



TorneoMaster

# Notiziario 2 / 89

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

*S O M M A R I O*

<i>Classifica</i> .....	7
<i>Fucilate gli Ammiragli (Royal Navy)</i> .....	12
<i>Oreste tra le stelle</i> .....	20
<i>Fallen Eagle</i> .....	22
<i>Fronte Russo che passione ! (Russian Front)</i> .....	28



Cari amici,

questo Notiziario lo dovrete ricevere (il condizionale e' d'obbligo!) a distanza molto ravvicinata dal precedente. Il che significa che siamo finalmente riusciti a rimmetterci in pari con i tempi d'uscita.

Quando mandammo in stampa il numero scorso non avevamo la minima idea dei problemi tipografici che sarebbero sorti a causa del gioco. In particolare, le pedine di Jena si sono rivelate un vero calvario! Comunque sia, ormai e' fatta e non possiamo che sperare che, a vostro giudizio, sia valsa la pena di aspettare.

Purtroppo l'attesa del numero con Jena si e' andata a sommare con i pesanti ritardi postali del numero ancora precedente, per cui soltanto adesso siamo in grado di rendere noti sia i risultati del questionario informativo (all'interno e - attenzione! - perche' dal 1990 cambiera' qualcosa nella classifica), sia il vincitore del premio per il miglior articolo del 1988. Un risultato molto lusinghiero ha premiato la fatica di Edo Giaroni che ci ha parlato della battaglia di Hastings e di un paio di giochi che la riproducono nel numero 1/88: ben 66 voti, quasi il doppio di qualsiasi altro! E' comunque doveroso ringraziare tutti i soci che si sono presi la briga di scrivere qualcosa e rendere noti i risultati in dettaglio anche di tutti gli altri articoli:

Assault (Giacomo fedele - 2/88) 35  
 Il ponte di Remagen (Giancarlo Mercuri - 1/88) 33  
 Corea 1951 (Cuoghi/Tagliazucchi - 2/88) 20  
 Britannia (Murray Cowles - 3/88) 20  
 West of Suez (Cuoghi/Tagliazucchi - 3/88) 17  
 Boots & Saddles (Giacomo Fedele - 3/88) 16  
 Hannut (Cuoghi/Tagliazucchi - 4/88) 13  
 Flight Leader (Carlo Di Santo - 4/88) 8  
 Sfida Roma-Perugia (Daniele Dal Bello - 3/88) 6  
 Guns of August (Marco Lombardi - 4/88) 2  
 Knights of the Air (Marco Lombardi - 4/88) 2  
 Editoriali (!) 1

Bene, dato conto degli articoli e visto che siamo alle soglie delle vacanze, e' tempo di convention nazionale. Come quasi tutti saprete, quest'anno saremo tutti a Padova per la PADCON '89 dal 15 al 17 settembre. Troverete all'interno tutte le notizie che serve sapere. Non ci resta allora che augurare a tutti delle buone vacanze e darvi appuntamento a Padova, dove terremo la solita assemblea con tutti i soci presenti.

La Segreteria

## COMMENTO AI RISULTATI DEL SONDAGGIO

Come avevamo annunciato nel numero scorso, eccoci a commentare con voi i risultati del questionario informativo allegato al n 3/88 del Notiziario.

Dobbiamo dire che il numero di risposte non e' stato elevatissimo (ne sono giunte solo 43), ma comunque e' ormai sufficiente per poter fornire un'orientamento di massima sulle opinioni dei soci e per poter procedere ad alcuni cambiamenti. Infatti il questionario - come deciso durante l'assemblea della RomaCon - rivestiva carattere puramente informativo, per cui le innovazioni discendono piu' da una nostra scelta e valutazione che da una matematica espressione della volonta' della maggioranza dei soci (che non ci sarebbe, dato che 43 risposte non sono neanche la meta' dei soci del TM); e' chiaro comunque che le modifiche vanno nella direzione indicata dal questionario.

Procediamo allora ad un resoconto analitico delle varie risposte, premettendo che saranno ignorate quelle relative ad informazioni puramente statistiche (quadri 1, 5 e parte del 6).

Il quadro 2 si apriva con la domanda se il TM debba essere solo il bollettino e la classifica o se i soci si aspettino da esso qualcosa di piu'. Scontata la vittoria della seconda ipotesi (34 a 7, con due astenuti), le novita' piu' richieste sono stati i tornei intercittadini, i tornei cittadini, la promozione di tornei alle convention e la produzione di giochi.

Per quanto riguarda i primi, gia' dall'anno scorso i soci perugini hanno dato vita al campionato a squadre per citta' (trofeo Kolpluts) e lo stanno - come gia' scritto - ripetendo quest'anno. Per quanto riguarda i secondi, e' ovvio che quasi tutto dipende dalla buona volonta' in sede locale, soprattutto di coloro che si sono detti disposti a fare da punto di riferimento per la loro citta'; per parte nostra siamo pronti a fornire tutto il supporto propagandistico ed ogni altra cosa che sia nelle possibilita' della Segreteria.

Per i tornei alle convention vedremo di studiare qualcosa, soprattutto in merito alla formula, tenendo anche presente che occorre una forma di accordo con gli organizzatori, che pure cambiano di anno in anno, della produzione di giochi parleremo piu' avanti.

Alla domanda 3 si chiedeva ai soci se fossero disposti a diventare un punto di riferimento per le attivita' locali. Hanno risposto di si in 16. Crediamo che le risposte alla domanda precedente possano orientare questi volenterosi sulle direzioni da prendere.

La domanda 4 chiedeva orientamenti sugli articoli di maggior gradimento da pubblicare sul bollettino. Ne sono uscite indicazioni in gran parte prevedibili, ma anche qualcuna nuova, come una certa richiesta di "series replay". Farne di buoni (sul tipo di quelli che pubblica General), oltre a richiedere un certo impegno da parte degli autori, presenta qualche difficolta' per l'elevato numero di illustrazioni di mappe e pedine richiesto, il che non e' semplice da realizzare in pratica. Una cosa forse piu' facile e' probabilmente il resoconto romanzato di una partita reale; chi ha letto l'articolo "The Bend in the Corridor", apparso sempre su General e basato su una partita postale di Panzerblitz, puo' capire facilmente a cosa ci riferiamo. Comunque siamo pronti, con la vostra indispensabile collaborazione, a tentare qualcosa sull'argomento.

Per fornire indicazioni a tutti coloro che hanno in mente di scrivere qualche pezzo, riportiamo di seguito le preferenze accordate ad ogni ipotesi:

- articoli di recensione 28;
- classifiche varie 23;
- scenari e varianti 22;
- partite playtestate 14;
- "trucchetti" ed annunci vari 7;
- statistiche sui giochi 6;
- statistiche sui giocatori 5;
- lettere di protesta/proposta 1;

Sono stati richiesti anche articoli di analisi storica e recensioni di libri, come già apparse a varie riprese sul Notiziario.

Rispondendo alla domanda successiva, ben 29 soci si sono detti disposti a scrivere un articolo l'anno, il che consentirebbe di pubblicarne ben sette a numero. Inutile dire che aspettiamo solamente il frutto dei vostri sforzi! Che non sarebbero vani, dato che la stragrande maggioranza (39 favorevoli ed uno solo contrario!) si è detta favorevole alla premiazione degli articoli migliori. La forma di premiazione più gradita (19 voti) è ancora quella attuale delle targhe ricordo, che quindi non muterà.

Più equilibrate le risposte in merito alle opportunità di inserire nel Notiziario nuovi giochi completi di mappe e pedine, al prezzo di un aumento della quota d'iscrizione: 23 favorevoli contro 19 contrari. Approfittiamo di questa domanda per fare alcuni chiarimenti sulla pubblicazione del gioco Jena, apparso nel numero scorso.

La realizzazione di Jena è stata possibile solo grazie alla gentile disponibilità del socio Nando Ferrari, proprietario del famoso negozio I Giochi dei Grandi. Infatti, le spese di produzione si sono rivelate tali da escludere di poterle coprire solo con un aumento, che non sia eccessivo, della quota d'iscrizione. Per cui dobbiamo augurarci che Jena ottenga un successo di vendite sul mercato esterno tale da non far pentire Nando della decisione presa e, a dire il vero, sembra che il gioco si venda. In ogni caso è chiaro che la ripetizione di questa iniziativa è legata alla disponibilità di progetti meritevoli dell'investimento che richiede la loro realizzazione. L'esperienza di Jena ha quindi dimostrato che l'ipotesi come posta nella domanda è irrealizzabile e che la pubblicazione di ulteriori giochi è legata ad altri fattori. Tuttavia, annunciamo fin d'ora che dal prossimo anno la quota d'iscrizione salirà comunque a 25.000 lire, necessarie per coprire gli aumenti dei costi di stampa e spedizione del Notiziario che si sono purtroppo verificati negli ultimi cinque anni.

Il gruppo di domande successivo riguardava le eventuali modifiche da apportare alla classifica del TM. Ne è risultato che la maggioranza delle risposte propende per l'istituzione di una classifica separata per le sole partite postali, questa è appunto la prima modifica che abbiamo deciso di adottare, a partire dal gennaio 1990. In effetti questa classifica verrà inaugurata dalle partite postali completate dopo il 31 dicembre 1989.

Con una certa coerenza la maggior parte di voi ha anche suggerito di eliminare la separazione delle tabelle di calcolo dei punteggi valide per la classifica generale, quella che comprende sia le partite FTF che PBM. Per cui, sempre dal 1990, verrà usata una tabella unica priva degli "sconti" attualmente accordati a chi perde una partita postale e che sarà valida sia per la classifica generale che per la classifica postale. In quest'ultima, naturalmente, si partirà tutti dalla base di 100 punti e, come hanno indicato le risposte all'ultima domanda del questionario, sarà anche questa una classifica "eterna".

Non cambieranno invece gli scaglioni di differenza-punti per il calcolo del punteggio di ogni singola partita. L'ipotesi di far scattare questi scaglioni di 20 punti in 20 punti è stata peraltro respinta da 21 soci contro 20; visto questo risultato, abbiamo deciso di lasciare le cose come sono soprattutto per motivi di semplicità.

Questa situazione di quasi parità non si è ripetuta sulle ipotesi di ricompattazione dal 1990 dei punteggi dei soci: la maggioranza delle risposte (25) sono state contrarie per cui crediamo proprio che, a meno di futuri e per ora imprevedibili sconvolgimenti nel modo di calcolare i punteggi, non si parlerà più di ricompattazioni.

Grandi consensi (35) anche alla premiazione dei vincitori alla fine dell'anno, compresa una nuova valutazione delle performance annuali, che dal 1990 in poi verrà calcolata non basandosi, come ora, sul numero di posizioni guadagnate in classifica nell'anno, bensì sulla base del puro incremento di punti. Condividiamo pienamente l'opinione della maggioranza delle risposte,

che appunto sono state in questo senso, al quadro 4, riguardante questo argomento.

Scomparira' quindi il premio per il miglior "scalatore" di classifica e verra' sostituito da quello per il miglior giocatore dell'anno.

In conseguenza di queste novita' prepareremo il nuovo testo del regolamento e lo allegheremo al prossimo numero del Notiziario.

Bene, questo e' tutto per quanto riguarda il questionario: crediamo di aver rispettato, nel farlo e nell'esaminarlo, quanto vi aveva-

mo prospettato durante l'assemblea della RomaCon 88 e di aver fatto ancora un passo avanti per rendere il TM piu' rispondente alle esigenze di tutti noi.

Vogliamo chiudere ringraziando tutti coloro che si sono presi la briga di rispondere e anche chi, pur non avendolo fatto, ha comunque deciso di rimanere nella comunita' del TM: con la passione di sempre faremo di tutto perche' ne sia soddisfatto.

LA SEGRETERIA

**i piu' giocati per posta**

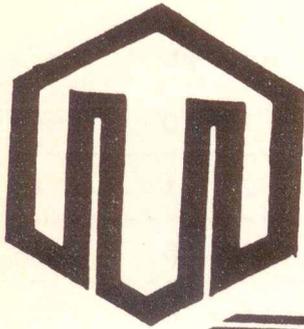
titolo	cas	pbm
1 panzer leader	(AH)	93
2 napoleon's last battles	(SPI)	63
3 the russian campaign	(AH)	28
4 squad leader	(AH)	27
5 afrika korps	(AH)	25
6 napoleon at war	(SPI)	20
7 anzio	(AH)	17
8 the arab-israeli wars	(AH)	14
9 panzerblitz	(AH)	12
10 third reich	(AH)	10
11 cross of iron	(AH)	8
12 stalingrad	(AH)	8
13 wooden ships & iron men	(AH)	7
14 advanced squad leader	(AH)	7
15 flight leader	(AH)	7

**le marche piu' giocate**

Avalon Hill	1392	(59.92%)
SPI	604	(26.00%)
GDW	141	(06.06%)
Victory Games	36	(01.54%)
International Team	34	(01.46%)
WWW	19	(00.81%)
altre	97	(04.17%)

**i piu' giocati**

titolo	cas	part
1 panzer leader	(AH)	253
2 napoleon's last battles	(SPI)	201
3 squad leader	(AH)	151
4 panzerblitz	(AH)	83
5 the russian campaign	(AH)	82
6 napoleon at war	(SPI)	79
7 cross of iron	(AH)	73
8 afrika korps	(AH)	67
9 advanced squad leader	(AH)	64
10 the arab-israeli wars	(AH)	58
11 blue & gray	(SPI)	53
12 third reich	(AH)	44
13 wooden ships & iron men	(AH)	43
14 crescendo of doom	(AH)	37
15 gladiator	(AH)	37



# La Classifica

aggiornata al 18.6.1988  
 totale partite disputate 2323  
 totale partite postali 465

	tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	wa	av	pb	ng
1	PG334	DE FRANCESCO	S	186	36	29	0	7	15	15	0	225
2	VE274	MONTAGNER	S	176	29	20	9	0	9	10	19	90
3	B0315	PRANDI	C	176	15	12	2	0	7	11	8	77
4	BS359	GENTILINI	R	174	21	17	4	0	8	11	10	88
5	BS235	USANZA	G	168	10	10	0	0	6	5	9	30
6	LT352	FAINA	M	167	39	23	15	1	11	11	30	121
7	MO055	CUOGHI	S	165	225	135	89	1	5	15	44	75
8	MO354	BATTILANI	A	162	22	14	8	0	2	12	8	24
9	MO344	COTTAFAVI	M	162	16	9	7	0	2	5	0	10
10	UD205	QUITADAMO	N	160	20	18	1	1	16	9	9	144
11	RM197	SELVA	P	155	70	43	25	2	16	25	4	400
12	MO054	TAGLIAZUCCHI	E	155	185	90	93	5	8	11	13	88
13	PG351	TUZZI	M	151	19	10	4	5	11	9	9	99
14	B0234	DE BONI	G	151	22	14	8	0	7	12	13	84
15	VA163	GIARONI	A	150	91	49	37	5	27	28	45	756
16	PV029	MERCURI	G	150	45	22	21	2	7	11	11	77
17	PV028	DORIA	A	144	36	25	8	3	11	7	2	77
18	RM303	LAMENDOLA	G	139	22	11	6	5	7	16	3	112
19	MO050	CREMONA	P	136	74	47	23	4	17	25	23	425
20	VR381	MARTINI	L	128	13	7	6	0	3	5	7	15

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	wa	av	pb	ng
21	PI329 BARTOLI	M	127	17	12	5	0	12	7	0	84
22	FE407 SALETTI	D	125	31	13	14	4	3	2	1	6
23	TO242 MORGERA	C	124	14	10	3	1	5	4	5	20
24	PG172 MATTIELLI	A	122	19	9	5	5	13	14	8	182
25	PG361 GAMBACURTA	S	122	13	8	4	1	10	5	4	50
26	RM144 STOCCHI	A	121	34	15	18	1	3	12	0	36
27	RM076 RIGILLO	R	117	10	5	3	2	3	6	7	18
28	RM222 BOMBA	C	116	15	10	4	1	5	6	0	30
29	VR304 FERRARI	F	113	45	25	19	1	24	8	0	192
30	BL038 MEROLA	F	113	18	9	8	1	9	8	10	72
31	RM175 LOMBARDI	M	111	95	43	42	10	34	27	6	918
32	MO345 ARTIOLI	P	111	22	6	16	0	3	4	1	12
33	PG357 AGNUSDEI	G	108	13	5	7	1	8	7	0	56
34	IM387 RAMPOLLA	L	107	17	10	7	0	6	1	0	6
35	RM202 CAFARO	B	106	63	29	28	6	20	26	11	520
36	BO324 FAVALI	A	105	33	16	16	1	9	15	0	135
37	RM174 CHIAFFARINO	L	103	48	18	22	8	21	16	2	336
38	RM201 GIUNTOLI	E	103	41	17	22	2	11	12	0	132
39	RM218 CERONE	M	101	19	9	8	2	3	8	0	24
40	BL057 FERRO	G	100	47	23	23	1	19	20	37	380
41	RM219 MORETTI	D	99	28	13	11	4	10	13	0	130
42	RM301 DZIEDUSZYCKI	M	99	25	7	12	6	8	13	2	104
43	RM221 BOMBA	F	96	15	3	11	1	6	4	0	24
44	VR306 CABIANCA	L	93	22	9	13	1	20	3	0	60
45	PV031 CASTAGNOLA	L	92	72	22	47	3	12	7	1	84
46	RM212 PORRINI	R	91	12	2	10	0	3	7	0	21
47	TN157 MANFREDI	T	82	22	3	17	2	10	16	11	160
48	PN253 ROMANI	R	81	11	2	8	1	6	9	3	54
49	FE276 BALESTRERI	L	78	46	20	21	5	5	6	11	30

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	wa	av	pb	ng
50	VA262 BISERNI	A	77	12	1	10	1	7	7	0	49
51	FG328 NIGELLI	O	77	11	3	7	1	3	5	2	15
52	IM367 RAMPOLLA	A	66	23	7	16	0	8	5	5	40
53	PG335 BAIOLETTI	C	52	19	2	15	2	10	7	0	70

**giocatori con meno di 10 partite**

tess	cognome	n	pun	par				
HN002	COWLES	M	133	4	PG347	BIANCALANA	P	104 3
RM375	CASSANO	G	124	6	BL037	GUGLIELMO	M	104 3
BA321	DE BENEDICTIS	G	120	3	SA245	LAMBERTI	V	101 7
B0415	CACCIA	G	120	2	VE210	CANEVESE	A	97 9
MI013	BERTOCCHI	E	118	2	VR206	GABRIELLI	S	97 6
VR272	LUCCHESI	A	113	8	FO353	BEVILACQUA	N	96 2
MI009	CIMINI	M	113	3	MI414	CIAMPICHETTI	A	94 2
RM373	PUGLIESE	V	110	3	B0374	BENNATI	G	93 2
BS200	LIGUORI	M	109	8	EN224	SCARLATA	F	92 5
PV348	MACCIONI	G	109	7	FO231	GRANATA	E	91 8
GR382	LONGO	G	107	4	MI338	FILIPCIC	L	81 6
PG371	DAL BELLO	D	105	8	LT369	GALLONE	C	79 9
MS207	CHIAPPE	A	105	2	PG410	BEZZI	C	66 8

**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>
24.3	<b>Gentilini</b> -Bennati	Panzer Leader (AH)	*
25.3	<b>Usanza</b> -Fedele	Air Force (AH)	*
25.3	<b>Usanza</b> -Fedele	Air Force (AH)	*
25.3	<b>Usanza</b> -Fedele	Dauntless (AH)	*
25.3	<b>Usanza</b> -Fedele	Dauntless (AH)	*
25.3	<b>Gentilini</b> -Liguori	Drive on Damascus (WW)	
22.4	<b>Prandi</b> -Bevilacqua	North Africa (SPI)	*
23.4	<b>Battilani</b> -De Boni	Panzer Leader (AH)	*
25.4	<b>Pellisari L.</b> -Pellisari A.	Prague (GDW)	
2.5	<b>De Benedictis</b> -Cremona	The Russian Campaign (AH)	*
4.5	<b>De Boni</b> -Nigelli	Squad Leader (AH)	
10.5	<b>Giaroni</b> -Gallone	Napoleon's Last Battles (AH)	*
20.5	<b>Favali</b> -Nigelli	The Russian Campaign (AH)	
26.5	<b>Stocchi</b> -Cerone	Advanced Squad Leader (AH)	
13.6	<b>Cafaro</b> -Bomba C.	Fortress Europa (AH)	

# PADCON '89

## VII CONVENTION NAZIONALE DEI GIOCHI DI SIMULAZIONE

Il Circolo "OVERLORD" è lieto di comunicarvi i dettagli della Convention 1989, frutto di una lunga e paziente preparazione.

