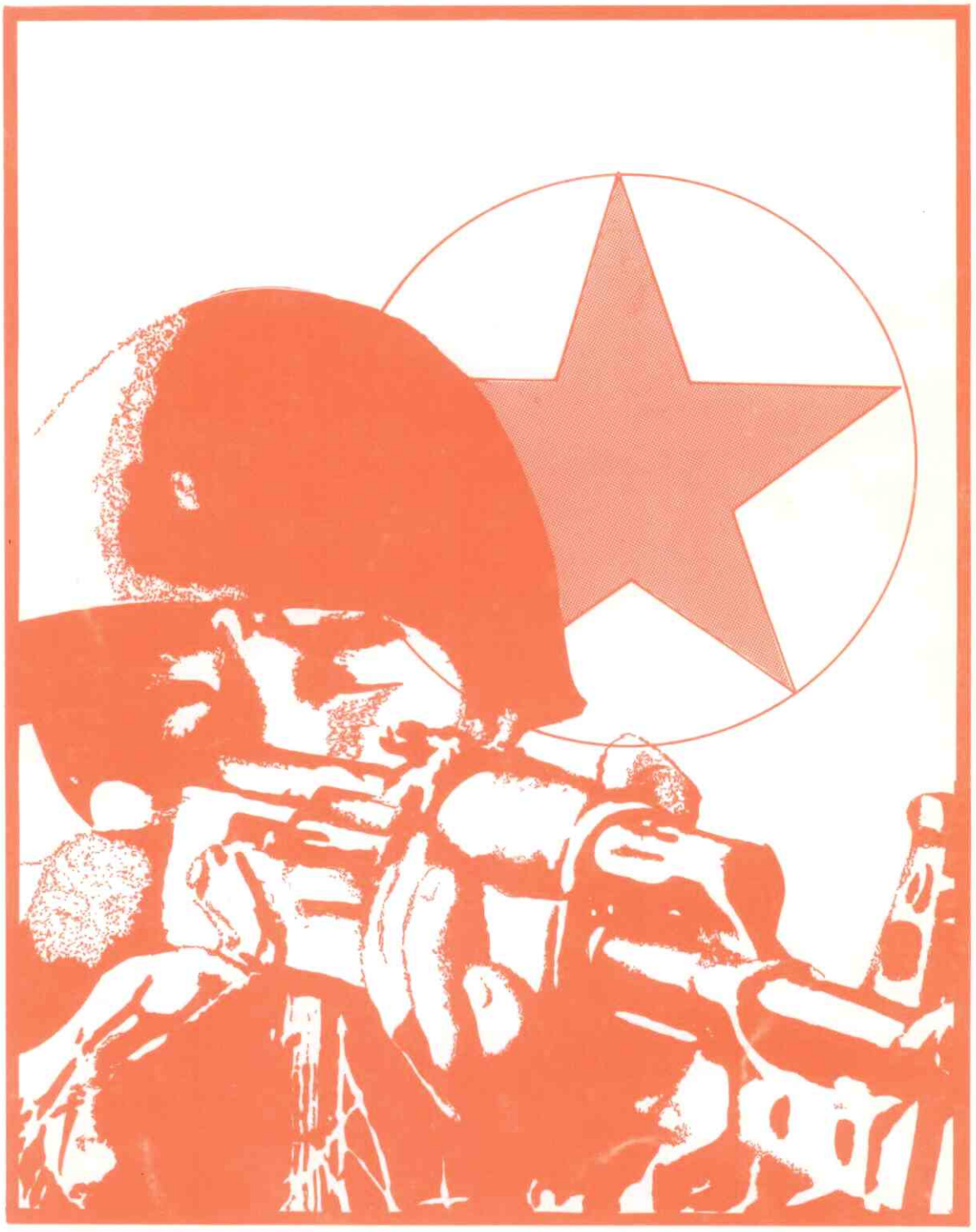
TorneoMaster

Notiziario 2/88

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

SOMMARIO

La classifica	pag. 2
Il dito nella piaga	" 7
Assault	" 10
Honor system	" 18
Corea 1951	" 24

Cari amici,

eccoci giunti all'ultimo numero del Notiziario prima della Convention settembrina, recuperando, nonostante i 37 gradi all'ombra, il ritardo accumulato con l'altro numero.

Nel precedente numero abbiamo dato il via a delle rubriche (elenco di tutte le partite giocate nel trimestre e rubrica "il dito nella piaga") che continueranno anche su questo, visto il buon interesse suscitato.

E, a proposito di dita e piaghe, vi annunciamo che il referendum sul sistema di punteggio ha visto la prevalenza con ampio margine (piu' di 60 voti di scarto) della vecchia classifica, quella approvata a VERCON 86. I risultati dovrebbero essere pressoche' definitivi. Comunque le cifre ufficiali ve le forniremo all'assemblea di settembre. Questo risultato da' ragione alla scelta referendaria; per completezza, dobbiamo registrare anche che continuano a giungere sul nostro tavolo nuove idee per i punteggi, come potrete vedere all'interno del Notiziario. L'esito plebiscitario dovrebbe consigliare di chiudere definitivamente le recriminazioni sul sistema di punteggio. Per il momento, almeno, pensiamo che sarebbe piu' opportuno concentrare le energie creative sullo sviluppo di iniziative che crediamo ormai mature, come il varo di tornei intercittadini a squadre e cose del genere. Noi comunque crediamo che sia necessario mettere un punto fermo a tutto cio', a pena, altrimenti, di far vivere il TM in una situazione di incertezza perenne e magari anche di latente polemica. Ovviamente potra' non essere facile individuare una soluzione idonea e indolore. Per quanto riguarda noi, abbiamo maturato la convinzione che questa soluzione sarebbe quella di rafforzare la potesta' decisionale della Segreteria. Ci rendiamo conto che si tratta di una ipotesi forse impopolare, e che puo' far nascere il dubbio che la sosteniamo solo perche' siamo noi i segretari...Nulla di piu' sbagliato! Ci sembra inutile ricordare che la Segreteria lavora per buona volonta', gratis et amore Dei; la nostra Associazione richiede l' impegno di pochi volenterosi che non traggono alcun vantaggio da questi tumulti interni, ed anzi si devono accollare il dovere di impedire che nuocciano al TM.

Parliamo adesso della ROMACON: sono gia' giunte numerose adesioni da tutta Italia; invitiamo dunque tutti gli interessati ad iscriversi per tempo. Cio' ci consentira' di risolvere al meglio tutte le esigenze di tipo logistico e di organizzare adeguatamente i tornei. A questa edizione sara' presente il primo giocatore austriaco (dite la verita', ne avete mai visto uno? Sapete come sono fatti? Vi diamo un'anticipazione: verdi, piccoli e con le antenne...).

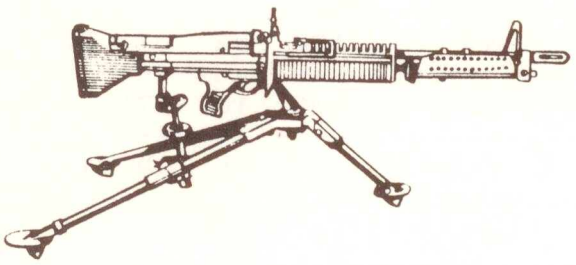
La Segreteria

aggiornata al 15.7.1988
totale partite disputate 2096
totale partite postali 394

	tess	cognome		pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng
1	M0055	CUOGHI	S	189	219	132	86	1	5	15	43	75
2	UD205	QUITADAMO	N	160	20	18	1	1	16	9	9	144
3	M0050	CREMONA	P	159	69	46	19	4	16	22	19	352
4	PG334	DE FRANCESCO	S	159	26	19	0	7	15	8	0	120
5	VE274	MONTAGNER	S	157	26	17	9	0	9	9	18	81
6	M0344	COTTAFAVI	M	157	12	7	5	0	2	5	0	10
7	B0315	PRANDI	C	150	10	8	2	0	4	7	6	28
8	BS359	GENTILINI	R	150	10	9	1	0	4	3	2	12
9	PV029	MERCURI	G	148	43	21	20	2	6	9	9	54
10	FI217	BUGLIANI	A	143	14	13	0	1	9	12	12	108
11	B0234	DE BONI	G	143	14	9	5	0	7	7	9	49
12	RM197	SELVA	P	140	68	41	25	2	16	25	4	400
13	PV028	DORIA	A	137	35	24	8	3	10	7	2	70
14	M0354	BATTILANI	A	133	14	8	6	0	2	9	1	18
15	PG172	MATTIELLI	A	131	18	9	4	5	12	13	8	156
16	M0054	TAGLIAZUCCHI	E	129	176	83	92	4	8	8	11	64
17	VA163	GIARONI	A	126	80	42	33	5	26	25	39	650
18	RM303	LAMENDOLA	G	126	17	8	6	3	6	11	3	66
19	PI329	BARTOLI	M	126	14	10	4	0	9	6	0	54
20	VR304	FERRARI	F	124	44	25	18	1	23	7	0	161

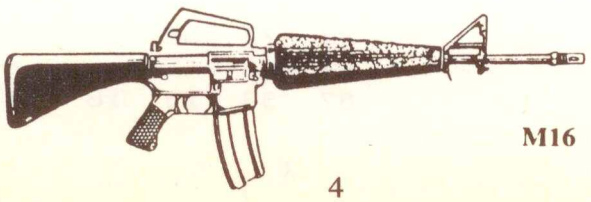
	tess	cognome		pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng
21	PG361	GAMBACURTA	S	124	11	7	3	1	8	4	4	32
22	TO242	MORGERA	C	124	14	10	3	1	5	4	5	20
23	MI319	TAGLIABUE	R	122	15	9	5	1	7	9	0	63
24	RM218	CERONE	M	119	17	9	6	2	2	8	0	16
25	RM174	CHIAFFARINO	L	118	42	15	19	8	20	14	2	280
26	MI287	FACCHI	M	117	21	11	9	1	4	8	2	32
27	RM076	RIGILLO	R	117	10	5	3	2	3	6	7	18
28	RM202	CAFARO	B	114	57	27	25	5	18	23	9	414
29	FE276	BALESTRERI	L	114	10	5	4	1	2	4	8	8
30	BL038	MEROLA	F	113	18	9	8	1	9	8	10	72
31	RM301	DZIEDUSZYCKI	M	110	20	6	9	5	8	12	1	96
32	RM175	LOMBARDI	M	108	82	37	35	10	29	26	5	754
33	VR305	MARANI	S	108	16	7	9	0	9	1	0	9
34	TS230	DE SCORDILLI	T	107	25	8	17	0	10	16	1	160
35	LT352	FAINA	M	107	12	5	7	0	5	6	8	30
36	BO324	FAVALI	A	105	22	11	10	1	5	9	0	45
37	BL057	FERRO	G	104	46	23	22	1	19	19	36	361
38	VR306	CABIANCA	L	102	21	9	11	1	19	2	0	38
39	RM219	MORETTI	D	99	28	13	11	4	10	13	0	130
40	PV031	CASTAGNOLA	L	99	71	22	46	3	11	7	1	77
41	MI341	CAPONE	G	99	11	4	6	1	9	5	0	45
42	RM222	BOMBA	C	98	11	7	3	1	3	4	0	12
43	MO345	ARTIOLI	P	98	15	4	11	0	2	4	1	8
44	RM221	BOMBA	F	96	15	3	11	1	6	4	0	24
45	RM212	PORRINI	R	91	12	2	10	0	3	7	0	21
46	TO298	DELLINO	B	90	10	4	6	0	4	4	0	16
47	RM144	STOCCHI	A	89	31	12	18	1	3	12	0	36
48	MI170	FRIGERIO	G	87	77	36	32	9	24	33	7	792
49	RM201	GIUNTOLI	E	87	33	13	18	2	10	11	0	110

	tess	cognome		pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng
50	PN253	ROMANI	R	86	10	2	7	1	6	8	2	48
51	VA262	BISERNI	A	86	11	1	9	1	7	6	0	42
52	MI342	BRIANZA	L	86	11	3	7	1	3	6	3	18
53	MI229	SACCHI	V	84	17	4	10	3	9	12	1	108
54	AR243	TOSI	A	84	18	4	14	0	11	7	12	77
55	TO292	BENEDETTO	D	84	19	5	13	1	5	4	2	20
56	TN157	MANFREDI	T	82	22	3	17	2	10	16	11	160
57	IM367	RAMPOLLA	A	81	11	3	8	0	5	4	5	20
58	PG335	BAIOLETTI	C	50	12	0	11	1	8	4	0	32

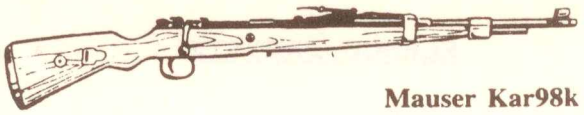


NUOVE PARTITE POSTALI

P680 DE BONI-GALLONE	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P681 SCARLATA-LONGO	AFRIKA KORPS (AH)
P682 SCARLATA-LONGO	AFRIKA KORPS (AH)
P683 TUZZI-FAINA M.	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P684 GOLA-GAMBACURTA	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P685 CAPONE-DE BONI	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P686 DI SANTO-DE BONI	AIR FORCE (AH)
P687 DE BONI-MARTINI	ADVANCED SQUAD LEADER (AH)
P688 CUOGHI-RAMPOLLA L.	PANZER LEADER (AH)
P689 FAINA M.-MACCIONI	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P690 DE BONI-BALESTRERI	AIR FORCE (AH)
P691 TUZZI-CAPONE	ANZIO (AH)
P692 CAPONE-FAINA M.	ANZIO (AH)
P693 GALLONE-FAINA M.	LA BATAILLE D'AUERSTADT (CLA)
P694 CUOGHI-GENTILINI	PANZER LEADER (AH)
L076 BATTILANI-DE BONI	PANZER LEADER (AH)
L077 MARTINI-TOSI	ADVANCED SQUAD LEADER (AH)
L078 CUOGHI-LEONCINI	PANZERBLITZ (AH)



M16



Mauser Kar98k

I PIU' GIOCATI

1	Panzer Leader (AH)	232
2	Napoleon's Last Battles (SPI)	174
3	Squad Leader (AH)	144
4	Panzerblitz (AH)	79
5	Napoleon at War (SPI)	78
6	The Russian Campaign (AH)	76
7	Cross of Iron (AH)	71
8	Afrika Korps (AH)	62
9	The Arab-Israeli Wars (AH)	52
10	Blue & Gray (SPI)	51
11	Wooden Ships & Iron Men (AH)	40
12	Gladiator (AH)	37
13	Crescendo of Doom (AH)	36
14	A House Divided (GDW)	33
15	G.I. Anvil of Victory (AH)	31

I PIU' GIOCATI PER POSTA

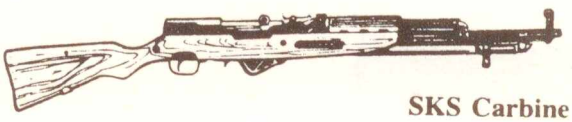
1	Panzer Leader (AH)	84
2	Napoleon's Last Battles (SPI)	44
3	The Russian Campaign (AH)	26
4	Squad Leader (AH)	23
5	Afrika Korps (AH)	23
6	Napoleon at War (SPI)	19
7	The Arab-Israeli Wars (AH)	14
8	Anzio (AH)	13
9	Panzerblitz (AH)	10
10	Third Reich (AH)	9

LE MARCHE PIU' GIOCATE

Avalon Hill	1242	(59.25%)
SPI	556	(26.52%)
GDW	136	(06.48%)
International Team	34	(01.62%)
Victory Games	29	(01.38%)
WWW	13	(00.62%)
altre	86	(04.10%)

giocatori con meno di 10 partite

tess	cognome	n	pun	par
BS235	USANZA	G	138	5
RM191	CATACCHINI	M	135	9
PG351	TUZZI	M	127	9
RM375	CASSANO	G	124	6
TS396	STOLFA	D	122	6
HN002	COWLES	M	120	3
TO394	CACCIALUPI	D	120	2
VR272	LUCCHESE	A	116	6
NA300	CESARO	M	114	6
RM373	PUGLIESE	V	110	3
BA321	DE BENEDICTIS	G	110	1
TP382	LONGO	G	110	1
TS388	NOBILE	G	109	3
BS200	LIGUORI	M	108	5
RM295	FEDELE	G	106	5
PG357	AGNUSDEI	G	105	8
MS207	CHIAPPE	A	105	2
NA299	ERCOLANO	G	104	6
PV348	MACCIONI	G	104	4
PG347	BIANCALANA	P	104	3
BL037	GUGLIELMO	M	104	3
RM244	MARCOPOLI	S	102	1
LI349	DI SANTO	C	101	7
SA245	LAMBERTI	V	101	7
PG371	DAL BELLO	D	99	5
LT384	FAINA	F	99	4
VE210	CANAVESE	A	97	6
VR206	GABRIELLI	S	97	6
PG410	BEZZI	C	95	1
BO328	NIGELLI	O	94	6
IM387	RAMPOLLA	L	94	6
FO231	GRANATA	E	92	6
LT369	GALLONE	C	90	2
TO393	FERRARI	M	90	1
EN224	SCARLATA	F	89	2
CA336	BARDI	G	86	3
TS401	KOK BRELICH	M	86	3
MI338	FILIPCIC	L	79	3
BS368	LEONCINI	F	72	8



