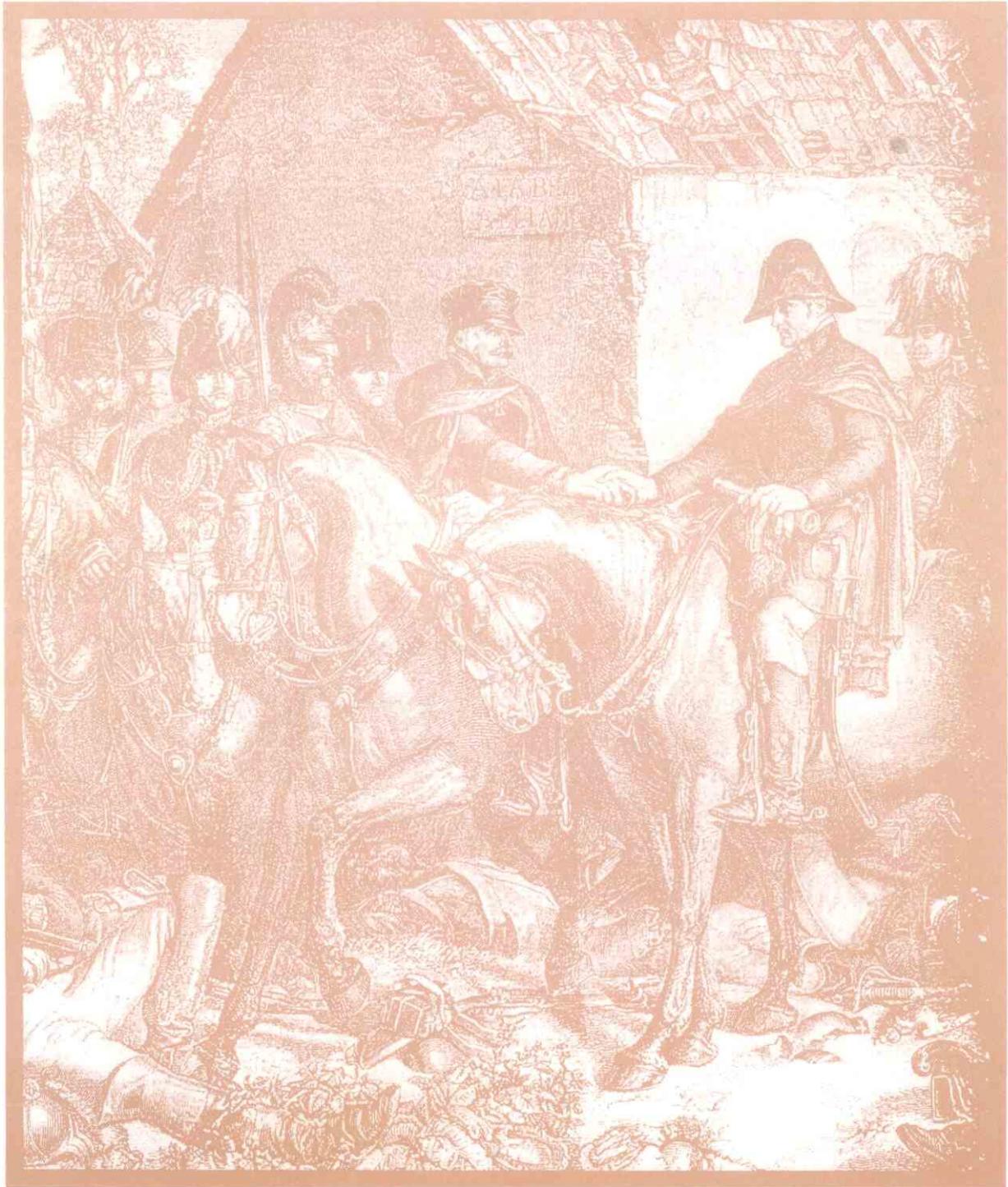




TorneoMaster

Notiziario 4/89

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

SOMMARIO

	<i>pag.</i>
<i>Editoriale</i>	3
<i>Classifica</i>	7
<i>"Il giorno piú lungo" Macrogame di N.L.B.</i>	16
<i>Air Superiority</i>	22
<i>"In guardia, marrano!" (Swashbuckler)</i>	26
<i>Marshal: un approccio</i>	28
<i>Wargames a Bologna</i>	36
<i>Annunci</i>	38
<i>Ardenne '44. Macrogame per P.L.</i>	39



Cari amici, ancora una volta un'anno di vita sociale si va a chiudere, ed quindi di nuovo tempo di bilanci. Quello puramente "economico" lo trovate all'interno del Notiziario; quello più generale l'oggetto di questa pagina.

Guardando al 1989, lo consideriamo, tutto sommato, un anno che si chiude con un consuntivo positivo. Tutte le polemiche che avevano piagato la vita dell'associazione negli anni precedenti sono state completamente assenti da più di un anno a questa parte, dimostrando che, anche a prezzo di qualche defezione, il nuovo corso inaugurato dopo l'assemblea della Romacon 88 si è mostrato più adatto del precedente a regolare il TM.

D'altro canto il flusso continuo dei nuovi iscritti ha permesso all'associazione di rimanere agevolmente al di sopra della quota che le consente una sopravvivenza agevole. An-

che la pubblicazione di Jena, pur con tutti i travagli tipografici che costata, crediamo possa essere messa nella colonna degli attivi per il TM nel 1989.

Questa iniziativa sembra che abbia riscosso un successo lusinghiero pure sul "mercato" al di fuori della nostra associazione, e non a caso è da ascrivere tra le pochissime cose "serie" prodotte in Italia.

Forti della passata esperienza, potremmo anche in futuro ripetere l'iniziativa; a patto di avere, ovviamente, a disposizione un progetto altrettanto valido.

Purtroppo il 1989 si è chiuso con la necessità di aggiornare la quota sociale, ferma da 5 anni, al passo implacabile che l'inflazione tiene, specialmente quando si tratta delle tariffe pubbliche. Rispetto al 1985 le spese sono cresciute in ogni campo, soprattutto per quanto riguarda il Notiziario che, non a caso,

è la voce che costituisce gran parte delle nostre uscite. I costi tipografici sono ovviamente cresciuti sostanziosamente, anche prescindendo dalla pubblicazione di Jena, che comunque non sarebbe stata possibile per le sole casse sociali senza il contributo di Nando Ferrari. I costi di spedizione (leggi: francobolli) sono aumentati in maniera proporzionalmente ancora superiore (più del 100%!). Per fortuna che la tipografia non ha avuto la stessa smodata libidine inflazionistica dello Stato, perchè altrimenti avremmo sfiorato la bancarotta!

L'altro punto dolente che ci preme di evidenziare in questo editoriale è la cronica necessità di articoli per il Notiziario.

Necessità che avevamo ben presente un anno fa, quando chiedemmo nel sondaggio la vostra disponibilità a scrivere almeno un articolo l'anno. La risposta fu confortante, i risultati pratici lo sono stati un pò meno.

La situazione attuale non che sia disperata, ma certamente seria. Come dicevamo sopra, il Notiziario assorbe la grandissima parte del bilancio del TM ed quindi opportuno che i suoi contenuti siano pari alle aspettative. Datevi da fare, allora. Vi garantiamo che buttar giù un articolo non è impresa proibitiva e può risultare anche una cosa divertente.

Un argomento classico all'inizio di ogni anno è il bilancio agonistico del precedente. Stefano De Francesco, Roberto Gentilini e Antonio Battilani si sono aggiudicati i primi tre posti della classifica generale, ognuno guadagnando una posizione rispetto al 1989. E De Francesco, dopo 18 avversari, ancora imbattuto: se lo rimane, diventerà sempre più difficile scalarlo dal trono.

Giulio Usanza è risultato invece il miglior esordiente dell'anno, avendo terminato il 1989 con ben 168 punti, ed avendo vinto tutte le partite disputate.

Andrea Favali invece l'ultimo vincitore della classifica per il miglior scalatore, che, come sapete, sarà trasformata in un premio per la

migliore performance annuale a partire proprio dal 1990. Per il bolognese questo successo è il degno coronamento di un anno ricco di trionfi wargamistici.

A proposito della classifica, occorre fare un "errata corrige" a quanto pubblicato sul numero precedente. La partita a Squad Leader vinta da Bennati su Gentilini non è mai avvenuta. Si trattava di un "sogno informatico", che abbiamo provveduto a scacciare con questo numero ridando ai due giocatori la propria classifica reale.

Bene, una fine d'anno che si rispetti non può non includere i buoni propositi per l'anno nuovo. In questo senso ci impegnamo a portare avanti il TM con l'entusiasmo di sempre e con la voglia di continuare a migliorare passo passo, ma costantemente.

Una novità per il 1990 potrebbe essere un torneo aperto a tutti i soci su Jena, gioco scelto non fosse altro che perchè lo abbiamo proprio tutti. Maggiori dettagli e il modulo d'iscrizione li troverete sul prossimo numero.

Un'altro appuntamento per il TM nel 1990 riguarda l'organizzazione, insieme ai soci perugini, della terza edizione della "Kopluts". Quest'anno la manifestazione si disputata nell'accogliente Hotel Ellera durante il week-end dell'8 dicembre. Nonostante qualche presenza in meno del previsto, i commenti dei partecipanti sono stati ancora una volta positivi: si sono divertiti e, in fondo, questo proprio ciò che conta.

Ci sentiamo quindi obbligati a fare il massimo per far crescere questa simpatica manifestazione; verrete naturalmente aggiornati nei prossimi numeri del notiziario. In questo trovate invece il modulo per il rinnovo dell'iscrizione; un'unica (solita) raccomandazione: provvedete il prima possibile!

A presto.

La Segreteria

GLI ARTICOLI DEL BOLLETTINO

Con gli ultimi numeri del Notiziario avrete certamente notato dei miglioramenti estetici; tali innovazioni sono dovute principalmente all'adozione di software più evoluto di quello usato precedentemente. Mentre prima venivano usati dei normali Word Processor per digitare il testo e normali stampanti ad aghi per stamparlo, e la fase di impaginazione era tutta affidata al paziente lavoro di Bruno CAFARO, ora il Word Processor serve solo per digitare il testo, che viene poi trasferito in un programma di DTP (Desk Top Publishing, traducibile con Editoria da Tavolo) che si chiama Ventura, che consente, con modalità da "tipografo", di comporre il testo stesso sul video e di vederlo come apparirebbe stampato. La stampa stessa viene poi eseguita con una stampante laser, che consente un livello di qualità tipografica.

Si occupano della digitazione dei testi Andrea FAVALI e Daniele DAL BELLO mentre la stampante Laser viene messa a disposizione da Vincenzo PUGLIESE. Tutto questo viene detto non tanto per evidenziare il nostro paziente lavoro (non solo per quello, almeno) ma per chiarire alcune note tecniche per consentire di coordinare meglio il tutto.

Una volta stabilito il contenuto del prossimo numero, tocca ai malcapitati di cui sopra incaricarsi di una paziente opera di digitazione di tutti gli articoli (un lavoro che non faticherete a immaginare noiosissimo) e di una sua impaginazione a video (meno noioso e più gratificante).

Questo significa che con poco sforzo da parte degli autori degli articoli si può fare molto per ridurre al minimo i tempi e gli oneri, specialmente il mero lavoro di battitura, per potersi dedicare di più al lavoro di impaginazione e ottimizzare quindi il risultato complessivo.

Veniamo ora al pratico: la soluzione migliore sarebbe di digitare il vostro articolo

con un Word Processor e un computer IBM o IBM Compatibile; potete utilizzare qualsiasi software in vostro possesso, anche se noi possiamo consigliare (per motivi di compatibilità con il Ventura) il WordStar 4.0. Se avete il computer ma non il programma, rivolgetevi pure a noi. Dovete poi trasferire il vostro testo su un dischetto (e va bene sia il tipo da 5,25" sia da 3,5"), sia come file di ASCII puro (la cosiddetta stampa su disco) sia come file di testo del programma stesso.

Questo perchè il Ventura potrebbe non riconoscere il vostro programma, ma riconosce sicuramente il file ASCII. Poi non dovete far altro che affidare alle PP.TT. il vostro dischetto (in apposita busta protetta dalle "brutalità" delle poste) e noi ci limiteremo a richiamare il vostro articolo con un semplice comando e ritrovarcelo a video pronto per l'impaginazione.

Se avete computers non IBM compatibili (Apple, Commodore) segnalatecelo e possiamo studiare la possibilità di trasferimento degli archivi. Se non avete il computer in casa, ma avete la possibilità di mettere le mani su quello di un amico, o in ufficio, non esitate: quello che per voi è un piccolo lavoro in più diventa per noi una grossa facilitazione, in quanto dobbiamo battere tutti gli articoli, tipo "piccoli scrivani fiorentini", mentre invece ci piacerebbe avere più tempo per giocare; e voi volete farci giocare, non è vero?!. Se proprio non potete, inviatecelo battuto a macchina, con una interlinea doppia, e con meno correzioni possibili; stiamo valutando la possibilità, con uno scanner, di "leggere" il dattiloscritto dal foglio stesso per trasferirlo al computer senza doverlo ribattere, e questi accorgimenti ci faciliteranno la vita. Inoltre tenete presenti i seguenti consigli, validi per tutti gli articoli qualunque sia il loro supporto, cartaceo o magnetico:

- rileggete e fate leggere anche ad altre persone il testo; a volte un periodo a voi

comprensibilissimo non risulta tale per altre persone, e i congiuntivi sono una brutta bestia

- controllate l'ortografia, specie dei nomi citati: possiamo correggere qualche svista di italiano, ma nomi inglesi, tedeschi, etc...

- curate molto lo stile: se mettete un nome con iniziale maiuscola abbiate cura di ripetere la maiuscola ogni volta che il nome stesso viene ripetuto, e altri accorgimenti analoghi

- evitate virgolettature inutili, latinismi gratuiti (parla come magni), periodi inutilmente complessi

- inserite disegni e foto che arricchiscano il vostro articolo, ma ricordate che devono essere chiari, non troppo grandi, e se fotocopie

devono essere di ottima qualità, senza zone scure

Vogliateci perdonare questa perfida elencazione di manchevolezze, ma tenete presente che quello che ci preme è solo la possibilità di curare ancora meglio quello al quale tutti teniamo, e cioè il Notiziario.

E soprattutto, scrivete, scrivete, scrivete: attendiamo i vostri articoli (e non vi spaventate: se buoni, vanno bene anche a mano e sulla carta igienica)

TM Racing Writers Team:

Andrea Favali

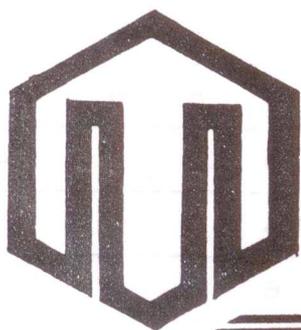
Daniele Dal Bello

I PIU' GIOCATI

1	Panzer Leader (AH)	261
2	Napoleon's Last Battles (SPI)	204
3	Advanced Squad Leader (AH)	158
4	Squad Leader (AH)	154
5	The Russian Campaign (AH)	84
6	Panzerblitz (AH)	83
7	Napoleon At War (SPI)	81
8	Cross Of Iron	77
9	Afrika Korps (AH)	69
10	The Arab-Israeli Wars (AH)	59
11	Blue & Gray (SPI)	53
12	Third Reich (AH)	45
13	Wooden Ships & Iron Men (AH)	45
14	Gladiator (AH)	38
15	Crescendo Of Doom (AH)	37

I PIU' GIOCATI PER POSTA

1	Panzer Leader (AH)	99
2	Napoleon's Last Battles (SPI)	64
3	The Russian Campaign (AH)	30
4	Afrika Korps (AH)	27
5	Squad Leader (AH)	26
6	Napoleon At War (SPI)	20
7	Anzio (AH)	17
8	The Arab-Israeli Wars (AH)	15
9	Panzerblitz (AH)	12
10	Third Reich (AH)	10
11	Cross Of Iron (AH)	8
12	Stalingrad (AH)	8
13	Wooden Ships & Iron Men (AH)	7
14	Advanced Squad Leader (AH)	7
15	Flight Leader (AH)	7



La Classifica

aggiornata al 31.12.1989
totale partite disputate 2502
totale partite postali 482

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng
1	PG334 DE FRANCESCO	S	187	39	31	0	8	16	18	1	288
2	BS359 GENTILINI	R	178	21	17	4	0	8	11	11	88
3	M0354 BATTILANI	A	178	27	18	8	1	3	14	12	42
4	UD205 QUITADAMO	N	177	26	24	1	1	21	10	9	210
5	M0055 CUOGHI	S	174	228	137	90	1	5	16	46	80
6	BS235 USANZA	G	168	10	10	0	0	6	5	9	30
7	LT352 FAINA	M	166	42	24	16	2	11	11	33	121
8	B0324 FAVALI	A	158	44	24	17	3	9	22	0	198
9	B0315 PRANDI	C	157	17	12	3	1	8	12	8	96
10	PG351 TUZZI	M	156	20	11	4	5	12	10	9	120
11	M0054 TAGLIAZUCCHI	E	155	185	90	93	5	8	11	13	88
12	M0344 COTTAFIVI	M	152	17	9	8	0	2	5	0	10
13	M0050 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	RM197 SELVA	P	147	75	46	27	2	16	27	4	432
19	VR420 CUNEGO	A	145	14	12	2	0	4	4	0	16
20	B0234 DE BONI	G	143	24	15	9	0	7	14	14	98