### QUANDO

La Convention si svolgerà da **Venerdì 15 a Domenica 17 settembre**.

### DOVE

L'Amministrazione Comunale di Padova ha concesso l'uso del Palazzetto dello Sport dell'Arcella (attenzione: non del nuovo Palasport di S.Lazzaro) che è piuttosto ben collegato col centro.

La manifestazione verrà aperta alle ore 14'30 di Venerdì 15; all'ingresso del Palazzetto sarà installata una segreteria di smistamento che raccoglierà il saldo delle quote, distribuirà i tesserini personali e fornirà le indicazioni per raggiungere gli alberghi a sera.

A tal proposito, la non elevatissima ricettività alberghiera della nostra città ci costringe ad ospitarvi, a seconda del vostro numero, in 3 o 4 alberghi; questo implica diversa qualità dell'alloggio, e quindi quote differenziate.

E veniamo al punto dolente...

### QUANTO (\$)

Sono disponibili 4 (quattro) opzioni di alloggio:

- A) Non vi serve alloggio: pagate solo la quota d'iscrizione, pari a L. 20.000.
- B) Venite una sola notte (Sabato 16 su Domenica 17): pagate L. 50.000 e dormite in albergo.
- C) Venite due notti e non vi preoccupate della spesa: pagate L. 80.000 e dormite in albergo.
- D) Venite due notti e volete spendere il meno possibile: pagate L. 55.000 e dormite in ostello.

NOTA BENE: Le quote non comprendono i pasti.

NOTA BENE 2: Non è possibile farvi dormire una sola notte in ostello.

NOTA BENE 3: Chi dorme in ostello deve rientrare entro le 24, e ha diritto alla prima colazione purché scenda a consumarla entro le ore 9'30 (questi orari sono tassativi).

NOTA BENE 4: Chi dorme in albergo non ha diritto alla prima colazione.

Se scegliete l'ipotesi A dovete inviare le 20.000 lire a mezzo assegno non trasferibile o vaglia postale al seguente indirizzo:

I VIAGGI DEL SOLE

v. Facciolati 49

35127 PADOVA

indicando come causale "PADCON '89".

Se scegliete una delle altre ipotesi dovete inviare L. 40.000 allo stesso indirizzo, con la stessa causale, ma dovete specificare quante notti e se in albergo o in ostello! Se non ce lo dite dovremo dedurre noi, e non potremo accettare le lamenti!

Dato che i posti in ostello sono limitati, solo le prime 90 (novanta) richieste in tal senso potranno venire accise, e farà fede l'ordine di arrivo dei pagamenti: tutti gli altri dovranno alloggiare in albergo.

Le prenotazioni devono giungerci entro il 31 agosto, altrimenti non garantiamo più né la disponibilità né il costo di eventuali posti letto per i ritardatari!

Entro tale data devono pure arrivare le eventuali disdette di chi avesse già pagato, che verrà prontamente rimborsato. Dal 1° settembre in poi non potremo che tenere la somma a disposizione di qualche amico che si iscrivesse fuori tempo massimo, e rimborseremo solo se si troverà un sostituto.

### COSA

Dopo attento esame delle prescrizioni raccolte a ROMACON '88, proponiamo i seguenti tornei:  
ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS (a cura di ARCADIA)  
ADVANCED SQUAD LEADER

AFRIKA KORPS

AXIS & ALLIES

BLUE MAX

BRITANNIA

CALL OF CTHULHU (a cura di ARCADIA)

CAR WARS

CIVILIZATION

DIPLOMACY (a cura della A.I.D.)

FOOTBALL STRATEGY

NAPOLEON'S LAST BATTLES

PANZER LEADER

UP FRONT

WOODEN SHIPS & IRON MEN

Questi tornei (a parte AD&D, CALL OF CTHULHU e DIPLOMACY) verranno disputati solo se un numero "credibile" di giocatori si iscriverà. (Esempio: tre persone non fanno una partita credibile a CIVILIZATION, quattro giocatori di N.L.B. sono proprio pochi, ecc. ecc.)

Inoltre, nell'apposita sezione del formulario (se volete) potete indicare un gioco di cui vorreste vedere organizzato un torneo.

Se sarà possibile, lo organizzeremo.

### E CHE ALTRO

Il negozio "ORSA MAGGIORE" di Modena esporrà i suoi giochi nella nostra Convention.

L'organizzazione del Circolo OVERLORD metterà in palio qualche buono acquisti tra gli iscritti ai tornei maggiori, così, tanto per gradire...

Uno schermo TV gigante mostrerà impietosamente le scene più interessanti colte fra i tavoli.

Un autobus (notizia ancora non certa) collegherà appositamente per la Convention gli alberghi più lontani con il Palazzetto: una corsa al mattino, una alla sera, per cui occhio all'orologio...

### PER ARRIVARE

In treno: dal piazzale della Stazione, dopo aver acquistato un biglietto urbano nel chiosco dell'ACAP, prendere un autobus numero 4 o 19 (direzione Arcella). Smontate quando vedete alla vostra sinistra il Palazzetto o il Cinema Arcobaleno (3° semaforo dopo il cavalcavia). Il Palazzetto è a fianco del cinema, un po' arretrato rispetto alla strada.

In auto: uscite al casello di Padova Est e puntate decisi verso la città. Giunti al Piazzale della Stanga (un grande incrocio a sei strade) seguite le indicazioni per la stazione ferroviaria: qui giunti salite la rampa del cavalcavia e tirate sempre diritto. Passerete a fianco del Palazzetto e del Cinema Arcobaleno (a sinistra della strada). In ogni caso, se arrivate al 3° semaforo dopo il cavalcavia e ancora non lo avete visto, parcheggiate e chiedete: siete a 50 metri.

In aereo: se avete tutti questi soldi, fatevi portare da un taxi.

### INFINE

Riempite il formulario e inviatelo all'indirizzo che vi è riportato (non all'Agenzia Viaggi!!!)

Ci vediamo!

il Circolo OVERLORD



## FUCILATE GLI AMMIRAGLI

### VARIANTE-STUDIO CON IL SISTEMA DI "ROYAL NAVY"

#### SULLA OPERAZIONE IN EGEO DEL 28/03/1941

AUTORI:

ANTONIO BATTILANI

SERGIO CUOGHI

### I PIANI DI RICCARDI

In seguito a pressanti richieste dell'alto comando germanico, oltre che per propria convinzione, nel marzo '41 il C.S.M. della Regia Marina, ammiraglio Riccardi, decise di attuare una puntata in Egeo, impegnando alcune tra le migliori unità della flotta al comando dell'ammiraglio Iachino.

Scopo di tale operazione era l'interruzione dell'intenso traffico di convogli tra Nord Africa e Peloponneso, col quale gli inglesi intendevano rafforzare le loro posizioni sul fronte greco, in vista di un prevedibile coinvolgimento tedesco in quel settore.

Tale operazione, denominata "operazione Gaudio", fu invero progettata da Supermarina in modo inadeguato, sia perchè si agì con poca coordinazione con il comando della Regia Aeronautica, sia perchè inizialmente ci si basò su notizie false e non controllate fornite dal comando germanico.

Infatti gli ammiragli italiani considerarono esatta l'informazione secondo la quale 2 delle 3 corazzate della Mediterranean Fleet erano state silurate e seriamente danneggiate da aerei tedeschi in data 16/3.

Ma quel che è peggio si agì con molta superficialità sia nell'organizzazione della scorta aerea della flotta, sia soprattutto nella pianificazione delle ricognizioni aeree, trascurando tra l'altro di effettuare una ricognizione sul porto di Alessandria l'alba del 28/3, giorno dell'operazione.

*L'incrociatore Zara, considerato una delle migliori unità della Marina italiana.*



## Ultra.

Sull'altro fronte si operava al contrario con efficienza e professionalità. L'organizzazione di spionaggio "Ultra" riuscì infatti ad intercettare e a decifrare un importante messaggio della Regia Marina, mettendo così a conoscenza dell'ammiraglio Cunningham, comandante della Mediterranean Fleet, che un'importante operazione navale italiana era prevista per il 28/3.

Cunningham, ritenendo a ragione che il traffico di convogli con la Grecia fosse in quel momento il più appetibile bersaglio dell'iniziativa italiana, prese le misure più idonee per vanificare l'"operazione Gaudò" e soprattutto per attirare in trappola la flotta italiana.

Nel pomeriggio del 27/3 prese il mare da Alessandria la portaerei Formidabile. Il giorno 28/3, al comando dell'ammiraglio Wipfel, una divisione incrociatori iniziò ad operare presso Gaudò, mentre nella notte tra il 27 e il 28 tutti i movimenti di convogli in Egeo furono sospesi. Nella tarda nottata tra il 27 e il 28 infine, lo stesso Cunningham salpò da Alessandria con l'intera squadra da battaglia della Mediterranean Fleet.

## Capo Passero.

Tra le 19 del 26/3 e le 5,30 del 27/3 le forze italiane presero il mare:

1) da Napoli la corazzata V.Veneto e i cacciatorpediniere della 10<sup>a</sup> squadriglia.

2) Da Brindisi gli incrociatori della 8<sup>a</sup> divisione e i cacciatorpediniere della 16<sup>a</sup> squadriglia.

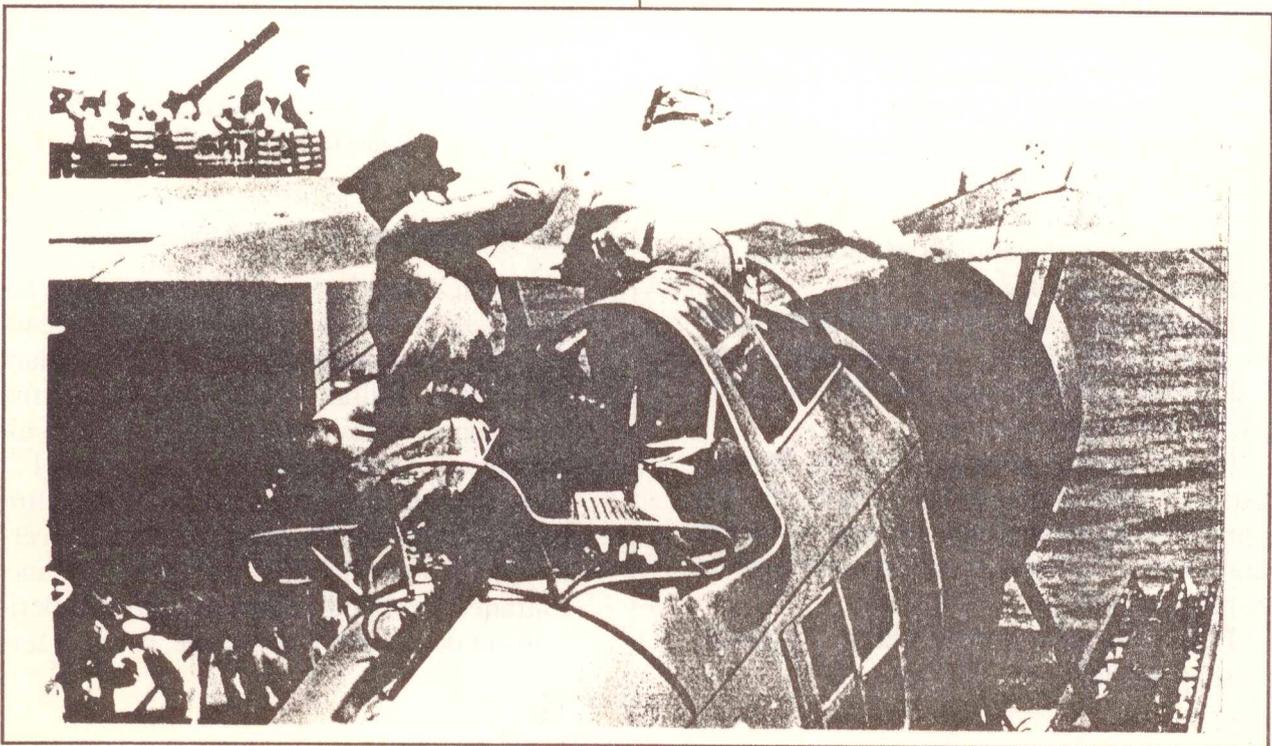
3) Da Taranto gli incrociatori della 1<sup>a</sup> divisione e i caccia della 9<sup>a</sup> squadriglia.

4) Da Messina gli incrociatori della 3<sup>a</sup> divisione e i caccia della 12<sup>a</sup> e 13<sup>a</sup> squadriglia.

Alle 12,35 del 27 un "Sunderland" della 230<sup>a</sup> divisione aerea inglese avvistò la 3<sup>a</sup> divisione incrociatori a 80 miglia a est di Capo Passero.

Questo avvistamento significava per Iachino che il fattore sorpresa, elemento vitale di tutta l'operazione, era svanito e che gli inglesi avrebbero immediatamente sospeso tutto il loro traffico convogli; il comando di Supermarina però, ritenendo possibile intercettare alcuni incrociatori britannici in zona Gaudò, confermò l'operazione.

Si trattò del primo di una serie di errori fatali, dovuto certamente a decisioni mal pon-



derate e a una totale mancanza di idee chiare su quella che era la situazione reale.

Gli ammiragli italiani disponevano ora di nuove, inquietanti informazioni, che vennero sottovalutate o addirittura tenute in alcun conto:

1) prima che la flotta salpasse il comando germanico aveva smentito il siluramento delle corazzate inglesi in data 16/3;

2) era stato osservato a partire dalle ore 12,00 del 27 un notevole incremento del traffico radio nemico, segno evidente che anche gli inglesi avevano in corso una grossa operazione navale;

3) il servizio segreto della marina e quello tedesco informarono, tra le 20,05 e le 20,45 del 27, che l'ammiraglio Cunningham era certamente in mare con la portaerei Formidabile e almeno una aliquota della squadra da battaglia.

Di fronte a tutti questi inquietanti elementi, qualunque ammiraglio avrebbe disposto il rientro della flotta. Si preferì invece continuare una operazione ormai fallita.

### **La battaglia di Gaudo.**

Alle 8,12 del 28/3 la 3<sup>a</sup> divisione incrociatori, punta avanzata della flotta italiana, giunse a contatto con la squadra di Wippel, a sud dell'estremità occidentale di Creta. Ne seguì un breve scontro a fuoco, al quale partecipò successivamente la V.Veneto.

Le salve delle navi italiane risultarono però molto imprecise. Quanto a Wippel, preferì ritirarsi, sapendo che le tre corazzate di Cunningham distavano ancora 90 miglia dal teatro di operazioni.

Lo sganciamento degli incrociatori inglesi fu favorito dall'attacco di sei aereosiluranti "Albacore" della Formidabile, avvenuto alle 11,18 contro la V.Veneto.

Nessuna unità italiana subì danni. Iachino a questo punto si era però reso conto che una portaerei stava operando in zona e che era possibile la presenza di almeno una nave da battaglia nemica.

Decise perciò di invertire la rotta e puntare sui porti italiani.

### **Il siluramento della V.Veneto.**

Sapendo che le proprie corazzate erano più lente della V.Veneto, Cunningham realizzò che se voleva costringere al combattimento la flotta italiana, doveva "azzoppare" la sua ammiraglia con un attacco di aereosiluranti.

Alle 15,20 tre "Albacore" e due "Swordfish" dell'829<sup>a</sup> squadrone attaccarono la V.Veneto: con un incredibile coraggio il capitano Stead portò il suo "Albacore" a meno di 1000 metri dalla corazzata e riuscì a colpirla con un siluro a poppa. Pagò comunque con la vita il suo audace attacco visto che il suo aereo fu abbattuto poco dopo aver sganciato il siluro.

Cunningham aveva però ottenuto di rallentare l'ammiraglia di Iachino, portandone la velocità da 30 a 19 nodi. Alle 19,28 un terzo attacco di aereosiluranti (6 "Albacore" e 4 "Swordfish") investì la flotta italiana: anche questo ebbe esito particolarmente positivo, in quanto un siluro colpì in pieno l'incrociatore Pola, determinandone l'arresto delle macchine.

A questo punto Cunningham poteva seriamente pensare di riuscire ad intercettare la flotta italiana: tutto ciò era certamente dovuto al coraggio dei piloti britannici, ma anche al fatto che la flotta italiana era totalmente sprovvista di copertura aerea, non prevista per il pomeriggio del 28/3.

### **La tragedia di Capo Matapan.**

Ormai calate le tenebre l'ammiraglio Iachino, che si ostinava a non voler ritenere vicine le tre corazzate inglesi di Cunningham (Warspite, Valiant, Barham), prese una drammatica decisione: ordinò alle 20,38 all'ammiraglio Cattaneo di condurre la sua 1<sup>a</sup> divisione incrociatori, scortata da quattro cacciatorpediniere, a soccorrere il Pola, cercando di trainarlo fino alle coste italiane. Cattaneo, probabilmente conscio della pericolosità di una tale operazione, cercò di ter-

giversare, ma alle 21,06 si decise ad eseguire l'ordine ricevuto.

