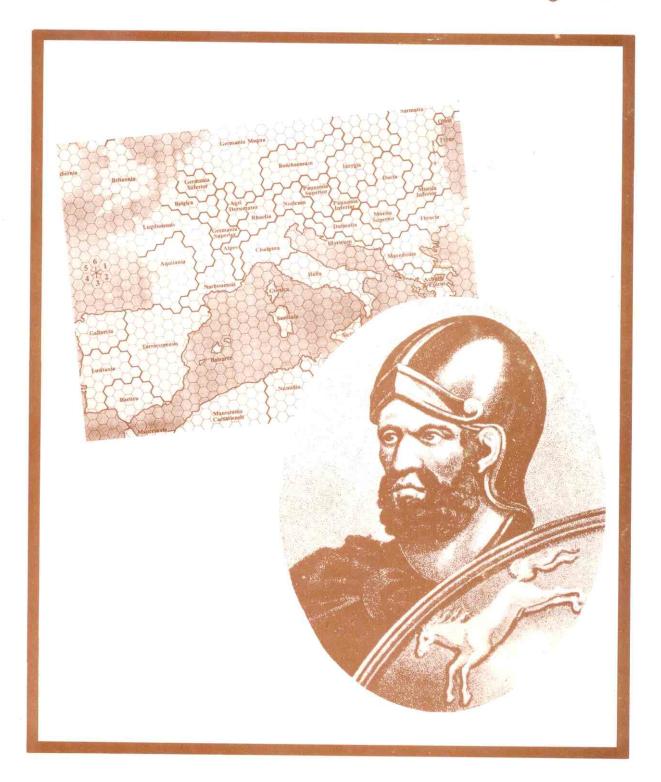


Notiziario 3/91

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale-Gioco Postale-Annunci-Recensioni

SOMMARIO

- pag. 6 "La Classifica"
- pag. 11 "Annunci"
- pag. 16 "Delenda est Carthago"
 scenario per "Imperium Romano II"
- pag. 27 "L'esercito Romano"

 dalle origini alla sconfitta

 del fiume Allia
- pag. 36 "Kadesh" gli errata



Cari amici, eccoci di nuovo su queste pagine dopo il meritato "riposo estivo" e gli impegni della "CONVENTION NAZIONALE", che quest'anno si e' svolta a Modena.

Come tutti gli anni, in occasione del raduno nazionale, ci siamo incontrati con tutti i soci presenti per discutere insieme del lavoro svolto fino ad ora e sulle proposte per l'anno nuovo. Ancora una volta siamo stati felici di riscontrare la piena soddisfazione dei presenti per il servizio svolto, e sinceramente questa e' una cosa che sempre piu' apprezziamo e ci da la carica per continuare nel nostro impegno.

NOTIZIARIO

Anche quest'anno gli iscritti al TM si sono attestati intorno alle cifre degli anni precedenti in quanto i nuovi soci sono andati a compensare il fenomeno dei "soci meteora", che non rinnovando l'iscrizione ci impediscono di raggiungere dei budget minimi per compensare gli aumenti dei costi di gestione ed in particolare del nostro Notiziario. Il rischio di non riuscire a mantenere la pubblicazione ai livelli attuali o migliori, e' stata discussa in Assemblea ed i presenti hanno deciso ad una unanimita' di fere una sottoscrizione volontaria di L.20.000 (alla quale invitiamo tutti i volenterosi), e l'istituzione della figura del Socio Sostenitore affinche' non si debba perdere in qualita' o quantita' un supporto basilare della nostra associazione come il Notiziario, che nonostante il brulicare di altre pubblicazioni amatoriali, resta il prodotto migliore a livello nazionale!

FEDERAZIONE

Un'altra proposta particolarmente sentita dai presenti e' stata quella presentata dai soci umbri della "KOPLUTS" sulla formazione di una <u>FEDERAZIONE</u> delle Associazioni di <u>Giochi</u> di Simulazione.

Dall'analisi dell'associazionismo italiano relativo ai nostri hobbies, e' maturata la convinzione che l'eccessiva frammentazione in gruppi penalizza ciascun giocatore, a qualunque associazione appartenga, a causa dell'incomunicabilita' che spesso regna fra i gruppi ed organizzazioni, per l'impossibilita' di realizzare, visti i pochi mezzi di ciascuno, una vera rivista, dei veri tornei e campionati italiani, sotto l'egidia di un'unica organizzazione abbastanza grande da stimolare anche gli interessi di editori e rivenditori di giochi.

Crediamo sia venuto il momento di ragionare su questa situazione, valutare la possibilita'di perseguire obbiettivi piu' ambiziosi, organizzare i giocatori di simulazione in Italia!

Non ignoriamo che molte associazioni si sono costituite in modo autonomo gia' da molto tempo, e che sono giustamente gelose della loro autonomia. Le ragioni del permanere di specififita' locali sono molte e spesso giuste, e non si puo' chiedere a nessuno di rinunciarvi. Ma l'ambizione di una vera e grande associazione nazionale, con le grandi prospettive che implicherebbe, con gli innegabili vantaggi per tutti i soci, non puo' che stimolarci a fare un serio e maturo tentativo in questa direzione.

Una Federazione delle Associazioni di giocatori e'la soluzione che consente di rispettare l'autonomia di ciascun gruppo, che continuerebbe ad operare con i propri soci secondo le proprie regole, permettendo nel contempo la concentrazione delle risorse, l'apertura degli indirizzari, lo scambio di notizie e il coordinamento delle manifestazioni.

Siamo consapevoli dei problemi che da subito si pongono, dalle antiche ruggini al piacere narcisistico, che pure ci potrebbe essere, di restare nel proprio splendito isolamento, ed e' proprio per una verifica preliminare che abbiamo provveduto a convocare, nei locali del palazzetto dello sport di Modena, i rappresentanti di tutte le associazioni presenti.

All'incontro hanno partecipato:

"DRAGONS'LAIRS" sez. di Napoli e di Pavia
"P.B.M. CHALLENGER"
"Associazione Italiana DIPLOMACY"
"CORTE TIBERINA"
"I SIGNORI del GIOCO"
"VARESE WARGAMER"
"AVALON"
A.B.M."
"WARIORS"
"Circolo PEGASUS"
"KOPLUTS"
"3M"

"L'ESAGONO"
"HOBBIT CLUB"
"DOPPIO GIOCO"

La riunione e' stata molto seguita e vivace negli interventi, ed anche se le realta' sono molto diverse abbiamo constatato che nell'ambiente e' sentita da parte di tutti l'esigenza di darsi una collocazione diversa a livello nazionale.

E' cosi' che abbiamo iniziato a muovere i primi faticosi, difficili passi verso la Federazione lasciandoci con l'appuntamento per il primo novembre in quel d'ASSISI per una succassiva riunione dalla quale fare uscire un progetto comune.

I TORNEI

Per quanto riguarda i tornei postali in corso invitiamo tutti i partecipanti ad attenersi ai tempi di risposta prescritti dal regolamento e a segnalare quei casi che con "scomparse" o eccessivi ritardi pregiudicano la riuscita delle competizioni.

Scenario di ASL

Riportiamo in questo numero lo scenario di ASL su cui si e' svolto il torneo romano e che erroneamente non e' stato pubblicato nel numero precedente.

PEDINE per "IMPERIUM ROMANO II"

All'interno di questo notiziario troverete uno scenario aggiuntivo per "Imperium Romano II" che prevede anche delle pedine aggiuntive che per problemi economici stampiamo in bianco e nero, e' possibile comunque richiederci la fotocopia a colori inviando il "solito" francobollo necessario per la risposta. Speriamo cosi di accontentare chi veramente fosse interessato a giocare la variante senza disperdere il nostro "tesoro".

In attesa del nostro prossimo incontro su queste pagine vi auguriamo buon divertimento!!

Bruno Cafaro & Claudio Bomba

Torneo Master



aggiornata al 14.10.1991 totale partite disputate 2732 totale partite postali 541

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
PG334	DE FRANCESCO STEFANO	209	52	44	0	8	16	19	2
UD205	QUITADAMO NICOLA	201	33	31	1	1	24	12	10
MO055	CUOGHI SERGIO	191	238	144	92	2	5	17	48
BS235	USANZA GIULIO	180	17	16	1	0	7	10	16
VE274	MONTAGNER SERGIO	179	36	25	11	0	9	13	20
PV029	MERCURI GIANCARLO	173	48	24	21	3	7	12	14
MO354	BATTILANI ANTONIO	160	28	18	9	1	4	14	12
PV028	DORIA ALBERTO	158	39	28	8	3	11	8	2
MI257	CRIPPA OSCAR	158	10	8	2	0	6	9	4
RM202	CAFARO BRUNO	153	77	37	32	8	24	29	16
VR381	MARTINI LUCA	151	43	26	17	0	4	14	8
NA300	CESARO MASSIMO	151	21	13	7	1	10	12	5
BO234	DE BONI GIASONE	151	30	19	11	0	8	17	17
BS359	GENTILINI ROBERTO	151	27	20	7	0	9	13	16
RM375	CASSANO GIUSEPPE	148	15	11	4	0	2	4	0
RM144	STOCCHI ARMANDO	147	41	20	20	1	3	17	0
VR418	SORIO GIANNI	147	20	13	7	0	1	5	0
во374	BENNATI GIORGIO	147	15	8	6	1	5	11	5
BO315	PRANDI CLAUDIO	146	20	14	5	1	8	14	10
RM197	SELVA PAOLO	145	78	48	28	2	16	29	5
							-		

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
MO344	COTTAFAVI MASSIMO	141	22	11	11	0	2	6	0
MO054	TAGLIAZUCCHI ENRICO	136	188	91	95	5	9	12	14
BS200	LIGUORI MARIO	133	13	5	6	2	6	7	7
VA163	GIARONI ALFREDO	132	99	52	42	5	28	32	51
PI329	BARTOLI MARIO	130	21	14	6	1	16	9	0
MO050	CREMONA PIETRO	127	85	53	28	4	20	28	30
VR304	FERRARI FERNANDO	127	125	71	53	1	30	11	0
TO242	MORGERA CLAUDIO	124	14	10	3	1	5	4	5
PG361	GAMBACURTA STEFANO	122	17	10	5	2	14	6	6
LT352	FAINA MAURO	122	57	34	21	2	16	16	47
NA299	ERCOLANO GIUSEPPE	122	14	7	7	0	5	11	1
TS230	DE SCORDILLI TULLIO	121	31	11	20	0	10	17	2
PG357	AGNUSDEI GIUSEPPE	120	19	9	9	1	10	9	0
VR420	CUNEGO ALESSANDRO	118	25	19	6	0	6	4	0
FE276	BALESTRERI LUCA	118	60	27	27	6	5	6	11
RM174	CHIAFFARINO LUCA	115	51	19	23	9	22	18	2
FE407	SALETTI DANIELE	113	62	25	31	6	5	6	10
MO345	ARTIOLI PAOLO	110	27	7	20	0	3	4	1
UD439	COSSETTINI STEFANO	109	15	5	10	0	10	2	0
RM175	LOMBARDI MARCO	109	99	45	44	10	34	27	6
B0324	FAVALI ANDREA	108	61	29	28	3	10	25	2
VR272	LUCCHESE ANDREA	108	14	7	7	0	5	9	7
BL057	FERRO GIAMPIETRO	107	49	24	24	1	19	22	39
RM303	LAMENDOLA GIUSEPPE	105	30	13	10	7	10	22	4
RM201	GIUNTOLI EDOARDO	104	47	19	25	3	11	16	0
RM301	DZIEDUSZYCKI MATTEO	104	27	14	12	4	10	14	0
RM222	BOMBA CLAUDIO	101	21	11	7	3	6	6	2
PG410	BEZZI CLAUDIO	99	17	5	11	1	6	8	. 0
VR219	MORETTI DAVID	99	28	13	11	4	10	13	0
RM221	BOMBA FABIO	96	15	3	11	1	6	4	0
-									

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
GO433	MAREGA ROBERTO	93	21	14	7	0	5	2	1
VR306	CABIANCA LUCIANO	92	98	40	57	1	26	6	0
RM212	PORRINI RAFFAELE	91	12	2	10	0	3	7	0
FG328	NIGELLI ORESTE	91	16	5	10	1	3	8	6
PV348	MACCIONI GIOVANNI	86	12	3	9	0	4	4	10
GO431	LA MACCHIA CLAUDIO	86	25	7	18	0	7	6	5
RM218	CERONE MAURO	85	21	9	10	2	3	9	0
SA245	LAMBERTI VITO	73	12	3	9	0	5	9	10
VA262	BISERNI ALBERTO	73	13	1	11	1	7	7	1
PN253	ROMANI ROBERTO	68	13	2	10	1	7	9	4
VR435	POL ANGELO	57	13	1	12	0	5	3	0
PG335	BAIOLETTI CARLO	37	27	3	21	3	13	10	1

