

NOTIZIARIO del Torneo MASTERS. N° 4,84

Cari amici,

parecchie novità, del resto già annunciate nel numero scorso, caratterizzano l'inizio di questo 1985.

Innanzitutto il via ufficiale alla selezione dei soci da premiare a fine anno: infatti quelle che trovate in questo numero, sono le classifiche di partenza per determinare i migliori del 1985. Nella graduatoria assoluta, la più prestigiosa, vi è da segnalare il sorpasso in famiglia (e in extremis) di Tagliazzucchi ai danni di Cuoghi: adesso è lui l'uomo da battere. Tutti coloro che sono oltre le dieci partite, e cioè nella classifica ufficiale, possono inoltre concorrere al titolo di "miglior scalatore": ricordiamo che il titolo andrà a colui tra questi che avrà saputo guadagnare, rispetto alla posizione attuale, il maggior numero di posizioni in classifica a fine anno (se ci permettete un pronostico, possiamo scommettere che non sarà Tagliazzucchi!). Infine tutti coloro che sono nella classifica di quelli con meno di 10 partite (più tutti quelli che non hanno ancora giocato, o che si iscriveranno durante l'anno), si contenderanno la qualifica di miglior esordiente, se nel corso del 1985 raggiungeranno il fatidico numero delle 10 partite ufficiali: qui, invece, il leader del branco è per il momento Paoluzi Cusani.

Altra novità di rilievo, è il varo della classifica (sperimentale) per i giochi a più giocatori, i cosiddetti "free for all". Dobbiamo ammettere che varare un sistema adeguato non si è rivelata una cosa facile, e del resto i tentativi che in precedenza sono stati fatti all'estero non si sono rivelati finora troppo fortunati.

Basare la valutazione dei risultati di un simile tipo di partite sulla differenza di punteggio tra i giocatori, appare subito improponibile, sia per l'astrusità dei calcoli che comporterebbe, sia per l'assoluta estraneità alle meccaniche di questa specie di giochi: si è imposto quindi un tipo di punteggio assoluto, legato solo al piazzamento nella singola partita. Ma il vero problema è un altro. In realtà questa classifica rispecchierà (se avrà successo) più una valutazione di tipo, per così dire, statistico, che non una reale ed indiscutibile classificazione della abilità dei giocatori. E' infatti insito, in questo tipo di giochi, il problema delle interazioni tra i giocatori, che potrebbero essere tentati di far "fronte comune" contro il miglior piazzato in classifica al fine di "riportarlo nel branco". L'invito che possiamo rivolgere a tutti (visto che in definitiva si tratta di puro divertimento) è quello di giocare il più possibile secondo le parti o gli esercizi, cercando di astrarsi dalla classifica degli altri giocatori intorno al tavolo.

Avrete notato che non abbiamo detto nulla a proposito del gioco postale: abbiamo infatti fatto una semplice constatazione, e cioè che, in primo luogo, di tutti i giochi selezionati, solo DIPLOMACY e MACHIAVELLI si prestano realmente al gioco per posta; ed in secondo luogo che, anche una partita a questi titoli, se fatta per posta, richiede di solito ben più tempo dell'anno di sperimentazione concesso alla nostra graduatoria. Se ne riparlerà a seconda dei vostri suggerimenti e del numero delle dichiarazioni di vittoria. Inutile dire che, in ogni caso, le osservazioni

e le critiche di tutti voi sono, a dir poco, sollecitate e benvenute.

Passando ad altro, dobbiamo annunciarvi (con molto piacere) che si è costituita la Sezione milanese del TM. Luigi Celada, che ne è stato il meritorio promotore e ne è al momento il responsabile, dovrebbe aver contattato tutti i soci di Milano; se comunque qualcuno per errore gli dovesse essere sfuggito, è pregato di mettersi in contatto con lui (via Cimarosa 9/a - 20144 Milano), ma sarebbe bene che lo facessero anche gli amici che abitano nei dintorni (Varese, Monza ecc.). E' nelle intenzioni della Sezione una serie di visite reciproche con gli altri soci che abitano nelle zone con maggior concentrazione di "wargamers", ed anzi ci risulta che ne è stata già fissata una con i "capostipiti" modenesi.

I quali ultimi, tra l'altro, non se ne stanno certo con le mani in mano ed alacramente procedono all'organizzazione della MODCON '85. Le cose sembrano procedere bene, ma per doverosa scaramanzia non anticipiamo nulla.....

Per concludere, in questo notiziario troverete classifiche e statistiche complete, oltre ad una buona messe di articoli di notevole interesse (almeno speriamo).

Buona lettura e buoni....tiri di dado!

LA SEGRETERIA



Il nuovo marchio sociale del TM

AWISO

RICORDIAMO A TUTTI I SOCI CHE L'INDIRIZZO DEL TORNEO MASTERS E' ADESSO UNICO:
ROBERTO FLAIBANI - C.P. 43 - 00100 ROMA CENTRO.

AVVISIAMO INOLTRE CHE AL RINNOVO DELLE QUOTE SI PROCEDERA' CON L'USCITA DEL PROSSIMO NOTIZIARIO, NEL QUALE TROVERETE LO STAMPATO E TUTTE LE INDICAZIONI NECESSARIE. PER IL MOMENTO SIETE PREGATI DI NON INVIARE DENARO, MA DI ATTENDERE IL NOSTRO AVVISO.

TORNEO MASTERS



CLASSIFICA SPERIMENTALE PER I
GIOCHI A PIU'GIOCATORI

1. Ai fini di questa classifica verranno ritenute valide soltanto le partite disputate tra giocatori che siano tutti regolarmente iscritti al TORNEO MASTERS. Al fine di garantire la validità tecnica della classifica stessa verranno altresì considerate valide soltanto le partite disputate ai giochi sottoelencati.

2. I giochi considerati validi ai fini della presente classifica sono i seguenti (tra parentesi il numero massimo e minimo di partecipanti)

CIRCUS MAXIMUS (AH)	(5 - 8)
CIVILIZATION (AH)	(6 - 7)
CONQUISTADOR (AH)	(3 - 4)
DIPLOMACY (AH)	(6 - 7)
DUNE (AH)	(4 - 6)
GUNSLINGER (AH)	(3 - 7)
KINGMAKER (AH)	(3 - 7)
MACHIARELLI (AH)	(4 - 8)
SAMURAI (AH)	(4)
SPIES (SPI)	(5)
TITAN (AH)	(3 - 6)
WIZARDS (AH)	(3 - 6)
COLD WAR (VG)	(4)

3. Ad ogni iscritto al TORNEO MASTERS viene accreditata automaticamente una base di partenza di 100 punti, soggetta ad aumentare o diminuire secondo i risultati delle partite ufficiali. I punteggi guadagnati o perduti in ciascuna partita, indipendentemente dal titolo giocato, vengono calcolati in base alla tabella che segue e secondo il numero di giocatori che hanno preso parte alla partita.

In caso di arrivo a pari merito in una qualsiasi posizione di due o più giocatori si procederà al calcolo del punteggio assegnando ai giocatori pari classificati il punteggio che spetterebbe per quella posizione, diviso per il numero dei giocatori stessi ed arrotondato per difetto (esempio: in una partita a 5 giocatori si è avuto questo risultato: il giocatore A ha vinto, i giocatori B e C sono terminati secondi a pari merito, il giocatore D è arrivato 4° ed il giocatore E 5°. Ad A andranno 5 punti, a B e C 1, a D - 1 e ad E - 2). La differenza di punteggio in classifica tra coloro che hanno disputato la partita non ha alcuna rilevanza. I punti vengono guadagnati e perduti solamente in base al piazzamento nelle singole partite.

4. A causa della meccanica stessa del gioco, nelle partite disputate a DUNE, KINGMAKER e SAMURAI, non essendo possibile determinare piazzamenti successivi a quello del vincitore, solo quest'ultimo riceverà i punti secondo la tabella. Gli altri giocatori non guadagneranno e non perderanno punti.

5. Al termine di ciascuna partita ufficiale i giocatori dovranno compilare la speciale dichiarazione di vittoria sotto riprodotta in ogni sua parte e spedirla alla Segreteria del TORNEO MASTERS con le modalità consuete.

6. Per tutto ciò che non è previsto nel presente regolamento si fa rinvio al Regolamento Ufficiale.

LA SEGRETERIA

TABELLA DEI PUNTEGGI

		Numero dei giocatori					
		3	4	5	6	7	8
Classifica	1°	3	4	5	6	7	8
	2°	0	2	3	4	4	5
	3°	-1	0	2	2	3	3
	4°	—	-1	-1	1	1	2
	5°	—	—	-2	-1	-1	0
	6°	—	—	—	-3	-2	-1
	7°	—	—	—	—	-3	-2
	8°	—	—	—	—	—	-4

DICHIARAZIONE DI
RISULTATO

GIOCO _____ N° PARTECIPANTI _____ DATA _____

T= numero tessera

1°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
2°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
3°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
4°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
5°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
6°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
7°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____
8°	Socio _____	T. _____	Parte _____	Firma _____

CLASSIFICHE TORNEO MASTERS

AL 31-12-84

POS ATT	POS PREC	TESSERA	NOMINATIVO	PUNTI	PARTITE				WAR GAMES	AVVERS.	POSTAL
					TOT	VI	PE	PA			
1	2	NO.054	TAGLIAZZUCCHI E.	263	60	26	30	4	8	4	1
2	1	NO.055	CUOCHI S.	234	78	47	28	3	5	6	15
3	7	MI.013	BERTOCCHI E.	206	28	21	4	2	14	13	18
4	4	FE.027	FERRARI M.	206	46	26	16	4	12	14	24
5	3	PV.028	DORIA A.	202	26	20	5	1	9	3	0
6	6	BL.057	FERRO G.	189	38	20	17	1	16	16	30
7	9	FE.166	PAOLAZZI A.	174	20	12	7	1	6	4	3
8	6	NO.050	CREMONA P.	173	42	25	14	3	12	18	9
9	14	FO.002	TESEI M.	170	31	12	16	3	10	11	14
10	12	PV.004	DE RISKY C.	163	37	22	15	0	8	6	2
11	16	VA.163	GIARONI A.	156	24	10	12	2	10	9	14
12	10	LI.132	REGOLINI I.	156	39	15	20	4	5	12	39
13	11	PV.031	CASTAGNOLO L.	154	64	20	42	2	10	5	0
14	20	NO.083	VELLANI F.	151	23	9	11	3	14	10	0
15	15	PV.029	MERCURI G.	151	31	15	16	0	5	5	4
16	13	FE.136	STABELLINI M.	150	35	13	18	4	10	11	32
17	21	BL.038	MEROLA F.	139	15	7	7	1	8	7	7
18	17	CN.130	FONIO F.	138	18	9	9	0	9	6	9
19	-	RH.219	MORETTI D.	136	13	8	3	2	7	5	0
20	19	NO.059	CARRARO P.	131	12	7	5	0	7	9	1
21	18	RH.197	SELVA P.	123	18	9	8	1	6	3	0
22	-	VE.161	ZENNARO M.	120	11	5	6	0	6	3	2
23	22	RH.174	CHIAFFARINO L.	112	18	7	7	4	11	5	1
24	25	RH.210	FABRIZI A.	111	12	5	5	2	7	4	0
25	29	RH.175	LOMBARDI M.	109	18	7	9	2	15	6	3
26	23	FO.066	BELLUCCI E.	106	17	3	12	2	6	6	9
27	24	TO.033	CAMERLO R.	102	13	4	6	3	6	3	0
28	26	FO.032	BULGARELLI R.	101	14	4	9	1	10	8	10
29	28	RH.202	CAFARO B.	100	16	7	8	1	8	4	0
30	-	RH.120	FCAIBANI R.	82	12	2	8	2	7	7	3