Mentre Riccardi cercava di mettersi in contatto con il Duce per chiedergli l'autorizzazione ad autoaffondare il Pola (dimenticando evidentemente di essere lui il responsabile della marina) le navi di Cattaneo si avviarono verso il loro tragico destino. Cunningham, che sulla nave Valiant disponeva di un radar piuttosto moderno, identificò le navi italiane e tese loro un agguato vicino all'immobile Pola. Alle 22.27 le navi inglesi accesero i riflettori improvvisamente, illuminando la divisione di Cattaneo che fu sottoposta per 4 minuti al fuoco micidiale delle corazzate britanniche.

Sucessivamente Cunningham ordinò un attacco di cacciatorpediniere che finì definitivamente le nostre navi, ormai ridotte a torce galleggianti.

Affondarono così, oltre al Pola, il Fiume, lo Zara, l'Alfieri e il Carducci. Il Gioberti e l'Oriani si salvarono con la fuga. L'ordine di non rischiare la 1<sup>a</sup> divisione in un'azione così pericolosa giunse da Supermarina sulla Vittorio Veneto solo alle 24,00, quando ormai la divisione di Cattaneo non esisteva più.

### Conclusioni.

Cunningham si rese conto che, se avesse continuato ad inseguire la flotta italiana, sarebbe riuscito a raggiungerla solo verso le prime luci dell'alba del 29/3, in una zona di mare controllata certamente da ingenti forze aeree dell'asse. Giudicando troppo rischiosa un'azione di questo tipo, decise di accontentarsi del già notevole successo ottenuto e ordinò il rientro della flotta ad Alessandria.

Nel dopoguerra Riccardi, Iachino e gli ammiragli di Supermarina (tranne Campioni, fucilato dai tedeschi dopo l'8 settembre '43) tentarono a più riprese e scrivendo fiumi di inchiostro di giustificare il loro operato. In realtà la responsabilità di questi alti ufficiali in quella che può essere considerata la più grave sconfitta della nostra marina dopo Lissa, appare evidente. L'ampia documentazione contenuta nel testo in

bibliografia e proveniente dall'archivio storico della marina lo prova esaurientemente. Riccardi e i suoi colleghi di Supermarina si ostinarono a voler continuare un'operazione già chiaramente fallita al suo esordio (probabilmente per motivi politici relativamente ai rapporti con l'alto comando germanico) e successivamente soprattutto Riccardi non ebbe il coraggio di prendere la decisione, dolorosa ma necessaria, dell'affondamento del Pola. In quanto a Iachino, la sua condotta a capo della flotta fu pessima: nonostante i dati a sua disposizione non fu mai realmente in grado di fiutare il pericolo che incombeva sulle proprie navi, inviando alla fine al macello la 1<sup>a</sup> divisione incrociatori.

### Bibliografia.

- F. Mattesini - Il giallo di Matapan.
- Peruzzo - Gli aerei della 2<sup>a</sup> guerra mondiale.

## SCENARIO

### La battaglia di Gaudò.

Essendo chiaramente impossibile proporre uno scenario bilanciato sulla battaglia di Capo Matapan, ci limitiamo in questa sede a presentare lo scontro tra incrociatori avvenuto presso l'isola di Gaudò. Lo scenario si riferisce alla fase della battaglia antecedente l'arrivo della V. Veneto.

### Forze della Regia Marina.

#### 3<sup>a</sup> divisione incrociatori.

CA Trieste (Ammiraglio Sansonetti)	S12
CA Trento	R12
CA Bolzano	Q11

#### 12<sup>a</sup> Squadriglia cacciatorpediniere.

DD Corazziere	P11
DD Carabiniere	O10
DD AscariN10	

### Forze della Mediterranean Fleet.

#### 7<sup>a</sup> divisione incrociatori.

CL Orion (V. Ammiraglio P. Wippel)	O24
CL Ajax	N24
CL Perth	M23
CL Gloucester	L23

**2 ^ Flottiglia cacciatorpediniere.**

DD Ilex	K22
DD Hasty	J22
DD Hereward	I21
DD Vendetta	H21

**Durata dello scenario: 7 turni.**

**Condizioni di vittoria:**

vince il giocatore che al termine della partita ha almeno 6 punti di vantaggio. Ogni altro caso è pari.

Oltre ai punti relativi all'affondamento delle navi avversarie i giocatori percepiscono 0,5 punti per ogni colpo allo scafo inflitto a incrociatori avversari se non affondati.

**Piazzamento:**

tutte le navi hanno direzione 2.

**Visibilità: scenario diurno.**

**Caratteristiche delle nuove navi:**

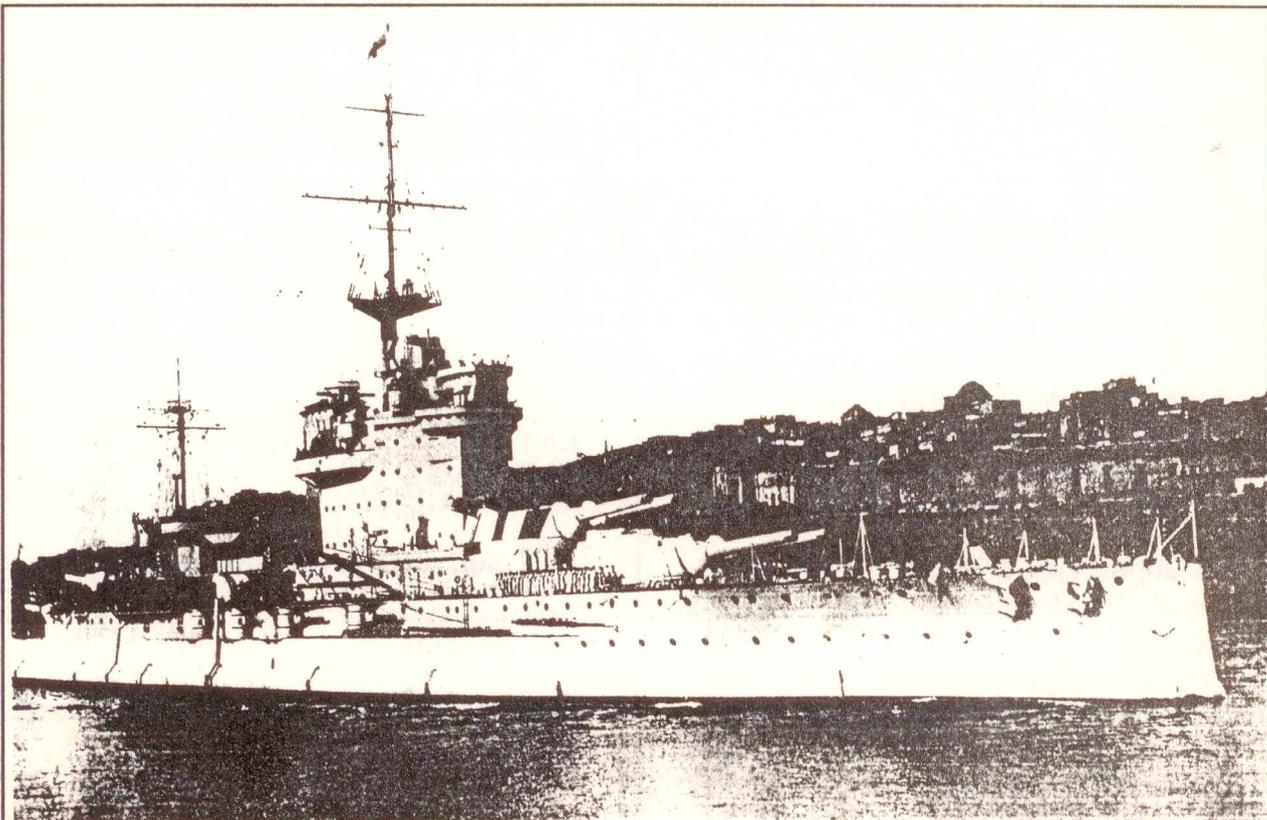
CA Trieste:	Caratteristiche uguali al Bolzano.
DD Corazziere:	Caratteristiche uguali all'Ascari
DD Carabiniere:	Caratteristiche uguali all'Ascari
CL Orion:	Caratteristiche uguali all' Ajax.
CL Perth:	Caratteristiche uguali all'Ajax
CL Gloucester:	Caratteristiche riportate nello SHIPS' LOG allegato.
DD Vendetta:	Caratteristiche uguali al Vidette.
DD Hereward:	Caratteristiche uguali all'Hasty.

**Nota:**

nel foglio delle nuove unità è anche presente il CL Belfast, non presente in questo scenario, ma che verrà utilizzato in un nuovo articolo in fase di progettazione.

*Antonio Btilani*

*Sergio Cuoghi*



*Warspite, nave ammiraglia della Flotta del Mediterraneo.*

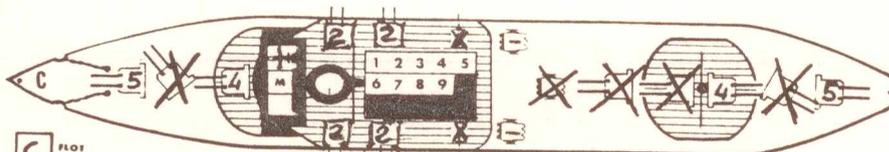
# NUOVE UNITA' :

## INGLESI

CL 6-5-5  PERTH	CL 6-5-5  ORION	CL 6-5-5  GLOUCESTER	CL 6-5-5  BELFAST	DD 5-5-5  VENDETTA	DD 6-5-5  HEREWARD	Admiral WIPPEL -1
-----------------------	-----------------------	----------------------------	-------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------

## ITALIANI

CA 6-6-5  TRIESTE	DD 6-6-6  CORAZZIERE	DD 6-6-6  CARABINIERE	Ammiraglio SANSONETTI -2
-------------------------	----------------------------	-----------------------------	--------------------------------



C FLOT

CL GLOUCESTER  
Type Ship Name

21 TT

6	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1

 Speed

TURN	MOVEMENT & GUNFIRE				TORPEDOES					
	MF's Exp.	Target Ship/Hex	OPTIONAL Target Nit	OPTIONAL Movement Orders	Notes	TT Speed	Turn Laun.	Launch Hex & Heading	Target Ship	OPTIONAL TT Pattern
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										

Pri. 6" 16  
 Sec. 4" (14)  
 Ter. / (✓)  
 Belt 5" "  
 Pri. 3" "  
 Bridge 4" "  
 Sec. 0" "  
 Deck 2" "  
 VP. 9

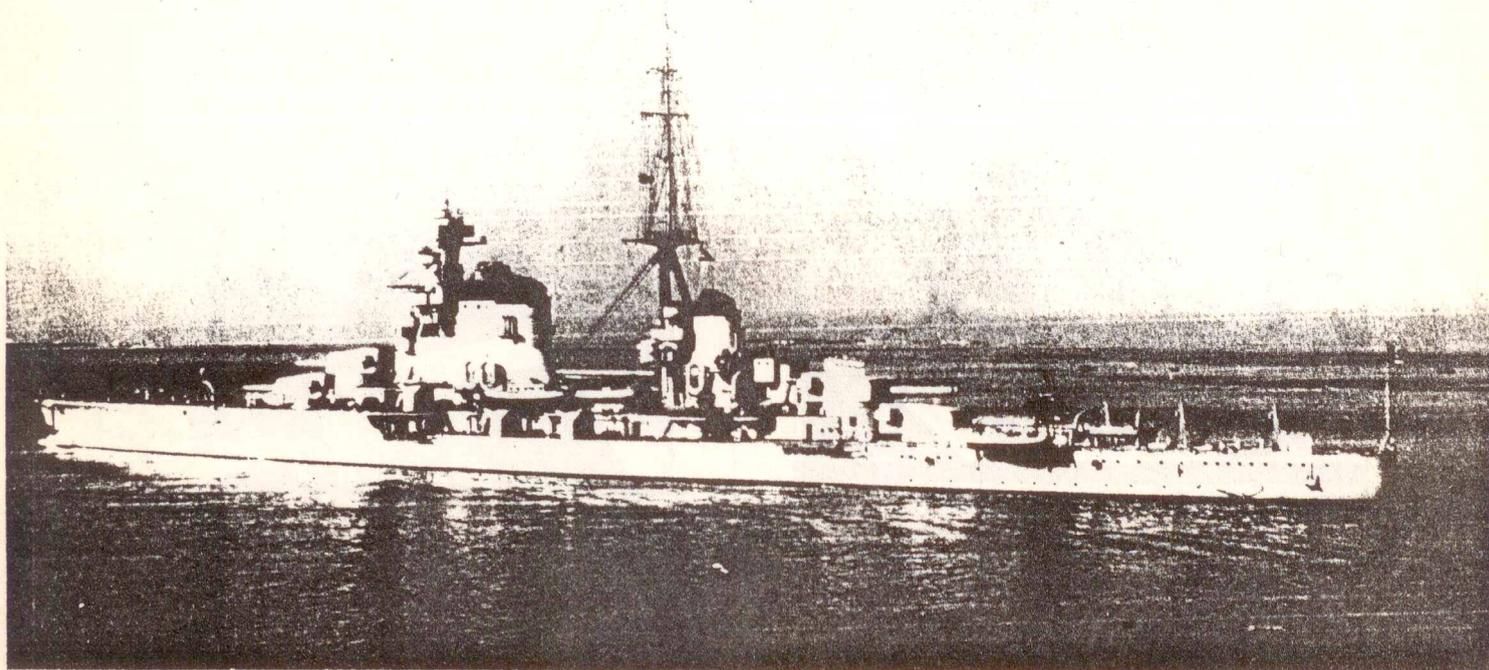
Notes



LE FORZE NAVALI CONTRAPPOSTE A SUD DI CRETA  
ALL'ALBA DEL 28 MARZO 1941

FLOTTA ITALIANA Ammiraglio Angelo Iachino		FLOTTA BRITANNICA Ammiraglio Andrew Cunningham	
1 corazzata	<i>V. Veneto</i>	3 corazzate	<i>Warspite</i> <i>Valiant</i> <i>Barham</i>
		1 portaerei	<i>Formidable</i> (27 aerei)
8 incrociatori	<i>Trieste</i> <i>Trento</i> <i>Bolzano</i> <i>Zara</i> <i>Pola</i> <i>Fiume</i> <i>Abruzzi</i> <i>Garibaldi</i>	4 incrociatori	<i>Orion</i> <i>Ajax</i> <i>Perth</i> <i>Gloucester</i>
13 cacciatorpediniere	<i>Granatiere</i> <i>Fuciliere</i> <i>Bersagliere</i> <i>Alpino</i> <i>Corazziere</i> <i>Carabiniere</i> <i>Ascari</i> <i>Gioberti</i> <i>Alfieri</i> <i>Oriani</i> <i>Carducci</i> <i>Da Recco</i> <i>Pessagno</i>	13 cacciatorpediniere	<i>Jervis</i> <i>Janus</i> <i>Mohawk</i> <i>Nubian</i> <i>Stuart</i> <i>Greyhound</i> <i>Griffin</i> <i>Vendetta</i> <i>Ilex</i> <i>Hasty</i> <i>Hereward</i> <i>Havock</i> <i>Hotspur</i>
5 sommergibili	<i>Ambra</i> <i>Dagabur</i> <i>Nereide</i> <i>Ascianghi</i> <i>Galatea</i>	(2)	

*Sotto: il Pola ripreso a lento moto. Immobilizzato nelle acque di Matapan dagli aerosiluranti della portaerei Formidable, il 29 marzo 1941, provocherà la distruzione dello Zara e del Fiume accorsi in suo aiuto e sorpresi dal fuoco nemico. L'episodio di Matapan fu la conseguenza di una decisione politica nei confronti di una richiesta dell'alleato germanico, dove poi concorsero ritardi e inefficienze operative.*



## ORESTE TRA LE STELLE

### STARFORCE (SPI, 1974)

StarForce "Alpha Centauri" e' un gioco spaziale strategico ambientato in un lontano futuro e basato sui combattimenti tra flotte di navi d'opposte fazioni (umani, umani "nazisti", umani "radicals", lucertoloni, xenophobes e rame) che in vari scenari devono controllare diversi sistemi stellari.

La mappa rappresenta con precisione le posizioni astronomiche dei sistemi stellari principali, le navi si "teletrasporteranno" tipo capitano Kirk di Star trek sulle tre dimensioni, ed e' previsto un modulo aggiuntivo (StarSoldier) che fornisce commandos di truppe spaziali che si contendono il pianeta a colpi di laser: premesse affascinanti senza dubbio ... Peccato che il sistema di combattimento strategico sia di una noia mortale ed assolutamente prevedibile mentre il suo sostituto il gioco di combattimento tattico, non deve essere mai stato playtestato dai disegnatori visto che, nonostante le buone ipotesi, risulta in tesi e corollari assurdi (piu' attacchi, meno vinci ...). E che gioco ci puo' essere a muovere, se non si puo' combattere? Se vi piace scorrazzare per la mappa senza costruito e' il gioco adatto per voi.

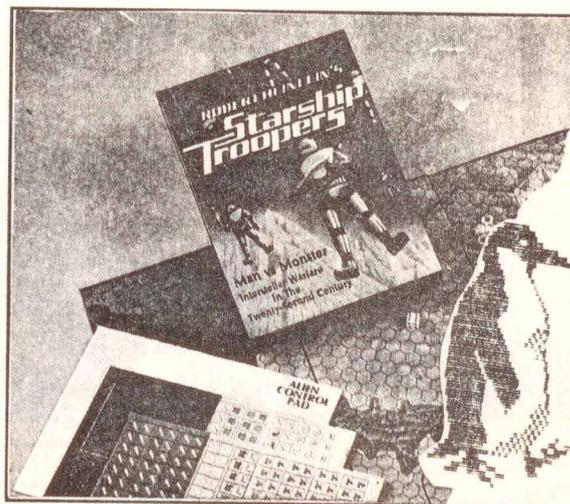
*Voto del pinguino Oreste: 3.*



### STARSOLDIER (SPI, 1977)

Questo gioco avrebbe dovuto essere giocato in coppia con StarForce, essendo il tattico dove squadre di singoli super-soldati volano sulla superficie dei pianeti armati di laser, missili e razzi. Il gioco ha mosse contemporaneamente programmate per iscritto, sugli esagoni da 1.000 mt, dovrebbe essere articolato su tre tipi di missioni (recon, sweep ed assalto) in base ai risultati delle quali si dovrebbe stabilire il proprietario del pianeta. Date le suddette manchevolezze di StarForce il nostro pu' essere giocato indipendentemente con il suo contorno di strane razze di contendenti, piattaforme da combattimento, ECM e bombe atomiche si riesce a far passare tranquillamente qualche ora di gioco, ma, date le premesse del disegnatore, il risultato e' un po' deludente. I nostri dieci soldati atomici saranno pure potenti ... essendo pero' il nemico altrettanto potente, passano la partita a strisciare di hex in hex, lanciando missili atomici e contromisure elettroniche, sotto una pioggia di bomboni, inseguiti da inopportune mine autocercanti, e quando ne sono colpiti - BANG! - gli si apre una voragine nucleare sotto i piedi e ci cadono dentro in attesa di riprendersi. Non si tratta insomma del massimo dell'eccitamento.