* * *

GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

TESSERA	COGNOME	PUN	PAR
TO424	SALVATORE GIAMPAOLO	132	5
SR446	TROPIANO ANGELO	130	4
HN002	COWLES MURRAY	121	5
SV444	FOGGETTI MARZIO	119	4
PG472	BELLACHIOMA ANDREA	114	2
BL037	GUGLIELMO MAURIZIO	113	4
FE457	PEDRAZZI DAVIDE	110	1
RM373	PUGLIESE VINCENZO	110	3
GR455	MARRADI FRANCESCO	107	7
MI458	ROSSI FEDERICO	106	2
MS207	CHIAPPE ALESSANDRO	105	2
MI338	FILIPCIC LUIGI	103	9
RM467	CAMPITELLI ROBERTO	101	2
PG471	TESTA UMBERTO	95	6
MO459	DOTTI ENRICO	94	1
FO461	TESEI MASSIMO	94	1
IM481	MANGIAGLI ENZO	93	1
FO231	GRANATA ENRICO	91	8
AR464	TOSI ALBERTO	86	5
RI460	NASSER RABIH	82	2
VR441	NEGRELLI MARCO	79	. 4
FI428	DE DONNO LORENZO	79	3
AL437	GRASSI MAURIZIO	74	4
UD456	FATTORI ANDREA	55	7

elenco partite

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

data	giocatori	gioco	mdq
25.4	Pol-Cunego	Advanced Squad Leader (AH)	
15.5	Foggetti-Faina	Napoleon at Leipzig (CLA)	*
15.5	Usanza-Negrelli	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
20.5	Tropiano-Negrelli	Squad Leader (AH)	*
25.5	Tropiano-La Macchia	Jena (IGDG)	*
3.6	Agnusdei-Baioletti	Wooden Ships & Iron Men (AH)	
8.6	Pedrazzi-Nasser	Jena (IGDG)	*
8.6	Ercolano-Nasser	Jena (IGDG)	*
9.6	Cottafavi-Filipcic	Panzer Leader (AH)	
9.6	Cuoghi-Filipcic	Panzer Leader (AH)	
15.6	Cuoghi-Cottafavi	Panzer Leader (AH)	
18.6	De Francesco-Testa	Western Desert (GDW)	
24.6	Cunego-Pol	Advanced Squad Leader (AH)	
27.6	De Francesco-Bezzi	Third Reich (AH)	
28.6	Saletti-Baioletti	Western Desert (GDW)	*
30.6	Tropiano-Faina	Great Patriotic War (GDW)	*
2.7	Bezzi-Testa	Third Reich (AH)	
4.7	De Francesco-Agnusdei	Third Reich (AH)	
10.7	De Francesco-Testa	Third Reich (AH)	
14.7	Bezzi-Agnusdei	Third Reich (AH)	
15.7	Faina-Foggetti	Napoleon at Leipzig (CLA)	*
	Crippa-Dotti	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
15.7	Cesaro-Rossi	Napoleon at War (SPI)	*
	Rossi-Lamendola	Jena (IGDG)	*
19.7	De Francesco-Bezzi	Third Reich (AH)	ale
19.7	Foggetti-Faina	Napoleon at Leipzig (CLA)	*
23.7	Cremona-Tesei Salvatore-Faina	Alexander (AH)	*
30.7	Agnusdei-Baioletti	Napoleon's Last Battles (SPI)	
1.8	Bezzi-Baioletti	Third Reich (AH)	
	Ferrari-Cabianca	Third Reich (AH)	
	Cabianca-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH) Advanced Squad Leader (AH)	
	Cafaro-Bomba	Terrible Swift Sword (SPI)	
	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
6.9	Cabianca-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
15.9	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
20.9	Sorio-Grassi	Advanced Squad Leader (AH)	
	Cesaro-Cremona	Thirty Years War (SPI)	
20.9	Bartoli-Romani	Men at Arms (WWW)	
20.9	Flipcic-Tagliazucchi	Panzer Leader (AH)	
20.9	Crippa-Lamendola	Napoleon at War (SPI)	
21.9	Cesaro-Cremona	Napoleon Art of War (SPI)	
21.9	Cuoghi-Cafaro	Panzer Leader (AH)	
21.9	De Francesco_Saletti	Western Desert (GDW)	
21.9	Bezzi-Giuntoli	Third Reich (AH)	
21.9	Bennati-Mangiagli	Panzer Leader (AH)	
22.9	De Francesco-Saletti	Western Desert (AH)	
25.9	Cabianca-Ferrari	Advanced Squad Leader (AH)	
26.9	Testa-Baioletti	Third Reich (AH)	
	De Francesco-Testa	Third Reich (AH)	
	Ferrari-Cabianca	Advanced Squad Leader (AH)	
4.10	Ferrari-Martini	Advanced Squad Leader (AH)	

I PIU' GIOCATI

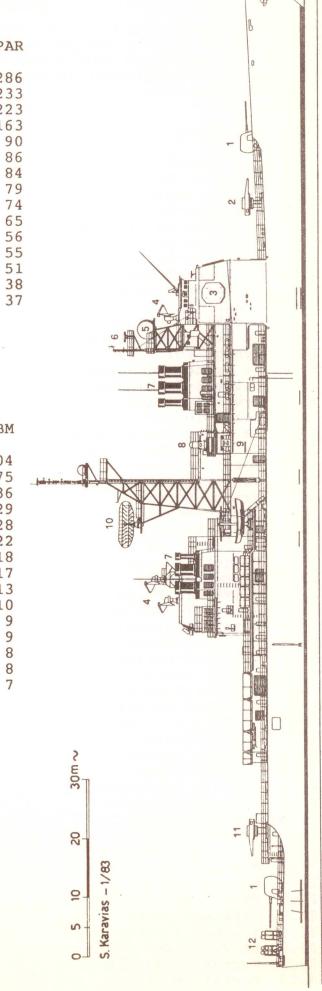
TIT	CAS	PAR
PANZER LEADER	AVA	286
ADVANCED SQUAD LEADER	AVA	233
NAPOLEON'S LAST BATTLES	SPI	223
SQUAD LEADER	AVA	163
THE RUSSIAN CAMPAIGN	AVA	90
PANZERBLITZ	AVA	86
NAPOLEON AT WAR	SPI	84
CROSS OF IRON	AVA	79
AFRIKA KORPS	AVA	74
THE ARAB-ISRAELI WARS	AVA	65
THIRD REICH	AVA	56
BLUE & GRAY	SPI	55
WOODEN SHIPS & IRON MEN	AVA	51
GLADIATOR	AVA	38
CRESCENDO OF DOOM	AVA	37

I PIU' GIOCATI PER POSTA

TIT	CAS	PBM
PANZER LEADER	AVA	104
NAPOLEON'S LAST BATTLES	SPI	75
THE RUSSIAN CAMPAIGN	AVA	36
SQUAD LEADER	AVA	29
AFRIKA KORPS	AVA	28
NAPOLEON AT WAR	SPI	22
ANZIO	AVA	18
THE ARAB-ISRAELI WARS	AVA	17
PANZERBLITZ	AVA	13
THIRD REICH	AVA	10
ADVANCED SQUAD LEADER	AVA	9
CROSS OF IRON	AVA	9
STALINGRAD	AVA	8
WESTWALL	SPI	8
WOODEN SHIPS & IRON MEN	AVA	7

LE MARCHE PIU' GIOCATE

AVALON HILL	1679	(61.45%)
SPI	652	(23.86%)
GDW	151	(05.52%)
VICTORY GAMES	43	(01.57%)
INTERNATIONAL TEAM	34	(01.24%)
QUARTERDECK GAMES	34	(01.24%)
WWW	21	(00.76%)
ALTRE	118	(04.31%)



NUOVE PARTITE POSTALI

P835 LUCCHESE - GIARONI	TOBRUK (AH)
P836 NEGRELLI - USANZA	ANZIO (AH)
P837 TROPIANO - NEGRELLI	S.L. (AH)
P838 TROPIANO - ROSSI	JENA (IGDG-TM)
P839 FATIGHENTI - FOGGETTI	THE LONGEST DAY (AH)
P840 ROSSI - TROPIANO	JENA (IGDG-TM)
P841 CUOGHI - FILIPCIC	PANZER LEADER (AH)
P842 LA MACCHIA - TROPIANO	PANZER BLITZ (AH)
P843 MERCURI - TROPIANO	PANZER LEADER (AH)
P844 TROPIANO - NANNI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P845 TROPIANO - NANNI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P846 FOGGETTI - FATIGHENTI	NAPOLEON AT LIPZIG (CLA)
P847 MATTIOLI - LARINI	NAPOLEON LAST BATTLES (TSR)
P848 FOGGETTI - GENTILINI	BATTLE of the BULGE (AH)
P849 FAINA - FOGGETTI	KADESH (COMMAND)
P850 FAINA - GIAMPAOLO	NAPOLEON LAST BATTLES (TSR)
P851 NANNI - PRANDI	WESTWALL (SPI)
P852 NANNI - PRANDI	WESTWALL (SPI)
P853 FERRARO - TROPIANO	The SIEGE of JERUSALEM (AH)
P854 " " " " "	11 11 11 11
P855 " " " " "	<u>и и и и и и </u>
P856 " " " " "	и и и , и , и

P857 CRIPPA - DOTTI	NAPOLEON LAST BATTLES (TSR)
P858 FOGGETTI - ERCOLANO	LIONS of ETHIOPIA (COMMAND)
P859 FAINA - TROPIANO	The GREAT PATRIOTIC WAR
P860 USANZA - TROPIANO	JENA (IGDG-TM)
L108 TROPIANO - BEZZI	AFRIKA KORPS (AH)
L109 TROPIANO - BEZZI	AFRIKA KORPS (AH)
L110 MARRADI - GUGLIELMO	ARAB-ISRAELI WAR (AH)
L111 GIARONI - TROPIANO	A.S.L. (AH)

MEETING DI WARGAMES FERRARA - MARZO 1992

L'incontro verterà su tre aree:

- 1) GIOCHI (Tornei, Gioco Libero)
- 2) MOSTRA (Giochi, Libri, etc.)
- 3) CULTURA (Seminari, Dibattiti)

Se sei interessato o intendi collaborare lascia il recapito del tuo gruppo di appartenenza (ad es. Club). Se nella tua città non esiste un gruppo organizzato, scrivi il tuo recapito personale.

Per informazioni contatta:

Città del Sole di Ferrara, via Podestà n° 3 (44100 Ferrara) Telefono e Fax 0532 - 48.816 (ore negozio)

Se possiedi un modem puoi collegarti all'indirizzo FIDONET 2:332/409 utente Hobbit Club.

MEETING DI WARGAMES A FERRARA - MARZO 1992

SE SIETE INTERESSATI AL MEETING SCRIVETE IL RECAPITO DEL VOSTRO GRUPPO (ad es. Club). SE NELLA VOSTRA CITTA' NON ESISTE UN GRUPPO ORGANIZZATO, SCRIVETE IL VOSTRO RECAPITO PERSONALE.

NOME (Club)	INDIRIZZO	TELEFONO
	·	
·		
		<u> </u>

I^ TORNEO NAZIONALE NAPOLEONICO







GIOCATORE	PARTITE FATTE	PUNTI
CAFARO		4
TROPIANO		2
NEGRELLI		0
NASSER		0
USANZA		2
ROSSI		2
QUITADAMO		2
PEDRAZZI		2
CHIAPPE		2
ERCOLANO	1	2
FAINA		0
LA MACCHIA		0
AMENDOLA		0
CESARO		0
CRIPPA		0
AMENDOLACESARO	1	0

Come avete potuto vedere dalla classifica provvisoria aggiornata al 14/10/91, le partite della prima fase si stanno per concludere, pregheremmo pertanto i "ritardatari" di affrettarsi nel concludere le proprie, ricordando a tutti che nel torneo sono stati fissati i tempi massimi per l'invio delle mosse in modo da poter permettere il corretto svolgimento del torneo stesso.



Cerco Avversari per: PANZER LEADER -ARAB ISRAELI WARS - PANZER BLITZ - NAPOLEON BATTLES - THIRD REICH.

ENZO MANGIAGLI - via CAPONERO, 14 - 18038 -SANREMO - tel.0184/62458 ,FAx 62450.

Cerco avversari postali per THIRD REICH CLAUDIO BEZZI - via S.GIROLAMO, 166 - 01600 -PERUGIA - tel.075/5730509.

Cerco Avversari per: SIEGE of JERUSALEM - SAN MARTINO - SQUAD LEADER - KADESH - La Battaille D'AURESTAD - IMPURIUM ROMANO II. Cerco inoltre avversari per incontri con il VIDEOTEL dei suddetti giochi. Vorrei inoltre sapere se esistono club a

CASERTA e/o provincia od a NAPOLI. MAURIZIO FERRARO - C.so A. MORO, 201 - 81055 S.MARIA C.V. (CE) - CP Elettronica (servizio VIDEOTEL) 340501045.

Cerco Giocatori di "FLAT TOP" disponibili per gioco postale a squadre con arbitro (ruolo che, salvo altre candidature, svolgerei io stesso).

PAOLO MATTIOLI (presso GHEZZI) - via NOAL, 136 - 38081 - BONDO di BREGUZZO (TN) tel.0465/92005.

Cerco Avversari POSTALI per: THIRD REICH SEVENTH FLEET - AFRICA ORIENTALE (S&T n 128) BALKAN FRONT (GRD) - NAPOLEON LAST BATTLES mi interessano anche altri giochi strategici. VENIERO DAL MAS - via BAROZZI, 36 - 32100 -BELLUNO - tel.0437/33124.

Cerco Avversari POSTALI per: NAPOLEON LAST BATTLES. ROBERTO GENTILINI - via P. VERONESE, 32 -25124

BRESCIA.

Cerco Avversari POSTALI per: SIEGE Jerusalem - JENA (TM) - AFRIKA KORPS -PANZER BLITZ - PANZERKRIEG - PANZER LEADER SQUAD LEADER - ADVANCED SQUAD LEADER -CROSS of IRON - The GREAT PATRIOTIC WAR -REICH - RUSSIAN CAMPAIGN - ANZIO - 1776 - AIR FORCE.

Gioco anche piu' partite in conteporanea. ANGELO TROPIANO - via URBINATI, 15 - 96010 PALAZZOLO - (SR).

Cerco Avversari POSTALI per: NAPOLEON LAST BATTLES. ROBERTO GENTILINI - via P. VERONESE, 32 -25124 - BRESCIA.

VENDO "IL GRANDE CONFLITTO" (BEROTOYS). GIUSEPPE ERCOLANO - via ARANCA, 67 - SORRENTO (NA) - tel. 081/8772307. 25124

ELENDA EST CARTHA

Imperium Romanum II

Il simulare gli eventi di due guerre succedutesi quasi contemporaneamente per un'arco di tempo che va dalla battaglia di Raphia alla battaglia di Zama (dal 217 al 202 A.C.), e' sempre stata cosa particolarmente interessante per me, sia appassionato di storia antica, sia delle amante situazioni wargamistiche ingarbugliate contorte.

Mi e' venuto in aiuto Casus Belli. l'interessante rivista francese. che nel numero 62 ha pubblicato uno scenario per Imperium Romanum corredato da pedine supplementari. Nell'insieme quest'articolo e' una traduzione di quello apparso su Casus Belli, tranne alcune parti, le tabelle delle zone controllate dalle varie potenze e dello stato delle provincie durante il periodo O, che sono di mio pugno.

