



## NOTIZIARIO del Torneo MASTERS - N°3-84

Cari amici,

questo numero del notiziario esce con un certo ritardo sui tempi previsti (e ne chiediamo scusa a tutti). In un certo senso però vi siamo stati costretti dalla Convention di Verona, la quale, da un lato ci ha portato via un poco di tempo per la messa a punto di alcune questioni da sottoporre all'Assemblea Nazionale del TM, e dall'altro ci ha indotto a ritardare la pubblicazione dei fogli che avete in mano, onde riferire anche agli assenti di questo importante avvenimento del nostro hobby.

Il prossimo numero del notiziario sarà spedito verso il 15 di gennaio, mentre i numeri del 1985 vedranno la luce in marzo, giugno, settembre e dicembre: contiamo (avvalendoci anche della preziosa esperienza di questo primo anno) di essere d'ora in poi puntualissimi, anche perché a causa di quanto leggerete più sotto, d'ora in poi la tempestività del notiziario sarà piuttosto importante.

In ogni caso in queste righe di apertura abbiamo parecchia carne al fuoco, per cui procediamo subito alla ...cottura!

### ASSEMBLEA NAZIONALE DEL TORNEO MASTERS

Come avevamo comunicato sul numero scorso, approfittando della VERCON 84, si è potuta svolgere la prima Assemblea Nazionale del TM: una cosa a cui tenevamo in modo particolare al fine di avere uno scambio di idee il più ampio possibile con tutti gli altri soci.

L'"assise" (la prima nella storia della nostra organizzazione) si è aperta con la proclamazione per acclamazione dell'amico Pietro Cremona a Presidente Onorario del TM. Come sapete Pietro è stato l'animatore del TM negli anni precedenti e, nonostante per motivi di tempo abbia dovuto lasciare la Segreteria a noi romani, ci ha assistito finora come un prezioso ed indispensabile "nume tutelare".

Siamo profondamente convinti che Pietro abbia svolto un'opera fondamentale per la diffusione dell'hobby nel nostro paese, fondando il TM e permettendo a tanti giocatori -anche nei luoghi più decentrati - di uscire dall'isolamento e di trovare avversari. Del resto anche adesso con la sua rubrica su PERGIOCO è un importante centro di informazioni per tutti i giocatori o aspiranti tali; pensiamo quindi che la carica che adesso Pietro andrà a rivestire sia un riconoscimento quanto meno doveroso e che tutti voi concordiate pienamente.

E passiamo alle altre decisioni dell'Assemblea.

1) E' stato scelto (con l'applausometro!) il nuovo marchio sociale: lo vedrete riprodotto sul prossimo numero, non appena il nostro consocio Bruno Cafaro avrà ridotto a proporzioni pubblicabili il bozzetto originale, che come gli altri esaminati è dovuto alla sua abile penna. Sempre allo studio di Bruno è la nuova testata del notiziario, che dovrebbe "debuttare" dal primo numero '85.

2) Dal prossimo anno avranno validità TM anche le partite disputate a giochi a più giocatori: per tutto il 1985 questa novità avrà carattere sperimentale, sia per giudicarne la effettiva fattibilità, sia per verificarne la concreta approvazione di tutti mediante le... dichiarazioni di vittoria. Naturalmente verrà stilata una classifica separata da quella consueta: sul prossimo numero comunque troverete

tutti i dettagli e le modalità dell'iniziativa (nel frattempo cominciate pure ad affinare le vostre arti diplomatiche!)

3) Sempre dal prossimo anno il primato nella classifica del TM sarà annualmente premiato con la consegna di alcuni trofei ai nostri migliori "generalisti"! abbiamo fatto i conti e ci siamo resi conto che è possibile affrontare la spesa di alcune piccole targhe e medaglie (per la coppa dei campioni ci occorrono ancora un'altra decina di soci!) da consegnare a quelli di noi che, ogni anno, avranno fatto registrare i migliori risultati, ed abbiamo portato la proposta all'Assemblea: vista l'unanime approvazione l'iniziativa è da questo momento ufficiale. I premi spetteranno ai primi tre migliori punteggi della classifica ufficiale: a tal fine varranno le dichiarazioni di vittoria relative a partite disputate fino al 31 dicembre di ogni anno e comunque pervenute all'amico Regolini non oltre il 10 gennaio successivo.

La classifica ufficiale del 1984 (compilata con gli stessi criteri di cui sopra e che verrà pubblicata sul notiziario 4/84) sarà poi la base di partenza per gli altri due trofei da assegnare: uno al miglior "scalatore di classifica" e l'altro al miglior esordiente. La "ratio" di questi altri due titoli è quella di consentire a tutti, anche a coloro che essendosi iscritti da poco non hanno speranze di raggiungere in tempi brevi i primi della classifica, che hanno un numero molto maggiore di partite valide, di potersi battere per un premio. Il miglior scalatore sarà colui che in ogni anno solare avrà fatto registrare il maggiore guadagno di posizioni in classifica (in caso di parità conterà il miglior aumento di punteggio, ed in caso di ulteriore parità il miglior numero guida).

Per il titolo di miglior esordiente concorreranno invece tutti quelli che nel corso dell'anno supereranno le 10 partite valide (cioè arriveranno ad avere le dichiarazioni di vittoria azzurre). Alla fine dello stesso anno chi di loro avrà il punteggio più alto (attenzione! saranno valide tutte le partite disputate, non solo le prime 10) vincerà il titolo per quell'anno e con esso il premio. Gli eventuali casi di parità saranno risolti analogamente a quanto detto per il titolo di miglior "scalatore". Capite bene come sia importante spedire in ordine progressivo le dichiarazioni di vittoria, e farle pervenire a Regolini il prima possibile!

