TorneoMaster

Notiziario 3/90

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

S O M M A R I O

3 Editoriale

5 Errata gioco "Jena"

6 Kopluts '91

8 La Classifica

14 War & Peace
di Oscar Crippa

24 Turning Point: Stalingrad
di Marzio Foggetti

30 Eserciti ed Armi
di Claudio Bomba

34 A.S.L.
di Alfredo Giaroni

41 Notizie da altri Club

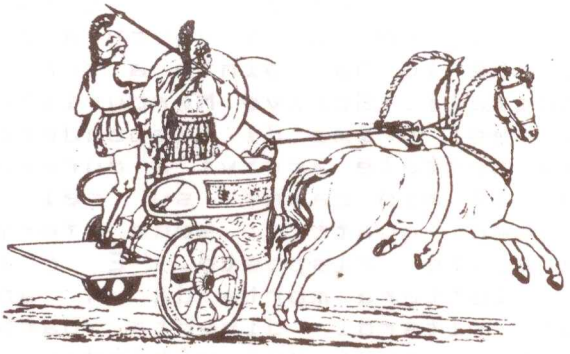
TorneoMaster

L'EDITORIALE

Cari amici,
dopo la pausa estiva ritorna il Notiziario e ovviamente non mancano gli argomenti di cui parlare, anche considerando che nel frattempo si è svolta la consueta convention nazionale, questa volta a Verona.
Nell'assemblea del TM, tanto per cominciare da quest'argomento, si è parlato della costituzione di una federazione nazionale del wargame. In linea di massima - come Segreteria - questa idea non ci trova ovviamente contrari. Dal lato pratico, la faccenda va studiata attentamente, anche perchè occorre preliminarmente mettere a fuoco meglio quale dovrebbe essere la struttura di questo organismo (Federazione di clubs cittadini o di associazioni in ambito nazionale?). Altro punto tutto da approfondire è lo scopo ed i compiti di questo eventuale organismo: qualcuno ha parlato della pubblicazione di un foglio federale da inviare periodicamente a tutti gli iscritti in aggiunta al bollettino del proprio club, qualcun altro vorrebbe seguire la strada esattamente opposta (pubblicazione di un notiziario federale con l'aggiunta di un piccolo bollettino specifico per ogni club). Come si vede siamo ancora allo stadio delle prime proposte ed idee ed anche in seguito a contatti che abbiamo avuti durante la convention è emerso che la faccenda è ancora, al momento, un pochino prematura. Ciò non vuol dire. che sia da scartare in partenza, naturalmente, ma è evidente che c'è bisogno di idee più precise.
Altra idea emersa nel corso dell'assemblea è stata quella di dotare il TM di uno statuto più ampio dello stretto regolamento attuale, che in effetti è principalmente incentrato sulla disciplina dell'attività agonistica e di gioco. Il testo di questo statuto è attualmente allo studio. Non appena sarà pronto ve lo faremo conoscere attraverso le pagine del Notiziario, dopodichè o lo sottoporremo a referendum postale tra i soci o lo discuteremo all'assemblea della conventino nazionale del 1991, che si terrà a Modena.
Sempre alla convention di Verona ci è stata recapitata una lettera di Giancarlo Mercuri, socio di vecchia data della nostra associazione. Il motivo che lo ha spinto a scrivere riguarda il ritardo nelle partite postali. Scrive Mercuri:"Alcuni avversari lasciano passare diversi mesi prima di rispondere ai turni e non è raro che una partita postale arrivi a durare anni. Mi sia concesso di illustrare il mio caso: su sei partite postali attualmente in corso, ben quattro sono ferme dopo che il sottoscritto ha regolarmente risposto. E c'è di più: due solleciti sono rimasti lettera morta da un anno e mezzo ed intanto la tabella dei ritardi diventa paradossale." Nella lettera non sono contenuti i nomi dei ritardari e quindi non va interpretata come una richiesta alla Segreteria di provvedimenti

sanzionatori, che infatti necessitano di una procedura ben precisa. Lo scopo di Mercuri è un altro: "Lo scopo di questa mia uscita - scrive ancora - è di fare qualcosa perchè siano rispettate, nei confronti di tutti, le regole che abbiamo accettato entrando nel Torneo Masters. Quest'obbiettivo non si raggiunge con inchieste, provvedimenti a carico e decreti. I giocatori ritardatari devono sentire personalmente il dovere di rimediare al più presto."
Per parte nostra non possiamo che sottoscrivere e, d'altro canto, non ci siamo mai tirati indietro quando si è trattato di attivare le procedure previste dal regolamento e dobbiamo anche dire che - in genere - la faccenda si è sempre risolta pacificamente con la trasmissione di una dichiarazione di vittoria. Ovviamente può essere ura magra consolazione di fronte ad una partita ed al suo divertimento che sfumano. Per questo invitiamo caldamente tutti i ritardatari a riprendere regolarmente il gioco. In fin dei conti dobbiamo supporre che il divertimento di una partita postale sia reciproco per entrambi i giocatori. Se poi non avete più tempo per giocare, crediamo che due righe - che non costano nulla - al vostro avversario siano una soluzione molto più signorile ed educata della pura e semplice sparizione o latitanza!
Come avevamo annunciato nei numeri scorsi, è pronto per il varo il campionato cittadino a squadre, il Trofeo Kopluts, edizione 1991, organizzato dal TM con la collaborazione preziosa dell'attivo gruppo dei soci perugini. La manifestazione è prevista per i giorni 1, 2 e 3 marzo 1991 e, come noteranno coloro che vi hanno già preso parte negli anni scorsi, il regolamento - che pubblichiamo in questo numero - non è mutato granchè, più che altro vi sono stati apportati degli aggiustamenti dovuti all'esperienza delle due passate edizioni. Vi è da dire, e qui ci riallacciamo al discorso già fatto per la lettera di Mercuri, che la regola non scritta è anche quella più importante: fair-play e spirito di amicizia innanzi tutto!
Molti ci hanno chiesto se il torneo di Jena, che nel frattempo è già partito, ha una durata massima. La risposta è no, salvo il fatto che per ogni singola mossa delle partite postali il tempo limite è di un mese. Tutto qui.
Infine, dobbiamo dire che ci arrivano numerose richieste di partite postali, o lettere che richiedono una risposta, senza che vi siano allegati i francobolli. Ricordiamo di non dimenticare in futuro questo piccolo ma importante particolare.

La Segreteria



ERRATA CORRIGE DELLE REGOLE DI JENA

CHIARIFICAZIONI:

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

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

ERRATA CORRIGE

1^) Pag. 31, colonna seconda:
Cancellare tutto il paragrafo 12.2 "Vittoria automatica"

2^) Pag. 35, colonna seconda:
Cancellare tutto il paragrafo 18.33.

3^) Pag. 36, colonna prima, centro pagina:
I reparti di Bernadotte possono non eseguire il percorso obbligatorio di cui alla regola 18.41, dal momento nel quale Bernadotte viene comandato da Napoleone (Murat non può comandare Bernadotte; l'unico comandante francese è Napoleone, gli altri sono ufficiali).

4^) Fogli piazzamento reparti:
- L'unità del corpo di Davout G1 (6-4), nello scenario n^ 4 è una unità di rinforzo, come segnato sul calendario rinforzi.
- L'unità del corpo di Davout A1 è un'artiglieria ippotrainata, come correttamente riportato nel cartone pedine.

5^) Foglio calendario:
Le ore 6.00, 7.00, 8.00, 9.00 del 14/10 corrispondono a mosse di nebbia.

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

ERRATA

1) Nello scenario n°2 le seguenti unita' prussiane non partecipano allo scontro: ART.2-3 (G); CAV.4-6 (F).
2) Nello scenario n°2 l'unita' francese di ART.IPOTRAINATA A1 2-6 non è un rinforzo ma è presente sulla mappa all'inizio del gioco nell'esa 2848, mentre è un rinforzo l'unita' di ART.2-4 (A3) che entra alle ore 7.00 da 1853.
3) Nello scenario n°2 alle ore 9.00 entrano come rinforzo le unita' del corpo di Davout ancora assenti, mentre le stesse non sono presenti nello sc.1.

CHIARIFICAZIONI

1) Le unita' di rinforzo francesi possono attraversare il fiume tra 1853 e 1952 solo durante la fase di movimento per entrare sulla mappa, dopodichè è per tutte vietato riattraversarlo, le unità che dovessero farlo si considerano eliminate.
2) Entrare in un esa di citta' da uno di strada costa 1/2 punto movimento, come se si trattasse di strada semplice.
3) entrare in un esa di citta' da un'altro esa di citta' con strada costa 1/2 MP
4) Nel dimezzare i fattori di combatimento di una unita' si deve sempre arrotondare per ECCESSO prima di altre modifiche.(es.Una unita' di cav.3-6 che si difende in bosco oltre un fiume ha la sua forza di difesa pari a 4, infatti 3:2=1,5 (bosco) si arrotonda a 2 x 2 (fiume) =4

TorneoMaster

KOPLUTS 91

III TORNEO WARGAMES "CITTA' DI PERUGIA"

REGOLAMENTO

Art.1 - L'arbitraggio del Torneo è affidato ad un giudice arbitro, designato dal Comitato Organizzatore, nella persona del Prof. Carlo Baioletti, al quale è assegnato il compito di dirimere eventuali controversie e quello di valutare situazioni di gioco non chiare.

Art.2 - Il torneo si svolgerà tra differenti squadre di cinque giocatori, ciscuna rappresentante un'associazione o circolo cittadino. Una squadra potrà schierare anche un giocatore non residente nella città, in modo da favorire le realtà più piccole. Nella lista dei giocatori di ciascuna squadra almeno uno deve essere iscritto al Torneo Masters.

Art.3 - Una città potrà partecipare con un qualsiasi numero di squadre.

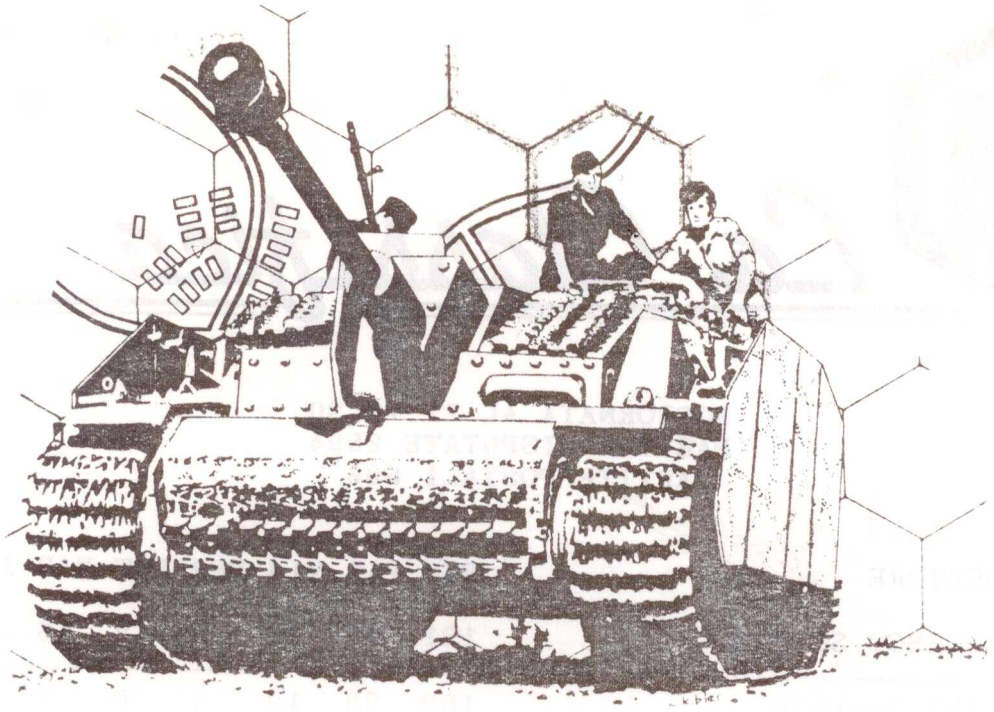
Art.4 - Ogni squadra designa un capitano che si occupa di coordinarne l'attività e rappresentarla nei confronti delle altre squadre. Inoltre al capitano spetta il compito di stilare la formazione a suo insindacabile giudizio e di consegnarla al giudice arbitro.

Art.5 - La struttura del torneo sarà decisa dal comitato organizzatore in base al numero delle squadre iscritte. Fino ad un massimo di 6 squadre il torneo si svolgerà in sede unica in un solo fine settimana.

Art.6 - I giochi saranno scelti in base ad un referendum tra i capitani delle squadre iscritte. Ogni squadra dovrà indicare una lista di 15 giochi che è disposta a giocare. Verranno scelti i giochi che avranno riportato il maggior numero di preferenze. In caso di parità si procederà a sorteggio. Naturalmente ogni squadra è libera, se crede, di indicare meno di 15 giochi, con un minimo però di 8.

Art.7 - Ogni squadra è tenuta a portare con sè almeno una copia dei giochi prescelti per il torneo.

Art.8 - La squadra che non schiererà il giocatore per il gioco convenuto subirà la sconfitta a tavolino per quell'incontro con il massimo livello di vittoria ipotizzabile.



Art.9 - I nomi dei giocatori saranno ufficialmente resi noti solo al momento dell'inizio dell'incontro. E' lasciata ai capitani delle singole squadre la possibilità di schierare giocatori diversi tra un incontro e l'altro.

Art.10 - In caso di parità tra le due squadre, si farà ricorso alla differenza tra i livelli di vittoria nel totale delle singole partite. In caso di ulteriore parità si farà ricorso al sorteggio; nelle finali un risultato di parità sarà invece considerato un ex-aequo.

Art.11 - Prima dell'inizio degli incontri il Comitato Organizzatore stabilirà il tempo medio a disposizione per mossa per ogni incontro, in base al tempo totale a disposizione.

Art.12 - L'incontro tra due squadre sarà comunque interrotto non appena una delle due abbia raggiunto una vittoria automatica.

Art.13 - La quota di iscrizione è stabilita in £.50.000 per ogni squadra da versare unitamente alla richiesta di adesione. Le iscrizioni dovranno pervenire insieme alla quota ed al nome del capitano entro e non oltre il 31 gennaio 1991.

IMPORTANTE: La compilazione della lista dei wargames dovrà prevedere la presenza solo di giochi nelle ultime versioni o rifacimenti; ad esempio non si potrà indicare la seconda edizione di Third Reich (AH) o Drang Nach Osten (GDW) o Squad Leader, Cross Of Iron (AH), ma l'ultima edizione di Third Reich, Fire in the East (GDW) e Advanced squad Leader (AH).

IL TORNEO SI SVOLGERA' PRESSO L'ELLERA HOTEL DI ELLERA DI CORCIANO (PERUGIA) NEI GIORNI 1, 2, 3 MARZO 1991. LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE E' FISSATA IN LIRE 130.000.

