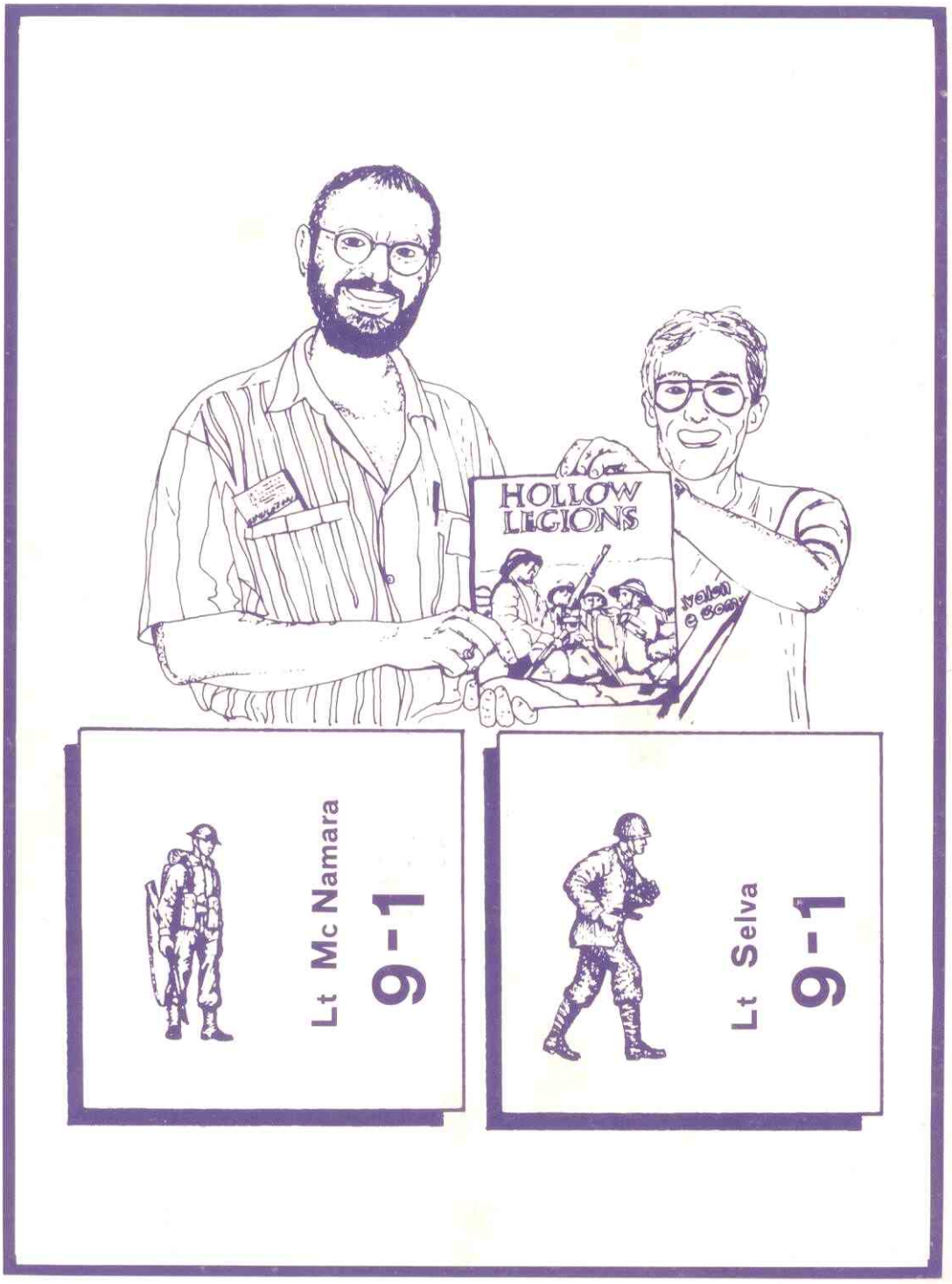
TorneoMaster

Notiziario 3/89

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

SOMMARIO

Editoriale	3
Classifica	5
Elenco Partite	8
The Man Behind the Counters	11
C.I.W.A.S.	14
Una Partita a Dadi	22
Origins '89	28
Due Italiani a Los Angeles	36
Notizie da PAD-CON '89	40
VII Flotta	42

L'EDITORIALE

Cari amici,

come sempre, l'editoriale che fa seguito ad una convention nazionale è particolarmente ricco di novità, notizie e simili.

Il nuovo regolamento

Tanto per cominciare abbiamo allegato a questo notiziario il nuovo regolamento del TM, edizione 1990.

Esso è stato redatto seguendo in larga parte le indicazioni forniteci dai soci che si sono presi la briga di compilare il questionario conoscitivo formulato a seguito dell'assemblea di un anno fa a Roma. Non ritorneremo qui sul dettaglio delle varie modifiche e/o innovazioni da voi suggerite: per queste vi rimandiamo piuttosto a quanto scritto sul numero precedente. Vi raccomandiamo invece di leggere accuratamente il testo del nuovo regolamento, poichè, oltre ai cambiamenti di portata maggiore, ve ne sono altri di dettaglio, però ugualmente importanti.

Parallelamente all'uscita del nuovo regolamento sono state realizzate le nuove dichiarazioni di vittoria, più gradevoli sotto l'aspetto grafico (merito di Daniele Dal Bello) e con l'importante spazio (obbligatorio!) per indicare se la partita è postale o faccia a faccia.

A proposito...possibile che qualcuno ancora non abbia capito che la data da indicare nelle dichiarazioni di vittoria relative a partite postali è quella in cui la partita è terminata e non quella in cui è iniziata?

Infine, come vedrete, d'ora in poi i famigerati cartellini saranno di colore unico, dato che non sarà più necessario inviarne due distinti, anche nei casi di partite con uno, o entrambi, i giocatori che non hanno completato i primi dieci incontri ufficiali.

Per chiudere, e per fugare le apprensioni che qualcuno ha espresso all'assemblea di Padova, non vi saranno ulteriori referendum su questo regolamento che quindi entrerà direttamente in vigore dal 1 gennaio 1990.

L'assemblea della PadCon

Il fatto più notevole è che si è svolta negli...spogliatoi della palestra di Ponte Brenta (a proposito: nessuno ha notato la presenza delle docce. Ma come si laveranno?). Scherzi a parte, consegnati i premi a chi di dovere, la gran parte della discussione si è incentrata sui tornei alle convention.

In effetti, questi sono finora stati quasi sempre il punto debole del grande evento annuale, lamentando spesso problemi o difetti di organizzazione.

Pietro Cremona, facendosi interprete di questa insoddisfazione, ha proposto di sperimentare una organizzazione diretta di un ristretto numero di tornei da parte del TM. La finalità é quella di limitare i tornei ai titoli di sicura presa e tradizione e di dotare ciascuno di essi di un arbitraggio e organizzazione all'altezza, affidandoli alle cure di qualificati soci master.

Le indicazioni attuali fanno prevedere gare di Panzer Leader, Advanced Squad Leader, Napoleon's Last Battles e Britannia, più un altro titolo che dobbiamo ancora definire (Air Force?). Ovviamente gente come Cuoghi e Giaroni si ritenga già prenotata per arbitrare il prossimo anno: infatti la Convention del 1990 sarà a Verona (stesso luogo del 1986) e Nando Ferrari, presente all'assemblea, ha già dato il suo assenso a questo esperimento. Ci auguriamo caldamente che abbia successo e che questa costituisca la soluzione definitiva.

La PadCon 89

Riguardo ad essa abbiamo registrato giudizi in qualche modo critici. In realtà si è verificato un cambiamento di sede dell'ultimo minuto, dal Palazzetto dello Sport alla palestra comunale di Ponte Brenta, che però non ha inciso troppo sul gioco vero e proprio. Le lamentele si sono invece appuntate in modo generalizzato sulla sistemazione alberghiera, risultata effettivamente carente e scomoda sotto tutti gli aspetti, dalla qualità delle camere al fatto che gli ospiti di uno degli alberghi dovevano rientrare entro mezzanotte...se non volevano fare la fine di Cenerentola (leggi restare chiusi fuori!).

La cosa ha ovviamente titillato la vena polemica di Matteo Dzieduszycki, come leggerete nelle pagine che seguono.

Per quanto riguarda i tornei, ci piace segnalare le vittorie di Battilani a Panzer Leader e di Favali (in un tripudio di orec-

chie ardenti) ad ASL.

Alla PadCon hanno partecipato circa 200/220 giocatori, ed è stata confermata la tendenza ad una partecipazione marginale dei role-players, cosa che, per la verità, non sembra dispiacere a molti wargamers puri. Per il prossimo anno Nando "I Giochi dei Grandi" Ferrari ha promesso qualcosa in grande stile, mentre per il 1991 sembra che se ne occuperà Guido Tremazzi. Come dire che si torna alle origini...

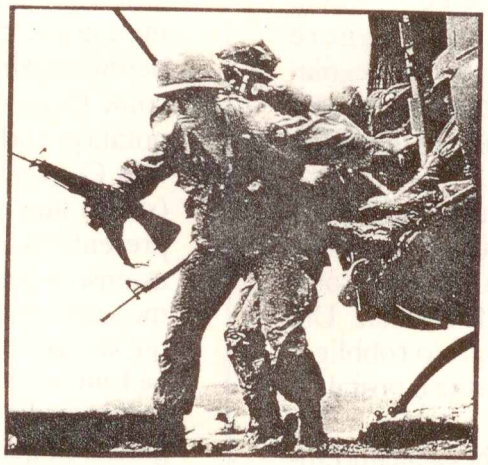
I tornei intercittadini a squadre

...continuano a prosperare come i funghi in Umbria! Infatti i soci di Foligno stanno preparando il CIWAS (Campionato Italiano Wargames A Squadre) per il 1990, che si differenzierà dalla Koplut, oltre che per il nome altrettanto esotico, per il fatto che le squadre non dovranno necessariamente essere formate da giocatori della stessa città. Tutti coloro che fossero interessati a partecipare possono richiedere ogni informazione ulteriore a Daniele Dal Bello (viale Firenze 170/b - 06034 Foligno [PG]).

E' comunque ad uno stadio avanzato il progetto di unificare a partire dal 1991 queste due iniziative con l'organizzazione di un evento unico da parte del TM, che approntera il regolamento e l'organizzazione, a parte quella logistica che verrà affidata a chi proporrà la sistemazione più efficace in termini di costi e comodità.

A questo punto ci pare di avervi detto più o meno tutto. Vogliamo solo farvi notare che gli scenari di ASL inseriti in questo numero sono quelli del torneo ufficiale di Origins 1989. Buon divertimento.

La Segreteria



nuove partite postali

P718	BATTILANI-DE BONI	PANZER LEADER (AH)
P719	FAVALI-NIGELLI	THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P720	GIARONI-USANZA	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P721	BATTILANI-BENNATI	PANZER LEADER (AH)
P722	MACCIONI-USANZA	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P723	GIAMPAOLO-USANZA	ANZIO (AH)
P724	GIARONI-CREMONA	NAPOLEON AT WAR (AH)
P725	MARTINI-CUOGHI	PANZER LEADER (AH)
P726	CESARO-CREMONA	ANZIO (AH)
P727	CREMONA-BULGARELLI	NAPOLEON AT WAR (AH)
L087	GIARONI-SELVA	ADVANCED SQUAD LEADER (AH)
L088	DE FRANCESCO-ERCOLANO	THIRD REICH (AH)
L089	DE FRANCESCO-SALETTI	WESTERN DESERT (GDW)
L090	CAFARO-BATTILANI	JENA (TM)
L091	SALETTI-FAINA	IRONBOTTOM SOUND (QUA)
L092	SALETTI-FAINA	IRONBOTTOM SOUND (QUA)

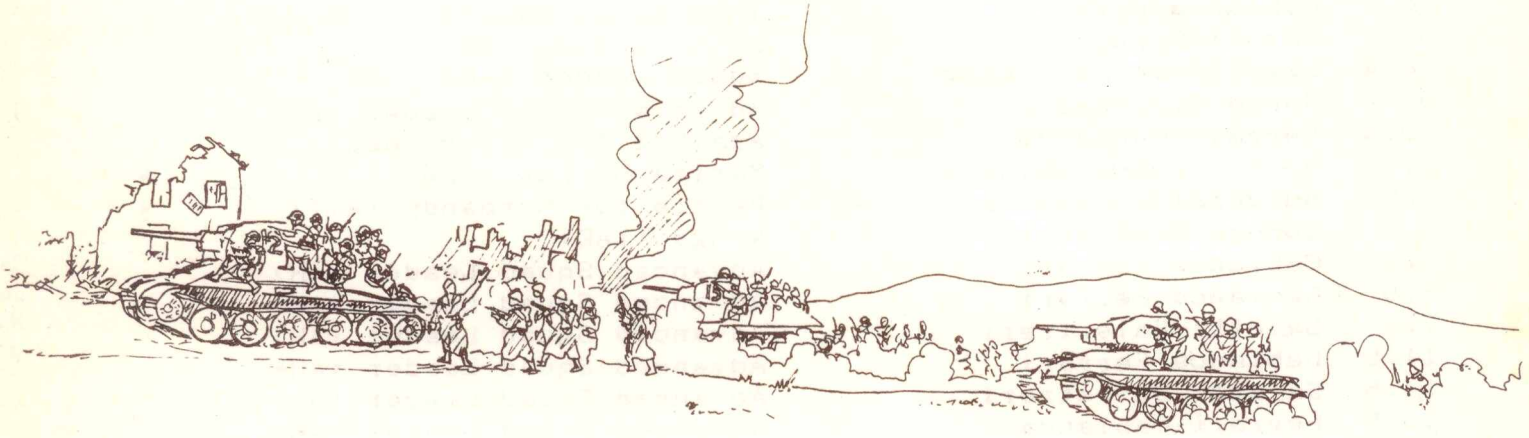
La Classifica

aggiornata al 23.10.89
totale partite disputate 2459
totale partite postali 479

	tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	wa	av	pb	ng
1	PG334	DE FRANCESCO	S	183	38	30	0	8	16	17	1	272
2	MO354	BATTILANI	A	175	26	17	8	1	3	13	11	39
3	MO055	CUOGHI	S	174	228	137	90	1	5	16	46	80
4	BS359	GENTILINI	R	169	22	17	5	0	8	11	12	88
5	BS235	USANZA	G	168	10	10	0	0	6	5	9	30
6	LT352	FAINA	M	166	42	24	16	2	11	11	33	121
7	BO324	FAVALI	A	163	43	24	17	2	9	21	0	189
8	BO315	PRANDI	C	163	16	12	3	0	8	11	8	88
9	UD205	QUITADAMO	N	160	20	18	1	1	16	9	9	144
10	PG351	TUZZI	M	156	20	11	4	5	12	10	9	120
11	MO054	TAGLIAZUCCHI	E	155	185	90	93	5	8	11	13	88
12	MO344	COTTAFAVI	M	152	17	9	8	0	2	5	0	10
13	MO050	CREMONA	P	151	78	50	24	4	19	26	25	494
14	VE274	MONTAGNER	S	151	32	21	11	0	9	13	19	117
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	149	37	26	8	3	11	7	2	77
18	RM303	LAMENDOLA	G	146	23	12	6	5	7	17	3	119
19	RM197	SELVA	P	140	74	45	27	2	16	26	4	416
20	BO234	DE BONI	G	138	23	14	9	0	7	13	13	91

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	wa	av	pb	ng
21 VR381	MARTINI	L	137	34	20	14	0	3	13	8	39
22 NA300	CESARO	M	137	12	8	4	0	3	5	1	15
23 PG361	GAMBACURTA	S	136	15	9	4	2	12	6	5	72
24 VR420	CUNEGO	A	130	10	8	2	0	4	4	0	16
25 PI329	BARTOLI	M	127	17	12	5	0	12	7	0	84
26 RM144	STOCCHI	A	126	36	16	19	1	3	13	0	39
27 TO242	MORGERA	C	124	14	10	3	1	5	4	5	20
28 PG172	MATTIELLI	A	122	20	9	5	6	13	15	8	195
29 TS230	DE SCORDILLI	T	121	31	11	20	0	10	17	2	170
30 RM076	RIGILLO	R	117	10	5	3	2	3	6	7	18
31 RM202	CAFARO	B	116	69	31	31	7	21	26	13	546
32 NA299	ERCOLANO	G	115	10	5	5	0	3	7	0	21
33 VR418	SORIO	G	114	13	7	6	0	1	4	0	4
34 BL038	MEROLA	F	113	18	9	8	1	9	8	10	72
35 RM222	BOMBA	C	113	18	11	5	2	6	6	0	36
36 RM175	LOMBARDI	M	111	95	43	42	10	34	27	6	918
37 VR306	CABIANCA	L	110	72	28	43	1	25	6	0	150
38 PG371	DAL BELLO	D	110	11	5	5	1	5	6	0	30
39 FE407	SALETTI	D	109	43	17	20	6	4	4	1	16
40 PG357	AGNUSDEI	G	108	13	5	7	1	8	7	0	56
41 FE276	BALESTRERI	L	107	56	25	25	6	5	6	11	30
42 MO345	ARTIOLI	P	106	23	6	17	0	3	4	1	12
43 RM201	GIUNTOLI	E	103	43	17	23	3	11	14	0	154
44 RM218	CERONE	M	101	19	9	8	2	3	8	0	24
45 BL057	FERRO	G	100	47	23	23	1	19	20	37	380
46 RM219	MORETTI	D	99	28	13	11	4	10	13	0	130
47 RM301	DZIEDUSZYCKI	M	99	25	7	12	6	8	13	2	104
48 VR304	FERRARI	F	97	95	55	39	1	29	10	0	290
49 RM174	CHIAFFARINO	L	96	49	18	23	8	21	17	2	357

	tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	wa	av	pb	ng
50	RM221	BOMBA	F	96	15	3	11	1	6	4	0	24
51	IM387	RAMPOLLA	L	93	18	10	8	0	7	1	0	7
52	RM212	PORRINI	R	91	12	2	10	0	3	7	0	21
53	PV031	CASTAGNOLA	L	87	73	22	48	3	12	7	1	84
54	TN157	MANFREDI	T	82	22	3	17	2	10	16	11	160
55	PN253	ROMANI	R	81	11	2	8	1	6	9	3	54
56	IM367	RAMPOLLA	A	80	24	8	16	0	9	5	5	45
57	VA262	BISERNI	A	77	12	1	10	1	7	7	0	49
58	FG328	NIGELLI	O	77	11	3	7	1	3	5	2	15
59	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
RM375	CASSANO	G	124	6
BA321	DE BENEDICTIS	G	120	3
BO415	CACCIA	G	120	2
MI013	BERTOCCHI	E	118	2
BS200	LIGUORI	M	116	9
VR272	LUCCHESE	A	113	8
FO032	BULGARELLI	R	113	1
GO433	MAREGA	R	111	3
RM373	PUGLIESE	V	110	3
PV348	MACCIONI	G	109	7
MI009	CIMINI	M	109	4
MS207	CHIAPPE	A	105	2
PG347	BIANCALANA	P	104	3
BL037	GUGLIELMO	M	104	3
BO374	BENNATI	G	103	7
EN224	SCARLATA	F	103	6
GR382	LONGO	G	102	5
PG416	CALCAGNO	G	98	4
VE210	CANEVESE	A	97	9
VR206	GABRIELLI	S	97	6
FO353	BEVILACQUA	N	96	2
PG411	VACCA	R	96	1
MI414	CIAMPICHETTI	A	94	2
RM426	DOMENICI	D	93	1
FI428	DE DONNO	L	92	1
VR436	SCARPETTA	L	92	1
SA245	LAMBERTI	V	91	9
FO231	GRANATA	E	91	8
GO431	LA MACCHIA	C	89	3
VR435	POL	A	88	2
MI338	FILIPCIC	L	81	6
LT369	GALLONE	C	79	9
VR419	SIMONAZZI	M	71	9
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.

