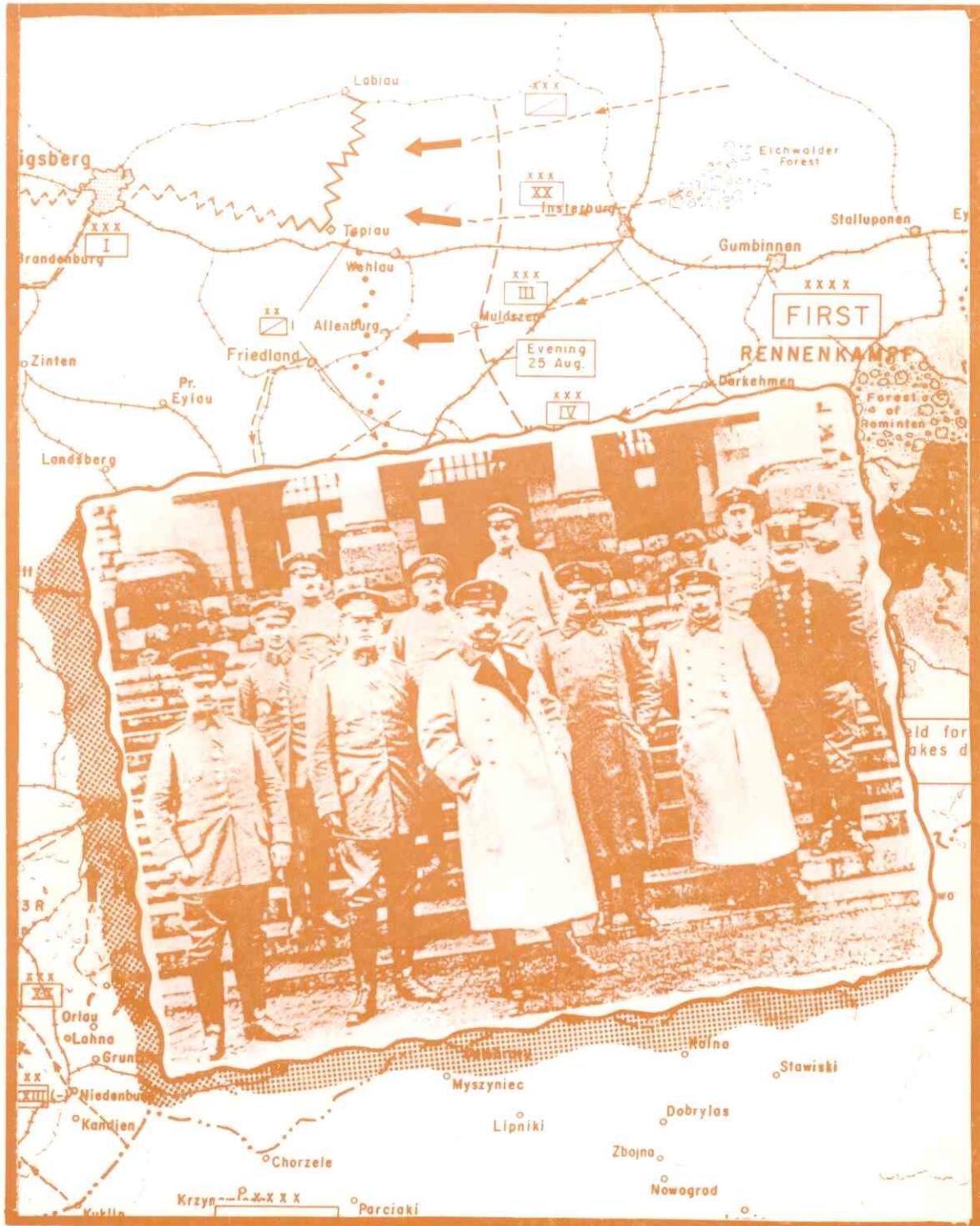




TorneoMaster

# Notiziario 4/88

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

## SOMMARIO

Classifica .....	pag. 5
Flight Leader .....	pag. 12
Guns of August .....	pag. 15
Knights of the Air .....	pag. 16
Panzer Leader 1940 .....	pag. 19



Cari amici,

un altro anno è passato. Non è il caso di nascondersi dietro un dito: per il TM è stato un anno un pò travagliato. Le polemiche sulla classifica sono state il ritornello di buona parte dell'anno e sono culminate nella "drammatica" assemblea della Romacon. Per fortuna dopo la pioggia viene sempre il sereno e, confortati dal consenso della stragrande maggioranza dei soci, ci stiamo adoperando perchè il futuro della nostra associazione rimanga sempre tranquillo e ordinato.

Non vogliamo poi mancare di migliorare tutto il migliorabile, e di tenerci al passo con gli sviluppi della scienza e della tecnica (!), come potete assaggiare già da questo numero. Se non vi saranno intoppi nuovi programmi per computers e nuove attrezzature ci permetteranno di migliorare sempre più l'aspetto del nostro notiziario.

Siamo fermamente convinti della necessità di dare un taglio una volta per tutte alle polemiche e cose del genere: non crediamo proprio che vi sia altra via per far crescere e prosperare una associazione cui, nonostante tutto, moltissimi giocatori italiani hanno mostrato di tenere.

Passiamo allora agli argomenti consueti per questo periodo dell'anno. innanzitutto comunichiamo ufficialmente i nomi dei soci che si sono ricoperti di gloria imperitura vincendo i premi del 1988. Primo fra tutti l'immarcescibile Sergio Cuoghi, ritornato agli onori del primo posto. Ma il trono potrebbe anche iniziare a vacillare... Roberto Gentilini lo ha battuto ben due volte quest'anno ed ha concluso il 1988 al terzo posto, e non ha mancato di aggiudicarsi anche il premio per il miglior esordiente.

Stefano De Francesco, anima del wargame umbro, ha confermato la sua imbattibilità ed il buon risultato dell'anno scorso giungendo secondo, a pari punti con Gentilini, ma sopravanzando quest'ultimo per il più alto numero guida.

Da Trieste viene invece il miglior scalatore, nella persona di Tullio De Scordilli, che ha messo a segno un notevolissimo + 43!

L'attività agonistica dei masters di quattro città ha avuto il suo apice nel weekend della befana, con una riuscitissima iniziativa dei soci umbri, che hanno ideato e organizzato il "Kopluts 88", il primo campionato italiano a squadre cittadine. I bolognesi (che hanno vinto col grido di guerra "socc'mel, socc'mel!"), i romani, i milanesi ed i perugin-folignati si sono dati battaglia ad Ellera. Le squadre (di cinque giocatori ciascuna) sono state citate nell'ordine di piazzamento e nel prossimo numero potrete leggere un servizio al proposito di Stefano De Francesco. Quello che possiamo dirvi sin d'ora è che i commenti dei partecipanti sono stati unanimemente positivi e che la cosa verrà ripetuta a dicembre. Inutile dire che tutte le città (o regioni) sono caldamente invitate ad organizzarsi per aumentare la prossima volta il numero delle squadre partecipanti.

Per tutti, comunque, è tempo di ripassare i regolamenti visto che si avvicina la convention di Pisa, che sembra destinata a diventare una piacevole abitudine primaverile.

Argomento referendum. Durante la (o il?) Koplut abbiamo ricevuto i primi responsi al referendum. A dire il vero a tutt'oggi le risposte non è che abbiano diluviato (eufemismo per dire che sono state abbastanza poche). Certo non tante da farci presumere che costituiscano un campione indicativo. L'unica conclusione che possiamo trarne per il momento è che evidentemente le cose vi stanno bene come sono. Per cui per ora ci siamo tenute nel cassetto le idee di modifica. Ne ripareremo nel prossimo numero se chi è interessato a cambiare qualcosa ci farà sentire nel frattempo la sua voce (altrimenti che taccia per sempre!).

A proposito di questioni regolamentari, dobbiamo dare una notizia non

lieta. Per la prima volta siamo stati costretti a far scattare il meccanismo di espulsione previsto dall'art.11 del regolamento nei confronti di Maurizio Catacchini, per ingiustificato abbandono di una partita postale con Daniele Saletti. Ce ne dispiace ovviamente, ma una totale mancanza di risposte da parte di Catacchini non ci ha lasciato scelta. Speriamo che in futuro non si debbano ripresentare occasioni di questo tipo, ma, a dire il vero, possiamo essere ottimisti, visto che questo è stato il primo episodio del genere.

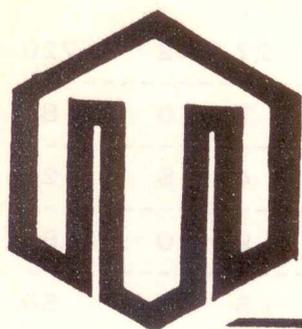
Ed, infine, è ora per tutti noi di riempire il modulo di reiscrizione allegato (non dimenticando di votare i migliori articoli) e di spedirlo entro il 31 marzo. Siamo fiduciosi di rimanere in tanti e di continuare a lavorare tutti insieme per supportare a dovere il nostro bellissimo hobby.

I Segretari



#### NUOVE PARTITE POSTALI

P695 Rossi-Cafaro	The Russian Campaign (AH)
P696 Gentilini-Cafaro	Panzer Leader (AH)
P697 Tagliazucchi-Filipcic	Panzer Leader (AH)
P698 Giaroni-Gallone	Napoleon's Last Battles (SPI)
P699 Tuzzi-Crippa	Napoleon's Last Battles (SPI)
P700 Gentilini-Martini	Panzerblitz (AH)
P701 Battilani-Filipcic	Panzer Leader (AH)
P702 Lisandria-Filipcic	Panzer Leader (AH)
P703 Gentilini-Bennati	Okinawa (IT)
P704 Liguori-Maccioni	Napoleon's Last Battles (SPI)
P705 Faina-Maccioni	Decision at Kasserine (WW)
P706 Cremona-Lamberti	D Day (AH)
P707 Cremona-Celada	Thirty Years War (SPI)
P708 Faina-Tagliazucchi	Napoleon's Last Battles (SPI)
P709 Faina-Gallone	Napoleon's Last Battles (SPI)
L79 Saletti-De Francesco	Marita Merkur (GDW)
L80 Saletti-Faina	Ironbottom Sound (QUA)
L81 Martini-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)
L82 Saletti-Baiioletti	Western Desert (GDW)
L83 Saletti-Faina	Ironbottom Sound (QUA)
D006 Faina-Di Santo	7 <sup>th</sup> Fleet (VG)
D007 Faina-Di Santo	Flight Leader (AH)
D008 Faina-Di Santo	Flight Leader (AH)
D009 Faina-Di Santo	Flight Leader (AH)
D010 Faina-Di Santo	Flight Leader (AH)
D011 Faina-Di Santo	Korean War (VG)
D012 Faina-Di Santo	7 <sup>th</sup> Fleet (VG)
D013 Faina-Maccioni	Royal Navy (QUA)
D014 Faina-Saletti	Royal Navy (QUA)