AGGIORNATA AL 31.10.90
PARTITE DISPUTATE 2594
PARTITE POSTALI 506

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
PG334	DE FRANCESCO STEFANO	191	40	32	0	8	16	18	2
BS359	GENTILINI ROBERTO	189	23	19	4	0	8	11	13
LT352	FAINA MAURO	183	45	27	16	2	12	12	36
VE274	MONTAGNER SERGIO	179	36	25	11	0	9	13	20
MO354	BATTILANI ANTONIO	178	27	18	8	1	3	14	12
UD205	QUITADAMO NICOLA	177	26	24	1	1	21	10	9
PG351	TUZZI MASSIMILIANO	172	22	13	4	5	14	11	9
MO055	CUOGHI SERGIO	168	232	139	92	1	5	17	48
BS235	USANZA GIULIO	164	13	12	1	0	6	7	12
PV028	DORIA ALBERTO	158	39	28	8	3	11	8	2
RM144	STOCCHI ARMANDO	157	40	20	19	1	3	16	0
RM375	CASSANO GIUSEPPE	155	12	9	3	0	2	4	0
MO344	COTTAFAVI MASSIMO	154	19	10	9	0	2	5	0
VR420	CUNEGO ALESSANDRO	154	16	14	2	0	5	4	0
MO054	TAGLIAZUCCHI ENRICO	152	187	91	94	5	9	12	14
MO050	CREMONA PIETRO	151	78	50	24	4	19	26	25
PV029	MERCURI GIANCARLO	146	46	22	21	3	7	12	12
RM197	SELVA PAOLO	145	78	48	28	2	16	29	5
BO234	DE BONI GIASONE	144	29	18	11	0	8	16	16
VR418	SORIO GIANNI	143	19	12	7	0	1	5	0

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
BO374	BENNATI GIORGIO	140	14	7	6	1	5	10	5
VR381	MARTINI LUCA	139	36	21	15	0	3	13	8
VA163	GIARONI ALFREDO	139	96	51	40	5	27	31	49
NA300	CESARO MASSIMO	138	16	10	5	1	7	9	2
PG357	AGNUSDEI GIUSEPPE	134	15	7	7	1	8	9	0
BO315	PRANDI CLAUDIO	134	19	12	5	1	8	13	9
BS200	LIGUORI MARIO	131	11	4	5	2	6	7	6
PG361	GAMBACURTA STEFANO	128	16	9	5	2	13	6	5
PI329	BARTOLI MARIO	124	20	13	6	1	15	9	0
RM303	LAMENDOLA GIUSEPPE	124	28	13	8	7	9	20	3
TO242	MORGERA CLAUDIO	124	14	10	3	1	5	4	5
RM202	CAFARO BRUNO	123	70	32	31	7	21	26	14
PG172	MATTIELLI ANDREA	122	20	9	5	6	13	15	8
TS230	DE SCORDILLI TULLIO	121	31	11	20	0	10	17	2
FE276	BALESTRERI LUCA	118	60	27	27	6	5	6	11
RM076	RIGILLO RICCARDO	117	10	5	3	2	3	6	7
RM201	GIUNTOLI EDOARDO	116	46	19	24	3	11	15	0
RM174	CHIAFFARINO LUCA	115	51	19	23	9	22	18	2
FE407	SALETTI DANIELE	114	54	23	25	6	5	4	3
NA299	ERCOLANO GIUSEPPE	114	13	6	7	0	4	10	0
RM222	BOMBA CLAUDIO	113	18	11	5	2	6	6	0
VR272	LUCCHESE ANDREA	113	13	7	6	0	5	8	6
RM175	LOMBARDI MARCO	109	99	45	44	10	34	27	6
BL057	FERRO GIAMPIETRO	107	49	24	24	1	19	22	39
RM301	DZIEDUSZYCKI MATTEO	104	27	14	12	4	10	14	0
VR304	FERRARI FERNANDO	103	113	64	48	1	29	10	0
PG371	DAL BELLO DANIELE	103	14	5	7	2	5	8	0
GO433	MAREGA ROBERTO	102	20	14	6	0	4	1	0
MO345	ARTIOLI PAOLO	100	24	6	18	0	3	4	1
VR219	MORETTI DAVID	99	28	13	11	4	10	13	0

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
RM221	BOMBA FABIO	96	15	3	11	1	6	4	0
VR306	CABIANCA LUCIANO	95	89	36	52	1	25	6	0
GO431	LA MACCHIA CLAUDIO	94	21	6	15	0	5	2	1
PV348	MACCIONI GIOVANNI	93	11	3	8	0	4	4	9
VE216	CANEVESE ALESSANDRO	92	10	2	7	1	6	3	3
RM212	PORRINI RAFFAELE	91	12	2	10	0	3	7	0
BO324	FAVALI ANDREA	91	55	27	25	3	10	24	1
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
SA245	LAMBERTI VITO	78	11	3	8	0	4	8	9
FG328	NIGELLI ORESTE	78	15	4	10	1	3	7	5
PN253	ROMANI ROBERTO	74	12	2	9	1	6	9	4
VA262	BISERNI ALBERTO	73	13	1	11	1	7	7	1
LT369	GALLONE CARLO	68	12	1	11	0	4	5	10
PG335	BAIOLETTI CARLO	57	20	2	15	3	11	8	0

giocatori con meno di 10 partite

TESSERA	COGNOME	PUN	PAR
MI257	CRIPPA OSCAR	146	8
BA321	DE BENEDICTIS GIUSEPPE	134	4
MI013	BERTOCCHI ENRICO	118	2
RM373	PUGLIESE VINCENZO	110	3
MS207	CHIAPPE ALESSANDRO	105	2
BL037	GUGLIELMO MAURIZIO	104	3
GR382	LONGO GERMANO	102	5
MI009	CIMINI MAURIZIO	101	5
RM425	BATTIGELLI GIOVANNI	100	6
VR206	GABRIELLI STEFANO	97	6
FO231	GRANATA ENRICO	91	8
RM426	DOMENICI DARIO	83	3
VR436	SCARPETTA LEONARDO	83	3
UD439	COSSETTINI STEFANO	83	6
MI338	FILIPCIC LUIGI	81	6
FI428	DE DONNO LORENZO	79	3
AL437	GRASSI MAURIZIO	78	3
PG410	BEZZI CLAUDIO	59	9
VR435	POL ANGELO	52	8

le marche più giocate

Avalon Hill	1593	(61.41%)
SPI	632	(24.36%)
GDW	145	(05.58%)
Victory Games	42	(01.61%)
International Team	34	(01.31%)
Quarterdeck Games	30	(01.15%)
WWW	19	(00.73%)
altre	99	(03.81%)

i più giocati

Panzer Leader (AH)	277
Napoleon's Last Battles (SPI)	216
Advanced Squad Leader (AH)	199
Squad Leader (AH)	159
The Russian Campaign (AH)	88
Panzerblitz (AH)	84
Napoleon At War (SPI)	81
Cross Of Iron (AH)	77
Afrika Korps (AH)	74
The Arab-Israeli Wars (AH)	60
Blue & Gray (SPI)	53
Third Reich (AH)	45
Wooden Ships & Iron Men (AH)	45
Gladiator (AH)	38
Crescendo Of Doom (AH)	37

i più giocati per posta

Panzer Leader (AH)	103
Napoleon's Last Battles (SPI)	69
The Russian Campaign (AH)	34
Afrika Korps (AH)	28
Squad Leader (AH)	28
Napoleon At War (SPI)	20
Anzio (AH)	17
The Arab-Israeli Wars (AH)	16
Panzerblitz (AH)	13
Third Reich (AH)	10
Advanced Squad Leader (AH)	9
Stalingrad (AH)	8
Cross Of Iron (AH)	8
Wooden Ships & Iron Men (AH)	7
Flight Leader (AH)	7

elenco partite

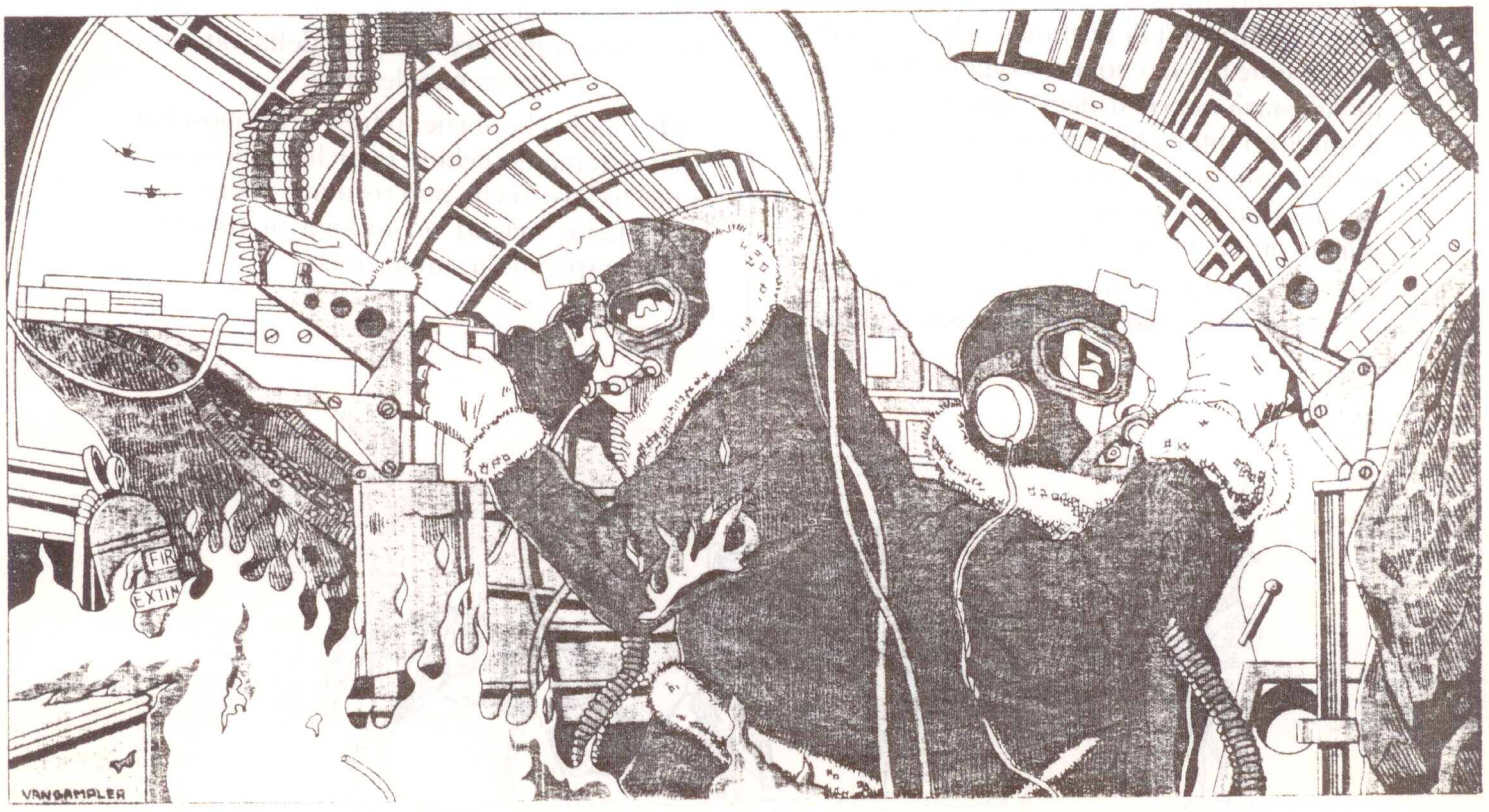
Il presente elenco serve, oltre che da riscontro per le partite disputate, anche da spunto per nuove sfide. Il nominativo in **neretto** è quello del vincitore; in caso di pareggio i due nomi saranno nello stesso stile.

data	giocatori	gioco	pbm
14.1	**Gentilini**-Nigelli	Squad Leader (AH)	*
10.4	**Faina**-Saletti	Royal Navy (QUA)	*
24.4	**Martini**-Sorio	Advanced Squad Leader (AH)	
6.5	**Balestreri**-Giaroni	Advanced Squad Leader (AH)	
4.6	**Cuoghi**-Lucchese	Panzer Leader (AH)	*
5.6	**Marega**-La Macchia	Panzer Leader (AH)	
10.6	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
18.6	**Bennati**-Gallone	Afrika Korps (AH)	*
29.6	**De Boni**-La Macchia	Squad Leader (AH)	*
29.6	**De Boni**-Bennati	Afrika Korps (AH)	
7.7	**Stocchi**-Cassano	Advanced Squad Leader (AH)	
14.7	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
16.7	**Cassano**-Favali	Thunder at Cassino (AH)	
17.7	**Marega**-La Macchia	Panzer Leader (AH)	
3.8	**Giuntoli**-Lombardi	Advanced Squad Leader (AH)	
8.8	**Faina**-Tagliazucchi	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
12.8	**Cabianca**-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
16.8	**Usanza**-Maccioni	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
18.8	**Ferro**-Lamberti	The Russian Campaign (AH)	*
22.8	**Tuzzi**-Gambacurta	Albuera (TOM)	
28.8	**Marega**-La Macchia	Napoleon's Last Battles (SPI)	
29.8	**La Macchia**-Marega	Napoleon's Last Battles (SPI)	
4.9	**La Macchia**-Marega	Napoleon's Last Battles (SPI)	
2.9	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
9.9	**Giaroni**-Selva	Advanced Squad Leader (AH)	*
10.9	**Cunego**-Scarpetta	Squad Leader (AH)	
12.9	**Marega**-La Macchia	Napoleon's Last Battles (SPI)	
13.9	**Ferrari**-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
17.9	**Gentilini**-Cuoghi	Panzerblitz (AH)	*
18.9	**Cunego**-Scarpetta	Squad Leader (AH)	
18.9	**La Macchia**-Marega	Napoleon's Last Battles (SPI)	
22.9	**Cesaro**-Cimini	Napoleon at Leipzig (TOM)	
22.9	**Montagner**-De Boni	Advanced Squad Leader (AH)	
22.9	**Ercolano**-Cowles	Napoleon's Last Battles (SPI)	
23.9	**Montagner**-Dal Bello	Advanced Squad Leader (AH)	
23.9	**Crippa**-Ercolano	Napoleon's Last Battles (SPI)	
23.9	**Doria**-Lucchese	Panzer Leader (AH)	
3.10	**Faina**-Maccioni	Royal Navy (QUA)	*
14.10	**Nigelli**-Favali	The Russian Campaign (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.

ELENCO DELLE NUOVE PARTITE POSTALI

P747...DE BONI-LA MACCHIA...Cross Of Iron (AH)
P748...FAINA-NANNI.....Russia Campaign (AH)
P749...GENTILINI-NIGELLI....Squad Leader (AH)
P750...USANZA-FAINA.....Jena (TM.IGDG)
P751...CAFARO-FAINA.....Jena " "
P752...CAFARO-NEGRELLI.....Jena " "
P753...CHIAPPE-NEGRELLI.....Jena " "
P754...CHIAPPE-LA MACCHIA...Jena " "
P755...TROPIANO-LA MACCHIA..Jena " "
P756...TROPIANO-USANZA.....Jena " "
P757...CRIPPA-LAMENDOLA.....Jena " "
P758...ROSSI-LAMENDOLA.....Jena " "
P759...ROSSI-CESARO.....Jena " "
P760...CESARO-QUITADAMO.....Jena " "
P761...ERCOLANO-QUITADAMO...Jena " "
P762...ERCOLANO-NASSER.....Jena " "
P763...PEDRAZZI-NASSER.....Jena " "
P764...PEDRAZZI-CRIPPA.....Jena " "
P765...CESARO-CRIPPA.....Great War In The East (SPI)
P766...CREMONA-CRIPPA.....Napoleo At War (SPI)
P767...RICCI-CRIPPA.....Napoleon Last Battles (SPI)
P768...DOTTI-CRIPPA.....Napoleon Last Battles (SPI)
P769...ROSSI-CESARO.....Jena (TM.IGDG)
P770...ROSSI-CESARO.....Napoleon At War (SPI)
P771...MACCIONI-FAINA.....Anzio Beach Head (3W)
P772...ROSSI-ERCOLANO.....Chickamauga (SPI)



WAR & PEACE

di Oscar Crippa

La simulazione a livello strategico è stata per anni la parte predominante dell'intera produzione Avalon Hill. Ad uno di quelli che sono poi diventati veri "bestsellers" è dedicato questo articolo, precisamente a WAR & PEACE, ovvero le campagne napoleoniche dal 1805 al 1815.

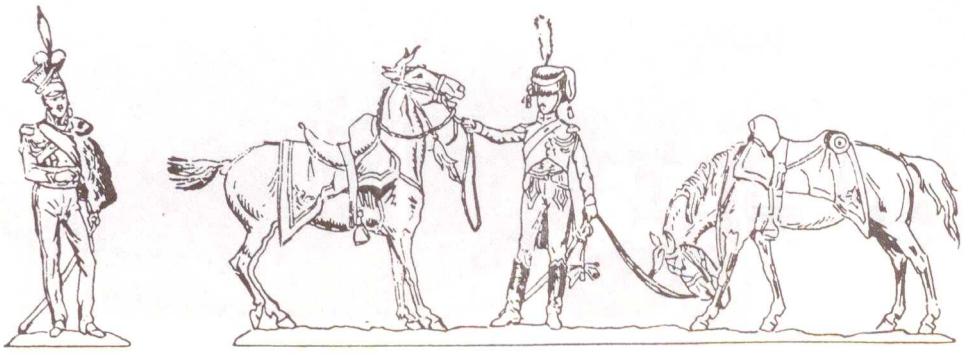
La rivista ufficiale della casa di Baltimora, General, ha fornito negli anni varie precisazioni e suggerito varianti affinando sempre più il gi valido meccanismo di gioco, facendo così diventare WAR & PEACE un vero classico ed un costante punto di riferimento e di "scontro" tra i giocatori alle conventions.

L'impiego agonistico in queste sedi, cioè il torneo, si trovava però spesso a fare i conti con la non breve durata degli scenari, una notevole mole di pezzi da manovrare e la non sempre perfetta bilanciatura dei singoli scenari. La difficoltà di terminare gli scontri in tempo utile per il regolare svolgimento della manifestazione, costringeva quasi sempre a disputare l'intero torneo sul 1 scenario con un notevole "stress" per coloro che giungevano alla finale disputando dalle sei alle otto partite praticamente identiche.

Lo scenario proposto di seguito, oltre ad essere un ampliamento al già vasto panorama fornito, permette ai contendenti di misurarsi nella campagna che consacrò il genio militare di Napoleone Bonaparte. La breve durata, il contenuto numero di pedine ed un buon livello di bilanciamento ne fanno un valido scenario da torneo. Consigliatissimo, per questo e tutti gli scenari, l'impiego delle regole opzionali delle sezioni U, V, W, e X con una particolare attenzione alla opzionale della sezione P inerente agli effetti della demoralizzazione.

A conclusione di questo breve scritto evidenzierei le nuove Condizioni di Vittoria presentate per quattro dei principali scenari contenuti nel wargame. Il sistema di assegnazione della vittoria in base ai P. Vitt. accumulati durante lo svolgimento dello scenario porta ad un ancora maggior bilanciamento, offrendo ad entrambe le fazioni in lotta concrete possibilità di successo ed evidenziando maggiormente alcuni aspetti della lotta strategica nell'epoca napoleonica.

Mi auguro che anche i più esperti conoscitori del sistema dedichino qualche attenzione a questo lavoro che può risultare interessante ed offrire magari un motivo di rilancio a questa splendida simulazione.



