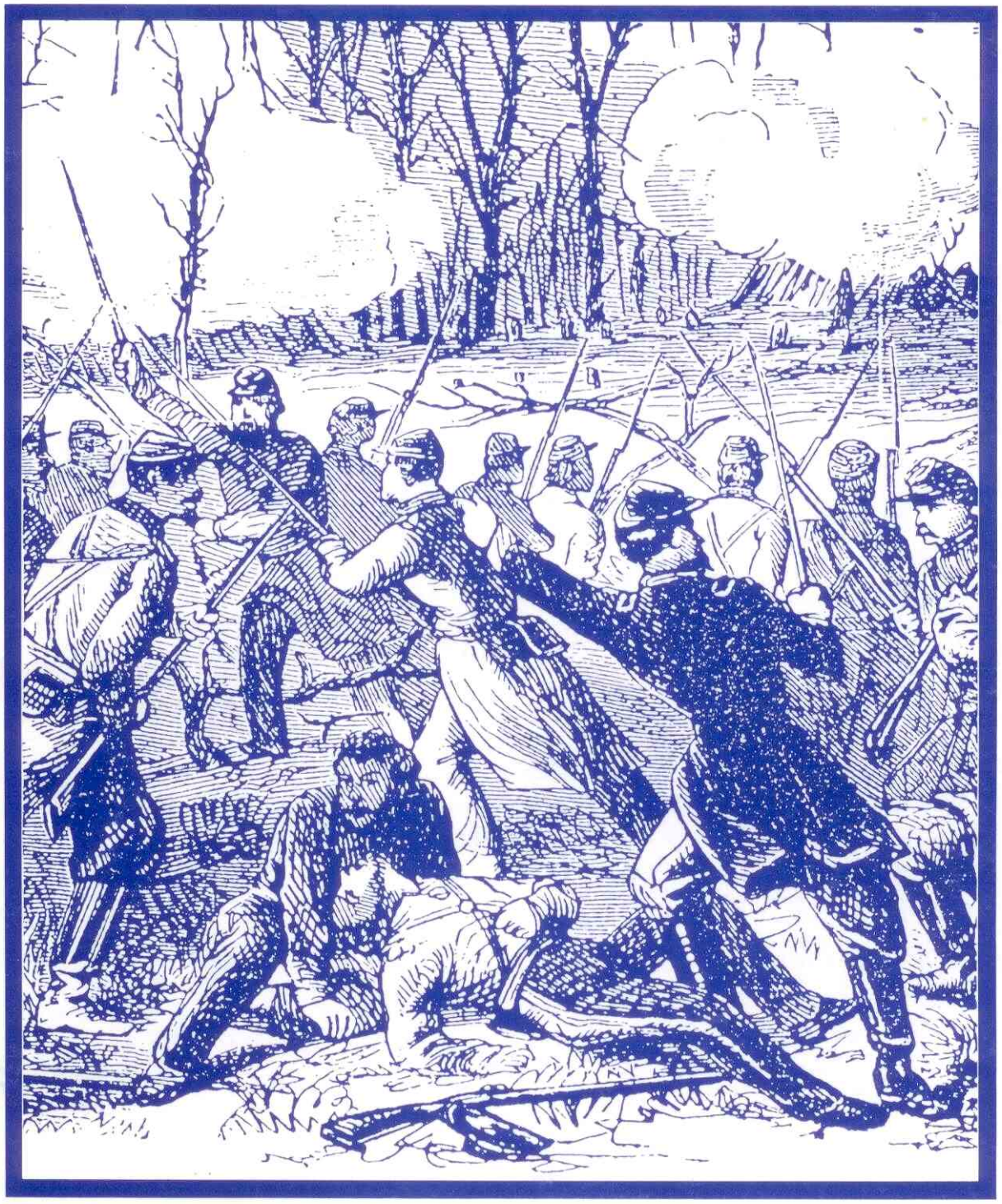
TorneoMaster

Notiziario 1/90

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

SOMMARIO

Editoriale ..... pag. 3
La Classifica 5
Ricerca Avversari 10
Western Desert - GDW 13
Le grandi battaglie della G.C.A. 19
Advanced Squad Leader 28
Serie Saranno Famosi ? 37
Regolamento Torneo Napoleonico 45

L'EDITORIALE

Cari amici,

purtroppo questo editoriale deve iniziare con una nota dolente: la disponibilità di articoli per le pagine del nostro Notiziario, nonostante i ripetuti appelli che vi abbiamo rivolto in passato (ed i risultati dell'indagine conoscitiva di un anno fa) resta scarsissima.

Ciò ci causa non pochi problemi ogni volta che dobbiamo mandarne in stampa uno, non ultimo quello di riuscire a farlo tempestivamente. E' ovvio che, per vivere, il Notiziario non può che contare solo sulla collaborazione di tutti i soci e che non è pensabile che le sue pagine possano essere riempite solo dai lavori dei membri della Segreteria, non foss'altro per il motivo che questo compito ci toglierebbe il tempo necessario per le altre attività di gestione dell'associazione.

Per la verità, i risultati provvisori del questionario allegato al modulo per il rinnovo dell'iscrizione indicano che finora siamo (o meglio, siete) riusciti a fornire un prodotto accettabile ed apprezzato, ma adesso la situazione delle "scorte" è giunta ad un livello veramente critico, e ciò potrebbe farsi sentire sin dal prossimo Notiziario. Attualmente per il prossimo numero - tanto per parlar chiaro - abbiamo disponibili due articoli degli amici "panzerleaderisti" di Modena ed uno di Mauro Faina. Materiale teoricamente sufficiente per far uscire nei tempi previsti (prima delle ferie estive) un altro Notiziario, a patto però di vederlo monopolizzato da un singolo, per quanto apprezzato e diffuso, sistema di gioco.

Questa dunque è la situazione, espressa nei termini più concreti: critica, appunto, salvo che non ci si rimbocchino le maniche da parte di tutti coloro che finora, con la loro adesione, hanno dimostrato di voler far continuare a vivere il TM.

A proposito delle reiscrizioni, queste procedono con un ritmo lento ma costante, probabilmente frutto anche della lentezza dei servizi postali. Per parte nostra abbiamo deciso di pubblicare il Notiziario senza attendere il completamento della campagna di rinnovi, per non accumulare troppo ritardo e per completarne un altro entro le ferie estive, sperando anche, come detto, in un miglioramento della situazione articoli.

Ovviamente tutti coloro che hanno già provveduto alla reiscrizione ma non troveranno il loro nome nell'elenco dei soci o nella classifica non devono preoccuparsi. Significa soltanto che al momento dell'invio in stampa di questo Notiziario non ci era ancora giunto il versamento sul conto corrente postale.

Tutto tornerà automaticamente a posto col prossimo numero, nel quale contiamo anche di rendervi un bilancio dettagliato delle risposte al questionario.

LA VERCON90

Si avvicina la data della Convention annuale, come si sa, organizzata nel 1990 a Verona. In attesa che vengano diffusi i programmi ufficiali da Nando Ferrari, siamo in grado di fornirvi le prime anticipazioni. La data ed il luogo, innanzi tutto: dal 21 al 23 settembre presso l'Ente Corsi, vale a dire la medesima struttura della VERCON86. Il prezzo tutto compreso (colazioni, pasti, cene, pernottamenti e tassa di iscrizione) è fissato in lire 140.000. Il prezzo della sola iscrizione (senza

pasti e pernottamenti) è di lire 15.000 per la durata dell'intera manifestazione, di lire 10.000 a partire dal sabato e di lire 5.000 per la sola giornata di domenica. Buoni pasto possono essere acquistati a parte al costo di lire 16.000 ciascuno. Per chi invece potesse partecipare a partire dalla giornata di sabato il prezzo, tutto compreso, è di lire 72.500.

Sono ovviamente previsti dei tornei, sia di wargames che di role-playing. I primi saranno su AIR FORCE, NAPOLEON'S LAST BATTLES, ADVANCED SQUAD LEADER, PANZER LEADER e BRITANNIA (tutti questi verranno organizzati ed arbitrati dal TM, come deciso nell'assemblea della PADCON). E' previsto anche un torneo di BLUE MAX, con l'uso delle regole della seconda edizione recentemente pubblicata dalla GDW ed un torneo di SPEED CIRCUIT, in una spettacolare versione con modellini di metallo in scala 1/43.

Chi vorrà dedicarsi ai role-playing potrà invece competere su D&D, AD&D, MERP, WARHAMMER, CALL OF CTHULUH e TWILIGHT 2000, dedicarsi ad una gara di pittura di miniature o addirittura partecipare ad un "dungeon live" con costumi ed armi finte. Come si vede, dovrebbe trattarsi di una manifestazione ricca di eventi, secondo le tendenze in voga negli USA, ed in grado di rilanciare nel migliore dei modi il principale appuntamento nazionale.

Gli interessati ad ulteriori informazioni (o chi non ricevesse il programma ufficiale) possono rivolgersi ai Giochi dei Grandi. Attenzione, però, perchè dai primi di giugno cambia l'indirizzo, dato che questo negozio si è trasferito nei nuovi locali siti in via Cantore 11, 37121 Verona, mentre il numero di telefono (045/8000319) è rimasto lo stesso.

Ovviamente speriamo di incontrarvi tutti lì e cercheremo anche di far funzionare al meglio i tornei a noi affidati, evitando possibilmente tutti quei piccoli nei che hanno afflitto questo tipo di eventi nelle passate convention.

IL CAMPIONATO A SQUADRE ED IL TORNEO DI JENA

Come vi avevamo annunciato nel numero scorso ci siamo fatti carico di organizzare annualmente il campionato intercittadino a squadre (trofeo Kopluts) ed abbiamo varato anche un torneo di Jena, aperto anche ai non soci. Per quanto riguarda questa seconda iniziativa, trovate nel Notiziario il modulo di iscrizione da inviare alla Segreteria entro la fine di agosto, in maniera tale che per la VERCON sia già disponibile un quadro degli iscritti e magari possano, in quell'occasione, già disputarsi le prime partite. Ovviamente la formula definitiva sarà anche dipendente dal numero delle adesioni, che speriamo cospicuo anche in considerazione dell'appetibile premio finale che è stato gentilmente messo a disposizione dai Giochi dei Grandi.

Il regolamento per il Trofeo Kopluts è invece ancora in fase di gestazione, dato che si tratta di un avvenimento a cui teniamo molto e che contiamo, con la collaborazione dei soci perugini, di far riuscire al meglio. Al momento attuale la data prevista è per le prime settimane del 1991, mentre la sede sarà senz'altro ad Ellera Umbra, come l'anno passato. Il regolamento sarà pronto per il prossimo notiziario o, al più tardi, per la VERCON, dove raccoglieremo anche l'adesione delle squadre e decideremo di conseguenza i giochi su cui competere. Quest'ultima è probabilmente la decisione più critica per questo tipo di manifestazione e pertanto va ponderata con particolare attenzione. Contiamo comunque che il meccanismo che adotteremo sarà in grado di fornire il miglior compromesso possibile tra le varie scelte delle squadre.

A questo punto crediamo di aver esaurito gli aromenti per questo editoriale. Non ci resta che salutarvi e darvi appuntamento al prossimo numero, sperando che nel frattempo la situazione degli articoli sia un pò migliorata...

La Segreteria

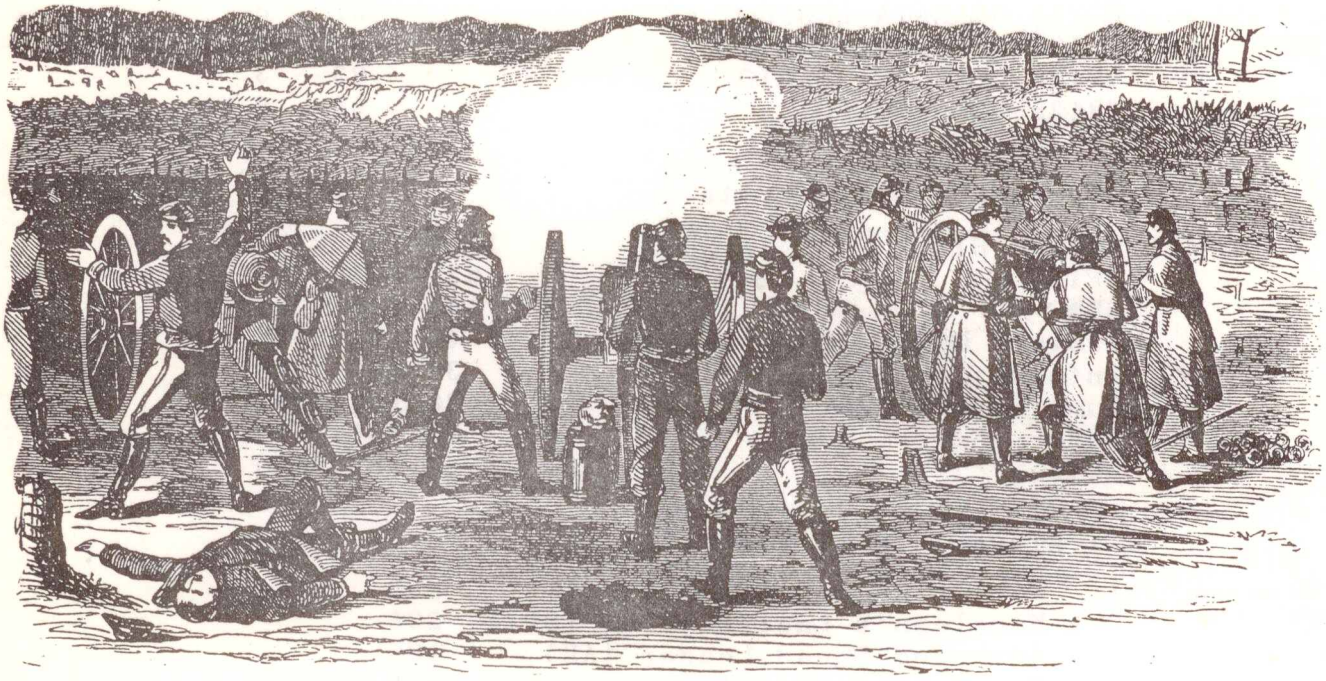
LA CLASSIFICA

aggiornata al 10.5.1990
partite disputate 2545
partite postali 490

tess.	giocatore	pun	par	vin	per	par	wg	av	pbm
BS359	GENTILINI ROBERTO	178	21	17	4	0	8	11	11
MO354	BATTILANI ANTONIO	178	27	18	8	1	3	14	12
UD205	QUITADAMO NICOLA	177	26	24	1	1	21	10	9
MO055	CUOGHI SERGIO	174	228	137	90	1	5	16	46
BS235	USANZA GIULIO	172	11	11	0	0	6	6	10
LT352	FAINA MAURO	166	42	24	16	2	11	11	33
RM375	CASSANO GIUSEPPE	159	10	8	2	0	1	3	0
PG351	TUZZI MASSIMILIANO	156	20	11	4	5	12	10	9
VR418	SORIO GIANNI	155	18	12	6	0	1	5	0
MO054	TAGLIAZUCCHI ENRICO	155	185	90	93	5	8	11	13
PV028	DORIA ALBERTO	153	38	27	8	3	11	7	2
MO344	COTTAFAVI MASSIMO	152	17	9	8	0	2	5	0
RM197	SELVA PAOLO	147	75	46	27	2	16	27	4
BO374	BENNATI GIORGIO	147	12	6	5	1	5	8	4
PV029	MERCURI GIANCARLO	146	46	22	21	3	7	12	12
RM144	STOCCHI ARMANDO	146	39	19	19	1	3	15	0
VR420	CUNEGO ALESSANDRO	145	14	12	2	0	4	4	0
VA163	GIARONI ALFREDO	140	92	49	38	5	27	28	46
BO234	DE BONI GIASONE	139	26	16	10	0	7	14	15
PG361	GAMBACURTA STEFANO	136	15	9	4	2	12	6	5

tess.	giocatore	pun	par	vin	per	par	wg	av	pbm
PI329	BARTOLI MARIO	132	19	13	5	1	14	8	0
BS200	LIGUORI MARIO	131	11	4	5	2	6	7	6
NA300	CESARO MASSIMO	130	15	9	5	1	6	8	2
RM303	LAMENDOLA GIUSEPPE	124	28	13	8	7	9	20	3
TO242	MORGERA CLAUDIO	124	14	10	3	1	5	4	5
GO433	MAREGA ROBERTO	124	13	10	3	0	3	1	0
RM202	CAFARO BRUNO	123	70	32	31	7	21	26	14
TS230	DE SCORDILLI TULLIO	121	31	11	20	0	10	17	2
RM175	LOMBARDI MARCO	120	98	45	43	10	34	27	6
VR306	CABIANCA LUCIANO	119	84	34	49	1	25	6	0
RM174	CHIAFFARINO LUCA	115	51	19	23	9	22	18	2
RM222	BOMBA CLAUDIO	113	18	11	5	2	6	6	0
RM201	GIUNTOLI EDOARDO	112	44	18	23	3	11	15	0
BO324	FAVALI ANDREA	112	53	27	23	3	9	24	0
NA299	ERCOLANO GIUSEPPE	111	11	5	6	0	4	8	0
VR272	LUCCHESE ANDREA	110	10	6	4	0	5	6	1
PG371	DAL BELLO DANIELE	107	13	5	6	2	5	8	0
MO345	ARTIOLI PAOLO	106	23	6	17	0	3	4	1
RM301	DZIEDUSZYCKI MATTEO	104	27	14	12	4	10	14	0
BL057	FERRO GIAMPIETRO	97	48	23	24	1	19	21	38
RM221	BOMBA FABIO	96	15	3	11	1	6	4	0
VE216	CANEVESE ALESSANDRO	92	10	2	7	1	6	3	3
SA245	LAMBERTI VITO	88	10	3	7	0	4	7	8
RM218	CERONE MAURO	85	21	9	10	2	3	9	0
PV031	CASTAGNOLA LEONARDO	83	74	22	49	3	12	7	1
TN157	MANFREDI TIZIANO	82	22	3	17	2	10	16	11
VR304	FERRARI FERNANDO	79	108	61	46	1	29	10	0
GO431	LA MACCHIA CLAUDIO	76	13	3	10	0	3	1	0
PN253	ROMANI ROBERTO	74	12	2	9	1	6	9	4
VA262	BISERNI ALBERTO	73	13	1	11	1	7	7	1

tess.	giocatore	pun	par	vin	per	par	wg	av	pbm
LT369	GALLONE CARLO	71	11	1	10	0	4	4	9
FG328	NIGELLI ORESTE	64	13	3	9	1	3	7	3
PG335	BAIOLETTI CARLO	57	20	2	15	3	11	8	0