# La Classifica

aggiornata al 31.12.1988  
totale partite disputate 2226  
totale partite postali 441

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	war	avv	pb	ng
1	M0055 CUOGHI	S	199	223	135	87	1	5	15	44	75
2	PG334 DE FRANCESCO	S	183	34	27	0	7	15	13	0	195
3	BS359 GENTILINI	R	183	14	13	1	0	5	6	6	30
4	M0354 BATTILANI	A	163	20	13	7	0	2	10	7	20
5	B0315 PRANDI	C	161	11	9	2	0	5	8	6	40
6	UD205 QUITADAMO	N	160	20	18	1	1	16	9	9	144
7	LT352 FAINA	M	158	37	21	15	1	10	11	28	110
8	VE274 MONTAGNER	S	157	26	17	9	0	9	9	18	81
9	RM197 SELVA	P	155	70	43	25	2	16	25	4	400
10	M0050 CREMONA	P	154	71	47	20	4	17	24	20	408
11	M0054 TAGLIAZUCCHI	E	150	181	87	92	5	8	11	13	88
12	PG351 TUZZI	M	148	16	9	4	3	10	6	8	60
13	M0344 COTTAFIVI	M	147	15	8	7	0	2	5	0	10
14	RM303 LAMENDOLA	G	146	20	11	6	3	6	14	3	84
15	TS230 DE SCORDILLI	T	144	29	11	18	0	10	17	1	170
16	PV028 DORIA	A	144	36	25	8	3	11	7	2	77
17	FI217 BUGLIANI	A	143	14	13	0	1	9	12	12	108
18	PV029 MERCURI	G	143	44	21	21	2	7	10	10	70
19	B0234 DE BONI	G	143	17	11	6	0	7	9	11	63
20	PG172 MATTIELLI	A	131	18	9	4	5	12	13	8	156

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng
21	VA163 GIARONI	A	130	87	46	36	5	27	27	42	729
22	PI329 BARTOLI	M	127	17	12	5	0	12	7	0	84
23	TO242 MORGERA	C	124	14	10	3	1	5	4	5	20
24	MI319 TAGLIABUE	R	122	15	9	5	1	7	9	0	63
25	PG361 GAMBACURTA	S	122	13	8	4	1	10	5	4	50
26	RM174 CHIAFFARINO	L	121	45	17	20	8	21	14	2	294
27	PG357 AGNUSDEI	G	119	11	5	6	0	7	5	0	35
28	MI287 FACCHI	M	117	21	11	9	1	4	8	2	32
29	RM076 RIGILLO	R	117	10	5	3	2	3	6	7	18
30	RM301 DZIEDUSZYCKI	M	115	22	7	10	5	8	13	2	104
31	VR304 FERRARI	F	113	45	25	19	1	24	8	0	192
32	BL038 MEROLA	F	113	18	9	8	1	9	8	10	72
33	NA300 CESARO	M	113	10	6	4	0	3	5	0	15
34	IM387 RAMPOLLA	L	113	14	8	6	0	5	1	0	5
35	RM144 STOCCHI	A	111	33	14	18	1	3	12	0	36
36	RM218 CERONE	M	111	18	9	7	2	2	8	0	16
37	RM222 BOMBA	C	110	12	8	3	1	4	5	0	20
38	VR305 MARANI	S	108	16	7	9	0	9	1	0	9
39	BL057 FERRO	G	104	46	23	22	1	19	19	36	361
40	RM202 CAFARO	B	103	61	28	27	6	19	26	11	494
41	FE276 BALESTRERI	L	101	18	8	9	1	4	5	10	20
42	FO032 BULGARELLI	R	100	22	7	14	1	12	11	13	132
43	RM219 MORETTI	D	99	28	13	11	4	10	13	0	130
44	RM221 BOMBA	F	96	15	3	11	1	6	4	0	24
45	RM201 GIUNTOLI	E	94	37	15	20	2	11	11	0	121
46	B0324 FAVALI	A	94	30	14	15	1	8	13	0	104
47	VR306 CABIANCA	L	93	22	9	13	1	20	3	0	60
48	PV031 CASTAGNOLA	L	92	72	22	47	3	12	7	1	84
49	RM175 LOMBARDI	M	91	90	40	40	10	34	26	6	884

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng	
50	RM212	PORRINI	R	91	12	2	10	0	3	7	0	21
51	TO298	DELLINO	B	90	10	4	6	0	4	4	0	16
52	MI350	NATOLI	G	89	15	3	10	2	6	10	3	60
53	MI170	FRIGERIO	G	87	78	36	33	9	24	34	7	816
54	AR243	TOSI	A	87	21	5	16	0	12	8	14	96
55	LI349	DI SANTO	C	87	20	4	14	2	8	6	10	48
56	MI342	BRIANZA	L	86	11	3	7	1	3	6	3	18
57	MO345	ARTIOLI	P	86	18	4	14	0	3	4	1	12
58	MI229	SACCHI	V	84	17	4	10	3	9	12	1	108
59	TO292	BENEDETTO	D	84	19	5	13	1	5	4	2	20
60	TN157	MANFREDI	T	82	22	3	17	2	10	16	11	160
61	MI341	CAPONE	G	81	16	4	10	2	10	8	5	80
62	PN253	ROMANI	R	81	11	2	8	1	6	9	3	54
63	VA262	BISERNI	A	77	12	1	10	1	7	7	0	49
64	PG335	BAIOLETTI	C	63	17	2	13	2	9	5	0	45
65	IM367	RAMPOLLA	A	60	20	6	14	0	7	5	5	35

### giocatori con meno di 10 partite

tess	cognome	n	pun	par					
BS235	USANZA	G	148	6	NA299	ERCOLANO	G	103	9
MI257	CRIPPA	O	138	3	RM244	MARCOPOLI	S	102	1
RM375	CASSANO	G	124	6	SA245	LAMBERTI	V	101	7
TS396	STOLFA	D	122	6	MO379	SERAFINI	F	100	3
HN002	COWLES	M	120	3	VR206	GABRIELLI	S	97	6
TO394	CACCIALUPI	D	120	2	MI271	BINAGHI	L	97	1
BS200	LIGUORI	M	118	6	PG411	VACCA	R	96	1
PG371	DAL BELLO	D	117	7	B0374	BENNATI	G	95	1
VR272	LUCCHESI	A	113	8	B0328	NIGELLI	O	94	8
VR381	MARTINI	L	112	6	FO231	GRANATA	E	92	6
RM373	PUGLIESE	V	110	3	TO393	FERRARI	M	90	1
TP382	LONGO	G	110	1	MI405	FAGLIA	L	90	1
MI403	FAGLIA	A	110	1	EN224	SCARLATA	F	89	2
PV348	MACCIONI	G	109	7	LT369	GALLONE	C	88	6
TS388	NOBILE	G	109	3	TS401	KOK BRELICH	M	86	3
MI270	DEPONTI	E	109	1	LT384	FAINA	F	84	6
FE407	SALETTI	D	107	6	MI265	PAGNI	A	83	2
BA321	DE BENEDICTIS	G	107	2	MI338	FILIPCIC	L	81	6
VE210	CANEVESE	A	106	7	CA336	BARDI	G	81	4
RM295	FEDELE	G	106	5	PG412	CIROCCHI	R	77	3
MS207	CHIAPPE	A	105	2	BS368	LEONCINI	F	72	8
PG347	BIANCALANA	P	104	3	PG410	BEZZI	C	66	8
BL037	GUGLIELMO	M	104	3					

## 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.

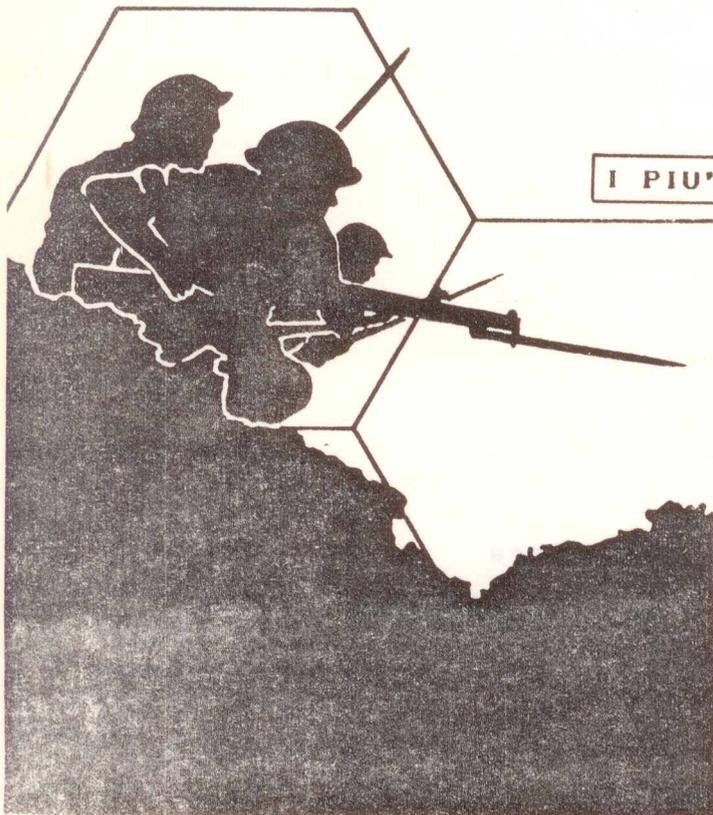
<u>data</u>	<u>giocatori</u>	<u>gioco</u>	<u>pbm</u>
10.3	<b>Martini-Tosi</b>	Advanced Squad Leader (AH)	*
27.6	<b>Deponti-Bardi</b>	Boarding Party (TAS)	*
1.9	Bezzi-Baiioletti	Third Reich (AH)	
23.9	Prandi-Cremona	Westwall (SPI)	
23.9	<b>Lamendola-Pellisari A.</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	
24.9	<b>Faina M.-Saletti</b>	Ironbottom Sound (QUA)	*
26.9	<b>Martini-Tosi</b>	Advanced Squad Leader (AH)	*
27.9	<b>Crippa-Battilani</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
29.9	<b>De Francesco-Bezzi</b>	Third Reich (AH)	
1.10	<b>Baiioletti-Bezzi</b>	Third Reich (AH)	
8.10	<b>Usanza-Tuzzi</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
10.10	<b>Liguori-Maccioni</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
12.10	<b>Maccioni-Faina M.</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
15.10	<b>Tuzzi-Cirocchi</b>	Isonzo (CLE)	
17.10	<b>Tuzzi-Gambacurta</b>	1809 (VG)	
20.10	<b>Gambacurta-Cirocchi</b>	Napoleon at Austerlitz (WW)	
21.10	<b>Bezzi-Baiioletti</b>	Third Reich (AH)	
22.10	<b>Faina M.-Di Santo</b>	Flight Leader (AH)	*
22.10	<b>Nigelli-Favali</b>	The Russian Campaign (AH)	
30.10	<b>Faina M.-Di Santo</b>	Flight Leader (AH)	*
31.10	<b>Gentilini-Martini</b>	Panzer Leader (AH)	*
1.11	<b>Faina-Tuzzi</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
1.11	<b>Favali-De Boni</b>	Advanced Squad Leader (AH)	
5.11	<b>De Boni-Capone</b>	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
9.11	<b>Lombardi-Chiaffarino</b>	Firepower (AH)	
11.11	<b>Faina M.-Capone</b>	Anzio (AH)	*
13.11	<b>Tuzzi-Capone</b>	Anzio (AH)	*
18.11	<b>Bomba C.-Cafaro</b>	A Gleam of Bayonets (SPI)	
21.11	<b>Canevese-Romani</b>	Squad Leader (AH)	*
20.11	<b>Favali-Nigelli</b>	The Russian Campaign (AH)	
25.11	<b>De Boni-Balestreri</b>	Crescendo of Doom (AH)	*
29.11	<b>Giaroni-Balestreri</b>	Advanced Squad Leader (AH)	*
29.11	<b>Gentilini-Cuoghi</b>	Panzer Leader (AH)	*
1.12	<b>Giaroni-Dzieduszycki</b>	Advanced Squad Leader (AH)	*
10.12	<b>Cuoghi-Cottafavi</b>	Panzer Leader (AH)	
13.12	<b>Selva-Cerone</b>	1776 (AH)	
18.12	<b>Stocchi-Favali</b>	Advanced squad Leader (AH)	
19.12	<b>Giaroni-Martini</b>	Advanced Squad Leader (AH)	*
19.12	<b>Stocchi-Favali</b>	Advanced Squad Leader (AH)	
23.12	<b>Giuntoli-Lombardi</b>	Advanced squad Leader (AH)	
31.12	<b>Tagliazucchi-Cafaro</b>	Panzer Leader (AH)	*