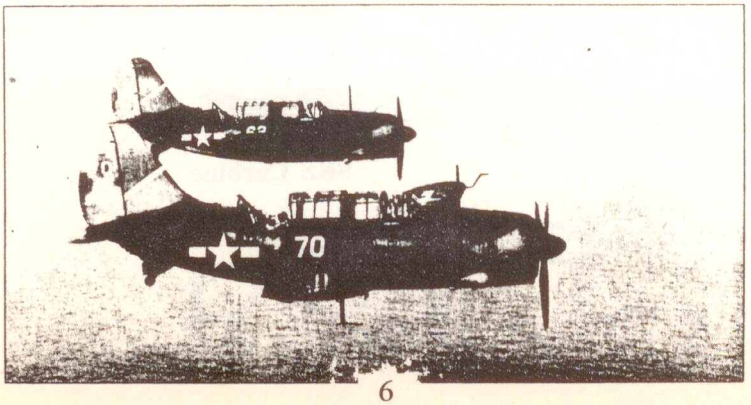
SKS Carbine

M1 Carbine

ELENCO PARTITE

Il presente elenco serve, oltre che da riscontro per le partite disputate, anche da spunto per nuove sfide. Il nominativo in neretto e' quello del vincitore, in caso di pareggio i due nomi saranno nello stesso stile.

data	giocatori	gioco	pbm
22.3	**Caccialupi**-Dellino	Tank Leader (WES)	
28.3	**Di Santo**-Brianza	Squad Leader (AH)	*
01.4	**Cottafavi**-Tagliazucchi	Arab-Israeli Wars (AH)	
05.4	**Cowles**-Bardi	Caesar Alesia (AH)	*
13.4	**Cremona**-Giaroni	Napoleon at War (SPI)	*
15.4	**Caccialupi**-Ferrari M.	Sixth Fleet (VG)	
21.4	**Gambacurta**-Pellisari A.	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
25.4	**Cuoghi**-Cottafavi	Panzer Leader (AH)	
28.4	**Balestreri**-Giaroni	Crescendo of Doom (AH)	*
30.4	**Liguori**-Bertocchi	Napoleon's Last Battles	*
30.4	**Gambacurta**-Dal Bello	Fallen Eagle (?)	
03.5	**Pellisari L.**-Pellisari A.	Napoleon's Last Battles	
07.5	**Dal Bello**-Gambacurta	Squad Leader (AH)	
09.5	**Faina M.**-Gallone	Afrika Korps (AH)	*
11.5	**Gentilini**-Brianza	Squad Leader (AH)	*
13.5	**Maccioni**-Faina M.	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
14.5	Tuzzi-Mattielli	Napoleon at War (SPI)	*
14.5	**Gambacurta**-Dal Bello	Squad Leader (AH)	
15.5	**Cottafavi**-Ferro	Panzer Leader (AH)	
15.5	**Artioli**-Battilani	Panzer Leader (AH)	
19.5	**Pellisari A.**-Pellisari L.	Wooden Ships & Iron Men (AH)	
22.5	**De Francesco**-Bezzi	Gettysburgh (PHO)	
24.5	**Bugliani**-Manfredi	Wooden Ships & Iron Men (AH)	*
27.5	**Battilani**-Cafaro	Panzer Leader (AH)	*
05.6	**Selva**-Lombardi	Flat Top (AH)	
07.6	**Gentilini**-Leoncini	Panzerblitz (AH)	
07.6	**De Boni**-Dzieduszycki	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
15.6	**Chiaffarino**-Lombardi	Gladiator (AH)	
15.6	**Lombardi**-Chiaffarino	Gladiator (AH)	
22.6	**Agnusdei**-Mattielli	Battles for the Ardennes (SPI)	*
26.6	**Lombardi**-Dal Bello	Cross of Iron (AH)	
26.6	**Dal Bello**-Lombardi	Cross of Iron (AH)	
26.6	**Mattielli**-Selva	War & Peace (AH)	
26.6	De Francesco-Dzieduszycki	Third Reich (AH)	
28.6	**Gentilini**-Leoncini	Panzerblitz (AH)	
12.7	**Cassano**-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
13.7	**Stocchi**-Giuntoli	Flat Top (AH)	



Titolo: "Una vittoria è pur sempre una vittoria!"

di Mario Bartoli

Viste le polemiche che "animano" il TM a proposito della classifica e del suo meccanismo, dopo essere stato a sentire per un paio di annii ho deciso di dire anch'io la mia, sperando che i soci siano in grado di sopportare ancora un'altra proposta.

La cosa che secondo me e qualche altro, è più interessante nella classifica è la proporzione tra il numero delle partite che ho vinto ed il numero di quelle che ho perso. Se le prime superano le seconde, il giocatore è senz'altro "efficace". Alternativamente, si può considerare la percentuale di partite vinte rispetto al totale delle partite giocate.

Da qui scaturisce la seguente

PROPOSTA DI RIFORMA DELLA CLASSIFICA:

La classifica si basa su di un punteggio calcolato, per ogni giocatore, in base alla proporzione percentuale delle partite vinte (indicate con PV) rispetto al totale delle partite giocate (indicate con PG), punteggio aggiornato ad ogni partita.

-> All'iscrizione, al socio vengono assegnati zero punti.

-> Dopo ogni partita, il punteggio del giocatore viene aggiornato usando la seguente regola:

$$\left(\frac{PV}{PG}\right) * 100$$

Le frazioni vengono **arrotondate**; ovvero, se la frazione è minore di 1/2, viene tralasciata, se invece è maggiore od uguale ad 1/2, si somma uno alla parte intera e si elimina la frazione. In entrambi i casi, la parte intera costituisce il punteggio del giocatore.

Vantaggi:

- Il punteggio diventa indipendente dal numero di partite giocate, quindi i giocatori postali diventano perfettamente "comparabili" con quelli ftf.
- I punteggi sono sempre compresi tra un massimo di 100 ed un minimo di 0, quindi non saranno mai più necessarie compattazioni di nessun tipo.
- Il punteggio di un giocatore dipende soltanto dalle sue prestazioni "sul campo" e non dal valore dei giocatori affrontati, quindi i giocatori in fondo alla classifica sono nuovamente competitivi, tanto quanto il capoclassifica ("una vittoria è pur sempre una vittoria!")
- Diminuito lavoro di segreteria (basta contare le partite fatte, vinte e pareggiate)
- Le vittorie "facili" dai giocatori di basso punteggio di cui si parla nell'editoriale del NdTM 3/87 non hanno ragione di esistere: infatti anche i giocatori a basso punteggio avrebbero qualcosa da perdere (PG aumenta -> il punteggio scende), senza la

prospettiva di riguadagnarlo in una compattazione.

- La nuova classifica si ricalcola usando esclusivamente i dati già a disposizione, ma darà risultati molto diversi, facendo saltare le strategie finora possibili per chi volesse salire irregolarmente. Allora questo metodo equivale ad un azzeramento, ma conserva il lavoro fatto finora dai soci, il che dovrebbe mettere d'accordo tutti (si spera!).

Obiezioni (e risposte):

- Ci sarebbero molti ex-aequo, specie tra i giocatori con poche partite. Bene! rispondo io: le parità verrebbero risolte mediante il numero guida, che assumerebbe un'importanza molto maggiore di adesso. A parità di percentuale di successi verrà premiato il giocatore che ha incontrato più avversari sul maggior numero di giochi, ovvero il giocatore più versatile, il che mi sembra ottimo.

- Come si trattano i pareggi? Possiamo considerarli come partite perse per entrambi, incoraggiando i combattimenti all'ultimo sangue, oppure considerarli mezze vittorie per entrambi; questa scelta mi sembra più "rilassante". Allora, indicando con PP il totale delle partite pareggiate dal giocatore, la relazione per il calcolo del punteggio diventa:

$$\left(\frac{PV + PP/2}{PG}\right) * 100$$

- Finché le partite sono poche, una vittoria od una sconfitta modificheranno sensibilmente il punteggio; al contrario, all'aumentare delle partite giocate le singole partite avranno un'influenza proporzionalmente minore. Quindi, il punteggio dei giocatori con circa 100 partite già fatte soffrirà di una forte "inerzia"; per rimandare il problema, possiamo "amplificare" i punteggi, moltiplicando per 1000 anziché per 100: questo aumenta il peso della singola partita. Arriviamo allora alla relazione definitiva:

--> $$\left(\frac{PV + PP/2}{PG}\right) * 1000$$

Tutti i vantaggi precedenti si conservano, l'unica differenza è che i punteggi vanno da un minimo di 0 ad un massimo di 1000. Meglio non amplificare oltre per evitare sbalzi di troppe posizioni per chi ha poche partite. Ricordiamo che questi avranno punteggi proporzionalmente più variabili rispetto ai veterani. Questo problema si riproporrà quando i giocatori più attivi avranno circa 1000 partite dietro le spalle, situazione che ritengo trascurabile, dato che al ritmo attuale ci vorranno altri venti anni (circa) per raggiungerla!

- I primi in classifica potranno avere punteggi molto alti; se questi sono stati ottenuti cn poche partite non c'è problema, una ulteriore partita sarà sufficiente a rendere irraggiungibile (fino alla

prossima) il punteggio del capoclassifica od a sprofondarlo negli abissi (si fa per dire). Ma allora, chi glielo fa fare di giocare? Se invece il capoclassifica ha molte partite, l'inerzia tenderà a lascirlo al suo posto, a meno che non giochi un congruo numero di partite. Il problema sorge anche per la seconda e la terza posizione (considero soltanto queste perché sono quelle che danno diiritto ad un premio). Quindi arriviamo al secondo punto della mia proposta:

--> "Nel caso che al 31/12 la prime tre posizioni siano occupate da soci che anche al 31/12 dell'anno precedente erano in una delle prime tre posizioni (anche se in ordine diverso), i premi non saranno consegnati se i tre giocatori in questione non avranno affrontato almeno dieci avversari diversi per ciascuno nel corso dell'anno. In caso di mancata consegna, il premio sarà dato al successivo giocatore in classifica."

Ragazzi, i titoli vanno difesi, no?

Vediamo che questo sistema risponde ai requisiti dettati nell'editoriale del 3/87:

- E' semplice: niente tabelle, paragrafi, conti di bonus di vario tipo; soltanto ciò che in questo articolo è preceduto da una freccia (-->), ovvero una semplice relazione matematica ed un paragrafo di regole.
- E' duraturo: l'unico problema di durata è quello dell'inerzia; ma visto che i giocatori più accaniti hanno accumulato circa 200 partite in 5 anni di esistenza del TM, prima che riescano ad arrivare a 1000 partite ci vorrano, come già detto, venti anni! Più duraturo di così!
- E' equilibrata: Tutti possono arrivare in testa, basta vincere un buon numero di partite (almeno dieci, per il secondo punto).
- Favorisce il gioco postale: Nel senso che non lo svantaggia rispetto al faccia a faccia, ma lo mette esattamente allo stesso piano. Un giocatore postale può raggiungere la vetta così come un giocatore faccia a faccia; il secondo articolo gli impone di trovare almeno dieci avversari, ma è pur sempre possibile tenere aperte dieci partite postali contemporaneamente! E poi, ci sono anche le conventions.

Se qualcuno avesse dubbi, può scrivermi, prometto che risponderò a tutti entro il 2000. Prego astenersi da lettere minatorie e pacchi-bomba; saranno invece graditi omaggi floreali, ricchi premi e cotillons (e magari, francobolli per la risposta!).

Mario Bartoli

ASSAULT

DI GIACOMO FEDELE

Assault e', a mio parere, il titolo del piu' bel gioco di argomento tattico contemporaneo mai pubblicato. Il gioco prende in esame, allo stato attuale delle espansioni poste in commercio, lo scontro tra le unita' americane e tedesche contro quelle sovietiche. Il periodo preso in esame e' ovviamente quello odierno ma confidiamo in future espansioni che permettano di porre in gioco anche i mezzi piu' moderni di futura acquisizione.

Limitiamoci adesso alla scatola base e, sebbene possa garantire che l'impiego di unita' corazzate, meccanizzate e di artiglieria sia alla lunga ripetitivo, vi assicuro che ogni partita sara' diversa dalla precedente e che l'acquisto di espansioni come Boots & Saddles (gli elicotteri e le armi antiaeree) e Bundeswehr (i tedeschi e le unita' del genio), non saprete piu' come comportarvi e dovrete escogitare tattiche nuove di volta in volta, rendendo la simulazione sempre piu' vicina alla realta' del comando.

Aperta la scatola base ci troviamo di fronte a 480 pedine ed una sfilza di tabelle che, differenziate per ogni tipo di veicolo, riportano tutti i munizionamenti possibili con cui esso puo' far fuoco contro le unita' nemiche.

Tanto per iniziare, una speciale nota di merito va alle tabelle per l'avvistamento, veri e propri gioielli che considerano i tentativi di avvistamento non solo in funzione della distanza ma anche del tipo di unita' che lo tenta, lo subisce e del tipo di azione che quest'ultima sta' effettuando. Non ultima e' l'importanza fondamentale del terreno in cui l'unita' passiva si trova.

Conventional Fire Defense Table

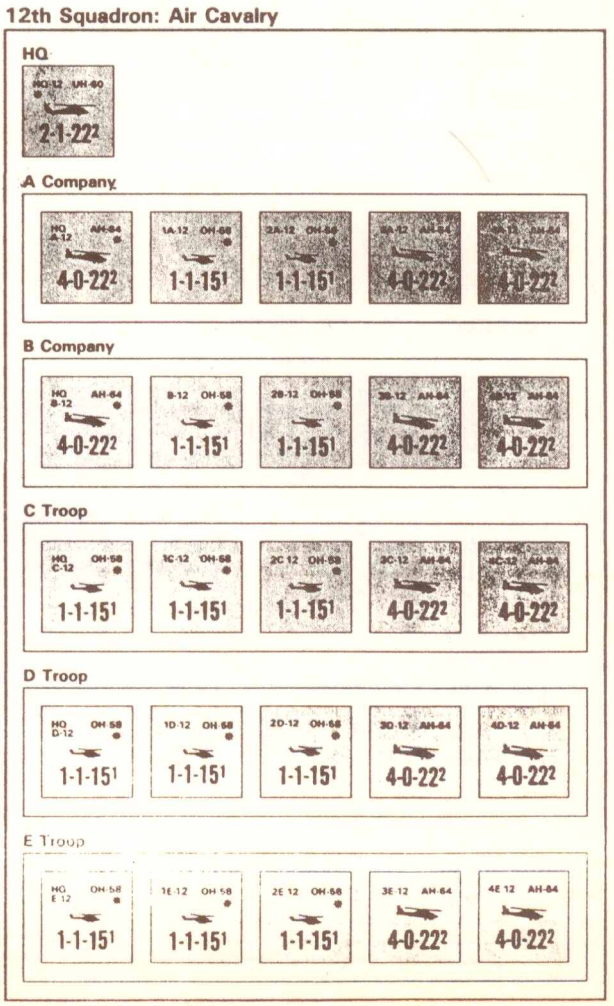
Unit Type	*Terrain*					
	Clear	*Woods*	*Marsh*	*Town*	*Urban Strip*	*Entrench*
P	5/10	10/15	5/10	10/20	5/20	20
W	5/10	5/10	5/10	5/15	5/15	20
V	10/15	10/15	10/15	5/15	5/15	–
AFV	10/10	10/10	10/10	10/15	10/10	–

Dopo aver soffocato, a viva forza, vere e proprie crisi di libido che tale vista ha provocato in me, apriamo le due mappe e lasciamo raffreddare notevolmente il nostro entusiasmo; onestamente era possibile fare molto meglio e renderle piu' gradevoli alla vista. Non dico che abbiano la disgustosa monotonia di un Panzer Blitz e di un Panzer Leader o anche di un "88" ma certo, una nota di colore in piu' e una collina in meno non avrebbe certo creato un gran danno anzi, tutt'altro.

