la sua argomentazione principale su la (millantata?) sua forte dipendenza dal tiro di dado per la risoluzione dei combattimenti (che dire allora di quei giochi in cui si lancia un dado o due per compiere una qualsiasi operazione?), ed ovviamente dallo stato di "forma" dei giocatori; ma mentre per PL mi battevo e mi battero' sempre come un leone per confutare simili accuse, non posso dare torto a chi muove questa contestazione a Paraleader. In questa variante in effetti troppo viene sacrificato al dado e si arriva malignamente a pensare, giocandola, che le operazioni di aviosbarco di tutti i tempi siano alla base state pianificate in funzione di auspici tratti da intestini animali, fondi di caffè' o che altro. Pertanto, per ridurre questa altissima casualita' abbiamo stabilito una velocita' del vento fissa programmata a

gruppi di tre e cinque turni in funzione dello scenario. Siccome e' ovvio che chi si lancia lo fara' attendendo le condizioni di vento piu' favorevoli (e cioe' entro i primi turni di gioco), avra' una dispersione al suolo molto limitata e soprattutto potra' pianificare un'area di lancio il piu' possibile "pulita" per minimizzare le perdite dovute alla verifica della sopravvivenza al salto. Oltrepassata questa fase, tutto dipende dall'abilita' dei giocatori e dall'aggressivita' del giocatore francese (quello che si lancia ovviamente), ma fate attenzione, i vecchi Viets hanno sempre qualche asso nella manica.

Un'ultima cosa, tutti i "pezzi" occorrenti per giocare questa variante possono essere facilmente reperiti fra le unita' alleate e tedesche del gioco base, ad eccezione dei plotoni di para' alleati e relative squadre che dovranno essere necessariamente prelevati da Paraleader e del 18pdr reperibile in PL1940.

Concludendo, quattro scenari piacevoli, molto scorrevoli e di movimento, soprattutto "veloci" che sicuramente si sono fatti perdonare alla fine i grattacapi che ci hanno dato all'inizio dei tests. James e Ralph hanno fatto centro un'altra volta.

NOTE DEI DISEGNATORI

I Francesi usarono la stessa organizzazione di reparti da combattimento dell'esercito USA fino al 1963; nel 1943 l'esercito francese delle colonie africane si unì agli Alleati, la conseguenza diretta di questa unione fu che i reparti francesi organizzarono le loro divisioni ricalcando il modello americano ed utilizzando esclusivamente equipaggiamento statunitense. Percio' la guerra d'Indocina del 1945-1954 fu combattuta da parte francese con armi di provenienza americana (M5 Stuarts, M20 Scout Cars, cacciacarri M36, ecc.). Vi

furono persaltro delle eccezioni, che sono le seguenti:
1) Fanteria della Legione Straniera:

era organizzata come i battaglioni americani, ma ogni battaglione aveva in organico i propri plotoni "Sapper" (comparabili al plotone dei genieri da combattimento britannici presente in Panzer Leader). Essi erano conosciuti per la loro aggressivita' e durezza. Sugeriamo un 4AF e un 8DF.

2) Artiglieria:

I Francesi usavano batterie composte da 4 pezzi contro i 6 pezzi che componevano la batteria americana.

3) Morale:

L'Esercito francese era composto da un miscuglio di unita' coloniali e provenienti dalla madrepatria. Le unita' francesi erano composte tutte da volontari poiche' la costituzione francese non prevedeva la coscrizione obbligatoria, percio' essi non hanno mai avuto problemi di morale come invece li ebbero i coscritti americani durante la successiva guerra del Vietnam, soprattutto le unita' veterane della Legione straniera non ebbero cedimenti, essendo in massima parte composte da reduci tedeschi, ucraini e polacchi che non ritornarono nell'Europa orientale, occupata dai Russi, dopo il 1945.

Anche le unita' marocchine, algerine, tunisine ecc. che combatterono dal 1945 al 1950 erano veterane della II G.M. e



combattono molto bene.

A prescindere da questi indiscussi fattori, tutti i soldati che combatterono poi dal 1950 al 1954 cominciarono a chiedersi il perché gli veniva chiesto di combattere una guerra che "non era la loro", contro un popolo in favore di un altro popolo. I Viet-Minh si avvantaggiarono di questa crepa psicologica e concentrarono i propri sforzi propagandistici su questo fattore, riuscendo infine nel loro intento, riducendo gradatamente l'efficienza combattiva degli avversari, che raggiunse i livelli minimi nel 1954.

Le altre unità francesi impiegate in Indocina non hanno riscontro negli altri eserciti e mantennero inalterata la loro caratteristica peculiare di unità speciali che traevano da se stesse la loro eccezionalità, come i famosi Tabors composti da montanari berberi marocchini; la loro peculiarità principale era l'offensiva, essi erano combattenti insuperabili se utilizzati in progressione offensiva, soprattutto su terreno montagnoso o come incursori notturni, comunque il loro morale declinava paurosamente in caso di ritirate o battaglie difensive.

Le unità senegalesi non erano molto portate all'offensiva, così i francesi le utilizzavano come guarnigione nelle città; quando capitava che venissero attaccate in queste aree fortificate si difendevano in modo dignitoso svolgendo onestamente i propri compiti.

Le truppe cambogiane e vietnamite erano inquadrati nelle unità coloniali francesi e furono comandate da ufficiali francesi, nel corso dell'intera campagna si comportarono complessivamente bene.

È un po' più difficile illustrare le unità Viet-minh; prima del 1950 erano generalmente equipaggiate con armamenti leggeri composti da un miscuglio di armi di provenienza



Ho Chi Minh e il suo comando, mentre fanno i piani della battaglia di Dien-bienphu, nei loro quartieri generali nella giungla. A destra è Vo Nguyen Giap, comandante delle forze viet-minh.

americana, francese, giapponese e cinese (ma queste ultime di fabbricazione tedesca), avevano poche mitragliatrici e mortai, il più delle volte di fabbricazione francese od americana. Alcune unità possedevano anche pochi pezzi di artiglieria, la maggior parte di essi erano vecchi cannoni da campagna francesi (75mm) mentre il resto era composto di vecchi cannoni da fanteria giapponesi.

La loro tattica abituale di combattimento prima del 1950 era semplicissima: evitare lo scontro diretto ammenoche' non ci fosse la certezza di una sicura vittoria, come nel caso di attacchi ad avamposti francesi isolati o a convogli. Quando venivano sorpresi ed attaccati dai Francesi, la loro unica meta era la sopravvivenza e così la loro tattica si trasformava in una veloce fuga tentata attraverso le maglie della rete francese o se proprio non vi era via di scampo, al limite, la resa.

Le unità Viet-Minh erano di due tipi:

1) Unità Tu-Ve: erano basicamente unità della milizia, male armate e peggio addestrate, che attaccavano raramente i Francesi se non

accompagnate da unita' regolari Viet-Minh. erano composte all'incirca da 20-25 uomini.