M16

### I PIU' GIOCATI PER POSTA

panzer leader	(AH)	90
napoleon's last battles	(SPI)	61
the russian campaign	(AH)	26
squad leader	(AH)	25
afrika korps	(AH)	24
napoleon at war	(AH)	19
anzio	(AH)	17
the arab-israeli wars	(AH)	14
panzerblitz	(AH)	11
third reich	(AH)	9



### I PIU' GIOCATI

panzer leader	(AH)	248
napoleon's last battles	(SPI)	196
squad leader	(AH)	148
panzerblitz	(AH)	82
the russian campaign	(AH)	78
napoleon at war	(SPI)	78
cross of iron	(AH)	71
afrika korps	(AH)	64
the arab-israeli wars	(AH)	54
blue & gray	(SPI)	51
third reich	(AH)	40
wooden ships & iron men	(AH)	40
crescendo of doom	(AH)	37
gladiator	(AH)	37
thirty years war	(AH)	34

### LE MARCHE PIU' GIOCATE

Avalon Hill	1320	(59.29%)
SPI	589	(26.46%)
GDW	140	(06.28%)
Victory Games	35	(01.57%)
International Team	34	(01.52%)
WWW	17	(00.76%)
altre	91	(04.08%)





Torneo Master

PLAYTIME

ECCO I VINCITORI 1988 PER LE VARIE CATEGORIE:

Primoassoluto e *Master of the Masters*

**SERGIO CUOGHI** (punti 199)

Secondo assoluto

**STEFANO DE FRANCESCO** (punti 183)\*

Terzo assoluto

**ROBERTO GENTILINI** (punti 183)

premio *Best Climber* per il miglior scalatore

**TULLIO DE SCORDILLI** (+ 43 posizioni)

premio *Rookie of the Year* per il miglior esordiente

**ROBERTO GENTILINI** (3° in classifica)

#### *L'Albo d'Oro del TM*

1984

1°	Enrico Tagliazucchi
2°	Sergio Cuoghi
3°	Enrico Bertocchi

1985

1°	Enrico Tagliazucchi
2°	Sergio Cuoghi
3°	Marco Ferrari
"best climber"	Paolo Selva
"rookie of the year"	Germano Frigerio

1986

1°	Sergio Cuoghi
2°	Enrico Tagliazucchi
3°	Pietro Cremona
"best climber"	Paolo Corsini
"rookie of the year"	Oscar Crippa

1987

1°	Oscar Crippa
2°	Enrico Tagliazucchi
3°	Sergio Cuoghi
"best climber"	Luigi Binaghi
"rookie of the year"	Stefano De Francesco

\* per il miglior numero guida (ng)

RELAZIONE AL BILANCIO DEL TORNEO MASTER AL 31.12.1988

=====

Passato in archivio anche il 1988 eccomi di nuovo su queste pagine a parlarvi di numeri, statistiche e percentuali inerenti la nostra associazione.

Il 1988 si e' chiuso con un avanzo d'amministrazione di £. 1.344.053 (1985 £. 1.543.000, 1986 £. 1.229.728, 1987 £. 1.674.550), il minor avanzo rispetto all'anno 1987 e' dovuto essenzialmente all'aumento di alcuni costi gestionali ed al diminuito numero di iscritti al TM.

Le spese fisse costituite dal notiziario sono state di £. 2.920.650 (1986 £. 1.854.550, 1987 £. 2.358.000) il che evidenzia un costante aumento, il costo medio del notiziario e' salito a £. 3.650 (1985 £. 2.000, 1986 £. 2.700, 1987 £. 2.950), tale incremento e' dovuto essenzialmente ai costi tipografici sui quali ha gravato tra l'altro la stampa di una mappa a colori per lo scenario di Panzer Leader "Il ponte di Remagen", ed alle aumentate tariffe postali.

Il costo per cancelleria-corrispondenza e' stato di £. 95.400 (1986 £. 355.800, 1987 £. 104.250).

Il costo delle targhe per le premiazioni, altra dolente nota, e' in costante aumento ed e' stato di £. 400.000 (1986 £. 222.000, 1987 £. 350.000).

Gli interessi netti maturati sul c/c bancario sono stati di £. 96.435 (1985 £. 5.540, 1986 £. 46.372), tale risultato e' dovuto ad una giacenza media piu' elevata e quindi ad una maggior tempestivita' dei soci per quanto attiene i rinnovi d'adesione.

Concludiamo con la situazione soci che ha visto una nuova diminuzione, dopo il boom dell'87, e ci siamo attestati a 152 unita' costituite da 124 rinnovi, 28 nuove iscrizioni, 40 soci non hanno rinnovato in parte tale calo e' dovuto alle polemiche che hanno travagliato la nostra associazione dopo la convention di Modena e culminate poi all'assemblea della convention di Roma.

Comparando i dati degli anni 85-86-87-88 e confrontando i rinnovi e non con il totale degli iscritti dell'anno precedente si rileva che la media dei rinnovi d'adesione e' del 78,09%, la media dei soci che non rinnovano e' del 21,91%; dal confronto di tali dati emerge che mentre quasi i 4/5 dei soci rinnovano l'adesione perdiamo ogni anno poco piu' di 1/5 dei vecchi soci, infine le nuove reclute alla fine dei singoli anni si attestano al 19,79% rispetto al totale degli iscritti.

Confidando di non avervi annoiato oltre i limiti del lecito e del consentito e che qualcuno di voi trovi questa esposizione di numeri e percentuali di qualche interesse.

IL TESORIERE  
(Claudio Bomba)



## FLIGHT LEADER:

### AVIOGETTI SOPRA IL 38<sup>^</sup> PARALLELO

Dal 25 Giugno del 1950, data alla quale l'esercito della Corea del Nord oltrepassò la linea del 38<sup>^</sup> parallelo, la prima battaglia aerea tra caccia a reazione avvenne il 7 Novembre dello stesso anno tra F-80 americani e Mig-15 cinesi. Quel giorno 4 F-80C del 51<sup>^</sup> FW dell'USAF compirono un'incursione su alcune postazioni di artiglieria contraerea dell'aeroporto di Sineui ju. In Questa occasione un pari numero di Mig 15 attraversarono il confine, ma si inoltrarono troppo in profondità con il risultato che gli F 80 poterono volgere in ritirata.

Nonostante la forte disparità di caratteristiche, un Mig 15 cadde sotto i colpi delle mitragliatrici di vecchio "calibro cinquanta" dei Shooting Star.

La manifesta superiorità dei Mig 15 allarmò i comandi alleati e fin dall'8 Novembre, allo scopo di opporre ai cinesi macchine altrettanto capaci, fu deciso di inviare in Corea due stormi equipaggiati con i più moderni aerei da combattimento americani.

Il 4<sup>^</sup> Fighter Interceptor Wing equipaggiato con i North American F-86A Sabre e il 27<sup>^</sup> Fighter Escort Wing con i F-84E Tunderjet vennero messi in stato di allarme e nel giro di alcune settimane trasferiti via mare in Giappone.

Il 6 Dicembre i Tunderjet entrarono in azione per la prima volta da Taegu, nella Corea del Sud, poco a nord di Pusan e una settimana più tardi i Sabre giunsero a Kimpo, l'aeroporto di Seoul, effettuando la prima missione il 15 Dicembre.

Due giorni dopo, il 17 Dicembre, quattro F-86A del 336<sup>^</sup> Fighter Interceptor Squadron del 4<sup>^</sup> Wing, in volo sullo Yalu, vennero intercettati da altrettanti Mig 15. Questi si accorsero in ritardo di avere di fronte un nuovo e più temibile avversario e si

lanciarono in picchiata verso la loro sponda del fiume: il comandante della formazione americana però riuscì ad inquadrare uno degli aerei nemici nel suo collimatore e ad abatterlo.

Cadeva così il primo dei 792 Mig 15 che, stando alle dichiarazioni dei piloti, furono abbattuti dai Sabre nei successivi due anni e mezzo.

Come nella maggior parte dei velivoli Sovietici, gli equipaggiamenti di comunicazione e navigazione del Mig-15 erano rudimentali, al di sotto degli standard occidentali e la mancanza nei piloti delle tute anti-G oltre ad alcune deficienze aereodinamiche, giocarono a favore degli ottimamente addestrati piloti americani che si aggiudicarono numerose vittorie (nel rapporto di circa 10 a 1).