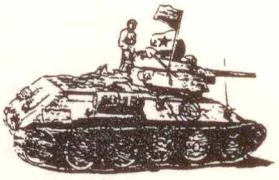
data	giocatori	gioco	pbm
25.1	**Doria**-Castagnola	G.I. Anvil of Victory (AH)	
2.2	**Battilani**-Bennati	Panzer Leader (AH)	*
1.3	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
3.3	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
5.3	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
11.3	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
11.3	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
20.3	**Cabianca**-Ferrari	Ruwesait Ridge (SPI)	
22.3	**Ferrari**-Cabianca	Lee vs. Grant (VG)	
22.3	**Ferrari**-Cabianca	Lee vs. Grant (VG)	
22.3	**Ferrari**-Cabianca	Lee vs. Grant (VG)	
23.3	**Ferrari**-Cabianca	Lee vs. Grant (VG)	
23.3	**Cabianca**-Ferrari	Lee vs. Grant (VG)	
23.3	**Ferrari**-Cabianca	Lee vs. Grant (VG)	
25.3	**Ferrari**-Cabianca	Against the Reich (WES)	
28.3	**Cabianca**-Ferrari	Thunder at Cassino (AH)	
30.3	**Favali**-Bennati	Squad Leader (AH)	
24.4	Liguori-De Francesco	Squad Leader (AH)	
30.4	**Sorio**-Simonazzi	Advanced Squad Leader (AH)	
30.4	**Ferrari**-Cabianca	Against the Reich (WES)	
1.5	**De Francesco**-Saletti	Marita Merkur (GDW)	*
2.5	**Bulgarelli**-Cremona	Battle for Normandy (ATT)	*
2.5	**Cunego**-Simonazzi	Wings (YAQ)	
3.5	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
6.5	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
7.5	**Saletti**-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
11.5	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
14.5	**Saletti**-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
15.5	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
16.5	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
17.5	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
20.5	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
23.5	**Balestreri**-Saletti	Advanced Squad Leader (AH)	
23.5	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
26.5	Gambacurta-Mattielli	Eylau (CLA)	
27.5	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
28.5	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
29.5	**Cunego**-Simonazzi	Wings (YAQ)	
30.5	**Balestreri**-Saletti	Advanced Squad Leader (AH)	
1.6	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
1.6	**Balestreri**-Saletti	Advanced Squad Leader (AH)	
2.6	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
2.6	**Martini**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
4.6	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
7.6	**Martini**-Simonazzi	Advanced Squad Leader (AH)	
7.6	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
9.6	**Martini**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
9.6	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
9.6	Saletti-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
11.6	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
15.6	**Balestreri**-Saletti	Advanced Squad Leader (AH)	
20.6	**Sorio**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
20.6	**Battilani**-Artioli	Panzer Leader (AH)	
21.6	Faina-Battilani	Ironbottom Sound (QUA)	*
22.6	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
27.6	**Martini**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
27.6	**Sorio**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	

27.6	**Scarlata**-Longo	Afrika Korps (AH)	*
28.6	**Bennati**-Gentilini	Squad Leader (AH)	
30.6	**Sorio**-Simonazzi	Advanced Squad Leader (AH)	
2.7	**Favali**-Calcagno	Advanced Squad Leader (AH)	
10.7	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
10.7	**Sorio**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
10.7	**Gambacurta**-Faina	Hellfire Pass (WWW)	*
12.7	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
15.7	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
18.7	**Favali**-De Donno	Panzergruppe Guderian (AH)	
21.7	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
23.7	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
25.7	**Cunego**-Scarpetta	Wings (YAQ)	
27.7	**Sorio**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
30.7	**Favali**-Bennati	Squad Leader (AH)	
30.7	**Cunego**-Pol	Cross of Iron (AH)	
30.7	**Saletti**-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
31.7	**Cunego**-Simonazzi	Caesar Alesia (AH)	
1.8	**Favali**-Domenici	Advanced Squad Leader (AH)	
4.8	**Martini**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
5.8	**Cunego**-Pol	Cross of Iron (AH)	
5.8	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
7.8	**Simonazzi**-Cunego	Advanced Squad Leader (AH)	
8.8	**Cunego**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
8.8	**Martini**-Simonazzi	Advanced Squad Leader (AH)	
10.8	**Martini**-Simonazzi	Advanced Squad Leader (AH)	
11.8	Dal Bello-Calcagno	Advanced Squad Leader (AH)	
16.8	**Cremona**-Lamberti	D-Day (AH)	*
17.8	**Bomba**-Cafaro	Fortress Europa (AH)	
18.8	**Selva**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
18.8	**Ferrari**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
18.8	**Sorio**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
18.8	**Ferrari**-Selva	Advanced Squad Leader (AH)	
21.8	**Cabianca**-Selva	Advanced Squad Leader (AH)	
21.8	**Martini**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
21.8	**Selva**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
21.8	**Martini**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
23.8	**Martini**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
23.8	**Cunego**-Martini	Cedar Mountain (SPI)	
23.8	**Martini**-Cunego	Advanced Squad Leader (AH)	
29.8	**Tuzzi**-Calcagno	Assault (GDW)	
30.8	**Balestreri**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
30.8	**Saletti**-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
30.8	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
1.9	**Bennati**-Cafaro	Panzer Leader (AH)	*
2.9	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
5.9	**Cremona**-Lamberti	The Russian Campaign (AH)	*
6.9	Giuntoli-Favali	Third Reich (AH)	
8.9	**Calcagno**-Dal Bello	Advanced Squad Leader (AH)	
8.9	**La Macchia**-Marega	Jena (TM)	
8.9	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
10.9	**Favali**-Prandi	Panzergruppe Guderian (AH)	
11.9	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
11.9	**Cafaro**-Bomba	Fortress Europa (AH)	
13.9	**Marega**-La Macchia	Jena (TM)	
15.9	**Martini**-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
16.9	Saletti-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
16.9	**Favali**-Stocchi	Advanced Squad Leader (AH)	
16.9	**Cremona**-Lamberti	Gettysburg (AH)	
16.9	**Montagner**-Giuntoli	Advanced Squad Leader (AH)	
16.9	**Favali**-Montagner	Advanced Squad Leader (AH)	
16.9	**Stocchi**-De Boni	Advanced Squad Leader (AH)	
17.9	**Cremona**-Cimini	Afrika Korps (AH)	*
17.9	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
17.9	**Dal Bello**-Montagner	Advanced Squad Leader (AH)	
17.9	**Ercolano**-De Scordilli	Thirty Years War (SPI)	

19.9	**Battilani**-Cafaro	Panzer Leader (AH)	*
19.9	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
19.9	**Cafaro**-Cuoghi	Panzer Leader (AH)	*
20.9	**Cuoghi**-Martini	Panzer Leader (AH)	*
22.9	**Cuoghi**-Cottafavi	Panzer Leader (AH)	
24.9	**Rampolla A.**-Rampolla L.	Remember the Maine (SPI)	
26.9	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
29.9	Bomba-Cafaro	Terrible Swift Sword (SPI)	
30.9	**Lamendola**-Chiaffarino	Air Force (AH)	
1.10	**Faina**-Saletti	Ironbottom Sound (QUA)	*
4.10	**Marega**-La Macchia	Jena (TM)	
9.10	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
11.10	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	

i piu' giocati

titolo	cas	part
panzer leader	AH	260
napoleon's last battles	SPI	201
squad leader	AH	155
advanced squad leader	AH	147
panzerblitz	AH	83
the russian campaign	AH	83
napoleon at war	SPI	79
cross of iron	AH	75
afrika korps	AH	69
the arab-israeli wars	AH	58
blue & gray	SPI	53
third reich	AH	45
wooden ships & iron men	AH	43
crescendo of doom	AH	37
gladiator	AH	37



le marche piu' giocate

Avalon Hill	1502	(61.08%)
SPI	610	(24.80%)
GDW	130	(05.28%)
Victory Games	42	(01.70%)
International Team	34	(01.38%)
WWW	19	(00.77%)
altre	109	(04.43%)

The Man Behind the Counters

Bob McNamara è il primo responsabile del "progetto" ASL da quando (dopo l'uscita del gioco e del primo modulo) Don Greenwood ha deciso di averne avuto abbastanza di anni ed anni di SL ed ASL. Questa è l'intervista che mi ha rilasciato durante Origins 1989.

Prima di diventare un professionista nel campo del wargame sei stato un giocatore come tutti noi. Il fatto che la tua posizione nel nostro hobby sia cambiata, ha fatto mutare anche la tua prospettiva verso il wargame. In altre parole, riesci ancora a giocare per puro divertimento?

In linea di massima la mia prospettiva non è cambiata, ma certamente si è allargata. Prima di arrivare all' Avalon Hill non avevo alcuna esperienza di vendite o di arti grafiche, e nessun'idea di quello che concerne la produzione (non parlo di progettazione) di un wargame.

Adesso posso veramente apprezzare il tempo, gli sforzi e le spese che ci vogliono per farne arrivare uno sugli scaffali dei negozi. E quando guardo qualche nuovo gioco o penso al mio prossimo progetto, adesso lo faccio con questa prospettiva allargata. Naturalmente lavorare con Don Greenwood o Craig Taylor è stata certamente una fonte di ispirazioni. A loro non sembrano mancare mai nuove idee o approcci originali e sono sempre volenterosi di dare una mano.

Se gioco ancora per puro divertimento? Beh, ci provo, ma con due bambini piccoli (e un gatto) in casa, e nessun posto dove lasciare al sicuro un gioco montato, finisce che gioco quasi esclusivamente al lavoro.

Tutto ciò produce il risultato che gran parte del mio giocare ha attinenza col lavoro. In aggiunta quando gioco in realtà spendo molto del mio tempo a giudicare criticamente il gioco o lo scenario invece di concentrarmi per ottenere quell'ultima oncia di vantaggio di posizione. Sono più preoccupato di essere sicuro che questa o quella regola o SSR (n.d.r. Scenario Special Rule - regola speciale dello scenario) sia chiara e concisa che della vittoria pura e semplice. Mi sono così abituato a farlo che ora è diventato automatico, perfino quando voglio giocare per vincere; la mia mente è diventata allenata a cercare costantemente modi di rendere il gioco migliore, piuttosto che cercare di giocarlo meglio io.

Sono sicuro che molti giocatori vorrebbero sapere come in concreto si svolge il lavoro di un disegnatore. Puoi descrivermi una tua tipica giornata lavorativa?

Arrivo in ufficio di mattina e controllo se ho ricevuto posta o messaggi. E questa è la fine della parte "tipica" della mia giornata, poichè dopo di ciò può consistere nel fare una qualsiasi delle cose seguenti: leggere/scrivere corrispondenza, rispondere a quesiti sulle regole, leggere/scrivere regole/scenari, fare correzioni, fare ricerca (in effetti ancora leggere e scrivere), ancora correzioni, playtestare un gioco, partecipare ad un incontro con gli altri membri dello staff, ancora correzioni, fare/ricevere telefonate, lavorare con il word processor ed ancora correzioni. Dopo otto ore o giù di lì di cose del genere (con un pò di colazione da qualche parte), alzo le braccia e torno a casa.

Ovviamente quello che faccio in un dato giorno dipende da quanto avanti sono in un progetto: la maggior parte della ricerca è fatta all'inizio, molte delle correzioni nella fase finale.

E quando un termine è imminente la giornata lavorativa può allungarsi a sedici ore, accompagnata da occhi irritati, mal di testa e insonnia.

Per parlare piuttosto francamente, non è tutto quel "giochi e divertimento" che molti pensano sia. Più di tutto mi piace giocare e fare ricerca, e trovo le correzioni terribilmente noiose; tutto il resto sta nel mezzo.

A parte ASL, c'è qualche altro gioco che ti attira?

Sono stato assunto solamente per lavorare su ASL, così ho giocato poco altro negli anni scorsi. Mi piacerebbe fare PATTON'S BEST (per il quale ho fatto un po' della ricerca), ma con una famiglia in crescita ed una stretta tabella di marcia per ASL non ho proprio il tempo o l'opportunità.

Mi piacerebbe anche provare THE LONGEST DAY, ma ciò potrebbe succedere solo in un lontano futuro (o se vinco la lotteria e posso comprare una casa con una stanza in più!).

E' facile supporre che una buona parte del successo di ASL sia dovuta alla varietà che può offrire. Una quota non piccola di ciò può essere accreditata al gran numero di mappe disponibili ed alla loro bellezza. Puoi dirmi qualcosa a proposito di come nascono? Sono un lavoro di squadra tra te e Charlie Kibler, o lui le fa a suo gusto?

Delle diciotto nuove mappe apparse nei moduli non De Luxe di ASL, otto sono progetti di Charlie, otto sono mie (dalla 25 alla 31 e la 33), e due sono di Rex Martin. In più a Charlie sono dovuti i rifacimenti della 10 e della 11.

Generalmente, quando cerchiamo una nuova mappa, Charlie dapprima dà un'occhiata allo stock di mappe extra che ha disegnato nel suo tempo libero; penso che ve ne siano un centinaio (!), comprese alcune a cui io ho contribuito.

Egli sceglie le candidate più probabili, quindi noi (e spesso anche Rex) le passiamo in rassegna ed arriviamo ad un comune accordo su quale meglio soddisfa le nostre necessità.

Quindi Charlie fa un prototipo, incorporandovi i cambiamenti che riteniamo necessari, e cominciamo a giocarci sopra. Di solito un po' di altri aggiustamenti minori sono fatti prima che si giudichi la mappa soddisfacebnte, ed una volta fatto ciò, Charlie comincia a dipingere il pezzo che sarà usato per la versione pubblicata. Come vedi, è uno sforzo collettivo, ma di solito è Charlie che ha la maggiore influenza sul progetto.

Charlie ha anche disegnato le mappe De Luxe per STREETS OF FIRE, mentre le mappe di HEDGEROW HELL sono molto più frutto di una collaborazione tra noi due.

Il terreno dei suoi disegni originali per le mappe col bocage era, a parer mio, troppo simile alle mappe normali, così le ho più o meno ridisegnate, aggiungendo molte più siepi, frutteti e campi di grano, e mettendoci anche un po' di acquitrini.

Sono piuttosto soddisfatto del risultato. Infatti penso che esse siano la più realistica rappresentazione del terreno in tutto ASL, nel senso che ricreano la "sensazione" del bocage piuttosto bene.

L'attaccante in uno scenario di HEDGEROW HELL è messo di fronte alla frustrazione di avere sia il terreno che il difensore come nemici, come fu nella vita reale.

Adesso sei il principale responsabile del progetto ASL, il più avanzato ed ambizioso del nostro hobby. Te ne senti più il disegnatore o lo sviluppatore?

Entrambi, allo stesso modo. E' difficile dire quando un compito finisce e l'altro comincia. Presumo che nel mio caso sianpo aspetti inerenti ed equivalenti del lavoro.

Presumo che una gran parte del playtest dei nuovi scenari sia utilizzato per il bilanciamento. Quante partite di prova sono necessarie prima che uno scenario sia pronto per la pubblicazione?

Tieni conto che per ogni modulo cerco di avere dieci o dodici scenari candidati per la pubblicazione.

Otto di essi poi vengono inclusi nella scatola, mentre gli altri in genere appaiono più tardi su The General.

Quanto al numero di prove, non meno di 40- 50. Se c'è il tempo, anche di più, com'è successo per Hollow Legion i cui scenari sono stati testati tutti per almeno 60 partite. Nota che sto parlando del playtest "esterno", non di quello che facciamo il mercoledì sera all' Avalon Hill.

Una volta mi hai detto che nel "prossimo" futuro sarà fatto il modulo sul Pacifico. Puoi darci qualche anticipazione su ciò che ci dobbiamo aspettare? Giungla, spiagge di isole, marines, o cosa'altro?

E' tutto ancora molto nella fase di "idea", ma qui c'è quello che stiamo contemplando: regole sulla giungla, naturalmente, ma per dare alle nuove mappe il massimo della flessibilità probabilmente useremo il normale disegno dei boschi (da trattare come giungla), e molti dei tipi di terreno unici del fronte del Pacifico (per esempio le risaie) saranno sugli overlays.

Spero che saranno inclusi i Cinesi, come pure i Giapponesi e i marines USA. Presumo che dovremo includere uno sbarco anfibio; la spiaggia potrebbe essere un overlay come quello per la scarpata di WEST OF ALAMEIN, disegnato per combaciare con qualche altra mappa, come l'overlay E1 fa con la mappa 25.

Per quanto riguarda il modo migliore di rappresentare i Giapponesi in termini di ASL, allo stato attuale, sto considerando di rappresentarli con quattro tipi di squadre: 4^{2}-4-9, 4^{2}-4-8, 3^{1}-4-7 e 3-3-6. Queste squadre non avranno sul retro il lato broken, ma una forza ridotta da utilizzare in caso di fallimento del morale. Per esempio una 4-4-9 diventerà una 3-4-9, la quale, a sua volta, in caso di fallimento del morale diventerà una mezza squadra non rotta 2-3-9.

Soltanto le mezze squadre avranno il lato "broken", con il morale aumentato di uno. I leader giapponesi si comporteranno alla stessa maniera, in effetti saranno feriti e non "rotti" in caso di fallimento del moraleed avremo leader tipo 10-1, 10-0 o 8-1.

Questi leader esenteranno le squadre dal morale disperato per il recupero, però con la penalità già prevista per i commissari.

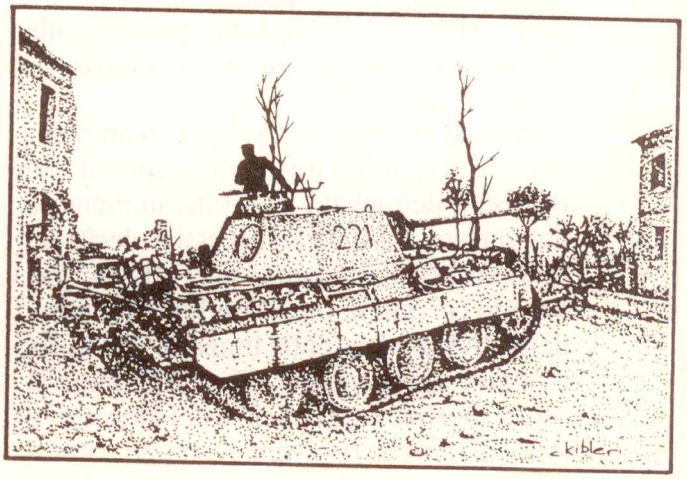
I Giapponesi avranno anche un nuovo tipo di SMC, l'A-T (anti-tank) Hero, che potrà venir creato in determinate occasioni, in presenza di AFV nemici. Ovviamente ci saranno i Banzai Attack, molto simili all' Human Wawe dei Russi.

I Marines saranno invece inseriti (forse con i Cinesi) in un altro modulo (titolo provvisorio GUNG HO) e il tipo della squadra varierà secondo l'anno: nel 1942 potranno essere 4^{3}-6-8 o 5^{3}-6-8 se con il BAR inerente, e nel 1944/45 delle 7^{3}-6-8.

Cosa pensi di fare quando il progetto ASL sarà concluso?

Io spero che non finisca mai...

Intervista di Paolo Selva



Regolamento del Primo

CAMPIONATO ITALIANO WARGAMES A SQUADRE

PREMESSA

Visto il discreto riscontro ottenuto, in alcune occasioni, dalla formula di incontri a squadre tra giocatori di Wargame, noi della A.B.M. riteniamo che i tempi siano maturi per cercare di or ganizzare qualcosa di più ampio e stabile.

La nostra intenzione è quella di organizzare un Campionato Italiano di Wargames a Squadre, in sigla C.I.W.A.S., che permetta a qualsiasi compagine voglia partecipare di confrontarsi con le altre, senza essere legati ad una particolare data e luogo se non per la finale, e avendo un regolamento di base al quale fare riferimento.

Ci preme sottolineare comunque che tale nostra iniziativa non si prefigge lo scopo di escludere eventuali iniziative a carattere locale.

Noi ci proponiamo come Comitato Organizzatore (in seguito nel testo C.O.) al di sopra delle parti, e ci impegnamo a coordinare il Campionato stesso e a predisporre l'organizzazione della finale indipendentemente dalla partecipazione di una squadra della ABM e dalla sua ammissione alla finale stessa, garantendo in questo trasparenza e imparzialità.

Quindi, per tale iniziativa, abbiamo deciso di preparare un regolamento il più preciso e dettagliato possibile, in maniera da non lasciare spazi a successive decisioni fonti di possibili contrasti. Tuttavia, pur avendo cercato di precisare fin nei minimi dettagli come dovrebbe funzionare il tutto, è ovvio che in generale si fa affidamento al senso sportivo e di amicizia dei giocatori e dei Capitani per risolvere eventuali contrasti; come C.O. siamo a disposizione per dirimere eventuali questioni come ultima soluzione alla quale far ricorso.

Per quanto riguarda il presente Regolamento si è cercato di seguire questo criterio: a parte le cose che non possono essere oggetto di discussione, in quanto nostre insindacabili decisioni, si è preferito ipotizzare prima un accordo libero tra le squadre, e solo in mancanza di questo, le squadre stesse si atterranno alle norme di regolamento. Quindi, in caso di mancata comunica zione degli accordi entro i tempi stabiliti, il C.O. invierà ai giocatori le disposizioni da seguire. In questo modo ci auguriamo di dover intervenire solo in caso di assoluta necessità.

GENERALITA'

Il primo Campionato Italiano Wargames A Squadre è organizzato dalla Associazione Boardgames Militari di Foligno (di seguito nel testo ABM) e si disputerà in tre fasi distinte, una pre- eliminatoria, una eliminatoria e una finale, tutte con scontri ad eliminazione diretta su cinque giochi.

La prima fase prevede, nel caso le squadre che abbiano richiesto di partecipare siano più di otto, delle pre-eliminatorie per arrivare ad otto squadre, con scontri ad eliminazione diretta tra le squadre più vicine.

La seconda fase prevede lo scontro ad eliminazione diretta, sempre tra le squadre geograficamente più vicine, con una delle squadre Ospitante e l'altra Ospite, se la distanza lo rendesse necessario.

La terza fase prevede una finale tra le quattro squadre risultanti vincitrici delle eliminatorie, nel corso di un in contro di due giorni in cui avverranno il primo giorno incontri a eliminazione diretta decisi a sorteggio e il secondo giorno la finalissima, con uno scontro per il primo posto e uno per il terzo.

Quest' ultima fase si svolgerà in un luogo predisposto dal C.O. in cui sia possibile dormire, mangiare e giocare: il C.O. provvederà a predisporre il tutto e renderà noto tempestivamente il costo per singola persona alle squadre che avranno superato le

eliminatorie.

Il C.O. provvederà inoltre a pubblicizzare l'iniziativa stessa e il suo andamento su bollettini e notiziari del nostro hobby. Invierà poi ai Capitani resoconti degli scontri effettuati, mano a mano che si svolgeranno.

Non si ritiene al momento che sia proponibile una forma di Torneo all'italiana, in cui tutte le squadre incontrano le altre, per i numerosi spostamenti che questa formula richiederebbe; riteniamo che il tipo di formula scelta sia quello che fornisce ampie possibilità di partecipazione senza impegnare troppo i giocatori; una squadra che arriva in finale dovrà spostarsi al massimo due volte, se non si considerano le pre-eliminatorie, che dovrebbero presumibilmente svolgersi tra squadre della stessa città o comunque molto vicine: sarà infatti il criterio della minima di stanza a stabilire le pre-eliminatorie e le eliminatorie.

FORMAZIONE DELLE SQUADRE

La partecipazione a tale Campionato è la più ampia e libera possibile, non avendo intenzione di porre limiti geografici o di qualsiasi altro tipo; in particolare, ispirandoci agli esempi forniti da altre discipline, riteniamo che da stesse città possano benissimo provenire più compagini, se il nucleo cittadino di giocatori è abbastanza ampio da permetterlo.

Ugualmente, riteniamo che una squadra possa essere composta anche da giocatori non residenti in zone limitrofe.

E' lasciata quindi ampia libertà ai giocatori di formare le squadre come ritengono più opportuno, sia pure con queste limitazioni:

- ogni squadra può essere composta da un numero qualsiasi di giocatori, anche se al momento dello scontro dovranno essere schierati cinque giocatori
- ogni squadra dovrà elencare per iscritto i propri giocatori e un giocatore potrà essere elencato solo in una squadra
- non si richiede l'iscrizione a nessuna associazione o club
- ogni squadra dovrà designare un Capitano, incaricato di rappresentarla quando sia necessario prendere accordi e fare delle scelte; geograficamente parlando il punto di riferimento sarà il Capitano, quindi anche se gli altri giocatori possono provenire in teoria da qualsiasi parte del territorio nazionale, per la determinazione della squadra avversaria più vicina verrà considerata la residenza del Capitano.

L'elenco dei giocatori dovrà riportare per ciascuno di essi nome, cognome e firma; del capitano dovranno essere indicati anche l'indirizzo completo e gli orari di maggior reperibilità.

All'atto della iscrizione ogni squadra dovrà versare la somma di L. 50.000, a copertura delle spese organizzative, segretariali e per l'acquisto dei premi; sono previste medaglie ricordo per tutti i partecipanti alla finale e coppe per ciascuna squadra.

La somma dovrà essere versata a mezzo assegno non trasferibile o a mezzo vaglia, entrambi intestati al primo nome dei componenti il C.O.

Si consiglia di formare squadre di almeno sette giocatori, per disporre di riserve con le quali ovviare a indisponibilità impreviste dell'ultimo minuto. Ricordate inoltre che un gruppo di tre o quattro persone può completare la propria squadra con giocatori conosciuti ma non residenti nella loro zona: non è infatti indipensabile la vicinanza di tutti i componenti per formare la squadra.