ERRATA - VARIANTI - SCENARI

**** LA MAPPA (errata)**

Genova è nell'esagono EE21, Milano nell'esagono HH18, Mantova nell'esagono II20; ignorare i simboli di città stampati in FF22, HH20 e II22 a tutti i fini del gioco. Mantova consente il passaggio in HH20.

**** SEZIONE L (chiarimento)**

E' necessario un rapporto di 6:1 per travolgere unità trincerate in esagoni di montagna ed è obbligatoria la spesa di un punto movimento addizionale.

**** SEZIONE N (chiarimento)**

L'esatta procedura per la risoluzione di ogni singolo round di combattimento è la seguente: (A) specificazione dei due esagoni iniziali della battaglia, (B) calcolo dei rapporti di forza, (C) lancio dei dadi e applicazione delle modifiche (leadership, morale, terreno), (D) risoluzione del combattimento e rimozione delle perdite, (E) ritirata facoltativa, (F) aggiunta dei possibili rinforzi alla battaglia iniziale, (G) sospensione dell'attacco o ritirata obbligatoria se morale a zero, (H) contrattacco o avanzata facoltativa.

**** SEZIONE O (nuova regola)**

Se i rapporti di forza di un qualsiasi combattimento sono pari o superiori a 4:1 la formazione maggiore non ha perdite, mentre la formazione minore è totalmente eliminata.

E' necessario un rapporto di 5:1 contro esagoni trincerati o di montagna e un rapporto di 6:1 contro esagoni di montagna trincerati. L'applicazione di questa regola contro unità di cavalleria richiede almeno lo stesso numero di unità di cavalleria da parte dell'attaccante.

**** SEZIONE P (opzionale)**

Tutte le unità che hanno subito in battaglia un risultato di demoralizzazione D2 o D3, conservano tale indicatore sino alla fine del loro successivo turno di movimento. Esse vengono penalizzate unicamente nella capacità di eseguire marce forzate: il risultato del dado, a tale scopo, viene aumentato di 1 in caso di D2 e di 2 in caso di D3.

**** SEZIONE Q (chiarimento)**

Unità il cui livello morale è stato ridotto a 0 non possono avanzare anche nel caso in cui il nemico sia stato totalmente eliminato, non sono però obbligate a ritirarsi dall'esagono che occupavano all'inizio della battaglia.

**** SEZIONE S (chiarimento)**

Una forza può sospendere un assalto ad una città e comunque risolvere la procedura d'assedio descritta al punto S9c sempre che soddisfi le condizioni elencate al punto S9a.

**** SEZIONE T (chiarimento)**

Unità che entrano in un esagono dove forze amiche si erano trincerate in precedenza non usufruiscono di tale beneficio difensivo. Una forza usufruisce del bonus difensivo dato dal trinceramento solo se la maggior parte di essa risulta trincerata al momento dell'attacco. Meno di tre punti forza possono essere lasciati a presidio di un esagono trincerato in precedenza.

CAMPAGNA DI PRUSSIA 1806-1807

* La vittoria è assegnata al giocatore che al termine dello scenario avrà ottenuto il necessario differenziale in P. Vitt.

* Entrambi i giocatori ricevono P. Vitt. per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine dello scenario, come elencato nella seguente tabella:

- Francese 1 P. Vitt. per il controllo di Varsavia e Konigsberg.
- Coalizione 1 P. Vitt. per il controllo di ogni principale citt in Prussia.

* Tutte le principali città in Prussia non occupate da unità francesi al termine dello scenario risulteranno essere controllate dai coalizzati al fine del conteggio dei P. Vitt. (R. Gen. sezione S punto c).

* Entrambi i giocatori ricevono 0.5 P. Vitt. al termine di una battaglia in cui abbiano inflitto a una forza avversaria, di 5 o più P. Forza, un risultato di demoralizzazione D2 o D3 e siano avanzati nell'esagono. Il giocatore coalizzato riceve 1.5 P. Vitt. ottenendo le sopracitate condizioni contro una forza comandata da Napoleone.

* Una forza composta unicamente da unità prussiane riceve 1 P. Vitt. infliggendo a una forza avversaria, di 5 o più punti forza, un risultato di demoralizzazione D2 o D3 e avanzando nell'esagono. Tale condizione ottenuta contro una forza comandata da Napoleone origina il guadagno di 3 P. Vitt.

* Al termine dello scenario sottrarre i P: Vitt. accumulati dai coalizzati da quelli ottenuti dal francese e determinare la vittoria in base alla seguente tabella:

- 0 o meno vittoria coalizzati decisiva
- + 1 vittoria coalizzati marginale
- + 1.5 + 2 pareggio
- + 2.5 + vittoria francese marginale
- + 4 vittoria francese decisiva

REGOLE SPECIALI

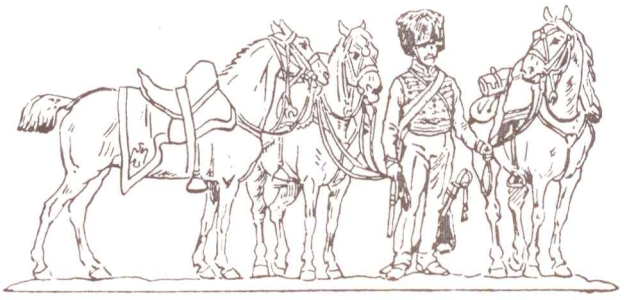
* L'esercito prussiano ha una unità di guardia sotto il comando diretto di Brunswick, tale unità può essere usata per aumentare il livello morale delle truppe con cui ammassata (R. Gen. sezione V) esclusivamente sotto il comando diretto di Brunswick.

Sostituire nel set-up 1 P. Forza di fanteria in D10 con 1 P. Forza di guardia avente morale 2.

* L'assegnazione dei P. politici in funzione delle alleanze, (R. Gen. sezione H) avviene indipendentemente dall'assegnazione dei P. Vitt. per la determinazione del vincitore.

* L'utilizzo della Matrice Tattica (R. Gen. sezione U) è obbligatoria.

* Tutte le varianti sopraesposte sostituiscono interamente il paragrafo c del II scenario ad eccezione del punto 3.



La campagna del 1806 contro la Prussia

CAMPAGNA DEL DANUBIO 1809

* La vittoria è assegnata al giocatore che al termine dello scenario avr ottenuto il necessario differenziale in P. Vitt.

* Entrambi i giocatori ricevono P. Vitt. per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine dello scenario, come elencato nella seguente tabella:

- Francese 1 P. Vitt. per il controllo di ogni principale citt in Austria, 1.5 per il controllo di Vienna.
- Austriaco 1 P. vitt. per il controllo di ogni principale citt in Baviera e Italia, 3 per il controllo di Vienna e 2 per il controllo di Praga, 0.5 per il controllo di Cassel.

* Il controllo di una città al fine dell'assegnazione dei P. Vitt. è determinato in base alla R. Gen. sezione S punti a-c.

* Entrambi i giocatori ricevono 0.5 P. Vitt. al termine di una battaglia in cui abbiano inflitto a una forza avversaria, di 5 o più P. Forza, un risultato di demoralizzazione D2 o D3 e siano avanzati nell'esagono. Una forza austriaca riceve 1, 0.5 P. Vitt. ottenendo le sopracitate condizioni contro una forza comandata da Napoleone.

* Al termine dello scenario sottrarre i P. Vitt. accumulati dalla fazione austriaca da quelli accumulati dalla fazione francese e determinare la vittoria in base alla seguente tabella:

- 0 o meno vittoria austriaca
- +0.5 + 2.5 pareggio
- +3 vittoria francese

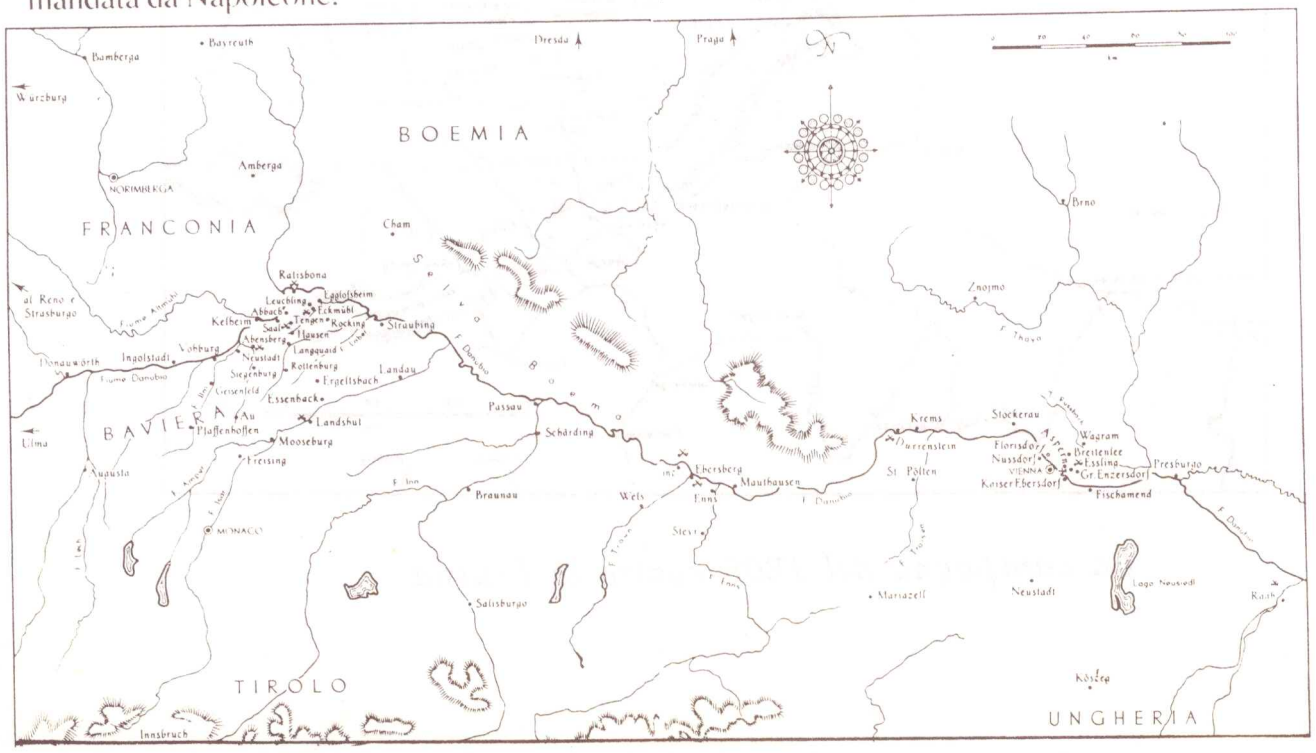
REGOLE SPECIALI

*Le città di Venezia, Mantova e Milano sono considerate territorio italiano sotto la dominazione francese, risultando pertanto obiettivi per la fazione austriaca in termini di P. Vitt.

* L'assegnazione dei P. politici in funzione delle alleanze, (R. Gen. sezione H) avviene indipendentemente dall'assegnazione dei P. Vitt. per la determinazione del vincitore.

* L'utilizzo della Matrice Tattica (R. Gen. sezione U) è obbligatoria.

*Tutte le varianti sopraesposte sostituiscono interamente il paragrafo e ad eccezione del punto 3.



CAMPAGNA DI RUSSIA 1812

* La vittoria è assegnata al giocatore che al termine dello scenario avrà ottenuto il necessario differenziale in P. Vitt.

* Entrambi i giocatori ricevono P. Vitt. per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine dello scenario, come elencato nella seguente tabella:

- Francese 1 P. Vitt. per ogni principale città in Russia, 2 P. Vitt. per Mosca e Pietroburgo
- Russo 0.5 P. Vitt. per ogni città minore in Russia, 1 P. Vitt. per ogni citt principale in Russia e 2 P. Vitt. per Mosca, Pietroburgo, Varsavia e Konigsberg

Città in Russia che al termine dello scenario non saranno occupate da unità francesi verranno considerate russe al fine del conteggio dei P. Vitt. (R. Gen. sezione S punto c)

* Entrambi i giocatori ricevono 0.5 P. Vitt. al termine di una battaglia in cui abbiano inflitto a una forza avversaria, di 5 o più P. Forza, un risultato di demoralizzazione D2 o D3 e siano avanzati nell'esagono. Il giocatore russo riceve 1, 0.5 P. Vitt. ottenendo le sopraccitate condizioni contro una forza comandata da Napoleone.

* Al termine dello scenario il giocatore con il maggior numero di P. Vitt. risulterà essere il vincitore; differenze inferiori a 3 P. Vitt. daranno luogo a un pareggio.

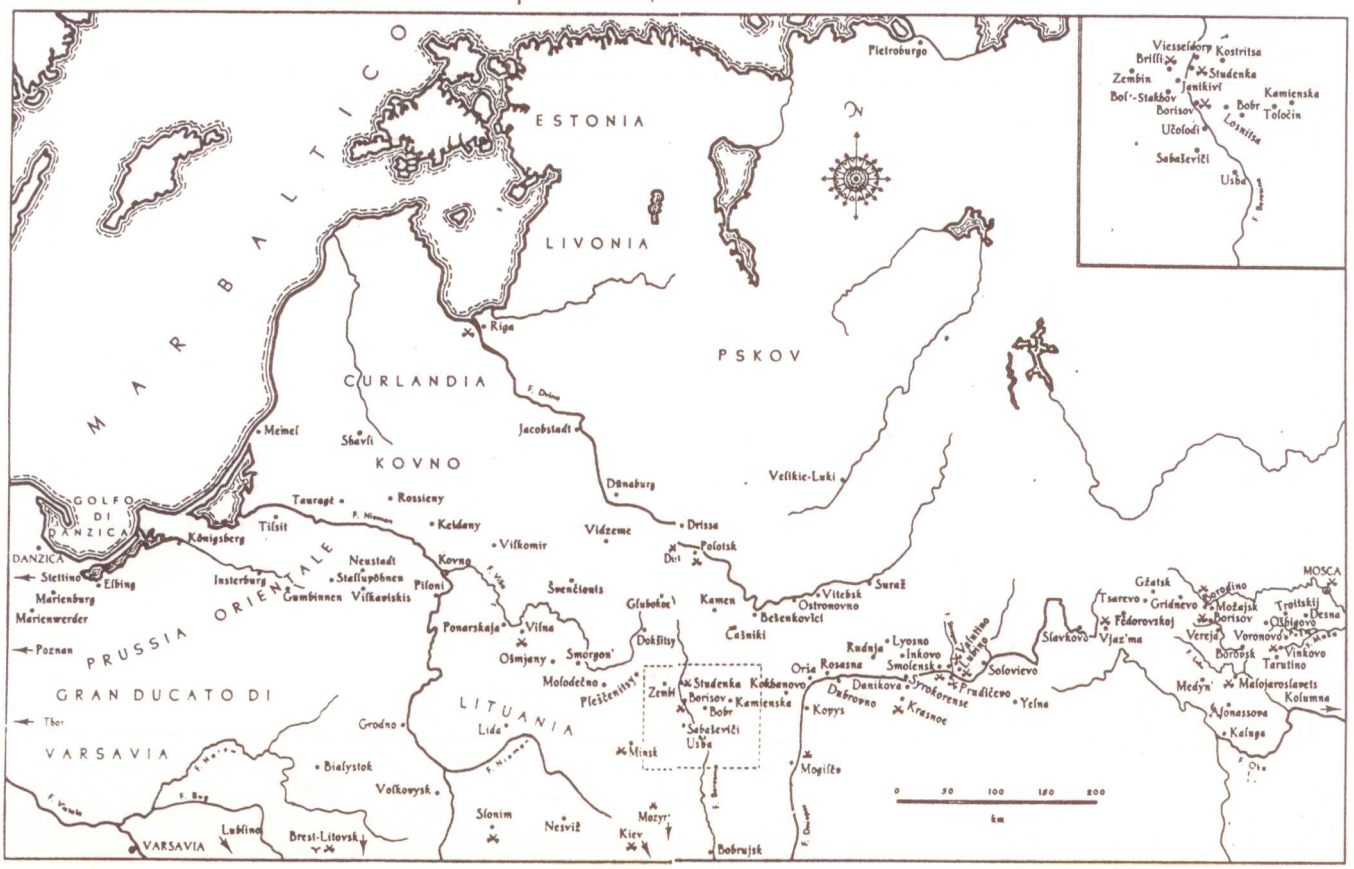
REGOLE SPECIALI

* Il valore morale di base di tutte le unità russe di fanteria e cavalleria è aumentato a 3 in qualsiasi combattimento che avvenga ad est della linea d'esagoni U3-U24. Eccezione, combattimenti a Pinsk danno alle unit russe valore morale 3.

* L'assegnazione dei P. politici in funzione delle alleanze, (R. Gen. sezione H) avviene indipendentemente dall'assegnazione dei P. Vitt. per la determinazione del vincitore.

* L'utilizzo della Matrice Tattica (R. Gen. sezione U) è obbligatoria.

* Tutte le varianti sopraesposte sostituiscono interamente il paragrafo c del IV scenario ad eccezione del punto 4.



CAMPAGNA DI LIBERAZIONE 1813

* La vittoria è assegnata al giocatore che al termine dello scenario avr ottenuto il necessario differenziale in P. Vitt.