Nonostante la diversità di armamento tra il F-86A Sabre (6 mitragliatrici pesanti da 12,7) e il Mig-15 (un cannone da 37 e due mitragliatrici da 23), dobbiamo sottolineare il fatto che buona parte delle vittorie americane risiede in tale differenza. Più grande era il proiettile maggiore era il foro che faceva, ma minore era la celerità di tiro, per cui in definitiva si avevano meno centri.

L'armamento del Mig-15 poteva risultare particolarmente efficace nelle mani di piloti esperti, ma non poteva essere paragonabile all'insostituibile effetto "lupara" delle 6 mitragliatrici da 12,7 mm del Sabre.

Il Mig 15 aveva una migliore velocità di salita ed una migliore accelerazione del suo avversario, ma incontrava qualche difficoltà nelle super velocità, oltre ad accusare problemi aereodinamici a velocità superiori a Mach 0,86 e la tendenza ad entrare in vite durante manovre violente, per le

congenite limitazioni della sua formula aereodinamica.

All'inizio del 1951, rovesci militari delle forze delle Nazioni Unite, costrinsero i Sabre ad arretrare in Giappone mentre nello stesso periodo l'assenza dei Mig fu totale; operando dalle loro sicure basi in Manciuria, i reattori cinesi non avevano autonomia sufficiente per agire nella zona dei combattimenti. Tuttavia verso la fine di Gennaio essi ripresero a contrastare i bombardieri e i cacciabombardieri americani in missione di interdizione nella Corea nordoccidentale.

In Febbraio, grazie ad una controffensiva delle Nazioni Unite, i Sabre poterono tornare ad operare sino a Pjeonyang, ma non nel corridoio dei Mig.

Sucessivi attacchi nella zona con B-29 scortati da F-80, sfociarono in una pesante sconfitta. Nella seconda settimana di Marzo i Sabre furono in grado di raggiungere la zona nordoccidentale: gli attacchi dei B-29 continuarono e i caccia cinesi impegnarono gli incursori in pesanti e sanguinose battaglie.

Nel Giugno del 1951 cominciò ad essere evidente che i nord coreani e i loro alleati cinesi stavano rinforzando i loro reparti da caccia a reazione di base in Cina. Nuovi aeroporti erano in costruzione nelle vicinanze del fiume Yalu e si riteneva che i reparti cinesi fossero rafforzati con la presenza di esperti istruttori sovietici.

In questo periodo la linea degli F-86A venne rafforzata dai F-86E, capaci di superiori prestazioni.

In Settembre i cacciabombardieri occidentali cominciarono ad essere intercettati sempre più frequentemente dai Mig. La reazione dell'USAF alla futura minaccia dei Mig capaci di operare in una zona più vasta dello spazio aereo coreano, consistette nell'intensificazione delle

missioni di pattugliamento nel corridoio dei Mig e nel bombardamento dei nuovi aeroporti prima che questi potessero essere in grado di ricevere i nuovi caccia a reazione.

Questa tattica portò ad una serie delle più dure battaglie aeree di tutta la guerra.

I primi mesi del 1952 videro solo sporadici scontri tra i Sabre ed i Mig: in Marzo però le azioni si intensificarono di nuovo, e dopo otto settimane di aspri combattimenti l'USAF poteva reclamare la distruzione di 83 Mig contro la perdita di soli 6 F-86, 2 F-84 e un F-80.

Le trattative per l'armistizio, iniziate nel Luglio del 1951, si conclusero finalmente il 27 Luglio con la ratifica dell'accordo: quello stesso giorno venne abbattuto un'aereo Ilyushin Il 12, che rappresentò l'ultimo aereo distrutto nella guerra di Corea.

Considerazioni finali: l'esperienza dei combattimenti aerei sulla Corea è difficilmente valutabile poichè gran parte dei procedimenti si rifacevano a quelli della Seconda Guerra Mondiale. Altri invece erano scaturiti da inconvenienti di ordine tecnico come la ridotta autonomia di tutti gli aerei dell'epoca: gli americani ricorsero all'impiego di formazioni scaglionate nel tempo con sedici Sabre, divisi in quattro pattuglie di quattro aerei che si succedevano ad intervalli di cinque minuti. Nella guerra di Corea, bisogna tenere conto di due fattori: per prima cosa le forze aeree comuniste furono avvantaggiate dal fatto di poter usufruire di basi sicure in territorio cinese, immuni da attacchi.

Il comando comunista concentrò poi le forze in modo tale che un uso eventuale di armi atomiche sarebbe stato molto proficuo.

1.1. I giocatori, oltre gli scenari consueti possono scegliere di disputare due scenari, chiamati rispettivamente "Superiorità aerea" e "Nel corridoio dei Mig".

1.1.1. Nel primo scenario, i giocatori scelgono a testa 12 aerei che organizzeranno in flights di 2/4 aerei. L'entrata di un Flight avviene automaticamente al primo turno, mentre l'ordine di entrata dei successivi viene stabilito con il lancio del dado.

1.1.2. Nel "corridoio dei Mig", entrambi i giocatori scelgono 16 aerei divisi in 4 pattuglie di quattro aerei. Gli aerei devono essere scaglionati ad intervalli come minimo di un turno. Se necessario, aumentare il numero dei turni.

1.1.3. Il giocatore americano e il giocatore cinese, dispongono rispettivamente di 700 punti campagna.

2.1. Le decisioni in merito alle altitudini del terreno, gli esagoni di mappa di entrata e uscita vengono stabiliti come di consueto. L'unica eccezione a tutto questo è rappresentata dal fatto che i giocatori possono entrare ovunque ma continuando a rispettare l'uscita. Esempio: se uno dei giocatori entra dal lato Nord, non è detto che l'altro sia obbligato ad entrare da sud. Per tutta la durata della campagna gli scenari si svolgono all'interno del territorio Nord Coreano.

2.1.1. La routine giornaliera si divide in tre segmenti di azione, uno al mattino e due nel pomeriggio. Gli equipaggi americani non hanno limiti di assegnazione, mentre gli equipaggi cinesi possono partecipare a un massimo di due segmenti.

2.1.2. Il numero di segmenti disponibili può essere ampliato a piacere dei giocatori considerando sempre le limitazioni relative agli equipaggi cinesi.

2.1.3. I punti di vittoria negli scenari vengono attribuiti normalmente, con la differenza che i relativi punti campagna possono essere distribuiti tra i vari scenari a partire dal primo segmento del primo giorno. In questo modo i giocatori dovranno aspettare il termine della campagna per vedere chi è realmente il vincitore nei singoli scenari.

3.1. I giocatori per la scelta delle loro forze devono attenersi strettamente all'ordine di battaglia. A causa del forte ricambio del personale di volo cinese, quest'ultimo non è soggetto all'acquisizione di esperienza. Perdite, lanci col paracadute e recuperi vengono condotti normalmente.

Flight Leader: ordine di battaglia del Gioco Campagna

Far East Air Force:

1^ giorno F-80A/RF-80A/F-94C  
2^ giorno Come sopra + F-84E/F-86A  
3^ giorno Come sopra + F-86F/F-84F  
4^ giorno Come sopra + RF-84F/F-86H

U.S. Navy:

1^ giorno F-2H2 / F-9F2 / F-2H2P  
2^ giorno Come sopra + F-3D1 / F7U3  
3^ giorno Come sopra + F-2H3 / F-9F6  
4^ giorno Come sopra + F-2H2N / F-9F7

South Africa Air Force:

3^ giorno F-86F

Chinese Air Force:

In tutto il gioco campagna la linea di volo cinese è composta da MIG15.

# The GUNS of AUGUST AH, 1981

Le simulazioni della prima guerra mondiale sono, in ogni campo, meno numerose di quelle sulla seconda guerra mondiale spesso perchè in confronto a quest'ultima la Grande Guerra appare come una stucchevole e primitiva orgia di sangue; nel nostro caso invece la casa di Baltimora ha prodotto un gioco a livello strategico efficace e divertente.

G.of A. ha uno schema di gioco semplice (movimento-combattimento) e una varietà di pedine senza esagerazioni, ineccepibile, con il risultato di un gioco che cattura le atmosfere dei fronti riproposti e di quella "inutile strage". Ecco l'esercito del Kaiser, perfetta macchina da guerra, insieme alla traballante macchina di Cecco Beppe, sempre alle prese con un fronte disperatamente troppo lungo, il nano-esercito bulgaro e la pedina del Montenegro, ecco gli eserciti di massa di Francia e Italia e l'esercito d'élite Britannico, e i Turchi, Greci, Serbi, Rumeni e infine, se si concedono a impicciarsi degli affari europei, arrivano gli Americani. La mappa copre dall'Inghilterra e la Bretagna fino a Smolensk, dalla Danimarca fino all'Italia e la Turchia Europea; ogni turno rappresenta un mese simulato con 53 turni per il gioco campagna, ed è previsto un'anno supplementare di contesa, oltre agli scenari per singolo fronte o annata.

Come molti giochi strategici Guns of August offre il meglio di se nel gioco campagna che pecca per essere giustamente impegnativo (in media 40 ore per uno scontro fino al 1918), ma è possibile chiudere la partita con una vittoria lampo.

Con un regolamento assai più semplice di quello di Third Reich le partite di G. of A. sono egualmente lunghe e, contro l'opinione dei più, assai varie e

divertenti. In apertura di partita il fronte Francese, il fronte Russo e quello Balcanico offrono problematiche completamente differenti, nell'ottobre 1914 appare la prima trincea e, se il tempo lo permette, si costruiranno anche i grandi sistemi fortificati; nel 1915 gli Alleati tentano i primi assalti anfibi mentre gli Imperiali possono trascinare in guerra Turchi e Bulgari, ma che fine farà la Serbia? Con si schiererà il Regno d'Italia? Il 1916 vedrà il solito massacro negli attacchi "a spallata" o lo sbarco a Gallipoli cambierà il corso della guerra? Si gettano in campo i carri armati, gli stormi aerei e le truppe d'infiltrazione mentre i giocatori sperano nell'avvento degli Americani, di una STRAFEXEPEDITION o di un Ottobre Rosso.

Il teatro navale è assolutamente astratto ed ai maniaci della Grande Guerra fa difetto un modulo sulla guerra nelle colonie, ma la grafica è chiara e, credeteci, far tuonare i cannoni di agosto in questo gioco è una bella sfida.

