



TorneoMaster

Notiziario 4/91

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

Sommario

- 3** Editoriale
- 4** Iscrizione e rinnovi
- 6** La Classifica
- 12** Playtime
- 13** Nuove partite postali
Annunci
- 14** Overlord
La Campagna di Normandia
rivisitata da "Cobra"
- 23** Obiettivo Vyazma
Panzergruppe Guderian
- 26** Scenari Torneo di
Panzer Leader
- 31** Men at Arms
- 34** Che fa un
"Elefante inferocito?"
- 35** Civil war



Cari amici,

come vi sarete accorti il 1992 ha portato un decisivo cambiamento, speriamo in meglio, del notiziario; è nostra intenzione infatti raggiungere, anche grazie al vostro contributo, livelli qualitativi sempre migliori sfruttando al massimo e al meglio il nostro budget annuale.

L'operazione iniziata con la pubblicazione di questo numero è finalizzata alla creazione di una rivista sulle cui pagine possono confluire le notizie e gli articoli di diverse Associazioni. Questa iniziativa tende cioè a fornire un mezzo comune sul quale "incontrarsi" periodicamente e con il quale organizzare, pubblicizzare e diffondere le varie iniziative che stanno nascendo nel nostro Paese. Intendiamo pertanto sfruttare una pubblicazione come la nostra, ed il lavoro che c'è dietro, affinché tutte le associazioni possano usufruire di un "biglietto da visita" efficace e convincente per mezzo del quale potersi presentare per usufruire dei benefici che ciascuno, nella propria realtà territoriale, può individuare.

Saremmo quindi lieti di condividere, fin dal prossimo numero, le pagine di questa nascente rivista amatoriale, che per l'occasione prenderà il nome di "SIMULAZIONI", affinché sia chiaro l'intento di raccogliere in modo paritario tutto il materiale di interesse comune. In particolare abbiamo pensato ad una rivista che si occupi :

Role playing - Wargame - Giochi multi player - Simulazioni sportive - Articoli storici e di ambientazione - Fantasy - Classifiche e notizie delle Associazioni che partecipano a tale iniziativa.

L'idea di creare subito un supporto in comune si è sviluppata dopo aver verificato la difficoltà di trovare altri momenti aggregativi in cui sviluppare fattivamente un discorso di crescita che punti alla creazione della FEDERAZIONE e del suo STATUTO, di cui si è parlato nel numero precedente.

Purtroppo non siamo potuti essere presenti all'incontro del gruppo di lavoro per la Federazione svoltosi ad Assisi il 1° Novembre, (non siamo riusciti ad uscire da Roma per il traffico!!) e ce ne scusiamo con gli altri partecipanti, ma questa esperienza ci è servita per renderci conto di quanto sia difficile incontrarci e lavorare insieme se non con tempi molto lunghi e dispersivi. Ribadiamo comunque la nostra disponibilità ad un lavoro serio di cui la rivista vuol essere solo un mezzo.

La distribuzione della rivista trimestrale avrà un costo di £. 25.000 per 4 numeri e verrà spedita direttamente ai singoli nominativi o, a scelta, al responsabile dell'associazione aderente all'iniziativa.

Il versamento dovrà essere effettuato su Conto Corrente Postale no. 65393001 intestato a BRUNO CAFARO, Via Pomezia 44, 00183 ROMA, specificandone la causale. Naturalmente i soci del "Torneo Master", anche se aderenti o rappresentanti di altre associazioni dovranno pagare solo la quota associativa pur potendo usufruire dei servizi descritti in precedenza .

Bruno Cafaro

ISCRIZIONI E RINNOVI 1992

Anche quest'anno siamo arrivati al faticoso momento del rinnovo delle iscrizioni che come già annunciato prevede una quota associativa di £.30.000 per i *Soci semplici* e £50.000 per i *Soci Sostenitori*; quest'ultima figura è anch'essa una novità già annunciata nel precedente Notiziario ed attualmente necessaria per sopperire agli attuali costi di stampa. Siamo fiduciosi che quest'anno non si ripeta il fenomeno dei "soci meteora" e che ci possa essere una ulteriore crescita dei nostri soci, quest grazie anche al socio *Angelo Tropiano* che con le sue numerose partite postali impegna un nutrito gruppo di soci (34 partite postali attualmente in corso!). Naturalmente questa voleva essere solo una battuta ma anche una menzione ad un socio come Angelo che ha così ben interpretato lo spirito dell'associazione ed al quale vanno i nostri complimenti!

TORNEI

IP TORNEO NAPOLEONICO

Sollecitiamo i seguenti giocatori a concludere le loro partite:

USANZA (F) - FAINA (P)
 CHIAPPE (F) - LA MACCHIA (P)
 ROSSI (F) - CESARO (P)
 QUITADAMO (F) - ERCOLANO (P)

tempi previsti dal regolamento sono ormai conclusi e se quindi entro marzo 1992 non avremo loro notizie saranno considerati perdenti per abbandono - sia ai fini del Torneo che per quanto riguarda la classifica del TM. Vi preghiamo pertanto di comunicare per tempo eventuali difficoltà o imprevisti che hanno ritardato la chiusura delle partite penalizzando il questo modo gli altri giocatori che hanno giocato nei tempi regolamentari e che attendono di passare alle semifinali.

TORNEO DI PANZER LEADER

Su questo numero troverete pubblicato gli scenari sui quali si svolgeranno le altre partite del Torneo, in modo che tutti i partecipanti possano iniziare a familiarizzare e studiare la tattica migliore e dare quindi il meglio in Torneo. Eccovi inoltre la situazione aggiornata delle partite disputate, tenendo presente che il primo nominativo è quello del vincente:

COTTAFI - FILIPPI
 PATRIS - TAGLIAZUCCHI
 BENNATI - TAGLIAZUCCHI
 CUOGHI - CAFARO
 BENNATI - CUOGHI

CONVENTION

Attenzione! Dopo aver contattato telefonicamente il negozio "Città del Sole" di Ferrara ci è stato comunicato che la convention di cui avevamo dato notizia nel notiziario precedente *non si terrà più per motivi tecnici*. Questo ci dispiace moltissimo, sia perchè Ferrara è una città bellissima e questa poteva essere una buona opportunità per visitarla ma anche perchè ci rendiamo conto che organizzare manifestazioni di questo tipo non è del tutto facile; Auguriamo comunque agli amici di Ferrara di riuscire nel loro proposito in un prossimo futuro e li ringraziamo per il loro tentativo.

Per gli irriducibili abbiamo comunque da annunciare la 3ª Convention Genovese dei giochi di simulazione, ruolo e società che si terrà dal 27 al 29 Marzo 1992.

La manifestazione è organizzata dall'ASSOCIAZIONE GENOVESE GdR-LABYRINTH in collaborazione con AGONISTIKA e RUNE punta naturalmente più sui giochi di ruolo, ma non trascurando di coinvolgere anche i patiti del board game organizzando diversi tavoli. Il piatto più appetitoso resta comunque per noi l'appuntamento con il *Torneo di A.S.L.* a cui raccomandiamo a tutti di partecipare anche perchè organiz-

zato e arbitrato da uno dei nostri più seri ed attivi soci del T.M., il famoso traduttore di errata e scenari *MARZIO FOGGETTI*, al quale vanno i nostri ringraziamenti.

Ulteriori notizie sulla manifestazione li potete trovare all'interno del notiziario.

SFIDE

I soci romani e perugini sfidano tutti i soci, in particolare quelli del centro-sud, di solito tagliati fuori per motivi di distanza dalle altre manifestazioni, ad un incontro a squadre da disputarsi in aprile in locali messi a disposizione a Perugia dai soci del "KOPLUT". Invitiamo pertanto tutti i soci interessati ad inviare la loro disponibilità ed i giochi preferiti; per i "single" non vi dovete preoccupare; provvederemo noi ad organizzarvi in squadre ed a sfruttare al massimo le vostre potenzialità, è nostro intento primario avere soprattutto un'occasione d'incontro dove liberare la propria voglia di giocare faccia a faccia, specialmente per i soci più isolati territorialmente. Aspettiamo quindi la vostra adesione.

Paolo Fasce

Via L. Montaldo 38/36

16137 Genova (GE)

Fax/Tel 010/887969

IANUA FANTASY 3

Terza convention genovese dei giochi di simulazione ruolo e società Istituto E. Brignole Sale (Albergo dei Poveri)

Genova, 27-29 marzo 1992

Nella tradizionale sede del seicentesco Istituto Brignole, tra marmi tardo medioevali e affreschi settecenteschi, anche quest'anno l'Ass. Genovese GdR - LABYRINTH propone, in concerto con Agonistika e Rune, quest'evento che si avvia ad essere un appuntamento fisso degli appassionati italiani.

Ciò che distingue la manifestazione è la sua forte determinazione a

mettersi dalla parte del giocatore. Non è cosa facile, gli appassionati so, no a volte multiformi, ma spesso desiderano esprimersi solo in pochi giochi.

Così; come già sperimentato negli anni passati, il programma prevede la non sovrapposizione massima tra i giochi di ruolo (quest'anno oltre ai classici "D&D" e "Il Richiamo di Cthulhu", verranno proposti "I Cavalieri del Tempio" Il GdR di Dylan Dog, "AD&D", Star Wars", e altro ancora) e l'istituzione di tornei autoconclusivi a numero chiuso (Civilisation, Diplomacy, Circus Imperium, Shogun...) per ammazzare i tempi morti. Questi tornei saranno allocati in fasce orarie non coperte dalla gran massa di giocatori e alla domenica, anche per raccogliere gli sconfitti alle prime fasi dei vari tornei.

Alcuni boardgames soft non saranno dimenticati: Battletech, Axis & Allies, Blood Bowl, Blue Max, per fare i più illustri esempi, ma anche i Wargames ed i boardgames più hard non saranno tralasciati (ASL, Warhammer 40,000, Skirmish...).

Poi la cornice allestita dal Club Modellistico Genovese e dalla Compagnia del Balestrieri del Mandraccio, farà bella figura accanto ai negozi (probabilmente Dice & Dragons e International Comics Club) ed agli stands di Agonistika, Stratelibri ed Excalibur, Rune, Kaos, E giochi, Crom, Panoplia, Necronomicon... Infine il prestito di giochi ed eventi che stiamo per definire quali mostre, ruolo vivo, computer, videotel, Othello.

In caso di elezioni anticipate coincidenti con la data della manifestazione, questa verrà posticipata alla settimana successiva.

Il programma dettagliato della manifestazione verrà spedito a tutti coloro che ne faranno richiesta scritta (Labyrinth c/o Bruno Ferraccioli - Via Paggi 70/16 - 16100 Genova), inviando un francobollo per la risposta. Per

informazioni telefoniche contattare Paolo Fasce (010/887969, fax e segreteria telefonica).

Per i Soci del Torneo Master le quote sono le seguenti: £ 11.000 se versata entro il 28/2/92, £ 13.000 dopo tale data.

L'iscrizione alla Convention comporta l'adesione temporanea all'Ass. Labyrinth e comprende la quota di partecipazione ad un torneo. Ulteriori tornei costeranno £. 5.000.

Ma affrettatevi, il tempo è oro!

1ST GENOA ASL OPEN 27-28-29 MARZO 1992

Durante la 3^a Convention genovese di giochi di simulazione, di società, di ruolo e wargame tridimensionale, IANUA FANTASY III, organizzata dall'AGGR LABYRINTH; si svolgerà il primo torneo regionale di ADVANCED SQUAD LEADER, organizzato dal TORNEO MASTER e con la collaborazione e sponsorizzazione del negozio DICE & DRAGONS;

REGOLAMENTO

1) Il comitato organizzatore del torneo nelle persone di Marzio Foggetti, arbitro non giocatore, e di Andrea Galliano si augura un sereno svolgimento del torneo stesso.

In caso di reclami od irregolarità, dietro segnalazione dei giocatori od intervento dell'arbitro stesso, il giudizio dell'arbitro è insindacabile.

2) a - I capitoli di regole da conoscere sono: A, B, C, D, H.

b - Le espansioni utilizzabili sono: Beyond Valor, West of Alamein, Yanks, Hollow Legions.

3) a - La formula del torneo è la seguente:

ELIMINATORIE → 8^a DI FINALE →

4^a DI FINALE → SEMIFINALI → FINALE;

b- la formula potrà essere in parte modificata in base al numero dei giocatori partecipanti, fermo restando il principio delle semifinali e della finale.

4) a- Gli scenari saranno inediti e tutti storici, tranne lo scenario per le eliminatorie, fermo restando quanto detto al punto 3b, che, giocato in andata e ritorno utilizzando le regole del capitolo H, sarà uno scenario fittizio.

b- Le regole di questo scenario fittizio saranno insieme all'OB, non verranno quindi consegnate prima dell'inizio del torneo.

5) Le partite tra membri del Torneo Master sono considerate partite ufficiali, quindi valide ai fini della classifica nazionale.

6) Per la fase eliminatoria verrà effettuato un sorteggio per determinare gli accoppiamenti iniziali. Per le fasi successive, sempre considerando il punto 3b, si procederà con un tabellone di tipo tennistico.

7) a- In caso di assenza di un giocatore o di un suo ritardo, a meno che non sia motivato da gravi impedimenti (la gravità o meno sarà stabilita dal Comitato Organizzatore), passerà al turno successivo il giocatore presente.

b- il ritardo massimo consentito è di 20 minuti.

8) I giocatori devono portare il loro materiale di gioco

9) Per qualsiasi controversia verrà considerato, solo ed esclusivamente il testo inglese.

Il Comitato Organizzatore
Marzio Foggetti Andrea Galliano
019/827338 010/252558

La Classifica

aggiornata al 31.12.1991
 totale partite disputate 2771
 totale partite postali 555

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
UD205	QUITADAMO NICOLA	211	39	37	1	1	28	12	10
PG334	DE FRANCESCO STEFANO	210	53	45	0	8	17	20	2
BS235	USANZA GIULIO	187	18	17	1	0	8	11	17
MO055	CUOGHI SERGIO	180	240	145	93	2	5	17	50
VE274	MONTAGNER SERGIO	179	36	25	11	0	9	13	20
PV029	MERCURI GIANCARLO	173	48	24	21	3	7	12	14
MI257	CRIPPA OSCAR	172	12	10	2	0	7	11	6
BO374	BENNATI GIORGIO	166	18	10	6	2	6	13	6
MO354	BATTILANI ANTONIO	160	28	18	9	1	4	14	12
PV028	DORIA ALBERTO	158	39	28	8	3	11	8	2
RM197	SELVA PAOLO	156	80	50	28	2	16	30	5
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
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
MO344	COTTAFIVI MASSIMO	141	22	11	11	0	2	6	0
BO234	DE BONI GIASONE	140	31	19	12	0	8	17	18

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
MO054	TAGLIAZUCCHI ENRICO	136	188	91	95	5	9	12	14
BO315	PRANDI CLAUDIO	136	21	14	6	1	8	15	10
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
VR304	FERRARI FERNANDO	127	125	71	53	1	30	11	0
LT352	FAINA MAURO	127	60	36	22	2	16	17	50
TO242	MORGERA CLAUDIO	124	14	10	3	1	5	4	5
PG361	GAMBACURTA STEFANO	122	17	10	5	2	14	6	6
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
MO050	CREMONA PIETRO	119	89	55	30	4	21	30	33
FE276	BALESTRERI LUCA	118	60	27	27	6	5	6	11
RM174	CHIAFFARINO LUCA	118	52	20	23	9	22	18	2
VR420	CUNEGO ALESSANDRO	118	25	19	6	0	6	4	0
UD439	COSSETTINI STEFANO	115	24	9	15	0	20	2	0
RM301	DZIEDUSZYCKI MATTEO	114	28	15	12	4	10	15	0
MO345	ARTIOLI PAOLO	110	27	7	20	0	3	4	1
BO324	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
RM175	LOMBARDI MARCO	106	102	46	46	10	35	29	6
RM303	LAMENDOLA GIUSEPPE	105	30	13	10	7	10	22	4
FE407	SALETTI DANIELE	104	63	25	32	6	5	6	11
FG328	NIGELLI ORESTE	104	17	6	10	1	3	8	7
RM201	GIUNTOLI EDOARDO	104	47	19	25	3	11	16	0
RM222	BOMBA CLAUDIO	101	21	11	7	3	6	6	0
MI338	FILIPCIC LUIGI	101	10	1	7	2	1	5	5