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng	
21	VR381	MARTINI	L	137	34	20	14	0	3	13	8	39
22	PG361	GAMBACURTA	S	136	15	9	4	2	12	6	5	72
23	VR418	SORIO	G	136	16	10	6	0	1	5	0	5
24	RM144	STOCCHI	A	134	37	17	19	1	3	14	0	42
25	PI329	BARTOLI	M	132	19	13	5	1	14	8	0	112
26	NA300	CESARO	M	130	15	9	5	1	6	8	2	48
27	RM303	LAMENDOLA	G	128	26	12	7	7	8	19	3	152
28	BS200	LIGUORI	M	126	10	3	5	2	5	6	5	30
29	TO242	MORGERA	C	124	14	10	3	1	5	4	5	20
30	PG172	MATTIELLI	A	122	20	9	5	6	13	15	8	195
31	TS230	DE SCORDILLI	T	121	31	11	20	0	10	17	2	170
32	PG357	AGNUSDEI	G	121	14	6	7	1	8	8	0	64
33	VR304	FERRARI	F	119	101	59	41	1	29	10	0	290
34	RM076	RIGILLO	R	117	10	5	3	2	3	6	7	18
35	RM202	CAFARO	B	116	69	31	31	7	21	26	13	546
36	RM174	CHIAFFARINO	L	115	51	19	23	9	22	18	2	396
37	PG371	DAL BELLO	D	115	12	5	5	2	5	7	0	35
38	BL038	MEROLA	F	113	18	9	8	1	9	8	10	72
39	RM222	BOMBA	C	113	18	11	5	2	6	6	0	36
40	RM175	LOMBARDI	M	111	95	43	42	10	34	27	6	918
41	NA299	ERCOLANO	G	111	11	5	6	0	4	8	0	32
42	FE407	SALETTI	D	109	43	17	20	6	4	4	1	16
43	FE276	BALESTRERI	L	107	56	25	25	6	5	6	11	30
44	MO345	ARTIOLI	P	106	23	6	17	0	3	4	1	12
45	RM201	GIUNTOLI	E	103	43	17	23	3	11	14	0	154
46	RM218	CERONE	M	101	19	9	8	2	3	8	0	24
47	RM219	MORETTI	D	99	28	13	11	4	10	13	0	130
48	RM301	DZIEDUSZYCKI	M	99	25	7	12	6	8	13	2	104
49	BL057	FERRO	G	97	48	23	24	1	19	21	38	399
50	RM221	BOMBA	F	96	15	3	11	1	6	4	0	24

tess	cognome	n	pun	par	vin	per	par	war	avv	pbm	ng
51	IM387 RAMPOLLA	L	93	18	10	8	0	7	1	0	7
52	VR419 SIMONAZZI	M	92	13	4	9	0	5	4	0	20
53	RM212 PORRINI	R	91	12	2	10	0	3	7	0	21
54	VR306 CABIANCA	L	88	78	30	47	1	25	6	0	150
55	SA245 LAMBERTI	V	88	10	3	7	0	4	7	8	28
56	PV031 CASTAGNOLA	L	87	73	22	48	3	12	7	1	84
57	TN157 MANFREDI	T	82	22	3	17	2	10	16	11	160
58	PN253 ROMANI	R	81	11	2	8	1	6	9	3	54
59	IM367 RAMPOLLA	A	80	24	8	16	0	9	5	5	45
60	LT369 GALLONE	C	79	10	1	9	0	4	4	8	16
61	FG328 NIGELLI	O	77	11	3	7	1	3	5	2	15
62	VA262 BISERNI	A	73	13	1	11	1	7	7	1	49
63	PG335 BAIOLETTI	C	57	20	2	15	3	11	8	0	88

Giocatori con meno di 10 partite

tess	cognome	n	pun	par					
HN002	COWLES	M	133	4	PG416	CALCAGNO	G	98	4
G0433	MAREGA	R	131	6	VE210	CANEVESE	A	97	9
RM375	CASSANO	G	124	6	VR206	GABRIELLI	S	97	6
VR272	LUCCHESI	A	120	9	F0353	BEVILACQUA	N	96	2
BA321	DE BENEDICTIS	G	120	3	MI414	CIAMPICHETTI	A	94	2
B0415	CACCIA	G	120	2	RM425	BATTIGELLI	G	93	1
MI013	BERTOCCHI	E	118	2	FI428	DE DONNO	L	92	1
FO032	BULGARELLI	R	113	1	VR436	SCARPETTA	L	92	1
RM373	PUGLIESE	V	110	3	F0231	GRANATA	E	91	8
MI009	CIMINI	M	109	4	PG411	VACCA	R	91	3
B0374	BENNATI	G	106	8	RM426	DOMENICI	D	85	2
MS207	CHIAPPE	A	105	2	UD439	COSSETTINI	S	83	6
PV348	MACCIONI	G	104	8	MI338	FILIPCIC	L	81	6
BL037	GUGLIELMO	M	104	3	AL437	GRASSI	M	78	3
EN224	SCARLATA	F	103	6	G0431	LA MACCHIA	C	69	6
GR382	LONGO	G	102	5	PG410	BEZZI	C	59	9
PG347	BIANCALANA	P	99	4	VR435	POL	A	52	8

LE MARCHE PIU' GIOCATE

Avalon Hill	1527	(61.00%)
SPI	619	(24.73%)
GDW	144	(5.75%)
Victory Games	42	(1.67%)
altre	171	(6.83%)

elenco partite

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

<u>data</u>	<u>giocatori</u>	<u>gioco</u>	<u>pbm</u>
17.7	De Boni-Gallone	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
23.8	Simonazzi-Pol	Alexander (AH)	
28.8	Simonazzi-Pol	Alexander (AH)	
1.9	Cunego-Simonazzi	Wings (YAQ)	
8.9	Simonazzi-Pol	Napoleon's Last Battles (AH)	
11.9	Cunego-Pol	Cross of Iron (AH)	
15.9	Cunego-Pol	Wings (YAQ)	
22.9	Cunego-Pol	Wings (YAQ)	
29.9	Liguori-Maccioni	Napoleon's Last Battles (SPI)	
5.10	Lucchese-Biserni	The Arab-Israeli Wars (AH)	*
30.10	Bartoli-Vacca	Fast Attack Boats (YAQ)	
1.11	Cabianca-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
3.11	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
6.11	Bartoli-Vacca	Fight for the Sky (ATT)	
7.11	Marega-La Macchia	Air Cav (WES)	
8.11	Cesaro-Lamberti	Russian Campaign (AH)	*
14.11	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
18.11	Quitadamo-Cossettini	Crusader (SPI)	
20.11	Cabianca-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
25.11	Quitadamo-Cossettini	Napoleon at Leipzig (CLA)	
27.11	Marega-La Macchia	Air Cav (WES)	
28.11	Selva-Battigelli	Flat Top (AH)	
3.12	Dal Bello-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
8.12	Prandi-Chiaffarino	Cross of Iron (AH)	
8.12	Quitadamo-Cossettini	North Africa (SPI)	
8.12	Bennati-Lamendola	Wooden Ships & Iron Men (AH)	
8.12	Sorio-Grassi	Advanced Squad Leader (AH)	
8.12	De Francesco-Ercolano	Western Desert (GDW)	
9.12	Agnusdei-Cesaro	Battles for the Ardennes (SPI)	
9.12	Chiaffarino-Lamendola	Gladiator (AH)	
10.12	Bennati-Bezzi	Wooden Ships & Iron Men (AH)	
10.12	Baiioletti-Biancalana	Westwall (SPI)	
10.12	Sorio-Grassi	Advanced Squad Leader (AH)	
10.12	Cesaro-Lamendola	Napoleon at War (SPI)	
11.12	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
11.12	Sorio-Grassi	Advanced Squad Leader (AH)	
11.12	Marega-La Macchia	Air Cav (WES)	
16.12	Quitadamo-Cossettini	Napoleon at War (SPI)	
17.12	Quitadamo-Cossettini	Thunder at Cassino (AH)	
17.12	Battilani-Ferro	Panzer Leader (AH)	*
19.12	Stocchi-Domenici	Flat Top (AH)	
20.12	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
20.12	Quitadamo-Cossettini	Turning Point Stalingrad (AH)	

KOPLUT 2a PUNTATA

Da il "Messaggero"

«Giochi di guerra» ad Ellera

Il coordinamento umbro Boardgames ha organizzato il trofeo Kopluts per giocatori di wargames, giochi di guerra. Il trofeo si svolgerà da oggi a domenica all'Ellera hotel.

Si è svolta a Perugia, dall'8 al 10 Dicembre, la seconda edizione di Kopluts, torneo annuale di giochi di simulazione strategica. Visto l'entusiasmo che aveva accolto la prima edizione, abbiamo provato quest'anno ad ampliare la manifestazione, portando a 6 il numero delle squadre partecipanti, invitando Napoli e Trieste, oltre a Roma, Bologna, Milano e, ovviamente, Perugia, già presenti lo scorso anno.

Purtroppo questo tentativo è andato fallito, causa la defezione di Trieste e la necessità di far confluire Milano e Napoli in un'unica squadra, in quanto nessuna delle due disponeva di un numero di giocatori sufficiente per partecipare all'incontro.

E comunque riproposta la formula iniziale a 4 squadre, il torneo prendeva il via, con due incontri di semifinale. Nel primo, la squadra di Roma metteva subito in evidenza la propria determinazione di vincere, battendo 2-0 l'ex campionessa Bologna.

L'alta semifinale vedeva la squadra di Perugia contro la compagine Milano-Napoli. Il risultato era un pareggio, 2-2,

scaturito dalla vittoria mia e di De Francesco da una parte, e di Natoli e Rossi dall'altra, ma i nostri avversari si aggiudicavano ugualmente l'incontro grazie alla differenza di livelli di vittoria, lasciandoci l'amara "soddisfazione" di disputare l'incontro per il terzo posto contro Bologna. Evidentemente il nostro stato d'animo dopo la sconfitta, era condiviso anche dai bolognesi, tanto da dare all'incontro un'andamento più amichevole.

I colpi di fortuna si alternano: Baioletti impegnato contro De Boni a Cross of Iron, vede compromessa ogni speranza fin dal primo turno di gioco, quando con due 12 consecutivi, distrugge entrambe le mitragliatrici in dotazione. Più movimentato l'incontro di Western Desert tra De Francesco e Granata: sull'ultimo decisivo attacco, Granata, che ha ormai la partita in mano, vede rovesciarsi le sorti dell'incontro grazie ad un tiro di dado, che con un'unica possibilità su sei, dà la vittoria a De Francesco.

Da parte mia, mi trovo di fronte Prandi, sul terreno di Battle for the Ardennes, ed al termine di un incontro molto equilibrato, sia pure di misura, riesco ad aggiudicarmi la vittoria. Ma il destino è beffardo e si ripete la situazione della semifinale: Perugia-Bologna 2-2, ma Bologna vince per differenza di livelli di vittoria. Nella semifinale per il primo posto, Roma, con un risultato che non dà spazio ad alcuna contestazione (3-0), travolge la squadra Milano-Napoli, e si impone come vera dominatrice di questo torneo.

Giuseppe Agnusdei

RISULTATI IN DETTAGLIO

semifinale "a" Perugia - Milano 2-2 (3,5 - 4,5)

De Francesco	Ercolano	1,5 - 0,5 W.D.
Baioletti	Natoli	0 - 2 C.O.I.
Agnusdei	Cesaro	2 - 1 B.F.A.
Vacca	Rossi	0 - 1 N.A.W.

semifinale "B" Bologna - Roma 0 - 2

De Boni	Selva	0 - 2 W.S.
Granata	Campitelli	0 - 2 W.D.
Prandi	Chiaffarino	1 - 1 C.O.I.
Bennati	Lamendola	1 - 1 W.S.

Finale terzo posto Perugia - Bologna 2 - 2 (3,5 - 4,5)

De Francesco	Granata	1,5 - 0,5 W.D.
Agnusdei	Prandi	2 - 1 B.F.A.
Baioletti	De Boni	0 - 2 C.O.I.
Bezzi	Bennati	0 - 1 W.S.

Finale primo posto Roma - Milano 3 - 0

Selva	Natoli	1 - 0 W.S.
Chiaffarino	Baioletti M.	1 - 0 Air Force
Lamendola	Cesaro	1 - 1 N.A.W.
Campitelli	Ercolano	3 - 0 W.D.

Da il "Corriere dell'Umbria"

Wargames Perugia solo terza

□ PERUGIA - Il wargames sbarca a Perugia e grazie all'abnegazione del dinamico segretario Giuseppe Agnusdei fa passi da gigante. Ha organizzato per la seconda volta il trofeo Città di Perugia, vinto dalla Roma di Paolo Selva, che ha battuto in finale Milano con un perentorio 3-0. Onore dunque ai vincitori e precisamente a Chiaffarino, Lamendola e Campitelli. Nella finale per il terzo posto pari e patta tra Perugia e Bologna (2-2). L'attività del Coordinamento umbro dei boardgames prosegue con l'organizzazione del torneo di Diplomacy.

SELEZIONE GIOCHI C.I.W.A.S.

Diffondiamo i risultati della prima tornata di votazioni delle 8 squadre partecipanti al C.I.W.A.S. '90.

Il primo scopo di questo articolo e' quello di tenere informati i giocatori italiani sulle preferenze espresse dalle varie citta' e, di conseguenza, sulle possibilita' di trovare avversari per i wargames a loro piu' graditi. In secondo luogo ci si propone l'obbiettivo, forse un po' utopistico, di cercare di uniformare le scelte dei giochi, sia per favorire le possibilita' di scontri intercittadini, che per indirizzare neofiti e veterani all'acquisto di wargames di sicuro successo.

Le squadre che hanno partecipato alla votazione non sono composte di soli iscritti al TM e questo ci permette di affermare, con una certa sicurezza, che i risultati sono da considerarsi abbastanza rappresentativi, in quanto raccolgono le preferenze di un campione più vasto.

Le squadre votanti sono: (in ordine alfabetico)

- Bologna,
- Foligno,
- Milano,
- Pisa,
- Roma,
- Sorrento,
- Varese,
- Venezia.

Nella tabella che segue sono riportati i primi 20 giochi classificati, indicando il punteggio totale ottenuto e, di seguito il voto dato loro da ciascuna citta'.

Per meglio chiarire il meccanismo si fa presente che ogni squadra e' stata invitata a fornire un elenco di 20 giochi in ordine di priorita', assegnando un punteggio decrescente a ciascuno, partendo da 20 punti per il primo fino a un punto per l'ultimo.

Si fa presente che sulla base di tale elenco verrà effettuata una seconda votazione che stabilirà i 5 giochi della finale del Torneo.

Si fa notare per quelli che eventualmente rimanessero delusi da questo elenco, che la votazione che lo ha generato era finalizzata alla scelta di giochi da effettuare in torneo e che, inoltre, e' il frutto delle indicazioni dei componenti la squadra di ogni città e non di tutti i giocatori della città stessa.

Si ringrazia il comitato organizzatore del torneo per aver reso disponibili i dati in questione, frutto di un intenso scambio di contatti, sia telefonici che epistolari, con moltissimi protagonisti del nostro hobby.

Andrea Favali e Daniele Dal Bello

I PRIMI 10 GIOCHI PIU' GIOCATI

GIOCO O SERIE	CASA	PUNTI	BO	FL	MI	PI	RM	SR	VA	VE
Serie GCA	SPI	102		19	19	19	18		16	11
Advanced Squad Leader	AVA	85	20	15	3	7	1		19	20
Serie SIXTH FLEET	VIC	75	15	8		20			15	17
Serie EUROPA	GDW	67		18			19	13	17	
Serie MARSHALL	CLA	62		16	8		17		12	9
Serie B.F.N.A.	WWW	60		17		9	11		13	10
Panzergruppe Guderian	AVA	60	4		20		15		8	13
Russian Campaign	AVA	59	6		18	11	4		1	19
Serie SQUAD LEADER	AVA	59	18					14	20	
Third Reich	AVA	50	3		9	18	20			

I SUCCESSIVI 10 GIOCHI PIU' GIOCATI

GIOCO O SERIE	CASA	PUNTI	BO	FL	MI	PI	RM	SR	VA	VE
Napoleon's Last Battles	SPI	45			16			18	7	4
Gladiator	AVA	43			14		10	19		
Wooden Ships & Iron Men	AVA	42	8				14	20		
Civil War	VIC	39		20			13			6
Serie ASSAULT	GDW	36							18	18
Serie CRY HAVOC	STD	35		6	15				14	
Korean War	VIC	33	10		11		12			
Anzio	AVA	28			2		16	10		
Battles for the Ardennes	SPI	28			10				11	7
MBT	AVA	24	19		5					

Relazione al bilancio del TORNEO MASTERS al 31/12/1989

Archiviato ormai anche il 1989 eccomi di nuovo su queste pagine come ogni anno con numeri e statistiche inerenti la nostra associazione.

Il 1989 si e' chiuso con un'avanzo d'amministrazione di £. 588.036 importo nettamente al disotto rispetto agli avanzi degli anni precedenti.

Le spese fisse costituite dai costi attinenti il notiziario sono state di £. 3.755.800 alle quali vanno pero' tolte £. 900.000 quale contributo dei Giochi dei Grandi per la pubblicazione in collaborazione con la nostra associazione del gioco Jena (bollettino 1/89), il costo del notiziario si e' attestato a £. 2.855.800 (-64.850 £. rispetto all'88), il costo medio del bollettino ha toccato £. 4.079 a copia (+ 429 £. rispetto all'88) cio' si e' verificato nonostante avessimo ridotto a partire dal 2/89 il numero delle copie, la conseguenza di questo ennessimo aumento e' dovuta essenzialmente all'incremento dei costi tipografici e delle tariffe postali inerenti le stampe.

Il costo per cancelleria corrispondenza e varie e' stato di £. 105.000 (+ 9.600 £. rispetto all'88).

Per le targhe premio siamo riusciti quest'anno a dimezzare i costi passando dalle £. 400.000 dell'88 alle £. 200.000 dell'89.

Gli interessi attivi sul c/c bancario sono costanti e si sono attestati a £. 98.794.

Per concludere diamo un'occhiata alla situazione soci che ha visto una consistente diminuzione per quanto riguarda i rinnovi ed un buon incremento per quanto attiene le nuove reclute, alla fine del 1989 ci siamo attestati a quota 127 unita' con 91 rinnovi e 36 nuove iscrizioni, 61 soci dell'88 non hanno rinnovato l'adesione cio' e' dovuto principalmente alla defezione dei masters milanesi che hanno fatto anche qualche proselito in alcune citta' oltre la linea Gotica.

Comparando i dati storici degli anni che vanno dall'85 all'89 e confrontando i totali con il totale degli iscritti dell'anno precedente si rileva che, la media dei rinnovi d'adesione e' del 72,44%, la media dei soci che non rinnovano e' del 27,55% mentre i nuovi adepti rispetto al totale degli iscritti per singolo anno si attestano a 23,14%

Rispetto ai calcoli dell'88 si riscontra che la media rinnovi e' calata del 5,65% e cio' ha portato un pari aumento percentuale della media dei mancati rinnovi infine la media dei nuovi soci rispetto al totale degli iscritti per singolo anno e' aumentata del 3,35%

Claudio Bomba

	MESI												TOTALE 1989
	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO	LUGLIO	AGOSTO	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	
ENTRATE													
ISCRIZIONI CONTANTI	180.000	100.000	40.000	120.000	80.000	0	80.000	60.000	65.000	40.000	0	45.000	910.000
ISCRIZIONI C/C PT	0	60.000	20.000	760.000	300.000	140.000	0	80.000	60.000	40.000	20.000	0	1.480.000
ISCRIZIONI C/C B	0	0	0	40.000	100.000	0	0	40.000	0	0	40.000	0	220.000
SALDO CONTANTI 31.12.88	73.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	73.000
SALDO 88 VECCHIO CC PT	538	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	538
SALDO 88 NUOVO CC PT	9.571	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9.571
SALDO 88 CC BANCARIO	1.260.944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.260.944
VENDITA ARRETRATI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
INTERESSI CC BANCARIO	98.794	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	98.794
INTERESSI CC PT	2.366	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2.366
INVIO DICHIARAZIONI	0	0	0	5.000	0	0	0	0	0	0	0	0	5.000
I GIOCHI DEI GRANDI	0	0	0	0	0	0	548.200	351.800	0	0	0	0	900.000
TOTALE ENTRATE	1.625.213	160.000	60.000	925.000	480.000	140.000	528.200	531.800	125.000	80.000	60.000	45.000	4.860.213
USCITE													
TIPOGRAFIA NOTIZIARIO	0	0	370.000	0	0	1.800.000	400.000	0	0	0	0	0	2.770.000
FRANCOBOLLI NOTIZIARIO	0	195.000	0	0	169.000	70.000	104.000	13.000	0	0	134.500	10.800	695.400
BUSTE NOTIZIARIO	0	28.000	0	0	22.500	0	0	0	0	0	0	0	50.500
COPERTINA NOTIZIARIO	0	0	0	0	30.000	0	0	0	0	0	0	0	30.000
COMPUTER NOTIZIARIO	0	0	0	0	0	9.900	0	0	0	0	0	0	9.900
CANCELLERIA SPESE DI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SEGRET. CORRISP. INFOR.	99.500	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5.500	0	105.000
TASSE ASSEGNI CC PT	0	0	0	0	900	900	0	0	0	0	0	900	2.700
SPESE RITENUTE CC BANC.	54.639	0	0	0	3.500	0	0	0	0	0	0	0	58.139
SPESE CC PT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RIMBORSI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TARGHE PREMIAZIONI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CHIUSURA VECCHIO CC/PT	0	538	0	0	0	0	200.000	0	0	0	0	0	200.000
DICHIARAZIONI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	538
TOTALE USCITE	154.139	223.538	370.000	0	225.900	1.880.800	704.000	13.000	0	0	139.700	561.100	4.272.177
SALDO DI CASSA	1.471.074	-63.538	-310.000	925.000	254.100	-1.740.800	-75.800	518.800	125.000	80.000	-79.700	-516.100	588.036

IL GIORNO PIU' LUNGO

Macrogame di NLB sulla battaglia del 18/06/1815

Autore: Antonio Battilani

Premessa.