La possibilita' offerte da questo scenario sono, secondo il mio modesto avviso, molte; bisogna pero' dire che sono necessari nervi saldi, inizitiva, spirito di sopportazione, fede control.

Ed ecco i dati dello scenario:

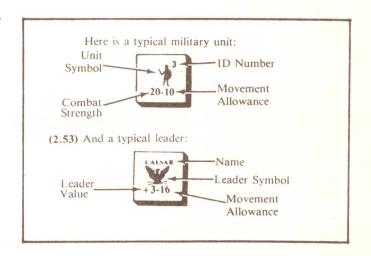
INIZIO: Gennaio del 218 A.C.

FINE STORICA: Dicembre del 201 A.C.

PERIODO: 0

GIOCATORI: Max. 5, Min. 2, Opt. 4

Ricordate che questi ordini battaglia e mobilitazione sono quanto di piu' fedele e' possibile determinare in base alle teorie storiche ed ai testi attendibili.



Non si pretenda pero' la perfetta corrispondenza dei vari tipi di unita'; ad esempio, la falange e' considerata essere simile alla legione; cioe' non si e' cercata una coerenza di dettaglio, ma piu' la possibilita' di simulare fondo ed efficaciemente i vari aspetti dell'intricata situazione dell'epoca. Ed ora scegliete la vostra

leggete gli ordini delle potenze gioco, e sono tante, cominciate a dannarvi l'anima. Probabilmente dopo una vorrete giocare a Risiko; che gli Dei ve lo impediscano!

Ave!

Marzio.

ZONE CONTROLLATE DALLE VARIE POTENZE

SIRACUSA: 4226W, 4126W, 4227W.

ROMA: Italia, Sicilia Siracusa, Sardinia, Corsica. esclusi gli esagoni Cisalpina 3018W, 3216W, 3315W, 3416W, 3415W. 3514W, 3615W, 3515W, 3616W, 3017W. 3116W.

MASSILIA: gli esagoni 2920W, 2821W, 2720W, 2621W, 2521W, 2522W.

ASIA INTERIORE: Iberia, Armenia, Atropatene.

SELEUCIDI: Elymais, Persia, Charax, Media, Hyrcania, Babylonia, Mesopotamia, Adiabene, Orsohene, Syria, Cappadocia, meno gli esagoni 6211W, 6310W, 6410W, 6509W, 6508W, 6609W, 6608W, Galatia gli esagoni 5715W, 5616W, 5515W, 5814W, 5913W, 5912W, 6012W, 5917W, 5918W, 6018W, 6615W, 6515W, 6516W, 6417W.

MACEDONIA: Macedonia e gli esagoni 5021W, 5120W, 5221W, 5121W, 5022W, 5222W.

PERGAMO: gli esagoni 5516W, 5416W, 5517W, 5418W, 5417W, 5317W, 5318W, 5218W, 5117W, 5119W.

RODI: gli esagoni 5821W, 5822W, 5721W, 5622W, 5722W.

SATRAPIE DELL'ASIA MINORE: Asia meno Rodi e Pergamo.

LEGA ACHEA: Achea ed Epiro meno le zone macedoni.

PARTI: Sagartia.

REGNO DEL PONTO: Chersonesus meno gli esagoni 5902W, 5903W, 5904W, 6004W; Olbia, Tyras, Bithynia e Pontus meno gli esagoni Seleucidi 5515W, 5616W, 5715W, 5814W, 5913W, 5912W, 6012W, e gli esagoni 5306W, 5208W, 5210W, 5211W, 5212W, 5213W, 5214W, 5314W, 5415W, 6211W, 6310W, 6410W, 6509W, 6508W, 6609W, 6608W, 6206W, 6305W, 6406W, 6505W, 6606W, 6706W, 6707W.

CARTAGINE: Baetica gli esagoni 1532W, 1533W, 1633W; Melita, in Africa i confini sono delimitati dagli esagoni (esclusi): 4533W, 4434W, 4234W, 4034W, 3834W, 3634W, 3434W, 3333W, 3231W, 3132W, 3032W, 2931W, 2832W, 2731W, 2632W, 2531W, 2432W, 2332W, 2233W; in Spagna il confine e' dato dagli esagoni (esclusi): 1726W, 1826W, 1925W, 2025W, 2124W, 2123W, 2122W, 2223W, 2322W, 2423W, 2523W, Baleares.

LAGIDI: esagoni 5316W, 5217W; Lycia & Pamphilia; Cilicia meno i territori Seleucidi; Cyprus, Iudea, Aegyptus gli esagoni 1120E, 1121E, 1122E, 7023W, 6923W, 6924W; parte della Cyrenaica il cui confine e' dato dagli esagoni (esclusi) 6129W, 6030W, 5929W, 5830W, 5730W, 5630W, 5530W, 5431W, 5331W, 5232W.

NABATEI: Arabia Petraea tranne gli esagoni 1120E, 1121E, 1122E, 7023W, 6923W, 6924W, gli esagoni 1323E, 1424E, 1524E, 1525E, 1526E, 1527E, 1425E, 1426E, 1427E, 1324E, 1325E, 1326E.

STATO DELLE PROVINCIE DURANTE IL PERIODO "O".

PROVINCIE COLTIVATE CON STRADE: Italia.

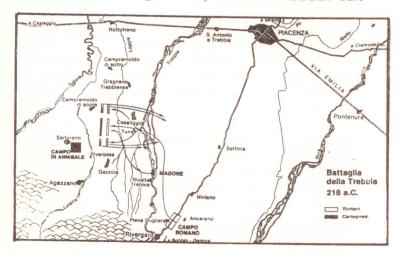
PROVINCIE COLTIVATE SENZA STRADE:

Baetica, Cisalpina, Sardinia, Corsica, Sicilia, Achea & Epirius, Macedonia, Thracia, Tyras, Olbia, Chersonesus, Colchis, Armenia, Atropatene, Hyracania, Media, Persia, Elymais, Charax, Babylonia, Mesopotamia, Adiabene, Osrhene, Syria, Iudea, Arabia Petraea, Cappadocia, Galatia, Cilicia, Cyprus, Rhodus, Creta, Asia, Bithynia & Pontus, Lycia & Pamphylia, Melitia, Baleares, Aegyptus, Cyrenaica, Numidia.

PROVINCIE SELVAGGIE:

Mauretania Caesariensis, Mauretania Tingitana, Lusitania, Gallaecia, Terraconensis, Aquitania, Narbonensis, Alpes,

Lungdunensis, Hibernia, Caledonia Ulterior, Caledonia Citerior. Britannia, Belgica, Germania Inferior, Germania Superior, Agri Decumates, Rhaetia, Germania Magna, Noricum, Illyricum, Boiohaemum, Pannonia Superior, Pannonia Inferior, Dalmatia, lazygia, Lugia, Dacia, Moesia Superior, Moesia Inferior, Sarmatia, Scythia, Iberia, Albania, Sagartia, Arabia deserta.



POTENZE MAGGIORI

CARTAGINE

CAPI: Annibale, Asdrubale.

TIPO: civilizzata non romana.

TESORO: 35.

MORALE: 90.

TASSE: 29.

RIMPIAZZI: 3.

CITTA': Hispalis (2/2), Gades, Malaca (2/2), Corduba, Carthago (3/2), Saguntum $(2/2)_{*}$ Tarraco (2/1), Tingis, Icosium (2630W), Hippo, Cirta (3130W), Thevestis, Utica (2/2), Carthago (4/10), Hadrumentus (3729W). Sabrata (4132W), Thabactis

(4332W), Melita, Ebusus (2725W).

PIAZZAMENTO: Africani e mercenari (verdi, CER A), Iberici e Lusitani (viola, CER A).

In Africa: (verdi) 0-16#A, 1x20-10, 2xE-10; (viola) 2x16-10, 1x (4)-12, 1x6-16.

In Spagna a sud dell'Iberus: (verdi) Asdrubale +1-16#4, 2x20-10, 1x16-10, 1x(6)-16, 2x6-16, 1x18-30, 2xE-10; (viola) 1x(4)-12, 1x6-16, 1 supply wagon.

2324W: (verdi) Hannon +1-16#3, 1x16-10; (viola) 1x16-10, 1x6-16, 1 supply wagon.

A Nord dell'Iberius: (verdi) Annibale +2-16#1, 5x20-10, 3x16-10,3x4-12, 1x(4)-12, 6x6-16, 4x(6)-16, 4xE-10,; (viola) 4x20-10, 2x16-10, 1x4-12, 3x(4)-12, 4x6-16, 1 supply wagon.

NOTA: Cartagine mobilita secondo la regola 26 (Civilized recuitment).

ROMA

TIPO: fazione romana.

TESORO: 10.

MORALE: 100.

TASSE: 26.

CITTA: Aleira, Caralis, Messana (2/2), Lilybaeum (2/2), Brundisium, Tarentum (2/2), Rhegium, Neapolis (2/1), Capua (3821W), Roma (4/10), Ancona, Spoletium (3519W), Pisae, Ravenna, Placentia, Genua, Cremona (3217W), Lissus, Dyrrachium.

PIAZZAMENTO: Romani e Latini (blu, CER A), Alleati italiani (rossi, CER A).

Sicilia: (blu) console (T. Sempronius) +1-16#2, 3x20-10, 1x6-16, 3x18-30,; (rossi) 3x16-10, 3x4-12, 2x6-16, 1 supply wagon.

3118W: (blu) console (P. Cornelius) +1-16#3, 3x20-10, 3x16-10, 1x6-16, 1x18-30,; (rossi) 3x4-12, 2x6-16, 1 supply wagon.

Cisalpina: (blu) 0-16#A, 2x20-10, 2x16-10, 1x6-16; (rossi) 2x16-10, 2x4-12, 2x6-16.

NOTA: Roma mobilita seguendo la regola speciale. A partire dal Gennaio del 216 AC, Scipione (+2-16) puo' essere piazzato in qualsiasi citta' spagnola controllata da Roma.

REGNO SELEUCIDE

RE: Antioco III.

TIPO: civilizzato non romano.

TESORO: 15.

MURALE: 80.

TASSE: 34.

RIMPIAZZI: 2.

CITTA': Hecatompylius (2/1),Ecbatana (2/1), Charax, Susa, Apamea, Istakhr (3109E), Seleucia, Ctesiphon, Babilonia, Ninus, Singara, Edessa, nisibis, Antiochus (4/4), Laodicea (2/2), Samosata (2/1), Sidon (2/2), Damascus (2/1), Palmyra (2/1), Tarsus (2/2), Ancyra, Tyana, Mazaca.

PIAZZAMENTO: nelle citta' del regno, a libera scelta del giocatore.

Arancioni (CER B): Antiochius III +1-16#2, +0-16#3, 2x20-9, 3x16-9, 10x4-12, 10x(4)-12, 5x6-16, 2x(6)-16, 1x18-30, 10xE-10, 1 supply

wagon.

Grigi (CER B): $2 \times 16 - 9$, $3 \times 4 - 12$, $2 \times (4) - 12$, $5 \times 6 - 16$, $2 \times (6) - 16$.

NOTA: il regno seluicide mobilita secondo la regola 26 (Civilized recruitment).



REGNO LAGIDE

RE: Tolomeo IV Philopator.

TIPO: civilizzato non romano.

TESORO: 29.

MORALE: 90.

TASSE: 27.

RIMPIAZZI: 2.

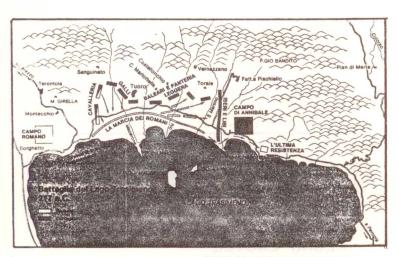
CITTA': Arsinoe, Cyrene, Alexandria (6/5), Memphis (2/1), Pelusim (2/2), Gaza, Joppa (6921W, 0/0), Hierosolyma (2/2), Raphia (6923W, 0/0), Thebae (1332E, 2/2), Bernice (2/1), Salamis, Papbus, Phaselis (6020W), Xanthus, Seleucia (6418W), Lysimachia (5217W, 2/2, port).

PIAZZAMENTO: nelle citta' del regno, a libera scelta del giocatore.

Beige (CER B): Tolomeo IV 0-16#B, +1-16#2, 2x20-9, 2x16-9, 8x4-12, 8x(4)-12, 6x6-16, 7xE-10, 1 supply wagon.

Neri (CER B): 5x16-9, 5x4-12, 2x6-16, 2x(6)-16, 3x18-30.

NOTA: il regno Lagide mobilita secondo la regola 26 (Civilized recruitment).



POTENZE MINORI ATTIVE

MASSILIA

TIPO: civilizzata non romana, cliente di Roma.

MORALE: 80.

RIMPIAZZI: 0.5.

CITTA': Massilia, Emporium, Nicae.

PIAZZAMENTO: Beige (CER B).

2522W: 1x4-12, 1x18-30.

2821W: 1x16-9, 1x4-12, 1x18-30.

SATRAPIE DELL'ASIA MINORE

CAPO: Achaios.

TIPO: civilizzato non romano, cliente del regno di Lagide.

MORALE: 70.

RIMPIAZZI: 0,5.

CITTA': Smyrna, Ephesus, Apamea, Sardis.

PIAZZAMENTO: Marroni (CER B).

5619W: Achaios 0-16#A, 1x16-9, 3x4-12, 1x(6)-16.

POTENZE MINORI INATTIVE

SIRACUSA

TIPO: civilizzato non romano, cliente di Cartagine.

MORALE: 75.

CITTA': Syracusae (4/3).

RIMPIAZZI: 0,5.

PIAZZAMENTO: Verdi (CER B).

4226W: 3x4-12, 2x(4)-12, 1x18-30.

NOTA: Siracusa e' attiva quando il morale di Cartagine e' superiore ai 50 punti a quello di Roma alla fine di un turno, oppure quando un'unita' cartaginese sbarca in Sicilia. Difesa da Archimede, Siracusa vede la sua difesa triplicata contro i Romani.