*Voto del pinguino Oreste: 5.*



## STARSHIP TROOPERS (AH, 1976)

Tratto dal romanzo di Robert Heinlein, *Starship Troopers* e' una simulazione tattica dove i terrestri affrontano gli Skinnies umanoidi tirapiedi dei Bugs aracnoidi. La fanteria mobile terrestre (gli M.I.) sbarca con il paracadute sul pianeta, fa' l'inferno per una dozzina di turni e viene evacuata con l'astronave di recupero. Contro gli Skinnies gli umani, armati di lanciafiamme, cariche nucleari e lanciarazzi, zompano di chilometro in chilometro devono distruggere le installazioni vitali mentre i piccoli umanoidi cercano di difendersi piu' con il numero e la fog-o-war (le pedine umanoidi sono a faccia in giu') che con reale capacita' di combattimento; contro i Bugs - i ragnacci dello Dzedz - la faccenda e' assai pelosa. I nostri sono organizzati in complessi sotterranei di "cervelli", ed ogni cervello ha alle dipendenze strette una rete di tunnel ed un lanciaraggi, cinque ragni guerrieri e cinque ragni operaio; questa struttura, simile a quella delle formiche, deve essere demolita attraverso la distruzione o la cattura dei cervelli che sono immobili. Dov'e' la difficolta'? Il giocatore aracnide dispone cervelli e tunnel segratamente su un log a parte, disseminando la zona di mine; il terrestre atterra su una mappa vuota e, con l'aiuto dell'intuito e dei "listening devices" - apparecchi di ascolto che rivelano la distanza dai tunnel e non la direzione in cui si trovano -, deve aprire dei varchi sotterranei, "inoculare" squadre di M.I. nei dangeon per distruggere i cervelli a colpi di flammer o piazzando cariche nucleari sulla loro verticale od adiacenti, se non ha a disposizione gli appositi gas nervini. Il tutto con la collaborazione di pochi generi scamuffi mentre le mine nucleari dei Bugs esplodono, dai posti piu' impensati appaiono i lanciaraggi che bombardano le squadre di M.I., a cui da sotto i piedi sbucano ragni guerrieri spuntati da voragini improvvise e ragni operai che cercano

di rapire i feriti per trascinarli sottoterra dove verranno atrocemente torturati (il triplo del valore in punti vittoria perduto).

Nonostante la grafica "antica" *Starship Troopers* rappresenta lo sviluppo adeguato delle buone idee di un romanziere: sempre divertenti le partite e non troppoo lunghe.

*Voto del pinguino Oreste: 7.*

## BATTLE FLEET MARS (SPI, 1977)

Le colonie marziane della terra si ribellano e tocca ai giocatori stabilire se manterranno la nuova indipendenza o meno. Al momento della rivolta le navi sparpagliate per il sistema solare si divideranno casualmente tra lealisti e ribelli e le piccole flotte di avversari cominceranno a muovere sulla mappa strategica per assediare le stazioni orbitali dell'avversario. Quando gruppi avversari si incontrano avviene il combattimento: esistono vari tipi di astronavi e per ognuna abbiamo un log con sistemi difensivi, sostentamento, laser motori che nel combattimento strategico, che e' gia' sufficiente allo svolgimento di diverse partite, vengono deteriorati, fino alla resa del vascello, in base ad una tabella di combattimento. E' possibile anche scendere al livello tattico per maggior avvicinamento alla sorte delle proprie forze; su una doppia mappa tridimensionale (un foglio per il piano X/Y, ed uno per il piano X/Z) le coppie di pedine che rappresentano le navi spaziali muovono con grande realismo (e rispetto delle leggi della fisica, cosa che manca in molti giochi sulle tre dimensioni ...), lanciandosi colpi di laser, missili, caccia spaziali e falsi bersagli. E' possibile giocare il livello tattico indipendentemente dallo svolgimento di una partita strategica grazie ad un sistema di scenari.

Un gioco completo e divertente di ambientazione spaziale ormai, purtroppo quasi introvabile.

*Voto del pinguino Oreste: 7.*

## FALLEN EAGLE / KHE SAHN: E' POSSIBILE UNA STRATEGIA VINCENTE PER L'AMERICANO?

**"E per tutta la guerra non perdemmo mai una battaglia"**

(Gen. W. Westmoreland)

Il numero 62 della rivista Wargamer, (l'ultimo della vecchia serie) contiene un gioco su un episodio famosissimo ed emblematico, l'assedio di Khe Sahn, di un conflitto, quello del Vietnam, raramente trasposto nei wargames.

Tra i pochi giochi sull'argomento i piu' frequenti ed i piu' fortunati sono stati quelli a livello strategico (Vietnam, No trumpets no drums, Fall of south Vietnam), mentre piu' rari e meno popolari sono stati quelli a livello operativo (Operation Pegasus, Hue).

Recentemente vi è stato un timido tentativo di riproporre questo periodo storico con giochi come: Platoon, First team, Vietnam e Fallen Eagle, di cui ci occuperemo in questo articolo.

Diciamo subito che Fallen Eagle è una simulazione interessante, con alcuni punti originali, ma che comunque non costituirà verosimilmente una pietra miliare nella storia di Wargamer, se non per essere l'ultimo gioco in esso contenuto.

Ma ciò è certamente scusabile, se si pensa alle difficoltà nel ricreare una guerra assai peculiare per il modo e l'ambiente in cui è stata combattuta.

Per arrivare a simulazioni pienamente soddisfacenti occorrerà un pò affinare la tecnica, Fallen Eagle è certamente un contributo importante in questo senso.

La scala operativa prevede 400 m. per esa, 5 giorni per turno, e unità a livello di compagnia-plotone-batteria.

Dal punto di vista grafico il gioco presenta una mappa, leggermente piu' piccola del formato standard, decisamente buona.



Il colore predominante è ovviamente il verde della giungla, che qua e la si interrompe per far largo al terreno chiaro della zona delle due basi americane (Khe Sahn e Lang Vei) e delle alture che si trovano a nord di Khe Sahn.

La giungla viene percorsa da una strada (di colore giallo) che collega le due basi che si individuano grazie ai reticolati che le circondano.

Le pedine adottano una simbologia classica individuando dettagliatamente gli armamenti in campo (particolarmente composito appare il campo americano).

I colori sono il blu per gli americani, il giallo per i vietnamiti del sud, il rosso per i vietnamiti del nord.

L'insieme è senz'altro buono, se non superiore alla media, ma non completamente esente da alcune pecche, che, a mio avviso denunciano una certa affrettatezza.

Innanzitutto il designer si è peritato di includere nel counter mix i vari segnalini per

track, senza riprodurre nella mappa gli stessi track.

In secondo luogo il regolamento fornisce le spiegazioni dei valori delle pedine prendendo ad esempio una pedina con due valori (valore di attacco e di movimento); ci si è dimenticati, tuttavia, di spiegare come mai certe unità hanno tre valori, e che cosa stia a significare il valore di mezzo.

Dopo alcune indagini si ricava dal sistema che detto numero è il valore da usare per il fuoco di opportunità.

Un'esposizione confusa è quella dei modificatori di combattimento. Forse sarebbe stato meglio riassumerli in un'apposita tabella distinguendo quelli applicabili al combattimento, quelli applicabili al corpo a corpo e quelli applicabili al controllo del morale.

Tra le pedine le unità laotiane avrebbero dovuto essere colorate in giallo (colore delle forze filo-americane) anziché in blu.

Veniamo ad esaminare il sistema di gioco.

La sequenza è abbastanza articolata.

Dopo la fase congiunta di determinazione del tempo il gioco si snoda attraverso la fase del giocatore Nord-Vietnamita articolantesi in barrage, fase di allerta (intelligence) e airstrike americana, movimento, combattimento, corpo a corpo.

Identica la fase americana eccezion fatta per il corpo a corpo, che è un tipo di attacco che, secondo i designer, per il suo alto costo in vite umane esulava dalla filosofia di guerra americana, basata principalmente sul Fire Power (ma allora Hamburger Hill?).

A prima vista ciò che colpisce di più è certamente il movimento jumping-off accanto a quello classico per esa.

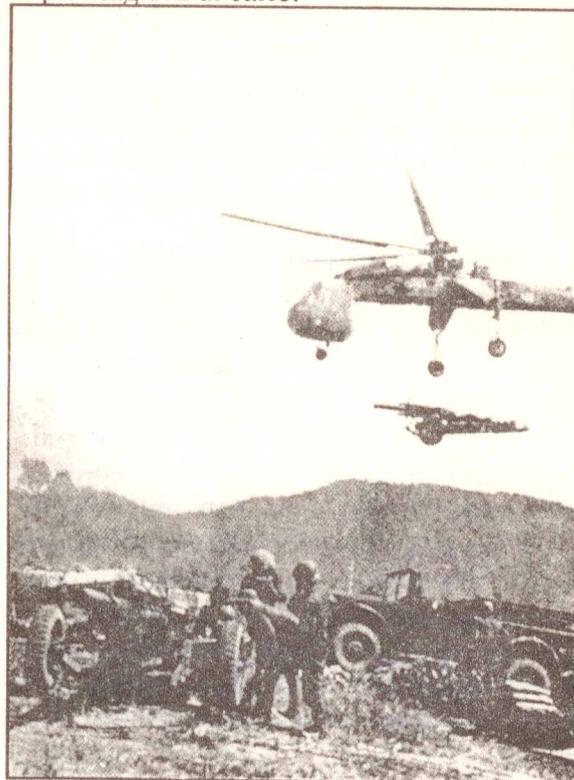
Esso consiste nella possibilità di spostare le pedine da un esa all'altro della mappa, senza tenere conto della loro forza di movimento.

So già che molti storceranno il naso. Tranquillizzatevi.

Data la scala non c'è nulla di anormale in ciò, inoltre vi sono numerose limitazioni.

Ad esempio il Nord-Vietnamita non può in nessun caso entrare in contatto con il nemico usando questo movimento, mentre il

giocatore americano pur potendo entrare in contatto con il nemico può "saltare" solo su esagoni di terreno diverso dalla giungla e dalle piantagioni di caffè.



Particolare è certamente anche il combattimento, che può avvenire o tramite il fuoco di artiglieria-bombardamento aereo o con il fuoco delle armi individuali, o con l'assalto ravvicinato.

Il primo, da come risultato o un'immobilizzazione del bersaglio o una riduzione di uno step.

Il secondo può essere usato o come fuoco di opportunità, e allora il risultato positivo è costituito dall'immobilizzazione del bersaglio entrato nell'esagono adiacente, oppure come fuoco di combattimento ed allora può essere portato o all'immobilizzazione del bersaglio o ad un suo controllo del morale.

Il giocatore vietnamita può ricorrere anche al corpo a corpo.

In questo caso la tabella fornisce risultati in termini di perdite molto forti.

Il melee dunque risulta spesso in un grosso sacrificio tattico giustificato alla lunga solo dalle condizioni di vittoria che in seguito spiegheremo.

Questa è l'ossatura del gioco su cui si innestano le altre regole comunque importanti.

Tra queste ci sembra che renda molto bene il flavor della guerra vietnamita la determinazione del grado di intelligenza americano che condiziona la quantità di bombardieri B-52 disponibili per quel turno. In effetti gli americani usarono spesso sofisticatissimi sistemi di allarme, che non sempre furono efficaci.

Nel gioco la mancanza di intelligenza può comportare oltre ad un limitato numero di B-52 disponibili, come già detto, la possibilità per il Vietnamita del Nord di effettuare attacchi di sorpresa durante la fase di melee.

Il Vietnamita del Nord, guadagna 10 punti per ogni compagnia americana eliminata, 3 per ogni plotone, 2 per ogni unità alleata, più 3 punti per alcune colline, dominanti la zona di Khe Sahn e alcuni punti per il possesso di esagoni della base di Khe Sahn.

Il giocatore USA guadagna invece un punto per ogni unità vietnamita eliminata e 5 punti per il possesso delle colline sopra menzionate.

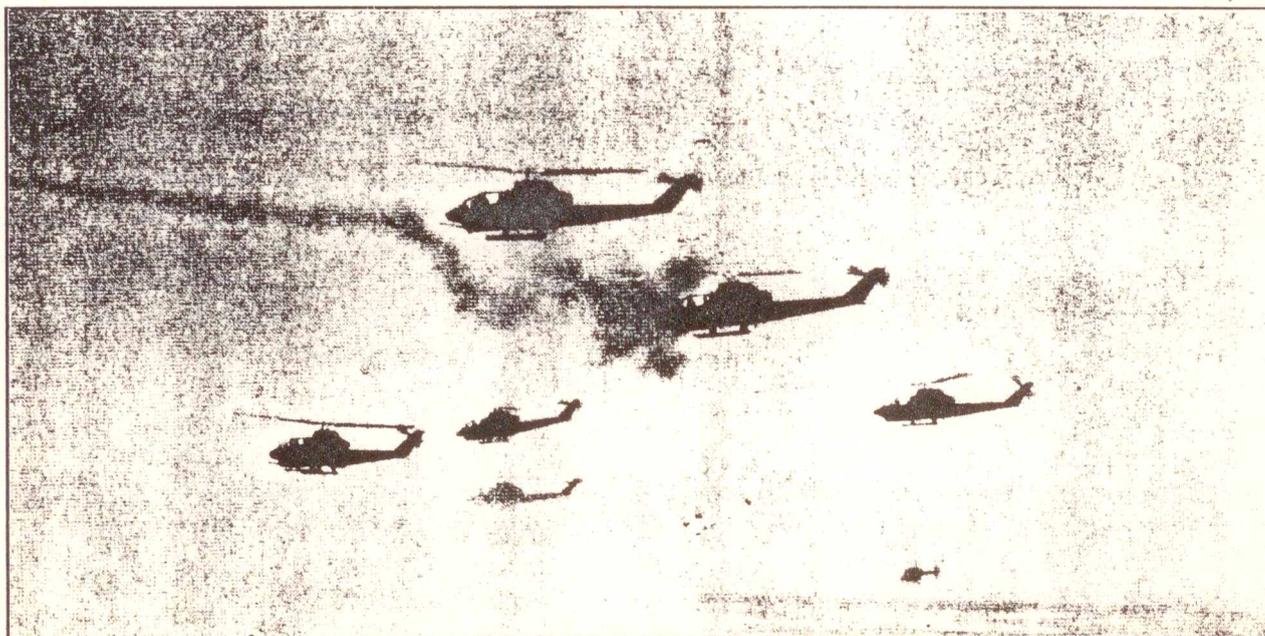
A mio avviso le condizioni di vittoria costituiscono il vero punto debole del gioco. Infatti esse sono sbilanciate decisamente a favore del vietnamita, che si trova nella condizione di non dover dare necessariamente

l'assalto alla base di Khe Sahn. Ciò accade, perchè il disegnatore ha imposto limitazioni troppo rigide al movimento delle truppe americane. Ciò impedisce loro di dispiegare il loro intero fire-power, diventando al contrario facile preda dei Viet. Per di più non c'è una regola che obbliga il vietnamita ad attaccare la base di Long Vei. Essa nella realtà storica fu investita prima che cominciasse la vera battaglia di Khe Sahn.

Per questo sarebbe stato necessario che nelle condizioni di vittoria si fosse tenuto conto di questa priorità attribuendo punti vittoria all'americano per il possesso della base e del villaggio alla fine della partita. Stante questa situazione l'unica tattica vincente per il giocatore americano è di abbandonare le colline al più presto possibile, far uscire le truppe dalla base di Khe Sahn entro i tre esagoni consentiti e sperare nell'intelligence.

In sostanza l'americano deve riuscire nonostante gli angusti limiti fissati dal regolamento a portare battaglia quanto più è possibile nel campo aperto. Se invece la partita si riduce ad un semplice assalto vietnamita alle posizioni americane, allora ben difficilmente i Marines scamperanno da un'amara sconfitta.

*Stefano Gambacurta.*



## FIREPOWER COLONIAUX (1948 - 1988)

Nel secondo dopoguerra una delle potenze piu' impegnate in episodi bellici è stata la Francia, coinvolta profondamente nella decolonizzazione e autrice di un'attiva politica estera; come gli Stati Uniti hanno il proprio braccio armato nell'USMC e l'Unione Sovietica nei corpi paracadutisti, lo SM francese ha potuto mettere al servizio del proprio paese l'ultimo esercito coloniale composto, oltre che dai reggimenti metropolitani, da un colorito gruppo di reggimenti e corpi indigeni e dai leggendari professionisti della Legione Straniera.

Nell'ottica di Firepower l'impegno francese ha fornito un panorama ben differenziato di episodi militari dove sono stati impiegati uomini e armi originali rispetto a quelli a cui siamo forse abituati.

Nei seguenti scenari troveremo una nuova arma, il fucile mitragliatore FM 24/29, equivalente alla lmg 15, oltre ad armi non previste nelle dotazioni francesi ma fornite dagli Stati Uniti nell'immediato dopoguerra tra cui: mitra M1 e M3, fucili Garand M1 e carabine M1/M2, mitragliatrici M1919 e mitra MP 40 di preda tedesca.

### SCENARI

#### 1947 Vietnam, provincia del Ben Tre, villaggio di Huong My.

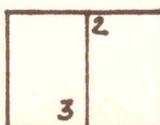


Terreno: ignorate tutte le costruzioni e gli steccati, a parte la casa 3V2, che è costruita in tavole di legno.

Regole speciali: 5 turni di gioco; la regola Op. 24 non deve essere usata; condizioni meteo normali; fuoco secco; visibilità cond 1.

Difensori: piazzano per primi nella casa 3V2 (218 + 12 = 230)

Guarnigione francese: 5/3; 1S 1A; 6rfl 18, 2 smg 9; 12 hgn 3/5.



Attaccanti: piazzano oltre i 6 hex dalla casa 3V2 (215 + 15 = 230)

Guerriglieri Vietmhin: 4/2; 1S 1A; 2 rfl 21, 5 rfl 7, 2 smg 4 (PPSh41); 4/2; 1C; 2 rfl 21, 5 rfl 7, 1 smg 9.