2) Unita' Viet-Minh regolari: erano molto meglio armate ed addestrate; erano composte da circa 30-40 uomini.

I Viet-Minh si muovevano sempre molto rapidamente verso e da i luoghi dei combattimenti, da questa constatazione derivano i due punti di movimento assegnati a tutte le unita' di fanteria Viet-Minh; erano molto tenaci in difesa, molti veterani tedeschi provenienti dal fronte orientale e militanti nella Legione Straniera asserirono che i Viets erano piu' "tosti" dei Russi, considerati sotto questo aspetto.

Nel 1950 gli eserciti di Mao fecero la loro comparsa sul fronte indocinese; e da quel momento i Viet-Minh cominciarono ad usare la Cina come un'area di supporto logistico e di riposo. Li' furono equipaggiati con materiali di provenienza americana catturati ai nazionalisti e piu' tardi furono dotati di materiale piu' moderno, catturato dai Cinesi alle forze delle Nazioni Unite operanti in Corea; a tutto questo materiale si aggiunse via via quanto veniva catturato ai Francesi nel corso della guerra.

Dopo il 1950 i Vietnamiti furono organizzati seguendo liberamente lo schema delle divisioni fucilieri sovietiche, la loro unica divisione "pesante" fu formata seguendo il modello delle divisioni di artiglieria sovietiche.

Nel periodo compreso tra il 1950 e il 1954 gli organici delle grandi unita' Viet-Minh comprendevano le seguenti:

- 1) batterie composte di obici compatti da 75mm (U.S.)
- 2) batterie composte di obici da 105mm (U.S.)
- 3) batterie composte da cannoni senza rinculo da 57mm e 75mm
- 4) poche batterie equipaggiate di mortai da 120mm (russi)
- 5) batterie equipaggiate di cannoni senza rinculo SKZ (progetto e costruzione Viet-Minh)

6) unita' di fanteria regolare, in quel tempo armate di parecchie SMG, BAR e MG di produzione americana (5-1-2/9-2).

REGOLE AGGIUNTIVE

1) Gli esagoni di citta' rappresentano villaggi composti di capanne a copertura in paglia. Per questa ragione tutti gli esagoni di citta' perdono la caratteristica di assegnare bersaglio corazzato a qualsiasi unita' in essa contenuta. Tutte le altre regole relative agli esagoni di citta' di PL vengono applicate normalmente.

2) Le unita' Viet-Minh di fanteria hanno fattore di movimento uguale a due esagoni, esse percio' spendono un punto di movimento per attraversare esagoni chiari, di bosco e di cima di collina, mentre spendono 1/2 punto di movimento per attraversare esagoni di strada o di citta'; occorrera' invece tutto il loro fattore di movimento per muovere in esagoni di pendio o da esagono di pendio ad un altro. In ogni caso un'unita' Viet-Minh non puo' muovere piu' di un esagono in un turno nel quale venga utilizzata in un attacco CAT. Le unita' Viet-Minh non possono muovere per marcia forzata.

3) In alcuni scenari vengono utilizzate le "improved position" ed i forti provenienti dal gioco The Arab-Israeli Wars. a- Improved position: un indicatore di postazione migliorata puo' essere posto in ciascun esagono della mappa, eccetto che in esagoni di citta', fiume e guado.

b- Soltanto una postazione migliorata puo' essere posta in un esagono e non puo' essere posta in un esagono che gia' contenga altri indicatori neutrali.

c- Le postazioni migliorate vengono collocate durante il piazzamento iniziale, nel numero stabilito dall'OOB.

d- Le postazioni migliorate non

possono essere piazzate nel corso del gioco e una volta piazzate non possono essere rimosse ne' mosse.

e- Ciascuna unita' che si difende in una di queste postazioni ha un'aggiunta di un 2 al lancio del dado per la Combat results Table.

f- Le postazioni migliorate non hanno ne' amici ne' nemici, una volta lasciate vuote o catturate dal giocatore avversario offriranno protezione alle nuove unita' in esse contenute in accordo con questa sezione di regole aggiuntive.

g- Postazioni migliorate piazzate in esagoni di terreno chiaro possono essere attaccate d'investimento (overrun), come da regole relative.

h- Forti: in questa sezione vengono contemplate nuove regole relative all'uso dei forti e il comportamento di unita' in esse contenute. Queste regole sostituiscono completamente quelle contenute nel regolamento basico di PL e vengono applicate in loro vece.

i- L'unica fortificazione presente in questa variante ha il piazzamento obbligatorio e pertanto non vengono prese in esame le regole relative alla casistica inerente.

l- Le fortificazioni vengono collocate durante il piazzamento iniziale, come stabilito nella situazione che si sta' giocando, non possono essere piazzate durante il gioco e una volta piazzate non possono essere mosse o rimosse.

m- Una fortificazione influisce sull'abilita' di combattimento di una unita' che si trovi nel suo esagono.

n- Ciascuna unita' che si trova nello stesso esagono della fortificazione si presume che si dentro alla fortificazione. Ciascuna unita' riceve i vantaggi e gli svantaggi di essere dentro ad una fortificazione.

o- Unita' in una fortificazione possono essere attaccate singolarmente o in combinazione, dipendendo cio' dall'attaccante e dalle regole che disciplinano

i vari tipi di attacchi. Ciascuna unita' difendente conserva il suo stato normale di bersaglio.

p- Ciascuna unita' in una fortificazione riceve 10 punti addizionali al proprio fattore di difesa, in piu' 2 viene aggiunto al tiro del dado per la CRT prima che siano determinati i risultati del combattimento contro ciascuna unita' in difesa nella fortificazione.

q- Unita' in una fortificazione non possono effettuare attacchi d'investimento (overrun) e non possono essere attaccate da attacchi d'investimento. Tali attacchi non possono essere portati ne' dentro ne' fuori di una fortificazione.

r- Una fortificazione elimina la strada in quell'esagono in cui e' posta.

4) La parte che piazza per seconda puo' piazzare le proprie unita' anche se in linea di tiro e/o di osservazione (LOS/LOF) di unita' nemiche. Questa regola sostituisce ed annulla quella che nel regolamento base vietava espressamente questa operazione.

5) In alcune situazioni compaiono nell'OOB francese delle unita' paracadutiste. In quelle situazioni in cui e' previsto il lancio delle unita' dai velivoli trasporto, occorre applicare l'intera procedura e tutte le regole aggiuntive previste dalla variante Paraleader (vedi The General 20/2); (sit. V-2 e V-5).

6) In quelle situazioni in cui compaiono nell'OOB francese delle unita' paracadutiste delle quali pero' non e' previsto il lancio dai velivoli, i plotoni para' devono iniziare il gioco gia' completi e percio' non suddivisi in squadre, pertanto essi verranno utilizzati e si comporteranno come normali unita' di fanteria, con l'unica eccezione che essi assumeranno le caratteristiche peculiari dei plotoni di para' illustrati in Paraleader, assimilabili a quelle dei normali plotoni del

genio, cioè quando utilizzati in attacchi CAT, incrementeranno di una colonna il rapporto di forza ottenuto in quel determinato attacco.