GALLIA CISALPINA

TIPO: barbara, cliente di Cartagine.

MORALE: 60.

RIMPIAZZI: 0.

CITTA': -.

PIAZZAMENTO: Marroni (CER C).

A Nord del Po: 5x20-8, 2x4-12, 1x6-16.

NOTA: Cartagine puo' attivare 1x20-8 ed 1x4-12 o 1x6-16 per turno spendendo 5 talenti se non ci sono piu' legioni romane nella Gallia Cisalpina.





MACEDONIA

RE: FILIPPO V.

TIPO: civilizzato non romano, cliente di Cartagine.

TESORO: 16.

MORALE: 80.

TASSE: 8.

RIMPIAZZI: 2.

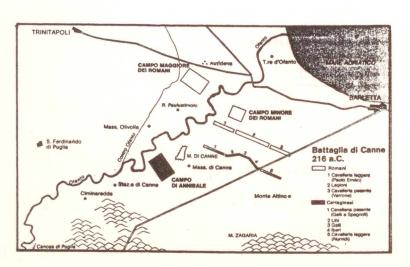
CITTA': Tessalonica (3/3), Larissa (4919W), Philippi, Corinthus (3/4).

PIAZZAMENTO: Marroni (CER B).

In Macedonia: Filippo V +0-16#1, 2x20-9, 2x16-9, 4x4-12, 2x6-16, 1x36-30, 1 supply wagon.

5022W: ix16-9, ix4-12, ix18-30.

NOTA: la Macedonia e' attivata quando Cartagine ha 50 punti morale in piu' di Roma alla fine di un turno. Se la Macedonia e' una potenza maggiore, mobilita secondo la regole 26 (Civilized Recruitment).



LEGA ETOLICA

TIPO: civilizzato non romano, cliente di Roma.

MORALE: 80.

RIMPIAZZI: 1.

CITTA': Corcyra, Actium, Patras, Sparte (5123W, 0/1), Ambracia (4821W).

PIAZZAMENTO:

Beige (CER B).

4721W: 0-16#A, 1x20-9.

Gialli (CER B).

4721W: 2x4-12, 1x6-16.

4922W: 1×4-12.

5121W: 1x4-12.

4419W: 1×4-12.

NOTA: la Lega Etolica e' attivata nello stesso turno della Macedonia. Sparta non e' un porto.

RODI

TIPO: civilizzato non romano, cliente di Roma.

MORALE: 90.

RIMPIAZZI: 0.5.

CITTA': Rhodus (2/1).

PIAZZAMENTO: Gialli (CER B).

5821W: 4x(4)-12, 1x18-30.

NOTA: Rodi e' attivata nello stesso turno della Macedonia.

PERGAMO

TIPO: civilizzato non romano, cliente di Roma.

MORALE: 80.

RIMPIAZZI: 0,5.

CITTA': Cyzicus, Pergamum.

PIAZZAMENTO:

Beige (CER B).

5418W: 1x16-9.

Gialli (CER B).

5418W: 2x4-12, 1x6-16.

NOTA: Pergamo e' attivata nello stesso turno della Macedonia.

REGNO DEL PONTO

TIPO: civilizzato non romano, cliente dei Lagidi.

MORALE: 50.

RIMPIAZZI: 0,5.

CITTA': Tomi, Tyras, Olbia, Chersonese (5608W), Panticapae, Phanagoria, Phasis, Trapezus, Amasia, Sinope, Nicomedia, Byzantium.

PIAZZAMENTO: nelle citta' sopra elencate, a libera scelta del giocatore.

Beige (CER B): 1x20-9, 1x16-9, 1x18-30.

Gialli (CER B): 2x4-12, 2x6-16.

NOTA: il Regno del Ponto e' attivato quando una flotta non Lagide penetra nel porto di Eusino.

ASIA INTERIORE

TIPO: civilizzato non romano, cliente dei Lagidi.

MORALE: 50.

RIMPIAZZI: 0,5.

CITTA': Harmozica, Artaxata, Phraaspa.

PIAZZAMENTO: nelle provincie corrispondenti a queste citta', a libera scelta del giocatore.

Beige (CER B): 1x20-9, 1x16-9, 2x4-12, 2x(4)-12, 2x6-16, 2x(6)-16.

NABATEI

TIPO: civilizzato non romano, cliente di Roma.

MORALE: 50.

RIMPIAZZI: 0,5.

CITTA': Fetra.

PIAZZAMENTO: Marroni (CER B).

1224E: 1x4-12, 2x(6)-16.

NOTA: i Nabatei sono attivati quando una forza passa entro due esagoni da Petra.

PARTI

TIPO: barbari, clienti dei Lagidi.

MORALE: 75.

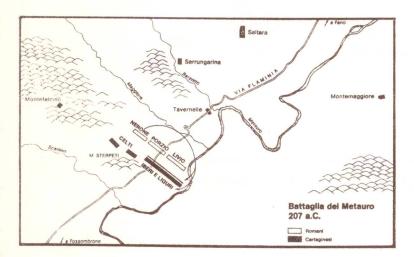
RIMPIAZZI: 0,5.

PROVINCIA: Sagartia.

CITTA': -.

PIAZZAMENTO: Gialli (CER B), 2x(4)-12, 2x6-16, 4x(6)-16.

NOTA: i Parti sono attivati quando tutte le Satrapie orientali del regno Seleucide si sono divise (Cf. regola speciale 50).



IL GIOCO

Questo scenario puo' essere giocato in diversi modi:

Roma contro Cartagine (2 giocatori).

Potenze maggiori: Roma e Cartagine.

Potenze minori attivate: Massilia, Siracusa.

Potenze minori inattive: Gallia Cisalpina, Macedonia, Lega Etolica, Rodi, Pergamo.

Le altre provincie sono inaccessibili.

Seleucidi contro Lagidi (2 giocatori).

Potenze maggiori: Regno Seleucide, Regno Laqide.

Potenze minori attive: Satrapie

dell'Asia Minore. Potenze minori inattive: Regno del Ponto, Asia Interiore, Nabatei,

Parti.
Le altre provincie sono inaccessibili.

3) Desistenze dell'ultimo minuto (2 giocatori). Potenze maggiori: Roma ed i Lagidi contro Cartagine ed i Seleucidi. Tutte le potenze minori sono in gioco (e' consigliabile preparare il caffe'!).

4) Il ritorno di Alessandro (3 giocatori).

Potenze maggiori: La Macedonia diventa potenza maggiore nelle parti 1 e 2.

Considerare la Lega Etolica, Rodi e Pergamo come potenze minori attive clienti dei Lagidi nella parte 2.

5) La lotta per l'egemonia nel Mediterraneo (4 giocatori).

Potenze maggiori: Roma, Cartagine, i Seleucidi, i Lagidi.

Potenze minori: tutte quelle indicate.

6) Il ritorno del figlio di Alessandro (5 giocatori). La Macedonia diventa una potenza maggiore nella parte 5.

REGOLE SPECIALI

Il periodo O comincia 130 prima del primo scenario E' stato periodo i. quindi necessario procedere a qualche modifica delle regole, ed in piu', gioco per rendere il piu interessante, sono state introdotte delle regole particolari. Tutte queste seguono la numerazione originale. 5. La Macedonia puo' essere una potenza maggiore o minore seconda dello scenario giocato. 5.5 Penuria di counters. Non arcieri montati c'erano in Occidente. Trattate dunque i 16 romani e cartaginesi come 6-16. 5.5 bis. Gli elefanti hanno valore di stacking di 4. d'urto estremamente sensibile. seminavano spesso il panico tra le proprie truppe. Prima di risolvere combattimento al partecipano degli elefenti, tirare un dado e consultare il risultato

sulla tabella dell'efficacia degli elefanti. Applicate immediatamente tutta la perdita di "andatura" per il rapporto del combattimento corso. I counters elefante non hanno un valore proprio, ma loro forza e' in funzione del numero d'incrementi (utilizzate dei segnalini oppure segnate di ogni counter di elefenti). Esempio: un counter 4xE.10 rappresenta 40 elefanti e vale 4 punti forza.

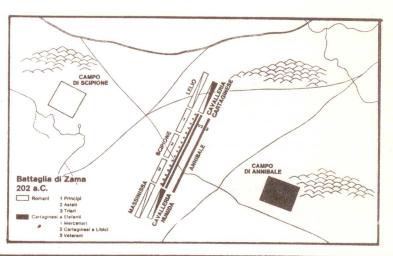


	TABELLA D'EFFICACIA DEGLI ELEFAN	TI	
DADO 1 2 3 4 5	COMBATTIMENTO -1 -1 -1 +1 +1	ELEFANTI -1 -1 -1 -1 -1	

TIRATE IL DADO PER OGNI COMBATTIMENTO DOVE SONO IMPEGNATI DEGLI ELEFANTI, SIA IN ATTACCO CHE IN DIFESA.

SPIEGAZIONE DEI RISULTATI:

- = NESSUN EFFETTO.

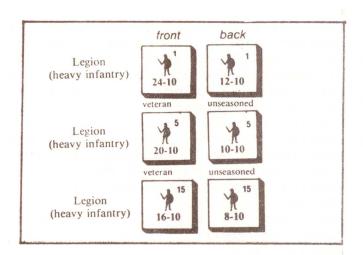
COMBATTIMENTO: +1/-1 AL TIRO DEL DADO.

ELEFANTI: -1 PERDITA DI UN INCREMENTO PER IL COUNTER DI ELEFANTI, DEV ESSERE APPLICATO IMMEDIATAMENTE.

- 6.1 Le province prive di citta' hanno un valore di tassazione di 0.
- 7. Roma poteva contare su delle considerevoli masse umane per costituire le sue legioni (piu' di 30 ne furono create tra il 218 AC ed il 202 AC). Annibale, al contrario, ebbe molte difficolta' nel reclutare uomini in Italia. Per simulare questo squilibrio, Roma puo' acquistare 2 unita' per ogni unita' di fanteria mobilitata

in Italia. Un'unita' supplementare non acquistata durante la fase di mobilitazione non puo' essere accumulata per i turni seguenti. Possono essere acquistate solo unita' dello stesso tipo di quella mobilitata. Se non resta piu' di un'unita' dello stesso tipo in riserva, il vantaggio e' perduto, e non e' trasferibile ad unita' di altro tipo, e non puo' essere considerato per i turni seguenti. Due unita' acquistate

congiuntamente contano come una sola per la regola 7.44. Esempio: nel gennaio del 218 AC, il giocatore romano percepisce 26 talenti, piu' 10 talenti di tesoro. Un'unita' 16-10 costa 9x2=18 talenti di tesoro. Egli mobilita dunque un 16-10 per la tabella di mobilitazione, acquista 2 16-10 pagando 18x2=36 talenti.



PERIODO O: TABELLA DI MOBILITAZIONE									
	CER	20-10	16-10	4-12	(4)-12	6-16	(6)-16	18-30	E-10
Costo		12	9	3	3	6	6	36	30
HISPANIA	A	i	2	4	~	2	Ü	00	
BALEARES	A		_	,	1	-			
MAURETANIA	A			2	_				
NUMIDIA	A			i	1	2		_	
AFRICA	A		2	2		1		i	2.
CISALPINA	A			1		4			
ITALIA	A	3	4	3		2		3	
SICILIA	A		1	2				1	
ACHEA & EPIRO	B		i	2		i			
MACEDONIA	В	1	2	4		i		1	
ASIA MINORE, SYRI	A								
& MESOPOTAMIA	В	i	1	3	1	2		i	
ASIA MAXIMA	B		1	2	2		1		1
AEGYPTUS	B	1	2	4	2	1			
LYCIA & CILICIA	B			1	1	1			
CYRENAICA	B	-		i	i				1

LIVELLO MASSIMO DI FORTIFICAZIONE: 8

COSTO DI UN PUNTO FORTIFICAZIONE: 3

COSTO DI UN SUPPLY WAGON: 12

8. Gli attori del gioco sono le legioni, ma il numero di counters dei colori complica l'apparizione di una moltitudine di potenze minori. Attenzione quindi a separare i segnalini delle diverse potenze nel pool delle riserve che utilizzano counters dello stesso colore. Esempio: il Regno del Ponto ed i mobilitano entrambi Lagidi Beige.

In caso di perdite, separate i counters delle riserve delle due parti.

11. E' proibito penetrare nelle provincie senza citta', con l'eccezione delle Alpi. Esempio: la Dalmazia, ancora selvaggia a quei tempi, e' territorio interdetto.

13.1 La logistica e' stato un grande problema nei tempi antichi. Il rifornimento di uno "stack" d'unita' tramite un porto permette di supportare la capacita' di sussistenza dell'esagono con un valore di 16 punti in Estate e di 8 in Inverno.

Esempio: in Marzo, il giocatore punico desidera rifornire Annibale nell'esagono 2621W, a partire da Emporium, citta' da lui controllata. Puo' dunque ottenere 8 (2621W) +8 (bonus in Inverno) = 16 punti.

15.5 C'e' una contraddizione apparente con la regola 17.2, utilizzate quest'ultima.

16.1 Il valore intrinseco di difesa delle citta' e' di 1, oppure un'altro valore specificato nella lista delle citta' controllate da una potenza (Esempio: Hispalis vale 2 in difesa).

17. Annibale aveva lasciato il suo materiale d'assedio nelle Alpi. Tutte le citta' dell'Italia sono triplicate in difesa quando affrontano unita' non romane, se quest'ultime non hanno un supply

wagon nella loro forza. 19.12 Rimpiazzare "provincia" con "citta'".

19.2 Roma, Cartagine, Alessandria, Antiochia e Tessalonica sono le capitali. Il loro valore per il morale e' di 20 punti, tranne che per Tessalonica che vale 10 punti. 22. I plebei erano ancora in grado di lavorare. Ignorare la regola 22 (grano e capitale imperiale).

24. Il saccheggio di una citta' e' valido per i 6 esagoni che la circondano, tranne se questi sono degli esagoni di mare o di lati d'esagono intransitabili. Il passaggio da plunder 2 a plunder 1 si fa normalmente ogni 3 mesi, nelle fasi di tassazione e mobilitazione tracciata sulla sequenza del gioco.