Superato lo shock iniziale ci appaiono delle considerazioni che non possono non creare una sensazione di approvazione verso il creatore di questo gioco: le colline hanno cessato di essere un osceno sovrapporsi di gradini in cui essere sopra o essere sotto, senza soluzioni intermedie. L'andamento scalare esiste ed e' meravigliosamente applicato sia sulla mappa che sulle schede applicative.

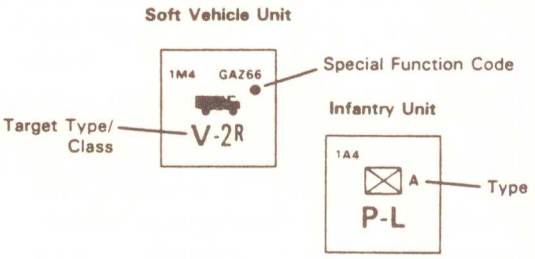
Superato con esito positivo queste elucubrazioni sulle mappe, buttiamo in un angolo il dado decimale (fa veramente

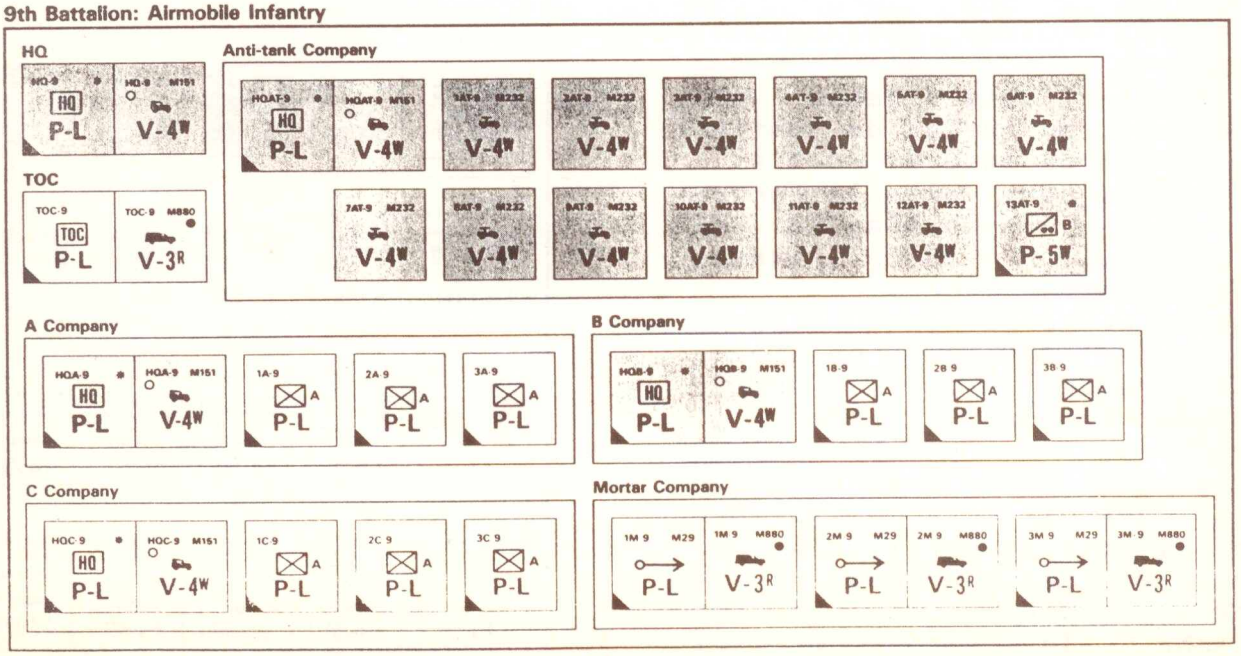
pieta') e arriviamo alle schede degli scenari con alte grida di plauso. Sebbene possano all'inizio parere complicate in quanto differenti da quelle cui siamo abituati, dopo poco ci appariranno con chiarezza: tipo di unita' da impiegare, turno d'ingresso, valore dello scenario e tutto quello che ad esso e' relativo. La dote fondamentale e' che ogni scenario prevede 6 livelli di forza possibili il che da un totale, tra le due parti, di 36 possibili schieramenti ad ogni scenario e, sui 3 scenari, di 108 possibili scontri differenti.
Sull'argomento esistono, per dovere di cronaca, due diverse correnti di pensiero. Mentre la prima chiede a gran voce che siano gli stessi giocatori a stabilire quale livello di forza utilizzare, la seconda prevede di affidarsi al fato ed estrarre, a sorte. Pertanto utilizzo ambedue i sistemi, a seconda dell'avversario e del suo livello ma contro alcuni il primo metodo e' decisamente irrealizzabile per non trasformere ogni partita in un frontale di battaglione di Abrams e un reggimento di T 80 e questo per non dirvi a cosa sono stato costretto a vedere quando sono entrati in gioco gli elicotteri (al confronto Apocalypse Now era una tranquilla gita aziendale!).
Certo che se i giocatori hanno sufficiente intelligenza per accordarsi su quello da metter in gioco senza essere costretti a ricreare ogni volta la carica dei 600 o la battaglia di Prochorowka, lo ritengo preferibile.
A questo punto possiamo riporre gli scenari e gustare con calma i "Reference folder", veri e propri vademecum che ci permettono, se siamo interessati, di creare nuove unita' come gli OF 40 italiani e ci illustrano per filo e per segno l'organizzazione e le dottrine operative di base di entrambe le parti e ci permettono, quindi, di evitare macroscopici errori nella preparazione degli scenari di nostra ideazione.
Vediamo ora di esaminare quello che, da sempre, e' il nucleo dogmatico di ogni gioco: le regole!!!
Sebbene contengano alcune incongruenze, peraltro ormai risolte dalla seconda edizione, le ho trovate scritte con chiarezza e precisione senza, cioe', quella pignoleria da diritto privato di "Third Reich" ma senza neppure scivolare nelle crisi di riso provocatemi da "Black sea, Black death".
Tornando ad essere seri, trovo molto interessante il concetto dei punti operativi, non nuovo ma diverso dal solito, che permette di avere situazioni sempre piu' simili alla realta' dei fatti.
I posti di comando sono a livello di compagnia/battaglione per il giocatore occidentale e a livello di battaglione/reggimento per quello orientale.



E se in combattimento vi eliminano l'unita' comando? Niente paura, il turno successivo un'unita' della stessa compagnia/battaglione, sara' promossa e diventera' la nuova unita' comando. E tenete conto che il nuovo comandante potrebbe essere persino migliore del vecchio (i cattivi comandanti in genere vengono sacrificati in prima linea guidando eroici attacchi suicidi). Comunque sia, il giocatore sovietico ha la possibilita' di utilizzare il "Battle Drill" per muovere un maggior numero di unita' sebbene cio' comporti una minore flessibilita' operativa ma le forze dell'Est lavorano in genere su questo principio e pregio del gioco sta nel ricostruire anche questo. Oltre ai posti di comando operativi, Assault comprende anche i centri operativi di comando tattico (TOC) che mantengono la capacita' dei comandanti di inviare ordini ad esecuzione immediata ma aggiungono la capacita' di pianificare le operazioni ossia di accumulare i punti comando non utilizzati per impiegerli tutti insieme in uno o piu' turni successivi.

Molto interessante e' anche l'aspetto che le formazioni possono assumere sotto il fuoco e il variare dei costi di movimento in funzione di esse (le tabelle mantengono comunque un'elevata immediatezza) e la precisione del sistema di fuoco che tiene conto dei differenti tipi di corazzatura oggi esistenti con le opportune modifiche al lancio del dado da esse derivanti.
Un ultimo consiglio diretto a quelli che hanno solo Assault e non hanno fatto ancora il grande passo verso Boots & Saddles: dividete le fasi dell'artiglieria, prevista all'inizio del turno, in due diverse fasi, una per il giocatore, da svolgersi all'inizio del loro turno cosi' che l'americano debba, come il sovietico, pianificare i propri interventi di fuoco senza prima aver visto i movimenti del sovietico.
Detto questo non mi resta altro se non augurarvi il "Buon Divertimento".





1) Per il giocatore sovietico e' essenziale imparare ad utilizzare proficuamente le proprie unita' da ricognizione che sono tra le poche in grado di muoversi autonomamente.
Nel corso delle varie partite da me giocate, ho potuto riscontrare che il miglior impiego per queste unita' che, lo ricordo, non abbisognano di Punti Operazioni per svolgere le loro attivita' e' il portarle in ordine di marcia sin quasi alle linee avversarie e utilizzarle quindi, poste in formazione di combattimento per l'avvistamento ed il fuoco di copertura operato a vantaggio delle unita' meccanizzate e/o corazzate che sopraggiungono e che possono cosi' operare con una certa conoscenza del dispositivo difensivo avversario.
Ricordo inoltre che le unita' da ricognizione e, in particolare il BRDM-2 sono unita' leggere totalmente inadatte ad affrontare un combattimento con fanterie avversarie o veicoli corazzati che non siano degli M-113 o degli M-577; a questo scopo e considerato l'armamento del BRDM-2, e' utile agire con queste unita' a coppie formate sia dai BRDM-2 che dagli BMP-1 cosi' che, in caso di attacco, i primi possono servire da "Cannon Fodden" ed ammortizzare le perdite.
2) Fattore fondamentale del gioco e' un movimento organizzato dalle unita' a livello battaglione e, ricordo, e' utile muovere le unita' una per volta piuttosto che un gruppo per volta cosi' da impedire all'avversario di far fuoco contro concentramenti di truppe e mezzi, fuoco che e' molto piu' dannoso che contro singole unita'. Altro vantaggio che offre questo tipo di movimento e' lo scoprire il tipo di unita' che vengono impiegate per il fuoco d'opportunita' e, approssimativamente, la loro posizione cosi' da migliorare ancor piu' la propria conoscenza del dispositivo avversario.
Il miglior impiego per il Battaglione e', in attacco, l'avanzare con due compagnie in ordine di marcia (cosi' da sfruttare le debolezze e:

TATTICHE DI COMBATTIMENTO SOVIETICHE: MARCIA - MARCIA IN ATTACCO - DIFESA - BATTAGLIA D'INCONTRO

ORDINE DI MARCIA

Simboli delle carte militari sovietiche rappresentanti un battaglione motorizzato in marcia. Questo ordine di marcia viene adottato quando si prevede una battaglia d'incontro con necessità di rapido spiegamento

(a) Pattuglia ricognizione rinforzata, p.e. con BRDM, BMP, T62, moto.

(b) e (c) Avanguardia
(b) Veicolo ricognizione (BRDM)
(c) Avanguardia formata da 1 comp. mot. (10 APC) più 1 plotone corazzato (4 carri)

(d) - (p) Forza principale
(d) Veicolo ricognizione
(e) QG di battaglione

(f) Cannoni antiaerei SP (2 ZSU 23-4)
(g) Plotone corazzato
(h) Plotone corazzato
(i) Compagnia motorizzata (10 BMP)
(j) Compagnia motorizzata (10 BMP)
(k) Veicolo del genio
(l) Plotone artiglieria 2-3 cann. semoventi
(m) Plotone artiglieria 2-3 cann. semoventi
(n) Veicoli logistici arretrati
(p) Guardia ai fianchi - (BMP o BRDM)
(q) Retroguardia - (BMP o BRDM)

cedimenti del fronte avversario per penetrarlo) e una in formazione da combattimento (con dichiarato scopo di fornire il fuoco d'appoggio) e il concentrare questa linea di attacco su un massimo di 8 esagoni di fronte cosi' da poter concentrare masse enormi contro pochi avversari. Nel caso di attacchi portati in ordine di marcia ossia di "Overrun" e' utile, nel caso di unita' meccanizzate, impiegare anche la fanteria facendola scendere a terra cosi' da aumentare il proprio volume di fuoco sin quasi al doppio.

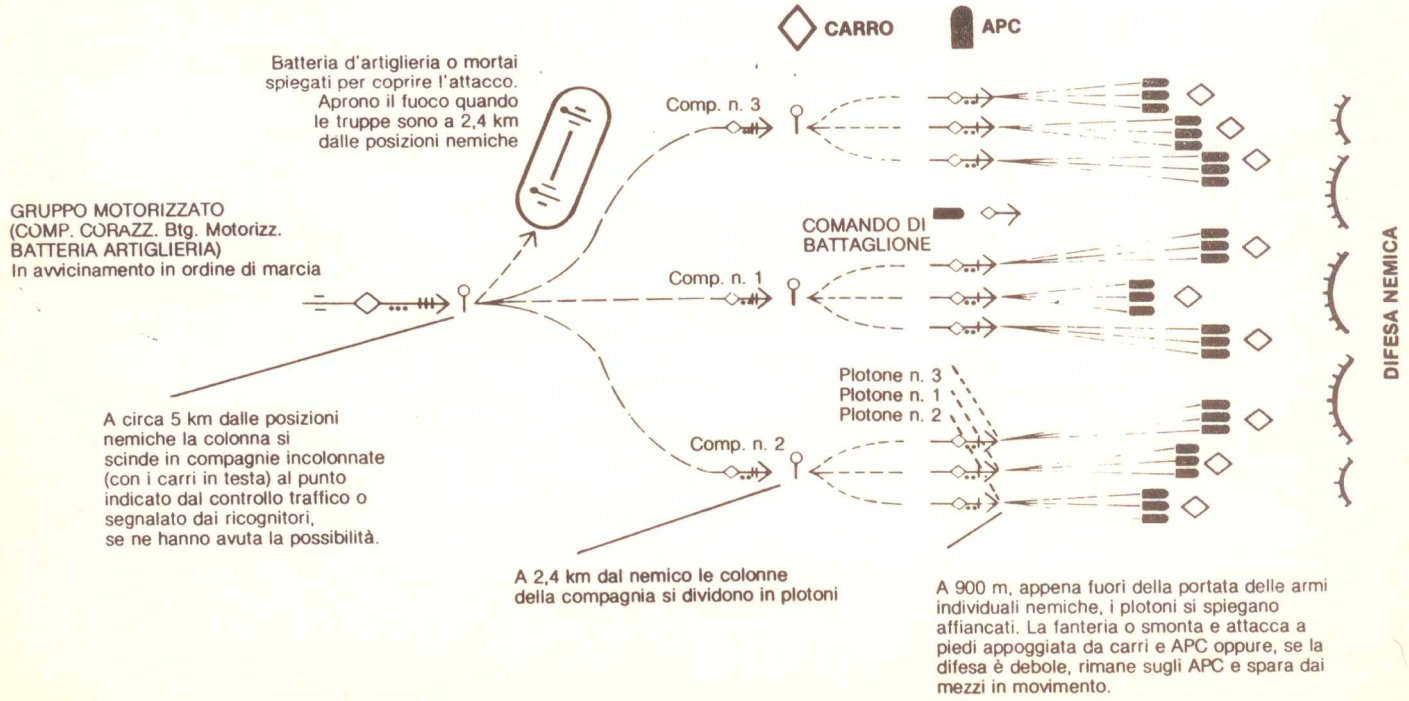
3) In conclusione, ricordiamo il Clou dell'esercito sovietico: l'artiglieria.

L'artiglieria sovietica e' per sua stessa natura lenta, statica e puo' apparire a volte addirittura "Fossile". Al pari di un enorme drago essa e' infatti lenta a svegliarsi e ad agire e tende a sviluppare piu' i piani di fuoco che gli interventi su richiesta; essa e' inoltre rigidamente vincolata all'unita' alla quale appartiene ed e' molto difficile vedere l'artiglieria sovietica impegnarsi in concorsi di fuoco. Nonostante questo, quando si sveglia essa e' potente, brutale e soprattutto numerosa. Date queste premesse vediamo ora qual'e' il suo impiego ottimale nelle varie situazioni. Nella maggior parte dei casi essa ha il compito di sostenere unita' in attacco indebolendo quindi i caposaldi avversari e proteggendo, per quanto possibile, le proprie unita' dalla reazione avversaria. A questo scopo risulta utilissimo l'impiego di cortine nebbiogene effettuate con l'impiego di granate WP che hanno il vantaggio di impedire la visione ai sistemi IR avversari. A mio parere e' piu' comodo e pratico lanciare la cortina di fronte alle unita' avversarie piuttosto che direttamente a coprire la propria direttrice d'attacco cosi' da limitarne notevolmente il fuoco di reazione e riuscire ad impegnarle in terribili "Overrun" dal successo quasi certo.