7) Artiglieria fuori campo: unità di artiglieria che sparano dal di fuori della mappa (sit. V-4) sono chiamate artiglieria fuori campo. Queste unità non sono rappresentate con indicatori di gioco, ma possono eseguire ugualmente attacchi di fuoco indiretto dal di fuori della mappa.

a- Le unità di artiglieria fuori campo vengono identificate con il loro tipo di arma e potenza di attacco, nelle forze disponibili elencate in ogni situazione.

b- Ciascuna unità di artiglieria fuori campo attacca come una normale unità del gioco. I punti della potenza di attacco dell'unità non possono venire frazionati fra i bersagli, l'effettiva potenza viene calcolata in base al tipo di arma dell'unità sulla Weapon Effectiveness Chart, ecc.

c- Un'unità di artiglieria fuori campo può ignorare le restrizioni della distanza; si presume che il suo campo d'azione si estenda ad ogni punto della mappa.

d- Ciascuna unità di artiglieria fuori campo effettua attacchi di fuoco indiretto come le altre unità di tipo M e (H).

e- Gli attacchi devono essere registrati con un turno di anticipo e sono soggetti alle normali restrizioni (il bersaglio deve essere localizzato, ecc.).

f- Nel corso di un attacco, il fattore di attacco di un'artiglieria fuori campo può normalmente combinarsi col fattore di attacco di un'artiglieria sul campo.

g- Gli attacchi a fuoco indiretto vengono risolti normalmente.

h- Le unità di artiglieria fuori campo non possono essere attaccate e non possono effettuare altri tipi di attacchi, solo attacchi di fuoco indiretto.

8) Ad integrazione delle regole di Paraleader relative al lancio di paracadutisti dai velivoli considerare le seguenti:

a- Se durante il lancio unità paracadutate dovessero "cadere" in esagoni contenenti unità nemiche, dopo aver verificato la sopravvivenza al salto ed avere subito gli attacchi delle unità avversarie, le unità Para sopravvissute dovranno essere spostate in uno degli esagoni adiacenti che sia sgombra da unità nemiche, a discrezione del giocatore avversario. Nel caso che tutti gli esagoni adiacenti contengano unità nemiche, l'unità Para dovrà considerarsi comunque eliminata.

b- In disaccordo con quanto sancito nel regolamento variante di Paraleader, le unità aviotrasportate potranno entrare sulla mappa ed effettuare il lancio anche durante il primo turno di gioco.

PROJECT BY:

James Brannick
&
Ralph Street

GRAFICA E TESTI:

Sergio Cuoghi
&
Enrico Tagliazucchi

PLAYTESTERS:

Massimo Cottafavi
Paolo Artioli
Sergio Cuoghi

Sotto: Ho Chi Minh, con il generale Leclerc (a sinistra) e Jean Sainteny, un emissario francese. Nel 1969, Sainteny agirà come intermediario tra Nixon e i nordvietnamiti.



SITUAZIONE V-1

OPERATION LEA

By J. Brannick & R. Street

LA BATTAGLIA DI PHU-THOUG-HOA: nell'ottobre 1947 i Francesi lanciarono un'offensiva contro le basi ed i quartier generali di Ho Chi Minh, concentrati nella regione Viet-Bac del Tonchino nordorientale. Il piano prevedeva il lancio di una brigata paracadutisti sulla verticale dei campi Viet-Minh e quindi portare soccorsi con due colonne motorizzate. Una colonna, che muoveva dal nord del Fiume Rosso, fu molto

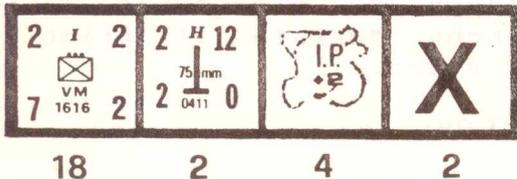
ritardata dalla natura iimpervia del terreno, mentre la colonna settentrionale fu costretta a marciare lungo una rotabile e dovette continuamente difendersi dagli attacchi di disturbo delle forze Viet-Minh. Il 16 ottobre 1947 la colonna settentrionale cozzo' contro un blocco stradale tenuto dalla brigata Viet-Minh "Dor-Lap" in un punto in cui la strada s'incassava profondamente in una gola tra le montagne circostanti.

FORZE DISPONIBILI:

MAPPA:

VIET-MINH:

«Dor Lap» Brigade

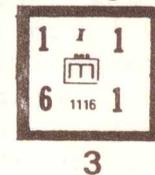


FRANCESI:

Moroccan Colonial Infantry Rgt.



61st Engineer Btn.



PIAZZAMENTO:

VIET-MINH: piazzano per primi a sud del fiume principale (di Wiln) che da I10 va ad M4 e dei tre esagoni della fila M di fine mappa (M1, M2 ed M3).

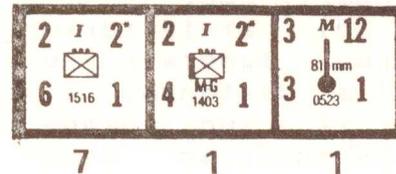
FRANCESI: piazzano per secondi a nord del fiume principale (di Wiln) che da I10 va ad M4 e dei tre esagoni della fila M di fine mappa (M1, M2 ed M3).

Nessuna delle due parti puo' piazzare in esagoni di fiume principale o sui primi tre esagoni della fila M.

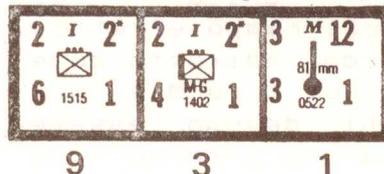
REGOLE SPECIALI:

1) Tutti i ponti sono stati distrutti, ma i fiumi possono essere guadati dalle unita' veicolari e non veicolari, dagli esagoni di ponte che assumeranno la caratteristica di guadi. I guadi sono a livello del suolo e sono equivalenti ad esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti pratici. Esagoni di guadi negano la strada in quel punto, percio' applicare i costi di terreno normali per tali esagoni, come previsto dal regolamento generale. Gli

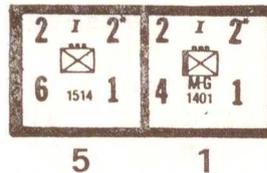
Battle Group of 5th Moroccan Rifle Rgt.



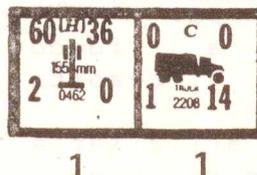
2nd Btn.-3rd Foreign Infantry Rgt.



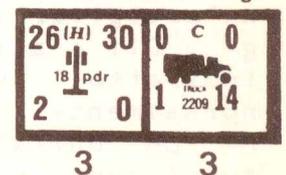
Colonial Infantry Rgt. (French Volunteers)



Moroccan Colonial Art. Rgt.