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
VR219	MORETTI DAVID	99	28	13	11	4	10	13	0
RM221	BOMBA FABIO	96	15	3	11	1	6	4	0
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
PG410	BEZZI CLAUDIO	89	18	5	12	1	6	9	0
PV348	MACCIONI GIOVANNI	86	12	3	9	0	4	4	10
RM218	CERONE MAURO	85	22	9	11	2	3	10	0
GO431	LA MACCHIA CLAUDIO	80	27	7	19	1	7	7	7
VA262	BISERNI ALBERTO	73	13	1	11	1	7	7	1
SA245	LAMBERTI VITO	69	13	3	10	0	5	9	11
PN253	ROMANI ROBERTO	68	13	2	10	1	7	9	4
VR435	POL ANGELO	57	13	1	12	0	5	3	0
UD456	FATTORI ANDREA	40	12	0	12	0	9	2	0
PG335	BAIOLETTI CARLO	34	28	3	22	3	13	11	1

I PIU' GIOCATI

TIT	CAS	PAR	PBM
PANZER LEADER	AVA	289	106
ADVANCED SQUAD LEADER	AVA	237	9
NAPOLEON'S LAST BATTLES	SPI	225	77
SQUAD LEADER	AVA	163	29
THE RUSSIAN CAMPAIGN	AVA	93	39
PANZERBLITZ	AVA	86	13
NAPOLEON AT WAR	SPI	85	23
CROSS OF IRON	AVA	79	9
AFRIKA KORPS	AVA	74	28
THE ARAB-ISRAELI WARS	AVA	65	17
THIRD REICH	AVA	58	10
BLUE & GRAY	SPI	56	6
WOODEN SHIPS & IRON MEN	AVA	53	7
GLADIATOR	AVA	38	0
CRESCENDO OF DOOM	AVA	37	3

I PIU' GIOCATI PER POSTA

TIT	CAS	PBM
PANZER LEADER	AVA	106
NAPOLEON'S LAST BATTLES	SPI	77
THE RUSSIAN CAMPAIGN	AVA	39
SQUAD LEADER	AVA	29
AFRIKA KORPS	AVA	28
NAPOLEON AT WAR	SPI	23
ANZIO	AVA	19
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
JENA	VAR	8

LE MARCHE PIU' GIOCATE

AVALON HILL	1699	(61.31%)
SPI	658	(23.74%)
GDW	153	(05.52%)
VICTORY GAMES	46	(01.66%)
QUARTERDECK GAMES	35	(01.26%)
INTERNATIONAL TEAM	34	(01.22%)
WWW	22	(00.79%)
ALTRE	124	(04.47%)

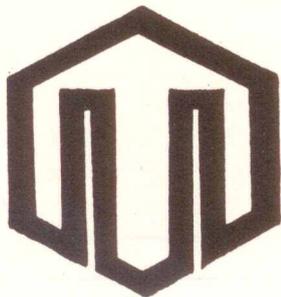
GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

TESSERA	COGNOME	PUN	PAR
TO424	SALVATORE GIAMPAOLO	141	8
SR446	TROPIANO ANGELO	130	4
IIN002	COWLES MURRAY	121	5
SV444	FOGGETTI MARZIO	119	4
BL037	GUGLIELMO MAURIZIO	113	4
MS207	CHIAPPE ALESSANDRO	113	3
RM373	PUGLIESE VINCENZO	110	3
GR455	MARRADI FRANCESCO	107	7
MI458	ROSSI FEDERICO	106	2
FO461	TESEI MASSIMO	106	2
FE457	PEDRAZZI DAVIDE	105	2
PR478	LARINI FABRIZIO	104	1
PG472	BELLACHIOMA ANDREA	103	3
TO171	COHA ANGELO	101	1
RM467	CAMPITELLI ROBERTO	101	2
MO459	DOTTI ENRICO	94	1
IM481	MANGIAGLI ENZO	93	1
FO231	GRANATA ENRICO	91	8
GE451	NANNI GIORGIO	91	1
PG471	TESTA UMBERTO	90	7
AR464	TOSI ALBERTO	86	5
RI460	NASSER RABII	82	2
FI428	DE DONNO LORENZO	79	3
AL437	GRASSI MAURIZIO	74	4
VR441	NEGRELLI MARCO	71	5

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>
15.3	Cossettini-Fattori	Agincourt (GDW)	
11.5	Cossettini-Fattori	Cry Havoc (STD)	
18.5	Cossettini-Fattori	Desert Steel (WES)	
18.8	Cossettini-Fattori	Eylau (SPI)	
10.9	Chiappe-Negrelli	Jena (IGDG)	*
21.9	Cremona-Lombardi	Up Front (AH)	
22.9	Cremona-Lamberti	The Russian Campaign (AH)	*
31.9	Faina-Saletti	Ironbottom Sound (QUA)	*
12.10	Crippa-Cremona	Napoleon at War (SPI)	*
20.10	Tesei-Cremona	Alexander (AH)	*
19.10	Selva-Lombardi	Advanced Squad Leader (AH)	
2.11	Bennati-Larini	Napoleon's Last Battles (SPI)	
2.11	Lombardi-Bellachioma	Advanced Squad Leader (AH)	
2.11	De Francesco-Cerone	1776 (AH)	
3.11	Dzieduszycki-Bezzi	Third Reich (AH)	
3.11	Chiaffarino-Baioletti	Wooden Ships & Iron Men (AH)	
3.11	Selva-Testa	Civil War (VG)	
4.11	La Macchia-Coha	Jena (IGDG)	*
6.11	Giampaolo-De Boni	Napoleon's Last Battlers (SPI)	*
6.11	Nigelli-Faina	The Russian Campaign (AH)	*
9.11	Quitadamo-Cossettini	Moscow 1941 (SPI)	
11.11	Faina-Nanni	The Russian Campaign (AH)	*
14.11	Cuoghi-Filipcic	Panzer Leader (AH)	*
14.11	Crippa-Pedrazzi	Jena (IGDG)	*
14.11	Giampaolo-La Macchia	Napoleon's Last Battles (SPI)	*
17.11	Quitadamo-Cossettini	Kharkov (SPI)	
29.11	Quitadamo-Cossettini	Curtatone e Montanara (CT)	
3.12	Usanza-Giampaolo	Anzio (AH)	*
6.12	Quitadamo-Cossettini	Never Call Retreat (WWW)	
8.12	Bennati-Prandi	Panzer Leader (AH)	
10.12	Bennati-Cuoghi	Panzer Leader (AH)	*
13.12	Quitadamo-Fattori	Lee Versus Grant (VG)	
15.12	Quitadamo-Cossettini	Blue & Gray (SPI)	



TORNEO MASTER

PLAYTIME

I vincitori per le varie categorie

Primo assoluto e
Master of the Masters

Nicola Quitadamo (p. 211)

Secondo assoluto

Stefano De Francesco (p. 210)

Terzo assoluto

Giulio Usanza (p. 187)

Premio "*Best climber*"
per il miglior scalatore

Andrea Favali
(+21 posizioni)

Premio "*Rookie of the year*"
per il miglior esordiente

Oscar Crippa
(7° in classifica)

Nel fare i complimenti a tutti i vincitori vogliamo commentare un pò questi risultati. In pratica la classifica finale di quest'anno è quasi una fotocopia della precedente che vedeva al primo posto sempre Nicola Quitadamo che 196 punti ed al secondo posto Stefano Di Francesco con 191 punti. Uni-

ca novità quindi è il 3° posto conquistato da Giulio Usanza alle spese di Sergio Montagne che retrocede al 5° posto lasciando anche la 4a posizione al "risorto" Cuoghi! Ma cosa ha fatto Nicola per mantenere la prima posizione anche nel 1991? Vediamolo in particolare:

La prima vittoriosa partita del 1991 risale al 18 marzo ed a farne le spese è stato, in uno scontro postale a "Jena", l'amico Cesare. Segue un periodo di lungo riposo per poi "colpire" ripetutamente Cossettini il 9-11 Moscow 1941 (SPP) 6-12 Never call retreat (WWW) il 17-11, 29-11, 15-12 giocando rispettivamente a "Kharkov (SPI), "Curtatone e Montanara" (CT) e "Blue & Gray" (SPI), in questa che è ormai una persecuzione per il povero Stefano, ha preso una "legnata" anche Fattori il 13-12 giocando "Lee vs. Grant (V.G.)

Complimenti ancora alla performance di Nicola, che se pur difettando in avversari, ha il merito di aver vinto ogni partita ad un gioco diverso dimostrando la sua disponibilità e capacità di adattarsi a diversi livelli di difficoltà ed a diversi periodi storici, anche se non possiamo chiuder senza augurare a Stefano di aver miglior fortuna nel 1992!

'E per un punto Martin perdè la cappa", è in pratica quello che è successo al povero De Francesco che per il secondo anno consecutivo è costretto al secondo posto, anche se è l'unico giocatore in classifica che mantiene l'imbattibilità assoluta non avendo perso nessuna delle 53 partite giocate!! Mi sembra d'obbligo a questo punto suggerire uno scontro diretto con Nicola (che ha perso una sola partita) da concordarsi tra i due e magari da giocarsi in maniera ufficiale nel corso della prossima Convention a Verona.

Per quanto riguarda il miglior "scalatore" siamo contenti di registrare la buona ripresa di Andrea Favali che dopo aver raggiunto l'ottava posizione nel 1989 ha attraversato un momento di crisi nel 1990 scendendo alla 61a con 79 punti, per poi risalire alla 40a con 108 punti guadagnando ben 21 posizioni con le 4 partite ufficiali disputate nel 1991.

Ed infine il miglior esordiente, che in realtà è una nostra vecchia conoscenza, Oscar Crippa che esce dal limbo delle 10 partite per imporsi ad un 7° posto ufficiale, posizione che sicuramente gli spetta per le sue capacità di giocatore che tutti gli riconosciamo.

NUOVE PARTITE POSTALI

L 112 COHA - TROPIANO	THIRD REICH (A.H.)
L 113 COHA - LA MACCHIA	THIRD REICH (AH)
P 861 TROPIANO - FAINA	ANZIO (AH)
P 862 PRANDI - TESEI	ANZIO (AH)
P 863 FAINA - MARRADI	FLIGHT LEADER (AH)
P 864 BIBITE - TROPIANO	PANZER LEADER (AH)
P 865 FAINA - SALETTI	IRON BOTTOM SOUND
P 866 LARINI - CUOGHI	PANZER LEADER (AH)
P 867 FOGGETTI - TROPIANO	BATTLE FOR BASRA (GDW)
P 868 FOGGETTI - CAFARO	NAPOLEON AT LEIPZIG (CLA)
P 869 CUOGHI- FILIPCIC	PANZER LEADER (AH)
P 870 LA MACCHIA - TROPIANO	THIRD REICH (AH)
P 871 NANNI - FAINA	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 872 LA MACCHIA - GIAMPAOLO	PANZER BLITZ (AH)
p 873 PAGLIARI - FAINA	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 874 CREMONA - TESEI	ALEXANDER (AH)
P 875 MARRADI - TROPIANO	PANZER LEADER (AH)
P 876 PEDRAZZI - NANNI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 877 PEDRAZZI - NANNI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 878 DE BONI GIAMPAOLO	NAPOLEON LAST BATTLES (SPI-TSR)
P 879 TROPIANO - DAL MAS	THIRD REICH (AH)
P 880 TROPIANOI - MATTIOLI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 881 TROPIANO - TESEI	AFRIKA KORPS (AH)
P 882 TROPIANO - TESEI	AFRIKA KORPS(AH)
P 883 FAINA - MERCURI	ROYAL NAVY (QUA)
P 884 TOSI - DAL MAS	AFRICA ORIENTALE ITALIANA (COM)
P 885 LO SARDO - CAFARO	JENA (I.G.D. - T.M.)

ANNUNCI

Cerco avversari postali e faccia faccia per i seguenti giochi: Panzer Leader (AH), compreso Varian Kit 1940, Panzer Blitz (AH), Hitler Last Gamble (WWW); The Great Patriotic War(GDW), Narvik (1^ed.GDW).

Sono inoltre interessato ad acquisto/vendita/scambio di Wargames su computer, in particolare tutto ciò che riguarda la WW II

CASSINA GIORGIO, Via Papa Giovanni XXIII, 7
10086, RIVAROLO C.SE - TORINO

* * *

CERCO AVVERSARI POSTALI PER

Napoleon at Eylau (S e T)
Napoleon at Leipzig (C.O.A.)
Air Force (AH)

GIULIO USANZA - Via del Molino 41 - 25127 BRESCIA

* * *

CERCO AVVERSARI per "Jena" (I.G.D.G.-TM) -
Russian Campaign (AH) - Napoleon at Leipzig (C.O.A.)

LO SARDO GIUSEPPE - Via Vaccaro 91 - 85100 POTENZA
tel. 0971/53819

* * *

CERCO AVVERSARI POSTALI con disponibilità di spazio e tempo, per una partita al gioco "Campagna di Napoleon at Leipzig" (C.O.A.) senza eccessiva fretta.

MASSIMO CESARO - Via degli Aranci 37/4 - 80067
SORRENTO (NA)

* * *

CERCO AVVERSARI P b M per
Great Medieval Battles (S.P.I.)

EDO GIARONI - Via Don Maesani 12 21046 MALNATE (VA)
tel. 0332/428991

OVERLORD

LA CAMPAGNA DI NORMANDIA RIVISITATA CON "COBRA"

PROLOGO:

Chi di noi non ha mai sognato almeno una volta di poter ammirare i campi di battaglia teatro dei nostri innumerevoli scontri a tavolino?

Così nell'estate 1990, dopo lunga e approfondita preparazione logistica e pesanti concessioni alla politica (leggi: mogli) che hanno portato prima alla liberazione di Parigi e poi allo sbarco in Normandia (sic!), il sottoscritto e l'amico Stefano Cossetini hanno finalmente messo piede sulle famose spiagge normanne passate alla storia dopo lo sbarco alleato del giugno

'44. E lì, tra il bocage (+1 al difensore) e le dune ventose, abbiamo deciso di giocare la campagna di Normandia rispolverando il vecchio "COBRA" (TSR).

Detto fatto: al nostro ritorno a Udine arruoliamo il prode Andrea Fattori (iscrizione rapida al T.M.) e lo paracadutiamo con la gloriosa 82a sul campanile di St.Mere-Eglise dopo un breve ma intenso addestramento (studio del regolamento).

IL GIOCO CAMPAGNA; TATTICA E STRATEGIA

"COBRA" (TSR) edizione in

scatola, non è semplicemente la riedizione del vecchio gioco SPI sull'operazione che portò allo sfondamento alleato in Normandia, ma ha una mappa e pedine aggiuntive che permettono di simulare tutta la campagna, da D-DAY fino alla sacca di Falaise.