ELENCO NUOVE PARTITE POSTALI

P728	LIGUORI-MACCIONI	NLB
P729	BERTOCCHI-MONTAGNER	Battle for the Ardennes
P730	BENNATI-TAGLIAZUCCHI	PL
P731	USANZA-NIGELLI	NLB
P732	NIGELLI-DE BONI	SL
P733	FAINA-GAMBACURTA	Patton cross to war
P734	GENTILINI-TAGLIAZUCCHI	PL
P735	USANZA-NEGRELLI	NLB
P736	MACCIONI-USANZA	NLB
P737	SCARLATA-MERCURI	PL
P738	BERTOCCHI-GIARONI	NAW
P739	LA MACCHIA-DE BONI	SL
P740	NIGELLI-GIAMPAOLO	RC
P741	NIGELLI-LIGUORI	RC
P742	GIAMPAOLO-FAVALI	RC
P743	DE BONI-GALLONE	NLB
P744	GIAMPAOLO-USANZA	NLB
P745	LA MACCHIA-COHA	JENA
L93	USANZA-RIZZO	AF
L94	FAINA-SALETTI	IBS
L95	FAINA-BATTILANI	PL
L96	FAINA-BATTILANI	RN
L97	GENTILINI-COHA	SL
L98	CIMINI-RUBINO	AK
L99	CREMONA-GIAMPAOLO	FRANCE'40
L100	GUGLIELMO-MARENGA	AIW
L101	GIARONI-COHA	Little Round Top
L102	GIARONI-MONTAGNER	ASL (Honor System)
L103	LA MACCHIA-GENTILINI	SL

giocatori con meno di 10 partite

HN002	COWLES MURRAY	133	4
RM373	PUGLIESE VINCENZO	110	3
GR382	LONGO GERMANO	102	5
RM425	BATTIGELLI GIOVANNI	100	6
PV348	MACCIONI GIOVANNI	100	9
FO231	GRANATA ENRICO	91	8
FI428	DE DONNO LORENZO	83	2
RM426	DOMENICI DARIO	83	3
VR435	POL ANGELO	52	8

le marche più giocate

Avalon Hill	1560	(61.29%)
SPI	621	(24.40%)
GDW	144	(05.65%)
Victory Games	42	(01.65%)
International Team	34	(01.33%)
Quarterdeck Games	28	(01.10%)
WWW	19	(00.74%)
altre	97	(03.81%)

i giochi più giocati

1	Panzer Leader (AH)	269
2	Napoleon's Last Battles (SPI)	206
3	Advanced Squad Leader (AH)	185
4	Squad Leader (AH)	155
5	The Russian Campaign (AH)	85
6	Panzerblitz (AH)	83
7	Napoleon at War (SPI)	81
8	Cross of Iron (AH)	77
9	Afrika Korps (AH)	72
10	Arab-Israeli Wars (AH)	60
11	Blue & Gray (SPI)	53
12	Wooden Ships & Iron Men (AH)	45
13	Third Reich (AH)	45
14	Gladiator (AH)	38
15	Crescendo of Doom (AH)	37

i più giocati per posta

1	Panzer Leader (AH)	101
2	Napoleon's Last Battles (SPI)	66
3	The Russian Campaign (AH)	31
4	Afrika Korps (AH)	27
5	Squad Leader (AH)	26
6	Napoleon at War (SPI)	20
7	Anzio (AH)	17
8	Arab-Israeli Wars (AH)	16
9	Panzerblitz (AH)	12
10	Third Reich (AH)	10
11	Stalingrad (AH)	8
12	Cross of Iron (AH)	8
13	Advanced Squad Leader (AH)	8
14	Wooden Ships & Iron Men (AH)	7
15	Flight Leader (AH)	7

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.

data	giocatori	gioco	pbm
28.6	**Bennati**-Nigelli	Squad Leader (AH)	
10.12	**Agnusdei**-Prandi	Battles for the Ardennes (SPI)	
28.12	**Usanza**-Maccioni	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
29.12	**Montagner**-Canevese	Advanced Squad Leader (AH)	
1.1	**Favali**-De Boni	Advanced Squad Leader (AH)	
1.1	Mercuri-Scarlata	Panzer Leader (AH)	*
2.1	**Marega**-La Macchia	Air Cav (WES)	
2.1	**Roncati**-Saletti	Royal Navy (QUA)	
2.1	**Saletti**-Roncati	Royal Navy (QUA)	
3.1	**Saletti**-Roncati	Royal Navy (QUA)	
3.1	**Saletti**-Roncati	Royal Navy (QUA)	
4.1	**Roncati**-Saletti	Royal Navy (QUA)	
5.1	**Saletti**-Roncati	Royal Navy (QUA)	
6.1	**Favali**-Battigelli	Advanced Squad Leader (AH)	
8.1	**Saletti**-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
10.1	**Favali**-Domenici	Advanced Squad Leader (AH)	
14.1	**Cafaro**-Romani	Panzer Leader (AH)	*
14.1	**Bennati**-Favali	Afrika Korps (AH)	
16.1	**Saletti**-Balestreri	Advanced Squad Leader (AH)	
17.1	**Doria**-Castagnola	Panzer Leader (AH)	
25.1	**Balestreri**-Saletti	Advanced Squad Leader (AH)	
3.2	**Cremona**-Prandi	Westwall (SPI)	*
5.2	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
9.2	Liguori-Nigelli	The Russian Campaign (AH)	*
10.2	**Bennati**-Favali	Afrika Korps (AH)	
12.2	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
13.2	**Marega**-La Macchia	Air Cav (WES)	
19.2	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
20.2	**Montagner**-Giaroni	Advanced Squad Leader (AH)	*
20.2	**La Macchia**-Marega	Panzer Leader (AH)	
24.2	**Sorio**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
5.3	**Bennati**-De Pascali	Fortress Europa (AH)	
12.3	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
12.3	**De Boni**-Gallone	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
13.3	**Marega**-La Macchia	Panzer Leader (AH)	
13.3	**Marega**-La Macchia	Panzer Leader (AH)	
16.3	**Sorio**-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	
17.3	**Battigelli**-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
18.3	**Cassano**-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
18.3	**Favali**-Battigelli	Advanced Squad Leader (AH)	
19.3	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
20.3	**Cassano**-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
29.3	**Lombardi**-Dzieduszycki	Advanced Squad Leader (AH)	
3.4	**Cassano**-Dal Bello	Advanced Squad Leader (AH)	
3.4	**La Macchia**-Marega	Panzer Leader (AH)	
3.4	**Stocchi**-Battigelli	Advanced Squad Leader (AH)	
7.4	**Lamendola**-Lombardi	Advanced Squad Leader (AH)	
10.4	**Marega**-La Macchia	Panzer Leader (AH)	
10.4	**Giuntoli**-De Donno	Advanced Squad Leader (AH)	
13.4	**Cassano**-Favali	Thunder At Cassino (AH)	
22.4	**Lombardi**-Lucchese	Arab-Israeli Wars (AH)	*
24.4	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	

24.4	Dzieduszycki-Lamendola	Advanced Squad Leader (AH)
24.4	Battigelli-Cerone	Advanced Squad Leader (AH)
7.5	Stocchi-Cerone	Advanced Squad Leader (AH)

Secondo il punto 7.4 del Regolamento - edizione 1990 - dal 1° gennaio di quest'anno le partite postali sono valide, oltre che per la classifica generale, anche per la apposita classifica riservata ai giocatori postali. Cominceremo a pubblicarla non appena avremo accumulato un numero abbastanza significativo di risultati.

ANNUNCI - RICERCA AVVERSARI - COMPRO - VENDO

- CERCO a qualunque costo "Middle Earth" (SPI) e "La battaglia dei Cinque eserciti" (JACKSON GAMES) in buone condizioni e possibilmente tradotti.
- VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi, tutti tradotti e in ottime condizioni: "Triplanetary" (GDW), "Titan Strike!" (SPI), "Demons" (SPI), "Robots" (TASK FORCE GAMES).

Chi fosse interessato può scrivere a: Lucchese Andrea via Achille Sacchi 15 - Verona.

- VENDO Desert Steel (WES) (staccate solo le pedine del primo scenario) £ 40.000. Campaign of Napoleon (WES) £ 30.000. Marston Moor (WWW in scatola) £ 40.000. Spedizione a carico del destinatario.

Tiziano Manfredi - via Dante 15 - 38065 Mori - (TN).

- VENDO i seguenti giochi: Panzer Blitz (AH); Panzerkrieg (AH); Assault (GDW); France 1940 (AH); War and Peace (AH); Air Force (AH); ed inoltre tre copie della rivista Strategy & Tactics (N^ 94, 100 e 104), contenenti rispettivamente i giochi Nord Kapp, Superpowers at War e The Colonies in Revolt.

Andrea Favali - via dei Bandinelli 33 Roma - Tel 06/6251270 (ore serali).

- CERCO avversari postali per 3 dei seguenti wargames: Russian Campaign (scenario da decidere) con avversario esperto; 30 Years War (Breintenfeld o Nordlingen) con avversario esperto; Crimean War (Tchernaia o Alma) Honor System, anche con debuttante; Victory at Waterloo (Attactix), anche con debuttante; Arnhem Bridge (Attactix) anche con debuttante.

Chiunque fosse interessato scriva a: Pietro Cremona casella postale 60 - 41043 Formiggine Modena.

- VENDO: Bar-Lev (GDW), Pedine Staccate, £ 50.000; Atlantic Wall (SPI), tradotto, P.S., £ 200.000; Hitler turns against Russia (TAS), £ 15.000; Overrunning in the west (TAS), £ 15.000 (Questi ultimi due insieme £ 25.000); China Incident (WWW), tradotto, £ 25.000; End of Iron Dream (WWW), tradotto, £ 20.000; Anvil Dragoon (WWW), £ 20.000; Kanev (WWW), £ 20.000; Manchu (WWW), £ 20.000; North Germany Plain (WWW), P.S., £ 15.000; Nicaragua (WWW), £ 20.000; Indian Mutiny (WWW), £ 20.000; Campaigns in the valley (WWW), £ 20.000; Rush for Glory (WWW), £ 25.000; Donau Front (WWW), £ 25.000. Spese postali comprese nei prezzi.

Scrivere a: Marzio Foggetti, 10/38 Corso Ricci, 17100 Savona - Tel. 019/827338.

- CERCO avversari per i seguenti giochi: Russian Campaign (AH); Waterloo (IT).

Nanni Giorgio - via Bonifacio 2/26 - 16142 Genova - Tel 010/886069

PBM CHALLENGE

Campionato postale per giochi di simulazione

Lo scopo del torneo e' quello di creare dei Campioni specializzati in epoche storiche e/o wargames particolari attraverso una serie di incontri "triangolari" (dove cioe' ognuno gioca in contemporanea con due avversari) o di giochi di gruppo (dove i partecipanti sono regolati da un arbitro).

(A) - WARGAMES A DUE SCHIERAMENTI

Questo campionato si svolgera' in due fasi:

- (1) - FASE PREPARATORIA
- (2) - CAMPIONATO REGOLARE

La fase (1) servira' a creare i primi CAMPIONI (su titoli BASE molto semplici e scelti dalla Segreteria per reclutare il maggior numero di partecipanti), con un occhio di riguardo verso i principianti.

La fase (2) invece consistera' di sfide ai campioni in carica e di gironi eliminatori per designare i futuri sfidanti. (In pratica avremo in contemporanea le finali e le eliminatorie per ottenere i finalisti dell'anno dopo).

Nuovi titoli potranno essere aggiunti a quelli iniziali su richiesta dei giocatori e previa partecipazione di un numero minimo di sfidanti (9). Tutti i giochi saranno comunque classificati all'interno di una delle seguenti categorie:

- - CATEGORIA A -
ANTICO-MEDIOEVO-RINASCIMENTO-GUERRA D'INDIPENDENZA AMERICANA
- - CATEGORIA B -
DALLA RIVOLUZIONE FRANCESE ALLA PRIMA GUERRA MONDIALE
- - CATEGORIA C -
DALLA SECONDA GUERRA MONDIALE AI GIORNI NOSTRI

Se l'interesse dei giocatori lo richiedera' potranno anche essere redatte classifiche di merito.

Qualche dettaglio tecnico sul sistema organizzativo usato:

- 1 - Ogni partita ha durata annuale: inizio in autunno (normalmente dopo la CONVENTION nazionale) e termine entro fine estate (i wargames avranno durata massima di 6-8 turni).
- 2 - Ogni incontro sara' "triangolare" a sorteggio dei campi: cosi' ogni partecipante si trovera' a giocare con lo schieramento "A" contro il primo avversario e con lo schieramento "B" contro il secondo.
- 3 - Per ogni titolo sono previsti tre gironi:
  * **- n 1 girone di Finale (a tre) per determinare il CAMPIONE ANNUALE.**
  * **- n 2 gironi di SEMIFINALI per determinare i prossimi finalisti.**
  * **- n x gironi di QUALIFICAZIONE per determinare i prossimi semifinalisti.**
- 4 - Le scadenze di gioco dovranno essere rispettate secondo i tempi limite di 30-35 giorni per mossa (in pratica ogni giocatore avra' a disposizione 6-10 giorni per fare la propria mossa e 5-10 giorni per farla pervenire al suo avversario).

(B) - GIOCHI DI GRUPPO: DIPLOMACY

Parallellamente a quello per il wargames "a due" partira' un campionato postale di DIPLOMACY sotto il patrocinio dell'A.I.D. (Associazione Italiana Diplomacy) che fornira' i suoi arbitri ed i suoi Bollettini per regolare questo campionato.

Esso si basera' a sua volta in:

- (1) - FASE TRANSITORIA

• (2) - CAMPIONATO REGOLARE

Durante la fase (1) si svolgera' una FINALISSIMA fra i migliori giocatori italiani che gia' fanno parte dell'A.I.D. e che avranno voluto iscriversi al PBM CHALLENGE. Durante lo stesso periodo tutti gli altri iscritti, raggruppati in vari gironi, si batteranno per determinare i successivi finalisti.

Durante la fase (2) invece, definita la struttura del campionato, avremo un GIRONE FINALE, che determinera' il CAMPIONE NAZIONALE, e DUE o piu' gironi di PROMOZIONE che determineranno invece i futuri finalisti.

La durata di ogni partita sara' pre-determinata (in contrasto con le normali regole di gioco) in modo da ridurre il tempo REALE di gioco, che comunque dovra' essere considerato pari a due anni.

Indipendentemente dai campionati di cui sopra l'attivita' del PBM CHALLENGE sara' sempre finalizzata a mettere in contatto fra loro i giocatori PBM (ed esclusivamente costoro). Non ha scopo di lucro (tutte le spese di segreteria saranno infatti pagate direttamente dai giocatori con francobolli) e non vuole sostituirsi ai vari clubs italiani esistenti.

Sono previsti premi e targhe ricordo per tutti i vincitori, ma ci auguriamo che non siano questi modesti riconoscimenti a spingere i giocatori a partecipare, bensi' la loro voglia di provare le loro forze in maniera un po' piu' insolita.

Tutti coloro che sono interessati a partecipare o che ne vogliono sapere di piu' sono dunque invitati a richiedere il REGOLAMENTO ed i MODULI D'ISCIZIONE al seguente indirizzo:

PBM CHALLENGE
CASELLA POSTALE 60
41043 FORMIGINE (MO)

Si prega di allegare alla richiesta una busta con il proprio indirizzo scritto IN STAMPATELLO e con 2 francobolli da lettera (non incollati) per la risposta.

Non saranno prese in considerazione le richieste senza busta e/o francobolli.

A tutte le lettere sara' data risposta entro DUE MESI dal ricevimento.

Gli specialisti del "trucco" ed "i soliti casinisti" sono pregati fin d'ora di astenersi dallo scrivere per risparmiarci la fatica di doverli immediatamente emarginare.

Pietro Cremona

WESTERN DESERT - GDW

The Italian Offensive

Il positivo aumento dei tornei nell'ultimo periodo ha posto per gli appassionati di wargames la necessità di individuare nuovi scenari. Infatti la scarsa diponibilità di tempo che solitamente si ha in competizioni di questo genere, fa sì che ci si trovi quasi sempre ad incontrarsi sui soliti wargames storici non permettendo ai giocatori stessi di confrontarsi anche su altri terreni, magari più inusuali ma non per questo meno stimolanti. Il caso della Serie Europa, maxi progetto infinito della GDW, è esemplare, data la lunghezza prevista della maggior parte degli scenari. Il mio vuole essere un tentativo di rendere giocabile a se stante, uno scenario di Western Desert, presentato alcuni anni fa su Grenadier: The Italian Offensive.

REGOLE DI SCENARIO

1-DURATA DELLO SCENARIO.

The Italian Offensive può essere giocato in 2 versioni, la prima breve prevede la fine dello scenario nel turno Nov II 1940 compreso, la seconda più lunga dura sino alla fine dell'anno con l'aggiunta quindi, dell'intero mese di Dicembre. Lo scenario inizia nel turno Sept II 1940, con la fase dell'offensiva italiana e l'invasione dell'Egitto. Solo per questo turno l'intera fase del giocatore alleato è totalmente ignorata. Tutte le regole standard utilizzate in Western Desert sono in uso durante il periodo dal turno Sept II al turno Dec II 1940, escluse quelle particolari dello scenario.

2-INVASIONE DELL'EGITTO.

A causa delle pressioni politiche di Roma e Berlino, il giocatore dell'asse è obbligato ad invadere l'Egitto nel turno Sept II 1940. L'invasione dell'Egitto è definita ai fini del gioco, con la presenza alla fine della fase di movimento di almeno 15 RE italiani in esagoni di territorio egiziano.

3-LA REGOLA DI GRAZIANI.

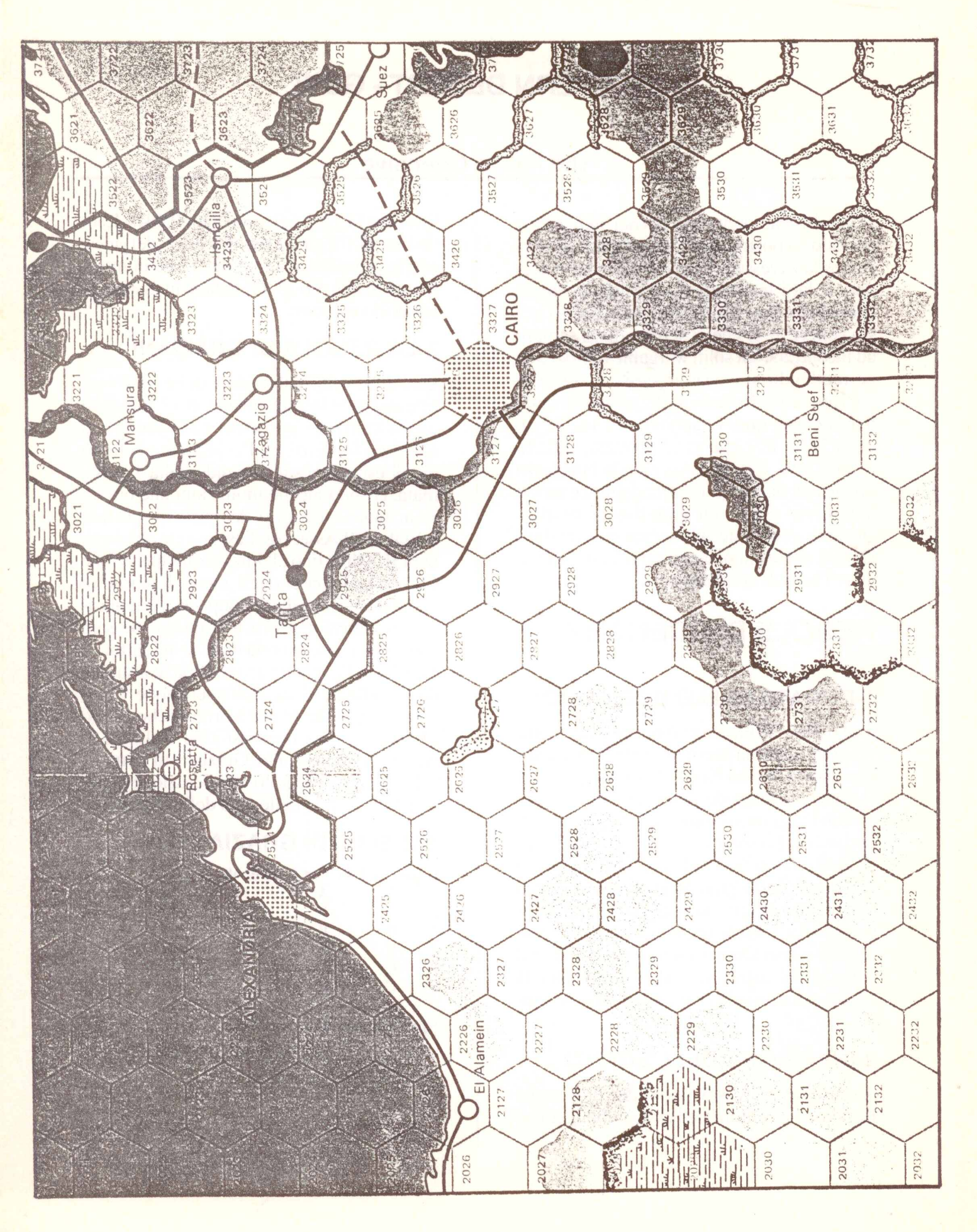
Una delle principali ragioni delle poco ispirate avanzate iniziali italiane, era il comando eccessivamente prudente ed esitante del Maresciallo Graziani. Per simulare l'effetto di tali esitazioni sul comando della 10a Armata, ci sono alcune limitazioni alle operazioni italiane in Egitto. All'inizio di ogni fase iniziale dell'Asse, con l'esclusione del turno Sept II 1940 e fino all'inizio dell'Operazione Compass, da parte degli alleati, il giocatore italiano lancia un dado e dopo avere applicato i modificatori trova il risultato che sarà applicato a tutte le unità italiane in Egitto. La Tabella di Graziani non viene più consultata dopo l'effettuazione dell'operazione Compass o dopo che le unità britanniche hanno conquistato una qualsiasi città in Libia, in quanto il Maresciallo Graziani fu rimosso dall'incarico in seguito all'operazione inglese ed alla caduta delle città della Cirenaica.

