



TorneoMaster

Notiziario 4/90

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

Iscrizioni «1991»

Tutti a Roma per il Torneo
di

ASL



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

SOMMARIO

La Classifica	5
Il Bilancio 90	11
I piani di Brunswick	13
Militaria	17
La II ^a Guerra d'Indipendenza Italiana	20
Eserciti e armi	24
Giocare con il Risorgimento	
«San Martino»	27
Alcune domande su «San Martino»	31
Operazione «COBRA»	37

L'EDITORIALE

Cari amici, archiviato ormai il 1990 eccoci di nuovo su queste pagine, il 1991 e' un'anno importante per tutti noi poiche' quest'anno festeggiamo i primi 10 anni d'attivita' della nostra associazione.

Per quest'anniversario abbiamo in programma l'effettuazione di vari tornei che si svolgeranno a Roma tra i quali vi preannunciamo sin d'ora il torneo nazionale di Advanced Squad Leader organizzato dal Torneo Master con gli amici del club romano la Coorte Tiberina.

Il torneo si svolgera' nei giorni 30 e 31 marzo a Roma, le fasi eliminatorie saranno giocate su degli scenari inediti da noi elaborati e testati mentre le finali si svolgeranno su scenari ufficiali.

E' importante per tutti coloro i quali volessero aderire a tale iniziativa, in special modo per quanti volessero prenotare l'albergo, inviare alla Segreteria la relativa richiesta, il torneo e' aperto ad iscritti e non del Torneo Master e resta inteso che le partite fra soci del TM avranno veste ufficiale ai fini della classifica nazionale.

Non c'e' possibile al momento darvi maggiori informazioni in quanto abbiamo alcuni dettagli in via di definizione (vedi il costo dell'albergo), ad ogni modo sara' nostra cura spedire ai richiedenti informazioni al piu' presto possibile visti anche i tempi ristretti.

Un'altra iniziativa che prendera' il via nel 1991 consiste nel torneo postale e faccia a faccia di Panzer Leader, ci e' parso doveroso fare quest'omaggio al vecchio gioco che detiene tutt'ora il record di partite giocate.

Il torneo si svolgera' su scenari particolarmente bilanciati, per cui per l'eliminatorie non sara' necessario giocare la stessa partita a ruoli invertiti, speriamo che cio' contribuisca ad aumentare il divertimento di tutti.

Il torneo come quello di Advanced Squad Leader e' aperto agli iscritti e non al Torneo Master con le stesse modalita' viste sopra per le partite fra soci del TM.

Anche in questo caso inviatiamo tutti gl'interessati a spedirci la richiesta d'informazioni piu' dettagliate.

V'informiamo che siamo inoltre aspettando di visionare la stesura definitiva della simulazione su Austerlitz, curata dagli indomiti modenesi, che usera' lo stesso sistema di Napoleon's Last Battles e del gioco Jena gia' da noi pubblicato.

Per quanto concerne il notiziario vi ricordiamo che il bollettino non e' l'espressione della Segreteria ma di tutti i soci pertanto vi saremmo estremamente grati se tra di voi si facesse avanti qualche altro volontario disposto a sacrificare, per una volta all'anno, una parte del suo tempo e c'inviasse un'articolo da

pubblicare.

Cio' non vuol dire che pretendiamo che c'inviate delle simulazioni ma che almeno ci consentiate, prendendo ad esempio i soci modenesi, di poter avere un certo "supply" di articoli onde evitarci di dover costantemente correre ai ripari per poter pubblicare un notiziario di circa 40 pagine.

Per quanto concerne le partite postali in corso la situazione e' particolarmente delicata come gia' detto sul precedente bollettino, per cui e' estremamente importante che ci rispeditate debitamente compilato in tutte le sue parti il modulo d'iscrizione 1991 specialmente per quanto attiene le partite postali in corso.

Questo ci permettera' di avere un quadro preciso della situazione e di richiamare al fair play tutti i giocatori piu' recidivi.

Dopo averli sollecitati la Segreteria si vedra' costretta, suo malgrado, ad applicare il regolamento nei confronti di coloro i quali non ottemperassero agli impegni che si sono assunti al momento della richiesta di partita postale.

La classifica Nazionale alla fine del 1990 ha fatto registrare i seguenti vincitori:

Nicola Quitadamo primo assoluto con 196 punti.

Stefano De Francesco secondo assoluto con 191 punti.

Sergio Montagner terzo assoluto con 179 punti.

Giuseppe Cassano miglior esordiente con 159 punti.

Sergio Montagner miglior scalatore con +28 punti.

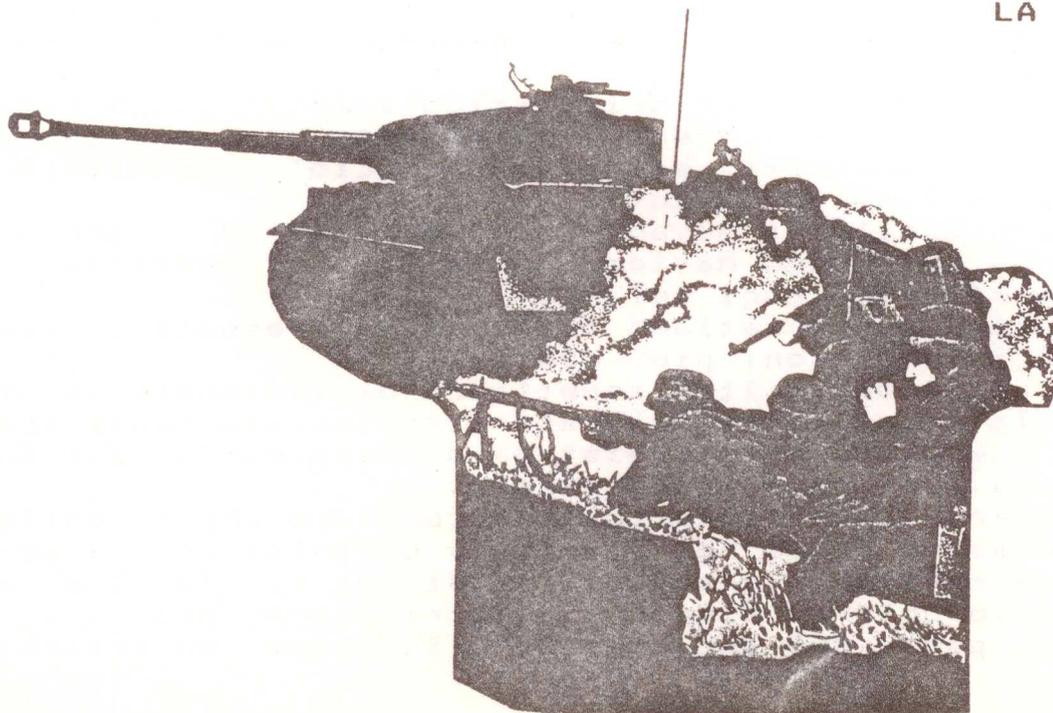
Congratulazioni a tutti da parte della Segreteria!

Infine vi rammentiamo, ove possibile, di provvedere ai rinnovi delle vostre iscrizioni entro il 31.03.1991 onde consentirci di programmare piu' tranquillamente le attivita' della nostra associazione.

Il modulo per i rinnovi e le iscrizioni lo troverete allegato al presente notiziario.

Non ci resta che chiudere augurando al Torneo Master ed a tutti i suoi iscritti buon anniversario!!!

LA SEGRETERIA





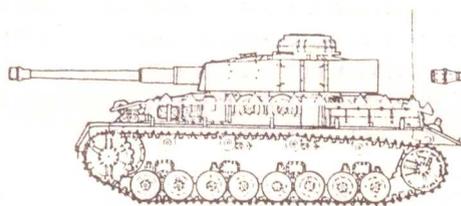
La Classifica

AGGIORNATA AL 31.12.90
PARTITE DISPUTATE 2622
PARTITE POSTALI 506

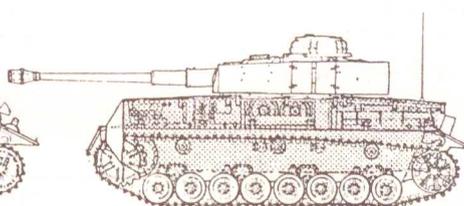
TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
UD205	QUITADAMO NICOLA	196	32	30	1	1	23	11	9
PG334	DE FRANCESCO STEFANO	191	40	32	0	8	16	18	2
VE274	MONTAGNER SERGIO	179	36	25	11	0	9	13	20
MO354	BATTILANI ANTONIO	178	27	18	8	1	3	14	12
BS235	USANZA GIULIO	175	15	14	1	0	6	9	14
BS359	GENTILINI ROBERTO	175	25	20	5	0	9	13	14
LT352	FAINA MAURO	174	48	29	17	2	13	13	38
MO055	CUOGHI SERGIO	172	233	140	92	1	5	17	48
PG351	TUZZI MASSIMILIANO	172	22	13	4	5	14	11	9
RM375	CASSANO GIUSEPPE	159	13	9	3	0	2	4	0
PV028	DORIA ALBERTO	158	39	28	8	3	11	8	2
RM144	STOCCHI ARMANDO	157	40	20	19	1	3	16	0
MO344	COTTAFIVI MASSIMO	154	19	10	9	0	2	5	0
MO054	TAGLIAZUCCHI ENRICO	152	187	91	94	5	9	12	14
MO050	CREMONA PIETRO	151	78	50	24	4	19	26	25
VR381	MARTINI LUCA	149	37	22	15	0	3	13	8
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
VR420	CUNEGO ALESSANDRO	141	19	16	3	0	5	4	0
BO374	BENNATI GIORGIO	140	14	7	6	1	5	10	5
NA300	CESARO MASSIMO	138	16	10	5	1	7	9	2
RM202	CAFARO BRUNO	137	72	33	31	8	23	27	14
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	133	13	5	6	2	6	7	7
PG361	GAMBACURTA STEFANO	128	16	9	5	2	13	6	5
PI329	BARTOLI MARIO	124	20	13	6	1	15	9	0
TO242	MORGERA CLAUDIO	124	14	10	3	1	5	4	5
RM303	LAMENDOLA GIUSEPPE	124	28	13	8	7	9	20	3
VA163	GIARONI ALFREDO	122	98	51	42	5	27	32	50
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
RM222	BOMBA CLAUDIO	115	19	11	5	3	6	6	0
NA299	ERCOLANO GIUSEPPE	114	13	6	7	0	4	10	0
VR272	LUCCHESI ANDREA	113	13	7	6	0	5	8	6
GO431	LA MACCHIA CLAUDIO	113	22	7	15	0	5	3	2
VR304	FERRARI FERNANDO	113	114	65	48	1	29	10	0
UD439	COSSETTINI STEFANO	109	15	5	10	0	10	2	0
RM175	LOMBARDI MARCO	109	99	45	44	10	34	27	6
FE407	SALETTI DANIELE	107	56	23	27	6	5	5	5
BL057	FERRO GIAMPIETRO	107	49	24	24	1	19	22	39

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
RM301	DZIEDUSZYCKI MATTEO	104	27	14	12	4	10	14	0
PG371	DAL BELLO DANIELE	103	14	5	7	2	5	8	0
GO433	MAREGA ROBERTO	102	20	14	6	0	4	1	0
VR219	MORETTI DAVID	99	28	13	11	4	10	13	0
RM221	BOMBA FABIO	96	15	3	11	1	6	4	0
MO345	ARTIOLI PAOLO	96	25	6	19	0	3	4	1
VE216	CANEVESE ALESSANDRO	92	10	2	7	1	6	3	3
RM212	PORRINI RAFFAELE	91	12	2	10	0	3	7	0
PV348	MACCIONI GIOVANNI	86	12	3	9	0	4	4	10
VR306	CABIANCA LUCIANO	85	90	36	53	1	25	6	0
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
BO324	FAVALI ANDREA	79	57	27	27	3	10	25	2
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	BADIOLETTI CARLO	57	20	2	15	3	11	8	0
VR435	POL ANGELO	46	10	0	10	0	4	3	0



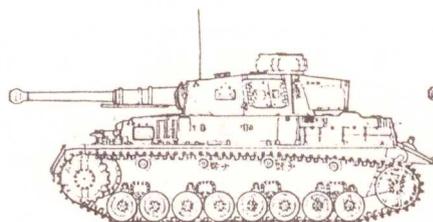
Ausf. H



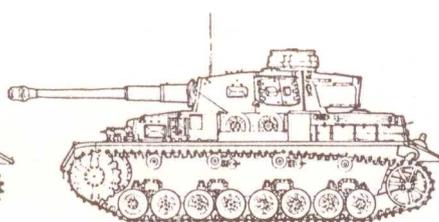
Ausf. J

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
TO424	SALVATORE GIAMPAOLO	109	1
MS207	CHIAPPE ALESSANDRO	105	2
BL037	GUGLIELMO MAURIZIO	104	3
VR436	SCARPETTA LEONARDO	103	6
GR382	LONGO GERMANO	102	5
MI009	CIMINI MAURIZIO	101	5
RM425	BATTIGELLI GIOVANNI	100	6
VR206	GABRIELLI STEFANO	97	6
VR441	NEGRELLI MARCO	96	1
FO231	GRANATA ENRICO	91	8
RM426	DOMENICI DARIO	83	3
MI338	FILIPCIC LUIGI	81	6
FI428	DE DONNO LORENZO	79	3
AL437	GRASSI MAURIZIO	78	3
PG410	BEZZI CLAUDIO	59	9
UD456	FATTORI ANDREA	55	7



Ausf. F/2



Ausf. G

NUOVE PARTITE POSTALI

L 103 LA MACCHIA - GENTILINI
 L 104 SELVA - GIARONI
 P 773 USANZA - NEGRELLI
 P 774 CREMONA - FAINA
 P 775 TROPIANO - LA MACCHIA
 P 776 FAINA - SALETTI
 P 777 TROPIANO - NEGRELLI
 P 778 FAINA - GIAMPAOLO
 P 779 FAINA - TROPIANO
 P 780 FAINA - GIAMPAOLO
 P 781 FAINA - FOGGETTI
 P 782 FAINA - FOGGETTI
 P 783 TROPIANO - GIAMPAOLO
 P 784 PEDRAZZI - NASSER

Squad Leader (AH)
 Advanced Squad Leader (AH)
 Napoleon's Last Battles (TSR)
 Russian Campaign (AH)
 Squad Leader sc 1 (AH)
 Ironbottom Sound (QUA)
 Squad Leader sc 1 (AH)
 Napoleon's Last Battles (TSR)
 The Great Patriotic War
 Anzio (GDW)
 Borodino (S&T)
 Napoleon at Leipzig (CLA)
 Afrika Korps (AH)
 Jena (TM-IGDG)

**le marche più
giocate**

Avalon Hill	1602	(61.09%)
SPI	639	(24.37%)
GDW	146	(05.56%)
Victory Games	43	(01.63%)
International Team	34	(01.29%)
Quarterdeck Games	32	(01.22%)
WWW	19	(00.72%)
altre	107	(04.08%)



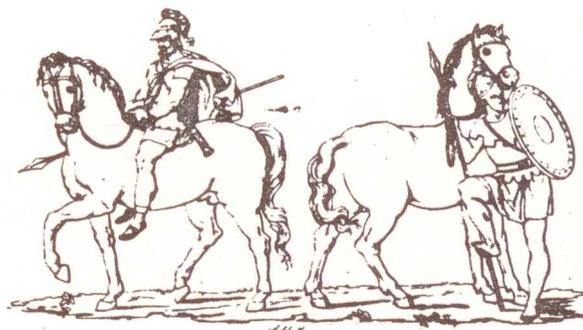
**i più
giocati**

Panzer Leader (AH)	278
Napoleon's Last Battles (SPI)	218
Advanced Squad Leader (AH)	201
Squad Leader (AH)	161
The Russian Campaign (AH)	89
Panzerblitz (AH)	84
Napoleon At War (SPI)	81
Cross Of Iron (AH)	78
Afrika Korps (AH)	74
The Arab-Israeli Wars (AH)	60
Blue & Gray (SPI)	55
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)	71
The Russian Campaign (AH)	35
Squad Leader (AH)	29
Afrika Korps (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

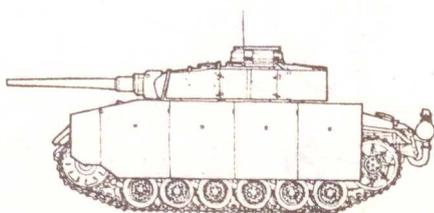


elenco partite

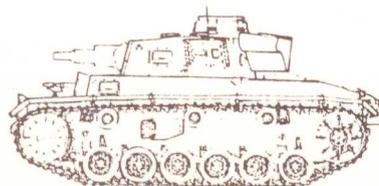
Il presente elenco serve, oltre che da riscontro per le partite disputate, anche da spunto per nuove sfide. Il nominativo in **neretto** è quello del vincitore; in caso di pareggio i due nomi saranno nello stesso stile.

<u>data</u>	<u>giocatori</u>	<u>gioco</u>	<u>pbm</u>
1.3	Gentilini-Liguori	Singapore (SPI)	
22.9	Martini-Giaroni	Advanced Squad Leader (AH)	
30.9	Cunego-Scarpetta	Squad Leader (AH)	
5.10	Cunego-Pol	Wings (YAQ)	
25.10	Liguori-Maccioni	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
29.10	Faina-Saletti	Ironbottom Sound (QUA)	*
29.10	Faina-Saletti	Ironbottom Sound (QUA)	*
31.10	Quitadamo-Fattori	Lee Vs. Grant (VG)	
2.11	Cuoghi-Artioli	Panzer Leader (AH)	
3.11	Quitadamo-Fattori	Blue & Gray (SPI)	
4.11	Usanza-Negrelli	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
10.11	Cossettini-Fattori	Jena (IGDG)	
11.11	Cossettini-Fattori	Jena (IGDG)	
14.11	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
16.11	Cossettini-Fattori	Platoon (AH)	
19.11	Scarpetta-Cunego	Wings (YAQ)	
21.11	Cafaro-Faina	La Bataille d'Auerstadt (CLA)	
29.11	La Macchia-Gentilini	Squad Leader (AH)	
30.11	Cossettini-Fattori	Tank Leader (WES)	
1.12	Cossettini-Fattori	Blue & Gray (SPI)	
5.12	Usanza-Giaroni	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
14.12	Quitadamo-Cossettini	Le volpi del mare	
14.12	Quitadamo-Cossettini	Le volpi del mare	
16.12	Quitadamo-Cossettini	Normandy (SPI)	
17.12	Scarpetta-Pol	Cross Of Iron (AH)	
19.12	Quitadamo-Cossettini	Agincourt (GDW)	
20.12	Cassano-Favali	Thunder At Cassino (AH)	
28.12	Salvatore-Favali	The Russian Campaign (AH)	*
29.12	Cafaro-Bomba	Terrible Swift Sword (SPI)	

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.



Ausf. M



Ausf. N

RELAZIONE AL BILANCIO CONSUNTIVO '90 DEL TORNEO MASTER

Eccomi di nuovo su queste pagine per parlarvi questa volta non della Guerra Civile Americana ma bensì dei numeri che scaturiscono dalla formulazione del bilancio consuntivo della nostra associazione.

Il 1990 si è chiuso con un'utile d'amministrazione pari a £. 442.342 che costituisce l'avanzo più basso avuto dal TM dal lontano 1985 anno in cui chi scrive si assunse il compito di gestire la contabilità del club.

Le spese fisse costituite dai costi attinenti al notiziario sono stati pari a £. 2.734.500, pertanto il costo medio del bollettino si è assestato a £. 4.557 per copia con un'incremento di £. 478 rispetto all'anno 1989.