Naturalmente a questo punto si pone il problema della cerimonia di premiazione: l'ideale sarebbe tenerla alla Convention nazionale dell'anno successivo, ma questo potrebbe causare dei problemi di...troppo ritardo se, come sembra, questi appuntamenti si terranno ogni anno in autunno. Stiamo pensando quindi come fare...dopotutto abbiamo ancora un anno di tempo!

#### LA VERCON 84

Per quanto riguarda il bilancio dei tre caldissimi giorni di Verona ci è sembrato assolutamente positivo, sia come TM, sia come semplici appassionati dell'esagono.

Dobbiamo premettere doverose congratulazioni a Nando Ferrari, titolare del famoso negozio specializzatissimo "I giochi dei grandi" che organizzando la VERCON 84, ha voluto coraggiosamente raccogliere il testimone della Convention nazionale da Carlo De Rysky. Vorremo sottolineare che queste non sono le solite lodi di rito e stereotipate che si sprecano in simili occasioni, dato che la realizzazione del tutto è stata pressochè impeccabile, non solo all'interno della sala e sotto l'aspetto più direttamente collegato al nostro hobby, ma anche per tutto quello che ha riguardato la sistemazione logistica dei partecipanti, ed in particolare il servizio di...sussistenza, assai apprezzato nelle ore critiche in cui anche lo stomaco richiedeva la propria parte!

In conclusione dell'Assemblea Nazionale abbiamo consegnato una targa ricordo al Nando, e se l'avevamo preparata per lodare l'iniziativa in se stessa, dobbiamo dire che Ferrari l'ha pienamente meritata per il modo impeccabile come la VERCON è stata realizzata.

Naturalmente la gran parte del tempo è stata da tutti spesa con i dadi in mano (Russian Campaign e la serie di Squad Leader, ad occhio e croce, le scatole più presenti sui tavoli), ma anche il reparto delle novità e quello delle esposizioni di giochi rari, sono stati sempre affollati. In particolare erano state esposte, insieme a FIRE IN THE EAST - ultimo nato della serie Europa/GDW -, alcune rarità SPI e MARSHAL, fra le quali faceva spicco la mappa di WAR IN THE PACIFIC, degno rappresentante di un'era di "dinosauri" adesso un pò tramontata.

Si sono svolti anche alcuni tornei: LAST BATTLES, SQUAD LEADER, AFRIKA KORPS, DIPLOMACY, CIVILIZATION e WAR & PEACE. Complimenti e lodi al socio Vellani, trionfatore in quest'ultimo titolo.

Come era naturale le battaglie non si sono interrotte al momento in cui la sala chiudeva e si raggiungevano gli "accampamenti notturni": risultato non si è dormito più di due o tre ore a notte, ma in una simile occasione ...era un dovere!

Infine gli arrivederci al prossimo anno. Infatti ormai la situazione è matura perchè questo appuntamento possa essere rinnovato ogni anno.

Per il 1985 la Convention nazionale sarà marchiata TM: se non sorgeranno problemi avremo infatti una MODCON 85, organizzata dal nostro gruppo modenese! A tutti gli amici emiliani buon lavoro e tanti auguri!

La Segreteria



---

## LE CLASSIFICHE

Cari amici, nelle pagine che seguono troverete le classifiche con i punteggi di tutti gli iscritti al TM.

Come vedrete ve ne sono due separate: vorremmo soltanto ricordarvi che, a norma di regolamento, la classifica ufficiale riporta soltanto i giocatori con almeno 10 partite disputate. Comunque, al fine di consentire a tutti di conoscere la propria posizione ed il proprio punteggio, riportiamo anche la situazione di tutti coloro che ancora non hanno completato la prima serie di tagliandi di vittoria.

---

## IMPORTANTE!

RICORDIAMO A TUTTI GLI ISCRITTI CHE TUTTE LE DICHIARAZIONI DI VITTORIA, RELATIVE SIA A PARTITE POSTALI CHE A PARTITE FACCIA A FACCIA, VANNO INVIATE A :

IVANO REGOLINI - LOC. FORNACE 48 - 57010 GABBRO (LI)

ALLO STESSO REGOLINI VA INVIATA QUALSIASI RICHIESTA O INFORMAZIONE RELATIVA AL GIOCO POSTALE.