* Entrambi i giocatori ricevono P. Vitt. per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine dello scenario, come elencato nella seguente tabella:

- Francese 1 P. Vitt. per ogni principale citt in Prussia, Sassonia, Baviera, Hanover e Austria; 2 P. Vitt. per Berlino e Dresda.
- Coalizione 1 P. Vitt. per ogni principale citt in Prussia, Sassonia, Baviera e Hanover; 2 P. Vitt. per Strasburgo, Milano e Cassel.

* Il controllo di una città al fine dell'assegnazione dei P. Vitt. è determinato in base alla R. Gen. sezione S punto c.

* Entrambi i giocatori ricevono 0,5 P. Vitt. al termine di una battaglia in cui abbiano inflitto a una forza avversaria, di 5 o più P. Forza, un risultato di demoralizzazione D2 o D3 e siano avanzati nell'esagono. Il giocatore coalizzato riceve 1, 0,5 P. Vitt. ottenendo le sopracitate condizioni contro una forza comandata da Napoleone.

* Al termine dello scenario il giocatore con il maggior numero di P. Vitt. risulter essere il vincitore; differenze inferiori a 2 P. Vitt. daranno luogo a un pareggio.

REGOLE SPECIALI

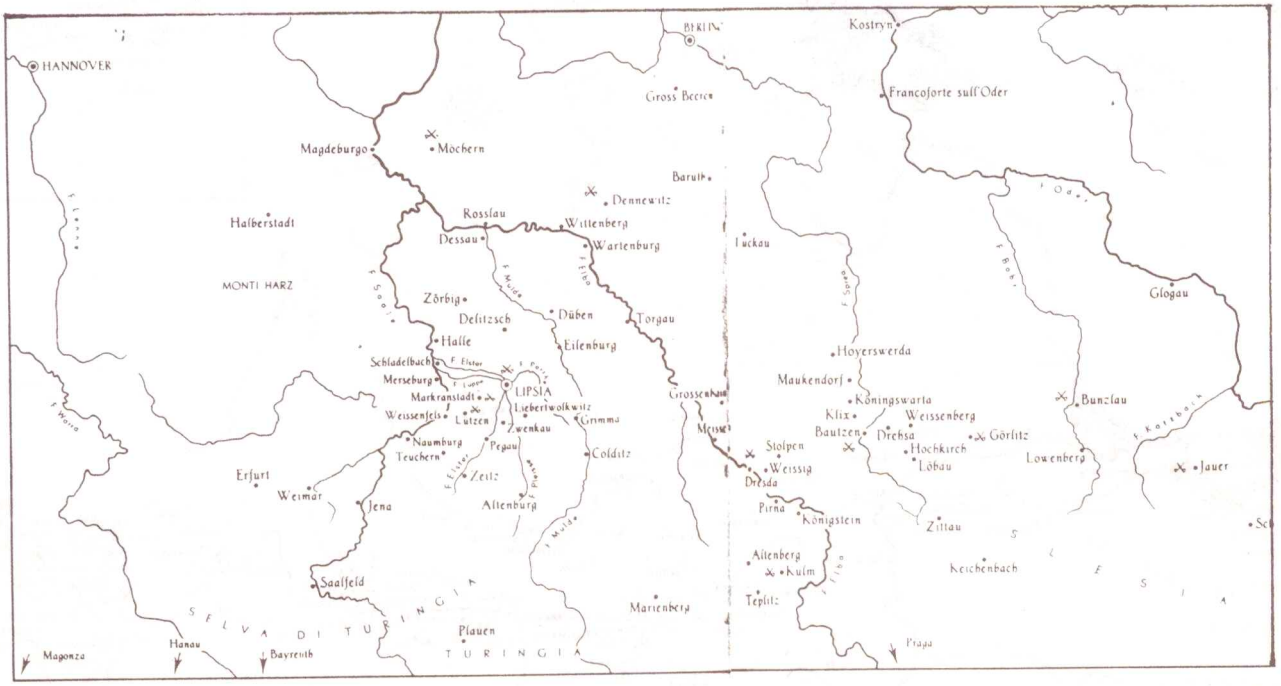
* L'esercito prussiano ha una unit di guardia sotto il comando diretto di Blucher, tale unità può essere usata per aumentare il livello morale delle truppe prussiane insieme alle quali è ammassata (R.Gen. sezione V) esclusivamente sotto il comando diretto di Blucher.

* Sostituire nel set-up 1 P. Forza di fanteria in E12 con 1 P. Forza di guardia avente morale 2.

* L'assegnazione dei P. politici in funzione delle alleanze, (R. Gen. sezione H) avviene indipendentemente dall'assegnazione dei P. Vitt. per la determinazione del vincitore.

* L'utilizzo della Matrice Tattica (R. Gen. sezione U) è obbligatoria.

* Tutte le varianti sopraesposte sostituiscono interamente il paragrafo c del V scenario ad eccezione del punto 3.



La campagna del 1800 nell'Italia settentrionale

2 CAMPAGNA D'ITALIA 1800

**** Pezzi di gioco**

Lo scenario viene giocato sulla sezione di mappa 2. Sono necessarie tutte e unit francesi e austriache più alcuni leaders addizionali.

**** Condizioni di vittoria**

Entrambi i giocatori ricevono P. Vitt. per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine dello scenario come elencato nella seguente tabella:

- Francese 1 P. Vitt. per il controllo di Milano e Monaco; 2 P. Vitt. per il controllo di Venezia.
- Austriaco 1 P. Vitt. per il controllo di Mantova; 2 P. Vitt. per il controllo di Milano e Genova.

Il controllo di una città al fine dell'assegnazione dei P. Vitt. è determinato in base alla R. Gen. sezione S punti a & c.

Entrambi i giocatori ricevono 0.5 P. Vitt. al termine di una battaglia in cui abbiano inflitto a una forza avversaria, di 5 o più P. Forza, un risultato di demoralizzazione D2 o D3 e siano avanzati nell'esagono. Il giocatore coalizzato riceve 1, 0.5 P. Vitt. ottenendo le sopracitate condizioni contro una forza comandata da Napoleone.

Al termine dello scenario il giocatore con il maggior numero di P. Vitt. risulterà essere il vincitore; differenze inferiori a 1 P. Vitt. daranno luogo a un pareggio.

Lo scenario inizia nel mese di aprile 1800 e termina nel mese di luglio 1800.

**** Regole speciali**

Tutte le unità, francesi ed austriache, durante il 1 turno di gioco possono essere mosse solo per marce forzate; terminare ogni singola procedura di movimento prima di passare alla successiva.

Le unità francesi (Moreau e Leader D) e austriache (Kray e Leader D) schierate inizialmente sul Reno possono muovere di un solo esagono per turno nei mesi di maggio, giugno, luglio e non possono effettuare marce forzate.

Le unità austriache nella fortezza di Mantova risultano triplicate difensivamente se, al momento dell'assalto, il giocatore austriaco ha il controllo di Venezia.

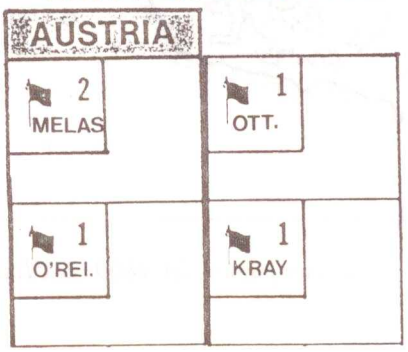
Non si ha fase delle alleanze in questo scenario.

Le fonti di rifornimento per le unità francesi sono Zurigo e tutte le principali citt della Francia.

Le fonti di rifornimento per le unità austriache sono Milano e tutte le principali città dell'Austria.

Il giocatore francese si schiera e muove per primo.

LEADER DISPLAY



Spiegamento iniziale

FRANCESE

Strasburgo	II13	10 I, 2 C	Moreau	
	JJ11	10 I, 2 C	Leader D	
Digione	CC14	9 I, 3 C	Napoleone, Lannes, Victor	
Lione	BB16	3 I	Leader C	
Marsiglia	Z20	2 C		
Grenoble	BB19	1 C		
Zurigo	II16	2 I		
Ginevra	EE16	3 I	Marmont	
Basilea	GG14	1 I	Leader A	
	FF20	3 I, 1 C	Massena	(trincerata)

AUSTRIACO

Innsbruck	KK18	3 I, 2 C	Leader A	
Venezia	KK21	2 I	Leader B	
Mantova	II20	1 I		
Milano	HH18	1 I, 2 C	O'Reilly	
	GG20	10 I, 2 C	Melas	
	FF19	3 I, 2 C	Ott	
Baden	JJ13	10 I, 4 C	Kray	(trincerata)
Ulm	KK14	6 I	Leader D	
Firenze	HH24	2 L		
	EE18	1 L		(trincerata)
	FF16	1 L		
	HH16	1 L		
Monaco	A16	1 I		
Trieste	A21	1 I, 1 C		

- Il comandante francese Moreau ha leadership 1.
- Il comandante austriaco Melas ha leadership 2, i comandanti austriaci Ott, Kray e O'Reilly hanno leadership 1.
- Le unità di Landwehr rappresentano guarnigioni e presidi locali.
- Il valore dei comandanti austriaci è utilizzabile pienamente solo difensivamente: in battaglie iniziate dal giocatore austriaco questo valore sarà ridotto di un punto.
- Melas ha valore offensivo di 1; Ott, Kray e O'Reilly di 0.

TURNING POINT: STALINGRAD

L'ULTIMA AVANZATA

di Marzio Foggetti

L'Avalon Hill, con la pubblicazione di TURNING POINT: STALINGRAD, è riuscita nell'intento di creare il migliore compromesso accettabile fra realismo e giocabilità fra tutti i giochi aventi per argomento Stalingrado e i suoi dintorni. Gamma di simulazioni peraltro molto vasta, spaziante dal semplice STALINGRAD al complicatissimo, quasi suicida, FIRE ON THE VOLGA & c.

A completare la torta con la classica ciliegina ci ha pensato THE GENERAL, che con il numero 26/2 offre una vasta panoramica sul perchè, come, quando, dove della situazione, sia storica che wargamistica.

Questo articolo ha come scopi l'analisi del gioco e di alcune strategie e la traduzione di alcuni passi importanti e di particolare interesse dei suddetti articoli di THE GENERAL.

Prima di tutto un pregiudizio da eliminare: la mappa è ad aree, non ad esagoni, e ciò potrebbe "bloccare" diversi giocatori: non è però possibile limitarsi ad osservare solo la mappa di un gioco; è vero che il tradizionalismo è importante, ma per valutare un gioco, e non solo un gioco secondo il mio modesto parere, è necessario prima esaminare tutte le sue parti, soprattutto il funzionamento globale del sistema, ossia se esso rispecchia la realtà operativa o meno.

Non sono pochi i giochi con mappa esagonale che non rispecchiano assolutamente i dati storici (vedi le valutazioni degli Italiani nell'ARMIR).

Ora uno sguardo d'insieme: la mappa, come già detto, è ad aree ed è ripresa dall'aerofotogrammetria tedesca; la grafica è ottima. I counters, del tipo grande per le unità, del tipo tradizionale per i markers, sono ben tagliati e stampati, rossi ovviamente i Sovietici ed azzurri i Tedeschi.

Vi sono poi quattro dadi, due bianchi e due rossi, due odini di battaglia ed un libretto di regole di 16 pagine.

Le regole sono chiare e non si prestano ad equivoci, è però necessaria un pò di attenzione in qualche parte poichè, essendo stata quella di Stalingrado una situazione particolare con differenze fra Tedeschi e Sovietici sia per quanto riguarda le catene logistiche, sia per quanto riguarda l'appoggio dell'artiglieria, le regole in questi settori sono diverse per le due parti.

I counters forniti servono per simulare le prime tre settimane di battaglia, ossia quella più mobile, col maggiore impiego delle unità meccanizzate e corazzate.

Gli ordini di battaglia descrivono invece tutte le unità impiegate. In questo modo l'Avalon Hill ha pensato di ridurre le spese per i giocatori che non amano le situazioni di attrito; infatti dalla quarta settimana in poi la battaglia diventa in pratica uno scontro casa per casa, o meglio area per area, perdendo completamente di dinamicità. Diventa insomma il classico assedio di Stalingrado.

I counters supplementari sono comunque in vendita presso l'Avalon Hill stessa.

Ed ora un'occhiata ad alcune particolarità del sistema.

VALORI VARIABILI E RITIRATE

E' importante ricordarsi che alcune unita, e cioe le artiglierie sovietiche e la Luftwaffe, cambiano valore a seconda del momento.

Ricordarsi, all'atto di pianificare qualche operazione, che alcune unità tedesche si devono ritirare. Attenti quindi a non essere

ATTACK MF COSTS (8.34)	
1	Spent target or Rubble 1
2	Fresh target or Rubble 2 (14.6)
First attack MF cost vs newly-entered Area paid by entrance cost.	

DV (8.352)	
Highest single Defense Factor, plus:	
+2	TEM (or 2x? TEM for a Ranged Attack)
+1/+2	Rubble [NA to Ranged/Artillery/Air]
+1	German night impulse
+1	Russian day impulse
+?	any Russian Artillery
+1	German impulse Sept 27-Oct 31
+2	German impulse Nov 1-Nov 14

OV (8.51)	
Highest single Attack Factor, plus:	
+1	Each extra attacking unit
+1	Each Regimental Integrity bonus
−1	Each different Parent Organization
+1	German daylight impulse
+?	any Russian Artillery

MISTAKEN ATTACK (17.3)	
EQUAL DR:	GERMAN CASUALTY POINTS LOST:
7	1
6 or 8	2
5 or 9	3
4 or 10	4
3 or 11	5
2 or 12	6

RUBBLE CREATION (14.2-.3)	
Artillery DR + TEM ≥ 13 Engineer/3 Infantry dr—MF + TEM ≥ 7	
RUBBLE ENTRANCE DRM (14.4)	
−1	Friendly-controlled
+1	No Enemy units
+?	No Fresh Enemy units
RUBBLE DV (14.6)	
1 or 2	Rubble level plus
+1	Enemy-controlled
+?	Contested
+1	Contested by Fresh Enemy
+?	any Russian Artillery
One level of Rubble is removed for every multiple of three Casualty Points or fraction thereof.	

costretti a ritirare delle unità durante un attacco; potrebbe dare alquanto fastidio.

LOGISTICA

Le linee logistiche sono semplici da tracciare e non danno eccessive preoccupazioni. Il clasico simbolo della sussistenza indica le zone di approvvigionamento.

I Sovietici hanno due particolarità: i loro rinforzi possono arrivare attraversando il Volga e possono rimpiazzare unità corazzate precedentemente distrutte, cosa che i Tedeschi non possono fare se mantengono il controllo dell'area 70.

L'arrivo attraverso il Volga può essere problematico, più o meno, ma generalmente più, soprattutto se i Tedeschi controllano alcune zone della riva e diventa praticamente impossibile se occupano tutti i punti di attraversamento. La conquista di Mamayev Kurgan, area 56, è importantissima per i Tedeschi a questo scopo ed è invece un durissimo colpo per i Sovietici.

ARTIGLIERIA

Sovietici e Tedschi utilizzano due sistemi diversi per le loro artiglierie.

La Wermacht utilizza il sistema classico di SOA e di CASSINO, cioè utilizzare l'artiglieria impedisce un attacco classico coordinato ad essa.