Dopo l'articolo apparso sul Notiziario 4/90 a cura dell'amico Mauro Faina (troppo buono!) non mi dilungo ulteriormente sui componenti e sulla meccanica del gioco. Vorrei solo far notare come la tabella combattimenti non sia molto sanguinosa: anche a rapporti di 10:1 non sono contemplati risultati di elimi-

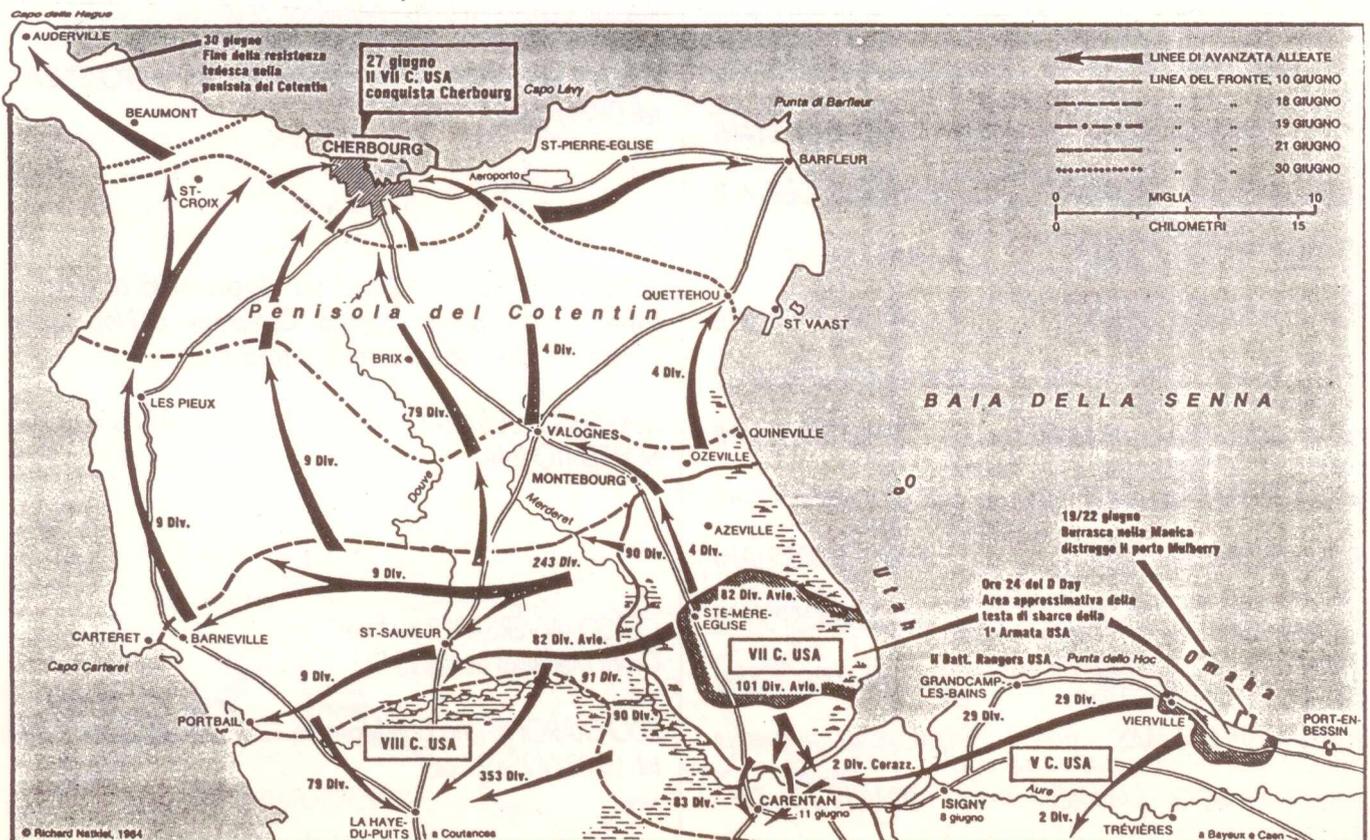


Figura 1 - La penisola di Cherbourg: 6 - 30 giugno

nazione diretta per il difensore ma solo perdite di step, che possono essere evitate arretrando dello stesso numero di esagoni. Inoltre nel "bocage" non è consentito all'attaccante di seguire la linea di ritirata del difensore, ma può avanzare di un solo esagono.

Tutto questo va a vantaggio del tedesco che ha anche la fortuna di non avere sempre il Fuhrer al telefono che impone di combattere fino all'ultimo uomo e senza mai cedere terreno: questo gli permette (almeno all'inizio) di non subire perdite irreparabili, arretrando del necessario. Il problema sorge quando la difesa dovrà irrigidirsi su posizioni che non sarà più possibile cedere (vedi Caen e la foce dell'Orne) senza correre il rischio di un accerchiamento prematuro. Altra considerazione importante riguarda la spesa del "Supply Points" (SP) da parte alleata. Esclusi i due turni successivi allo sbarco in cui non ci sono limiti; dal terzo turno in poi gli Americani e i Britannici ricevono 3 SP ognuno ogni turno (che possono essere cumulati)

Ogni attacco comporta la spesa di 1 SP, ma gli attacchi possibili ogni turno sono limitati: 5 per i BR., da 3 a 6 nell'arco della partita (27 turni) per gli US. (Se così non fosse, per il tedesco ci sarebbe solo la scelta fra l'essere fatto a pezzettini o polverizzato!).

La tattica fondamentale per il tedesco, quindi, è di rimanere appiccicato all'avversario costringendolo a spendere SP per scrollarselo di dosso.

L'ideale sarebbe di avere alle spalle un'unità amica attraverso la quale arretrare (le ZOC avversarie in questo caso non contano) che a sua volta bloc-

cherebbe l'avanzata nemica. Logicamente nella realtà non è così semplice, anche perchè non sempre il tedesco ha le unità necessarie per coprire in modo soddisfacente tutto il fronte. È vero che nella fase di movimento sono possibili gli "overrun" da parte delle divisioni corazzate, ma fino a rapporti di 7:1 ci sono ben due risultati sfavorevoli su sei e non sempre si può sperare nella dea bendata. Ciò non toglie che per il tedesco siano convenienti attacchi locali, ma solo se portano a risultati concreti come intrappolare

unità nemiche, infliggere pesanti perdite o riconquistare posizioni chiave. A questo punto vorrei aprire una parentesi sul concetto di "resistenza passiva" che mi è stato attribuito e che potrebbe ingenerare degli equivoci. Se per "attivo" consideriamo il giocatore che conduce gli attacchi e "passivo" quello che tenta di difendersi al meglio senza inutili combattimenti, fatti solo per il gusto di lanciare il dado, posso essere d'accordo. Spesso, però, non ci rendiamo conto che anche se è il giocatore avversario a lan-

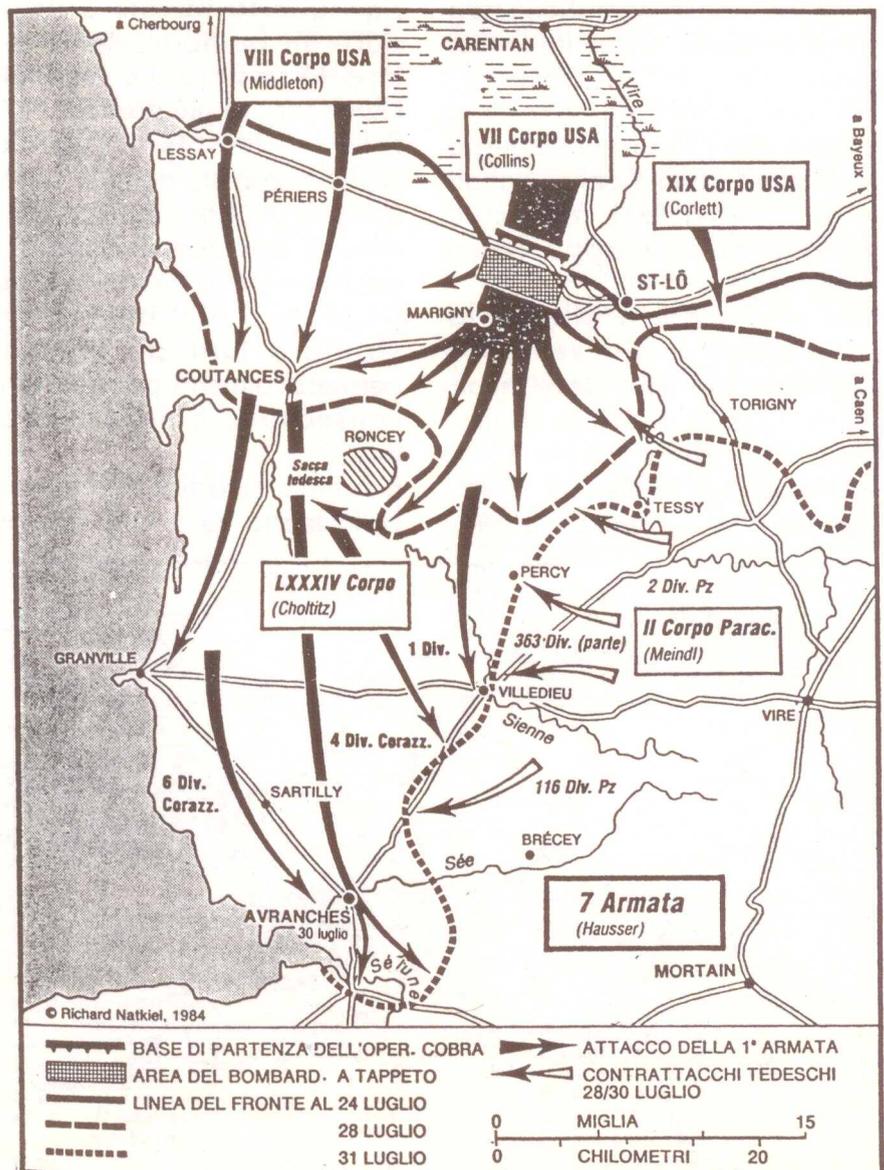


Figura 2 - Operazione Cobra: 25 luglio

ciare il dado, quello che viene simulato è un combattimento in cui sono coinvolte le nostre "truppe" che hanno "agganciato il nemico"; perciò in effetti si tratta di "resistenza attiva".

Certo per noi giocatori è più appagante sfondare con Patton (o Rommel o Guderian) alla testa delle sue divisioni corazzate che spostare una piccola e stanca unità per tappare un buco nella linea difensiva (comandata, magari, dal tenente Smith o dall'Oberleutenant Richter!)

Indubbiamente il ruolo del tedesco non è semplice: non sono consentiti errori (al limite, pochissimi) o "gloriose avventure", altrimenti si corre il rischio che già al quarto turno dell'operazione Cobra, Patton e le sue divisioni corazzate escano dalla mappa (vero Mauro?)

Per il giocatore alleato la situazione è più semplice strategicamente e deve ricalcare quella storica: con i britannici deve tenere sotto pressione il tedesco e agganciare le sue unità più forti,

con l'americano deve conquistare Cherbourg al più presto (ogni turno che passa dà punti al tedesco) e poi tentare lo sfondamento.

Tatticamente la situazione è più complessa: se l'americano è il tipo di giocatore "Hello boys, tutti all'attacco!" e si trova di fronte "un boche" appena decante, resta nel bocage fino all'estate del '46.

Importante non avere la fregola di sfondare subito: all'inizio bisogna intrappolare nella penisola del Cotentin quante più unità nemiche possibili, sfruttare al meglio l'artiglieria navale e usare pure un bombardamento a tappeto se serve a conquistare Cherbourg al più presto.

Prima del tentativo di sfondamento, poi, è conveniente alleggerire i combattimenti per economizzare il carburante e le munizioni (insomma i SP!) e poter così sfruttare tutti gli attacchi permessi almeno per due turni consecutivi. E poi.....good luck!

È banale ribadire che tutta la bella teoria va a farsi friggere

se il tedesco è un pò pollo e sbaglia più del consentito: a quel punto infilatelo subito e gustatevelo allo spiedo!

LA PARTITA

Per chi, come il sottoscritto, ha la fortuna di possedere una stanza con tavolo da gioco fisso lontana da intrusi e mogli desiderose di "mettere un pò d'ordine", il problema di come posizionare le mappe e del tempo di gioco non si pone. Con ciò il problema più importante è risolto!

La parte più rognosa, il tedesco, viene mollata a me (Von Rundstedt lo stratega), Stefano si accolla i britannici (Monty il cauto) e Andrea gli americani (Patton l'aggressivo).

Trovo che sia molto interessante giocare in tre; infatti, oltre a risparmiare tempo, se tra i giocatori alleati sussiste una "sana rivalità" si riesce a simulare nel gioco anche quell'elemento "umano" che le regole da sole non riescono a riprodurre. (E sotto questo profilo i miei amici-avversari sono perfetti!).

O.K. si comincia!

LO SBARCO

All'inizio del gioco esiste un pre-turno d'invasione in cui gli alleati devono posizionare le unità: le divisioni di fanteria prendono terra sulle spiagge loro assegnate "storicamente", le divisioni aviotrasportate (82a, 101a US e 6a Br) più i commandos hanno una certa libertà di posizionamento.

Successivamente tutte le unità dovranno sottostare ad un attacco con rapporti di combattimento predeterminati per simulare le perdite subite storicamente sulle varie spiagge (si

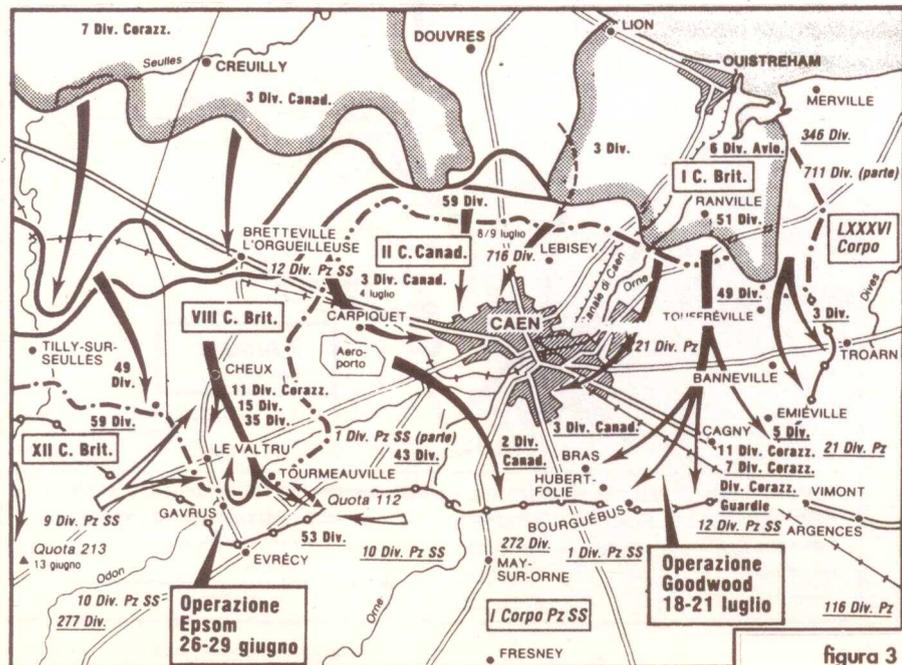


figura 3

va dall'1:3 di Sword al 4:1 di Omaha)

Bene, ora si fa sul serio!

Le divisioni aviotrasportate US prendono terra più o meno nel loro sito storico: alle spalle di "Utah" per coprire le uscite dalla spiaggia, ma su un territorio più esteso. La 101a più a sud, l'82a a nord di St.Mere-Eglise, fin verso Montebourg. Alcuni reggimenti dell'82a e della 101a perdono diversi uomini nelle paludi (insomma, step!) ma reggono bene e il perimetro da loro formato a ridosso del fiume Merderet è un grosso ostacolo da superare per le deboli unità tedesche. La 6a Br, invece, viene paracadutata a sud di Bayeux per bloccare la strada principale verso Caen mentre le due brigate di commandos sbarcano sulla costa tra Arromanches e Port-en-Bessin; il piano è di ricongiungersi al più presto con gli americani che sbarcheranno ad Omaha a formare un fronte unico che preme sulle sparute unità tedesche.