31	27	TN. 157	HAMFREDI T.	94	14	2	11	1	8	7	5
32	30	VI. 162	HASSIGNANI A.	69	10	0	8	2	8	4	2

GIOCATORI CON MENO DI 10
PARTITE

RM 210	PAOLUZI CUSANI G.	139	MI 182	MUSSINI M.	100
RM 169	MASSI S.	133	RM 198	BATTAGLIA R.	100
MI 170	FRIGERIO G.	129	RM 211	MORETTO P.	100
RM 076	RIGILLO R.	127	RM 222	BOMBA C.	99
MI 018	CALABRIA F.	122	VA 193	FUGAZZA A.	99
BL 037	GUGLIELMO M.	120	TO 287	GALBO L.	97
MI 014	VILLA S.	120	MI 215	CELADA L.	95
VA 176	BETTINZOLI M.	119	PG 194	BIANCALANA P.	90
RM 203	NICASTRO G.	118	RM 241	MASINI S.	90
BG 196	PAGNOTTA L.	118	VA 192	MORONI G.	87
UD 205	QUITADAMO N.	116	RM 144	STOCCHI A.	86
PG 172	MATTIELLI A.	114	VA 180	ZANCANI G.	85
TS 228	STOLFA D.	113	RM 221	BOMBA F.	82
RM 201	GIUNTOLI E.	112	VR 206	GABRIELLI S.	80
RM 046	NARDI C.	110	MI 184	DAL LAGO G.P.	71
RM 209	RABITTI E.	110	RM 213	SAMMURI P.	68
AR 243	TOSI A.	110		dimenticavamo....	
FI 217	BUGLIANI A.	110	TO 171	COHA A.	98
RM 208	MARIANI M.	108	RM 212	PORRINI R.	92
MO 227	TREMAZZI G.	107	FI 204	PEGGION A.	90
MI 009	CIMINI M.	106	RM 186	SPETIA P.	58
MI 226	GRASSI E.	104			
RM 199	TOSI M.	101			
PD 048	RIZZO F.	100			

STATISTICHE

I GIOCHI PIU' GIOCATI

PANZER LEADER (AH)	111
NAPOLEON AT WAR (SPI)	45
SQUAD LEADER (AH)	42
NAPOLEON LAST BATTLES (SPI)	41
THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	32
AFRICA KORPS (AH)	32
CROSS OF IRON (AH)	21
ARAB ISRAELI WARS (AH)	21
CRESCENDO OF DOOM (AH)	19
WOODEN SHIPS & IRON MEN (AH)	17

I PIU' GIOCATI PER POSTA

PANZER LEADER (AH)	54
NAPOLEON LAST BATTLES (SPI)	17
AFRICA KORPS (AH)	13
SQUAD LEADER (AH)	12
THE RUSSIAN CAMPAIGN (AH)	11
NAPOLEON AT WAR (SPI)	9
ANZIO (AH)	7
THIRD REICH (AH)	7
ARAB ISRAELI WARS (AH)	5
STARSHIP TROOPER (AH)	4

LE MARCHE PIU' GIOCATE

AVALON HILL	500	(66,05%)
SPI	189	(24,97%)
INTERNATIONAL TEAM	30	(3,96%)
GDW	27	(3,57%)
ALTRE MARCHE	11	(1,45%)

TOTALE PARTITE 757

GIOCATE PER POSTA 185

N.B. Tutte le classifiche e statistiche sono aggiornate al 31.12.1984

★ *il gioco postale*

PARTITE INIZIATE AL 31/12/84 (giocate col metodo delle tabelle computerizzate)

- P 345 - Ferrari/Pagnotta - Marita Merkur (GDW)
- P 346 - Ferro/Rigillo - Fifth Corps (SPI)
- P 347 - Cremona/Ferro - Spartan(SPI)
- P 348 - Cremona/Calabria - Russian Campaign (AH)
- P 349 - Stabellini/Bugliani - Panzer Leader (AH)
- P 350 - Stabellini/Bertocchi - Panzer Leader(AH)
- P 351 - Ferrari/Canevese - Anzio (AH)
- P 352 - Stabellini/Celada - Desert Fox (TSR)
- P 353 - Cimini/Celada - Anzio (AH)
- P 354 - Rizzo/Lombardi - France '40 (AH)
- P 355 - Rizzo/Quitadamo - Panzer Armees Afrika
- P 356 - Cremona/Tesei - Russian Campaign (AH)
- P 357 - Tesei/Giaroni - Waterloo
- P 358 - Giaroni/Bertocchi - Russian Campaign (AH)
- P 359 - Bugliani/Calabria - Stalingrad (AH)
- P 360 - Selva/Gabrielli - Afrika Korps (AH)
- P 361 - Bugliani/Dal Lago - Normandy (SPI)
- P 362 - Tosi/Gabrielli - Afrika Korps (AH)
- P 363 - Bugliani/Camerlo - Stalingrad (AH)
- P 364 - Merola/Cuoghi - Arab-Israeli War (AH)
- P 365 - Bugliani/Giaroni - Sicily (SPI)
- P 366 - Gabrielli/Mattielli - Westwall (SPI)
- P 367 - Dal Lago/Stolfa - Napoleon Last Battles (SPI)
- P 368 - Ferrari/Bulgarelli - Russian Campaign (AH)
- P 369 - Ferrari/Canevese - Middle Earth (SPI)
- P 370 - Cremona/Bulgarelli - France '40 (AH)
- P 371 - Bertocchi/Ferrari - Fortress Europa (AH)
- P 372 - Ferrari/De Boni - Squad Leader (AH)
- P 374 - Ferrari/Coha - Third Reich (AH)

PARTITE INIZIATE AL 31/12/84 (giocate col metodo del Lotto)

- L 022 - Regolini/Rigillo - Panzer Leader (AH)
- L 023 - Regolini/Giaroni - Panzer Leader (AH)
- ▲ L 024 - Lombardi/Gallo - Sniper (SPI)
- L 025 - Stabellini/Coha - Squad Leader (AH)
- ▲ L 026 - Regolini/Bertocchi - Panzer Leader (AH)
- L 027 - Rizzo/Lombardi - Cross of Iron (AH)
- L 028 - Rizzo/Quitadamo - Fight for the Sky (ATX)
- L 029 - Lombardi/Gallo - Sniper (SPI)
- L 030 - Doria/Giaroni - Squad Leader (AH)
- L 031 - Rizzo/Scarlata - Midway (AH)

▲ = indica le partite già terminate

★ *i nuovi iscritti*

- RM 244 Stefano Marcopoli - Via Papiria 110 - 00175 ROMA
- SA 245 Vito Lamberti - C.so Europa 178 - 84050 MATINELLA (SA)
- BL 246 Edoardo Pavan - Via Barozzi 36 - 32100 BELLUNO
- MI 247 Angelo Jaccarino - Via Corsico 1 - 20144 MILANO
- MI 248 Carlo La Torre - Via Rotondi 3 - 20100 MILANO
- MI 249 Giovanni Ingellis - Via Tavazzano 12 - 20100 MILANO
- MI 250 Andrea Bardelli - Via Primaticcio 86 - 20146 MILANO
- MI 251 Alberto Brasca - Via Aicardo 10 - 20141 MILANO
- MI 252 Giampiero Tenca - C.so Sempione 41 - 20100 MILANO
- MI 253 Roberto Romani - Via Milano 7 - COLOGNO MONZESE (MI)
- MI 254 Spartaco Albertarelli - Via Cellio 2 - 20148 MILANO
- MI 255 Marco Boria - Via S. Gimignano 10 - 20146 MILANO
- MI 256 Alessandro Argentiero - Via De Amicis 33 - 20133 MILANO
- MI 257 Oscar Crippa - Via Roma 71 - 20096 PIOLTELLO (MI)
- RM 258 Gianvittorio Fedele - Lungotevere R. Sanzio 5 - 00153 ROMA

★ *comprocambiovendo*

□Vendo o cambio i seguenti giochi: VII LEGIO (IT), EAST & WEST (IT), IL GRANDE CONFLITTO, SCARABEO, SUBBUTEO (con sei squadre e due porte).

Compro wargames in ottime condizioni.

FABIO SERRA, V.le Lazio 27, 20135 MILANO, tel. 02/585922.

□Vendo o cambio: THIRD REICH (AH) lire 40.000; PANZER LEADER (AH) lire 30.000, ambedue in perfette condizioni.

LORIS PAGNOTTA, Via A. Curò 6, 24100 BERGAMO, tel. 035/295670 ore pasti.

□Vendo o cambio: BLITZKRIEG (AH), WATERLOO (AH), STALINGRAD (AH), BATTLE OF THE BULGE (AH), tutti in perfette condizioni.

LORIS PAGNOTTA, Via A. Curò 6, 24100 BERGAMO, tel. 035/295670 ore pasti.

□Vendo tre copie di SQUAD LEADER (AH), due di CROSS OF IRON (AH), due di G.I. ANVIL OF VICTORY (AH), una di CRESCENDO OF DOOM (AH), una di SUBMARINE (AH). Tutti in ottimo stato, completi di istruzioni in italiano; vendo anche separatamente.

DANIELE DEL BELLO, V.le Firenze 170/b, 06034 FOLIGNO (PG), tel. 0742/22742.

□Cambio CIVILIZATION (AH) con G.I. ANVIL OF VICTORY (AH), UP FRONT (AH), AMBUSH (VG) (in ordine di preferenza).

GIASONE DE BONI, V.le Stazione 23/B, 30015 CHIOGGIA (VE), tel 041/404222.

□Vendo o cambio: MECHWAR 77 (SPI), ATTACK IN THE ARDENNES (GDW), MAYDAY (GDW), BEDA FOMM (GDW), BAR LEV (GDW), LITTLE BIG HORN (IT), EAST & WEST (IT).

Tutti in buone condizioni. Offerte da concordare.

ROBERTO FLAIBANI, Via N. del Grande 12, 00153 ROMA

★ *ricerca avversari*

△ Cerco avversari per: SQUAD LEADER (AH), CROSS OF IRON (AH), STALINGRAD (AH), PANZER LEADER (AH).

GIASONE DE BONI, V.le Stazione 23/b, 30015 CHIOGGIA (VE).