Purtroppo l'aumento dei costi per il notiziario sta divenendo una costante di questi ultimi anni e ciò è dovuto in larga parte ai continui ritocchi delle tariffe postali ed alle spese tipografiche.

Per quanto concerne le spese di cancelleria quest'ultime sono state drasticamente contenute ammontando a £. 22.000 con una diminuzione del 21,4% rispetto all'anno 1989.

Gli interessi sul c/c bancario sono stati pari a £. 43.740 con una diminuzione del 44% rispetto all'anno 1989 ciò è dovuto essenzialmente ad una giacenza media inferiore.

Per quanto attiene le targhe premio siamo passati dalle £. 200.000 dell'89 alle £. 300.000 del 1990, la causa principale di quest'aumento è da addebitare alla pubblicazione del notiziario n.1/89 "Jena" che ci ha "costretti" a premiare tutti i suoi autori per il miglior articolo dell'anno 1989.

Diamo un'occhiata alla situazione dei soci che ha visto un'ulteriore, anche se lieve, diminuzione rispetto all'89, poiché ci siamo attestati a quota 116 con 100 rinnovi e 16 nuovi iscritti, 23 soci dell'anno 1989 non hanno rinnovato l'adesione.

Le medie rispetto ai dati dell'89 ci danno l'81,30% dei rinnovi d'iscrizione ed il 18,70% di mancati rinnovi, i nuovi associati rispetto al totale degli iscritti del '90 si attestano al 13,79%.

Rispetto ai dati storici dell'anno 1989 scaturisce l'aumento del 10,35% dei rinnovi e la diminuzione del 14,55% dei nuovi soci, infine la comparazione del dato '89 con quello del '90 per quanto attiene i mancati rinnovi ci dà una diminuzione del 21,43%.

Da tutto ciò scaturisce che ogni anno (tranne negli anni di crisi 1986 e 1989) il TM ha un salasso che si aggira tra i 20 ed i 30 mancati rinnovi, il 90% circa di tale dato riguarda i "soci meteora" ossia coloro i quali s'iscrivono per la prima volta al nostro club e l'anno seguente non rinnovano.

Concludo con le dolenti note, per l'anno 1991 prevedo che il notiziario ci costerà £. 3.000.000 (lira più lira meno) il che vuol dire, considerando che la media degli iscritti negli ultimi due anni è stata di 122 unità, che per coprire il costo del solo notiziario avremo bisogno di 120 iscritti tra rinnovi e nuovi adepti, il saldo di cassa dell'anno 1990 servirà a coprire le altre spese.

Il risultato logico di quanto ho esposto è purtroppo che, mio malgrado, sono costretto ad annunciarvi sin d'ora che per l'anno 1992 la Segreteria si vedrà costretta a portare la quota d'adesione a £. 30.000 per garantire, l'operatività amministrativo-contabile dell'associazione, anche se l'aumento da £. 20.000 a £. 25.000 risale solo all'anno 1990; unica alternativa a tale aumento è la drastica riduzione sia qualitativa che quantitativa del notiziario.

IL TESORIERE

Claudio Bomba

CONTO CONSUNTIVO 1990 TORNEO MASTER

	MESI												TOTALE 1990
	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO	LUGLIO	AGOSTO	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	
ENTRATE													
ISCRIZIONI CONTANTI	200.000	80.000	50.000	225.000	150.000	26.000	25.000	0	125.000	0	25.000	0	906.000
ISCRIZIONI C/C PT	0	30.000	390.000	705.000	349.000	170.000	75.000	75.000	30.000	0	25.000	0	1.849.000
ISCRIZIONI C/C B	25.000	0	25.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50.000
SALDO CONTANTI 31.12.89	39.100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	39.100
SALDO 89 CC PT	4.237	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.237
SALDO 89 CC BANCARIO	544.699	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	544.699
VENDITA ARRETRATI	0	0	0	0	0	0	34.000	54.000	0	0	0	0	88.000
INTERESSI CC BANCARIO	43.740	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	43.740
INTERESSI CC PT	1.666	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.666
ISCRIZIONI "JENA"	0	0	0	0	0	0	0	5.000	0	0	0	0	5.000
TOTALE ENTRATE	858.442	110.000	465.000	930.000	499.000	196.000	134.000	134.000	155.000	0	50.000	0	3.531.442
USCITE													
TIPOGRAFIA NOTIZIARIO	0	500.000	0	0	500.000	500.000	0	0	0	0	500.000	0	2.000.000
FRANCOBOLLI NOTIZIARIO	0	180.000	0	0	150.000	150.000	0	5.000	0	0	77.500	0	562.500
BUSTE NOTIZIARIO	0	17.000	0	0	20.000	20.000	0	0	0	0	12.000	0	69.000
COPERTINA NOTIZIARIO	0	0	0	0	50.000	0	0	0	0	0	0	0	50.000
TARGHETTE NOTIZIARIO	0	0	0	0	0	0	0	0	53.000	0	0	0	53.000
CANCELLERIA SPESE DI													
SECRET. CORRISP. INFOR.	0	8.000	0	9.000	0	0	0	0	5.200	0	0	0	22.200
TASSE ASSEgni CC PT	0	0	0	950	950	0	1.000	0	0	1.000	0	0	3.900
SPESE RITENUTE CC BANC.	25.000	0	0	0	3.500	0	0	0	0	0	0	0	28.500
TARIFE PREMIAZIONI	0	0	0	0	0	0	300.000	0	0	0	0	0	300.000
TOTALE USCITE	25.000	705.000	0	9.950	724.450	670.000	301.000	5.000	58.200	1.000	589.500	0	3.069.100
SALDO DI CASSA	833.442	-595.000	465.000	920.050	-225.450	-474.000	-167.000	129.000	96.800	-1.000	-539.500	0	442.342

I PIANI DI BRUNSWICK

Scenario campagna n. 5 di Jena-Auerstadt

(Torneo Master-I giochi dei grandi di Verona).

Premessa

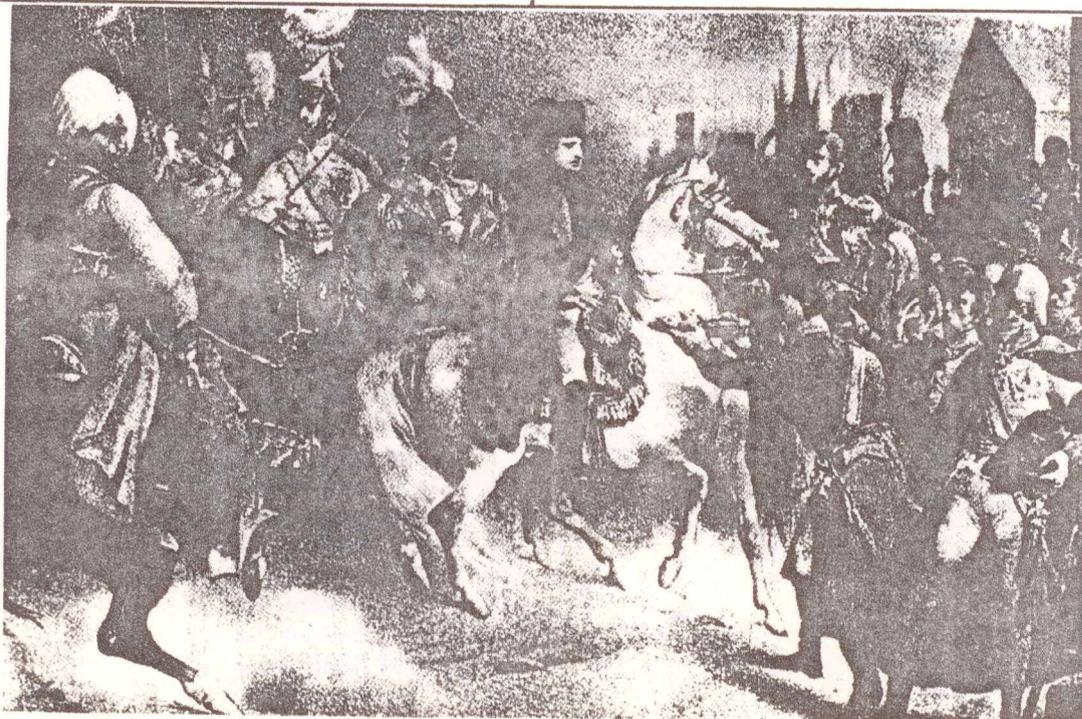
Sia lo scenario campagna n. 3 che il n. 4 del gioco base rispecchiano situazioni storiche realmente accadute: in particolare il n. 4 riproduce il posizionamento storico dei reparti alle ore 16.00 del 13/10/1806.

A quell'ora il colonnello Massenbach, CSM di Hohenloe, informo' Brunswick dell'attivit  francese a Jena: il comandante prussiano confermo' comunque l'intenzione di attenersi al piano stabilito la mattina di quel giorno, dividendo cos  l'armata prussiana in due tronconi, separati dal fiume Ilm.

Questo nuovo scenario, puramente ipotetico e, al contrario del n.4, basato su di un piazzamento iniziale non storico, parte invece da un presupposto diverso: durante la riunione del consiglio di guerra prussiano la mattina del 13/10, alcuni generali proposero di rischiare il tutto per tutto, affrontando i francesi in una grande e decisiva battaglia campale, da combattere tra Jena ed il ponte sull'Ilm (esagono 4327).

Si trattava di un'idea molto audace e che presupponeva doti di coraggio certamente non congeniali a Brunswick e von Mollendorf.

Tuttavia, per quanto molto rischiosa, questa soluzione presentava alcuni aspetti di sicuro



Napoleone entra solennemente a Berlino il 26 Ottobre 1806.

interesse: i prussiani si sarebbero infatti trovati con le loro linee di comunicazione estremamente esposte, ma al contempo avrebbero gravemente minacciato quelle francesi.

I pareri degli storici su questo piano, che nella riunione di cui si è detto non venne seriamente preso in considerazione, sono molto discordanti: secondo Petre e Chandler questa manovra avrebbe forse potuto dar luogo a risultati estremamente positivi, secondo il generale Maggiolini avrebbe invece condotto ugualmente ad un disastro.

Lo scenario proposto vuole indagare su quest'ultima possibilità dei prussiani, proponendo agli iscritti al TM una partita che troverà il sicuro interesse degli amanti degli scontri "all'ultimo sangue".

Piazzamento francese

Il piazzamento francese è eguale a quello dello scenario n. 4, sia per quanto riguarda i pezzi presenti sulla mappa all'inizio del gioco, sia per quanto riguarda i rinforzi ed il loro ingresso.

Piazzamento prussiano

- Divisione Tauzien: piazzamento uguale scenario n. 4
- Divisione Holtzendorf: piazzamento uguale scenario n. 4
- Divisione Zechswitz:

2901 generale
2701 fanteria 3-3
2802 fanteria 3-3
2802 fanteria 4-3
2702 cavalleria 2-6
2703 artiglieria 1-3

- Brigata Cerrini:

3104 generale
3005 fanteria 5-3
3104 fanteria 5-3

- Brigata Dyern:

3204 generale
3204 fanteria 5-3
3303 fanteria 5-3

- Brigata Blucher:

3404 generale
3404 cavalleria 2-7
3504 cavalleria 3-6
3604 artiglieria 1-6

- Divisione Grawert:

3409 generale
3112 cavalleria 3-7
3105 cavalleria 3-7
3110 cavalleria 4-6
3210 cavalleria 3-6
3409 cavalleria 2-6
3309 artiglieria 2-6
3508 artiglieria 2-3
3608 artiglieria 3-3
3409 fanteria 5-3
3508 fanteria 5-3
3608 fanteria 5-3
3607 fanteria 5-3
3706 fanteria 4-3

- Divisione Ruchel:

3804 generale
3704 fanteria 5-3
3804 fanteria 5-3
3903 fanteria 5-3
4004 fanteria 5-3
4004 fanteria 5-3
4103 fanteria 5-3
4203 fanteria 4-3
3904 artiglieria 1-3
4302 artiglieria 5-3
3409 generale Hohenloe

- Divisione Schmettau:

3802 generale
3501 cavalleria 2-7
3602 cavalleria 4-6
3701 artiglieria 2-6
3901 artiglieria 3-3
4101 artiglieria 4-3
3802 fanteria 6-3
3901 fanteria 6-3
4002 fanteria 6-3
4002 fanteria 5-3
4101 fanteria 5-3

- Divisione Wartensleben:

4301 generale
4202 cavalleria 2-7
4301 cavalleria 4-6
4301 artiglieria 2-6
4501 artiglieria 3-3
4801 artiglieria 4-3
4401 fanteria 6-3
4401 fanteria 6-3
4501 fanteria 6-3
4601 fanteria 5-3
4701 fanteria 5-3



per ordine dell'Imperatore sul campo di battaglia di Rossbach viene abbattuta la colonna che commemorava la vittoria riportata, durante la guerra dei Sette Anni, da Federico il Grande sugli eserciti francesi e imperiali (5 novembre 1757)

Entrata rinforzi prussiani:

Ore 17.00 del 13/10:

generali Orange ed Udom, fanteria Udom 8-3 e 6-3, tutte le fanterie e le artiglierie a piedi della divisione Orange.

Ore 18.00 del 13/10:

tutti i restanti reparti di Orange ed Udom, generali Brunswick e Kalcreuth, tutte le cinque fanterie della divisione Arnim.

Ore 19.00 del 13/10:

generale Arnim con i restanti reparti della sua divisione.

Tutti i rinforzi prussiani entrano dall'esagono 4801.

Durata dello scenario

Lo scenario inizia alle 16.00 del 13/10 e termina alle 5.00 del 15/10.

I francesi muovono per primi.

Condizioni di vittoria

La vittoria e' determinata dalla differenza dei punti vittoria tra i due giocatori.

I punti vittoria si ottengono:

- Ogni punto forza avversario eliminato 1 PV
- Ogni unita' avversaria ridotta a fine scenario 1 PV
- Occupazione a fine scenario di ognuno dei seguenti esagoni: 1124-1313-1335-1401-1501-1502-1508-1602-1709-1901-1903-1911-

1952-2012-2107-2304-2407-2938-3247-3332-3343-3539-3645 5 PV

N.B. l'occupazione di questi esagoni puo' essere evidenziata dai giocatori con un counter di apposito colore.

Ciascun giocatore ottiene poi tanti punti vittoria pari al numero dei corpi avversari demoralizzati a fine partita (vedere apposita tabella del gioco base).

Livelli di vittoria

- Decisiva francese: piu' di 60 PV a favore.
- Tattica francese: piu' di 30 Pv a favore.
- Tattica prussiana: piu' di 30 PV a favore.
- Decisiva prussiana: piu' di 60 PV a favore.

Regole speciali

1) la regola Bernadotte in questo scenario e' abolita. Tutte le unita' del corpo Bernadotte non possono in questo scenario attraversare il ponte (esagoni 1853-1952) ma per il resto muovono liberamente.

2) tutte le unita' di Murat e della guardia che entrano dall'esagono 1503 muovono liberamente.

3) tutte le unita' prussiane non possono muovere nei turni che vanno dalle 23.00 alle 02.00 del giorno 13/10.

4) nessuna unita' puo' uscire dalla mappa: se cio' avviene l'unita' deve essere considerata eliminata.

5) tutti i rinforzi devono entrare obbligatoriamente al turno indicato; unica eccezione sono le unita' di Augerau che possono essere ritardate nel loro ingresso a piacere del giocatore francese.

Linee di comunicazione

Francesi: tutto il bordo SW ed il bordo SE della mappa; il bordo NE compreso tra gli esagoni 1503 e 1853 inclusi.

Prussiani: tutto il bordo NE ed il bordo NW compreso tra gli esagoni 4853 e 4825 inclusi.

Regole opzionali per gli scenari campagna nn. 3 e 4.

Regola Bernadotte modificata:

le truppe soggette alla regola, che viene integralmente mantenuta, possono uscire dal loro cammino obbligato per attaccare qualunque unita' prussiana che si trovi a SE del fiume Saale, che va da 1022 a 1952.

Linee di comunicazione francesi aumentate: oltre ai bordi di mappa gia' indicati nel gioco base, il francese dispone del tratto di mappa da 1853 a 1053.

Punti vittoria corpi demoralizzati:

oltre ai punti vittoria indicati nelle condizioni di vittoria del gioco base, ciascuno dei giocatori percepisce a fine partita il numero di punti vittoria corrispondente a ciascun corpo avversario demoralizzato al termine del gioco. I punti vittoria corrispondenti a ciascun corpo sono gia' indicati nella tabella del gioco base.

Si consiglia senz'altro di adottare queste regole facoltative che l'esperienza di gioco ha dimostrato essere utili per un maggiore realismo.

Ringrazio infine quanti, iscritti al TM e non, mi hanno inviato i loro complimenti per il lavoro svolto, nonche' i membri della segreteria del TM ed il socio Nando Ferrari titolare de I giochi dei grandi di Verona, senza il cui aiuto la pubblicazione di Jena non sarebbe stata possibile.

ANTONIO BATTILANI

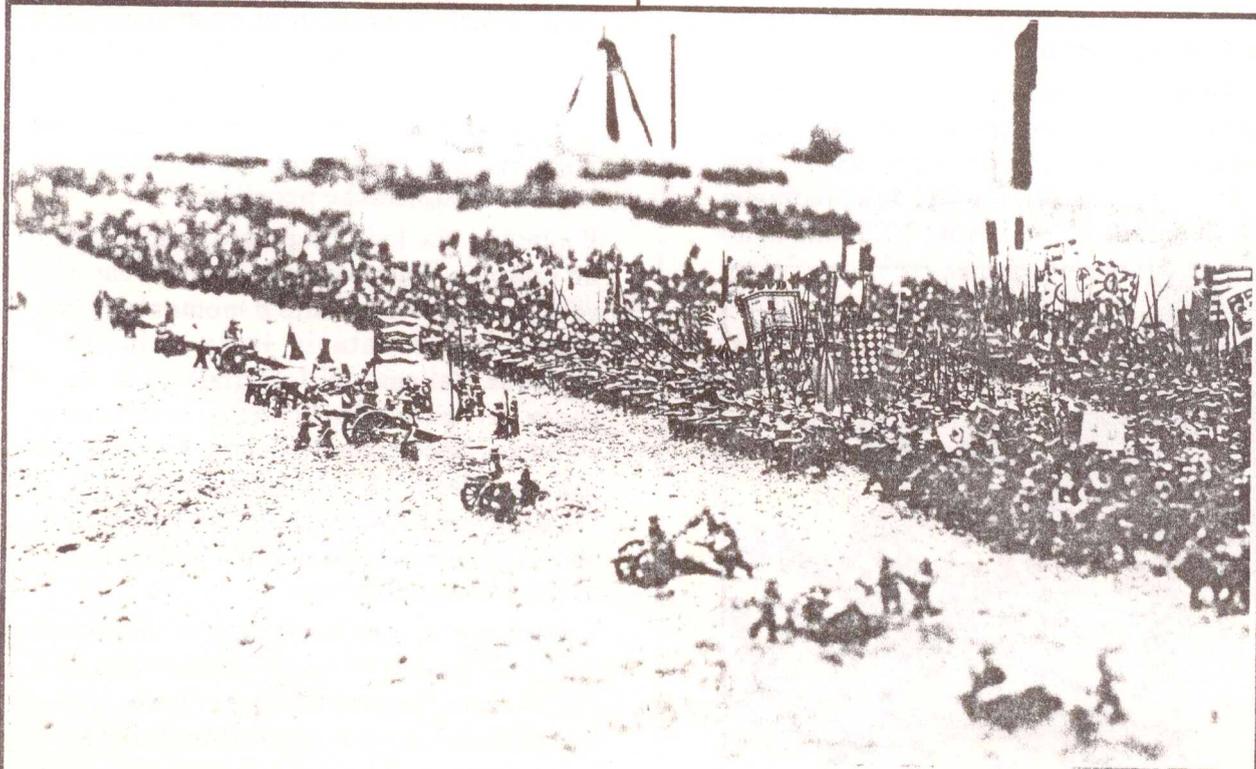
MILITARIA

Il 4 novembre si è svolta a Roma nei locali del Museo Della Civiltà Romana la seconda edizione di "MILITARIA in EUROPA", la manifestazione annuale che raccoglie ed espone le vari collezioni private di carattere storico militare.