Ma gli alleati non hanno fatto i conti con la micidiale resistenza dei "boche": se sulle spiagge britanniche e su Utah le cose vanno abbastanza bene per loro, Omaha si rivela ancora più "bloody" di quella che fu in realtà. L'accanita difesa tedesca (1 e 2 al dado) massacrando letteralmente la "Big Red One" e la "gloriosa 29a" (vedi Robert Mitchum ne "Il giorno più lungo") e costringe Andrea-Bradley (regolamento alla mano e ultimo disperato tentativo nel cercare un 6) ad ordinare l'evacuazione della spiaggia e l'allontanamento dal fronte delle sue provatissime divisioni. Alti "lai" da parte alleata con spiccati riferimenti ai Paesi Bassi e sorriso ac-

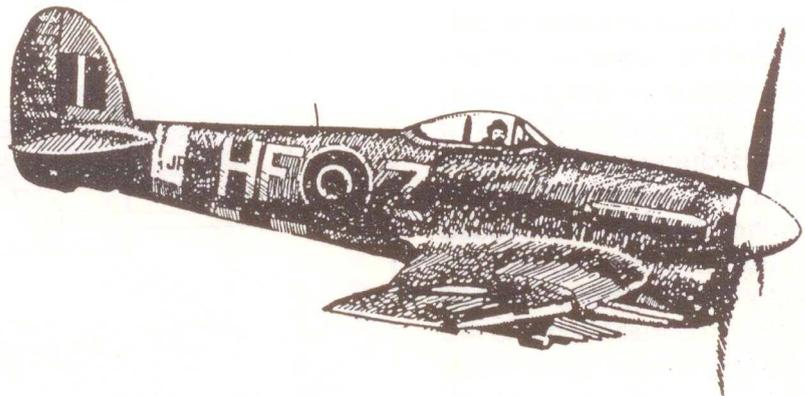
condiscendente del tedesco che incamera subito 10 punti Vittoria.

Turni 1 - 2 (6-9 giugno)

La perdita di Omaha, che non può più essere conquistata dal mare, permette al tedesco lo spostamento della 352a Div. Fant. dalla spiaggia verso il settore britannico per contrastare i commandos mentre al 21a Pz contrattacca i para scesi nella zona di Bayeux. Accerchiata inesorabilmente la 3/6 Par. viene distrutta e i panzer, compiuto il loro lavoro, vengono richiamati verso Caen dove, nel frattempo, è giunta di rinforzo la 12aPz SS "Hitlerjugend". Sulle spiagge britanniche, intanto, le divisioni inglesi e canadesi forti della enorme superiorità, non tardano ad aver ragione dei ragglitici reggimenti della

716aDP tedesca. La 3a Div. inglese, sbarcata a Sword, si spinge impavida verso l'interno ma trova a sbarrarle la strada la 21aPz e la 12aPzSS che le infliggono gravi perdite (2 step), mentre la 711aDP tedesca, giunta di rinforzo, prende posizione alla foce dell'Orne consolidando il fianco destro tedesco.

Nel settore americano di Utah (l'unico rimasto) la 4a e la 90a Div. cominciano a farsi strada verso l'interno; i tedeschi, deboli come sono, possono fare ben poco e le varie unità sparse nella penisola del Cotentin si portano a ridosso del nemico per tentare di arginarlo. Solo la 17aPzGr SS, proveniente da sud, ha una certa consistenza e prende posizione a Carentan approfittando del tempo nuvoloso per muoversi più velocemente.



Lo Hawker Typhoon IB - il «Tiffy» per tutti i suoi piloti - era un cacciabombardiere grosso, pesante e robusto, che in Normandia sostenne tutto il peso dei compiti della RAF relativi agli attacchi tattici a bassa quota contro bersagli a terra, con il suo carico offensivo di otto razzi da 50 libbre o 907 kg di bombe. Pilotare un Typhoon equipaggiato di razzi era un'arte delicata, poiché le guide per il lancio dei razzi ne riducevano la velocità e la manovrabilità. Era pertanto necessario attaccare in volo orizzontale a bassissima quota - il che metteva alla portata del fuoco da terra - oppure piombando in picchiata quasi verticale, come preferivano la maggior parte dei piloti. I Typhoon sono stati un fattore determinante nell'erosione delle colonne tedesche in ripiegamento a Falaise, e sono divenuti leggendari negli ultimi nove mesi di guerra per l'estrema efficienza con cui svolgevano la cosiddetta funzione di «posteggio tassi», volteggiando sulle truppe nemiche in movimento in attesa di essere diretti contro un bersaglio da un osservatore avanzato.

Turni 3-4 (10-15 giugno)

Per fortuna del tedesco il tempo si mette al brutto (overcast e storm) e i rinforzi che affluiscono riescono a spostarsi più velocemente.

Nel settore britannico prendono posizione la Pz Lehr e la 2aPz con un battaglione di Tigre mentre la 50aDF (Northumbrian) coadiuvata dai commandos e dalla 6a Brigata Carri preme da Bayeux in direzione di Omaha per tentare di conquistare la spiaggia e permettere lo sbarco delle unità americane.

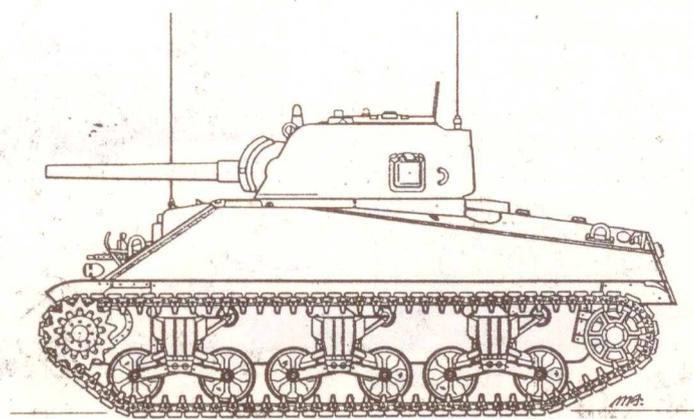
L'attacco ha successo e il tedesco è costretto a ritirare la 352aDF, lasciando libera la strada per Omaha; a questo punto una comunicazione urgente dal comando della 1a Armata US fa sapere a Monty di non preoccuparsi, tanto i suoi "boys" ce la faranno lo stesso. L'inglese rimane perplesso e decide, quindi, di non rischiare l'accerchiamento della 50a per favorire un alleato così esaltato; si accontenta, perciò, di solidificare il perimetro difensivo. Il tedesco fiuta la buona occasione e approfittando dell'arrivo della 6a Fallschirmjager lancia un violento contrattacco intrappolando e distruggendo la 4a brigata corazzata; si combatte tra le case di Bayeux e gli inglesi devono a loro volta cedere terreno. Da Londra, inoltre, arriva l'ordine di ritirare le due brigate di commandos dal fronte per future operazioni (altrimenti prende punti il tedesco!) e così la falla verso Omaha viene rinchiusa dai prodi combattenti germanici. L'americano, intanto, ha deciso di cambiare strategia e sta facendo affluire a Utah tutti i rinforzi disponibili;

finalmente può sbarcare la 2a Div. Fant. da tempo in attesa al largo di Omaha. (I progettisti ne hanno fatto la più forte divisione di fanteria americana, ma nonostante le mie ricerche non ho trovato una ragione valida. Qualcuno può darmi lumi?) Con lei prende terra anche la 2a Arm. che subito tenta di tagliare in due le forze tedesche provando a sfondare con un "overrun": niente da fare! (Figuriamoci se degli incalliti veterani si lasciano spaventare da questi cowboys a cavallo dei loro Sherman!). A nord, nel frattempo, la 4a DF avanza lungo la costa catturando i porti di St. Vaast la Hogue e Barfleur mentre al 9a e la 101a Par., coadiuvate dal 4° e 24° Recce, spingono verso Cherbourg: sul fianco sud, a ridosso di Carentan, prendono posizione la 79a e la 90a coadiuvate da un reggimento della 82a Par.,

consolidando così il settore. Il tedesco fa quello che può con le poche unità presenti nel Cotentin, visto che deve fronteggiare tutta la 1a Armata US che si riversa a Utah. La sua condotta, in entrambi i settori, è di rimanere tenacemente a contatto delle unità nemiche costringendole a spendere rifornimenti per attaccare; nel frattempo attende impazientemente l'arrivo del 7° turno, quando una tempesta dall'Atlantico distruggerà i Mulberry e i supply non saranno disponibili. (Ah, questi scienziati tedeschi: già all'avanguardia nel sistema di elaborazione dati meteorologici!).

Turni 5-6-7 (16-24 giugno)

Il tempo si rimette al bello ma la Pz Lehr, impavida nonostante i Typhoon che volteggiano nel cielo, si sposta verso Bayeux all'estremo



Il carro armato Sherman è stato il principale mezzo operativo corazzato degli eserciti alleati, di altissima affidabilità ed efficienza meccanica, ma gravemente svantaggiato dalla corazzatura leggera e dalla mancanza di un cannone adeguato, tranne che nei pochi Sherman Firefly britannici su cui fu installato il pezzo da 90 mm. Lo Sherman pesava 32 tonnellate e aveva una velocità di 38 km/h. La corazzatura frontale era di soli 76 mm mentre quella dei fianchi era di 51 mm. Il pezzo da 75 mm Mk V di cui erano equipaggiate la maggior parte delle versioni poteva perforare 74 mm di corazza a 90 metri, 68 mm a 450 metri e 60 mm a 900 metri. Anche le versioni migliorate su cui era montato il pezzo da 76 mm presentavano l'inconveniente che, sparando, l'imponenza della vampa impediva all'equipaggio di osservare il punto di caduta dei colpi.

settore destro britannico e attacca la 50a Div.inglese; l'intento è di penetrare alla base dello schieramento e successivamente, coadiuvata dai parà della 6a, Fj, distruggere la 31a brigata corazzata intrappolata a Bayeux.

Purtroppo gli uomini di Bayerlein possono avanzare di poco, a prezzo di perdite sostenute dalla 352aDF: la brigata corazzata nemica non viene isolata e l'attacco dei parà abortisce.

In campo alleato, nel frattempo, si è creata una nuova situazione ai vertici di comando: "problemi familiari" impediscono la presenza di Monty-Stefano sul campo di battaglia e il comando di tutte le forze alleate viene assunto da Bradley-Andrea (detto Patton!).

La mano energica del nuovo comandante, che striglia i vari

comandanti di divisione ("Avanti, sempre avanti e non preoccupatevi dei fianchi" questo il suo motto), imprime una brusca accelerazione nel settore britannico. A farne le spese è la 2aPz che aveva suddiviso i suoi reggimenti per contrastare quanto più possibile le unità nemiche: una violenta spallata ai fianchi (overrun) della 11a Armata e della 7a Armata su deboli fanterie che debbono ritirarsi, pena la distruzione, intrappola irrimediabilmente i tre reggimenti; Due vengono massacrati subito anche con l'ausilio dell'artiglieria navale, mentre il terzo si salva momentaneamente in attesa di nuovi rifornimenti alleati. La 3a Div. canadese, ligia agli ordini del nuovo comandante, si spinge in avanti dopo il combattimento vittorioso ma trova sulla sua strada i Tigre della 12aPzSS che l'affrontano e la

decimano impietosamente (2 step).

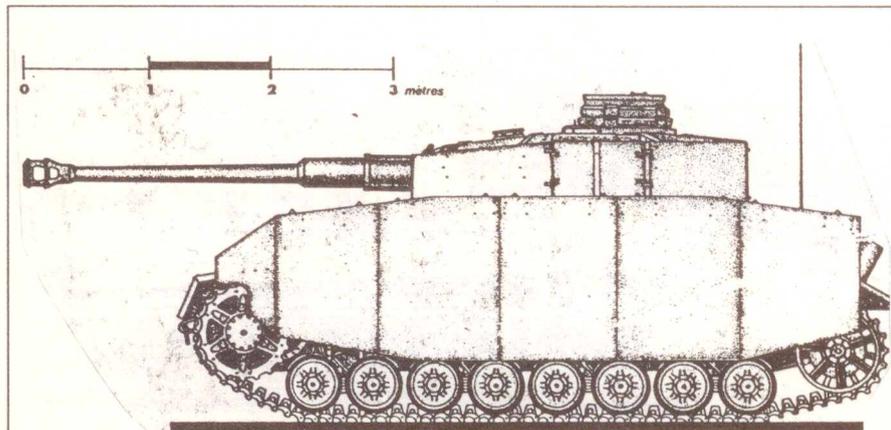
Con l'afflusso dei nuovi rifornimenti la battaglia si riaccende furiosa: l'ultimo reggimento della 2aPz, accerchiato e con poche munizioni, si immola fino all'ultimo uomo al grido di "Heil Hitler!".

Il fronte tedesco vacilla paurosamente dopo la perdita di un'intera divisione Panzer: il britannico, galvanizzato dal successo, tenta un altro "overrun" con la 11a Armata ma viene bloccato da una furiosa resistenza tedesca mentre la 7a Armata, veterana del deserto e favorita da Monty, si spinge in profondità e penetra nei sobborghi di Caen.

Mal gliene incoglie, perchè i cattivissimi ragazzotti biondi della Hitlerjugend la circondano con l'ausilio della fanteria e le infliggono un colpo mortale (3 step): i pochi carri superstiti e i resti del glorioso Queen's Royal Regiment si ritirano verso le spiagge in attesa dei rimpiazzi.

Per fortuna del tedesco, la tempesta tanto attesa dall'Atlantico interrompe il flusso dei rifornimenti e il britannico deve accontentarsi di rettificare il fronte, che corre quasi a semicerchio da Bayeux alla spiaggia Sword.

Nello stesso periodo, intanto, l'americano si appresta ad isolare la penisola del Cotentin; la 2A DF si spinge verso ovest appoggiata sul fianco dalla 2a Armata che tenta l'ennesimo sfondamento ma viene ricacciata indietro ancora una volta. Sul lato est della penisola due divisioni di fanteria più l'82a Par. si spingono verso Insigny per tentare il ricongiungimento con



Il PzKpfw IV è stato il carro armato tedesco prodotto in maggior numero di esemplari, e in Normandia ne erano dotate la metà delle unità corazzate tedesche. Nel 1944 era una macchina obsoleta, ma nella versione modificata con allungamento della canna del cannone - che gli alleati chiamavano Mk IV Special - era pur sempre un avversario formidabile. Del peso di 25 tonnellate e con una velocità che toccava i 40 km/h, aveva una corazzatura frontale di 80 mm e laterale di 30 mm. Il suo cannone da 75 mm (KwK 40) poteva perforare 99 mm di corazza a 90 metri, 92 mm a 450 metri, 84 mm a 900 metri. La «grembiulatura» sulle fiancate che figura in questa versione era destinata a eliminare il pericolo dei proiettili a carica cava, ma in Normandia tutte le unità corazzate tedesche erano frustrate dal fatto che questa veniva strappata dalle staffe che la ancoravano allo scafo nell'attraversamento delle siepi e dei frutteti.

le forze britanniche, con il solo risultato di annaspire disperatamente nelle paludi che infestano la zona.

Per evitare spiacevoli sorprese, comunque il tedesco sposta un reggimento della 6a Fj dal settore britannico a quello americano per contenere questo fronte molto più debole, in attesa che giungano dal sud le lente e fiacche divisioni di riservisti.

Solo la 17aSS PzGr ha una certa consistenza e mobilità e fa la spola tra Carentan e Insigny per tappare i buchi che si aprono man mano; alla fine un reggimento si installa a Carentan per consolidare il centro dello schieramento. Ma l'americano, facendo sfilare i suoi uomini oltre il fiume (Ah Fritz, non c'è ZOC, maledizione!), intrappola i panzer-grenadier in città e gli taglia i supply.

Al nord la 4a e la 9a divisione, coadiuvate da alcuni reggimenti di cavalleria motorizzate, hanno raggiunto il perimetro difensivo di Cherbourg dove si sono asserragliate le residue forze germaniche. Alla 101a Par è assegnato il compito di ripulire la penisola dagli sbandati (unità 0-0 KG) che rallentano la marcia delle divisioni US. Ma ormai anche la 1a Armata US ha il fiato corto; i convogli con le munizioni sono ancora al di là della Manica in attesa che il Genio ripari i Mulberry danneggiati, e Bradley deve segnare il passo..