△ Cerco avversari per AIR ASSAULT ON CRETE (AH).

MASSIMO TESEI, Via L. Ariosto 27, 47100 FORLI'.

△ Cerco avversari per giochi SPI serie "Victory in the West", ossia SICILY, OPERATION GRENADE, PATTON 3rd ARMY, da giocarsi in scontri di andata e ritorno contemporanei e vittoria al miglior punteggio complessivo. Accetto proposte anche per altre partite.

LORIS PAGNOTTA, Via Curò 6, 24100 BERGAMO.

△ Cerco avversari postali per RUSSIAN CAMPAIGN (AH).

VITO LAMBERTI, C.so Europa 178, 84050 MATINELLA (SA).

△ Cerco avversari per AIR FORCE (AH), DAUNTLESS (AH), LUFTWAFFE (AH), RICHTOFEN'S WAR (AH), RUSSIAN CAMPAIGN (AH); THIRD WORLD WAR (GDW), NATO (VG), FOXBAT & PHANTOM (SPI).

VIERI SACCHI, Via Don Galimberti 7, 20064 GORGONZOLA (MI).

La pagina del Presidente

Cari Amici, ben sapendo la mia "smisurata sete di potere", i membri della Segreteria hanno pensato bene di farmi eleggere Presidente del TM. Naturalmente ciò è avvenuto soprattutto perché, in caso contrario, io già minacciavo di provocare una "corrente" d'opposizione e (perché no ?) addirittura una scissione !?! Così mi hanno incastrato bloccandomi in tempo e costringendomi a resatre nei ranghi.

Scherzi a parte, la cosa mi ha fatto davvero piacere, soprattutto l'applauso che i membri mi hanno ... tributato a Verona : confesso di essermi anche un po' emozionato, anche se, con una battuta, ho cercato di non farlo vedere.

Beh, a questo punto perché non approfittare del momento di gloria per crearmi questo "angolo" sul Notiziario ? E poiché la mia "carica" è diventata ormai troppo importante, ho pensato bene che non vale più la pena di ... perdere il mio tempo con nomi, cifre, schedari, ecc. ecc., per cui quelle che seguono saranno dunque le ultime classifiche curate dal sottoscritto. Dopo 4 anni che mi dedico a questo compito probabilmente ne sentirò un po' la mancanza, ecco perché ho deciso che è giunta ormai l'ora di ... sposarmi, almeno così certamente non avrò di che annoiarmi !!!!! (Sono già fin d'ora bene acetti regali assortiti o grosse somme in denaro, in francobolli, bigiotteria, ecc. ecc.).

Con l'inizio del 1985 dunque il passaggio delle consegne agli amici romani potrà finalmente considerarsi cosa fatta; ai ... super-critici che hanno boicottato questa scelta e la nuova Segreteria possiamo solo dire : PECCATO che ci abbiate lasciati, ma ... peccato per voi !!!

Per vostra informazione vi dirò inoltre che procede frenetica l'attività per cercare di organizzare la CONVENTION del prossimo anno qui a Modena ; è stato già costituito un "comitato" all'interno del CLUB 3M che, vagliati gli aspetti generali del problema e puntualizzati gli obiettivi (vi piace come parlo ???), è passato ora alla fase più importante : ricerca di sede, alloggi, materiali e sponsors. Grazie a Guido Tremazzi (che presiede il nostro club ed il comitato) abbiamo già buone speranze, ... ma vi terrò informati sui prossimi numeri.

Infine vorrei lanciare un guanto di SFIDA. Sarebbe forse divertente organizzare un "campionato" con sfide dirette fra i giocatori in determinate "categorie"; dopo una prima fase di eliminatorie per determinare UN CAMPIONE dei vari giochi scelti come base, negli anni successivi egli sarà costretto a "difendere" il suo titolo dai vari sfidanti (i quali a loro volta saranno costretti a battersi fra loro per avere il diritto a disputare l'incontro per il titolo con il detentore; un po' come avviene nella boxe, insomma). Naturalmente le prime "categorie" di giochi saranno scelte in base ai wargames più popolari ; Russian Campaign, Panzer Leader, Afrika Korps, Napoleon's last battles, Napoleon at war, Squad leader, ecc. A questo scopo vi invito tutti a scrivermi (CAS.POST 63 - 41053 Maranello -MO) segnalandomi i vostri suggerimenti ed i giochi che più vi interessano. In base alle vostre proposte vedremo se questo progetto potrà andare avanti o meno. OK ? A questo punto passo e chiudo.

Ciao a tutti



PANZER LEADER

introduzione ad uno dei wargames

più giocati nel Torneo Masters

di Sergio Cuoghi

Per un principiante che voglia accostarsi per la prima volta ad un gioco tattico, PANZER LEADER può essere un buon punto di partenza, anche se, pur non avendo un regolamento molto complesso, risulta abbastanza difficile entrare nello spirito del gioco. Derivato dal suo augusto predecessore, PANZER BLITZ, questo gioco vuole illustrare alcuni scontri tattici avvenuti nella parte settentrionale della Francia e sul confine franco-tedesco dal giugno 1944 ai primi mesi del 1945. Ma cosa significa a "livello tattico"? Questa oscura frase vuole significare uno scontro di piccole/medie proporzioni, localizzate su di un ristretto arco del fronte, e spesso ininfluente se valutato in un riscontro di più ampio respiro inteso a fare il bilancio del complesso globale delle operazioni belliche. Ne deriva direttamente che la più grande unità da combattimento presa in considerazione dal gioco è il plotone (circa 40 uomini per le unità di fanteria e da 4 a 6 veicoli per le unità corazzate e di supporto). Questa felicissima scelta operata dal progettista del gioco è la chiave del successo riscosso in tutto il mondo da PANZER LEADER. Infatti se a ciò aggiungiamo l'altrettanto felice scelta della scala delle mappe (un esagono = 250 metri di terreno reale) fa sì che solo in casi eccezionali il campo di battaglia sia più ampio di 60 Kmq., e l'abbondanza di unità meccanizzate rende la maggioranza delle partite scorrevolissima e scevra da "vizi di trincea" tanto frequenti nelle battaglie della Prima Guerra Mondiale, in cui l'immobilismo era la regola. Fortunatamente in PANZER LEADER l'immobilismo è l'eccezione, e capita molto spesso che il giocatore si trovi più a combattere contro il tempo ed il terreno che contro le unità del suo avversario. Le mappe, come in quasi tutti i boardgames, sono una rappresentazione bidimensionale di un territorio tridimensionale; esse utilizzano l'usuale simbologia topografica e colorazioni appropriate per rendere l'idea di colli e valli, boschi e paludi, eccetera, e direi che

l'effetto risultante è comprensibilissimo e anche molto coreografico, ma la vera innovazione introdotta da questa serie di giochi, sta nella geomorficità delle sezioni di mappa; in fatti il gioco è corredato da 4 sezioni diverse, ognuna rappresentante un tipo di terreno standard che si può trovare nella Francia settentrionale, e tutte le mappe, tranne la sezione B che si usa solo per gli sbarchi anfibi, possono combinarsi tra loro, qualsiasi sia il lato di accostamento. Come si può intuire, questa innovazione ha una portata enorme, infatti quasi tutti gli scontri documentati di una certa importanza, possono essere ricostruiti e combattuti dai giocatori che abbiano sufficiente documentazione e voglia di farlo, utilizzando le decine di combinazioni di terreno realizzabili.

Il gioco base contiene 20 scenari ; ciascuno illustra uno scontro realmente accaduto, anche se, a onor del vero, alcuni non sono certo il massimo in fatto di rilevazioni di organici o di accuratezza storica; gli obiettivi del gioco variano da scenario a scenario, ma possono essere generalizzati nella conquista di predeterminate posizioni o città, o nella distruzione delle unità avversarie. Inoltre si possono conseguire diversi livelli di vittoria, che vanno dalla semplice conquista della prevalenza minima locale, alla più schiacciante superiorità tattica di posizione e di unità. Nel gioco sono trattate quasi tutte le armi usate nell'arco di tempo e nel periodo storico rappresentato, ma mentre per le unità di fanteria e di artiglieria si ricorre a dei simbolismi, alcuni militari, altri liberamente ispirati, tutte le unità veicolari, carri armati compresi, hanno raffigurata sulla pedina la silhouette, il che rende ancora più realistico il gioco. Ogni pedina ha stampati su di sé tutti i fattori indispensabili per il movimento ed il combattimento, come la potenza della arma principale e la sua gittata utile, la capacità di resistere ai colpi degli avversari, e la capacità di movimento per turno. La risoluzione del combattimento avviene come semplice confronto tra il fattore di forza dell'attaccante e quello del difensore, che rapportato ad una semplice tabella stabilisce il danno inflitto al difensore. Ovviamente questo metodo potrà sembrare troppo semplicistico se paragonato a quello molto sofisticato che si usa in giochi tipo "Squad Leader", ma è la scala stessa

e la impostazione di PANZER LEADER che lasciano poco spazio a finzze di questo tipo, pena l'inaccettabile appesantimento di un gioco che vanta la velocità e la scorrevolezza come migliori qualità. Ogni turno rappresenta sei minuti in tempo reale e nell'ambito di ciascun turno i giocatori muovono alternativamente, in modo ben visibile e non preregistrato, e risolvono i combattimenti dispiegando la loro strategia. Allo scadere dell'ultimo turno, il giocatore che avrà raggiunto il livello di vittoria più elevato risulterà il vincitore. PANZER LEADER raggiunge un elevato grado di realismo anche grazie all'accuratezza con cui si possono pianificare i combattimenti; sono previsti infatti tutti i tipi di attacco, ancora ampiamente utilizzati nelle più moderne dottrine tattiche. Abbiamo perciò il fuoco indiretto dell'artiglieria, che può cioè essere designato senza che l'unità che spara "veda" direttamente il suo obiettivo; segue poi il metodo di attacco più classico, che è l'ingaggio del bersaglio per tiro diretto (a vista), l'assalto dei mezzi corazzati ed infine l'assalto della fanteria appiedata. Non mancano neppure gli aerei, ma solo per il giocatore alleato, anche se è doveroso dire che la sezione di regolamento inerente avrebbe bisogno di una profonda revisione, tanto essa è nebulosa ed irrealistica. Ovviamente PANZER LEADER non è un gioco perfetto, ma come quasi tutti i wargames è suscettibile di profondi miglioramenti, soprattutto nel regolamento che in certi casi rivela delle grosse lacune, come appunto quella dell'intervento aereo, o per fare un altro esempio, il non aver previsto, almeno nelle regole di base, nulla in proposito al tiro di opportunità. Molti di questi errori di concetto sono stati eliminati nell'ideale continuazione di PANZER LEADER, ossia "Arab-Israeli Wars", che rappresenta il massimo a cui può giungere questo sistema di gioco; il trasferimento del regolamento di AIW in PL è possibile ma è molto impegnativo adattarlo ad un periodo storico totalmente diverso. Molti giocatori e la stessa Avalon Hill si sono prodigati nel creare sempre nuovi scenari e varianti per questa triade di giochi (Panzer Leader, Panzer Blitz e Arab-Israeli Wars), rendendoli così praticamente eterni. A questo proposito desidero ricordare la variante sul Blitzkrieg contro la Francia nel 1940, giocando la quale bisogna però dimenticare la gran-

de potenza di fuoco disponibile nel gioco base, ambientato nel '44, e pensare ad una guerra combattuta al confronto quasi a colpi di cerbottane! Non bisogna poi dimenticare gli scenari del 1948 e le due battaglie per Vienna e per Berlino, apparsi su "The General", che propongono una interessantissima fusione di PL e PB per simulare una malaugurata guerra sul finire degli anni 40, che contrappone i Russi ai loro ex-alleati occidentali. In conclusione posso dire che PANZER LEADER è un bel wargame, molto scorrevole e abbastanza realistico che ben si presta a chi vuole accostarsi ad un certo tipo di giochi tattici piuttosto raffinati senza entrare nelle piccole, labirintiche, superspecializzate scale della grande genesi di Squad Leader, ma che vede esprimere il massimo, come sistema di gioco, nel suo diretto e ingiustamente bistrattato successore, "Arab-Israeli Wars", del quale, magari, potremo parlare un'altra volta.