Voto del pinguino Oreste: 8

Marco Lombardi

# KNIGHTS of the AIR

Disegnato da Mike Uhl questo recente prodotto della casa di Baltimora è ambientato sul fronte Francese della prima Guerra Mondiale, nel ristretto periodo tra il settembre 1917 e la fine della guerra, per rievocare e simulare le gesta dei mitici assi delle squadriglie da caccia ad ala biplana.

Fino ad un massimo di tre aerei per parte possono essere impegnati negli scontri aerei e nell'espletamento di semplici missioni; il movimento è sequenziale in base all'ordine di gioco, deciso con una rapida procedura dipendente dal vantaggio tattico e dagli avvistamenti recepiti da ogni equipaggio: in base alle prestazioni del motore in quota decideremo la manetta da dare e la posizione del manico e con i punti movimento ottenuti potremo allora effettuare le diverse manovre disponibili. Queste dipendono dalla maneggevolezza dell'aereo, tipo del motore e abilità del pilota e possono essere in qualche caso composte; sono previste virate verticali, looping, immelman e vite volontaria. Se nella fase di avvistamento precedente un giocatore addocchia come bersaglio un'avversario in svantaggio tattico, questo dovrà muovere per primo, essere inseguito e fatto segno del fuoco del suo cacciatore, inoltre sono previsti gli osservatori su alcuni tipi di velivoli armati di mitragliatrici brandeggiabili e una fase di fuoco finale dopo tutti i movimenti.

La figura dell'asso della caccia che emerge in quel breve periodo della guerra aerea è sicuramente una mutazione dell'eroe romantico, un vero cavaliere, guerriero e solitario, in omaggio al quale il gioco sembra essere stato disegnato; con poche eccezioni i velivoli a disposizione sono

esattamente quelli usati nell'età d'oro dei cacciatori individualisti, la mappa rappresenta il tratto di fronte dove venne ucciso il Barone Rosso e non manca una scheda di Fokker Dr. 1 con la silhouette rossa, le regole per il combattimento esaltano il singolo come unità combattente e il combattimento manovrato come metodo principale. In questa ottica il gioco funziona, ma per qualcuno che non sia particolarmente fanatico del Circo Volante il sistema può mostrare gravi limiti: il movimento dei velivoli è macchinoso, mancano le regole metereologiche e l'artiglieria contraerea, sopra a tutto emerge che la varietà di modelli e il numero di velivoli a disposizione è artificialmente ridotto (dobbiamo giocare con massimo tre aereoplani per parte ma abbiamo alcuni segnalini perfettamente inutili ...).

La grafica è superiore alla media dei giochi sull'argomento e il regolamento, se non perfetto, neanche presenta lacune tali da impedire il gioco dove ogni partita non prende più di due ore. Knights of the Air piacerà agli ammiratori di questi paladini, trattandosi di buon materiale per gli interessati all'argomento specifico, ma ripeto che non si tratta proprio di un gioco sulla guerra aerea nel primo conflitto mondiale tipo Wings o Red Baron.

Voto del pinguino Oreste: 6

Marco Lombardi

# SCENARI PER KNIGHTS of the AIR

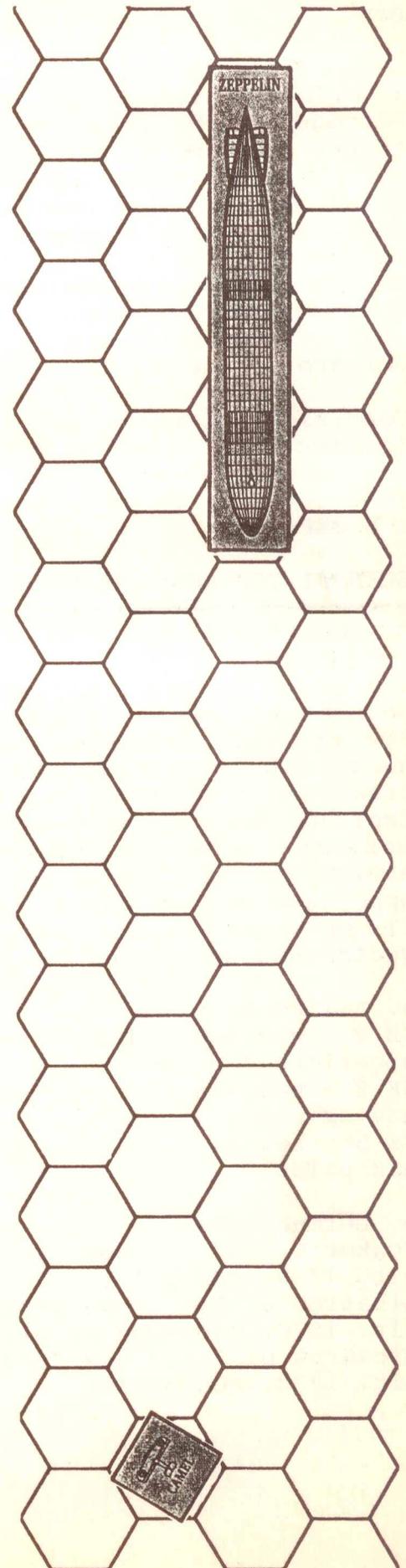
## SCENARI IN SOLITARIO

3 - L'errore di Strasser  
Il 05/08/1918 Leckie e Cadbury distruggono il dirigibile L70 comandato dallo stesso Strasser, fanatico padre della flotta dirigibili della marina imperiale, che stava guidando la sua creatura migliore all'attacco della Gran Bretagna.

Le regole sono le stesse dello scenario 2 tranne in quanto emendato di seguito: il dirigibile piazza a 16171 ft. e muove di 8 hex per mossa, essendo armato di cannoni da 20 mm dopo ogni centro ottenuto contro il giocatore, si deve tirare un dado (1=nessun effetto; 2-5=normale risoluzione dei danni; 6=crackup). Il giocatore utilizza un Airco de Havilland 4 con equipaggio "experienced".

4 - Le squadriglie giganti  
La campagna di bombardamenti con i Gotha e gli Staaken contro l'Inghilterra suscitò una profonda emozione per tutta la guerra. Pur di arrestare l'ondata dei bombardieri giganti il 07/07/1917 oltre alle squadriglie ritirate dal fronte Francese il comando aereo britannico fece decollare tutti gli aerei disponibili, compresi quelli sperimentali e appena usciti dalle officine.

Preparazione del gioco:  
il giocatore sceglie liberamente un monoposto tra gli aerei alleati disponibili. Tre aerei Tedeschi, che si considerano essere tre Gotha, piazzano a 3171 ff. di quota. Tirare due dadi due volte per ogni aereo: il risultato del primo lancio indica le prime due cifre dell'esagono di piazzamento iniziale, il risultato del secondo indica la terza e la quarta cifra: i Tedeschi viaggiano verso Sud, il giocatore sceglie il



direzionamento del suo velivolo. Il giocatore dispone di un pilota asso.

Svolgimento del gioco:  
i Tedeschi viaggiano verso Sud muovendo a 90 mph, non eseguono alcuna manovra e, pur sparando in risposta al fuoco alleato e in fuoco finale, non esauriscono le munizioni e non chiamano "evasion opportunities". Il giocatore alleato manovra normalmente e può eseguire attack opportunities e ridispone la mappa a piacere durante il gioco.

Condizioni di vittoria:  
il giocatore vince distruggendo i tre Gotha senza essere ucciso, abbattuto con un crackup o ridotto a 0 MEP.

#### SCENARI CON AEREI PLURIMI

7 - Dogfight  
4. lineup 4  
07/05/1917: per contrastare il potere del Circo Volante i Royal Flying Corps gettarono in campo i nuovi S.E.5a fidando nell'esempio trascinate e nelle capacità del Capitano Ball. In questa occasione infausta l'asso inglese venne abbattuto da un mitragliere appostato su un campanile mentre il suo aereo si trovava a bassa quota inseguendo un avversario.

a. Allied Side  
SE 5 - hex 1836, dir N, alt. 1700, experienced pilot  
SE 5 - hex 1436, dir N, alt. 1700, novice pilot  
SE 5 - hex 2436, dir N, alt. 2700, ACE pilot

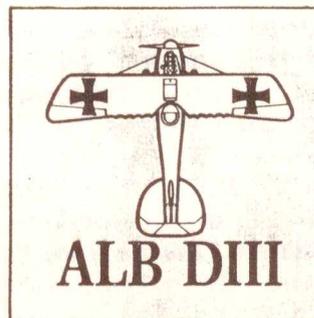
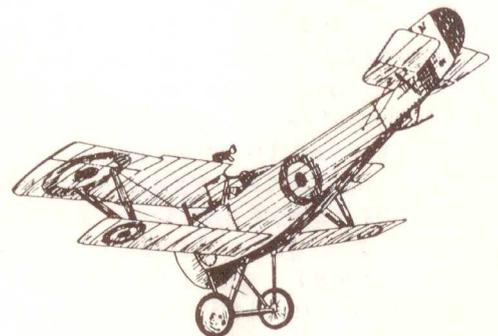
b. German Side  
Fokker Dr. 1 - hex 1402, dir S, alt. 1530, ACE pilot  
Albatros D. III - hex 1703, dir S, alt. 1530, experienced pilot  
Albatros D. III - hex 2003, dir S, alt. 1870, ACE pilot

5. lineup 5  
23/09/1917: Gli assi Mc Cudden e Rhys-Davis, e la superiorità tattica delle squadriglie inglesi, misero nell'angolo fatale l'asso tedesco Voss. Nonostante l'abile e disperata difesa un altro cavaliere dell'aria venne disarcionato e ucciso.

a. Allied Side  
SE 5 - entra al turno 1 dal bordo mappa S, alt. 4000, experienced pilot;  
SE 5 - entra al turno 5 dal bordo mappa S, alt. 4000, ACE pilot;  
SE 5 - entra al turno 10 dal bordo mappa S, alt. 4000, ACE pilot;

b. German Side  
Fokker Dr. 1 - entra al turno 1 dal bordo mappa N, alt. 3000, ACE pilot;  
Albatros D. III - entra al turno 7 dal bordo mappa N, alt. 2000, novice pilot;

Nota: lo scenario finisce al 14° turno. Se gli alleati non eliminano il Fokker Dr. 1 possono solo pareggiare o perdere.