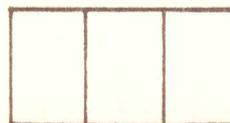
extraequip.: 8 single craters, 15 hgn 8.

Condizioni di vittoria: il giocatore vietmhin deve eliminare o catturare tutti i soldati francesi per vincere.

#### 1954 Vietnam: IMBOSCATA!



condizioni: Sud\_Est asiatico.



Difensori:

Guerriglieri Vietmhin (54 + 14 = 68)  
4/2; 1S; 1 rfl 21, 4 rfl 7, 2 smg 4 (PPSh 41);

4 hgn 5, 10 ABS.

Partigiani THAI (44 + 6 = 50)

3/3; 1S; 1 smg 9, 2 smg 12, 3 rfl 13 (M1); 5 hgn 3/5, 1 bnc.

Volontari THAI (41 + 9 = 50)

4/2; 1 lmg 15, 2 smg 1, 1 rfl 18; 1 dmc, 1 smg 9, 4 hgn 5.

Attaccanti:

Partigiani THAI (106 + 30 = 136)

3/3; 1S; 1 smg 9, 3 smg 12, 4 rfl 13 (M1)

3/3; 3 smg 12, 4 rfl 13 (M1)

extraequip.: 1 pst 3, 2 rdo, 23 hgn 3.

Guerriglieri Vietmhin (88 + 12 = 100)

3/3; 1C 1S; 2 pst 3, 2 smg 7, 8 rfl 7; 10 hgn 3, 2 bnc.

Condizioni di vittoria: dimezzate i punti ottenuti dai difensori.

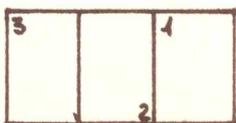
### 1954, Vietnam, Dien Biem Phu



Terreno: tutte le costruzioni e gli steccati sono in macerie; non esistono alberi e "scrub"; inoltre non esistono colline e depressioni sulla mappa 2.

Regole speciali: 4 turni di gioco; la regola Op. 24 non deve essere usata; condizioni meteo normali; fuoco umido; visibilità cond 1.

Difensori: una squadra a scelta tra le tre piazza per prima sulla mappa 3 negli hex nu-



merati "9" o "10" con ogni pezzo adiacente ad almeno un altro pezzo o cratere.

Esercito coloniale francese

Paracadutisti della Legione Straniera (112 + 20 = 142)

4/2; 1S 1A; 1 lmg 15, 6 rfl 13 (M2), 3 smg 9; 2 wir, 2 trn, 1 pst 2, 10 hgn 3/5.

Fanteria coloniale (116 + 26 = 142)

4/2; 1S; 1 lmg 18, 6 rfl 18, 3 smg 9; 2 pst 2, 2 trn, 10 hgn 3/5.

Volontari Thai (110 + 32 = 142)

4/2; 1S; 1 lmg 15, 4 rfl 18, 2 rfl 13 (M1), 2 smg 1, 1 smg 9; 5 wir, 4 trn, 10 hgn 3/5.

Attaccanti: piazzano sulla mappa 3, oppure sulla mappa 2 sugli hex numerati '1' o '2'.

Esercito Vietmhin

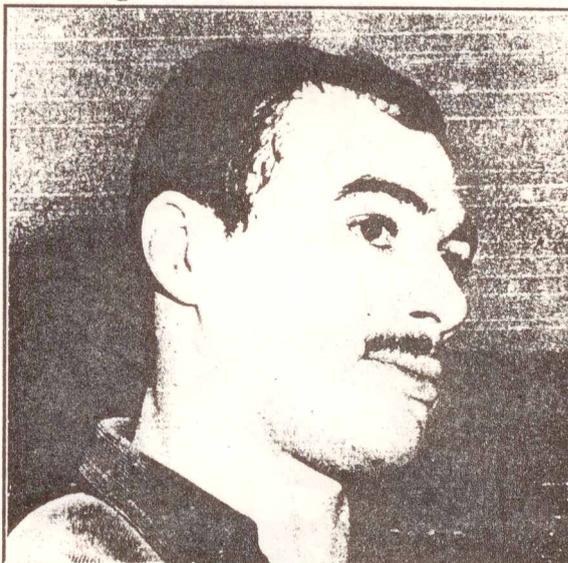
3/2; 1S; 1 mrt 1, 1 pst 2, 5 rfl 7.

3/2; 1S; 2 smg 4, 1 rfl 18, 6 rfl 7.

3/2; 1S; 3 smg 9, 1 pst 2, 1 rfl 18, 5 rfl 7.

extraequip. 10 mrt 1 amo, 25 hgn 3, 5 doppi crateri, 5 crateri singoli.

### 1958, Algeria orientale, Gebel M'Zouzia.

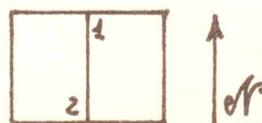


Terreno: gli steccati non esistono e gli esagoni di strada sono esagoni di depressione. Gli hex di albero sono 'scrub' e gli esagoni verde scuro sono 'rough'. Ogni livello di collina è +3 ed ogni livello di depressione è -3.

Regole speciali: 4 turni di gioco; condimento e fuoco: normale; visibilità: cond 1.

Difensori: piazzano entro 12 esagoni dal bordo sud (154 + 30 = 184)

Guerriglieri del FLN algerino.



3/2; 1 lmg 5, 4 rfl 7, 2 smg 9.  
 3/2; 1 lmg 15, 1 mrt 3, 4 rfl 7, 1 lmg 12.  
 extraequip: 3 rfl 7 (per mrt e lmg), 4 mrt 3  
 amo, 1 smg 9, 6 hgn 5(G), 1 bnc, 1 pst 3, 1 sfx.  
 Attaccanti: piazzano entro 10 esagoni dal  
 bordo nord ( $227 + 51 = 278$ ).  
 Chasseurs Parachutistes francesi.  
 4/2; 1S1A; 1 lmg 15, 2 rfl 13(M2), 4 rfl 18,  
 3 smg 9.  
 4/2; 1A; 1 mrt 8, 2 rfl 13(M2), 2 rfl 18, 3 smg  
 9.  
 extraequip: 9 mrt 8 amo, 3 rgn 4, 2 rdo, 2  
 bnc, 15 hgn 3/5, 1 smg 9, 2 pst 2.

**1978, Chad: Operazione Tacaud.**



Terreno: gli alberi non esistono e le case  
 sono in mattoni; colline e depressioni sono  
 alte '1'.

Regole speciali: 5 turni; condimeteo nor-  
 mali; fuoco: secco; visibilità: cond 1.

Difensori: piazzano per primi sulla mappa  
 3 ( $375 + 52 = 427$ ).

Guerriglieri del FroLiNat:

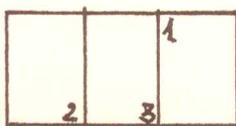
3/2; 1 lmg 20, 1 mpl 20, 4 rfl 1, 4 rfl 5, 2 smg  
 10.

3/2; 1 mpl 20, 4 rfl 1, 4 rfl 5, 2 smg 12, 1 APC  
 2 (btr 152 C, wpn 1), lcw 1 (75 mm type 52/57  
 cinese, nota 'a').

extraequip: 6 mpl 20amo, 2 lcw 1amo, 4  
 wir, 1 pbx, 2 blk, 6 hgn5.

Attaccanti: piazzano per secondi oltre 7  
 esagoni dai libici ( $735 + 48 = 783$ )

Premiere RC - Legione Straniera



5/3; 1S 1A; 1 RCV2, 1 TRCK 1 (wpn 1), 1  
 TRCK 5, 7 rfl 18, 6 smg 9, 1 mpl 7; 1 smg 9, 4  
 mpl 7 amo, 2 pst 2, 4 bnc, 16 hgn 3, 5 doppi  
 crateri.

Condizioni di vittoria: i francesi vincono  
 rompendo una squadra libica.

**1978, Zaire, Kolwezy: Lancio di combatti-  
 mento.**

Terreno: come per 'Central America', le  
 costruzioni sono di mattoni.

Regole speciali: piazzare i 6 soldati disar-  
 mati (rfl 0) prigionieri del soldato FNLC rfl  
 13 nell'hex 304. Il gioco dura tre turni. Con-  
 dimeteo: normali; fuoco: secco; visibilità:  
 cond 1.

Difensori: piazzano a nord della fila 'S',



escluso il soldato rfl 13 ( $200 + 20 = 220$ ).

Guerriglieri del FLNC (ribelli shaba):

3/2; 1S; 1 lmg 12, 7 rfl 1, 2 rfl 7, 1 rfl 13(M1),  
 1 rfl 8, 1 TRCK 5

3/2; 1 lmg 15, 2 rfl 1, 3 rfl 7, 3 rfl 5, 2 smg 4,  
 1 rfl 21.

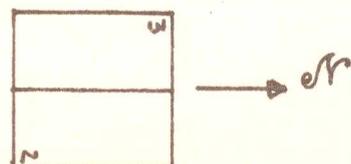
Extra equip: 2 smg 9, 1 shg, 4 pst 4, 8 hgn  
 8, 2 hgn 3.

Attaccanti: piazzano per secondi a sud del-  
 la fila "M", esclusi i sei soldati rfl 0 ( $192 + 28$   
 $= 220$ )

Paracadutisti della Legione Straniera:

5/3; 1S 2A; 4 rfl 18, 2 smg 9, 1 rfl 19, 1 mpl  
 21, 6 rfl 0; 4 mpl 21 amo, 1 pst 2, 11 hgn 3/4.

Condizioni di vittoria: ogni soldato rfl 0 va-  
 le un punto di vittoria per il possessore, an-  
 che se ucciso, a fine partita.



## FRONTE RUSSO - CHE PASSIONE!

Ogni appassionato giocatore di wargames, come ritengo siano tutti quelli iscritti al TM, ha nei giochi ambientati durante la seconda guerra mondiale, un punto di riferimento ben preciso: un avvenimento storico abbastanza recente da suscitare tutt'ora entusiasmi e passioni e le cui conseguenze si sono ripercosse negli anni a venire tanto che, a ben vedere, nessuno può, ancora oggi, negare l'eredità storica di quegli anni.

Tutti sappiamo come è andata a finire e, indipendentemente dagli avvenimenti politici dell'immediato dopoguerra, sappiamo anche che la Wehrmacht, ed insieme ad essa le velleità di conquista di Hitler, sono morte nelle steppe russe.

Ora, messe da parte per un attimo le passioni politiche, occorre prendere atto del fatto che l'armata rossa è stata, insieme allo sforzo industriale e logistico degli USA, la principale artefice della vittoria alleata, non foss'altro per il fatto che ha assorbito, dal momento della sua entrata nel conflitto sino alla conclusione dello stesso, dal 60 al 75% dell'intera macchina bellica e relative risorse economiche del Reich.

L'avventura Hitleriana non poteva comunque finire altrimenti, magari dopo più tempo, in 10 anni forse, ma sarebbe finita in modo simile; comunque, siccome gli storici dicono che "non è possibile fare la storia con i se", è puramente accademico disquisire sull'attribuzione del merito della vittoria alleata.

Noi "wargamers" però non ci limitiamo a disquisire e, da quasi esperti quali siamo, possiamo portare molti elementi all'una e all'altra tesi; la maggior parte di questi elementi ci deriva però non tanto dalla lettura di testi specializzati quanto dall'esperienza "diretta" sui "campi di battaglia".

Non so se venga prima la passione per la storia o quella per i wargames, comunque esse sono, per molti di noi, strettamente collegate e, in virtù di ciò, ricaviamo maggiori

piaceri e soddisfazioni nel coltivare il nostro hobby.

Ma torniamo in tema: il fronte russo. Abbiamo già detto che la Wehrmacht si è svenata nelle steppe e di ciò possiamo renderci conto leggendo qualsiasi libro sull'argomento. Ce ne rendiamo ancora meglio conto giocando qualsiasi wargame sull'argomento a patto che sia stato seriamente progettato e giocato fra avversari di pari livello.

Esaminando i vari giochi sull'argomento mi concentrerei su quelli strategici, che meglio di altri offrono il quadro completo dell'intera vicenda, dedicando a quelli operazionali e ai tattici solo un lieve accenno.

Quale patito di ASL in merito ai giochi tattici non saprei quale altro consigliarvi di giocare, comunque per dovere di cronaca eccovene alcuni abbastanza "carini": Panzer Blitz, forse un tantino obsoleto come sistema anche se ancora giocatissimo; Panzer, per i patiti della guerra carro contro carro; Tank Leader, sistema nuovo ed innovativo, predilige anch'esso gli scontri tra mezzi corazzati.

Gli scenari offerti dagli innumerevoli giochi operazionali sul fronte russo sono tutti egualmente attraenti, ne cito alcuni: i wargames offerti dalla People's Wargame sono tutti molto affascinanti, ma altrettanto ingiocabili a causa dell'estrema complessità delle regole, a meno di non disporre di tempo illimitato; alcuni di essi sono veramente notevoli: Korsum Pochet, Duel for Karkow, Blak sea blak death e il più piccolo e giocabile di tutti, Kanev.

La SPI ha prodotto diversi scenari molto belli: Operation Thipoon, l'assalto a Mosca e relativa controffensiva, la prima battuta di arresto della Wehrmacht; Panzergruppe Guderian, modificato e ristampato dalla Avalon Hill, la battaglia per Smolensk, in piena blitzkrieg, dove la mobilità dei mezzi corazzati tedeschi è decisiva; Drive on Stalingrad, e molti altri purtroppo ora fuori produzione.

Tra i giochi strategici occorre distinguere tra quelli globali e quelli relativi al solo fronte russo. Tra i globali molto interessanti sono Third Reich, anche se il fronte russo è per un motivo o per l'altro un tantino sbilanciato, e World in flames, la cui mappa e le regole sono veramente notevoli.



Tra quelli speciali sul fronte russo quello che di gran lunga preferisco è Russian Front (AH) a cui mi dedicherò diffusamente tra un pò; altri degni di nota sono senz'altro Russian Campaign, ormai famosissimo cavallo di battaglia della Avalon Hill e apprezzatissimo gioco postale dei soci del TM; 1941, microgame della GDW il cui unico difetto è quello di limitarsi alla operazione barbarossa; buon ultimo (in tutti i sensi) Fire in the east della serie Europa che, stando a quanto riferitomi dachi lo conosce, è irrimediabilmente sbilanciato.

**Quanto a Russian Front...**

Bè direi proprio che è un altro pianeta! Il buon Loris Pagnotta, aimè non piu' iscritto al TM, è stato tempo fa l'autore di un buon ar-

ticolo di recensione del gioco, descrivendolo e giudicandolo in ogni sua parte, pertanto non ripeterò quanto da lui già detto e cercherò invece di analizzare le tecniche, perlomeno quelle che conosco, e i sottili inganni con cui ciascuna parte può mettere "nel sacco" l'avversario.

L'articolo di Pagnotta non mi ha procurato avversari qui a Roma e per giocare con qualcuno questo wargame ho dovuto fare una stressante opera di proselitismo. Oggi finalmente comincio ad avere avversari che sono in grado di competere grazie all'esperienza accumulata nel frattempo.

**Alcune note di carattere generale.**

L'aspetto principale, da non perdere mai di vista da parte di entrambi i giocatori, è il livello dei punti vittoria conseguito dal tedesco, che varia in funzione degli obiettivi conquistati e che viene controllato, al fine della determinazione del vincitore, ogni sei turni completi di gioco.

Essendo tale livello di vittoria cumulativo di sei turni in sei turni, può darsi che la vittoria arrida ad uno deicontendenti in uno qualsiasi dei turni comandati (i turni di Novembre e di Maggio sono decisivi).

Diciamo subito che per il tedesco è imperativo vincere entro il terzo controllo del livello di vittoria, ovvero entro il Novembre del '42; dall'inverno del '42 infatti la qualità delle truppe russe, oltre noturalmente alla quantità, aumenta e risulta decisiva e, inoltre, a cominciare da quell'epoca, l'armata

**VICTORY POINTS CHART (16.1)**

MONTH	AXIS OBJECTIVES																			H I S	VICTORY LEVELS			
	1-10	11-19	20-22	23	24-25	26-27	28-30	31	32-34	35	36-38	39	40	41-42	43	44	45-47	48	49+		4	3	2	1
	* Aug, 41	S3	S2	S1	0	0	A1	A2	A2	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3		A3	A1	-	D
Nov, 41	S3	S3	S2	S2	S2	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A1	A2	A2	A2	A3	0	-	D	D	M
May, 42	S3	S3	S2	S2	S2	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A1	A2	A2	A2	A3	0	D	D	M	T
Nov, 42	S3	S3	S3	S3	S2	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A2	0	D	D	M	T
May, 43	S3	S3	S3	S3	S3	S3	S2	S2	S1	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A2	S1	D	M	M	T
Nov, 43	S3	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	A1	A1	A2	A2	A2	A2	A3	A3	A3	S2	D	M	M	T
May, 44	S3	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	A1	A1	A2	A2	A2	A2	A3	A3	A3	S4	D	M	M	T
Nov, 44	S2	S1	0	0	A1	A1	A2	A2	A2	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	S6	D	M	T	T

D = Decisive Victory.

M = Marginal Victory.

T = Tie.

\* = Use for Short Game only.

rossa raggiunge, come fu storicamente, la parità strategica con l'asse.

Pertanto per l'asse è necessario accumulare fin dall'inizio un buon margine di vantaggio, sotto forma di punti vittoria, sia per vivere più tranquillo che per costringere il russo a subire l'iniziativa e ad attaccare nei momenti meno propizi.

E' vero quindi che chi ben comincia è a metà dell'opera e, a proposito di inizio, è fondamentale un buon piazzamento iniziale e gli spostamenti delle unità nei primi turni sono, a mio avviso, decisivi per entrambe le parti anche se, ovviamente, per motivi del tutto opposti.

Per il tedesco è fondamentale usare bene i corazzati sia nel primo impulso di movimento per impegnare in battaglia le unità russe, che nel secondo, al termine del quale non segue una ulteriore fase di combattimento, per tagliare i rifornimenti alle unità superstiti.

All'inizio del gioco tutto risulta relativamente agevole per il tedesco, vista la scarsa resistenza delle unità russe, ma a mano a mano che il gioco procede sarà sempre più difficile eliminare in un colpo le unità in difesa e quindi creare dei varchi. Occorre pertanto sfruttare al massimo l'enorme superiorità iniziale e correre il più avanti possibile facendo però moltissima attenzione alle linee di rifornimento, piuttosto precarie, che devono seguire dappresso la penetrazione corazzata.