L'edizione di quest'anno ha registrato un grandissimo successo dovuto sia all'ottima organizzazione da parte della "RIVISTA MILITARE", sia all'alto livello delle collezioni esposte. Per l'inaugurazione era prevista anche una sfilata di automezzi d'epoca, ma la pioggia torrenziale ne ha impedito lo svolgimento, anche se i più temerari, muniti di ombrello e stivali, hanno potuto ammirare queste meraviglie accompagnate da autisti in divise d'epoca ferme al loro parcheggio, fra i tanti ci ha particolarmente colpito il sidecar della BMW utilizzato dall'Africa Korps nella seconda guerra mondiale, un Bren Carrier inglese ed un Half truck M30 americano.

Entrando all'esposizione al coperto rimanimmo subito affascinati dai diversi figurini montati e dipinti da mani esperte ed attente, i periodi storici trattati sono molteplici, in pratica ve ne erano per tutti i gusti, dall'impero romano al medioevale, dal napoleonico alle guerre risorgimentali, dalla seconda guerra mondiale al periodo contemporaneo. Anche per quanto riguarda le scale scelte per le ricostruzioni si va dai minuscoli 5mm. in piombo usati dai wargamer ai 90mm. ricostruiti in legno.

tra i tanti espositori ricordiamo AL.FAMODEL v.le Somalia 216, La Bottega del Soldatino via Lago di Lesina 13, NAIR HOBBY c.ne Ostiense 287, CRI.EL.MODEL via T. Valfrè 24, per quanto riguarda gli espositori romani. I loro modelli, specialmente quelli del periodo napoleonico, sono di notevole fattura e accuratezza nei particolari.

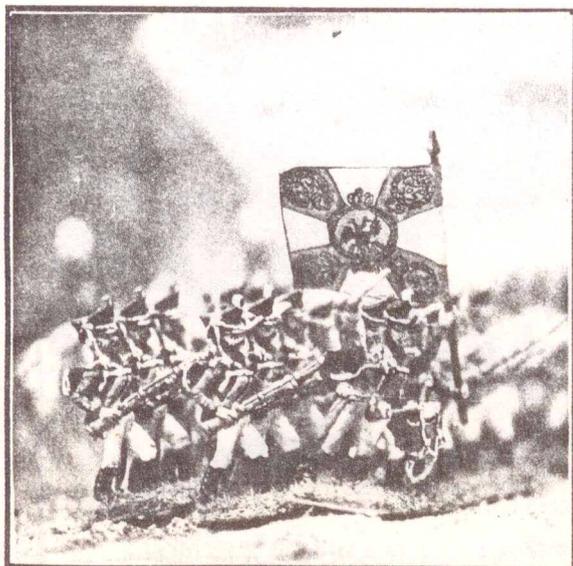


IL FANTASTICO PLASTICO DELL'ASSOCIAZIONE SCRAMASAX

Un discorso a parte merita invece la MIRLITON S.G. di Grazzini Stefano, via A. Barducci 5/a Tavernuzze (FI), questa casa costruisce dei pezzi in 25 mm. che fanno veramente rimanere a bocca aperta per come i particolari emergano anche in una scala così piccola usata il più delle volte per giocare e non come pezzi da collezione. Veramente notevoli le ricostruzioni dei cavalieri medioevali e delle loro truppe appiedate, un particolare encomio per aver forgiato anche dei pezzi delle guerre di indipendenza con la stessa cura con cui hanno costruito la loro collezione napoleonica, che certamente ha più mercato di un periodo forse troppo facilmente dimenticato, i costi poi abbastanza contenuti propongono questa casa come valido sostituto di quelle inglesi o americane a cui storicamente bisogna rivolgersi per chi vuole costruire il proprio esercito.

Continuando il nostro itinerario in questa mostra delle meraviglie rimaniamo ancora una volta sbalorditi di fronte al diorama di LUCA'S MINIATURE di Stefano Cristini, via Gramsci 5-Zanica (BG) che ha ricostruito con eccezionale perfezione un famoso dipinto di Paolo Uccello usando delle miniature in 54 mm.

Entriamo ora in una sala interamente dedicata a dei professionisti di plastici storici, qui troviamo esposta con dei pezzi da 25 mm. l'intero schieramento iniziale della battaglia di Breitenfeld 17 settembre 1631, una delle



grosse battaglie combattuta durante la guerra dei 30 anni, il colpo d'occhio è veramente spettacoloso con centinaia e centinaia di pezzi schierati, c'è addirittura ricostruito il campo dell'esercito con la sua vita quotidiana tra le tende logore della lunga campagna. Autori di questa ennesima meraviglia sono gli appassionati che compongono l'ASSOCIAZIONE PROFESSIONALE SCRAMASAX di via Cavour 90 (FI).

Eccoci ora giunti allo stand di una nostra vecchia conoscenza, sono gli amici del gruppo 3G di Roma, alcuni dei quali si stanno dedicando in modo decisamente professionale e con notevole successo alla pubblicazione della rivista trimestrale "PANOPLIA" nella quale sono trattati con notevole perizia tutti gli argomenti che possono interessare sia dei collezionisti che dei giocatori di simulazioni storiche, per il loro indirizzo vi rimandiamo alla locandina che troverete inserita da qualche parte su questo notiziario.

Infine un particolare spazio vorremmo dedicare ad un altro gruppo romano

di giocatori di tridimensionale con dei 25 mm., sono gli amici del gruppo "LE GRANADIERS", nonostante che con i loro pezzi ci giochino normalmente i figurini da essi dipinti sono dei veri e propri pezzi unici, tale è la precisione e la cura dei particolari da poter riconoscere a prima vista i leader con le loro caratteristiche peculiari.

Il plastico da loro preparato rappresenta un episodio della battaglia di Malo-Jaroslavets, e più precisamente il momento culminante dell'entrata in linea della 15^a divisione italiana del Generale Pino dopo che la 13^a e 14^a divisione francese avevano ceduto ai ripetuti assalti dei russi. Poco dopo questo episodio fece seguito la carica della Guardia reale Italiana a piedi, composta anche dagli indomiti cacciatori a piedi (coscritti) del Colonnello Peraldi.

Il plastico è in scala con il grafico allegato ed ogni millimetro del tavolo corrisponde ad 1 metro reale. Naturalmente, per limiti di spazio, abbiamo dovuto concentrarci solo sulla parte centrale del campo di battaglia; come

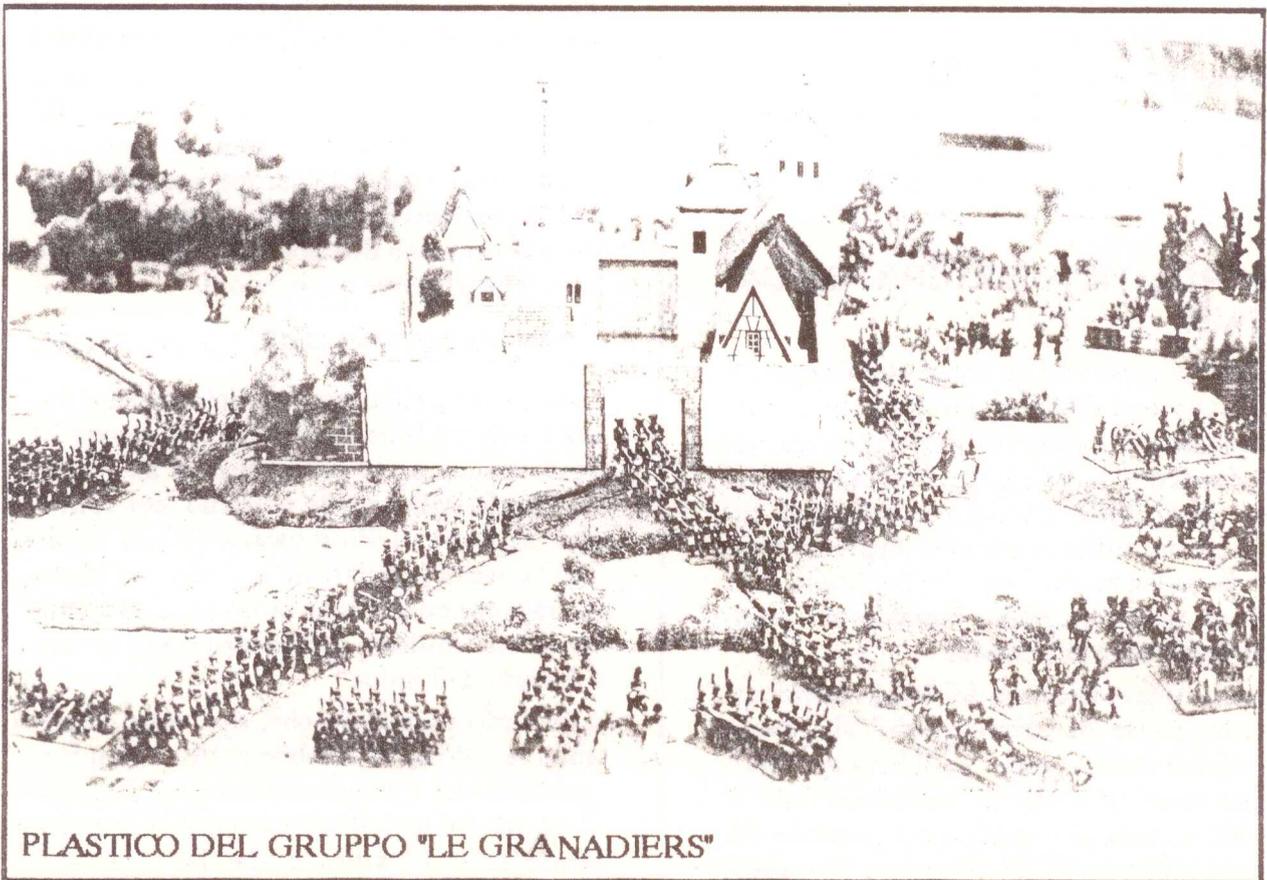
per le distanze, abbiamo dovuto scalare leggermente il numero dei figurini (in scala ogni figurino corrisponde a 60 uomini reali) perché materialmente non sarebbero potuti entrarci, ma la visione d'insieme sembra ripagarci di questi piccoli difetti.

I figurini in piombo esposti sono più di 800, di marche inglesi ed italiane, alti tra i 25 ed i 35 mm. Sono stati dipinti seguendo scrupolosamente le tavole uniformologiche del periodo Napoleonico, da alcuni soci del Gruppo Wargame "Le Grenadier" e precisamente: Francesco Thau, Francesco Saudelli,

Piero Cavallerin, Gaetano Ciotola ed Antonio Di Bartolo. Gli appassionati di uniformologia potranno riconoscere le uniformi dei Cosacchi della Guardia dello Zar o dei Granatieri della guardia reale di Eugenio anche in questa piccola scela.

Il plastico è stato eseguito da Antonio Di Bartolo e da sua moglie Margherita con la preziosa collaborazione di Teresa Piaggioli per la realizzazione della città di Malo-Jaroslavets.

Bruno Cafaro



PLASTICO DEL GRUPPO "LE GRANADIERS"

LA SECONDA GUERRA D'INDIPENDENZA ITALIANA

L'ANTEFATTO

Dopo il fallimento della prima guerra d'indipendenza 1848/49 e l'abdicazione di Carlo Alberto avvenuta lo stesso giorno della sconfitta di Novara (23.03.1849) sali' al trono del Regno di Sardegna Vittorio Emanuele II ed inizio' a nascere l'astro di Cavour, chiamato dal primo Ministro Massimo d'Azeglio a far parte del governo sardo nel 1850 prima come Ministro dell'Agricoltura e poi delle Finanze, successivamente grazie alla fusione tra il centro liberale e la sinistra moderata di Urbano Rattazzi il 4.11.1852 Cavour assunse la carica di Presidente del Consiglio.

Da quel momento inizio' l'opera instancabile e grandiosa del grande statista il quale in poco meno di un decennio di governo raggiunse risultati di una portata senza pari per la storia nazionale.

Cavour incremento' l'industria l'agricoltura il commercio e sviluppo' enormemente le ferrovie di Piemonte e Liguria, ma fu' la politica estera che assorbì le sue cure piu' assidue.

LA POLITICA ESTERA DI CA- VOUR

Cavour si rendeva ben conto che il regno di Sardegna ben difficilmente avrebbe potuto tener testa all'Impero asburgico, per cui cerco' d'inserire la questione italiana nel piu' vasto gioco della politica internazionale europea, il fine ultimo dello statista piemontese era la cacciata dell'Austria dall'Italia e la formazione di un regno sabauda che comprendesse tutta la penisola.

La crisi internazionale del 1854 culminata con la guerra di Crimea fornì al Cavour l'occasione tanto attesa, ed il Regno di Sardegna invio' un corpo di spedizione forte di 15.000 uomini, al comando del generale Alfonso La Marmora, ad affiancare gli eserciti

francese e britannico contro le truppe russe dello zar Nicola I.

Le perdite subite dall'esercito sardo durante la campagna il brillante successo conseguito nella battaglia della Cernaia (16.08.1855) e l'effettivo apporto recato alla vittoria alleata permisero a Cavour di sedersi, al pari delle grandi potenze europee, al tavolo del congresso di Parigi (25 febbraio 30 marzo 1856) che sanciva la sconfitta della Russia.

Qui Cavour nonostante il veto austriaco riuscì a porre sul tappeto la questione italiana, acquistando simpatie ed annodando legami che dovevano portare i loro frutti nell'immediato futuro.

Dopo il congresso di Parigi l'imperatore dei francesi Napoleone III ando' sempre piu' rilevando le nuove esigenze del restaurato impero dei Bonaparte, che consisteva nel mettersi a capo dei movimenti nazionali dei popoli per abbattere l'Europa reazionaria nata dal congresso di Vienna, tutto cio' avrebbe consentito alla Francia di porsi di nuovo alla testa dell'Europa consolidando con il prestigio politico e la gloria militare il restaurato trono dei Bonaparte contro tutte le vecchie e nuove opposizioni.

I PREPARATIVI PER LA GUERRA

Cavour con abili trattative diplomatiche riuscì a volgere le aspirazioni di Napoleone III verso un concreto piano di aiuti alla causa nazionale italiana, che culminò col convegno segreto di Plombières (20-21 luglio 1858), ove fu' stipulato un accordo tra l'Impero francese ed il Regno sardo per una comune azione militare con lo scopo di cacciare l'Austria dall'Italia.

L'accordo prevedeva che, una volta conseguita la vittoria, si sarebbe costituito un Regno dell'Alta Italia sotto Vittorio Emanuele II ed uno Stato dell'Italia centrale comprendente Toscana Umbria e Marche, a questi si

sarebbero aggiunti i già esistenti Regno delle Due Sicilie e Stato pontificio i quali con i due nuovi regni avrebbero dato vita alla federazione italiana da porsi sotto la presidenza del pontefice.

La Francia oltre a sostituire l'influenza austriaca in Italia avrebbe ottenuto la cessione delle provincie di Nizza e Savoia, mentre con il matrimonio del principe Gerolamo Napoleone (figlio dell'ex re di Westfalia) con la principessa Clotilde di Savoia (figlia di Vittorio Emanuele II) si sarebbe suggellata l'alleanza fra i due sovrani con un vincolo di parentela.

La Francia s'impegno' in caso di guerra d'aggressione da parte dell'Austria contro il Regno di Sardegna ad accorrere in suo aiuto con un esercito di 100.000 uomini, il trattato d'alleanza militare franco-sardo contro l'Austria fu' firmato il 30 gennaio 1859.

LA GUERRA

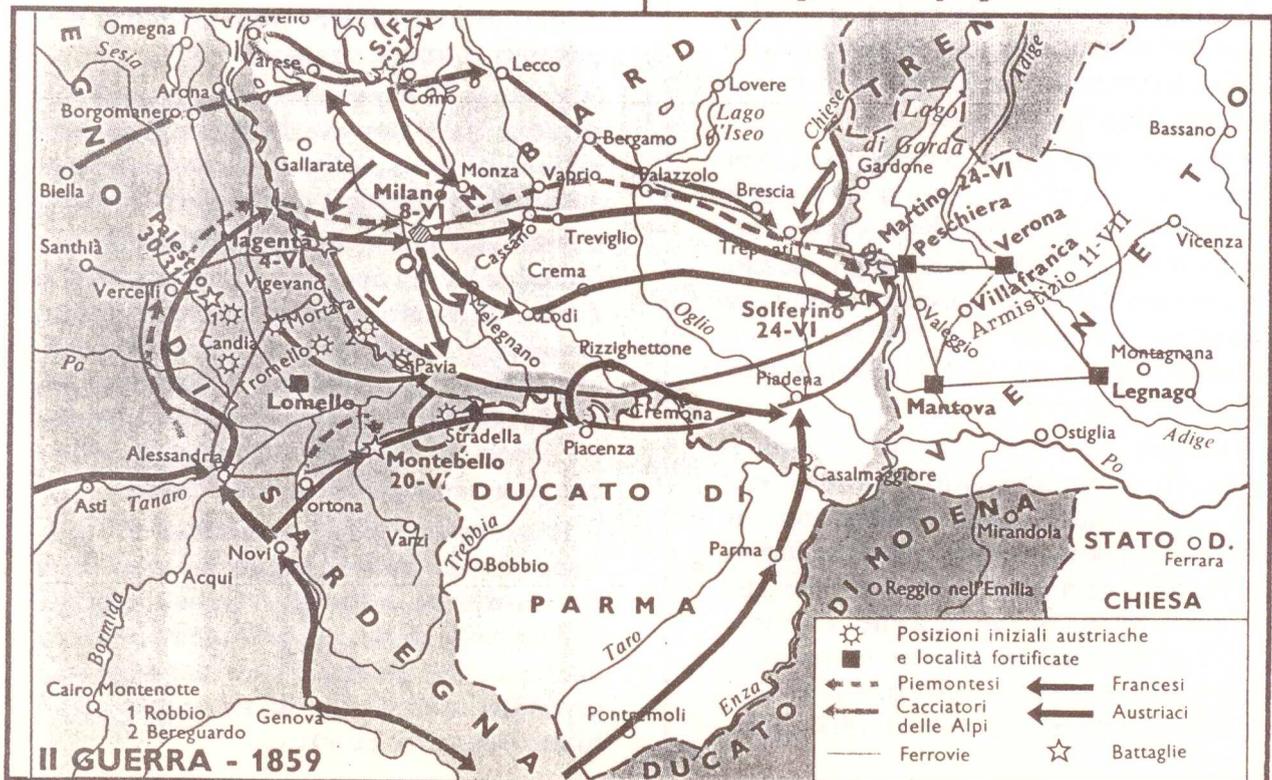
Dai primi mesi dello stesso anno il governo sardo, con una politica apertamente provocatoria, cerco' di costringere l'Austria a dichiarare la guerra per prima, a tal fine procedette palesemente, ai comuni confini,

ad arruolare volontari che dovevano costituire il corpo dei Cacciatori delle Alpi al comando di Giuseppe Garibaldi.