# CRONACA DI UN TENTATIVO: HANNUT

## SCENARIO-MACROGAME SU PANZER LEADER 1940

### PROGETTO E GRAFICA:

Enrico Tagliazucchi  
Sergio Cuoghi

### PLAYTESTERS:

#### ALLEATI:

Enrico Tagliazucchi  
Paolo Artioli  
Antonio Battilani

#### TEDESCHI:

Sergio Cuoghi  
Massimo Cottafavi

12 MAGGIO 1940

Mentre la 18<sup>a</sup> Armata Tedesca isolava le forze Olandesi a nord, sul fronte sud le altre forze Tedesche continuavano a convergere verso le forze del BEF e della 1<sup>a</sup> Armata Francese sulla linea DYLE. Durante il giorno 12 gli Alleati imbastirono 4 raids aerei che si rivelarono altrettanti disastri. Nove Blenheim del 139<sup>a</sup> Squadrone attaccarono le colonne Tedesche a TONGRES e sette di essi andarono perduti durante l'azione. 5 Fairey Battles del 12<sup>a</sup> Squadrone andarono perduti nel tentativo di distruggere il ponte di MAASTRICHT nel corso della mattinata, mentre altri 10 furono distrutti nel pomeriggio senza sortire alcun risultato apprezzabile. 18 Breguet 693 del 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> Battaglione del 54<sup>a</sup> Stormo tentarono di bombardare a bassa quota le colonne Tedesche, ma senza risultati di rilievo.

Ma nella piana di HANNUT, i panzer Tedeschi si ritrovarono imbrigliati nella prima e maggiore battaglia tra carri armati della storia (fra tutte quelle combattute in Francia durante l'anno 1940).

La 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> Divisioni Panzer Tedesche che schieravano

complessivamente circa 500 fra Pz I e Pz II e 150 Pz III e Pz IV, furono attese ed ingaggiate da una forza di circa 50 AMR, 200 H39 e 180 Somua S35 appartenenti alla 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> DLM, appoggiati da unità di Corpo di Armata. All'azione concorse anche la 1<sup>a</sup> Divisione Corazzata Belga che si impegnò, con le esigue forze rimaste (circa 40 T-15 e ABCC) dopo la ritirata sulla DYLE.

La battaglia si concluse con una vittoria tattica a favore delle forze Tedesche che, pure perdendo nel complesso un maggior numero di carri, costrinsero il Corpo Mobile Francese ad un'ulteriore ritirata sulla linea TIRIEMONT-HUY. Fu anche il primo esempio della superiorità d'impiego dei carri Tedeschi rispetto ai loro diretti avversari, infatti l'utilizzo "a massa" delle forze Germaniche si dimostrò nettamente migliore a quello "in appoggio della fanteria" usato dai Francesi.

# THE MACRO GAME

12 Maggio 1940

## HANNUT

### FORZE DISPONIBILI:

#### TEDESCHI:

##### 3rd PANZER DIVISION:

###### 3rd Pz Brigade «BERLIN»

10	23	5	27

###### 3rd Schutzen Regiment

27	3	1	3	2	33

###### 3rd Kradschutzen Battalion

1	4	1	2	9	1

###### 75th Artillery Rgt.

4	4

###### 39th Engineer Btn.

8	8

###### 39th Anti-Tank Btn.

6	6

###### Attached: A A Battalion

1	2	2	1

##### 4th PANZER DIVISION:

###### 4th Pz Brigade

10	23	5	27

###### 12nd Schutzen Regiment

18	1	2	2	23



Gruppo A

Gruppo B

MAPPE:

SETTORE T	C <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	D <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>
	D <sub>3</sub>	D <sub>4</sub>	A <sub>2</sub>	A <sub>3</sub>	B <sub>3</sub>	B <sub>4</sub>
SETTORE F						

#### ALLEATI:

##### FRANCESI:

Gruppo A

###### 12nd Cuirassers (3rd DLM) (-)

6	6	1

Gruppo B

###### 3rd DLM (-)

5	6	9	27	4	2	3

Gruppo C

3	2	6	15	6	3	4

Gruppo D

###### 1016th/405th Batterie de DCA V/402nd Rgt. de DCA

1	1	6

###### GROUPEMENT SOUBEYRAN:

###### 7th GRDI (1st DIM) - 92nd GRDI (2nd DINA) - 6th GRCA - 3rd CA (-)

2	4	8	6	16	4	3

Gruppo E

###### 8th Cuirassers (2nd DLM) (-)

5	6

33<sup>rd</sup> Schützen Regiment

2 I 2 8 AFLE 1	5 A 2 3 0	3 M 12 3 0	2 H 12 2 0	0 C 0 1 12
18	1	2	2	23

116<sup>th</sup> Artillery Rgt.

40 (H) 32 2 0	0 C 0 2 Tractor 312 8
4	4

4<sup>th</sup> Kradschützen Battalion

3 I 2 10 1121 1	2 I 2 2 8	2 H 4 2 8	2 H 4 2 16	3 I 2 2 MOTO 12	3 M 12 3 1
1	2	4	1	9	1

84<sup>th</sup> Aufklärung Abteilung (+)

3 I 2 10 1121 1	20 A 20 1 0	5 A 2 3 0	4 H 10 1 0	2 CV 2 4 10	0 C 0 2 Tractor 327 8	0 C 0 1 12
4	1	3	2	3	1	6



15x20 (H)  
Airstrikes

Gruppo

B

Gruppo

E

Gruppo

L

Gruppo

2<sup>nd</sup> DLM (-)

6 A 3 8 8	5 A 2 7 7	1 I 1 6 1114 1	2 I 2 4 102 1	1 I 2 5 AFLE 1	40 (H) 32 2 0	20 (H) 32 2 0
5	6	8	4	26	2	4

4 A 2 3 0	2 I 2 2 MOTO 12	3 M 12 3 1	6 A 3 3 0	0 C 0 2 37 L 8	0 C 0 2 Tractor 2818 8	0 C 0 1 2201 14
5	14	3	2	3	6	42

2<sup>nd</sup> Cuirassiers (3<sup>rd</sup> DLM)

6 A 3 8 8	5 A 2 7 7
4	6

IV/405<sup>th</sup> Rgt DCA 29<sup>th</sup> Dragons (2<sup>nd</sup> DLM)

10 H 8 1 78mm 12
6

6 A 3 8 8	5 A 2 7 7
5	5

3<sup>rd</sup> CA (elm)

3 A 2 4 10
3

54<sup>th</sup> Bataillon Mitralleur Motorisee

1 I 2 5 AFLE 1	2 I 2 4 MFC 1401 1	4 A 2 3 0	3 M 12 3 1	0 C 0 2 37 L 8	0 C 0 1 2201 14
2	4	2	1	2	7

56<sup>th</sup> Bataillon Mitralleur Motorisee

1 I 2 5 AFLE 1	2 I 2 4 MFC 1401 1	4 A 2 3 0	3 M 12 3 1	0 C 0 2 37 L 8	0 C 0 1 2201 14
2	4	2	1	2	7

3<sup>rd</sup> GRCA

2 I 2 4 MFC 1401 1	2 I 2 2 CAVALY 4	3 I 2 2 MOTO 211 12	1 I 2 2 5111 12	4 A 2 3 0	0 C 0 2 37 L 8
1	4	5	1	1	2

95<sup>th</sup> GRDI (5<sup>th</sup> DINA)

1 I 2 5 AFLE 1	2 I 2 4 MFC 1401 1	2 I 2 2 CAVALY 4	2 I 2 2 MOTO 12	4 A 2 3 0	0 C 0 1 2201 14
4	1	4	1	1	6

3<sup>rd</sup> GRDI (12<sup>nd</sup> DIM)

1 I 2 5 AFLE 1	2 I 2 4 MFC 1401 1	2 I 2 2 CAVALY 4	2 I 2 2 MOTO 12	4 A 2 3 0	0 C 0 1 2201 14
4	1	4	1	1	6

**BELGI:**

1<sup>st</sup> Division Cuirassé (elm)

1 I 2 5 AFLE 1	1 I 1 6 1114 1	20 (H) 32 2 0	5 H 10 1 0	6 A 3 3 0	4 A 2 3 0	3 M 12 3 1
14	3	1	1	3	4	2

2 I 2 2 MOTO 12	0 C 0 1 2201 14	0 C 0 2 Tractor 2812 8	2 A 2 4 T-15 11	5 A 2 6 ABCC 8
12	26	2	4	2

## PIAZZAMENTO

### FRANCESI:

Piazzano per primi; il gruppo A piazza ovunque sulle mappe A1 e/o C2; il gruppo B piazza ovunque sulle mappe D3 e/o D4; il gruppo C piazza ovunque sulle mappe D1 e/o D2; il gruppo D piazza ovunque sulle mappe A2 e/o A3; il gruppo E piazza ovunque sulle mappe B3 e/o B4. Il gruppo F (Belgi) entra al secondo turno di gioco dal bordo est delle mappe B2 e/o B4.

### TEDESCHI:

I gruppi Tedeschi entrano sulla mappa durante il corso del gioco: il gruppo A entra al primo turno di gioco ovunque dal bordo nord delle mappe C2, A1 e/o D1. Il gruppo B entra al primo turno di gioco ovunque dal bordo nord delle mappe D2, B1 e/o B2.

## REGOLE SPECIALI

1) Per giocare questa variante viene utilizzato il regolamento basico di Panzer Leader, integrandolo con il regolamento della variante Panzer Leader 1940 apparsa sul N. 15/2 della rivista "The General" e dalle regole speciali elencate in questa sezione.

2) In questa variante i Francesi possiedono unità di cavalleria; sono perciò necessarie alcune regole che ne dirigano il comportamento:

a) Le unità di cavalleria non hanno nessuna penalizzazione nel movimento fuori strada in esagoni chiari, di bosco e di cima di collina (hilltop), perciò esse spenderanno 1MP per attraversare ognuno di questi esagoni; inoltre esse potranno attraversare liberamente lati verdi di esagono, senza pagare alcuna penalizzazione ma gli è proibita la traslazione od il stazionamento in esagoni di palude. Unità di cavalleria si comportano invece come unità veicolari per

attraversare esagoni di pendio, al costo di 2MP per esagono. Le unità di cavalleria usufruiscono del movimento stradale come qualsiasi altra unità e potranno guadare i fiumi similmente alle unità di fanteria.

b) Le unità di cavalleria possono muovere del loro massimo fattore di movimento (4MP) e quindi essere utilizzate in attacchi CAT; questo nuovo tipo di assalto viene chiamato "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 un'unità del genio partecipi ad un attacco CAT insieme ad una Carica di Cavalleria, 1 punto supplementare viene sottratto al tiro del dado (-4); è ovvio che attacchi CAT e Cariche di Cavalleria possono sempre essere combinati tra loro, quando portati contro lo stesso esagono. Resta peraltro inteso che nessuna unità può usare il movimento stradale e fare una Carica di Cavalleria nel corso dello stesso turno.