Il Panzer Master Cuoghi
accetta sfide: chi sarà
il prossimo?

CAPO NORD: la situazione sul fianco settentrionale della Nato è stata analizzata in una simulazione della Spi-Tsr.

di Roberto Flaibani

NORDKAPP è apparso come inserto in "Strategy & Tactics" n°94, a firma di Charles T. Kamp. Si tratta di uno studio a livello operativo su un ipotetico confronto tra NATO e Patto di Varsavia nella Scandinavia settentrionale. Questo fronte non riveste nel teatro europeo un'importanza primaria, ma se la Terza Guerra Mondiale dovesse un giorno essere combattuta, proprio in questa zona desolata la NATO potrebbe definitivamente perderla. Impadronirsi delle coste norvegesi avrebbe per il Patto di Varsavia lo scopo di proteggere la penisola di Kola, sede della Flotta del Nord, la più potente tra le quattro flotte sovietiche, ma soprattutto quello di disporre sulla costa atlantica di basi navali e aeree per minacciare le rotte commerciali tra gli Stati Uniti e l'Europa. A complicare le cose, inoltre, sta il fatto che il confine tra Russia e Norvegia è lungo solo un centinaio di chilometri, e che subito a ridosso si trovano la Finlandia e la Svezia. Questi due paesi sono formalmente neutrali, ma in caso di guerra il loro comportamento è difficilmente prevedibile. A parte queste considerazioni strategiche, NORDKAPP è interessante perchè prende in esame un teatro di guerra assolutamente inusuale: il circolo polare artico. In questa zona le condizioni climatiche sono micidiali. L'inverno dura sei mesi, l'estate solo due. La tundra artica, quando non è coperta da metri di neve, si trasforma in una palude impraticabile. Le temperature bassissime, accompagnate spesso da forte vento, possono portare al congelamento e alla morte in poche ore. Muoversi e combattere in queste condizioni metterebbe a dura prova anche soldati nati e vissuti sul luogo.

Le forze in campo.

I Sovietici dispongono come prima ondata di due divisioni di fanteria meccanizzata e di varie unità delle guardie di frontiera; come seconda ondata di un'altra divisione di fanteria composta però di riservisti. La forza d'urto è costituita dalla 76.ma divisione paracadutisti, dalla Brigata Autonoma eliotrasportata del Distretto Militare di Leningrado e da un reggimento di marines. La NATO può contare su sette brigate norvegesi, sulle guarnigioni delle basi aeree più importanti e su varie unità degli altri paesi alleati. Esse sono: la Forza Mobile Alleata (AMF) composta da unità britanniche, canadesi e dal battaglione Alpini "Susa", la Terza Brigata Comando britannica, la Seconda Brigata USMC e il Quinto Gruppo-Brigade du Canada. Ambedue i contendenti schierano inoltre un gran numero di aerei di tutti i tipi, anche i più moderni.

Il sistema di gioco.

In NORDKAPP ogni esagono copre 16 km. di territorio e un turno due giorni di tempo reale. Il gioco termina al decimo turno. La vittoria viene attribuita con un sistema a punteggio. I punti sono assegnati al giocatore sovietico in base agli obiettivi territoriali che controlla alla fine del gioco, senza riguardo per le perdite di uomini e materiali che può subire. Ogni base aerea ha un certo valore espresso in punti vittoria. Le più importanti sono Bodo, Andoya e Bardufoss, ma sono interessanti anche Tromso ed Eveness. Adottando una regola opzionale che consigliamo vivamente, il maggiore o minore impiego da parte del giocatore occidentale di truppe non norvegesi conferisce al giocatore sovietico un certo numero di punti. Questo simula il costo in termini strategici che comporta per gli Occidentali schierare certe truppe in Norvegia e non altrove in Europa. Dal punto di vista del sistema di gioco, NORDKAPP presenta alcune peculiarità interessanti, innanzitutto a proposito delle unità terrestri. In un territorio coperto di neve per 10 mesi all'anno, con una rete stradale insufficiente

e spesso impraticabile, può essere necessario che i combattenti abbandonino per un periodo di tempo più o meno lungo il loro equipaggiamento pesante e i loro mezzi di trasporto per entrare in azione a piedi e con le sole armi che possono trasportare su di loro stessi. Il meccanismo di gioco prevede infatti che ogni unità di fanteria possa avere due "condizioni", quella pesante e quella leggera, con parametri diversi per il movimento e il combattimento. L'equipaggiamento momentaneamente abbandonato, contrassegnato da un apposito segnalino, può essere raccolto di nuovo dalla stessa unità quando rientra dopo l'azione. NORDKAPP usa per il combattimento un sistema insolito anche se non inedito (qualcosa di molto simile si usa anche in FULDA GAP), che attribuisce all'attaccante e al difensore, in base alla CRT, un certo numero di punti perdita che vanno soddisfatti in parte con l'eliminazione di unità e in parte con la ritirata. Nel combattimento possono verificarsi condizioni speciali in cui la forza dell'attaccante viene raddoppiata, per esempio con l'uso di aggressivi chimici, o sfruttando il fattore sorpresa con il lancio di truppe paracadutate. Le regole per l'uso dalle unità aeree sono senz'altro la parte migliore e più originale in NORDKAPP. Nella sequenza di gioco le unità aeree intervengono a più riprese: in missioni di superiorità aerea, di scorta, di attacco al suolo sia per interrompere le linee di rifornimento nemiche che per intervenire nei combattimenti terrestri. Ogni volta che il giocatore che ha l'iniziativa decide di far intervenire le sue unità aeree, l'avversario può opporgli le proprie, provocando un combattimento aria-aria. Il clima è determinante sul numero di aerei che potranno venire impiegati: ogni unità possiede un parametro che indica la capacità di volare in avverse condizioni atmosferiche. Contrariamente a quasi tutti i giochi di simulazione, NORDKAPP non ha che un solo scenario fisso, quello dell'attacco di sorpresa sovietico. Ma per ottenere nuove situazioni basta variare il mese dell'anno in cui si svolgerà

la battaglia. L'influenza del clima sulle condizioni del terreno e dell'atmosfera è tale che l'andamento della campagna assume aspetti diversissimi con il mutare delle stagioni. Questo è sufficiente per dare al gioco una grande flessibilità ed un buon livello di realismo.

Suggerimenti e commenti.

Nella mappa che appare qui di seguito mostriamo una delle "aperture" possibili per il giocatore sovietico. La cosa più importante di cui egli si deve rendere conto è che solo nel primo turno godrà di una netta superiorità aerea e terrestre e che quindi non è il caso di lesinare troppo sull'uso delle truppe speciali specialmente se si tratta di occupare i centri di mobilitazione NATO. Per quanto Narvik non sia una base aerea e quindi non conti ai fini dell'accumulo dei punti vittoria, la sua occupazione ci è sembrata una mossa essenziale, e indispensabile per mettere seriamente Bardufoss sotto assedio. Una operazione interessante che nella mappa non abbiamo segnalato può essere l'occupazione di Rognan e Bodo, che purtroppo hanno però lo svantaggio di essere praticamente irraggiungibili dalle truppe sovietiche per via di terra.

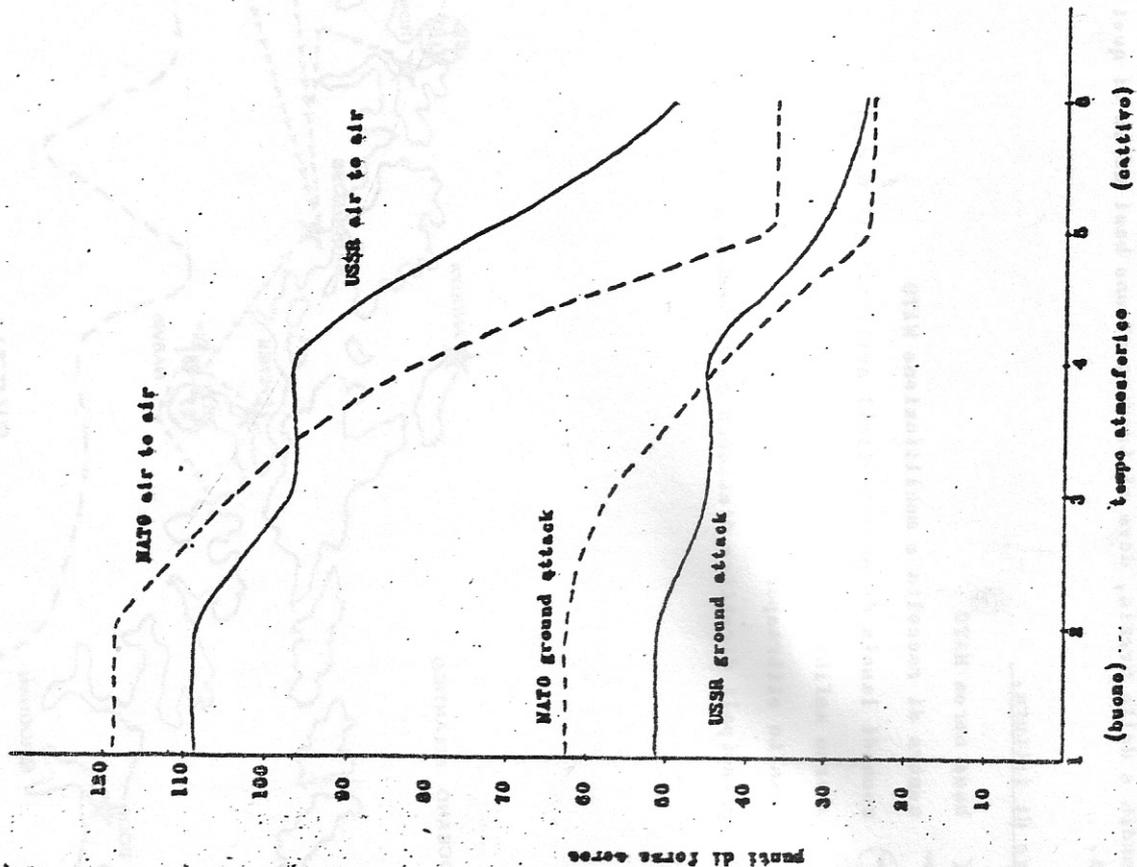
L'occupazione della Finlandia, volente o nolente, è un passo quasi inevitabile per il giocatore sovietico. Infatti sul territorio di questo paese scorre l'autostrada E71 che porta direttamente dal confine russo a Bardufoss, l'epicentro della battaglia, lungo il percorso più breve. Dal punto di vista militare l'esercito finlandese non può comunque dare seri grattacapi all'invasore. Le cose cambiano invece nel caso della Svezia. La sua occupazione può dare difficilmente vantaggi proporzionali allo sforzo necessario per attuarla. Se la Finlandia si oppone allo sconfinamento dei Sovietici, per essi diventa assolutamente folle attaccare anche la Svezia, a meno che l'alto comando russo non decida di rinunciare alla Norvegia! Se la Finlandia rimane neutrale un attacco alla Svezia può essere produttivo seppure assai rischioso. A questo proposito riteniamo