Turni 8-9-10 (25 giugno-3 luglio)

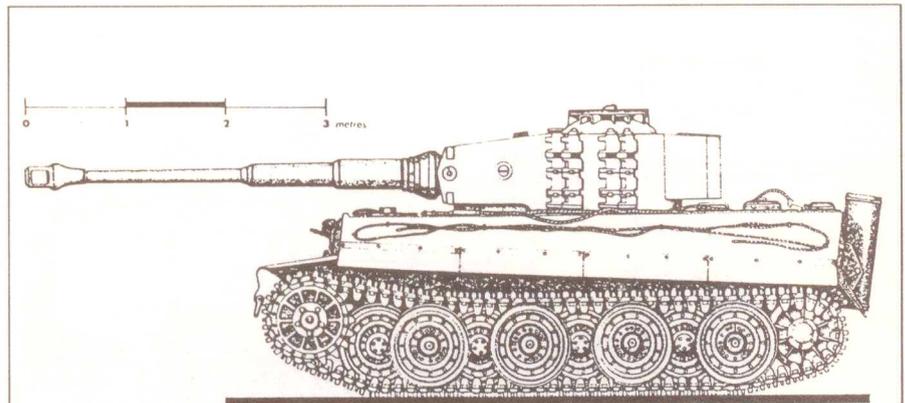
Finalmente Von Rundstedt è riuscito a convincere il "Caporale Boemo" a mollare le riserve strategiche e da est cominciano ad affluire le

possenti divisioni Panzer delle SS: la "Leibstandarte Adolf Hitler" (1a) La "Das Reich" (2a), la "Hoenstaufen" (9a) e la Frundsberg (10a). Non tutti i reggimenti corazzati sono a pieno organico ma per il tedesco queste unità sono come manna dal cielo. La 101aPzSS viene inviata dall'O.K.W. a rinforzare il settore americano mentre le altre divisioni si dirigono verso Caen per contrastare le forti unità britanniche.

Il comando Alleato, intanto, preoccupato dal ritardo sui tempi previsti decide di accelerare la presa di Cherbourg approfittando del bel tempo e invia i bombardieri per ammorbidire i difensori della città. Purtroppo la mira dei piloti non è delle più felici (6 al dado) e il "carpet bombing" non ottiene altro effetto che aumentare le rovine.

Sul fronte di terra gli Americani si battono a Carentan dove è intrappolato un reggimento della 17aPzGr SS ma i tedeschi, incalliti veterani del fronte orientale, resistono casa per casa non indietreggiando di un passo. Il tedesco, per accorciare il fronte ed evitare accerchiamenti, arretra le sue unità che separano gli Americani dai Britannici e ne approfittano gli Alleati per occupare finalmente la fatidica spiaggia di Omaha e creare un fronte continuo.

Von Rundstedt, ora che il settore di Caen è solidificato con l'arrivo delle tre divisioni panzer, ha già spostato in riserva verso ovest la Pz Lehr e la 12aPzSS pronte, eventualmente, ad intervenire al centro. Sulle spiagge inglesi, intanto, prende terra la potente Divisione Corazzata delle Guardia e subito si lancia all'attacco della 21aPz. Sposta



Il PzKpfw VI Tiger è stato il più temuto carro armato tedesco in Normandia, quasi impenetrabile frontalmente dai proiettili dei carri alleati, e in grado di effettuare un tiro di potenza devastante con il poderoso 88 mm (KwK 36). In tutti i cannoni la velocità iniziale è soprattutto una funzione della lunghezza della canna e per le truppe alleate era sempre sconvolgente il primo incontro con il cannone del Tiger, «lungo come un palo telegrafico», come tanti soldati ebbero a definirlo. Il suo proiettile del peso di 9,4 kg poteva perforare 120 mm di corazza a 90 metri, 112 mm a 450 metri e 102 mm a 900 metri. A sua volta il Tiger era munito di una corazza frontale di 100 mm con piastre da 80 mm sulle fiancate, pesava 54 tonnellate e aveva una velocità massima di 37 km/h. Era impiegato generalmente in battaglioni autonomi aggregati a corpi o divisioni per scopi operativi specifici. Le sue limitazioni più serie erano una certa pesantezza di movimento e la scarsa affidabilità meccanica.

con un overrun il reggimento ridotto di panzergrenadier intrappolando così il reggimento corazzato che viene subito annientato; Sull'onda dell'entusiasmo si spingono in avanti anche le fanterie raggiungendo di nuovo i sobborghi di Caen. Il comando tedesco, preoccupato, invia subito la 12aPzSS a contrastare la Guard Arm. Div. mentre la 9aPzSS si dirige verso la foce dell'Orne con l'intento di penetrare alla base dello schieramento britannico minacciando alle spalle tutto il settore.

L'Americano ha sempre il suo daffare a Cherbourg dove, vista l'ostinata difesa tedesca, i suoi uomini debbono conquistare il terreno palmo a palmo consumando preziosi S.P. in un'operazione puramente d'attrito. A Carentan gli ultimi resti del 38/17pZGr SS si fanno massacrare a gloria

della Grande Germania portando a termine il compito loro assegnato; far consumare munizioni agli americani!

Turni 11-12-13 (4-13 luglio)

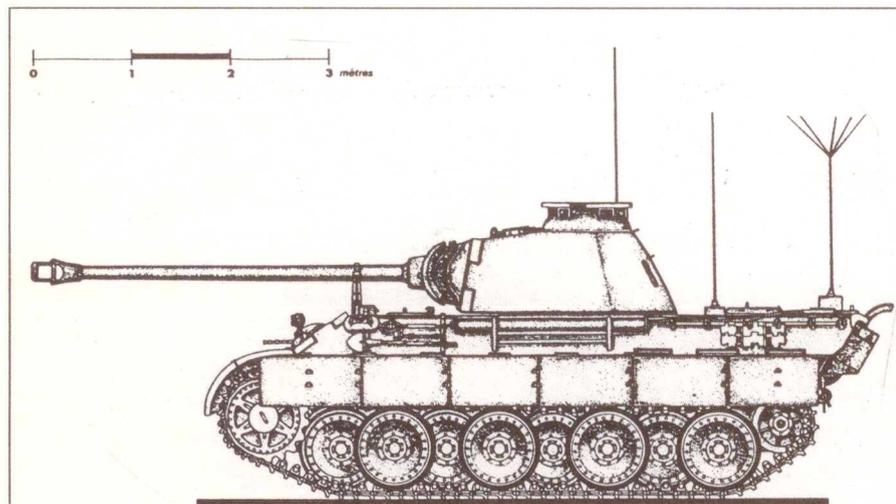
Il sole splende sempre le cielo per la gioia degli aviatori alleati e Monty-Stefano torna al comando delle sue truppe.

Il tedesco sposta le sue unità corazzate verso il fianco destro del settore britannico; la 12aPzSS verso Bayeux, alla sua destra la 1aPzSS mentre la 2aPzSS resta in riserva a sud-ovest di Caen. La 5aFj, giunta di rinforzo dal sud, viene aggregata al Parà Corps che opera nel settore americano. A parte qualche scaramuccia e il solito attacco a Cherbourg che step dopo step assottiglia sempre più i difensori, il fronte rimane sostanzialmente tranquillo. Von Rundstedt, che ha ricevuto i carri di rimpiazzo

per le sue divisioni panzer, decide allora di passare al contrattacco: con la 12aPzSS prima costringe i parà inglesi a ritirarsi e poi attacca la 59aDF britannica posizionata a Bayeux. Piuttosto che ritirarsi dall'importante sito strategico il comandante della divisione preferisce perdere uno step e salvarsi così anche dalle ire di Monty!

La 1a e la 2aPzSS, nel frattempo, contrattaccano la 49aDF che subisce anch'essa delle perdite, ma a sua volta il britannico ne approfitta per conquistare anche l'altro esagono di Caen a nord dell'Orne. L'evolversi della situazione induce il tedesco a richiamare subito verso Caen la 9aPzSS per evitare spiacevoli sorprese; con le spalle più coperte può così indirizzare anche la 1aPzSS su Bayeux che viene conquistata di forza dalle truppe di élite della L.A.H.

A questo punto Monty-Stefano non può più trascurare la pericolosa minaccia che le due divisioni panzer possono portare al suo schieramento; ordina subito il trasferimento nel settore della divisione della Guardia e dell'11a Armata, accorciando e rettificando nel contempo tutto il fronte. Gli americani, intanto, sono sempre alle prese con Cherbourg e decidono di inviare la 35aDF appena giunta dall'Inghilterra a rafforzare l'attacco. A sud la 2aDF conquista finalmente il paesino di Lessay posto alla foce dell'Ay all'estrema sinistra dello schieramento germanico. È un cuneo fastidioso che facendo leva alla base del fronte tedesco potrebbe permettere agli americani di aggirare ad ovest tutto il settore intrappolando



Il PzKpfw V, o Panther, con il suo armamento meno pesante del Tiger ma dotato di maggior mobilità, è stato il miglior carro da combattimento impiegato dai tedeschi nella campagna dell'Europa nordoccidentale. In quasi tutte le divisioni corazzate tedesche uno dei due reggimenti carri era dotato del Panther, che pesava 45 tonnellate, poteva spostarsi con una velocità di 54 km/h ed era difeso da una corazza frontale dello spessore di 100 mm e di 45 mm nella fiancata. Il suo pezzo da 75 mm (KwK 42) aveva una velocità iniziale di 1000 m al secondo e i suoi proiettili potevano penetrare 138 mm di corazza a 90 metri, 128 a 450 metri e 118 a 900 metri. I suoi soli punti deboli nei confronti dello Sherman erano la visuale mediocre consentita dal periscopio e il brandeggio lento della torretta.

irrimediabilmente una grande quantità di truppe. Per questo motivo l'O.K.W. ordina alla Pz Lehr di portarsi al più presto nel settore mentre alla 120a PzSS viene affidato il compito di bloccare le due divisioni corazzate, americane, la 2a e la 3a Arm.

Nel frattempo i parà della 82aUS devono abbandonare il settore di Omaha e raggiungere con i commilitoni della 101a i punti di raccolta per essere riportati in Inghilterra (c'è ancora Market-Garden!): l'americano ne farebbe volentieri a meno, ma ci sono sempre questi maledetti Victory Points che incombono!

Turni 14-15 (14-18 luglio)

Il tempo volge improvvisamente al brutto e le divisioni corazzate tedesche, libere dall'assillo dei cacciabombardieri, scorrazzano impunemente sulle strade della Normandia. La Lehr, giunta a Lessay, contrattacca con l'appoggio della 5aFj e ricaccia indietro gli americani; nel paese si piazzano due reggimenti di paracadutisti ben decisi a non mollare di un metro. Ad ovest di Bayeux, il battaglione di Tigre aggregato alla 12aPzSS ripulisce la spiaggia di Omaha e Port-en-Bassin abbandonati il turno precedente dalle truppe americane, per impedire che diventino fonte di supply. Intanto si compie il destino di Cherbourg; l'ultimo assalto dei boys di Andrea-Bradley ha ragione degli stremati difensori e la bandiera a stelle e strisce sventola finalmente sulla fortezza conquistata.

Dopo quest'ultima fatica gli alleati sono come svuotati di energie: all'inizio del 15° turno sono ancora alle soglie

della zona del bocade e più di metà del tempo a disposizione è volato via. Il tedesco presidia tutti i principali nodi stradali e le sue divisioni panzer a pieno organico sono in riserva subito dietro la linea del fronte: a sinistra, nel settore americano, la Lehr e la 10a SS, al centro al 1a e la 12a SS, alla destra, verso Caen, la 2a e la 9a SS più i resti della 21a Pz.

Siamo giunti, praticamente, al primo turno dell'operazione "COBRA" e tre divisioni americane sono ancora a Cherbourg mentre le riserve di supply sono esaurite. Gli alleati chiedono una tregua e facciamo la conta del V.P. ottenuti alla fine del 14° turno, ovvero per lo scenario indicato come "Battle of the Build-Up". (Il consolidamento dopo la sbarco prima dello sfondamento finale). Dopo controlli accurati

sotto l'egida della Croce Rossa si conteggiano -14 V.P. ovvero una vittoria operativa per il tedesco. A questo punto, dopo brevi e febbrili consultazioni, gli alleati chiedono un Armistizio che viene subito concesso: dopo quasi quindici ore di battaglia sviluppatesi in cinque sedute (per modo di dire, visto che dovevamo giocare in piedi) siamo tutti allo stremo. Eisenhower e Montgomery vengono "invitati" dai rispettivi governi a dimettersi mentre Von Rundstedt, richiamato a Berlino, viene insignito dal Fuhrer della Croce di Cavaliere con fronde di quercia tempestate di diamanti. Prossima destinazione: il Fronte Orientale per un "Trial of Strength": ma questa è un'altra storia....!

Nicola Quitadamo



OBIETTIVO VYAZMA

(PANZERGRUPPE GUDERIAN)

Benchè in termini di P.Vittoria, il principale obiettivo di Guderian sia Smolensk, è solo per la cattura di Vyazma che il giocatore tedesco deve cominciare a considerare positiva l'operazione di penetrazione nel suo insieme. La vittoria in Panzergruppe Guderian dipende nel 90% dei casi proprio dalla cattura di questo nodo ferroviario in territorio sovietico.

Difendere Smolensk dai "panzer" è difficilissimo, a essere ottimisti, e ben difficilmente il giocatore sovietico potrà sperare di contendere al suo avversario Roslav e Yel'nya per non parlare di Orsha, Mogilev e Vitebsk; tutti punti chiave per entrambi gli schieramenti.

Con questo non intendo affatto dire che queste cittadine non devono essere difese, al contrario, devono esser "ben" difese ma con chiaro in mente che sono destinate a cadere, come cadranno indicherà però la reale portata del successo, o dell'insuccesso tedesco.

Dalle premesse è intuibile che il filo conduttore di questo articolo sarà una serie di suggerimenti atti a rendere il più tenace ed efficace possibile la difesa del "sacro suolo sovietico".

L'idea e l'ispirazione non sono nuovi, all'argomento la rivista General (AH) ha dedicato interi numeri arrivando a prospettare in Smolensk una possibile seconda Stalingrado...??

Via via si sono avvicinate tra le sue pagine difese a "uovo", difese a "scacchiera", difese

'muro dopo muro" e altre aventi purtroppo come comune denominatore una rigidità di applicazione di dubbio effetto. Mi è capitato più volte di vedere un "Guderian" versatile aggirare, travolgere, o annullare questi sistemi difensivi con relativa difficoltà.

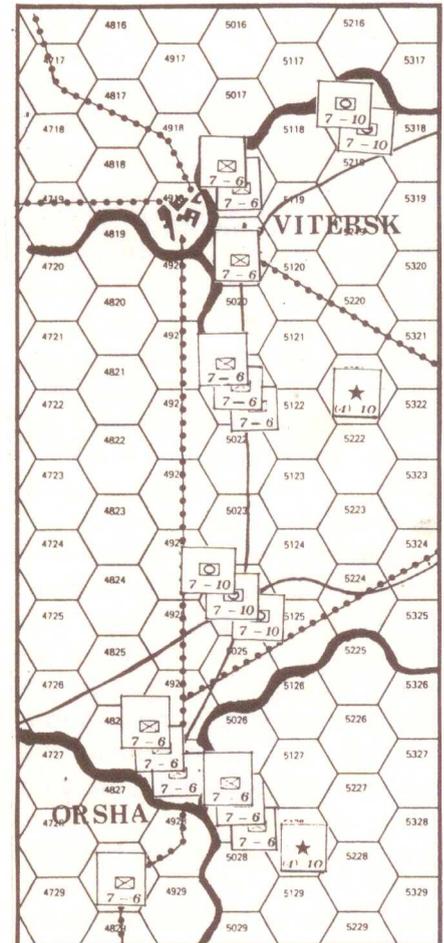
Ogni volta che mi sono trovato ad indossare i panni dei generali di Stalin ho tentato di sperimentare le possibili alternative ai sistemi sopracitati basandomi sulle possibilità di rallentare l'avanzata tedesca con "mirati" contrattacchi.