3) In questa variante sia i Francesi che i Tedeschi posseggono unità di trattori per Artiglieria. La loro funzione è il trasporto di tutte le unità di artiglieria trainata di calibro superiore o uguale all'88mm, che di conserva non potranno più essere trasportate da camion, semicingolati vari e/o tankette. Resta peraltro inteso che le modalità di trasporto di queste unità rimangono invariate in riferimento a quanto stabilito dal regolamento base e che i Trattori di artiglieria possono ovviamente trasportare tutte le unità presenti nel gioco suscettibili ad essere passeggeri.

4) Piazzare un indicatore di ponte corazzato (24 punti di difesa) tipo "The Arab-Israeli Wars" su ogni esagono di ponte presente sulla mappa. Ora i ponti potranno essere attaccati e distrutti sia

come da regolamento, utilizzando la procedura di demolizione prevista per le unità del genio, sia attaccandoli come una qualsiasi unità nemica (Bersaglio corazzato) per fuoco diretto o indiretto, ed applicando ad esso il risultato ottenuto dalla C.R.T. Un ponte corazzato disperso, non è transitabile nel turno in cui è stato disperso, ma lo sarà a quello successivo quando sarà ripristinato in gioco come una qualsiasi unità dispersa, se ovviamente nel frattempo non avrà subito una nuova dispersione. Un ponte corazzato non può essere attaccato utilizzando le tecniche d'assalto CAT e/o Overrun.

5) Piazzare un indicatore di ponte corazzato nei seguenti esagoni: B1-Q1, B1-Q2, B2-Q1, B2-Q2 e B3-Q1, B3-Q2, B4-Q1, B4-Q2. Essi rappresentano due ponti lanciati sul fiume Mosa e se attaccati, vengono trattati sezione per sezione (ogni sezione corrisponde in toto ad un esagono). La distruzione di una singola sezione in uno di questi ponti, preclude il passaggio di tutte le unità e non potrà più venire rimpiazzata durante il gioco. Notare che ai fini delle condizioni di vittoria, conta la distruzione dell'intero ponte e non di una singola sezione.

6) La città e i ponti della città di Grancelles sulla mappa A3 non sono esistenti; considerare perciò gli esagoni di Grancelles come normali esagoni di terreno chiaro con strada ed i suoi esagoni di ponte come normali esagoni di fiume.

7) Ai fini delle condizioni di vittoria, considerare tutti i ponti della città di Grancelles sulla mappa A1 come un unico ponte e quindi il giocatore Francese dovrà distruggerli tutti quanti per realizzare il punteggio previsto, ed il giocatore Tedesco dovrà salvarne almeno 1 per i medesimi motivi.

8) Eliminare tutte le regole di PL che regolamentano l'utilizzo dei cacciabombardieri ed utilizzare le seguenti:

a) Le unità aeree possono sempre stare in un qualsiasi esagono della mappa, indipendentemente dal tipo di terreno, dalla presenza di unità nemiche, dai limiti di raggruppamento, ecc. ecc.

b) C'è sempre LOS/LOF tra ciascuna unità aerea e qualsiasi altra unità sulla mappa; le unità aeree non ricevono i benefici del terreno e sono sempre localizzate.

c) Il giocatore scrive gli attacchi per ciascun aereo che utilizzerà nel suo prossimo turno. Non deve specificare gli esagoni bersaglio.

d) All'inizio del turno successivo, il giocatore pone gli aerei sulla mappa per effettuare gli attacchi. Gli aerei non possono muovere da un esagono all'altro, ciascun aereo viene semplicemente posto in un esagono della mappa senza muoverlo attraverso altri esagoni.

e) Il giocatore può effettuare il numero degli attacchi aerei che aveva registrato nel turno precedente. Dopo che tutti gli attacchi aerei sono stati effettuati, il giocatore deve rivelare il numero che aveva scritto nel turno precedente per controllare che equivalga agli attacchi effettuati.

f) Un giocatore deve usare un aereo per ciascun attacco che effettua, deve continuare a piazzare aerei fin quando dispone di attacchi per quel turno, ad un massimo di 5 aerei piazzati sulla mappa.

g) Dopo che 5 aerei sono stati piazzati, le unità antiaeree nemiche possono effettuare gli attacchi AA contro di essi. Aerei eliminati o dispersi vengono tolti dalla mappa e l'attacco da essi trasportato va perduto. Il fuoco antiaereo viene effettuato e regolato conformemente alla sezione del regolamento di PL ad esso relativa.

h) Dopo che sono stati risolti gli attacchi antiaerei, i restanti aereoplani possono eseguire attacchi aerei contro unità nemiche che siano entro la distanza utile. Non appena risolto ogni attacco, l'aereo viene rimosso dalla mappa. Vengono rimossi dalla mappa anche quegli aerei che avessero eventualmente scelto di non attaccare, il loro attacco aereo va perduto.

i) Se un giocatore arriva ai 5 aerei piazzati sulla mappa mentre ha ancora degli attacchi da effettuare in quel turno, si ferma e risolve intanto tutti i combattimenti che coinvolgono gli aerei già piazzati; dopo che tutti questi aerei sono rimossi dalla mappa, sia per fuoco antiaereo nemico che per aver eseguito gli attacchi o per aver scelto di non effettuarli, il giocatore pone di nuovo gli aerei sulla mappa fino a che o arriva di nuovo a 5 aerei piazzati, il massimo consentito e quindi ripete la procedura di cui sopra, o esaurisce gli attacchi aerei per disponibili per quel turno.

j) Usando questo procedimento si presume che gli aerei attacchino ad ondate. Ogni volta che il giocatore esaurisce gli aerei sulla mappa, questi costituiscono un'ondata.

k) Ciascuna ondata che è piazzata sulla mappa, subisce gli attacchi antiaerei ed esegue separatamente i propri attacchi aerei.

l) Ciascun attacco aereo deve essere assegnato a ciascuna unità aerea. Gli attacchi aerei non possono essere effettuati da se stessi, ma ciascun attacco aereo deve essere eseguito dall'unità designata ad effettuarlo. In effetti ciascun attacco aereo consiste in una temporanea forza di attacco collegato a ciascuna unità aerea. Quando l'unità aerea attacca utilizzando i propri mezzi, il proprio attacco viene effettuato e non può essere ripetuto di nuovo. Ciascun aereo può essere usato solo una volta per partita.

m) Ciascun tipo di attacco aereo ha una portata massima. Ciascun aereo non può effettuare i propri attacchi contro bersagli che si trovino più lontani della massima distanza stabilita per quell'attacco: attacchi aerei con armi di tipo "H" o "(H)" possono essere portati contro unità che siano nello stesso esagono dell'unità aerea. La distanza massima è quindi zero.

n) Il giocatore specifica l'unità o le unità che devono essere attaccate dall'aereo; tutte le unità difendenti devono essere nello stesso esagono.

o) Ciascuna unità difendente in esagono di bosco o di città deve essere localizzata da unità terrestri, deve essere sotto un'indicatore "Spotted", oppure deve essere in un esagono di terreno chiaro, pendio o hilltop (non misto bosco).

p) Per ciascun attacco, il fattore di difesa delle unità difendenti viene sommato in un unico fattore di difesa e l'attacco viene risolto in un combattimento.

q) Attacchi aerei con armi di tipo (H) possono essere portati contro uno specifico esagono nemico, per simulare un bombardamento in quota; in questo caso i punti degli attacchi aerei sono utilizzati come un normale attacco per fuoco indiretto e vengono regolati dalla sezione di regolamento relativa. Se utilizzati in questo tipo di attacco, più attacchi aerei possono essere combinati e designati contro un singolo esagono bersaglio, per un massimo di 5 aerei per esagono. Come per i normali attacchi di fuoco indiretto, dovranno essere registrati con un turno di anticipo, fino all'esaurimento degli air strikes disponibili. Esagoni di bosco o di città non possono essere attaccati a meno che contengano come minimo una unità localizzata.

r) Si presume sempre che ci sia una LOS/LOF inostruita tra una unità aerea a qualsiasi altra

unità sulla mappa. Il terreno non blocca la LOS/LOF, ma le unità che si difendono in esagoni di bosco e/o città (se localizzate) ne ricevono i benefici difensivi (bersaglio corazzato, +1 al lancio del dado).

s) Più attacchi aerei contro uno stesso bersaglio, nello stesso tempo, devono essere combinati in una sola forza di attacco e risolti come una singola battaglia. Una unità difendente non può essere attaccata più di una volta da unità che attaccano nella stessa ondata.

t) Differenti ondate di aerei attaccano lo stesso bersaglio con attacchi separati. Se un'ondata di aerei attacca un bersaglio che era già stato attaccato da una precedente ondata nello stesso turno, il nuovo attacco è considerato come un'attacco separato. Se l'unità difendente era dispersa dall'attacco precedente, risulta dispersa (-1 sulla CRT) per il secondo attacco.

u) Gli attacchi aerei sono assegnati ad una unità aerea non appena viene posta sulla mappa e non possono essere trasferiti ad altre unità aeree. Se l'unità aerea viene rimossa dalla mappa senza aver eseguito l'attacco, questo si considera semplicemente perduto.

v) Le unità antiaeree eseguono fuoco antiaereo una sola volta per turno, indipendentemente dal numero di ondate degli aerei nemici attaccanti e dal numero di aerei nemici a tiro in un determinato turno di gioco.

## DURATA DEL GIOCO

20 turni, i Tedeschi muovono per primi.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Tedeschi:

Ottengono 2 punti per ogni esagono di città sulla mappa occupato da unità Tedesche al termine del gioco e 1 punto per ogni ponte intatto sul settore di mappa "T" al termine del gioco.

Francesi:

Ottengono 2 punti per ogni esagono di città sulla mappa occupato da unità Francesi al termine del gioco e 1 punto per ogni ponte distrutto sul settore di mappa "T" al termine del gioco.

Il livello di vittoria ottenuto viene determinato dalla differenza dei punteggi conseguiti dai 2 opposti schieramenti:

Una differenza di 30 punti e più grande, determina una vittoria DECISIVA.

Una differenza da 20 a 29 punti, determina una vittoria TATTICA.

Una differenza da 11 a 19 punti, determina una vittoria MARGINALE.

Una differenza da 0 a 10 punti, determina la PARITA? del gioco.