Spero non risulti noioso tornare sulla battaglia di Waterloo, argomento già trattato in un precedente notiziario (4/87) e, penso, noto ai più.

In verità lo scopo di quest'articolo è di consentire agli appassionati di NLB di affrontare uno scenario di più ampio respiro rispetto ai semplici giochi in foglio, e di fornire un'occasione di divertimento in più a quei gruppi di tre o quattro giocatori che, per tirannia di tempo, hanno raramente l'opportunità di cimentarsi in un gioco campagna.

Come ormai abitudine, premetto alla simulazione alcune note storiche, la cui lettura può essere utile per capire alcune scelte fatte nella progettazione dello scenario.

Q.G. Anglo-Olandese, locanda di Waterloo, ore 03,30 del 18/06/1815.

Il barone Muffling, ufficiale di collegamento tra l'armata prussiana e il comando anglo-olandese, consegnò all'ora indicata un messaggio del feldmaresciallo Blücher: il comandante in capo prussiano annunciava che, come da precedente accordo, avrebbe mosso da Wavre all'alba e giurava sul suo onore di portare almeno due corpi di armata in aiuto delle forze di Wellington.

Fino a quel momento le discussioni fra i generali alleati erano state piuttosto vivaci: sia lord Uxbridge (comandante della cavalleria) che sir Pictou (5^a divisione) avevano criticato la decisione del duca di ferro di impegnare in battaglia l'armata francese nella piana di Waterloo.

I motivi di queste critiche erano fondamentalmente due: in primo luogo, schierati come erano lungo la cresta collinosa che

copriva i sette km tra Brain l'Alleude e Frischermont, gli anglo-olandesi si trovavano con il bosco di Bruxelles alle spalle: nel caso fossero stati costretti ad arretrare, si sarebbero trovati con le spalle al muro e in questo caso l'intero esercito sarebbe stato fatto a pezzi. Ma ancor più preoccupava il comportamento dei prussiani. L'esercito alleato era troppo eterogeneo e la sua forza di coesione modesta.

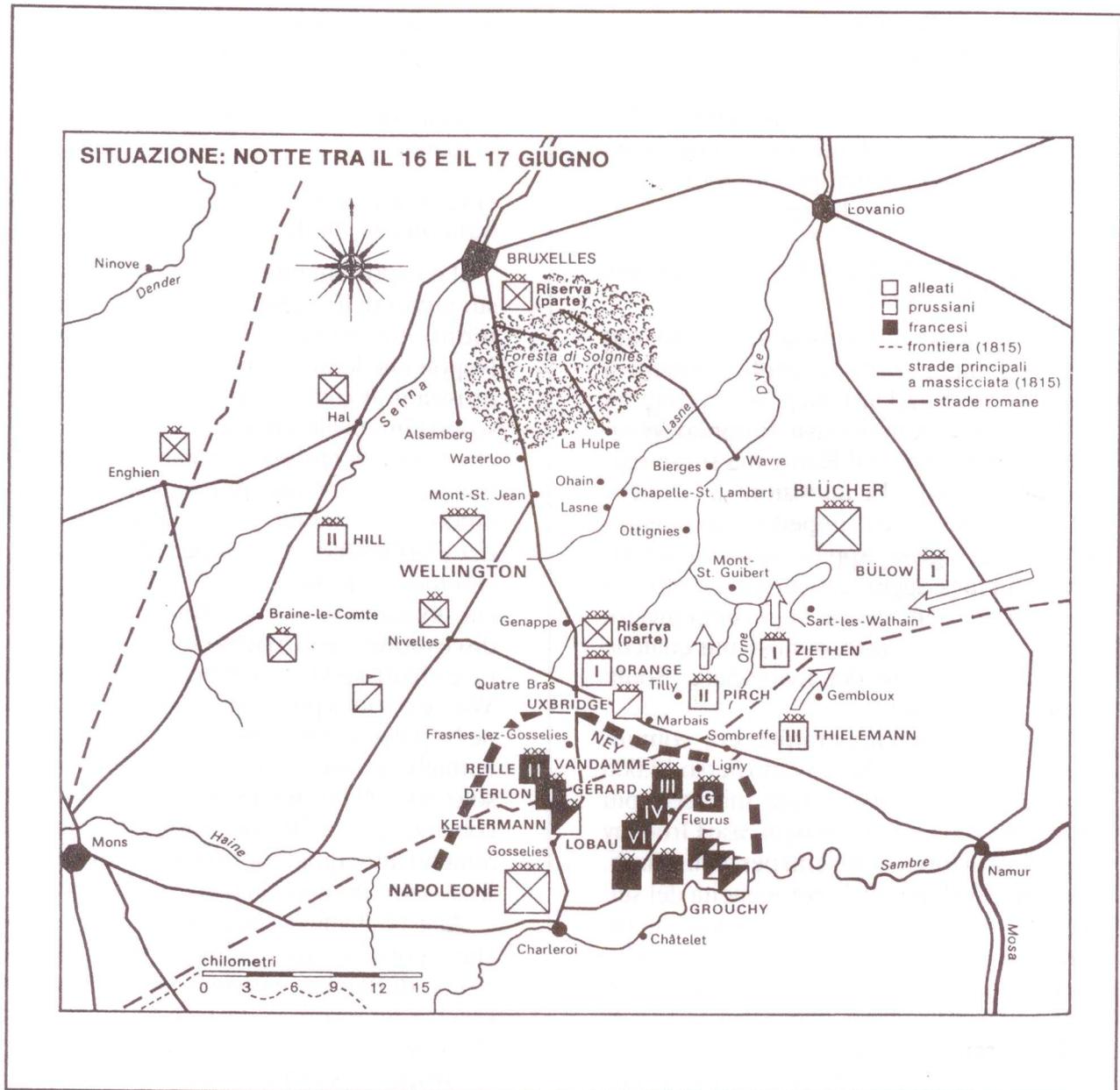
In queste condizioni si poteva solo sperare di frenare l'avanzata dei francesi che, benché in pari numero erano certamente più esperti e più dotati di artiglieria. Era chiaro a tutti, anche al Duca, che l'esito della battaglia sarebbe stato deciso dall'intervento dei rinforzi promessi da Blücher. La convinzione di molti era che fosse un grave rischio dipendere dai prussiani. Wellington aveva comunque rintuzzato le critiche di tutti: il bosco di Bruxelles, privo di sottobosco, poteva essere attraversato: in caso di ritirata l'armata vi sarebbe passata come la pioggia attraverso un'inferrata; quanto al terreno, in particolare i cinque km tra Hougomont e Papelotte, era eccellente per un'azione difensiva. Infine Blücher era sempre stato un generale leale: avrebbe rispettato la parola data.

Il messaggio delle 03,00 sembrava confermare che il Duca aveva visto giusto. Restava solo un problema: i 33.000 uomini del maresciallo Grouchy, incaricato da Napoleone di controllare i prussiani.

Q.G. prussiano, villaggio di Wavre, ore 03,30 del 18/06/1815.

Anche Blücher aveva avuto qualche problema con i suoi sottoposti. In particolare il generale von Gneisenau, C.S.M. dell'armata, non aveva alcuna fiducia in Wellington e negli inglesi in generale.

L'idea di muovere all'alba più di metà



dell'esercito in direzione di Waterloo non gli piaceva affatto. In primo luogo, con una marcia notturna, Grouchy poteva interpersi tra i prussiani e gli alleati: i francesi non erano nuovi ad imprese di questo genere e un'eventualità di questo tipo avrebbe comportato il serio rischio di cadere in un'imboscata.

Ma soprattutto chi garantiva che gli inglesi avrebbero saputo resistere fino all'arrivo dei rinforzi? Se Wellington avesse deciso, dopo un duro combattimento, di ritirarsi, le colonne prussiane sarebbero sbucate nella piana di Waterloo col rischio di trovarvi i francesi già padroni del campo; in questo caso ben

pochi dei soldati in divisa grigio-verde avrebbero rivisto Berlino.

Blücher era però fermamente deciso a tener fede agli accordi presi con Wellington e soprattutto era disposto anche a rischiare pur di non lasciarsi sfuggire la possibilità di battere i francesi. Confermo quindi gli ordini per il mattino successivo.

E' indubbio che le decisioni prese da Wellington e Blücher furono fortemente influenzate dalla reciproca stima che li legava; va però citata una lettera di Wellington di molti anni dopo la battaglia. Vi si legge: "... non pensai mai, se fossi stato sospinto indietro, di

ritirarmi verso Bruxelles. Avrei invece piegato sulla destra, verso il mare e le mie navi." Se le cose si fossero messe al peggio quindi, Wellington non avrebbe esitato ad abbandonare i prussiani pur di salvare la propria armata: Gneisenau aveva perciò motivi ben validi per dubitare degli inglesi.

Q.G. Imperiale, fattoria di Le Caillou, ore 02:00 del 18/06/1815.

Un portaordini di Grouchy all'ora indicata informò l'imperatore che, contrariamente a quanto si riteneva, l'armata prussiana battuta il 16 a Ligny non si stava ritirando verso Namur, e cioè verso il Reno, ma si era raggruppata a Wavre. Le intenzioni di Grouchy erano di inseguirla e di impedirle di congiungersi con gli inglesi. Apparentemente si trattava di un messaggio rassicurante, tanto che l'imperatore non ritenne opportuno inviare nemmeno una risposta, nonostante qualche insistenza da parte del maresciallo Soult, c.s.m. dell'armata.

L'opinione dell'imperatore era comunque che i prussiani, che avevano perso 18.000 uomini a Ligny, fossero una minaccia più apparente che reale, ed in ogni caso Grouchy disponeva di forze sufficienti per controllarli. Quanto a Wellington, l'eterogeneità del suo esercito, nonostante il fango e il terreno favorevole, non gli lasciava speranza. I comandanti francesi furono congedati alle 02.30 circa, per lasciare posto al medico personale dell'imperatore, le cui condizioni di salute erano tutt'altro che brillanti. L'unico che continuò ad arrovellarsi sul messaggio di Grouchy fu Soult: ma se la cosa lo preoccupava tanto, essendo il comandante in seconda, avrebbe dovuto pensare autonomamente ad inviare una risposta; trattandosi di un semplice messaggio di conferma la cosa rientrava pienamente nei suoi compiti, senza la necessità di ricevere ragguagli particolari dal comandante in capo. Il messaggio fu inviato solo alle 10.00 del mattino successivo e, vergato in copia unica, non giunse mai a destinazione.

All'alba il generale Drouot informò il Q.G. che il fango impediva di muovere i

pezzi: per poter impiegare l'artiglieria, l'attacco, previsto per le 09:00, doveva essere posticipato alle 12:00: e furono tre ore guadagnate dai prussiani che all'alba erano già in marcia.

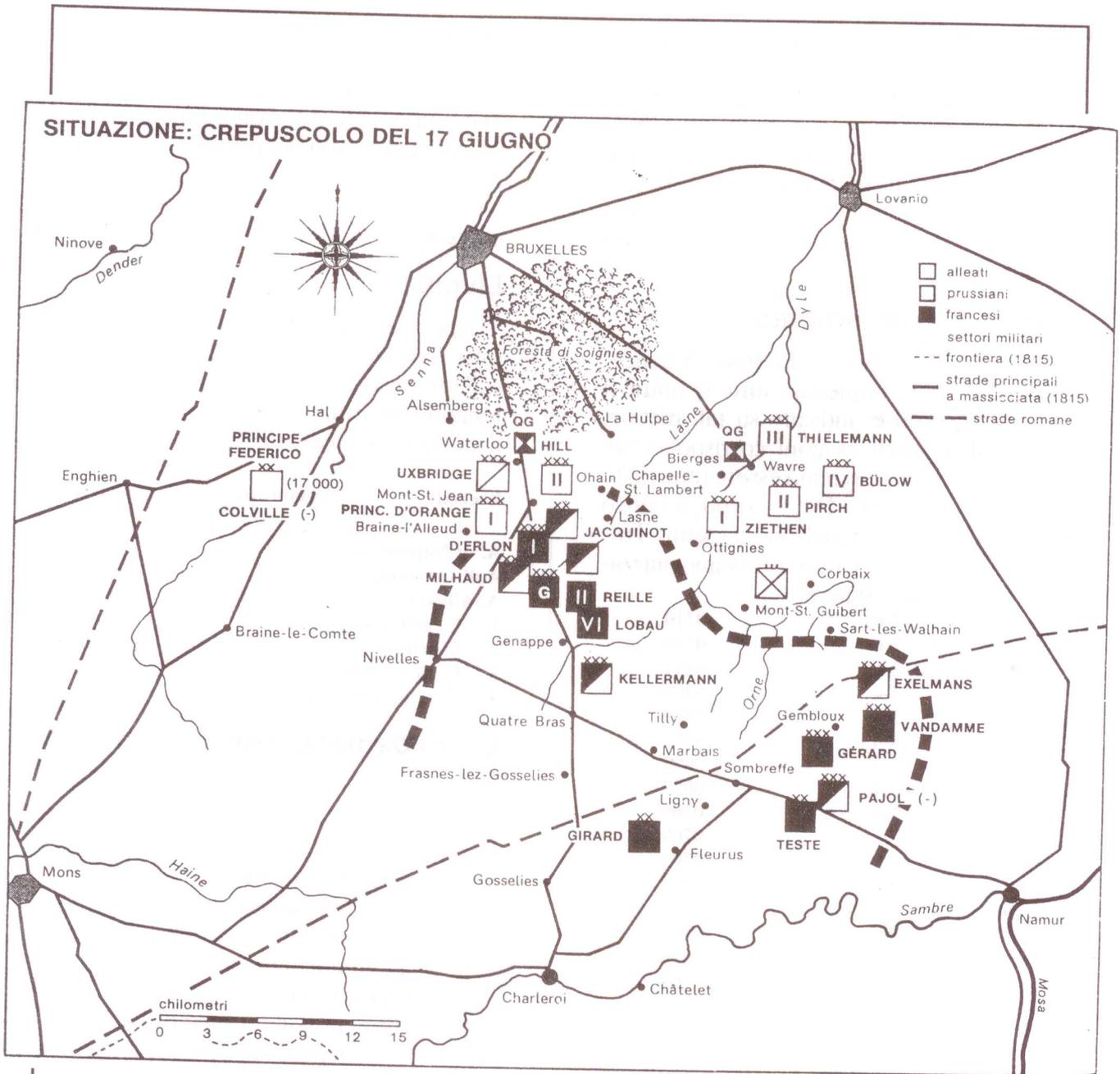
Q.G. di Grouchy, fattoria Morette a Walhain, ore 12:30 del 18/06/1815.

Il comportamento di Grouchy fino a questo punto della campagna era stato quantomeno deludente. La mattina del 17 Napoleone lo aveva incaricato di inseguire i prussiani in rotta e gli aveva assegnato allo scopo l'intera ala sinistra dell'armata. Grouchy aveva dapprima sbagliato direzione di marcia, convinto che i prussiani stessero puntando verso Namur, e poi, giunto alle 20:00 del 17 a Genbloux, si era accorto dell'errore commesso. A quest'ora inviò il messaggio di cui abbiamo già detto. Tuttavia è fuori di discussione che Grouchy non aveva affatto le idee chiare sulla situazione; con i prussiani a Wavre e con la possibilità che a breve termine Napoleone fosse impegnato in una grande battaglia, mosse da Genbloux verso Corbaix solo alle 09:00 del 18, in tutta calma: era convinto che a Blucher sarebbero occorse almeno altre quarantotto ore per riassetare il suo esercito dopo la batosta di Ligny.

Alle 12:30 inviò a Napoleone il messaggio che riportiamo integralmente: "il I, II e III Corpo di Blucher marciano verso Bruxelles. Questa sera sarò a Wavre e mi troverò tra Wellington e l'armata prussiana."

Grouchy pensava evidentemente che i prussiani fossero in movimento lungo la strada che congiungeva Wavre a Bruxelles (sulla mappa di NLB esce dall'esa W0901).

Nulla di più falso, visto che a quell'ora il IV^o Corpo prussiano era già in marcia verso Waterloo. Pochi minuti dopo aver inviato il messaggio si iniziò a sentire il rombo di un violento cannoneggiamento verso Waterloo, segno evidente che una grande battaglia era in corso. Il generale Gerard, che aveva dovuto accettare suo malgrado un comando in subordine a Grouchy, dichiarò senza tante cerimonie che bisognava muovere con tutte le truppe disponibili nella direzione verso la



quale si udiva il rombo dei cannoni. Grouchy si inalberò per il tono usato dal suo subordinato e ne seguì una violentissima lite, nella quale saltarono fuori vecchie ruggini tra i due. Grouchy era comunque convinto di ciò che aveva già ordinato: i suoi 33.000 uomini dovevano puntare su Wavre e, se i prussiani, come probabile, vi erano presenti ancora in forze, attaccarli. Ciò era perfettamente in

sintonia con l'ultimo messaggio dell'imperatore, ma vecchio di più di 24 ore, nel quale gli si ordinava di cercare di impegnare in combattimento le forze di Blücher. Le proteste e le urla di Gerard non servirono a nulla. In questo modo Grouchy perse l'ultima opportunità che aveva di intercettare almeno una parte delle forze prussiane vicino Chapelle S. Lambert. Dalle 16,00 i prus-

siani iniziarono a riversarsi, battaglioni su battaglioni, sul campo di Waterloo, sovver-
tendo l'esito della battaglia, fino ad allora,
seppur di poco, favorevole ai francesi. Sol-
tanto quando tutto era perduto attorno alle
17,00 Grouchy, in seguito ad un messaggio
inviatogli da Soult, tento' di puntare verso
Chapelle S. Lambert, ma ormai era troppo
tardi.