40. Il bonus/malus dovuto alle unita' speciali e' accordato solo se queste rappresentano almeno il 20% della piu' debole forza ingaggiata in combattimento.

41. Come avevate compreso questa opzionale diventa regola obbligatoria. Cio' e' dovuto al debole grado di sviluppo economico dell'Ovest del bacino del Mediterraneo, ed alla moltitudine di piccoli stati indipendenti nati lunga disgregazione dei dalla regni dei Diadochi. Le citta' per ogni parte riportate possiedono un valore di difesa indicati dopo il nome da un (*/*), dove non sono segnati essi sono (1/1).

Esempio: Chartago Nova (3/2) apporta 3 talenti per turno a Cartagine e possiede una capacita' intrinseca di difesa di 2 punti di forza.

44. Considerate come città con tesoro quelle che lo sono nel periodo 1 piu Thessalonica e Corinthus.

50. L'autorita' Seleucide aveva dei problemi ad esercitarsi sulle Satrapie piu' lontane da Antiochia. Le loro velleita' d'indipendenza durante questo periodo furono d'altronde all'origine della brillante anabasi di Antioco III dal 209 AC (campagna contro i Parti) al 205 AC (spedizione sull'Indo). Al tempo di ogni fase diplomatica, un risultato di 5 o meno con 2 dadi da 6 libera una Satrapia (nell'ordine: Hyrcania, Persia, Media, Elymais).

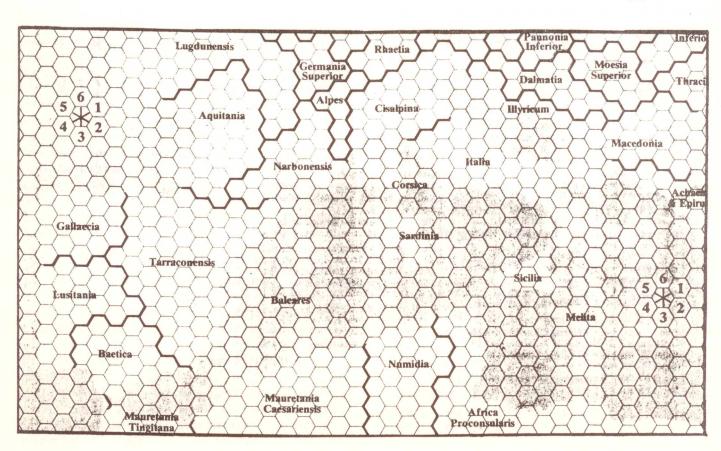
Aggiungere 1 al tiro del dado per ogni 20 punti di forza presenti in Mesopotamia e Babilonia.

CONDIZIONI DI VITTORIA

CHARTAGO: controllare i suoi possedimenti iniziali piu' Massilia e tutte le citta' della Cisalpina e dell'Italia o distruggere Roma.

- ROMA: controllare i suoi possedimenti iniziali piu' tutte le citta' di Spagna e Sicilia o distruggere Cartagine.
- SELEUCIDI: controllare i suoi possedimenti iniziali piu' le citta' delle Satrapie dell'Asia Minore e quelle dell'Egitto o distruggere il regno Lagide.
- LAGIDI: controllare i suoi possedimenti iniziali piu' le citta' della Syria e le citta' costiere ed i porti dell'Asia o distruggere il Regno Seleucide.
- MACEDONIA (se potenza maggiore): controllare le citta' della Macedonia, d'Achea d'Epiro (tranne Corcyre), d'Illiria e le citta' costiere ed i porti dell'Asia.

Marzio Foggetti



" L'ESERCITO ROMANO "

dalle origini alla sconfitta del fiume Allia

L'esercito Romano e piu' specificatamente la legione, che ne costituiva l'ossatura, fu' certamente una delle piu' grandi e complesse macchine belliche del mondo antico.

Per comprendere comunque l'importanza di un simile strumento bellico, che influi' notevolmente nello scacchiere del mediterraneo ed allora mondiale, e' necessario analizzare l'evoluzione della legione principale struttura di combattimento nell'ordinamento militare romano.

La legione come unita' militare organizzata fu' creata con la nascita stessa della Roma monarchica ed etrusca poiche' la necessita' di un'esercito forte e determinato fu' avvertita fin dai primi anni della monarchia.

Roma la citta' Eterna esiste come insediamento latino fin dal IX° secolo (tombe a cremazione nei pressi della via sacra) sul Palatino e parzialmente sull'Esquilino e sul Quirinale, rudi pastori scesero dai colli Albani per stabilire su quel gruppo di colli un'avamposto della fiorente citta' di Alba.

E proprio sul Tevere sorse la prima "citta' quadrata" futura dominatrice del "Mare Nostrum", il nome stesso potrebbe derivare dall'etrusco "Ruma"-Rumlua-Rumax o dal latino arcaico -citta' del fiume-, agli albori della storia di Roma sull'etnia latina s'impiantarono sicuramente famiglie etrusche (i Tarquini ad esempio) ed e' proprio da questo processo di fusione che, secondo me, si fonda la forza di Roma, che deve destreggiarsi nei primi

secoli di vita in un Lazio antico affollato di Etruschi Latini ed Osco-Umbri.

Il primo esercito Romano monarchico, come risulta dallo studio delle fonti storiche in nostro possesso, era quasi sicuramente composto di 3000 fanti e 300 cavalieri (fanti a cavallo) piu' una guardia del corpo del re (poi dittatore) di 300 uomini detti "Celeri" (Celer).

L'impostazione dell'esercito Romano arcaico nacque dalla divisione sociale e politica che si era data la citta' di Roma. infatti tutti i cittadini romani erano raggruppati in 30 curie e 3 tribu'. Le 30 curie sembra che fossero il piu' antico raggruppamento degli agricoltori e dei pastori Latini che fornirono il primo inquadramento politico romano, a loro volta le curie erano riunite in 3 tribu' (1 X 10 curie), un tipo di raggruppamento non spontaneo ma d'influenza etrusca, come ho accennato prima questo tipo d'ordinamento servi' principalmente all'organizzazione militare primitiva poiche' ogni tribu' forniva all'esercito 1000 uomini e 100 cavalieri comandati da un tribuno. Le 3 tribu' romane erano i "Ramnensi" (Romolo) "Tiziensi" ed i "Luceri" e devono da noi essere immaginate come i distretti militari dell'epoca.

Il soldato romano arcaico combatteva in maniera individuale come gli antichi eroi omerici (episodio leggendario degli Orazi e dei Curiazi), usando probabilmente carri da battaglia (sul modello etrusco) con cui portarsi velocemente sul luogo dello scontro, la stessa

cavalleria era in realta' fanteria a cavallo (come la cavalleria australiana durante la I^ Guerra Mondiale).

Il cavallo serviva per portare velocemente a contatto del nemico il fante, che scendeva combatteva a piedi aggirando cosi' 10 ali dell'esercito avversario risulta dallo come studio di parecchie battaglie; la cavalleria inoltre usata come riserva strategica. Aumentata nel numero a circa 600 cavalieri sotto Tullio Ostilio ed a 1800 sotto Tarquinio che sconfisse i Sabini sulle rive dell'Aniene proprio grazie alla sua fanteria a cavallo che schierata alle dell'esercito Romano, carico' fianchi dei Sabini che incalzavano il centro Romano e li volse fuga.

In queste pagine sono riprodotti armamenti preromani e romani tratti dall'opera di Paul Coussin "Les Armes romaines" (1926), disegnati dall'autore sulla base di reperti archeologici.

1) Italia controla nella prima età del farresi.

 Italia centrale nella prima età del ferro: casco bivalve a cresta, spada «a antenne», scudo in legno.

 Romani dell'VIII e VII secolo: elmo a campana, scudo rotondo, lancia lunga.

3) VI secolo: equipaggiamento alla greca.4) Elmo a cupola, spada corta, scudo lungo.Epoca di Camillo (V-IV secolo):

5) Equipaggiamento italico:

casco, pettorale, scudo, spada corta ad antenne. 6) 1ª classe: mezzo greco e mezzo italico. Soldati del II secolo:

7) 1ª classe sociale: scudo e giavellotto.

8) Altre classi: elmo frigio a frontale, casacca di cuoio. Epoca di Cesare e di Augusto:

9) Cotta di maglia lunga, grande scudo ovale, spada iberica, cinturone.

10) Fante: cotta di maglia corta, scudo rettangolare.

11) Centurione: scudo rettangolare, asta.

12) Cavaliere: elmo

a doppia criniera, corazza a squame, grande scudo ovale, giavellotto. Epoca di Augusto:

13) Fante: corazza a squame, lunga, scudo rettangolare corto, spada iberica.

Un'esempio di come combattesse l'esercito Romano arcaico e' dato sanguinosa battaglia combattuta alla confluenza Tevere con 1 Aniene nei pressi della cittadina di Fidene (citta' d'origine Latina con forti influenze Etrusche) vicina al sito dell'attuale aereoporto dell'Urbe. battaglia fu combattuta Fidenati alleati con Veienti (etruschi di Veio) contro l'esercito Romano comandato Tullio Ostilio (673-640 a.C., Ostilio da Hostis cioe' nemico) alleato l'esercito con Albano (Latini Alba) di comandato da Mezzio Fufezio. 1 Veienati nel disporsi alla battaqlia Si schierarono all'ala destra il Tevere con la citta' di Fidene alle spalle, mentre i Fidenati schierarono sinistra 3 facendo perno sulle alture vicine.

re romano dell'enorme sicuro preparazione militare degli Etruschi schiero' Romani 7 fronte ai Veienati l'esercito 0 Albano del quale non era eccessivamente sicuro di fronte ai Fidenati.



L'albano Mezzio fece pero' dirigere le sue truppe sulle alture vicine schierandosi in difesa e lasciando scoperto il fianco destro Romano.

Tullio Ostilio consapevole della difficile situazione raccolse la cavalleria e la sua guardia del corpo (Celeri) che teneva in riserva, tolse dal centro alcuni reparti di veterani e' carico' la sinistra nemica sbaragliando i Fidenati che non si apettavano una simile mossa.

Effettuo' poi una conversione a sinistra facendo perno sul centro romano per salvare la propria ala sinistra pressata dagli Etruschi, la manovra fu fatale per l'esercito Etrusco che rimasto solo sulle rive del Tevere fu' annientato in un'enorme furibonda mischia uomo contro uomo. Gli Albani che avevano abbandonato i ebbero la loro citta' distrutta, l'esercito catturato e la popolazione fu fatta migrare a Roma; un vero e proprio "Anschluss" anche perche' (dalle fonti) l'esercito Albano si fece catturare senza combattere.

Il fante Romano antico, che si doveva equipaggiare a sue spese, era armato sicuramente con una corazza costituita da una piastra metallica (bronzo) sul petto simile a quella dei guerrieri etruschi o per i piu' poveri con pettorali e dorsali di cuoio duro, elmo in metallo ed in cuoio, uno scudo rettangolare in legno (d'origine etrusca) rinforzato dal metallo, un' hasta pesante (lunga 3 m.) ed una spada corta quasi un gladio.

L'esercito Romano radicalmente struttura con l'avvento al trono di Servio Tullio (come cita la tradizione) sesto re di Roma (578 - 534 a.C.). La riforma di Servio Tullio nasce da un presupposto sociale e politico ben preciso; quello di dividere i cittadini romani in 5 classi in base al censo inserirli nell'esercito riformando la legione sulle classi istituite. Il modello militare preso ad esempio e' quello della falange greca anche perche' nello stesso momento anche gli Etruschi (e quasi tutti gl'italici) stavano adottando lo stesso modo



combattere appreso nelle sconfitte subite dai loro eserciti meridionali pressati da vicino dagli italioti (greci d'Italia). I cittadini Romani piu' ricchi con un credito di 100.000 assi (l'asse e' un pezzo di rame o di bronzo non in forma di moneta) erano inseriti nella prima classe composta da 40 centurie iuniores (fino a 45 anni) e di centurie di seniores (45/60 anni) che rimanevano a difendere Roma.

Per la difesa del corpo il fante di prima classe doveva essere armato come un oplita greco: con un'elmo in bronzo e cuoio, il clipeo (scudo rotondo di metallo ricoperto di pelle), gli schienieri e la corazza (fatta di strisce di bronzo sovrapposte), come arma offensiva l'hasta ed il pilum (il primo tipo piu' pesante) ed una spada corta.

La seconda classe era formata da coloro che avevano un censo tra le 100.000 e le 75.000 assi ed era costituita da 20 centurie tra anziani e giovani le cui armi erano quelle previste per la prima classe con due eccezioni

costituite dallo scutum (scudo sannitico quadrato) al posto del clipeo e dall'elmo in cuoio (galea).

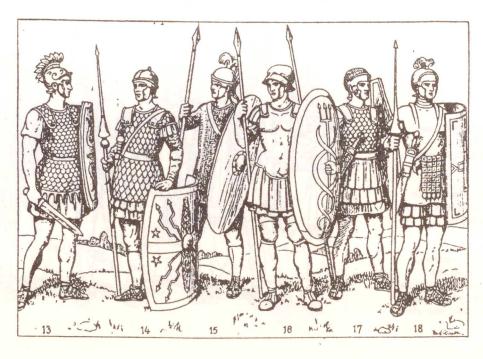
La terza classe con censo minimo di 50.000 assi era costituita da 20 centurie, aveva le stesse armi della seconda classe senza pero' gli schienari.

La quarta classe il cui censo era come minimo di 25.000 assi era composta da 20 centurie la cui unica arma era il pilum.

La quinta classe era formata da 30 centurie armate solo di fionde e pietre; ad essa erano aggregati i suonatori di corno e tube che avevano 11.000 assi di censo, sei centurie di cavalieri in luogo delle 3 precedenti completavano l'organico.

L'esercito regio veniva cosi' raddoppiato come entita' globale rispetto al precedente con 6.000 uomini e 600 cavalieri (2 legioni), senza contare la fanteria leggera.

L'unita' tattica rimaneva comunque sempre la legione che si schierava cosi' sul campo: in prima fila i principes (i romani della I



classe) in seconda fila qli (II classe) ed hastati in terza fila i triarii (III classe); fuori ranghi in riserva o davanti alla legione come schermo velites (IV e V classe).