La situazione divenne ogni giorno piu' tesa ed infine il 23 aprile 1859 l'Austria fece precipitare la situazione imponendo il disarmo al Regno sardo con ultimatum oltraggioso, cio' era quando aspettava Cavour il quale respinse l'ultimatum ed il 29 aprile 1859 le truppe austriache varcarono il Ticino facendo scattare le clausole del patto d'alleanza militare franco-piemontese.

Il maresciallo Giulay comandante in capo delle forze austriache inizio' le operazioni cercando di approfittare della propria superiorita' numerica (100.000 austriaci contro 85.000 piemontesi) per sconfiggere l'esercito sardo prima dell'arrivo dell'esercito francese, ma fu' attardato nella sua azione dall'allagamento artificiale della zona del Vercellese il che consenti' la riunione degli eserciti franco-sardo tra il 16 ed il 18 maggio tra Alessandria e Casale.

Il primo scontro si ebbe il 20 maggio a Montebello presso Voghera dove i franco-piemontesi sconfissero gli austriaci costringendoli a ripiegare nel Vercellese ver-



so il Ticino ed il confine con la Lombardia, tra il 30 ed il 31 maggio a Palestro gli austriaci furono di nuovo sconfitti dai franco-piemontesi e nella battaglia si distinse per il suo valore Vittorio Emanuele II che suscitò l'ammirazione degli zuavi francesi.

I Cacciatori delle Alpi guidati da Garibaldi il 26 maggio avevano sconfitto, con ripetuti assalti alla baionetta, gli austriaci guidati dal generale Urban a Varese; il 27 maggio i Cacciatori attaccarono e conquistarono San Fermo ed occuparono Como l'8 giugno entrarono trionfalmente a Bergamo il 13 fu presa Brescia ed il 20 giugno il corpo si trasferì in Valtellina dove combattendo raggiunge Bormio riuscendo così a bloccare lo Stelvio.

Nel frattempo il grosso dell'esercito francese forte di più di 100.000 uomini ed al comando di Napoleone III risaliva il Ticino e puntava unitamente all'esercito sardo su Milano, e proprio nella pianura antistante la grande metropoli lombarda a Magenta, i franco-piemontesi, il 4 giugno dopo accanita lotta sconfissero duramente l'esercito austriaco che fu agitato dal generale francese Mac Mahon e dovette ritirarsi oltre il Mincio chiudendosi nel quadrilatero ed abbandonando alle truppe franco-sarde la Lombardia, l'8 giugno Vittorio Emanuele II e Napoleone III entrarono trionfalmente a Milano.

Il 24 giugno sulle alture di Solferino e San Martino, nei pressi di Goito, tra il Mincio e la riva meridionale del lago di Garda, si scontrarono oltre 300.000 uomini degli eserciti francese sardo ed austriaco, quest'ultimo era comandato personalmente dall'imperatore Francesco Giuseppe poiché Giulay era stato rimosso dal comando.

La battaglia fu estremamente cruenta e combattuta con accanimento e valore da ambo le parti, i francesi dopo ripetuti attacchi riuscirono a conquistare le alture di Solferino e sul far della sera anche i piemontesi espugnarono le alture di San Martino, a questo punto agli austriaci ancora una volta duramente battuti non rimase che ritirarsi nuovamente nelle fortezze del quadrilatero,

entrambi i contendenti ebbero notevoli perdite.

Mentre si profilava anche la liberazione del Veneto giunse improvvisa la notizia che Napoleone III aveva concesso a Francesco Giuseppe l'armistizio che l'11.07.1859 fu firmato a Villafranca.

L'improvvisa decisione dell'imperatore francese, che non aveva preavvertito Vittorio Emanuele II, fu causata dalle gravi perdite subite dall'esercito, dalla dichiarata ostilità dei cattolici francesi verso la guerra in Italia e dalle allarmanti notizie che segnalavano minacciosi movimenti di truppe prussiane ai confini con la Francia.

LA PACE

Nelle clausole dell'armistizio fu stabilito che l'Italia doveva costituirsi in federazione di stati, come concordato a Plombières, l'Austria avrebbe ceduto la Lombardia a Napoleone III che a sua volta l'avrebbe girata a Vittorio Emanuele II, i vecchi sovrani cacciati dai loro stati all'inizio delle ostilità (Granducato di Toscana-Ducato di Parma e Piacenza-Ducato di Modena-Legazioni pontificie di Bologna e Ferrara) avrebbero dovuto tornare sui loro troni ma senza l'intervento di truppe straniere.

Napoleone III pur non avendo cacciato l'Austria dall'Italia ne aveva diminuito la potenza nella penisola ed inoltre aveva notevolmente aumentato il prestigio dell'Impero francese. Cavour vide nell'armistizio il fallimento definitivo della sua opera ed il 13 luglio 1859 si dimise da primo ministro mentre Vittorio Emanuele II, non potendo fare altrimenti, sottoscrisse l'armistizio di Villafranca ponendo però la seguente riserva "per quel che mi concerne" che non lo impegnava oltre i particolari interessi dello Stato sardo.

Il 10 novembre 1859 i preliminari di Villafranca furono tradotti nei precisi articoli del trattato di pace di Zurigo, il quale confermò in gran parte gli accordi precedenti tranne la questione del ritorno dei sovrani degli stati dell'Italia centrale che fu rimandata ad un futuro congresso europeo.

Nel frattempo Cavour tornato alla guida del governo sardo (21 gennaio 1860) passo' subito all'azione facendo presente a Napoleone III che la sua non completa esecuzione degli accordi di Plombières esonerava il Regno sardo dal cedergli Nizza e Savoia, per cui propose all'imperatore dei francesi di cedergli le due provincie promesse in cambio dell'assenso di questi all'annessione degli stati centrali italiani al Regno di Sardegna.

Napoleone III esito' a lungo temendo un eccessivo rafforzamento del Regno sardo e l'eventuale costituzione di un Regno d'Italia ma, dovendo giustificare l'intervento francese ed i sacrifici sostenuti senza il conseguimento di alcun vantaggio per la nazione di fronte all'opinione pubblica, alla fine si convinse ad accettare le proposte di Cavour.

L'accordo stabilito su tali basi era in contrasto con le disposizioni della pace di Zurigo

ma di fronte all'accordo delle maggiori potenze europee l'Austria non pote' fare opposizione.

Tra il 15 ed il 18 marzo 1860 si svolsero i plebisciti per Emilia e Toscana che ne sancirono l'annessione al regno di Sardegna ed il 14 aprile 1860 con un'analogo plebiscito si sancì il passaggio di Nizza e Savoia alla Francia.

In conseguenza di tali fatti il papa si limito' a lanciare la scomunica contro coloro che avevano preso possesso dei suoi territori in Romagna e costitui' un esercito di volontari stranieri sotto il comando del generale francese Lamoricière per la difesa dello Stato pontificio.

Claudio Bomba



Bersagliere, 1860.



Truppe del Genio, Soldato, 1859.



Artiglieria da campagna, Ufficiale, 1860.

ESERCITI ED ARMI

LA SECONDA GUERRA D'INDIPENDENZA ITALIANA

PIEMONTESI

Il Btg di fanteria e' costituito da 600 uomini, la fanteria di linea e' armata del fucile liscio ad avancarica modello 1844, mentre i bersaglieri hanno in dotazione il fucile rigato ad avancarica "MINIE".

Il Rgt di cavalleria e' costituito da 4 squadroni di 100 uomini ciascuno, la cavalleria e' media e leggera ed i piemontesi hanno 4 Rgt di cavalleria di linea e 5 Rgt di cavallleggeri.

Per quanto concerne l'artiglieria le batterie sono impostate su 6 pezzi sino al maggio del 1859 e successivamente sono costituite da 8 pezzi, tutti i cannoni sono ad anima liscia da 6 e 12 libbre.

I Piemontesi entrano in guerra con 5 divisioni di fanteria ed 1 di cavalleria.

La divisione di fanteria e' formata da 2 brigate, ogni brigata e' formata da 2 reggimenti ognuno dei quali e' composto da 4 battaglioni, inoltre ogni divisione comprende 2 battaglioni di bersaglieri e 3 batterie d'artiglieria.

La divisione di cavalleria e' formata da 2 brigate ognuna delle quali comprende 4 squadroni.

FRANCESI

Il Btg di fanteria e' formato da 600 uomini, la fanteria ha in dotazione i fucili rigati ad avancarica "MINIE".

Il Rgt di cavalleria e' formato da 4 squadroni di 150 uomini l'uno, i francesi hanno cavalleria leggera media e pesante.

L'artiglieria e' costituita per i 2/3 da pezzi rigati "LA HITTE" da 4 e 12 libbre mentre i

restanti cannoni sono da 12 libbre ad anima liscia i famosi "Napoleon" per chi conosce il sistema GCA.

Il corpo di spedizione francese e' formato da 5 corpi d'armata dalla Guardia Imperiale e dalla riserva d'artiglieria.

Ogni corpo d'armata comprende 2 o 3 divisioni di fanteria 1 divisione o brigata di cavalleria e da 3 a 4 batterie di corpo.

Ogni divisione di fanteria e' formata da 2 brigate ognuna delle quali ha 2 reggimenti ed ogni reggimento e' composto da 3 battaglioni, inoltre ciascuna divisione ha 1 battaglione di zuavi e 2 batterie.

La divisione di cavalleria ha 2 batterie ippotrainate ed e' composta da 2 brigate formate ognuna da 2 reggimenti di 4 squadroni l'uno.

La guardia Imperiale comprende la 1[^] divisione granatieri, la 2[^] divisione volteggiatori e la 1[^] divisione di cavalleria pesante.

AUSTRIACI

Il Btg di fanteria e' formato da 900/1000 uomini, la fanteria e' in buona parte armata col fucile rigato "LORENZ".

Il Rgt di cavalleria e' composto da 6 squadroni di 150 uomini l'uno e la cavalleria e' leggera e media.

L'artiglieria e' tutta del vecchio tipo ed ha pezzi da 6 e 12 libbre.

Gli austriaci hanno due armate la 1[^] e la 2[^] per un totale pari a 7 corpi d'armata, la divisione di fanteria Urban indipendente, la divisione di cavalleria Mensdorff e la riserva d'artiglieria che ha ben 15 batterie.

Il corpo d'armata austriaco e' composto da 2 divisioni di fanteria con 2 o 3 brigate ed ogni brigata ha 4 battaglioni di linea 1 battaglione

di jager ed 1 batteria; sono inoltre presenti 1 o mezzo reggimento di cavalleria e 5 batterie che costituiscono la riserva d'artiglieria di corpo.

LE TATTICHE

Bisogna sottolineare nel 1859 si era ancora legati alle ormai anacronistiche tattiche napoleoniche che prevedevano assalti in massa in mischia con dense colonne d'assalto per battaglione o per divisione.

Tale concezione fu in particolare applicata dalla "furia francese" a Solferino che fu si espugnata, ma i fucili LORENZ ad avancarica rigati degli austriaci coprono il campo di sangue transalpino.

Va tuttavia sottolineato che, per la fanteria, in questo periodo attraverso studi successivi, si passa dall'ordinamento tattico su linee spiegate e colonne d'assalto alla prevalenza dell'ordine sparso ed a privilegiare l'effetto del fuoco sull'urto.

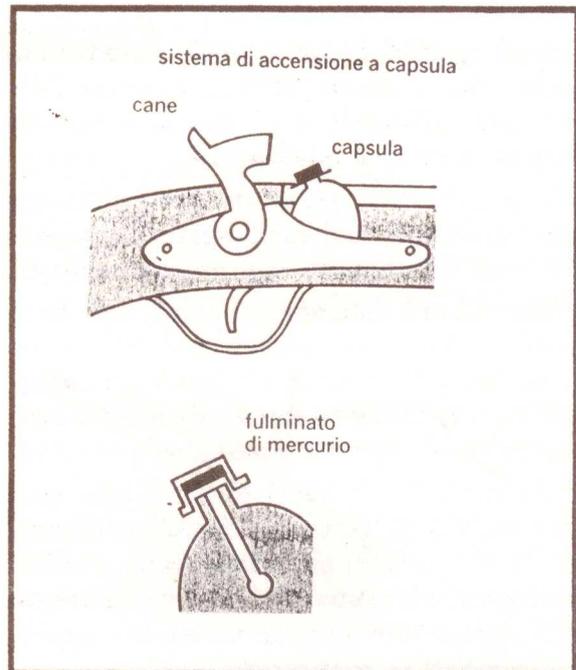
Per quanto concerne la cavalleria essa va perdendo la sua rilevanza campale ed assume il compito piu' cruciale di esplorazione collegamento tra reparti e riserva mobile.

Nell'artiglieria va prendendo maggior rilevanza la mobilita' unitamente al volume ed alla rapidita' di fuoco, ed iniziano a svilupparsi le dottrine della contropreparazione e dell'interdizione.

LE ARMI

All'inizio del XIX secolo la maggior parte degli eserciti adotto' il sistema di sparo a percussione, che permise di ridurre drasticamente l'inconveniente dei mancati scoppi del sistema d'accensione a pietra.

In pratica quando il grilletto (figura 1) veniva tirato, il cane colpiva una capsula in rame schiacciando il fulminato di mercurio (figura 2) in essa contenuto il quale esplose man-



dando nella camera di scoppio la scintilla che accendeva la carica per far fuoco.

Il moschetto a canna liscia del XVIII secolo agli inizi del XIX aveva una gittata di circa 100 metri e la sua potenza era diminuita dal lasco esistente tra il proiettile e l'anima dell'arma (figura 3), tuttavia esistevano gia' armi a canna rigata di difficile caricamento poiche' bisognava far forza per inserire la pallottola tra le rigature dell'arma cio' rendeva il caricamento piu' lento e deteriorava le rigature dell'arma inoltre l'arma s'inceppeva facilmente anche se si otteneva una maggiore gittata (figura 4).



I fucili rigati in dotazione agli eserciti coinvolti nella guerra del 1859 erano senza dubbio piu' affidabili e di maggior portata rispetto a quelli d'inizio secolo.

L'aumento della gittata in particolare era dovuto all'utilizzo di fucili rigati ed ai proiettili "MINIE" utilizzati dagli eserciti coinvolti.

Minie' Claude Etienne era un'ufficiale francese (1804-1879) ideatore nel 1848 delle omonime pallottole che furono adottate nel 1851 quale perfezionamento di quelle ideate nel 1829 dal capitano inglese John Norton.

Tale proiettile fu adottato per alcuni lustri da quasi tutti gli eserciti del mondo nelle armi da fuoco portatili ad anima rigata, poiche' esso permetteva una soddisfacente aderenza alla rigatura abbinata ad un facile e rapido caricamento ad avancarica.

Il proiettile era costituito da un pezzo di piombo a forma cilindrico-ogivale e con la base cava, tale cava sopprimeva quasi completamente il "vento" che in termine tecnico e' la differenza di diametro esistente tra il proiettile e l'anima del fucile al momento del caricamento (figura 5).

Appena esploso il colpo la forza propulsiva dei gas premeva contro le sottili pareti della

cavita' dilatandole, e facendo cosi' aderire il proiettile alla rigatura (figura 6).

L'originale proiettile Minie' modello 1849 aveva tre solchi, mentre il modello 1854 ne aveva uno solo, entrambi avevano la cavita' interna a forma tronco-conica, cosi' pure era la punta del proiettile, al fine di avere una base su cui esercitare pressione don la bacchetta all'atto del caricamento ad avancarica.

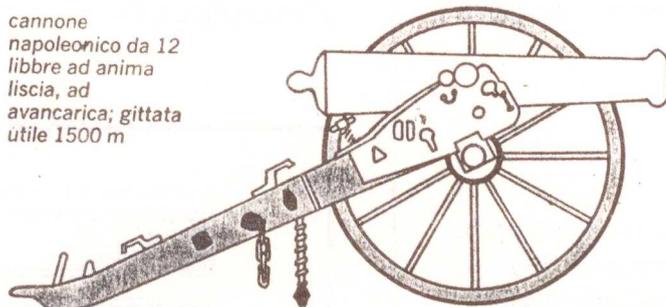
I proiettili a base cava adottati dai vari eserciti del mondo non furono tuttavia gli originali Minie', ma copie in genere elaborate da ufficiali ed armaioli dai quali presero il nome.

Dal 1857 in poi nel Piemonte si fece uso di proiettili Nessler, con cavita' cilindrica per le armi rigate e con cavita' a mammella per le armi lisce.

Per quanto concerne l'artiglieria come gia' accennato precedentemente oltre ai cannoni ad anima liscia fanno la loro apparizione i pezzi rigati che sono senz'altro piu' potenti e precisi tuttavia perche' tali cannoni raggiungano la massima efficacia e precisione di tiro si dovra' attendere il conflitto franco-prussiano del 1870.

Claudio Bomba

cannone
napoleonico da 12
libbre ad anima
liscia, ad
avancarica; gittata
utile 1500 m



GIOCARE CON IL RISORGIMENTO

SAN MARTINO

Dopo parecchi anni e svariati tentativi (ricordo ancora i mitici Curtatone e Montanara ed i Mille della Clementoni) finalmente la IES ha esordito sul mercato italiano con due giochi sul nostro Risorgimento che permettono di ricostruire le due battaglie di Solferino e San Martino, naturalmente lo stimolo più grande per noi giocatori romani è stato quello di prendere San Martino con l'amico Renato Cenci e di giocarlo per capire il sistema di gioco ed arrivare ad organizzare un mini torneo dimostrativo nella capitale in occasione della TIBERCON del 16 dicembre scorso: dopo aver naturalmente invitato l'amico Bruschi (uno dei produttori del gioco) a testarlo con noi.

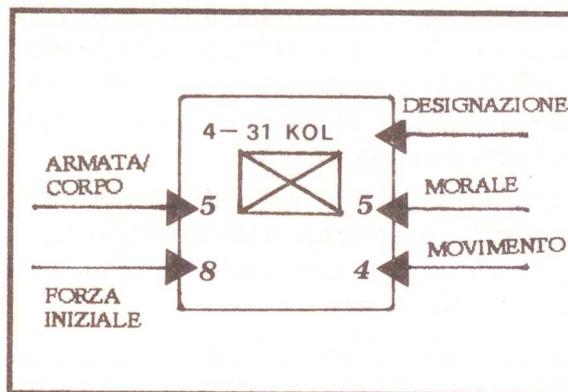
Anche perché come ci era sembrato di capire i due giochi avrebbero dovuto invadere oltre che il mercato italiano anche quello internazionale, per cui tutto ciò ci sembrava un momento particolarmente importante per il boardgame italiano.

Il primo impatto con il gioco (visto velocemente anche alla VERCON) è stato naturalmente quello visivo: una mappa, quella di San Martino, graficamente discreta e molto colorata (in tonalità che vanno dal marrone al giallo ed al verde) con paesini e frazioni disegnati in maniera molto precisa, i counters naturalmente piemontesi ed austriaci (per il solo San Martino) ci hanno subito richiamato alla mente, per il fatto di essere colorati come le rispettive bandiere nazionali, i counters della Clash of Arms e sono risultati belli ma tecnicamente difficili da visualizzare poiché sul solo fronte degli stessi sono concentrate tutte le informazioni riguardanti l'unità mentre il retro dei counters è rimasto del tutto inutilizzato.

Superato comunque il primo impatto ci siamo messi (io e l'amico Renato) a studiare il

gioco e ci siamo trovati di fronte ad un'interessante sistema tattico che ha una certa assonanza con la vecchia serie GCA di Richard Berg.