del tutto irrealistica la regola che impedisce l'inizio della mobilitazione dell'esercito svedese finchè i Russi non hanno messo piede oltre il confine, anche se intanto hanno già invaso Finlandia e Norvegia, dando chiara prova delle loro intenzioni aggressive. Vogliamo inoltre segnalare alcune incongruenze del regolamento che riguardano l'entrata dei rinforzi NATO. E' previsto che parte di queste truppe arrivi per via mare, parte con ponte aereo. Per i primi è previsto il cosiddetto "attrito navale", che simula i tentativi di attacco dei sottomarini sovietici, mentre gli altri arrivano tranquillamente, in barba alle regole aeree sia per quanto riguarda il tempo atmosferico, che per la caccia sovietica, a cui non è concesso di intervenire. Sugeriamo di applicare le normali regole che impediscono le operazioni aeree di qualsiasi tipo in caso di tempo avverso, e di impegnare obbligatoriamente due o tre unità aeree della NATO come scorta, pur mantenendo per i Sovietici il divieto di intervenire, per non sbilanciare troppo la situazione in loro favore durante i primi due turni. Infine due parole sull'entrata in gioco della Brigata Commando. A norma di regolamento il suo arrivo è previsto nel terzo turno nell'esagono 1037, dove si trova, già preposizionato, il suo equipaggiamento pesante. Se questo dovesse venire distrutto, e per farlo basta che una unità sovietica attraversi la zona anche senza presidiarla, la Brigata entrerà solo al quinto turno via mare. Per i Sovietici è fin troppo facile transitare di lì al primo turno con una unità aerotrasportata ed infliggere così alla NATO un gravissimo danno. La cosa è ancor più discutibile perchè a pochissima distanza è acuartierato fin dall'inizio del gioco il primo battaglione della Brigata Nord norvegese, che potrebbe benissimo essere spostato a presidiare la zona senza per questo venir meno al suo compito principale che è la difesa di Bardufoss. Sempre fedeli al proposito di non portare modifiche troppo rilevanti al regolamento, riteniamo

che la situazione potrebbe essere riequilibrata consentendo alla Brigata Commando di entrare comunque in gioco senza ritardi dove previsto, e nel caso in cui i Sovietici avessero distrutto l'equipaggiamento preposizionato, adottando lo "status" leggero. Equipaggiamenti pesanti di riserva potrebbero arrivare via mare al quinto turno in accordo con le regole sul trasporto navale.

Per concludere va segnalato che nel numero 96 di "Strategy & Tactics" è stato pubblicato un interessante articolo integrativo su NORDKAPP che contiene alcune varianti, nuove regole, pedine addizionali e gli errata corregge. Inoltre uno dei prossimi numeri della rivista conterrà una simulazione ambientata nella zona degli stretti di Hormuz e farà uso del sistema di NORDKAPP con marginali modificazioni.

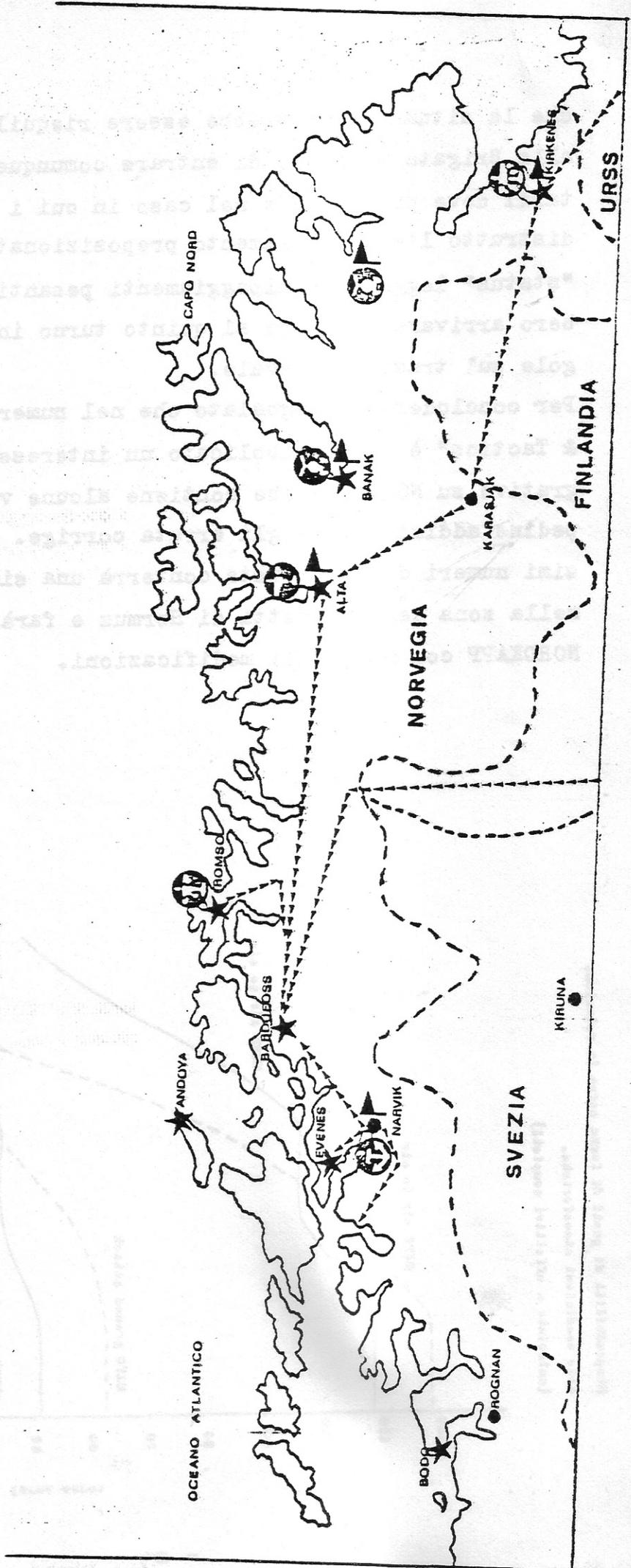
Disponibilità di punti di forza aeree in relazione alle condizioni atmosferiche. (calcolato e effettivi completi)



Questa mappa rappresenta la sola zona costiera della Norvegia, la più importante ai fini della simulazione. La mappa del gioco vera e propria comprende anche una vasta parte delle regioni settentrionali della Finlandia e della Svezia, dove si trovano alcune basi aeree di quei paesi.

Chiave di lettura.

- ★ base aerea NATO
- 🚩 centro di raccolta e mobilitazione NATO
- ✈️ zona di lancio di paracadutisti sovietici (1° turno)
- ⚓ sbarco anfibia sovietico (1° turno)
- 🚁 assalto elitrasportato sovietico (1° turno)
- ➔ principali direttrici d'attacco delle truppe sovietiche



THIRD REICH

l'ascesa della Germania

di Claudio Nardi

In ogni gioco di simulazione si deve pensare alla strategia (cioè alla priorità dei vari obiettivi) prima che alla tattica (cioè al modo di raggiungere gli obiettivi stessi); ciò è particolarmente vero in THIRD REICH (AH), dato che le regole di economia e politica predominano nettamente sulle regole di meccanica e di combattimento (ovviamente, se vi capita di lanciare per 4 volte consecutive "5" nell'attacco 1 - 1 su Mosca - e mi è successo - anche la migliore strategia viene vanificata, ma una strategia sbagliata porterà inevitabilmente ad una sconfitta più dura ed in un tempo più ridotto).

La strategia della Germania sembra la più facile: attaccare, attaccare, ed infine attaccare; poi, all'arrivo degli Americani, chiudersi nella "fortezza Europa" e vendere cara la pelle. Tuttavia questa strategia può portare a brutte sorprese se non si decide oculatamente "chi" e "quando" attaccare. Naturalmente queste note presuppongono l'estrazione di una variante neutra, poichè l'uscita delle varianti 12 (la Inghilterra decide di "non morire per Danzica" o l'Italia resta neutrale), 4 (la Spagna entra in guerra) o 7 (la Turchia entra in guerra) modificherebbe sostanzialmente gli equilibri, richiedendo quindi strategie ben diverse.

Al primo turno la Germania ha un'offensiva gratuita sul fronte orientale ed una capacità di spesa di 75 BRP; la miglior cosa da fare è dichiarare immediatamente guerra alla Danimarca ed all'Olanda (20 BRP) e scegliere un'opzione offensiva anche sul fronte occidentale (15 BRP); Olanda e Danimarca dovrebbero cadere immediatamente senza grossi problemi, dato che, per attaccare la Polonia, saranno generalmente sufficienti le 4 unità corazzate, 2 unità aeree e 4 unità di fanteria; resteranno quindi disponibili 3 unità di fanteria e 2 unità aeree (un'unità di fanteria deve assolutamente essere posizionata inizialmente in Finlandia).

Nella fase di costruzione del primo turno dovrà essere costruita l'unità di paracadutisti (9BRP), da portare per SR a Copenhagen, ed inoltre 5 unità di fanteria (4 da schierare di fronte alla linea Maginot ed una da portare in Romania) e due corazzate (a Essen e Norimberga); sul fronte orientale resteranno 2 unità corazzate e 4 di fanteria; le altre unità saranno portate tra Essen e la frontiera italiana, in seconda linea. Tutto questo in previsione di un flip-flop a favore degli Alleati nel turno successivo.