69th African Art. Rgt.



attacchi CAT e d'investimento (overrun) sono proibiti da unita' che si trovano in esagono di guado, ma possono essere eseguiti da unita' che escano da esagono di guado. Notare che il resto degli esagoni di fiume e' sempre guadabile da unita' di fanteria che utilizzino la procedura standard di attraversamento.

2) Gli attacchi CAT sono proibiti se effettuati a velocita' stradale per entrambe le parti.

3) Prelevare le unita' 18pdr francesi dalla variante Panzer Leader 1940 e le unita' 75mm IG Viet-Minh dalle unita' tedesche del giuoco base.

SITUAZIONE V-2

OPERATION PEGASE

By J. Brannick & R. Street

12 DICEMBRE 1948: i Francesi pianificarono di lanciare un attacco da tre lati sul caposaldo Viet-Minh del fiume Day, a nordovest di Phu-Ly, nel Tonchino. Al piano fu chiamato il secondo battaglione del 1 RCP (reggimento cacciatori paracadutisti), che avrebbe dovuto lanciarsi sulle posizioni nemiche ed impegnare le loro forze fino a quando non sarebbero giunti in aiuto un battaglione algerino, proveniente via terra, ed il primo battaglione del 1 RCP, proveniente dal fiume. I

DURATA DEL GIOCO:

12 TURNI, i Francesi muovono per primi.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

FRANCESI: vincono facendo uscire le 3 unita' M5/Stuart e la M8 "Gorilla" (tutto il Moroccan Colonial Infantry Regiment) dal lato sud della mappa, in qualsiasi momento durante il giuoco.

VIET-MINH: vincono evitando il realizzarsi delle condizioni di vittoria francesi.

paracadutisti furono lanciati dai C47 e gli JU52 appartenenti agli squadroni da trasporto "Tonchino" e "Bearn" e catturarono le posizioni nemiche dopo avere sostenuto una forte azione di retroguardia Viet-Minh. I Francesi catturarono tonnellate di munizioni e rifornimenti, ma fallirono l'obiettivo principale della missione, in quanto i Viet-Minh riuscirono a sganciarsi senza subire eccessive perdite.

FORZE DISPONIBILI: MAPPA:

VIET-MINH:

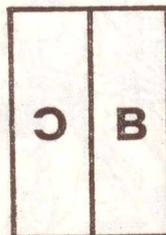
Day River Garrison



12

6

4



2nd Btn.-1st RCP
«Parachute Chasseurs Rgt»



8

35th RALP
«Parachute Light Art. Rgt.»



1

Bearn & Tonkin Squadrons



37 9

PIAZZAMENTO:

VIET-MINH: piazza per primo, ovunque sulla mappa B.

FRANCESE: entra dal lato nord della mappa in accordo con le regole relative ai lanci di paracadutisti di Paraleader. Si lanciano ovunque sulla mappa.

DURATA DEL GIOCO:

15 TURNI, il Francese muove per primo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Il giocatore francese vince:
decisiva: controllare due esagoni della città di Rieux al termine del gioco
tattica: controllare 1 esagono della città di Rieux al termine del gioco
marginale: distruggere 4 unità Viet-Minh

REGOLE SPECIALI:

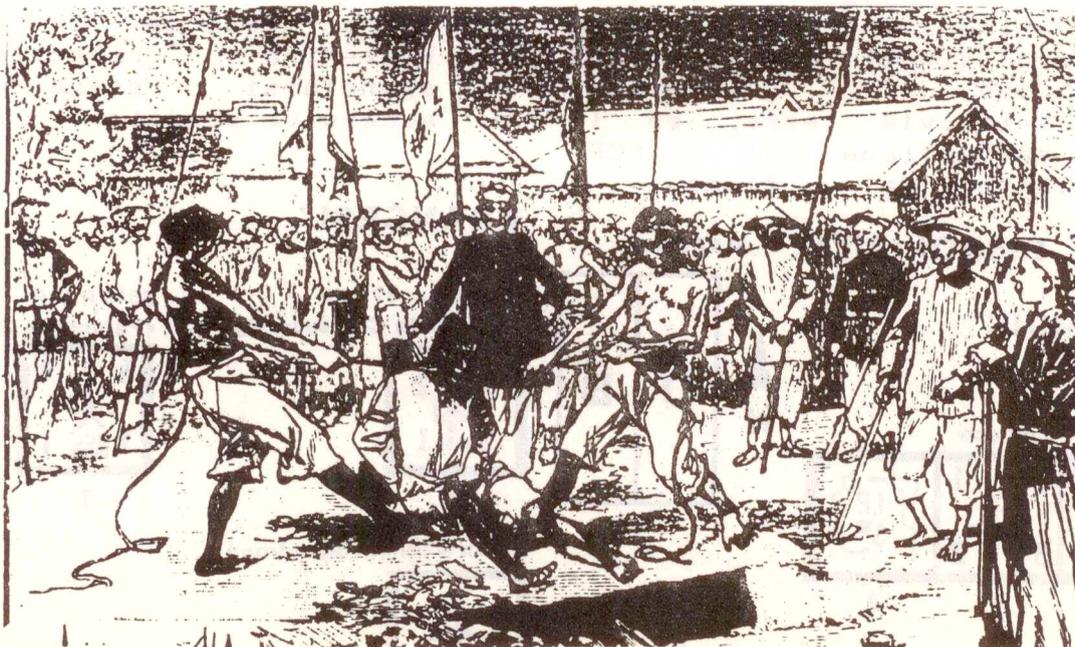
1) L'unità da 57mm SRL francese deve essere lanciata normalmente, ma a plotone completo (essa non può essere suddivisa in squadre), inoltre non dovrà verificare la deriva una volta atterrata.

2) La velocità del vento è prefissata in accordo con la seguente tabella e perciò non deve essere determinata all'inizio di ogni turno:

dal 1' al 5' turno: low speed
dal 6' al 10' turno: gusty speed
dal 11' al 15' turno: high speed

3) Prelevare l'intero OOB francese (ad esclusione del 57mm RCL) dalla variante Paraleader

il giocatore Viet-Minh vince:
decisiva: controllare tutti gli esagoni della città di Rieux al termine del gioco senza perdere più di due unità
tattica: controllare tutti gli esagoni della città di Rieux al termine del gioco senza perdere più di 5 unità
marginale: controllare tutti gli esagoni della città di Rieux al termine del gioco



La pubblica esecuzione di un patriota vietnamita condannato a morte dai francesi nel 1888. L'oppressione veniva da lontano.