La legione veniva ad assumere formazione di tipo falangistico, il fante romano come l'oplita greco non combatteva piu' solo ma serrato CON i compagni della falange secondo la tattica del VI° secolo a.C. di moda negli eserciti delle poleis greche; un'enorme macchina bellica di 3.000 uomini disposti su 6 file ed un fronte di 500 uomini con la cavalleria di 300 uomini in riserva piu' 0 raramente sulle ali; va tenuto presente che la cavalleria. secondo le fonti antiche, era da considerarsi fanteria come cavallo.

Cesso' inoltre del tutto l'uso dei carri da battaglia reminiscienza degli eserciti etruschi.

Nel 570 a.C. Roma non lottava piu' per il mantenimento del suo spazio vitale ma per ottenere l'egemonia sulle altre popolazioni ed aveva come obiettivo la distruzione del

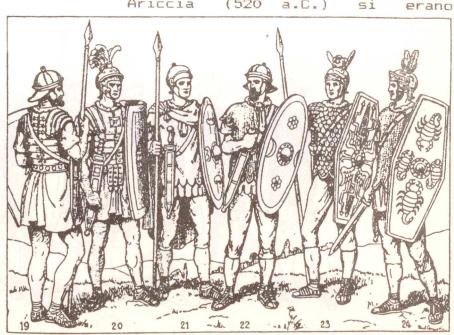
(ma disunito) vicino pericoloso etrusco dal quale aveva assorbito la cultura e gli uomini migliori (anche Servio Tullio "Mastarna" e' di <mark>origine etrusca</mark>) ma non il debole sistema politico. esaminare da vicino riforma riuscita serviana del successiva fine modello falangistico esaminiamo i momenti importanti per la storia militare romana.

La battaclia del lago Regillo (494 a.C.) e la battaglia del fiume Allia (390 a.C.), ambedue combattute in periodo repubblicano.

La battaglia del lago Regillo vitale importanza un momento di per la neonata Repubblica Romana sorta sulle ceneri della monarchia di matrice etrusca, la vittoria Romana sanci' definitivamente la supremazia di Roma sulle popolazioni Latine ed infranse inoltre (secondo la tradizione) il sogno dei Tarquini (cacciati dalla citta' etrusca) di una Etrusca.

I Latini dopo aver battuto gli Etruschi nella battaglia di Ariccia (520 a.C.) si erano

¹⁴⁾ Fante: giavellotto rinforzato, tunica con manica e brache (per i paesi freddi). 15) Cavaliere con asta. 16) Soldato di marina con corazza di cuoio. I secolo d.C.: 17) Cavaliere: corazza a squame corta, scudo esagonale, lancia. 18) Legionario: cotta di cuoio, senza dubbio su una cotta di maglia. Fine I secolo - inizi II: 19) Legionario: corazza articolata, asta. 20) Legionario o pretoriano. 21) Soldato di fanteria leggera; due cotte sovrapposte di cuoio e lino, piccolo scudo ovale. 22) Fante con cotta di maglia. 23-24) Cavalieri: cotta di maglia o corazza a squame; elmo attico. II secolo:



costituiti in lega nel 500 a.C., superiori per superficie popolazione allo stato Romano ed imbaldanziti dal successo (ottenuto pero' con l'ausilio soldati italioti di Cuma) non esitarono a cercare di ottenere la assoluta indipendenza Roma; la guerra che scaturi' ne fu' quindi inevitabile.

battaglia del lago Regillo avvenne quasi sicuramente nel a.C. a dispetto di quanto afferma Livio (499 a.C.) o nel 496 a.C. afferma D'Onigi di Alicarnasso, anche perche' il trattato di pace fu' stipulato sotto il secondo consolato Spurio Cassio nel 493 a.C. che vicino alla data me indicata.

lago Regillo si trovava territorio di Tusculum e le qui legioni Romane, dopo aver assediato Fidene ed conquistato Crustumeria, accinsero combattere 3 contro un'imponente esercito Latino nel quale si erano arruolati elementi Etrusco-Romani fuoriusciti da Roma e comandati da Tarquinio il Superbo (storicamente piu' probabilmente qualcuno della famiglia etrusca dei Tarquini). Le truppe Latine comandate da Ottavio Mamilio provenivano da Ariccia, Cora, Pomezia, Lanuvio, Ardea e Tivoli.

Le legioni Romane erano guidate dal dittatore Aulo Postumio (secondo la datazione di Livio) e dal maestro di cavalleria Tito Ebuzio.

Il combattimento comincio' un'improvvisa carica delle legioni Romane, contro il centro Latino, la prima che frantuno' il comandante avversaria; Mamilio fece allora intervenire la schiera dei fuoriusciti Etrusco-Romani comandati per l'occasione da Lucio Tarquinio (combattevano al suicidio secondo la soldato "devotus" etrusco) risollevo' le sorti della battaglia.

Il dittatore Romano fu' costretto ad intervenire con la sua guardia del corpo sterminando i fuoriusciti ma, le riserve Latine

25) Legionario o pretoriano: grande corazza segmentata, scudo ovale. 26) Legionario: corazza corta. 27) Fante: corazza a squame su lunga cotta di cuoio frangiata. 28) Fante (come il n. 21). III secolo: 29-31) Fanti: corazze segmentate, cotte di cuoio, scudi di forme diverse. IV secolo: 32) Fante. 33) Guardia del corpo. 34) Fante. 35) Fante: elmo arcaico, scudo rotondo. IV e V secolo: 36) Fante: scudo rotondo. 37) Guardia del corpo. 38) Cavaliere: cotta di maglia con cappuccio, grande scudo di tipo arcaico, lancia.



contrattaccarono nel culmine dello scontro ed il dittatore Romano nella mischia la sua cavalleria, che aveva tenuto di riserva, e questa ricaccio' indietro definitivamente i Latini che pero' si ritirarono in buon ordine; va rilevato che la cavalleria della gioventu' patrizia Romana fu' utilizzata ancora una volta come fanteria a cavallo che, smontata durante il contatto con il nemico, combatteva a piedi (opliti a cavallo come i guerrieri omerici).

La vittoria dei Romani fu' determinata certamente dal fatto che questi avevano maggiori riserve operative rispetto ai Latini, la vittoria non fu' certamente schiacciante ma servi' tuttavia a cementare l'alleanza e l'unione tra i Romani ed i Latini con quest'ultimi nella parte dei subordinati (493 a.C. Foedus Cassianum).

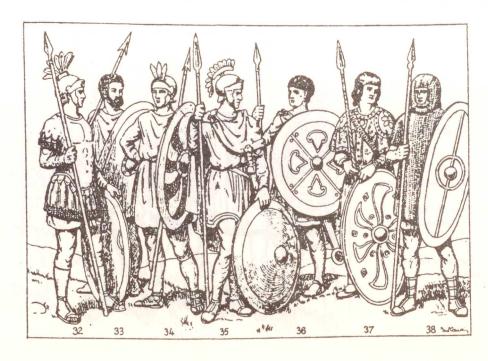
Per trovare la fine gloriosa della legione falangitica di tipo serviano dobbiamo arrivare alla prima grande sconfitta militare subita dai Romani "la battaglia

del fiume Allia" (fiume riconoscibile oggi con il nome di Fosso Maestro) avvenuta il 18 luglio del 390 a.C. sulla pianura tiberina nelle vicinanze di Crustumerium.

All'inizio della primavera del 390 a.C. un'orda di 30.000 Galli quasi tutti Senoni valico' l'Appennino, in cerca di ricche citta' da depredare, quest'orda comandata da un capo valente di nome Brenno si diresse dopo aver saccheggiato la campagna chiusina verso Roma.

Stupito il governo Romano indi' il tumultus (leva di massa) e mise insieme un poderoso, ma scarsamente addestrato, esercito di 40.000 uomini che fu' inviato a 17 Km. da Roma alla confluenza tra il Tevere ed il fiume Allia.

I tribuni militari schierarono malissimo l'esercito Romano poiche' le legioni invece di essere tenute unite, per produrre il massimo sforzo e sfruttare meglio il modo di combattere della legione in formazione di falange, furono distese sulle ali con la sinistra attaccata al Tevere per evitare di essere circondate dalla



moltitudine dei nemici, cioʻ
comportoʻ un conseguente
indebolimento del centro mentre le
riserve furono messe alla destra
su di una piccola altura.

Brenno temendo uno stratagemma decise di non bucare il centro Romano ma opero una conversione ed attacco' la destra Romana che riserva, l'attacco era la massiccio dei Galli riusci' e per i Romani ancora schierati su di una lunga linea fu' la fine; mentre la destra Romana 51 ritirava lontano dalle pendici dell'altura occupata dai Galli la sinistra Romana pressata sul fiume Tevere, e con la maggior parte dei soldati inesperti, annientata.

L'ala destra Romana continuo' a ritirarsi in buon ordine fino a rientrare a Roma ed a rifuggiarsi nella Rocca, ma lascio' meta' dell'esercito a farsi massacrare sulle rive del Tevere.

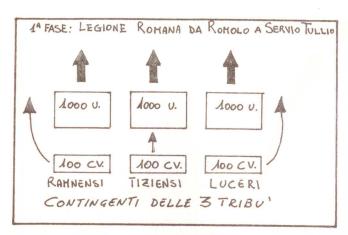
I Galli esterefatti da questa improvvisa vittoria saccheggiarono per la prima volta la citta' Eterna.

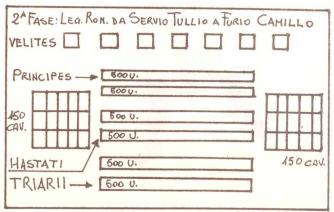
La vittoria era stata ottenuta da una formazione molto mobile, quella dei Galli, e con un'ottima cavalleria che aveva avuto ragione di una falange Romana poco manovriera ed impossibilitata a reaggire sui fianchi nonche' priva di una vera e propria cavalleria. Era giunta l'ora per l'esercito Romano di cambiare tattica e di passare ad una legione piu' mobile cioe' alla legione manipolare ma di questo parleremo un'altra volta.

Stefano Marcopoli

BIBLIOGRAFIA:

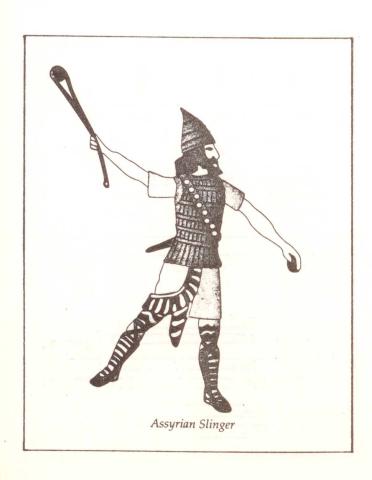
TITO LIVIO - Storia di Roma dalla sua fondazione - Rizzoli. GIANNELLI GIULIO - Trattato di storia romana - Patron. LIBERATI A. - Vita e costumi romani antichi - Quasar. SILVERIO F. - Organizzazione militare esercito - Quasar. PLUTARCO - Vite parallele Editori Riuniti. BONFANTE G. - Lingua e cultura degli etruschi - Garzanti. LAMBERTO - Armi ANTONELLI dell'impero romano armature Napoleone. FOSSATI IVO - Eserciti etruschi E.M.I. PITTAU MASSIMO - Testi etruschi Bulzoni. STACCIOLI - Il mistero lingua etrusca - New Compton.

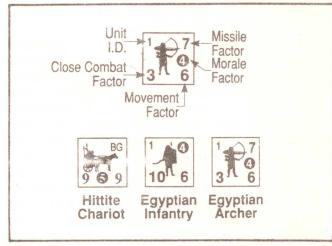




KADESH

Questo e un piccolo articolo su Kadesh, o Quadesh, a seconda delle fonti, il gioco pubblicato sul numero 7 di Command; vi e' poco da dire sulla grafica e sul sistema di gioco, sono ottimi entrambi; ho solo una piccola osservazione sulla regola per il campo campo Amun, opzionale di 0 Amon, consultate alcune fonti, precisamente il volume di K.A. Kitchen, il Faraone trionfante, Ramses II e il suo tempo, edito da Laterza, ho notato che piazzamento originario e' corretto e che le conferme archeologiche non mancano; e' sufficiente a tal fine esaminare la mappa a pagina 77 del volume.





Esaurita l'osservazione passiamo all'errata pubblicata nel numero 8 di Command.

Terrain Effects Chart.

Nelle multi-hex battles con unita' che si difendono in tipi diversi di terreno, il difensore puo' usare il tipo di terreno che lo beneficia maggiormente. Per ricavare i benefici dovuti al terreno sul lato di un'esagono, tutte le unita' attaccanti devono attaccare attraverso i lati d'esagono contenenti quel terreno. Terrain Key. Il simbolo di guado (ford) deve trovarsi col simbolo di fiume (river), non col simbolo di ruscello (stream).

2.8 Unit Types (chiarificazione). Gli arcieri sono tutte le truppe a piedi con la figura sulla pedina che tende un'arco.

Il simbolo dell'auriga e' la figura di un soldato che corre con una lancia tenuta sopra la testa. La fanteria leggera e' quella con la figura di soldati che corrono. La fanteria pesante e' quella con la figura di soldati fermi a piedi.

2.13 Leader Counters. Ignorate l'initiative rating dei leader counters (e' una riminiscenza di una regola cancellata).

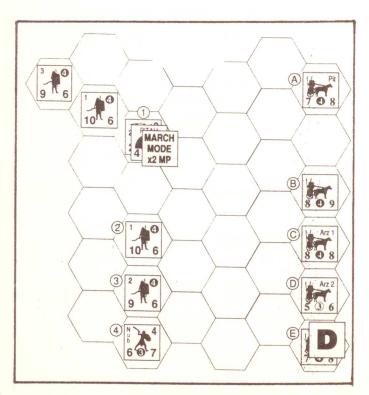
6.1 Division Organization (aggiunta). L'unita' egiziana MP (Medjai Police) non appartiene ad alcuna divisione; e', a tutti gli effetti, un'unita' di fanteria leggera.