# CLASSIFICHE TORNEO MASTERS

25-9-84

POS ATT	POS PREC	TESSERA	NOMINATIVO	PUNTI	PARTITE				WAR GAMES	AVVERS.	POSTALI
					TOT	VI	PE	PA			
1	1	MO.055	CUOGHI SERGIO	247	69	43	23	3	5	6	15
2	2	MO.054	IAGLIARUCCI ENRICO	227	55	22	29	4	8	4	1
3	3	PV.028	DORIA ALBERTO	202	26	20	5	1	9	3	0
4	4	FE.077	FERRARI MARCO	197	40	21	15	4	12	12	21
5	6	BL.057	FERRO GIANPIETRO	180	33	17	15	1	14	14	26
6	7	MO.050	CREMONA PIETRO	178	36	23	10	3	12	17	7
7	5	MI-013	BERTOCCHI ENRICO	178	22	16	4	2	12	12	15
8	8	FO-062	BULGARELLI BRUNO	175	23	15	2	6	9	7	12
9	9	FE.146	PADLAZZI ALESSANDRO	168	18	11	6	1	6	3	3
10	10	LI.132	REGOLINI IVANO	160	35	15	18	2	5	10	35
11	11	PV.031	CASTAGNOLA LEONARDO	159	60	19	39	2	9	4	0
12	12	PV.004	DE RYSKY CARLO	156	33	20	13	0	8	6	2
13	15	FE.134	STABELINI MARCO	154	31	12	15	4	8	9	29
14	13	FO.002	TESEI MASSIMO	153	29	10	16	3	10	10	14
15	14	PV.029	MERCURI GIANCARLO	151	31	15	16	0	5	5	4
16	16	VA.163	GIARONI ALFREDO	147	17	7	9	1	10	8	12
17	-	CN.130	FONIO FRANCESCO	138	18	9	9	0	9	6	9
18	-	RM.197	SELVA PAOLO	134	13	8	4	1	4	7	0
19	17	MO.059	CARRARO PAOLO	131	12	7	5	0	7	9	1
20	18	MO.083	VELLANI FEDERICO	130	21	7	11	3	13	9	0
21	19	BL.038	MEROLA FRANCESCO	119	14	6	7	1	8	7	7
22	-	RM.174	CHIAFFARINO LUCA	109	11	4	3	4	9	4	0
23	20	FO.066	BELLUCCI ERCOLE	108	15	3	10	2	6	6	8
24	-	TO.033	CAMERLO RICCARDO	105	12	4	5	3	5	2	0
25	-	RM.220	FABRIZI ANDREA	104	10	4	4	2	6	4	0
26	-	FO.032	BULGARELLI ROBERTO	101	14	4	9	1	10	8	10
27	-	TN.157	MANFREDI TIZIANO	83	11	2	8	1	8	6	4
28	-	RM.202	CAFARO BRUNO	78	13	5	8	0	7	3	0
29	-	RM.175	LOMBARDI MARCO	72	12	3	7	2	12	5	2
30	-	VI.167	MASIGNANI SANDRO	69	10	0	8	2	8	4	2

PUNTEGGI DEI GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

RM 076	RIGILLO RICCARDO	133	(6 partite)
VE 161	ZENNARO MARCO	120	(9)
BL 037	GUGLIELMO MAURIZIO	120	(3)
MI 014	VILLA SAUL	120	(2)
VA 176	BETTINZOLI MAURIZIO	119	(2)
RM 219	MORETTI DAVID	117	(7)
RM 169	MASSI STEFANO	115	(6)
PG 172	MATTIELLI ANDREA	114	(5)
MI 170	FRIGERIO GERMANO	112	(2)
MI 009	CIMINI MAURIZIO	111	(4)
RM 144	STOCCHI ARMANDO	110	(1)
RM 209	RABBITTI ENRICO	110	(1)
MI 018	CALABRIA FAUSTO	106	(4)
RM 213	SAMMURI PAOLO	103	(4)
TO 187	GALLO LORENZO	103	(2)
RM 212	PORRINI RAFFAELE	103	(2)
RM 221	BOMBA FABIO	102	(2)
RM 201	GIUNTOLI EDOARDO	100	(3)
RM 198	BATTAGLIA RICCARDO	100	(2)
PD 048	RIZZO FABIO	100	(1)
RM 211	MORETTO PAOLO	100	(1)
RM 208	MARIANI MASSIMO	99	(2)
VA 192	MORONI GIOVANNI	98	(4)
VA 193	FUGAZZA ALBERTO	98	(2)
TO 171	COHA ANGELO	98	(1)
PG 194	BIANCALANA PAOLO	90	(1)
RM 199	TOSI MAURIZIO	90	(1)
RM 203	NICASTRO GIOVANNI	90	(1)
VA 180	ZANCANI GOTTARDO	85	(4)
RM 186	SPETIA PAOLO	76	(7)
RM 120	FLAIBANI ROBERTO	73	(9)

+++++

Come avete visto questa volta manca la classifica dei titoli più giocati: dato che riteniamo questa statistica di un certo interesse la riprenderemo sul prossimo numero in maniera particolarmente dettagliata !

## I NUOVI ISCRITTI

Infornata parecchio numerosa questa volta, anche a causa della VERCON.  
A tutti un benvenuto da parte degli altri (ed a qualcuno un..bentornato!)