I fattori fondamentali per ottenere questi risultati sono dati, ovviamente, dall'oculata distribuzione dei posti

SPIEGAMENTO DI UN BATTAGLIONE DALL'ORDINE DI MARCIA A QUELLO DI ATTACCO SECONDO PROCEDURE TIPO

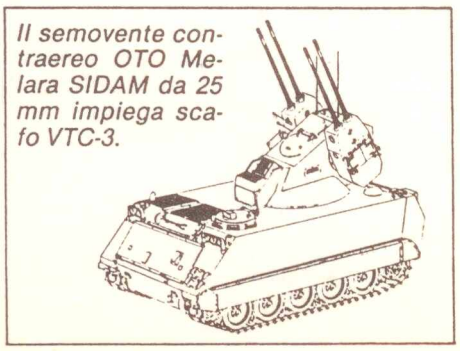
Un gruppo della forza di un battaglione attacca di norma lungo una sola linea (o scaglione) come qui indicato, mentre un altro battaglione dello stesso reggimento sopraggiunge come seconda ondata d'attacco.



d'osservazione e delle unita' HQ cosi' da poter coprire con la pianificazione dei futuri interventi (ecco che entra in scena la famosa lentezza di cui si parlava inizialmente) i probabili sviluppi delle azioni in corso.

U.S.A.

1) La situazione del giocatore americano e' una situazione difficile e di non certa risoluzione egli possiede infatti ben poche unita' con le quali arrestare l'orda che gli si riversa contro ed il valore elevato delle proprie unita' non pareggia certo la disparita' numerica poiche' ogni errore puo' costare la partita. In genere quasi il 50% delle sue unita' e' formato da unita' fasulle (Dummy) ma non per questo il giocatore americano deve disperarsi troppo perche', sebbene senza valore, queste unita' possono impegnare con una oculata serie di movimenti le unita' del giocatore sovietico in un carosello che permetta, sia pur senza infliggere danni di qualunque natura, di rallentarne l'avanzata e logorarne la resistenza psicologica; possiamo anche dire che sotto un certo punto di vista, la strategia del giocatore americano e' fondata sui Dummy e sui loro spostamenti. Bisogna comunque precisare che sebbene trincerate o poste sotto copertura sebbene in boschi o paludi o citta', le unita' verranno sempre scoperte nell'attimo stesso in cui il giocatore sovietico si rendera' conto di aver perso troppo tempo e decidera' che il sacrificio di una sua unita' vale il gusto di saggiare le vostre difese in una determinata posizione per cui ricordate che le vostre unita' Dummy non possono far fuoco e vanno quindi, se si vuol mantenerle in vita ed utilizzarle ancora come spauracchio, protette adeguatamente. Con cosa o con chi proteggerle e' un problema vostro e dipende solo dall'organico che vi sara' assegnato per lo scenario e dalla vostra voglia di conservare queste unita'.



Il semovente contraereo OTO Melara SIDAM da 25 mm impiega scafo VTC-3.

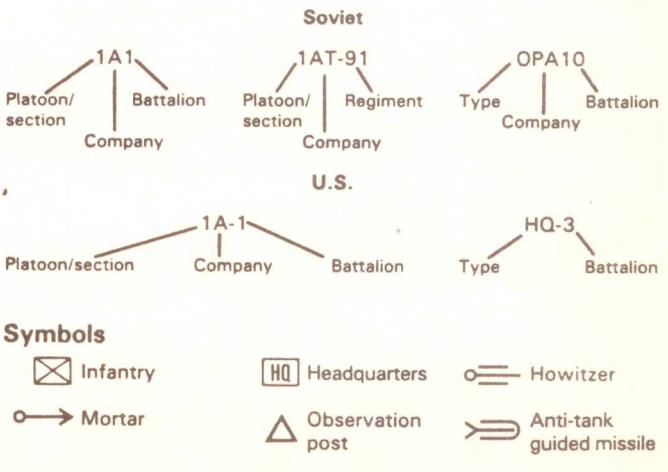
2) Le armi migliori che siano in possesso del giocatore americano sono senza alcun dubbio gli M-1 Abrams. A tutt'oggi non esiste nulla di cosi' veloce, ben protetto e mortalmente efficiente negli arsenali del Patto di Varsavia. La sua potenza d'impatto e' devastante e il volume di fuoco che e' in grado di erogare e' tale da dimezzare una compagnia corazzata sovietica in una sola fase di fuoco (nella realta', diremo che un M-1 ha un "Killing Ratio" ossia un rapporto "Distruggere essere distrutto" di quasi 3-1) o polverizzare una compagnia meccanizzata. Queste unita' sono tuttavia facilmente individuabili poiche' solo da loro possono partire le granate WHAPFSDS e le APDU che sono le sole in grado di eliminare con facilita' i T 80 sovietici. Per questo fondamentale motivo questi mezzi corazzati dovranno essere impiegati con una certa cautela e disposti in maniera tale da poter ripiegare, dopo essere intervenuti con il loro fuoco d'opportunita' e, se possibile, con il loro fuoco attivo, su posizioni prestabilite e ben protette da unita' d'appoggio all'uopo dislocate.

3) Un altro mezzo notevole per la propria mobilita' e per la capacita' di fuoco che il giocatore americano puo' impegnare nel corso del gioco e'

l'M-2 Bradley e la sua versione da ricognizione M-3 Bradley-B. Nonostante questi mezzi godano di una notevole potenzialita', essi soffrono per la loro stessa natura di una scarsa corazzatura che li pone nella condizione di dover sfuggire gli scontri diretti con i carri del giocatore sovietico. Ricordiamo inoltre che l'arma principale del Bradley e' il missile TOW e che i missili non possono effettuare il fuoco di opportunita' a piu' di quattro caselle, e' ovvio che lo scopo principale dei Bradley sara' quello di accompagnare le unita' di fanteria sia in difesa che in attacco offrendo da posizioni arretrate quel fuoco di copertura capace di indebolire l'attacco e la difesa del giocatore sovietico. Non propriamente secondario e' il fuoco che potra' effettuare contro le unita' meccanizzate e motorizzate che transiteranno davanti ad esso; queste unita' infatti non solo non dispongono di valida corazzatura ma subiscono il -4 grazie al tipo di corazzatura appunto e, trasportando fanterie, sono sicuramente obbiettivi paganti.
Concludo ricordando che l'M-3 e' un mezzo da ricognizione per cui dovra' essere dislocato in maniera tale da poter fornire informazioni sulle unita' sovietiche grazie all'osservazione e, appena individuato, dovra' ripiegare su nuove posizioni e, inoltre, ricordiamo che l'M-2 e' un mezzo che dovrebbe rimanere il piu' possibile vicino alle unita' di fanteria anche se nulla vieta di disporli da tutt'altra parte abbandonando cosi' la fanteria al suo destino.

4) Eccoci arrivati a parlare della fanteria; sebbene il ruolo della fanteria sia scaduto nel corso degli anni, oggi essa non e' certamente da disprezzare e, anzi, ricopre validi compiti sugli odierni campi di battaglia.
Come e' ovvio, essa non e' in grado di essere impiegata da sola sia in difesa che tantomeno in attacco. Il sistema migliore per conservare a lungo in piena efficienza le proprie unita' di fanteria e' di porla trincerata o almeno sotto buona copertura e farle attendere l'arrivo delle unita' avversarie in caso di difesa e di portarla a ridosso delle linee avversarie con gli Abrams in copertura a distanza e con i Bradley in copertura ravvicinata.
A noi interessa principalmente la difesa per cui dovremo abituarci a creare una prima linea di difesa alternando le unita' di fanteria con le unita' Dummy cosi' da sconcertare il giocatore sovietico, impegnando le nostre unita' solo se sicuri del successo o se strettamente necessario, ed impedirgli di comprendere facilmente quali unita' sono quelle reali e quali sono Dummy. Maggior confusione puo' inoltre essere creata lasciando che i mezzi corazzati avversari giungano all'altezza delle proprie linee per poterle cosi' colpire di fianco o sul retro con maggiori possibilita' di penetrare la corazzatura.

5) Infine l'artiglieria americana. E' certamente logico presumere che nessun giocatore con un minimo d'esperienza arrivi al punto di porre le proprie unita' di artiglieria in vista ed entro la gittata delle artiglierie avversarie ed e' altrettanto logico presumere che la gran massa degli interventi

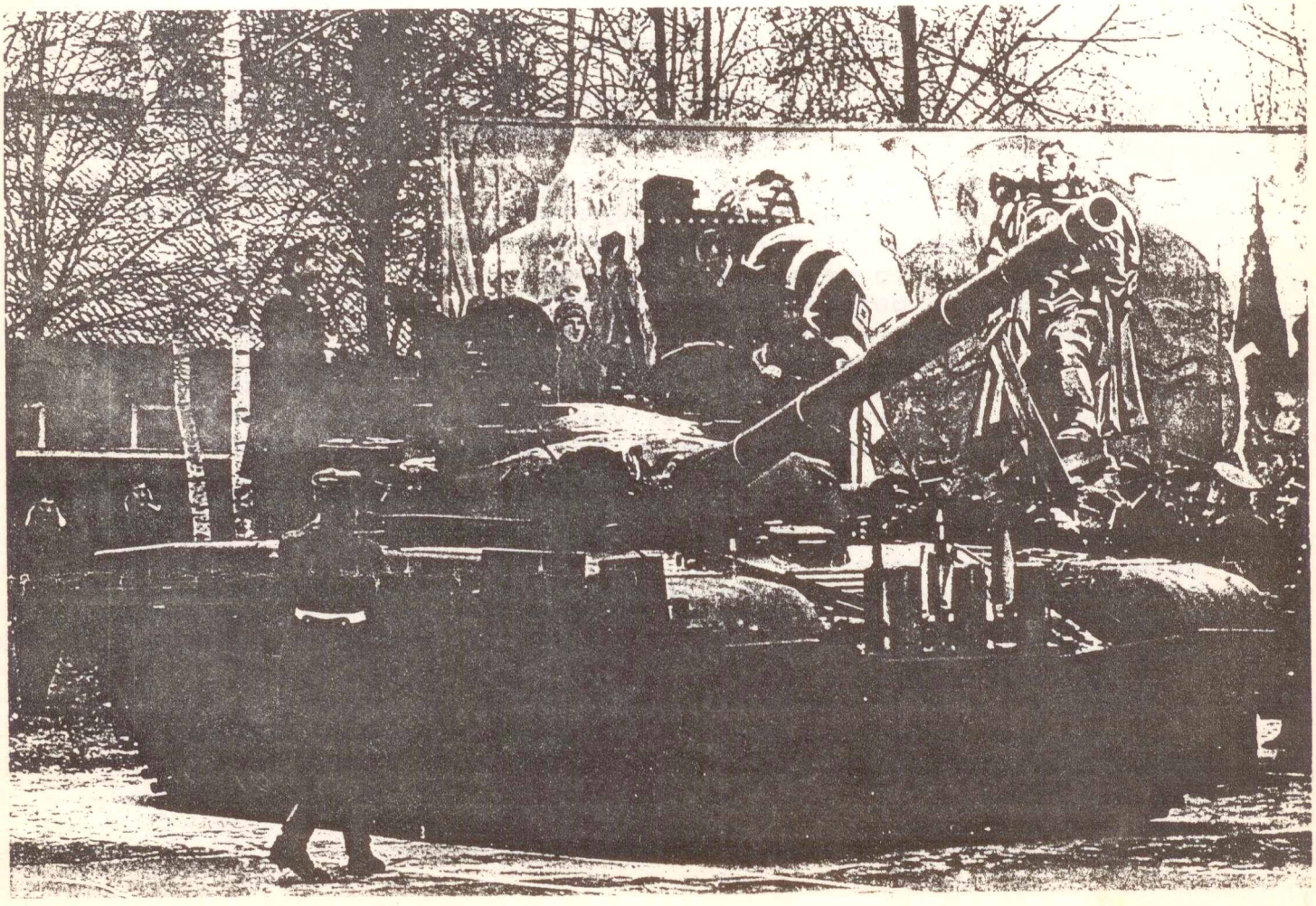


effettuati sui moderni campi di battaglia siano le cortine fumogene condotte pero' con munizionamento HC-BE cosi' da poter sfruttare il vantaggio dato dalla presenza tra le proprie unita' di visori IR. Gli interventi HE sono limitati, in genere, al fuoco contro unita' di fanteria (il cui movimento e' facilmente prevedibile) e contro le dirittrici di sfondamento avversarie (cosi' da costringere il nemico a rallentamenti o a rischi nell'attraversare le cortine di sbarramento).
Come gia' detto a riguardo dell'artiglieria sovietica, l'impegno delle cortine fumogene in un esagono piuttosto che in un altro e' affidato alla singola iniziativa.
6) Concludo ricordando che la presenza delle artiglierie sovietiche impedisce, alla lunga, la creazione di una linea statica che possa fungere da bersaglio e che, vista la mobilita' delle unita' impegnate nel gioco, e' necessario disporrre se non di piu' linee di difesa, almeno di una certa aliquota di manovra in grado di spostarsi nel punto ove il fronte ha ceduto per contrastare l'avanzata avversaria.

T-72

Tipo: carro armato da battaglia.
Peso in ordine di combattimento: 40.000 kg.
Lunghezza fuoritutto: 9,02 m.
Lunghezza dello scafo: 6,35 m.
Larghezza: 3,375 m.
Altezza: (torretta compresa) 2,265 m.
Motore: diesel raffreddato a acqua da 700 HP circa (stimati).

Armamento: cannone a canna liscia da 125 mm con munizioni APFSDS (perforanti controcarro iperveloci decalibrate a energia cinetica) e HEAT (controcarro a alto potenziale) con caricatore automatico; una mitragliatrice coassiale da 7,62 mm e una mitragliatrice AA da 12,7 mm DShK telecomandata.
Velocità: 80 km/h.
Autonomia: 500 km.
Corazzatura: 120 mm al massimo, probabilmente di materiale stratificato resistente ai proiettili a carica cava.



Carissimi amici appassionati di ASL.

In questo articolo desidererei parlarvi di un nuovo metodo di gioco postale per ASL, che tuttavia può essere esteso ad altri giochi che necessitano la conoscenza dei risultati precedenti in vista del movimento successivo. Dico "nuovo", ma in realtà é il primo: l'honor system.
Innanzitutto devo ringraziare l'amico Edo Giaroni, in quanto é grazie ad un suo suggerimento che ho deciso di fare questo sistema.
Come tutti i possessori di ASL avranno visto, tale gioco sembra molto difficile da giocare per posta, in quanto tutti i vari combattimenti e movimenti sono condizionati dalle reazioni dell'avversario. l'unico modo che non stravolge né il magnifico sistema di gioco, né costringe il giocatore in fase a scrivere centinaia di coordinate-dado prevedendo tutti i possibili fuochi difensivi dell'avversario, é quello di fare un PBM simile ad un FTF cieco, per poi controllare statisticamente l'onestà dell'avversario!
Passiamo quindi alle operazioni da fare fase per fase.

Rally Phase

Il giocatore in fase, recupera, tenta di riportare, etc ... le proprie unità così come quelle dell'avversario, esegue "onestamente" le gettate di dado ed applica immediatamente i risultati (Heat of battle, Fate ...)

Prep Fire Phase

Il giocatore esegue il fuoco preparatorio, controlla il morale delle truppe avversarie ed applica i risultati. Esegue inoltre gli attacchi dei cecchini avversari.

Movement Phase

Il giocatore designa i movimenti delle proprie unità esagono per esagono indicando: punti movimento spesi, compiti svolti in quell'esagono (ricerca, fumo ...). Il difensore leggerà tale movimento coprendo i movimenti successivi con un cartoncino, in modo tale da non poter vedere i movimenti e le mosse successive, ed eseguirà i relativi First-Subsequent-FpF fire.
L'attaccante nello scrivere i movimenti delle sue truppe dovrà avvalersi di due opzioni di movimento:
1) Movimento Certo 2) Movimento condizionato. Il movimento certo é quel movimento che verrà eseguito indipendentemente dal fuoco nemico. Il movimento condizionato é quel movimento che si eseguirà solo e soltanto se si verificheranno o no determinate ipotesi (Es: 7-4-7 in h1 muove in h2 se non c'é FP residua, oppure se non ha sparato a 6-6-6 in f4 ...).
Tale opzione va segnalata nella lettera apponendo un asterisco prima della condizione relativa a quella mossa.