Notate che la fanteria leggera Ittita ed Egiziana ha un riferimento divisionale. La fanteria leggera e quella ausiliaria non sono soggette al command control, e quindi non ricevono benefici da esso; cioe' non possono utilizzare il march mode, a meno che non siano comandate dal loro Re.

Non sono mai considerate essere fuori comando e quindi non aggiungono 1 al tiro di dado per il rally.

6.5 Division Leader Mode.

Combat Mode (chiarificazione).
Unita' che iniziano la fase di
movimento in comando devono finire
la fase di movimento in comando.
Non necessitano essere in comando
durante il periodo di movimento.



March Mode (chiarificazione). Un'unita' e' in march mode fino a che lo e' anche il suo leader. Lo stato, del leader puo' cambiare solamente durante la propria fase di leadership o come risultato di un combattimento. Un'unita' in march mode coinvolta in un passtrough attack e' ancora in march mode nella seguente fase di combattimento (a meno che non sia messa in rotta o distrutta).

8.5 Chariot Runners (chiarificazione). Un'unita' di carri ed il suo auriga possono cambiare la loro missile combat strenghts per il fuoco difensivo. Il risultato del combattimento contro carro ed auriga e' applicato sia all'uno che all'altro, non solo ad uno.

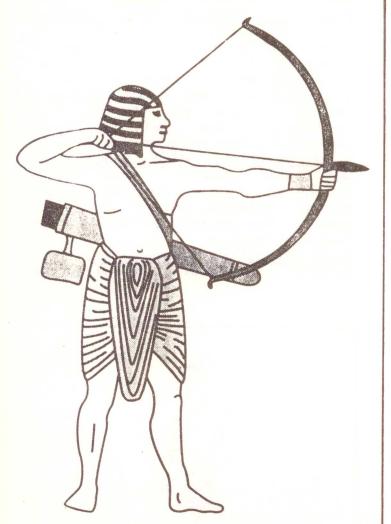
9.10 Defensive Fire (aggiunta).
Non puo' essere fatto fuoco
difensivo contro chariot passtrough attacks. Unita' in march
mode non possono effettuare il
fuoco difensivo.

9.12 Slaughter (aggiunta). Per subire un massacro, un'unita' in



rotta deve essere sola in un'esagono od ammassata solamente con altre unita' in rotta. Se qualsiasi altra unita' e' presente nell'esagono, questa deve essere attaccata normalmente e l'unita', o le unita', in rotta, non sono soggette allo Slaughter.

(Cambio). La quinta frase dovrebbe essere "sottrarre 1 al tiro di dado se l'unita' attaccante e' un carro".



Esempio 5 pagina 8 (cambio). L'unita' 3 dovrebbe essere "distrupted", ed il testo dovrebbe accordarsi in modo da dire che l'unita' puo' essere caricata perche' e' "distrupted", e non "shaken".

The Opposing Armies at the Battle of Kadesh The Egyptian Army at Kadesh HQ Ramses II MP 1 1 Medjay Body Guard Chariot Auxiliaries Reserve Chariot Reserve HQ Cuartermaster, Scribe 50 Light Infantry hchariot runners 50 Chariots 100 Charioteers 10 Light Infantry Chariot runners 10 Chariots 20 Charioteers The Hittite Army at Kadesh **HQ** Muwatallish † † Allies Chariotry | † | Thr † † 1000 men † † 1000 men x25 100 Char. 300 Men x10 10 men 11 x10 nen

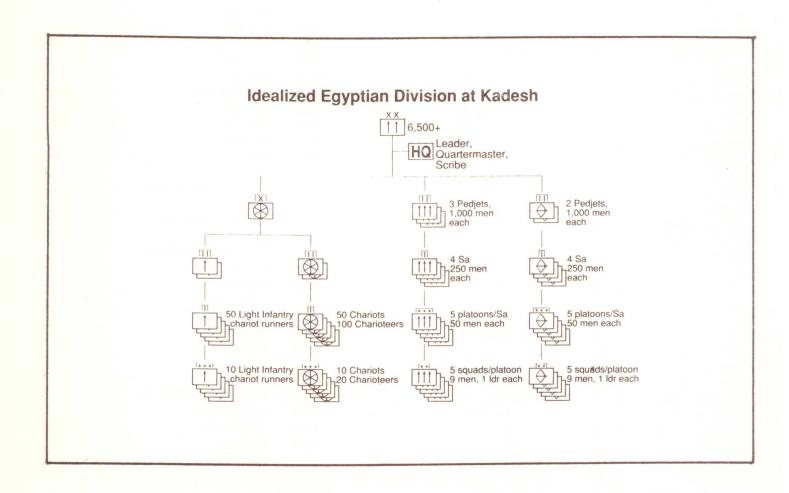
11.3 Eligible Enemy units (chiarificazione). Per 3.1., le unita' ausiliarie egiziane includono tutti gli alleati egiziani; la fanteria leggera ittita include tutti gli alleati ittiti.

12.4 Further Retreats (cambio). Cambiate il secondo paragrafo, in questo modo: "qualsiasi unita' che si ritira da un chariot passtrough attack e che e' poi

costretta ancora a ritirarsi per un'altro pass-trough attack non soffre ulteriori effetti per la seconda ritirata".

15.3 Rout of Units in Holding Box (chiarificazione). I controlli del morale per le unita' egiziane nella Holding Box devono essere eseguiti ogni volta che un'unita' egiziana nel campo e' forzata a ritirarsi.

Marzio Foggetti



SITUAZIONE ISCRITTI TORNEO MASTER AL 15.10.1991

NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA	TELEFONO
AGNUSDEI GIUSEPPE	PG 357	VIA OSPEDALONE DI S. FRANCESCO, 30 VIA GORIZIA, 10 VIA LUCANIA, 90 VIA VITERBO, 60 VIA 5 GIORNATE, 14 VIA PALLOTTA, 5/1 VIA GHIARA, 15 VIA F. CARNELUTTI, 6 VIA LULLI, 50 VIA P. BRAZZA, 21 VIA G.A. SACCO, 4 VIA NOVELLI, 46 VIA S. GIROLAMO, 166 VIA F. PELLEGRINI, 41 VIA HONTEGRAPPA, 2A/7 VIA CORSICA, 20 VIA ETRURIA, 14 VIA ETRURIA, 14 VIA ACHILLE SACCHI, 14 VIA POMEZIA, 44 VIA POMEZIA, 44 VIA POMEZIA, 44 VIA PORTUNATO, 54 VIA DEGLI ADIMARI, 78 VIA TRAVERSA CAPODIMONTE, 11 VIA STAZ. S. PIETRO, 29 VIA GALEOTTI, 18 VIA IMPOLISTANT 33	06100	PEROGIA (PG)	075/5990915
ALAIMO ROBERTO	HI 475	VIA GORIZIA, 10	20063	CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)	02-9245837
ALTAVILLA GIUSEPPE	TA 480	VIA LUCANIA, 90	74100	TARANTO (TA)	2 4 4 4
ARTIOLI PAOLO	MO 345	VIA VITERBO, 60	41100	MODENA (MO)	/
ASNAGHI ERNESTO	MI 473	VIA 5 GIORNATE, 14	20021	BOLLATE (MI)	02-3504130
BAIOLETTI CARLO	PG 335	VIA PALLOTTA, 5/1	06100	PERUGIA (PG)	075/34124
BALESTRERI LUCA	FE 276	VIA GHIARA, 15	44100	FERRARA (FE)	0532/760914
BARTOLI MARIO	PI 329	VIA F. CARNELUTTI, 6	56100	PISA (PI)	050/576077
BATTILANI ANTONIO	MO 354	VIA LULLI, 50	41100	MODENA (MO)	/371685
BELLACHIOMA ANDREA	PG 472	VIA P. BRAZZA, 21	06100	PERUGIA (PG)	075-70334
BENNATI GIORGIO	BO 374	VIA G.A. SACCO, 4	40127	BOLOGNA (BO)	051/243563
BETTI LORIS	FO 346	VIA NOVELLI, 46	47037	RIMINI (FO)	0541/772926
BEZZI CLAUDIO	PG 410	VIA S. GIROLAMO, 166	06100	PERUGIA (PG)	075-5730509
BIANCHINI GABRIELE	BL 391	VIA F. PELLEGRINI, 41	32100	BELLENO (BL)	0437/34794
BIBITE RICCARDO	SV 482	VIA MONTEGRAPPA, 2A/7	17100	SAVONA	
BISERNI ALBERTO	VA 262	VIA CORSICA, 20	21100	VARESE (VA)	0332-236238
BOMBA CLAUDIO	RH 222	VIA ETRURIA, 14	00183	ROMA (RM)	06/778730
BOMBA FABIO	RM 221	VIA ETRURIA, 14	00183	ROMA (RM)	06/778730
CABIANCA LUCIANO	VR 306	VIA ACHILLE SACCHI, 14	37124	VERONA (VR)	/
CAFARO BRUNO	RM 202	VIA POMEZIA, 44	00183	ROMA (RM)	06/7587996
CAMPITELLI ROBERTO	RM 467	VIA FRANCESCO CATEL, 60	00152	ROMA (RM)	5370134
CAPUCCINI MASSIMO	PR 452	VIA DEGLI ARGINI, 123	43030	PORPORANO (PR)	0521-251794
CASSANO GIUSEPPE	RM 375	VIA FORTUNATO, 54	00136	ROMA (RM)	06/3496803
CERONE MAURO	RM 218	VIA DEGLI ADIMARI, 78	00148	ROMA (RM)	06-2813505
CESARO MASSIMO	NA 300	VIA TRAVERSA CAPODIMONTE, 11	80067	SORRENTO (NA)	081/8781805
CHIAFFARINO LUCA	RM 174	VIA STAZ. S. PIETRO, 29	00165	ROMA (RM)	06/632947
CHIAFFARINO LUCA CHIANTELLA GIOACCHINO CHIAPPE ALESSANDRO COHA ANGELO COSSETTINI STEFANO COTTAFAVI MASSIMO COWLES MURRAY CREMONA PIETRO CRIPPA OSCAR CUNEGO ALESSADRRO	BO 453	VIA FRANCESCO CATEL, 60 VIA DEGLI ARGINI, 123 VIA FORTUNATO, 54 VIA DEGLI ADIMARI, 78 VIA TRAVERSA CAPODIMONTE, 11 VIA STAZ. S. PIETRO, 29 VIA GALEOTTI, 18 VIA INGOLSTADT, 33 CORSO DANTE, 19 VIA BRODIZ, 3 VIA MANDO CAPITANI, 168/2	40100	BOLOGNA (BO)	-
CHIAPPE ALESSANDRO	MS 207	VIA INGOLSTADT, 33	54036	MARINA DI CARRARA (MS)	
COHA ANGELO	TO 171	CORSO DANTE, 19	10082	COORGNE' (TO)	0124-668230
COSSETTINI STEFANO	UD 439	VIA BRODIZ, 3	33030	ROMANS DI VARMO (UD)	0432-775443
COTTAFAVI MASSIMO	MO 344	VIA MAURO CAPITANI, 168/2 6, CHAFFORD GARDENS WEST CASELLA POSTALE N°60 VIA CIRENE, 2	41100	HODENA (HO)	/336859
COWLES MURRAY	HN 002	6. CHAFFORD GARDENS WEST		ESSEX CM 13 3NJ ENGLAND	
CREMONA PIETRO	MO 050	CASELLA POSTALE Nº60	41043	FORMIGINE (MO)	059/570824
CRIPPA OSCAR	MI 257	VIA CIRENE, 2	20096	PIOLTELLO (MI)	
CUNEGO ALESSADERO	VR 420	VIA ALBERE, 114	37138	VERONA (VR)	-
CUOGHI SERGIO	MO 055	VIALE CADUTI SUL LAVORO, 167		MODENA (MO)	059/281395
DAL MAS VENIERO	BL 434	VIA S. BAROZZI, 36	32100	BELLUNO (BL)	0437-33124
	BO 234	VIA Q. DI MARZIO, 18	41100	BOLOGNA (BO))	051/568977
	NA 326	VIA VINCENZO BELLINI, 54		NAPOLI (NA)	
DE DONNO LORENZO	FI 428	VIA GIOLITTI, 4	50100	FIRENZE (FI)	055-691301
DE FRANCESCO STEFANO	PG 334	VIA AMENDOLA, 2/B	06085	S. MARIANO CORCIANO (PG)	075/799202
DE PILLO ROBERTO	CH 470	VIA ETTORE TROILO, 3	66034	LANCIANO (CH)	0872-710455
	TS 230	VIA MORERI, 9/2	34135	TRIESTE (TS)	040/420766
DONATI LUCA	RM 462	VIA POMEAZIA, 8	00183	ROMA (RM)	06-774855
DORIA ALBERTO	PV 028	VIA CEVA, 3	27100	PAVIA (PV)	0382-473921
DOTTI ENRICO	MO 459	VIA CARLO ALBERTO DALLA CHIESA, 121	41100	MODENA	-
DZIEDUSZYCKI MATTEO	RM 301	VIA DEL TEMPIO, 4	00186	ROMA (RM)	06/6861318
ERCOLANO GIUSEPPE	NA 299	VIA DEGLI ARANCI, 67	80067	SORRENTO (NA)	
PAINA MAURO	LT 352	VIA DELL'IRTO, 30	04100	LATINA SCALO (LT)	
	LI 466	VIA C. GOLDONI, 48	57125		0586-899420
FATTORI ANDREA	UD 456	VIA FRANZOLINI, 12	33100	ODINE (OD)	0432-42317
FAVALI ANDREA	BO 324	VIA MASIA, 36	41100	BOLOGNA (BO)	051/394352
					06/6251270