Il Capitano diventa il punto di riferimento ufficiale (a rigor di regolamento non è previsto che il C.O. abbia contatti con altri che non siano il Capitano) quindi dovrà essere una persona in grado di formare, organizzare e coordinare una squadra; dovrà avere una buona reperibilità e una certa di sponibilità di tempo. Circa la libertà di formazione delle squadre, ci auguriamo che il non aver dato nessuna limitazione dia la possibilità di evitare contrasti e antipatie, e possa essere inoltre un occasione di incontro tra giocatori di città diverse che si conoscono e vogliono organizzare qualcosa in comune. Nello stesso tempo si consiglia di non organizzare una squadra composta da persone che provengono da cinque località diverse, per le difficoltà pratiche di spostamento e collegamento che questo comporta.

SCELTA DEI GIOCHI

Per la scelta dei giochi si effettuerà una votazione in due turni da parte di tutte le squadre che avranno inviato la propria adesione.

Ogni squadra che si iscriverà dovrà infatti inviare anche un elenco di venti giochi, firmato dal Capitano.

L'elenco dei giochi dovrà rispettare le seguenti indicazioni:

- non potranno essere elencati nella lista giochi che sono solo ampliamenti o espansioni o comunque moduli di altri giochi o due o più giochi che fanno indiscutibilmente parte della stessa se rie. Ci sembra opportuno precisare in maniera indicativa e non esaustiva i giochi e i moduli che il C.O. considera appartenenti alla stessa serie:

Serie PANZER LEADER-AH (Panzer Leader, Panzer Blitz, Arab-Israeli War)

Serie SQUAD LEADER-AH (Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom, GI Anvil of Victory)

Serie ADVANCED SQUAD LEADER-AH (ASL e tutte le successive espansioni)

Serie AIR FORCE-AH (Air Force, Dauntless)

Serie III WORLD WAR-GDW (III World War, Southern Front, Artic Front, Persian Gulf)

Serie AIR SUPERIORITY-GDW (Air Superiority, Air Strike, Desert Falcons)

Serie ASSAULT-GDW (Assault, Boots and Saddles, Reinforcement, Bundeswehr, Chieftain)

Serie EUROPE-GDW/S&T (Narvik, Marita Merkur, Western Desert, East Africa; gli altri titoli appartenenti a queste serie non vengono considerati adatti ad un torneo per ovvi limiti di tempo)

Serie GCA-SPI/SDI (A Gleam of Bayonets, Terrible Swift Sword, Pleasant Hill, Rebel's Sabres, The Horse Soldier, ecc.)

Serie MARSHAL-TOM/CLA (P.Eylau, Talavera, Auerstadt, Albuera, ecc.)

Serie SNIPER-SPI (Sniper, Sniper Hetzer)

Serie CRY HAVOC-STD (Cry Havoc, Siege, Samurai Blades, etc)

Serie GULF STRIKE-VIC (Gulf Strike, Aegean Strike)

Serie SIXTH FLEET-VIC (Second Fleet, Sixth Fleet, Seventh Fleet)

Serie TANK LEADER-WES (Eastern Front T.L., Western Front T.L., Desert Steel)

Serie BATTLES FOR NORTH AFRICA-WWW/S&T (Decision at Kasserine, Rommel at Bay, Patton goes to War, Hellfire Pass, O'Connors offensive, Race for Tunis, ecc.)

Serie BONAPARTE-WWW (Napoleon at Austelitz, Napoleon and Archiduke Charles, ecc.)

Serie DOUBLE BLIND GAMES-GDW (Normandy Campaign, Market Garden, Eight Army)

Serie ZUCKER-AH/VIC/CLA (1809, Emperor returns, Napoleon at Bay, Bonaparte in Italy, Struggle of Nations, ecc.)

- ricordate comunque che si elenca un gioco, e votando il gioco date prima il voto alla serie, e nell'ambito della serie emergerà il singolo gioco o modulo più votato

- si raccomanda di elencare solo giochi che siano boardgames di tipo convenzionale (ad ambientazione militare), che abbiano una ragionevole diffusione, che siano disponibili sul mercato ita liano con traduzione, e sopratutto che siano recenti

- devono essere elencati giochi con caratteristiche adatti a tornei, quindi con una partita o uno scenario giocabile in circa quattro ore, per consentire in una giornata di giocare l'andata e il ritorno; se si ritiene che sia possibile giocare uno scenario equilibrato di sola andata, la durata complessiva potrà essere di otto ore

- il C.O. si riserva comunque il diritto di rifiutare la presenza in elenco di determinati giochi, qualora ritenga non rispondano ai requisiti richiesti sopracitati.

L'elenco dovrà contenere i venti giochi, con nome e casa produttrice chiaramente indicati, in ordine stretto di prefe renza, dando quindi 20 punti al primo, 19 al secondo, e via così.

Il C.O. formerà poi una seconda lista, formata dai primi venti giochi più votati; tale lista riporterà anche chi ha votato il gioco e con quale posizione nell'elenco.

In caso di parità di punti per le ultime posizioni, si seguiranno i seguenti criteri di selezione: avrà la preferenza il gioco presente su più elenchi, quindi quello che figurasse ancora in commercio regolare, e

infine si procederà a sorteggio.

Tale lista sarà poi inviata a tutte le squadre che dovranno successivamente votarla con il seguente metodo: ogni squadra avrà a disposizione 30 punti positivi da distribuire sull'elenco, con un massimo di 3 punti per ciascun gioco, e 10 negativi, con un massimo per ciascun gioco di 5. La lista, votata in maniera chiara e di nuovo firmata dal Capitano, sarà rispedita al C.O. nel più breve tempo possibile.

Il C.O. stipulerà una classifica dei giochi più votati e quindi comunicherà quali sono i primi cinque giochi da utilizzare per tutto il campionato e quindi per tutti gli incontri. In caso di parità valgono gli stessi criteri elencati per la prima lista.

La scelta degli scenari è affidata alla contrattazione tra i Capitani nel periodo precedente lo scontro: nel caso che entro il limite di tempo stabilito dal C.O. e precedente la data fissata per l'incontro, al C.O. stesso non siano pervenute le scelte degli scenari concordate dai Capitani, sarà il C.O. a decidere gli scenari da giocare e a comunicarli ai due Capitani.

Questa è una occasione che viene offerta a chi gioca ed ha a cuore il nostro hobby, di concorrere a formare una classifica nazionale dei giochi più graditi, composta di giochi che non siano i soliti scontati, semplici e banali, che tutti hanno a noia ma vengono proposti perchè risultano essere il minimo comune multiplo conosciuto a tutti. Dato che la classifica sarà resa pubblica molti mesi prima della data della finale, e che per le eliminatorie si potranno giocare altri giochi, ne risulta che la classifica stessa può quindi essere sfruttata per modificare il panorama dei giochi più diffusi: se voterete infatti un gioco relativamente nuovo che magari non conoscete benissimo ma che vi piace, avrete molti mesi di tempo per perfezionarne la conoscenza e sopratutto, comparendo in classifica, diventerà decisivo per gli altri conoscerlo e quindi diffonderlo. Votare giochi "vecchi" come Panzer Leader o sfruttatissimi come Napoleon Last Battles è indice di poca competitività, come poco spirito sportivo dimostrerete ritirando la propria adesione dopo aver conosciuto i primi cinque giochi vincitori. Quanto al meccanismo di votazione, è un argomento che proposto ad un qualsiasi gruppetto di giocatori scatenerà subito discussioni a non finire, come infatti questo sistema è il risultato di molte ore di discussione nonchè di varie prove. Non pretendiamo di aver ideato un meccanismo perfetto e a prova di sorprese, ma dateci atto, al di là di even tuali critiche, che è senz'altro un meccanismo che permette prima di definire i giochi in comune, e quindi votare questa lista ristretta permettendo di nuovo a tutti di distribuire i propri voti a piacimento. I giochi che ne usciranno, piacciano o non piacciano, saranno comunque il risultato, delle scelte prima e dei voti poi, di tutti, e come tali incontestabili. Quanto alle serie, oltre all'inopinabile necessità di limitare la scelta ad un gioco solo, ci siamo attenuti per il concetto stesso di serie alle indicazioni della casa produttrice, evitando contestabili scelte.

LE ELIMINATORIE

La formula del Torneo si basa sul presupposto che quattro squadre si presentino alla finale; nelle eliminatorie precedenti si presume che siano avvenuti altrettanti scontri tra otto squa dre.

Se le squadre saranno meno di otto le eliminatorie si svolgeranno solo tra le squadre più vicine in termini chilometrici; se saranno più di otto si svolgeranno delle pre-eliminatorie, sempre con il criterio della obbligatorietà di incontro tra squadre più vicine. Con questo metodo ci auguriamo di risolvere anche il problema del numero di adesioni dispari.

Il più rapidamente possibile dopo la ricezione da parte del C.O. delle adesioni, e quindi dei primi elenchi, i Capitani delle squadre riceveranno la lista dei giochi da votare, e una volta votata la lista e ricevuto l'esito della votazione riceveranno con questa il nome della squadra che dovranno incontrare con i nomi dei suoi giocatori e del Capitano, i limiti di tempo da rispettare nonchè le dichiarazioni di vittoria da firmare.

I Capitani si metteranno in contatto e, se possono raggiungere un accordo, stabiliranno la data, il luogo dell'incontro, gli scenari eventualmente da concordare e chi sarà la squadra Ospi tante. Comunicheran-

no tale informazioni al C.O. il quale, non ricevendo alcuna comunicazione entro i tempi stabiliti, sarà egli stesso a decidere tali modalità e a comunicarle alle squadre, secondo le norme fissate nella sezione degli Incontri.

Nel caso che si voglia cambiare alcuni, o tutti e cinque i giochi della lista risultato della votazione, la cosa è possibile con un accordo preventivo tra i Capitani; se tale accordo non potesse essere raggiunto, in parte o del tutto, il C.O. imporrà l'uso di tutti e cinque i giochi risultati dalla votazione.

Tale accordo sui giochi tra Capitani non sarà possibile per la finale, sia negli incontri del primo che del secondo giorno, dove dovranno essere giocati i cinque giochi risultato della votazione.

Con queste norme si limitano al minimo gli spostamenti dei giocatori e si impedisce che due squadre di una stessa città debbano entrambe viaggiare per scontrarsi con altre squadre; per prima cosa dovranno infatti incontrarsi tra di loro. In questo modo si limita anche al minimo la necessità di dormire in albergo una notte; se il tragitto tra la squadra Ospite e quella Ospitante può essere coperto in un tempo ragionevole, e se uno scontro andata e ritorno può essere giocato in un giorno, occorre solo decidere chi metterà a disposizione la sala per gli incontri e prenotare i posti in un ristorante. Come già enunciato si lascia ai Capitani la decisione di quasi tutto, e solo in mancanza di accordo sarà il C.O. a decidere. Quanto alla possibilità di concordare giochi diversi da quelli della lista votata, ci è sembrato opportuno dare questa possibilità di ulteriore margine di manovra, fermo restando la necessità di raggiungere un accordo tra i Capitani nei tempi stabiliti. Ricordiamo che ogni squadrà saprà come hanno votato le altre, e nel caso di accordo per giochi diversi dai primi cinque, le votazioni delle due squadre interessate possono servire come base di discussione.

GLI INCONTRI

Ricevuta la lista dei giochi e il nome della squadra avversaria, in mancanza di un accordo sul nome della squadra Ospitante, e nel caso che la distanza tra le residenze dei due capitani sia notevole, ogni Capitano invierà al C.O. una dichiarazione di impegno scritta e dettagliata che dovrà includere i seguenti punti:

- impegno ad organizzare il soggiorno di un gruppo di cinque persone per due giorni ad una cifra forfettaria che dovrà essere chiaramente indicata e dovrà comprendere alloggio (confortevole, con camere di uno o due letti e bagno) una prima colazione, due pranzi e una cena
- nel caso tra le residenze dei due Capitani la distanza possa essere coperta in un tempo ragionevole, sarà necessario precisare solo la cifra relativa al pranzo e alla cena
- impegno di reperire, a proprie spese e comunque con propri mezzi, un locale per lo svolgimento delle cinque partite, che dovrà essere ampio, confortevole, agibile anche in tarda serata e vicino il più possibile al luogo dove eventualmente alloggia la squadra avversaria; i trasporti dal luogo di alloggio al luogo di gioco saranno comunque a carico della squadra Ospitante.

Una volta ricevuta tale dichiarazione di impegno da ambedue le squadre, ogni squadra riceverà dal C.O. la comunicazione se sarà Ospite o Ospitante, in base alla maggiore convenienza dichiarata.

La squadra Ospitante dovrà quindi rispettare gli impegni presi e pagare la metà della somma forfettaria richiesta, mentre la squadra Ospite dovrà versare l'altra metà richiesta nell' impegno scritto. Per ciò che riguarda il locale per l'incontro, esso è totalmente a carico della squadra Ospitante.

Per quanto riguarda gli incontri veri e propri:

- ogni squadra può presentarsi con meno di cinque giocatori, ma per ogni partita che non può essere giocata viene assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria con il massimo li vello di vittoria valido per quel gioco o scenario
- ogni giocatore può giocare solo un gioco per volta, e può essere sostituito nel corso della partita o delle partite se si tratta di incontri andata e ritorno, ma non potrà rientrare in gioco per il resto dell'incontro con la sua squadra nè per quello nè per altri giochi

- ogni giocatore non può ricevere aiuti o suggerimenti in alcun modo da altri giocatori
- non è considerato valido il gioco postale
- nel caso di incontri giocati singolarmente, che possono essere accettati se concordati da entrambi i Capitani, è considerata raccomandabile la presenza di uno o entrambi i Capitani all'incontro stesso
- prima dell'inizio dell'incontro, i giocatori devono concordare un tempo massimo totale a disposizione da consumare, e dovranno segnare, mossa per mossa, quanto ne utilizzano; rimanendo senza tempo da utilizzare, il giocatore non potrà più muovere se non per risolvere situazioni obbligatorie di gioco
- in caso una delle due squadre ne faccia richiesta, dovranno essere utilizzati orologi segnatempo, messi a disposizione dalla squadra che ne fa richiesta (alla Finale saranno comunque messi a disposizione)
- i giochi devono essere resi disponibili, in mancanza di diversi accordi, dalla squadra Ospitante
- se uno dei due contendenti lo richiede, lo scontro andata e ritorno sarà giocato contemporaneamente, giocando cioè entrambe le partite in contemporanea, per evitare che l'esito di una partita possa influenzare il comportamento e le tattiche del giocatore nella partita di ritorno in maniera poco sportiva (la reperibilità della seconda copia del gioco è a carico del giocatore che fa questa richiesta)
- sono possibili partite a coppie (due contro due su di un gioco solo) quando i Capitani si accordino in merito; in questo caso potranno essere schierati più di cinque giocatori per squadra
- a livello di risultato finale, non possono essere accettati risultati di parità; nel caso si cercherà di risolverli andando a verificare i livelli di vittoria di giochi che prevedono più livelli.

Facciamo un esempio: se su 5 incontri uno viene pareggiato, due persi e due vinti, si andrà a vedere la differenza dei livelli di vittoria, dove una vittoria di secondo livello (sostanziale) sarà superiore ad un'altra vittoria, ma di primo livello (marginale). Giochi con un solo livello di vittoria dovranno essere conteggiati come vittoria marginale. Nel caso che nemmeno il conteggio dei livelli di vittoria nell'ambito di ogni singolo scontro porti ad una disparità di risultato, e nel caso che i Capitani non giungano a diverso accordo per designare un vincitore, si dovrà procedere ad un lancio di dado. Nell'ambito della finalissima per il primo e il secondo posto nonchè per il terzo e il quarto, si procederà invece ad una dichiarazione di vittoria ex-aequo.

Per ogni incontro dovrà essere compilata una Dichiarazione di Vittoria con le firme dei giocatori e dei due Capitani. Tali Dichiarazioni saranno predisposte e inviate dal C.O. ai Capitani, prima degli incontri.

Nel tentativo di eliminare cause di disaccordo, abbiamo cercato di delineare al massimo le modalità degli incontri; nell' ambito di questo spirito della norma, ci rendiamo conto tuttavia che una certa elasticità rispetto alle norme sopra elencate può essere comunque oggetto di accordo preventivo dei Capitani e in questo caso sarà ritenuta ampiamente valida. Nulla impedisce che i cinque incontri avvengano, specialmente nell'ambito delle pre- eliminatorie, singolarmente, ognuno a casa di uno dei due contendenti e solo al termine dell'ultima partita saranno contate le vittorie e designata la squadra vincitrice. Inutile dire che, in questo caso, si perde molto del divertimento e dello spirito di gruppo. Comunque, in caso di incontri singoli, è stato ritenuto indispensabile, per dare una certa ufficialità, la presenza agli incontri stessi di almeno una terza persona, con funzioni di arbitro. Quanto al lato economico, ci è parso equo dividere la spesa a metà, e bilanciare il costo e lo stress del viaggio con l'impegno di reperire e pagare il locale per giocare.

ARBITRATO

I due Capitani concorderanno, se possono, una o più persone che facciano da Arbitri; in mancanza di arbitri scelti dai due Capitani, saranno i due Capitani stessi a fare da Arbitri, facendo con questo appello al loro spirito sportivo.

Nel caso che sia indispensabile dirimere una determinata questione ai fini dell'esito

dello scontro, e i Capitani non possano arrivare ad una decisione in merito, l'esito dello scontro può essere congelato e la questione sottoposta al C.O. che provvederà ad emettere un verdetto, nei giorni seguenti lo scontro.

Nel caso che la questione veda coinvolta una squadra dell' ABM o comunque almeno un giocatore facente parte del C.O. o della stessa ABM, qualsiasi forma di arbitrato non potrà essere sottoposta al C.O. ma solamente ad arbitri concordati tra i Capitani delle due squadre.

La funzione degli arbitri è ovviamente quella di dare all'incontro una garanzia di imparzialità e di controllo; ci ren diamo conto della difficoltà di reperire tali personaggi, tuttvia riteniamo indispensabile che i due Capitani valutino comunque la possibilità di designare anche una sola persona, non necessariamente un giocatore esperto di molti giochi: a volte basta un po' di buon senso e la semplice presenza di una persona al di sopra delle parti per evitare contestazioni oziose.

TEMPI

Le adesioni dovranno pervenire al C.O. entro Novembre '89. La consegna, a tutte le squadre che avranno dato la propria adesione, della seconda lista dei giochi scelti per votazione sarà fatta entro Novembre; entro Dicembre '89 saranno inviati i risultati della seconda votazione e il nome della squadra da in contrare, nonchè tutte le altre informazioni necessarie.

Da Gennaio '90 a Settembre '90 dovranno essere disputate le eventuali pre-eliminatorie e le eliminatorie.

La Finale si disputerà il 2/3/4 Novembre 1990; questa data è stata scelta perchè il primo Novembre, Giovedì, è un festivo e molti si spera possano approfittare del "ponte" per arrivare a Foligno la mattina di Venerdì, per iniziare a giocare il pomeriggio. Si giocherà inoltre Sabato e la mattina di Domenica; il pranzo di Domenica sarà il momento culminante, in quanto sarà concluso dalla premiazione delle squadre.

Per i tempi abbiamo fatto in modo di darci e dare tempi comodi, consapevoli della possibilità di ritardi e adesioni dell'ultimo minuto.

Naturalmente nel caso di un numero di partecipanti su periore a otto saremo costretti a imporre delle rapide pre- eliminatorie, per consentire poi le eliminatorie vere e proprie.

Quanto alla data della finale, è l'unica del calendario che consente un ponte di fine settimana; questo ci consente di spezzare la finale in tre giorni, per rendere più facile l'arrivo e la partenza di chi viene da lontano: infatti il pomeriggio della Domenica in genere non può essere sfruttato appieno perchè molti devono partire ad una certa ora, quindi inizieremo il pomeriggio di Venerdì, per concludere Domenica, nelle prime ore del pomeriggio.

PER FINIRE

Per ogni informazione e delucidazione (o critica) siamo a Vs. disposizione; il Comitato Organizzatore è composto dai Signori:

DAL BELLO Daniele,

Viale Firenze n. 170/b, 06034 Foligno (PG) - Tel 0742/22742 (Sab. e Dom. ore pasti)

MATTIELLI Andrea,

Via A.. Sermei 13/a, 06081 Assisi (PG) - Tel 075/813294 (Sab. e Dom. ore pasti)

TUZZI Massimiliano,

Viale Mezzetti 4, 06034 Foligno (PG) - Tel. 0742/53611 (ore pasti)

IN BREVE: CHE COSA FARE PER PARTECIPARE

1- Formare una squadra e decidere il Capitano

2- Fare una lista dei giocatori, farla firmare da ciascun giocatore e indicare in essa il Capitano, indicandone chiaramente indirizzo, telefono e orari di maggiore reperibilità

3- Fare una lista dei giochi conosciuti (devono essere venti, e in ordine di preferenza), firmata dal Capitano della squadra

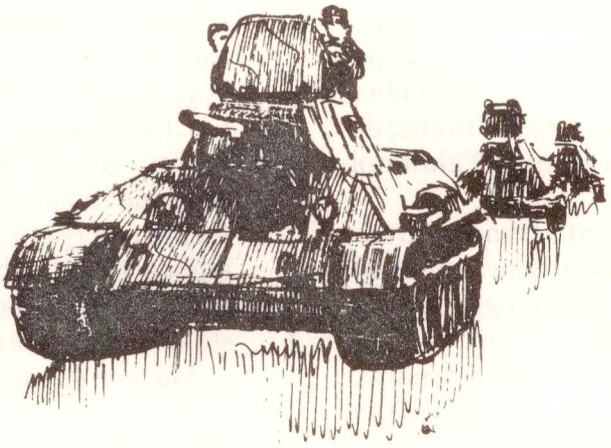
4- Inviare al C.O. le due liste sopra elencate e la quota di iscrizione, il tutto entro Ottobre '89.

5- Riceverete in breve tempo l'elenco

dei giochi risultanti dall'incrocio delle liste che andrete a votare e rispedire

6- Riceverete quindi il risultato della votazione e il nome della squadra che dovrete incontrare, oltre alle dichiarazioni di vittoria ed a tutte le ulteriori informazioni di cui doveste aver bisogno.

Vincano i Migliori!



ANNUNCI - RICERCA DI AVVERSARI - MESSAGGI

Cerco avversari postali per:

Squad Leader (AH); Arab-Israeli Wars (AH); Napoleon Last Battles (SPI); Jena (TM-IGDG); Mare Nostrum (IES).
Roberto Maresa - via del Carso 36 - 34170 Gorizia.

Vendo i seguenti giochi:

BAOR (SPI); China Wars (SPI); Target Libya (SPI-TSR); Il Grande Conflitto (BENO-TOYS); Bonaparte (IT); East & West (IT); Hitler's Turn Against Russia (TAS); The Overrunning of the West (TAS).
Rivolgersi a: Ercolano Giuseppe via Aranci 67 - 80067 Sorrento (NA) - Tel. 081-8772307.