L'unica possibilità di successo per il sovietico risiede proprio nella sua capacità di condurre una difesa "elastica" e soprattutto **NON** passiva. Non è affatto vero che non gli è mai conveniente attaccare, deve solo farlo al momento opportuno e a determinate condizioni; con un minimo di attenzione saprà cogliere il momento e il luogo adatto per isolare e annientare almeno un Pz.Corp e due o tre divisioni motorizzate.

Indicate le linee generali è bene venire al pratico: non intendo specificare esagono per esagono, come, dove e quando schierare le divisioni russe ma piuttosto con che criterio schierarle per renderle efficaci.

Una buona difesa ha tra i suoi elementi un aspetto che non sempre è stato valorizzato a dovere, l'interdizione aerea!

Questa opzione è stata troppo spesso utilizzata con ritardo (dopo 7° turno) e a partita già



decisa, mentre possono verificarsi situazioni che consentono al russo di fermare lo slancio offensivo tedesco quando ancora Smolensk non è stata evacuata. Basta considerare che una efficace interdizione alla strada principale può mettere "fuori rifornimento" molte delle Panzer Division schierate a sud del Dnepr. Fate quindi molta attenzione nell'uso dei vostri Yak 9. Come detto inizialmente Smolensk è destinata a cadere, (che diventi una Stalingrado è solo una chimera) ma ciò non deve avvenire prima del 5°/6° turno di battaglia. Per cadere

non intendo che un Pz Corp vi entri e vi faccia la fine del topo, come a Stalingrado appunto, ma che venga occupata da più unità tedesche in grado di rifornirsi ed agire.

La difesa del triangolo Orsha, Vitebsk, Smolensk è il problema iniziale e principale di Koniev e colleghi.

Partendo dal presupposto che i Panzer privi del controllo sul tratto iniziale della strada (Orsha sovietica) non sono rifornibili facilmente a sud del Dnepr, a nord non parliamone, e anche dopo (Orsha tedesca) le loro punte più avanzate non possono spingersi oltre la colonna 22XX / 23XX risulta evidente che la sponda nord del Dnepr sarà la prima linea difensiva e che i boschi a nord, nord-est di Orsha di vitale importanza.

Per indurre il giocatore tedesco a portare il peso del suo attacco a sud del fiume un buon sistema è quello di allestire una difesa tra Orsha e Mogilev che sia abbordabile, ma che non crolli in un solo turno.

D'altro canto i Panzer ben volentieri si porteranno in territorio aperto piuttosto che incocciare, senza il supporto del-

la fanteria, contro unità ignote e ben posizionate. (bosco X 2, bosco e fiume X 3).

Ottenuta questa piccola vittoria tattica, la sola 22a Armata di Yershakov sarà in grado di coprire il nord della Dvina evitando ogni possibile aggiramento su questo lato del fronte. Le posizioni nel "triangolo" Orsha, Vitebsk, Smolensk andranno consolidate mantenendo però una riserva mobile, possibilmente con qualche meccanizzato, pronta a tamponare possibili falle o a contrattaccare unità isolate.

Parte della riserva potrà essere costituito da unità provenienti dal fronte sud-ovest; queste unità opzionali vanno portate in mappa senza alcun indugio perchè da essa dipenderà anche la difesa di Roslav che costringerà il giocatore tedesco a disperdere parte delle sue forze.

Prima di proseguire, consiglio ai lettori di dare uno sguardo alle varianti contenute al termine di questo scritto; tali varianti sono state utilizzate con pieno successo nel torneo su "Panzergruppe Guderian" svoltosi a Milano e giunto ora alla fase finale. Le piccole ma importantissime variazioni

sono state un vero tocco di bacchetta magica in termini di bilanciamento e offrono ora a entrambi gli schieramenti buone possibilità di vittoria.

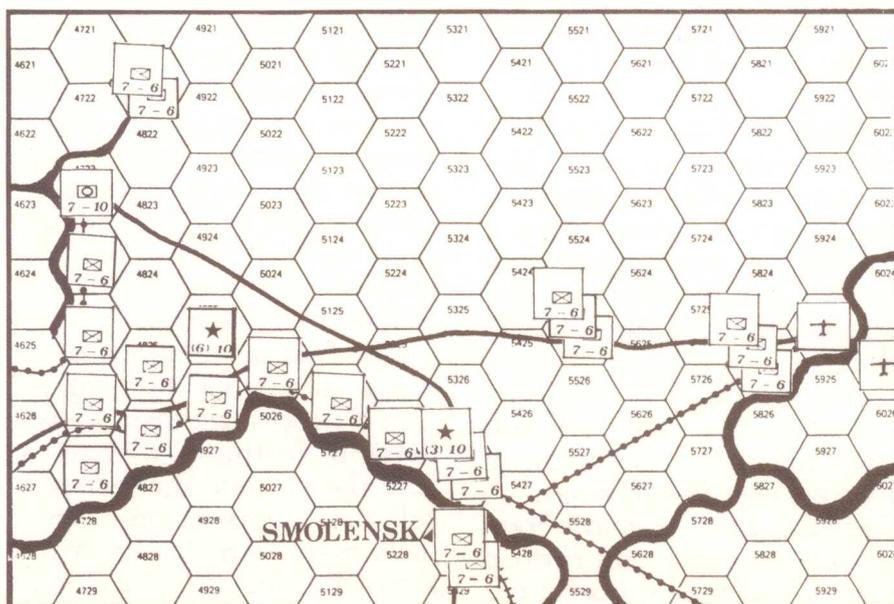
Ora nuovamente tra le granate....

Svolta con efficacia la prima parte di "rallentamento e immobilizzazione" l'arrivo delle fanterie tedesche porterà la pressione sulle nostre linee a un livello non sostenibile, e le infiltrazioni oltre il Dnepr diverranno numerose. A questo punto diverrà inutile alimentare la prima linea con unità destinate solo ad essere isolate ed annientate, risulterà invece necessario conservare il più a lungo possibile gli esagoni di strada che si snodano dentro i boschi e prepararsi ad organizzare una nuova difesa tra Smolensk e le paludi di Gobra. Nella figura vi è un ottimo esempio di quella che potrebbe essere la dislocazione delle divisioni sovietiche nella seconda parte delle operazioni (4°/5° turno) prima della evacuazione di Smolensk e il riposizionamento per la definitiva difesa di Vyazma.

La cittadina di Roslav ben si presta a diversivo nel quadro dell'intera operazione difensiva sovietica grazie al suo non trascurabile valore in termini di P.Vittoria.

La sua posizione, ben protetta da boschi e fiumi, ne consente una discreta difesa con non più di 7/9 divisioni di fanteria e un solo Quartier Generale (QG) di valore 3.

Non meno di due Pz Corp e altrettante divisioni meccanizzate saranno necessarie per un assalto consistente senza però la garanzia di una rapida soluzione, al tempo stesso il loro spostamento costituirà un inevitabile alleggerimento della pressione tedesca sul fronte principale delle operazioni.



Cedendo spazio (Smolensk e Yel'nya) per il tempo, un buon numero di divisioni sovietiche sarà in grado di disporsi su una duplice linea difensiva tra la biforcazione del Dnepr e i boschi a sud-ovest di Vyazma. Questa nuova posizione non dovrebbe subire consistenti assalti prima del 7°/8° turno dando il tempo alle affluenti riserve di disporsi sull'ultima e **NON** cedibile posizione: i boschi intorno a Vyazma!!!

Qui si tratterà di applicare una vera e propria difesa alla "Russia" sacrificando divisioni ma non cedendo un solo esagono ove possibile!

Anche i Panzer comunque dovrebbero a questo punto non essere più integri dopo tanti turni di combattimento ed è proprio qui che con la collabo-

razione aerea potremo infliggere loro qualche "pesante" perdita.

L'alternativa di aggirare l'ostacolo Vyazma, puntando su Kaluga a est o su Rzhev e Grhatsk a nord, nord-est, è più apparente che reale per i tedeschi; i numerosi ostacoli naturali e qualche ben piazzata divisione russa renderanno i loro rifornimenti un vero "terno al lotto".

Dopo aver tanto tenacemente difeso ogni metro di "sacro suolo sovietico" sarà proprio a questo punto che si verificheranno le più promettenti possibilità di contrattacco specialmente ai primi accenni di "split" divisionale tedesco.

Rammentando che l'eliminazione di un solo reggimento meccanizzato vale il sacrificio

di due o tre divisioni russe non bisognerà mai farsi sfuggire le più piccole opportunità.

Imprimendo chiaramente nella mente del nostro avversario che al primo accenno di "split" saremo pronti all'assalto lo costringeremo ad accettare perdite che indeboliranno, e di molto, la capacità penetrativa (overrun) dei Panzer.

Gli ultimi due turni saranno una vera battaglia, ma se in precedenza non avremo commesso errori macroscopici il successo dovrebbe essere a portata di mano...!! evitandoci il gratuito viaggio in Siberia che Stalin sarebbe lieto di offrirci in caso contrario...!! e ora....buon divertimento.

Oscar Crippa

PANZERGRUPPE GUDERIAN (varianti ed errata)

5.21 (variazione)

La 16a Armata e al 19a Armata sono entrambe libere di muovere sin dal 1° turno di gioco; non è più necessario verificarne la mobilità mediante lancio del dado.

15.0 Condizioni di vittoria

15.2 (variazione) al termine dello scenario il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di P.Vittoria sarà considerato vincitore.

Punti assegnati al giocatore tedesco

1) Per ognuna delle prime cinque unità del fronte sud-ovest che il giocatore sovietico porta in mappa, il giocatore tedesco ottiene un (1) p.Vittoria. Per ognuna delle successive cinque unità ottiene due (2) p.Vittoria.

Nel caso in cui il giocatore sovietico faccia ricorso a tutte e dieci le sue divisioni del fronte sud-ovest, il giocatore tedesco potrà accumulare un massimo di 15 P.Vittoria.

Punti assegnati al giocatore sovietico:

1) il giocatore sovietico riceve cinque (5) P.Vittoria per ogni intera divisione tedesca eliminata ad eccezione della divisione di Cavalleria. Singoli reggimenti eliminati non assegnano p.Vittoria.

2) Il giocatore sovietico riceve due (2) P.Vittoria per ogni città ricatturata dopo l'occupazione tedesca. A tal fine tutti gli esagoni della città devono essere stati controllati dal tedesco al termine del precedente turno di gioco tedesco; in

aggiunta egli deve essere stato in grado di tracciare una linea come descritto nel caso 15.11 al lato mappa ovest.

Una città è considerata ricatturata se il giocatore sovietico ne controlla tutti gli esagoni al termine del suo turno di gioco. Il sovietico riceve punti per la ricattura di una città ogni volta che questo accade

Punti assegnati ad **entrambi** i giocatori :

Entrambi i giocatori ricevono P.Vittoria per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine dello scenario come da scheda

	Tedesco	Sovietico
Vitebsk	10	10
Orsha	5	5
Mogilev	5	5
Smolensk	25	25
Roslav	10	10
Yel'nya	10	10
Rzhev	5	5
Gzhatsk	5	5
Vyazma	15	15
Kaluga	20	20
Hex 5907	20	20
Hex 5915	20	20

SCENARI TORNEO DI PANZER LEADER



SITUAZIONE MC - 1

ARRACOURT

19 settembre 1944 : Il 113° Reggimento Panzer Grenadier viene respinto, dopo un contrattacco, dal CCA della 4a Divisione Corazzata Americana, nonostante l'intervento a sostegno operato dalla 3a Brigata Panzer, lungo il fianco settentrionale del canale - Marne-Rhine.

PIAZZAMENTO

ALLEATI: Piazzano per primi, il Gruppo A ovunque all'interno della città di Grancelles. I rimanenti gruppi entrano

durante il corso del gioco. Il Gruppo B entra al primo turno di gioco dal bordo sud e/o ovest della mappa D; il Gruppo C entra al primo turno di gioco ovunque dal bordo ovest della mappa; il Gruppo D entra al secondo turno di gioco ovunque dal bordo ovest della mappa; il Gruppo E entra al terzo turno di gioco ovunque dal bordo ovest della mappa; il Gruppo F entra al quarto turno di gioco ovunque dal bordo ovest della mappa; il Gruppo G. al quinto turno di gioco dal bordo nord della mappa A, ad ovest della fila d'esagoni I inclusa; il Gruppo H entra all'ottavo turno di gioco ovunque dal bordo ovest della mappa D.

TEDESCHI: Entrambi i gruppi entrano durante il corso del gioco. Il Gruppo A entra al primo turno di gioco dal bordo est della mappa A; il Gruppo B entra al sesto turno di gioco dal bordo sud della mappa D, ad est della fila d'esagoni Q.

REGOLE SPECIALI:

NESSUNA

DURATA DEL GIOCO

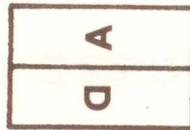
12 TURNI, i tedeschi muovono per primi

CONDIZIONI DI VITTORIA

TEDESCHI: 3 punti per ogni unità tedesca uscita dal bordo

ovest della mappa A, 2 punti per ogni carro, cacciacarri o cannone semovente alleato distrutto, 1 punto per ogni altra unità alleata distrutta

MAPPA:



**FORZE DISPONIBILI:
ALLEATI:**

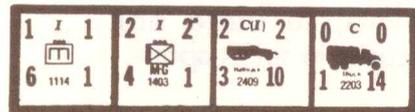
4^a DIVISIONE CORAZZATA (elm)



1 2 2



1



4 2 2 4



1 1



1 1 2 2



4



1 2 6 6



1 2

Gruppo A
Gruppo B
Gruppo C
Gruppo D
Gruppo E
Gruppo F
Gruppo G
Gruppo H

ALLEATI: 3 punti per ogni unità alleata uscita dal bordo nord della mappa A, ad est della fila di esagoni 1, 2 punti per ogni carro tedesco distrutto, 1 punto per ogni altra unità tedesca distrutta.

I livelli di vittoria vengono determinati dalla differenza dei punteggi conseguiti da entrambi i contendenti:

Una differenza da 4 a 8 punti determina una vittoria:
MARGINALE

Una differenza da 9 a 18 punti determina una vittoria:
TATTICA

Una differenza di 19 punti o più grande, determina una vittoria:
DECISIVA

Una differenza da 1 a 3 punti determina sempre un **PARI**.

TEDESCHI:

113^o Regg. Panzer Grenadier (-)



8 9 9 2 1



3

3^a Panzer Brigade (-)



5 3 2 2 3

Gruppo A
Gruppo B

SITUAZIONE MC 2

LUNEVILLE

15 settembre 1944 : Scontro fra il 42° Squadrone di Cavalleria Corazzata Americano ed il Battaglione da Ricognizione della 15a Divisione Panzer Grenadier, che avvenne all'interno ed attorno la città di Luneville, a sud-est di Nancy.

PIAZZAMENTO

TEDESCHI: Entrano al primo turno di gioco dal bordo ovest della mappa, dagli esagoni A3 e/o A8, le unità non veicolari caricate sui trasporti.

ALLEATI: Entrano al primo turno di gioco dal bordo est della mappa, dagli esagoni GG3 e/o OO8, le unità non veicolari caricate sui trasporti.

REGOLE SPECIALI:
NESSUNA

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Ogni giocatore riceve 5 punti per ciascuna delle proprie unità in esagoni appartenenti alla città di NECE al termine del gioco ed 1 punto per ogni unità avversaria eliminata. I livelli di vittoria vengono determinati dalla differenza dei punteggi conseguiti da entrambi i contendenti:

Una differenza da 1 a 5 punti determina una vittoria:
MARGINALE

Una differenza da 6 a 15 punti determina una vittoria:
TATTICA

Una differenza di 16 punti o più grande, determina una vittoria: **DECISIVA**

FORZE DISPONIBILI :

ALLEATI :

42° Btg. Cavalleria Corazzata (+)

14 H 10 9 MAY 10 8 5401	5 A 5 5 MO STUART 11 7201	3 A 5 3 MA 15 3303	4 I 2* 10 ARM 1 1539	2 I 2* 6 1516 1
2	3	9	3	3

1 I 1 6 1115 1	2 CI 2 3 2407 10	2 CI 2* 2 MO STUART 14 2222
1	4	3

TEDESCHI :

Btg. da Ricognizione, 15° Panzer Grenadier

12 A 8 12 6200 8	2 H 4 3 3503 16	6 A 5 3 3200 14	13 A 8 3 3600 14	6 I 1 6 1548 1
1	3	1	1	1

3 I 2 10 1121 1	3 I 2* 8 1525 1	3 M 12 81 mm 3 0521 1	2 CI 2 4 2408 10
1	3	2	6

MAPPA :

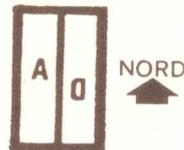


SITUAZIONE n.6

AVRANCHES

31 Luglio 1944: Unità superstiti della 77a Divisione di Fanteria e della 5a Divisione Paracadutisti appoggiate da 15 cannoni d'assalto, attaccano unità americane della 4a Divisione Corazzata ad Avranches.