TABELLA DI GRAZIANI

Dado	Oct I 40	Oct II 40 & oltre
1	A	A
2	A	B
3	B	B
4	B	C
5	C	C
6	C	C

Spiegazione dei risultati:

- A-Le unità italiane in Egitto possono operare senza restrizioni


Suez
Ismailia
Mansura
Zagazig
CAIRO
Beni Suef
Tanta
Rosetta
ALEXANDRIA
El Alamein

Unit Identification Chart

Unit Type Symbols

	Symbol	Type	
Combat/Motorized		Tank, Armored, Panzer	Italian German British
		Light Tank, Light Armored	
		Motorized Infantry	
		All other motorized units	
Non-Motorized		Infantry	
		Cavalry	
		Parachute	
		Air Landing	
		Parachute Infantry	
		Assault Engineer	
		Construction Engineer	
		Heavy Antiaircraft	Axis British
		Antitank	
		Light Antiaircraft	
Artillery		Field Artillery	
	SG	Support Group	

- B-Tutti i fattori di movimento delle unità italiane in Egitto sono dimezzati per difetto
- C-Tutti i fattori di movimento delle unità italiane in Egitto sono ridotti ad un quarto per difetto

Modificatori al lancio del dado:

- Le unità italiane occupano o sono state le ultime ad occupare Sidi el Barrani: +1
- Nessuna unità italiana in Egitto può disporre di rifornimento d'attacco: +1

Bilanciamento

I giocatori possono accordarsi sull'introduzione di un correttivo al lancio del dado per quanto riguarda la regola di Graziani. Se nel turno precedente il giocatore ha ottenuto un risultato di A, questi avrà una modifica di +1 sul lancio del dado, se avrà ottenuto un B, non otterrà alcuna modifica, se invece avrà ottenuto un C, otterrà un -1 al lancio del dado per il turno corrente. Tutte le modifiche, comprese quelle dell'eventuale bilanciamento, sono cumulative. La regola sul bilanciamento è consigliabile, dato che dovrebbe cercare di approssimare il movimento al risultato B che è quello più vicino alla realtà.

4-L'OPERAZIONE COMPASS.

Come in una normale partita di Western Desert, il giocatore alleato può condurre uno speciale turno di attacco a sorpresa. Nel gioco normale questo si verifica prima della fase iniziale del turno Dec I 40. In questo scenario, invece, può verificarsi prima di qualsiasi fase iniziale alleata, limitata dalle seguenti restrizioni:

- 1) Solo un massimo di 10 RE di unità di combattimento possono partecipare al turno di sorpresa.
- 2) Tutte le unità che vi partecipano non possono essere nella ZOC di qualsiasi unità italiana all'inizio del turno che precede l'operazione.

Unit Abbreviations

British

A	Army
Gds	Guards
Hv	Heavy
Lt	Light
M	Malta
RT	Royal Tank
T	Tank
W	Western Desert Force, W-Force

Italian

A	Army
AC	Articelere
B	Bersaglieri
C	Corps
CCNN	Black Shirts
dM	di Manovra
G	Guastatori
GAF	Frontier Guards
I	Infantry (infantry tanks)
L	Light
Lib	Libyan
M	Medium

- 3) La regola dello sbandamento italiano si applica a partire dal turno successivo al turno alleato in cui si è verificata l'operazione Compass.

Per il resto della procedura valgono le norme che regolano l'Operazione Compass nel gioco di campagna.

5- La guarnigione di Matruh

La 22a Brigata britannica inizia questo scenario a Marsa Matruh e deve rimanervi sino a che non si verifica una delle seguenti condizioni:

- 1) Una qualunque unità italiana entra nella sua ZOC
- 2)Il giocatore alleato dichiara di effettuare l'operazione Compass. La 22a Brigata britannica se non viola i limiti previsti per le unità che partecipano al turno di sorpresa può prendervi parte.

6- LA 6a DIV.ne AUSTRALIANA

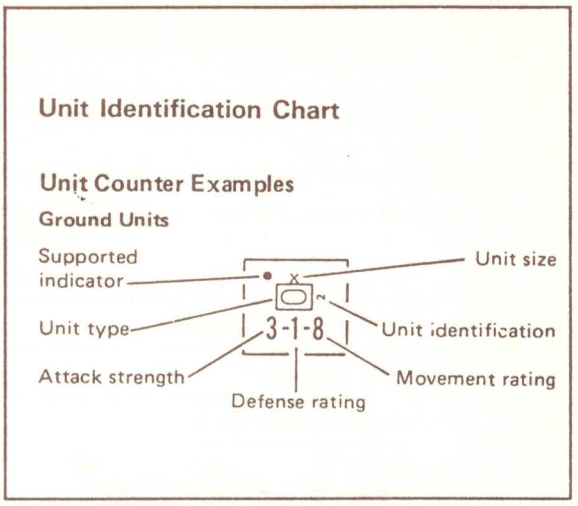
Elementi della 6a Divisione Australiana, rappresentati nel gioco dalla 16a e 17a Brigata, cominciano lo scenario posizionate al Cairo. Per via del loro basso livello di equipaggiamento e addestramento, debbono restare al Cairo per tutta la durata dello scenario. Infatti nella realtà la 6a Divisione fu messa in linea solo nel Dec II 40.

7- LE UNITA' AEREE ITALIANE

Poichè le parti di ricambio ed i rifornimenti per gli aerei erano molto scarsi all'inizio della campagna, tutte le unità aeree italiane in Libia iniziano lo scenario non operative. Possono essere successivamente portate allo stato operativo con un lancio di 1 o 2. Le unità aeree in Sicilia non sono affette da questa regola. Inoltre il giocatore italiano non può mai ridurre a meno di una unità di caccia ed ad una di bombardieri la presenza delle unità aeree in Sicilia.

Unit Size Designators

XX	Division
X	Brigade
III	Regiment
II	Battalion
DG	Divisionsgruppe
Cadre	Cadre



8- UNITA' DEL GENIO ITALIANE

Nel Settembre del 1940 sono inutilizzabili le strade negli esagoni 19/0426, 19/0526, 19/0626. A tutti i fini del gioco, rifornimento incluso non esistono; ponete degli indicatori di colpo per indicare questo stato. Una unità del genio può ricostruire la strada in un esagono spendendovi 4 MP.

Il giocatore italiano non può intraprendere operazioni di genio diverse dalla costruzione di strade, sino a che le strade degli esagoni sopra menzionati non sono state riparate. A causa dei problemi organizzativi e di rifornimento, ogni volta che il genio italiano tenta di riparare la strada in uno degli esagoni suddetti, si lancia un dado, con un risultato di 4, 5 o 6, il tentativo fallisce ma l'unità avrà egualmente speso i 4 MP.

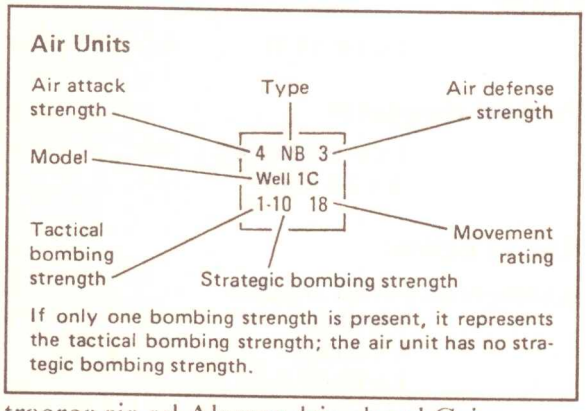
Anche per quanto riguarda il tentativo di riparare la strada che porta a Sidi el Barrani, si consiglia di usare la regola del bilanciamento, detraendo una possibilità sul lancio del dado, per ciascun turno di gioco precedente, nel quale il tentativo del giocatore italiano è fallito. Inoltre il giocatore italiano non può danneggiare nessuna base aerea o porto in Libia fino a che non viene lanciata l'operazione Compass.

9- LA GUARNIGIONE DI MALTA

Il giocatore britannico non può spostare mai le unità che iniziano lo scenario a Malta. Il Malta status è 8.

10- IL DELTA.

Per proteggere la sua base di operazioni e per rassicurare la popolazione, il giocatore alleato deve tenere almeno un punto di con-



traerea sia ad Alessandria che al Cairo.

11- SET-UP DELLO SCENARIO

Il giocatore italiano piazza tutte le sue unità, come mostrato dall'ordine di battaglia. Il giocatore britannico schiera quindi le proprie. Il gioco comincia con il turno italiano del Sept II 1940.

12-CONDIZIONI DI VITTORIA

La vittoria è assegnata in base ai punti vittoria conquistati alla fine del turno Nov II 1940 (scenario breve) e Dec II 1940 (scenario lungo). Le condizioni per ottenere i VP's sono le seguenti:

ITALIANI

Sidi el Barrani	+1
Marsa Matruh	+3
El Alamein	+10
Città maggiore nel Delta	+20
Bardia (fine del turno Dec II 40)	+3
Ogni colpo sul canale di Suez	+1
Ogni unità alleata eliminata	+1
Ogni RE alleato mancante in Palestina	+1
Ogni RE corazzato alleato	+1

ALLEATI

Bardia (se occupata entro Nov II 40)	+1
Tobruk	+1
Derna	+10
Bengasi	+10
Qualsiasi città in Tripolitania	+20
Ogni unità aerea italiana eliminata	+1

- Nota alle condizioni di vittoria: la prima unità aerea italiana eliminata non conta ai fini dei punti vittoria. Il giocatore italiano non può ottenere dei punti vittoria frazionali, come l'eliminazione di un battaglione corazzato, solo i reggimenti, le brigate o gli SG contano ai fini dei punti vittoria. Lo scenario prevede diverse condizioni di vittoria a secondo della differenza dei punti di vittoria tra i due giocatori:

Parità

- la differenza dei VP è compresa tra 0 e 2

Marginale

- la differenza dei VP è compresa tra 3 e 5

Tattica

- la differenza dei VP è compresa tra 6 e 10

Decisiva

- la differenza dei VP è maggiore di 10

13 - OOB ITALIANO

Forze iniziali - Sept II 1940

Hex 19/0325	1 x 0-1-6 inf III	(Gaf 300)
Bardia	3 x 0-8 lt tank II	(20L;60L;61L)
	1 punto di lt AA (mov.0)	
Hex 19/0326	1 x 3-6 inf XX	(1Lib)
	1 x 2-6inf XX	(63)
	1 x 0-8 lt tank II	(63L)
Hex 19/0225	1 x 1-2-6 inf XX	(1CCNN)
Hex 19/0226	1 x 3-6 inf XX	(2Lib)
	2 x 0-8 lt tank	(9L;21L)
Hex 19/0228	1 x 2-10 mot III	(1Lib)
	1 x 1-10 mot III	(2Lib)
Hex 19/0127	1 x 2-6 inf XX	(62)
	1 x 0-8 lt tank	(62L)
Hex 18/4818	1 x 2-6 inf XX	(64)
Tobruk	2 x 0-1-6 inf III	Gaf310Gaf320
	1 x 3-4-6 art III	(24dm)
	San Giorgio	
Hex 18/4819	1 x 1-2-6 inf XX	(4CCNN)
Hex 18/4117	1 punto di lt AA (mov.0)	
Hex 18/3419	1 x 1-6 parà inf III	(Tonini)
Hex 18/3223	1 x 2-3-6 art III	(10C)
Hex 18/3122	1 x 2-3-6 art III	(20C)
Bengasi	1 punto di lt AA (mov.0)	

Hex 18/0122	1 x 1-2-6 inf XX	(2CCNN)
Tripoli	1 x 1-6 inf XX	(3CCNN)
	1 x 1-6 art II	(23C)
	1 x 1-6 tank III	(4I)
	1 x 1-2-6 art III	(22C)
	2 punti di lt AA (mov. 0)	
	1 punto di hv AA (mov. 0)	

Le seguenti unità possono essere raggruppate con qualunque unità italiana in Cirenaica:

1 x 0-6 cons III	(10A)
1 x 2-3-6 art III	(21C)

Regia Aereonautica:

qualsiasi base in Cirenaica
2 x SM.79
1 x CR.42
qualsiasi base in Sicilia
1 x SM79
1 x CR42
1 x MC.200

Rifornimenti: 1 gradino a Tobruk. La possibilità di movimento dei rifornimenti è di 15 MP a turno.

Fortezze: all'inizio dello scenario nè Bardia, nè Tobruk hanno le proprie fortezze potenziate.

Lo stato della 5a Armata italiana, della guarnigione della Tripolitania ed il posizionamento degli aereoporti resta immutato rispetto all'OB del Dec I 40.

Rinforzi e Rimpiazzi

Oct I 40	1 x BA65	
Oct II 40	1 gradino di rifornimento	
Nov II 40	1 x 2-6 inf XX	(61)
	1 x 1-6 tank II	(3M)
	1 x CR.42	
	1 gradino di rifornimento	

14 - OOB ALLEATO

Forze iniziali - Sept II 1940

Hex 19/0526	1 x 1-10 mot II	(M-FF)
Hex 19/1126	2 x 3-2-10 arm X	(4;70)
	1 x 2-10 SG X	(7)
Hex 19/1225	1 x 2-8 inf X	(22)
Hex 19/1326	1 x 8 inf HQ XX	(4Ind)
	2 x 2-8 inf X	(5Ind;11Ind)
Hex 19/2423	1 x 3-8 inf X	(4NZ)
Hex 19/3226	3 x 2-8 inf X	(16;16Aus;17Aus)

Qualsiasi città nel delta:

1 x 2-3-8 art X	(W)
1 x 0-1-8 cons X	(W)
1 punto di hv AA	
2 punti di lt AA	

Raggruppata con qualunque unità in Egitto:

1 x 1-8 AT II	(65)

Pool dei rimpiazzi:

1 x 8 inf HQ XX	(70)
1 x 2-8 inf X	(23)

RAF in Egitto:

qualunque base aerea in Egitto
1 x Glad
1 x Blen 1
1 x Hurri 1

Rifornimenti: 1 gradino ad Alessandria. La possibilità di movimento dei rifornimenti è di 25 MP a turno.

Lo stato delle guarnigioni della Palestina e di Malta, come pure del posizionamento degli aereoporti resta immutato dall' OB del Dec I 1940.

Malta: il MS è 8. Il ritmo di riparazione è identico a quello iniziale.

Rinforzi e Rimpiazzi

Oct I 40	1 x 1-2-6 arm II	(7RT)
	1 x Blen 1	
Oct II 40	2 x 2-8 inf X	(6NZ;7Ind)
	1 gradino di rifornimento	
Nov I 40	1 x 2-8 inf X	(14) inviare in Grecia
	1 x Blen 1	inviare in Grecia
	1 punto di lt AA	inviare in Grecia
Nov II 40	2 x 2-8 inf X	(19Aus;20Aus)
	1 x Well 1C	
	2 gradini di rifornimento	

Stefano De Francesco

LE GRANDI BATTAGLIE DELLA

GUERRA CIVILE AMERICANA

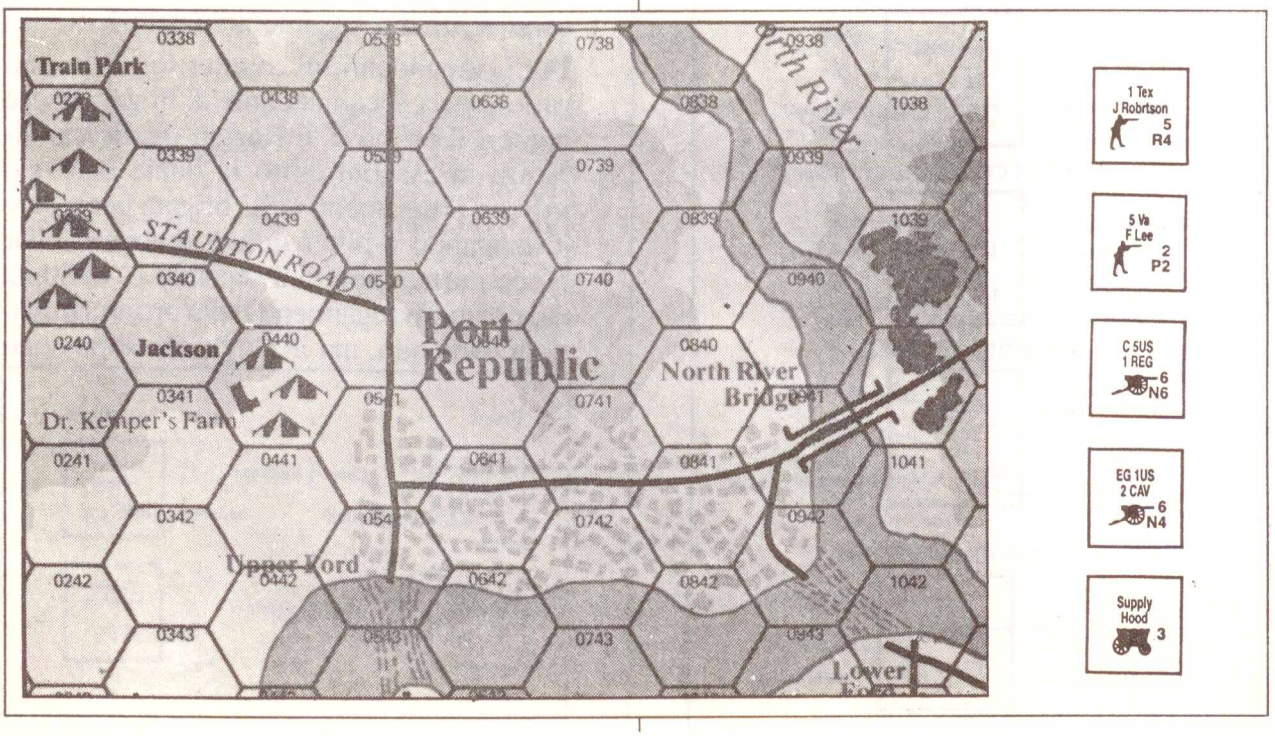
Gettysburg 2 luglio 1863 ore 16 dall'estremita'sud della Seminary Ridge le brigate Law e Robertson in linea e bandiere al vento iniziano a muovere verso il Devil Den ed i Rounds Top, alle ore 16,20 sono in marcia anche le brigate Benning e Anderson ormai l'intera divisione confederata di Hood e' all'attacco, le brigate unioniste Birney e De Trobriand sono urtate e nonostante una strenua resistenza rigettate indietro.

Alle ore 17 la brigata Birney e' gia' crollata e la batteria del 4^ NY e' stata catturata, l'urto dei fanti in grigio che avanzano dietro la ferrea brigata texana sembra inarrestabile, il Devil Den e' caduto ed i due Round Top sono seriamente minacciati.

Non vi allarmate non e' una passo tratto da "Storia della Guerra Civile Americana" di Raimondo Luraghi e' semplicemente la descrizione iniziale dello scenario Little Round Top inserito nella simulazione Terrible Swift Sword giocato da chi scrive e dall'amico Bruno Cafaro.

Oltre 3 anni orsono feci provare a Bruno il sistema GCA ed il giorno dopo lui mi confido' che la notte si era sognato la partita, merito del gioco?

Questo articolo non tratta un particolare war game ma un sistema di gioco che ha dato luogo a 13 simulazioni di battaglie grandi e piccole inerenti la guerra civile americana (GCA), il sistema ideato da Richard Berg oltre ad essere particolarmente indicato per i cultori del "blue and grey" e' consigliabile anche per coloro i quali amano le battaglie a livello grande-tattico; poiche' tale sistema per la sua eccezionale versatilita' consente di affrontare contemporaneamente tutti i problemi logistici-operativi-tattico-strategici delle battaglie di quella che fu' la prima guerra moderna della storia.



SCALA

Un esagono varia dalle 210 yards (191 m circa) di Port Republic alle 110 yards (100 m circa) di Terrible Swift Sworld, ogni turno di gioco corrisponde a 20 minuti di tempo reale.

Fanteria ed artiglieria si considerano alte 5 piedi, cavalleria montata e carri rifornimento 10 piedi, le altitudini di altri tipi di terreno sono indicate sulle mappe di gioco; tali altezze sono determinanti per la linea di vista ed il successivo fuoco.