Cerco avversari postali per:

ROYAL NAVY, DESTROYER CAPTAIN, ROMMEL AT BAY, TIGERS ARE BURNING e altri giochi da Strategy and Tactics che sia possibile giocare per posta, TAC AIR, 2^, 6^ e 7^ FLOTTA.
Inviare a: Faina Mauro, via dell'Irto 30 - 04013 Latina scalo (LT), oppure telefonare al n^ 0773/318025

Cerco avversari per i seguenti giochi:

Jena-Auerstadt (IGDG-TM); Napoleon at War (SPI); Napoleon at Lutzen (WWW n^32); Wellington vs Massena (WWW n^43); Korea (S&T n^111); Squad Leader (AH).
Claudio La Macchia - via H. Tuma 16 - 34170 Gorizia.

ARRICERCO AVVERSARI POSTALI

per l'ASL (solo Honor System)

CERCO ANCHE AVVERSARI

per LITTLE ROUND TOP della WWW e DEVIL'S DEN della AH.
EDO GIARONI, via Don Maesani 12, 21046 Malnate - Tel. 0332/428991

Una Partita a dadi

E' un giorno freddo e limpido come tanti altri in quest' autunno del '42; dai vetri rotti di una finestra si intravedono le cimi niere della fabbrica di trattori. A tratti un colpo isolato ricorda la presenza dei cecchini, qui sulla linea del fronte. Una strada ingombra di rovine e cadaveri, ecco cos'è il fronte; da una parte della strada Ivan, dall'altra noi tedeschi.

Ieri avevamo strappato a Ivan il quartiere davanti alla fabbrica ed eravamo quasi entrati nella fabbrica stessa; oggi un loro contrattacco ce lo aveva di nuovo tolto di mano. Era un gioco grottesco e assurdo, perchè ad ogni cambio di mano decine di uomini perdevano la vita.

Pensai subito a Gerhard, il vecchio Gerd compagno di tante peripezie, fin dai primi giorni della campagna di Francia. Ero abituato ad averlo vicino come ci si abitua all'elmetto e al peso dello Schmeisser sulla spalla. E' bastato un attimo, e nella falsa luce del tramonto il colpo di un cecchino me l'ha ammazzato accanto, senza che potessi far nulla per lui.

Un sibilo in aria interrompe il corso dei miei pensieri, e un colpo di mortaio cade qualche metro oltre la finestra, sulla strada. Sono già pancia a terra quando esplode, e mi rialzo scrollandomi di dosso qualche calcinaccio. Mi guardo attorno: quel ragazzo accanto a me è morto durante la notte, aveva una ferita al petto che non lasciava speranze.

Dall' altra parte della stanza, il resto della mia squadra; uomini provati da ore e ore di combattimento strada per strada, casa per casa, con la segreta speranza che la guerra si dimentichi di loro per qualche ora. Con la testa appoggiata al muro, Otto mi fissa con gli occhi sbarrati: "Credi che continue ranno ad attaccare?". Mi viene in mente una risposta sarcastica, per una domanda tanto stupida: "Naturalmente no, Otto, Ivan è troppo occupato a godersi questa splendida giornata di sole".

Ma mi trattengo, la paura che gli si legge in faccia non credo gli permetterebbe di apprezzare il mio gelido umorismo. "Il sergente ce lo dirà tra poco, Otto, stai certo che non si è dimenticato di noi".

E infatti pochi attimi dopo appare il nostro sergente, l'i nossidabile Hamblen, soprannominato "Sergente di ferro", ruvido ed energico come sempre. "In piedi, branco di imboscati, forza!

I russi stanno per contrattaccare di nuovo, e noi dobbiamo tenere questo gruppo di case, insieme al resto del plotone. Fredrich, tu e Otto piazzate la mitragliatrice alla finestra da quella parte; mettetela in modo da coprire la strada, e bassa abbastanza da falciare un uomo accucciato, non come ieri. Voialtri tre venite con me, svelti".

Quell'uomo non smette di stupirmi, anche se lo conosco ormai da un anno; è sempre al massimo dei giri, mai un esitazione o un dubbio. E anche se a volte ho desiderato di vederlo sotto i cingoli di un T-34, preferisco sempre che sia lui a comandare un azione piuttosto che qualsiasi altro, compreso il capitano.

Io e Otto portiamo la MG-34 alla finestra e la piazziamo con dei mattoni all'altezza giusta; da qui copriamo quasi tutta la strada, e solo un mucchio di macerie ci copre la visuale dell'ultimo tratto, prima dell'incrocio.

Abbiamo appena finito di piazzare l'MG che una fitta serie di colpi di mortaio co-

mincia a colpire la strada e le case; Ivan ha rotto gli indugi, e quella breve pausa che ci aveva concesso sta per finire. Sento una granata esplodere proprio sopra le nostre teste e per un attimo penso con terrore che il vecchio edificio, gia' abbastanza provato dalle bombe, ci potrebbe crollare addosso in un istante.

Ma sento Hamblen urlare dalla stanza accanto di stare tranquilli, perchè si tratta di mortai di piccolo calibro. Vedo delle figure in khaki scivolare davanti a me da una finestra all'altra; riconosco dei reparti delle Guardie Rosse, solitamente equipaggiati e addestrati meglio della fanteria normale. Ivan sta per farci sentire la sua musica, e per l'occasione sfodera gli strumenti migliori.

Il movimento non è sfuggito al sergente, che poco dopo appare sul vano della porta, controlla la MG con una occhiata e ci dice di stare pronti, e sparare al primo russo che vediamo; sicuramente si lanceranno in strada tutti insieme, e se becchiamo la traiet toria giusta il loro capitano questa sera dovrà compilare un lun go elenco di caduti.

Passa qualche minuto di snervante attesa sotto i colpi dei mortai e poi, contemporaneamente per tutta la strada, decine di uomini vengono avanti; e allora improvvisamente l'aria è piena del fragore delle armi automatiche, il latrare secco e discontinuo della nostra MG e di tanto in tanto un comando in tedesco o in russo; rumori familiari quanto temuti.

Sparo come un automa, con movimenti istintivi dettati dall'esperienza, e l'MG sussulta tra le mie mani come se fosse viva. Otto infila un caricatore dopo l'altro e io continuo a sventagliare la strada; mi accorgo che siamo alla estremità della zona di combattimento, e nelle stanze alla nostra sinistra il sergente ha disposto solo pochi uomini, a prevenire un possibile aggiramento.

Con raffiche brevi e ben mirate riesco a fare un buon lavoro; vedo gli uomini cadere sotto il fuoco della mia MG per tutta la strada. Come dice il sergente, una MG ben piazzata vale come un carro: ma lo dice sopratutto quando non abbiamo l'appoggio dei corazzati.

Smetto di sparare quando vedo che in strada non si muove più nessuno; il primo assalto di Ivan è stato respinto, ma ora hanno inviduato la posizione della nostra MG e stanno concentrando il fuoco su di noi da dentro le case. Io e Otto tentiamo di puntare la MG verso la facciata della casa di fronte, ma abbiamo appena ricominciato a sparare che Otto viene colpito al petto; cerco di continuare a sparare da solo, ma non riesco a puntare la pesante MG verso un gruppo di Ivan che attraversa di corsa la strada alla mia sinistra.

E' il solito vecchio trucco, se non puoi attaccare di fronte aggira e attaccali ai fianchi. Dopo avere aggirato la nostra postazione strisceranno lungo i muri o cercheranno di sorprenderci alle spalle entrando nell'edificio; con il tempo, anche Ivan ha imparato qualcosa. Non sento più sparare la squadra dalle stanze accanto: una sensazione di pericolo imminente mi assale, e mi domando perchè Hamblen non fa qualcosa.

Rimango immobile per qualche secondo, mentre sento lo stomaco contrarsi. Sento rumore di scarponi lungo il marciapiede e poi una raffica sbriciola quello che rimaneva a destra del telaio della finestra; da un attimo all'altro lanceranno una granata nella stanza e io non intendo essere lì in quel momento. Otto è svenuto, e trascinarselo dietro significa rimetterci la pelle con ogni probabilità; mi dispiace per lui, ma in queste situazioni se vuoi sopravvivere devi pensare prima di tutto a te stesso; e poi non mi è mai stato simpatico.

Esco dalla stanza, e corro lungo il corridoio deserto; alle mie spalle esplode una granata, mentre infilo la prima stanza che trovo, sul lato opposto del corridoio. E' una stanza deserta e nella penombra; mi nascondo dietro la porta e trattengo il fiato. Dopo la granata i russi sono entrati nella stanza e le raffiche brevi e secche che hanno sparato non lasciano dubbi sulla fine di Otto. Poi avanzano lungo il corridoio: sento dei comandi gridati in russo, e alcuni di loro saltano dai davanzali della stanza accanto e li intravedo passare davanti alla finestra, per continuare l'aggiramento su quel lato.

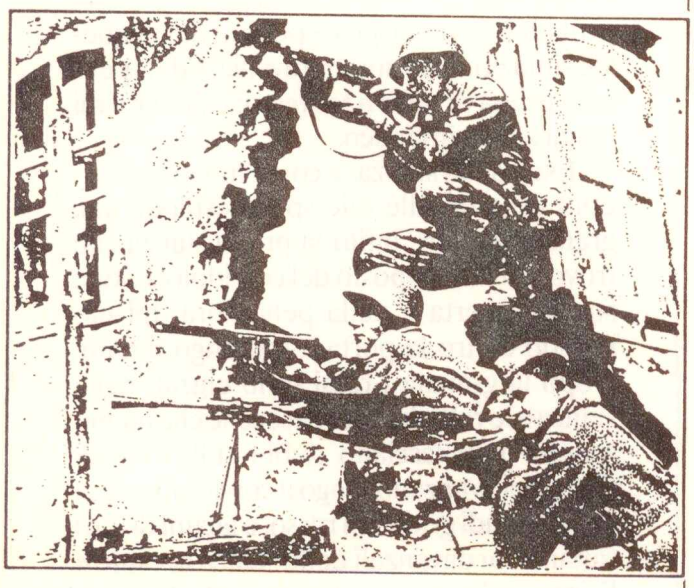
Sento qualcuno affacciarsi nella stanza, e di nuovo comandi in russo. Trattengo il respiro, e il cuore mi batte che sembra esse

re sul punto di scoppiare, mentre un pensiero stupido riesce assurdamente a tranquillizzarmi: se il mio cuore non fosse stato più che robusto sarei già morto da un pezzo.

Ancora rumore di passi, almeno una squadra, questa volta sembrano allontanarsi. Ivan continua ad avanzare lungo il fianco; questa casa è stata ormai presa, e vorranno continuare l'attacco prima che noi ci si possa riorganizzare; entrando nella stanza hanno trovato, con la MG, Otto e il cadavere di quel ragazzo, e quindi pensano di avere ucciso tutti e due gli uomini alla MG.

Respiro lentamente, mentre i battiti del cuore riacquistano gradualmente un ritmo più tranquillo. Ascolto con attenzione senza sentire nulla nelle vicinanze; una irreale calma è tornata ora tra quelle mura, e la guerra, distante poche decine di metri, sembra lontanissima.

Cerco di riflettere sul da farsi mentre continuo a rimanere immobile: devo pensare a passare oltre per raggiungere i miei camerati prima che i russi comincino a rastrellare casa per casa. Cautamente mi avvicino alla porta e lancio un' occhiata fuori, senza vedere nulla. Il rumore dei calcinacci che calpesto mi sembra rimbombare nelle stanze vuote come colpi di fucile.



Esco nel corridoio e mi avvio verso l'altro lato della casa, cercando di fare meno rumore possibile, ma con gli stivali diventa difficile camminare in punta di piedi. Ho percorso qualche decina di metri lungo il corridoio quando un comando in russo, secco e breve, risuona improvviso alle mie spalle: mi blocco, e alzo le braccia senza osare voltare la testa. Sento dei passi alle mie spalle, e un russo mi appare dinanzi, mitra spianato; fa un gesto verso il mio Schmeisser, e lo lascio scivolare a terra, con movimenti lenti.

Una voce nella mia testa, come se provenisse da fuori, mi sussurra che è arrivata la mia ora, e mi sento il sangue gelare nelle vene. Mi aspetto che da un momento all'altro mi faccia fuori, ma continua a fissarmi con un sorriso strano sulle labbra.

E' giovane, con lineamenti regolari, appena più basso di me. Vorrei che la facesse finita alla svelta, e non riesco a capire perchè stia esitando. Certo sta pensando che per essere lì vivo non ho certo venduto cara la pelle, ma a quanto pare anche lui non è un amante della prima linea. Passano degli attimi interminabili, e comincio a pensare che forse non è ancora giunta la mia ora. Ma mi chiedo con sgomento che cosa gli sta passando per la testa.

Sembra che stia riflettendo su una decisione difficile. Poi mi fa cenno con la testa, di entrare in una stanza. Entro e mi metto al centro; lui entra dopo di me, mi spinge con la canna del mitra alla spalla per farmi girare, poi quando mi è di fronte mi fa segno di sedere, cosa che faccio, sedendomi in terra, sul pavimento. Ho un pugnale infilato nello stivale, ma ora sono seduto e in quella posizione non potrei essere abbastanza rapido.

Lui lancia una rapida occhiata sul corridoio, poi ad un tratto, continuando a tenere il mitra, con una mano, puntato verso di me, infila l'altra nella tasca della giubba, tirandone fuori un sacchetto di pelle nera che butta ai miei piedi. Mi fa cenno di prenderlo, e io lo raccolgo, ad un suo nuovo cenno lo apro, e ne tiro fuori due dadi d'avorio, pesanti e lucidi. Li rigiro tra le mani, mentre la mia mente cerca disperatamente di capire che cosa ha in mente l'Ivan che mi sta davanti.

Gli rivolgo uno sguardo interrogativo, e lui per tutta risposta si siede, sempre senza togliermi gli occhi di dosso, su una bassa panca accostata al muro; poi mi dice qual-

cosa in russo, che non capisco, ma fa un gesto, con la mano libera, come se lanciasse qualcosa di piccolo. Capisco che vuole che lanci i dadi, ma non capisco dove vuole arrivare. Lancio i due dadi, che rotolano brevemente fermandosi uno sul due e uno sul quattro. Ora li raccoglie lui, piegandosi svelto, li agita tra di loro con la mano chiusa a coppa, e poi li lancia di nuovo, verso di me.

Si fermano ai miei piedi, un tre e un cinque; Ivan li guarda e poi sorride, soddisfatto, puntandosi al petto l'indice della mano libera, con l'enfasi di chi vuol far capire qualcosa a qualcuno. Credo di aver capito cosa vuole, ma l'idea che invece di ammazzarmi o portarmi dal suo capo come prigioniero voglia giocare ai dadi qui, a pochi metri da una battaglia, mi lascia stupefatto.

Ma continua a imbracciare il mitra, e quando mi fa cenno di lanciare di nuovo i dadi li raccolgo, li agito per un attimo nel palmo della mano e li lancio, mentre lui mi sorride compiaciuto. Faccio un cinque e un quattro: nove, e lui mormora qualcosa, forse un apprezzamento per il numero alto. Raccoglie, lancia di nuovo; totale dei due dadi, quattro.

Lo vedo togliere un coltello dalla cintola, e fare, con gesti rapidi e precisi, dieci tacche verticali sul legno della panca, per poi segnarne due, una sotto, la prima, e una sopra, la seconda. Poi mi fissa, sorridendo, e dice qualche parola con tono interrogativo. Penso che mi chieda se ho capito come funziona il contapunti, oppure se voglio continuare la partita; in entrambi i casi non ho scelta, e faccio cenno di si con la testa.

Lui sorride soddisfatto, e mi indica i dadi. Abbiamo quindi altri otto tiri, e siamo 1 a 1. Ma che cosa ci stiamo giocando; se mi ucciderà sparandomi alla testa o al cuore? Di nuovo una sensazione di gelo nelle vene, e mi sento il sangue defluire dal viso. Lui mi fa cenno di lanciare, con un sorriso che mi sembra voglia bonariamente incoraggiarmi. Non ho scelta, e lancio i dadi: sette. Li lancia lui, e di nuovo sette.

Con una smorfia, fa una tacca al centro della terza linea; stavolta non attendo il suo solito cenno, ma raccolgo subito i dadi, e quando si volta di nuovo lo fisso negli occhi e lancio. Il primo dado si ferma subito sull'uno, e soffocando un imprecazione mi auguro che l'altro si fermi almeno sul cinque o sul sei: ma anche quello, un istante dopo, si ferma sull'uno, e quei due punti rivolti verso l'alto mi appaiono come uno sgradevole presa gio.

Lui dice qualcosa, dal tono si direbbe un commento compassionevole sulla mia sfortuna, poi lancia, e fa undici. Sorride, e fa un altra tacca. Ora lancio io di nuovo, e faccio cinque; accolgo il punto con una smorfia: data la situazione, mi serve qualcosa di meglio. Lui esita un attimo, come se si concentrasse, e lancia: un otto. Altro sorriso, altra tacca. Cinque lanci, e siamo 1 a 3 per lui.

Ora tocca di nuovo a me, e stringo un attimo con forza i dadi, invocando la fortuna, o qualsiasi altra cosa che mi possa aiutare: nove. Non posso trattenere un grugnito di soddisfazione. Lui esita un attimo, con i dadi in mano, poi li alza con il braccio teso, pronuncia qualche parola, con gli occhi al soffitto. Ho troppe ore di gioco con i dadi alle spalle per stupirmi di certi cerimoniali. Poi di scatto si china e lancia: sette.

Con una smorfia di insoddisfazione Ivan fa un altra tacca sulla panca, stavolta sopra la linea. Sorrido, soddisfatto. La situazione è assurda e disperata al tempo stesso, ma comincio a sentirmi meglio; ora siamo 2 a 3. Il mio lancio successivo è però tale da abbassare il mio morale, e di molto: tre. Ivan mormora qualcosa, e lancia a sua volta, senza gesti rituali: dieci.

L'unica consolazione è che ha fatto dei lanci alti quando gli sarebbero bastati mediocri, e quindi, in base a considerazioni statistiche... Ma so bene che i dadi non rispettano nè conoscono leggi di sorta, e possono dare i risultati più inaspettati.

Tocca di nuovo a me, ben sapendo che ho bisogno di due vittorie consecutive per tornare in pari: difficile, ma non impossibile. Tengo i dadi stretti in pugno, fisso il pavimento e chiudendo gli occhi immagino di vederli fermarsi entrambi sul sei. Apro gli occhi, Ivan attende paziente che io lanci i dadi; con un gesto secco li butto a terra. Uno si ferma vicino, sul tre, ma l'altro, per la mia troppa energia, rotola e si ferma ad

un metro circa dal russo, sul quattro: sette, poteva andar meglio.

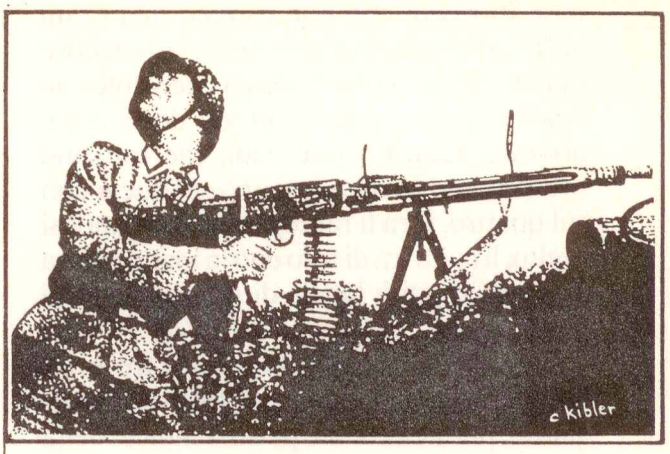
Ivan si sposta sulla panca strisciando il sedere, senza cambiare posizione, e con un gesto stavolta lento si china e raccoglie il dado. Per un attimo ho pensato di tentare qualcosa, in quel momento, con il mio pugnale, ma per avere qualche probabilità dovrei costringerlo a chinarsi molto, e approfittare di quell'istante; forse, lanciando i dadi un po' più lontano...

Ora è il suo turno, e di nuovo Ivan alza i dadi al cielo, dice qualcosa, e lancia: sei. Mi lascio sfuggire un breve sospiro di sollievo, mentre lui borbotta qualcosa. Afferro i dadi e di nuovo immagino, chiudendo gli occhi, che si fermino entrambi sul sei: quando l'immagine che ho nella testa è ben definita, lancio. E subito dopo penso, con una smorfia per la mia idiozia, che avrei dovuto lanciarli con più foga per mandarli lontano e costringere il russo a chinarsi. Ma ormai è tardi, e i dadi già rotolano sul pavimento, fermandosi vicino ai piedi del russo. Uno è già fermo sul sei, e l'altro, per un gioco di rimbalzi, sta ora girando vorticosamente su se stesso. Lo vedo rallentare, oscillare, poi con un ultimo sobbalzo fermarsi anche lui sul sei: dodici.

Mi lascio sfuggire un' esclamazione di gioia, poi mi trattengo: non voglio correre il rischio di irritare Ivan, potrebbe decidere di farmi saltare le cervella comunque e subito. Raccoglie i dadi scuotendo la testa, come per lamentarsi. Le possibilità che faccia anche lui un dodici sono scarse, ma non è impossibile.

Stavolta lancia senza esitare, facendoli rotolare vicini: cinque. Lo vedo fare un gesto di stizza, e poi fare un altra tacca, la penultima. Ora siamo pari, 4 a 4 e il prossimo è l'ultimo lancio. Non credo ci sarà bisogno di incidere l'ultima tacca. Raccolgo i dadi con mano tremante, mentre fisso negli occhi Ivan che mi ricambia con uno sguardo inespressivo.

Valuto la possibilità di lanciarli lontano per costringerlo a chinarsi per raccoglierli, e rimango indeciso per un lungo istante. Se faccio un tentativo e mi va male mi ammazza si curamente, mentre invece con i dadi potrebbe andarmi bene. Ma chi mi dice che la posta di questa partita è la mia testa? E



se vo lesse solo divertirsi un po', prima di farmi saltare le cervella?

Chiudo gli occhi, mi concentro di nuovo, e invece di pensare ai dadi decido, improvvisamente, di tentare. Con un piccolo movimento della gamba mi accerto della rassicurante presenza del pugna le. Lancio i dadi, con uno scatto improvviso del braccio e del polso: seguo la traiettoria di uno, che rimbalza sulla panca e si ferma vicino ai piedi del russo, sul quattro. L'altro è finito lontano, abbastanza perchè il russo non possa raccoglierlo senza spostarsi, ma non abbastanza perchè non possa vederne il valore.

Seduto come sono per terra, io non riesco nè a vederlo nè a raccoglierlo. Lo fisso, cercando nella penombra della stanza di in travedere il punto, senza riuscirci ma senza guardare Ivan. Spe ro che si alzi e ci vada lui. E lui si alza, ma non si china: anzi, mi fa cenno di alzarmi: io mi alzo, lentamente, mentre lui indica il dado con la punta dello stivale. Vuole essere sicuro che io abbia visto il punto prima di raccoglierlo.