ORIENTAMENTO MAPPE



PIAZZAMENTO.

TEDESCHI: Per primi ovunque sulla mappa, ma a nord del fiume principale. Muovono per primi.

AMERICANI: Per secondi ovunque sulla mappa, ma a sud del fiume principale. Nessuna unità corazzata Americana, può essere piazzata all'inizio del gioco nella città di Grancelles.

REGOLE SPECIALI:

Considerare il ponte in D-BB6 distrutto, e perciò intransitabile

CONDIZIONI DI VITTORIA:

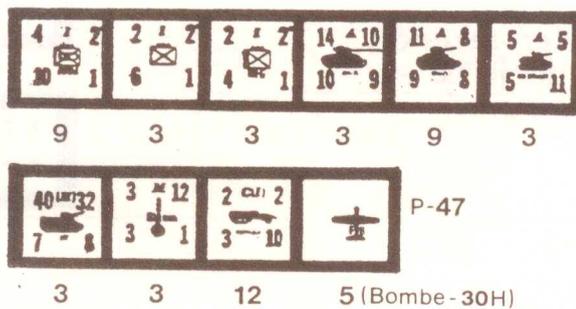
Il giocatore americano vince se al termine della partita controlla tutti gli esagoni della città di Grancelles, e il ponte in A-J2.

Il giocatore tedesco vince se al termine della partita controlla almeno un esagono della città di Grancelles.

In ogni altro caso il gioco è pari.

FORZE DISPONIBILI:

ALLEATI: Elementi della 4^a Divisione Corazzata



TEDESCHI: Unità superstiti della 77^a Divisione di Fanteria e 5^a Divisione Paracadutisti rinforz.



TURN RECORD TRACK

GERMAN move first	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
-------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

SITUAZIONE n.10

FIUME OUR:

15 settembre 1944: Il C.C.R. della 5a Divisione Corazzata Americana, ingaggia combattimenti con forze tedesche sulla riva nord del fiume Our.

PIAZZAMENTO:

TEDESCHI: Per primi, il gruppo A ovunque sulle mappe "C" e "D", ma a nord del fiume est-ovest: il gruppo B, entra al primo turno dovunque dal lato sud della mappa

AMERICANI: Per secondi, ovunque a sud del fiume est-ovest. Muovono per primi

REGOLE SPECIALI:

Nessuna

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Dipendono dal numero di esagoni di città controllati dai due giocatori al termine del gioco;

Il giocatore americano controlla 14 esagoni di città:
DECISIVA

Il giocatore americano controlla 12 esagoni di città:
TATTICA

Il giocatore americano controlla 11 esagoni di città:
MARGINALE

Il giocatore tedesco controlla 2 esagoni di città:
MARGINALE

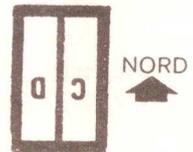
Il giocatore tedesco controlla 3 esagoni di città:
TATTICA

Il giocatore tedesco controlla 5 esagoni di città:
DECISIVA.

Nel caso che ambedue i gio-

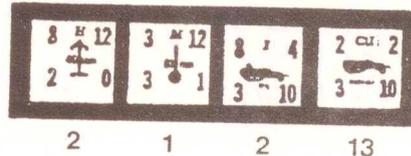
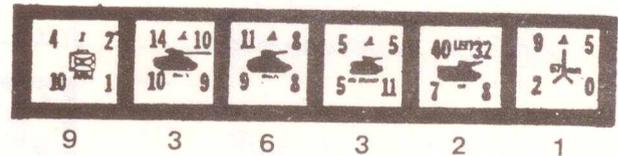
catori raggiungano lo stesso gradino di vittoria, la partita si concluderà in parità.

ORIENTAMENTO MAPPE

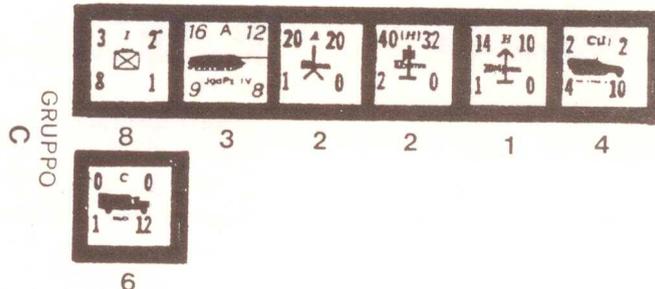
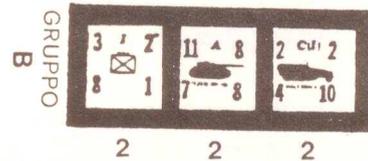
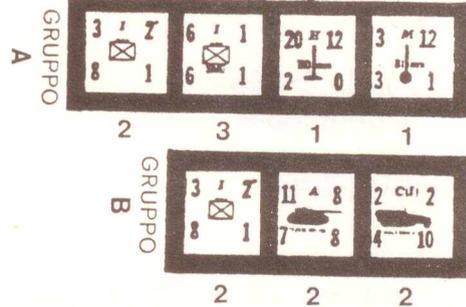


FORZE DISPONIBILI:

ALLEATI: C.C.R. della 5^a Divisione Corazzata



TEDESCHI: Elementi misti appartenenti alle Divisioni Panzer Lehr e 19-VG



TURN RECORD TRACK





MEN^{-AT-}ARMS

TACTICAL COMBAT 1200 BC-1500 AD

SCENARI

Ecco alcuni scenari per "Men at Arms" da Moves; ne seguiranno altri attinti sia da Moves stessa sia "fatti in proprio".

Poitiers, 19.9.1356.

Combattenti: *Blu* (Inglese), circa 16.000 uomini (4.000 di cavalleria pesante, 4.000 di cavalleria leggera, 3.000 arcieri, 1.000 fanti leggeri), condotti da Edoardo, il principe nero.

Rossi (Francesi), circa 35.000 uomini (8.000 soldati, 8.000 di cavalleria leggera, di cui solo 3.000 montati, 4.500 mercenari, inclusi 2.000 arcieri, e 15.000 uomini della milizia) condotti dal Re Giovanni. (Fig. 7)

Note storiche:

Dopo la vittoria di Crecy, una tregua di 8 anni interruppe le ostilità tra Inghilterra e Francia, ma i prolungati negoziati non sortirono alcun effetto. Quindi le forze inglesi ritornarono nel nord della Francia nell'Agosto, e nel Settembre del 1356. Con alcune devastanti incursioni Edoardo, Principe di Galles, il principe nero, condusse

16.000 soldati professionisti, principalmente arcieri inglesi, cavalleria aquitana e fanteria leggera. Le forze francesi, sotto il Re Giovanni, attraversarono la Loira all'inseguimento degli inglesi, che si ritiravano verso sud. Vicino Poitiers, il 17 settembre, francesi ed inglesi entrarono in contatto.

Il giorno successivo, dopo alcuni tentativi di negoziato, senza esito, gli inglesi presero posizione su un pendio rivolto a nord. La sinistra era protetta da una palude e da alcune irregolarità del terreno, mentre la destra era protetta dai carri di rifornimento.

Il fronte, di circa 1.000 yards, 900 metri, più o meno, era coperto da una fila di siepi, allineato con gli arcieri ed una piccola riserva a cavallo.

I francesi, invece, erano organizzati in quattro "battaglie", con 3.000 uomini a cavallo avanti.

Con lo spiegamento della maggior parte dei loro cavalieri a piedi, i francesi persero il vantaggio della mobilità, ed in più sommarono quest'errore con un piano tattico, che

prevedeva l'attacco diretto di questi "cavalieri senza cavallo".

Alle prime luci del 19, Edoardo aveva iniziato a ritirarsi, quando i francesi avanzavano, e conseguentemente gli inglesi interruppero la loro ritirata per occupare le posizioni di combattimento.

L'attacco francese fu mal coordinato con gli arcieri (2 A 1) come schermo in supporto della cavalleria (3 C 1). Gli attacchi furono ricacciati indietro dal fuoco d'infilata degli arcieri inglesi (3 A 1) e dalla fanteria leggera (1 Li), mentre i cavalieri (4 C 1, 4 C 2) tenevano il centro. La seconda "battaglia" francese di cavalieri smontati (4 S 1, 3 S 2, 3 P 2) avanzò lentamente e le sue perdite furono molto pesanti nel prolungato scontro che ne seguì. I rinforzi inglesi colmarono i vuoti apertisi nelle linee ed entrambe le parti si combatterono accanitamente. La vista della seconda "battaglia" in ritirata causò la rotta della terza (2 S 2, 2 P 1, 6 P 2). La quarta ed ultima (4 S 1, 2 P 2), comandata da Giovanni (L1) avanzò,

ed Edoardo (L2), attirò la sua riserva di cavalleria leggera e quando gli arcieri si unirono nel combattimento ravvicinato, il risultato fu la definitiva sconfitta francese. Il Re Giovanni fu catturato ed i francesi persero 2.500 cavalieri e molti altri furono presi prigionieri. Gli inglesi ebbero 2.000 tra morti e feriti. (Fig. 8)

Ordine di battaglia:

Blu (inglesi) 3 A 1, 4 C 1, 4 C 2, 2 L 1, 1 L 2 (BPV = 20). Disc. = 10. BP = 30

Rossi (francesi) 8 S 1, 5 S 2, 2 P 1, 15 P 2, 2 A 1, 3 C 1, 1 L 1 (BPV = 15). Disc. = 6 BP = 20

Avvaying instructions.

Mappa = 8D - 10D, 10B - 11D, 11C - 6C, 6B - 2B, 2D - 7D, 7C - 8A. Le mappe 8, 10 ed 11 sono il nord.

Termpo: Muddy

Set up: *blu*, per primi, sulla mappa 2 *rossi* per secondi, sulla mappa 10, e muovono per primi.

Vittoria: *rossi* (francesi): MARGINALE;
blu (inglesi): DECISIVA

Regole speciali.

Rossi (francesi): le unità sono assegnate ad una specifica "battaglia" per lo spiegamento tattico; tutte le unità della stessa "battaglia" devono operare entro tre quadrati l'una dall'altra in ogni momento.

Blu (inglesi) nei turni dispari, gli arcieri hanno la possibilità di lanciare due volte.

Scala: ogni unità = circa 1000 uomini o cavalieri

Crecy, 25.8.1346

COMBATTENTI

Blu: inglesi e gallesi, circa 20.000 soldati bene addestrati (10.000 arcieri, 3.000 cavalieri ed uomini d'armi, 4.000 della fanteria leggera)

SOMMARIO DEI TIPI DI UNITA':

I valori indicati sono in ordine:
Attacco-Difesa-Movimento di unità integre, la seconda riga indica gli stessi valori con l'unità disordinata

IDENTIFICAZIONE VALORI DESCRIZIONE

	P1 6-3-6 2-2-2	1a classe Lancieri e Picchieri
	P2 3-2-6 1-1-3	2a classe Lancieri e Picchieri (Milizia)
	S1 4-5-10 3-4-6	1a classe Fanteria e Fanteria corazzata
	S2 3-4-8 1-2-4	2a classe Fanteria e Fanteria corazzata
	A1 2-2-8 (4) 1-1-6 (3)	1a classe Arcieri (Arco lungo e Balestra)
	A2 1-1-7 (3) 0-1-5	2a classe Arcieri
	C1 6-4-16 3-3-8	1a classe Cavalleria Pesante
	C2 4-2-16 1-1-6	2a classe Cavalleria Leggera e Milizia
	LI 2-3-9 1-1-6	Fanteria Leggera
	MA 1-1-16 (2) 1-1-3 (1)	Arcieri a Cavallo
	G1 3-1-4 (6) 1-1-3 (4)	1a classe Truppe con armi da Fuoco
	Lx 0-1-20 0-1-8	Leader

gallesse, 3.000 di cavalleria leggera)) comandati da Edoardo III.

Rossi: francesi, circa 60.000 uomini, inclusi molti indisciplinati (12.000 cavalieri pesanti ed uomini d'armi, 6.000 arcieri mercenari genovesi, 17.000 di cavalleria leggera, 25.000 di leva comunale) sotto Filippo VI.

NOTE STORICHE.

Nel luglio del 1346, Edoardo III d'Inghilterra sbarcò in Francia per liberare dall'assedio il castello di Aignillon, in Guascogna e per supportare le forze alleate nelle Fiandre

ed in Bretagna. Il suo esercito da campo di 2.000 uomini includeva molti veterani delle guerre scozzesi. Era una forza reclutata appositamente per questa campagna. Gli inglesi sbarcarono a La Hogue, vicino Cherbourg, marciarono verso l'interno, catturando poi Caen (è un'abitudine che si continuerà anche nel 1944, n.d.t.) Seguì, dopo questo risultato, la marcia verso la Senna che, le forze inglesi desideravano attraversare prima di entrare in contatto con quelle francesi. Queste, d'altro canto, mancarono la loro occasione di attaccare gli inglesi intenti nell'attraversamento del grande

fiume, divisi sulle due rive.

Quando gli inglesi continuarono la loro marcia verso nord, furono talonati da vicino dai francesi. Il 25 agosto, Edoardo spiegò le sue forze vicino Crecy in un pendio rivolto verso l'asse d'avanzata dei francesi. Le forze inglesi erano spiegate in tre "battaglie" e divisioni. Il fianco destro (4 A 1, 2 Li) nominalmente sotto Edoardo, Principe di Galles (il principe nero), ma effettivamente comandate dal Conte di Warwick, schierato più vicino a Crecy e protetto dalla riva del fiume. Il fianco sinistro (4 A 1, 2 Li), comandato dai conti di Arundel e di Northampton, fu scaglionato leggermente all'indietro, verso il villaggio di Wadicourt. Il re Edoardo (L 2) coprì il vuoto tra le due "battaglie" avanzate con una terza forza (2 A 1, 3 C 1, 3 C 2) disposta leggermente dietro le altre due.

L'esercito francese arrivò in una lunga colonna più tardi, nel pomeriggio e le truppe di testa si imbararono in quelle inglesi verso le 18.00, con la luce crepuscolare nei loro occhi. Senza aspettare un'adeguata ricognizione, gli arcieri mercenari (6 A 1) si schierarono avanti, e la cavalleria si mosse velocemente (12 C 1, 17 C 2), lasciando dietro i soldati a piedi (15 P 2, 10 S 2). Una tempesta di tuoni squarciò il campo. I genovesi serrarono le file ed arrivarono a meno di 150 yards, 135 metri, dalle linee nemiche, finendo sotto il tiro degli arcieri inglesi. Filippo (L 1) mandò avanti i suoi cavalieri ed ondata dopo ondata questi furono respinti dall'accanito e micidiale tiro inglese. Le formazioni inglesi resistettero ed una dozzina di cariche e la fine della battaglia trovò 10-20.000 francesi morti sul campo, inclusi 1500 signori e cavalieri; gli inglesi persero circa 200 uomini.

Crecy mostrò ad un'Europa sgomenta ciò che Edoardo aveva imparato durante le sue guerre contro gli scozzesi. Una forza di arcieri a piedi bene addestrati poteva sconfiggere decisa-

mente una forza di cavalleria pesante e che i giorni della supremazia dei cavalieri corazzati stavano finendo.