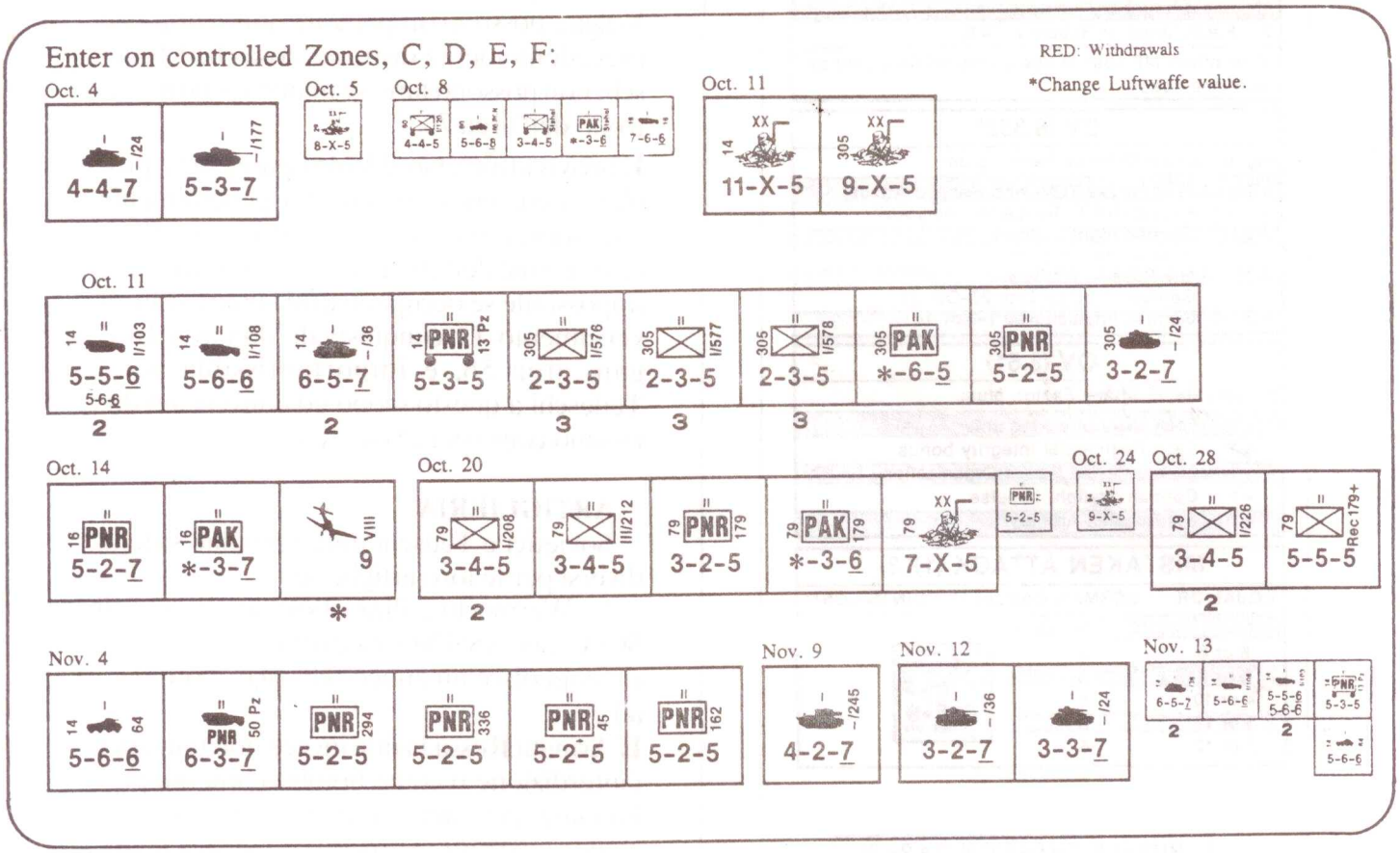
L'Armata Rossa la una invece non tanto per l'interdizione o come bombardamento preliminare per una successiva offensiva, ma come uno strettissimo supporto di fuoco, sotto forma di bonus, all'attacco stesso, ossia non è più il caso "o l'artiglieria o tutto il resto".

D'altronde fu Stalin a dire, se non sbaglio, "1 Tiger batte 1 SU100 ma 100 SU100 battono 100 Tiger".

UNITA' DI ACCOMPAGNAMENTO DIVISIONALE

Le unità di accompagnamento divisionale sono le Flak, l'antiaerea generica, Pak ed anticarri, il genio.

Sono tutte unità che hanno speciali caratteristiche, soprattutto il genio, che viene utilizzato per spianare o creare macerie (rubble). Flak, antiaerea, Pak ed anticarro devono essere considerate con attenzione dal giocatore tedesco e relativamente da quello sovietico poichè non possono muovere sole e/o non possono attaccare da sole. Devono sempre accompagnare unità combattenti di



Ora la traduzione di una serie di tabelle che giudico molto interessanti, mostranti le probabilità, sotto determinate condizioni, che un determinato evento avvenga.

CONSIDERI LE POSSIBILITA', SIGNORE

I generali Paulus e Chuykov spesero molto tempo pensando alle strategie da utilizzare. Ma, come molti giocatori sanno, la base sulla quale devono essere costruite sono le possibilità di successo e di fallimento.

E' ora di soddisfare quelli che possono desiderare un modo per calcolare le possibilità di successo e di fallimento.

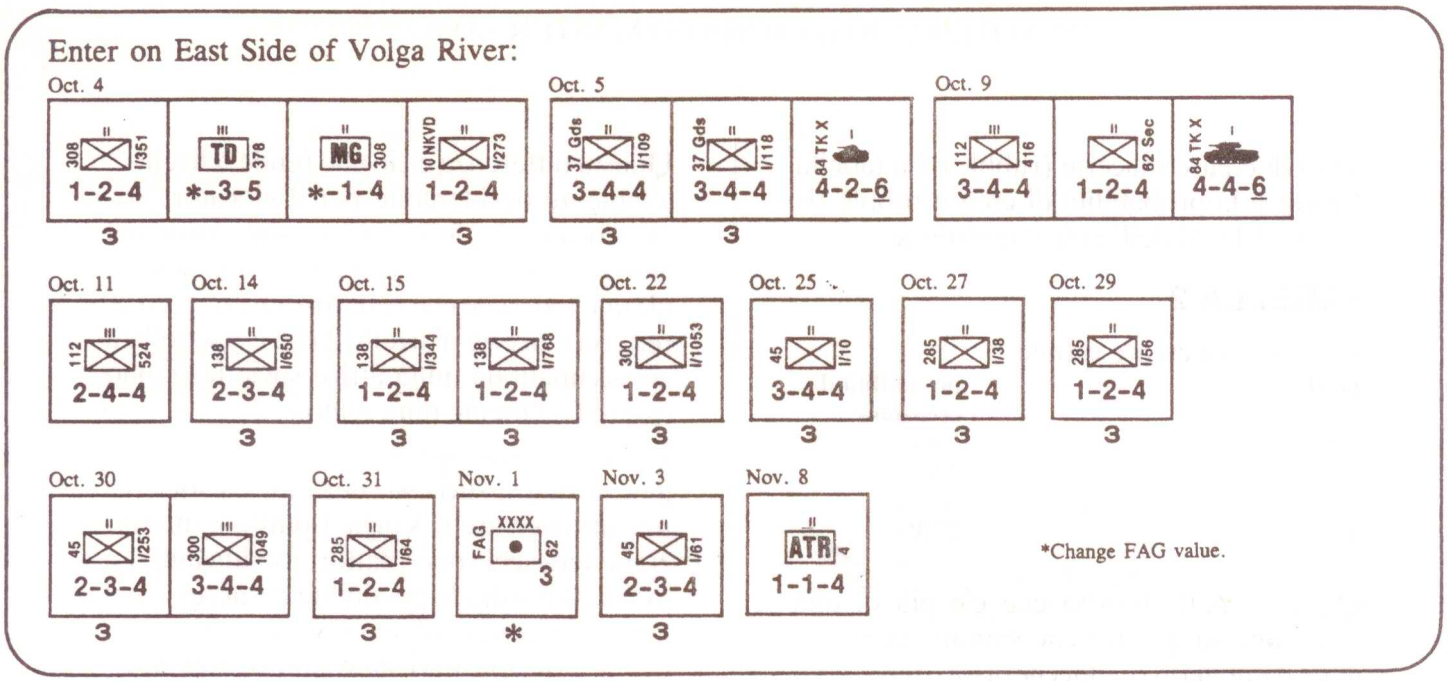
La risoluzione del combattimento è in cima alla lista nel considerare le possibilità in un qualsiasi wargame. Ogni attacco avrà il suo obiettivo designato. Questo può essere il ridurre un'unità "fresh" in "disrupted" oppure potrebbe essere la completa eliminazione di unità nemiche da un'area con VPs.

In TURNING POINT: STALINGRAD tutto ciò si può riassumere in: quanti punti perdita (casualty points, CP) è necessario infliggere al nemico?

Ciò può andare da 3CP per unità, più 1 CP per garantire un overrun, a 1 CP per rendere "disrupted" un'unità "fresh".

La tabella 1 elenca le percentuali di successo per ottenere i CP desiderati, per un valore offensivo noto, meno il valore difensivo (in altre parole l'attack modifier).

I CP richiesti e l'attack modifier possono essere similmente combinati, lasciando come solo dato sconosciuto il lancio dei dadi. Ogni lancio ha la possibilità standard di ottenere un risultato da 2 a 12: se combiniamo un tiro di dadi con i nostri desiderati CP e l'attack modifier, possiamo calcolare la prob-



abilità di ottenere il nostro risultato desiderato.

TABELLA 1

possibilità di successo nell'ottenere un dato livello di CP

attack modifier-CP richiesti	probabilità di successo
+10	100.0%
+9	99.9%
+8	99.6%
+7	98.8%
+6	97.3%
+5	94.6%
+4	90.3%
+3	84.1%
+2	76.1%
+1	66.4%
0	55.6%
-1	44.4%
-2	33.6%
-3	23.9%
-4	15.6%
-5	9.7%
-6	5.4%
-7	2.7%
-8	1.2%
-9	0.4%
-10	0.1%

Facciamo un breve esempio. Il Tedesco entra in Kuporosuye (area 30) con un Offensive Strenght di 15; il Sovietico ha due unità che si difendono con un valore di 8. Questo da un attack modifier di 7.

Sarebbe altamente desiderabile per il Tedesco ottenere un overrun, che significa un totale di 7 CP richiesti. Perciò l'attack modifier meno i CP richiesti è uguale a 0. Il controllo di ciò sulla tabella mostra che il giocatore tedesco ha il 55.6% di possibilità di successo per un overrun. Non male. Lo stesso attacco ha il 97.3% di possibilità di generare 1 CP; ciò significa che il giocatore tedesco può sentirsi ragionevolmente sicuro che il più probabile livello di disruption, per le sue unità, sarà 2 o meno. Come può essere visto, ogni modificatore positivo che un giocatore può avere, cambia le possibilità di successo, in alcuni casi di oltre il 10%.

La considerazione di tutti i combat modifier applicabili è importante per riuscire nel proprio intento; cose come l'artiglieria sovietica e l'integrità reggimentale tedsca possono, anzi fanno proprio la differenza.

Qualsiasi attacco della Luftwaffe, dell'artiglieria o qualsiasi ranged attack corre il ri-

schio di creare macerie (rubble). La tabella 2 mostra la probabilità di creare rubble rispetto al TEM dell'area in questione.

TABELLA 2

possibilità di creare rubble

TEM	possibilità di creazione
+1	2.8%
+2	8.3%
+3	16.7%
+4	27.8%

Questa tabella mostra che c'è più di una possibilità su quattro che saranno generate macerie quando si attaccherà un'area che ha un TEM di 4. Questo dovrebbe essere considerato quando pianificate i vostri attacchi, specialmente se siete il giocatore tedesco.

Una volta che le macerie sono state create è necessario preoccuparsi degli effetti che avranno sul movimento. Il livello 1 richiede un tiro di dado maggiore od uguale a 7 per riuscire ad entrare; il livello 2 richiede un tiro maggiore od uguale a 9. I modificatori dipendono da chi controlla l'area, dalla presenza di unità nemiche e dalla condizione di queste unità. La possibilità di entrare in una zona con macerie sono mostrate dalla tabella 3:

TABELLA 3

possibilità di entrare in una zona con macerie

modificatore possibilità	livello 1	livello 2
0	58.3%	27.8%
+1	72.2%	41.7%
+2	83.3%	58.3%
+4	91.7%	72.2%

Uno sguardo attento mostra che i modificatori per l'entrata in un'area con macerie goicano un ruolo molto importante nelle probabilità di successo.

Può essere inoltre facilmente vista la differenza tra il livello 1 ed il livello 2. La possibilità di riuscire ad entrare in un'area con macerie di livello 1 comunque è sempre più grande del 50%.

Questa differenza è ciò che rende il livello 2 altamente desiderabile per il giocatore sovietico durante le settimane successive nel gioco campagna. Un gruppo di unità meccanizzate tedesche che cerca di entrare in un'area con macerie di livello 2 che è controllata ed occupata da unità attive sovietiche, può essere facilmente dimezzato.

Un'importante argomento, per entrambi i giocatori, è il successo dei rinforzi sovietici nell'attraversare il Volga. I punti di interdizione tedeschi sono i fattori modificanti. La tabella 4 mostra le possibilità di successo nel fare attraversare ad una singola unità sovietica il Volga in uno stato non disrupted rispetto al numero dei punti di interdizione tedeschi.

TABELLA 4

possibilità di attraversare il Volga

punti interdizione tedeschi	possibilità di attraversare non disrupted
0	97.2%
1	91.7%
2	83.3%
3	72.2%
4	58.3%
5	41.7%
6	27.8%
7	16.7%
8	8.3%

I Tedeschi avranno sempre, almeno, il controllo di un'area bagnata dal Volga (ciò vuol dire che avranno almeno due punti di interdizione); ciò si traduce in un 83,3% di possibilità per il Sovietico di avere i suoi rinforzi. Comunque, non appena il giocatore tedesco guadagna altri punti per la conquista di Mamayev Kurgan, le cose cominciano a mettersi male per il Sovietico. Se quest'area è controllata dal Tedesco ed è presente un osservatore, le probabilità di successo dell'attraversamento scendono precipitosamente al 50%.

Un ultimo argomento che può fare la differenza tra il vincere ed il perdere il gioco è il numero di impulsi diurni e notturni disponibili. Ogni impulso tedesco deve vedere un

tiro di dado, che indicherà l'arrivo o del tramonto o dell'alba.

La tabella 5 mostra la possibilità che ci sia un altro impulso tedesco durante l'attuale giorno/notte.

TABELLA 5

possibilità di un altro impulso tedesco

impulso giorno/notte	possibilità di altro impulso tedesco
1	100.0%
2	97.2%
3	91.7%
4	83.3%
5	72.2%
6	58.3%
7	41.7%
8	27.8%
9	16.7%
10	8.3%
11	2.8%

E tutto ciò, secondo i generali, è la base per la vittoria o la sconfitta in TURNING POINT: STALINGRAD. Così se cercate di svergognare il ruolo della Fortuna per le proprie tesi, in queste tabelle sono presenti le munizioni per il punto di vista contrario.

STATEGIE

E' necessario prima cercare di capire perchè la Wermacht si lasciò praticamente distruggere a Stalingrado. L'offensiva tedesca si era arenata al nord ed alle porte di Mosca; l'ultima avanzata possibile era quella verso il Caucaso ed i suoi pozzi petroliferi. Il possesso di Stalingrado avrebbe permesso il rallentamento dei rifornimenti Lend-Lease, il Caucaso sarebbe stato rifornito solo via Mar Caspio, e se era difficile passare il fiume Volga figuriamoci il Mar Caspio, probabilmente l'entrata in guerra della Turchia a fianco dell'Asse e, forse non ultimo, Hitler voleva l'umiliazione della "città di Stalin".

In qualsiasi modo stessero le cose, di tutto ciò non si verificò nulla. Con l'eventuale caduta di Staligrado l'URSS non si sarebbe mai arresa, ma d'altronde non l'avrebbe fatto neanche fossero cadute anche Mosca e Leningrado, al massimo i rifornimenti sarebbero stati un po' più problematici per 4 o 5 mesi; tutto poi sarebbe tornato ad un flusso costante.

La situazione operativa è quella classica dove una ingente forza meccanizzata e corazzata cerca di distruggere unità di fanteria in un ambiente urbano.

A titolo di cronaca la stessa situazione si è verificata con le forze israeliane nel 1967 e nel 1982; qui Israele si è sempre fermata alle porte della città con le forze corazzate per evitare imboscate ai suoi carri.

Le unità corazzate perdono completamente la loro fluidità in ambiente urbano, vantaggio che invece acquisisce la fanteria; la situazione è cioè completamente cambiata rispetto alle pianure ucraine.

La strategia per il giocatore tedesco è semplice: deve attaccare subito, cercando di conquistare soprattutto aree vicino al Volga, Mamayev Kurgan e l'area 70 impedendo così il rimpiazzo delle unità meccanizzate sovietiche. E' veramente importante ricordare che le rubble 1 e 2 sono micidiali per il movimento dei meccanizzati. Fatto questo la parola d'ordine è resistere.

Per il giocatore sovietico il discorso è questo: disturbare, impedire, ritardare. E'assolutamente necessario creare rubble e sfruttare la notte per ritardare i movimenti tedeschi. Col passare del tempo diviene importantissima l'artiglieria, basta controllare la tabella 1. Non deve assolutamente cadere la riva del Volga, Mamayev Kurgan e l'area 70.

Come si vede il giocatore tedesco ed il giocatore sovietico hanno in pratica gli stessi obiettivi, peccato che le intenzioni non siano le stesse.

Mi auguro che questo articolo possa servire a qualcuno, sarei soddisfatto se fosse così.

Se vi è disaccordo per qualche parte di esso mi si scriva pure, accetto tutti i suggerimenti e anche le critiche; avverto solo che sono bravo con gli esplosivi.

Uomo avvertito mezzo salvato....

ESERCITI ED ARMI

GUERRA CIVILE AMERICANA

L'ESERCITO DELLA CONFEDERAZIONE

Nel momento della secessione dal nord uno dei primi problemi degli Stati confederati fu' la costituzione di un esercito regolare, i governatori dei vari Stati mobilitarono le milizie di Stato ed il Congresso provvisorio appena riunito a Montgomery creo' organismi militari unici per tutto il Sud.

Il 6 marzo 1861 fu' approvata la legge che istituiva l'esercito regolare della Confederazione, il quale sulla carta doveva avere 9.420 effettivi di tutte le armi e scopi puramente difensivi.

Ma nel frattempo visto il grave pericolo che incombeva sul sud il congresso confederato aveva gia' approvato in data 28 febbraio 1861 la legge che istituiva l'esercito provvisorio su base volontaria e costituito da interi reparti delle milizie dei vari Stati piu' 100.000 volontari con ferma per 12 mesi.

Il 24 gennaio 1862 con una modifica di legge fu' stabilito che il presidente della Confederazione poteva chiedere ai governatori degli Stati di passare all'esercito interi reparti della milizia.