Defensive Fire Phase

Il difensore esegue i suoi attacchi con le stesse modalità del prep fire.

Advanced Fire Phase

L'attaccante risolve i suoi attacchi.

Rout Phase

L'attaccante esegue le proprie rotte applicando il NMC per ogni eventuale interdizione.

Advance Phase

L'attaccante esegue le proprie avanzate e risolve solo per l'attacco i suoi CC dopo aver stabilto eventuali imboscate. Il difensore nella prossima lettera comunicherà le sue opzioni (con relativo esito) per la difesa (ritirata dopo un'imboscata, ritirata dal CC, ...).
Il ciclo continua sino alla fine.
Data l'altissima elasticità del sistema, i giocatori potranno accordarsi come meglio credono sulle modalità di svolgimento della partita, ma mi permetterei di dare i seguenti suggerimenti: quando l'importanza di un certo evento é sostanziale (unità nascoste che si scoprono, mine, movimenti decisici etc ...) il giocatore può richiedere una risposta immediata a fronte di quel solo movimento (magari l'unico pantera che si muove per l'overrun contro un AT gun!), oppure nel caso di unità nascoste che si rivelano, dopo aver eseguito l'attacco contro una certa unità, sarebbe meglio che il difensore interrompesse il suo fuoco per comunicare all'avversario questa eventualità.
Passiamo ora al cuore di questo sistema postale, cioé al controllo statistico dei risultati. In un ambiente teso e diffidente come il nostro ove certi elementi non fanno altro che pensare alla classifica, un tale sistema imperniato così fortemente sulla fiducia, non potrà fare altro che rizzare i capelli! Come capire se l'avversario ha barato sui tiri di dado? La statistica può darci una mano.
La gettata di dado é una variabile casuale che ha media:

$$\sum_{1}^{*****} \quad \mu = 3.5 \quad \text{(e varianza} \quad \sigma^2 = \frac{35}{12} \text{)}$$

cioé significa che il totale dei miei lanci deve alla lunga essere uguale a 3,5. Questo é il caso di un solo dado. Per i due dadi avremo che la media sarà:

$$\sum_{2}^{*****} \quad \mu = 7 \quad \text{(e varianza} \quad \sigma^2 = \frac{35}{6} \text{)}$$

Per calcolare la media (m) delle gettate di dado bisognerà fare:

$$\sum_{3}^{*****}$$

cioé la somma di tutte le gettate di dadi (x) (attenzione : bisogna tenere separate le gettate di un dado (dr) da quelle di due dadi (DR)), divise per il numero delle gettate stesse (n)

Detto ciò consiglierei i giocatori di annotarsi i risultati dei tiri di dado effettuati dall'avversario, divisi nel seguente modo:
- Tiri di un dado
- Tiri di due dadi
a loro volta divisi in:
1-tiri di dado effettuati dall'avversario ma che sarebbero stati

di propria competenza.
2-Tiri di dado di competenza dell'avversario.
Per il caso 1, presumibilmente l'avversario tenderà in caso di scorrettezze ad aumentare o "gonfiare" i risultati. Ci porremo quindi questa domanda: sbagliando una volta su cento, possiamo dire che l'avversario ha aumentato la media dei tiri? Basterà allora calcolare:

*****
4
*****

$$\mu c = \frac{m - 7}{2,41} \times \sqrt{n}$$

Per i tiri a due dadi

$$\mu c = \frac{m - 3,5}{1,71} \times \sqrt{n}$$

Per i tiri ad un dado

E quindi confrontare .. con 2,33; in altre parole, se

*****
5 $\mu c > +2,33$
*****

allora potremo dire che l'avversario ha barato, sbagliando una volta su cento. Nel caso 2 invece, si può presumere che l'avversario abbia "ristretto" la media dei suoi tiri, quindi basterà verificare che:

*****
6 $\mu c > -2,33$
*****

per poter affermare la scorrettezza dell'avversario.
Per chiarire il tutto ecco un breve esempio numerico:
Supponiamo che in una partita di ASL io abbia annotato i tiri del mio avversario nel seguente modo:
1-Tiri di mia competenza: n=54 Ex (somma dei risultati)=423
2-Tiri di sua competenza: n=46 Ex (somma dei risultati)=302
Calcolo quindi le seguenti medie:

*****
7
*****

$$m(1) = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{423}{54} = 7.83 \qquad m(2) = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{302}{46} = 6,56$$

Facciamo ora i test per la situazione 1:

*****
8
*****

$$\mu c = \frac{m - 7}{2,41} \times \sqrt{n} = \frac{7,83 - 7}{2,41} \times \sqrt{54} = \frac{6,099}{2,41} = 2,53 > 2,33$$

Passiamo ora alla situazione 2:

*****
9
*****

$$\mu c = \frac{m - 7}{2,41} \times \sqrt{n} = \frac{6,56 - 7}{2,41} \times \sqrt{46} = \frac{-2,98}{2,41} = -1,23$$

Possiamo quindi dedurre che l'avversario ha deviato il nostro fuoco, mentre è stato abbastanza onesto per i propri tiri, in quanto -1,23 non é maggiore di -2,33.

A mio avviso tali semplici calcoli possono essere sufficienti, ma poiché la prudenza non é mai troppa, prima di voler spedire un adichiarazione di vittoria, qualcuno potrebbe chiedersi: si potrebbe "pilotare" la media con una brutta gettata di dadi in attacco di secondaria importanza! Oppure "ogni attacco ha un peso diverso!"
Ebbene, per i più diffidenti ecco il pane per i loro denti:
Per ogni tiro di dadi, bisognerà annotarsi a parte le frequenze in cui si verificarono i possibili risultati, e si costruirà la seguente tabella:

******
10
******

Risultato	Frequenza	Prob.	Freq.T.	$\frac{(\text{Frequenza}-\text{Freq.T.})^2}{\text{Freq.T.}}$
2		0.028		
3		0.056		
4		0.083		
5		0.111		
6		0.139		
7		0.167		
8		0.139		
9		0.111		
10		0.083		
11		0.056		
12		0.028		
	Tot=	1	Tot=	x^2=

1 BACK 2 WRAP17 3

******
11
******

Risultato	Frequenza	Prob.	Freq.T.	$\frac{(\text{Frequenza}-\text{Freq.T.})^2}{\text{Freq.T.}}$
1		1:6		
2		1:6		
3		1:6		
4		1:6		
5		1:6		
6		1:6		
	Tot=	1	Tot=	x^2=

NB : 1:6 = 0,16666..

Spiego i termini:
Frequenza: il numero di volte che si manifesta un dato risultato.
Prob. : la probabilità (in centesimi) che si verifichi il il risultato.
Freq.T. : per ogni risultato, si moltiplica il totale delle frequenze per la prob. di quello stesso risultato.
(frequenza-Freq. T.).
---------- : per ogni risultato si esegue questa
Freq. T. operazione, prendendo i dati indicati della formula dalla riga relativa a quel risultato.

un esempio chiarirà tutto.

******
12
******

Es: $\frac{(2-1,68)^2}{1,68} = 0,060952$

Meno

Risultato	frequenza	Prob.	freq. T.	(Freq-Freq.T)^2 / Freq.T
2	2	0.028	1.68	0.060952
3	4	0.056	3.36	0.121904
4	5	0.083	4.98	0.000080
5	6	0.111	6.66	0.065405
6	8	0.139	8.34	0.013860
7	8	0.167	10.02	0.407225
8	8	0.139	8.34	0.013860
9	8	0.111	6.66	0.269609
10	5	0.083	4.98	0.000080
11	5	0.056	3.36	0.800476
12	1	0.028	1.68	0.275238
	60	1.00		2.03

Uguale

Moltiplicato x

NB: tale prospetto va fatto con tutti tiri di dado effettuati dall'avversario, indipendentemente dalla competenza.

A questo punto confrontiamo il totale dell'ultima colonna a destra (x.) con
15,09 per un dado a sei facce
24,73 per due dadi a 6 facce
Qualora x. risultasse maggiore dei numeri di riferimento di cui sopra, la partita non sarebbe valida, sbagliando 1 volta su 100.

Penso che ormai qualcuno di voi, magari memore di lunghe notti passate sui libri di matematica, abbia già pensato di uccidermi. Vorrei però giustificarmi ponendovi una domanda: perché questo metodo? Mettetevi in una situazione di fuoco preparatorio, magari in uno scenario in terreno cittadino, dove i movimenti ed i fuochi sono condizionatissimi dai movimenti, dai piazzamenti di

fumo etc ... delle altre unità; un sistema che permetta di sapere all'attaccante l'esito dei suoi fuochi in tempo reale in modo da poter pianificare i movimenti susseguenti, sarebbe l'ideale.
Oppure, supponiamo di essere in fase di fuoco iniziale: se un primo attacco é fallito, potete sempre fare fuoco con un altra unità, quasi come se si fosse in FTF!
Certamente, tutte queste eventualità potrebbero essere previste nelle varie spedizioni, ma il lavoro di preparazione sarebbe difficilissimo, soprattutto nel prevedere tutte le possibilità ed esiti di un attacco, fase che in questo metodo viene limitata alla sola fase di movimento.
Ultimo vantaggio, non indifferente: il numero delle spedizioni!
Prima lettera: recuperi, fuoco preparatorio, movimento.
Seconda lettera: fuoco iniziale, esiti, fuoco finale.
Terza lettera: fuoco avanzato, rotta, avanzata, risoluzione CC.
Con ciò si evita la doppia spedizione per sapere l'esito delle attività svolte.
Rimane l'ultimo problema, quello delle contestazioni; la Segreteria non accetterà alcun reclamo ed eventuali controversie dovranno essere composte tra le parti. In tale eventualità mi offrirei come "giudice" applicando vari test statistici, soprattutto riguardanti i diversi gradi d'importanza degli attacchi;.
Inviatemi un resoconto della partita in questione con allegato:
- I vari risultati, l'importanza attribuita ad ogni attacco, due francobolli. Dopo l'esame dell'andamento della partita, spedirò alle parti il mio parere. Mi permetto di ricordarvi una cosa: Honor system significa cieca fiducia nell'avversario. In caso di dubbi cambiate sistema!
Buon combattimento!

Per chiarimenti rivolgersi a:

Martini Luca
Vicolo cieco S. Pietro incarnario, 10
37121 VERONA

COREA 1951 : LA 2ª OFFENSIVA DI PRIMAVERA

VARIANTE7MACROGAME DI FUSIONE PB/PL/AIW

PROGETTO DI: ENRICO TAGLIAZUCCHI, SERGIO CUOGHI.
PLAYTESTERS DI: MASSIMO COTTAFAVI, SERGIO CUOGHI, ENRICO TAGLIAZUCCI, PAOLO ARTIOLI.

La guerra di Corea inizia il 25 Giugno 1950 quando l'esercito della Corea del Nord (Armata Popolare di Corea) invade la Corea del Sud.

L'esercito popolare e' bene armato, addestrato ed equipaggiato con materiali di provenienza Sovietica (possiede anche forze corazzate, composte in maggioranza da T 34/85 Russi). La Corea del Sud puo' invece opporre solo sette divisioni di fanteria male equipaggiate e peggio addestrate, prive di armi controcarro atte a fermare i carri in dotazione ai Nord-Coreani. Il risultato e' scontato, travolti dall'ondata Nord-Coreana nonostante alcuni episodi di valore, l'esercito del sud cede, arretra, si sfalda.
Il 27 Giugno cade Seul, la capitale sud-Coreana, ma nel frattempo i Sud-Coreani chiedono rinforzi e protezione all'ONU, che interviene, prima con alcuni reparti ricuciti in tutta fretta, poi sempre piu' organizzati. Arrivano sulla scena del conflitto gli Americani, poi gli Inglesi e le nazioni appartenenti al Commonwealth Britannico. Il 5 Luglio gli Americani rallentano le forze Nord-Coreane a OSAN, poi il 20 a TAEJON ed infine a PUSAN, dove viene allestito una sorta di "box" difensivo per contenere l'esercito invasore evitando di essere "buttati a mare" e nello stesso tempo preparare il contrattacco.
Il 15 Settembre 1950 una forza anfibia Americana sbarca di sorpresa a INCHON e in breve muove verso Seul. I Nord-Coreani, sorpresi, esitano. Nel frattempo anche nel perimetro difensivo di PUSAN una Task Force rompe l'accerchiamento ed inizia a marciare verso nord e dopo alcune schermaglie difensive, la situazione si inverte. Risalendo la penisola le forze dell'ONU, insieme all'esercito di Seoul, passano il confine e premono i Nord-Coreani fino al fiume YALU ed il confine con la Cina.
Ma il 24 Ottobre 1950, 180.000 Cinesi intervengono nella lotta al fianco dei Nord-Coreani. L'offensiva dell'ONU si ferma e si tramuta in una nuova ritirata. Giunti sulla linea del 38° parallelo le forze ONU si attestano su una linea difensiva ed anche l'offensiva Cinese si arresta, termina cosi' la prima fase della guerra, caratterizzata da veloci avanzate ed altrettanto veloci ritirate.
Dalla fine del 1950 al 25 Gennaio 1951 la guerra ristagna in una serie di scontri di posizione che vedranno, alla fine, le forze dell'ONU costrette di nuovo a lasciare Seul per attestarsi a circa 50 Km dalla capitale. Fino alla primavera del 1951 e' un susseguirsi di attacchi e contrattacchi che terminano puntualmente in una situazione di stallo. Il 22 Aprile 1951 le forze Cino-Nord Coreane ripartono all'offensiva lanciando massicci attacchi su tutto il fronte, anche questa volta pero' lo strapotere di uomini viene fermato dallo strapotere delle armi. Le forze Comuniste perdono almeno 15.000 uomini in questa ulteriore offensiva che frutta un'avanzata di appena 10 Km. I mesi di Maggio e Giugno 1951 vedono un alternarsi di sforzi per una rottura definitiva del fronte che pero' puntualmente non avviene. Il 23 Giugno, Jacob Malik, il ministro degli esteri Sovietico, propone un primo

"cessate il fuoco". Su tutto il fronte la guerra ristagna in scontri di pattuglie e schermaglie locali, ma al termine del mese di Agosto gli scontri riprendono, mentre ancora sono in corso le trattative che poi sfoceranno in un nuovo "cessate il fuoco" nel Novembre 1951.
La cosa continua fino al Maggio 1952 quando i Cinesi riprendono le ostilita' e si lanciano in un ulteriore offensiva che stavolta e' contenuta sul nascere e spenta definitivamente sul finire dell'anno. Nel Marzo 1953, dopo alcuni mesi d'inattivita' i Cinesi attaccano di nuovo senza risultati, finche' il 27 Luglio 1953 a PANMUNION viene siglato il definitivo armistizio.
Oltre a lasciare l'intero paese in uno stato di dissesto economico e sociale assoluto, la guerra e' costata 84.000 morti ai Sud-Coreani ed alle forze dell'ONU e 140.000 ai Cinesi ed ai Nord-Coreani, a cui vanno sommati i 2.000.000 di civili morti per cause belliche, malattie e privazioni sofferte nei 3 anni di guerra.

LA SITUAZIONE:

Lo scontro descritto nella situazione avvenne durante l'offensiva Cinese della primavera 1951 a nord-est di Seul, nella valle del fiume KAPYONG, tra il paese di CHONGCHON'NI e quello di KAPYONG.
L'episodio caratterizzo' la caparbieta' dei combattenti del Commonwealth Britannico e la loro straordinaria combattivita', mantenuta per tutta la durata della campagna.
In questo scontro ed in quello avvenuto quasi contemporaneamente sul fiume IMIJN, queste truppe si distinsero ancora una volta per il loro valore.
I Cinesi iniziarono l'offensiva di primavera con il solito spiegamento do forze, numerosissime, appoggiate da artiglieria e carri armati L'unico, seppure notevole neo era l'assenza quasi cronica di autocarri e mezzi semoventi in genere. Di contrapposto la divisione di fanteria Cinese era molto leggera e mobile allo stesso tempo. Il sistema di combattimento era basato su assalti veloci e combattimenti ravvicinati, spesso al limite del massacro.
A 40 km nord-est di Seul, nel settore tenuto dal 9° Corpo d'Armata Americano, l'assalto Cinese urto' contro la 27^ Brigata del Commonwealth Britannico. Lo scontro fu tra i piu' duri di tutta la campagna e si risolse in un successo per gli Anglo-Australiani, Canadesi e Americani che tenevano la posizione.
Tuttavia essi pagarono un grosso tributo in termini di vite umane per una guerra che non era loro.