Mappa e Piazzamento.

Utilizzare le mappe di "La Belle Alliance"
e "Wavre" unite. Impiegare tutte le unita' il
cui piazzamento e' indicato su tali mappe,
collocandole negli esagoni corrispondenti.
Oltre a tali unita' dovranno essere impiegate
le seguenti unita' del IV ^ Corpo, a fianco
abbiamo indicato l'area di piazzamento. Tut-
te le unita' del IV ^ Corpo prussiano piazza-
no sulla mappa di Wavre.

Schwerin	2-6	0310
Sydow	2-6	0310
Warzdorf	2-6	0411
18th line	4-4	0409
3nd SI	3-4	0409
15th line	4-4	0509
4th SL	2-4	0609
2nd SI	2-4	0609
1st SL	3-4	0709
1st PL	3-4	0709
11th line	5-4	0709
2nd PL	3-4	0809
10th line	4-4	0710
2nd NL	3-4	0710
3nd NL	2-4	0810
Ardleben	11-4	1108

Durata.

Lo scenario inizia alle 12.00 e termina con
la mossa notturna delle 21.00. I francesi muo-
vono per primi.

Regolamento.

Utilizzare il regolamento base di NLB,
preferibilmente con la regola degli attacchi
combinati. Non impiegare generali ne regole
del gioco campagna.

Regole Speciali.

A causa di un incendio scoppiato acciden-
talmente a Wavre nella mattinata, i movi-

menti dei reparti prussiani furono inicial-
mente molto scoordinati. Per questo motivo
e' stata introdotta la seguente regola: tutte le
unita' prussiane muovono dimezzate come
fattori movimento nel primo turno di gioco.
Truppe alleate e prussiane non possono at-
taccare insieme lo stesso esagono sfruttando
la regola degli attacchi combinati.

Livelli.

Appartengono all'armata di Napoleone
tutte le unita' francesi che iniziano il gioco
sulla mappa di "La Belle Alliance". Appar-
tengono all'armata di Grouchy che iniziano
il gioco sulla mappa di "Wavre".

Eserciti	Demoraliz.	Disintegr.
A. di Napoleone	60	-
A.di Grouchy	30	45
A. Alleata	40	50
1 ^ C. prussiano	10	18
2 ^ C.prussiano	12	20
3 ^ C. prussiano	12	20
4 ^ C. prussiano	18	30

Corpi demoralizzati e disintegra- ti.

I reparti dei corpi o delle armate demora-
lizzate subiscono la penalizzazione di cui al
regolamento base di NLB.

Se l'armata di Napoleone viene demora-
lizzata o l'armata alleata disintegrata, la par-
tita cessa immediatamente.

Se invece l'armata di Grouchy o un qua-
lunque corpo prussiano sono disintegrati, le
unita' di detti reparti vengono semplicemen-
te tolte dalla mappa alla fine del segmento di
gioco in corso, e la partita continua. In pratica
si considera che le truppe di detti reparti, se
disintegrati, si diano alla fuga.

Modifiche ai livelli.

Se il giocatore francese demoralizza l'e-
sercito alleato il livello di demoralizzazione
dell'armata di Napoleone aumenta di 10
punti.

Il livello di demoralizzazione dell'armata
di Napoleone aumenta di 10 punti nell'istan-

te nel quale unita' dell'armata di Grouchy pari ad almeno 30 punti forza si trovano sulla mappa di "La Belle Alliance" di cui almeno 20 punti a ovest del ruscello Lasne, purché nel momento in cui ciò si verifica l'armata di Grouchy non sia demoralizzata.

Se un'unita' francese entra in Waterloo i livelli alleati diminuiscono di 5 punti. I livelli alleati aumentano di:

- 10 punti nel momento in cui avviene il combattimento tra unita' del IV[^] Corpo prussiano e unita' dell'armata di Napoleone, purché sulla mappa di "La Belle Alliance" siano presenti tutte le unita' del IV[^] Corpo. Se ciò non fosse all'atto del primo combattimento, i 10 punti vengono attribuiti nel momento in cui tutte le unita' del IV[^] Corpo prussiano sono sulla mappa di "La Belle Alliance".

- 5 punti per ogni altro Corpo prussiano che, dopo aver portato sulla mappa di "La Belle Alliance" un numero di punti forza almeno pari al suo coefficiente di disintegrazione, combatte con unita' dell'armata di Napoleone.

Tutte le modifiche ai livelli vanno applicate nel momento in cui si verificano.

La regola della guardia deve essere applicata solo alle unita' di fanteria tipo "Gren" e "Chass".

Condizioni di vittoria.

Decisiva francese:

Armata alleata disintegrata.

Tattica francese:

Armata alleata demoralizzata e tre Corpi prussiani demoralizzati.

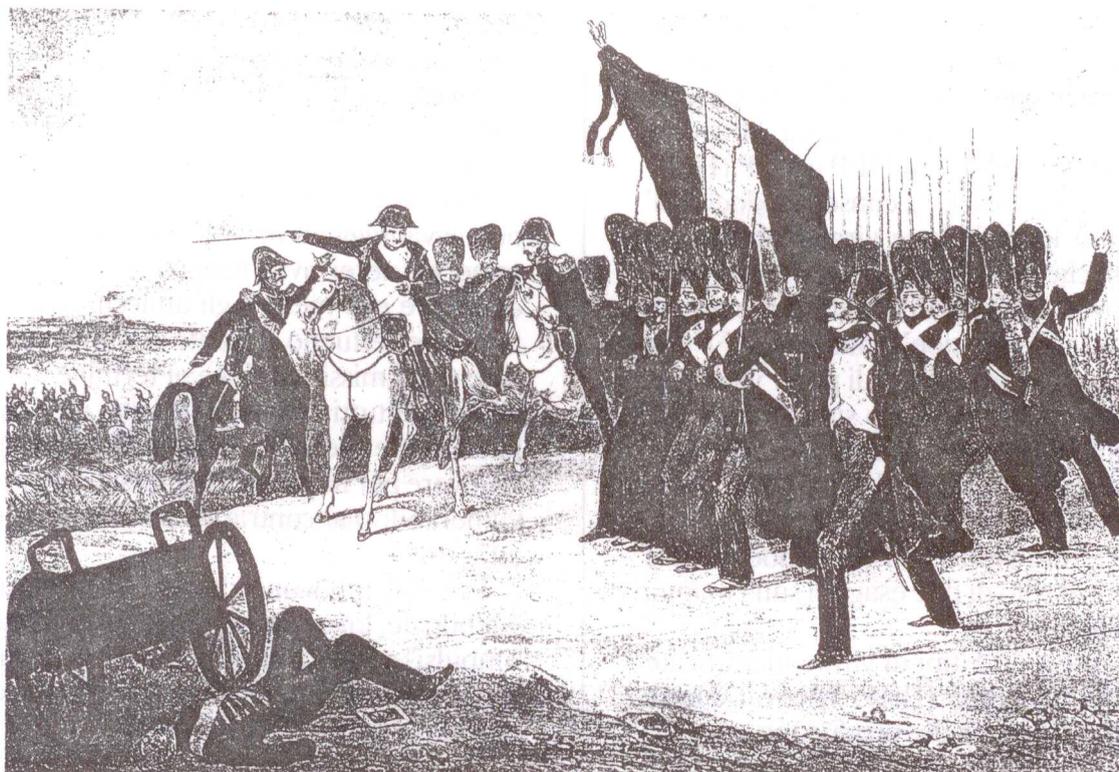
Tattica alleata:

Evita le condizioni di vittoria francesi.

Decisiva alleata:

Armata Napoleonica demoralizzata.

Antonio Battilani.



Waterloo, 18 giugno 1815. Alle nove del mattino, su un terreno reso impraticabile dalla pioggia

caduta ininterrottamente nella notte, Napoleone si trasferisce sulla collina della Belle Alliance

dove ha fissato il suo osservatorio per l'ultima battaglia. Dipinto di Paul Legrand.

AIR SUPERIORITY

A giudicare dagli esempi che ci vengono sottoposti dalla produzione americana, sembra proprio che i piloti vogliano rubare il mestiere ai "game designers"; infatti, dopo Flight Leader (vedi NdTM 4/86), gioco creato da un operatore di sistemi con esperienza di volo su F-4 Phantom, mi sono imbattuto in Air Superiority (GDW).

Questa volta si tratta di un pilota di A-7E Corsair II (da lui definito come la sua fedele cavalcatura) il quale, stufo di aspettare l'uscita di un buon gioco aereo sul mercato, ne ha progettato uno lui stesso.

Una prima occhiata mi ha lasciato con la sensazione di avere tra le mani un vecchio amico: ogni aereo ha una sua scheda tipo Air Force ovvero con caratteristiche ben differenziate ed estremamente rappresentative delle effettive capacità del mezzo.

La scala è di un terzo di miglio per esagono (circa 536 m), con mille piedi per livello di quota (300 m circa), scala dei tempi di 12-15 secondi/turno e un punto di velocità (Flight Point) pari a 100 mph (160 km/h).

Una interessante caratteristica di A.S. è la possibilità, se si cambia quota, di poter "spezzare" i propri FP in HFP e VFP (Horizontal FP e Vertical FP), consentendoci così di eseguire le cosiddette virate "oblique" o "verticali" che sono l'ingrediente base di molte manovre tattiche di combattimento; in breve il turn mode (cioè il numero di FP che devono essere spesi prima di poter virare) è soddisfatto qualunque tipo siano questi FP. Un piccolo esempio: un aereo viaggia a sei FP e decide di picchiare di 4.000 piedi, "converte" i suoi FP in 2 HFP e 4 VFP e può effettuare due virate con turn mode di tre muovendosi solo di due esagoni sulla mappa (i due HFP).

In AS esistono 5 tipi di virate identificate in base ad un nome (Easy, Tactical, Hard, Break, Emergency) che producono, quando effettuate, un certo numero di "decel points"

a seconda del tipo (una Easy ha un fattore di carico di un "g" mentre una Emergency arriva a 9 "g") e dell'aereo in questione.

Ogni aereo può selezionare fino a 4 "Power Setting" dall'Idle (motore al minimo) al Normal (manetta in "crociera"), Military Power (il massimo dei giri del motore) e l'After Burner (efficace ma con un consumo almeno triplo rispetto al setting precedente).

Ognuno di questi power setting genera un certo numero di "accel points" che si vengono ad annullare con i "decel points" prodotti nell'ambito del turno con un risultato che ci dirà se l'aereo acquisterà o perderà velocità con effetto nel turno precedente. In AS il bilancio energetico è molto variabile, considerando tra le altre cose che virate ripetute costano decel points addizionali: in conseguenza, a meno di non avere un motore particolarmente potente, si è costretti a perdere quota se si vuole continuare a partecipare al girotondo aereo.

Lo schema del turno di A.S. è diviso in varie fasi ed il movimento è sequenziale (non si deve quindi "plottare" in movimento) in base alla posizione di vantaggio, con gli aerei svantaggiati (con un avversario in coda) che si muoveranno per primi, seguiti da quelli non avvantaggiati né svantaggiati con al termine gli aerei avvantaggiati; è importante osservare che mentre gli attacchi con i cannoni si effettuano durante il movimento, il lancio dei missili avviene al termine del turno, dopo tutti i movimenti, con un'importanza vitale (nel vero senso della parola) del muovere per ultimi per togliersi da posizioni vulnerabili o al contrario manovrare per un attacco.

I missili muovono durante il turno inseguendo le loro vittime con un sistema ad "impulsi" proporzionali al rapporto della velocità permettendo sia manovre difensive sia mortali "sandwich" di più missili.

Durante la propria fase di volo si possono

compiere ogni sorta di manovre: scivolate d'ala, barrel roll, picchiate "unloaded" e nel caso di picchiate o cabrate in candela anche delle rollate che possono riorientare l'aereo in ogni direzione.

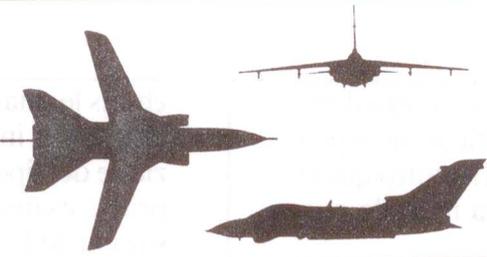
Un altro aspetto interessante di A.S. è il sistema di "facing" adottato su dodici punti, ovvero sia sui lati che sulle spine degli esagoni dando una gamma di posizioni relative molto più vasta che con il sistema tradiziona-

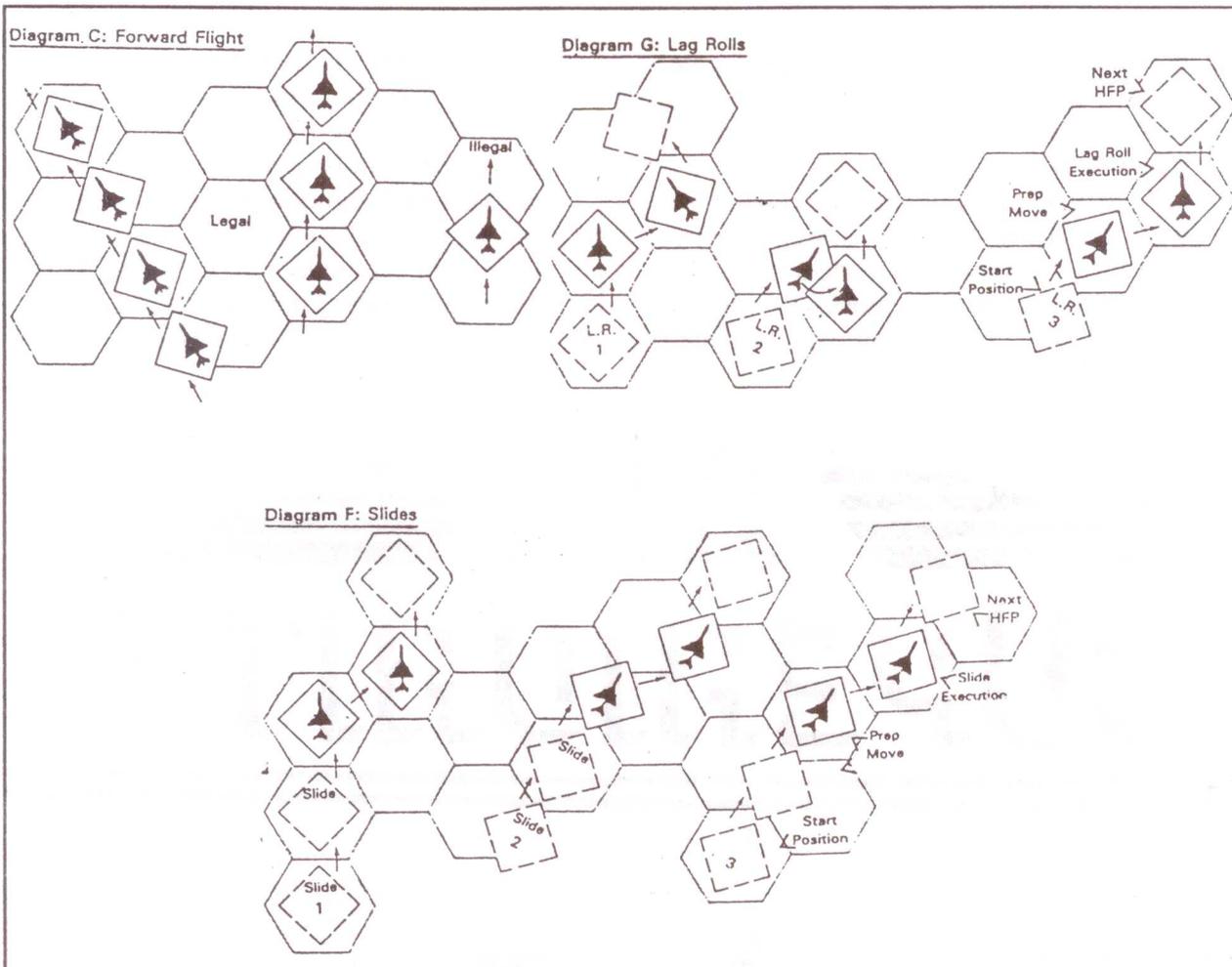
le.

Per quanto riguarda l'armamento vero e proprio, i cannoni hanno una "to hit" differenziata da aereo ad aereo (con differenti modificatori in base al tipo di mirino impiegato), tutto comodamente riportato sulla scheda dell'aeromobile; i missili sono di tutti i tipi, sia della NATO sia del Patto di Varsavia, e per ognuno di essi è fornita una grande quantità di dati, compresi i vari invi-

AIR SUPERIORITY

J.D. Webster

MRCA IDS Tornado							Maneuver Costs: HFP/Decel				
Crew: Pilot, Weapons Officer							Lag/Displacement Roll: 1/1 Vertical Roll: 0/.5				
Power Chart							Turn Drag Chart				
<i>Power</i>	<i>CL</i>	<i>1/2</i>	<i>DT</i>	<i>Fuel</i>		<i>Rate</i>	<i>CL</i>	<i>1/2</i>	<i>DT</i>		
A/B	2.5	2.0	2.0	12		TT	2,2,2	2,2,2	2,2,2		
Military	1.0	1.0	1.0	3		HT	3,4,4	3,4,4	4,4,4		
Normal	0	0	0	1		BT	4,5,6	4,5,6	5,6,7		
Idle	0.5	0.5	0.5	0	<i>Cruise Speed: 6.0</i>	ET	5,6,8	NA	NA		
Spbr	0.5	1.0	1.0	—	<i>Visibility: 7</i>	Auto swing wing; drag for low, medium, high speeds.					
					<i>Size: 0</i>						
					<i>Vulnerability: 0</i>	<i>Restricted Arc: 60L</i>					
						<i>Blind Arc: 30</i>					
						<i>Radar Arc: 150+</i>					
						<i>Internal Fuel: 550</i>					
Minimum-Maximum Velocity Chart					Climb Capability Chart						
<i>Configuration:</i>	<i>CL</i>	<i>1/2</i>	<i>DT</i>	<i>Dive Speed</i>	<i>Configuration:</i>	<i>CL</i>		<i>1/2</i>		<i>DT</i>	
<i>Ceiling:</i>	55	45	38		<i>Climb Speed: 4.5</i>	<i>A/B</i>	<i>Other</i>	<i>A/B</i>	<i>Other</i>	<i>A/B</i>	<i>Other</i>
EH 46+	4-14	—	—	15	EH 46+	1	.5	0	0	0	0
VH 36-45	3-13	4-10.5	4.5-8.5	15	VH 36-45	2	.5	1	.5	1	.5
HI 26-35	2.5-12	3.5-10	4-8.5	14	HI 26-35	3	1	2	.5	1	.5
MH 17-25	2.5-10	2.5-9	3.5-8	14	MH 17-25	4	1	3	.5	1	.5
ML 8-16	2-9.5	2-8.5	2.5-7.5	12	ML 8-16	5	2	3	1	2	1
LO 1-7	1.5-9	1.5-8	2.5-7.5	10	LO 1-7	6	2	4	1	2	1



luppi di tiro, le probabilità di un centro diretto o di prossimità, la sensibilità ai vari tipi di decoys come i chaff e i flare IR: tutto quello che rende un missile un'arma mortale o un petardo troppo cresciuto!