Tali linee di rifornimento corrono sui binari sovietici che devono essere convertiti, al prezzo salatissimo di un punto movimento per esa ferroviario, al passo occidentale. La conversione delle ferrovie la si può effettuare solo nel primo impulso di movimento con qualsiasi unità di terra, compresi i corazzati, e deve perciò essere ben pianificata: il tedesco deve individuare una linea principale che segua per sommi capi la direzione dell'attacco e caricare su di essa il maggior sforzo logistico possibile.

Le unità non potranno perciò permettersi di muoversi a casaccio e secondo le esigenze

del momento, ma seguiranno, la maggior parte di esse, la direttrice di marcia prevista.

Questo è un piccolo neo del sistema di gioco in quanto la necessità di prestare molta attenzione anche alle singole unità rallenta il gioco nei primi turni quando gli esa da convertire sono veramente tanti; più avanti questa necessità viene meno e la velocità della mossa aumenta, ma se l'asse non ha giocato bene questa sua carta pagherà duramente ogni precedente disattenzione.

Il giocatore tedesco, oltre ad essere il più esperto dei due, non deve lasciarsi influenzare dagli incitamenti dell'avversario e prendersi tutto il tempo che gli serve.

La conseguenza principale di trovarsi con una o più unità corazzata fuori rifornimento all'inizio del turno è quella di trovarsi di fronte al dilemma se rifornirla per via aerea, e perdere così parte della capacità distruttiva fornita dall'aviazione, o tenerla ferma in loco o addirittura ritirarla rinunciando così ad ulteriori avanzate che dovranno essere effettuate più tardi a più caro prezzo.

Diremo perciò che è assolutamente necessario avanzare il più possibile, ma lasciando dietro una scia di unità fino al più vicino esa rifornito onde evitare possibili scherzetti del russo.

In taluni casi però uno o due carri lanciati a tutta forza nelle retrovie russe, messi cioè deliberatamente fuori rifornimento, possono creare tali e tanti scompigli da risultare estremamente paganti.

Mi rendo conto però che chi non conosce il gioco può trovare alcune difficoltà a seguire la logica alla base di queste affermazioni e di quelle che seguiranno, pertanto è bene sottolineare le due regole che più di qualsiasi altre rendono particolare questo sistema di gioco:

1) i combattimenti avvengono nello stesso esa, una pedina terrestre per parte solamente e calcolando il differenziale di combattimento invece del rapporto.

Conseguenze: i corazzati dell'asse risultano estremamente potenti; presi anche isolatamente sono una forza d'urto notevole e, inizialmente, nulla resiste loro; siccome

COMBAT RESULTS TABLE (7.2.1.3)														
DIE ROLL	- 5 or less	- 4	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7 or more	DIE ROLL
1	3-0	3-0	2-0	2-0	2-0	2-1	2-1	2-1	2-2	1-1	1-2	1-2	1-2	1
2	3-0	2-0	2-0	2-1	2-1	2-2	2-2	2-2	1-1	1-2	1-2	0-1	0-1	2
3	2-0	2-0	2-1	2-2	2-2	1-0	1-0	1-1	1-2	1-2	0-1	0-2	0-2	3
4	2-0	2-1	2-1	1-0	1-0	1-0	1-1	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-3	4
5	2-1	1-0	1-0	1-0	1-0	0-1	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	5
6	1-0	1-0	1-0	1-0	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	6

↙ 2-1 ↘  
 Attacker's Hits      Defender's Hits

2 = Required retreat.

**COMBAT NOTES:**

- RETREAT DIRECTIONS:**  
**Air Units (7.5.2.1):** Any hex with no enemy air unit.  
**Ground Units (7.5.2.2, 11.4.3.2):** Toward supply source, into friendly city or unit hex, or into open coastal hex.  
**Naval Units (15.2.4):** Any all water or coastal hex with no enemy air, naval, or minefield unit.
- AXIS FIRST TURN SURPRISE (15.5):** All Axis but Finns are "+ 1" attacking.
- AXIS FIRST WINNER (15.6):** All Axis ground units but Finns and mountain are "- 1" attacking and defending.
- AIR INTERDICTION (14.4.1):** Germany only until 1944, then both Soviet and German.

quelle corazzate sono le unità piu' forti, ovvero ottengono differenziali piu' alti, combattono spesso e quindi si logorano velocemente (le perdite vengono segnalate da appositi counter).

<b>Army Group Center (C)</b>	24 8 6 6	39 8 6 6	46 6 4 6	47 7 5 6

<b>April, 1943 (23)</b>	1 9 8 6	3 7 6 6

2) La zoc è anomala: in pratica non esiste zona di controllo, occorrebbe ridefinirla, chiamandola magari zona di reazione, in quanto le unità in fase non sono costrette a fermarsi quando arrivano adiacenti ad una unità nemica, muovono ancora, tam'è vero che per impegnare in battaglia il nemico occorre entrare nel suo esa, però qualora l'unità che si sta muovendo scivolasse da un esa in ZOR a un altro esa in ZOR dell stessa unità nemica, questa PUO' reagire e, muovendosi a sua volta nell'esa in questione, impegnare il nemico fermandolo.

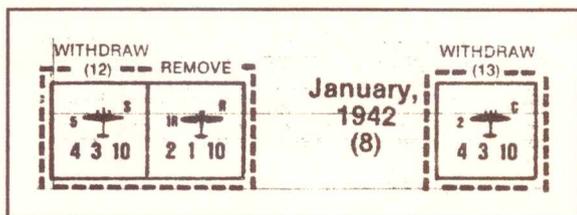
Questa regola è foriera di cambiamenti notevoli nella mentalità del giocatore ordinario abituato alla tradizionale ZOC e può, a chi si accosta per la prima volta al sistema, ingenerare qualche perplessità. Si tratta di farci un pò l'occhio poi diventa tutto piu' facile, anche se, talora, anche ai giocatori esperti capita di prendere delle cantonate micidiali.

Il sistema descritto genera qualche problema in piu' al difensore: l'unica linea che ha qualche speranza di tenere è quella continua, ovvero ogni esa presidiato da unità; meglio ancora se dietro la prima linea ci sono unità sparse per impedire grosse penetrazioni di corazzati, ma siccome all'inizio della partita il russo non ha unità sufficienti per chiudere anche solo parzialmente il fronte... bè per dirla come Troisi "non ci resta che piangere"

Gli aerei sono un'altra componente notevole del gioco. La missione principale è l'appoggio al combattimento al suolo, ma possono anche rifornire, come abbiamo accennato, le unità tagliate fuori (regola opzionale che dovrebbe essere considerata obbligatoria dai giocatori di buon senso) ed

altre opzionali missioni di bombardamento il cui effetto è micidiale.

Non c'è successo tedesco che non veda impegnati gli aerei sia in attacco che in difesa, tant'è vero che quando in inverno due luftflotte vengono ritirate, le conseguenze per l'asse sono a dir poco tragiche.



L'uso degli aerei deve essere molto accorto e il basamento degli stessi ben pianificato: il raggio di azione di 10 esa consente di coprire zone molto vaste, ma ci sono angolini di mappa difficilmente raggiungibili o al limite dell'autonomia e quindi piazzare gli aerei pur che sia porterà prima o poi a delle amare sorprese.

**Alcuni consigli pratici.**

Cominciando dal tedesco i consigli che mi sento di dare valgono, all'opposto, anche per il giocatore russo e viceversa.

Ho già accennato alla necessità di pianificare, per il tedesco è fondamentale; un buon piano vale tanto oro quanto pesa. Per il tedesco si tratta di fare man bassa dell'armata rossa il più velocemente possibile e di raggiungere quanti più obiettivi possibili entro Novembre e poi di tenere la maggior parte di essi fino al Maggio successivo.

La cattura delle fabbriche porta vitali punti di vittoria che devono essere ottenuti a tutti i costi; se il russo riesce a spostarle fuori mappa diventano irraggiungibili e il tedesco vede la vittoria sfuggirgli sotto il naso.

Per bloccare le fabbriche sulla mappa occorre usare l'interdizione aerea delle ferrovie, ma siccome è regola opzionale qualsiasi giocatore russo che si rispetti non la concederà mai (usare la regola in questione come bilanciamento della partita se il giocatore russo è più esperto del tedesco).

Allora l'unico sistema rimane quello di catturare le città prima che la fabbrica voli

letteralmente via, o la minimo arrivare adiacenti ad essa impedendo così il trasferimento via ferroviaria.

**SAMPLE UNIT**

Unit Size.		Setup Designation.	
Unit Identification.		Unit Type.	
Attack Factor.		Movement Factor.	
		Defense Factor.	

**UNIT TYPES: (a)**

	Air.		Marine.
	or	Armor. (b)	
	Artillery *		or
		Naval (flotilla or Fleet) *	
	Cavalry.		Paratrooper.
	Infantry.		

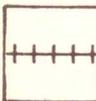
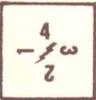
Se una città con una fabbrica è a tiro dei corazzati, non fatevi scrupoli spediteglila contro anche a costo di andare out of supply.

Gli sfondamenti sono fondamentali all'inizio della partita e l'uso degli indicatori di blitz krieg deve essere molto ben congegnato. Con un attacco blitz (massimo tre a turno) le unità in difesa non hanno scampo, se si ritirano vengono inesorabilmente inseguite e finite e, con i punti residui, il carro continua a muovere.

Non fate attacchi blitz con un solo carro quando nello stesso esa ne potete portare più d'uno agli stessi costi di movimento; la situazione ideale si verifica quando si tratta di sfondare lo schieramento russo di inizio partita (qualsiasi scenario) quando potete decidere il piazzamento dei carri. Se sfruttato bene l'attacco blitz può creare notevoli varchi nel fronte nemico, ecco come:

contro una linea continua di unità un esa subisce un attacco blitz mentre gli altri subi-

scono attacchi normali; il blitz viene risolto per primo e le unità carri (almeno 3) si dispongono alle spalle delle locazioni di battaglia ancora da risolvere; in questo modo le unità in difesa non si possono ritirare e subiscono quindi l'eliminazione sul posto; con gli attacchi blitz è possibile perciò eliminare oltre alla pedina specificatamente attaccata anche buona parte della linea di difesa.

	<b>BATTLE LOCATION</b>		<b>VICTORY LEVEL *</b>
	<b>HIT (1-8)</b>		<b>SOVIET CONTROL</b>
	<b>RAIL</b>		<b>FACTORY *</b>
	<b>TURN (Month, Year)</b>		<b>OUT OF SUPPL</b>
	<b>AXIS CONTROL</b>		<b>RESERVE *</b>
	<b>BLITZ *</b>		<b>WEATHER (3)</b>
	<b>MINEFIELD *</b>		<b>DO NOT USE</b>

Per il russo non c'è rimedio a tutto ciò, salvo una doppiolinea di unità.

Inizialmente è possibile al russo improvvisare una parvenza di doppia linea sul confine russo-polacco, specialmente nei distretti Western e Kiev.

Contro questa doppia linea è risolutore l'attacco blitz appoggiato da aerei anche se non dà la certezza automatica del successo, ecco come:

L'attacco blitz viene iniziato normalmente, i punti movimento successivi allo sganciamento dall'unità di prima linea nemica devono essere spesi per provocare il movimento di reazione delle unità di seconda schiera che normalmente non sono mai in numero sufficiente per creare una linea continua; occorre quindi infilarsi con un carro alla volta nei varchi precedentemente individuati e se l'avversario reagisce infilare i successivi carri in movimento blitz nel nuovo varco creato dallo spostamento del difensore.

Se il difensore non si sposta almeno una unità carri è riuscita a passare oltre la seconda linea e, nel movimento di sfruttamento schizzerà in avanti a tagliare i rifornimenti all'avversario.

Se il difensore reagisce occorre avere ragionevoli possibilità di eliminarlo in un solo round di combattimento altrimenti si ritirerà di nuovo chiudendo la porta in facci a quel maleducato.

Ecco quindi l'importanza dell'appoggio aereo che consente un differenziale di +7 col quale l'eliminazione dell'unità (max forza 3) è garantita al 50%

Più avanti nella partita il tedesco sarà costretto alla difensiva; Contro un russo aggressivo l'unica soluzione è quella di portarsi fuori tiro, cioè ritirarsi; le armate siberiane e le loro sorelline più piccole fanno molto male anche in virtù del Generale Inverno che riduce di uno la forza di combattimento delle unità dell'asse, sia in attacco che in difesa.

Se un tedesco suicida accetta i combattimenti allora è bene che si impari molto bene ad usare i corazzati in riserva per poterli muovere dopo la fase di movimento russa nelle locazioni di battaglia più critiche.

Perché sempre i corazzati devono combattere visto che sono quelli più cari da rimpiazzare? Esiste il counter REFIT. Usatelo!

Durante l'inverno vi sono almeno 6 turni di gioco in cui potete fare a meno di avanzare, quindi che cosa ve ne fate di tutte le unità corazzate in linea? Portarli in città amiche dietro le linee e metterli a riposo, in quei 6 turni sarete in grado di rimpiazzare ben 12 punti di danno che equivalgono a 24 punti

rimpiazzo, il che, considerata la media di rimpiazzo tedesca di 9-10 punti a turno, significa guadagnare quasi due turni e mezzo di rimpiazzi.

I magnifici Sissi finlandesi (unità 5-5-4) fanno miracoli quando appoggiati dall'aviazione e possono partecipare attivamente alla caduta di Leningrado.

Hango, maledetta spina nel fianco, guai a

## AXIS ORDER OF BATTLE CARD

<b>Army Group North (N)</b>	41  N 8 6 6	56  N 6 4 6	1  N 5 4 6	2  N 5 4 6	10  N 4 3 6	23  N 4 3 6	26  N 4 3 6	28  N 4 3 6	38  N 4 3 6	1  N 4 3 10	1  N 4 4 7
<b>Army Group Center (C)</b>	24  C 8 6 6	39  C 8 6 6	46  C 6 4 6	47  C 7 5 6	57  C 7 5 6	5  C 5 4 6	6  C 4 3 6	7  C 5 4 6	8  C 4 3 6	9  C 5 4 6	12  C 5 4 6
	43  C 5 4 6	53  C 5 4 6	2  C 4 3 10	8  C 4 3 10							
<b>Army Group South (S)</b>	3  S 7 5 6	14  S 7 5 6	46  S 7 5 6	4  S 6 5 6	17  S 4 3 6	29  S 4 3 6	44  S 5 4 6	49  S 5 5 6	52  S 3 2 6	55  S 3 2 6	4  S 4 3 10

I danni sugli aerei vanno recuperati immediatamente, guai a farsi eliminare una pedina aerea, dovrete impiegare tutti i rimpiazzi del turno per recuperarla.

Durante gli scontri aerei col nemico se prendete un danno e l'avversario nessuno, ritiratevi, restare sarebbe troppo rischioso.

### Rimpiazzi finlandesi.

Il finlandese riceve di regola un punto rimpiazzo ogni 2 turni; occorre usare i 2 rimpiazzi variabili (uno derivante dal pozzodi petrolio rumeno l'altro dal possesso delle tre città baltiche) perchè quello finlandese deve essere un fronte attivo e quindi le perdite devono essere messe in preventivo.

<b>Finland (F)</b>	2F  F 4 4 4	3F  F 4 4 4	4F  F 5 5 4
	6F  F 4 4 4	7F  F 3 3 4	F  F 3 3 10
			F  F 1 1 7

non attaccarla al primo turno, sarebbe deleterio.

### Rumeni e altri minori.

Poveretti, caliamo un velo pietoso su queste unità che servono solamente come carne da macello. Inizialmente però qualche cosa di buono la possono combinare, per esempio con le unità del fronte rumeno si può conquistare Vinnitsa al primo turno, ottima base aerea e nodo ferroviario, oppure isolare Odessa e negare la linea di rifornimento che da essa prende il via (Odessa è un porto e come tale funziona da fonte di rifornimento).

<b>Romania (R)</b>	11  R 4 3 6	30  R 3 2 6		
	54  R 4 3 6	1R  R 3 3 4	2R  R 3 2 4	4R  R 3 2 4
	R  R 2 2 6	1R  R 2 1 10	BS  R 3 3 7	R  R 1 1 7

**Ed eccoci finalmente ai russi.**

La qualità delle unità russe all'inizio è pessima, che non vi venga in mente di organizzare offensive in grande stile prima di Novembre o Dicembre, limitatevi a subire cercando di evitare quanti combattimenti è possibile per risparmiare le poche unità che avete.

La consegna del russo sarebbe quindi la ritirata, ma purtroppo c'è un problema: se continuate solamente a ritirarvi, le unità isolate che inevitabilmente vi lasciate indietro sono condannate e, molto peggio, il tedesco vi blocca le fabbriche sulla mappa; viceversa, se vi irrigidite in difesa provabilmente salverete una fabbrica o due e rimanderete la fine di

REPLACEMENT CHART (5.2, 13.2, 13.3)																	
TURN	DATE	AXIS a			U.S.S.R.			TURN	DATE	AXIS a			U.S.S.R.				
		REINFORCE	GERMANY	FINLAND	OTHER	OFFBOARD	ONBOARD			PARTISANS	REINFORCE	GERMANY	FINLAND	OTHER	OFFBOARD	ONBOARD	PARTISANS
1	Jun, 41	—	—	—	—	—	—	22	Mar, 43	*	11	1	3	16	14	1	
2	Jul, 41	+*	8	1	1	2	14	0	23	Apr, 43	+*	12	1	3	14	14	2
3	Aug, 41	+*	8	0	1	4	14	0	24	May, 43	*	13	1	2	12	14	1
4	Sep, 41	+*	8	1	2	6	14	1	25	Jun, 43	+*	13	1	3	11	14	1
5	Oct, 41	*	9	1	1	8	14	0	26	Jul, 43	—	13	1	2	11	14	1
6	Nov, 41	*	9	0	2	10	14	1	27	Aug, 43	+	13	1	3	11	14	2
7	Dec, 41	+*	9	1	1	11	14	1	28	Sep, 43	+	13	0	2	11	14	1
8	Jan, 42	+*	10	1	2	12	14	1	29	Oct, 43	+	13	1	2	10	14	1
9	Feb, 42	—	11	0	1	12	14	1	30	Nov, 43	—	12	0	2	10	14	1
10	Mar, 42	*	12	1	2	11	14	1	31	Dec, 43	+*	11	1	2	10	14	2
11	Apr, 42	+*	13	1	1	10	14	1	32	Jan, 44	—	11	0	2	9	14	1
12	May, 42	+*	14	0	2	10	14	1	33	Feb, 44	+	11	1	2	9	14	2
13	Jun, 42	+*	15	1	2	10	14	1	34	Mar, 44	—	12	0	2	9	14	2
14	Jul, 42	*	16	1	2	10	14	1	35	Apr, 44	+	13	1	2	8	14	1
15	Aug, 42	+	16	0	2	11	14	1	36	May, 44	+*	12	0	2	8	14	2
16	Sep, 42	*	15	1	2	12	14	1	37	Jun, 44	—	12	1	2	8	14	2
17	Oct, 42	*	14	1	2	14	14	1	38	Jul, 44	—	11	0	2	8	14	2
18	Nov, 42	*	13	0	2	16	14	1	39	Aug, 44	+	10	1	2	7	14	2
19	Dec, 42	*	12	1	2	17	14	2	40	Sep, 44	+	9	0	2	7	14	2
20	Jan, 43	+*	11	1	3	18	14	1	41	Oct, 44	—	8	1	2	6	14	2
21	Feb, 43	—	11	0	3	17	14	1	42	Nov, 44	—	7	0	2	6	14	2
						b	c	d						b	c	d	e

**CHART NOTES:**

**a:** + 1 per Axis oilfield (any Axis) (Op. 19.4: "1" to convert).  
 + 1 if Riga, Tallinn, and Vilna in Axis control (German/Finn).  
 + 1 if Dnepropetrovsk, Kiev, and Rostov in Axis control (German)

**b:** - 1 each if Romania and/or Hungary surrender.

**c:** • **LEND LEASE:** + 1/Plesetsk and Stalingrad and 1944 in dot months.

**d:** + 1 per Soviet oilfield (Op. 19.4: "1" to convert).  
 • + 1 per 4 factory units in cities or OFF BOARD in dot months.  
 - per Axis controlled replacement number.