SITUAZIONE V-3

OPERATION PAMONE

By J. Brannick & R. Street

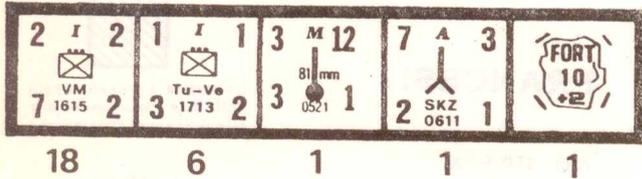
Aprile 1949: i Francesi lanciano una delle loro numerose puntate con lo scopo di localizzare le roccaforti dei Viet-Minh. La colonna francese partì da Phu-Doan, città dina sul Fiume Rosso ad ovest di Vietri, quindi arrivo' al fiume chiaro e da li' si diresse verso la città' di Tuyen Quang. Per quattro settimane le truppe Viet-Minh evitarono i Francesi, ma il 12

maggio 1949 i Viet-Minh decisero di fermarsi e combattere, tendendo un'imboscata al Primo BEP nei villaggi di Le-May e Tien-Du, situati alla periferia di Tuyen Quang. I Francesi si aprirono la strada combattendo e raggiunsero la città' di Tuyen Quang. Li si sviluppo' un feroce combattimento casa per casa che ebbe termine solo quando il vecchio forte al centro della città', costruito dai Francesi nel 1890 ed ora sede del comando Viet-Minh, venne catturato.

FORZE DISPONIBILI:

VIET-MINH:

308th Division



PIAZZAMENTO:

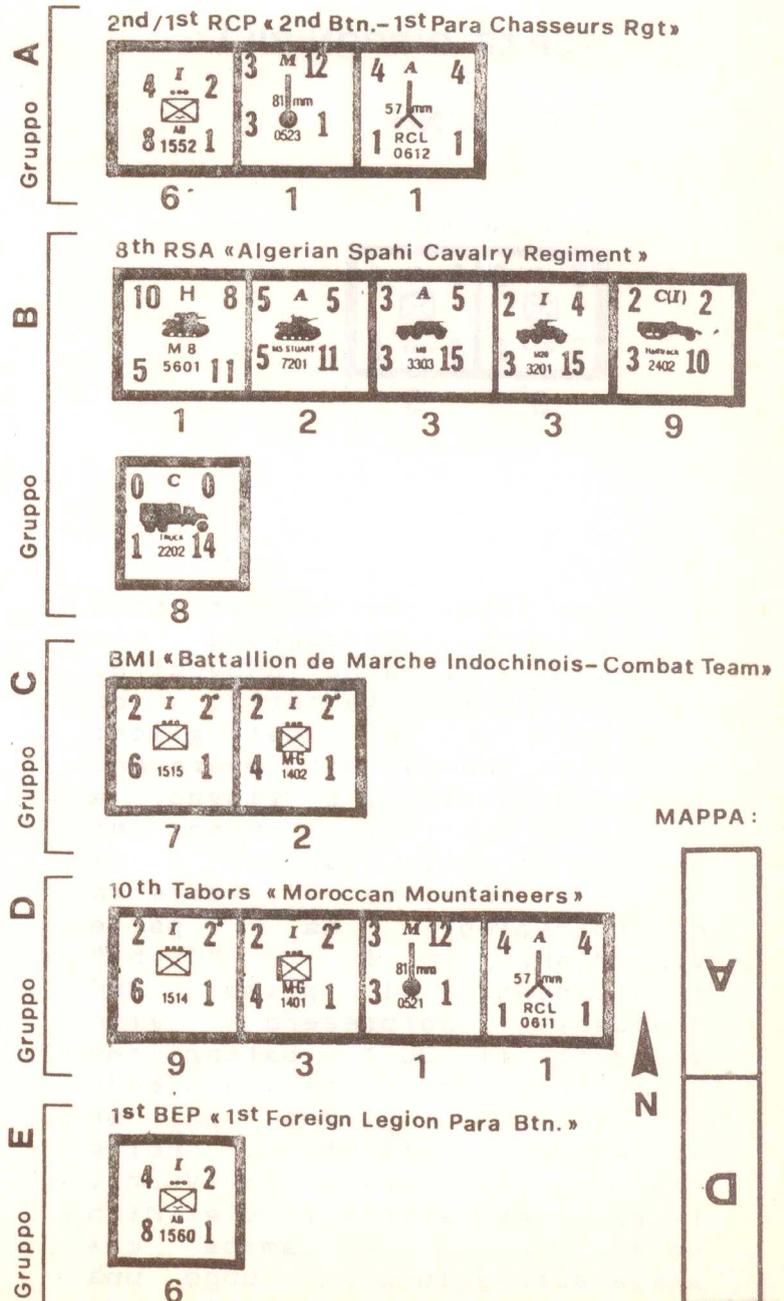
VIET-MINH: piazzano per primi, almeno 9 unità, scelte a discrezione del giocatore Viet-Minh, devono essere piazzate all'interno dei villaggi di Merden e di Einkel sulla mappa D, mentre il rimanente delle unità deve essere piazzato sulla mappa A a sud della fila di esagoni U. Il forte deve essere obbligatoriamente piazzato nell'esagono A-X7.

FRANCESI: piazzano per secondi, il gruppo E sugli esagoni di strada D-E7 e D-F7, il gruppo D piazza sulla strada compresa tra gli esagoni D-H4 e D-K5, i gruppi A, B, C piazzano sulla mappa D a sud della fila di esagoni R esclusa.

DURATA DEL GIOCO:

12 TURNI, i Francesi muovono per primi.

FRANCESI:



REGOLE SPECIALI:

1) Considerare tutti gli esagoni della città' di Grancelles come normali esagoni di città', in accordo con quanto specificato nel regolamento base e non villaggi, come da regole aggiuntive allegate a questa variante.

2) Prelevare le unità PARA francesi dalla variante Paraleader e il mortaio da 81mm Viet-Minh dai counters tedeschi di Panzer Leader.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Il giocatore Francese vince se almeno una propria unità è all'interno del forte Viet-Minh al termine del gioco.

Il giocatore Viet-Minh vince impedendo il realizzarsi delle condizioni di vittoria francesi.