- RM 219 David Moretti - via Foligno 27 00182 ROMA  
RM 220 Andrea Fabrizi - via L.G.Marini 46 00179 ROMA  
RM 221 Fabio Bomba - via Etruria 14 00183 ROMA  
RM 222 Claudio Bomba - via Etruria 14 00183 ROMA  
MI 223 Fabio Serra - viale Lazio 27 20135 MILANO  
EN 224 Francesco Paolo Scarlata - viale della Provincis 96 94100 ENNA  
MI 225 Ettore Vitali - via Molise 15 20052 MONZA (MI)  
MI 226 Ernesto Grassi - via Circonvallazione 86 20038 SEREGNO (MI)  
MO 227 Guido Tremazzi - via Beethoven 8 41100 MODENA  
TS 228 Dario Stolfa - via dell'Assenzio 38 34016 TRIESTE  
MI 229 Vieri Sacchi - via don Gnocchi 18 stanza 68 20100 MILANO  
TS 230 Tullio De Scordilli - via Moreri 9/2 34135 TRIESTE  
FO 231 Enrico Granata - via E.Ruspoli 4 47037 RIMINI (FO)  
MO 232 Claudio Tremazzi - via Lusvardi 25 41100 MODENA  
MI 233 Fabio Palumbo - via G.da Milano 7 20133 MILANO  
VE 234 Giasone de Boni - viale Stazione 23/B 30015 CHIOGGIA (VE)  
BS 235 Giulio Usanza - via Psaro 41 25100 BRESCIA  
GE 236 Alberto Domeis - via V.Veneto 39/41 16036 RECCO (GE)  
BG 237 Marco Enni - via Bianzana 40 24100 BERGAMO  
MI 238 Federico Rossi - via dell'Edera 1 villaggio residenziale Inzago  
20060 MILANO  
PC 239 Raffaele Campus - via Emilia Pavese 158 29100 PIACENZA  
RM 240 Renato Izzo - via Properzio 27 00193 ROMA  
RM 241 Sergio Masini - via G.B.Combi 77 00142 ROMA  
TO 242 Morgera Claudio - via Tunisi 62 10143 TORINO  
AR 243 Alberto Tosi - via Col.Bettini 22 52100 AREZZO

++++  
Ricordiamo a tutti i soci che la Segreteria è a loro disposizione per la comunicazione dell'elenco completo dei soci, il quale verrà comunque ripetuto sul prossimo numero. Per la ricerca di avversari postali, oltre ad inviare gli annunci, si può mandare una busta affrancata a Ivano Regolini, specificando i giochi preferiti.

## RICERCA DI AVVERSARI

Cerco avversari postali per i giochi: EYLAU (GDW)-FORTRESS EUROPA (AH)  
Enrico Bertocchi - via Statuto 20 20017 RHO (MI)

Cerco avversari PBM per i seguenti giochi: WS&IM-ANZIO-FORTRESS EUROPA (A)  
Alessandro Chiappe - via Ingolstadt 33 54036 MARINA DI CARRARA (MS)

Cerco giocatori per WORLD WAR I e II (SPI e WATERLOO (NEW DEAL))  
Andrea Peggion

Cerco avversari postali per WS&IM (AH)  
Guido Paoluzi Cusani - via Gerolamo Belloni 103 00191 ROMA

Cerco un buon samaritano disposto ad intavolare una partita a SICILY (SPI-S&T n.89). Posso assicurare che, nonostante sia piuttosto lungo, è giocabile per posta e anche divertente.  
Adriano Bugliani - via Borghini 1 50133 FIRENZE

Cerco avversari postali per : SQUAD LEADER, CROSS OF IRON, THIRD REICH, WAR & PEACE, GUNS OF AUGUST, STARSHIP TROOPER, ANZIO, serie EUROPA, RUSSO-JAPANESE WAR. Ove possibile sono disposto ad impegnarmi nel gioco campagna e/o ad applicare eventuali varianti. Si richiede costanza e celerità nelle risposte.  
Marco Ferrari - via Zanatta 29 44100 FERRARA

Cerco avversari per: NAPOLEON AT WAR, BLUE & GRAY I, WESTWALL, SINAI, OPERATION TYPHOON (tutti SPI)  
Andrea Mattielli - via Sermei 13/a 06081 ASSISI (PG)

## PICCOLI ANNUNCI

Cerco materiale (tabelle, mappa, regole) per autocostruire il gioco WACHT AM RHEIN della SPI  
Andrea Mattielli - via Sermei 13/a 06081 ASSISI (PG)

Vendo i seguenti giochi: Suez 73 (GDW), Campaigns of Napoleon (WEG), Jerusalem (MAY), GEV (METAGAMING), giochi Excalibre WWII. Sono tutti nuovi e scontati del 40% (spese spedizione incluse)  
Marco Ferrari - via Zanatta 29 44100 FERRARA

---

Ed ora, cari amici, passiamo agli articoli di questo numero.

Come vedete stiamo cercando, di numero in numero, di aumentare e migliorare la parte ad essi dedicata: sarebbe comunque molto importante che chi di voi si sentisse in grado di scrivere qualcosa sui titoli che meglio conosce, si armasse di buona volontà inviandoci materiale. Più persone vi sono a scrivere articoli, più vasta è la gamma di titoli che possiamo coprire e migliore diventa questo notiziario!

In ogni caso questa volta vogliamo segnalarvi l'articolo su Third Reich, il primo di una piccola serie dedicata a vari "gamette" che possono essere tratti dal gioco famosissimo dell'Avalon Hill, tuttora uno dei titoli più giocati e studiati.

THE MEDITERRANEAN WAR: A GAMETTE FOR THIRD REICH;

Con l'apparizione della 3° edizione di Third Reich il fronte Mediterraneo è sorto a nuovo splendore. L'obbligo di dover conquistare anche Roma oltre a Berlino per vincere costringe l'Alleato a doversi impegnare profondamente per impedire che il Mediterraneo ritorni ad essere il "Mare Nostrum". L'importanza strategica di questo teatro operativo è enorme: è qui che si vince o si perde a TR !

Certo non è semplice trovare una strategia giusta quando si è impegnati in Russia o ad occidente quindi raccogliendo il consiglio che il grande John Prados da nelle note del disegnatore, lanciamo l'idea di uno scenario ridotto solo per il Mediterraneo dove entrambi i giocatori potranno mettere in atto le loro strategie con calma per poterle applicare dopo nel gioco campagna.