Ora lo vedo, ed è un sei: ho fatto dieci, e reprimo a stento un sorriso di soddisfazione. Lui mi fa un cenno con il mento, come per chiedere conferma: gli faccio cenno di si, lentamente, con la testa. Poi, con il piede, manda il dado vicino all'altro, e si siede di nuovo sulla panca.

Mi guarda, come per assicurarsi che io non mi muova, e raccoglie lentamente prima un dado, poi l'altro, sempre con il mitra puntato dalla mia parte. Nessuna speranza di prendere il pugnale, ora che sono in piedi; farebbe in tempo a tagliarmi in due, con il mitra. Ma un senso di soddisfazione mi ricorda che ho fatto dieci. Ivan leva al

cielo il braccio con i dadi, mormora le solite parole, poi, con un gesto lento e solenne, lancia i dadi verso di me. Si fermano entranbi ai miei piedi, uno sul sei, e mentre con lo sguardo cerco l'altro mi sento già gelare; ma l'altro è un due: otto, quindi.

Rimango con gli occhi a terra, senza osare fiatare, mentre Ivan si avvicina, per controllare da vicino. Lo sento borbottare qualcosa, a giudicare dal tono imprecazioni. Poi mi fa cenno di uscire, bruscamente. Penso con sollievo che se voleva farmi fuori poteva farlo li, senza problemi, quindi se mi fa uscire è per portarmi come prigioniero da qualche parte.

Si ferma dietro di me per raccogliere i dadi, ed esce anche lui sul corridoio, alle mie spalle. Spinge con la canna del mitra sulla mia schiena, e dice qualcosa che naturalmente non capisco, ma il tono è come se salutasse.

Cammino per qualche metro, senza sentire alcun rumore dietro di me; l'idea che voglia spararmi alle spalle quando disto qualche metro mi prende improvvisa: mi fermo e mi volto, lentamente. Il russo è fermo in mezzo al corridoio, ma il mitra non è puntato verso di me. Lo guardo per un lungo istante, poi lui mi fa cenno con la testa di andare, e continua a guardarmi. Faccio un gesto con la mano, a metà tra il saluto e il ringraziamento, ancora incredulo di quello che sta succedendo.

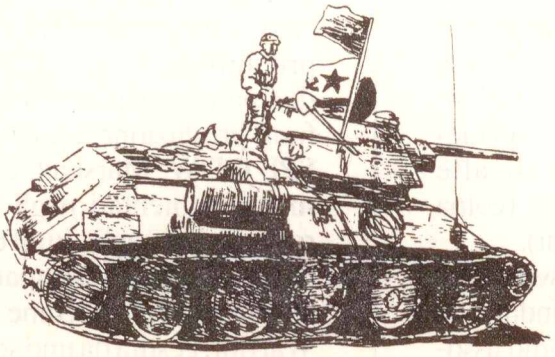
Poi mi volto di nuovo, e continuo a camminare lentamente, sentendo sulla nuca lo sguardo del russo. In fondo al corridoio c'è una porta che dà sulla strada, e in un attimo mi ritrovo fuori. Mi ricordo di essere in una zona di combattimenti all'improvviso, quando sono già in mezzo alla strada. Ma la vo glia di allontanarmi dal russo prima che cambi idea è troppo for te, e attraversata la strada entro in un altra casa.

Ormai manca poco al tramonto, e mi conviene nascondermi fino al buio. Poi con un pò di fortuna cercerò di raggiungere le mie linee. Nel buio di un sottoscala attendo la notte, e intanto ripenso al russo: mi domando se anch'io, al suo posto, mi sarei comportato allo stesso modo. Deve essergli costato non prendermi come prigioniero; se mi avesse portato dal suo sergente avrebbe giustificato in pieno il fatto di essere rimasto indietro.

Questo pensiero mi ricorda improvvisamente il mio sergente: anch'io dovrò giustificarmi davanti a Hamblen. Ma per me è diverso: anche se ho abbandonato il mio posto senza ordini, se fossi rimasto li sarei stato un caduto in più. E' probabile che non mi pianterà una grana per questo, anche perchè a corto di uomini come è, un veterano come me diventa prezioso.

Potrei anche raccontargli del russo, ma non penso mi crederà. Anzi, la prenderà per una delle mie solite battute. Immagino la scena: "... e così sei rimasto nascosto finchè non si è fatto buio?". "Si, sergente. Ho ingannato l'attesa giocando a dadi con un russo". Lo vedo sogghignare: "Non rinunci mai a fare dello spirito, vero Fredrich? E dimmi un po', chi ha vinto?". "Io, naturalmente". Sorrido. Intanto fuori i rumori della battaglia vanno attenuandosi, e le ombre delle case diventano più grandi.

Daniele Dal Bello



ORIGINS '89

La fiera annuale del wargame si è svolta, come vuole la tradizione, alla fine di Giugno, esattamente tra il 28 e il 2 Luglio. Si tratta, come molti sanno, della piu' impotrante convention americana dopo la Gen-Con, la fiera organizzata ogni anno in agosto dalla TSR a Milwaukee e dedicata in modo particolare ai Role-Playing.

L'anno scorso, per la prima volta nella storia, Origins venne organizzata insieme alla Gen-Con e questo esperimento, che ottenne un notevole successo (ci furono oltre 10.000 partecipanti), verrà provabilmente ripetuto fra 3 anni. I programmi piu' immediati prevedono Origins '90 ad Atlanta (per la prima volta) e Origins '91 a Baltimora (un punto di riferimento costante).

Ma veniamo ad Origins '89, organizzata all'Airport Hilton di Los Angeles, con la sponsorizzazione della WWW. E' stata una convention, diciamolo subito, al di sotto delle due precedenti, anche se non sono mancati i motivi d'interesse. Le conventions sulla West Coast vedono sempre una partecipazione di pubblico piu' contenuta rispetto a quelle dell'est e le case produttrici non sono molto felici di questa scelta. Le vendite sono state al di sotto delle previsioni, anche perchè il pubblico dell'est sembra piu' disposto a scucire mazzette di dollaroni! Io e Paolo eravamo gli unici due italiani partecipanti, ma la nostra presenza non è certo passata inosservata, dato che abbiamo rivisto o conusciuto moltissimi personaggi famosi. Molti ci hanno fatto notare che l'unico paese europeo che sembri essere completamente assente dalle attività internazionale, nonostante il discreto numero di giocatori, è la Francia. Si sono visti italiani, inglesi, australiani, neozelandesi, giapponesi, svedesi, tedeschi, canadesi, austriaci e perfino spagnoli alle conventions, ma mai un francese (colpa della "grandeur", malignano alcuni).

Il viaggio verso gli States si è svolto nel peggiore dei modi: 24 ore per andare da Verona a Baltimora!!! Non eravamo assolutamente a conoscenza dello stato disastroso in cui versa la Pan-Am e quando, con largo anticipo, ho acquistato i biglietti di andata e ritorno Milano-New York a sole 690.000 su volo di linea, non immaginavo che la differenza con il servizio offerto dalla TWA fosse così abissale! Non abbiamo mai trovato un aereo puntuale, il servizio era pessimo e il cibo assolutamente improponibile. Un consiglio amichevole: spendete qualche soldo in piu', ma viaggiate con TWA, Sabena o altre linee piu' organizzate!

Ben altra cosa si può dire degli alberghi americani, sempre comodissimi, efficienti, lussuosi e assai piu' economici dei nostri. Avevo già alloggiato all'Airport Hilton 2 anni prima, ma in quell'occasione non mi ero reso conto che fosse così grande da poter ospitare una convention! I partecipanti, secondo gli organizzatori, sono stati 4.000, anche se qualcuno dice che si tratta di una cifra un pò gonfiata. Secondo noi, comunque, non erano meno di 3.500. Circa un'ottantina gli stands delle case produttrici (contro i 150 dell'anno precedente!). Grazie alla mia attività di commerciante ho ottenuto rapidamente una "tessera" speciale, che ci ha consentito di visitare l'esposizione nella giornata di giovedì. Il pubblico può accedere all'Exibithion Hall solo a partire dalle 10 di venerdì (e quando si aprono i cancelli si scatena il finimondo!)

Lascio a paolo il compito di descrivere, in un articolo che sta preparando, l'ambiente, i tornei, i personaggi e le curiosità di Origins '89. Mi occuperò invece di offrire una rapida panoramica sulle novità di mercato e sui progetti futuri delle varie case produttrici. Prima però vorrei spendere due parole sui giochi "out of print", ovvero fuori produzione. I prezzi dei vecchi giochi SPI, GDW, Marshall, ecc. sono paurosamente aumentati negli USA (sono quasi raddoppiati negli ultimi due anni!) Ci sono ormai ditte che si occupano esclusivamente di questo settore, come la nota Weekend Warrior, gestita da uno sceriffo di Hollywood, che propone il listino piu' caro, ma

anche il servizio migliore. Ken Fenarow (questo il nome dello sceriffo)ha ristampato in tiratura limitata il mitico La Bataille de la Moscowa della GDW; a parte una discreta quantità di copie di questo gioco (che sono ora disponibili), non ho potuto acquistare molte altre cose a causa dei prezzi eccessivamente elevati (lo volete un War in the Pacific a 550 $, spese di spedizione escluse?!). Sono tuttavia tuttavia riuscito a riempire ben 10 scatoloni di giochi rari, per non dire in alcuni casi quasi ... sconosciuti, facendo acquisti un pò dovunque. Una ditta concorrente dello sceriffo vendeva a prezzi minori e, vista la mole dei miei acquisti, mi ha riconosciuto anche un pò di sconto. Il problema consisteva nel fatto che i giochi erano ammassati in un modo ignobile, in mezzo ad un caos indescrivibile: ho perso quasi tre ore per ... estrarre dalle macerie il materiale che mi interessava, dopodichè ho desistito per mancanza di forze! Per fortuna Origins '89 ha reintrodotto anche il flea-marchet, ovvero il mercato libero. La cosa funziona in questo moso: un tizio che voglia vendere un pò di giochi affitta uno spazio (mi pare a 10$ l'ora) e fa i suoi affari liberamente. Al flea-marchet si trova di tutto e quasi sempre a prezzi migliori di quelli proposti dai collezionisti. La cosa piu' spassosa e interessante, comunque, è l'action (asta) dei collector items (articoli da collezione) che si svolge generalmente nella giornata conclusiva. Si va dai giochi piu' rinomati alla pura immondizia (che comunque molti comprano pagando salato!). I battitori sono fenomenali nel seguire le varie puntate senza perdere un colpo e riescono a rendere l'asta un vero e proprio spettacolo. Ho acquistato una decina di giochi a prezzi decenti, ma ho visto vendere una copia di Mighty Fortress a 75$ e una serie Prestags completa a 385$!!

L'offerta iniziale è di un dollaro. C'è stato un momento comico quando si è trattato di vendere una copia di War in the Pacific nuova di pacca in scatola di cartone. Per qualche secondo l'atmosfera è stata carica di suspence e non si muoveva una mosca. Il battitore era incredulo per il fatto che nessuno faceva offerte. Stavo per dire "un dollaro" (cosa che avrebbe fatto scoppiare tutti in una risata, come era successo in precedenza per articoli così prestigiosi), quando il concorrente dello sceriffo mi ha preceduto sparando "310 dollars!". Lo sceriffo lo ha guardato gelidamente, come farebbe Clint Eastwood con una scala reale in mano e con voce calma e bassa ha replicato "340 dollars". Non c'è stato niente da fare per nessuno, il duello è finito subito e il buon Ken si è confermato il vero mattatore della giornata. Se vi capiterà di partecipare a Origins godetevi lo spettacolo di un'asta, anche se non avete nulla da acquistare: vi divirtirete senz'altro!

Lo stand dell'Avalon Hill era situato in posizione "strategica", all'ingresso della sala. Avevamo già avuto modo di visitare (cosa generalmente non consentita a nessuno) l'ufficio dei disegnatori di Baltimora, dove Charlie Kybler (l'abilissimo realizzatore delle splendide mappe di ASL, Flight Leader, Thunder at Cassino, ecc.) ci aveva illustrato, con il suo masticatissimo accento del Tennesse, le tecniche con cui vengono realizzate queste mappe. Charlie ci ha anche regalato la prima copia "sfornata" dalla tipografia della mappa dell'attesissimo Siege of Jerusalem, gioco sull'assedio romano che verrà distribuito a quanto pare a fine agosto. Questa mappa faceva bella mostra di sè allo stand dell'Avalon, mentre nella game-room era in corso il playtest del prossimo modulo di ASL, Red Barricades. Anche le due grandi mappe di questo modulo, realizzate da mago-Kybler, sono decisamente belle. Il gioco verrà distribuito a fine agosto. Ma veniamo alle novità presentate dall'Avalon Hill ad Origins.

Iniziamo ovviamente da Hollow Legions (L. 55.000), il modulo sugli italiani per ASL. Si tratta del titolo piu' venduto nel corso della manifestazione, a dimostrazione che il sistema di ASL "tira" parecchio. Gli amici dell'Avalon hanno gratificato me e Paolo di due segnalini di leaders (il mio maggiore 10-3 sarà presente in ben pochi scenari, temo ...), mentre tanti altri giocatori italiani, molti dei quali iscritti al TM, hanno avuto il loro bel segnalino di leader o addirittura di eroe. E' bene precisare che il leader Martini 6+1 non è riferito al noto giocatore veronese, ma rappresenta una presa in giro dedicata al celebre Rex Martin

(i leaders 6 + 1 vengono spesso affibbiati con ironia, vedi il colonnello Poulter - presidente della WWW - tra i comandanti inglesi di West of Alamein). Un'altra gradita sorpresa l'abbiamo avuta con l'ASL Annual (L. 22.000), un ricchissimo manuale che comprende, tra le altre cose, circa 20 scenari per ASL, ASL Deluxe e squad Leader. Per concludere il discorso su ASL, posso anticiparvi che Bob McNamara prevede per il prossimo anno l'uscita di un modulo sui francesi, mentre sta lavorando come un matto sull'errata 1989 (in forte ritardo) e soprattutto sul modulo che comprenderà i giapponesi. Le squadre giapponesi saranno del tipo 4-4-9 e non andranno mai in rotta!! Potranno solamente essere ridotte progressivamente con il fuoco (il fallimento del morale comporta la riduzione, indicata direttamente sul retro della pedina). Non sono esclusi scenari comprendenti l'esercito cinese.

Ma le novità dell'Avalon non si fermano qui. Il gioco Turning Point Stalingrad (L. 55.000) utilizza il valido sistema di Tunder at Cassino e consente di riprodurre la battaglia per la città a livello di battaglione! Uscirà entro breve un'espansion kit con il quale sarà possibile simulare lo scontro da settembre a novembre con turni giornalieri ad impulsi!! La prima impressione, anche da un punto di vista grafico (mappa del solito Kybler) è molto buona. Main Battle Tank (L. 66.000) è una vera cuccagna per i patiti degli scontri tattici contemporanei. Si tratta di una specie di Squad Leader dei giorni nostri, con una montagna di tabelle e di dati tecnici su tutti i tipi di veicoli. Gli italiani (e i francesi) costituiscono il soggetto della nuova espansione per il gioco Up Front che si chiama Desert War (L. 22.000). Poco prima di Origins l'Avalon Hill ha presentato un'altra espansione di rilievo, la mappa occidentale per Civilization (Western MAp, L. 17.500), che consente di giocare con la popolazione iberica. Come si vede l'Avalon Hill,con tre giochi e tre espansioni, piu' altro materiale in arrivo entro breve tempo, conferma di essere in piena forma, nonostante le voci maligne messe in giro da certe riviste americane (la concorrenza vorrebbe prendere il posto dell'Avalon, ma non ne ha proprio i mezzi). Tom Shaw, il vicepresidente della casa di Baltimora, ci ha invitati a pranzo e ci ha spiegato che il "ritiro" della GDW, della SPI-TSR e della West End (di cui parleremo dopo) dal mondo della simulazione storica ha indubbiamente lasciato un grande spazio di manovra all'Avalon Hill.

Vicino all'ingresso, ma in una posizione piu' defilata (e quindi presumibilmente meno ... costosa) c'era lo stand della WWW, con uno staff al gran completo capeggiato da Keith Poulter. La casa di Cambria ha cercato di piazzare un colpo vincente ad Origins, proponendo una notevole serie di novità. Si va, come sempre, dalle cose buone a quelle ignobili! La palma del miglior gioco spetta sicuramente a Hitler's Last Gamble (L. 88.000), un ottimo gioco sulla battaglia delle Ardenne, prodotto inizialmente in Giappone ed ora distribuito dalla WWW con regole in inglese. Devo dire che il regolamento e l'ampo opuscolo contenente le note storiche sono stati realizzati con un taglio professionale decisamente al di sopra dello standard WWW (anche se non manca la solita sequela di distrazioni e piccoli errori sparsi qua e là nelle regole). Ottime le 800 pedine e le due mappe; questo gioco è stato prodotto in tiratura limitata negli Stati Uniti e quindi gli interessati faranno bene a non lasciarselo sfuggire. Light Infantry Division è un gioco sull'intervento delle forze americane nel Golfo Persico. Il prezzo (L. 62.000) appare esagerato rispetto al contenuto della scatola, comunque il fatto che il disegnatore si chiami Joe Balkoski costituisce una garanzia sulla validità del sistema di gioco. Gli ultimi due numeri di Strategy&Tactis contengono due giochi il cui livello di interesse, almeno per il mercato italiano, è diametralmente opposto. Il numero 127 contiene Rush for Glory, un gioco strategico sulla guerra Stati Uniti - Messico, che utilizza un sistema simile a quello di A House Divided (GDW). Il numero 128 contiene invece Africa Orientale Italiana (proprio così, il titolo è in italiano!!!), gioco strategico che si avvale del famosissimo sistema della serie Europa. Modern Naval Battles (L. 44.000) è un gioco di carte con il quale la WWW cerca di replicare all'ottimo successo ottenuto dall'Avalon Hill

con Enemy in Sight. Può darsi che ci riesca, dato che la veste grafica è di tutto rispetto, anche se il prezzo mi sembra, come sempre, esagerato. La WWW ha esordito anche nel campo delle simulazioni per computer con i giochi Light Infantry Division e Kanev, ispirati ai due boardgames dal medesimo titolo. La grafica appare interessante, ma non posso ancora dirvi nulla sulla validità dei programmi. Sembra invece assai interessante il nuovo gioco ASGBaseball (L. 77.000) con il quale la WWW ha esordito nel campo delle simulazioni sportive. Dell'attesa rivista sui giochi sportivi ancora non si sa nulla, anche se sembra imminente l'uscita del primo numero. Ma veniamo alle proposte piu' sconcertanti della WWW. Il gioco Tomorrow (L. 77.000!!) vi consente di "simulare" (sic!) un'ipotetico conflitto tra la germania nazista e il Giappone Imperiale per la conquista del mondo, dopo che queste due potenze hanno vinto la seconda guerra mondiale! Per rendere le cose ancora meno digeribili la mappa è a quadrati e il movimento a punti. Ty Bomba, il disegnatore, si diceva sicuro del successo di questa nuova proposta. Sarà, ma noi abbiamo visto una grande catasta di copie invendute ed una sola partita in corso durante tutta la manifestazione. L'unica cosa divertente e spassosa è costituita dal libretto di "note storiche", nel quale si racconta che Wiston Churchill è morto con il mitra in pugno, mentre difendeva la sua abitazione dagli aggressori tedeschi. E' n vero peccato, comunque, che vadano sprecate delle energie per produrre roba di questo genere, in un periodo in cui i giochi storici messi in commercio non sono certo molti! Come se non fosse abbastanza, la WWW vendeva al "modico" prezzo di 60 dollari le ultime 160 copie esistenti di un gioco giapponese dal titolo Red Sun Black Star; soggetto: un'ipotetico conflitto tra Germania e Giappone (ancora!!) per la conquista dell'India. Questo gioco, se non altro, è strettamente militare e comprende una notevole quantità di pedine (molto belle) di aerei, navi, ecc. Pare che, nonostante il prezzo, sia stato venduto molto piu' di Tomorrow the World! La WWW conferma di volersi imporre come casa leader nel settore dei giochi storici, ma secondo me deve percorrere ancora parecchia strada prima di raggiungere il livello della concorrenza (Avalon-Victory in particolare).

La Victory Games, incredibilmente, non ha presentato nessuna novità ad Origins '89! Lo staff dei disegnatori è attualmente costituito da sole 4 persone e a questo sono dovuti i problemi di produzione che hanno rallentato il ritmo degli ultimi 12 mesi. E' comunque imminente la pubblicazione di Fifth Fleet e di Shell Strike, un gioco del tutto simile ad Ambush, ma giocabile in due. Alla nostra maligna domanda, se la Victory finirà quando termineranno ..... le flotte, ci hanno risposto che c'è anche una Terza Flotta all'orizzonte (l'ultima, a quanto pare), ma poi seguiranno altri giochi a un ritmo di 4 all'anno.

Continuiamo la panoramica con quelle case che un tempo producevano una notevole quantità di simulazioni storiche, anche di altissima qualità, mentre ora si sono praticamente votate alla fantascienza ed ai Role-Playing. La GDW ha concentrato i suoi sforzi unicamente sulle varie serie Traveller 1889, Twilight 2300, Space 2000 ... no scusate, Traveller 2300, Twilight 2000, Space 1889, Mega Traveller, ecc. ecc. ecc. Per carità, a parte la confusione dei titoli, si tratta di cose di notevole qualità, ma noi wargamers che da anni speriamo nel completamento della serie Europa non possiamo non esprimere il nostro disappunto! E io infatti l'ho espresso, facendomi portavoce dei giocatori italiani. Mi è stato risposto, con una crudeltà agghiacciante, che l'atteso Second Front è in fase di playtest e che "forse" sarà pronto per l'estate prossima. I miei ululati di dolore devono averli sconvolti: penso abbiano capito come la pensiamo noi giocatori della serie Europa!! Ci sono comunque un paio di novità, opera della G.R.D., una ditta parallela che vive esclusivamente in funzione del sistema Europa. The Urals (L. 55.000) è un'espansione in scatola per Scorched Earth, che comprende 4 mappe aggiuntive, ordini di battaglia, mappe ridotte, tabelle ed errata, nonchè uno scenario che parte dal 1943. La rivista Europa News (L. 10.000), interamente dedicata al sistema Europa, viene ora distribuita regolarmente ed è quindi reperibile nei negozi piu' specializzati. Per

quanto riguarda la fantascienza, oltre ai soliti moduli di espansione e di avventura per i RP già citati, vi sono giochi nuovi, con tanto di modellini di astronavi (ora distribuiti separatamente) per Space 1889.