I PEZZI

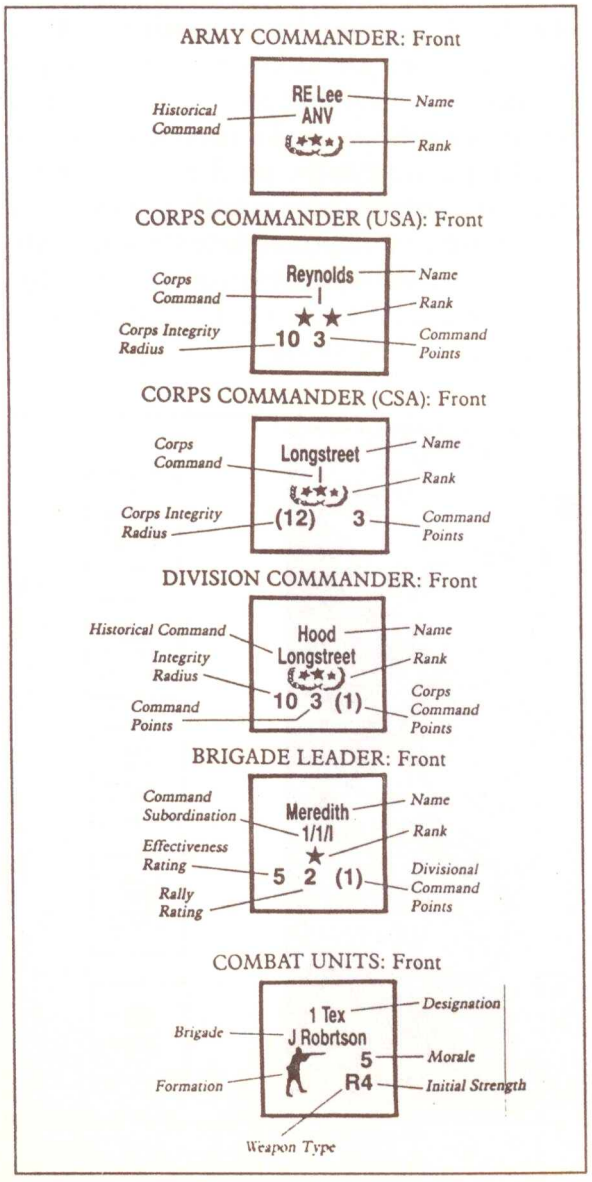
Le unita' di fanteria e di cavalleria sono a livello di reggimento ed ogni punto forza rappresenta 100 uomini effettivi (50 in A GLEAM OF BAYONETS) le unita' di artiglieria sono a livello di batteria ed ogni punto forza rappresenta un cannone, inoltre vi possono essere carri rifornimento che assumono una particolare importanza, in quanto ogni volta che le batterie sparano consumano una salva se poi effettuano il fuoco a mitraglia le salve consumate sono due, inoltre se nella fase di fuoco i reggimenti tirando il dado ottengono un bell'uno con un successivo tiro di dado pari ad 1 o 2 finiscono le munizioni ed addio fuoco offensivo e difensivo.

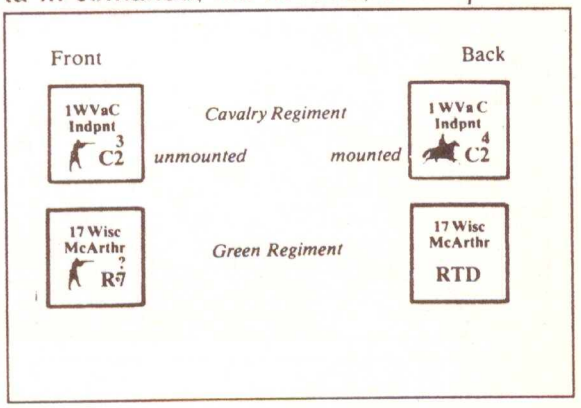
I comandanti sono rappresentati dal leader di brigata sino a quello d'armata.

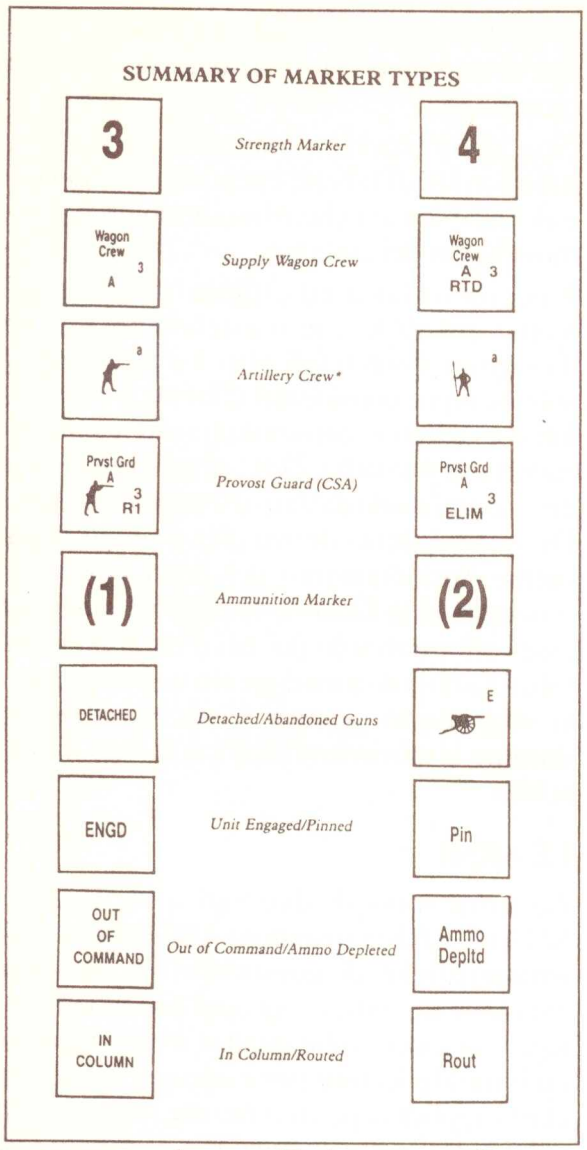
Diamo ora un'occhiata ai pezzi, fanteria-cavalleria-artiglieria hanno stampato su ogni counter la disignazione dell'unita', sul lato destro vi sono due numeri il primo in alto e' il morale che e' permanente ma puo' subire a secondo delle circostanze aumenti o diminuzioni, il secondo numero e' la forza originaria dell'unita' (uomini o cannoni) ed il tipo d'arma in dotazione alla stessa.

Ovviamente a causa di perdite in combattimento il livello di forza potra' diminuire in tal caso sotto il pezzo si porra' un counter numerico con l'indicazione della effettiva consistenza del reggimento o della batteria.

Per i comandanti sul counter sono presenti vari numeri, il comandante di brigata ha tre numeri il primo e' il Raggio d'efficacia distanza in esagoni entro la quale debbono trovarsi i reggimenti della brigata per essere in comando e poter quindi muovere e far fuoco normalmente, il secondo e' la Stima del recupero reggimenti della propria brigata in comando, ma in rotta, che si possono







recuperare oltre quelli che sono nell'esagono con il leader, il terzo e' il Raggio d'integrita' divisionale ed e' tra parentesi in quanto si utilizza solo se il comandante di brigata va ad assumere il comando della divisione a seguito di uccisione ferimento o cattura del titolare del comando, in tal caso ovviamente non sara' piu' utilizzabile il Raggio d'efficacia.

Il Comandante di divisione ha due numeri il primo e' il Raggio d'integrita' divisionale distanza in esagoni entro la quale debbono trovarsi i comandanti di brigata della divisione per poter muovere normalmente, il secondo e' la stima dei Punti comando in quanto per ogni Punto comando speso il comandante di divisione puo' aumentare di un esagono il Raggio d'efficacia di uno dei leaders delle proprie brigate che si trovi ad avere problemi di comando, tutto cio' a patto ovviamente che il comandante di brigata sia in comando vale a dire nel Raggio d'integrita' divisionale.

Da quanto esposto finora si evince chiaramente che l'essere in comando assume un importanza determinante ai fini del gioco, per cui il leader di brigata deve essere nel Raggio d'integrita' divisionale altrimenti muove di un esagono a loro volta i reggimenti devono essere entro il Raggio d'efficacia del leader di brigata altrimenti muovono di un esagono non possono entrare in ZOC ne effettuare fuoco offensivo.

Tutto cio' funziona stupendamente e non incide assolutamente sulla giocabilita' e consente di ricreare tutti i problemi logistici legati alla leadership.

LA SEQUENZA DI GIOCO

La descrizione riguarda la sequenza standard poiche' in alcune simulazioni della serie sono inserite fasi speciali.

Turno del primo giocatore

- a) Fase Iniziale di Comando, si controlla se tutti i leaders e le unita' sono in comando .
- b) Fase di Movimento, si possono muovere normalmente tutte le unita' in comando.
- c) Fase di Fuoco Difensivo, le unita' del secondo giocatore in grado di sparare possono far fuoco sulle unita' del primo giocatore che siano nel raggio delle proprie armi ed entro la linea di vista (LOS).
- d) Fase di Fuoco Offensivo le unita' del primo giocatore possono ricambiare la cortesia entro le condizioni viste al punto (c).
- e) Fase di Ritirata prima della Mischia, dopo che l'attaccante ha annunciato le mischie che intende effettuare il difensore puo' ritirare le sue unita' obbiettivo delle mischie con non pochi rischi.

- f) Fase di Mischia, tutte le unita' dell'attaccante designate per la mischia possono entrare negli esagoni dichiarati, con alcune restrizioni, ed effettuare la mischia.
- g) Fase di Munizionamento, si riforniscono i reggimenti e le batterie rimasti sprovvisti od a corto di munizioni ottemperando a determinate condizioni.
- h) Fase di Recupero, il primo giocatore recupera tutte le unita' inchiodate "PIN" e le unita' in rotta "ROUT" in grado di essere recuperate.
- j) Fase Finale di Comando, i leaders uccisi feriti o catturati sono rimpiazzati e si provvede alle eventuali promozioni sul campo.

Turno del secondo giocatore, si ripetono i punti visti da (a) ad (j).

Non impressionatevi e' piu' facile di quel che sembra.

FORMAZIONI E TERRENO

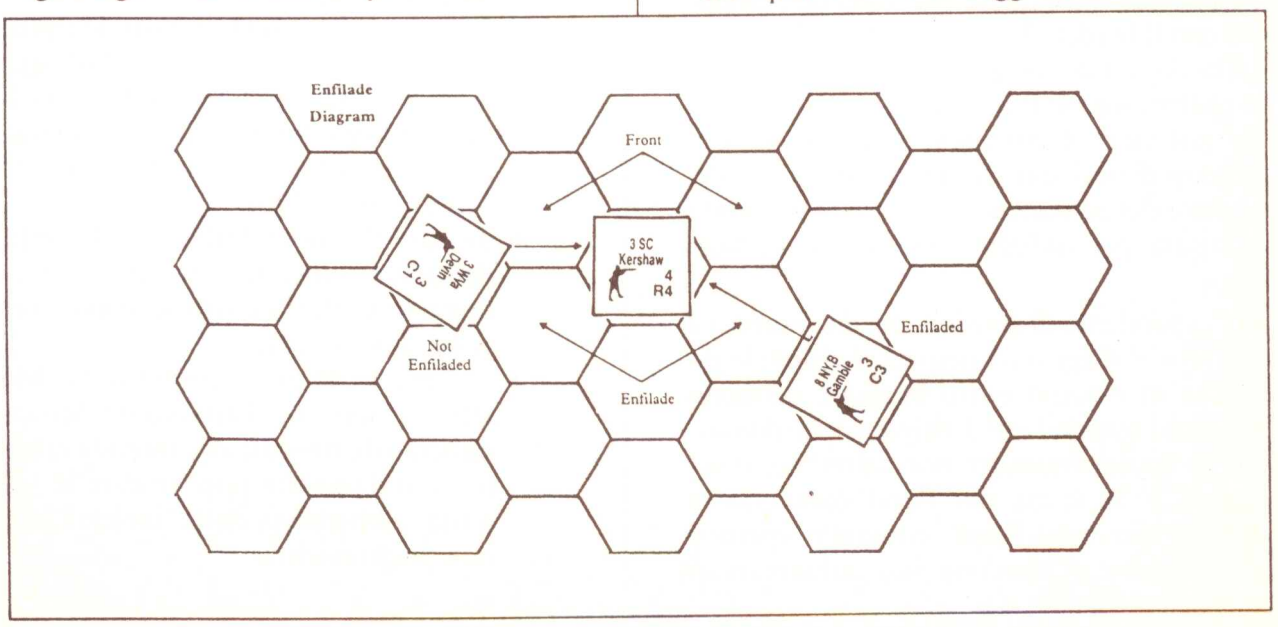
Le varie unita' hanno una disponibilita' di punti movimento fissa che varia a secondo della specialita', la fanteria puo' essere in colonna od in linea la cavalleria montata o smontata l'artiglieria al traino od in batteria, il cambio di formazione costa punti di movimento ed anche i vari tipi di terreno presenti negli esagoni hanno costi in punti movimento differenziati a secondo del tipo d'unita' che vi transita e la formazione che la stessa ha adottato.

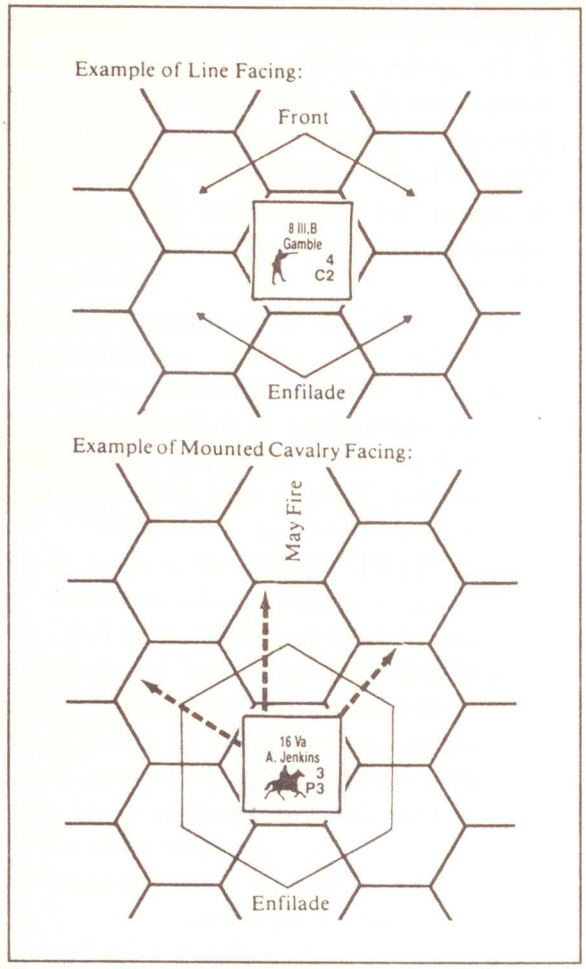
Non allarmatevi le simulazioni della GCA sono fornite di tabelle estremamente chiare e di facile lettura che consentono un rapido movimento dei counters.

Fanteria in linea ed artiglieria in batteria hanno una ZOC che si estende nei tre lati d'esagono frontali (gli altri tre lati di retro sono sempre considerati d'infilata) e da tali lati d'esagono e' consentito far fuoco, la cavalleria montata ha ZOC di sei esagoni ma puo' sparare solo dal lato d'esagono frontale. Da quanto detto deriva che e' importante curare l'orientamento dei pezzi poiche' il movimento il fuoco e la mischia possono esser effettuati solo dai lati d'esagono frontali, il cambio d'orientamento non costa punti movimento e puo' esser modificato durante il movimento e dopo la fase di mischia.

LE ARMI

Le armi sono di due tipi armi leggere SMALL ARMS e cannoni ARTILLERY, le caratteristiche di questi tipi d'arma sono chiaramente indicate su apposite tabelle allegate ai giochi sulle quali si trova la gittata ed il moltiplicatore per esagono di distanza che si applica ai punti forza che sparano; per cui si potra' avere un reggimento armato con





Spencer Repeater con un raggio di fuoco di 4 esagoni e che ad un esagono moltiplica i punti forza che sparano per 5 a due esagoni per 3 a tre esagoni per 2 ed a quattro esagoni per 1, oppure una batteria di Napoleon con una portata di 15 esagoni e che ad un esagono moltiplica i punti forza di cannoni per 8 (+ 2 se spara a mitraglia) a due esagoni per 5 (+ 2 se spara a mitraglia) a tre esagoni per 2 e cosi' via sino agli esagoni che vanno dal nono al quindicesimo dove il moltiplicarore e' solo 1/2.

Va rilevato che il fuoco di Small Arms non puo' essere sommato a quello di Artillery per cui i due tipi di fuoco su di un medesimo bersaglio sono risolti separatamente, inoltre il fuoco non e' libero, reggimenti e batterie possono sparare tanti punti forza per lato d'esagono quanti sono quelli consentiti dal tipo di terreno su cui si trovano, ovviamente in base al tipo di terreno presente nell'esagono varia anche il numero e la consistenza dei reggimenti e delle batterie che possono esservi ammassati.

IL FUOCO

Si puo' sempre sparare a tutte le unita' nella linea di vista (LOS) ed entro la portata delle armi in dotazione ai propri reggimenti o batterie.

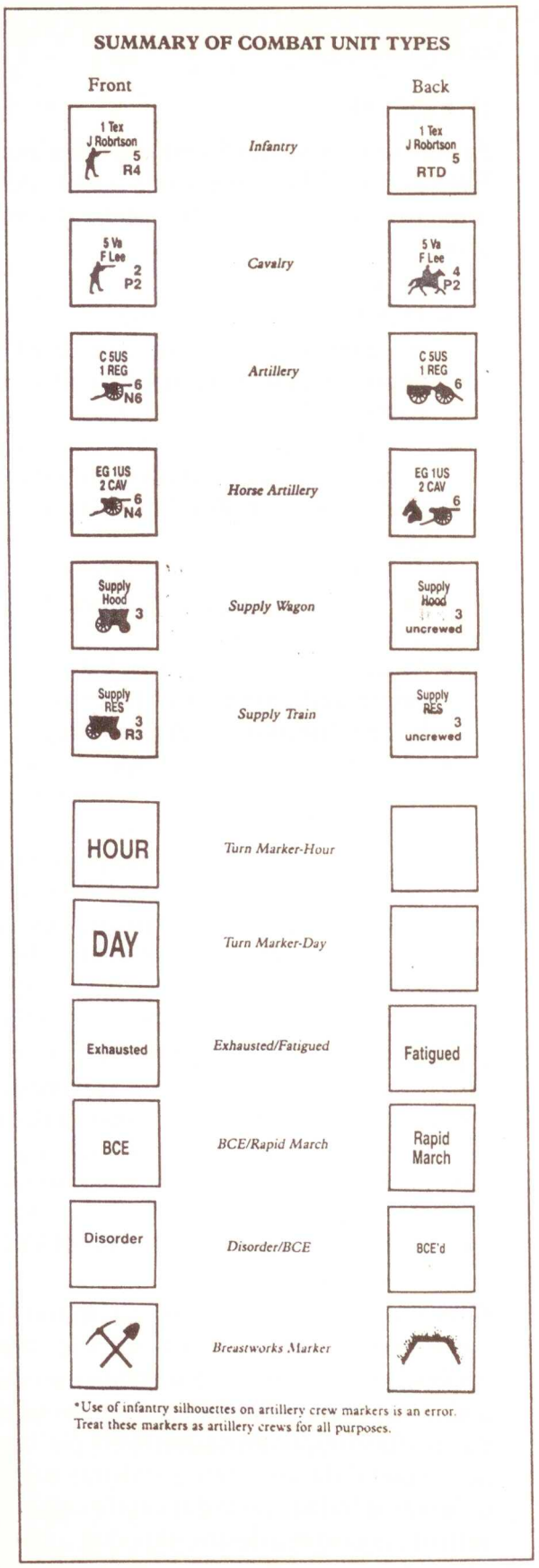
Il fuoco puo' avvenire:

- 1) durante la fase movimento del primo giocatore se questi esce da ZOC nemiche ed in tal caso si ha il fuoco di sganciamento,
- 2) nella fase di fuoco difensivo dove e' possibile anche il fuoco di ritirata se ci si ritira in ZOC di unita' nemiche,
- 3) nella fase di fuoco offensivo ed anche qui e' possibile il fuoco di ritirata,
- 4) durante la ritirata del difensore prima della mischia in tal caso si subisce il fuoco di sganciamento,
- 5) a seguito di ritirate dopo la mischia si puo' subire, se si entra in ZOC nemiche, il fuoco di ritirata.