**e:** • May use as replacement factors in dot months.

**REPLACEMENT LIMITATIONS AND COSTS (13.2.3, 13.2.4, 13.3.1.1):**

1. Replace a maximum of 2 hits/unit/Turn.
2. Infantry, marines, mountain, & German paratrooper: 1/hit.
3. Air, armor, artillery, cavalry, naval, & Soviet paratrooper: 2/hit.
4. Purchased Guards: 4/infantry, 6/cavalry, 8/armor unit.

alcuni corpi d'armata di un turno, ma a quale prezzo!!

Occorre perciò ritirarsi quanto basta per non essere a tiro di molte unità tedesche oltre ai corazzati i quali, quando va bene, vi sono già praticamente addosso se non sono già dietro le vostre linee. Quando la vostra linea difensiva è a tiro di 3 o più unità di fanteria il tedesco ha la capacità di organizzare un assalto in grande stile e, fra l'uso del blitz-krieg e lo sfondamento corazzato, la vostra linea verrà molto probabilmente, disintegrata.

Possiamo individuare tre strategie operative: ritirata, difesa rigida e difesa flessibile.

La prima l'abbiamo già esaminata e, in linea di massima, è quella alla lunga più pagante, poi c'è la difesa rigida: si tratta di ricostruire una linea continua di esa tenuti da unità e una successiva doppia linea a esa alterni. Naturalmente la si può applicare solo laddove il terreno lo consente ovvero dove è possibile ancorare i fianchi a boschi e paludi che riducono di molto il movimento e rendono vani i tentativi di aggiramento. La difesa rigida è generalmente un suicidio di massa, ma praticamente riesce a fermare l'impeto dell'attaccante per quel turno; solo per un turno però, il turno successivo l'avanzata tedesca riprende con più irruenza di prima, quindi è bene far seguire al turno in cui vi siete attestati in difesa un turno di ritirata piena.

La difesa flessibile consiste di unità sparse qua e là scaglionate in profondità; questo schieramento fa perdere i lumi della ragione anche al miglior pianificatore; tale difesa però non è in grado di fermare gli attaccanti, serve solo a spezzare il ritmo, a disperdere le unità dell'asse costringendole a muoversi a destra e a manca, quindi l'efficacia complessiva è limitata, ma, vostro malgrado, vi troverete nella necessità di applicare questa tecnica a causa sia del numero ridotto dei pezzi a disposizione, sia della loro ridotta capacità di movimento che non consente lo sganciamento.

Quindi, quando costretti a questa tecnica, cercate di effettuare nel modo più intelligente possibile il piazzamento delle unità di-

sponibili: sfruttare difese naturali (boschi, fiumi, città e paludi) ovunque il terreno offre dei vantaggi e non dimenticatevi inoltre di presidiare le ferrovie.

### **Fortezze.**

Vi sono alcune esa fortezza sulla mappa; questi obiettivi vanno tenuti ad oltranza, il tedesco deve combattere duramente per conquistarli, oppure fare un grosso sforzo per cercare di metterli fuori rifornimento.

Questo discorso vale anche per le città normali che dovrebbero essere sempre presidiate onde evitare che vengano catturate senza pagare il giusto scotto in punti di danno.

### **Uso dell'aviazione.**

In confronto con le unità aeree tedesche, quelle russe sono più deboli, bastano infatti due centri per metterle ko e doverle ricostruire ex novo pagando un pesante costo in punti rimpiazzo.

L'uso degli aerei russi deve essere limitato ai turni in cui è in fase il tedesco, ovvero per appoggiare al suolo le proprie unità in difesa, ma solo in quelle locazioni in cui non è presente il supporto aereo avversario.

In attacco è bene astenersi da usare aviazione almeno fino a quando, in inverno, il russo ottiene una momentanea superiorità aerea.

Fa eccezione l'uso dell'aviazione contro i finlandesi; vista la scarsità di rimpiazzi disponibili per quella nazione, ogni danno inflitto all'aviazione finlandese è una manna dal cielo.

E' buona norma perciò assegnare 2 dei 3 stormi disponibili all'inizio nel settore di Leningrado.

### **Fabbriche.**

La difesa delle città con le fabbriche è imperativa. Per i motivi citati all'inizio, per il russo è fondamentale riuscire a trasferire oltre gli urali quante più fabbriche possibile.

L'unica fabbrica che è matematicamente impossibile trasferire è quella di Minsk, tutte le altre hanno più o meno buone possibilità di salvezza.

TERRAIN CHART (12.1.6)					
TERRAIN	MOVEMENT COSTS a.				USUAL COMBAT EFFECTS (7.2.2) b.
	FAIR	MUD	WET	SNOW	
Fortress City	1	1	1	1	- 2 Armor; + 2/ + 3 Other Defenders c. d.
Major City	1	1	1	1	- 2 Armor; + 2 Other Defenders d.
Clear	1	3	2	2	No effects.
Forest	2	3	2	2	- 1 Armor; + 1 Other Defenders.
Mountain	2e	3e	3e	3e	- 2 Armor; + 1 to + 3 Other Defenders e.
Marsh	3f	3f	3f	2	- 3 Armor; + 1 Other Defenders.
Hex H16	1	3	2	2	+ 4 All Defenders.
Kerch Strait	Axis + 3; Soviet + 1				Between hexes D17, D18, E18, E19 (6.1.5) g.
Railroad/Oilfield	Also see other terrain in the				See other terrain in hex.
Minor City	hex.				See other terrain in hex d.
River	hex.				+ 1 Defenders.
Lake Hexside Sea Hex	Naval and Air units only.				

**CHART NOTES:**

a: Air unit movement costs are "1" per any hex in any weather. Naval unit movement costs are "1" per all water or coastal hex in any weather except "ico" (snow weather conditions in Baltic/Gulf of Finland or Sea of Azov.  
**BREAKS IN ICE (Op. 19.3):** "1" or "2" permits naval movement.

b: Applies only to ground units. Air units are "+ 2" defending or attacking vs. naval units during a Naval Combat Segment (15.2.5.2) and "+ 2" defending against airbase attacks (15.3). Naval units are "+ 2" defending a naval base during a Naval Combat Segment (15.2.5.3). Artillery uses armor modifiers if used alone (15.4.3). All modifiers are cumulative, but no attack or defense factor is ever reduced to less than "1".

c: + 3 only for the proper defenders: Finns in Helsinki, Germans in Konigsburg, Hungarians in Szeben, Romanians in Bukharest and Constanta, Finns or Soviets in Hango, Romanians or Soviets in Odessa, and Soviets in all remaining fortress cities (15.7).

d: Maximum of two air units per airbase hex (4.3).

e: Cavalry units are "+ 1" defending, mountain units are "+ 3" defending, and all others (except armor) are "+ 2" defending (7.2.2.5). One less movement factor cost for mountain units (14.2.3.1). If mountain units attack they are "+ 1" (Op.20.4).

f: One less movement factor cost for Cavalry units (14.2.3.2).

g: Hexsides may only be crossed if the side has at least one Naval unit in the Black Sea and/or Sea of Azov and the hexside crossed contains no enemy minefield unit (14.1.4).

L'ordine in cui le fabbriche dovrebbero essere trasferite è il seguente: Kiev, Karkov, Dnepropetrovsk e poi o Mosca o Rostov; quella di Gorki è indifferente, mentre quel-

la di Leningrado è molto difficile riuscire a trasferirla.

La difesa di città contenenti le fabbriche è complessa e costosa: se volete avere la certezza di trasferire la fabbrica, dovete ottene-

WEATHER TABLE (12.1)													
DIE	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec	DIE
0	Mud	Mud	Fair	Mud	0								
1	Snow	Snow	Fair	Snow	1								
2	Snow	Snow	Wet	Fair	Wet	Snow	2						
3	Snow	Snow	Wet	Fair	Wet	Snow	3						
4	Snow	Snow	Mud	Wet	Fair	Fair	Fair	Fair	Fair	Wet	Mud	Snow	4
5	Snow	Snow	Mud	Wet	Wet	Fair	Fair	Fair	Fair	Wet	Snow	Snow	5
6	Snow	Snow	Snow	Mud	Mud	Fair	Fair	Fair	Fair	Mud	Snow	Snow	6
7	Snow	Snow	Snow	Snow	Mud	Wet	Fair	Fair	Wet	Snow	Snow	Snow	7

**NOTE:** "+ 1" arctic weather zone. "- 1" south weather zone.

re il duplice risultato di impedire al tedesco di arrivare adiacente a questa e, inoltre, mantenere una linea ferroviaria libera da unità e zoc nemiche.

L'unico modo per ottenere ciò è impostare una tripla linea continuata di difesa!!!

Uso dei rimpiazzi e ricostruzione delle unità.

La grande forza del russo sta nella capacità di rimpiazzare le enormi perdite che è costretto a subire; il numero medio di rimpiazzi per turno è 1,5 - 2 volte più grande di quello tedesco.

Talvolta i punti disponibili nel turno sono appena sufficienti a ripianare le unità sulla mappa, altre volte, specialmente nei primi turni, è possibile risparmiare un gran numero di rimpiazzi.

E' praticamente inutile rimpiazzare le perdite delle unità che hanno forza 2 in difesa, infatti quando queste vengono attaccate, il più delle volte subiscono dei differenziali così alte che la provabilità di sopravvivere al primo round di combattimento sono molto basse. Quindi è preferibile conservare questi punti rimpiazzo per utilizzarli in seguito su unità che hanno forza di difesa di 3 o per ricostruire le perdite.

Rinforzi e unità ricostruite possono essere piazzati in città grandi e nelle fortezze o nei sei esa adiacenti; un attento piazzamento di queste unità è fondamentale, non limitatevi perciò a piazzarle nell'esa indicato, valutate di volta in volta il possibile utilizzo di queste pedine e piazzatele di conseguenza.

Il pericolo maggiore per il russo è quello di non poter usufruire dei rinforzi nei turni previsti.

Ciò accade qualora il tedesco sia riuscito a piazzare unità e/o zoc adiacenti alla città e ai 6 esa limitrofi. Il turno più critico in assoluto è quello di settembre e i rinforzi di Mosca; se per quel turno il tedesco è riuscito ad ottenere il risultato su descritto potete dire addio a Mosca e, molto probabilmente, alla partita.

Per impedire che ciò avvenga è sufficiente creare una doppia linea di unità tale che

nel movimento di sfruttamento il tedesco non possa infilare le sue unità corazzate fino ad arrivare adiacente alla città, ovvero impedirgli di mettersi "a forcella".

Se per fare ciò è necessario sacrificare alcune unità, fatelo senza troppi scrupoli, è il tipo di situazione che impone una difesa rigida.

#### **Uso delle flotte.**

Le unità navali hanno, nell'economia generale del gioco, un'importanza secondaria; localmente però assumono un ruolo fondamentale per l'appoggio alle operazioni terrestri e la difesa di punti chiave.

La presenza di unità navali in un porto e generalmente la conditio sine qua non è possibile conservare il possesso di detto esa.

Le operazioni difensive sono quindi estremamente facili: basta posizionare le unità navali nei centri costieri che intendete conservare, così da costringere l'avversario a una pianificazione in grande stile delle operazioni tese alla conquista di detto porto.

L'uso delle mine è una necessità da non sottovalutare: esse impediscono la presenza delle unità navali nemiche in quegli esa e sono perciò un ottimo supporto alla difesa statica di città come Odessa, Sebastopoli, Rostov e, soprattutto Leningrado.

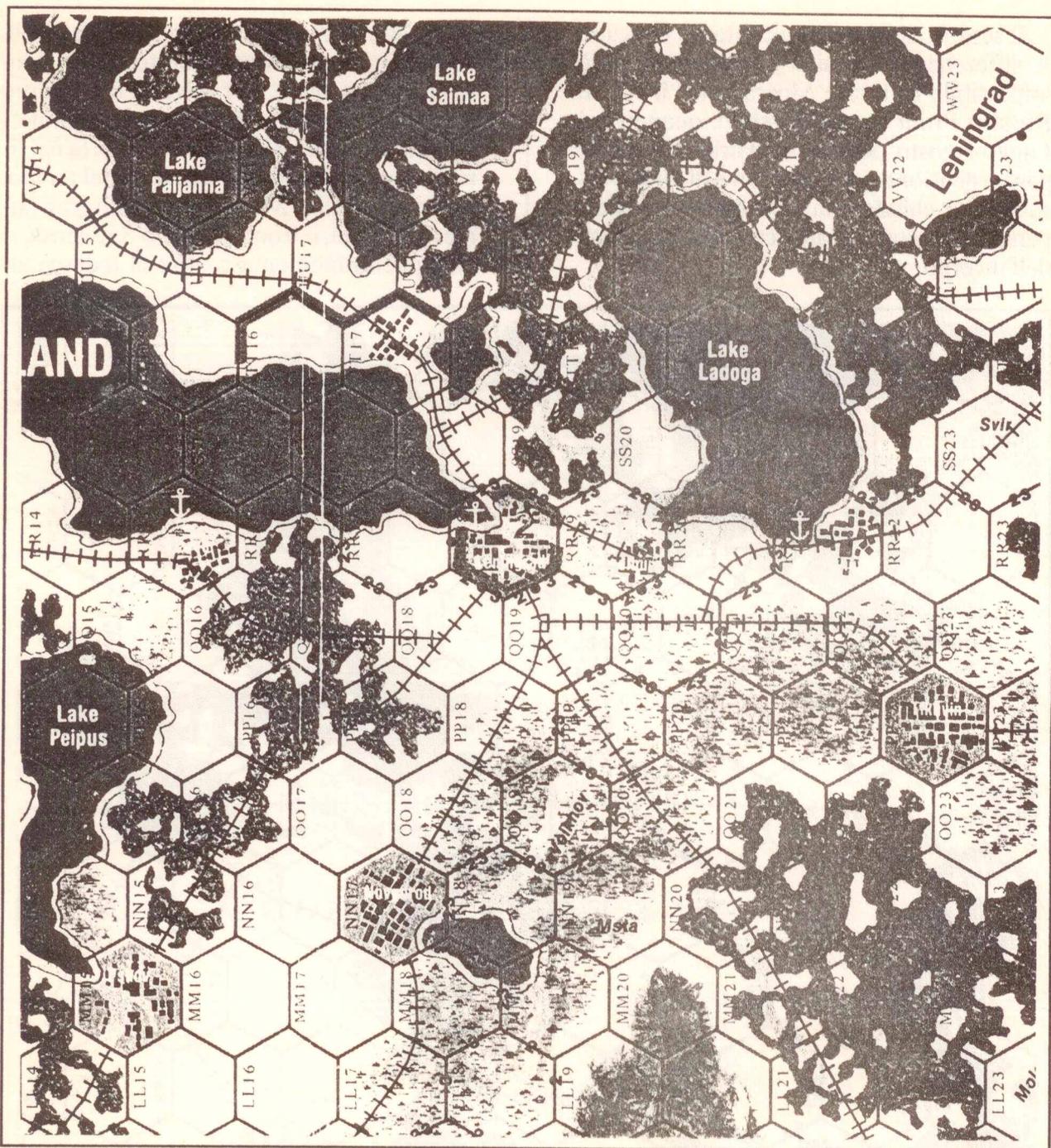
#### **Settori critici.**

Sulla mappa di Russian Front sono facilmente individuabili dei punti nevralgici la cui cattura, o la cattura anzitempo, creerebbe una situazione estremamente critica.

Due città non devono assolutamente cadere nelle mani dell'asse: Leningrado e Mosca. Se poi una delle due deve cadere, è meglio che sia Mosca in quanto è possibile tentare la ricattura, piuttosto che Leningrado che, una volta persa, è impossibile ricatturarla prima del '43.

Le operazioni, sia offensive che difensive verso queste due città devono considerare sempre l'obiettivo finale: la conquista o l'accerchiamento dell'esa in questione.

Pertanto la difesa di Leningrado comincia dal piazzamento del settore del Baltico a inizio partita e passa attraverso due direttrici di



approccio: verso Narva da una parte, città facilmente difendibile, e verso Pskov e Novgorod dall'altra.

Quanto piu' a lungo queste città restano in possesso del russo, tante piu' provabilità ha Leningrado di ricevere rinforzi e di salvarsi.