SITUAZIONE V-4

OPERATION JONQUILLE

By J. Brannick & R. Street

FORZE DISPONIBILI:

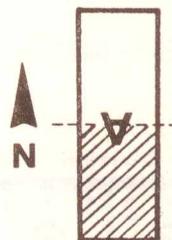
VIET-MINH:

307th Battalion

2	I	2	1	I	1
VM 1624		Tu-Vo 1711			
7	2	3	2		
9		3			

2 giugno 1949: per tre settimane i Francesi spazzarono la "Pianura delle canne" a ovest di Saigon nel tentativo di eliminare i 4 battaglioni Viet-Minh che da lì operavano contro di essi. Il 2 giugno, a causa di un puro colpo di fortuna da parte francese o di una insolita carenza d'informazioni da parte Viet-Minh, i "Crabs" appartenenti al primo REC francese sorpresero allo scoperto il 307° battaglione Viet-Minh, mentre stava muovendo sul far del giorno da un villaggio situato nelle vicinanze del canale Cay-Vuong. Il primo REC spinse i Viet-Minh verso una colonna amica che stava sopraggiungendo lungo una strada sopraelevata, chiudendo

MAPPA:



La mappa è giocabile solo dalla fila d'esagoni A alla fila d'esagoni Q compresa

FRANCESI:

A	Gruppo	BM/4th RTM «Battle Group of the 4th Moroccan Rifles» <table border="1"> <tr> <td>2</td> <td>I</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>I</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>M</td> <td>12</td> <td>4</td> <td>A</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td colspan="2">1516</td> <td colspan="2">1403</td> <td colspan="2">0522</td> <td colspan="2">81mm</td> <td colspan="2">57mm</td> <td colspan="1">RCL 0611</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">9</td> <td colspan="2">3</td> <td colspan="2">1</td> <td colspan="2">1</td> <td colspan="4"></td> </tr> </table>	2	I	2	2	I	2	3	M	12	4	A	4	1516		1403		0522		81mm		57mm		RCL 0611	6	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1	9		3		1		1					
		2	I	2	2	I	2	3	M	12	4	A	4																																			
		1516		1403		0522		81mm		57mm		RCL 0611																																				
6	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1																																						
9		3		1		1																																										
13th DBLE «13th Foreign Legion Demi-Bde» <table border="1"> <tr> <td>4</td> <td>I</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Hvy 1612</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3">6</td> </tr> </table>	4	I	2	Hvy 1612		1	8			6																																						
4	I	2																																														
Hvy 1612		1																																														
8																																																
6																																																
1st REC «1st Foreign Legion Cav. Rgt.» <table border="1"> <tr> <td>3</td> <td>C(I)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td colspan="2">M 29 2502</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3">5</td> </tr> </table>	3	C(I)	4	M 29 2502		9	2			5																																						
3	C(I)	4																																														
M 29 2502		9																																														
2																																																
5																																																
3rd Pursuit Squadron <table border="1"> <tr> <td colspan="2">F B 9301</td> </tr> <tr> <td colspan="2">2</td> </tr> </table>	F B 9301		2																																													
F B 9301																																																
2																																																
B	Gruppo																																															
C	Gruppo																																															

ATTACCHI AEREI:

- 1- Bombe x 20H
- 3- Mitragliatrici x 3I

così la ritirata al nemico che venne quasi interamente distrutto. I Viet-Minh lasciarono sul terreno 500 uomini, mentre altri 130 furono catturati.

PIAZZAMENTO:

VIET-MINH: piazza per primo all'interno del villaggio di Sambleu e/o entro un esagono da esso.

FRANCESI: il gruppo A piazza per secondo sulla strada occidentale nord-sud che va da A3 a P3. Il gruppo B entra dal lato est della mappa durante il primo turno di gioco, il gruppo C entra durante il secondo turno di gioco da qualsiasi lato della mappa.

DURATA DEL GIOCO:

10 TURNI; il Francese muove per primo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Le condizioni di vittoria dipendono dal numero di unita' Viet-Minh uscite da un qualsiasi bordo della mappa durante il gioco:

FRANCESI:

Decisiva: 0 unita' Viet-Minh

Tattica: 2 unita' Viet-Minh

Marginale: 4 unita' Viet-Minh

VIET-MINH:

Decisiva: 8 unita' Viet-Minh

Tattica: 6 unita' Viet-Minh

Marginale: 5 unita' Viet-Minh

REGOLE SPECIALI:

1) Prelevare le unita' para' francesi dalla variante Paraleader.

2) Ogni cacciabombardiere francese trasporta un attacco con bombe da 20H e 3 con mitragliatrici da 31. Ad essi e' consentito attaccare anche durante il loro turno d'ingresso, a discrezione del giocatore francese.

3) la mappa e' giocabile dalla fila d'esagoni A alla fila d'esagoni Q compresa. Nessuna unita' puo' oltrepassare questo limite, e quando lo fa deve considerarsi eliminata. Ad eccezione su quanto esposto saranno ovviamente tutte quelle unita' Viet-Minh che usciranno dalla mappa per ottemperare alle loro condizioni di vittoria.

4) la "Pianura delle canne" era area paludosa, perciò tutti gli esagoni che non siano di strada sono da considerarsi acquitrinosi. Pertanto gli M29 "Crabs" spenderanno 2 MP per attraversare tale tipo di esagoni.

5) Tutte le unita' Viet-Minh hanno, in questo scenario, il loro fattore di movimento ridotto a 1.

SITUAZIONE V-5

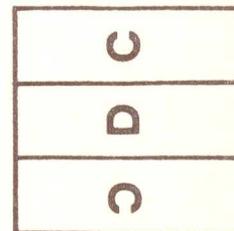
RECAPTURE OF

DONG KHE

By J. Brannick & R. Street

Maggio 1950: i Francesi tentano di ricatturare il porto di Dong Khe per mezzo di un assalto dall'aria.

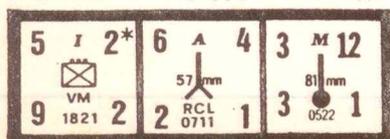
MAPPA:



FORZE DISPONIBILI:

VIET-MINH:

Elements of the 308th Division



FRANCESI:

3rd BCCP

3rd Colonial Commando Para Btn



41 11 11

PIAZZAMENTO:

VIET-MINH: piazzano per primi, ovunque sulla mappa D.

FRANCESI: entrano da uno qualsiasi dei bordi della mappa in accordo con le regole relative ai lanci di paracadutisti di Paraleader. Si lanciano ovunque sulla mappa.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Il giocatore Viet-Minh vince:

Decisiva: controllare 3 esagoni della città di Nece al termine del gioco

Tattica: controllare 2 esagoni della città di Nece al termine del gioco

Marginale: controllare 1 esagono della città di Nece al termine del gioco

Il giocatore francese vince:

Decisiva: controllare tutti gli esagoni di Nece al termine del gioco ed eliminare 8 unità Viet-Minh

Tattica: controllare tutti gli esagoni di Nece al termine del gioco

Marginale: controllare 3 esagoni della città di Nece al termine del gioco

REGOLE SPECIALI:

1) La velocità del vento è prefissata in accordo con la seguente tabella e perciò non dovrà essere determinata all'inizio di ogni turno:

dal turno 1 al 3: Low Speed

dal turno 4 al 6: Gusty Speed

dal turno 7 al 10: High Speed

2) Le truppe Viet-Minh stavano saccheggiando la città, ma alla vista delle truppe francesi che stavano scendendo su di loro, furono colti completamente di sorpresa e si disorganizzarono. Per simulare questo avvenimento tutte le unità Viet-Minh devono considerarsi disperse a tutti gli effetti per tutta la durata del primo turno.

DURATA DEL GIOCO:

10 TURNI; il francese muove per primo.



A sinistra: durante la seconda guerra mondiale, l'Office of Strategic Services, precursore della CIA, addestrò le forze di Ho Chi Minh nelle giungle del Vietnam settentrionale.