PIAZZAMENTO:

Le nazioni appartenenti all'ONU piazzano per prime:

Il Gruppo A (Sud Coreani) piazza ovunque sulle mappe appartenenti alla sezione 1 (C, 3a, 3b, D), a sud del fiume principale C-Y1, D-Y10.

Il Gruppo B piazza per secondo, a discrezione del giocatore ONU in una delle seguenti posizioni:
a) ovunque sulle mappe appartenenti alla Sezione 1 (C, 3a, 3b, D), a sud del fiume principale C-Y1, D-Y10.
b) In adiacenza alla collina 104, mappa 1a, Sezione 2, esagoni D3, D2, C3, C1, B3, B1, A2, A1.

Il Gruppo C piazza per terzo ovunque sulla collina 132, mappa 2a, Sezione 2.

Il Gruppo D piazza per quarto ovunque sulla collina 132, mappa 2b, Sezione 2.

Il Gruppo E piazza per quinto, a discrezione del giocatore ONU in una delle seguenti posizioni:
a) Sulla mappa 2a (Sezione 2) a sud della fila d'esagoni AA.

b) Sulla mappa 2b (Sezione 2) a sud della fila d'esagoni K.

Il Gruppo F piazza per sesto, ovunque sulla mappa la (Sezione 2) a sud della fila d'esagoni M.

Il Gruppo G piazza per settimo all'interno della citta' di Adski e/o negli esagoni di bosco ad essa adiacenti (D-11, D-10, C-10, C-9, B-10), mappa 1a, Sezione 2.

Il Gruppo H piazza per ottavo sulla mappa 2b (Sezione 2) negli esagoni in adiacenza alla collina 132, a sud della fila d'esagoni P (esagoni 04, 06, N6, N5).

Il Gruppo I entra al 10° turno di gioco, ovunque dal bordo sud della sezione di mappa 2.

Le forze appartenenti alle nazioni Comuniste piazzano per seconde:

Il Gruppo A (Cinesi) piazza sulle mappe C, 3a, 3b (Sezione 1) entro 5 esagoni dal bordo nord della Sezione di mappa 1 medesima.

Il Gruppo B (Nord Coreani) piazza sulla mappa D (Sezione1) entro 5 esagoni dal bordo nord della mappa D stessa.

REGOLE SPECIALI / AGGIUNTIVE

1) Per giocare questa variante e' quasi indispensabile possedere, o farsi prestare, l'intera triade dei medi tattici Avallon Hill: Panzer Blitz, Panzer Leader, The Arab-Israeli Wars. Di PB occorreranno inoltre due serie di mappe, mentre di AIW verra' utilizzato l'intero regolamento avanzato con le varianti e le eccezioni riportate in questa sezione.
Per qualsiasi altra regola o funzione che non sia trattata in questa sezione di regole speciali, fa testo, ed e' adottato il regolamento di "The Arab-Israeli Wars", perno sul quale e' impostato questo lavoro.
2) Tutte le unita' presenti in questa variante dovranno necessariamente essere prelevate dai giochi citati nella sezione 1. Questa operazione non presenta particolari difficolta' se non per il numero, a volte insufficiente, delle unita' fornite dalla dotazione dei singoli giochi e per le diverse colorazioni delle unita' stesse, che una volta raggruppate a formare ognuno dei singoli eserciti in gioco, non avranno assunto la stessa "divisa" (sono presenti unita' che originariamente appartenevano a 6 differenti eserciti). Consigliamo percio' chi volesse cimentare in questa bella variante di uniformarsi alla soluzione adottata durante le fasi di playtesting e cioe' di fotocopiare le unita' occorrenti dalle sheet in dotazione ai giochi originari, identificare e colorare di un unico colore tutte le unita' appartenenti ad un dato esercito (Rosso=Cinesi, Giallo= Nord Coreani, Verde= Commonwealth, Azzurro=Americani, Marrone=Sud Coreani) e quindi incollare su cartoncino e ritagliare. Ad integrazione di essa vengono fornite alcune unita' aggiuntive non contemplate in ognuno dei giochi citati, corredate di UFT per l'applicazione delle loro funzioni.
3) Adottare i seguenti limiti di raggruppamento per esagono:
Forze ONU: 4 punti di raggruppamento per esagono per tutte le unita'.
Forze COMUNISTE: 4 punti di raggruppamento per esagono per tutte le unita', ad eccezione delle unita' di fanteria Cinesi (Recon, Cavallerie, SMG, Rifle,

Genio) che valgono ciascuna 2 punti di raggruppamento e percio' una data unita' di fanteria Cinese potra' stare in un dato esagono solo con un'altra unita' di fanteria Cinese, con 2 unita' di fanteria Nord-Coreana o con 2 qualsiasi unita' non di fanteria.
ECCEZIONE: Unita' di fanteria Cinese caricate su trasporti si presumeranno stipate a bordo dei veicoli e percio' varra' per esse il limite di raggruppamento dei trasporti stessi, 4 unita' per esagono.
4) Tutte le unita' di fanteria, indipendentemente dalla nazionalita' di appartenenza, non possono eseguire fuoco diretto a distanze maggiori di 4 esagoni, percio' trattate tutte le unita' che eccedono questa portata come se avessero un range = 4 esagoni. Trattate tutte le unita' a portata asteriscata provenienti da PL come se avessero un range = 4 esagoni, restano invariate invece tutte le unita' che hanno portate di 1 o 2 esagoni non asteriscate e tutte le portate dei trasporti e classe d'arma "I".
5) E' adottata la WEC (Weapon Effectiveness Chart) di AIW con le seguenti modifiche:
a - Le unita' di fanteria Cinesi, Nord-Coreane e Sud-Coreane non possono ingaggiare per fuoco diretto le unita' corazzate avversarie (solo attacchi CAT).
b - Tutte le unita' di fanteria, indipendentemente dalla nazionalita' di appartenenza, raddoppiano la loro forza d'attacco quando impegnate in attacchi CAT contro unita' corazzate.
c - Tutte le armi di classe "A" vengono raddoppiate in attacchi a fuoco diretto contro bersagli corazzati fino ad una distanza massima di due esagoni e non oltre. Il fattore d'attacco rimane invariato in attacchi portati in un range da 3 a 6 esagoni e dimezzata in un range da 7 esagoni ed oltre (come da sezione "A" della tavola sul fuoco diretto, vedi WEC AIW).
d - Verra' ignorata la sezione della WEC relativa alle armi a classe "G"" e "AA". Nel gioco non sono previsti interventi aerei, comunque le unita' Comuniste 12,7 mm Quad e ONU M3/40 mm possiedono la possibilita' di sparare su bersagli aerei, utilizzando per farlo la sezione AA della WEC e comportandosi come armi AA a tutti gli effetti, anche se nel gioco vengono ad esse assegnate classi d'arma differenti per evidenziare le loro caratteristiche nell'impiego contro bersagli terrestri.
e - nessuna unita' in gioco e' abilitata ad eseguire fuoco d'opportunita', pertanto la intera sezione del regolamento relativa viene ignorata e non applicata.
6) Tutte le unita' carri Cinesi e Nord-Coreane (T 34/85 e SU 100) sono prive di SMF (non possono percio' sparare e muovere nello stesso turno).
7) Ad ulteriore sostegno del punto 6), si precisa che per evidenziare tutte le funzioni delle unita' in gioco, si deve fare riferimento alle UFT (Unit Function Tables) di AIW. Per le unita' appartenenti in originale a PL e PB e' opportuno rifarsi alle UFT dei giochi originari con l'unica eccezione dell'assegnazione di un fattore "Hull Down" uguale a 2 per ciascuna delle unita' non contemplata dalle UFT di AIW. Per le unita' nuove allegate a questa variante, vedi le UFT riportate in fondo a questo scritto.
8) Le unita' di fanteria Cinesi e Nord-Coreane possono essere trasportate dalle unita' carri e cacciacarri. Apllicare per esteso la regola di PL relativa a questa possibilita' (Pag. 4 - Sez. 6a, b), compreso il paragrafo della riduzione a "1" del fattore di difesa delle unita' trasportate.
9) Modificatori di fuoco indiretto:
a - Viene abolita l'intera sezione del regolamento relativa

al fuoco d'interdizione che quindi non sara' piu' possibile, per nessun motivo, eseguire.
b - Tutte le unita' Cinesi e Nord-Coreane abilitate ad eseguire fuoco indiretto sono soggette ad una limitazione quando impegnate nel fuoco indiretto distruttivo. I loro punti d'attacco infatti verranno solamente raddoppiati, anziche' triplicati, in antitesi a quanto sancito dal regolamento di AIW. Le unita' d'artiglieria dell'ONU invece, verranno trattate normalmente.
10) tutte le unita' di fanteria (ad eccezione delle unita' del Genio) Cinesi e Nord-Coreane godono della possibilita' di marcia forzata illimitata, cioe' non sono soggette alle restrizioni causate dal tipo di terreno attraversato. Ne consegue che tali unita' di fanteria potranno muovere di due esagoni in marcia forzata anche in presenza di esagoni di pendio e/o cresta, mentre resta proibito l'utilizzo della marcia forzata su strade (non piste, sulle quali e' possibile invece la marcia forzata) e in fase di guado di fiume.
Unita' Cinesi e Nord-Coreane impegnate in una marcia forzata verranno sempre attaccate alla fine del loro movimento in un rapporto di forza uguale a 1-2, ma esse risulteranno disperse da tale attacco solo totalizzando un tiro di dado uguale a 1 (un lancio di dado 2 non avra' nessun effetto sull'unita' in causa).
Le unita' di fanteria ONU potranno usufruire della marcia forzata seguendo la sezione di regolamento relativa senza le modificazioni qui sopra riportate.
11) A sostegno del regolamento generale si precisa che tutte le unita' di fanteria (ad eccezione delle unita' del genio) appartenenti al Commnwealth Britannico e Americane, sono abilitate ad eseguire il "Mounted Infantry fire" quando trasportate dagli Halftracks. (Pag. 15, II, A).
Le unita' di fanteria Comuniste e Sud-Coreane non godono di questa possibilita', percio' una volta trasportate non potranno attaccare in nessun modo.
12) Sia i Cinesi che i Nord-Coreani possiedono unita' di cavalleria, sono percio' necessarie alcune regole che ne dirigano il comportamento:
a - Le unita' di cavalleria non hanno alcuna penalizzazione nel movimento fuori strada in esagoni chiari, di cima di collina e di bosco, percio' esse spenderanno 1 MP per attraversare ciascuno di questi esagoni. Si comportano invece in modo similiare alle unita' veicolari nell'attraversamento dei lati d'esagono di crinale (Marrone Chiaro = 1 MP addizionale) e di esagoni di pendio (Marrone = 3 MP).
Le unita'di cavalleria usufruiscono del movimento stradale come qualsiasi altra unita', ma come le unita' veicolari ad esse e' proibito l'attraversamento dei lati verdi d'esagono di bosco.
b - Le unita' di cavalleria possono muovere del loro massimo fattore di movimento (3 MP) e quindi essere utilizzate per effettuare attacchi CAT. Tale tecnica d'assalto viene chiamata "Carica della Cavalleria" e si risolve allo stesso modo di un normale attacco CAT, tranne che un 1 supplementare viene sottratto al tiro del dado (-3 invece di -2). Nel caso che una unita' del genio partecipi ad un attacco CAT assieme ad una Carica della Cavalleria, 1 punto supplementare viene sottratto al tiro del dado (-4). E' ovvio che attacchi CAT e Cariche della Cavalleria possono sempre essere combinati tra loro, quando eseguiti contro lo stesso esagono. Resta peraltro inteso che nessuna unita' puo' usare il movimento stradale e fare un assalto CAT o di Carica di Cavalleria nello stesso turno.
13) Similarmente alle unita' di cavalleria, le unita' Wagon muovono al costo di 1 MP per esagono nell'attraversamento di

esagoni chiari, di bosco e di cima di collina; 1 MP addizionale per attraversare creste e 3 MP per esagoni di pendio.

14) L'unico caso in cui ad unita' Wagon e di Cavalleria sara' abbuonato il costo per l' attraversamento di un lato marrone chiaro (Crinale o Cresta) d'esagono, e' quando l'unita' in causa si trovi gia' su un esagono di pendio intersecato da un lato di crinale che divide 2 esagoni di pendio. In questo caso l'unita' Wagon o Cavalleria spendera' l'intero suo fattore di movimento per traslare da un esagono all'altro senza dovere sottostare a limitazioni particolari ed il lato marrone chiaro d'esagono verra' ignorato ai fini dei costi di movimento.

15) A differenza di quanto sancito dal regolamento di AIW, in questa variante una data unita' corazzata distrutta lascia sempre relitto in qualsiasi esagono essa si trovi al momento della distruzione. A saturazione dell'esagono avvenuta o anche prima che questo avvenga, si potra' sgomberare l'esagono ostruito utilizzando la regola sulla rimozione dei relitti da parte dei carri da battaglia, che in questa occasione viene estesa anche alle unita' cacciacarri.

16) Il terreno contemplato dalle mappe di PL/PB e' notevolmente differente da quello illustrato nelle mappe di AIW, pertanto sono necessarie alcune precisazioni e modi di comportamento per adattare il regolamento di AIW adottato, a queste nuove tipologie di terreno.

a - Vengono adottati e mantenuti i costi e le caratteristiche del terreno di Panzer Leader, adottare percio' l'intera sezione di regolamento di PL relativa ed eliminare la sezione corrispondente del regolamento di AIW.

b - Vengono adottate tutte le tipologie ed elevazioni del terreno di Panzer Leader e le caratteristiche di avvistamento da o verso esagoni di elevazione (pendio e/o cima di collina) di Panzer Leader. Eliminare percio' la sezione di regolamento corrispondente di AIW.

c - Vengono adottate tutte le ostruzioni alla LOS/LOF di Panzer Leader, sia da o verso esagoni di elevazione che da o verso esagoni a livello del suolo, pertanto esagoni di citta' ostruiscono la LOS/LOF ad unita' che si trovino dietro di essi da o verso unita' in pendio e/o cima di collina; lati verdi d'esagono ostruiscono la LOS/LOF sia a livello del suolo (salvo che in adiacenza) che per unita' che si trovino dietro ad essi da o verso unita' in pendio e/o cima di collina. Inoltre viene introdotto un nuovo tipo di comportamento verso i lati marrone chiaro d'esagono (crinale o cresta) che assumeranno le stesse caratteristiche dei lati d'esagono marrone scuro che delimitano gli esagoni di pendio in AIW, conferendo pecularieta' di "Hull Down" ad unita' locate direttamente dietro ad essi, ma non impedendone l'avvistamento. L'unica eccezione e' relativa al caso in cui l'unita' localizzante si trovi su un esagono di cima di collina, nel qual caso il bersaglio sara' entro la sua LOS/LOF se il lato marrone chiaro e' piu' vicino all'unita' localizzante e viceversa (vedi regolamento PL Pg 8-j-4,5).