La West End ha concentrato tutti i suoi sforzi sul materiale della serie Star Wars. E' stato comunque presentato, come annunciato, il gioco Desert Steel (L. 55.000). Si tratta dell'ultimo nato della serie Tank Leader, è ambientato nel deserto e comprende le unità italiane. E' invece "saltato" il previsto War of the Rebellion, che non verrà pubblicato. Pare che la West End non abbia in cantiere nessun wargame, quanto meno per i prossimi 6 mesi. E' un vero peccato che anche questa casa abbia fatto la fine della GDW, ma questa mia osservazione, che ho esposto temerariamente ai dirigenti, non deve averli toccati piu' di tanto, dato che erano interessati piu' che altro a chiedermi di distribuire i loro prodotti (ovvero Star Wars & C) sul mercato italiano. Money, non wargames! E così mi sono limitato di parlare solo di affari, lasciando perdere le disquisizioni sui gusti dei giocatori "storici", che hanno molto apprezzato giochi come Against the Reich e RAF e vorrebbero vedere qualche altro buon prodotto sul mercato...

Allo stand della Clash of Arms, invece, si respirava un'aria decisamente amatoriale e molto piu' "wargamistica". Ed Wimble mostrava con comprensibile orgoglio la meravigliosa ristampa del gioco Napoleon at Leipzig (L. 70.000), distribuito anni or sono dalla OSG. Devo dire che le pedine di questo gioco sono, a mio giudizio, le migliori mai realizzate nel mondo del wargame!! Superano addirittura quelle dei classichi giochi Marshall, anche perchè sono state realizzate, finalmente, con un cartoncino assai piu' robusto. E' bene spiegare, per chi non lo sapesse, che questo gioco non utilizza il sistema Marshall (per la battaglia di Lipsia ci vorrebbero qualcosa come 20 mappe!!), ma quello, conosciutissimo, di Napoleon's Last Battles. Ovviamente le regole sono arricchite e piu' dettagliate rispetto al vecchio quadrigame della SPI. Questo gioco costituisce una sorpresa molto gradita per i patiti del periodo napoleonico, che giustamente si lamentano per la carenza di giochi prodotti negli ultimi anni. Ma cosa ci riserva il futuro? Il prossimo gioco della CoA dovrebbe essere distribuito a settembre e si chiama Edelweiss. Si tratta di un gioco della serie Winter Sturm (collegabile a Last Victory) sull'offensiva tedesca nel Caucaso. Comprenderà 600 pedine e ben 8 mappe! Le regole del sistema base (a mio giudizio uno dei migliori esistenti sulla II guerra mondiale a livello operazionale) sono state riscritte e rese piu' chiare. Si tornerà al napoleonico verso Natale, afferma ottimisticamente Ed Wimble, con un gioco nuovo della serie Marshall sulla battaglia di Ligny. Anche le regole base di questa serie saranno sottoposte ad un'accurata revisione. Per l'anno prossimo sono invece previsti 1807 (annunciato e continuamente rimandato) e la ristampa di Bonaparte in Italy. Il buon Ed è veramente un vulcano quanto a progetti, anche se poi confessa candidamente che lo staff della CoA è costituito di due sole persone e quindi è normale prevedere realisticamente la produzione di soli 2 giochi all'anno. Noi comunque, visto il livello di questi giochi e la latitanza di tante altre ditte, ci accontentiamo anche così!

Molti di voi conosceranno sicuramente, almeno di fama, il geniale Richard Berg, uno dei piu' famosi e prolifici disegnatori americani. A lui si devono monstre-game come Campaign for North Africa e giochi popolarissimi, come la serie Great Battles of American Civil War (Terrible Swift Sword, A Gleam of Bayonets, Horse Soldiers, ecc.) che si propone di continuare la serie di giochi sulle battaglie della guerra civile americana. Il primo è Guns of Cedar Creek, presentato in anteprima ad Origins. Si tratta di un gioco niente male, che comprende due mappe piacevoli (scordatevi comunque i capolavori come Pea Ridge ...), un regolamento base completamente riveduto e riscritto e ... le pedine piu' sottili degli ultimi anni! ichard era incazzato nero con la tipografia che gli ha giocato questo pessimo tiro e prometteva a destra e a manca che sostituirà gratuitamente le pedine a chi ne farà richiesta non appena saranno pronte le pedine nuove. Per carità, ci si può giocare ugualmente, ma coloro che sono soliti mangiarsi le unghie faranno bene a

munirsi di apposite pinzette. Il prossimo gioco, previsto per ottobre, è First Blood, un vero colosso con 4 mappe e 1.600 pedine sulle due battaglie del Bull Run.

Un'altra casa che fino ad ora si è occupata esclusivamente di guerra civile americana è la The Gamers. Con mia sorpresa ho scoperto che il prossimo gioco, del quale era esposta una mappa campione (molto bella), sarà dedicato invece alla II guerra mondiale. Si chiamerà Bloody-110 e consentirà di simulare, a livello molto tattico, uno scontro sostenuto dalla 110ima divisione americana in Francia.

La TSR ha praticamente cessato la produzione di wargames con il marchio SPI. Il prossimo gioco, Europe Aflame,sarà dedicato alla II guerra mondiale, ma si tratterà di un ibrido tra il gioco di simulazione e quello di società (un pò alla Axis & Allies, tanto per intenderci). Dopo insistenti domande al personale dello stand, che non sapeva cosa rispondere, un tizio rintracciato appositamente mi ha spiegato che non verranno prodotti nuovi wargames nei prossimi mesi, ma si è poi "ricordato" improvvisamente che "forse" verrà ristampato il gioco World War II con una nuova veste grafica e un regolamento riveduto. Speriamo bene, quando si tratta di mostri e avventure i programmi della TSR sono di una precisione quasi teutonica, ma sui giochi di simulazione non sarei pronto a scommettere....

Parlando di seconda guerra mondiale il pensiero corre allo straordinario successo ottenuto dal gioco World in Flames. Non appena sono giunto allo stand dell'Australian Design Group, Harry Rowland (il disegnatore di World in Flames ed Empires in Arms) mi ha riconosciuto (gli avevo parlato solo per 10 minuti due anni prima a Baltimora!!) e mi ha invitato a vedere le nuove pedine di World in Flames, puntando il dito sui valori, ora migliorati, che sono stati attribuiti alle forze italiane. Alcune unità hanno i valori stampati in bianco (gli "addetti ai lavori" sanno cosa significa), mentre per tutte le unità navali e molte di quelle terrestri, anche degli altri paesi, viene fornita la designazione storica e perfino, nel caso delle navi, la data dell'eventuale affondamento! Bisogna aggiungere che i nuovi counters, inseriti nella quinta edizione del gioco che verrà presto distribuita, sono disponibili anche separatamente (L. 45.000) e rappresentano un'ulteriore passo in avanti dal punto di vista grafico. Vengono forniti gli ordini di battaglia, ora specifici, di tutti i principali paesi minori. Le regole della quinta edizione restano praticamente invariate rispetto a quelle della quarta. E' invece prevista entro breve tempo la pubblicazione di un nuovo kit di espansione in scatola che si chiamerà Days of Decision e consentirà di introdurre un nutrito set di regole politiche e diplomatiche per simulare la situazione a partire dal 1936. E' sempre allo stato di semplice progetto un gioco politico-militare sull'impero romano del quale Harry Rowland mi aveva parlato fin dal 1986.

Conclusa, in pratica, la panoramica sui giochi di simulazione bellica, è opportuno parlare anche degli altri settori, che ad Origins occupano un posto in un certo senso secondario, anche se a livello di marketing si tratta pur sempre dei giochi che vanno per la maggiore. "Tira" sempre il settore delle simulazioni per computer, con la SSI che spadroneggia in lungo e in largo. Purtroppo non sono in grado di dirvi molto sulle ultime novità, sia perchè non ho avuto il tempo di occuparmene, sia perchè i giochi su computer non sono valutabili a prima vista, come avviene invece per quelli in scatola. Tra i giochi da tavola di maggior successo è da segnalare il nuovo prodotto della GAmes Workshop (l'unica novità presentata ad Origins dalla casa inglese): si tratta di Space Hulk, un gioco di fantascienza che si avvale della solita grafica spettacolare e di una serie di miniature in plastica di mostri alla ALien. Era sicuramente unio dei wargames più giocati durante la convention.

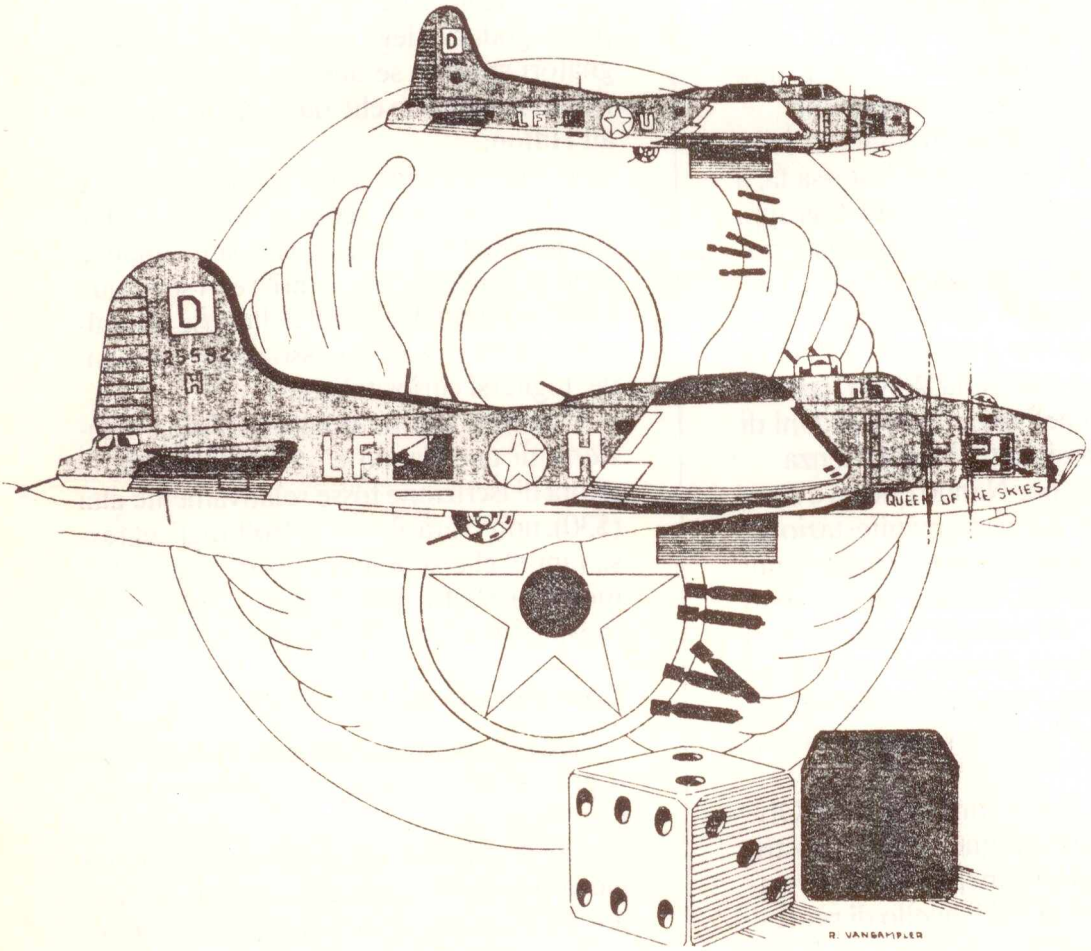
A proposito di Games Workshop, dallle notizie ricavate parlando con i più grossi distributori americani, pare che questa casa sia attualmente al secondo posto per quanto riguarda il volume delle vendite, dietro alla sola TSR!! La cosa è sorprendente, considerando il prexzzo assai elevato, almeno per il mercato americano, degli articoli Games Workshop.

La Milton Bradley ha presentato un gioco che la GW ha praticamente prodotto su commissiomne: Heroquest. Si tratta di un boardgame fantasy che si presenta con tutte le carte in regola per un sicuro successo (grafica eccellente!) e per il quale la GW distribuirà presto un espansione. La Fasa va a gonfie vele grazie allo strepitoso successo di Battletech, che ha portato non pochi vantaggi anche alla Ral-Partha, grazie agli innumerevoli modellini di robots da quewsta prodotti. Battletech era in assoluto il boardgame più giocato ad Origins! Non abbiamo visto, invece, che pochi tavoli di Car Wars e GURPS, anche se risulta "palpabile" il successo di questi due giochi della Jackson. Questa casa sta producendo moduli e supplementi con un ritmo tale da mettere in dubbio anche la leadership della TSR come casa più prolifica! Anche l'Iron Crown ha sfornato una notevole quantità di materiale per Shadow World, una serie parallela a Rolemaster e compatibile con M.E.R.P. Meno prolifica, ma sicuramewnte molto in attivo è la Palladium, che con il R.P. Robotech si sta imponendo sul mercato come una delle case di maggior spicco. Il primo sintomo di questo successo sta nel fatto che la Palladium ha aumentato, dopo anni, il prezzo di listino di alcuni prodotti. Sembra invece navigare in acque non del tutto felici la Task Force, che ha subito un notevole rallentamento nella produzione di materiale nuovo. WQuesta casa può comunque conrtare sul continuo supporto, non da poco, delle decine di migliaia di giocatori di Starfleet Battles. Ad Origins è stato presentato un nuovo gioco di fantascienza, apparentemente tanto insulso che non ne ricordo nemmeno il titolo. Ho visto parecchia gente che ci giocava e si divertiva pure, ma penso che se a produrlo fosse stata una ditta meno famosa, forse nessuno lo avrebbe preso in considerazione. Uno dei più grossi misteri è rappresentato dalla serie Space 1889, prodotto dalla GDW. In Italia ha avuto un discreto successo, diciamo quantomeno rispetto alle previsioni (che erano nere assai) forse anche perchè l'argomento e l'ambientazione sono di stampo decisamente europeo. Ad Origins non abbiamo visto un solo tavolo (e c'è n'erano a centinaia...) riservato a questo gioco, eppure la GDW ci crede molto, vista la notevole quantità di materiale che conta di distribuire in tempi brevi. Staremo a vedere, sperendo che la GDW non si scavi la fossa. A questa casa resta comunque un notevole predominio nel campo dei R.P. di fantascienza, anche se non ricordo di aver visto molti tavoli di Twilight 2000 & C. Molto più giocato sembrava essere Star Wars, anche se la proporzione dei R.P. di fantascienza in genere in rapporto a D&D & C. era pur sempre di uno a dieci! La West End può contare pure sul buon successo di Paranoia, anche se Star Wars sembra aver dato alla testa un pò a tutto lo staff (forse hanno speso un pò troppo di diritti!!). La Chaosium non ha presentato novità di rilievo e ha puntato più che altro sulla ristampa di vecchi titoli, come Elfquest, (sia nella versione boardgame che in quella R.P.) Era curioso un contenitore di vetro, esposto nello stand, dal quale uscivano strani fumi mentre all'interno "bollivano" occhi ed altre cosette disgustose. E per concludere in bellezza... la TSR. La Dungeon Master's Guide seconda edizione l'avevano tutti, ma risultava evidente che la celebre casa di Lake Geneva attende ansiosamente la Gen-Con per sparare le sue bordate più efficaci. In fondo Origins, almeno sulla carta, è dedicata più che altro ai wargamers e i signori della TSR, che possono permettersi il lusso di non dover vendere a tutti i costi, si sono tenuti aristocraticamente in disparte in attesa del loro momento.

La panoramica si conclude qui, anche se sono sicuro di essermi dimenticato molte cose. La partecipazione ad una evento com Origins resta caldamente consigliasta a tutti gli appassionati del settore. E' chiaro che il cpostro di uanoperazione di questo genere, anche trovando la soluzione meno dispendiosa, resta pur se,pre elevato. Se però avete intenzione di fare un giro negli Stati Uniti, allora vi consiglio di riservarvi 3-4 giorni del vostro soggiorno per provare questa esperienza. L'anno prossimo, ad Atlanta, saremo sicuramente più numerosi. Io e Paolo abbiamo già preso contatti con altri giocatori italiani che intendono partecipare. Sarebbe interessante e divertente formare una vera e propria comitiva, come fanno gli australiani. Chiunque fosse inte-

ressato alla cosa non esiti a contattarmi: potrò fornire tutte le indicazioni necessarie.

Nando Ferrari



ORIGINS 1989

DUE ITALIANI A LOS ANGELES

Cos'e' Origins?

Per quei pochissimi che ancora non lo sapessero, Origins e' la Convention di boardgame (e role-playing e tridimensionale) piu' grande del mondo. Si tiene negli USA - ovviamente - ogni anno nel periodo a cavallo tra la fine di giugno e l'inizio di luglio ed e' sponsorizzata (anche se sarebbe piu' esatto dire che il suo marchio e' posseduto) dalla GAMA, che sta per "Game MAnufactures Associations", vale a dire l'associazione dei produttori di giochi.

La sede varia di anno in anno, in base all'assegnazione che la GAMA stessa fa, a seguito delle proposte presentate da gruppi locali di appasionati o anche da organizzatori professionisti: quest'anno Origins si e' tenuta a Los Angeles dal 28 giugno al 2 luglio ed era organizzata dalla "STRATEGICON", un marchio della WWW, specializzato appunto nell'organizzare raduni di giocatori o appassionati di fantascienza.

Sia per me che per Nando questa è stata la seconda visita a questa manifestazione, avendo lui partecipato a quella di due anni or sono a Baltimora, mentre io ero stato l'anno scorso a Milwaukee. E questo e' il nostro resoconto: io vi parlero' di Origins in generale, mentre Nando trattera' soprattutto la parte piu' "commerciale" della manifestazione".

Basicamente il funzionamento di Origins non differisce da quello delle nostre Convention settembrine, a parte ovviamente le dimensioni ed il livello di professionalita': o si tiene tutta in uno stesso luogo (quest'anno l'Airport Hilton di L.A.), oppure si svolge in un luogo apposito per riunioni e congressi (come il M.E.C.C.A. l'anno scorso a Milwaukee) e i partecipanti sono ospitati in uno o piu' alberghi convenzionati.

In ogni caso le attrazioni principali sono chiaramente le stesse: gioco libero, tornei ed esposizioni di giochi ed accessori.

E' la "scala" in cui il tutto si svolge che e' terribilmente diversa da quella italiana: pensate che la media annuale dei partecipanti si aggira sulle 4.000/5.000 persone, che l'esposizione mercato dei giochi si articola su decine di stands gestiti direttamente dalle singole case produttrici e popolati, per la goduria degli appassionati, dai disegnatori stessi, e se ancora non vi bastasse riflettete sul fatto che quest'anno eravamo all'Hilton...

In ogni Origins sono poi presenti due "eventi" totalmente sconosciuti in Italia: l'asta dei giochi usati (popolatissima quando sono in vendita i "pezzi rari") ed i seminari, incontri tenuti dagli staff delle case produttrici in cui i giocatori possono fare domande, togliersi curiosita' ecc.

Una cosa che ho notato nell'organizzazione di quest'anno e' che nonostante la quota di iscrizione fosse relativamente alta ($30), non vi era alcun controllo agli ingressi, tant'e' che si poteva entrare tranquillamente a sbafo; ma, a dire il vero, tutti avevano indosso il loro bravo cartellino!

Cosa giocano gli Americani

...ed i Giapponesi, verrebbe da dire, visto il gran numero di occhi a mandorla che c'era in giro!

Scherzi a parte, credo di poter dividere i giocatori americani in quattro grandi categorie: i wargamers puri, i role-playiers (che erano almeno il 35-40% del totale, pur avendo essi alcune conventions - come la GenCon della TSR - a loro riservate), i tridimensionalisti ed infine quelli appartenenti ad una sorta di nutrita "zona grigia" tra le prime due, composta dagli appassionati di giochi di fantascienza tipo Star Fleet Battles, Car Wars, Battletech e di fantasy tipo quelli della Game Workshop e infine

dei giochi Milton Bradley tipo Axis & Allies.

Naturalmente vi parlero' solo del primo gruppo, non prima pero' di avervi fatto conoscere la sproporzione che esiste tra il successo di D&D e AD&D e tutti gli altri giochi di ruolo, e di avervi segnalato le stranezze che si possono vedere nel settore del tridimensionale, tipo battaglie con modelli scala 1/35 (stupende!) o ricostruzioni di combattimenti tra mostri preistorici e trogloditi!

Per quanto riguarda il nostro settore, devo innanzi tutto sottolineare come vi siano percentualmente molti piu' tavoli di giochi a piu' giocatori di quanti non se ne vedano tra noi.

Il "re" del settore quest'anno era senza dubbio Civilization (con o senza la nuova espansione), seguito dal sempiterno Diplomacy, da 1830, Kremlin, Britannia, Titan, Kingmaker, Stellar Conquest e Merchant of Venus. Da notare la totale assenza dalla scena di giochi abbastanza popolari come Junta e Pax Britannica!

Anche nel settore dei piu' tradizionali giochi a due, il dominio dell'Avalon Hill e' incontrastato, eccezzion fatta per il notevole e meritato successo di World in Flames, del quale e' stata presentata ad Origins la quinta edizione con i counters tutti rifatti (molto bene): gia' il giorno dopo l'apertura del reparto esposizione, manco a dirlo, giocavano tutti con la versione nuova! Di questo gioco, tra l'altro, era stata allestita una mappa gigantesca, messa in verticale, fatta con una riproduzione fotografica. Il tutto e' costato ai suoi proprietari (giocatori qualsiasi) la misera cifra di 400 dollari... bisogna dire pero' che faceva venire veramente la voglia di giocarci.

Presente anche la serie Europa, con due Fire in the East (impresa di accertata inanita'), un Western Desert/Torch/Near East piu' un tavolo dimostrativo con piccoli scenari messo su da lodevoli "aficionados" per catturare nuovi adepti.

Il successo maggiore va riconosciuto senz'altro ad ASL, che era l'unico gioco (insieme a Third Reich e Diplomacy) a godere dell'onore di una sala ad esso riservata. Nel corso di tutta la Convention si sono svolte partite di playtest al prossimo modulo, "Red Barricades" con la mappa storica di Stalingrado (un bellissimo lavoro di riproduzione di un paesaggio quasi lunare, tanti sono gli esagoni con buche di bombe!) e la possibilita' di giocare una campagna oltre ai singoli scenari.

Molto belloe divertente anche un tavolo di ASL "tridimensionale" allestito dal bravissimo Charlie Kibler (il disegnatore delle mappe dei giochi Avalon) in persona. Non mancava neanche un mega scenario con mappe autodisegnate sui ponti di Nimega e Arnhem e c'era addirittura una dimostrazione di "Bug Leader", concepito unendo le pedine e l'ambiente di Starship Troopers con le regole e le mappe di ASL.

Oltre al gia' citato Third Reich, erano presenti sui tavoli anche i vari Panzer Leader, Russian Campaign, Fortress Europa, Up Front, Gunslinger, War & Peace, Victory in the Pacific e cosi' via. Unica eccezione di rilievo Russian Front.

Nessuna traccia invece di giochi tipo Marshall, GCA, West End o vecchia e nuova SPI (il che spiega a sufficienza perche' la TSR abbia smesso di farne). Per la verita' c'era un War in Europe, che veniva smontato ogni sera e rimontato la mattina dopo!