Sui counters sono contenute tutte le informazioni necessarie per utilizzare l'unità e quando questa subisce delle perdite si pone un counter numerico sotto la stessa per indicare la forza rimanente cioè tra l'altro serve anche a ricalcolarne il morale qualora tale controllo fosse richiesto.



La forza iniziale dell'unità è pari a 100 uomini per ogni punto forza di fanteria, a 125 uomini per ogni punto forza di cavalleria e ad 1 cannone per ogni punto forza delle batterie d'artiglieria.

Il morale deve essere provato dalle unità in determinate situazioni ed in ogni caso ogni volta che un counter perde 1 punto forza, ed esso diminuisce in base al totale delle perdite subite da un'unità; tale controllo va effettuato sulla Tabella del Morale con il lancio di due dadi i risultati possibili sono Recupero-Disorganizzazione-Rotta.

TABELLA DEL MORALE

In particolare va rilevato che le unità in caso di recupero effettuano gli stessi per livelli,

vale a dire in caso di Rotta se si recupera si diviene Disorganizzati e cosi' di seguito.

La dispersione (d) e' subita solo a seguito del fuoco nemico e si recupera automaticamente alla fine della propria Fase di recupero.

Il sistema di gioco dal punto di vista tattico prevede una struttura di comando rigida e che le unita' in fase che fanno fuoco non muovono per cui per andare in mischia non bisogna aver effettuato la propria fase di fuoco offensivo, la mischia serve essenzialmente a conquistare una posizione o ad infliggere perdite molto serie poiche' nel periodo trattato si era ancora legati alle vecchie tattiche napoleoniche che avevano gia' subito un duro contraccolpo in Crimea.

Va rilevato che nel 1859 si era ancora legati allo scarso tiro utile dei fucili ad anima liscia i quali avevano una portata utile di circa 200 metri ma che sotto i 100 metri ed in particolare a corta distanza erano senza dubbio molto piu efficaci e micidiali di quelli utilizzati nel periodo napoleonico.

La struttura della sequenza di gioco permette di ricreare i combattimenti risorgimentali i quali furono spesso decisi da sanguinosi assalti delle fanterie.

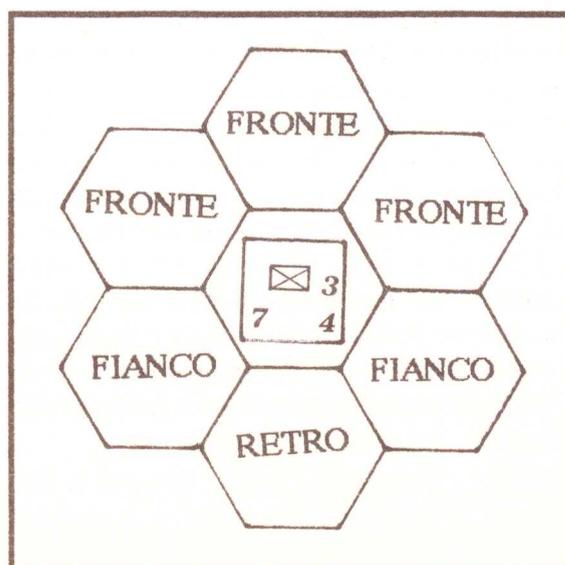
La sequenza di gioco prevede:

- 1) Fase di comando del giocatore attivo nella quale controlla se vi sono unita' fuori comando sulle quali si piazza l'appropriato counter.
- 2) Fase di fuoco offensivo (o preparatorio) in cui il giocatore o spara o muove.
- 3) Fase di fuoco difensivo del giocatore non attivo.
- 4) Fase di movimento e di mischia del giocatore attivo il quale muove le proprie unita' che non fanno fuoco nella fase (1) e se desidera puo' andare in mischia in esagoni con unita' nemiche dopo aver subito il fuoco d'opportunita' (la cavalleria puo' dichiarare e risolvere le cariche).
- 5) Recupero del giocatore non in Fase il quale tenta di recuperare le sue unita' disordinate (D) od in rotta (R) e rimuove i counters di dispersione (d) subito nella fase precedente.

Le unita' che compongono il gioco San Martino si suddividono in:

☒	FANTERIA DI LINEA
☒	FANTERIA LEGGERA
☒	CAVALLERIA LEGGERA
☒	CAVALLERIA PESANTE
■	SERVENTI AI PEZZI
☐	QUARTIER GENERALE
☐	ARTIGLIERIA A PIEDI
☐	OBICI

La Zona di Controllo (ZOC) che permette ai pezzi d'interagire muoversi effettuare il combattimento a fuoco ed ingaggiare mischia come la vecchia serie CGA.

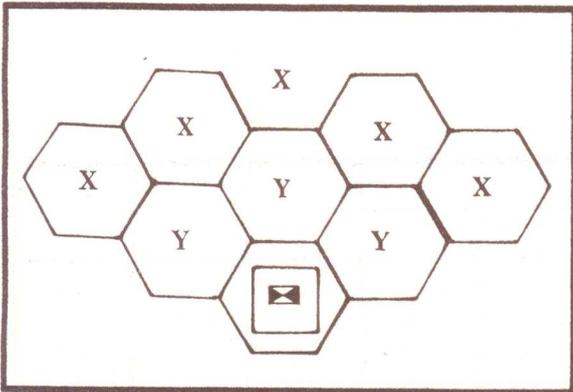


La formazione in colonna permette alle unita' di muovere piu' velocemente su strada ma esse esercitano ZOC solo nell'esagono frontale.

Unita' demoralizzate, in rotta, in quadrato, HQ e comandi effettuano ZOC nei 6 esagoni circostanti.

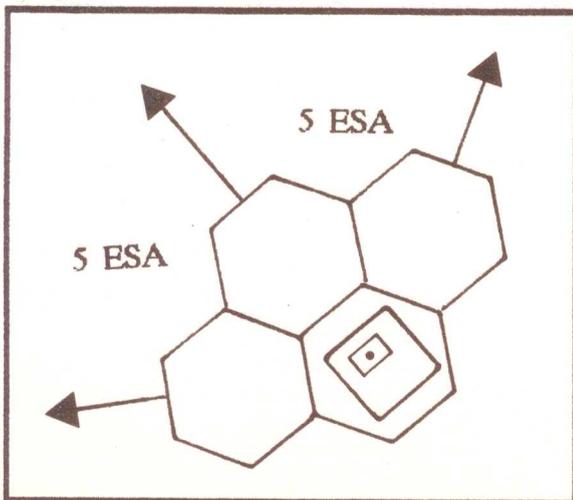
Due tipi d'unita' hanno una ZOC particolare:

La fanteria leggera (bersaglieri-zuavi-jager) hanno una ZOC di due esagoni, come nella serie Marshall, e sparano in opportunita' sia quando un'unita' nemica lascia le ZOC sia "X" che "Y".



L'artiglieria ha invece una ZOC di 6 esagoni così composta:

- 1) nell'esagono in cui si trova la batteria,
- 2) nei tre esagoni frontali,
- 3) negli ulteriori 5 esagoni successivi a quelli del punto 2.



Sono soggette al fuoco d'opportunita' solo le unita' che lasciano una ZOC.

Per il combattimento a fuoco tutte le unita' sono in grado di effettuarlo contro unita' nemiche, sia nella fase di fuoco offensivo che difensivo ed inoltre in opportunita' ogni volta che un'unita' nemica lascia una ZOC anche, percio', prima d'entrare in un'esagono di mischia.

Il giocatore che fa fuoco verifica sulle apposite tabelle, dopo aver controllato la forza dell'unita' sparante, la gittata ed il relativo moltiplicatore del tipo d'armi in dotazione all'unita' sparante indi dopo aver determinato la colonna di fuoco si tirano i soliti 2 dadi per la risoluzione del fuoco.

La mischia e' invece come gia' accennato parte integrale del movimento, nella mischia conta molto il morale ed al solito il moltiplicatore delle unita' impegnate dopodiche' sulla tabella di mischia ambedue i giocatori tirano 2 dadi sulla colonna che corrisponde al differenziale ottenuto, la mischia puo' protrarsi per piu' rounds consecutivi finche' uno dei contendenti non decide di ritirarsi od e' eliminato.

Dopo aver ricordato ai nostri lettori che in San Martino e' importante mantenere nella apposite fasi una linea di comando per non trovarsi fuori comando con unita' e leaders nella fase di comando, poiche' le unita' non in comando oltre a varie penalizzazioni devono retrocedere per porsi in comando.

Possiamo senza ombra di dubbio affermare che san Martino e' un gioco divertente e realistico, lo abbiamo testato nello svolgimento delle partite da noi effettuate.

La nota piu' negativa e' emersa proprio dallo studio delle regole che a volte ci e' toccato interpretare, e' nostra opinione che i progettisti dovrebbero preparare al piu' presto una seconda edizione delle stesse, poiche' a noi il loro sviluppo e' apparso caotico e frettoloso (forse avevano fretta di presentare il gioco alla VERCON '90) e ci ha creato una serie di dubbi e conseguenti domande che, illustrera' l'amico Renato Cenci in un'altro articolo onde permettere uno studio piu'

approfondito delle regole ed eventuali di risposte da parte dei nostri lettori.

Ci piacerebbe ad esempio sapere (si dice che il gioco e' destinato al mercato estero) a che ora ha fatto entrare sul campo di battaglia S.M. Vittorio Emanuele II un boardgamer inglese?

Oppure se ha cercato inutilmente sulla tabella di fuoco un risultato "D" od "R" come spiegato dalle regole a pagina 7 (6.8.2 e 6.8.3), oppure se ha inutilmente cercato un risultato "s" sulla tabella del morale come spiegato dalle regole a pagina 9 (9.18.12).

Nonostante qualche critica (che ritengo ampiamente giustificata) porgo un caloroso saluto ed un sentito ringraziamento agli amici della IES per il bel gioco che hanno sviluppato e che in quanto tale ci ha consentito di dimenticare subito la fretta con cui hanno esposto le regole.

Comunque informiamo tutti gli interessati che, l'amico Bruschi ci ha confidato che Vittorio Emanuele entra alle 10,40.

Stefano Marcopoli

TIRO DADI	-3	-2	-1	M O R A L E				+4	+5	+6
				0	+1	+2	+3			
2	rec	rec	-	rec	rec	rec	rec	rec	rec	rec
3	rec	rec	rec	rec	rec	rec	rec	-	rec	rec
4	-	rec	rec	-	rec	rec	rec	rec	-	rec
5	D	D	rec	rec	rec	rec	rec	rec	rec	rec
6	R	R	D	D	D	rec	rec	rec	rec	rec
7	R	R	R	R	R	D	rec	rec	rec	rec
8	R	R	R	rec	R	R	D	rec	rec	rec
9	D	D	R	-	rec	R	R	D	rec	rec
10	R	-	D	D	-	rec	R	R	D	-
11	D	D	-	R	D	-	-	R	R	D
12	D	R	D	-	rec	-	-	-	R	R

LEGGENDA:

- = nessun effetto.

R = l'unita' va in rotta.

D = l'unita' e' demoralizzata.

rec = l'unita' recupera un livello del morale.

ALCUNE DOMANDE SU SAN MARTINO

Approfittando dell'invio del presente notiziario del TM all'amico Bruschi della IES, espongo di seguito alcuni quesiti che mi sono posto giocando con Stefano Marcopoli a San Martino, ad alcuni cerco di rispondere io stesso per quelli insoluti confido in una risposta da parte degli amici della IES.

DOMANDA:

5.00 Cosa succede ad una batteria d'artiglieria se subisce un risultato "r" o se e' forzata a ritirarsi in caso di mischia?

RISPOSTA:

?????

D:

5.3 La strada nega gli effetti delle forre e delle creste?

R:

?????

D:

5.53 Un'unita' puo' solo transitare attraverso altre unita' in colonna su strada, oltre il limite di raggruppamento previsto per l'esagono, o si deve fermare. ?

R:

A mio parere unita' in colonna su strada si devono fermare e non possono transitare su unita' amiche che le precedono, tale deduzione deriva dal fatto che le strade del 1859 non erano autostrade a tre corsie.

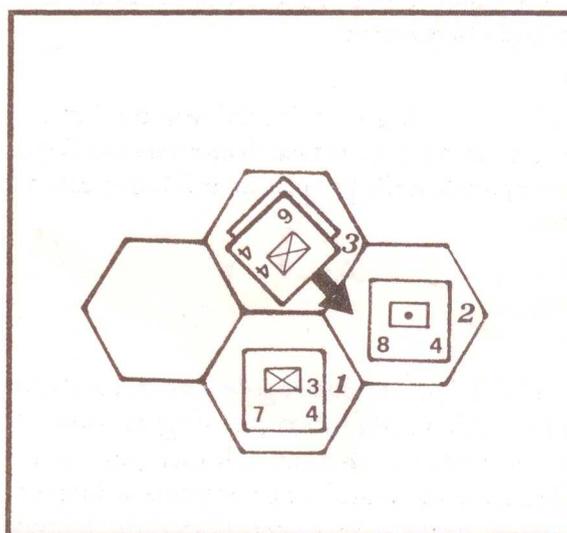
D:

5.7 Il difensore puo' effettuare fuoco d'opportunita' sulle unita' nemiche che entrano in mischia su unita' amiche adiacenti, anche se le unita' nemiche non escono dalle ZOC di quest'ultime?

R:

?????

Vedi figura



D:

L'unita' 1 puo' sparare alla 3 che entra in mischia sulla 1 anche se l'unita' 3 non esce dalla ZOC dall'unita' 1? E puo' sparargli nell'esagono di partenza od in quello di arrivo della 2 e quindi di fianco?

R:

?????

D:

5.8 Tutte le modifiche sulla mischia si applicano come spostamento di colonne o come modifica di differenziali? Esempio un rapporto iniziale di +3 viene modificato dalla presenza di un leader che ha un bonus di mischia pari a "2", l'applicazione del bonus da come risultato la colonna +1 (colonna +3 bonus -2 rapporti differenziale) o da la colonna "0" (colonna +3 bonus -2 colonne differenziale)?

R:

LO SPOSTAMENTO VIENE EFFETTUATO PER COLONNE.

D:

6.00 COMBATTIMENTO Le unita' possono dividere i propri fattori di fuoco su piu' unita' nemiche.

R:

Dal regolamento sembra proprio che la risposta sia NO, anche se cio' crea qualche inconveniente nel fuoco d'opportunita' che precede la mischia.

D:

6.15 Non e' chiaro se l'unita' non puo' muovere nella successiva fase di movimento dopo aver sparato nella propria fase di fuoco difensivo.

R:

?????

D:

6.31/6.33 Queste due regole, che riguardano la risoluzione del fuoco per singola unita' e lo spostamento di una colonna per fuoco effettuato da unita' appartenenti a brigate diverse, esaminate congiuntamente hanno qualche incongruenza.

R:

?????

D:

6.6 Esiste fuoco d'opportunita' contro unita' che cambiano formazione in ZOC od in linea di vista (LOS) e nel raggio di portata delle armi di unita' nemiche?

R:

Secondo me SI.

D:

6.8.1 Che cosa succede alle unita' che sono raggruppate con un'unita' che subisce un risultato a fuoco "d"?

R:

Secondo me tale risultato interessa solo l'unita' colpita.

D:

6.8.4 Se una batteria d'artiglieria perde dei cannoni a seguito del fuoco di controbatteria il suo equipaggio deve sottostare ad un controllo del morale?

R:

?????

D:

E se non lo passa come si comporta detto equipaggio?

R:

?????

D:

8.1 La catena di comando mostrata dalle tabelle degli ordini di battaglia deve sempre essere rispettata o puo' essere saltato un passaggio?

R:

?????

D:

Ad esempio puo' il comandante di divisione Mollard mettere in comando direttamente il battaglione 2-7/ARN?

R:

?????

D:

Inoltre se la catena di comando deve obbligatoriamente partire come minimo da un comandante di corpo, tutti i leaders di divisione piemontesi sono considerati fuori comando fino all'ingresso di Vittorio Emanuele II che avviene alle 10,40 o si considerano "indipendenti" finche' non arriva il re. Cioe' solo dopo che sono andati per per la prima volta si considerano fuori comando appena vengono a trovarsi fuori del raggio di comando?

R:

?????

D:

8.5 Un leader raggruppato con una batteria d'artiglieria che perde 1 cannone a causa del fuoco di controbatteria deve controllare se l'ufficiale e' rimasto colpito?

R:

Secondo me SI.

D:

9.1 Il morale di un equipaggio di batteria d'artiglieria subisce riduzioni per la perdita dei cannoni?

R:

Secondo me NO.

D:

D:

12.3.1 Un'unita' di schermagliatori si puo' ritirare prima di una mischia in caso di carica?

R:
?????

D:

13.1.1 LIVELLI DI VITTORIA IN SAN MARTINO

Si dice "gli aggiustamenti del livello della vittoria sono cumulativi". Cio' significa che se il giocatore austriaco non utilizza le brigate GAAL e KOLLER ed, in piu', ha un rapporto favorevole di 2,5 ad 1 sui piemontesi, potra' usufruire di un solo beneficio (2 spostamenti) a suo favore?

?????

D:

E che succede se l'austriaco pur ottenendo un 2,5 ad 1 in suo favore subisce 45 punti di perdita?

R:
?????

D:

20.2 Quando arriva Vittorio Emanuele II?
Alle ore 10,40 mi ha detto Bruschi.
Quando arriva Durando?

Mi sono dimenticato di chiederlo a Bruschi.

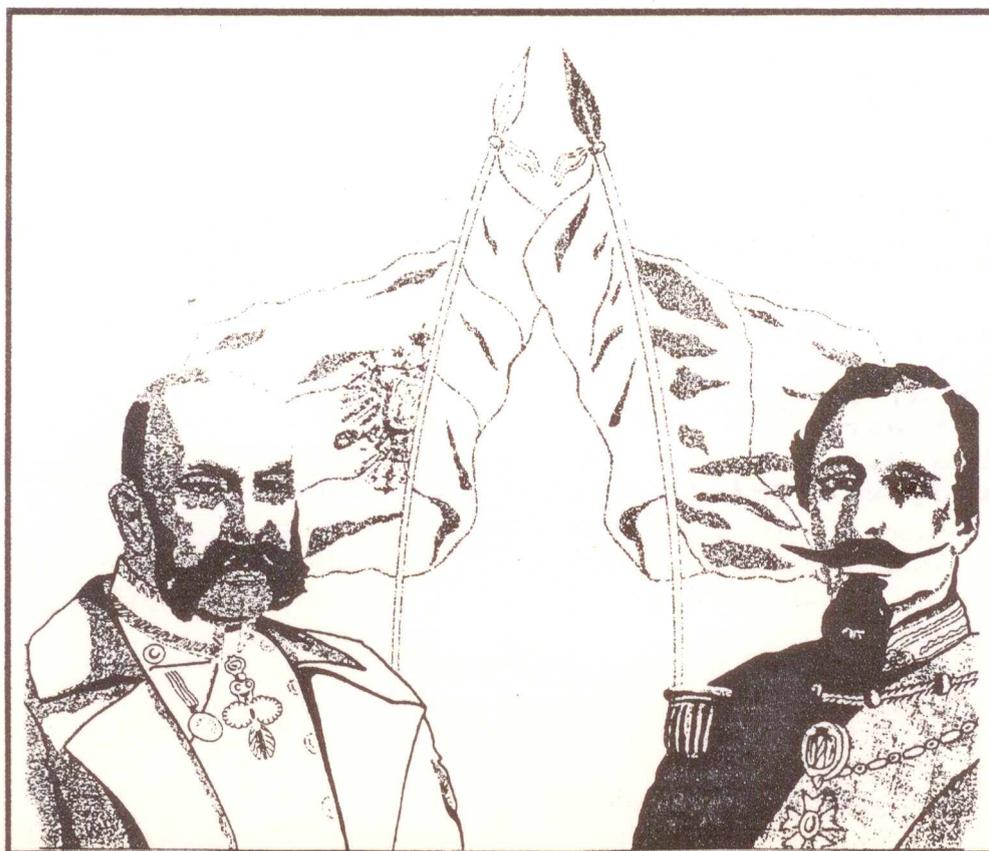
R:
?????