Il fattore di fuoco finale dato dai punti forza sparanti per il moltiplicare del tipo d'arma,che varia in base alla distanza dell'esagono obbiettivo, va ricercato sulla Tabella Combattimento a Fuoco, a questo punto prima di tirare il dado si dovranno controllare gli eventuali spostamenti (shift fire).

Gli spostamenti possono essere a favore dell'attaccante ed allora si hanno shifts a destra od a favore del difensore shifts a sinistra, in ogni modo gli shift consentiti non potranno mai superare i due spostamenti a favore o contro (fa eccezione A GLEAM OF BAYONETS che ne prevede 3).

Gli spostamenti sono dati da vari fattori come il tipo di terreno su cui sono le unita' obbiettivo (bosco o frutteto danno uno shift a sinistra) oppure dal tipo di terreno su cui passa il fuoco (sparare da due livelli piu' bassi ad un'unita' da uno shift a sinistra) colpire un'unita' d'infilata ossia dai lati d'esagono di retro da uno shift a destra, altri shift a favore



o contro possono esser dati dalla densita' dell'esagono obbiettivo cioe' dal numero di punti forza di reggimenti e batterie in stack per cui piu' gente c'e' piu' aumenta il rischio che qualcuno si faccia male.

A seguito del fuoco subito si possono avere vari risultati sulla Tabella di combattimento a fuoco:

- (-) nulla di fatto provateci un'altra volta.
- (P) PINNED e' possibile che l'unita' sia inchiodata se fallisce il controllo del morale, tragedia nera in quanto l'unita' oltre a non poter far fuoco non puo' andare in mischia.
- (P/R) PINNED o ROUT se l'unita' passa il controllo del morale e' inchiodata se lo fallisce e' in rotta.
- (R) ROUT se l'unita' fallisce il controllo del morale va in rotta retrocedendo di 3 esagoni, se poi sulla propria via di ritirata trova unita' amiche queste devono spostarsi di un esagono ed effettuare a loro volta un controllo del morale con tutto quello che ne potrebbe derivare.
- (1-2-3) l'unita' subisce 1 2 o 3 perdite di punti forza e deve inoltre controllare il norale.
- (1*-2*-3*) come sopra solo che l'unita' deve effettuare due controlli del morale se fallisce il primo va' in rotta se fallisce il secondo e' inchiodata.

LA MISCHIA

Dopo aver subito il fuoco difensivo ed aver ricambiato la cortesia con il proprio fuoco offensivo i reggimenti del giocatore in fase che si trovano a contatto di unita' nemiche possono andare in mischia, quelli che sono nello stesso esagono con un leader automaticamente gli altri debbono effettuare il solito controllo del morale.

Il fattore base di mischia (i punti forza coinvolti) di entrambe le parti puo' esser modificato dalla presenza dei leaders, dal morale delle unita' coinvolte, dal tipo di terreno sul

quale si combatte e dall'essere assaliti d'infilata.

La tabella di mischia e' abbastanza sanguinosa come quella di combattimento a fuoco ma oltre alle perdite prevede anche la cattura di punti forza avversari (attenzione valgono il doppio di punti vittoria), la ritirata di 2 esagoni di uno dei contendenti e gli ingaggi che obbligano le parti a ricombattere la mischia nel turno del secondo giocatore con la possibilita' per quest'ultimo di portare rinforzi in mischia.

EFFICACIA DI COMBATTIMENTO DI UNA BRIGATA (BCE)

La BCE e' oggetto delle regole esclusive delle singole simulazioni ma per lo piu' funziona come descitto di seguito.

Ogni volta che un reggimento di una brigata subisce delle perdite oltre ad inserire il counter numerico con i punti forza rimanenti sotto di esso, si deve provvedere ad aggiornare l'ordine di battaglia (ORDER BATTLE ROSTER) fornito con le varie simulazioni, questo elenca le unita' presenti sul campo per schieramento e per brigata, accanto al nome di ogni brigata c'e' un numero di quadratini pari al totale dei punti forzadei reggimenti che la compongono, ad un certo punto i quadratini sono generalmente divisi da una barra che indica la BCE.

Per cui man mano che le unita' in forza alla brigata subiscono delle perdite si cominceranno a cancellare i quadratini a partire dal primo a sinistra, se malauguratamente si arriva alla BCE la brigata sara' fuori combattimento per cui appena una delle sue unita' andra' in rotta tutte le altre unita' in comando si dovranno ritirare di due esagoni ed effettuare un controllo del morale con un - 1 automatico (tale penalita' diviene permanente per tutti i successivi controlli del morale) se rompono indietreggeranno di altri 3 esagoni, in seguito le unita' della brigata non potranno piu' entrare in ZOC nemica e quindi in mischia inoltre quando effettueranno il fuoco avranno uno shift automatico a sinistra, non male vero?

CONCLUSIONI

Spero a questo punto di non aver spaventato qualcuno dei soci cha hanno avuto la costanza di leggere sino in fondo questo articolo, certo il sistema di gioco e' abbastanza complesso ma vi assicuro che basta solo superare l'impatto iniziale e con un poco d'applicazione in breve tempo si e' in grado di padroneggiarlo tranquillamente ed allora il divertimento e' assicurato.

Quando un sistema di gioco da luogo a ben 13 simulazioni (e non e' ancora finita) non c'e' certo bisogno di commenti, oltretutto nelle singole battaglie sono spesso presenti regole esclusive appositamente elaborate per attuare tutte le condizioni storiche dello scontro che si sta giocando.

E' necessario ricorrere sovente alle tabelle che spesso sono stampate direttamente sulla mappa ed in ogni caso e' comodo fotocopiare e tenere a portata di mano, si devono effettuare molteplici tiri di dado per fuoco mischia e controlli del morale ma e' anche vero che gli scontri sono stremamente sanguinosi.

Per darvi un'idea basta dire che la breve descrizione iniziale della partita tra chi scrive e Bruno Cafaro valevole per il T.M. si e' conclusa in un pareggio ma con le seguenti perdite; Unione morti catturati 11.900 uomini 6 batterie distrutte o catturate 6 leaders di brigata uccisi o feriti, Confederazione morti o catturati 10.700 uomini 2 batterie distrutte o catturate 3 leaders di brigata uccisi o feriti, alla fine dello scontro il nord controllava il Little Round Top ed il Wheatfield ma il Peach Orchard terzo obbiettivo da raggiungere e che, oltre ai punti vittoria ottenuti per l'eliminazione o cattura dei pezzi avversari, consentiva uno slittamento del livello di vittoria era ancora in mano ai resti delle brigate Wofford e Semmes della divisione McLaws le quali avevano lasciato sul campo i loro leaders, la brigata Wofford era inoltre BCE.

Infine per chi volesse sapere quali sono i giochi della serie GCA pubblicati e quali scontri rappresentano eccone un elenco per anno d'immissione sul mercato:

Jackson at the Crossroads

The Battle of Corinth

BUYER'S GUIDE FOR
JACKSON/CORINTH
Age Range: 12 years to adult
Number of Players: 2
(Suitable for solitaire play)
Average Playing Time: 4 to 10 hours
Complexity Rating: High (6.8)
For purposes of comparison, *Monopoly* is considered to have a complexity rating of 2.34.

1978

Strategy & Tactics n. 67

STONEWALL (1862 il generale Jackson nella campagna della valle dello Shenandoah)

1979

S.P.I.

BLOODY APRIL (1862 la battaglia di Shilon Grant contro A.S. Johnston)

1980

Strategy & Tactics n. 80

WILSON'S CREEK (1861 il primo scontro sul fronte del West)

S.P.I.

DRIVE ON WASHINGTON (1864 la battaglia di Monacacy Junction, l'ultima offensiva confederata sul fronte dell'Est)

S.P.I.

PEA RIDGE (1862 la Gettysburg del West, battaglia decisiva per il controllo delle regioni del Trans-Mississipi)

1981

Strategy & Tactics n. 86

CEDAR MOUNTAIN (1862 il preludio alla seconda battaglia di Bull Run)

S.P.I.

JACKSON/CORINTH (1862 campagna di Jackson nella valle dello Shenandoah battaglie di Port Republic e Cross Key; 1862 battaglia per il controllo di Corinth citta' di vitale importanza per le ferrovie confederate)

1983

T.S.R.

A GLEAM OF BAYONETS (1862 la battaglia di Antietam R.E. Lee contro McClellan)

1986

Strategy & Tactics n. 106

PLEASANT HILL (1864 lo scontro decisivo della campagna del Red River)

T.S.R.

TERRIBLE SWIFT SWORD 2^ edizione (1863 l'epico scontro di Gettysburg R.E. Lee e' fermato da G. Meade)

T.S.R.

REBEL SABRES (1863-1864 i maggiori scontri di cavalleria sul fronte dell'Est; Kelly's Ford, Trevilians Station, Brady Station ed Horse soldiers at Gettysburg quest'ultimo comprende una mappa che si puo' congiungere a quelle di Terrible Swift Sword)

1988

Strategy & Tactics n. 119

THE HORSE SOLDIERS (1864 l'attacco decisivo delle forze di Sherman per mettere fuori combattimento l'imprendibile Forrest, comprende le battaglie di Brice's Cross e Tupelo)

1989

S.D.I.

THE GUNS OF CEDAR CREEK (1864 la battaglia che chiuse la partita, per i confederati, nella valle dello Shenandoah)

Claudio Bomba

Approfittando dell'articolo di presentazione di Claudio Bomba sul sistema G.C.A., è mia premura pubblicare delle tabelle che faciliteranno di molto i giocatori di "Terrible Swift Sword" (TSR 2^ ed.).

Le seguenti tabelle riassumono in pratica tutti i vari modificatori di cui si deve tenere conto durante le varie fasi di gioco e sono frutto dell'esperienza diretta avuta nel gioco campagna.

Attenzione!! Vi ricordo che queste tabelle si possono usare solo e specificatamente per il gioco sopra indicato.

Bruno Cafaro

TABELLA SUL MORALE E MISCHIA

1.. Unità ammassate con un comandante della stessa brigata che non abbia "0" punti comando, iniziano automaticamente la mischia.

2.. SOMMARE 1 al tiro di dado se:
a) L'unità è priva di munizioni.
b) La forza attuale è meno della metà di quella iniziale.
c) Se ci sono ammassate insieme unità di brigate diverse. (a prescindere se tentano tutte di entrare in mischia)
d) Di notte

3.. SOTTRARRE 1 al tiro di dado se:
a) Tutte le unità in difesa sono prive di munizioni.
b) L'unità occupa uno degli esa d'infilata.
c) L'unità è ammassata con un capo che ha "0" punti comando.
d) L'unità è ammassata con il suo capo nei turni di notte.
e) L'unità è adiacente ad un suo capo durante un turno di giorno.

TABELLA SUL MORALE

Se un'unità viene colpita d'infilata aggiungere +1 al dado.
Se l'unità ha subito piu' del 50% delle perdite +1 al dado.
Unità ammassate con il proprio capo -1 al dado.
Unità ammassate con brigate differenti +1 al dado

TABELLA DEI RISULTATI DEL FUOCO: MAX 2 COLONNE (ecc. skirmisch)

1.. Fuoco contro cav. montata: 2 colonne a destra (anche se colpita d'infilata)
2.. Fuoco d'infilata: 1 colonna a destra.
3.. Fuoco contro unità tipo B, C, SR, P: 1 colonna a sinistra.
(Non usufruiscono di questo beneficio quando subiscono fuoco di sganciamento o di ritirata o quando sono in colonna o a cavallo)
4.. Esa di Gettysbourg: 1 colonna a sinistra.
5.. Esa di cresta e cresta ripida: se a due livelli piu' alto, 1 colonna a sinistra.
6.. Esa foresta: 1 colonna a sinistra.
7.. Esa terreno accidentato: 1 colonna a sinistra.
8.. Esa frutteto: 1 colonna a sinistra.
9.. Esa strada affossata: 1 colonna a sinistra.
10.. Unità fuori comando possono fare fuoco solo su unità adiacenti.
11.. Artiglieria che cambia formazione entro il raggio di armi leggere non riceve i benefici per la densità, ed inoltre si considera s'infilata.
12.. Artiglieria che spara ad un ammassamento ad una distanza di 2 o piu' esa colpisce ogni unità separatamente, considerando lo staking separatamente.
13.. Unità senza munizioni può sparare solo nel fuoco di ritirata e sganciamento, escluso quello della prima mischia, con metà dei fattori di fuoco.
14.. Unità inchiodate possono sparare ad unità adiacenti nella fase di fuocodifensivo a metà fattore; possono usare normale fuoco di sganciamento e ritirata; un capo non può essere inchiodato.
N.B. Fanteria che cambia formazione nel raggio di smoll arms non è soggetta al fuoco. Unità che nel fuoco di sganciamento subiscono un risultato di Pin si ritirano di un esa e poi sono Pin.

TABELLA DELLA MISCHIA

1.. Unità che vanno in mischia attaccando sia di fronte che d'infilata spostano una colonna a destra.
2.. Cavalleria raddoppia se carica.
3.. Unità che vanno in mischia attraverso un esa di CORSO D'ACQUA, CRESTA, CITTA', SPIGOLO o PARAPETTO, riducono di un SP.
4.. Unità che vanno in mischia attraverso un esa di CRESTA RIPIDA, PONTE o GUADO, riducono di 2 SP.
5.. Difensore in esa di TERRENO ACCIDENTATO o FORESTA, aumentano di 1 SP.
6.. Unità ammassate con un capo aumentano di 1 SP.
7.. Unità in rotta dimezzano il loro fattore di mischia.
8.. Unità in uno stak con un morale di 2 piu' basso della piu' bassa unità attaccante si aggiunge 1 SP (ignorare treni, artiglieria, guardie preposte).

ADVANCED SQUAD LEADER

THE BEST IN THE WORLD

I sistemi di gioco di Squad Leader e di Advanced Squad Leader sono, senza timore di smentite, i cavalli di battaglia dell'Avalon Hill: sono infatti i due sistemi piu' diffusi nel mondo.

La rivista ufficiale dell'Avalon Hill, The General, non salta praticamente un numero senza fare almeno un'accenno ad essi, anche se oggi, per ovvi motivi, calca sopratutto la mano su quello avanzato.

Su questa pubblicazione, per chi ha la fortuna di leggere fluentemente l'inglese, è possibile trovare risposte ai propri dubbi, consigli su come giocare al meglio, statistiche e, sopratutto scenari aggiuntivi.

Ultimamente il numero speciale di General, ASL Annual, è andato letteralmente a ruba tra gli appassionati del sistema di gioco; personalmente l'ho molto gradito e spero che l'Avalon Hill ripeta tale iniziativa anche il prossimo anno.

In Italia, a parte General, non circolano molte altre pubblicazioni sull'argomento: che io sappia è possibile reperire alcune copie della rivista americana "On All Front", sulla quale si trovano scenari inediti e altre amenità; talvolta anche "Wargamer" pubblica degli scenari di ASL.

L'idea di ospitare sul nostro bollettino una rubrica fissa dedicata all'ASL mi solletica da alcuni mesi, ma un pò per lo scarso tempo disponibile un pò per mancanza di volontà, non ho ancora esaminato a fondo il problema.

Tale rubrica potrebbe trattare di volta in volta di problemi di regolamento, della pubblicazione di scenari inediti (ne abbiamo già 2 o 3 quasi pronti), di articoli vari sul sistema di gioco che affrontino di volta in volta aspetti particolari o caratteristici. Chi piu' ne ha piu' ne metta.

Sorge però un interrogativo: è mai possibile che con tutti gli appassionati di ASL iscritti al Master non ci sia ancora pervenuto un solo articolo al riguardo?

Grazie a "Edo" Giaroni l'ASL si diffonde anche come gioco postale; probabilmente la rarefazione degli avversari nella sua zona e lo scarso tempo disponibile, hanno costretto Edo a darsi da fare per contattare avversari postali per ASL Honor System. Chi volesse contattare Giaroni può farlo scrivendo al seguente indirizzo:

Giaroni Alfredo - via Don C. Macsani 12 - 21046 Malnate Varese

Le novità nel nostro ambiente sono poche, ma quando ci sono giungono rapidamente agli orecchi di tutti; per questo articolo mi baso sulle informazioni giuntemi da varie fonti, la principale della quale è il "Tam Tam" della Giungla. Rischio quindi di ripetere cose trite e ritrite, non me ne vogliate troppo, può darsi che in mezzo a tutto ci sia qualche notizia interessante.

E poi questo articolo vuole essere essenzialmente un'incitamento a tutti gli "aessellisti" italiani perchè si facciano vivi e partecipino con idee e articoli alla costituzione della "Sezione ASL" del Torneo Master.

Si vocifera di un possibile raduno a mò di mini-Convention, a imitazione degli USA, dedicato esclusivamente ad Advanced Squad Leader. Il promotore non potrebbe essere altri che "Nando" Ferrari, non fosse altro per i "potenti mezzi" a sua disposizione. Speriamo che il Nando riesca a tradurre in realtà questa idea e, a questo proposito, invito tutti gli appassionati di ASL che parteciperanno alla prossima Convention di

Verona, a sollecitare una decisione in questo senso.

Durante le Convention annuali si tiene regolarmente il torneo di ASL, ma per vari motivi il numero dei partecipanti e l'organizzazione in generale non è mai stata, finora, all'altezza delle aspettative. L'ideale sarebbe un bel torneone a 32 partecipanti con arbitri competenti e scenari brevi e già preparati. Speriamo che la prossima Convention getti le basi di una tradizione di buona gestione del torneo di ASL che tutti da tempo auspichiamo.

Passiamo ora a problemi piu' tecnici e all'esaltazione di questo sistema che, a mio parere, è il piu' azzeccato mai pubblicato finora per i giochi tattici, ovvero il miglior wargame oggi in commercio.

Come la maggior parte dei patiti di ASL prima di approdare a questo sistema, giocavo accanitamente a Squad Leader e alle sue espansioni Cross of Iron, Crescendo of Doom e GI Anvil of Victory. La difficoltà nel reperire le regole giuste al momento giusto e la necessità di adeguare il modo di giocare a seconda dell'esperienza degli avversari, mi hanno fatto innervosire piu' di una volta durante le partite a una qualsiasi delle espansioni di Squad Leader.

Senza voler togliere niente alla validità del sistema di SL, la cui migliore caratteristica era e rimane quella di poter imparare le regole passo dopo passo, dopo 4 moduli di espansione la complessità raggiunta con le sucessive modifiche al regolamento,ha trasformato l'originale sistema di gioco in uno completamente diverso.

La conseguenza di questo fatto deve esseri ripercossa anche sulla mole delle vendite delle espansioni piu' avanzate (Crescendo of Doom e GI), tanto da far correre ai ripari i progettisti dell'Avalon Hill. Si imponeva una decisione drastica e, con grande acume commerciale, hanno fatto la scelta giusta. ASL, come tutti sanno, impone la conoscenza di un corposo regolamento come presupposto a qualsiasi partita: viene meno cioé la migliore caratteristica di SL. Si è trattato di un rischio che l'Avalon Hill ha corso e il successo commerciale di ASL gli ha dato ragione; difatti, a fronte di una prevedibile resistenza iniziale, sulla distanza il sistema di ASL risulta vincente.

La spiegazione è semplice: a lungo andare è preferibile faticare un po' per iniziare piuttosto che dover combattere continuamente con un regolamento sempre incompleto e contraddittorio.

Attenzione, non è che con ASL vengano eliminate le discussioni sulle regole, sarebbe semplicemente impossibile vista la complessità del regolamento, ma la risoluzione è presto trovata.

In Italia il sistema di ASL ha ormai attecchito profondamente, ed è possibile trovare giocatori esperti in quasi tutte le città della penisola.

L'idea della Compagnia "A" apparsa su ASL Annual, si può copiare anche da noi e, inoltre, sarebbe possibile al punto in cui siamo introdurre una speciale classifica per le sole partite di ASL; su questa idea occorre discuterne e vagliare tutti i pro e i contro: durante l'annuale assemblea ci si potrebbe confrontare.

La misura del successo di ASL in Italia la si può constatare dal numero di partite valide per la classifica del TM giocate fino ad oggi: ha già raggiunto il terzo posto nella classifica dei piu' giocati e si accinge a raggiungere il famigerato Panzer Leader. Tale cifra deve però essere almeno triplicata se si considerano tutte le partite non valide per la classifica che gli iscritti hanno giocato e giocano tuttora.