THE UNIT FUNCTION TABLE

VIET-MINH :

CLASSIFICATION DATA				COMBAT					MOVEMENT			OR		EXP						
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA										
INFANTRY (1000's)	2 I 2 7 VM 2	RIFLE 1945-1950 (1611-1629)	18	30-40 Uomini, fino a 5 fucili mitragliatori, fino a 4 MG, 1 mortaio, lanciarazzi, SMG.	I	●				●	NA		4 1/2	●						
	1 I 1 3 TU-VE 2	TU-VE (1711-1716)	6	20-25 Uomini, fino a 3 fucili mitragliatori, fino a 2 MG.	I	●				●	NA		1/2	●						
	5 I 2 9 VM 2	RIFLE 1950-1954 (1811-1821)	10	30-40 Uomini, fino a 10 fucili mitragliatori, fino a 6 MG, 2 mortai, lanciarazzi, SMG.	I	●				●	NA		1/2	●						
TOWED GUNS (0000's)	7 A 3 2 SKZ 1	SKZ (0611-0612)	2	4-Cannoni senza rinculo autocostituiti SKZ, serventi.	A	●					NA		1/2	●						
	6 A 4 2 RCL 1	57mm RCL (0711-0712)	2	4-Cannoni senza rinculo da 57mm, serventi.	A	●					NA		1/2	●						
	9 A 7 2 RCL 1	75mm RCL (0800)	1	4-Cannoni senza rinculo da 75mm, serventi.	A	●					NA		1/2	●						

FRANCESI :

CLASSIFICATION DATA				COMBAT					MOVEMENT			OR		EXP						
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA										
INFANTRY (1000's)	4 I 2 8 HVY 1	HEAVY INFANTRY (1611-1616)	6	45-50 Uomini, 6 fucili mitragliatori, 5 MG, SMG, 2 mortai, cariche da demolizione, mine, lanciarazzi.	I	●				●	NA		1/2	●						
TOW GUNS (0000's)	4 A 4 1 RCL 1	57mm RCL (0611-0613)	3	4-Cannoni senza rinculo da 57mm, serventi.	A	●					NA		1/2	●						
ASS GUNS (5000's)	10 H 8 5 M8 11	M8 GORILLA (5601-5602)	2	3-M8 Gorilla, 3 obici da 75mm, 3 MG, 15 uomini.	H	●			●		A			●						
TRANSP. (2000's)	3 C 4 2 M29 9	M29 CRAB (2501-2505)	5	5-M29 Crab, 5 MG, 10 uomini.	I	●			na		A	●		●						
AIRCRAFT (3000's)		SPITFIRE MK XII (9301-9302)	2	1-Spitfire Mk XII, 8 MG, 2 cannoncini da 20mm, 230 Kg di bombe, 1 uomo.	5 I/H	●					NA									

NUOVE UNITÀ :

VIET MINH :

2 I 2 VM 1611	2 I 2 VM 1612	2 I 2 VM 1613	2 I 2 VM 1614	2 I 2 VM 1615	2 I 2 VM 1616	2 I 2 VM 1617	2 I 2 VM 1618	2 I 2 VM 1619	2 I 2 VM 1621	2 I 2 VM 1622	2 I 2 VM 1623
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

2 I 2 VM 1624	2 I 2 VM 1625	2 I 2 VM 1626	2 I 2 VM 1627	2 I 2 VM 1628	2 I 2 VM 1629
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

FANTERIA REGOLARE
1945-1950

1 I 1 Tu-Ve 1711	1 I 1 Tu-Ve 1712	1 I 1 Tu-Ve 1713	1 I 1 Tu-Ve 1714	1 I 1 Tu-Ve 1715	1 I 1 Tu-Ve 1716
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

IRREGOLARI-SUPPORTO

7 A 3 SKZ 0611	7 A 3 SKZ 0612
-------------------	-------------------

CANNONI
SENZA
RINCULO

5 I 2* VM 1811	5 I 2* VM 1812	5 I 2* VM 1813	5 I 2* VM 1814	5 I 2* VM 1815	5 I 2* VM 1816	5 I 2* VM 1817	5 I 2* VM 1818	5 I 2* VM 1819	5 I 2* VM 1821
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

FANTERIA
REGOLARE
1950-1954

6 A 4 57mm RCL 0711	6 A 4 57mm RCL 0712
---------------------------	---------------------------

CANNONI SENZA RINCULO

9 A 7 75mm RCL 0800

FRANCESI :

4 I 2 Hvy 1611	4 I 2 Hvy 1612	4 I 2 Hvy 1613	4 I 2 Hvy 1614	4 I 2 Hvy 1615	4 I 2 Hvy 1616
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

FANTERIA
PESANTE

4 A 4 57mm RCL 0611	4 A 4 57mm RCL 0612	4 A 4 57mm RCL 0613
---------------------------	---------------------------	---------------------------

CANNONI
SENZA
RINCULO

3 C(1) 4 M 29 2501	3 C(1) 4 M 29 2502	3 C(1) 4 M 29 2503	3 C(1) 4 M 29 2504	3 C(1) 4 M 29 2505
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

M-29 «CRAB» O «WEASEL»

10 H 8 M 8 5601	10 H 8 M 8 5602
--------------------	--------------------

M-8 «GORILLA»