D:

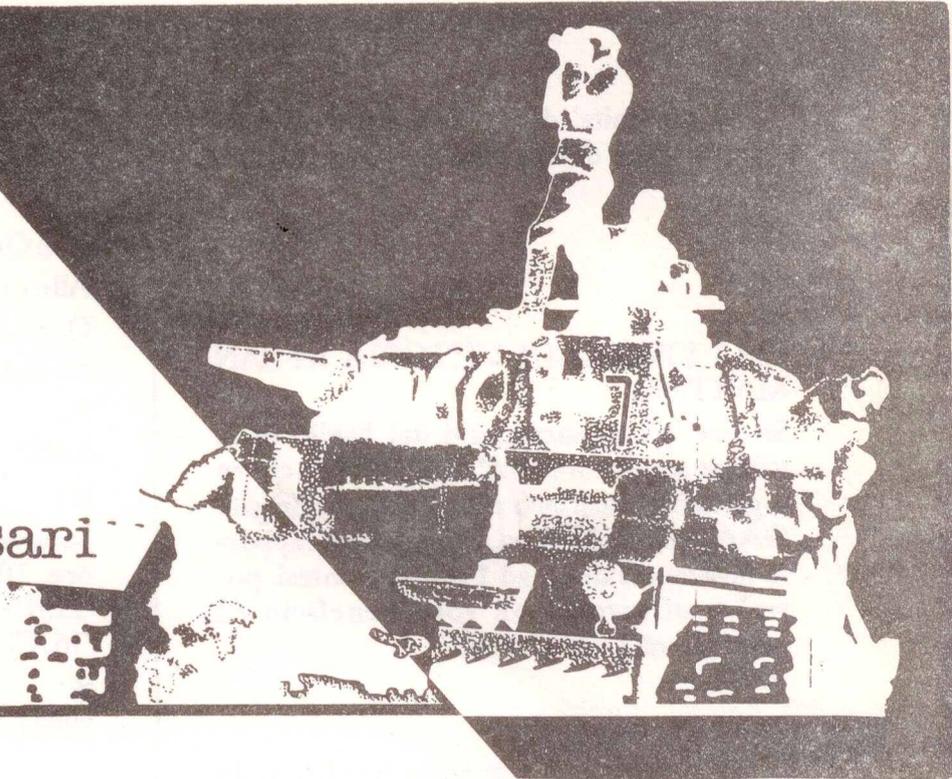
Suppongo che tra i rinforzi che entrano alle ore 10,00 dall'esagono "E" la dicitura "21./CUC" sia errata e da sostituire con "16./CUC".

R:
?????

Renato Cenci



Ricerca di Avversari



Cedo le seguenti riviste a f. 6.000 cadauna, comprensive delle spese di spedizione (minimo 5) e prive del gioco:

Strategy & Tactics nn. 53-63-65-69-76-81-87-89-97-104-107-110-112-136.

Wargamer nn. 21-22-24-32-34-66.

Wargamer B2 n. 18.

Battleplan nn. 7-8.

Command nn. 1-4-6.

General nn. 25/2-25/4.

De Benedictis Giuseppe, via Bari 180/9, 70010 Valenzano (BA),
telefono 080/8771892.

Cerco avversari postali per:

LIGNY (N.L.B.)

EYLAU (N. art of war)

MARENGO (N. at war)

JENA (T.M.-I.G.D.G.)

Rossi Federico, via Cristo Risorto 12, 20062 Cassano D'Adda (MI).

NOTIZIE DA ALTRI CLUB

LA COORTE TIBERINA - CLUB ROMANO

COORTE TIBERINA



Che cos'è la Coorte Tiberina?

La creazione della Coorte Tiberina nasce dall'entusiasmo e dall'amore per l'analisi storica, il modellismo ed il gioco da tavolo di un folto gruppo di amici desiderosi di divulgare l'hobby del gioco di simulazione storica, del gioco di ruolo e del wargames.

La necessità di dare una serie risposta alla crescente e sempre più insistente richiesta di

notizie, informazioni storiche ed attività agonistica da parte dei fautori di questo hobby e dei neofiti, ha suscitato in noi lo stimolo necessario alla creazione di un polo umano capace d'attrarre l'attenzione di tutti gli amanti di storia, militare e modellismo e d'incuriosire chi ama passare piacevoli serate in compagnia, in maniera attiva, a volte da spettatori ma più spesso da protagonisti.

Il nostro obiettivo è quello di promuovere iniziative agonistiche e culturali nella nostra città e nell'intera Regione Lazio, creando un punto d'incontro per far nascere nuove iniziative d'intrattenimento e nuovi momenti di convivialità...

La Coorte Tiberina ha iniziato una faticosa e speriamo proficua collaborazione con il Torneo Master con lo scopo finale di organizzare tornei cittadini ed approfondite analisi storiche e sui meccanismi di gioco delle varie simulazioni.

PER INFORMAZIONI CI SI PUO' RIVOLGERE:

STEFANO MARCOPOLI
VIA GIOSUE' CARDUCCI, 2
00043 CIAMPINO (ROMA)
TELEFONO 6117470

PANOPLIA

trimestrale di Storia, Uniformologia, Polemologia, Modellismo e Wargame

(Sede legale, Via della Giuliana 85 - 00195 Roma, tel. 06/35.86.731
Redazione e rapporti esterni, Via Cipro 47 - 00136 Roma, tel. 06/63.80.341)



Nel prossimo numero:

- L'arte militare nell'epoca della rinascenza
- Triremi
- Savoia: Rgt. Guardie 1665-75
- 190 a.C.: Magnesia
- L'Ussaro di Piacenza
- Wargames e computers
- Cavalleria divisionale Anzac
- Italiani in Cina (1900) e Palestina (1917)

e, inoltre, notizie su:

- Waterloo, la ricostruzione della battaglia
- Montecuccolo, Un castello da salvare
- Fiere, incontri, convegni, convention di gioco, concorsi di modellismo, annunci
- Novità in produzione
- Recensioni e segnalazioni

Marco
Farinelli

ABBONAMENTI 1991: direttamente al nostro stand o mediante versamento (lit. 20.000) sul c.c. postale n. 76060003

NUOVA TIPOGRAFIA LOFFARI, v. EUGENIO COLORNI 18, ROMA

OPERAZIONE "COBRA"

INIZIA LO SFONDAMENTO DEL FRONTE TEDESCO

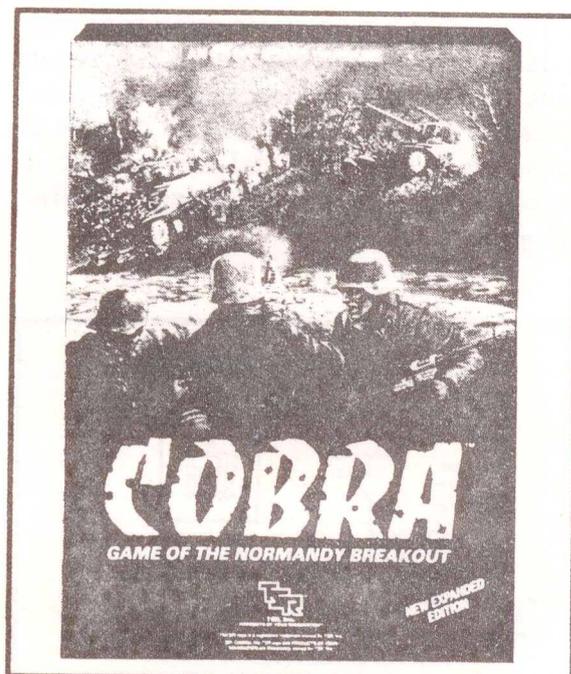
"Cobra" era una simulazione già apparsa sulla rivista "Strategy & Tactis" e che la TSR ha riproposto all'attenzione degli appassionati dotandola di una seconda mappa e di nuove pedine. I giocatori possono ora simulare non solo la famosa operazione ma la battaglia per la Francia, dal 4 giugno 1944 alla cosiddetta Sacca di Falaise dell'agosto 1944, che segnò la fine della resistenza tedesca in Francia.

La confezione comprende due mappe tipiche SPI, 400 pedine e relative istruzioni. La scala è a livello di reggimento/divisione ed ogni turno equivale a circa 3 giorni di tempo reale, ogni esagono rappresenta una distanza pari a 3,2 km. Una mappa ritrae la famosa zona dello sbarco e l'altra estende la penisola fino all'asse Pontorson/Alençon. Le pedine non sono niente di eccezionale ma su ogni unità troviamo l'indicazione della divisione d'appartenenza (direi che per tre unità c'è voluto un grande sforzo di ricerca dal momento che in quel periodo il caos era veramente ovunque).

"Cobra" riprende il sistema di gioco dei già noti Panzergruppe Guderian e Drive on Stalingrad con la semplice differenza che qui a condurre le danze sono gli anglo/americani. La caratteristica principale consiste nella possibilità delle unità meccanizzate di muovere una seconda volta dando l'idea di gran movimento.

Se qualcuno possiede Drive on Stalingrad ricorderà le vaste steppe in cui il tedesco poteva fare sfoggio della sua grande mobilità: qui al posto delle ampie pianure troviamo una vasta zona detta "Bocage" nella quale i mezzi trovano difficoltà a muoversi anche se il movimento è facilitato dalle numerose strade presenti.

Punto fondamentale di "Cobra" è il tempo atmosferico che viene determinato all'inizio

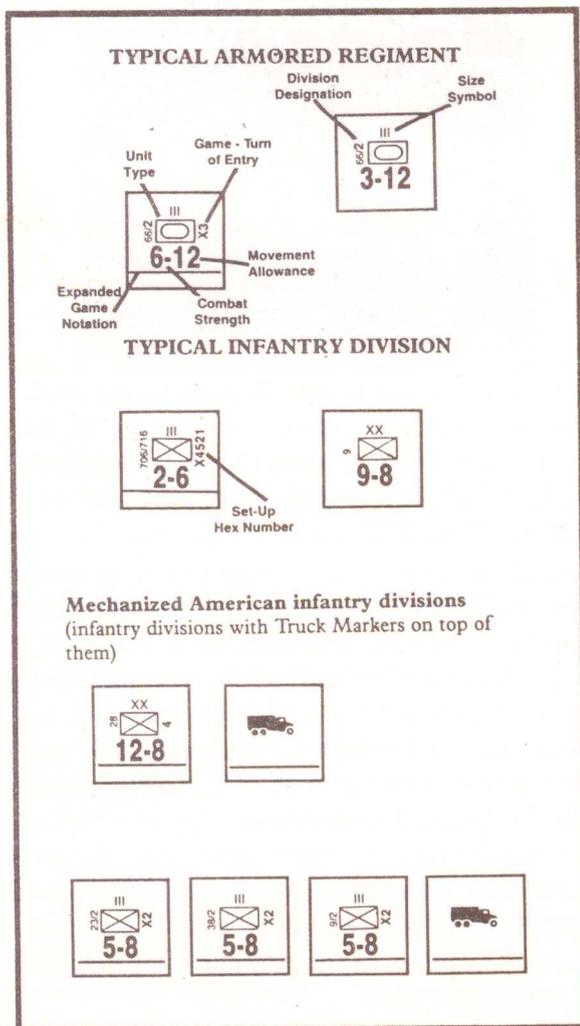


di ogni turno con un lancio di dado, dal risultato scaturito dipende il movimento del tedesco: ad esempio in caso di tempesta muove a pieni MP, se il tempo è coperto può utilizzare 2/3 dei MP disponibili e così via.

Questo stratagemma è usato per rappresentare le difficoltà che avevano i tedeschi nello spostarsi a causa dell'assoluto dominio del cielo da parte alleata. Dopo la determinazione del tempo ed il proprio movimento, il tedesco risolve i combattimenti impostati indi può nuovamente muovere le proprie unità meccanizzate. La sequenza di gioco è tipica e tra le varie fasi ricordiamo che ad ogni turno l'anglo/americano riceve determinati "supply points" che devono essere utilizzati per combattere, va rilevato che c'è un limite al loro impiego.

Per gli sviluppi della partita posso solo dire (dal momento che l'ho giocato solo due volte e che ora lo sto provando per posta) che il fronte si può dividere benissimo in due parti: da un lato troviamo l'americano impegnato

a sfondare il fronte per cercare di far uscire le sue divisioni meccanizzate dalla parte ovest della mappa (ricordo che si guadagnano punti vittoria per tale uscita) e dall'altro l'inglese puo' solo impegnare il tedesco poiche' ritengo che non abbia la forza necessaria per penetrare lo schieramento germanico. L'alleato oltre a guadagnare punti per l'uscita delle divisioni meccanizzate USA, ne ottiene anche per l'eliminazione delle unita' tedesche. Il tedesco deve invece cercare di far uscire le sue unita' dal lato ovest o di riuscire a trovarsi ad est di Falaise alla fine del gioco.



Lo schieramento iniziale non vede subito in azione le potenti divisioni corazzate americane che entrano in gioco nei primi turni, il

fronte alleato vede le divioni americane da un lato e dall'altro quelle britanniche che devono cercare di prendere Caen.

Sicuramente i problemi del tedesco sono maggiori sul fronte tenuto dalle truppe USA ed e' qui che troviamo il maggior concentrazione delle divisioni germaniche.

In pratica a parte lo svantaggio atmosferico le forze in campo si equivalgono ed il tedesco puo' permettersi qualche volta di contrastare efficacemente l'armata alleata (soprattutto sul fronte britannico).

Nelle partite da me giocate ho cercato con il tedesco di condurre una strategia di resistenza e di contrattacco e per ben due volte ho visto il fronte occidentale teutonico sgretolarsi di fronte alla forza d'urto americana mentre quello orientale resisteva con successo (anche se con qualche difficolta') agli attacchi inglesi.

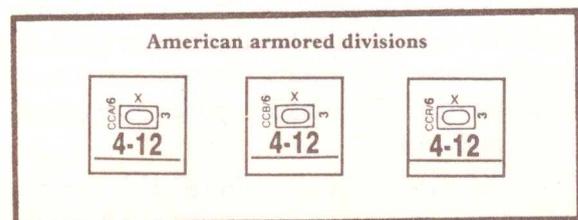
L'ottimo giocatore Nicola Quitadamo sostiene che il tedesco deve condurre una resistenza completamente passiva senza mettere in pericolo

le divisioni corazzate americane, le ultime prove mi inducono ad appoggiare questa linea di condotta anche se occorrono ulteriori verifiche.

Il risultato storico dello scontro e' un pareggio ... non so se il tedesco e' in grado di raggiungere tale risultato.

"Cobra" e' un gioco che in Italia non ha molto seguito ma, il grande movimento di truppe e le poderose forze in campo rendono la partita davvero appassionante. Provare per credere!!!

La battaglia richiede 8-10 ore di tempo, ma oltre agli scontri forniti nel gioco si possono rappresentare ulteriori scontri minori apparsi su "Strategy & Tactis" che vi vado a presentare.



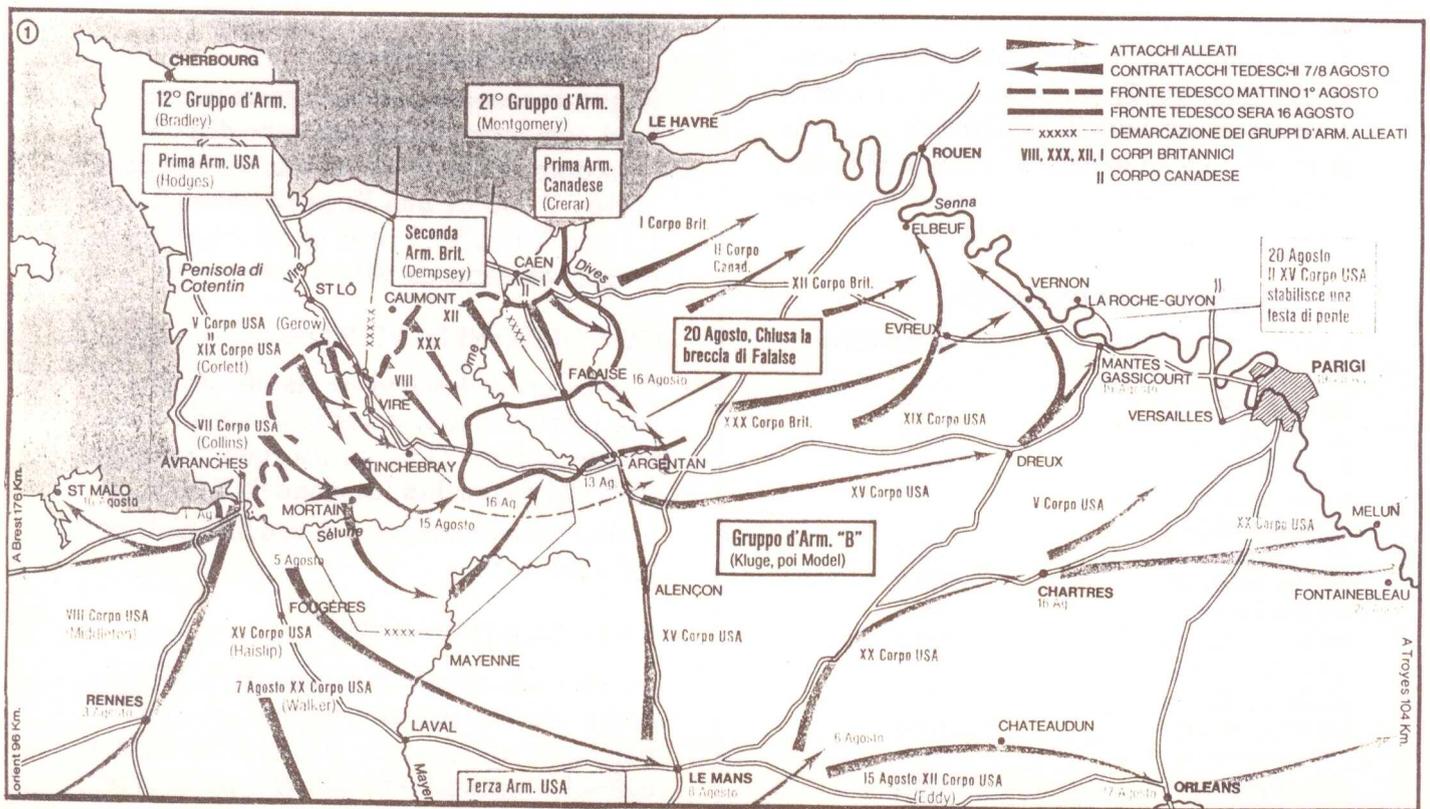
TRADUZIONE dei due scenari apparsi su S&T settembre -ottobre 1985.

Gli scenari rappresentati nell'articolo usano un formato ridotto in modo da isolare il gioco entro una determinata sezione della mappa. Sono presentate pure regole e varianti per simulare i piani d'invasione e contro invasione formulati dagli Staff inglesi e tedeschi. Poi per finire ci sono regole addizionali usate per simulare gli eventi che avrebbero potuto avere un'effetto sulla riuscita della battaglia per la Francia nel 1944. Premettiamo che se ci fossero contrasti tra le varianti fornite ed il gioco vero e proprio, le regole del gioco

hanno la priorit . Negli scenari Mortain e Sacca di Falaise, la linea di fronte   indicata come una linea di esagoni numerati che partono da un punto ad un'altro della mappa appropriata. Le unita' tedesche devono essere disposte su od adiacenti a quella linea di esagoni in modo tale che ogni esagono della linea di fronte sia coperto da unita' tedesche o dalle loro zone di controllo. Alcune unita' iniziano ridotte dal momento che gli scontri in Normandia erano gi  in corso quando le battaglie di Mortain e Falaise iniziarono.