Notare che il fuoco proveniente da esagoni a livello del suolo verso esagoni di elevazione, non verra' piu' modificato in funzione dell'elevazione dell'unita' bersaglio, ma solo per la classe di target rappresentata dall'unita' ingaggiata. Lo stesso avviene per il fuoco che proviene da differenti tipi d'elevazione, esempio se si spara da un esagono a livello del suolo ad un'unita' su hilltop, il fattore d'attacco non e' piu' dimezzato a causa della differenza di

quota delle unita' in contesto, idem per unita' che si trovino una su hilltop e l'altra su slope.
d - Vengono comunque mantenute le caratteristiche di AIW sulla difesa e l'avvistamento di unita' in esagoni di citta' e bosco. Pertanto unita' che si trovino in LOS/LOF nemica al momento di traslare in esagoni di citta' e/o bosco saranno sempre localizzate anche se successivamente attraverseranno altri esagoni di citta' e/o bosco, purche' sempre in LOS/LOF nemica o non sia intervenutio un lato d'esagono di citta' o un lato d'esagono verde di bosco a spezzare la LOS/LOF e quindi ad interrompere l'avvistamento (vedi reg. AIW, Pg. 7, D). In questo caso, e solo in questo caso, l'unita' in un esagono di bosco e/o citta' si sara' sottratta alla localizzazione da parte dell'unita' nemica precedentemente in LOS/LOF.
Parimenti, unita' che si difendano in esagoni di citta' assumeranno tutte le caratteristiche previste dal regolamento di AIW (+5 punti difesa da addizionare al fattore difesa risultante per ogni singolo attacco, mantenimento del tipo di bersaglio caratteristico di una data unita' sottoposta ad attacco in esagono di citta', possibilita' di trattare i difensori in citta', singolarmente o a gruppi di 2 o piu' unita', +1 addizionale al lancio del dado, ecc. ecc.), mentre per contro viene abbandonata la sezione corrispondente del regolamento di PL.
e - Tutti gli esagoni di fiume, compresi quelli presenti sulle mappe di PB assumono le caratteristiche previste dalla sezione di regolamento di Panzer Leader relativa ai fiumi ed al loro guado (Pg. 9, K).
f - Tutti gli esagoni di guado presenti sulle mappe di PB sono da considerarsi alla stessa stregua degli esagoni di ponte permanente sancite dal regolamento di PL.
Questi ponti permanenti hanno come usuale tre esagoni d'ingresso e tre d' uscita (salvo che qualcuno di questi esagoni sia occupato da un'ansa del fiume, nel tal caso gli esagoni disponibili si ridurranno a seconda dei casi in esame) e possono essere demoliti in accordo con la procedura standard di demolizione da parte delle unita' del genio, sancita dal regolamento di PL (Pg. 11, B-1). Nota Bene: per creare e rimuovere un blocco, procedura che in PL e' strettamente legata a quella usualmente utilizzata per demolire un ponte, rimane invece in vigore la procedura stabilita nel regolamento di AIW, (Pg. 11, F; Pg. 13, A-3, 4). Inoltre la traslazione attraverso esagoni di ponte (e guado) viene regolata dalla sezione di regolamento di PL a Pg. 9, K-1, 6.
17) Per ricreare il piu' correttamente possibile le caratteristiche del terreno su cui avviene lo scontro qui ricreato, si sono rese necessarie alcune modifiche alle mappe proposte. Queste modifiche vengono elencate piu' sotto per esteso, ma per facilitare il gioco, vengono allegati a questa variante alcuni fogli sui quali sono riportati dei piccoli segmenti di mappa rappresentanti il terreno gia' modificato. Essi saranno da ritagliare ed applicare sugli esagoni delle mappe indicati, utilizzando all'uopo un filo di nastro adesivo, saranno cosi' ottenute le modifiche necessarie col minimo sforzo creativo ed il massimo della chiarezza per evitare dimenticanze od errori, molto probabili durante lo svolgimento della partita su di un terreno non modificato.
a - Tutte le strade presenti sul terreno di gioco sono da considerarsi piste. Le piste annullano, come le strade normali gli effetti del terreno circostante, ma non permettono alle unita' di utilizzare, traslando su di esse, il bonus stradale (1/2 MP per esagono).

Percio' tutte le unita' che procedano lungo una pista lo faranno al costo di 1 MP per esagono, indipendentemente dal tipo di terreno attraversato dalla pista stessa.
b - uniche eccezioni al paragrafo a) sono:
La strada Est/Ovest sulla Sezione 1 che va da C-Q1 a D-Q10, toccando via via C-Q10, 3a-Q1, 3b-Q10 e D-Q1.
La strada sulla mappa 3a che va da A3 ad R6.
La strada sulla mappa 3b che va da A3 ad R6.
Queste strade non sono "piste" e si comportano normalmente ai fini della traslazione delle unita' su di esse (1/2 MP per esagono, ecc. ecc.).
c - Entrambe le citta' di grabyosh (Mappa 3a e 3b), Merden ed Einkel (Mappa D), Nece (Mappa D), Wiln (Mappa C), Opustoschenia (Mappa 3a), Bednost (Mappa 2a), i due esagoni di Bednost in U-5 e U-6 (Mappa 2b), entrambe le citta' di Uschas (Mappe 2a e 2b) sono da considerarsi esagoni chiari a tutti gli effetti. Gli esagoni di citta' soppressi, che comunque erano intersezione o parte integrante di strade passanti in essi, si trasformano in esagono chiaro con strada.

d - Le citta' di St. Athan (Mappa C) ed Artain (Mappa D) sono da considerarsi esagoni di bosco a tutti gli effetti, inoltre sono previsti lati verdi d'esagono nelle congiunzioni fra 2 o piu' esagoni di citta' cosi' trasformati.
Anche in questo caso gli esagoni di citta' che comunque erano intersezione o parte integrante di strade passanti in essi, si trasformano in esagono di bosco con strada.
e - Gli esagoni appartenenti alla Mappa 2b-J11, K10, L10, M9, N10, O10, P11 e gli esagoni appartenenti alla mappa 2a-Q10, P10, O9, N10, M9, L9, R11 sono da considerarsi esagoni di fiume a tutti gli effetti. Questi nuovi esagoni di fiume mantengono comunque tutte le caratteristiche del terreno attraversato, che sara' a seconda dei casi, fiume misto bosco, fiume misto pendio ecc. ecc. Inoltre l'esagono 2a-Q10 dovra' essere considerato un esagono di ponte a tutti gli effetti.
18) Camion e Wagon non sono considerate unita', sia ai fini dell'avvistamento di unita' nemiche, sia ai fini del conteggio
punti vittoria.
Canion e Wagon non possono percio' localizzare unita' nemiche e, una volta distrutte, non valgono alcun punto vittoria.

PUNTI VITTORIA:

FORZE COMUNISTE:
10 punti vittoria per ogni esagono delle citta' di Golod (Mappa 2b) ed Adski (entrambe le mappe 1a ed 1b) occupato da unita' Comuniste al termine del gioco.
5 punti vittoria per ogni Improved Position sulle colline 132 di entrambe le mappe (2a e 2b) e sulla collina 129 della Mapa 2b occupata da unita' Comuniste al termine del gioco.
3 punti per ogni unita' Carro da Battaglia appartenenti alle forze dell'ONU distrutta.
1 punto per ogni altra unita' appartenente alle forze dell'ONU distrutta.
1/2 punto per ogni unita' Comunista uscita dal bordo sud della mappa durante il gioco.

FORZE ONU:
5 punti per ogni esagono delle citta' di Golod (Mappa 2b) ed Adski (entrambele mappe 1a e 1b) occupato da unita' dell'ONU al termine del gioco.
3 punti per ogni Improved Position sulle colline 132 di entrambe le mappe (2a e 2b) e sulla collina 129 della Mappa 2b occupata da unita' ONU al termine del gioco.
1/2 punto per ogni unita' Comunista distrutta.

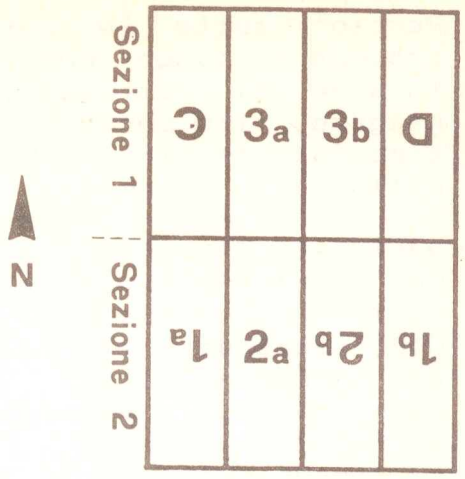
N.B. Per la determinazione della vittoria, viene interamente applicata la sezione del regolamento di AIW relativa (Pg. 19, B).

THE MACRO GAME

Corea, 24 Aprile 1951

KAPYONG

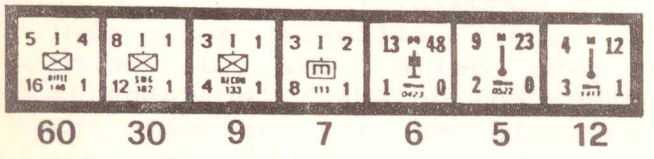
MAPPA :

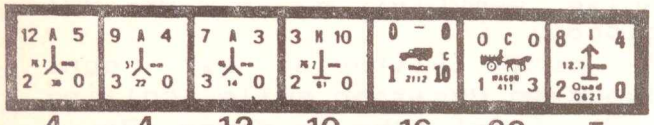


FORZE DISPONIBILI :

CINESI : (MORALE B)

64^ ARMATA : 190^, 191^, 192^ Divisione Fanteria (elm)
65^ ARMATA : 193^, 194^, 195^ Divisione Fanteria


60 30 9 7 6 5 12


4 4 12 10 16 60 5

UNITA' ATTACCATE:

Regg. Lanciarazzi (–)

3

Regg. Cacciacarri (–)

4

Regg. Carri (x 2)

12

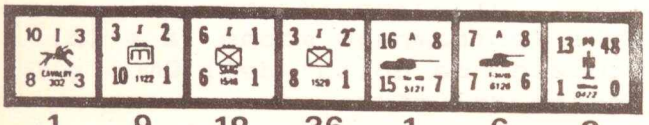
Regg. Cavall. Mongola

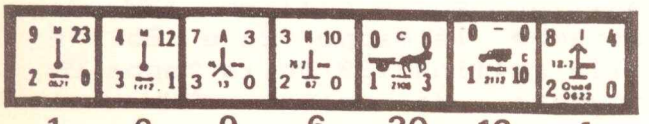
4

Gruppo A

NORD COREANI : (MORALE B)

Divisione Fanteria (+)


1 9 18 36 1 6 2

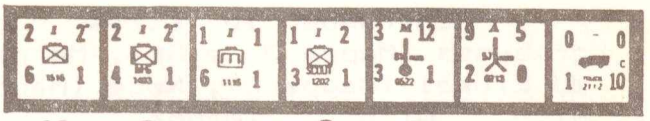

1 6 9 6 30 12 4

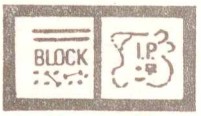
Gruppo B

SUD COREANI : (MORALE C)

Gruppo A

6^ Divisione Fanteria (–)


18 3 4 3 2 1 3



8 6

COMMONWEALTH : (MORALE A)

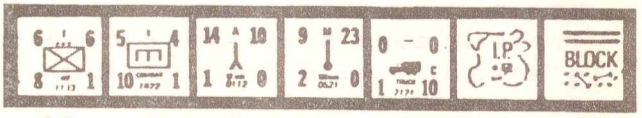
Gruppo B

16° Regg. Neozelandese Art. da Campagna

6 3 6

Gruppo C

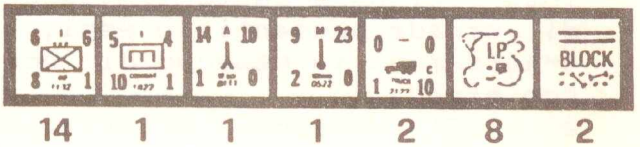
2° Btg Princess Patricia's Canadian Light Infantry



14 1 1 1 2 8 2

Gruppo D

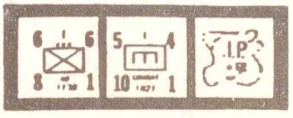
3° Btg Royal Australian Regiment



14 1 1 1 2 8 2

Gruppo E

1° Btg The Middlesex Regiment

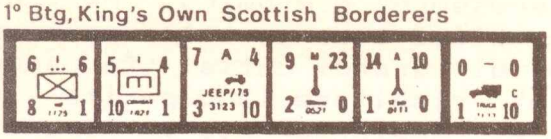


10 1 6

AMERICANI: (MORALE A)

Gruppo F

1° Btg, King's Own Scottish Borderers



16 2 2 1 1 4

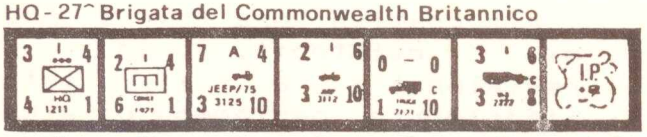
Gruppo H

72° Btg Carri (-)

6

Gruppo G

HQ - 27^ Brigata del Commonwealth Britannico

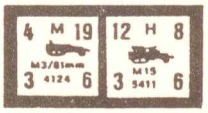


4 2 2 2 2 2 4

Gruppo I

1° e 2° Btg, 5° Reggimento Cavalleria (+)

18 2 4 4 2 18 6



4 2

THE UNIT FUNCTION TABLE

ONU

IDENTIFICATION DATA			COMBAT										MOVEMENT				ADVANCED			OPT	
CLASS	SYMBOL	NAME AND PICS NUMBERS	WEAPON	TARGET	HULL D	ATTACK MODES DF	OF	IF	OR	CA	TRUCK	CARR	PASS	SMF	ENGINEER ABILITIES	CROSS	SPECIAL	AMPH	WIRE G	SMOKE
INFAN.	3 I 4 / 4 HQ 1212 1	HQ 1211–1216 20-Uomini; 4-SMG; 2-MG.	I	NA	2	●	●			●			I							
TRAN.	0 C 0 / 2 Tractor 2816 8	TRACTOR 2811–2819 6-Trattori d'artiglieria; 12-Uomini.		A	2							T5				●				
LIGHT ARMORED	7 A 4 / JEEP/75 3 3222 10	JEEP/75 3121–3125 3221–3225 4-Jeep; 4-Cannoni SRL da 75mm; 12-Uomini.	A	NA	2	●	●							●		●				
	12 H 8 / M15 3 5412 6	M 15 5411–5413 6-M3 Halftrack; 6-Cannoni da 37mm AA; 12-12,7mmMG; 40-Uomini.	H*	A	2	●	●									●				
SPA	4 M 19 / M3/81mm 3 4123 6	M3/81mm 4121–4124 6-M3 Halftrack; 6-Mortai da 81mm; 40-Uomini.	M	A	2	●		●								●				●

COMUNISTI

IDENTIFICATION DATA			COMBAT										MOVEMENT				ADVANCED			OPT	
CLASS	SYMBOL	NAME AND PICS NUMBERS	WEAPON	TARGET	HULL D	ATTACK MODES DF	OF	IF	OR	CA	TRUCK	CARR	PASS	SMF	ENGINEER ABILITIES	CROSS	SPECIAL	AMPH	WIRE G	SMOKE
TOWED ARTILL.	8 I 4 / 12.7 2 Quad 0613 0	12,7mm Quad 0621–0626 6-MG Quadrinate da 12.7mm 40-Uomini.	I*	NA	2	●	●						T							
SPA	10 (H) 24 / M-13 2 4221 8	M-13 4221–4224 6-Lanciarazzi M-13; 150-Uomini; 4-Camion.	(H)	NA	2	●		●			●					●				

*UNITÁ ABILITATE ANCHE AD ESEGUIRE FUOCO AA.

DURATA DEL GIOCO:

30 TURNI, i Cinesi e i Nord-Coreani muovono per primi.

ATTENZIONE: Una Improved Position e/o un esagono di citta' si considera "occupato" quando e' fisicamente presente un'unita' (anche dispersa) al suo interno. Esagoni di citta' o IP vuoti non contano ai fini delle condizioni di vittoria per nessuno dei due contendenti.