Il successo commerciale di ASL ha fatto la gioia dei rivenditori italiani; uno per tutti basti l'esempio dei Giochi dei Grandi di Verona che per l'ultimo modulo di ASL, Red Barricades, hanno fatto un'ordine negli USA di ben 84 scatole... e siamo solo alla prima spedizione.

Il settimo modulo di ASL è la classica ciliegina sulla torta: introduce il sistema di gioco Campagna, che da agli scontri ultra tattici di

ASL quella visione piu' ampia del campo di battaglia necessaria per un migliore realismo.

Il sistema non si esaurisce qui, anzi sono previste ulteriori espansioni sul Pacifico con l'introduzione dei Giapponesi dei Cinesi e dei Marines USA; a questo proposito consultate l'intervista a Mc Namara apparsa sul Bollettino del Torneo Master n^ 3/89.

Inoltre si parla di un secondo modulo "Campagna", forse sullo sbarco di Salerno, sull'onda del successo di Red Barricades.

Dove ASL ha preso una toppa è stato con i moduli Deluxe che, inspiegabilmente, non hanno incontrato il favore del pubblico; gli esagoni grandi, nonostante la necessità di abituarsi alla nuova "dimensione" delle distanze, sono estremamente utili, specialmente in quei scenari cittadini con accumulo numerosi "stak" di pedine per esa. L'acquisto delle miniature è poi puramente facoltativo, non sono infatti assolutamente indispensabili per giocare gli scenari contenuti nei due moduli. Oggi oltretutto tali moduli sono in svendita e io consiglio vivamente chi non ne fosse ancora in possesso di approfittarne in fretta, ne vale la pena.

Durante la recente manifastazione "wargamistica" tenutasi ad Orgiaglia - Siena - a cura dell'ottimo Loris Pagnotta, è emersa un'idea, promotore Stefano De Francesco, in merito alla possibilità di ridurre, o modificare che dir si voglia, l'effetto "fortuna" nel corso delle partite ad ASL: si tratta semplicemente di rollare tre dadi invece di due; l'innovazione prevede due dadi bianchi per la risuluzione di fuoco, morale, to hit e TC vari, mentre il terzo dado, colorato, verrebbe usato per risolvere le rof, l'attivazione del cecchino e altre cosette. Personalmente sono un pò perplesso e, anche se sicuramente farò esperienza con questa novità, ammetto di essere prevenuto nei suoi confronti perchè sono troppo abituato al fascino dei due dadi e all'esaltazione del fattore fortuna, che quando si manifesta può essere devastante sia a favore che a sfavore.

L'interpretazione di De Francesco del regolamento su descritta, è solo uno dei tanti esempi che si potrebbero fare su questo tema; la complessità del sistema difatti, è tale che sarebbe impossibile trovare due giocatori di due città diverse che intrerpretano univocamente tutto il regolamento.

Da tale considerazione deriva la convinzione personale della grande utilità di giocare con avversari diversi, utile sia per uniformare le interpretazioni dei cavilli del regolamento sia, sopratutto, per impadronirsi di sempre nuovi "trucchetti" e tattiche di gioco. L'esperienza e la bravura di un giocatore sono direttamente proporzionali al numero di partite giocate e al numero di avversari incrociati e questo è sicuramente vero per ASL; ecco perciò l'importanza fondamentale della partecipazione a tornei che, oggi come oggi, sono l'unico momento in cui è possibile per un giocatore aumentare il numero dei propri avversari.

Un consiglio che mi sento di dare per risolvere alcuni problemi di regolamento,è di prestare molta attenzione agli esempi riportati sul testo in inglese, i quali sono spesso determinanti per interpretare correttamente lo spirito della regola.

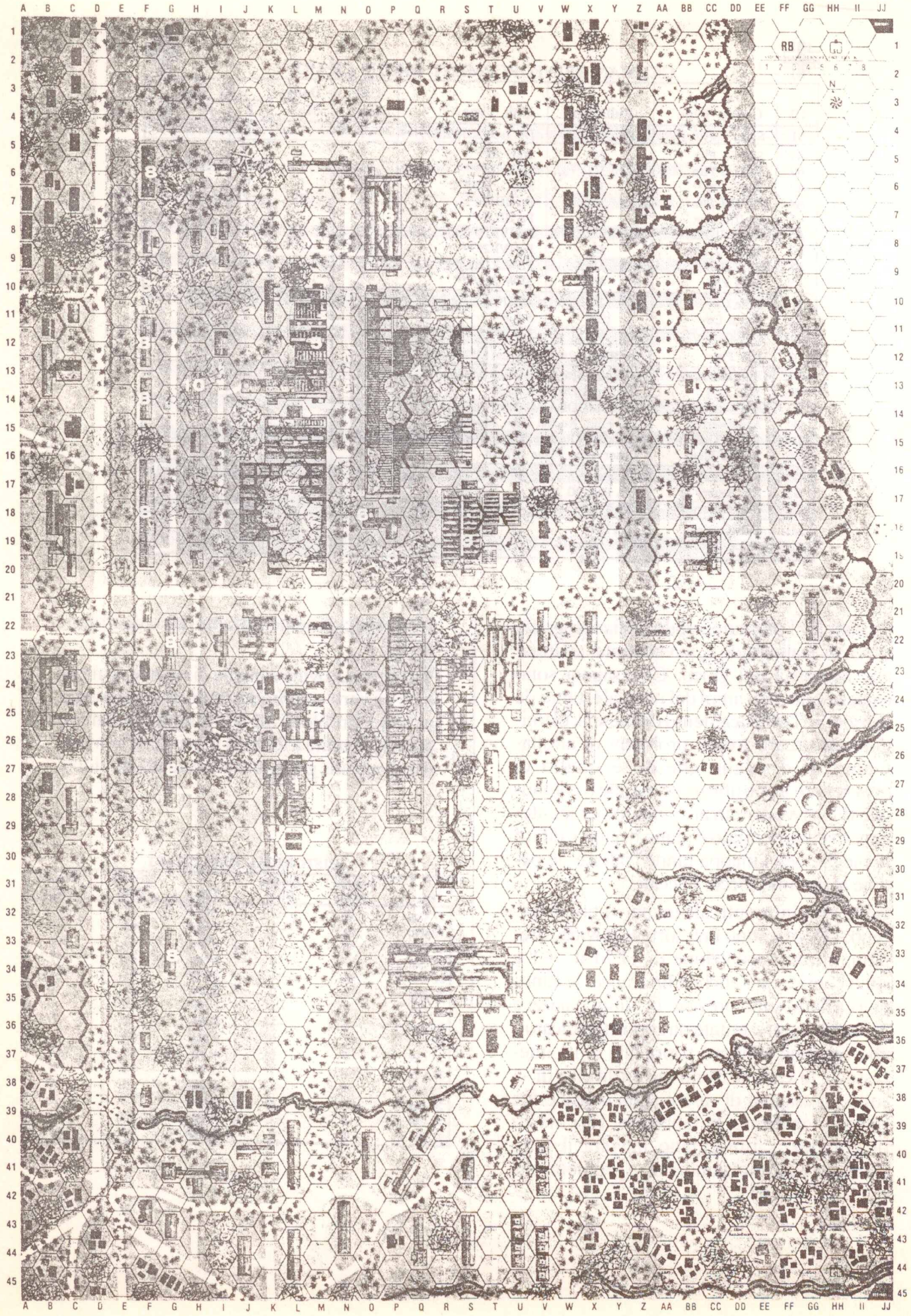
I giocatori che si sono abituati a consultare esclusivamente le traduzioni in italiano si aspettino delle brutte sorprese, perchè ASL non è diverso da tutti gli altri wargame: le traduzioni, per quanto fedelmente corrette, non offrono tutta la chiarezza necessaria a interpretare univocamente alcune regolette.

L'ideale sarebbe raccogliere in una serie di articoli alcuni di questi problemi e farne argomento di dibattito sulle pagine del Bollettino.

Veniamo ora alla recensione dell'ultimo nato: Red Barricades.

Come il titolo lascia capire, si tratta di uno scorcio della battaglia di Stalingrado, la zona limitrofa al complesso di fabbriche denominato appunto Barricate rosse.

Il modulo contiene due mappe, di carta e non geomorfiche con quelle degli altri moduli,


A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
RB
GO
N

GERMAN REINFORCEMENT GROUP CHART

ID	Group Type	Full/Depl	Unit Type	CPP Cost	Daily Max.	CG Max. I	CG Max. II	CG Max. III
S1	Stuka	1-3	DB (see SSR RB9)	1[b]	1	6	3	9
A1	StuG B Pltn	3/2	StuG III[d(l)rw]	4	2	2	1	3
A2	StuG G Pltn	3/2	StuG III[d(l)rw]	5	1	1	1	2
A3	StuIG Pltn[35]	3/2	StuIG 33B[d(l)rw]	5	1	0	2[n]	2[n]
A4	Pz IIIH Pltn	3/2	Pz IIIH[d(l)rw]	3	2	2	1	3
A5	Pz IIIL Pltn	3/2	Pz IIIL[d(l)rw]	4	2	2	1	3
A6	Pz IVF1 Pltn	3/2	Pz IVF1[d(l)rw]	5	2	2	1	3
A7	Pz IVF2 Pltn	3/2	Pz IVF2[d(l)rw]	6	1	1	1	2
A8	PSW Pltn	4/3	PSW 222(L)[d(l)rw]	3	1	2	1	3
A9	SPW Pltn	4/3	SPW 251/1[dgr]	2	2	3	1	4
I1	Rifle Coy	12/9	4-6-7[dlr]	7	2	9	4	14
I2	Sturm Coy	12/9	5-4-8[dlr]	9	2	5	3	9
I3	Pionier Coy	8/6	8-3-8[delr]	14	2	3	3	7[y]
I4	HW Pltn	2×HMG, 2×MMG, 2×$\overline{81}$*MTR[acd]		6	1	3	2	5
O1	Btln Mortar	80+mm Bltn MTR OBA Module[adp]		2	2	7	3	12
O2	Med Arty	100+mm OBA Module[adp]		4	2	4	2	7
O3	Hvy Arty	150+mm OBA Module[adp]		6	2	3	2	5
O4	Nebelwerfer	150+mm Rocket OBA Module[ap]		2	2	2	2	4
O5	Offb'd Observer	Offboard Observer[o]		1	2	5	2	7
O6	Spotter Plane	Observation Plane (E7.6)[s]		1	1	2	1	4
G1	AT Battery I	50L PaK 38 ×3[acd]		3	1	2	1	3
G2	AT Battery II	75L PaK 40 ×3[acd]		4	1	2	1	3
G3	INF Battery	$\overline{75}$* INF ×3, $\overline{150}$* INF[acd]		4	1	1	1	2
M1	Fortifications	20 FPP[a]		1	2	26	10	60
M2	Sniper	SAN Increase +1		1	1	13	5	30

formato SPI ottenute, credo, dalla fotografia aerea di Stalingrado e, ovviamente, adattate alle necessità del gioco. Gli esagoni sono leggermente piu' ampi del normale, tanto da consentire l'affiancamento di due stak di unità senza creare troppi problemi di affollamento. Il consiglio che do è quello di provvedere a plastificare le mappe o comunque di provvedere in altro modo per mantenere livellato e rigido il piano di gioco; difatti le pieghe della mappa fanno "saltare" le pedine al minimo tocco. Peccato.

Sono stati introdotti alcuni nuovi tipi di terreno: i Debris sono una sorta di rovina rarefatta, offrono protezione di TEM di +1 e sono considerate anche Hindrance; le cantine (Cellars) sono previste in taluni palazzi e vengono rappresentate da appositi indicatori che vengono collocati sopra alle unità interessate; le cantine sono ad un livello di -1 sotto gli esagoni di casa e sono considerate sempre fortificate; le fabbriche, veri mostri di grandezza, presentano talvolta il tetto sfondato e creano quindi nuovi problemi alla LOS, specialmente durante gli scenari notturni.

Tra debris, rovine e buche di bombe, la mappa è un vero colabrodo, tanto che raramente ci sono problemi di movimenti in campo aperto: le unità a forza di movimenti di assalto e avanzate, giungono concealed fino ridos-

HISTORICAL DRM CHART

Date	German DRM	Russian DRM	Date	German DRM	Russian DRM
17 Oct	−2	−1	1 Nov	+1	−1
18 Oct	−2	−1	2 Nov	+2	0
19 Oct	−1	0	3 Nov	+1	+1
20 Oct	0	0	4 Nov	+1	+1
21 Oct	−1	−1	5 Nov	+1	+1
22 Oct	−2	0	6 Nov	+1	0
23 Oct	−1	−1	7 Nov	0	0
24 Oct	−1	−1	8 Nov	0	0
25 Oct	−1	0	9 Nov	−1	−1
26 Oct	0	0	10 Nov	−2	−1
27 Oct	−1	−1	11 Nov	−3	−1
28 Oct	0	−1	12 Nov	−1	0
29 Oct	+1	0	13 Nov	0	0
30 Oct	+1	−1	14 Nov	+1	+1
31 Oct	0	−2	15 Nov	+1	+1

RUSSIAN REINFORCEMENT GROUP CHART

ID	Group Type	Full/Depl	Unit Type	CPP Cost	Daily Max.	CG Max. I	CG Max. II	CG Max. III
A1	60 Pltn	3/2	60 [illegible]	3	1	2	1	3
A2	T-70 Pltn	3/2	T-70$^{d(l)rw}$	3	2	3	1	3
A3	T-34 M42 Pltn	3/2	T-34 M42$^{d(l)rw}$	5	1	1	1	1
A4	T-34 M43 Pltn	3/2	T-34 M43$^{d(l)rw}$	6	1	1	0	1
A5	KV Pltn	3/2	KV-1 M42$^{d(l)rw}$	4	1	1	0	1
I1	Gds Rifle Coy	12/9	4-5-8^{dlr}	9	2	2	1	6
I2	Gds SMG Coy	9/7	5-2-8	7	2	4	3	8
I3	Rifle Coy	12/9	4-4-7^{dlr}	5	2	8	4	14
I4	SMG Coy	9/7	5-2-7	4	2	7	4	12
I5	Militia Coy	12/9	4-2-6^{adl}	4	2	4	0	4^{f}
I6	Engineer Coy	9/7	5-2-8	12	1	2	1	4
I7	HW Pltn	MMG×2, HMG, .50c-HMG, $\overline{82}$*mm MTR×2^{acd}		6	1	4	3	6
I8	MOL-P Pltn	MOL-P		6	1	3	2	6
O1	Lt Arty	70+mm OBA Module^{adp}		1	2	4	2	8
O2	Btln Mortar	80+mm Btln MTR OBA Module^{adp}		1	2	6	3	10
O3	Med Arty	120+mm OBA Module^{adp}		3	2	4	2	7
O4	Hvy Arty	150+mm OBA Module^{adp}		5	2	4	1	6
O5	Katyusha	200+mm Rocket OBA Module^{ap}		3	2	3	2	6
G1	AT Battery	45L ATG×2, 45L AT×2^{acd}		4	1	3	1	4
G2	ART Battery	76L ART ×4^{acd}		5	1	1	0	2
G3	INF Battery	76L INF×3		4	1	3	1	4
M1	Fortifications	40 FPP^{a}		1	4	39	15	90
M2	Sniper	SAN Increase		1	1	13	5	30
M3	MOL Capacility	MOL Capability^{amx}		2	1	13	5	30

so alle postazioni nemiche, fuoco difensivo a parte; le rotte inoltre sono sempre, o quasi, coperte e, con l'aggiunta del no quarter che è obbligatorio, le unità broken hanno sempre la possibilità di raggiungere un riparo sicuro.

Tutti questi ripari offrono grande protezione alle unità di fanteria, ma sono un'ovvio ostacolo al movimento dei carri armati, che si spostano goffamente in mezzo ad imboscate e percorsi obbligati; ciò nonostante la loro presenza è talvolta determinante per lo sfondamento di linee particolarmente dure.

Il modulo contiene inoltre due fogli di unità: uno di pedine aggiuntive, essenzialmente fanteria, sia russa che tedesca, ed uno di indicatori neutrali in cui fanno la parte del leone gli indicatori di perimetro, utilizzabili solo nel gioco campagna per la determinazione, appunto, del perimetro di fine/inizio scenario.

Una ventina di pagine di regole introducono i nuovi tipi di terreno e le norme per il gioco campagna; queste ultime si riferiscono essenzialmente all'attività di refit a cui entrambi gli schieramenti ricorrono al termine di ogni giorno di battaglia.

Vi sono inoltre otto nuovi scenari, di cui sette brevi e uno "monster" di oltre 20 turni rappresentante il culmine dell'operazione "Hubertus".

Gli scenari campagna sono tre: il primo, che simula i primi 12 gioni della battaglia, dal 17 al 28 Ottobre, vede i russi piazzati in mappa e i tedeschi entrare dal bordo Nord-Ovest; il secondo simula i 4 giorni dell'operazione

CPP REPLENISHMENT TABLE

Final DR	CPP Increase
≤ 2	+18
3-4	+17
5-6	+16
7-8	+15
9-10	+14
11-12	+13
≥ 13	+12

INFANTRY COMPANY SW CHART*

Nationality	Coy Type	HMG	MMG	LMG	ATR	LtMTR	FT	DC
German	Rifle	1	1	1	1	1		
✠ German	Sturm		1	2				2
German	Pionier			2			3	5
Russian	Gds Rifle	1	1	2	2	2		
Russian	Gds SMG							1
★ Russian	Rifle	1	1	1	1	1		
Russian	SMG							
Russian	Militia		1	1	1	1		
Russian	Asslt Eng			2			2	4

GERMAN LEADER TABLE

Final DR	Leader Received
≤ 1	10-3, 9-1, 8-0
2	10-2, 8-1, 8-0
3	10-2, 8-1, 7-0
4	9-2, 9-1, 8-0
5	9-2, 8-1, 7-0
6	9-1, 8-1, 8-0
7	9-1, 8-1, 7-0
8	8-1, 8-0, 7-0
9	9-1, 8-0
10	8-1, 8-0
11	8-1, 7-0
12	8-0, 7-0
≥ 13	8-0, 6+1

RUSSIAN LEADER TABLE

Final DR	Leader Received
≤ 1	10-3, 9-1, 8-0
2	10-2, 8-1
3	10-2, 9-1, 8-1
4	9-2, 8-1
5	9-1, 8-0
6	9-1, 7-0
7	9-1, 8-0
8	8-0, 7-0
9	9-1
10	8-1
11	8-0
12	7-0
≥ 13	6+1

Hubertus, da non confondersi con lo scenario "normale"; ed infine la campagna vera e propria che dura dal 17 Ottobre fino al 15 Novembre, cioè 30 giorni di battaglia.

Teoricamente ogni giorno corrisponde ad uno scenario, ma in pratica è possibile che entrambi gli schieramenti, esausti, si concedano una tappa ogni tanto e, quindi, il numero di scenari si riduce. La durata di ogni scenario è generalmente breve e inoltre variabile: da un minimo di 5 turni fino ad un massimo di 8. Vi garantisco comunque che il "peso" di ciascuno di essi è, vista la densità delle pedine, notevolmente piu' alto del solito.

Per giocare una campagna non è necessario conoscere regole partivolari, salvo naturalmente quelle sulla refit phase, occorre però ripassarsi le regole sugli appoggi aerei e quelle sugli scenari notturni che, con molta probabilità, si verificheranno almeno una volta nel corso del gioco. Ai giocatori è richiesto comunque un piu' elevato senso tattico vista la dimensione delle mappe e le possibilità di sfondamento delle linee di entrambi gli schieramenti.

Crea qualche problema la definizione del perimetro finale e, finchè non ci si scotta le dita, non si capisce appieno la sua importanza: un maldestro piazzamento finale delle unità di fanteria consente all'avversario di isolare con facilità zone anche vaste di territorio conquistato o difeso a caro prezzo nel corso dello scenario appena concluso.

Sono importanti le "locazioni strategiche", essenzialmente case, rovine e bunker, il cui possesso viene segnalato da appositi indicatori, ma sopratutto è fondamentale tenere una fila di unità di fanteria continua da un estremo all'altro del perimetro; intendiamoci, non che i MMC debbano essere adiacenti tra loro, semplicemente devono essere abbastanza vicini da impedire al nemico di intersecare la propria linea di perimetro con la vostra.