Colpiva anche la scarsa presenza della Victory Games, rappresentata solo da un paio di tavoli con le "flotte" e da un Civil War.

Il problema di trovare gli avversari viene di solito risolto in un modo differente dal nostro (oltretutto noi siamo relativamente pochi da conoscerci quasi tutti): non con gli annunci negli spazi appositi, monopolizzati dai role-players, bensi' con alzando sopra la testa il coperchio della scatola. State certi che se non si propone qualcosa di esoterico qualcuno arriva di sicuro. Ciononostante ho dovuto constatare che in piu' di un tavolo vi era gente "immersa" in partite di B-17 o Patton's Best!!

I Tornei

Una cosa che certo non manca ad Origins sono i tornei: ve ne sono di tutti i tipi, non solo di wargames o di giochi di ruolo, ma anche di Poker a 5 e a 7 carte (ma non a soldi!), di Risiko, Monopoli, Yatzee, Scacchi e Scarabeo!

Oltre ai soliti giochi Avalon, ci si scannava anche ad Air Superiority, Napoleon's Last Battles (ma con meno iscritti di quanti ne fa da noi) e praticamente a tutti i giochi ferroviari che ci sono in giro (piu' di quanti crediate!), che hanno anche una classifica "combinata" loro riservata, il trofeo "Puffin' Billy"!

Un classico dei tornei di Origins e' Circus Maximus, evento ogni anno sempre piu' scenografico: l'anno scorso c'era "solo" una pista formato gigante con le miniature delle bighe, quest'anno vi avevano costruito intornotutto il Circo Massimo, con tanto di gradinate, statue e colonne.

Anche tra i tornei la parte del leone la fa ASL, con ben cinque (!) diverse competizioni, tutte con scenari rigorosamente inediti, mentre Star Fleet BAttles ha "solo" quattro "events". Il record dei montepremi spetta invece al torneo di "Abalone", un nuovo gioco con palline bianche e nere (una roba tipo dama o go, occhio e croce) che metteva in palio 500 dollari in contanti o 1000 in giochi per il vincitore. Personalmente credo che gli organizzatori ci siano andati sotto... nonostante il notevole pezzo di figliola presente al loro stand!

Come giocano gli Americani

Forse qualcuno di voi potra' avere la curiosita' di sapere quanto alto sia il livello di gioco nel paese che rimane pur sempre la patria e la culla del wargame. Cominciamo col dire che, in una tale moltitudine di giocatori, e' possibile trovare sia l'eccezzionale che il pessimo. Ne fa fede l'esperienza di Nando che, in una partita di World in Flames in cui era il russo, ha dovuto assistere impotente alla conquista di mezzo mondo da parte dell'asse, che ha vinto la partita con uno sbarco in Inghilterra senza aver bisogno di attaccare ad est. A parte qualsiasi considerazione su quanto si possa essere divertito lui, e' chiaro che, per quanto buoni potessero essere i giocatori Italiano, Nipponico e Tedesco, da parte degli altri alleati ci doveva pur essere qualcosa che non andava. Ho visto un Third Reich in cui nell'estate del '40 i Francesi si sbronzavano nelle birrerie di Berlino!

In genere, comunque, il livello medio non dovrebbe discostarsi troppo da quello italiano. Chi scrive, nei tornei di Origins, ha avuto sia risultati positivi (come un secondo posto l'anno scorso in uno dei due (!) tornei di Gunslinger) che eliminazioni al primo turno.

E' pero' pur vero che ad Origins si ha la possibilita' di giocare con i giocatori migliori del mondo: vorrei ricordarne due, Richard Marks per 1830 e il simpaticissimo Bill "Fish" Conner per ASL, con il quale ho avuto il piacere di giocare uno scenario, ovviamente con gli Italiani contro gli Americani ("retribution" di Hollow Legions). Ho perso, manco a dirlo, ma dopo avergli dato pure un po' di filo da torcere. Per la verita' anche grazie ad una serie di lanci niente male, come due "3" e due "2" di fila. Il bello e' che il "Fish", che e' un vero gentleman, mentre mettevo a segno queste prestazioni, se la rideva come un matto.

Gli Awards

In ogni Convention, di qualsiasi genere e sopratutto negli USA, non possono mancare gli awards, vale a dire premi, riconoscimenti: gli Oscar cinematografici hanno fatto storia.

Cosi' anche il boardgame ha i suoi Oscar, che si chiamano Origins Awards e che vengono assegnati appunto in occasione di questa Convention ai migliori giochi, riviste, miniature ecc. ecc. pubblicati durante l'anno precedente. Il meccanismo di attribuzione mi e' sconosciuto e tutto quello che posso dirvi e' che i premiati vengono resi noti il sabato sera e che i premi, delle targhe, la domenica mattina fanno naturalmente bella mostra di loro negli stands delle case produttrici come ovvio incentivo alle vendite.

Non mi ricordo tutti i vincitori di questa edizione (le categorie sono parecchie) e pertanto, a titolo di curiosita', ve ne riporto solo alcuni: GURPS della Steve Jackson Games per le migliori regole di role-playing, la serie dei Gazeteer di D&D per la migliore presentazione grafica di role-playing/avventure/supplementi, Gettysburgh dell'Avalon Hill per il miglior boardgame pre ventesimo secolo. Kremlin dell'Avalon

Hill per il miglior boardgame sul periodo 1900-1946, F-19 della Microprose per il miglior gioco strategico per computer, Strategy & Tatctis della BW per la miglior rivista professionale, mentre per la miglior rivista amatoriale ha vinto Volunteers, che si occupa della guerra civile americana.

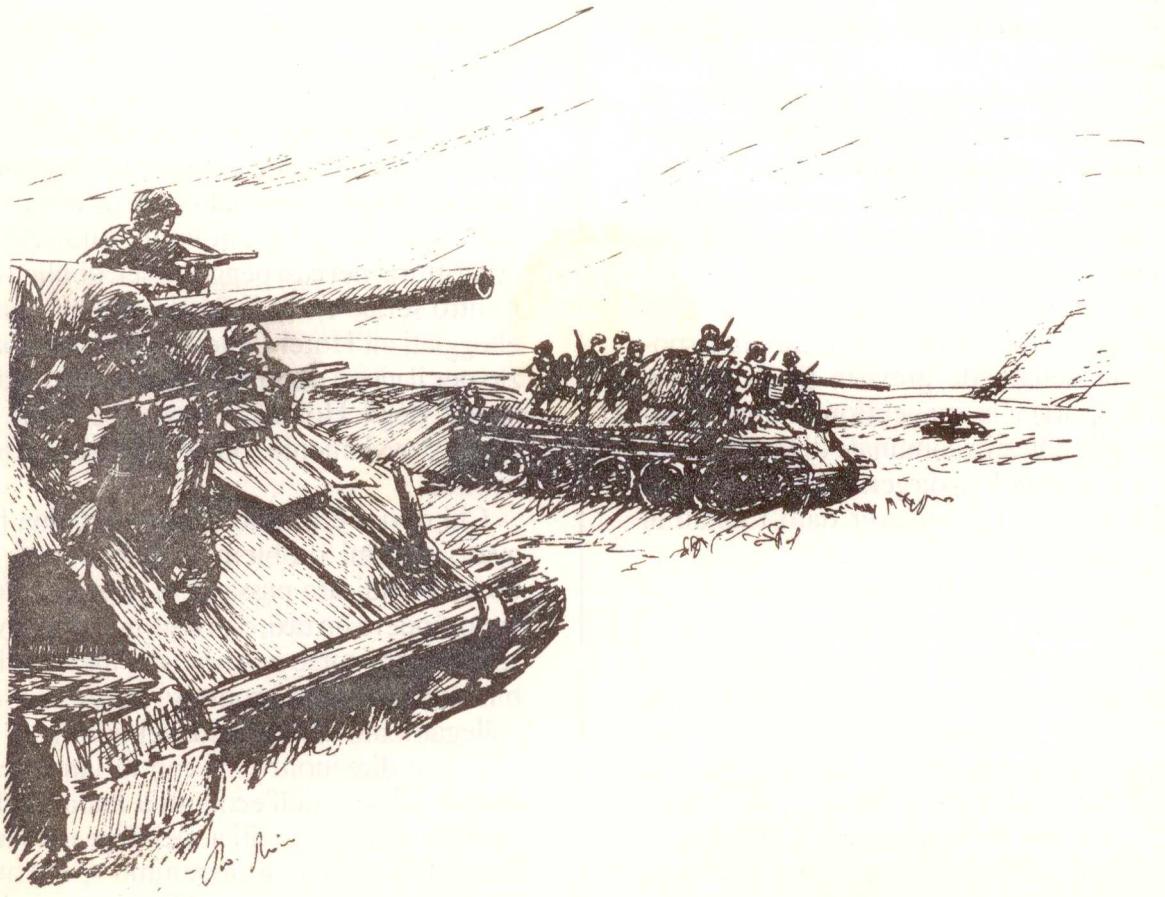
Conclusione

Il fascino di Origins non risiede solo nel gioco libero o nei tornei, ma anche nella possibilita' di scambiare quattro chiacchere, negli stands, nelle sale da gioco, ma anche al ristorante o al bar con i disegnatori dei propri giochi preferiti. I quali disegnatori, in genre, sono persone molto disponibili e cordiali: ricordo con piacere il tempo passato con il mio amico Bob Mc Namara (ASL) ed il resto dello staff Avalon Hill, in particolare Charlie Kibler e Tom Shaw, che ci ha invitati a cena, con Jack Greene (Bismarck e Destroyer Captain), con Vance Von Borries (Kasserine e tutta la serie "norafricana" di Wargamer). Anche Richard Berg (serie GCA) e' una persona molto simpatica, per quanto un po' singolare.

Chi avra' avuto la pazienza di leggermi fin qui avra' capito che Origins e' un'esperienza che, potendo, vale senz'altro la pena di fare, accoppiandola con un giro piu' o meno lungo per gli Stati Uniti. Per parte nostra speriamo di avere qualche altro compagno di viaggio il prossimo anno ad Atlanta. Quello che pero' vi raccomandiamo caldamente e' di evitare la Pan Am come la peste, se non volete subire ritardi mostruosi, personale cafone, cibo ripugnante e la compagnia della peggiore feccia avioportata che si possa immaginare.

Dateci retta!

Paolo Selva



PADCON 89

LA PRIMA CONVENTION NAZIONALE PER GIOCATORI MOTORIZZATI

Impressioni di un partecipante

Anche quest'anno, come vuole la tradizione, nel mese di settembre si è tenuto il raduno nazionale dei giocatori di wargames.

La sede è stata Padova e, pun non pensando certo di andare a una convention come Origins, le mie aspettative sono andate ampiamente deluse: la convention non è stata assolutamente all'altezza delle precedenti. Con ciò non alludo all'affluenza dei giocatori che è stata un pò al di sotto delle precedenti edizioni settentrionali (di ciò non posso farne certo una colpa agli organizzatori), ma all'organizzazione logistica che, usando un'eufemismo, definirei carente.

In questa edizione gli organizzatori (il circolo Overlord) hanno affidato tutta questa parte ad un'agenzia di viaggi - i Viaggi del Sole - che, a conti fatti, non ha minimamente risposto alle attese dei partecipanti e, credo, degli stessi organizzatori.

A ciò va aggiunta la sfortuna che all'ultimo momento è venuta a mancare la disponibilità della sede prevista (il Palazzetto dello Sport) e la convention è stata trasferita nella palestra comunale di Ponte Brenta (luogo popolato da gente di provata fede milanista e noto per aver dato i natali al parroco e al farmacista locali).

Devo ritenermi fortunato ad aver ricevuto l'avviso in tempo perchè non è andata così bene a tutti. Per fare un esempio, il mio amico e nostro socio Nicola Quitadamo ha girato per Padova per circa quattro ore dopo essersi accorto che al palazzetto di convention non v'era traccia. E di ciò va data responsabilità anche agli organizzatori per non aver previsto questa eventualità.

Arrivati alla palestra comunale un'amara sorpresa: lo spostamento della sede è stato solo il primo sorso di un amaro calice da bere fino all'ultima goccia.

Mi spiego: il giocatore arrivava al banchetto della segreteria per accorgersi che non era stato adottato dalla famigerata agenzia di viaggi nessun criterio per riunire i giocatori della stessa città. Semplicemente si tirava un dado su questa tabella:

ACCOMODATION TABLE

1-2 Hotel Vienna
3-4 Hotel Fiera
5-6 Hotel Bellevue
7 o piu' ostello
** i giocatori con problemi economici hanno +6 al lancio del dado*
** i giocatori fortunati hanno un -4 al lancio del dado.*

Gli alberghi appena citati sembravano un misto tra un collegio e una casa d'appuntamenti. Camere ufficialmente da due persone che ne contenevano quattro o addirittura, nei casi peggiori, sei; obbligo di rientro serale entro le 24 per gli sfortunati alloggiati all'Hotel Bellevue; nessuno spazio per il gioco notturno; considerevole distanza degli Hotel tra loro e, ciò che è peggio, ovviamente, dalla sede della convention.

Chi di noi è venuto senza macchina ha avuto enormi problemi e si è trovato a dover mendicare passaggi o, peggio, a dover prendere un taxi, dato che non si sapeva se ci fossero corse notturne dei mezzi pubblici (non era stato promesso un'autobus di collegamento alberghi-convention?).

C'è da dire inoltre che contrariamente a qualsiasi legge dell'economia andando in comitiva siamo riusciti a spendere per l'albergo piu' di quanto avremmo speso andandoci per i fatti nostri. Mistero.

Per fortuna, nonostante tutto questo, devo dire che la grande simpatia dei parteci-

panti e l'atmosfera cordiale mi hanno permesso di tornare a casa con un buon ricordo di questi tre giorni.

Non mi è sembrata però opportuna la frase di uno degli organizzatori che alla chiusura della manifestazione ci ha detto che si è trattato di una convention "riuscita al 95 per cento". Io comunque ho visto di meglio!

Matteo Dzieduszycki.

ERRATA CORRIGE DELLE REGOLE DI JENA

CHIARIFICAZIONI:

a) I turni notturni sono quelli che rappresentano piu' di un ora di tempo reale.

b) Unità di artiglieria che bombardano vengono considerate "impegnare" l'unità bombardata.

ERRATA CORRIGE

1^) Pag. 31, colonna seconda:

Cancellare tutto il paragrafo 12.2 "Vittoria automatica"

2^) Pag. 35, colonna seconda:

Cancellare tutto il paragrafo 18.33.

3^) Pag. 36, colonna prima, centro pagina:

I reparti di Bernadotte possono non eseguire il percorso obbligatorio di cui alla regola 18.41, dal momento nel quale Bernadotte viene comandato da Napoleone (Murat non può comandare Bernadotte; l'unico comandante francese è Napoleone, gli altri sono ufficiali).

4^) Fogli piazzamento reparti:

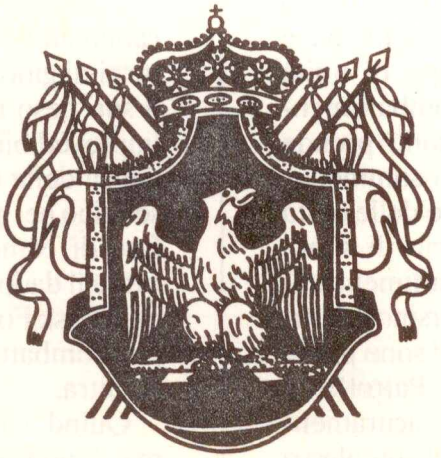
- L'unità del corpo di Davout G1 (6-4), nello scenario n^ 4 è una unità di rinforzo, come segnato sul calendario rinforzi.

- L'unità del corpo di Davout A1 è un'artiglieria ippotrainata, come correttamente riportato nel cartone pedine.

5^) Foglio calendario:

Le ore 6.00, 7.00, 8.00, 9.00 del 14/10 corrispondono a mosse di nebbia.

Per qualunque chiarimento scrivere, allegando francobollo per risposta, ad Antonio Battilani, via Lulli 50 - 41100 Modena.



VII FLOTTA:

NUOVE PROPOSTE POSTALI O NUOVI ORIZZONTI POSTALI.

Se guardate alla lista dei giochi maggiormente giocati per posta vedrete che la gamma non è molto ricca e annovera giochi vecchi di decenni.

Con questo non voglio criticare i vari Napoleon's Last Battles, Afrika Korps, Panzer Leader, etc ma vorrei portare una ventata di novità per allargare il panorama di coloro che non vogliono giocare per posta le "solite" simulazioni. Mi occuperò in questo articolo della serie sulla guerra moderna navale della Victory Games, a cui farò seguire un'analisi e un commento alla serie "Battles for North Afrika" della "Wargamer". Successivamente cercherò di analizzare le nuove uscite per scoprire "Nuovi orizzonti postali".

Per analizzare il trittico VI Fleet, II Fleet e VII Fleet partirò da quest'ultimo che presenta delle nuove regole modificate per migliorare il sistema di queste simulazioni. Cercherò di fare una veloce analisi del sistema per poi passare a considerare qualche scenario giocabile per posta tratto da VII Flotta. Vi ricordo comunque che vari scenari sono presenti pure in VI e II Flotta e sono giocabilissimi per posta come questi che analizzerò ma per problemi di spazio (e di tempo) non li posso considerare.

La scala del sistema è a livello di unità singole per navi e sommergibili e di squadriglia per gli aerei. Il turno appare diviso in 3 fasi in ciascuna delle quali si muove e combatte un determinato tipo di unità sommergibili, navi, aerei). Il combattimento si presenta molto vario in quanto prende in considerazione la guerra anti-sommergibile, il lancio di missili da parte delle unità sia di mare sia di cielo, lancio di siluri, bombardamento aereo, combattimenti aerei, lancio di missili cruise e persino scontri a corto raggio con i cannoni. Ci sono pure i cosiddetti CAP (Combat Air Patrol). La parte sui combattimenti risulta sicuramente la più riuscita ma il gioco nel complesso risulta pieno di brio e incertezza. Ogni turno è di 8 ore e nelle prime ore del mattino abbiamo una fase strategica aerea che ha lo scopo di individuare possibili obiettivi.

Nel complesso i combattimenti si presentano sorprendenti e movimentati malgrado alcune regole siano semplificate, ma accettabilissime se si considera la difficoltà nel ricreare uno scontro aereo-navale dell'anno '90.

Ora passiamo a parlare più in concreto di VII Flotta e delle sue componenti.

La simulazione prende in considerazione un possibile scontro aereo-navale Usa-Urss nell'Oceano Pacifico con la collaborazione delle marine minori presenti nella zona. Abbiamo 3 mappe che comprendono l'intero teatro del Pacifico fino alle Filippine estendosi verso est fino alla base di Guam e verso ovest fino alle coste delle Due Coree.

Rispetto ai precedenti lo spazio di mare è notevolmente aumentato con grandi tragitti da percorrere. Le pedine sono molto dettagliate e ognuna rappresenta la precisa sagoma di ogni singola nave o di ogni sommergibile. Nel complesso rileviamo una grande quantità grafica e cromatica tipica di tutte le simulazioni della VG. Il manuale del regolamento ci offre 9 scenari di base da giocare su una sola mappa e 5 maggiori che comprendono l'intera area.

Sicuramente i 9 scenari minori sono giocabilissimi per posta e nessuno supera i 6 turni di gioco. Naturalmente la fortuna ha il suo peso ma un giocatore abile e direi imprevedibile può limitare di molto l'incidenza della fortuna. Due difficoltà si presentano nel gioco per posta: 1) in quasi ogni fase di combattimento il difensore deve tirare il dado 2) ogni unità aerea o navale e ogni Task Force eventuale deve muovere e poi combattere prima che ne sia mossa un'altra.

Quindi ciò richiederebbe molto tempo ma il non elevato numero delle pedine presenti negli scenari non comporta labo-

riose manovre.

C'è da aggiungere poi la breve durata di ogni scenario che limita la durata di ogni scontro. Direi uno scenario lungo 6 turni richiede complessivamente circa dai 4 ai 6 mesi di tempo.

Per quello che riguarda il primo punto quando l'attaccante invia le coordinate deve indicare pure quelle che saranno usate come lanci del dado difensore quindi una coordinata per il tiro difensivo e una per quello offensivo.

VII Flotta contiene oltre i 9 scenari suddetti, 5 scenari "globali" che richiederebbero più di un anno di gioco quindi non possono essere considerati. Per VI Flotta e II Flotta vale lo stesso discorso, dal momento che nel primo che si svolge nel Mediterraneo abbiamo 8 scenari validi (cioè abili al gioco postale) e nel secondo (area del Nord Atlantico e dell' Oceano Artico) 7 scenari validi.

Abbiamo quindi una vasta scelta di scenari che permettono un'ampia varietà di simulazioni. Per di più qualcuno può provare a crearne degli altri. Devo comunque sottolineare che gli scenari avanzati che rappresentano un conflitto globale sono di gran lunga più avvincenti ma lunghi, molto lunghi.

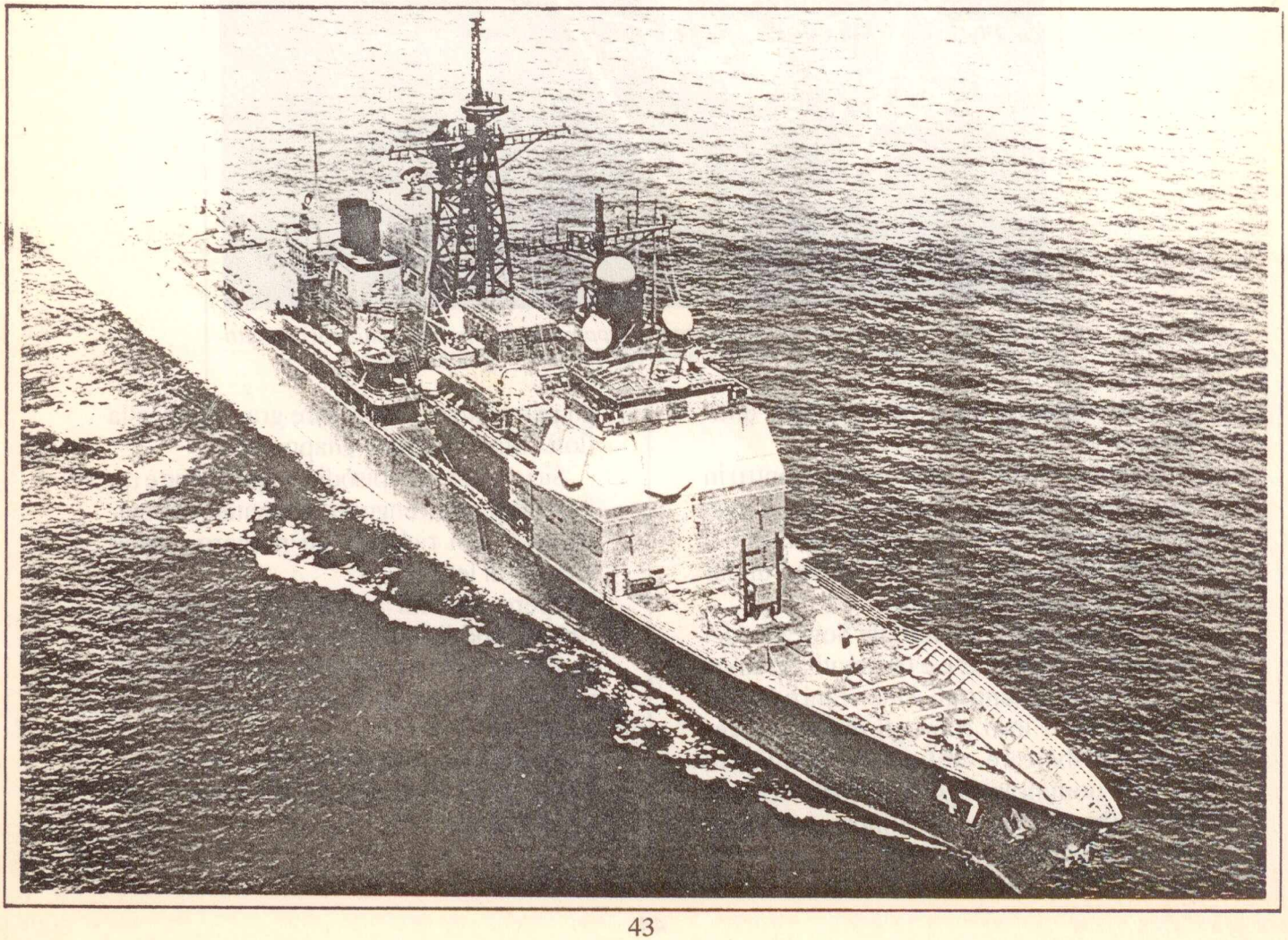
Purtroppo c'è da dire che VI Flotta rapportato agli altri due diventa ben poca cosa in quanto le regole di questi ultimi hanno purtroppo non trascurabili cambiamenti che bisognerebbe apportare anche al primo nato di questa serie.