Nel regolamento, abbastanza chiaro e comprensibile ci sono, tra le altre, regole per l'avvistamento ottico e radar, contromisure elettroniche, il tempo atmosferico (nuvole e foschia) e, immancabile una regola sul carburante. Completano il libretto del regolamento una "guida" sugli aerei e i missili, un elenco dei paesi che li utilizzano per scenari "design your own", un po' di tattiche e strategie spicchiole e alla fine trenta scenari a difficoltà crescente, cinque per allenarsi e gli altri per buttarsi letteralmente nella mischia.

Tra le varie tabelle che occupano un libretto a parte troviamo vari carichi esterni come pod con cannoni, contromisure elettroniche, drop tanks, dispenser di decoys oltre alle turn

charts le quali, a seconda dei vari "blocchi" di altitudine, indicano i vari turn mode in funzione del tipo di virata e della velocità. Ad un primo esame sembrerebbe che con questo sistema un F-104 e un F-16 potrebbero virare alla stessa maniera, ma con un esame delle schede si nota subito una differenza sostanziale tra lo "spillone" (tra l'altro l'unica versione rappresentata è proprio l' F-104S nostrano) e il "falchetto": il secondo ha un grosso vantaggio sia come "accel points" forniti dal motore sia nei "decel points" prodotti nelle virate al punto che, con la stessa virata sostenuta è possibile che lo spillone perda qualcosa come 1/2 FP a turno, mentre l'F-16 acceleri leggermente!

Sono questi punti di accelerazione e di decelerazione a decretare il massimo raggio di virata che un aereo può sostenere senza perdere velocità, rientrando nel delicato bilancio energetico che bisogna tenere sotto

controllo per evitare guai.

La "linea" di A.S. non si limita agli scontri negli azzurri cieli: sono uscite finora due espansioni una sull'attacco a terra, Air Strike e una sulle guerre arabo-israeliane Desert Falcon, mentre sono previste ulteriori espansioni riguardanti gli scontri in Corea, Vietnam, Falklands e sulla guerra anti-nave.

Finalmente con Air Strike si possono cominciare a riempire tutti i punti di attacco che sono riportati sulle schede degli aerei con ogni genere di ordigno, dalla semplice bomba non guidata a quella laser-guidata, dal razzo tipo II ^ G.M. al missile anti-radar... Il quadretto presentato è molto attraente ma ecco che fanno la comparsa i cattivi di turno: le difese antiaeree! Così l'idilliaco paesaggio di carri armati e fanterie messi lì come facili bersagli per i nostri eroi dell'aria si trasforma in qualcosa di molto simile ad una mischia selvaggia e, nello stesso tempo, legata a calcoli di ogni rischio che deve essere vagliato attentamente: un F-111 può veramente scatenare l'inferno, ma basta un soldatino con il suo missiluccio spalleggiabile in postazione nascosta e il "distruuttore" viene abbattuto come un aquilone!

In questa espansione vengono forniti i counters delle difese aeree e vengono pre-

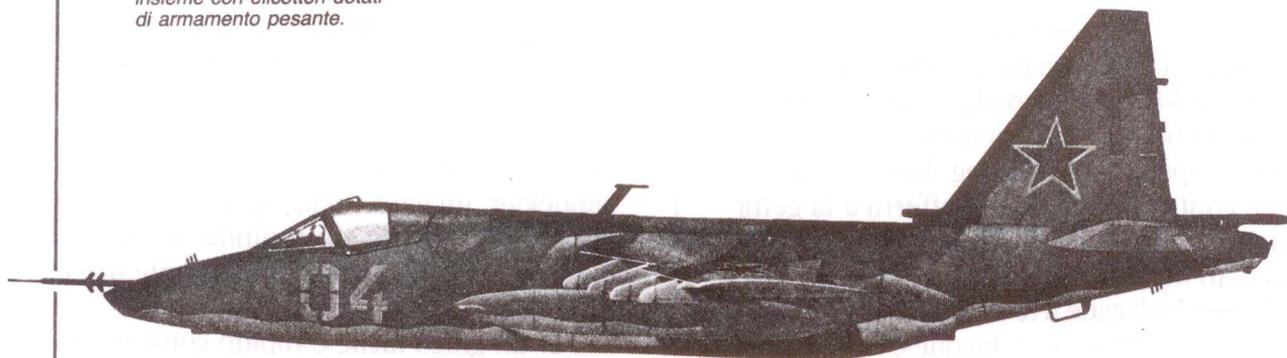
sentati altri 32 aerei, raddoppiando così la scelta a nostra disposizione; tra gli altri il Tornado, l'AMX, l'F-111, l'A-10, il SU-25 Frogfoot...

Nella scatola troviamo inoltre 25 scenari dei quali alcuni concepiti per prendere la mano in questo difficile compito di appoggio delle truppe a terra e altri in solitario (con varianti a più giocatori), fino ad arrivare a mega scenari con vari flight di aerei che si scontrano sopra la linea del fronte, mentre al di sotto anche le unità terrestri si sparacchiano ogni tanto.

Il supplemento Desert Falcon è invece dedicato, come già detto, al teatro medio-orientale e fornisce le schede di 16 nuovi aerei, anche se "nuovi" non è forse la parola più adatta: Meteor, Vampire, Mig-15, Mig-17 e tanti altri fino al Mig-25 Foxbat; inoltre ci sono i dati di alcuni missili del periodo e infine un po' di regole, di cui alcune già apparse su Air Strike e qui duplicate per coloro che non lo posseggono. (Trattasi di ulteriori espansioni di regole di Air Superiority). Inoltre abbiamo regole per la qualità e l'esperienza dei piloti e regolette sulle elezioni e il salvataggio: tutte cose che riguardano veramente da vicino i piloti!

Luca Chiaffarino

Il Sukhoi Su-25 'Frogfoot' è stato notato per la prima volta in Afghanistan nel 1980, e da allora ha dimostrato la sua micidiale capacità contro sacche di ribelli, operando solitamente insieme con elicotteri dotati di armamento pesante.



In guardia, marrano!

La banda di Morgan Lombardy, accolta di assassini, stupratori e bestemmiatori, terrorizzava da troppo tempo i pacifici pirati della Tortuga: l'audace Charles De Chiaffarin decise di "darci un taglio" - in tutti i sensi - e riportare la pace affrontando i criminali nella taverna del "Paolo Selva Bollito".

Un breve scambio di insulti e la parola sarebbe passata alle spade, già gli altri avventori abbandonavano il campo; nel locale tra tavoli, sedie boccali di birra rimanevano gli otto contendenti - Charles e Morgan faccia a faccia. Dopo una serie di insulti sanguinosi il nostro prorompe con un "Banda di bassotti!" (alludendo alla poca altezza dei Lombardy) ... Il prima impassibile Morgan accusa l'insulto e - WD! - lancia il suo pugnale!!

Comincia così la nostra partita a Swashbuckler (Yaquinto) tra il nasuto Luca Chiaffarino e il bassotto Marco Lombardy; la banda dei Lombardy conta Morgan il mancino, Calico Jack, Andre e Jacques contro Charles De Chiaffarin, Louis, Long John Silver e Davy Jones.

E' quest'ultimo che afferra un boccale, lo scaglia alle spalle di Morgan, colpisce invece il proprio capo, scavalca il tavolo e si getta in mischia. Long John, che fronteggia Calico Jack sguaina la spada, ma il suo avversario, infido e obliquo, gli sventola in faccia il cappello (WH) e approfittando della sua distrazione lo trafigge al braccio destro (2R, poco più di un graffio).

Andre e Louis sono impegnati in un duello personale. Davy salta giù dal tavolo, e scaglia la sedia a Morgan - travolgendolo - poi ferisce il suo nemico a terra mentre Jaques accorre a spada tratta. Long John spinge la sedia contro Calico, che la afferra e la getta indietro, ottenendo in cambio un pugnale scagliato nel braccio sinistro.

Calico Jack cade a terra e Charles, lasciato Davy contro Morgan e Jacques, lo prende a calci mentre Louis e Long John cercano di

metterlo all'angolo; ma il pirata si rialza e con agilità "pinguinesca" balza sul tavolo e sfugge alla morsa.

Morgan intanto è rimasto a terra, Davy Jones lo prende a calci e - N! - facilmente lo infilza al tappeto, uccidendolo. Calico Jack, visto cadere il capobanda, con uno slash (S!) apre la schiena al goffo Long John Silver e raccolti tutti i bicchieri dal tavolo, tempesta con una pioggia di boccali Louis e Charles, che avrebbero preferito combattere in una taverna con bicchieri di plastica (tre boccali, tre centri); sotto la pressione di Jacques Davy arretra, poi si gira e come un fulmine assesta due stoccate a Calico sul tavolo: per il pirata è notte fonda (2 a 1 palla al centro).

I Lombardy superstiti cercano di vendicare l'amico e premono su Davy, ma Charles De Chiaffarin eroico e ansioso di fare bella figura al notiziario delle 20.00 attacca sul fianco e squarta il braccio destro di Jacques. Disarmato, il cattivo viene infilzato senza pietà.

Ma anche Davy dopo avere eliminato due malfattori è alle corde: esaurita l'endurance non riesce a controllare Andre che lo aggira a destra e gli mozza il fiato corto nei polmoni, infilandoci il proprio stocco (3 a 2).

Louis è sul tavolo, anche lui ha terminato l'endurance, e Andre non gli da tregua, poi ... una stoccata di Charles mette fine alla partita, mentre Andre stira le zampe. I superstiti della fazione De Chiaffarin si divideranno la taglia esistente su Morgan e la sua banda di tagliagole, e il ricavato della vendita, al mercato del pesce, dei corpi degli stessi.

P.S. Questo è un series replay poco serio di una partita del gioco avanzato di Swashbuckler, un gioco della Yaquinto assai divertente e ancora disponibile in qualche copia nei migliori negozi nonostante il produttore sia sparito da tempo.

Per un gioco facile e rapido come questo non si doveva fare di più, ma piuttosto, voi

che giocate sempre a giochi seri, sapreste far di meglio? (Questa domanda rivolta a chi si offre sui questionari del TM di scrivere "almeno un articolo l'anno" o contesta l'ammissibilità di certi giochi in classifica).

Voto del Pinguino oreste a Swashbuckler (YAQ, 1980): 6



MARSHAL: UN APPROCCIO

Il sistema Marshal è certamente insieme al sistema di Wellington's Victory il punto d'arrivo del grande-tattico napoleonico. Per avere la padronanza di esso non basta conoscere le regole del gioco, occorre un "quid pluris", una comprensione del "modus pugandi" del periodo napoleonico e le capacità di saper traslare questa comprensione dai libri di storia alla mappa del Wargame. Stante la peculiarità del sistema di gioco pensiamo sia utile qualche consiglio per meglio penetrare la logica del gioco.

Per coloro che non conoscono il sistema Marshal, sembra qui opportuno dare alcune nozioni circa le norme che regolano il combattimento. Come in tutti i giochi grande-tattico napoleonici, la forza e le perdite subite dalle unità vengono espresse in incrementi. Il valore di forza e di movimento è espresso sul fronte della pedina, mentre sul retro si trovano i valori di fuoco, melee e morale.

Le unità di fanteria hanno una gittata di un esa, a meno che non si trovino in formazione di skirmish, nel qual caso essa è di due esa. L'artiglieria ha una gittata variabile a seconda del suo calibro, in genere essa difficilmente supera gli otto esa.

Il procedimento di fuoco è abbastanza semplice: si determina il valore di fuoco delle unità sparanti tenendo conto della formazione in cui l'unità si trova, si sommano i valori di fuoco di tutte le unità sparanti e si paragonano al valore difensivo dell'unità bersaglio esprimendo un rapporto. Si lanciano i dadi, che vanno letti digitalmente, e si consulta la tabella del combattimento a fuoco, che esprime i risultati in termini di incrementi perduti dall'unità bersaglio. Più complesso è il procedimento per il melee. In primo luogo si sommano gli incrementi di tutte le unità attaccanti e di quelle in difesa, determinando un rapporto attaccante-difensore.

Ai fini della determinazione di questo rapporto si prendono in considerazione tutti gli

incrementi delle unità in colonna, e solo quattro di quelle in linea. Questo rapporto viene utilizzato per la determinazione del modificatore del controllo del morale. Naturalmente il modificatore è favorevole alla parte, (attaccante o difensore che sia) più numerosa, e sfavorevole a quella più esigua. Ecco perchè spesso un assalto di unità in colonna può mettere in serio imbarazzo un bersaglio in linea.

Determinato così il modificatore le unità in difesa prima, e in attacco poi, controllano il morale. Le unità che non superano il controllo del morale se in difesa vanno in disordine e si ritirano di tre esa, se in attacco non partecipano all'assalto. A questo punto le unità rimaste prendono parte all'assalto. Si sommano i valori di melee delle unità e si determina un rapporto. Si lanciano i dadi e si consulta la Melee Assault Table; questa esprime i propri risultati o in termini di incrementi persi, o nei casi più favorevoli in unità che vanno in disordine o in rotta. Le unità che subiscono quest'ultimo risultato devono ritirarsi e perdere un incremento per ogni zona di controllo che essi attraversano. Nel caso in cui l'unità in disordine o rotta debba perdere più di tre incrementi, si arrende.

1) La Sequenza di Gioco

La sequenza di gioco non presenta grosse difficoltà, eccetto per la fase di carica posta all'inizio del turno prima che si possano effettuare i movimenti e la fase di fuoco. A prima vista sembrerebbe più logico caricare nella fase di melee, essendo l'attacco della cavalleria finalizzato in ultima analisi al corpo a corpo.

Ciò è vero soltanto in parte. In vero l'ottica in cui va visto l'impiego della cavalleria e quindi della carica, momento principe del suo impiego, è quella della strumentalità rispetto alla fanteria. In questo senso, come

meglio specificheremo in seguito, la carica servirà, se riuscita, ad aprire un varco nel fronte avversario sul quale riversare le fanterie, o se arrestata dai quadrati a fornire comunque un facile bersaglio al fuoco di artiglieria e fanteria. In buona sostanza questo comporta necessariamente che il giocatore in fase cominci a programmare la propria attività offensiva nei minimi particolari sin dalla prima fase del gioco.

2) La Macchinazione del Fato

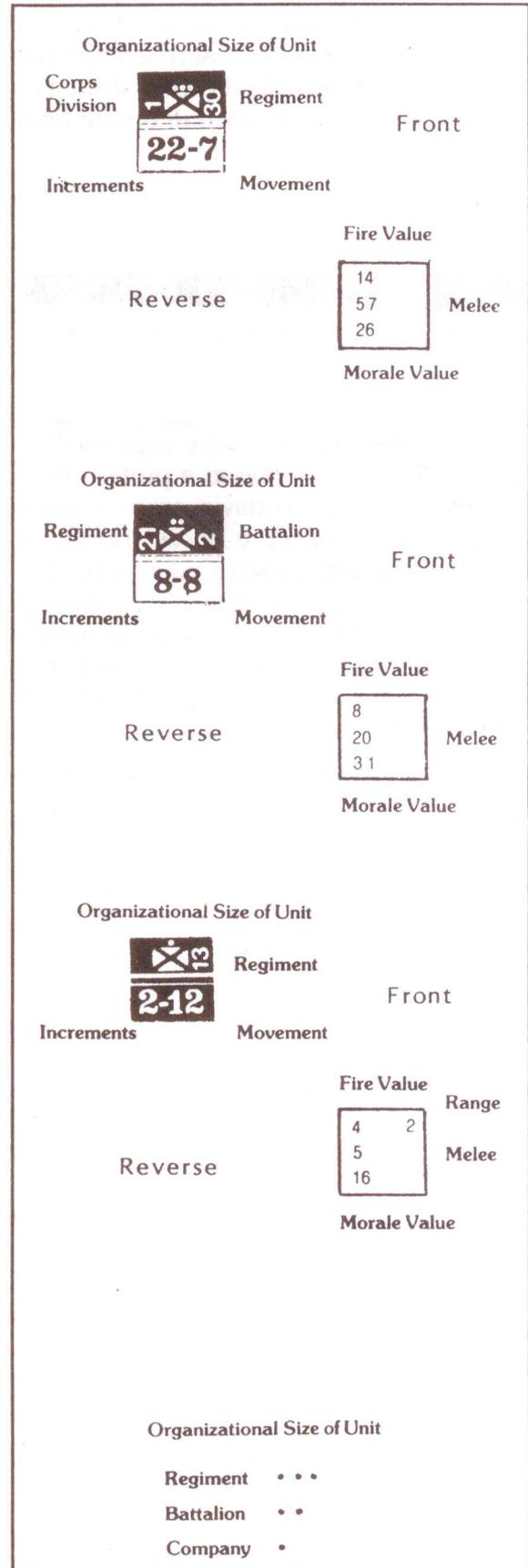
Una caratteristica unica del sistema Marshal è la limitazione del tempo: la fase di movimento deve svolgersi infatti in 10 minuti. Ciò non soltanto dà un certo ritmo al gioco, ma consente anche di simulare quei ritardi che spesso si verificavano sui campi di battaglia. Ma, oltre a questo, il giocatore dovrà in breve decidere quali saranno i suoi obiettivi primari. Muovere tutto in 10 minuti è davvero arduo.

3) Le Formazioni della Fanteria

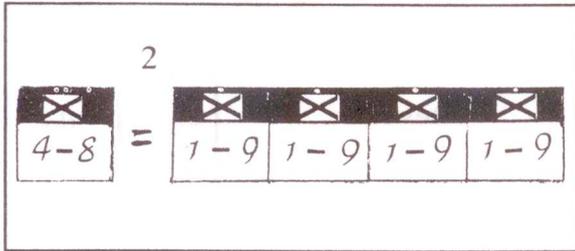
3a) La Linea

La fanteria in tutti i giochi Marshal è la regina delle battaglie. I modi fondamentali in cui essa può essere schierata sono due: linea e colonna. E' noto che la linea è una formazione volta soprattutto a massimizzare il volume di fuoco ed a minimizzare il bersaglio offerto al fuoco nemico.

La linea però appare estremamente vulnerabile se sottoposta ad assalto della colonna: il melee è in sostanza il suo punto debole. Infatti il pre-melee morale check è assai frequentemente modificato a sfavore dell'unità schierata in linea, le quali ai fini di questo controllo possono considerare solo 4 incrementi, mentre la colonna potrà considerare tutti gli investimenti partecipanti al melee. Questo svantaggio è solo in parte compensato dal fuoco difensivo che non sempre infatti è in grado di causare al nemico assaltante un morale check con esiti negativi. Nonostante questi punti deboli la linea rimane lo strumento essenziale per tenere un ampio arco di fronte.



Le sue caratteristiche peculiari fanno sì che i reggimenti possono essere scomposti in battaglioni in modo tale da poter sfruttare a pieno il potenziale di fuoco di queste unità madri.