LA BATTAGLIA DI MORTAIN

Lo scenario simula l'attacco tedesco alle unita' americane nell'area di Mortain. Questo contrattacco era l'ultima possibilita' che aveva Hitler di isolare e distruggere le unita' della III ^ armata americana. Elementi del 47 ^ Panzer Corp penetrarono profonda-



mente nel fianco della III ^ armata di Patton. Gli obiettivi tedeschi erano la cattura del porto di Avranches e l'isolamento e la distruzione di tutte le unita' americane a sud della linea da Mortain ad Avranches.

Storicamente l'attacco tedesco falli' gia' dall'inizio in quanto il brutto tempo, in cui speravano le unita' germaniche, comincio' a migliorare permettendo agli aerei alleati di porsi in volo e bombardare le colonne corazzate nemiche.

Lo scenario inizia con il turno 8 e si conclude con il turno 12.

La lunghezza dello scenario e' stata modificata in modo tale da dare al tedesco una possibilita' di vittoria altrimenti lo scontro si concluderebbe in un solo turno dal momento che l'attacco duro' dal 6 all'8 agosto. La "linea di fronte" per questo scenario passa per gli esagoni 2912-2016-2024-2627-2728-2754.

Sotto forniamo il piazzamento storico ma i giocatori possono, di comune accordo, piazzare liberamente le loro unita' tenendo conto che tutte quelle tedesche devono essere piazzate ad est della linea di fronte (o sopra di essa) e quelle alleate ad ovest della suddetta linea. Il tempo e' "overcast" al primo turno, il tedesco muove per primo.

PIAZZAMENTO ALLEATO:

UNITA'	ESAGONO
Br. 50th Infantry	2909
Br. 7th Armored	2911
Br. 43rd Infantry	2712
Br. Guards Armored	2513
Br. 15th Infantry	2413
Br. 11th Armored	2314
Br. 3rd Infantry	2214
US 2nd Infantry	2013
US 29th Infantry	2015
US 66/2nd Armored	1814
US 28th Infantry	1816
US 9th Infantry	1818
US 4th Infantry	1820
US 30th Infantry	1822
US 35th Infantry	1823
US 80th Infantry	1623
US 33/3rd Armored	1420
US 62/2nd Armored	1324
US 32/3rd Armored	1629

US 1st Infantry	2332
US 106th Arm. Cav.	1133
US HQ (Patton)	0821

PIAZZAMENTO TEDESCO:

Due unita' HQ, una delle quali va collocata nell'esagono 2322.

UNITA'	ESAGONO
276th Infantry	2912
326th Infantry *	2713
21st Panzer	2514
9th SS Panzer	2414
10th SS Panzer	2315
3rd Parachute	2116
363rd Infantry *	2016
353rd Infantry *	2018
84th Infantry	2019
116th Panzer	2020
2nd Panzer	2021
1st SS Panzer	2022
2nd SS Panzer	2023
17th SS Pz. Gr. *	2124
275th Infantry	2325
Panzer Lehr *	2627
708th Infantry	2732

* Unità con forza ridotta.

In questo scenario, nessuna parte riceve rinforzi, comunque i rimpiazzi sono disponibili. Lo scontro e' confinato ad una sezione della mappa a sud di una linea passante tra gli esagoni 0310 a 3010 ed ad ovest della linea di esagoni passante da 3010 a 3033.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore tedesco vince stabilendo una linea ininterrotta di esagoni liberi da unita' alleate o loro ZOC da Mortain (esagono 1923) ad Avranches (esagono 0821).

L'alleato vince evitando le condizioni di vittoria tedesche.

LA SACCA DI FALAISE

Lo scenario simula il combattimento della Sacca tedesca che si sviluppo' ad ovest di Falaise in agosto dopo che le forze Panzer tedesche continuavano ad attaccare ad ovest, mentre Patton da sud e Montgomery da nord le chiudevano.

La 5 ^ Panzer e la VII ^ armata furono quasi distrutte. L'aviazione e l'artiglieria alleata

inflissero gravi perdite e per di piu' il personale tedesco fuggito lascio' sul campo armi pesanti ed equipaggiamenti. Il tedesco, cosi', ripiego' nei Paesi Bassi dove era possibile ricostruire una linea di fronte.

Lo scenario inizia al turno 9 e finisce al turno 13. Solo la mappa standard viene utilizzata. I giocatori dovrebbero usare solo le unita' contenute nel gioco standard. La linea di fronte consiste in una serie di esagoni che corrono da:

4201-4202-4103-4104-4204-4205-4306-4308-4408-4410-4311-4312-4212-4313- 4314-4214-3913-3714-3111-2613-2615-2118-2122-2222-2224-2727-3025-3427- 3825-3824-4123-4121-4320-4722-4723-4823-4824-4925-5024-5125.

Le unita' alleate sono disposte ad ovest od adiacenti a questa linea. Le unita' tedesche sono piazzate sopra adiacenti oppure ad est di questa linea. L'area della Sacca di Falaise e' entro la zona di piazzamento tedesca ad ovest della linea di esagoni 4200. All'inizio del turno 12, 4 qualsiasi divisioni Infantry US non ridotte devono essere rimosse dal gioco, per simulare le operazioni Brittany. Il tempo e' considerato "clear" nel primo turno dello scenario.

PIAZZAMENTO ALLEATO:

Tutte le unita' canadesi ed il primo Armored polacco (*) sono adiacenti od entro l'esagono 4007, quattro divisioni Infantry US sono piazzate ovunque negli esagoni di strada maggiore che congiunge Mortain a Vire, un'unita' Infantry US e' piazzata in uno degli esagoni 3431-3030-2026, due divisioni Infantry US sono adiacenti od entro l'esagono 4323, un'unita' Arm. Cav. US entro Fougères, la 3rd Armored US nell'esagono 4027, la 4th Armored US nell'esagono 4029, la 2nd Armored Fr. nell'esagono 4524, la 6th Airborne Br. adiacente od entro l'esagono 3903, la 7th Armored British Guards (*) e due divisioni Infantry Br. in od entro l'esagono 3609, cinque divisioni di Infantry Br. e l'11th Armored Br. sono sulla linea di esagoni compresi dal 3109 al 2114. Tutti gli HQ alleati sono piazzati.

Sia le unita' americane che quelle britanniche hanno 3 supply point ognuna all'inizio dello scenario.

PIAZZAMENTO TEDESCO:

Fuori dei bordi dell'area della Sacca di Falaise, il tedesco deve piazzare 14 divisioni Infantry, ogni esagono non puo' contenere piu' di una divisione (3 reggimenti). Una di queste divisioni deve essere piazzata in uno dei seguenti esagoni : 4925-4517-4212-4311-4307-4308. Tutti gli HQ di corpo sono piazzati, di questi due devono essere disposti nell'area della Sacca di Falaise. Dentro l'area della Sacca di Falaise il tedesco deve piazzare 10 divisioni Infantry, ed almeno 5 di queste devono essere a forza ridotta. Inoltre il tedesco deve piazzare le seguenti unita' in od adiacenti ai rispettivi esagoni di seguito elencati:

UNITA'	ESAGONO
3rd Parachute	2118
1st SS Panzer	2425
9th SS Panzer	2521
10th SS Panzer	2625
12th SS Panzer	3913
116th Panzer *	4320
Panzer Lehr *	4320
2nd Panzer *	3823
21st Panzer *	3818

* Unita' con forza ridotta.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Sono usate le condizioni di vittoria standard, ma con alcune modifiche.

L'alleato non riceve punti vittoria per le unita' che escono dalla mappa comunque esso riceve il doppio dei punti per qualunque unita' tedesca che elimina ad ovest della linea di esagoni 4200. Qualsiasi unita' tedesca sulla mappa ad ovest della linea di esagoni 4200 alla fine dello scenario e' considerata distrutta ai fini della determinazione dei punti vittoria. Il giocatore tedesco non riceve punti per le 4 divisione Infantry US rimosse dal gioco all'inizio del turno 12.

Alla fine del turno 13 il gioco cessa ed e' stabilito il vincitore che sara' colui il quale ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria. Storicamente le perdite tedesche a Falaise e dintorni furono superiori a quelle degli alleati per cui lo scontro risulterebbe una vittoria di quest'ultimi.

VARIAZIONI SULL'ORDINE DI BATTAGLIA

Le variazioni sull'ordine di battaglia rappresentano piani d'invasione differenti delle forze alleate. Questi s'intendono giocati solamente con la "Battaglia del Build Up" scenario che si trova nell'espansione. Solo una variante dovrebbe essere usata con ciascun scenario. Entrambe le parti ricevono rimpiazzi e rinforzi come al solito a meno che non sia disposto altrimenti.

Si usano le condizioni di vittoria ed i rinforzi indicati nell'espansione.

"PIANI D'INVASIONE ALLEATI"

PRELIMINARI:

Il piano d'invasione alleato originario anticipava l'uso di due brigate aereotrasportate per coprire i fianchi della testa di ponte e 3 divisioni d'assalto che sarebbero state impegnate sulla costa tra i fiumi Vire ed Orne. Quando si usa quest'ordine di battaglia il giocatore alleato conduce gli sbarchi normalmente sulle spiagge Gold, Juno e Sword. Nessuno sbarco e' effettuato da unita' americane sulle spiagge di Omaha e Utah.

Le unita' indicate per queste spiagge appaiono al turno 3 come rinforzi.

Nessun'altra unita' aviotrasportata eccetto la 6^a divisione Para' britannica e' usata come unita' iniziale. L'82^a e la 101^a Para' US, possono apparire come rinforzi con un lancio aereo tirando un dado, che corrisponda al turno di gioco in cui queste unita' stanno tentando di apparire, il tiro di dado va fatto per singola divisione.

MODIFICHE:

Usare lo stesso ordine di battaglia come nel piano d'invasione preliminare, eccetto che le divisioni aviotrasportate US 82^a e 101^a sono lanciate all'inizio, cancellare l'intera 6^a divisione Br. aviotrasportata da questo piano.

MONTGOMERY:

Il maresciallo di campo britannico Bernard Montgomery reagisce sfavorevolmente al piano preliminare d'invasione D-Day. Egli suggerisce piuttosto uno sbarco effettuato da 5 divisioni d'assalto, con 2 divisioni Para' usate su ciascun fianco. In questo piano, sia le forze US che quelle britanniche avrebbero avuto una spiaggia separata per ciascun corpo. Per simulare tale piano il giocatore alleato dovrebbe usare il piazzamento delle unita' del gioco espansione cancellando pero' da esso la 6^a divisione Br. aviotrasportata.

"PIANI TEDESCHI"

REAZIONE VELOCE:

Questo ordine di battaglia simula cio' che avrebbe potuto accadere se i tedeschi avessero saputo cosa fare. In altre parole si presume che qualcuno all'OB occidentale prendesse l'iniziativa ed ordinasse di rilasciare la riserva corazzata e di avere rinforzi pronti a muovere nell'area d'invasione invece di aspettare il permesso di Hitler. Il piazzamento storico e' usato; tutti i rinforzi tedeschi appaiono un turno prima di quello stabilito nelle stesse localita' come indicato nell'espansione.

SETTIMA ARMATA PIU' FORTE:

In questa variante la settima armata tedesca a guardia della Normandia e' stata rinforzata, s'ipotizza che Hitler ritenesse che la Normandia fosse un altro punto possibile d'invasione. Per simulare cio' tutti i rinforzi tedeschi appaiono 4 turni prima di quello indicato. Qualsiasi unita' di rinforzo dal turno 1 al turno 4 appare come unita' iniziale e pertanto puo' essere piazzata ovunque a scelta del giocatore tedesco.

RISERVA PANZER:

Questo piano permetterebbe all'alleato di sbarcare e penetrare nell'interno prima che il tedesco attacchi con la riserva Panzer. Questo piano era favorito dal maresciallo di campo Von Rundsted ed ignorava la superiorità aerea e di materiali alleata. Le seguenti unità appaiono come rinforzi ovunque sui bordi della mappa indicati. Tutte le unità che compongono le singole divisioni appaiono contemporaneamente. Tutti gli HQ che arriverebbero nei turni 5 e 6 sono piazzati 2 turni prima rispetto a quanto indicato.

Turno 5 da est Panzer Lehr, 12th SS Panzer, 2nd Panzer; da sud 116th Panzer, 17th SS Panzer Grenadier.

Turno 6 da est 1st SS Panzer, 2nd SS Panzer, 9th SS Panzer, 10th SS Panzer; da sud 9th Panzer.

OKW:

L'OKW (Alto Comando Tedesco) decide di contrastare l'invasione alleata usando truppe statiche sulle spiagge d'invasione, seguite da una rapida risposta di unità meccanizzate. Il piano rappresenta probabilmente il meglio che i tedeschi potevano fare, usando il loro spiegamento strategico originale. L'impiego di questo piano può essere simulato dal tedesco piazzando, all'inizio, tutte le proprie unità di fanteria indicate come arrivi nei turni dall'1 al 4. Tutte queste unità vanno piazzate entro 4 esagoni dalla costa e non possono muovere nei primi 3 turni, dopodiché il giocatore tedesco può usare la precedente variante (PANZER RESERVE) per simulare la risposta delle unità meccanizzate.

ROMMEL:

Se il maresciallo Erwin Rommel avesse avuto mano libera sul fronte occidentale avrebbe potuto adottare il seguente piano che prevedeva la massiccia ridisposizione delle forze tedesche unitamente all'ordine di far affluire il maggior numero di forze possibili

il più celermente possibile sulle spiagge d'invasione.

Questo piano prevede pure che il potere aereo alleato fosse impiegato nel bombardare il Reich e non utilizzato per attaccare i sistemi di trasporto francesi. Tutto ciò è simulato usando tutte le unità di fanteria tedesca che sarebbero arrivate nei turni dall'1 al 5 come unità iniziali, tutte queste unità sono piazzate entro 3 esagoni dalla costa nord.

Nessuna di queste unità iniziali di fanteria può muovere durante i turni dall'1 al 3 e tutte le unità HQ che arrivano come rinforzi appaiono due turni prima di quanto indicato. Le seguenti divisioni e le unità che le compongono arrivano dagli indicati bordi mappa nei seguenti turni:

Turno 4 da est 10th SS Panzer, 12th SS Panzer, Panzer Lehr, 2nd Panzer; da sud 9th SS Panzer, 116th Panzer.

Turno 5 da da est 1st SS Panzer, 2nd SS Panzer; da sud 17th SS Panzer Grenadier.

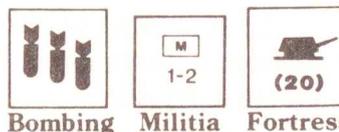
Turno 6 da sud 9th Panzer.

VARIANTI ADDIZIONALI

Le seguenti varianti rappresentano condizioni che avrebbero potuto influire sulla riuscita dello sbarco o dell'operazione "Cobra".

Queste varianti possono essere usate in qualsiasi scenario.

Optional Counters



BOMBARDAMENTO A TAPPETO:

Storicamente, la tattica alleata del "bombardamento a tappeto" o dell'uso di centinaia di bombe per saturare piccole aree delle linee tedesche, fu un fallimento poiché tali bombardamenti formarono dei crateri tali da mettere in discussione la mobilità alleata e

favorendo i tedeschi che già avevano posizioni difensive ben forti.

Questo crea seri problemi alle forze britanniche che attaccarono da Caen verso Falaise proprio prima della formazione della Sacca di Falaise.

Ogni volta che il giocatore alleato conduce un raid di bombardamento a tappeto tira un dado; se il tiro è pari l'esagono è stato sottoposto al bombardamento. Quando ciò si verifica il giocatore alleato piazza un marker "bombardamento a tappeto" nell'esagono colpito, dove questo rimane per il resto del gioco. Quando il terreno è alterato dal bombardamento l'esagono è trattato come terreno di collina per il resto del gioco. Per i segnalini vedi figura.

MOVIMENTO CLANDESTINO FRANCESE E MILIZIA:

Le forze clandestine francesi fornirono all'esercito alleato una notevole assistenza. Questa regola ipotizza che l'attività clandestina francese raggiunga un punto tale durante l'invasione da trasformarsi in una vera e propria rivolta.

Per simulare questo effetto, i giocatori possono fabbricare 6 segnalini di milizia clandestina francese. Tutte le unità della milizia francese sono composte da uno step vedi figura.

Il numero di sinistra rappresenta il fattore di combattimento ed il numero di destra il fattore di movimento.

Per usare le unità di milizia francesi l'alleato tira un dado il risultato del quale equivale alle unità di milizia disponibili.

Dopo il piazzamento tedesco, al turno 1 l'alleato piazza un'unità di milizia per città e/o paese a sua scelta.

Le unità di milizia non possono essere piazzate in esagoni occupati da unità tedesche né in fortezza od in esagoni di zona di difesa.

Le unità di milizia possono sempre muovere di un esagono senza riguardo ai costi del terreno e possono funzionare come unità normali senza alcuna limitazione.

Una rivolta più ampia può essere simulata usando 12 unità di milizia e lanciando 2 dadi. In tutte le occasioni in cui è utilizzata la milizia francese, il giocatore tedesco riceve un punto vittoria per ciascuna di tali unità che elimina.

PIAZZAMENTO LIBERO:

Quando questa variante è usata con l'espansione, il giocatore tedesco può piazzare le sue unità iniziali come desidera. Tutti i rinforzi appaiono nei turni e nelle località indicate. Quando questa variante è utilizzata con il gioco standard, tutte le unità tedesche devono essere piazzate su od a sud delle seguente linea di esagoni: 0303-0402-0704-0803-1306-1403-1707-1906-2308-2905-3106-3504-3604-4002-4001.

Tutti gli esagoni entro questa linea devono essere coperti da unità o dalle loro ZOC. Le unità alleate sono disposte come indicato a nord di questa linea. Nel gioco standard il giocatore alleato può anche provare a piazzare le sue unità come desidera sempre che tutte le proprie unità siano disposte a nord della linea menzionata.

IL VALLO ATLANTICO:

Le solide fortificazioni disposte nel "Pas de Calais" avevano cannoni di largo calibro, muri di cemento e reticolati di filo spinato.

Fortunatamente queste difese non furono mai piazzate in Normandia poiché i tedeschi ritenevano che gli alleati avrebbero attaccato attraverso la strozzatura orientale della Manica in direzione di Calais.

Assumendo che i tedeschi avessero costruito tali difese in Normandia questa variante può essere utilizzata nell'espansione o nello scenario campagna.

I giocatori possono simularla costruendo 18 segnalini di fortezza come nella figura. Tali segnalini sono posti in qualunque esagono adiacente alla costa e trasformano lo stesso in fortezza.

Queste unità esercitano una ZOC come le normali unità.

Non piu' di un'unita' di fortezza puo' esser piazzata in un esagono, tutti gli esagoni di fortezza sono esenti dai limiti di raggruppamento, cioe' non influenzano il limite di stack dell'esagono che occupano. Nessuna unita' di fortezza puo' essere piazzata adiacente ad una fortezza gia' esistente od in un'esagono di zona di difesa, i segnalini fortezza non possono essere mossi e sono eliminati da qualunque risultato di ritirata.

Il piazzamento delle fortezze e' strettamente regolato, ogni esagono delle 5 spiagge di sbarco deve avere un'unita' di fortezza o la ZOC di una di queste.