F B 9301	F B 9302
----------	----------

SPITFIRE MK XII

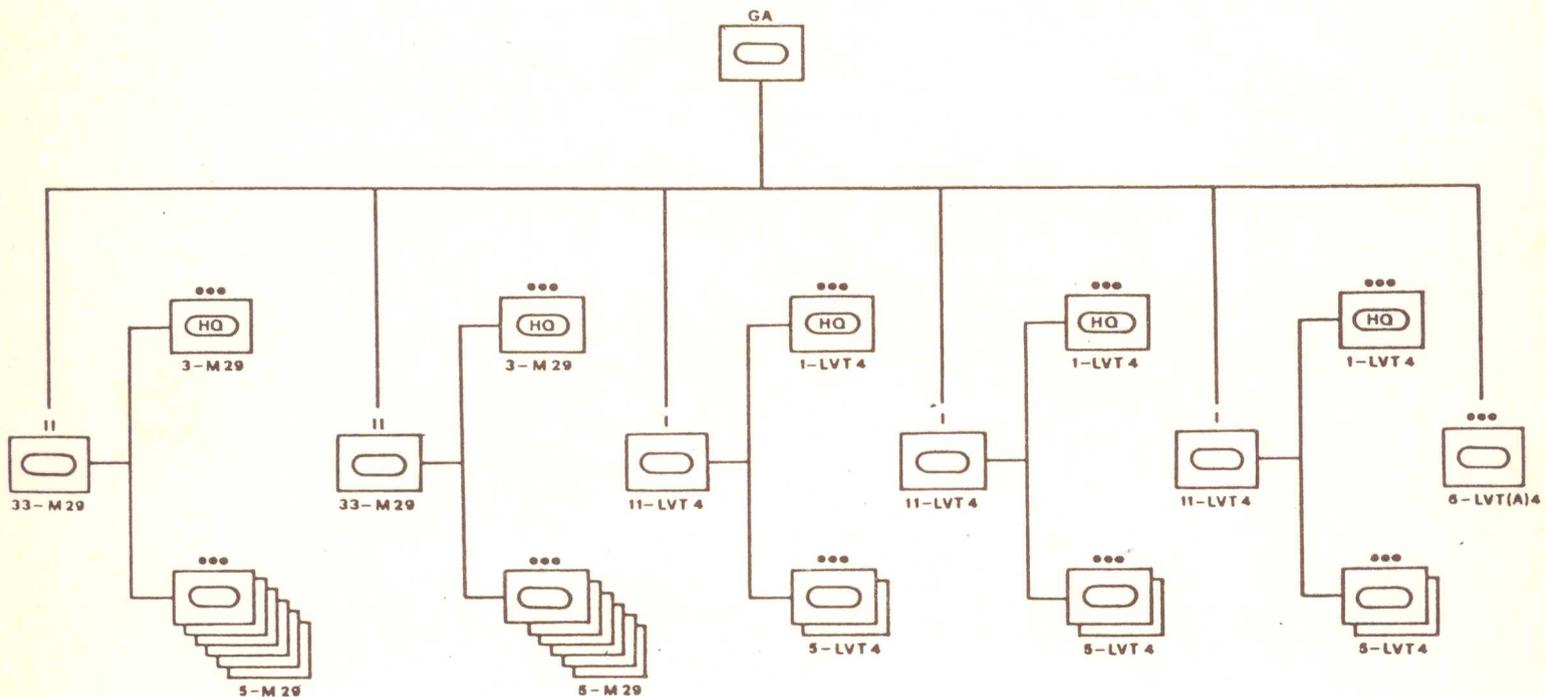
NOTE COMPOSIZIONE UNITÀ FRANCESI

Durante tutta la campagna le unità francesi risultarono inquadrare (salvo qualche eccezione) secondo gli schemi americani. Questa sezione ha l'unico scopo di proporre le composizioni di alcune delle unità impegnate in questa campagna.

OPERAZIONE JONQUILLE:

In questa Situazione un Gruppo Autonomo simile a quello illustrato sotto, meccanizza il 1° REC.

1° GROUPEMENT AUTONOMES - MEKONG 2° GROUPEMENT AUTONOMES - RED RIVER



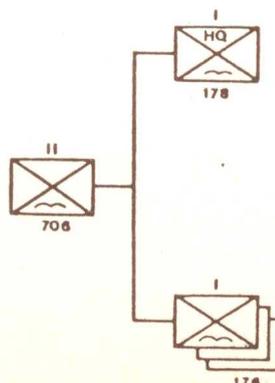
OPERAZIONE PAMONE:

10th Tabor marocchino:

questa unità non combatte durante la campagna d'Italia, la composizione è variabile, si tratta sostanzialmente di un grosso battaglione di fanteria coloniale (Goumiers) comandato da ufficiali francesi.

1st Foreign Legion Parachute Battalion:

1° FOREIGN LEGION PARACHUTE BTN.





Notiziario 1/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

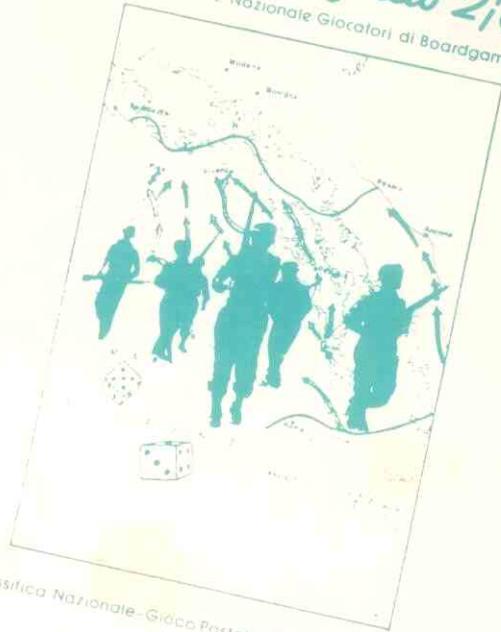


Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



Notiziario 2/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

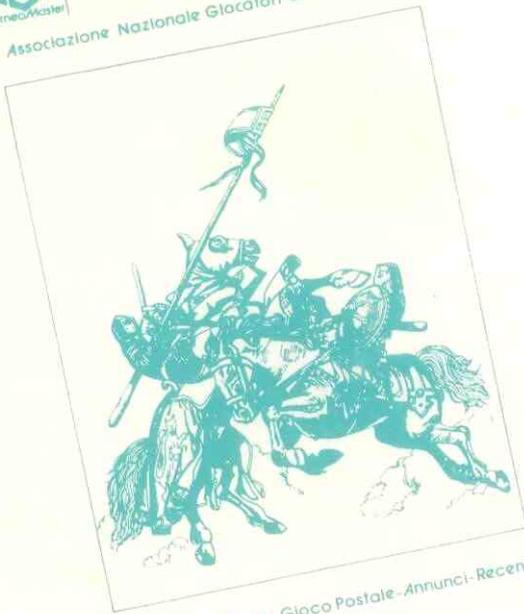


Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



Notiziario 3/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

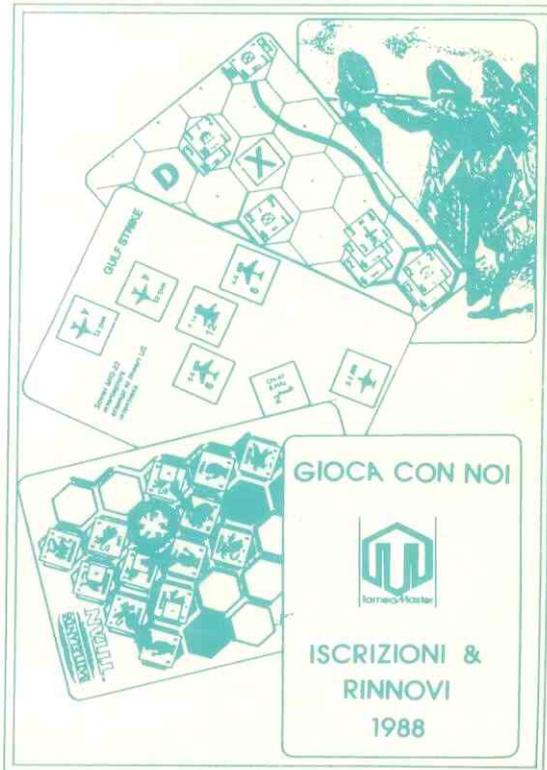


Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



Notiziario 4/87

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



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