Il ruolo della linea dunque è quello di un bastione che vede schierati a protezione di un arco di ponte. Tuttavia proprio per la vulnerabilità al melee è necessario che le unità in linea vengano scaglionate in profondità, in modo tale che eventuali ritirate di unità disordinate od in rotta possono ritirarsi dietro una seconda linea già approntata e sufficientemente forte per resistere alle ondate nemiche.

3b) La Colonna

La colonna è al contrario della linea una formazione portata all'attacco e al melee. Il suo valore di fuoco è trascurabile, la sua vulnerabilità al fuoco è elevatissima, ma la sua forza d'urto nel suo melee è devastante. Tutto questo fa sì che il suo uso sia qualcosa di estremamente delicato. Il confine tra un assalto coronato dal successo e un clamoroso fiasco può essere labile. Tuttavia è possibile ridurre al minimo i rischi proteggendo i fianchi delle colonne con uno schieramento di battaglioni in linea sui fianchi in modo tale che esse possano colpire l'avversario senza che il loro impeto venga in qualche modo arrestato. In sostanza lo schieramento vincente in assoluto sarà quindi l'ordine misto in combinazioni di linee e colonne.

3c) L'Ordine Generale.

Mentre la linea e la colonna sono formazioni comuni ad altri sistemi grande/tattici

Assaut à Melee

	1-2	1-1	1.5-1	2-1	2.5-1	3-1	3.5-1	4-1	4.5-1	5-1	
11	AR	AD	AD	AD				2 ¹ /1	3/2	DD	11
12	AR	AD	AD				0/0	1/2	DD	DD	12
13	AR	AD					2/2	0/2	DD	DD	13
14	AR	AD					3/3	0/1 [*]	DD	DD	14
15	AD	AD					2/4	1/1 [*]	DD	DD	15
16	AD					0/0 [*]	3/1	DD	DD	DD	16
21	AD					2/3	0/1 [*]	DD	DD	DD	21
22	AD					0/2	DD	DD	DD	DD	22
23	AD				1/4	2/0	DD	DD	DD	DD	23
24	AD				2/3	1/2	DD	DD	DD	DD	24
25	AD			0/3	0/0	0/1	DD	DD	DD	DD	25
26	AD			1/2	1/1 [*]	2/3	DD	DD	DD	DD	26
31	AD			2 ¹ /1	2/3 [*]	1/2 [*]	DD	DD	DD	DD	31
32	AD			0/0	3/3	DD	DD	DD	DD	DD	32
33	AD		1/2	0/1 [*]	0/1	DD	DD	DD	DD	DR	33
34	AD		0/0	1/0	1/0	DD	DD	DD	DD	DR	34
35			1/1	3/2	2/2 [*]	DD	DD	DD	DD	DR	35
36			2 ¹ /0	1/1	DD	DD	DD	DD	DD	DR	36
41			0/1 [*]	2/2 [*]	DD	DD	DD	DD	DD	DR	41
42		2 ¹ /0	1/1	1 ¹ /2	DD	DD	DD	DD	DR	DR	42
43		2/1 [*]	2/2 [*]	1 ¹ /1	DD	DD	DD	DD	DR	DR	43
44		2/1	3/1	0/2 [*]	DD	DD	DD	DD	DR	DR	44
45		1 ¹ /1	0/2	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	45
46		1/2	2/1	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	46
51		1/1	1/1 [*]	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	51
52	0 ¹ /0	0/0 [*]	2 ¹ /1	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	52
53	1/1	2/1	DD	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	53
54	1/2 [*]	1 ¹ /2	DD	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	54
55	0/1	2/2	DD	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	55
56	1/0 [*]	0/0	DD	DD	DD	DD	DD	DR	DR	DR	56

Combat`a la Feu

	1-3	1-2,5	1-2	1-1,5	1-1	1,5-1	2-1	2,5-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	
11											1	1	1	1	2	2	11
12											1	1	1	1	2	2	12
13										1	1	1	1	1	2	2	13
14										1	1	1	1	1	2	2	14
15										1	1	1	1	1	2	2	15
16										1	1	1	1	1	2	2	16
21										1	1	1	1	2	2	2	21
22										1	1	1	1	1	2	2	22
23										1	1	1	1	2	2	2	23
24										1	1	1	1	2	2	2	24
25										1	1	1	1	2	2	2	25
26									1	1	1	1	1	2	2	2	26
31										1	1	1	1	2	2	2	31
32										1	1	1	1	1	2	2	32
33										1	1	1	1	2	2	2	33
34										1	1	1	1	2	2	2	34
35										1	1	1	1	2	2	2	35
36										1	1	1	1	1	2	2	36
41										1	1	1	1	2	2	2	41
42										1	1	1	1	2	2	2	42
43										1	1	1	1	2	2	2	43
44										1	1	1	1	2	2	2	44
45										1	1	1	1	2	2	2	45
46										1	1	1	1	2	2	2	46
51																	51
52																	52
53																	53
54																	54
55																	55
56																	56

napoleonici (come quello di Wellington's Victory e Marengo) l'ordine generale e' invece una formazione tipica del sistema Marshall. La sua caratteristica principale e' data dal fatto che essa viene assunta obbligatoriamente da tutta la fanteria che si trova in alcuni tipi di terreno come woods o fabbricati.

Da quanto premesso emerge che il General Order e' una formazione in cui le unita' perdono buona parte della loro tradizionale coesione per cercare (e trovare) ripari vantaggiosi. Cio' si riflette sui valori di fuoco, piuttosto bassi, di difesa al fuoco, i piu' alti in assoluto, e di melee. Si tratta comunque di una formazione con cui soprattutto ci si aggrappa al suolo in una difesa quasi statica in

alcuni tipi di terreno. Generalmente essa non ha un'importana particolare nell-economia del gioco. Tuttavia in situazioni particolari come quella della Bataille d'Auerstadt, essa puo; risultare la carta vincente.

3d) Skirmish (tiratori).

Esistono reparti che posti nella funzione di skirmish possono sparare a due esa di distanza anziche' uno. Si tratta di unita' particolari che svolgono soprattutto operazioni di disturbo con un valore di fuoco particolarmente alto e che compensano la debolezza nel melee contro la fanteria con la possibilita' di potersi ritirare. Nessuna difesa invece contro la cavalleria: contro di essa gli skirmish sono comunque destinati ad essere spazzati

via.

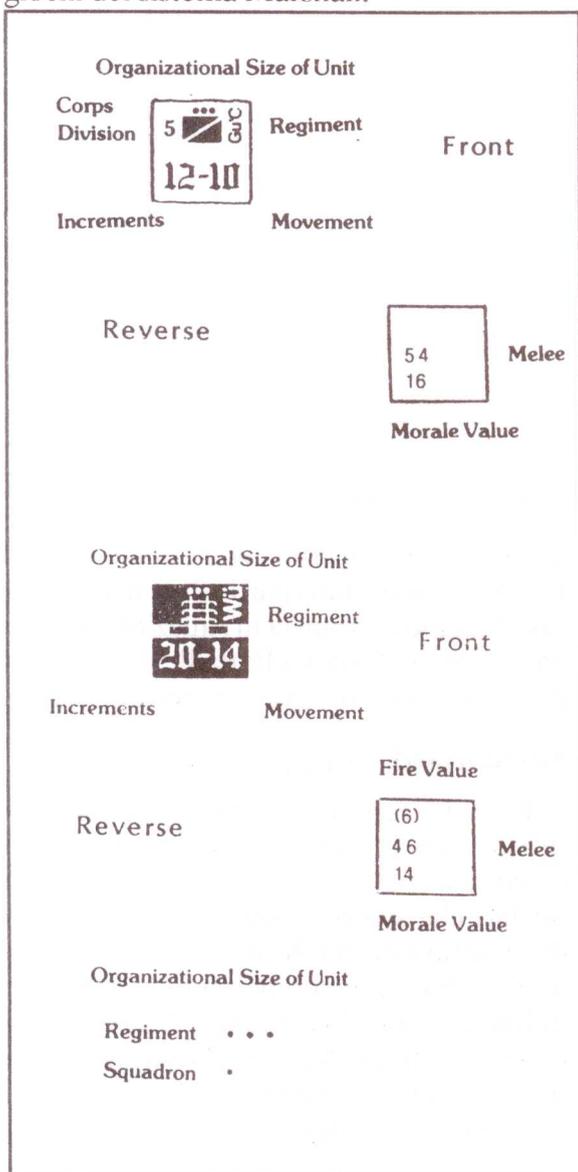
E' consigliabile pertanto un uso di essi soprattutto nei territori accidentati e ricchi di creste dove piu' ristretto e' l'uso della cavalleria.

Non per niente nei campi di battaglia di Talavera ed Albuera vi e' abbondanza di queste micidiali unita'.

4) La Cavalleria

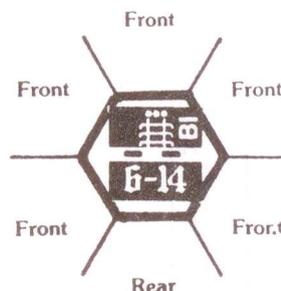
4a) La cavalleria e il Mito del Beau Sabrer.

La cavalleria risulta certamente l'arma piu' difficile da usare un po' in tutti i giochi grande/tattici napoleonici e quindi anche nei giochi del sistema Marshall.



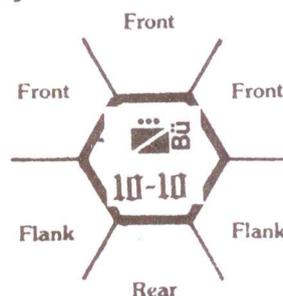
Light Cavalry

Column



Heavy Cavalry

Column



Cio' che manca soprattutto nei neofiti del sistema e' un corretto approccio storico all'uso della cavalleria. Forti dell'esperienza dei wargames della seconda Guerra Mondiale, molti concepiscono la cavalleria come il corazzato d'epoca da lanciare in furibondi assalti, piu' o meno come accadde a Waterloo, per spezzare la linea nemica. Altri soffrono invece del complesso di Balaklava, impauriti della pericolosita' del fuoco nemico sono troppo restii ad inviare in battaglia la cavalleria perdendo spesso il momentum.

In realta' quando si usa la cavalleria occorre tener presente che essa, al di la' delle singole formazioni in cui puo' trovarsi, acquista una reale importanza sul campo di battaglia solo quando carica. Linea o colonna servono solo a quantificare alcuni bonus come quello dei lancieri, ma non sono davvero

la chiave di volta per l'uso della cavalleria. In realta' cio' che conta soprattutto e' ricercare un'uso razionale di questa particolare arma, tenendo presente che quello del beau sabrer e' un'arte fatta piu' di cervello che di coraggio, piu' di riflessione che di impeti. Tutto sta dunque nel cogliere il momento adatto per scatenare i propri cavalleggeri.

4b) La Carica.

La carica rappresenta dunque l'unico mezzo con cui la cavalleria puo' effettuare il melee in fase offensiva.

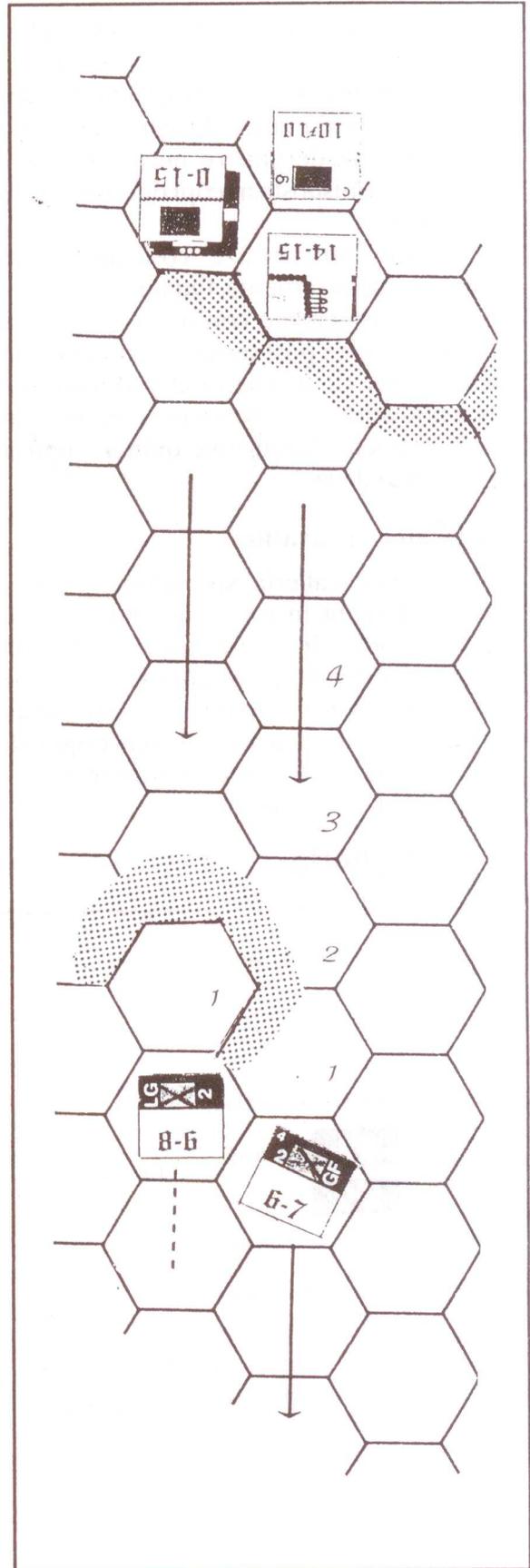
Il bersaglio della carica e' soprattutto la fanteria e l'artiglieria. Il meccanismo del sistema Marshall prevede, una volta che la carica sia cominciata, che la fanteria avversaria messa gia' a 4 esa di distanza dalla cavalleria caricante, tenti di entrare in quadrati; tuttavia l'attaccante e' obbligato a dichiarare il reale bersaglio della propria carica solo quando si trova a due esa di distanza dall'unita' nemica.

E' abbastanza evidente che se non si possono sfruttare abbastanza asperita' del terreno per nascondere le unita' caricanti le possibilita' di successo pieno della carica non sono altissime. Infatti se le fanterie riescono ad entrare in quadrato, e cio' e' relativamente facile salvo alcune eccezioni come le unita' spagnole, la cavalleria ben difficilmente potra' avere la meglio nel susseguente melee.

Ma anche cio' potrebbe essere assai utile alla vostra causa qualora agiste con le armi combinate, facendo cioe' seguire da vicino le cavallerie dalle fanterie e artiglierie dimodoché, una volta terminata la fase di carica, il fuoco e l'assalto della vostra fanteria in colonna scompigli comunque lo schieramento avversario.

E' in questa tecnica delle armi combinate che si manifesta l'unita' e la duttilita' della cavalleria. Del resto il possibile intervento della fanteria dopo una carica indurra' piu' spesso il vostro avversario a non entrare sempre e comunque in quadrato e tentare di resistere in linea od in colonna all'assalto delle fanterie.

La carica al contrario di quanto si possa



ritenere e' inoltre un valido strumento difensivo (cariche di reazione e di opportunita'), garantendo infatti una relativa inavvicinabilita' della propria linea. Pertanto nella economia generale del gioco e' necessario che la cavalleria sia disposta a scopi difensivi anche nei fianchi.

Caricare l'artiglieria e' cosa abbastanza facile, ma spesso cruenta. Quando le batterie non sono ammassate con unita' di fanteria l'esito del melee post carica e' scontato. Tuttavia la salva di artiglieria che subiscono le cavallerie attaccanti spesso puo' anche rompere l'impeto. Attenzione quindi a non ripetere Balaklava.

4c) Tiratori a cavallo.

Anche la cavalleria, specialmente con le unita' di dragoni, in alcuni casi puo' avere un valore di fuoco. In alcuni casi le formazioni di tiratori a cavallo possono essere utili, soprattutto per coprire la ritirata di altre unita' di cavalleria, per cavarsi dagli impicci quando ci si e' spinti troppo oltre le proprie linee o per azioni di avanguardia.

5) L'Artiglieria.

Artillery.			
Organizational Size of Unit			
Corps		Battery	Front
Division			
	2-7		
Increments	Movement		
	Fire Value		Range
Reverse	At 1,2 Hexs	24 12	
	At 3-5 Hexs	16 16	Morale
	At 6 + Hexs	8 6	Melee

L'artiglieria costituiva nel periodo napoleonico il principale strumento di fuoco. E' inutile ricordare il ruolo che a quest'arma attribuiva Napoleone.

Nel sistema Marshall tuttavia l'efficacia puo' andare facilmente dispersa. Cio' accade perche' normalmente solo due stack adiacenti possono convogliare il proprio fuoco su un unico bersaglio. Solo la presenza di un leader di speciale abilita' puo' far si che tre stack adiacenti possano sparare cumulativamente ad un unico bersaglio.

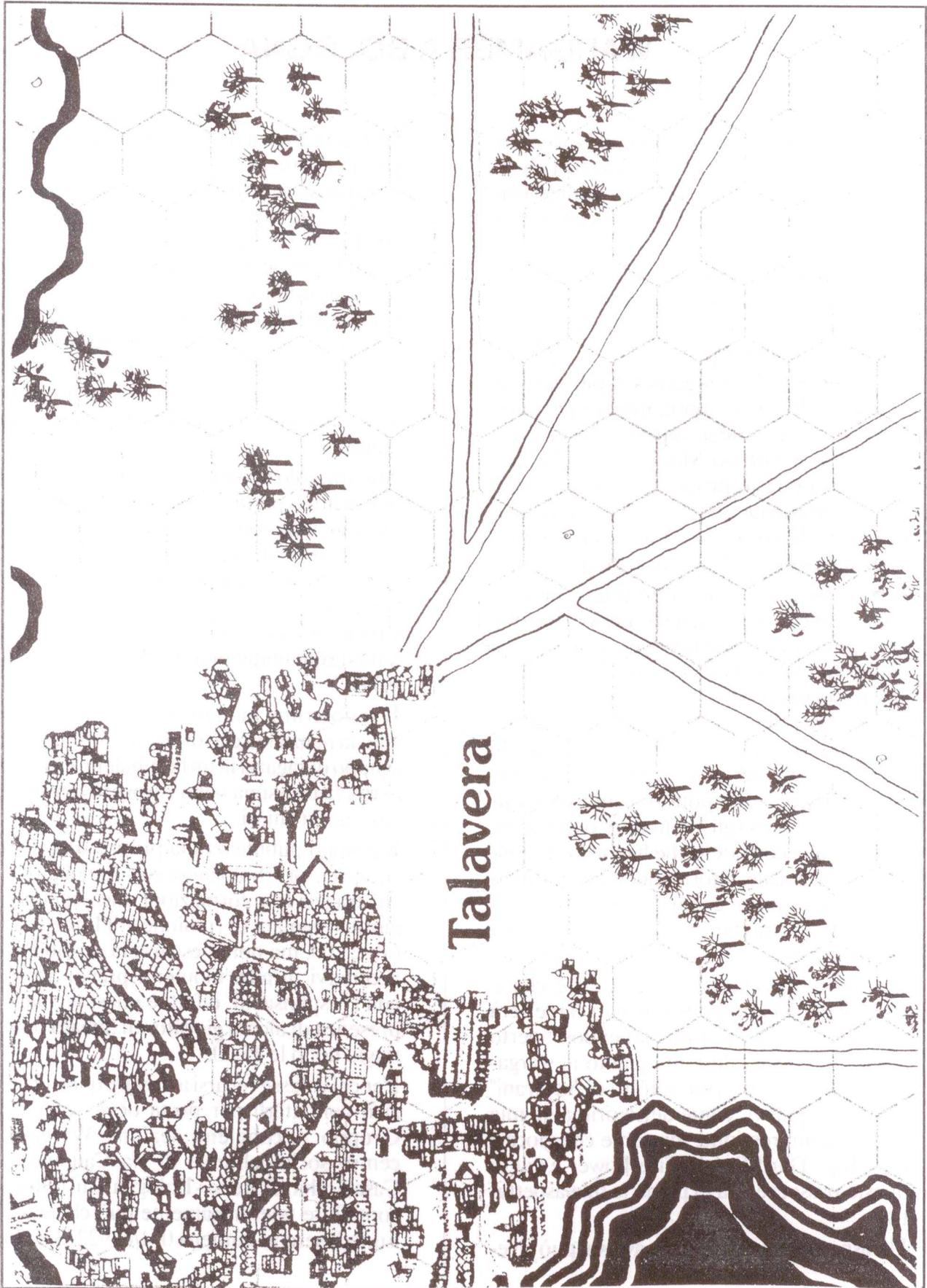
queste limitazioni comportano generalmente che gli effetti immediati del fuoco non siano distruttivi. In realta' cio' e' vero solo parzialmente perche' spesso, se usato correttamente, come martellamenti di due o tre turni, il fuoco di artiglieria puo' aprire vuoti preoccupanti da indurre controlli del morale dagli esiti incerti.