Il 16 aprile 1862 fu' approvata la legge che istituiva la coscrizione obbligatoria di tutti gli uomini tra i 18 ed i 45 anni, tale legge fu' modificata con l'atto del 17 febbraio 1864 che mobilitava tutti gli uomini tra i 17 ed i 50 anni.

La maggior parte degli uomini mobilitati si presentarono presso i centri reclutamento volontariamente, la ferma prevedeva un periodo illimitato ed una paga di 11 $ confederati al mese, durante il conflitto circa 1.500.000 uomini prestarono servizio nell'esercito confederato e la maggior parte di essi proveniva dalle zone rurali del Sud.

Come nel Nord anche nel Sud i reggimenti erano reclutati su base statale e gli Stati d'origine conferivano i gradi fino a quello di colonnello, mentre le grandi unita' ed i generali erano designati dal Governo centrale.

La tradizione militare era molto viva nel Sud e questi aveva fornito per decenni all'Unione la maggiore e miglior parte degli ufficiali di carriera i quali avevano una solida preparazione ed una vasta cultura.

Al momento della secessione gli ufficiali meridionali rassegnarono, quasi tutti, le loro dimissioni dall'esercito dell'Unione e si misero a disposizione dei loro Stati natali.

Dei 1.080 ufficiali regolari degli U.S.A. 313 passarono al Sud e da quest'ultimo furono utilizzati, senz'altro, molto piu' razionalmente che nel Nord e trasformati in eccellenti quadri per le grandi unita' in via di formazione.

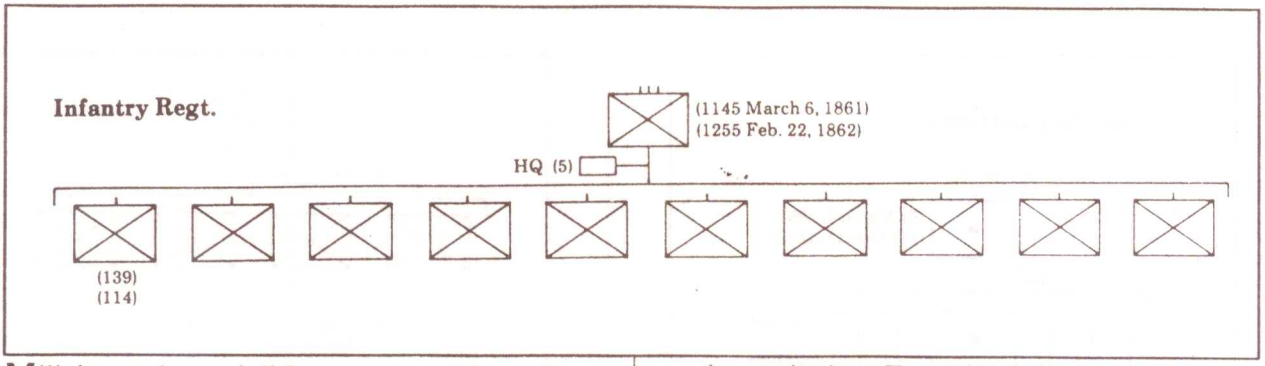
Il loro numero fu' accresciuto da ex ufficiali sudisti e da altri meridionali che avevano studiato a West Point e nei vari collegi ed istituti militari molto eccellenti e qualificati del Sud.

IL REGGIMENTO DI FANTERIA

L'organizzazione dei reggimenti confederati era simile a quella dei volontari nordisti.

Il reggimento era organizzato su 10 compagnie standard, che potevano subire variazioni nel numero da unita' ad unita' o tra Stato e Stato.

Il 6 marzo 1861 il Congresso confederato col passaggio dell' "Atto che provvedeva alla pubblica difesa" defini' l'organizzazione di tutte le unita' che alzavano la bandiera confederata.



Milizia e volontari di Stato avevano la stessa organizzazione e la stessa paga dei reggimenti dell'esercito regolare, a differenza del nord dove i volontari avevano delle agevolazioni pecuniarie rispetto ai regolari.

L'Atto dell'11 ottobre 1862 cambio' la composizione delle compagnie dei reggimenti portandole da 64 - 100 effettivi ad un minimo di 125 uomini per compagnia, per cui un reggimento a pieni effettivi aveva 5 ufficiali di HQ e 1.250 uomini.

L'esercito confederato doveva prevedere in tempo di pace 6 reggimenti di fanteria, ma cio' ovviamente rimase solo scritto sulla carta.

REGGIMENTO CAVALLERIA

Per quanto riguarda i reggimenti di cavalleria i confederati ebbero un netto vantaggio qualitativo sugli unionisti, i quali per i primi anni del conflitto non furono mai in grado di contrastare efficacemente la cavalleria confederata, inoltre al comando dei reparti sudisti vi furono i piu' grandi leaders di cavalleria della guerra civile basti ricordare Stuart-Forrest-Wheeler-Hampton-Morgan, i quali contribuirono notevolmente ad allungare la durata del conflitto ed a trasformare (in particolare Forrest) radicalmente il ruolo della cavalleria la quale da forza di copertura ed esplorazione passo' al ruolo di forza mobile, con un'elevato volume di fuoco consentito dai fucili rigati a ripetizione, in grado di penetrare profondamente nel territorio nemico e costituendo percio' una terribile minaccia per le linee logistiche avversarie.

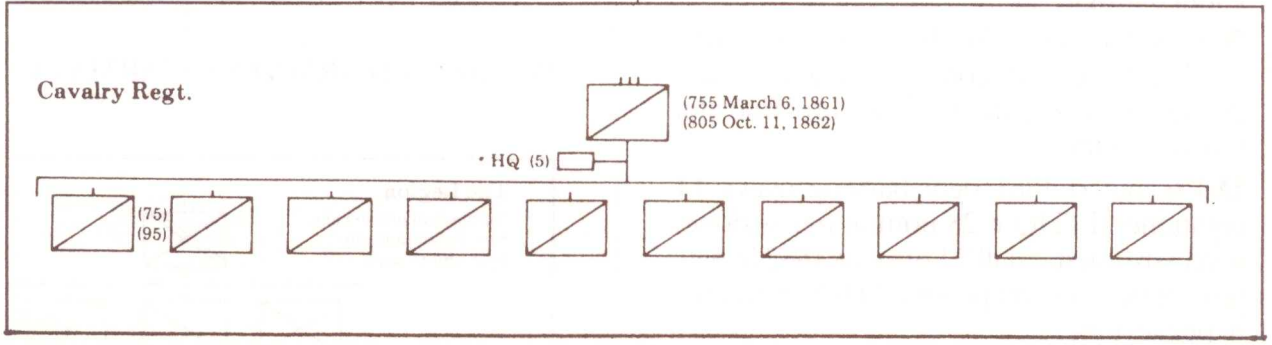
Il reggimento di cavalleria confederata era strutturato su 10 compagnie, la prima organizzazione del 6 marzo 1861 prevedeva un HQ di 5 ufficiali e da 60 a 75 uomini per compagnia per un totale di 755 effettivi, l'11 ottobre del 1862 l'organizzazione fu modificata e previde 5 ufficiali di HQ e da 75 a 95 uomini per compagnia per un totale di 805 effettivi.

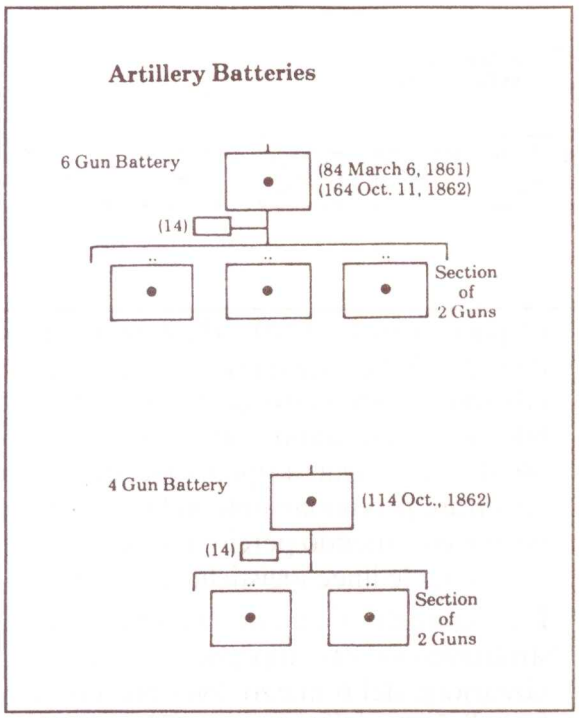
REGGIMENTO D'ARTIGLIERIA

A differenza degli unionisti i confederati non possedevano una preparazione specifica nelle proprie unita' d'artiglieria.

Ogni batteria era un'unita' speciale ed assumeva il nome del proprio comandante.

A differenza delle batterie U.S.A. strutturate su 6 cannoni quelle C.S.A. erano composte generalmente da 4 cannoni, ogni batteria era





suddivisa in 2 sezioni di 2 cannoni l'una, i pezzi erano diversi tra una sezione e l'altra.

L'armata del Nord Virginia ebbe una notevole concentrazione d'artiglieria al comando di uno dei piu' grandi artiglieri della guerra civile E.P. Alexander.

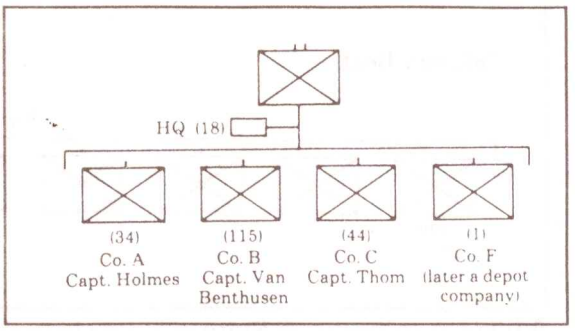
Nell'ovest non fu' mai possibile attuare, da parte confederata, la stessa organizzazione d'artiglieria vista per l'est.

Nell'ottobre del 1862 l'armata del Nord Virginia aveva 16 batterie da 6 cannoni, 4 da 5, 34 da 4, 4 da 3 e 2 da 2.

Prima dell'inizio della campagna dei Sette giorni (1862) le batterie furono assegnate alle varie brigate, inoltre R.E. Lee costitui' la riserva d'artiglieria che includeva il reggimento 1st Virginia Light Artillery e 5 battaglioni d'artiglieria.

Nel 1863 la riserva fu' abolita e venne costituita l'artiglieria di corpo a livello di battaglione, questa organizzazione duro' fino alla fine del conflitto.

Dal 6 marzo 1861 ogni batteria aveva 14 componenti l'HQ e 28 uomini per sezione, successivamente dall'11 ottobre 1862 le batterie ebbero 14 componenti l'HQ e 50 uomini per sezione.



IL CORPO DEI MARINES

Per la maggior parte della guerra furono di base a Drewrg's Bluff in Virginia, nel 1861 furono coinvolti nel bombardamento di Pensacola, nel 1862 e nel 1864 parteciparono alla difesa di Drewrg's Bluff, difesero Charleston Savannah e Fort Fisher ed infine presero parte alla campagna di Appomattox nel 1865.

I marines erano organizzati in battaglioni con 18 componenti l'HQ e strutturati in 4 compagnie, il 20 maggio 1861 il corpo comprendeva 46 ufficiali e 946 uomini, dal 1864 i marines ebbero un organico di 313 effettivi.

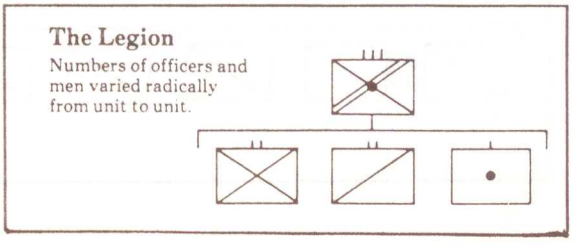
LA LEGIONE

Tale unita' costitui' un tentativo individuale di alcuni leaders confederati di combinare le varie branche dell'esercito.

La Legione comprendeva un battaglione di fanteria una o piu' compagnie di cavalleria ed una batteria d'artiglieria.

Si conosce l'esistenza di almeno 10 legioni che presero parte alla guerra civile, tra queste le piu' famose furono l'Hampton's Legion nell'est e la Waul's Texas Legion nell'ovest.

IL CORPO D'ARMATA E L'ARMATA



I confederati dopo il primo anno di guerra strutturarono le loro maggiori armate (Nord Virginia e Tennessee) su 2/3 corpi d'armata con da 2 a 5 divisioni l'uno, ogni divisione aveva da 4 a 6 brigate ed ogni brigata da 4 a 6 reggimenti, tali reggimenti erano sempre mantenuti (a differenza di quelli unionisti) ad un numero accettabile di effettivi (mediamente 600/800 uomini) con i complementi che giungevano dai vari Stati d'origine.

Ne deriva che la divisione sudista aveva piu' reggimenti di maggior effettivi e maggiori brigate di quelle nordiste per cui i corpi d'armata confederati erano in grado di operare come piccole armate.

Dato il numero ridotto di corpi l'utilizzo delle armate confederate risultava molto piu' pratico ed efficacie di quelle unioniste, se poi a cio' si aggiunge che al comando di tali armate si trovavano R.E. Lee e J.J. Johnston si possono facilmente capire i numerosi rovesci subiti dalle armate dell'Unione nei primi anni di guerra.

Claudio Bomba

Advanced Squad Leader

In quella sorta di articolo introduttivo su ASL pubblicato sul Notiziario 1/90 a firma Andrea Favali si parlava delle "resistenze iniziali" opposte al sistema di gioco dell'Advanced. Resistenze che vanno di solito addebitate alla mole di regole che un povero mortale deve assorbire prima di essere in grado di scorrazzare sui policromi esagoni (o esagononi) delle mappe geomorfiche.

Non è però da sottovalutare il problema economico: per incominciare se non altro ad incrociare le lame occorre la spesa di quasi 180.000 svalutatissime lirette!

Per ovviare al salasso l'Avalon ha pensato di immettere sul mercato anche un moduletto introduttivo al modico costo di 33.000 lire ambientato in Normandia nel giorno dello sbarco ed in quelli immediatamente successivi, incentrato sulle operazioni dei paracadutisti americani dell'82 e della 101 Aviotrasportata.

Il problema è che comunque le 90.000 del regolamento si devono cacciare, a queste vanno aggiunte le 40.000 per le quattro mappe pubblicate nel vecchio SQUAD LEADER, dato che non tutti i giocatori di ASL sono necessariamente passati attraverso gli "antenati"!

A questo punto ci vuol poco a capire che il cosiddetto modulo economico tale non è e che quindi molti abbiano preferito passare direttamente a YANKS per fare rifornimento dell'intero OB statunitense. Nonostante queste premesse però direi che PARATROOPER, secondo modulo pubblicato dell'ormai lunga serie, vale decisamente la spesa.

Come ho già detto, si tratta di una serie di scenari incentrati sugli aviosbarchi americani alle spalle delle difese costiere tedesche nella notte tra il 5 e il 6 giugno 1944, sei di essi sono ambientati in e nei dintorni di St.Mere Eglise, mentre gli ultimi due descrivono rispettivamente un'azione alle spalle di Utah Beach (scenario 14) e un tentativo di ritirata effettuato da unità tedesche nei pressi di Carentan (scenario 15).

Tutti gli scenari hanno come caratteristica comune il basso numero di pedine (mai più di 35 per parte) e la brevità (anche lo scenario più lungo, il 18, 12 turni, si conclude in 2-3 ore).

L'Americano è equipaggiato con armamento decisamente leggero, l'arma d'appoggio più usata è la mitragliatrice media accompagnata dal mortaio da 60, arma da non sottovalutare, soprattutto per attacchi ad unità in campo aperto o in boschi, senza contare poi la sua capacità fumogena veramente interessante! Le armi controcarro sono costituite dal buon vecchio bazzoka e dal 57L, armi in sè non particolarmente entusiasmanti ma letali contro i carri utilizzati dai Tedeschi in questi scenari. Le squadre tipo sono naturalmente le elite da 7-4-7 (cosa che ha ridotto le pedine da pubblicare dato che le 7-4-7, avendo un ELR di 5 non subiscono la micidiale regola 19.13). La leadership è mediamente buona, con un leader ogni 2-3 squadre anche se solitamente il valore degli stessi non è eccelso (solo in tre scenari il comandante è un 9-2, negli altri il massimo in grado è un 9-1

o un 8-1). I cecchini non sono proprio come i Russi a Stalingrado ma ogni tanto possono rivelarsi utili anche se su un tiro di fuoco nemico di "3" o "4" non c'è molto da rallegrarsi....

Il Tedesco ha invece a sua disposizione la solita panoplia di mg leggere, medie e pesanti (spesso e volentieri veramente micidiali) oltre al vecchio e obsoleto mortaio da 50. A favore dell'occupante c'è poi l'appoggio corazzato, anche se in questo caso l'aggettivo dovrebbe piuttosto essere sostituito da quello più consono di "scatole di tono ambulanti", tonni che, oltretutto, se non si disfano proprio con un grissino vengono facilmente macellati da qualsivoglia proiettile più grosso di un fuoco comune di fanteria. Ciò non toglie comunque che possono dare un appoggio in talune situazioni veramente utile (specie il Marder e il Panzer IV con il loro 75). Solo state lontani dai bazooka e dagli AT! Le squadre a disposizione vanno dalle 4-6-8 di per altri cinque scenari, mentre per il 14 e il 17 scenario abbiamo un'accozzaglia veramente interessante di unità di 2 linea coadiuvate dai poveri coscritti 4-3-6. I leader sono mediamente uno ogni 4-5 squadre e in nessuno scenario vi è al comando più di un 9-1. Anche per l'attività dei cecchini vale lo stesso discorso già fatto per i parà.