La mappa del gioco è quella della 3° edizione di TR con l'esclusione della porzione contenente la CRT Offensive con le seguenti modifiche:

- A) Spagna, Portogallo e Turchia sono esagoni ingiocabili.
- B) L'unico fronte è quello Mediterraneo che comprende inoltre i seguenti esagoni: U17, U18, U19, U20, V19 e V20.
- C) Nell'esagono GG26 c'è il porto di La Canea.
- D) Tobruk è una fortezza a partire dal turno di Primavera 41.
- E) Tunisi è una fortezza a partire dal turno di Primavera 43.

La durata del gioco è la seguente: inizio col turno di Estate 40 e termine col turno di Estate 45.

Forze a disposizione:

ITALIA :

Force pool iniziale: 2x3-3, 2x2-5, 4x2-3, 6x1-3, 6x1 static, 5x9 naval, 2x5-4 air.

BRP : 81 Growth rate : 20% SR limit : 6

Rinforzi : .(NB tutti i rinforzi esclusi (') sono tedeschi)

Inverno 40 : 1x4-6 (gratis nella fase di SR)(°)

Primavera 41 : 1x3-3 (°)

Inverno 41 : 1x5-4 (°), 1x3-3 (°)

Primavera 42 : 1x4-6 (°), disponibili per l'acquisto 1x2-3

Folgore(') e 1x9 naval (')

Inverno 42 : 1x5-6 (°) previo ritiro di un 4-6

Primavera 43 : 1x3-3 (°)

Autunno 43 : Ritiro di un 5-4

GRAN BRETAGNA /

Force pool iniziale: 1x3-4, 3x1-3, 1x4-5, 1x2-5, 4x9 naval, 1x5-4 air, 4x1-4 air( può diventare un 5-4)

BRP : 55 Growth rate : 40% SR limit : 4

Rinforzi :

Estate 40 : 1x3-4 (°)

Autunno 40 : 1x9 naval (°)

Estate 41 : 1x5-4 air (°), 1x3-4 (°)

Autunno 41 : Può sostituire nella fase di SR il 2-5 con un 4-5 pagando la differenza.

Inverno 41 : 1x4-5 (°), 1x5-4 (°)

Primavera 42 : 2x9 naval (°), 1x3-4 (°)

Autunno 42 : 2x9 naval (°)

Primavera 44 : 1x4-5 (°), ritirare un 5-4 air

U.S.A. :

Forze pool : 1x5-4 air, 2x3-4, 1x5-6 iniziano nella fase di SR di Estate 42 in qualsiasi esagono controllato dalla GB e non in Zoc nemica.

Autunno 42 : Vedi regola speciale sullo sbarco a Casablanca

Inverno 42 : 1x3-4 (nella BH di Casablanca), 1x3-3 (°)

Inverno 43 : Ritirare 1x5-6, 4x1 static (°)

Estate 44 : Ritirare 1x5-6

Limiti al piazzamento:

- 1) Piazza prima l'asse colle seguenti limitazioni: almeno 2 flotte in Italia al di sotto della 44 start line, almeno 8 fattori di terra in Albania, non più di 12 fattori di terra in Libia di cui almeno 1 a Tripoli.
- 2) Per la GB almeno 2 flotte a Gibilterra, 1 a Port Said e un fattore aereo a Malta.

Valgono tutte le regole di TR 3° edizione non in contrasto con le seguenti regole speciali:

- 1) L'Italia deve al primo turno dichiarare guerra alla GB al costo di 35 BRP.
- 2) Tutte le colonie francesi sono di Vichy; nessuna unità francese in Francia o Corsica può essere attaccata dall'Asse, le colonie di Vichy possono essere attraversate da unità dell'Asse solo dopo che in esse siano entrate unità Alleate; a quel punto Vichy diventa un alleato minore dell'Asse senza poter ricostruire i pezzi persi. Il piazzamento iniziale di Vichy è : 2-3 Marsiglia, 2-3 Ul9, 2-3 Casablanca, 2-3 Damasco, 2-3 Ajaccio, 1x9 naval Ajaccio. Per attaccare la Francia, non le sue colonie, l'Alleato deve pagare la DoW. Ogni pezzo distrutto dagli Alleati entra nella Force Pool USA.
- 3) Creta è fonte di rifornimento per le unità greche ed inglesi anche dopo la caduta di Atene fino a che la GB ha Suez o Port Said.
- 4) Nel turno di Primavera 41 sono disponibili le seguenti unità tedesche al confine jugoslavo/ o greco: 4x4-6, 2x3-3, 2x5-4 air, 1x3-3 Fsjr, 2 airbases. L'attacco costa all'Italia 30 brp se attacca Jugoslavia e Grecia solo 15 se ne attacca una sola di questenazioni. Dopo il 1° turno di invasione ritirare 3x4-6 e 1x3-3, dopo il 2° turno piazzare la guarnigione di Atene (se conquistata) composta da un 3-3 e ritirare tutte le altre unità se è caduta Creta altrimenti lasciare per un turno ancora il parà e un 5-4 utilizzabili solo per l'attacco a Creta poi ritirare queste unità.