SITUAZIONE ISCRITTI TORNEO MASTER AL 15.10.1991

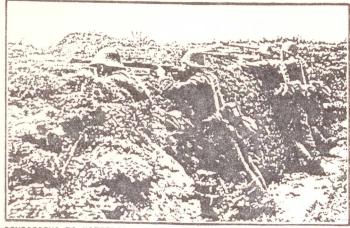
NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA	TELEFONO
FERRARI FERNANDO	VR 304			VERONA (VR)	045/8000319
		VIA MAGELLANO, 24	37138		045/8301948
FERRARO MAURIZIO FERRO GIANPIETRO	CE 474	CORSO ALDO MORO, 201 VIA MAS, 126/E VIA BRUNELLESCHI,9 VIA MADDALENA PATRIZI, 10 CORSO RICCI, 10/38	81055	S. MARIA C.V. (CE)	0823-845131
FERRO GIANPIETRO	BL 057	VIA MAS. 126/R	32030	CESIOMAGGIORE (BL)	0439/
FILIPCIC LUIGI	MI 338	VIA BRUNKLLESCHI.9	20092	CINISELLO BALSAMO (MI)	
FILIPPETTI GIANLUCA	TR 477	VIA MADDALRNA PATRIZI. 10	05100	TERNI (TR)	0744-276296
FERRO GIANPIETRO FILIPCIC LUIGI FILIPPETTI GIANLUCA FOGGETTI MARZIO FUNEDDA MARCO GAMBACURTA STEFANO GENTILINI ROBERTO GIARONI ALFREDO GIUNTOLI EDOARDO GOLA GIUSEPPE GRANATA ENRICO GRASSI MAURIZIO GUGLIELMO MAURIZIO LA MACCHIA CLAUDIO LAMBERTI VITO LAMENDOLA GIUSEPPE LARINI FABRIZIO LIGUORI MARIO LO SANTO GIUSEPPE LOMBARDI MARCO LUCCHESE ANDREA MACCIONI GIOVANNI MANGIAGLI ENZO MARCOPOLI STEFANO MARGA ROBERTO	SV 444	CORSO RICCI, 10/38	17100	SAVONA	019/827338
FUNEDDA MARCO	NU 469	CORSO RICCI, 10/38 VIA GIUDICE GUGLIRLMO, 12 VIA CAMPAGNOLA, 24 VIA PAOLO VERONESE, 32 VIA DON C. MARSANI, 12 VIA CARDINALE AGLIARDI, 16 VIA LIGURIA, 9 VIA E. RUSPOLI, 4/B CORSO MATTEOTTI, 58 VIA DE STEFANI, 6/A VIA H. TUMA, 16 CORSO EUROPA, 178 VIA PAOLA FALCONIERI, 73	09100	CAGLIARI	070-480134
GAMBACURTA STEFANO	PG 361	VIA CAMPAGNOLA 24	06034	FOLIGNO (PG)	0742/50874
GENTILINI ROBERTO	BS 359	VIA PAOLO VERONESE, 32	25124	BRESCIA (BS)	030/2304347
GIARONI ALFREDO	VA 163	VIA DON C. MARSANI 12	21046	MALHATE (VA)	0332/428991
GIUNTOLI RDOARDO	RM 201	VIA CARDINALE AGLIARDI. 16	00165	ROMA (RM)	06/633106
GOLA GIUSEPPE	RM 400	VIA LIGIRIA. 9	00053	CIVITAVECCHIA (RM)	0766-32294
GRANATA ENRICO	RO 231	VIA R RUSPOLI 4/B	47037	CIVITAVECCHIA (RM) RIMINI (FO)	/770747
GRASSI MAURIZIO	AL 437	CORSO MATTROTTI 58	15048	VALENZA PO (AL) BELLUNO (BL)	-
GUGLIRIMO MAURIZIO	BL 037	VIA DE STERANI 6/A	32100	BELLUNO (BL)	0437/28207
LA MACCHIA CLAUDIO	GO 431	VIA H THMA 16	34170	CODITIA (CO)	_
LAMBERTI VITO	SA 245	CORSO RUROPA 178	84050	MATINELLA (SA) ROMA (RM)	0828/984069
LAMENDOLA GIUSEPPE	RM 303	VIA PAOLA RALCONTERT 73	00152	ROMA (RM)	06/5348467
LARINI WARRIZIO	PR 478	VIA MASCURRDA 24	43100	PARMA (PR)	0521-54085
LIGHORT MARIO	RS 200	VIA DDAMANTE 20A	25124	BRESCIA (BS)	030/221647
LO CANTO CINCEPPE	D7 470	VIA VACCADO O1	85100	POTENZA (PZ)	000/ 202021
I'UMBYBUL MYBUU	DM 175	VIA DEI VICANIA AA	00196	ROMA (RM)	06/3611769
TUCCABCE VADDEV	VD 272	VIA ACUTTIP CACCUT 15	37124	VERONA (VR)	045/917022
MACCIONI CIOUNDI	DV 249	VIA NAULIOR DAVORI, 13	27029	VIGEVANO (PV)	0381/89822
MANCIACIT PN70	TW 401	VIA CADONEDO 14	18038	SANREHO (IM)	0184-62458
MADUADALI CABBANU	10 401 DM 45 4	CORSO EUROPA, 178 VIA PAOLA FALCONIERI, 73 VIA MASCHERPA, 24 VIA BRAMANTE, 204 VIA VACCARO, 91 VIA DEL VIGNOLA, 44 VIA ACHILLE SACCHI, 15 VIA D'AVALOS, 22 VIA CAPONERO, 14 VIA GIOSUE' CARDUCCI, 2 VIA DEL CARSO, 36 VIA MICHELANGELO, 6	0000	CIAMPINO (RM)	6117470
MADECA DODEDTO	PCP DA	VIA DEL CADEO SE	34170	CORITIA (CO)	0481-533218
MADDANT PDANCECCO	CD 455	VIA DEL CARSO, 36	58100	GROSSETO (GR)	-
MADWIN DRA	UN 400	VIA MICHELANGELO, 6 c/o AVALON HILL 4517, HARFORD ROAD	21124	BALTIMORE (MD)	
MAREGA ROBERTO MARRADI FRANCESCO MARTIN REX MARTINI LUCA	VR 381	VICOLO CIECO S. PIETRO IN CARNARIO, 10	37121	VERONA (VR)	045/8001522
MATTIOLI PAOLO		VIA NOAL, 136	38081	BANDO DI BREGUZZO (TN)	0465-92005
Presso GHEZZI					
MERCURI GIANCARLO	PV 029	VIA DEI MILLE, 125/D	27100	PAVIA (PV)	0382/23269
MONTAGNER SERGIO	VE 274	VIA PARCO FERROVIARIO, 27	30030	CHIRIGNANO (VE)	041/926891
MORETTI DAVID	VR 219	VIA PALLADIO, 29	37128	VERONA (VR)	
MORGERA CLAUDIO	TO 242	VIA TUNISI, 62	10134	TORINO (TO)	011/3196923
NANNI GIORGIO	GE 451	VIA BONIFACIO, 2/26	16142	GENOVA (GE)	010-886069
NASSER RABIH	RI 460	FERMO POSTA CENTRALE		MESSINA	0765-723038
NEGRELLI MARCO	VR 441	VIA GHETTO, 26	37100	VERONA (VR)	
NIGELLI ORESTE	FG 328	VIA SAN SEVERINO, 5	71060	SAN SEVERO (FO)	0882-21895
PADRONETTI BRUNO	TR 463	VIALE DELLA STAZIONE, 41	05100	TERNI (TR)	0744-55179
PAGLIARI FRANCESCO	VT 483	VIA BELARDINELLI, 2	01010	BLERA (VT)	0761-470169
PATRIS FABIO	GE 468	VIA OPERA PIA, 9	16145	GENOVA (GE)	010-317251
PEDRAZZI DAVIDE	FR 457	VIA GALLOTTI, 10	44100	FERRARA (FE)	-
PELLIZZER PIERLOIGI	VR 465	VIA TRENTO, 9	30020	CINTO CAOMAGGIORE (VE)	0421-209882
POL ANGRLO	VR 435	VIA MANTOVANA, 186	37062	MADONNA DI DOSSOBUONO (VR)	,-
PORRINI RAFFAELE	RM 212	VIA GIULIO CURIONI, 40	00157	ROMA (RM)	. 06/4500689
PRANDI CLAUDIO	BO 315	VIA MEZZOFANTI, 77	40137	BOLOGNA (BO)	051/306251
PUGLIESE VINCENZO	RM 373	VIA ORTI DI TRASTEVERE, 34	00100	ROMA (RM)	/
QUITADAMO NICOLA	UD 205	VIA BICINICCO, 22/8	33100	ODINE (OD)	0432/33478
			33078	S. VITO TAGLIAMENTO (PN)	0434/8335518
ROMANI ROBERTO	PN 253	VIA DEL CRISTO, 8 - FR. GLERIS	33010	o. The indulation (in)	V T U T / U U U U U

SITUAZIONE ISCRITTI TORNEO MASTER AL 15.10.1991

NOMINATIVO	N° TESSERA	INDIRIZZO	C.A.P.	CITTA	TELEFONO
ROSSI FEDERICO	MI 458	VIA CRISTO RISORTO, 12	20062	CASSANO D'ADDA (MI)	0363-360343
SALETTI DANIELE	FR 407	VIA G.B. CANANI, 20/A	44100	FERRARA (FE)	0532/94440
SALVATORE GIAMPAOLO	TO 424	Cso UNIONE SOVIETICA, 245	10134	TORINO (TO)	011-
SCARLATA F. PAOLO	EN 224	VIALE DELLA PROVINCIA, 96	94100	ENNA (EN)	0935-500615
SELVA PAOLO	RM 197	VIA VAL D'OSSOLA, 14	00141	ROMA (RM)	06/8929739
SORIO GIANNI	VR 418	P.LE 25 APRILE, 5	37138	VERONA (VR)	1
STOCCHI ARMANDO	RM 144	VIA ALPI APUANE, 18	00141	ROMA (RM)	06/894164
TAGLIAZUCCHI ENRICO	MO 054	VIA A. PLESSI, 8	41058	VIGNOLA (MO)	059/771770
TESEI MASSIMO	FO 461	VIA LUDOVICO ARIOSTO, 27	47100	FORLI' (FO)	0543-64587
TESTA UMBERTO	PG 471	Loc. CARPELLO, 19/A	06034	FOLIGNO (PG)	0742/67459
TONINI REMIGIO	TS 432	VIA P. NOBILE, 6	34133	TRIESTE (TS)	040-578152
TOSI ALBERTO	AR 464	VIA DI POGGIOMONDO, 9	52030	STAGGIANO (AR)	0575-360396
TROPIANO ANGELO	SR 446	VIA ORBINATI, 15	96010	PALAZZOLO ACREIDE (SR)	0931/882909
USANZA GIULIO	BS 235	VIA DEL MOLINO, 41	25100	BRESCIA (BS)	030/381480



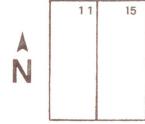
IL VILLAGGIO DI ICARO



CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore italiano vince se raggiunge o supera, con i punti vittoria, il numero dichiarato nell'asta.

I punti vittoria si ottengono con il possesso degli esagoni di edificio della mappa n. 15. Se l'italiano non totalizza i punti dichiarati vince il giocatore greco. SCENARIO UFFICIALE PER LE ELIMINATORIE DEL I TORNEO DI A.S.L. CITTA' DI ROMA.

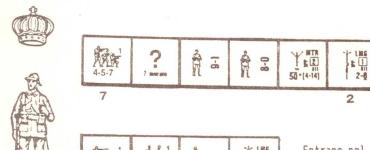


MAPPE

Sono giocabili dalla fila A alla fila T.

BILANCIAMENTO

- ಈ Greco: aggiungere un 14-5-7 MMC all'OB.
- III Italiano: aggiungere due 3-4-7 MMC all'OB.



[ERL 3] si piazzano ovunque sulla mappa 15 (SAN 5)



Entrano nel turno I dall'esagono T3 della mappa n. 15.





[ERL 3] si piazzano ad Ovest della strada che corre dall'esagono 11 A 6 all'esagono 11 Q 10 (SAN 2)

REGOLE SPECIALI:

1) Tutti gli edifici sulla mappa n. 15 sono di legno e valgono 1 punto per esagono tranne quelli posti negli esagoni 98 ed R8 che sono in pietra e valgono 3 punti per esagono, all'inizio dello scenario tutti gli edifici sono sotto il controllo greco.

2) L'assegnazione della parte con cui si gioca avviene tramite un'asta. Prima del piazzamento entrambi i giocatori scrivono segretamente un numero da 0 a 24 tali numeri devono essere dichiarati contenporaneamente ed il giocatore che ha scritto il numero piu' alto gioca con gl'italiani.

In caso di parita' l'operazione sara' ripatuta, ed in caso di ulteriore parita' si provvedera' al sorteggio da parte dell'arbitro. L'italiano, come detto nelle condizioni di vittoria, dovra' raggiungere o superare con i punti vittoria il numero dichiarato nell'asta.

3) Nel piazzamento iniziale ambedue i giocatori possono dividere i counters del loro OB in un massimo di 3 squadre.



Associazione Nazionale Torneo Master Giocatori di Boardgame

Il TORNEO MASTER è l'associazione dei wargames italiani che da oltre 10 anni si propone di regolamentare l'attività «agonistica», di far conoscere nuovi avversari e di diffon-

dere e potenziare con tornei ed altre iniziative il gioco postale.

L'Iscrizione dà diritto ad entrare, secondo i risultati conseguiti, nella classifica nazionale, che premia ogni anno i primi tre classificati, il migliore esordiente, il migliore scalatore ed il migliore giocatore postale. A tutti i soci viene spedito trimestralmente un notiziario, di circa 50 pagine, con articoli storici, recensioni, varianti, scenari aggiuntivi, giochi ed annunci gratuiti. Particolare attenzione è dedicata alla gestione del gioco postale, ora anche in VIDEOTEL, abbiamo infatti creato delle tabelle computerizzate per la risoluzione dei lanci di dado e dei moduli prestampati per agevolare la trascrizione delle mosse. Forniamo inoltre un particolare «Servizio Assistenza» che prevede gironi diversificati per i giocatori principianti, chiarimenti sui regolamenti, notizie e ricerca di giochi non reperibili ovunque.

Per avere ulteriori e più esaudienti informazioni telefonare o scrivere a:

Torneo Master

c/o Bruno Cafaro - via Pomezia 44 - 00183 Roma Tel. 06/7097996