Fondamentale e' il ruolo dell'artiglieria a cavallo. Questa ha come scopo fondamentale quello di fornire un primo supporto di fuoco alle unita' che abbiano conquistato una nuova posizione. L'alta velocita' consente infatti loro di giungere in prima linea e battere magari a distanza ridotta (meglio mai pero' a pointblank) le linee avversarie gia' provate o che magari si stanno ricomponendo. In ogni caso e' quanto mai opportuno accorciare il tiro. Le distrutte unita' di un tiro dalla gittata massima e' generalmente buona. {?}

Ogni qualvolta sparate tenete sempre conto del fatto che le unita' di artiglieria hanno a disposizione un numero limitato di salve e che pertanto ciascuna di esse deve rappresentare un buon investimento. Da ultimo ricordate che passare dal metodo di fuoco a quello di marcia non e' automatico, ma condizionato da un tiro favorevole del dado, da nazionalita' a nazionalita', pertanto fate molta attenzione al posto in cui piazzate la vostra artiglieria in assetto di fuoco, cercando di non trovarsi nella necessita' di cambiare posizione troppo presto.

La garde au Feu!!

Stefano Gambacurta



WARGAMES A BOLOGNA

Si è formato da poco, intorno al Novembre del '89, un nuovo nucleo di giocatori che si riunisce a Casalecchio di Reno in provincia di Bologna, presso il centro socio-culturale di via Canonica 18.

Avuta notizia dell'esistenza di questo centro da un amico, sono andato a prendere contatto e a fare conoscenza con questi ragazzi che ancora non conoscevo.

La diffusione dei wargames è più vasta di quel che si possa pensare, infatti ogni tanto ecco saltare fuori degli appassionati mai visti ne sentiti; il Torneo Master dovrebbe fare qualcosa a questo proposito, per cercare di essere veramente un punto di riferimento e di raccolta se non di iscritti almeno di notizie sugli appassionati di wargames italiani.

A conferma di quanto detto prima, quando ho potuto conoscere questi "nuovi" mi sono reso conto dell'importanza della realtà che hanno creato: sono un gruppo di 15-20 giocatori, stando a quanto mi hanno detto, e si riuniscono in una sede niente male in cui, udite udite, è possibile conservare i giochi montati. Oltre ad aver incontrato due vecchie conoscenze, ho potuto scambiare quattro chiacchiere con gli "animatori" del gruppo, o comunque con quelli che hanno la responsabilità del locale, informandomi sulle attività che svolgono e sondando il tipo di ambiente e i wargames che sono più in voga presso di loro.

L'impressione che ne ho ricavato è che si tratti di un bel gruppetto che non ci metterà molto ad affiatarsi pur mantenendosi aperto a sempre nuove adesioni; quanto ai wargames, beh, credo proprio si tratti di "veterani" più che di "nuovi" come detto prima: la mia è solo un'impressione, ma gente che gioca a Flat Top, Third Reich, Fire Power e via di questo passo, centra in pieno le mie aspettative.

Un aspetto negativo, a mio avviso, può rive-

larsi la presenza nelle aule adiacenti di altri gruppi di attivisti, non dimentichiamo che si tratta di un centro socio-culturale polivalente: vi si riuniscono gruppi di giovani e di genitori con relativa prole e, tra le feste e attività ricreative, la confusione e il rumore sono all'ordine del giorno; anche se tutto ciò è normalissimo e più che lecito, il sottofondo non è dei più adatti per la concentrazione dei giocatori. Non dimentichiamoci però che, molto spesso, sono proprio i "duellanti" a darsi fastidio a vicenda, vedi Convention annuale.

Altro piccolo neo è la dislocazione periferica del centro, piuttosto lontano dal centro e raggiungibile con la Tangenziale in una buona mezzora di macchina per chi, come il sottoscritto, abita praticamente dal lato opposto della città. La sede è molto vicina alla Croce di Casalecchio e quindi alla via Porrettana frequentatissima dai BUS di "mamma" ATAC.

Il sottoscritto, munito di Tutto città, ha trovato la palazzina che ospita questo simpatico gruppo di ragazzi in un battibaleno e, ne sono certo, la prossima volta ritroverò questo posto a occhi chiusi.

Il gruppo pubblicizza la propria attività nel comprensorio bolognese con dei volantini da cui traggio le informazioni che seguono: il giorno regolare di riunione è il Lunedì sera, ore 21.00, ma non è esclusa la possibilità di accedervi in altri momenti previo accordo con i responsabili; difatti è quasi regolare la presenza di alcuni giocatori il Sabato pomeriggio dopo le 15.00.

Per chi volesse recarsi a trovare questi ragazzi o contattarli per posta deve scrivere a: Gruppo Arcobaleno sezione Wargames, centro socio-culturale di via Canonica 18, Casalecchio di Reno - Bologna. Chi li volesse contattare telefonicamente può chiamare il Lunedì sera al numero 051/6392233 e chie-

dere della sezione wargames del gruppo Arcobaleno o di Lorenzo Rutigliano e Massimo Tolomelli.

Le attività del centro sono in via di definizione, per adesso ... si gioca, si gioca, si gioca; sono però in studio di fattibilità, a detta dei miei interlocutori, iniziative sul tipo dei tornei cittadini, mentre non è da escludere la partecipazione di una loro squadra a competizioni intercittadine come Kopluts o C.I.W.A.S. Si è addirittura accennato alla possibilità di organizzare incontri intercittadini presso i locali della sede; ... vedremo.

Pare che ci sia una quota associativa annua da versare, credo intorno le 20-25.000 £, che dovrebbe servire esclusivamente per l'acquisto di giochi che verrebbero utilizzati dai frequentatori del centro. Naturalmente c'è sotto qualcosa, infatti il Gruppo Arcobaleno

è il settore "attività giovanili" della Polisportiva "G. Masi", credo sovvenzionata dalle istituzioni pubbliche, ma siccome non ho approfondito questo aspetto, mi trattengo dal fare affermazioni sul tema.

Ringrazio quindi il Gruppo Arcobaleno e gli aderenti alla sezione wargames per l'attenzione che mi hanno riservato e spero vorranno in un futuro accogliermi nelle loro fila, sono infatti di Bologna e prima o poi tornerò a lavorare e vivere nella mia città.

Tanti auguri quindi a iniziative come questa e, con l'invito alla sezione wargames di Bologna (ma perchè non vi trovate un nome?) a prendere contatto con l'Associazione Nazionale "Torneo Master", auguro un buon 1990 a tutti gli iscritti.

Andrea Favali



ANNUNCI - VENDO - COMPRO - CERCO AVVERSARI

CERCO dal miglior offerente il seguente gioco:

WINTER STORM (CLA), completo di traduzione in italiano, ed in BUONO STATO.

Contattare:

La Macchia Claudio, via H. Tuma, 16 - 34170 GORIZIA.

VENDO i seguenti giochi NUOVI:

TRYPLANATARY (GDW) lire 30.000 (tradotto); INVASION EARTH (GDW) lire 30.000 (tradotto); FREEDOM IN THE GALAXY (AH) lire 50.000; HELL'S HIGHWAY (VIC) (usato) lire 20.000.

Bruno Cafaro, via Pomezia 44 - 00183 Roma

VENDO i seguenti giochi:

FIGHTING SAIL (SPI); SPIES (SPI); YORKTOWN (IT); MAFIA (IT); COLONIES in REVOLT (TSR); WARSAW PACT (TAS); WORLD in

FLAMES (ADG); IMPERIUM ROMANUM (WES); SUEZ '73 (GDW); THE SORCERER'S CAVE (ARIEL); THE MISTIC WOOD (ARIEL); WAR and PEACE (AH);

SQUAD LEADER + CROSS of IRON + CRESCENDO of DOOM + GI + 5 serie di 10 scenari + 19 mappe aggiuntive (AH) (questi ultimi solo in blocco); alcuni MODULI per D & D e molti LIBRI di argomento militare sia in italiano che in inglese (lista a richiesta).

Roberto Gentilini, via P. Veronese 32 - 25124 Brescia

Vorrei organizzare una partita postale a più giocatori a Stellar Conquest con "intelligenza" limitata per dimostrare come è diverso giocare così.

Cerco inoltre oppositori per i seguenti giochi:

Civilization; 1830; 1829; Awful Green Things; Mühle; Merchant of Venus; Scacchi Giapponesi; Othello; Stellar Conquest; Backgammon.

Adam Atkinson via Gallarate 15, scala b, interno 3; 00182 Roma Tel. 06/7592531

ARDENNE 1944: PUNTO DI NON RITORNO

SCENARIO/VARIANTE DI PL SULLA BATTAGLIA DELLE ARDENNE

Progetto & Grafica: Enrico Tagliazucchi, Sergio Cuoghi

Playtesters: Enrico Tagliazucchi, Antonio Batilani, Sergio Cuoghi, Massimo Cottafavi.

UNA CURIOSITA'

Per gli "aficionados" di Panzer Leader la Situazione "base" N. 17 (Turning Point: Celles) rappresenta ormai un classico con le sue alterne "luci ed ombre" che scivolano sui suoi 12 turni d'incerta percorrenza. Ma aldilà delle note di colore o delle "nostalgie" una verifica sul piano storico, alla luce delle fonti "ufficiali", ne ha dimostrato la validità, pure se non priva d'incertezze ed approssimazioni. L'idea, per la verità un po' cattiva, di analizzare la Situazione N. 17 del gioco base, ci era già passata per la testa almeno un paio di volte quando, in occasione dell'ultimo "sit-in" pro-macrogame, ci siamo finalmente decisi.

Libri alla mano abbiamo voluto ricreare l'esatto quadro delle forze presenti attorno a Celles quel 25 Dicembre del 1944. La cosa non si presentava facile e come del resto tutto quello che concerne la ricostruzione storica di periodi storici così recenti non è facile, nonostante l'ausilio di fonti di notevole validità e coerenza.

Gli Americani hanno fatto dell'offensiva Tedesca del Dicembre 1944 sulle Ardenne una bandiera, a difesa e conferma dello sforzo bellico da loro compiuto durante la 2a Guerra Mondiale; in tale condizione la bibliografia Statunitense è ricca di libri, opuscoli e riviste che trattano tale tema, altresì dicasi per quella Francese fiorita negli ultimi dieci anni, che per scopi più che altro turistici, ha accentrato la attenzione sulla Normandia e sulle Ardenne, sfornando notevoli saggi ric-

camente illustrati. Praticamente inesistente quella Tedesca, vuoi per timore d'esporsi a critiche per un recente discutibile passato o per puro e semplice "vuoto" d'analisi.

Dopo avere attentamente vagliato un po' tutto quello che eravamo riusciti a racimolare, riuscimmo ad ottenere un quadro perlomeno un po' più dettagliato di quello proposto dalla Avalon Hill.

Senza dover ricorrere ad una più attenta analisi è comunque facilmente riscontrabile nella Situazione N.17, un'inesistenza di OOB articolati che non riescono ad andare oltre alla parola "elementi" in ambedue gli schieramenti.

Dapprima ancorchè sicuramente lontani da una precisione accurata, eravamo riusciti a "svelare" le posizioni delle unità in campo nella giornata del 25; nella giornata precedente (il 24 Dicembre), preoccupati per la pressione sul fronte di due Kampfgruppe Tedeschi (il Von BOHME e il Von COCHENAUSEN) gli Alleati avevano spinto nella zona di DINANT il 3 Royal Tank Regiment appartenente alla 29a Brigata Corazzata Inglese; sulla sua sinistra si era poi inserito l'82 Gruppo Corazzato da Ricognizione Americano, affiancato a sua volta dal CCB della 2a Divisione Corazzata Statunitense che operava sull'asse HALIOUX-SO-VET. Già questo era sufficiente ad inquadrare il Gruppo Americano della Situazione N.17 che ha in composizione unità esploranti quali blindati M-20 e M-8, inesistenti nei CCA e nei CCB delle divisioni corazzate americane.

Isolato il fatto, le cose si complicarono un po' per due fatti "nuovi"; il primo era la presenza sull'estrema destra dello schieramento Alleato del CCA della 2a Divisione Corazzata, che avrebbe potuto sicuramente essere scambiato per il "gemello" alla sua sinistra, il

secondo era la presenza nell'OOB Britannico della Situazione N.17 di unità d'artiglieria ed esploranti non facenti parte di un reggimento carri Inglese "standard". Il primo dubbio si risolse da sè perchè notizie certe dichiaravano che il CCA della 2a Divisione Corazzata si era spostato a sud durante il corso del 25 Dicembre per tentare di intercettare altri due Kampfgruppe Tedeschi (il Von FALLOIS ed il Von POSCHINGER) presenti nella zona di ROCHEFORT. Il secondo invece, finì purtroppo per svelare una piccola inesattezza (sicuramente inserita a fini di giocabilità) e cioè l'errata presenza dell'obice da 25pdr Inglese unitamente al Bren Carrier nell'OOB Inglese. E' altresì vero che gli elementi esploranti uniti ai carri Inglesi (le 5 Daimler, gli Scout e i Recon) troverebbero riscontro nella notizia confermata dell'invio nella zona di DINANT di "elementi esploranti a supporto dell'azione" da parte del comando della 29a Brigata Corazzata inglese, pertanto alla luce di queste considerazioni una più "storica" ricostruzione dell' OOB Alleato, utilizzando SOLO le unità in dotazione al gioco base, ci parve essere:

AMERICANI:

82 Gruppo da Ricognizione Corazzato (-)
CCB della 2a Divisione Corazzata (-)
 9-ARM; 3-FUC.; 3-57mm AT; 2-M81mm; 3-M20;
 3-M8; 3-M7; 1-M4/105; 3-M5; 6-M5/75; 3-M4/76;
 17 Halftracks.

N.B. Le artiglierie da 105mm non facevano parte dei CCA e dei CCB.

INGLESI:

3-Scout; 3-R/Scout; 5-Daimler; 1-Recon HQ;
 8-Shermans.

Rimaneva e rimane tuttora l'indecisione sull'esatta composizione delle unità Americane, stante il fatto che sicuramente la 2a Divisione Corazzata al tempo aveva già sostituito i pezzi anticarro divisionali con pezzi semoventi (M-36, come risulta da più fonti) e che gli obici da 105mm montati su scafo Sherman non facevano parte organica dei gruppi esploranti ne tantomeno dei CCB. Avevamo ed abbiamo tuttora voluto lasciare

le cose "non certe" sul vago, ed accettarle in toto anzichè rifiutarle a priori.

Per quanto riguarda l'OB Tedesco la fortuna ci aiutò, ed oltre alla esatta ubicazione delle forze, riuscimmo a stabilire l'entità (con il valido aiuto di testi Inglesi, questa volta). I due gruppi che compaiono nella Situazione N.17 non sono altro che i due Kampfgruppe a cui abbiamo prima accennato e cioè: gli "elementi del Recon Battalion" non sono altro che il Kampfgruppe Von BOHME, mentre dietro agli "elementi del 304 (PG) Rgt. e 3 (PZ) Rgt. si cela il Kampfgruppe Von COCHENAUSEN.

La loro composizione per quanto esatta nel "numero" chiaramente non lo potrà mai essere nel "tipo" dei mezzi impiegati, pur se alcune specifiche sono chiaramente indicate nei testi; in particolare che la Compagnia del Genio attaccata al Von BOHME, era sotto organico, che la Compagnia Carri aveva in dotazione Carri PZ V "Pantera" e che il 38 JagPz Abteilung era su STU(G) III; che non erano in dotazione alle due colonne Puma o carri Mk.II e che il Kampfgruppe Von COCHENAUSEN era al di sotto dell'organico ed equipaggiato con carri Mk.IV.

Pertanto alla luce di questi elementi l'OOB Tedesco così modificato, potrebbe risultare il più "storicamente" valido (utilizzando solo le unità in dotazione al gioco base):

GRUPPO A: Kampfgruppe Von BOHME

2 Pz AUFK. ABT.
 Una Compagnia del 3 Pz. Rgt.
 Una Compagnia del 38 agPz. ABT.
 Una Batteria del 74 Pz. Art.
 Una Compagnia Genio.
 3-231/1; 1-231/4; 3-PzVw; 2-STUG III; 1-Wespe;
 2-Genio; 2- Halftracks

GRUPPO B: Kampfgruppe Von COCHENAUSEN

1 Abteilung del 3 Panzer Regiment.
 2 Battaglioni Artiglieria.
 1 Compagnia Genio.
 1 Compagnia Antiaerea.
 13-SMG; 6-FUC.; 2-81mm; 2-20mm AA; 2-20mm
 x4 AA; 2-75mm HOW; 2- 105mm HOW; 2-GWB
 38; 5-PzIVw; 3-Genio; 10-Trucks; 22-Halftracks.

Una volta toltoci questo "sfizio" passammo alla vera e propria progettazione del Macro-Game, solamente "ingrandendo" la Situazione ed utilizzando nuove unità ove necessario.

LA STORIA

I due Kampfgruppe (Von BOHME e Von COCHENAUSEN) formavano l'avanguardia dell'avanzata del 47 PANZERCORP. Dopo essere stati imbrigliati da unità Anglo-Americane la sera del 24 Dicembre, ne subiscono ora l'attacco. Sulla loro destra altri 3 Kampfgruppe della "Pz. LEHER" (HOLTMAYER, Von FALLOIS e Von POSCHINGER) sono impegnati dal CCA della 2a Divisione Corazzata Americana. Durante le operazioni, sia il Von BOHME che il Von COCHENAUSEN spintisi troppo in avanti, rimangono isolati e subiscono la parte più dura dell'attacco Alleato.