Tutti e otto gli scenari utilizzano solo le mappe 1, 2, 3 e 4, con l'aggiunta della 24 (la mappa con un piccolo villaggio in una valle) per tre scenari. Per chi ormai conosce le prime quattro mappe pubblicate in SQUAD LEADER è un pò una delusione, dato che ormai parecchi conoscono le LOS a memoria e questo non è molto "storico", ma d'altra parte si voleva fare un modulo economico...

Ho cercato di dare un'idea generale di PARATROOPER prima di passare all'esame di uno dei migliori tra gli otto scenari pubblicati, cioè il 17 "Lost Opportunities" (da segnalare comunque anche l'11, il 16 e il 18, secondo me).

E' il 6 giugno 1944, pochi Km. più a est i G.I. sbarcano a Utah Beach, gli uomini dell'82 div. sono dispersi in un raggio di parecchi Km. attorno all'importante nodo stradale di St.Mere Eglise, il 3 battaglione è però riuscito ad occupare la cittadina e ora si appresta a difenderla dall'attacco del 795 battaglione georgiano.

LA DIFESA

Le condizioni di vittoria danno la partita vinta al Tedesco non appena egli occupa quattro edifici sulla mappa 1, non importa di che tipo; è probabile quindi che le case più esposte: D2, C7, C8) saranno oggetto di un attacco il più violento possibile nei turni iniziali. Nei turni iniziali soprattutto perchè secondo la SSR 2 il Tedesco perde automaticamente se ha meno di nove squadre non crollate in campo, cosa che lo obbligherà senz'altro ad evitare una battaglia d'attrito. Se dovessero cadere le prime case l'attacco si sposterà sulle altre più interne (D4, E4, F5, F8) ma è probabile che per allora vi siano ben pochi parà a difenderle...

I difensori hanno a disposizione 8 squadre supportate da due medie, un mortaio da 60, 5 bazooka e il solito 57L. I bazooka saranno quasi sicuramente inservibili contro le fanterie dato che non possono essere utilizzati contro unità in bosco ma avranno un effetto deterrente non trascurabile sui carri! Viste le caratteristiche del terreno l'attacco sfrutterà probabilmente due vie di approccio: il bosco che corre quasi ininterrottamente da 2E9 a 1C1 e l'altro bosco più ad est che va da 1C6 a 2D2.

La difesa del lato ovest sarà probabilmente più vulnerabile agli attacchi dei mortai, nei boschi converrà piazzare i foxhole e, per lo stesso motivo, il mortaio da 60 che tartasserà la linea opposta con una efficacia certamente maggiore che altrove. Se poi giocate su due mappe che combaciano perfettamente, piazzarsi in 1C1 può servire anche a colpire il muretto in 2E5, uno dei probabili punti di partenza nemici. Può darsi che l'attacco corazzato venga da questa parte e quindi faranno molto comodo due bazooka piazzati tra il fogliame: difficilmente il Tedesco si butterà a capofitto con i suoi preziosi tanks! Aspettate il più possibile ad entrare in azione con le squadre armate con i baz: se non altro per tenere l'avversario sulla corda!

Il lato est ha il vantaggio e lo svantaggio delle tre case in C7, D8 e F8. Da un lato si è avvantaggiati perchè le stesse dominano una zona piuttosto sprovvista di ripari, la linea del bosco è a quattro esagoni di distanza e, con un foxhole in C9, tutti i difensori lì disposti hanno un +2. D'altra parte dalle case non possono sparare i mortai e i bazooka affrontano parecchi rischi con l'effetto del backblast.

Se il Tedesco dovesse tentare di passare coi carri nel bosco, probabilmente l'Americano si troverebbe scoperto in quella zona. Perciò sono del parere che una buona posizione del 57 sia in 1F6, un pò perchè spiazza il Tedesco che di solito pensa ad una posizione un pò più centrale (D4) e un pò perchè se gli avvenimenti precipitano si può spostare il pezzo in F5 per difendere anche la zona centrale (se la posizione in F6 non è sufficiente).

Per ultimo i due secondi piani delle case in E4 e F5 che sono di solito la posizione chiave per appoggiare il lato attaccato (quasi sempre è un lato solo, poichè il Tedesco difficilmente riesce a caricare più di un fianco). Una squadra qui piazzata con un leader da -1, manovrante tutte e due le medie, può essere davvero utile essendo in grado di sparare ad unità in boschi con modifica 0 (per non parlare poi dei movimenti in campo aperto). Considerato poi che le unità attaccate hanno un morale di 7 o di 6 e un ELR di 2....Attenzione però! Il Tedesco cercherà di beccarvi con le sue due medie più là pesante per mettervi a tecere il più presto possibile. Vale dunque la vecchia regola che "chi picchia per primo picchia due volte": muovendo il crucco per primo, bisognerà cercare di non farsi beccare dal suo preparatorio. Un sistema può essere quello delle unità (o dei "?") nascoste in E4 o F6; mettendo le due medie hidden in F5 o in uno qualsiasi degli altri due esagoni e posizionando "?" in maniera tale da lasciare nell'incertezza l'avversario sulla reale posizione del vostro gruppo d'appoggio.

Non predisporre le mg in un secondo livello o distribuirle tra i boschi o nelle case in prima linea può essere un'astuta manovra per con-

fondere le idee all'avversario, ma renderà i movimenti dei Georgiani maledettamente semplici! Purtroppo il tempo (8 turni) non gioca a vostro favore e quindi probabilmente il nemico cercherà di macinarvi un'unità dopo l'altra tentando di isolare il fronte attaccato. Sarà quindi essenziale per voi cercare di difendere e rinforzare il più velocemente possibile il fianco più caricato concentrando il fuoco sulle unità che sfrutteranno i boschi per avanzare.

Non scordate poi la famosa SSR 2 e non esitate ad un attacco disperato se la vostra situazione è critica e quella del vostro avversario non è da meno. Insomma non è uno scenario semplice per il difensore, ma non è sicuramente sbilanciato, avete pur sempre davanti degli ex prigionieri di guerra e voi, per le mutande di Ike, siete o non siete i valorosi dell'82?

L'ATTACCO

Questa volta niente unità d'assalto con morale 8, ragazzi! Qui ci sono dieci misere squadre di seconda linea "appoggiate" da nove 4-3-6...anche la leadership non è propriamente entusiasmante, anche se il leader in comando è un 9-1; un grosso vantaggio in compenso è la disponibilità piuttosto copiosa di armi d'appoggio: tra mitragliatrici pesanti, medie e leggere ce ne sono in circolazione sette con due mortai da 50 e i famosi carri d'appoggio: un Marder di quelli col 75 montato su un trattore francese Lorraine Schlepper per l'occasione (quando si parla della famosa efficienza tedesca è difficile pensare che sia stata applicata alla produzione di carri!) e due Renault 35 catturati quattro anni prima e finalmente ora utilizzati dopo una leggera modifica alla torretta. Truppe decisamente di seconda linea insomma, d'altra parte chi biasimerebbe dei poveri cristi che, per sfuggire alla fame e alla schiavitù dei lager si offrivano "volontari" per entrare nella Wehrmacht?

Sono queste le forze che l'attaccante ha a sua disposizione per conquistare almeno quattro case di St.Mere Eglise. Il piazzamento di partenza non facilita molto il classico fuoco preparatorio iniziale per ammorbidire le difese, infatti la fila E ha ben pochi esagoni dai quali si possa far fuoco sulla mappa 1 e quindi rimane in alternativa la posizione sulla collina 621 (ah! Quanti ricordi sono legati a questi pendii...). Di fatto potrebbe essere piazzato un gruppo d'appoggio con tutte e tre le mg medie e pesanti al 2 e 3 livello, l'unico problema è che, se non si riesce ad indebolire a sufficienza la difesa nemica si rischia di rimanere sotto il fuoco delle due medie e del mortaio in campo aperto e la cosa, sebbene molto coreografica, può essere pericolosa!

In alternativa c'è la posizione in E5, anch'essa se vogliamo un pò scoperta, ma che comunque offre la protezione del muretto.

Come avrete senz'altro notato sono del parere che le mg vanno utilizzate il più possibile a massa dato che, specialmente in ASL, un gruppo di mg che fa fuoco una o più volte (se si ha un pò di fortuna con la ROF) può avere effetti devastanti.

Per quanto riguarda le direttrici dell'assalto, direi che su un fronte di dieci esagoni non è che ci sia molto da scegliere, per forza di cose o si attaccherà dai boschi ad est o da quelli ad ovest con le probabili direzioni d'attacco che faranno capo alle file di boschi 1C3 - 2B6 oppure 1C6 - 2B3. Sarà sempre e comunque

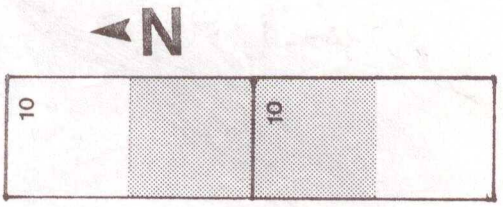
necessario assicurarsi un buon fuoco di copertura prima di avanzare, dato che una serie eccessiva di vostre unità crollate può dare la partita automaticamente vinta all'americano, sempre grazie alla SSR 2. Questa regola rischia di diventare lo spauracchio dell'attaccante che si ritrova spesso e volentieri con il pericolo di perdere la partita grazie a qualche tiro fortunato dell'Americano. Purtroppo non c'è sistema per evitare questo rischio, in teoria l'unica cosa da fare è cercare di indebolire il difensore il più velocemente possibile in modo che l'attrito della battaglia non vi consumi!

A seconda di come sarà piazzato l'avversario si deciderà da quale parte attaccare. Certamente dovrete scegliere per forza, dato che con le unità che avete non potete sicuramente scialare: attaccare in troppe direzioni può essere molto rischioso. Data la scarsità in generale delle fanterie, direi che il segreto della vittoria è in un accurato uso delle armi d'appoggio: a parte le Img che possono venire utili per allungare il raggio d'azione delle squadre e i mortai che possono tartassare con qualche successo le unità nei boschi, i carri sono spesso la chiave di volta dell'assalto. Non vanno usati nè troppo cautamente nè troppo avventatamente, non rischiateli contro unità nascoste, dato che probabilmente non ci sarà un solo esagono sicuro in tutta la mappa. Nello stesso tempo non teneteli nelle retrovie a sparare qualche cannonata ogni tanto. Ricordatevi che possono trasportare squadre (cosa che può sempre venire utile in situazioni disperate) e che il 75 del Marder può avere effetti veramnte interessanti sulle unità nemiche! L'unico problema è che sono scatolette e non hanno praticamente nessuna possibilità di sopravvivere ad un colpo di bazooka o di 57.

In sostanza si tratta di attaccare in maniera decisa, cercando di isolare il fronte attaccato per evitare l'afflusso dei rinforzi, sfruttando il più possibile la superiorità numerica e di mezzi e tenendo d'occhio le perdite.

Per ultimo un'idea, tanto per provare a rendere più appetitoso il piatto: provate ad usare le mappe che vi ho messo più sotto mantenendo le stesse condizioni di vittoria e la disposizione iniziale.

Buon divertimento!



NOTE

- E' necessario utilizzare due mappe 10 ristampate per ASL (quelle incluse in PARTISAN!, per intendersi)
- Gli esagoni 10DD2, 10DD7, 10EE7 sono da considerarsi terreno aperto
- La casa in 10EE5 non è da considerarsi una rowhouse (ignorare cioè le barre nere tra gli hex EE5, DD5, DD4, DD3)
- La mappa è giocabile solo a sud della fila R sulla mappa 10 alla sinistra e a nord della fila P sulla mappa 10 alla destra
- Il Tedesco si piazza a sud sulla fila E sulla mappa a destra. L'Americano si piazza sulla mappa a sinistra

Alfredo Giaroni

ESPANDERE NAPOLEON AT LEIPZIG

traduzione di Marzio Foggetti

Questo articolo ha per oggetto un'espansione del gioco Napoleon at Leipzig della Clash of Arms edita sul loro bollettino. Ecco la traduzione.

COMBINED ARMS ATTACK (attacchi combinati): questa è per tutti la regola opzionale favorita. La verità è però questa, cioè che è troppo facile da eseguire: è semplicemente necessario muovere un'unità di ogni classe ed annunciare l'attacco combinato. Napoleone non lo fece mai così bene! Utilizzate invece le seguenti regole nel gioco avanzato e nel grande tattico:

1.Le unità usate per dichiarare l'attacco combinato devono essere tutte sotto il comando dello stesso comandante durante il turno nel quale l'attacco è dichiarato. Altre unità possono ancora aggiungersi, ma la fanteria e le unità di cavalleria e d'artiglieria usate per dichiarare l'attacco combinato devono essere state tutte piazzate sotto il comando dello stesso comandante all'inizio del turno. Notate che, con questa regola, Napoleone e Blucher avranno un maggior numero di unità tra le quali scegliere quelle adatte rispetto a comandanti come Ney (ma gli attacchi combinati non furono mai il suo punto forte!).

2.Quando un attacco combinato è annunciato, il giocatore attaccante deve tirare un dado. Un risultato minore od eguale alla Engagement Capacity del comandante che controlla l'attacco dà la possibilità di ottenere il bonus per gli attacchi combinati. Un punteggio maggiore non dà questa possibilità. Ciò simula la mancata coordinazione di qualche comandante minore partecipante all'attacco.

INSPIRATIONAL LEADERSHIP (influenza dei leader): Napoleon at Leipzig usa una semplice CRT per dei risultati di combattimento generalmente rispecchianti la realtà.

Ma avete mai sofferto l'agonia di osservare il vostro attacco di 29 a 10 ridursi ad un semplice 2 a 1, oppure aspettare ed aspettare il vostro avversario mentre cerca un'isolata unità per aumentare di un punto il suo fattore di combattimento? Nel leggere i resoconti delle battaglie napoleoniche, ciò che risalta di più è lo straordinario coraggio dei comandanti e degli ufficiali in genere, che motivavano i soldati a sforzi sempre maggiori.

Per simulare questo aspetto, dopo che i rapporti sono stati determinati ma prima che il dado sia lanciato, disponete qualsiasi comandante od ufficiale ammassato con un'unità per aggiungere 2 fattori di combattimento, per i comandanti, e 1 fattore per gli ufficiali, al proprio totale in attacco o in difesa contro un attacco nemico.

Questo bonus non è automatico. Il leader in questione deve ottenere la sua Engagement Capacity o meno con un dado se è un comandante, oppure il suo Initiative Rating o meno se è un ufficiale, per ottenere il bonus. In ogni caso, sia che il bonus sia ottenuto o non lo sia, il leader diventa una perdita in combattimento se si ottiene 1 o 2 col dado dopo la fase di combattimento. Ney ottiene sempre il bonus, non tirate quindi il dado ed inoltre diventa "hors de combat" solo con 1 al tiro del dado.

ANNUNCI - VENDO - COMPRO - CERCO AVVERSARI

Cerco avversari ai seguenti giochi:

- Russian Campaign (AH), Waterloo (IT).

Nanni Giorgio - Via Bonifacio, 2/26 - 16142 Genova.

Cerco avversari a Pegasus Bridge (S&T).

De Silvestro Michele - Via Tiziano, 100 - Vallesella di Cadore (BL).

Cerco avversari postali ai seguenti giochi:

- Anzio (AH), Napoleon's last battle (SPI), The battle of the Bulge (AH), Afrika Korps (AH), Operation Typhoon (SPI).

Giampaolo Salvatore - Via Medail, 34 - 10144 Torino - tel. 758178.

Cerco nuovi avversari postali per i seguenti giochi:

- Iron Bottom sound, Royal Navy, Destroyer Captain, Napoleon at Leipzig e tutte le simulazioni successive apparse su Strategy and Tactics dal n. 105 al n. 135.
- Vendo Advanced Squad Leader (AH) + Beyond Valor (AH) + Yanks (AH) nuovi ancora imballati a £. 180.000.

Faina Mauro - Via dell'Irto, 30 - 04013 Latina Scalo (LT) - tel. 0773/318025.

Cerco avversari postali per i seguenti giochi:

- Squad Leader (AH) scenario da decidere, The siege of Jerusalem (AH).

Tropiano Angelo - Via Urbinati, 15 - 96010 Palazzolo A. (SR) - tel. 0931 882889.

Cerco avversari postali per i seguenti giochi:

- Rocroi (TYW), Cromwell's victory (S&T), Napoleon at war, Napoleon's last battle, Napoleon art of war, Blue and gray I, Napoleon at Waterloo (SPI), Breiten Feld (S&T), Afrika Korps (AH).

Crippa Oscar - Via Cirene, 2 - 20096 Milano - tel. 02/92103293.