Le tecniche di gioco limitano quindi i colpi di mano all'ultimo turno di gioco, per due ottimi motivi: prima di tutto perchè non si ha mai la certezza che quello in corso sia l'ultimo, salvo naturalmente che non si tratti dell'8^; secondo perchè sacrificare delle unità all'ultimo turno non paga in vista del proseguimento della partita.

MMC BATTLE HARDENING TABLE

Final DR	# of MMC
≤ −1	5
0	4
1	3
2-3	2
4-5	1
≥ 6	—

DRM:
−3 Friendly side won this CG Day's scenario
−1 If Russian
−1 Per 20 CVP amassed by friendly side in the previous scenario

LEADER BATTLE HARDENING TABLE

Leader Type	German DR	Russian DR
10-2	≤ 2	≤ 2
9-2	3	3
9-1	4	4
9-0*	—	5
8-1†	5	6
8-0	6-7	7-8
7-0	8-9	9-10
6+1	10-12	11-12

FORTIFICATION PURCHASE TABLE

Fortification Type	FPP Cost
Foxhole[I]	3/2/1[1]
Trench[I]	7
A-T Ditch[R]	21
A-P Mine	1/3 per factor[2]
A-T Mine	3/9 per factor[2,3]
Roadblock[I]	12
Wire	15
Pillbox[R]	(a + b + c) ×3[4]
Fortified Building[FI]	10[5]
Tunnel	30
HIP[FI]	5/3/2/1/1[6]
"?"[FI]	1[7]
Booby Traps[R]	40[8]
Set DC (A23.7)[F]	15[9]

Durante la refit phase entrambi gli schieramenti verificano SAN, ELR, Battle Hardening, Leader feriti, masopratutto comprano i rinforzi per il giorno sucessivo. L'arrivo di nuove forze sul campo di battaglia da respiro alla difesa e/o nuovo impulso all'attacco: occorre però ben pianificare il tipo di unità che si vogliono introdurre; una scelta sbagliata per tipo o per quantità può risultare catastrofica.

La scelta è ampia per entrambi gli schieramenti: si può comprare praticamente di tutto, dalla fanteria ai carri, dalle fortificazioni all'appoggio di artiglieria. Tutti i rinforzi sono a livello di Compagnia/Plotone per la fanteria oPlotone/Batteria per i mezzi corazzati e i cannoni.

I punti di rimpiazzo (CCP) vengono assegnati ad ogni refit phase e possono essere spesi immediatamente o accumulati per i sucessivi scenari; un giocatore oculato tende a conservare, quando può, qualche punticino per i giorni delle vacche magre, ma così facendo rischia di perdere quelle occasioni d'oro che gli si potrebbero presentare nel corso dello scenario.

Sebbene la mia esperienza pratica a questo gioco sia modesta, ritengo utile spendere subito quello di cui si dispone e al diavolo le conseguenze del turno sucessivo; se non ci sono punti sufficienti per comprare tutto quello che si era pianificato, c'è sempre la possibilità di "passare" o di cercare di ottenere un obiettivo limitato.

I punti in "surplus" possono essere spesi per l'aumento del SAN o per un osservatore di artiglieria fuori mappa o, perchè no, per un pò di fortificazioni che non fanno mai male anche se giocate col tedesco. Un'altro modo potrebbe essere quello di acquistare un modulo di artiglieria da 80mm cercando di non usarlo in quello scenario salvo casi disperati, ad esempio di fronte ad un'improvviso attacco russo sul vostro fianco debole.

Insomma nel complesso si tratta di un'altro ottimo gioco made in Baltimora, il cui acquisto è però consigliato solo ai fanatici di ASL che dispongono di spazio, tempo e , sopratutto, avversari faccia a faccia; il neo del gioco campagna, infatti, è che è troppo lungo da giocare ed è troppo laborioso per una sola persona seguire tutte le unità presenti in mappa.

Dal prossimo numero spero di poter iniziare la pubblicazione del battle report della mia prima partita campagna, ovviamente in formato ridotto, tenendo cioè conto dei tratti essenziali e non del movimento delle singole unità. Invito tutti i lettori appassionati di ASL a fare altrettanto con scenari di loro gradimento, perchè spesso è proprio dalla rilettura delle proprie partite che ci si accorge degli errori grossolani edelle mosse geniali sia propie che altrui.

E' mia intezione, subordinatamente alla partecipazione al torneo di ASL, trovare altri tre fanatici disposti a giocare durante la prossima VER-CON al secondo scenario campagna, operazione Hubertus, la cui lunghezza non eccessiva lo rende, nel poco tempo a disposizione, l'unico accessibile dei tre.

A presto Assatanati SquadLeaderisti.

Andrea Favali.

Vive l'Empereur !

SERIE: SARANNO FAMOSI?

VIVE L'EMPEREUR: AUERSTADT 1806

Tanto per cambiare un po' il tipo di recensioni che appaiono sul nostro Notiziario ho pensato di inaugurare una rubrica un po' particolare: sara' infatti dedicata a quei wargames editi da piccole "case" o da privati e diffusi praticamente solo nel paese d'origine (e quindi praticamente sconosciuti da noi).

Alcuni di essi sono effettivamente autentiche "boiate" (come diciamo in Romagna) ma sono non solo piacevoli da giocare, ma spesso anche innovativi.

Mi auguro che altri soci del TM abbiano voglia di farci conoscere le loro rarita' e cominciamo, in omaggio al piu' noto dei condottieri, con un gioco francese: i nostri cugini transalpini hanno cominciato la loro attivita' wargamistica nello stesso nostro periodo (fine anni '70), ma con miglior fortuna, almeno per quanto riguarda la produzione DOC.

Contrariamente a noi infatti, i francesi non si sono limitati a produrre le loro prime "boiate" per poi arrendersi e cedere le armi, ma hanno perseverato al punto di avere ora una buona produzione di wargames ed anche un paio di riviste apecializzate.

Punto di forza del wargame transalpino e' comunque la massiccia partecipazione alle iniziative di alcuni clubs leaders che, invece di giocare alle guerre di supremazia e di secessione come da noi, collaborano assieme per il "profitto" di tutti. Nel nostro caso e' proprio dalla collaborazione fra storici e wargames che e' nato il gioco di cui, esaurite le chiacchiere, vi faro' una breve presentazione.

Vive l'Empereur: Auerstadt 1806, e' il "racconto" della battaglia avvenuta "per caso" (i due schieramenti stavano per iniziare la battaglia di JENA a pochi chilometri di distanza, e Napoleone se la sarebbe vista davvero bruttina se gli alleati fossero passati ad Auerstadt) fra il grosso dell'esercito prussiano, agli ordini di BLUCHER, ed il terzo corpo d'armata francese del maresciallo DAVOUT.

Ho usato il termine "racconto" perche' la prima cosa che colpisce l'occhio, aprendo la scatola, e' un volumetto di 60 pagine interamente dedicato alle note storiche della battaglia, allo svolgimento dettagliato dello scontro, con illustrazioni tratte da riproduzioni di mappe dell'epoca e con brevi biografie dei vari comandanti. I tridimensionalisti infine troveranno un'ottima appendice con l'elenco di tutte le unita' presenti, dei loro effettivi e dei colori di tutte le uniformi. Gia' questo libretto (terzo di una serie giunta ormai al suo decimo titolo) varrebbe la pena di essere conservato nella nostra biblioteca, ma per fortuna c'e' ancora qualcos'altro.

Il gioco e' contenuto in una robusta confezione tipo Avalon Hill (BOOKCASE) con la riproduzione di un quadro della battaglia, in quadricromia, e stampato su carta patinata: e' il primo di una serie denominata "VIVE L'EMPEREUR" che avra' un regolamento unico di base e regole speciali per ogni battaglia: un po' come i vecchi quadrigames della SPI. Il secondo volume e' uscito da pochi mesi ed e' dedicato ad HANAU.

Le sei pagine del regolamento "base" (12 facciate in tutto) sono scritte in maniera assai ordinata e, salvo qualche punto un po' oscuro (che comunque un giocatore medio risolvera' subito con un po' di buon senso) e' assimilabile dopo un paio di letture (naturalmente se sapete il francese ... altrimenti potrete uscire ugualmente, viste le af-

TABLE DES TIRS

Valeur de l'unité	Dé 1–	2	3	4	5	6	7+
1						1	1
2					1	1	1
3				1	1	1	1
4			1	1	1	1	2
5		1	1	1	1	2	2
6	1	1	1	1	2	2	3
7	1	1	1	2	2	3	3

Nombre de pas de pertes.

Toute perte entraîne un test moral immédiat.

Dé + 1 si mitraille ou contre un carré.

Portée de l'artillerie :

si max. 7 : 1-2 hexs : feu normal
3-4 hexs : valeur – 2
5-6-7 hexs : feu valeur – 3

si max. 5 : 1-2 hexs : feu normal
3 hexs : valeur – 2
4-5 hexs : valeur – 3

TABLE DES CORPS A CORPS

rapport att. / déf.	1/2 –	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1+
Dé							
0	E/1	D+1/1	D/0	D/0	1*/1	0*/0	0/0*
1	D+1/1	D/0	D/0	1*/1	0*/0	0/0*	1/1*
2	D/0	D/1	1*/1	0*/0	0/0*	1/1*	1/D
3	D/1	1*/1	0*/0	0/0*	1/1*	1/D	0/D
4	1*/1	0*/0	0/0*	1/1*	1/D	0/D	0/D
5	0*/0	0/0*	1/1*	0/D	0/D	0/D	0/D+1
6	0/0*	1/1*	0/D	0/D	0/D	0/D+1	0/E
7	1/1*	1/D	0/D	0/D	0/D+1	0/D+1	0/E

Résultats attaquant/défenseur :

* = test moral immédiat.
0 ou 1 perte.
D : désordre et retraite 2 hexs.
D+1 : désordre + 1 perte et retraite 2 hexs.
E : Éliminé.

Dé modifié par : –1 si chef en défense.
+1 si chef en attaque.
+1 contre une unité en désordre.

finita' della lingua, ma con un piccolo sforzo in piu').

Due facciate di regole speciali completano il discorso delle regole: il tutto accompagnato da illustrazioni ed esempi.

Due cartoncini separati riportano la tabella degli EFFETTI DEL TERRENO sul movimento e sul combattimento, la tabella dei TIRI e quella del CORPO A CORPO: sul retro troviamo una tabella dello stato "fisico" delle singole unita' (ogni volta che un'unita' perde uno STEP si cancella un quadratino: quando tutti i quadratini sono cancellati l'unita' e' eliminata).

Le due mappe (280 x 410 ciascuna) sono montate su cartoncino rigido e riproducono la zona della battaglia, da Auerstadt ad Hassenhausen: la mappa e' stile SPI, perfettamente leggibile e senza punti di dubbia interpretazione. Le uniche critiche vanno alla riproduzione in 3D dei villaggi (casetta per casetta) davvero poco riuscita pittoricamente, ed al fatto che la mappa e' stampata con carta patinata (che puo' causare qualche problema di riflesso con la luce artificiale).

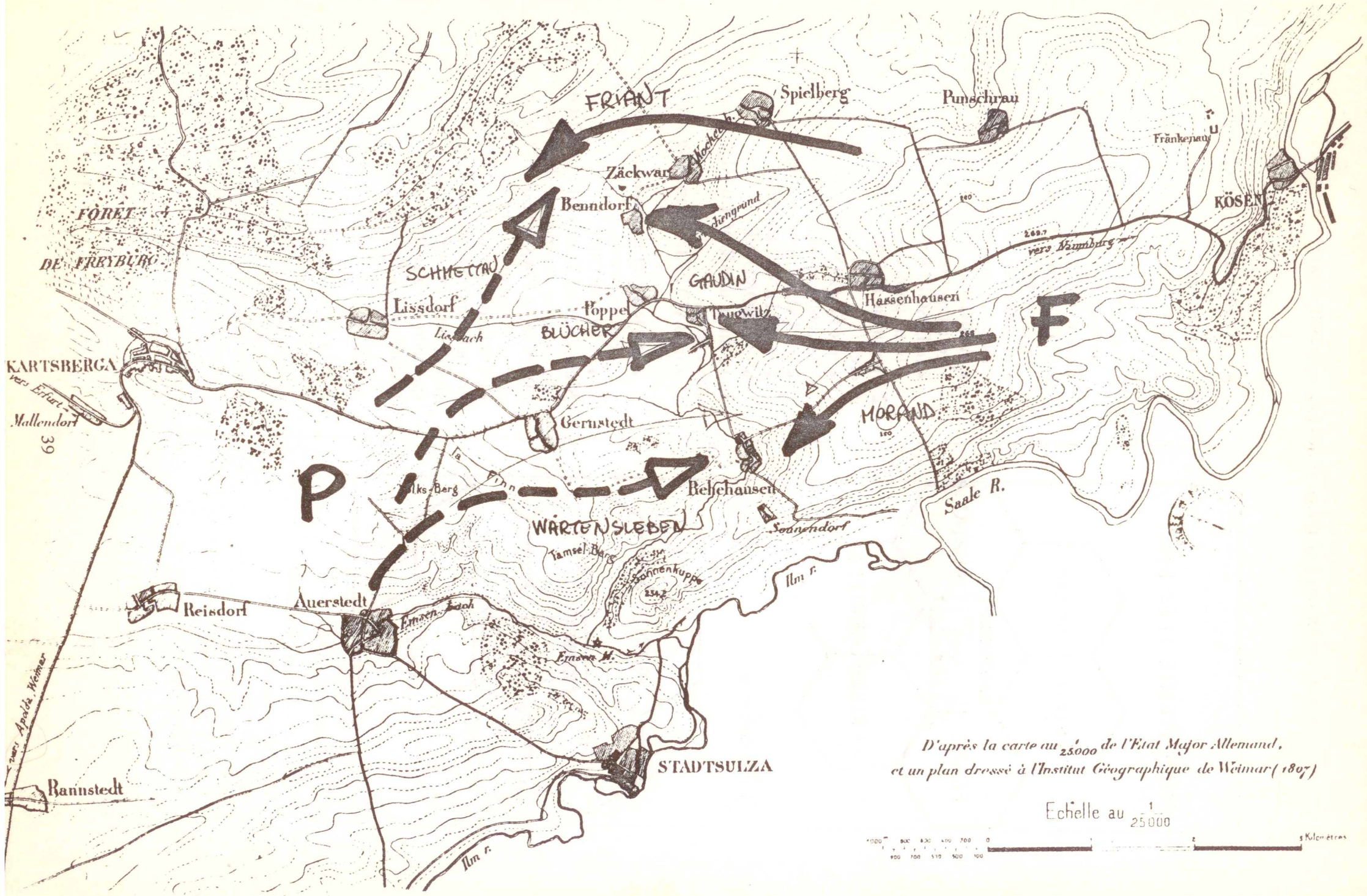
Le unita' combattenti sono dei "rettangolini" di 9 x 14 mm stampati sui due lati: sul lato A e' riprodotta l'unita' in LINEA; sul retro e' invece in COLONNA. Ci sono 20 unita' francesi e 39 prussiane, piu' 200 segnalini quadrati (13 x 13 mm) per indicare le perdite, il morale, ecc.

Completano la confezione un raccoglitore portapedine di plastica nera a 16 scomparti (con coperchio trasparente ad incastro) e due "dadoni" colorati trasparenti con numeri (1-6) al posto dei classici pallini.

LE REGOLE

Non possedendo la serie napoleonica della Marshall (ORRORE !?!) non posso dirvi se, come un amico mi ha fatto rilevare, ci sono rassomiglianze piu' o meno spinte con AUERSTADT, dunque lascio a voi il giudizio.

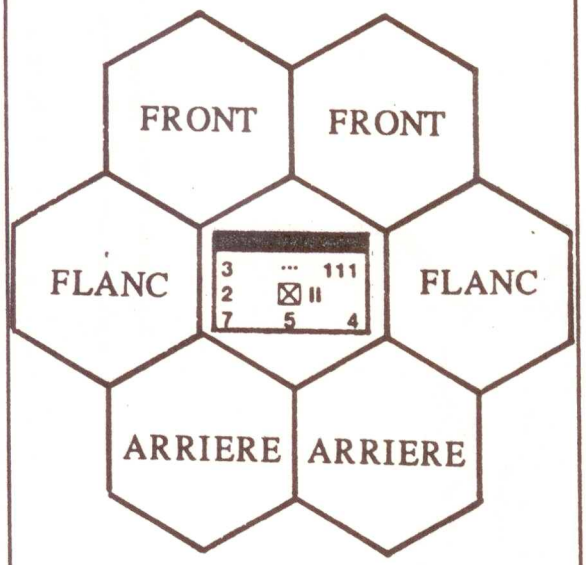
LE CHAMP DE BATAILLE D'AUERSTEDT



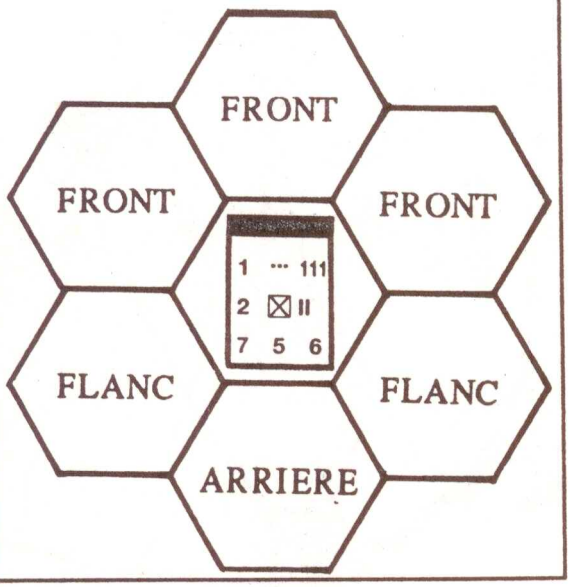
D'après la carte au $\frac{1}{25000}$ de l'Etat Major Allemand, et un plan dressé à l'Institut Géographique de Weimar (1807)

Echelle au $\frac{1}{25000}$

INFANTERIE. 1) En ligne.



2) En colonne.



(A) - Sequenza di gioco

- 1 - Carica della cavalleria
- 2 - Movimento
- 3 - Tiro difensivo
- 4 - Tiro offensivo
- 5 - Corpo a corpo
- 6 - Riorganizzazione
- 7/12 - Idem per il secondo giocatore

(B) - Movimento

1 - Le unita' di FANTERIA possono muovere:

- in COLONNA (valore di corpo a corpo maggiore/potenza di tiro ridotta)
- in LINEA (velocita' ridotta)
- in QUADRATO (quasi fermi/vantaggi contro la carica di cavalleria)
- in ORDINE SPARSO (in boschi e citta'/con potenza di fuoco ridotta)
- in ORDINE APERTO (fanteria leggera/raggio di tiro maggiorato)
- in DISORDINE (un ... disastro sotto tutti i punti di vista)

2 - Le unita' di CAVALLERIA muovono invece:

- in COLONNA (movimento normale/obbligatorio in collina e guadi)
- in LINEA (durante la carica)
- in ORDINE SPARSO
- in DISORDINE

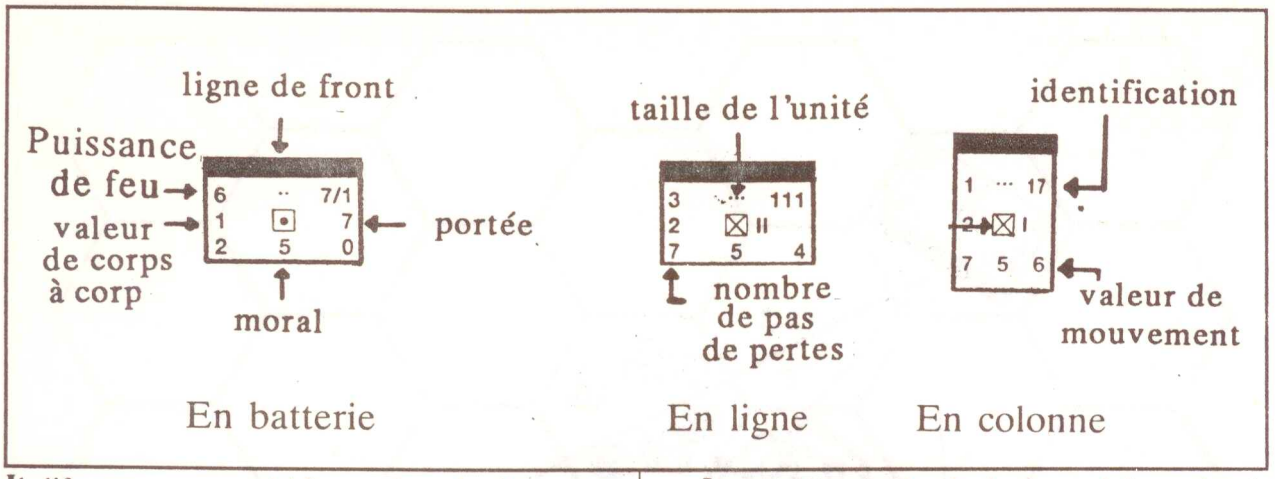
3 - Le unita' di ARTIGLIERIA infine possono essere:

- in BATTERIA (ferme/possono tirare)
- al TRAINO (possono muovere/non possono tirare)
- in DISORDINE

Non esiste una ZONA DI CONTROLLO: ogni unita' ha attorno a se degli esagoni di FRONTE, di FIANCO e di RETRO. Un'unita' e' libera di ritirarsi da un'esagono di FRONTE del nemico, ma si becca in tal caso una bella impallionata supplementare: meglio dunque insistere in un corpo a corpo sperando di "liberarsi" con un risultato di ritirata (AR o DR).