Sulla loro sinistra il 3 RTR Inglese, rinforzato in fasi successive da elementi della 29a Brigata Corazzata, scatena l'attacco da DINANT, appoggiato sulla sinistra dall'82 Battaglione da Ricognizione Corazzato Americano; da LINEY il CCB della 2a Divisione Corazzata, suddiviso in due Task Forces preme da destra.

La situazione è particolarmente critica, il Kampfgruppe HOLTMAYER cerca, con una disperata manovra, di soccorrere il Von COCHENAUSEN, ma invano; pressato dalla Task Force B del CCB della 2a Divisione Corazzata è bloccato nei pressi di CUSTINNE, subendo perdite. Intanto i due Kampfgruppe di punta, rimasti pressochè isolati, tentano di sganciarsi, ma inutilmente. La sera del 25 il Kampfgruppe Von BOHME è completamente distrutto e i pochi Granatieri con alcuni veicoli riusciti a sfuggire sono tolti dalla prima linea per ricostituirsi vicino a Praga.

Il Von COCHENAUSEN non incontra sorte migliore ed il pomeriggio del 26 Dicembre lo vede ridotto a 600 uomini che ritirandosi lasciano la zona di CELLES in completa mano Americana.

PIAZZAMENTO:

ALLEATI:

Il giocatore Alleato piazza per primo, il Gruppo A piazza all'interno della città di Grancelles sulla mappa A1. Il Gruppo B piazza all'interno e/o entro due esagoni della città di Nece sulla mappa D1. Il Gruppo C piazza all'interno e/o entro tre esagoni dalle città di Heinkel e/o Merden sulla mappa D4. Il Gruppo D piazza all'interno e/o entro un esagono della città di Artain sulla mappa D1.

TEDESCHI:

Piazzano per secondi, il Gruppo A piazza all'interno e/o entro un esagono della città di St. Athan sulla mappa C1. Il Gruppo B piazza all'interno e/o entro due esagoni della città di Wiln e nell'esagono M5 sulla mappa C2. Il Gruppo C piazza all'interno della città di Grancelles sulla mappa A2. Il Gruppo D piazza all'interno e/o entro due esagoni della città di Nece sulla mappa D2. Il Gruppo E piazza all'interno e/o entro un esagono della città di St. Athan sulla mappa C4. Il Gruppo F entra dal 5 turno di gioco ovunque dal bordo sud della mappa A3 (vedi regole speciali).

REGOLE SPECIALI:

1) Per giocare questa variante non occorrono particolari dotazioni di giochi, ma è indispensabile avere o farsi prestare almeno cinque serie di mappe di Panzer Leader o fotocopiare una serie di mappe fino al raggiungimento della quantità richiesta. Lo stesso vale per le unità presenti in gioco per le quali la sola serie in dotazione al gioco base non è sufficiente.

Per qualsiasi regola o funzione che non sia stata trattata in questa sezione di regole speciali, fa testo ed è adottato il regolamento base di Panzer Leader, perno sul quale è impostato questo lavoro.

2) In questa variante, la parte che piazza per seconda lo può fare liberamente, anche se proprie unità si trovino entro la LOS/LOF

di unità nemiche, a negazione di quanto sancito nel regolamento base di Panzer Leader.

3) In alcuni casi le condizioni di vittoria prevedono l'occupazione di determinate posizioni geografiche. Un'esagono di città e/o un esagono di ponte s'intende occupato da una delle parti in gioco quando almeno un'unità combattente (esclusi Trucks, trattori e Wagons) sia fisicamente presente in quel determinato esagono.

4) La mappa è giocabile fino alle file D3-Q, D4-Q, C5-Q, A3-Q comprese; nessuna unità può muovere o stazionare negli esagoni presenti ad est delle summenzionate file e se lo fa deve considerarsi immediatamente perduta e non potrà rientrare in gioco.

5) Il Gruppo F Tedesco può entrare in gioco a partire dalla fase di movimento amica del 5 turno di gioco. Il giocatore Tedesco può scegliere di fare entrare interamente tutte le unità appartenenti a questo gruppo in un'unica soluzione o diluirne l'ingresso durante il corso dei turni successivi al quinto, a sua completa discrezione.

6) Solamente le unità a classe d'arma "(H)" ed appartenenti al gruppo della "Towed Artillery" possono eseguire, in questa variante, fuoco indiretto. Pertanto tutte le unità appartenenti al gruppo delle "SPA" non godono di questa possibilità, ma possono comunque attaccare unità nemiche solo utilizzando il fuoco diretto. Le unità alle quali viene applicata questa limitazione sono: M7, Sexton, Wespe e Hummel. L'unità Maultier è l'unica eccezione a quanto sancito poc'anzi e ad essa è concesso di attaccare liberamente nei metodi previsti dalle sue funzioni.

7) Tutte le unità appartenenti ai gruppi "Tanks", "Tank Destroyers", "Assault Guns" e/o SPA hanno la capacità di rimuovere relitti.

a- Una unità appartenente ai gruppi citati sopra può rimuovere un solo relitto per turno di gioco.

b- L'unità in fase di rimozione relitti deve iniziare la propria fase di movimento in un esagono adiacente a quello che contiene il relitto da rimuovere, quindi la unità in fase di rimozione dovrà spendere l'intero suo fatto-

re di movimento per entrare nell'esagono che contiene il relitto da rimuovere, completato ciò il relitto si considera rimosso e verrà tolto dalla mappa.

DURATA DEL GIOCO:

20 Turni, gli Alleati muovono per primi.

PUNTI DI VITTORIA:

Alleati:

2 punti per ogni esagono di città occupato da unità Alleate al termine del gioco.

1 punto per ogni esagono di ponte occupato da unità Alleate al termine del gioco.

10 punti per ogni mappa sulla quale non è presente alcuna unità Tedesca al termine del gioco.

5 punti per ogni mappa sulla quale nessun esagono di città sia stato occupato da unità tedesche DURANTE il gioco.

1/2 punto per ogni unità tedesca distrutta, ad eccezione di Trucks, Trattori e/o Wagons.

Tedeschi:

2 punti per ogni esagono di città occupato da unità Tedesche al termine del gioco.

1 punto per ogni esagono di ponte occupato da unità Tedesche al termine del gioco.

1/2 punto per ogni unità Alleata distrutta, ad eccezione di Trucks e trattori.

2 punti per ogni unità Tedesca all'interno della città di Grancelles sulla mappa A1 al termine del gioco.

1 punto per ogni unità Tedesca all'interno delle città di Nece, Einkel, Artain e Merden sulla mappa A1 al termine del gioco.

LIVELLI DI VITTORIA:

Il livello di vittoria conseguito, viene determinato in base della differenza dei totali dei punteggi conseguiti da entrambi gli schieramenti:

Una differenza da 81 a 100 punti determina una vittoria DECISIVA.

Una differenza da 61 a 80 punti determina una vittoria TATTICA. Una differenza da 51

a 60 punti determina una vittoria MARGINALE.

Una differenza da 0 a 50 determina la PARITA' del gioco.

THE UNIT FUNCTION TABLE

TEDESCHI

CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	COMBAT					MOVEMENT				OR	TUR AFV	ARLY FOF	SSC	
						ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK					QM
						DF	IF	OR	CAT	AA									
TRANS. 2000's		TRACTOR 2301-2307	7	6-Trattori d'artiglieria tipo Sdkfz 7/11; 12-Uomini.							A	●	●						
ARMORED CARS 3000's		222 3701-3702	2	7-Autoblindo Sdkfz 222; 7-Cannoni da 20mm; 7-MG; 31-Uomini.	H	●	●				A	●	●						
		KUBELWAGEN 3901-3903	3	5-Automobili Kubelwagen; 10-SMG; 10-Uomini.	I	●	●	na			NA		●						
		MOTO 3801-3804	4	10/12-Moto/Bidacarri; 10/12-MG; 20/24-Uomini.	I	●	●	na			NA		●						
ASSAULT GUNS 5000's		251/2 5401-5402	2	5-Veicoli Sdkfz 251/2; 5-Mortai da 81mm; 5-MG; 65-Uomini.	M	●	●				A		●				●		
		251/17 5501-5503	3	7-Veicoli Sdkfz 251/17; 7-Cannoni da 20mm; 5-MG; 65-Uomini.	H	●	●		●		A		●						
		251/17 5601-5602	2	7-Veicoli Sdkfz 251/17; 7-Cannoni da 37mm; 5-MG; 65-Uomini.	H	●	●		●		A		●						
		251/17 5701-5703	3	7-Veicoli Sdkfz 251/17; 7-Cannoni da 20x4mm; 5-MG; 65-Uomini.	H	●	●		●		A		●						
		GW II 5801-5803	3	2-Semoventi GW II; 2-Cannoni da 150mm; 29-Uomini.	H	●	●				A	●	●						
TANK DESTROY. 6000's		JgPz V 6301-6303	3	6-Cacciacarri JgPz V; 6-Cannoni da 88/71mm; 6-MG; 38-Uomini.	A	●	●				A	●	●						
		JgPz IV 6401-6406	6	6-Cacciacarri JgPz IV; 6-Cannoni da 75/70mm; 12-MG; 31-Uomini.	A	●	●				A	●	●						

ALLEATI

CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	COMBAT					MOVEMENT				OR	TUR AFV	ARLY FOF	SSC	
						ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK					QM
						DF	IF	OR	CAT	AA									
ASSAULT GUNS 5000's		M8 5601-5603	3	3-Semoventi M8; 3-Cannoni da 75mm; 3-MG; 15-Uomini.	H	●	●				A		●						
		WASP 5701-5703	3	4-Bren Carriers; 4-Lanciafiume; 8-Uomini.	H	●	●				A		●						
		M4A1 5801-5803	3	6-Veicoli M4A1; 6-Mortai da 81mm; 6-MG; 40-Uomini.	M	●	●				A		●					●	

THE MACRO GAME

CELLES, 25 DICEMBRE 1944

LO STALLO



MAPPA:

FILA Q

A ₁	D ₁	D ₃	
C ₁	C ₃	D ₄	
C ₂	C ₄	C ₅	
A ₂	D ₂	A ₃	

FILA Q

FORZE DISPONIBILI:

ALLEATI:

29th Armored Brigade (-)

8	3	28	2	2	8	3

6	1	6

CCA 2nd Armored Division

12	3	3	3	9	5	3

15	1

CCB 2nd Armored Division

12	3	3	3	9	5	3

15	1

82nd Armored Reconnaissance Battalion

6	3	10	2	9	3	1

3	1	2

TEDESCHI:

Kampfgruppe Von Bohme

2	3	2	1	2	1	1

3	2	2

Kampfgruppe Von Oochenhausen

3	13	6	5	2	2	2

2	2	2	4	12	10

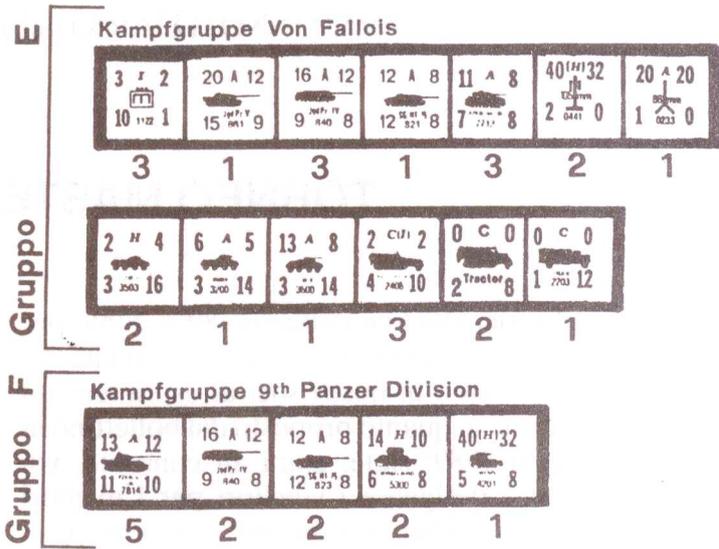
Kampfgruppe Von Holtmayer

3	5	2	3	2

Kampfgruppe Von Poschinger

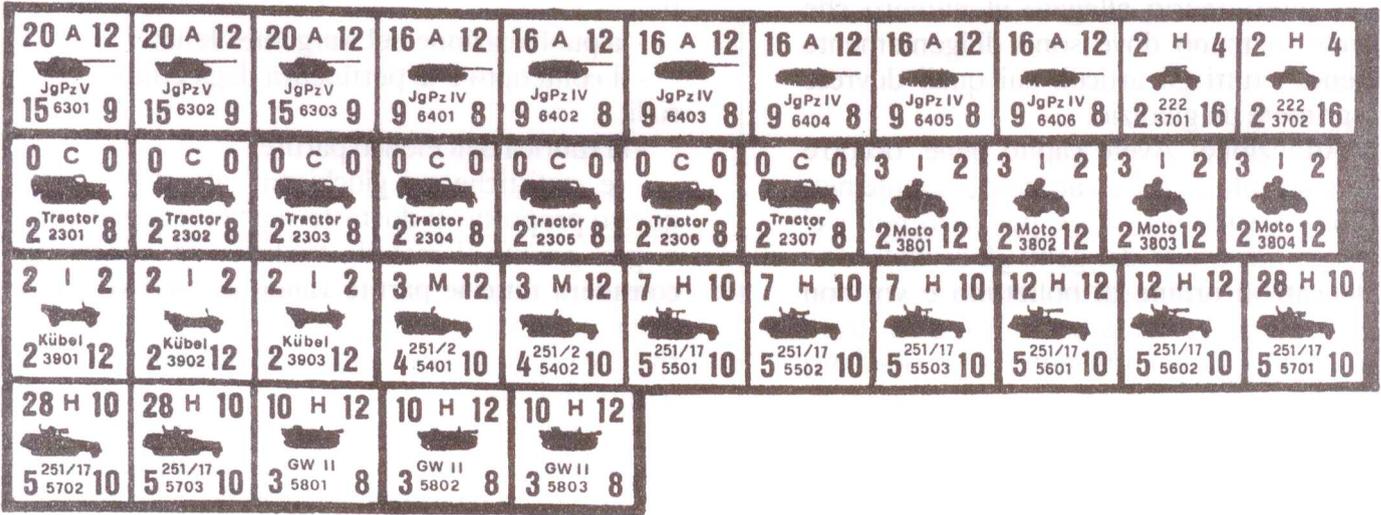
8	12	8	1	1	1	2

1	1	1	2	16	6



NUOVE UNITA'

TEDESCHI



ALLEATI



TORNEO MASTER 1990 - I RINNOVI

Eccoci alla fine dell'anno 89 e, come per tutte le iniziative che si rispettino, anche noi proponiamo ai nostri soci di esprimere un giudizio su quanto proposto dal bollettino in questo 1989: siete, come di consueto, voi stessi a designare i vincitori per i migliori articoli dell'anno e, in piu' vi si chiede di esprimere un parere anche sulle rubriche e su alcune iniziative intraprese dalla segreteria del TM.

La novita' di quest'anno e' che per votare gli articoli piu' graditi non dovrete andare a rileggervi necessariamente i bollettini, nascosti chissa' dove, bastera' riempire l'apposito questionario allegato al numero che avete in mano dove sono diligentemente elencati tutti gli articoli sui quali dovrete esprimere un giudizio.

Attenzione! Avete capito bene, occorre dare un voto a ciascun articolo presente nell'elenco, sono solo 17, e per farlo non c'e' bisogno di essere dei geni: gli articoli sono elencati in ordine di bollettino e voi non dovrete far altro dar loro un voto da 1 a 10 (10 = ottimo; 6 = sufficiente; 1 = pessimo) nelle apposite caselle secondo le vostre preferenze.

Per rendere piu' simpatico il risultato e soprattutto per far fare quattro risate ai segretari, vi viene richiesto, ma non e' obbligatorio, di esprimere un giudizio "lapidario" (due parole) su ciascun articolo votato; il giudizio piu' spiritoso riceverà un cospicuo premio in denaro (battuta di scarso effetto, tanto non ci crede nessuno).

La segreteria provvedera' ad elaborare tutti i questionari che verranno recapitati insieme ai moduli di rinnovo e fornira' i risultati definitivi nel corso dell'annuale raduno dei giocatori italiani che, se non erro quest'anno si terra' a Verona.

Ma non e' finita qui. Se anche non siete dei grafomani ci sarebbe gradito un parere (due

righe) sulle iniziative e sulle rubriche proposte tramite il bollettino. Troverete sul retro del questionario lo spazio dedicato. E' inutile sottolineare l'importanza che la segreteria attribuisce a questo, seppur minimo, contatto con i soci del TM che ci e' indispensabile per valutare l'impatto di nuove e vecchie abitudini.

I commenti che esprimerete verranno tenuti in considerazione per modificare, abolire o istituire nuove rubriche nonche' per patrocinare eventuali iniziative a carattere locale o nazionale.

Gli argomenti in questione sono i seguenti:

- la pubblicazione del wargames Jena;
- il contenuto e la pertinenza degli editoriali;
- la rubrica dell'elenco partite;
- le statistiche sui giochi piu' giocati: a questo proposito ci dovrete segnalare se vi e' piu' gradito il metodo tradizionale, che considera tutte le partite valide per il TM dalla sua fondazione a oggi, oppure se preferite che vengano considerate solo le ultime n partite giocate;
- eventuali statistiche sulle performance dei giocatori, annuali e/o per tipo di gioco;
- la tabella con le indicazioni dei giochi preferiti fornita nel numero 4\89 grazie al referendum per il C.I.W.A.S.;
- il gradimento che trovano iniziative come quelle del C.I.W.A.S. e della KOPLUTS;
- la qualita' dei bollettini in generale;
- la qualita' degli articoli in generale;
- che cosa vi aspettate ancora e di piu' da un'organizzazione di giocatori come la nostra.

Su tutti questi argomenti, importanti e non, si basa la vita sociale del nostro club di giocatori e quindi ... scrivete gente, scrivete.

Andrea Favali



TORNEO MASTER

Il TORNEO MASTER e' l'associazione dei Wargamers Italiani: nato nel 1981, si propone di coordinare le attivita' dei suoi Associati per promuovere il Wargame e diffonderlo, sia come gioco faccia a faccia che come gioco postale.

Associarsi al TM significa tra le altre cose ricevere il Notiziario, con articoli, recensioni, scenari aggiuntivi e persino giochi con mappa e pedine.

Il Notiziario e' il mezzo per sapere che cosa "si muove" nel mondo del Wargame: novita', tornei, conventions; puoi usarlo inoltre per conoscere avversari, vendere o acquistare giochi, dire la tua su qualsiasi argomento relativo al nostro hobby.

Inoltre, se ti interessa la competizione, il Notiziario pubblica su ogni numero la classifica di tutti gli associati, e ogni anno premia i migliori.

Non rimanere fuori dal "giro": associati al TM !

*Puoi chiedere ulteriori informazioni a:
CAFARO Bruno, Via Pomezia 44, 00183 ROMA*