Ordine di battaglia:

Blu (inglesi): 10 A 1, 3 C 1, 3 C 2, 4 Li, 1 L 2 (BPV = 20). Disc = 10. BP = 30

Rossi (francesi): 15 P 2, 10 S 2, 12 C 1, 17 C 2, 6 A 1, 1 L i (BPV = 20). Disc = 6 BP = 15

Arraying instructions

Ordine della mappa: 3B-ID, 1B-2B, 2A-10A, 10D-11B, 11D-12D, 12C-3C.

LA MAPPA A É IL NORD

.Tempo, freddo, pioggia, umidità.

Blu (inglesi): si dispongono per primi sulle mappe 3, 1 e 2

Rossi (francesi): si dispongono per secondi sulla mappa 11 e muovono per primi.

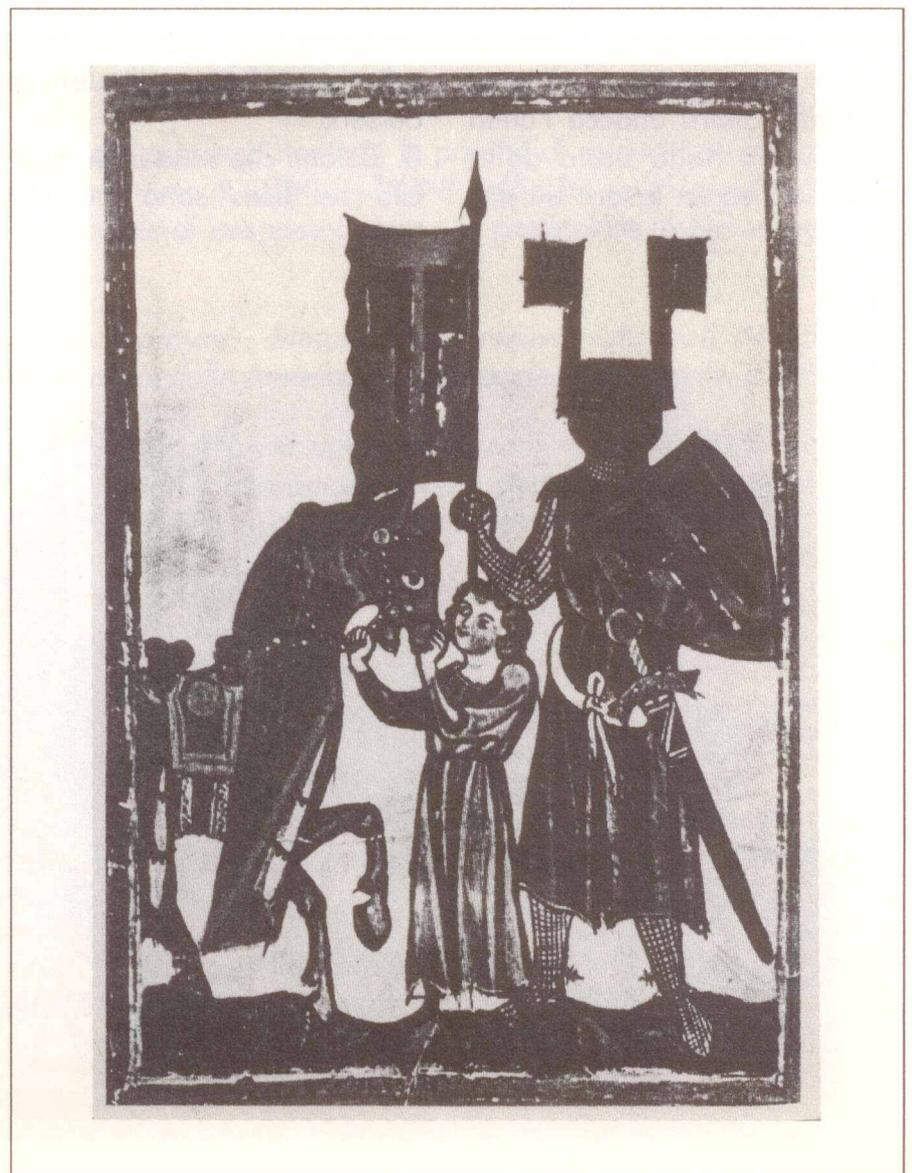
VITTORIA:

Blu (inglesi) DECISIVA; rossi (francesi): MARGINALE

Regole speciali:

Blu (inglesi): nei turni dispari, gli arcieri (tutti) possono lanciare due volte.

Scala: ogni unità: 1000 uomini o cavalieri



CHE FA UN "ELEFANTE INFEROCITO" ?

Questa è l'errata per Hannibal, S & T (# 141, circa gli elefanti berserk.

Un'unità di elefanti che subisce un bit in combattimento, diventa berserk. Un'unità di elefanti berserk è trattata come segue: (HIT)

1. Immediatamente attacca la più vicina unità nella zona centrale del display tattico; se non ci sono unità nel display centrale, allora attacca l'unità più vicina nella zona della propria riserva (usare un tiro

di dado in caso di discrepanze). Notare che quest'attacco avverrà nel mezzo del segmento di combattimento dell'avversario.

2. L'attacco è risolto come un normale combattimento, tranne che l'unità di elefanti è eliminata alla fine del combattimento, e l'unità difendente non può effettuare alcun attacco difensivo. Non c'è "flanning advantage" per gli elefanti berserk.

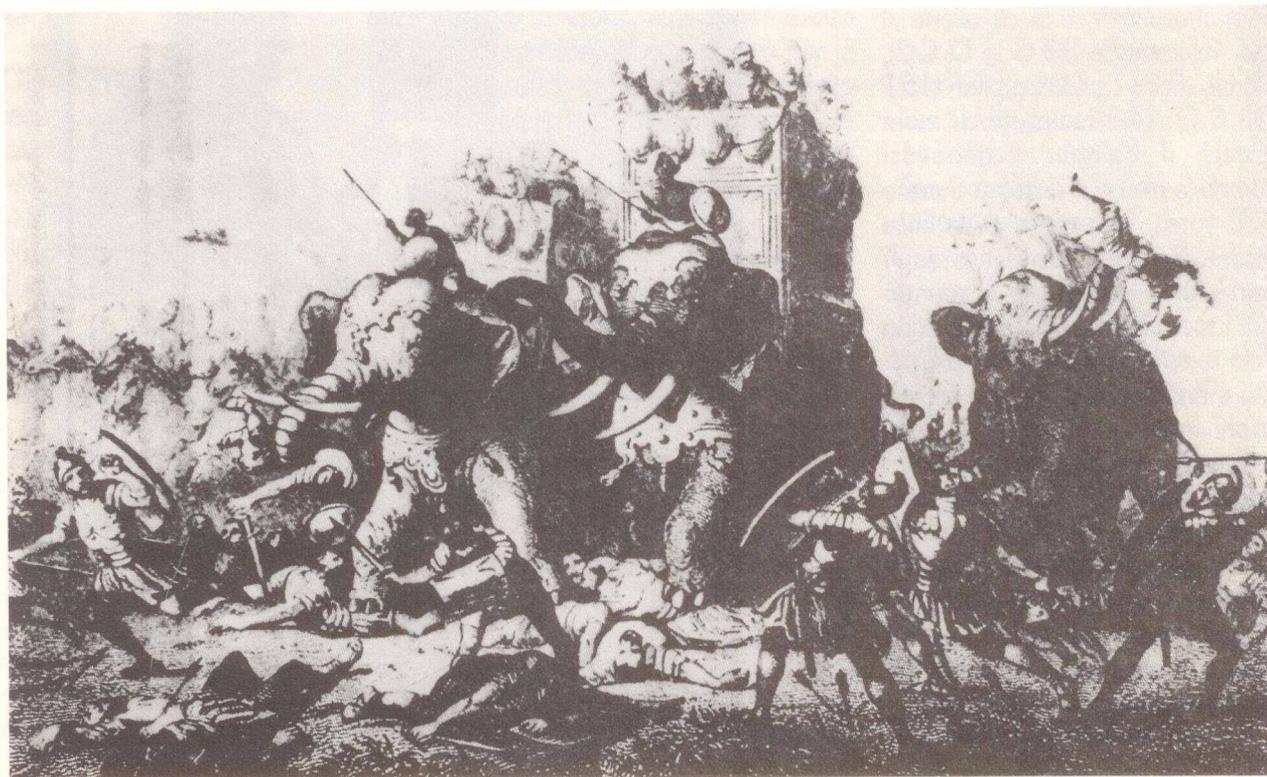
3. Elefanti che sono in un esercito che "flees" sono automati-

camente eliminati.

Colon a cui servisse un'errata aggiornata e completa di Hannibal, possono inviare una busta autoindirizzata completa di un coupon di risposta internazionale, cioè devono inviare una SAST, a:

Hannibal errata
c/o Decision Games
P.O.Box. 4049
Lancaster, CA 93539-4049
Usa

Mauzio Foggetti



CIVIL WAR

A dispetto del generale successo di vendite che hanno riscosso da noi, molti dei giochi della Victory Games non sembrano essere molto giocati (serie delle "flotte" a parte), almeno a giudicare dalle statistiche del Torneo Masters o da ciò che si vede sui tavoli delle convention.

Se ciò è vero, vi è almeno un gioco a cui viene fatto un grosso torto: CIVIL WAR.

Questo titolo ha infatti tutti i requisiti per meritare ripetute partite: dalla grafica eccellente tipica della prima produzione Victory, alla chiarezza delle regole prive di "buchi" o ambiguità, al perfetto bilanciamento, al livello di "suspence" non comune per un gioco strategico.

E poi è anche l'unico gioco di dimensioni "giuste" (non un mostro ingiocabile, nè un qualcosa di troppo elementare, privo di ogni sapore storico sull'argomento).

Insomma CIVIL WAR sembra perfetto sia per i giocatori che amano la ricostruzione storica che per quelli che preferiscono una sana competizione, mettendo, da un lato, gli avversari di fronte a tutti i problemi strategici della vera guerra di secessione e, dall'altro, premiando con la vittoria quasi sempre...perchè anche ai dadi, tanto per tener su l'eccitazione, possono dire alle volte la loro.

Probabilmente ciò che penalizza questo gioco è l'argomento, mai troppo, popolare

in Europa. Ed è un peccato, considerato che la guerra civile americana ha rappresentato l'anello di congiunzione tra la tecnica di guerra del periodo napoleonico e quella dei grandi conflitti del XX secolo ed è stato anche il primo esempio di guerra in cui abbiano pesato in modo decisivo fattori come la potenza industriale o la tecnologia: pensate che fu sulle rive dell'Atlantico che fecero il loro debutto la corazzata ed il sommergibile.

In CIVIL WAR c'è tutto questo (bè, magari i sommergibili no...), ma forse manca qualcosa che possa rendere più facile da parte dei giocatori la tenuta di certi conti. Questo è il motivo che mi ha spinto a realizzare il "playing-aid" che segue.

La prima tabella (production & victory points) riporta i valori di ogni stato ai fini della produzione confederata e dei punti vittoria del Nord, ovviamente quando sia stato "convertito" dall'Unione mediante il controllo di tutte le sue città. Dato che il valore ai fini della produzione di una città è identico a quello in punti-vittoria e che la conquista di uno stato rende un punteggio doppio rispetto alla somma dei valori delle singole città, le cifre della seconda colonna sono in genere il doppio di quelle della prima. L'eccezione è costituita dal Tennessee e dalla Virginia, perchè in questi stati si trovano i "resource sites" della Confederazione,

che contano sia ai fini della produzione che dei punti vittoria, ma che non raddoppiano il loro valore per gli USA una volta che lo stato viene convertito.

Altro caso particolare è il Texas, dato che questo stato è interamente compreso nella mappa solo se si usa l'opzione del Far West e che altrimenti è quindi inconvertibile. I numeri tra parentesi riguardano appunto solo il caso in cui il Far West sia in gioco.

La seconda tabella (production & import) entra in funzione quando e se l'Unione riesce a tagliare in due la confederazione controllando tutte le città sul Mississippi. In questo caso le regole stabiliscono che produzione ed importazione vadano calcolate separatamente per il Trans-Mississippi ed il resto del Sud.

Per evitare di rifare i conti ogni volta, il che può essere fonte di errori o seccante, le cifre sono qui calcolate una volta per tutte. Da notare che nei totali del Trans-Mississippi sono calcolate anche le città e i porti della mappa del Far West, che vanno contati in ogni caso (vedi regola 6/4), anche se quest'ultima non è in gioco.

La tabella della militia mobilization si spiega da sola: essa serve per tenere nota degli stati in cui il punto addizionale di forza disponibile al momento in cui sono invasi per la prima volta è già stato portato in gioco. Ovviamente ho escluso tutti gli stati (New

Mexico, Missouri, West Virginia, Kentucky, Maryland e Virginia) la cui milizia è considerata già mobilitata all'inizio del gioco.

L'ultimo track (Washington VPs) serve per tenere una traccia scritta dei punti che il sudista ottiene se occupa o isola la capitale degli USA al termine di un turno di gioco. Questi punti, una volta ottenuti, sono definitivi (a differenza di quelli per il controllo delle città), per cui vale la pena di tenerne nota scritta onde evitare confusioni.

La traccia termina con turno 14 per motivi di spazio, ma credo che sia ben difficile che dopo di allora il sudista possa aspirare ad una simile performance. Se la compie vuol dire che per il suo avversario le speranze di vincere la partita sono praticamente nulle, al punto che vale la pena di ripiegare le mappe e riporre le pedine.

Chi avesse aspirazioni di perfezionismo potrebbe poi tenere nota scritta anche dei punti vittoria che il sudista guadagna ogni turno per l'uso della tabella dei punti-comando, ma non credo che ve ne sia un reale bisogno, poichè questo sono sempre ricostruibili sottraendo dal totale del Sud quelli del controllo delle città (verificabili in qualsiasi istante) e quelli di Washington annotati appunto sull'apposito track).

Questo è tutto e per finire non posso che consigliarvi di fotocopiare la pagina seguente e di tirare giù la scatola di CIVIL WAR dallo scaffale. Ne vale davvero la pena!

Paolo Selva

THE CIVIL WAR

Production & victory points.

STATE	PROD.	VPS.
Alabama	7	14
Arkansas	6	12
Florida	5	10
Georgia	11	22
Kentucky	7	14
Louisiana	9	18
Mississippi	7	14
Missouri	6	12
N.Carolina	12	24
S.Carolina	6	12
Tennessee	14	27
Texas	3 (7)	3 (14)
Virginia	16	30
W. Virginia	5	10

Production & import

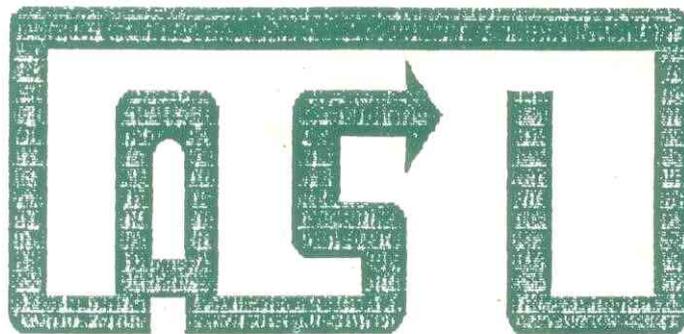
CSA	84 - 3
Trans-Mississippi	16 - 13

militia mobilization

Alabama	0
Arkansas	0
Delaware	0
Florida	0
Georgia	0
Illinois	0
Indiana	0
Iowa	0
Kansas	0
Louisiana	0
Mississippi	0
N.Carolina	0
Nebraska	0
New Jersey	0
Ohio	0
Pennsylvania	0
S.Carolina	0
Tennessee	0
Texas	0

Washington VPs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19



1st GENOVA ASL OPEN

27-28-29 Marzo 1992

Nell'ambito della convention "IANUA FANTASY III"
si terrà il primo torneo di ASL a Genova,
organizzato da Marzio Foggetti (arbitro) e Andrea Galliano