Il secondo turno, nel caso che sia avvenuto il flip-flop, sarà dedicato a ricacciare eventuali penetrazioni alleate in Germania ed a portare al massimo livello possibile le forze tedesche. Si dovrà anche dichiarare guerra alla Norvegia, con opzione offensiva sul fronte occidentale (25 BRP), occupando Oslo per mezzo dei paracadutisti, appoggiati da aerei di stanza in Danimarca. Naturalmente deve essere stata piazzata una base aerea a nord di Copenhagen per poter avere Oslo nel raggio di azione della Luftwaffe (se l'appoggio aereo non è disponibile, si deve lanciare il 1° Fsjr su Bergen, e portarvi una flotta ed un counter per SR, isolando in tal modo la Norvegia da qualsiasi aiuto inglese).

Il 1940 inizierà con un esercito a piena forza e 200 BRP (190 se la Norvegia non è stata conquistata), ed a questo punto si dovrà dichiarare guerra al Belgio

e, se non l'ha già fatto l'Alleato, al Lussemburgo. Dal Belgio si dovrà attaccare immediatamente la Francia, per porre al più presto in atto una minaccia su Parigi. "Come" occupare Parigi è un problema di tattica, ed esula dallo scopo di queste note, ma è chiaro che lo sfondamento dovrà avvenire tra Calais e Sedan, poichè più a sud si incontrerebbe una resistenza molto maggiore sulla linea Maginot, ed è consigliabile tentare uno sfondamento iniziale quanto più largo possibile, quindi occupare Sedan e l'esagono N24, che distano da Parigi solo due esagoni.

La Francia dovrebbe cadere nell'estate o nell'autunno del 40. A questo punto si deve spostare l'azione contro la Gran Bretagna, impegnandola nel Mediterraneo e costruendo le 2 flotte disponibili per impedirle di spostare troppe unità dalla madrepatria, sotto la minaccia di un'operazione Seelöwe che darebbe una vittoria quasi certa al Tedesco. Sarà perciò necessario convincere l'Italia (che, nel frattempo, avrà già conquistato Jugoslavia e Grecia) a dichiarare guerra alla Gran Bretagna, ed immediatamente portare i parà a Creta, e rinforzare l'aviazione in Italia per cercare di neutralizzare Malta. L'azione principale, però, dovrà essere diretta contro l'Egitto, per superare quanto prima la stretta di El Alamein ed il canale di Suez. Le mete finali di questi attacchi saranno la Persia ed il Caucaso, per un'accerchiamento della Russia da sud. Naturalmente, di fronte ad un giocatore inglese deciso e ben piazzato, le probabilità di giungere a tali obiettivi non saranno eccessive, a meno di non usare una grande quantità di forze, cosa però che presuppone non la semplice neutralizzazione, ma l'occupazione di Malta, molto più rischiosa e sanguinosa, dato che dovrebbero essere utilizzati i parà, col pericolo di eliminarli definitivamente in caso di risultato negativo.

All'inizio del 1941 si dovrà agire su due linee: rischiare il massimo nella guerra strategica costruendo un gran numero di sottomarini e dichiarare guerra alla Russia, con l'obiettivo di forzarne la resa entro il 1942 (l'idea di conquistare tutta la Russia è una pia illusione, ed un giocatore tedesco che si impegni in una simile impresa è destinato quasi inevitabilmente al fallimento con disonore). La Russia può essere costretta alla resa solo forzandola a spendere una tale quantità di BRP da non poter riportare le forze armate ad un livello minimo di efficienza (devono essere in campo meno di 50 fattori terrestri ed aerei), quindi è vitale che i BRP non possano giungere dalla Gran Bretagna e, nel 1942, dagli USA. Le vie attraverso cui i BRP possono arrivare alla Russia sono o dalla rotta di Murmansk o con il Lend Lease dalla Persia. Per interrompere (anche se non totalmente) la prima linea di rifornimento si devono piazzare alcuni sottomarini nel "Murmansk Box" e tenere una flotta ed un'unità aerea a Bergen; in questo modo si costringerà l'Alleato ad usare pesanti scorte navali e di ASW per difendere i BRP, pena la dispersione delle flotte e la perdita dei BRP stessi. Per chiudere la linea del Lend Lease è invece necessario occupare la Persia o tutte le città sul Mar Caspio. Si vede quindi l'importanza che assume una pressione decisa sul fronte mediterraneo, dato che l'occupazione delle città sul Mar Caspio (Grozny, Astrakan e Krasnovodsk), raggiunta passando per il territorio russo presuppone, in pratica, l'annientamento dell'Armata Rossa, e quindi può essere solo successiva ad una vittoria tedesca.

Per tagliare la rotta di Murmansk via terra è invece necessario occupare Leningrado e Vologda, impresa relativamente più facile, anche se molte partite finiscono per diventare un "assedio di Vologda". Il problema che si pone al Tedesco è quello di utilizzare al meglio le forze disponibili, che ora saranno tutte quelle del Force Pool (28 unità di fanteria, 12 unità corazzate, 6 unità aeree) più le forze

degli alleati minori. Queste forze sulla carta appaiono estremamente imponenti, ma, a conti fatti, si vede che in buona parte hanno un impegno già prefissato: 8 unità di fanteria sono impegnate nella difesa costiera della Francia e della Germania, e dal 1942 è assolutamente necessario fornire un appoggio aereo con almeno due unità per impedire sbarchi alleati. Le unità bulgare e le unità minori italiane devono essere impiegate in Jugoslavia e Grecia in funzione antipartigiana; almeno 17 unità di fanteria sono necessarie sul fronte orientale per impedire infiltrazioni russe dietro lo schieramento. Quindi la migliore distribuzione di unità è: 20 unità di fanteria ed 8 unità corazzate con le unità finlandesi, rumene ed ungheresi sul fronte orientale; 4 unità corazzate sul fronte mediterraneo. Queste 4 unità, per un valore complessivo di 16 punti, sono sufficienti (con le due unità 3 - 3 e le unità corazzate italiane) a formare un corpo di spedizione abbastanza robusto e possono essere rifornite dalla Libia anche senza la necessità di occupare Malta. Il rischio di questa soluzione è che le retrovie restano sguarnite nel caso di uno sbarco degli Alleati in Nord Africa, quindi gli obiettivi della campagna mediterranea devono essere raggiunti prima che arrivino gli americani.

Il 1943 è l'anno del riflusso: se il giocatore tedesco è riuscito a forzare la Russia alla resa deve cominciare a riportare le forze in Francia ed Africa e prepararsi alla difesa contro le forze alleate, che proprio in quel periodo avranno raggiunto l'apice della potenza. Se invece non è riuscito nell'impresa della campagna di Russia, deve concentrare tutte le proprie risorse nella difesa. A questo punto, con due fronti aperti, deve sfruttare al massimo le sue capacità tattiche e la manovra per linee interne per rallentare le avanzate convergenti su Berlino, sperando di salvare la patria fino al 1946. L'Africa deve essere abbandonata, anche se non immediatamente, ed il partner italiano deve essere lasciato in pasto agli Alleati, sperando che riesca a difendere le spiagge della penisola per almeno un anno. Il modo migliore (e più elegante nei confronti dell'Italia) per abbandonare l'Africa è di ricostruire in Germania le unità distrutte, evitando di riportarle in Africa per SR.

Come si vede la strategia della Germania è giocata su di una tabella di tempi piuttosto stretta, dato che ritardi nella caduta della Francia, o contrattempi nello attacco alla Russia, possono infilare nell'ingranaggio il granello di sabbia che ferma tutto.

Del resto ciò è anche vero dal punto di vista storico, dato che, nel caso che la Germania non avesse impostato nel 1941 la campagna dei Balcani, e quindi avesse potuto iniziare l'Operazione Barbarossa a metà di maggio, invece che alla fine di giugno, probabilmente la Russia non avrebbe resistito fino all'arrivo delle divisioni siberiane.

La Storia non si scrive con i "se" e con i "ma", ma i giochi di simulazione sì, quindi buona fortuna e... "Gott Mit Uns!".

RUSSIAN CAMPAIGN

ipotesi di schieramento iniziale

a cura di Paolo Selva

Tutti coloro che hanno giocato la parte russa in "The Russian Campaign" dell'AH hanno dovuto, prima o poi, assistere al triste spettacolo di vedere Stalin e quel che rimane dell'Armata Rossa assediati senza speranza in Arcangelo dai panzerkorps tedeschi.

A meno di una fortuna a dir poco scandalosa, per il bolscevismo, a quel punto, è finita: l'esercito russo, privato di qualsiasi speranza di rimpiazzo dalle devastazioni che i tedeschi hanno compiuto nelle grandi città industriali, combatte per due o tre mesi ancora una battaglia perduta prima di firmare la resa e la...dichiarazione di vittoria (tedesca)!

In questi casi, generalmente, i guai dal russo sono stati combinati ben prima, vale a dire nel piazzamento iniziale. Intendiamoci, quale che sia la disposizione di partenza i primi due o tre turni (dipende dal tempo) saranno comunque inevitabilmente dei gran brutti momenti per il sovietico: ciò però non vuol dire che la base per una convincente vittoria non vada costruita proprio in partenza. Sulla prima spiaggia cioè, e non sull'ultima!

Su questo presupposto si basano i due articoli che riportiamo, tesi a fornire un tipo di piazzamento che non consenta grossi guadagni di terreno per il tedesco nei primi due impulsi, nella fondata presunzione che da ciò derivino due vantaggi essenziali: un rallentamento della tabella dei tempi germanica (e si sa come fango e neve possano fare il resto in un gioco che per il tedesco all'inizio è una vera corsa contro il tempo) da un lato, e la possibilità dall'altro di potersi permettere il lusso, più tardi, di poter cedere il terreno risparmiato per proteggere l'esercito. Il primo dei due apparve su The General nel n.6, vol.17, ed è dovuto a Richard Jarvinen, mentre il secondo, di Robert Harmon, è stato preso dal n.1, vol.21, sempre di The General. Buona lettura (e cattivo tempo!).

BACK TO THE VIIPURI

L'originale "Viipuri defense" (vedi General, vol.13 n.6) era il risultato di parecchi mesi di lavoro e playtesting alcuni anni fa e mi pose in buone situazioni negli occasionali Russian Campaign che fui capace di giocare. Sfortunatamente soffriva di svariati difetti, il più evidente essendo l'esagono W25, come convincentemente pose in luce Bob Beyma in un Series replay (General, vol.16 n.4). Pochi mesi dopo quell'imbarazzo, un altro avversario tedesco postale trasse vantaggio di un errore nel Western Military District. Dopo aver travolto tre unità chiave (fig.1), egli immise un unità corazzata da un altro distretto e irruppe attraverso la Dvina nel turno 1! Senza bisogno di dirlo, tornai al tavolo di progettazione e ne riersi parecchi mesi più tardi con una nuova Viipuri defense, che teneva conto dei due errori precedenti e sperabilmente ne preclude qualsiasi di nuovo. Nei tests da allora, nessun avversario è stato capace di superare la Dvina o il Bug fino al secondo turno, un concetto che ritengo essenziale per qualsiasi difesa russa che sia praticabile.