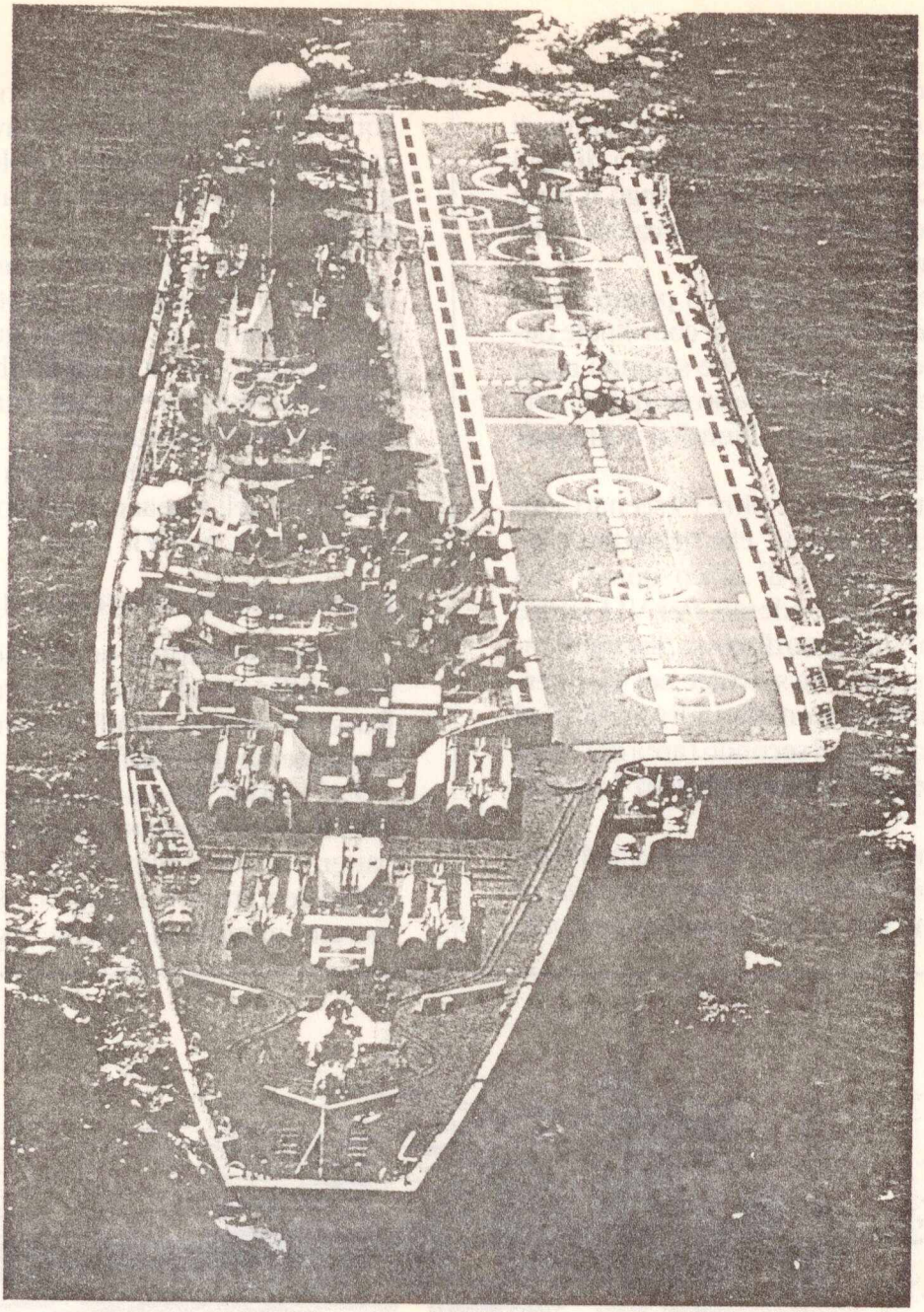
Passiamo ora a vedere cosa combina il Sovietico nell'Oceano Pacifico attraverso lo scenario n. 6 di VII Flotta.

L' INVASIONE DI MOKKAIDO.

Questo scenario è un efficace esempio delle difficoltà che può incontrare la flotta Russa in caso di conflitto con la marina Statunitense del Pacifico.

La "Vinson" ha una poderosa forza aerea che i Russi non hanno la capacità di controbattere: infatti la Minsk" e la "Novorrosjsk" pur se denominate portaerei imbarcano un ristretto numero di Yak 36 Fogger e sono





La MINSK in una vista aerea che da modo di apprezzare molte delle soluzioni costruttive adottate su queste unità. Sotto: un FORGER in fase di appontaggio.

pesantemente armate nella guerra antisom.

Dopo un accurata analisi sullo scontro in questione è apparso evidente che il Russo può combattere l'Americano solo con i sommergibili destinando le navi ad un lavoro sopratutto difensivo.

Ogni invasione territoriale Sovietica del territorio Giapponese è destinata perciò al fallimento in quanto gli Americani possono far arrivare i loro convogli molto velocemente e sbarcare così grosse quantità di mezzi e uomini appoggiati dalla forza aerea della Vinson. Non si dimentichi comunque che il Russo possiede molte basi aeree che gli permettono di arrecare gravi danni alla flotta Statunitense e Giapponese.

Sicuramente l'episodio in questione è tra i migliori che vengono presentati dal manuale e non richiede un numero troppo elevato di lettere.

Spero che chi proverà la simulazione rimarrà soddisfatto. Per ulteriori informazioni e notizie (o critiche) gli appassionati non hanno che da scrivermi al presente indirizzo:

FAINA Mauro, Via dell'Irto 30, 04013 - LATINA SCALO (Latina), o telefonarmi allo 0773/318025.

L'EVOLUZIONE NAVALE NEL DOPOGUERRA.

Alla fine della seconda guerra mondiale, i paesi coinvolti avevano un'idea piuttosto chiara di ciò che serviva alle rispettive marine, sia in termini di strategie sia in termini di tipi di nave.

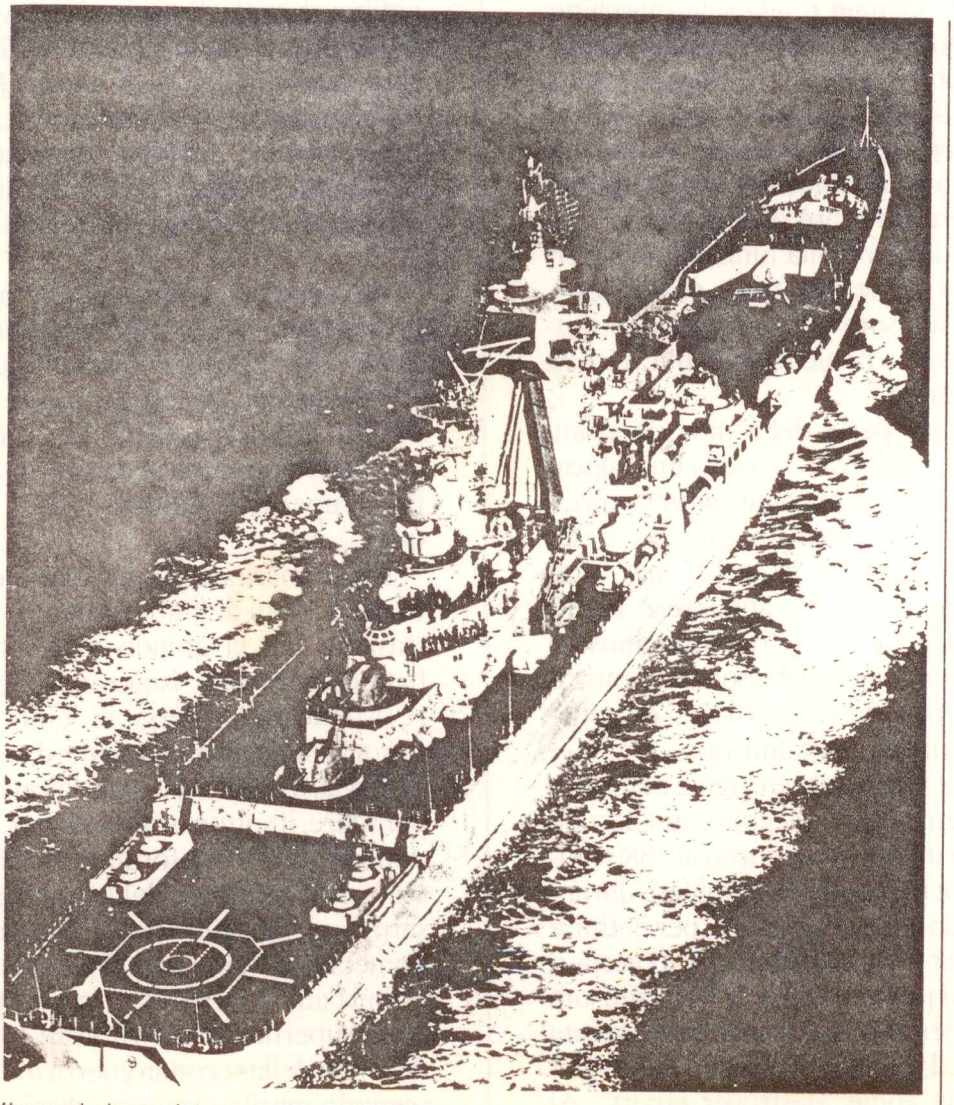
Le portaerei avevano finalmente raggiunto lo status di "navi regine" durante il corso della guerra. Oltre a due tipi di base, le portaerei d'attacco con dislocamento di 20.000 e più tonnellate e quelle leggere con dislocamento inferiore a 20.000 tonnellate, c'erano anche alcune realizzazioni tipiche del periodo bellico, note come portaerei di scorta.

La maggior parte delle portaerei apparteneva alla Marina americana e a quella britannica, sebbene alla fine del decennio anche Francia e Canada ne avessero rispettivamente una e due unità (entrambe cedute dalla Royal Navy).

Nel 1945 esistevano ancora molte navi da battaglia, ma si era d'accordo sul fatto che i giorni delle navi pesantemente corazzate e armate solo di grossi cannoni fossero finiti. Le migliori corazzate allora in servizio appartenevano a Stati Uniti, Gran Bretagna, Francia, Giappone e Italia.

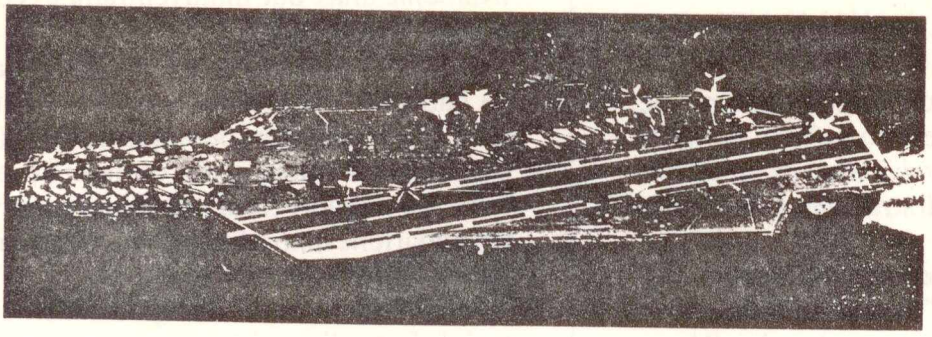
Rimanevano in servizio pochi incrociatori da battaglia, unità concepite nei primi anni del secolo XX come navi con la potenza di fuoco delle corazzate e la velocità degli incrociatori; una formula, questa, che andava a scapito della protezione e che, quindi, rappresentava un compromesso piuttosto insoddisfacente.

Subito dopo, in ordine di grandezza e importanza, veniva l'incrociatore: una nave autosufficiente e di grande autonomia, con alta velocità, adeguata protezione e arma-



Il grande incrociatore nucleare KIROV può essere considerato un po' il simbolo del nuovo programma navale sovietico.

La terza portaerei americana, la JOHN F. KENNEDY, stava partecipando ad esercitazioni NATO nel nord Atlantico quando, l'11 ottobre, ricevette l'ordine di portarsi in una zona ad occidente di Gibilterra, per poter rifornire di carburante gli SKYHAWK provenienti dalle Azzorre. Quando la situazione fu al suo massimo punto di crisi, la KENNEDY, dal 25 al 27 ottobre, si portò a sud di Creta, per unirsi alle altre due portaerei. (Foto: Archiv-BfZ)



mento consistente, che, sebbene inferiore alla corazzata, era superiore a tutti gli altri tipi di unità da guerra.

Il dislocamento variava da 5.000 t con sei cannoni da 152 mm (per esempio la classe inglese Leander) a 20.950 t della classe americana Des Moines, con nove cannoni da 203 mm e dodici da 127 mm. La maggior parte degli incrociatori aveva una certa corazzatura, di solito dieci centimetri circa, attorno alle caldaie e alla sala macchine; tutti erano dotati di numerose armi antiaeree di piccolo calibro e la maggior parte disponeva di tubi lanciasiluri, ma raramente imbarcava sensori antisom. Il tipo più comune era indubbiamente il cacciatorpediniere, vero tuttofare di ogni flotta, i cui compiti andavano dalla funzione di schermo esterno per le task force di portaerei, alla scorta antisom dei convogli, alle missioni isolate che richiedevano alta velocità e manovrabilità.

La maggior parte delle navi rientranti nella categoria dei caccia aveva un dislocamento da 1.000 a 3.000 t; l'armamento principale era costituito da quattro o sei cannoni di calibro tra 102 e 127 mm, oltre che da numerose armi antiaeree. Tutti i caccia avevano lanciasiluri e armi antisom di vario tipo come lanciabombe, scaricabombe, "porcospini", e quasi tutti disponevano di svariati sensori antisom.

Il termine fregata ebbe origine nella Marina napoleonica e, in seguito, fu adottato anche dagli inglesi, ma attorno al 1880 cadde in disuso; fu ripreso dagli inglesi, durante la seconda guerra mondiale, per definire una nave per certi aspetti simile al caccia, il cui compito principale era la lotta antisom sia isolatamente sia nel quadro della scorta ai convogli. La Marina americana designò queste unità come "destroyer escort". Al livello inferiore della scala delle navi da guerra figuravano le piccole unità di scorta con dislocamento di 500-1.000 t, prodotte in grandissimo numero durante la guerra, sopratutto negli Stati Uniti, in Gran Bretagna e in Canada. Infine, c'era una moltitudine di motovedette d'attacco con dislocamento di 40-100 t, armate con cannoni di piccolo calibro e siluri.

Vi furono molte operazioni di assalto anfibio durante la guerra, nel Mediterraneo, lungo le coste settentrionali dell'Europa occidentale, negli oceani Pacifico e Indiano (anche l'Unione Sovietica ne intraprese alcune), sebbene nessuna su vasta scala come lo sbarco in Normandia o quelli americani nelle isole tenute dai giapponesi.

Per rendere possibili quelle operazioni fu costruita un'enorme quantità di unità anfibie. I sottomarini furono impegnati in strenue campagne a largo raggio, sia nell'atlantico che nel pacifico, che si conclusero con l'affondamento di numerosissime unità di superficie, militari e civili, e subacquee.

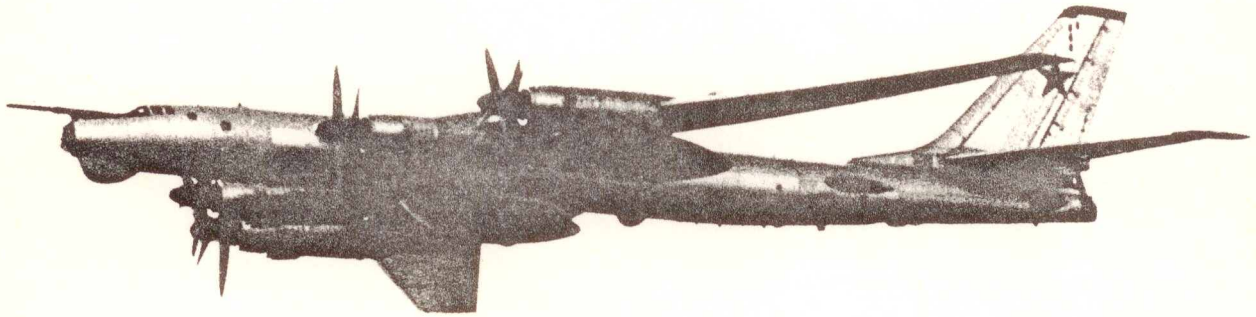
Il sottomarino a propulsione diesel-elettrica e armato di siluri era il sovrano incontrastato, ma la grande maggioranza dei battelli in servizio risultava di poco migliore rispetto ai sommergibili, lenti e con scarsa autonomia di immersione, d'anteguerra. Tuttavia, proprio mentre la guerra stava per finire, il sottomarino tedesco Tipo XXI dimostrò come una forma più affinata dello scafo e un aumento della potenza favorissero il raggiungimento di una velocità in immersione molto maggiore; anche questi ottimi battelli, però, erano costretti a tornare in superficie per ricaricare le batterie. Alla fine della seconda guerra mondiale, lo scenario navale sembrava dunque deline-

arsi in modo assai semplice: affermazione della portaerei come "capital ship" a scapito della corazzata, propensione alla specializzazione dei ruoli e non del pluri-impiego, scarsità dei sensori tecnicamente avanzati, predominio dell'uomo sull'automazione delle funzioni per il governo delle unità.

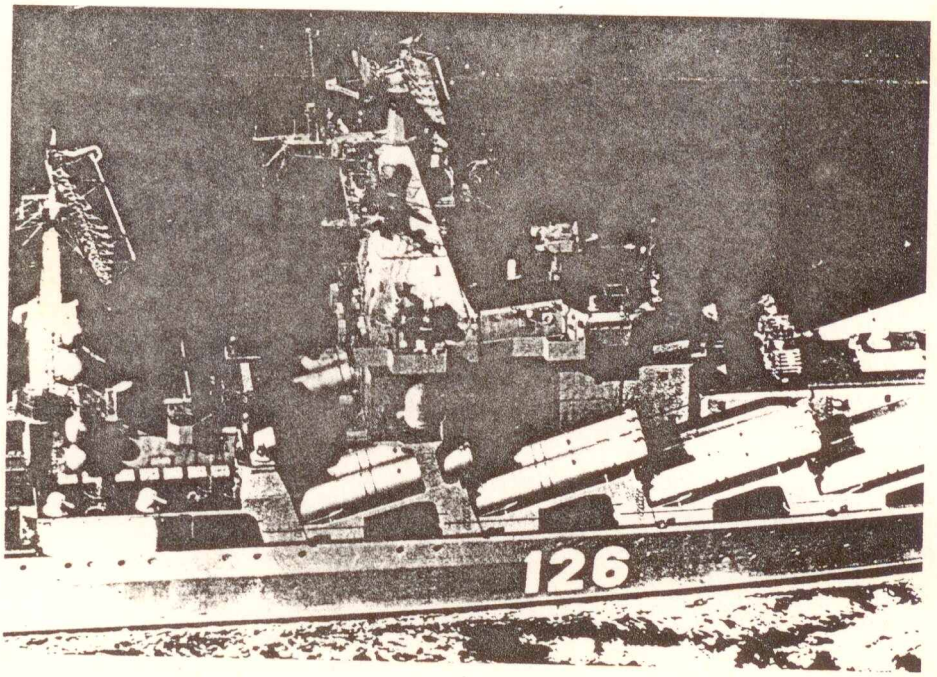
Negli anni a venire, a nomi e a tipi di navi sostanzialmente invariati (i caccia avrebbero continuato a chiamarsi caccia, le fregate fregate, e così via) avrebbero fatto riscontro unità profondamente diverse per strutture, prestazioni e compiti.

Tratto da: Salamander Books Ltd

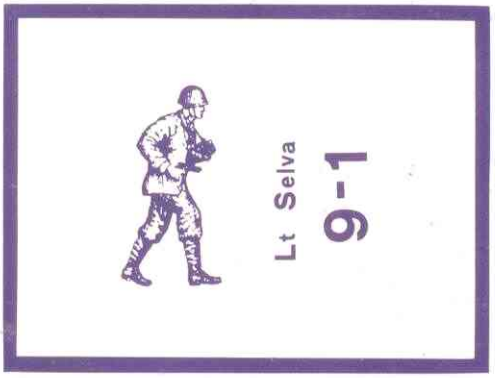
Faina Mauro



Il velivolo da ricognizione navale Tu-95 BEAR D viene regolarmente impiegato a Cuba, in Angola e in Vietnam nel quadro del programma di espansione sovietica a livello globale.



A destra: dettaglio della parte centrale dell'incrociatore SLAVA. Ben visibili i contenitori/lanciatori dei missili sup-/sup SS-N-12, il sistema di difesa di punto basato su torrette a canne rotanti da 30 mm, la grande antenna del radar principale di scoperta aerea bi/tridimensionale TOP PAIR sull'albero di maestra e quella del radar bi/tridimensionale TOP STEER sull'albero di trinchetto.



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