- 5) Nel turno di Estate 42 l'ASSE può al costo di 10 BRP supplementari avere a disposizione il 3-3 Fsjr per un turno per attaccare Malta.
- 6) Tutte le unità dell'Asse pagano una unica scelta offensiva.
- 7) Il giocatore Alleato può entro il turno di Autunno 42 effettuare un attacco aereo a raggio esteso contro le navi italiane che si trovano entro 8 esagoni dalle sue unità aeree; latabella di combattimento inoltre viene così modificata: 1-2-3-4 una perdita navale, 5 no-effect, 6 una perdita aerea.
- 8) Nel turno di Autunno 42 l'Alleato deve attaccare colle seguenti forze USA: 2x3-4?, 2x5-6, 6x9 naval.
- 9) Le unità tedesche perse in combattimento sono ricostruibili con i BRP italiani fino a che l'Italia è in gioco, dopo con quelli tedeschi.
- 10) Nel 1° turno seguente l'invasione di forze alleate in Italia o in Jugoslavia il giocatore dell'Asse riceve le seguenti unità: 1x4-6, 1x3-3, 1x5-4 air, nella fase di SR.
- 11) Alla caduta dell'Italia (reg. 26.7) si applica la seguente tabella:  
tirare un dado ed aggiungere uno per ogni anno prima del 43; sottrarre uno per ogni anno seguente.  
1 / Forte sentimento antitedesco. Inserire nella Force pool USA 6x1+3, 2x2-3, 1x2-5. Queste unità possono essere adoperate ovunque sulla mappa, possono essere ricostruite in qualsiasi esa di Italia controllato dagli Alleati sono rifornite dagli Alleati. Un quarto della Marina Italiana passa sotto controllo Alleato arrotondando per eccesso dopo che è stata applicata la regola 26.72. L'Alleato può costruire 2 partigiani.  
2/5 : Limitat partecipazione alla guerra dell'Italia. Aggiungere 2x1-3 e 1x2-3 alla Force Pool USA. Queste unità non possono lasciare l'Italia. L'Alleato può costruire un partigiano.  
6 : Resiste un governo filofascista. Aggiungere 2x3-3 1x2-5 alla Force pool tedesca. Queste unità possono essere ricostruite in qualsiasi esagono d'Italia controllato dal tedesco. La Force pool USA riceve 3x1+3. Tutte queste unità non possono lasciare l'Italia. Nessun partigiano è consentito.  
Nessuna delle unità italiane può essere ricostruita una volta distrutta. A prescindere da qualsiasi risultato la Folgore passa ai tedeschi ma perde la sua capacità di lanciarsi anche se può ancora stare in overstacking e può essere usata ovunque sulla mappa.
- 12) : Al momento della caduta dell'Italia la Force pool è sostituita da quella tedesca e vi confluiscono le unità

tedesche e italiane ricostruite dopo la resa.  
 BRP : 50 + la metà di quelli italiani in caso di resa  
 Growth rate 50% SR limit : 4  
 BRP : 80 in caso di conquista dell'Italia  
 Growth rate : 50% SR limit : 3  
 NB i BRP Greci e Jugoslavi vanno all'Italia fino alla  
 resa poi vanno al tedesco.

- 13) : Tutte le unità bulgare appaiono in Bulgaria e le seguenti  
 unità rumane in Romania 4x1-3 1x1-4 air al momento del  
 primo sbarco Alleato nei Balcani o nel turno di Primavera  
 44. Inoltre nelle rispettive capitali piazzare una guarni-  
 gione inamovibile tedesca di un 3-3;
- 14) ; Nel turno di Estate 44 appaiono sul confine del fronte  
 Mediterraneo in Romania le seguenti forze Russe:  
 1x4-5, 3x3-5, 4x3-3, 1x5-4 air, 1x3-4 air. Dopo il  
 1° turno di invasione ritirare tutti i corazzati ed il  
 5-4 aggiungere 4x3-3  
 BRP : 40 Growth rate : 30% S<sub>r</sub> limit: 2
- 15) : I partigiani possono essere costruiti come per le regole  
 di ~~TR~~ eccezione i partigiani Jugoslavi possono attaccare  
 Trieste ed aprire il porto se raggiungono verso di essa  
 un rapporto di attacco di ~~1x~~ 1-1. Tutti gli obiettivi  
 conquistati dai partigiani alla fine del gioco sono da  
 considerare in mano comunista e quindi russa con un  
 lancio di dado di 1/4 altrimenti sono GB/USA.
- 16) : Dopo la caduta di Bucarest il tedesco riceve 1x4-6,  
 2x1+3, nel turno seguente la caduta dell'Italia riceve  
 1x5-4 air a Milano.

CONDIZIONI DI VITTORIA :

Vittoria marginale russa : 4	Vittoria marginale GB/USA : 5
" tattica " : 5	" tattica " : 6
" decisiva " : 6	" decisiva " : 7

Vittoria marginale dell'Asse : impedire la vittoria di USA/GB o URSS  
 " tattica " : impedire entrambe le vittorie Alleate  
 " decisiva " : conquista di Malta, Suez ed Alessandria  
 entro l'Inverno 42

Gioco a coalizione :

Vittoria marginale Alleata : 8	Vittoria marginale Asse : 3
" tattica " : 9	" tattica " : 4
" decisiva " : 10	" decisiva " : Malta, Suez Alessandria in Inverno 42