Nel settore centrale la Viipuri 2 è caratterizzata da un solido muro di roccaforti, la cui caratteristica più saliente è che tutte le unità in prima linea possono essere attaccate solo da due esagoni, a parte le unità in N23 e O24 (fig.2). Pertanto è fisicamente impossibile travolgere qualsiasi punto della linea da H20 a A25, eccetto naturalmente le unità in N23, S25 e O24. Ottenere una vittoria automatica in N23, comunque, costa un minimo di 35 fattori ed uno Stuka, mentre non guadagna praticamente nessun

vantaggio definito. I boschi in M20 fermano efficacemente qualsiasi penetrazione corazzata, mentre la fanteria regolare nel secondo impulso al massimo può arrivare ad M19. I difensori in L22 possono ora essere aggirati, ma soltanto usando 42 fattori è possibile travolgerli, lasciando soltanto 4 fattori a continuare la guerra nel II impulso per il Gruppo d'Armata Centro. Un russo particolarmente paranoico potrebbe voler invertire le unità in J21 e L22 per prevenire questa seconda vittoria automatica, ma io preferisco il gruppo leggermente migliore in J21.

Il 5° fanteria in O24 nel Distretto Militare di Kiev può anch'esso essere travolto nel primo impulso, ma ancora i vantaggi di una tale mossa sono minimi. Il tedesco potrebbe essere allora indotto ad usare un secondo Stuka per attaccare le due 5-3 in S24 e S25 per essere sicuro di sfondare la linea. Le montagne in T24 e T25 adesso efficacemente fermano ogni avanzata nel 2° impulso eccetto per quell'unica unità di montagna tedesca presente all'inizio del gioco.

In ciascuno dei due possibili travolgimenti di cui sopra, il tedesco deve usare di gran lunga troppa potenza aerea e terrestre per giustificare la piccola penetrazione ottenuta. Quindi indubitabilmente si limiterà a attacchi frontali diretti lungo il settore, sperando di massimizzare le perdite russe. Ma adesso supponiamo pure che voi perdiate tutte le unità di prima linea (fig.3). Un'altra seconda solida linea si presenta da sola all'invasore. L'unica via possibile ora per una profonda penetrazione richiede di travolgere il 10° fanteria in K20 al costo di 50 fattori. Ancora il riscontro di un tale attacco sembra minimo. La Dvina non può essere ancora raggiunta, mentre 50 fattori contro una 5-3 è un classico caso di "overkill".

La posizione delle unità nel Distretto Militare del Baltico rimangono come erano nella Viipuri originale ma le posizioni di specifiche unità sono state ora cambiate. L'11° fanteria da 6-3 è stato trasferito nella posizione di prima linea per fronteggiare il Gruppo di Armata Nord. Mentre questa tattica causa l'atteso rapporto di perdite elevarsi da quello della difesa originale, provoca problemi addizionali che non possono essere ignorati, per il tedesco. Se il comandante tedesco non desidera usare uno Stuka contro l'11° fanteria, può soltanto raggiungere un rapporto di 4-1 e quindi rischiare un disastroso risultato di contatto. Se invece usa uno Stuka per assicurarsi uno sfondamento a 5-1 o più, spreca considerabilmente la propria superiorità aerea. Egli ha bisogno soltanto di un fattore addizionale per innalzare la propria forza di attacco a 30 (per assicurarsi un 5-1), ma gli Stuka possono essere usati molto meglio per innalzare normali attacchi di 2-1 a 5-1; pertanto usare uno Stuka contro i difensori nel Baltico ruba ad altre aree la propria arma offensiva più potente.

La zona settentrionale del Distretto Militare di Kiev è difesa in modo simile al Distretto Militare Occidentale, soltanto che qui sono le montagne piuttosto che i boschi ad essere usate per avvantaggiarsi. Il maggior problema è di prevenire un'incursione attraverso W25 da parte dei corazzati del Gruppo di Armata Sud (uno dei fattori decisivi nella mia sconfitta nel Series Replay). Dato che la chiave per una simile tattica tedesca è quella di ottenere una vittoria automatica su una debole unità in Y25 per dare accesso a W25 (fig.4), la soluzione consiste nel mettere un'unità in Y25 che non possa essere travolta (fig.5). Il 9° fanteriariempie ottimamente questo buco e completa la solida linea di difesa frontale. Notare che travolgere soltanto una delle unità in AA25 o BB25 non aprirà un buco nel Distretto Militare di Odessa e dato che entrambe non possono essere travolte, la difesa resta intatta.

L'unico a rimanere ancora inalterato dalla Viipuri originale è il fronte finlandese. Mentre è stato puntualizzato che il 7° e il 23° fanteria (in C10 e B9 rispettivamente)

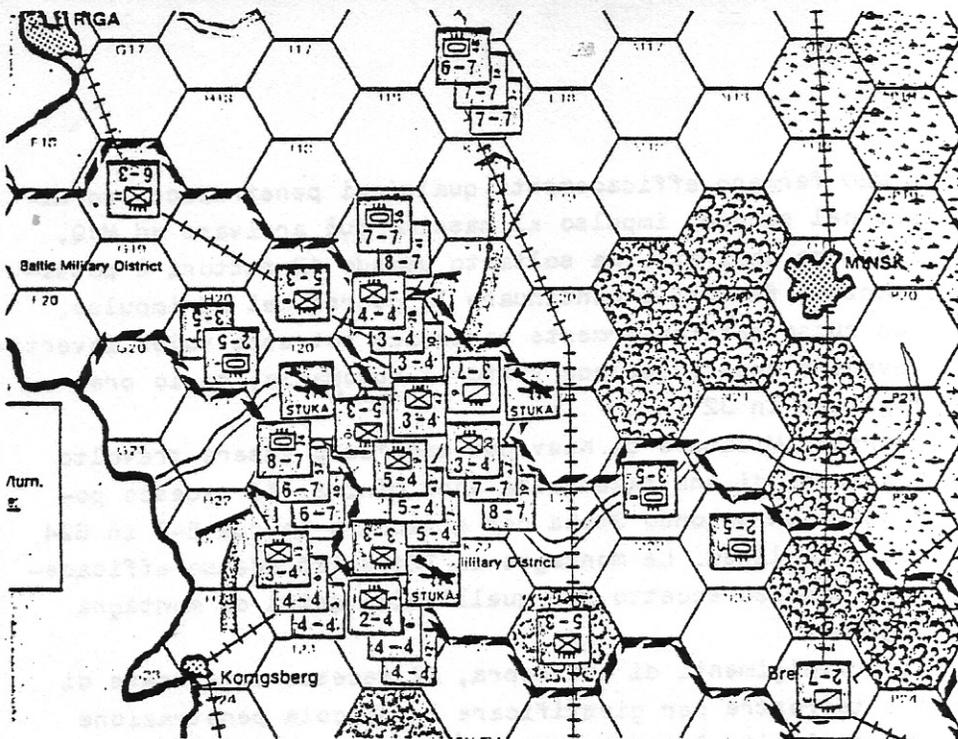


fig. 1

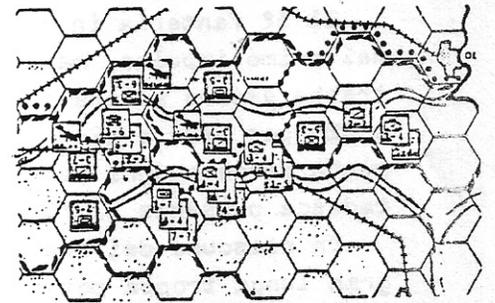


fig. 4

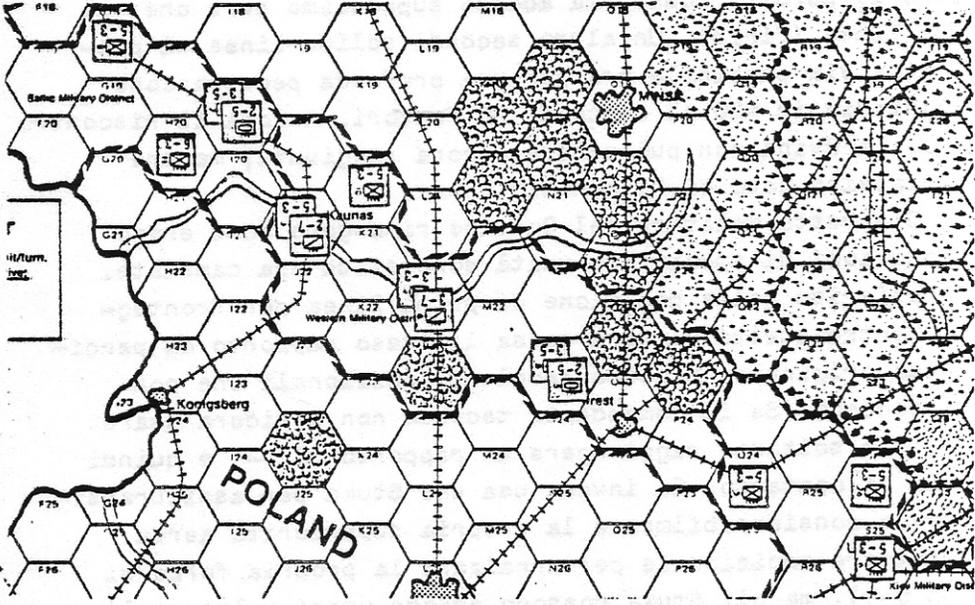


Fig. 2

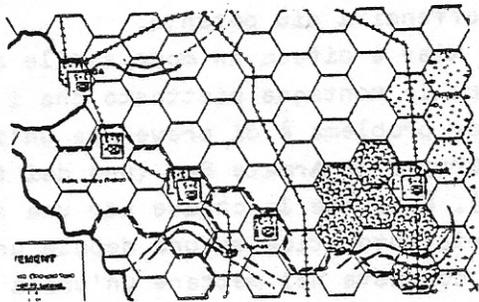


fig. 3

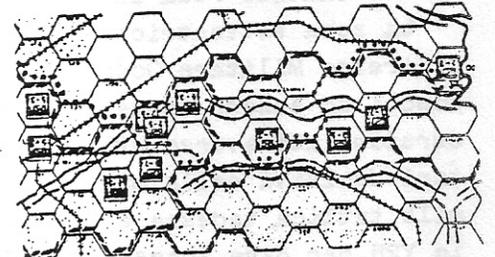


fig. 5

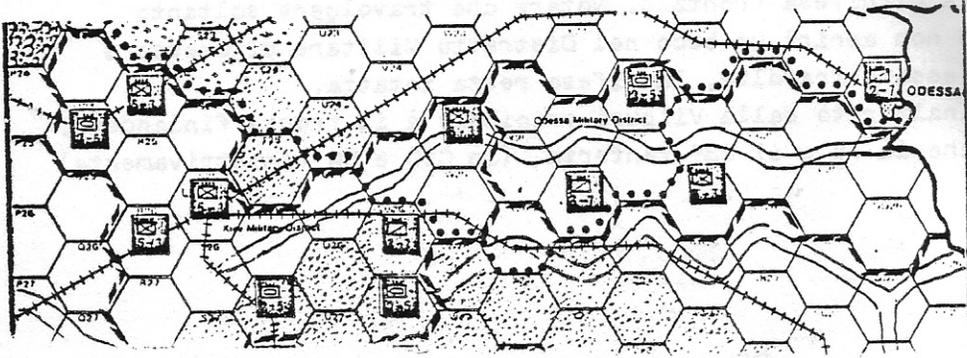


fig. 6

dovrebbero scambiarsi di posizione in quanto la 4-3 raddoppiata è efficace esattamente quanto la raddoppiata 5-3 nel tenere a bada i finnici, i propendo ancora per il posizionamento originale. Ciò potrebbe essere più per nostalgia che per buon senso, ma esso ha il vantaggio di tendere la trappola di Viipuri (un sistema di mosse per scavalcare i finlandesi ed arrivare ad Helsinki, n.d.t.) contro la trascuratezza di un tedesco ingordo.