Solo dopo aver fatto questo piazzamento, le altre unita' di fortezza possono esser disposte ovunque, entro 2 esagoni dalla costa nord della Normandia.

Unita' alleate adiacenti ad una fortezza possono esser attaccate dalle unita' fortezza le quali, comunque, possono attaccare solo un esagono per turno.

Le fortezze hanno una forza offensiva e difensiva pari a 20.

Immediatamente prima di ciascun turno di gioco, l'alleato puo' fare 3 speciali attacchi di

bombardamento a tappeto contro le fortezze.

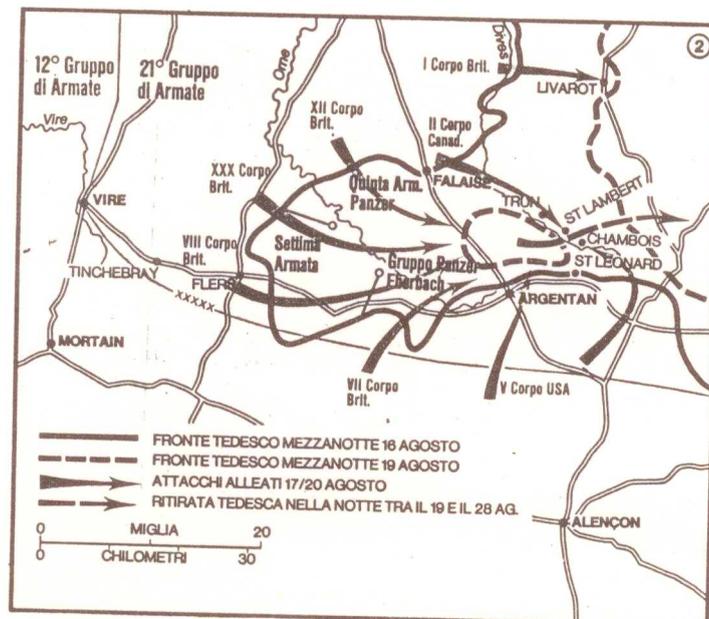
Se il risultato e' pari ad 1-2-3 la fortezza e' eliminata.

Mauro Faina

In allegato troverete le tabelle per poter giocare "COBRA" per posta, queste comprendono tutte le unita' in gioco sia a forza piena che a quella ridotta, sul primo spazio si scrive il numero dell'esagono di partenza e sul secondo quello d'arrivo. Sotto ad ogni unita' a forza piena e' riportata quella a forza ridotta, naturalmente quando si usa l'una non si puo' usare l'altra.

Per comodita' abbiamo riportato anche il TURN RECORD TRACK, la WHEATHER TABLE e la COMBAT RESULT TABLE.

Bruno Cafaro





Torneo Masters



TORNEO MASTERS

c/o Bruno Cafaro

Via Pomezia, 44 - 00183 Roma

6-12	4-12	4-12	8-12	6-12	6-12	6-12	5-12	5-12	5-12	7-12	5-12	5-12	8-12	5-12	5-12	6-12	2-12	2-12
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

3-12	2-12	2-12	3-12	2-12	2-12	3-12	2-12	2-12	3-12	2-12	3-12	2-12	2-12	2-12	2-12	2-12	2-12	2-12	2-12
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

7-12	4-12	5-12	2-12	4-12	(3)12	(4)12	(4)12
------	------	------	------	------	-------	-------	-------

3-12	2-12	3-12	2-12
------	------	------	------

TURN RECORD TRACK
 US Command Level/Supply Pts:
 Allied Reinforcements:
 German Reinforcements:

1 16-18	2 18-21	3 22-24	4 26-27	5 28-30	6 31-2	7 3-5	8 6-8	9 9-11	10 12-14	11 15-17	12 18-20	13 21-23
4/3	4/3	4/3	5/3	5/3	6/3	6/3	6/3	6/3	6/3	6/3	6/3	6/3
US	US	US, Br	US	US	US	US, Br	US, Br	US	US	US	US	US
Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge	Ge



[9.5] COMBAT RESULTS TABLE

Combat Ratios (Attacking Strength to Defending Strength)

Att	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	Att
Def	1-1	1-1	1/1	1/1	-1/1	-1/1	1/2	-1/2	-1/2	1/3	-1/3	-1/3	-1/4	1	

EXPLANATION OF RESULTS: The number to the left of the slash applies to the attacker; the number to the right applies to the defender. A dash (-) indicates no effect. An "e" result indicates the total elimination of the attacking units. The numbers represent step losses which may be accounted for by losing the indicated number of steps or retreating all the affected units that number of hexes. When there is a split result, the defender must suffer his results first. The defender may never advance after a split result; the attacker may if the defending hex is vacated. The first hex of an advance is always the hex vacated by the defeated units. When either the defender or attacker is totally eliminated in combat, the victorious units may advance two hexes. When the loser retreats, the victorious units may advance along the path of that retreat. Retreats are controlled by the owning player. Ratios higher than "10-1" are treated as "10-1"; lower than "1-5" is treated as "1-5." See 9.6, 9.7, and 9.8.

SEQUENCE OF PLAY

- A. German Player-Turn
 1. Weather Determination
 2. Replacement Phase
 3. Initial Movement Phase
 4. Combat Phase
 5. Mechanized Movement Phase
- B. Allied Player-Turn
 1. Weather Determination
 2. Supply Phase
 3. Replacement Phase
 4. Initial Movement Phase
 5. Combat Phase
 6. Mechanized Movement Phase
- C. Game-Turn Indication

[6.48] WEATHER TABLE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Storms										
Overcast										
Clear										

In any Weather Determination Phase, the column used is dependent upon what the weather condition was in the immediately preceding Player-Turn. So, if the Germans experienced Overcast weather in Game-Turn 1, so, the Allied Player would use the "Overcast" column. If the Allied Player, the Germans would roll on the "Clear" column in Game-Turn Three. The Germans start the game rolling on the "Clear" column.

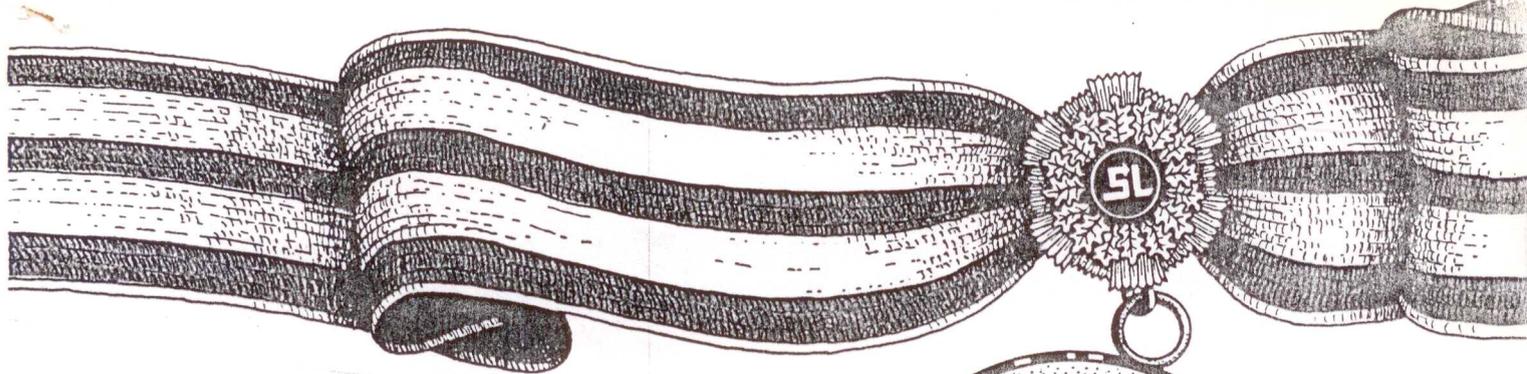
German Weather Effects:
 Clear: Movement reduced to one-third
 Overcast: Movement reduced to two-thirds
 Storms: Movement Allowance full

Allied Weather Effects:
 Clear: 6 Air Points
 Overcast: 1 Air Point
 Storms: No Air Points

Note: Starting with the German Player-Turn following the completion of the exit of the three Allied mechanized divisions to the west, the German Player moves at two-thirds in Clear weather and full movement Allowance during Storms and Overcast.

US and BRITISH SUPPLY POINTS TRACK

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



TORNEO NAZIONALE di

ASL

ROMA 27 E 28 APRILE 1991



Il Torneo Master in occasione dei 10 anni d'attività e' lieta di presentare il I^ Torneo Nazionale di ASL che si svolgera' a Roma nei giorni 27 e 28 APRILE 1991 presso la sede del club romano "la Coorte Tiberina" sita in via Appia Antica 136 (catacombe San Sebastiano).

Le fasi eliminatorie del Torneo saranno disputate su scenari inediti elaborati e testati dall'organizzazione, mentre le fasi finali si svolgeranno su scenari ufficiali.

Le partite tra iscritti al TM sono obbligatoriamente ufficiali ai fini della classifica nazionale.

Saranno premiati i primi due classificati con buoni d'acquisto di £. 120.000 il primo e di £. 80.000 il secondo, i premi sono messi a disposizione dal negozio I GIOCHI DEI GRANDI di Verona.

L'adesione per gli iscritti del TM e' gratuita mentre i non iscritti dovranno versare £. 10.000 sul C/C PT n. 65393001 intestato a: Bruno Cafaro, via Pomezia 44, 00183 Roma.

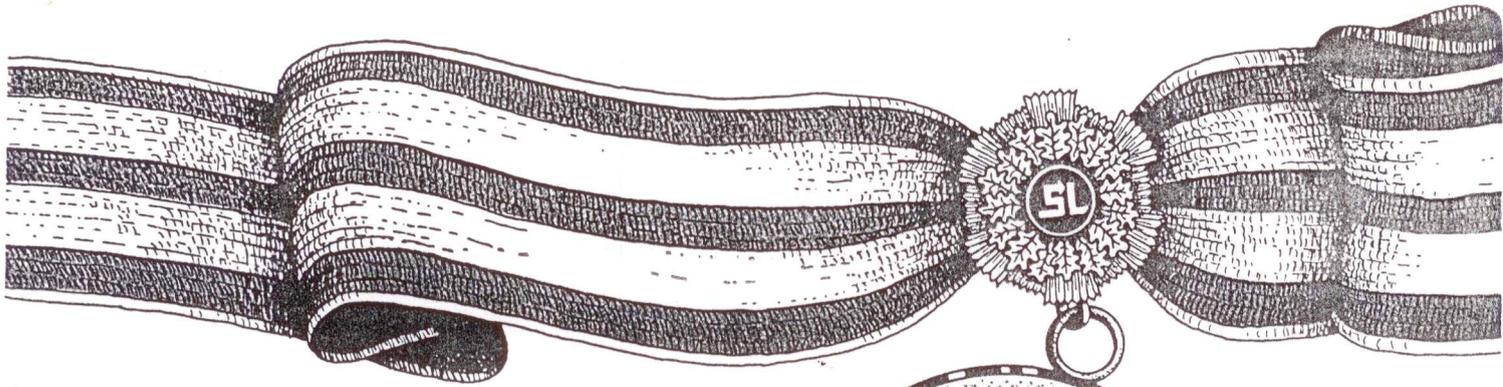
L'organizzazione prevede per chi viene da fuori Roma il pernottamento nella pensione di prima categoria Casa Domitilla sita nelle vicinanze della sala giochi.

Il costo della pensione (in camera doppia) incluso un pasto e' di £. 38.000, tutti coloro i quali fossero interessati ad usufruirne dovranno versare un'acconto di £. 20.000 sempre sul C/C PT gia' indicato specificando la causale, e' opportuno comunque che presentiate la parte del C/C a voi rimasta al momento del saldo da effettuare presso la Segreteria organizzatrice.



Torneo Master

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



I° TORNEO
NAZIONALE DI

ASL

ADVANCED SQUAD LEADER
ROMA 27 E 28 APRILE 1991



MODULO D'ISCRIZIONE

COGNOME NOME

VIA CITTA'

CAP TELEFONO

PRENOTAZIONE ALBERGO per la notte del 27.04.91 [SI] [NO]

ALLEGO FOTOCOPIA DEI VERSAMENTI EFFETTUATI [SI] [NO]

NOTE



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



TorneoMaster

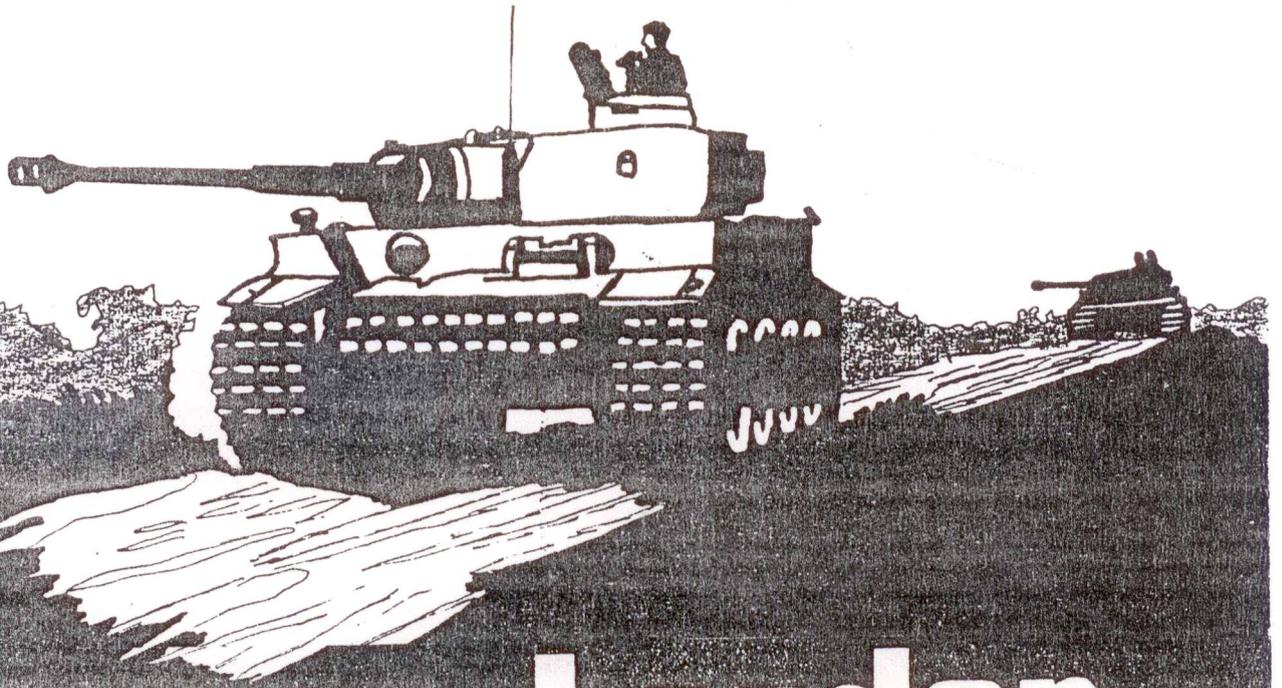
FIRMA

.....

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

I° TORNEO NAZIONALE di



Panzer Leader

Nell'ambito delle manifestazioni per i primi 10 anni d'attività l'associazione culturale Torneo Master organizza il I° Torneo Nazionale di "Panzer Leader".

Questo vuole essere un dovuto omaggio ad un gioco che ha fatto la storia del boardgame e che nonostante i suoi 17 anni, e' stato infatti pubblicato per la prima volta nel 1974, rimane a tutt'oggi una delle simulazioni piu' giocate specialmente per posta.

Il gioco nella sua confezione base ripropone in 20 scenari scontri sul fronte occidentale tra unita' al livello di plotone, le unita' regine di questa confezione sono quelle dei mezzi corazzati che vengono proposte con la silhouette del carro rappresentato.

Per tutti i principianti che intendessero partecipare e' previsto un girone particolare e naturalmente la massima disponibilita' da parte della Segreteria organizzatrice per avere chiarimenti sulle regole del gioco.



TorneoMaster



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

REGOLAMENTO:

- 1) Il torneo e' aperto a tutti i giocatori iscritti e no al TM.
- 2) L'iscrizione e la partecipazione al Torneo rientra nelle attivita' ludiche che l'associazione di ripromette di perseguire, per cui non vi e' alcuna quota aggiuntiva da versare per gli iscritti al TM, basta compilare e spedire il modulo d'iscrizione allegando 2 francobolli da lettera per la spedizione delle tabelle computerizzate e le comunicazioni di rito. Per i non soci del TM la quota di partecipazione e' di £. 5.000 da versare sul C/C PT n. 65393001 intestato a: Bruno Cafaro, via Pomezia 44, 00183 Roma.
- 3) Tutte le partite tra i soci del TM saranno valide ai fini delle Classifiche generali Nazionali, per cui andra' compilata una dichiarazione di vittoria (DDV) alla fine dello scontro.
- 4) Ai partecipanti saranno inviati i moduli prestampati per agevolare ed unificare le mosse del gioco postale. A fine partita i moduli con le mosse andranno riconsegnati alla Segreteria unitamente alle Tabelle Computerizzate a quelle radar ed alle DDV.
- 5) Ai partecipanti e permesso giocare piu' di una partita contemporaneamente.
- 6) Per comprensibili motivi di tempo e serietà un turno di gioco deve essere completato in 30 giorni ed a tal fine fara' fede il timbro postale. Chiunque sospendesse per qualsivoglia motivo la partita senza avvertire l'avversario e la segreteria sara' squalificato dal Torneo e la vittoria sara' assegnata automaticamente al suo avversario.
- 7) A parita' di punteggio passa il turno chi avra' ottenuto la migliore vittoria. Alle vittorie per abbandono sara' assegnato il punteggio minimo.
- 8) Allo scopo di poter definire una classifica precisa le partite vanno giocate fino all'ultimo turno.
- 9) L'organigramma del Torneo dipendera' dal numero dei partecipanti e sara' concepito in modo tale da poter giocare degli scenari particolarmente bilanciati possibilmente con avversari diversi. Tale organigramma sara' pubblicato sul bollettino del TM e/o spedito a domicilio a tutti i partecipanti. I giocatori interessati riceveranno, inoltre, notizie direttamente dalla segreteria in merito agli avversari ed alle scadenze.
- 10) Le iscrizioni devono pervenire alla Segreteria del TM entro e non oltre il 15.04.1991.
- 11) Per qualsiasi controversia l'unica responsabile per l'arbitraggio e' la Segreteria.
- 12) Saranno premiati i primi due classificati rispettivamente con un buono d'acquisto di £. 100.000 il primo e con £. 50.000 il secondo. I premi sono messi a disposizione dal negozio I GIOCHI DEI GRANDI di Verona.

TORNEO MASTER - BOARDGAMES E WARGAMES

I^ TORNEO NAZIONALE DI PANZER LEADER

Chi desidera iscriversi al Torneo deve compilare e spedire il presente modulo alla Segreteria del Torneo Master: non e' richiesta alcuna quota d'iscrizione ai soci del TM, mentre i non iscritti devono versare f. 5.000 sul C/C PT n. 65393001 intestato a Bruno Cafaro, via Pomezia 44, 00183 Roma.

MODULO D'ISCRIZIONE AL I^ TORNEO DI PANZER LEADER

COGNOME NOME

N^ DI TESSERE TELEFONO

VIA CITTA'

CAP

ESPERTO []

PRINCIPIANTE []

FIRMA

.....



I GIOCHI DEI GRANDI

WARGAMES
ROLE-PLAYING
RIVISTE
MINIATURE
ACCESSORI
OLTRE 9.000 ARTICOLI
PER TUTTE LE ESIGENZE