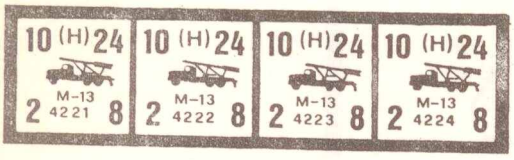
NOTE DEI PLAYTESTERS

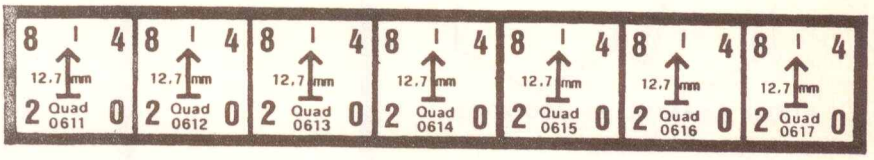
L'idea di applicare la dinamica ormai conosciuta della serie PL, PB e AIW, ad una guerra di recente vissuta, nasce casualmente da uno scambio d'idee. Avevamo gia' notato che la conformazione delle mappe geomorfiche di PB si prestava assai bene a scontri sul confine Manciuriano e Cinese avvenuti durante la Seconda guerra Mondiale.
Analizzando il problema in maniera piu' ampia e profonda, ci siamo resi conto che, se e' vero che tali mappe poco si prestano per la realizzazione di scenari di tipo "aperto" e di manovra (Ucraina, Fiume Dnieper, ecc.), diventano sempre piu' calzanti mano a mano che ci avviciniamo a zone montuose. Da li' alla progettazione di scenari Coreani il passo e' breve.
La Corea e' una nazione prevalentemente montuosa, con fiumi a carattere correntizio e poche strade percorribili a scorrimento veloce. Negli anni "50" poi era ulteriolmente penalizzata da anni di malgoverno e "oscuramento" sociale dovuto alla presenza Nipponica che per svariati anni aveva esercitato un potere repressivo totale sul paese.
Mancava di insediamenti produttivi e reti di comunicazione valide. I centri abitati erano molto sparsi e minuti, ad esclusione di alcuni notevolmente affollati situati sulle direttrici di maggior "benessere" economico. Pertanto la totale assenza sulle mappe di PB di grandi citta' fa ancor piu' risaltare la capacita' di tale "ambientamento". Rimaneva il problema degli eserciti in campo e la loro struttura, la scelta si presentava difficile, l'alternativa era tra i pezzi gia' esistenti, un po' revisionati e il totale rifacimento, perlomeno di alcuni di essi. Dopo lunghe sedute informative e di ricerca si e' optato per la prima soluzione, la ragione del "gia' conosciuto" ha prevalso sul "rifare tutto" principalmente per una questione di giocabilita'. Rimettere tutto in discussione significava costringere il giocatore ad una notevole fase di "ambientamento" che non si addiceva molto ad una variante, ma piu' ad un nuovo gioco. Pertanto ai giocatori che si accingono a questa variante viene richiesto un minimo sforzo costruttivo per integrare alle unita' in dotazione ai giochi sui quali e' basato questo lavoro, sia i pezzi che le counters sheets danno in numero limitato, sia quelli inediti forniti sulla scheda allegata alla variante.
Un altro piccolo sforzo viene richiesto ai giocatori, si tratta di ritagliare, colorare ed applicare sulle mappe previste dallo scenario alcune piccole sezioni di mappa allegate a questo lavoro, che servono a modificare alcune conformazioni del terrenooriginario non troppo calzanti nell'ottica del contesto storico-territoriale trattato.
Un paio di parole, inoltre, pensiamo sia utile spendere sulle sedute playtesting, anche in questo caso molto lunghe ed impegnative, al termine delle quali si e' raggiunto un risultato molto molto soddisfacente. L'equilibrio delle possibilita' di vittoria ed il bilanciamento globale dello scenario ha raggiunto livelli veramente buoni, basti dire che sono stati ottenuti anche scarti di 5, 6 punti

vittoria sui quasi 300 in palio per entrambe le parti, pur nel contesto di una fluidita' tattica enorme su di una variabilita' operazionale quasi inesauribile.
Non lasciatevi ingannare dalla scarsa mobilita' delle forze in dotazione a tutti gli eserciti impegnati a Kapyong, il tempo e' piu' che sufficiente per conseguire gli obbiettivi previsti dalle condizioni di vittoria e la giocabilita' resta a nostro avviso ottima. Lo scenario e' complessivamente piacevole. Non lasciatevi condizionare dalla lunghezza delle regole speciali, in questi casi la prolissita' e' d'obbligo, ma poi all'atto pratico si tratta di memorizzare un numero abbastanza limitato di cose realmente nuove ed in molti casi vi accorgerete di applicarle automaticamente, mentre nei casi dubbi, che inevitabilmente si presenteranno in tutte le varianti di simile portata, utilizzate semplicemente il vostro buon senso.
E' tutto, a voi come sempre il giudizio finale.

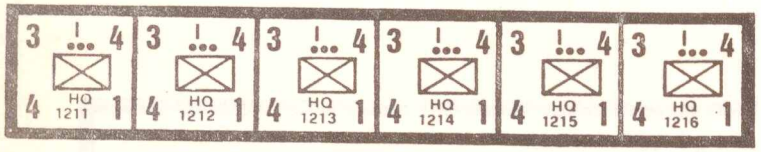
NUOVE UNITA'

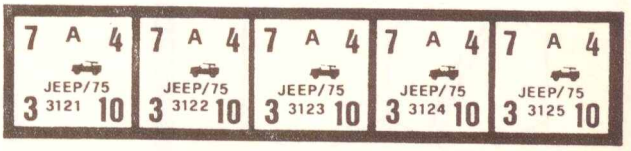
CINESI



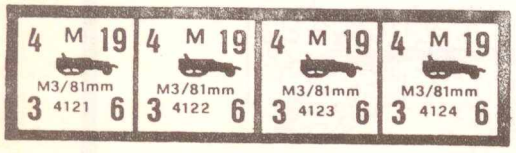


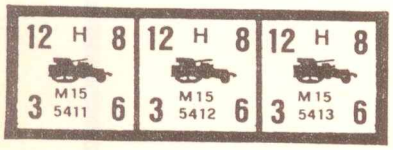
COMMONWEALTH



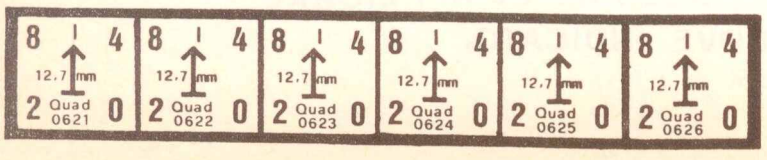


AMERICANI



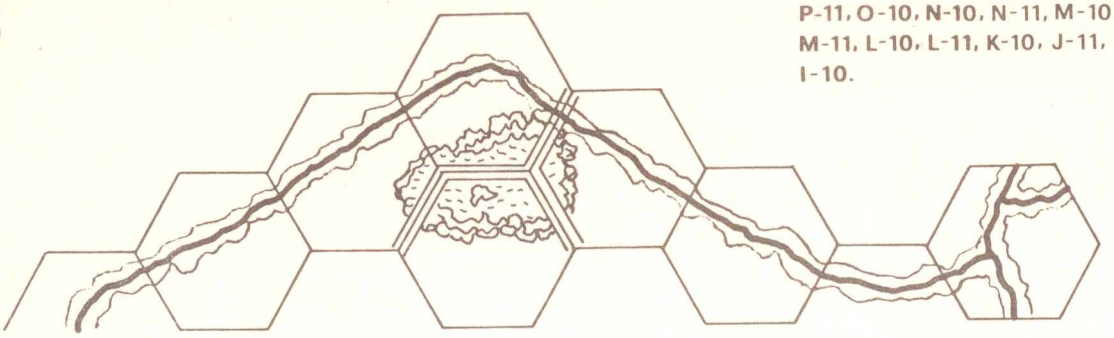


NORD COREANI



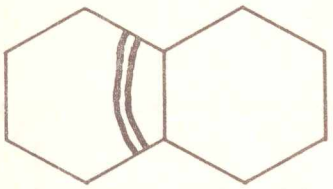
VARIAZIONI MORFOLOGICHE MAPPE (1)

MAPPA 2b



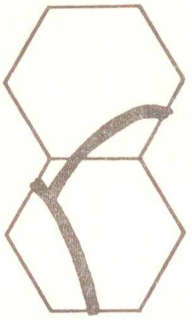
SUGLI ESAGONI:
P-11, O-10, N-10, N-11, M-10, M-11, L-10, L-11, K-10, J-11, I-10.

MAPPA 2b



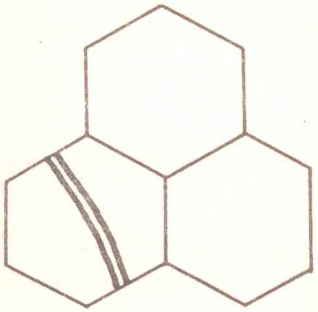
SUGLI ESAGONI DI BEDNOST:
U-5, U6.

MAPPA C



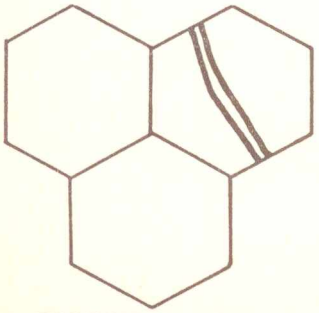
SU ESAGONI DI WILN:
J-7, K-6.

MAPPA 1a



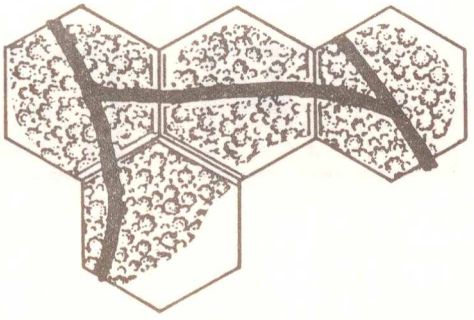
SU ESAGONI DI USCHAS:
AA-9, AA-10, Z-10.

MAPPA 1b



SU ESAGONI DI USCHAS:
AA-9, AA-10, Z-10.

MAPPA C



SU ESAGONI DI ST. ATHAN:
Z-4, Z5, Z6, AA-4.

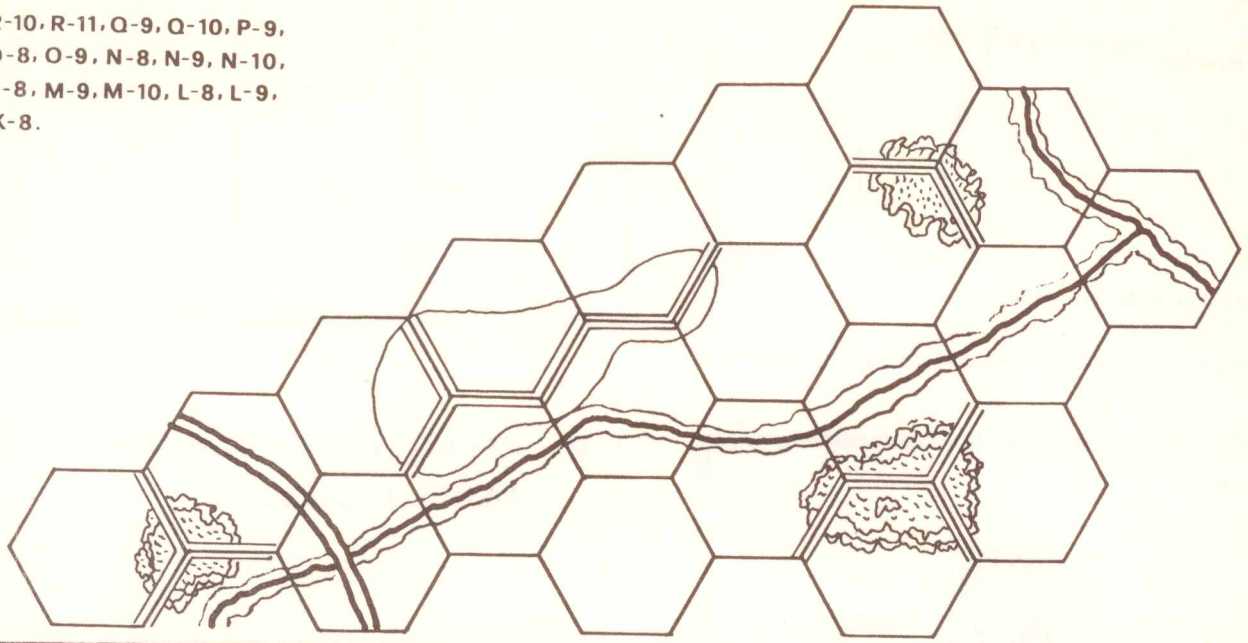
N.B.: RITAGLIARE ED APPLICARE DOVE INDICATO.

VARIAZIONI MORFOLOGICHE MAPPE (2)

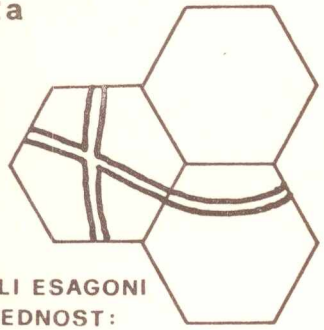
MAPPA 2a

SUGLI ESAGONI:

S-10, R-10, R-11, Q-9, Q-10, P-9, P-10, O-8, O-9, N-8, N-9, N-10, M-7, M-8, M-9, M-10, L-8, L-9, L-10, K-8.



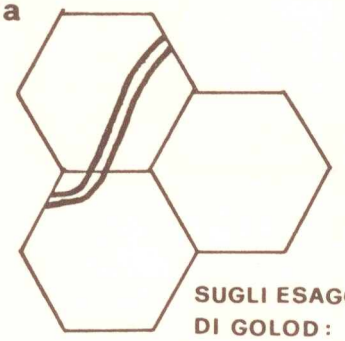
MAPPA 2a



SUGLI ESAGONI DI BEDNOST:

U-5, U-6, V-6.

MAPPA 2a

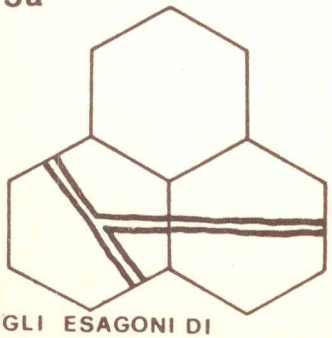


SUGLI ESAGONI DI GOLOD:

D-4, D-5, C-4.

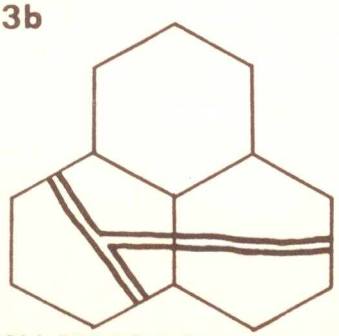
N.B.: RITAGLIARE ED APPLICARE DOVE INDICATO.

MAPPA 3a



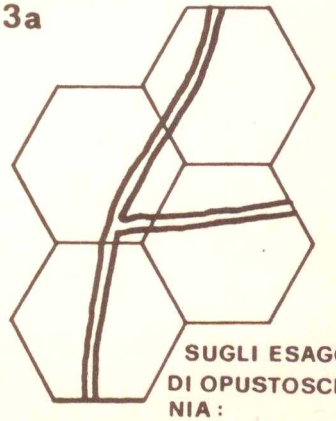
SUGLI ESAGONI DI GRABYOSH: C-5, D-5, D-6.

MAPPA 3b



SUGLI ESAGONI DI GRABYOSH: C-5, D-5, D-6.

MAPPA 3a

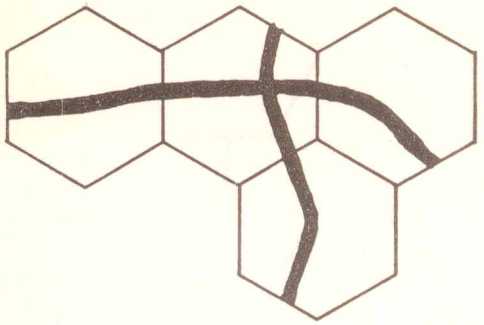


SUGLI ESAGONI DI OPUSTOSCHENIA:

Q-5, Q-6, R-6, R-7.

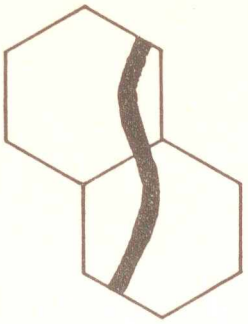
VARIAZIONI MORFOLOGICHE MAPPE (3)

MAPPA D



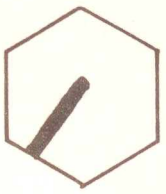
SUGLI ESAGONI DI NECE :
S-3, T-3, T-4, T-5.

MAPPA D



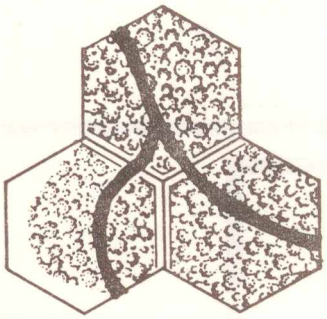
SUGLI ESAGONI DI
MERDEN : C-7, D-8.

MAPPA D



SULL' ESAGONO DI
EINKEL : D-3.

MAPPA D



SUGLI ESAGONI DI ARTAIN :
CC-5, CC-6, DD-6.

N.B. : RITAGLIARE ED APPLICARE
DOVE INDICATO.

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