Vendo o scambio i seguenti giochi:

- Fortress Europa (AH), Sturm nach osten (WWW), Target Libya (TSR), Bonaparte (IT), East & West (IT), Il grande conflitto (BERO-TOYS), Flat Top (AH).

Ercolano Giuseppe - Via degli Aranci, 67 - 80067 Sorrento (NA) - tel. 081-8772307.

Vendo i seguenti giochi:

- FRANCE 1940, usato, £ 30.000; FRANCE '44, usato, £ 20.000; S&T 115 KANEV, nuovo, £ 27.000; S&T MANCHU, nuovo, £ 25.000; S&T 117 NORTH GERMAN PLAIN, usato, £ 18.000; S&T 120 NICARAGUA, nuovo, £ 25.000; S&T 123 CAMPAIGNS IN THE VALLEY, nuovo, £ 25.000; S&T 124 FORTRESS STALINGRAD, nuovo, £ 25.000; S&T 131 DONAU FRONT, nuovo, £ 25.000; S&T 132 IRON CROSS, nuovo, £ 25.000; WARGAMER 37 CHINA INCIDENT, nuovo tradotto, £ 25.000; COUNTERATTACK I DRIVE ON FRANKFURT, nuovo, £ 25.000; spese postali comprese nei prezzi.

CERCO inoltre:

- MAYFAR GAMES: RICHARD I THE LION HEART; WEST END GAMES: MAPS OF THE NAPOLEONIC WARS SET 1; MAPS OF THE NAPOLEONIC WARS SET 2; MARLBORO AT BLENHEIM.
- Cerco inoltre avversari postali per Napoleon at Leipzig.

Marzio Foggetti, 10/38 Corso ricçi - 17100 Savona.

VENDO i seguenti giochi NUOVI:

- Anzio (AH); Battle of the Bulge (AH); Invasion Earth (GDW); Triplanetary (GDW); Gunslinger (AH); Rommel's war (QUARTEDELK); Junta (WES); Storm over Arnhem (AH);

USATI:

- Squad Leader (AH); Hell's Highway (VIC); Cross of Iron (AH); Jena-Auerstadt (SPI); Enemy in Sight (AH); Civil War (VIC).

Bruno CAfaro, via Pomezia 44 - 00183 Roma. Tel 06/7097996.

NOTIZIE DA ALTRI CLUB

"Viaggi nella storia" - proposte 1991 -

Nel 1991 la Ferring International S.r.l., in collaborazione con la rivista PANOPLIA, ha programmato per gli appassionati di Storia, di Collezionismo, di Modellismo, di Wargame e di Uniformologia ed Armi, alcuni viaggi per località nelle quali si potranno visitare siti storici, musei, mostre, competizioni di modellismo ecc.

Appuntamento d'obbligo il viaggio a WATERLOO nei gioni 14-17 Giugno (programma sul retro), e quello a FOLKESTONE, in Inghilterra, per la Mostra internazionale di modellismo militare "EURO MILITAIRE" nel mese di Settembre (la data esatta si saprà verso la fine di ottobre 1990), oltre ad un viaggio in Germania per la FIERA DI KULMBACH, se verrà riconfermato il 1991 come anno di svolgimento.

Altro appuntamento sarà il campionato mondiale di Wargame 1991 a DERBY, durante il quale si svolge una delle più importanti Fiere del settore.

Inoltre un viaggio in Inghilterra sarà riservato ai collezionisti di Militaria ed agli appassionati di soldatini, con visita ai principali negozi di Londra ed ai mercati specializzati.

Allo scopo di migliorare al massimo il rapporto prezzi/prestazioni, le prenotazioni verranno accettate con garanzia di conferma solo sino ad un mese prima della partenza; dopo tale data saranno su richiesta ed il costo verrà gravato delle maggiori spese di prenotazione ed organizzative.

Inoltre, per un numero di persone non inferiore a 12, potranno essere organizzati viaggi speciali per destinazioni o mostre militari specifiche, sia in Europa che fuori, con la possibilità di usufruire di tariffe agevolate o sconto su viaggi già preesistenti.

La preparazione di un viaggio richiede sempre un periodo di tempo adeguato per l'organizzazione, qualunque sia la destinazione; quindi non è consigliabile rinviare la decisione a date troppo prossime alle manifestazioni.

La nuova situazione dell'Est europeo permette di pensare alla visita dei campi di battaglia sinora non facilmente raggiungibili (Borodino, i Laghi Masuri, Plevna, Mohacs ecc.), e per gli appassionati del medioevo, un giro dei castelli in Cecoslovacchia, Ungheria, Romania, Polonia.

Desideriamo accertare i desideri reali degli appassionati italiani, e per poterlo fare Vi preghiamo di compilare il breve questionario in calce e di spedirlo in busta chiusa al nostro indirizzo oppure, allo stand della rivista PANOPLIA.

FERRING INTERNATIONAL S.R.L.
Via Piemonte 101 - 00187 ROMA

Nome, ... Cognome, ... Professione, ...

Indirizzo, ... Città, ...

Località che si desiderano visitare e perché, ...

..... In quale periodo dell'anno? .....

Di quale viaggio citato in questo avviso desidera ricevere il programma dettagliato?

Waterloo ☐ Castelli dell'Est ☐ Euro Militaire ☐ Derby ☐

Kulmbach ☐ Londra ☐ Luoghi di battaglie famose ☐

Altro (specificare) .....

CAMPIONATO ITALIANO WARGAMES A SQUADRE

Caro amico,

il Campionato Italiano Wargames a Squadre (C.I.W.A.S.) prepara la sua seconda edizioneper il 1991 e, naturalmente vuole crescere.

Quest'anno ai nastri di partenza si sono trovate otto squadre per un totale di 72 giocatori provenienti da tutta Italia, accomunati dalla voglia di divertirsi, di giocare e di conoscersi. Se anche tu vuoi questo dal tuo hobby, unisciti a noi! Il **CIWAS** è un torneo in due fasi, entrambe ad eliminazione diretta sulla lunghezza di cinque partite, la prima di qualificazione con il criterio di accoppiamentodella minore distanza chilometrica tra le squadre partecipanti, e la seconda di finale tra le quattro squadrea superstiti. L'organizzazione delle eliminatorie è lasciata alle singole squadre sfidanti, la finale si svolgerà invece con una mini-convention nel novembre 1991.

La scelta dei giochi per la finale sara' effettuata sulla base di una votazione che ogni squadra consegnera' al momento dell'iscrizione in cui dovranno essere riportati 15 titoli di giochi in ordine decrescente, al primo saranno assegnati 15 punti, al secondo 14 e così via. Ma che bisogna fare per formare una squadra? Basta riunire almeno cinque giocatori, ma consigliamo anche qualche riserva, non importa se della stessa città, dello stesso palazzo o di cinque regioni diverse, a noi interessa solo che sia gente a cui piace divertirsi e giocare; tra questi dovrete scegliere un Capitano che sarà il punto di riferimento per ogni contatto con la squadra e che entrerà automaticamente a far parte del Comitato del Regolamento, l'organo di autogoverno del **CIWAS.**

A questo punto avrete quasi concluso il lavoro, basterà inviare un elenco dei giocatori con il nome e l'indirizzo del Capitano, aggiungere 75.000 lire per le spese organizzative e i premi, e sarete iscritti al **CIWAS 1991,** tutto questo entro il 31/12/90. Una novità di rilievo rispetto alla passata edizione: un buono acquisto di mezzo milione per la squadra vincitrice dell'edizione 1991 del CIWAS.

Naturalmente siamo a tua completa disposizione per qualunque ragguaglio ulteriore e per darti copia del regolamento. Che altro possiamo dirti?

Aspettiamo una tua risposta sicuri che saprai cogliere al volo questa occasione di gioco e di incontro.

A risentirci presto.

il comitato organzzatore:

- DAL BELLO Daniele - Viale Firenze, 170 B - 06034 Foligno (PG) - telefono 0742 22742 (sabato e domenica in ore pasti).
- MATTIELLI Andrea - Via A. Sermei, 13 A - 06081 Assisi (PG) - telefono 075 813294 (sabato e domenica in ore pasti).
- TUZZI Massimiliano - Viale Mezzetti, 4 - 06034 Foligno (PG) - telefono 0742 53611 (in ore pasti).

RADUNO DI PRIMAVERA

Anche per il prossimo anno, Loris Pagnotta organizza una convention nel periodo primaverile: lasciamo direttamente a lui la parola per la presentazione.

Quest'anno ci ritroveremo il 12, 13 e 14 aprile 1991, presso l'Hotel Antonella di Gatte Mare (nei pressi di Rimini). Con questa scelta sono certo di aver risolto la maggior parte dei problemi logistici e di avervi messo a disposizione un locale tranquillo ed accogliente, dove combattere le vostre battaglie e vivere le vostre avventure. Una scelta che mi permette anche di garantirvi un vitto gustoso (anche se certamente non vi sarà il cinghiale come ad Orgiaglia) ed un alloggio adeguato, in camere a due letti (separati) dotate di servizi e telefono.

Il prezzo per la pensione completa dalla cena del venerdì al pranzo della domenica è fissato in lire 110.000 ed è comprensivo delle spese di organizzazione.

Il programma è libero e ciò non per mancanza di idee, come qualche maligno potrebbe pensare, ma perchè è ormai assodato che in una convention a cui partecipa un gruppo abbastanza ristretto di giocatori (saremo circa 50) la voglia di conoscersi e di scambiarsi idee, opinioni ed esperienze è tanta e l'idea di giocare per 2 o 3 giorni allo stesso gioco, come nel caso di un torneo, risulta alla fine poco praticabile.

Alla convention parteciperà un commerciante del settore, che per l'occasione praticherà prezzi scontati del 20%.

Per finire, ci sarà un regalo per tutti i partecipanti, oltre ad un altro paio di novità (delle quali non parlo per scaramanzia), che penso risulteranno gradite.

Chi intende partecipare deve inviarmi un vaglia postale di lire 50.000, intestato a Loris Pagnotta, via Matteotti 18, Seriate (CAP 24068) Bergamo, entro il 31.12.1990.

Resta inteso che comunque potrete contattarmi sia per posta che telefonicamente (allo 035/290592) per avere ulteriori spiegazioni o risolvere eventuali problemi particolari.

ASL - IN CONCTAT

IN CONTACT è la pubblicazione periodica della ASL Players Association, un'organizzazione senza fini di lucro il cui scopo è quello di promuovere la conoscenza, la comunicazione e la competizione tra i fans di ASL.

La ricetta di questa fanzine semestrale è abbasta semplice: una serie di reportage sugli eventi dedicati ad ASL nelle varie conventions, più sei scenari a numero.

Data la cadenza di pubblicazione, gli articoli non possono trattare avvenimenti dell'ultima ora. Nel numero 2 di IN CONTACT (settembre 1990) si parla dei tornei del 1989, compreso quello della PADCON: "That puny Hollow Legions hero Andrea Favali won the 16 players ASL tournament, defeating some of the finest players in the country on his route to victory".

Gli scenari pubblicati sono della massima qualità e ne è garanzia il fatto che sono disegnati e testati dai migliori playtesters del sistema e che vengono usati nei tornei delle conventions americane, compresi quelli ufficiali dell'Avalon Hill ad Origins.

A partire da questo numero, pubblichiamo la seconda serie di scenari tratti da IN CONTACT (la prima serie l'avevamo pubblicata a partire dal Notiziario 3/89), iniziando da due scenari usati nei tornei di Origins: CROCODILE ROCK e CELLES MELEE.

Chiunque fosse interessato ad aderire all'ASL Players Association può scrivere all'indirizzo di IN CONTACT: P.O. Box 4114, Youngstown, OH 44515, U.S.A.

Caro Amico,

il fatto che tu stia leggendo questa lettera significa che il PBM CHALLENGE ha finalmente preso il via, ed infatti troverai in allegato il modulo di adesione.

Non so se tu sei un "veterano" o meno del wargame (ed in particolare del gioco postale), in ogni caso la lista dei titoli scelti per questa fase iniziale del Campionato ti avra' gia' fatto capire che mi sono indirizzato innanzitutto alle nuove leve. I wargames elencati possono infatti essere appresi da tutti senza troppo sforzo, sono facilmente reperibili sul mercato e, ancora piu' importante, sono particolarmente adatti al gioco postale.

Ai "veterani" voglio comunque ricordare che la loro partecipazione e' estremamnete importante, per aiutare le reclute ad imparare i meccanismi del gioco postale, da un certo punto di vista, ma soprattutto per "insegnare" le regole di lealta' e di amichevole collaborazione che permettono a tutti noi di goderci questa branca del nostro hobby. E poi, e qui parlo per eperienza, non e' mica detto che un veterano riesca sempre a ... fare a pezzi un novellino !!! Questi ultimi infatti sono normalmemte molto motivati ed attenti, ed il fatto di avere tutto il tempo necessario per studiare una mossa e le varie alternative permette loro di recuperare l'handicap della mancanza di esperienza.

A tutti poi vorrei rammentare che questo e' soltanto un inizio e che e' mia intenzione aggiungere ogni anno, sulla base delle vostre indicazioni, nuovi titoli alla lista : cosi' dovremmo riuscire a soddisfare l'appetito di tutti i giocatori ed avremo anche una serie di specialisti (e di sfidanti) per ognuno dei giochi piu' popolari. Ne riparleremo fra qualche mese.
Per il momemto l'importante e' creare una buona base di giocatori e cominciare la tenzone: la collaborazione offerta fin dall'inizio dai maggiori clubs e riviste specializzate e' gia' un favorevole indice per il buon proseguimento di questa iniziativa, ma naturalmente conto ancora su tutti per una piu' capillare diffusione.

Lo scopo del PBM CHALLENGE e' evidente : dare un punto di riferimento UNITARIO a tutti gli appassionati del gioco postale, italiani ed ... esteri : in effetti ho gia' iniziato qualche sondaggio in altri paesi europei e mi auguro di avere nel futuro qualche sfidante straniero da confrontare con i nostri Campioni.

Ma ora ... bando alle chiacchere e torniamo a noi : troverai in allegato il Regolamento del PBM che, come noterai, e' stato volutamente redatto in maniera tutt'altro che pignolesca poiche' confido nelle buone "intenzioni" di tutti coloro che vorranno parteciparvi. (Naturalmente saro' sempre in tempo ad adottare misure piu' drastiche nel malaugurato caso che qualche disturbatore riuscisse ugualmente ad infiltrarsi.)

Troverai inoltre il modulo di adesione ad una o piu' categorie : a questo proposito vorrei sottolineare il fatto che ogni "adesione" comporta DUE PARTITE (tutti gli scontri sono infatti "triangolari") per cui ti consiglio di moderare il tuo istintivo entusiasmo e di partecipare SOLTANTO al numero di partite massimo che il tuo tempo libero di permette. Ti piacerebbe che il tuo avversario si ... eclissasse definitivamente proprio quando i tuoi sforzi stanno per essere coronati dal successo ed il tuo piano sta finalmente realizzandosi ? NO ? Beh ! Allora ricordatene prima di iniziare ed anche , e soprattutto, se mai un giorno sentissi la tentazione di abbandonare : se proprio non te la senti piu' non pensi che sarebbe preferibile offrire la propria resa ai tuoi avversari ?

Prima di chiudere vorrei infine scusarmi anticipatamente con tutti per le immancabili "pecche" che salteranno fuori in questa fase di rodaggio : portate pazienza e cercate voi stessi di collaborare al successo della nostra iniziativa con i vostri suggerimenti. OK ?

Grazie a tutti e buon divertimento

Pietro Cremona

PBM CHALLENGE

CAS POST 60
41043 Formigine (MO)

MODULO DI ADESIONE AL PBM CHALLENGE

Il sottoscritto _____ _____
(cognome) (nome)

nato il _____ a _____

e residente a _____ _____
CAP citta'

via/piazza _____

telefono _____

dichiara di aver preso visione del Regolamento del PBM CHALLENGE e chiede di poter partecipare alle seguenti partite (barrare con un crocetta le scelte fatte):

CATEGORIA (A) - NAPOLEON LAST BATTLES (SPI/TSR)
Scenario : QUATRE BRAS 7 turni SI --- NO ---

CATEGORIA (B) - GETTYSBURG '88 (A.H.)
Scenario 1 : JULY 1,1863 8 turni SI --- NO ---

CATEGORIA (C) - GREAT PATRIOTTIC WAR (GDW)
Minigame : BATTLE FOR MOSCOW 7 turni SI --- NO ---

GRUPPO - DIPLOMACY (A.H./Mondadori)
indicare anche le preferenze : SI --- NO ---

1 2 3 4 5 6 7
---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

Allego n. francobolli da lettera per il rimborso delle spese di fotocopiatura e spedizione dei KIT di gioco e resto in attesa della comunicazione della Segreteria per conoscere le modalita' per le partite ed i miei avversari

firma _____

NOTA : allegare 5 francobolli per OGNUNO dei wargames delle categorie A-B-C scelto e 20 francobolli per Diplomacy, comprendenti l'abbonamento al Notiziario dell'arbitro A.I.D. che gestira' la partita.

ATTENZIONE : non saranno prese in considerazione adesioni mancanti dei francobolli. Per eventuali richieste richiedenti risposta occorrera' allegare anche una busta affrancata ed indirizzata. SCRIVERE IN STAMPATELLO

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