# NUOVE UNITA': FRANCESI

 CAVALRY 2 1611 4	 CAVALRY 2 1612 4	 CAVALRY 2 1613 4	 CAVALRY 2 1614 4	 CAVALRY 2 1615 4	 CAVALRY 2 1616 4	 CAVALRY 2 1617 4	 CAVALRY 2 1618 4	 CAVALRY 2 1619 4	 CAVALRY 2 1620 4	 CAVALRY 2 1621 4	 CAVALRY 2 1622 4	 CAVALRY 2 1623 4
 CAVALRY 2 1624 4	 CAVALRY 2 1625 4	 CAVALRY 2 1626 4	 CAVALRY 2 1627 4	 CAVALRY 2 1628 4	 CAVALRY 2 1629 4	 CAVALRY 2 1630 4	 CAVALRY 2 1631 4	 CAVALRY 2 1632 4	 CAVALRY 2 1633 4	 CAVALRY 2 1634 4	 CAVALRY 2 1635 4	 CAVALRY 2 1636 4
 CAVALRY 2 1637 4	 CAVALRY 2 1638 4	 CAVALRY 2 1639 4	 CAVALRY 2 1640 4	 CAVALRY 2 1641 4	 CAVALRY 2 1642 4	 CAVALRY 2 1643 4	 CAVALRY 2 1644 4	 Moto 2 3511 12	 Moto 2 3512 12	 Moto 2 3513 12	 Moto 2 3514 12	 Moto 2 3515 12
 Moto 2 3516 12	 Moto 2 3517 12	 Moto 2 3518 12	 Moto 2 3519 12	 Moto 2 3520 12	 Moto 2 3521 12	 Moto 2 3522 12	 Moto 2 3523 12	 Moto 2 3524 12	 Moto 2 3525 12	 Moto 2 3526 12	 Moto 2 3527 12	 Moto 2 3528 12
 Moto 2 3529 12	 Moto 2 3530 12	 Moto 2 3531 12	 Moto 2 3532 12	 Moto 2 3533 12	 Moto 2 3534 12	 Moto 2 3535 12	 Moto 2 3536 12	 Moto 2 3537 12	 Moto 2 3538 12	 Moto 2 3539 12	 Moto 2 3540 12	 Moto 2 3541 12
 Moto 2 3542 12	 Moto 2 3543 12	 Moto 2 3544 12	 Moto 2 3545 12	 Moto 2 3546 12	 Moto 2 3547 12	 Moto 2 3548 12	 Moto 2 3549 12	 Moto 2 3550 12	 Moto 2 3551 12	 Moto 2 3552 12	 Moto 2 3553 12	 Moto 2 3554 12
 Moto 2 3555 12	 Moto 2 3556 12	 Moto 2 3557 12	 Moto 2 3558 12	 Moto 2 3559 12	 Moto 2 3560 12	 Moto 2 3561 12	 Moto 2 3562 12	 Moto 2 3563 12	 Moto 2 3564 12	 Moto 2 3565 12	 Moto 2 3566 12	 Moto 2 3567 12
 Moto 2 3568 12	 Moto 2 3569 12	 Moto 2 3570 12	 Moto 2 3571 12	 Moto 2 3572 12	 Moto 2 3573 12	 Moto 2 3574 12	 Moto 2 3575 12	 Moto 2 3576 12	 Moto 2 3577 12	 Moto 2 3578 12	 Moto 2 3579 12	 Moto 2 3580 12
 75mm 1 5611 12	 75mm 1 5612 12	 75mm 1 5613 12	 75mm 1 5614 12	 75mm 1 5615 12	 75mm 1 5616 12	 75mm 1 5617 12	 75mm 1 5618 12	 75mm 1 5619 12	 75mm 1 5620 12	 75mm 1 5621 12	 75mm 1 5622 12	 75mm 1 5623 12
 75mm 1 5624 12	 75mm 1 5625 12	 75mm 1 5626 12	 Tractor 2 2511 8	 Tractor 2 2512 8	 Tractor 2 2513 8	 Tractor 2 2514 8	 Tractor 2 2515 8	 Tractor 2 2516 8	 Tractor 2 2517 8	 Tractor 2 2518 8	 Tractor 2 2519 8	 Tractor 2 2520 8
 Tractor 2 2521 8	 Tractor 2 2522 8	 Tractor 2 2523 8	 Tractor 2 2524 8	 Tractor 2 2525 8	 Staff 2 3611 12	 Staff 2 3612 12	 Staff 2 3613 12					

# BELGI

 Moto 2 3711 12	 Moto 2 3712 12	 Moto 2 3713 12	 Moto 2 3714 12	 Moto 2 3715 12	 Moto 2 3716 12	 Moto 2 3717 12	 Moto 2 3718 12	 Moto 2 3719 12	 Moto 2 3720 12	 Moto 2 3721 12	 Moto 2 3722 12	 Moto 2 3723 12
 Moto 2 3724 12	 Moto 2 3725 12	 Tractor 2 2611 8	 Tractor 2 2612 8	 Tractor 2 2613 8	 T-15 4 7611 11	 T-15 4 7612 11	 T-15 4 7613 11	 T-15 4 7614 11	 T-15 4 7615 11	 ABCC 6 7711 8	 ABCC 6 7712 8	
 ABCC 6 7713 8	 ABCC 6 7714 8											

# TEDESCHI

3   2 2 Moto 3711 12	3   2 2 Moto 3712 12	3   2 2 Moto 3713 12	3   2 2 Moto 3714 12	3   2 2 Moto 3715 12	3   2 2 Moto 3716 12	3   2 2 Moto 3717 12	3   2 2 Moto 3718 12	3   2 2 Moto 3719 12	3   2 2 Moto 3721 12	3   2 2 Moto 3722 12	3   2 2 Moto 3723 12
3   2 2 Moto 3724 12	3   2 2 Moto 3725 12	3   2 2 Moto 3726 12	3   2 2 Moto 3727 12	3   2 2 Moto 3728 12	3   2 2 Moto 3729 12	3   2 2 Moto 3731 12	3   2 2 Moto 3732 12	0 C 0 2 Tractor 2511 8	0 C 0 2 Tractor 2512 8	0 C 0 2 Tractor 2513 8	0 C 0 2 Tractor 2514 8
0 C 0 2 Tractor 2515 8	0 C 0 2 Tractor 2516 8	0 C 0 2 Tractor 2517 8	0 C 0 2 Tractor 2518 8	0 C 0 2 Tractor 2519 8	0 C 0 2 Tractor 2521 8	0 C 0 2 Tractor 2522 8	0 C 0 2 Tractor 2523 8	0 C 0 2 Tractor 2524 8			

## THE UNIT FUNCTION TABLE :

### FRANCO/BELGI

CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	COMBAT					MOVEMENT			OR			EXP			
						ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA										
INFANTR. 1000's	2   2 2 Cavalry 4	CAVALRY 1611-1644	31	25/30 Uomini; 5 SMG; 1 MG.	I	●				●	NA			●						
ASSAULT. GUNS 5000's	10 H 8 1 75mm 12	75 mm 5611-5626	15	5 Autocannoni da 75mm; 40 Uomini.	H	●				●	NA			●						
ARMORED CARS 3000's	2   2 2 Moto 12	MOTO 3511-3568 3711-3725	67	8/10 Motosidecar; 8/10 SMG; 16/20 Uomini.	I	●			●		NA			●						
	1   2 2 Staff 12	STAFF CAR 3611-3613	3	5 Staff Cars; 5 SMG; 10 Uomini.	I	●			●		NA			●						
TANKS 7000's	2 A 2 4 T-15 11	T-15 7611-7615	4	10 Carri Leggeri T-15; 10 Cannoni da 20mm; 10 MG; 30 Uomini.	A	●			●		A			●				●		
	5 A 2 6 ABCC 8	ABCC 7711-7714	4	10 Carri Leggeri ABCC; 10 Cannoni da 47mm; 10 MG; 30 Uomini.	A	●			●		A			●				●		
TRANSP. 2000's	0 C 0 2 Tractor 8	TRACTOR 2511-2524 2611-2613	17	6 Trattori d'Artiglieria; 12 Uomini.							A	O		●						

# TEDESCHI

CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	COMBAT					MOVEMENT			OR			EXP			
						ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA										
ARMOR. CARS 3000's	3   2 2 Moto 12	MOTO 3711-3732	20	10/12 Motosidecar; 10/12 MG; 20/24 Uomini.	I	●					NA			●						
TRANSP. 2000's	0 C 0 2 Tractor 8	TRACTOR 2511-2524	13	6 Trattori d'Artiglieria; 12 Uomini.							A	●		●						

**TORNEO MASTERS**  
**modulo di iscrizione 1988**

Il sottoscritto.....

nato a..... il.....

residente a.....CAP.....

via.....tel.....

chiede

l'iscrizione al TORNEO MASTERS

il rinnovo della tessera n. ....

i migliori articoli apparsi nei numeri 1/88, 2/88, 3/88, 4/88:

1° .....notiziario.....

2° .....notiziario.....

3° .....notiziario.....

data..... firma.....

ATTENZIONE: il rinnovo o l'iscrizione va effettuata mediante versamento di  
to di £. 20.000 sul conto corrente postale n.

65393001 intestatao a:

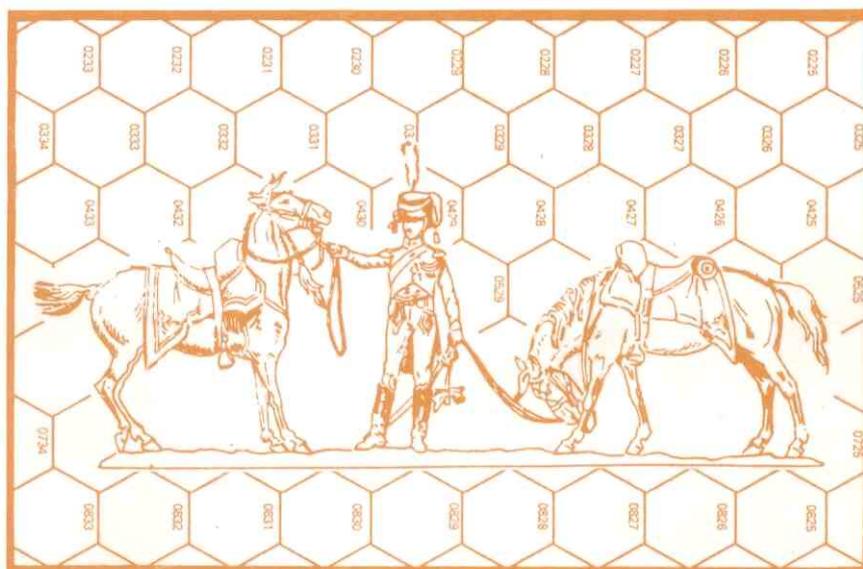
BRUNO CAFARO

VIA POMEZIA, 44

00183 ROMA

(non fare menzione del TM sul bollettino di c/c PT)

Con il prossimo numero  
un gioco in REGALO!



## «JENA»

Una mappa a colori 86x56

220 pedine



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