Il problema maggiore per difendere Leningrado è evitare l'accerchiamento, pertanto è necessario scaraventare in quel settore

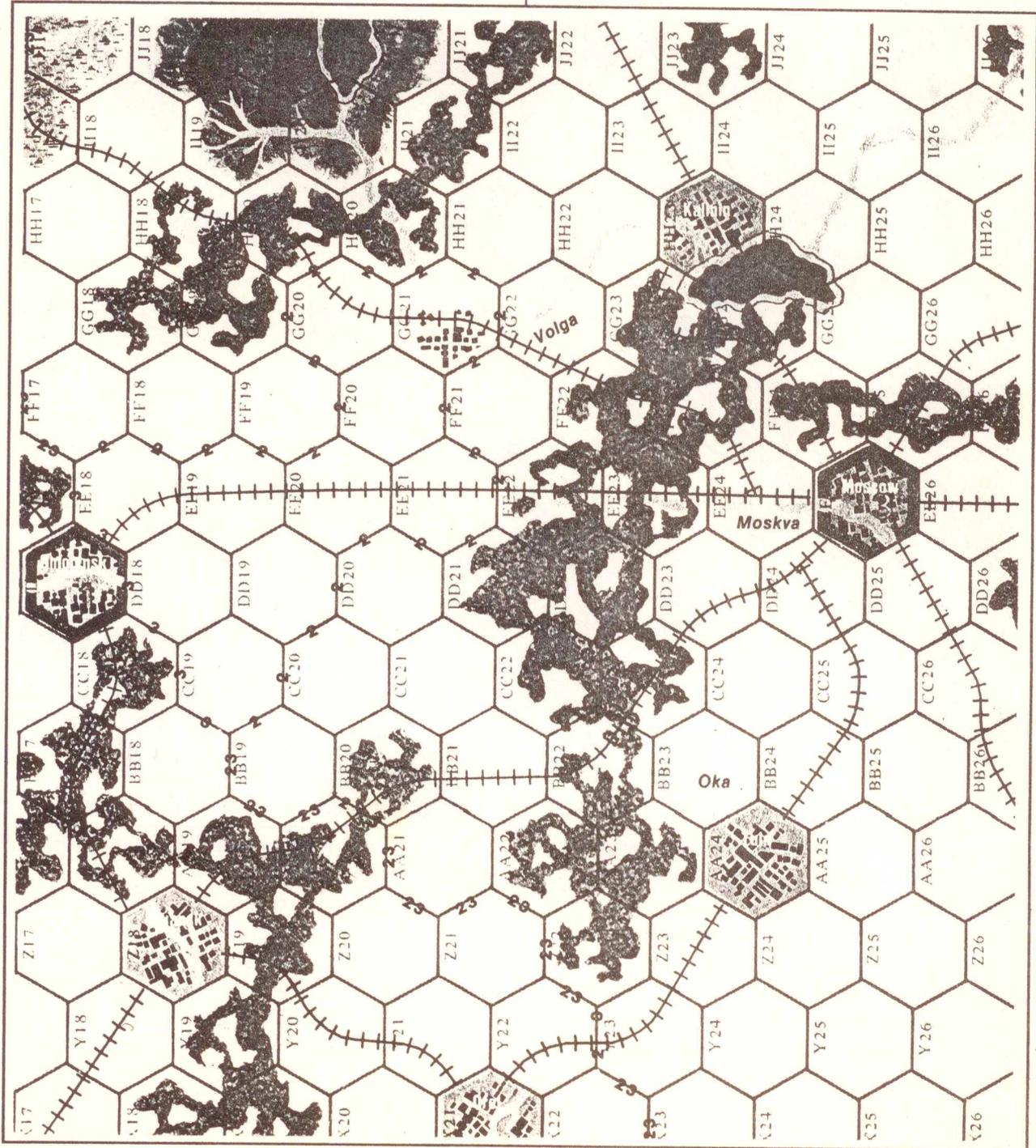
quante piu' unità possibile fin dalle prime battute della partita.

Difendere la linea delle paludi e le due linee contro i finlandesi è fondamentale per evitare l'accerchiamento almeno quanto lo è difendere i due porti sul lago Ladoga che, fintanto che rimangono entrambi in possesso del russo, garantiscono l'afflusso dei rifornimenti.

Il settore di Mosca è altrettanto delicato. A differenza di Russian Campaign in cui è impossibile catturare Mosca entro il '41, in Russian Front è possibilissimo: quando nel Luglio-Agosto del del '41 Hitler dirottò le panzerdivisionen di Guderian e di Hoth verso sud per chiudere la sacca intorno a Kiev, perse l'occasione di attaccare Mosca prima dell'inverno.

Se Smolensk cade nelle mani dei tedeschi entro Agosto o addirittura entro Luglio, Mosca è in pericolo e, per salvarla il giocatore russo deve giocare al meglio, senza commettere errori e sperare nella buona sorte nel tiro di dado per la determinazione del tempo.

Per al difesa di Mosca occorre un gran numero di unità, il fronte, passato Smolensk, si allarga enormemente e offre al tedesco al-



meno tre vie d'accesso per arrivare adiacente alla città.

Queste tre vie seguono pressapoco il percorso di altrettante linee ferroviarie: le prime due divergono da Smolensk, una verso Mosca direttamente, l'altra verso Briansk e poi, divergendo nuovamente, verso Mosca da una parte e verso Orel e Tula dall'altra. La via diretta verso Mosca è la più veloce da convertire, ma è altrettanto facilmente difendibile; quella che passa attraverso Briansk è invece molto lunga da convertire, ma permette di iniziare un vasto movimento di aggiramento di Mosca da sud-ovest.

La terza linea di approccio prende il via da Vitebsk, a ovest di Smolensk, e segue una linea ferroviaria che, passando tra paludi e boschi, è veramente difficile da convertire; se però le operazioni su questa direttrice vengono ben pianificate, è possibile assalire Mosca da nord-ovest attraverso la cattura di Kalinin.

La disposizione delle truppe russe in difesa deve tenere conto dello stato di avanzamento dei lavori del "genio ferrovieri" tedesco e delle possibilità future dello stesso, per valutare la direttrice di attacco più probabile.

Altri settori pseudo-critici sono quelli di Kerk-Sebastopoli, Karkov, Voronez e Rostov.

Sono tutti settori non vitali ai fini dell'economia generale delle operazioni, ma tutti insieme diventano importanti e contribuiscono, se tenuti, a mettere il bastone tra le ruote al tedesco.

Il passaggio attraverso lo stretto di Kerk è subordinato allo sminamento di almeno uno dei due esca che compongono lo stretto che sicuramente il russo avrà minato fin dal luglio del '41.

Per sminare occorrono delle flotte di base entro 7 esca e l'unico porto disponibile allo scopo è, appunto, Sebastopoli.

Questa città è insieme porto e fortezza, come Odessa, e la sua difesa è quindi particolarmente agevole, specialmente se dispone di una flotta potente.

È possibile però al tedesco ovviare al problema trasferendo via ferrovia una flottiglia da 1-1-7 fino a Tanagarog, porto sul mare d'Azov, da dove operare, con l'appoggio aereo, lo sminamento dello stretto.

La città di Karkov deve la sua importanza al valore in punti rimpiazzo e alla fabbrica inizialmente posizionata; la cattura di Karkov comporta quindi la conquista di ben 3 punti vittoria, 4 se c'è anche la fabbrica; a ben vedere quindi il tedesco non può assolutamente permettersi di lasciarla in mano al russo.

Kursk è la porta di accesso a Voronez, centro di rimpiazzo, la cui cattura creerebbe un cuneo profondissimo nelle linee russe, un saliente da cui partire verso sud per la conquista di Stalingrado e verso nord per l'accerchiamento di Mosca.

Infine Rostov, la porta del Caucaso e del petrolio che vale un punto rimpiazzo a chi lo possiede. La difesa di questa città è relativamente facile: si tratta di un porto, è sita alla foce di un fiume, quindi i modificatori positivi si sprecano; per la sua cattura il tedesco deve impiegare forze consistenti e non può aggirarla perché, fintanto che esiste un altro porto rifornito in mano russa nel mar Nero, Rostov è rifornita.

### Conclusioni

Complessivamente quindi Russian Front è un ottimo mix di realismo come nelle migliori simulazioni, aderenza alla storia, giocabilità e regole di bilanciamento.

Si tratta senza dubbio del miglior gioco oggi in circolazione sull'argomento specifico e lo consiglio vivamente.

A coloro che già lo possiedono spero possano essere utili le note e le precisazioni contenute in questo articolo e li invito a contattarmi per ulteriori approfondimenti.

La sfida a Russian Front è lanciata, chiunque la raccolga mi troverà pronto e disponibile alla prossima Convention di Padova.

*Andrea Favali.*

## RINNOVI TORNEO MASTER AL 20.06.1989

NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA'
AGNUSDEI GIUSEPPE	PG 357	VIA OSPEDALONE DI S. FRANCESCO, 30	06100	PERUGIA (PG)
ARTIOLI PAOLO	MO 345	VIA TIGNALE DEL GARDA, 55	41100	MODENA (MO)
BAIOLETTI CARLO	PG 335	VIA PALLOTTA, 5/1	06100	PERUGIA (PG)
BALESTRERI LUCA	FE 276	VIA GHIARA, 15	44100	FERRARA (FE)
BARTOLI MARIO	PI 329	VIA F. CARNELUTTI, 6	56100	PISA (PI)
BATTILANI ANTONIO	MO 354	VIA LULLI, 50	41100	MODENA (MO)
BENNATI GIORGIO	BO 374	VIA G.A. SACCO, 4	40127	BOLOGNA (BO)
BERTOCCHI ENRICO	MI 013	VIA DELLO STATUTO, 20	20017	RHO (MI)
BETTI LORIS	FO 346	VIA NOVELLI, 46	47037	RIMINI (FO)
BEVILACQUA NAZARIO	FO 353	VIALE DECCARINI, 171	47036	RICCIONE (FO)
BEZZI CLAUDIO	PG 410	STRADA DEL TOFFO, 1/2	06100	PERUGIA (PG)
BIANCALANA PAOLO	PG 347	VIA CALDARELLI, 4	06074	ELLERA (PG)
BIANCHINI GABRIELE	BL 391	VIA F. PELLEGRINI, 41	32100	BELLUNO (BL)
BISERNI ALBERTO	VA 262	VIA CORSICA, 20	21100	VARESE (VA)
BOMBA CLAUDIO	RM 222	VIA ETRURIA, 14	00183	ROMA (RM)
BOMBA FABIO	RM 221	VIA ETRURIA, 14	00183	ROMA (RM)
CABIANCA LUCIANO	VR 306	VIA XXIV MAGGIO, 35	37126	VERONA (VR)
CAFARO BRUNO	RM 202	VIA POMEZIA, 44	00183	ROMA (RM)
CANEVESE ALESSANDRO	VE 216	VIA VERD', 126/1	30171	MESTRE (VE)
CARPIGIANI MASSIMO	MO 390	VIA E. DI CAPUA, 31	41100	MODENA (MO)
CASSANO GIUSEPPE	RM 375	VIA FORTUNATO, 54	00136	ROMA (RM)
CASTAGNOLA LEONARDO	PV 031	VIA LIBERTA', 17	27100	PAVIA (PV)
CERONE MAURO	RM 218	VIA DEGLI ADIMARI, 78	00148	ROMA (RM)
CHIAFFARINO LUCA	RM 174	VIA STAZ. S. PIETRO, 29	00165	ROMA (RM)
CHIAPPE ALESSANDRO	MS 207	VIA INGOLSTADT, 33	54036	MARINA DI CARRARA (MS)
CIMINI MAURIZIO	MI 009	VIA GARIBOLDI, 95	20017	RHO (MI)
COTTAFANI MASSIMO	MO 344	VIA MAURO CAPITANI, 162/2	41100	MODENA (MO)
COWLES MURRAY	HN 002	6, CHAFFORD GARDENS WEST		ESSEX CM 13 3NJ ENGLAND
CREMONA PIETRO	MO 050	CASELLA POSTALE N°60	41043	FORMIGINE (MO)
CUGGHI SERGIO	MO 055	VIALE CADUTI SUL LAVORO, 167	41100	MODENA (MO)
DAL BELLO DANIELE	PG 371	VIALE FIRENZE, 170/B	06034	FOLIGNO (PG)
DE BONI GIASONE	VE 234	VIA Q. DI MARZIO, 18	40133	BOLOGNA (BO)
DE CAROLIS GIUSEPPE	NA 326	VIA VINCENZO BELLINI, 54	80135	NAPOLI (NA)
DE FRANCESCO STEFANO	PG 334	VIA AMENDOLA, 2/B	06085	S. MARIANO CORCIANO (PG)
DORIA ALBERTO	PV 028	VIA CEVA, 3	27100	PAVIA (PV)
DZIEDUSZYCKI MATTEO	RM 301	VIA DEL TEMPIO, 4	00186	ROMA (RM)
FAINA MAURO	LT 352	VIA DELL'IRTO, 30	04100	LATINA SCALO (LT)
FAVALI ANDREA	BO 324	VIA MASIA, 36	41100	BOLOGNA (BO)
FERRARI FERNANDO	VR 304	VIA DIETRO LISTONE, 13	37121	VERONA (VR)
FERRO GIANPIETRO	BL 057	VIA FEDEMONTANA, 74/A/2	32030	CESIOMAGGIORE-SORANZEN (BL)
FILIPCIC LUIGI	MI 338	VIA BRUNELLESCHI, 9	20092	CINISELLO BALSAMO (MI)
GABRIELLI STEFANO	VR 206	VIA GARZOTTI, 6	37063	ISOLA DELLA SCALA (VR)
GALLONE CARLO	LT 369	VIA LEOPARDI, 40 CASELLA POSTALE N° 27	04017	S. FELICE CIRCEO (LT)
GAMBACURTA STEFANO	PG 361	VIA CAMPAGNOLA, 24	06034	FOLIGNO (PG)
GENTILINI ROBERTO	BS 359	VIA PAOLO VERONESE, 32	25124	BRESCIA (BS)
GIARONI ALFREDO	VA 163	VIA DON C. MAESANI, 12	21046	MALNATE (VA)
GIUNTOLI EDOARDO	RM 201	VIA CARDINALE AGLIARDI, 16	00165	ROMA (RM)
GOLA GIUSEPPE	RM 400	VIA LIEURIA, 9	00053	CIVITAVECCHIA (RM)
GRANATA ENRICO	FO 231	VIA E. RUSPOLI, 4/B	47037	RIMINI (FO)
GUGLIELMO MAURIZIO	BL 037	VIA DE STEFANI, 6/A	32100	BELLUNO (BL)
LAMENDOLA GIUSEPPE	RM 303	VIA PAOLA FALCONIERI, 73	00152	ROMA (RM)
LIGUORI MARIO	BS 200	VIA CIPRO, 16	25124	BRESCIA (BS)

## RINNOVI TURNED MASTER AL 20.06.1989

NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA'
LOMBARDI MARCO	RM 175	VIA DEL VIGNOLA, 44	00196	ROMA (RM)
LONGO GERMANO	TP 382	C/O CIRCOLO UFFICIALI 4° STORMO A.M.	58100	GROSSETO (GR)
LUCCHESI ANDREA	VR 272	VIA ACHILLE SACCHI, 15	37124	VERONA (VR)
MACCIONI GIOVANNI	PV 348	VIA D'AVALOS, 22	27029	VIGEVANO (PV)
MARTIN REX	HN 001	C/O AVALON HILL 4517, HARFORD ROAD	21124	BALTIMORE (MD)
MARTINI LUCA	VR 381	VICOLO CIECO S. PIETRO IN CARNARIO, 10	37121	VERONA (VR)
MATTIELLI ANDREA	FG 172	VIA SERMEI, 13/A	06081	ASSISI (PG)
MERCURI GIANCARLO	FV 029	VIA DEI MILLE, 125/D	27100	PAVIA (PV)
MEROLA FRANCESCO	BL 038	VIA LORETO, 26	32100	BELLUNO (BL)
MONTAGNER SERGIO	VE 274	VIA FARCO FERROVIARIO, 27	30030	CHIRIGNANO (VE)
MORETTI DAVID	RM 219	VIA FOLIGNO, 27	00182	ROMA (RM)
MORGERA CLAUDIO	TO 242	VIA TUNISI, 6	10134	TORINO (TO)
NIGELLI ORESTE	BO 328	VIA SAN SEVERINO, 5	71060	SAN SEVERO (FG)
FAVAN EDOARDO	BL 246	VIA GREGORIO XVI, 16	32100	BELLUNO (BL)
PORRINI RAFFAELE	RM 212	VIALE ERITREA, 85	00199	ROMA (RM)
PRANDI CLAUDIO	BO 315	VIA MEZZOFANTI, 77	40137	BOLOGNA (BO)
PUGLIESE VINCENZO	RM 373	VIA ORTI DI TRASTEVERE, 34	00100	ROMA (RM)
QUITADAMO NICOLA	UD 205	VIA BICINICCO, 22/8	33100	UDINE (UD)
RAMPOLLA PELLISARI ALFONSO	IM 367	VIA PRIVATA AL SOLE, 16	18038	SAN REMO (IM)
RAMPOLLA PELLISARI LEA	IM 387	VIA PRIVATA AL SOLE, 16	18038	SAN REMO (IM)
RIGILLO RICCARDO	RM 076	VIA MENAGGIO, 9	00135	ROMA (RM)
RIZZO FABIO	PD 408	VIA CINAROSA, 8	35031	ABANO TERME (PD)
ROMANI ROBERTO	PN 253	VIA DEL CRISTO, 8 - FR. GLERIS	33078	S. VITO TAGLIAMENTO (PN)
SALETTI DANIELE	FE 407	VIA G.B. CANANI, 20/A	44100	FERRARA (FE)
SCARLATA FRANCESCO PAOLO	EN 224	VIA DELLA PROVINCIA, 96	94100	ENNA (EN)
SELVA PAOLO	RM 197	VIA VAL D'OSSOLA, 14	00141	ROMA (RM)
STOCCHI ARMANDO	RM 144	VIA ALPI APUANE, 18	00141	ROMA (RM)
TAGLIAZUCCHI ENRICO	MO 354	VIA A. PLESSI, 8	41058	VIGNOLA (MO)
TUZZI MASSIMILIANO	FG 351	VIALE MEZZETTI, 4	06034	FOLIGNO (FG)
USANZA GIULIO	BS 235	VIA DEL MOLINO, 41	<del>25100</del>	BRESCIA (BS)

25127

## NUOVI ISCRITTI AL TORNEO MASTER AL 20.06.1989

NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA'
BAI SERGIO	MO 421	VIA CONFAGNI, 9	41100	MODENA
BEDA SILVIO	TO 417	VIA MATTEOTTI, 18	10040	LEINT (TO)
CACCIA GIOVANNI	BO 415	VIA CALINDRI, 10	40127	BOLOGNA
CALCAGNO GIUSEPPE	PG 416	VIALE MEZZETTI, 6	06034	FOLIGNO (PG)
CIAMPICHETTI ALBERTO	MI 414	VIA DE GRADA, 1	20125	MILANO
CUNEGO ALESSANDRO	VR 420	VIA ALBERE, 114	37138	VERONA
DE PASCALI VINCENZO	BO 425	VIA ROSADELLA, 18	40100	BOLOGNA
RONCATI GIANLUCA	FE 422	VIA CARDUCCI, 11/7	44100	FERRARA
SALVATORE GIANPAOLO	TO 424	VIA MEDAIL, 34	10100	TOGRINO (TO)
SIMONAZZI MICHELANGELO	VR 419	VIA TARTARO, 12	37100	VERONA
SORIO GIANNI	VR 418	P.LE 25 APRILE, 5	37138	VERONA

JOE COCKER BBS di ROMA

tel. 9031048

8 bit

N Messagg. Par.

1 bit o stop

"N81"



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