Gli obiettivi sono : Atene, Roma, Milano, Trieste, Genova, Bel-  
 grado, Bucarest, Marsiglia, Ploesti e Sofia.

~~~~~

Questo è solo un primo tentativo, saremo ben lieti di ricevere  
 suggerimenti da parte vostra per migliorare questo scenario, scriveteci  
 presso la segreteria del TM. Prossimamente illustreremo le possi-  
 bilità di uno scenario in Russia.

MAURIZIO CATAACCHINI  
 STEFANO MARCOPOLI

PLAY BY MAIL

Sniper ( SPI )

Semplice fino all' essere rudimentale , il gioco SNIPER , impostato sui combattimenti 'casa-per-casa' della 2<sup>a</sup> guerra mondiale , rappresenta l' ideale strumento per i principianti come per gli esperti , che non amano i boardgame 'spaccacervello' ; inoltre le mosse ad attività contemporanea e la complessità del terreno lasciano anche un pizzico di suspense nei combattimenti , rapidi e sanguinosi . Questo sistema postale è stato ideato per cercare di accontentare gli appassionati di Sniper e delle partite postali a corto termine .

\* Ogni giocatore compila una scheda , con il metodo del lotto , contenente tutta l' attività della mossa , per ogni soldato o veicolo ; in un giorno concordato , entrambi spediscono copia della mossa all' avversario e , successivamente , riuniscono la propria mossa , quella dell' avversario e copia delle estrazioni del lotto immediatamente seguenti al giorno di spedizione , risolvono le mosse presenti , e si possono già preparare alla mossa successiva ( con un buon sistema di decisione del giorno di spedizione , si possono fare fino a 2-3 mosse per mese ) .

\* Le schede da compilare possono fotocopie delle schede fornite nel gioco , o similari , e devono compilarsi indicando : il n° di mossa , la data delle estrazioni del lotto a cui si riferisce , l' estrazione per il panico dell' avversario , il P.L. corrente , la data della mossa successiva , l' attività di ogni soldato .

\* L' attività medesima si stende ponendo nel seguente ordine : la sigla del soldato , l' hex di posizione , lo status , la missione e le estrazioni del lotto relative . Lo STATUS , che esprime posizione , altezza e condizioni del fante , si esprime segnando le sigle delle condizioni che il soldato possedeva alla fine della mossa precedente : ( elenco sigle )

D = dead / destroyed

I = incapacitated

W = wounded

P = prone

E = erect

B = nei sotterranei

1 = al 1° piano

2 = al 2° piano

3 = al 3° piano

R = sul tetto

F = con granata da Fucile

G = con granata a Mano

S = stunned

L = unloaded

A = unarmed

C = con Carica a Borsa

H = colpito al motore

T = colpito alla Torretta

Per le missioni , si devono assegnare ad ogni fante alcune estrazioni del lotto , e precisamente secondo il seguente schema :

- \* MV-D / MV-C con LADDER : 1 estrazione per il movimento ( vedi 9.2 )
- \* MV-J : 1 estr. per la caduta + 1 per l' eventuale P.L.
- \* DF :
  - con armi da fuoco ( R , MP , AR , MG )
  - 2 estr. per ogni bersaglio ( 1 per la tabella di attacco + 1 per il P.L. ) + 1 estr. se l' arma può scaricarsi ( 15.12 )
  - con RL contro Tank o Vehicle
  - 3 estr. ( 1 per la tabella HIT/MISS , 1 per la tab. 29.7 , 1 per la tab. 29.8 )
  - con FT
  - 2 estr. ( 1 per lo Scatter , 1 per la Scatter Direction ) + 2 estr. , tab . 30.4 e Preservation Level , per ogni bersaglio
- \* OF : come per DF
- \* TG : 3 estr. ( 1 per lo Scatter , 1 per la direzione e l'ampiezza di esso ) + 2 estr. per la tab. 18.2 e il P.L. per ogni vittima
- \* HH : 1 estr. per la tabella 20.0 + 1 per il P.L.
- \* EF : come per DF + movimento
- \* ET : come per TG + movimento
- \* TS : 3 estr. come per TG + al momento dell' esplosione , 2 estr. per ogni bersaglio ( tab. 25.3 e P.L. )
- \* TG con granata da fucile : 3 estr. come TG , ma su le apposite tabelle + 2 estr. per ogni bersaglio
- \* PR : 1 estr. per il tentativo di preparazione
- \*\* MV / MV-P / MV-C or -D con scale / ER / RL / PG / RA / EW / PF / PT / PS / MV-S
  - non richiedono estrazioni del lotto

In caso di incidenti , ferimenti , esplosione di lanciafiamme ed altri casi non previsti usare come estrazioni di ripiego quelle a partire da Bari 1 fino a Venezia 5 , leggendole nell' ordine ; per garantire un uguale impiego delle estrazioni aggiuntive , i giocatori devono eseguire la mossa nell' ordine indicato a 4.1 del regolamento inglese , cominciando dal primo soldato tedesco e finendo con l' ultimo degli Alleati .

#### ALTERAZIONI AL REGOLAMENTO

- \* Esplosione segreta delle cariche a borsa : usare il metodo dei bigliettini sigillati , confezionati nella mossa di PS
- \* Campo di visuale ed esposizione dai ripari : eliminare la fase G ( tutti i soldati hanno campo di visuale di 360° ) e la fase di rilevamento di auto-esposizione dai ripari ( 7.7 ) : per colpire un soldato dietro una porta o una finestra si deve dirigere il DF su di essa , se il soldato bersaglio esegue nel turno attività che lo portano ad esporsi , egli sarà affetto dal tiro , altrimenti i colpi sono sprecati ... ( questo aggiunge alla partita un buon tocco di realismo e di rischio ) .

per ulteriori delucidazioni e aggiunte a questo sistema postale chiedete a : Marco Lombardi , v. del Vignola 44 00196 , Roma

NOVITA' AVALON HILL