(C) - TIRI

Sono abbastanza standard: le unita' di fanteria di linea tiranoad 1 esagono; quelle di fanteria leggera a 2 esagoni; l'artiglieria ha un raggio variabile da 2 a 7 esagoni. I tiri sono possibili solo se la linea di "mira" non e' bloccata da altre unita' o dal terreno.



Il difensore, come abbiamo visto, ha il vantaggio di sparare al nemico per primo, durante un attacco; pero' poi il nemico fara' altrettanto, facendo seguire al tiro il corpo a corpo. La tabella dei TIRI non e' comunque molto sanguinoso (a meno che un'unita' non si becchi una scarica a pallettoni a mitraglia davanti ad una batteria si artiglieria) ed il valore di TIRO delle unita' non e' condizionato dalle perdite subite dall'unita'. Tutte le perdite consistono in STEPS da eliminare.

(D) - CORPO A CORPO

I combattimenti corpo a corpo (sempre facoltativi) costituiscono il punto piu' delicato della battaglia, soprattutto perche' vi e' una serie di calcoletti da eseguire che, specie alle prime partite, sono un po' noiosi:

- 1 - Si fa la somma della "potenza" delle varie unita' per ottenere il normale "rapporto di forze" (tale potenza e' data dal prodotto fra il "valore di corpo a corpo" dell'unita' ed il numero di STEPS che ancora possiede).
- 2 - Si controlla poi se il nemico e' attaccato di FRONTE, di FIANCO o sul RETRO, oppure se e' gia' DISORDINATO (bonus vari al tiro del dado).
- 3 - In seguito si esaminano lecaratteristiche del terreno su cui si trovano le unita' attaccanti e quelle in difesa (bonus/malus vari).
- 4 - Infine si verifica l'eventuale presenza di unleader (altro bonus).

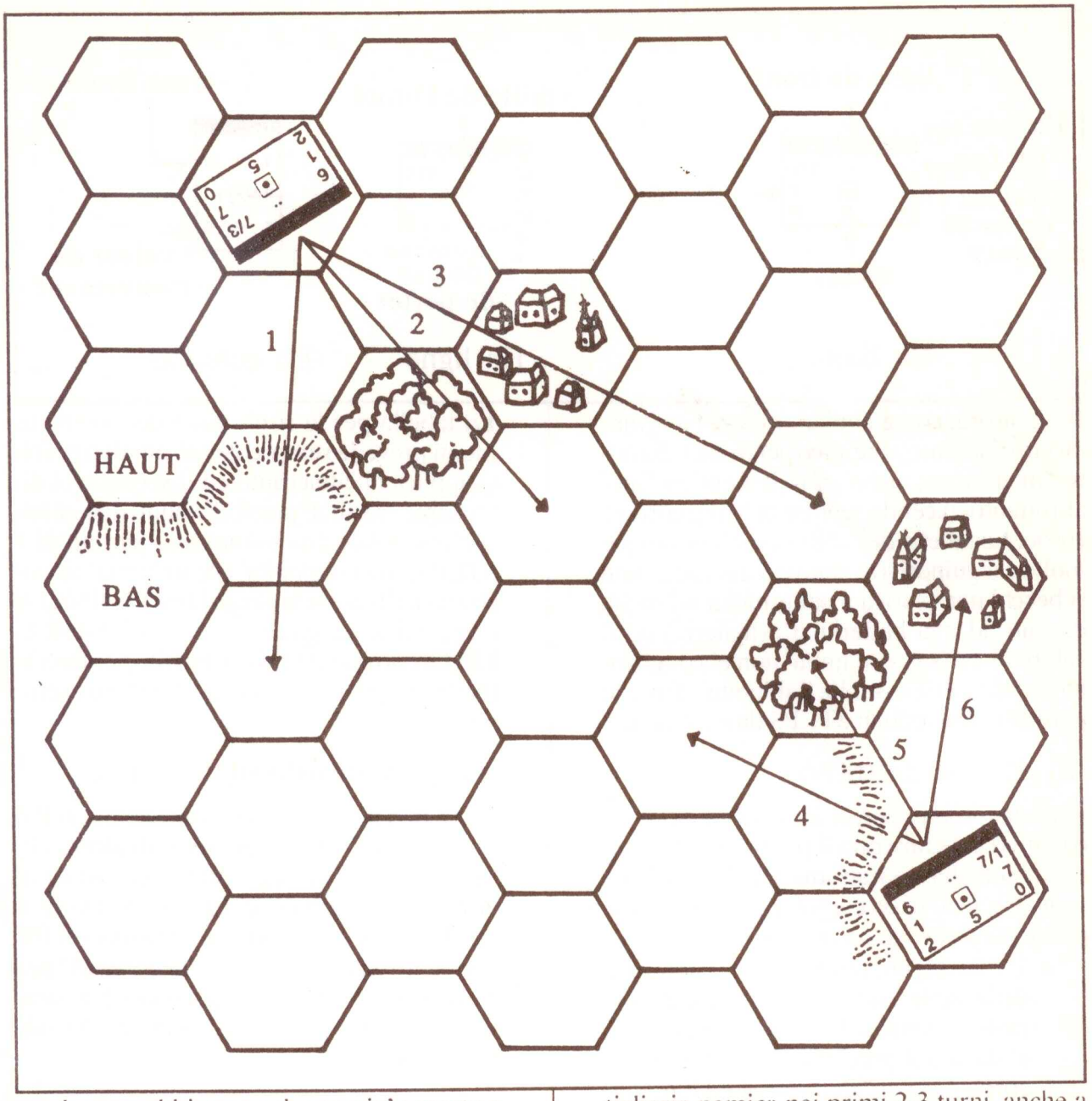
La tabella per la risoluzione dei combattimenti prevede sempre due risultati: il primo si applica all'attaccante ed il secondo al difensore: i risultati possibili vanno dall'eliminazione totale (rarissima) alla perdita di 1 STEPS, con possibilita' che un'unita' sia costretta a ritirarsi e/o venga DISORDINATA o che debba eseguire un test per il MORALE. Occorrono un paio di partite per farci la mano, ma poi il tutto risulta abbastanza semplice.

(E) - CONDIZIONI DI VITTORIA

Le C. di V. prevedono l'assegnazione di PV (punti vittoria) per il possesso di alcuni villaggi ed 1 PV per ogni STEP eliminato al nemico. Al termine del gioco si divide il totale dei PV per il numero massimo di PV che ogni esercito potrebbe ottenere (233 per il francese e 294 per il prussiano) e sara' dichiarato vincitore il giocatore con il risultato piu' alto.

(F) - COMMENTO FINALE

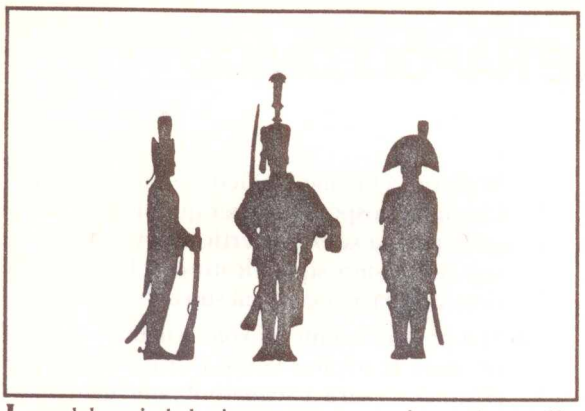
Come simulazione AUERSTADT mi sembra ben riuscito, almeno a giudicare dalle prime partite di prova: come gioco, a parte il rodaggio iniziale per entrare nei "meccanismi", e' certamente avvincente, grazie soprattutto alle pochissime unita' in campo ed al fatto che, fra tiri difensivi e fuoco d'opportunita' (in casi speciali) l'attenzione dei giocatori deve essere costante. Non lo consiglio comunque a giocatori di "primo pelo", a me-



no che non abbiano qualcuno piu' esperto a disposizione per le prime partite.

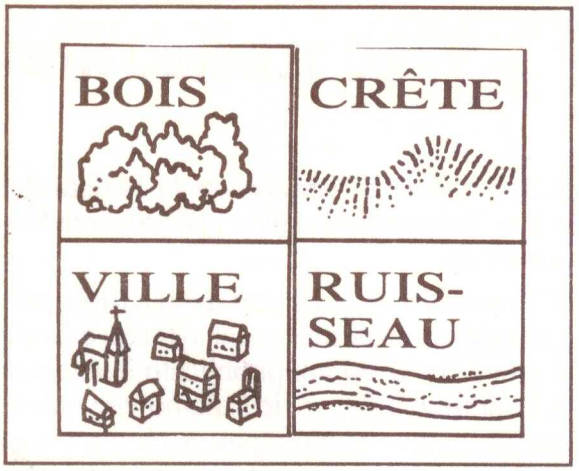
Il giocatore FRANCESE si trova subito in difficolta' per l'esiguo numero di unita' sulla mappa all'inizio della partita, ma puo' (e DEVE) sfruttare la sua cavalleria per mettere in rotta quella nemica (molto piu' numerosa ma DISORDINATA gia' dal SET-UP) con un paio di cariche di buon effetto. Lo scopo e' quello di rinforzare l'ala destra prima che Blucher riorganizzi la cavalleria e la riporti all'attacco (3 turno). Dovra' inoltre cercare di attaccare e mettere fuori uso l'artiglieria nemica nei primi 2-3 turni, anche a costo di qualche perdita, perche' potra' cosi' arroccare le sue unita' (12-21-25 ed 85 reggimento della divisione GAUDIN) ai villaggi di TAUGWITZ (da conquistare immediatamente) e ZACKWAR.

L'arrivo della 2^ divisione (FRIANT) al 3 turno (quando la cavalleria prussiana si riorganizza) e della 1^ divisione (MORAND) al 5 turno sono calcolate al punto giusto per controbattere la massa delle unita' prussiane che nel frattempo si saranno portate in prima linea.



I problemi del giocatore prussiano (ma alla prima partita, prima di iniziare, ci si domanda come cavolo ha potuto PERDERE, avendo una superiorita' schiacciante sul nemico) sono invece i seguenti:

- (A) - all'ala sinistra la cavalleria e' gia' disordinata fin dall'inizio e, con un paio di robuste "spallate", il giocatore francese la mettera' sicuramente in rotta per 3-4 turni, lasciando cosi' un "buco" nello schieramento: come coprirlo? In realta' la soluzione migliore, a tutt'oggi mi e' sembrata quella di far retrocedere la cavalleria volontariamente (per poterla riorganizzare un turno prima) ed inviare un paio di reggimenti a coprire l'ala sinistra.
- (B) - dove "colpire" e con chi? Il francese non ha che 6 unita' in campo fino al 3 turno e quindi occorrera' cercare di sloggiarlo da TAUGWITZ (dove passano le strade verso JENA, e sulle strade si ha un bonus di movimento)per indebolire il suo schieramento prima dell'arrivo dei rinforzi. La tattica seguita da Blucher (con poca fortuna nella realta') e' ancora quella che meglio paga, attaccare con cariche di cavalleria (costringendo il francese a mettersi in quadrato) anche a costo di alte perdite, ma facendo immediatamente seguire la prima ondata con assalti alla baionetta per ridurre in fretta la forza del nemico.



Questo e' tutto, e passo quindi al seguente

(G) - SOMMARIO

- EDITORE: Soccomer Editions - Paris
- PROGETTISTA: Didier Rouy (Cercle de Stratege)
- N GIOCATORI: due
- DURATA GIOCO: 4 ore circa
- DIFFICOLTA': media (6 su 10)
- REGOLAMENTO: chiaro ed assimilabile in 2-3 partite (7)
- GRAFICA MAPPA: buona (7)
- SCALA MAPPA: 1 esagono = 250 metri
- GRAFICA UNITA': discreta (&)
- SCALA UNITA': reggimento (o 2 batterie d'artiglieria)
- OGNI STEP: ciera 300 uomini
- TURNI DI GIOCO: 10
- SCALA TURNO: 30 minuti
- PREZZO: circa 300 franchi francesi
- GIUDIZIO GLOBALE: buono (/)

Pietro Cremona

I^ TORNEO NAZIONALE NAPOLEONICO

Il TM è lieto di annunciare la nascita del primo Torneo Nazionale di Boardgame Napoleonico

Il Torneo si svolgerà quest'anno a **titolo sperimentale** con partite postali o faccia a faccia al gioco "Jena" da noi pubblicato in allegato al bollettino 1/89; vi ricordiamo che chiunque fosse interessato a partecipare ma non possedesse il gioco, può acquistarlo in esclusiva presso il negozio "I Giochi dei Grandi", 37121 Verona - Tel. (045)8000319.

REGOLAMENTO

- 1) Il Torneo è aperto a tutti i giocatori iscritti e no al TM.
- 2) L'iscrizione e la partecipazione al Torneo rientra nelle attività ludiche che l'associazione si ripromette di perseguire, per cui non vi è alcuna quota aggiuntiva da versare per gli iscritti al TM, basta compilare e spedire il modulo per l'iscrizione allegando 2 francobolli da lettera per la spedizione delle tabelle computerizzate e le comunicazioni di rito. Per i non soci TM la quota di partecipazione è di £ 5.000 da versare sul C.C. 65393001 intestato a: Bruno Cafaro, via Pomezia 44, 00183 Roma.
- 3) Tutte le partite tra i soci TM saranno valide ai fini delle Classifiche Generali Nazionali, per cui andrà compilata una dichiarazione di vittoria (DDV) alla fine di ogni scontro.
- 4) Ai partecipanti saranno inviati dei moduli prestampati per agevolare ed unificare le mosse del gioco postale. A fine partita i moduli con le mosse andranno riconsegnati alla Segreteria unitamente alle TC, a quelle Radar e alla DDV.
- 5) Ai giocatori è permesso giocare più di una partita contemporaneamente.
- 6) Per comprensibili motivi di tempo e serietà un turno di gioco deve essere completato in 30 giorni, a tal fine farà fede il timbro postale. Chiunque sospendesse per qualsivoglia motivo la partita senza avvertire l'avversario e la segreteria sarà squalificato dal Torneo e la vittoria sarà assegnata al suo avversario.
- 7) A parità di punteggio passa il turno chi avrà ottenuto la miglior vittoria. Alle vittorie per abbandono sarà assegnato il punteggio minimo.
- 8) Allo scopo di poter definire una classifica precisa le partite vanno giocate fino all'ultimo turno.
- 9) La regola facoltativa sugli attacchi combinati è resa obbligatoria.
- 10) Al vincitore del Torneo sarà assegnato il Titolo, una targa ricordo e un buono acquisto del valore di **£ 100.000 presso "I Giochi dei Grandi" di Verona.**
- 11) L'organigramma del Torneo dipenderà dal numero di partecipanti e sarà concepito in modo tale da poter giocare lo stesso scenario a parti invertite possibilmente con avversari diversi. Tale organigramma verrà pubblicato sul bollettino TM e/o spedito a domicilio a tutti i partecipanti. I giocatori interessati riceveranno, inoltre, notizie dirette dalla Segreteria in merito ad avversari e scadenze.
- 12) Per ovvi motivi di tempo le fasi eliminatorie e di semifinale si disputeranno sugli scenari 1 e 2, possibilmente a parti invertite e con avversari differenti, mentre per la finale è in programma una partita allo scenario Campagna.
- 13) Le iscrizioni devono pervenire alla Segreteria del TM entro e non oltre il 31/08/90.
- 14) Per qualsiasi controversia l'unica responsabile per l'arbitraggio è **la Segreteria.**

Sperando che questa nostra iniziativa vi giunga gradita, vi invitiamo a partecipare numerosi e auguriamo a tutti buona fortuna.

La Segreteria

TORNEO MASTER - BOARDGAMES E WARGAMES

I ^ TORNEO NAZIONALE NAPOLEONICO

Chi desidera iscriversi al presente Torneo deve compilare e spedire il presente modulo alla Segreteria del Torneo Master; non è richiesta alcuna quota di iscrizione ai soci del TM, mentre per i non iscritti la quota è di £ 5.000 da versare sul CCP n ^ 65393001 intestato a: Bruno Cafaro via Pomezia 44 Roma.

A scopo conoscitivo si invitano i soci interessati a compilare la seconda parte del presente modulo e ad inviarlo alla Segrteria anche se non desiderano partecipare al Torneo Napoleonico.

MODULO DI ISCRIZIONE AL TORNEO NAPOLEONICO

Gli interessati a partecipare al Torneo Nazionale Napoleonico compilino la parte sottostante. Barrare se non interessa.

Nome ..... Cognome..... N ^ di Tessera .....

via ..... Città ..... CAP ..... Telefono .....

INDAGINE CONOSCITIVA SUI GIOCHI POSTALI

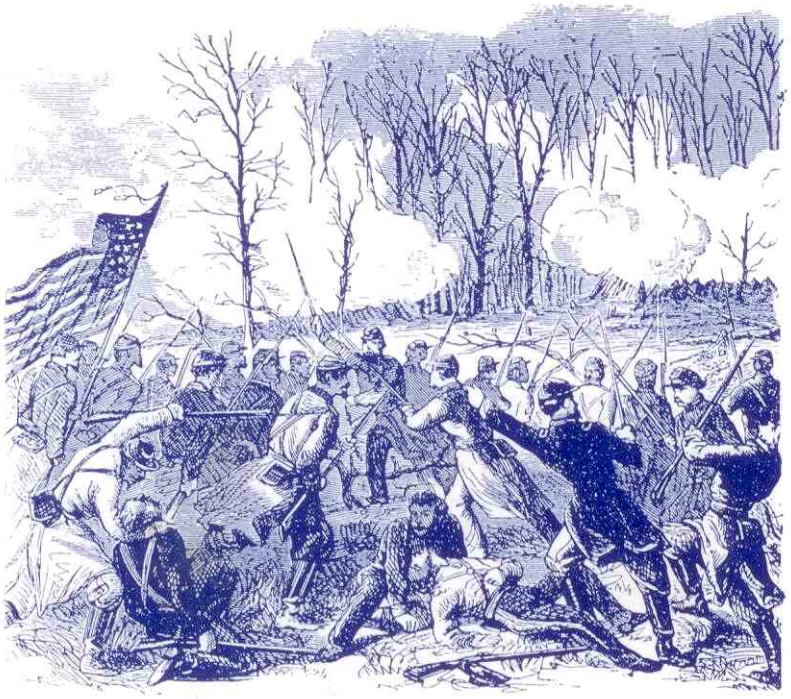
Allo scopo di selezionare il gioco per un altra eventuale edizione di un Torneo Nazionale di Boardgame, tutti i soci interessati sono invitati a compilare la parte sottostante.

La compilazione di questa sola parte non prevede l'iscrizione al Torneo Napoleonico 1990.

Nome ..... Cognome ..... N ^ di Tessera .....

Quale dei seguenti Boardgames possiedi e ti sembra più adatto per un torneo postale?

( ) Russian Campaign (Scenari - Campagna - Entrambi)
( ) Fortress Europe
( ) Air Force
( ) Squad Leader (Fino a .....)
( ) Advanced Squad Leader
( ) Panzer Leader
( ) Afrika Korps
( ) Flight Leader
( ) Blue e Gray
( ) Altri titoli da indicare .....
( ) Napoleon last battles ( ) War and peace
( ) Napoleon at war ( ) Altri titoli napoleonici



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