.....o meglio anticipazioni. Infatti i giochi che menzioneremo in questa sede non sono ancora stati immessi sul mercato, neanche quello americano: sono semplicemente degli "in house developments" (dovuti alla penna dei due ultimi disegnatori entrati nello staff della ditta) che la casa di Baltimora potrebbe in tempi più o meno brevi pubblicare, e sempre a condizione che i risultati dei "playtests" siano favorevoli.

Per iniziare, a cura di S.Craig Taylor jr. (W.S.I.M. e Flat Top) è pressochè certa la pubblicazione dell'expansion kit di AIR FORCE/DAUNTLESS, con il titolo di STURMOVIK. Vi saranno compresi 60 nuovi aerei fra cui i tipi più popolari dell'aviazione russa e italiana durante la seconda guerra mondiale; la data di uscita (in America) è prevista entro la fine dell'anno.

Lo stesso Taylor sta lavorando sulla terza versione "made in Avalon" del fronte russo dell'ultimo conflitto. Il nuovo gioco (titolo: THUNDER IN THE EAST) entrerà in diretta concorrenza con i popolarissimi STALINGRAD e RUSSIAN CAMPAIGN, essendo anch'esso previsto a livello di corpo d'armata e con turni mensili. Particolare accuratezza è annunciata riguardo agli ordini di battaglia ed alla mappa, mentre il combattimento avverrà all'interno dell'esagono (tipo 1776) e le perdite verranno prese mediante riduzione della forza delle unità. Un'altra differenza rispetto ai due predecessori consisterà in una più marcata presenza della guerra aerea e (totale novità) navale.

Dopo le polemiche seguite alla pubblicazione di SUPERMARINA (IT), la indiscutibile professionalità degli uomini di Baltimora (qualora il progetto andasse in porto) potrebbe finalmente regalarci un gioco tale da rendere assai popolare la guerra aereo-navale nel teatro mediterraneo. Il sistema di gioco di THE MED (titolo provvisorio) dovrebbe ricalcare da vicino, ma in modo leggermente semplificato, quello di FLAT TOP, ed è questa una scelta ovvia dati gli unanimi consensi riscossi da quest'ultimo, e considerando che sarebbero entrambi figli dello stesso Taylor. I vari scenari dovrebbero incentrarsi sui convogli italiani per l'Africa, quelli inglesi per Malta e sull'evacuazione di Creta.

Guerra israeliano-egiziana del '73 invece per Robert Mc Namara con SINAI FRONT: cinque scenari a livello battaglione/brigata, unità ridotte per perdite, otto ore per mossa e trecento metri per esagono. L'accento ricadrà sulla capacità di comando, il dominio israeliano dei cieli, le armi anticarro della fanteria ed il recupero dei carri fuori combattimento (!).

Ed ora la grande notizia per tutti i "panzer masters" che prosperano felicemente tra le nostre fila. Lo stesso Mc Namara sta lavorando alla tanto attesa revisione del sistema di PANZERBLITZ e PANZERLEADER! Il progetto è ancora a livello di studio e quindi non è certo imminente, magari però questa sarà la volta buona. Una novità assoluta consiste nel debutto, con 4 mappe e relativi counters, del teatro nordafricano che vide le imprese dei carristi di Rommel. Altre mappe e molti altri scenari verranno inclusi nei due moduli (gamettes?) successivi: il fronte russo e quello francese dal maggio del 1940 alla corsa per il Reno. Per questi ultimi due resteranno utilizzabili anche le mappe di PANZERLEADER, mentre viene assicurata la totale compatibilità di tutti i counters esistenti. I cambiamenti alle regole si incentreranno soprattutto sull'eliminazione dell'irrealistica capacità delle varie unità di coordinare il proprio fuoco, come se i comandanti di plotone fossero tutti telepatici, mediante l'individua-

zione di restrizioni dovute alla nazionalità ed al periodo, cosa che ricorda da vicino certe caratterizzazioni del sistema di SQUADLEADER. Altra novità di un certo rilievo, l'indicazione separata sui counters dei fattori "A" ed "H", al fine del semplificare il calcolo dei rapporti e di dare più realistiche capacità alle singole unità....

E per chiudere NORTH AFRICA: FORGING THE HAMMER! Avete capito bene: dopo l'incudine arriverà anche il martello per gli squadlideristi. Il progetto appare mastodontico: ben altre sette mappe (ed in totale saremo a 23!), counters adeguati per tedeschi ed inglesi ed (udite, udite) italiani, magari con tanto di capitano Catacchini, ovviamente da 10-3, sennò si offende! Le nuove regole saranno limitate, fortunatamente, a ciò che concerne il movimento, il terreno e la visibilità in Nord Africa. In ogni caso, però, non se ne parlerà prima che sia andato in porto il progetto dell'ADVANCED SQUAD LEADER, la nuova e definitiva edizione di regole in raccoglitore a fogli mobili per l'intero sistema di SQUADLEADER.

Paolo Selva

---

Ed infine, in chiusura di questo numero, un aiuto a tutti coloro che giocano Wooden Ships & Iron Men per posta. Pubblichiamo infatti la riproduzione di una scheda originale Avalon (apparsa su "The General") per inviare le mosse di questo gioco. Il suo uso apparirà intuitivo a quelli che conoscono WS&IM: facciamo notare soltanto che in essa è contenuto l'esempio di un meccanismo analogo alle nostre tabelle computerizzate per il calcolo del tiro dei dadi. Naturalmente questa parte va ignorata e sostituita con le consuete coordinate delle tabelle stesse.