Il maggior inconveniente di una solida difesa in prima linea è che le perdite tendono ad essere molto alte. Ma se la penetrazione tedesca può essere efficacemente ritardata nel primo turno, un minimo di unità può presentare due splendidamente raddoppiate linee di difesa fluviali in luglio ed agosto. In particolare gli esagoni Riga, H16, J15, L14, V22, AA21 e DD22 dovrebbero essere occupati. Unità sopravvissute dai primi due turni che non possono davvero fuggire in zone sicure dovrebbero essere considerate a P15, U24 ed Odessa.

A mio avviso, il terzo turno è quello in cui il russo dovrebbe prendere in considerazione di cedere vaste quantità di spazio. Con tempo normale difficilmente il tedesco dovrebbe essere capace di ottenere colpi a poco prezzo contro qualsiasi città con centri di produzione eccetto Kiev. L'inverno incipiente può essere usato per consolidare le forze e fare locali contrattacchi nelle aree minacciate.

IL TRIANGOLO DI ODESSA

L'originale difesa di Viipuri derise il cosiddetto "triangolo di Odessa" (fig1). Il signor Jarvinen suppose una vittoria automatica tedesca che penetrava questa difesa con due attacchi aerei. Da allora ciò è passato sotto silenzio. Non più ora.

Il problema chiave, che sottolineo ripetutamente attraverso questo articolo, sono gli esagoni di piazzamento dell'Asse. Il Gruppo di Armate Rumeno ha bisogno di 21 fattori terrestri (6 unità) per una vittoria automatica sul 4° cavalleria. Ciò introduce il Corpo di montagna rumeno, che non necessita di un esagono di piazzamento in prima linea. Fatto l'attacco di vittoria automatica il 49° Corpo da montagna tedesco (piazato dietro i Carpazi) e il 52° Corpo di Panzergrenadier (piazato con il Gruppo di Armate Rumeno) possono ottenere un 4-1 sulla 12 Armata sovietica. Ambedue gli attacchi richiedono Stuka, naturalmente.

Ricordatelo, l'attacco può penetrare. Jarvinen ha fatto un brillante uso delle speciali capacità di movimento delle truppe di montagna. Ma l'attacco ha ancora dei problemi. Questi dovrebbero essere causati dal punto di partenza dei tedeschi.

Primo, questo assalto assorbe due attacchi aerei per la sicurezza del Gruppo di Armate Rumeno. Questi due attacchi (i due terzi di quelli disponibili sull'intero fronte orientale) vanno detratti dal resto dell'intero sforzo bellico. I tre maggiori gruppi di armate troveranno assai duro penetrare senza gli Stuka. Il Gruppo di Armate Sud non dovrebbe averne benefici, oltretutto, dato che non c'è più molto spazio per disporlo nei Carpazi. Ne rimane poco, una volta disposti il GAR, il 49° ed il 52°.

Il secondo maggior problema è nella battaglia stessa. Il 4-1 ha un terzo di possibilità di cattivi risultati. Il tedesco, se esce un "contatto", reserebbe con un obbligatorio attacco ad 1-1 nel secondo impulso, con poco o niente aiuto dal GAR, dato che questo, naturalmente, non può combattere dopo aver ottenuto una vittoria automatica. O, se il 4-1 risulta in un "exchange", il 52 Panzergrenadier verrebbe lasciato solo nel tenere l'esagono W22. Le unità del Distretto Militare di Kiev insaccate potrebbero ben ritirarsi passando sopra al 52°.

L'assalto di Jarvinen è intelligente, non va rinnegato! Ed è un buon modo di rompere il "triangolo di Odessa", ma sperpera troppa potenza dell'Asse in quello che è, essenzialmente, un raid. Il "triangolo di Odessa" allora è ancora utile alla strategia sovietica, se accoppiato da un forte fianco del Distretto Militare di Kiev. Se il giocatore tedesco deve sprecare questo notevole sforzo per spezzare il "triangolo", allora vuol dire che vale alquanto la pena di proporlo.

AIR ASSAULT ON CRETE

giochiamoio per posta!

a cura di Massimo Tesei

Cari amici, il buon Massimo Tesei ha pensato bene di tradurre un articolo apparso su The General (vol.18, n.4), che ha dettato le regole per il PBM di AAOC. Crediamo sia bene far conoscere a tutti questo regolamento, che, come dice Massimo, supplisce a certe carenze di giocabilità riscontrabili nelle partite faccia a faccia. Ad ogni buon conto, riportiamo - prima del regolamento - alcune considerazioni dello stesso Tesei.

Considero AAOC un gioco più che discreto che impegna le capacità di pianificazione strategica e quelle di combattimento tattico e contiene qualche soluzione interessante e divertente. Come molti giochi che cercano l'accuratezza e la fedeltà storica è un pò farraginoso nella giocabilità. Artiglierie che sparano da lontano e che devono rispettare una LOF, battaglioni di parà che possono scomporsi e ricomporsi, pile di unità dall'equilibrio instabile che si muovono su una mappa costellata di unità invertite. Ce n'è abbastanza per scoraggiare molti di coloro che inizialmente vengono attatti da un Wargame incentrato sui paracadutisti e sui loro lanci. Ed è proprio ciò che m'è accaduto. Senonchè, rileggendo un GENERAL, ho voluto rileggere quest'articolo su AAOC PBM. Ricordo che la prima volta che vidi l'articolo non lo lessi nemmeno, tanto era lo scetticismo nei confronti di un gioco che mi pareva poco giocabile FTF e assolutamente impraticabile per posta. Bene, sorpresa delle sorprese funziona! Certo ci vuole un pò d'attenzione e ogni lettera sarà un pò voluminosa (non sempre...) e occorreranno un paio di tabelle computerizzate a testa, tuttavia il gioco funziona e permette finalmente a quelli come me di uscire un pò dai soliti classici, pur sempre tanto amati (ANZIO, Russian Campaign, Afrika Korps, Bulge, Waterloo, ecc.). Non ho dato una numerazione alle unità perchè è probabile che io non sia il primo a parlare di AAOC PBM e perciò chiedo a voi se esiste una numerazione ufficiale delle unità. Se non esiste...decretatela voi!

PIAZZAMENTO INIZIALE ALLEATO

Il giocatore Alleato fa una lista di tutte le sue unità, comprese le 10 unità "decoy", con l'esagono di piazzamento iniziale. Spedisce il tutto in una busta chiusa al giocatore Tedesco, il quale firmerà la busta e la rispedirà chiusa. Nella stessa lettera, ma fuori dalla busta che deve rimanere chiusa, l'Alleato metterà una lista degli esa in cui sono presenti delle unità e preciserà il numero di queste unità esa per esa.

PIAZZAMENTO INIZIALE DELL'ASSE.

Dopo aver ricevuto le informazioni sul piazzamento Alleato il giocatore dell'Asse prepara la sua strategia. In una busta chiusa mette il turno d'arrivo e la destinazione dei suoi due convogli. All'esterno della busta scrive i due turni d'arrivo "veri" insieme a tre turni "falsi". L'Alleato firma la busta e la rispedisce chiusa all'avversario. Ora la partita può cominciare.

PRIMO TURNO DELL'ASSE

L'Asse inizia il gioco spedendo l'elenco di tutte le sue unità disponibili in quel turno e l'esa dove vengono lanciate. Egli farà anche una lista delle operazioni aeree e degli esa in cui avverranno. A tutto ciò unisce un buon numero di coordinate della tabella computerizzata che si usa per i combattimenti. Il giocatore Alleato, ricevuto il malloppo, procede a risolvere le operazioni aeree. Successivamente risolve la "deriva" dei lanci nello stesso ordine in cui l'Asse gli ha elencato le unità. Risolta la "deriva" di tutte le unità l'Alleato passerà a risolvere i combattimenti eventualmente provocati. Questa procedura sarà usata ogni volta che l'Asse paracaduterà delle unità.

UNITA' INVERTITE

Questa è l'unica parte delle regole leggermente diversa dalle regole standard. Ciò è dovuto alle necessità del gioco postale, tuttavia c'è anche da sottolineare che in realtà gli Alleati non erano poi tanto avvantaggiati sui Tedeschi rispetto alla cosiddetta "fog of war", soprattutto se si considera che i cieli di Creta erano dominati dalla Luftwaffe. I cambiamenti che riguardano le unità invertite sono i seguenti:

- 1) Le unità di artiglieria e antiaeree sono rigrate a "faccia in su" e identificate nell'Ordine di battaglia (OOB) dal giocatore Alleato nella fase di movimento successiva ad ogni turno in cui esse furono usate difensivamente (ciò comprende ogni modifica antiaerea usata nei confronti della "deriva" o degli attacchi aerei Tedeschi.)
- 2) Le unità di artiglieria e quelle antiaeree leggere usate come artiglieria devono essere rivelate nel turno stesso in cui sono usate.
- 3) Un'unità che viene mossa deve essere identificata nell'OOB indicandone esa di partenza ed esa d'arrivo.
- 4) Una volta che un'unità è stata girata a faccia in su resta in tale condizione per il resto del gioco. Ciò vale sia per le unità combattenti sia per le altre.

5) Unità invertite in un esa sotto interdizione aerea sono rivelate solo se l'interdizione ha successo.

6) Si ricorda infine che le regole di gioco relative alle ZOC restano in vigore e tutte le unità devono essere identificate.

Riassumendo: un'unità che muove, che spara come artiglieria o anti-aerea, o è in zoc nemica viene rivelata e la posizione deve essere identificata. Inoltre ~~una~~ unità in esa "interdetto" con successo deve essere rivelata. Alla fine del gioco potrà farsi un controllo della correttezza dei movimenti confrontando la busta a suo tempo sigillata e controfirmata.

FASE DI BOMBARDAMENTO AEREO

Poichè questo è effettuato prima del movimento e del combattimento si consente di allegare alla mossa dell'Asse condizioni alternative. Nel caso di bombardamenti ciechi su unità invertite che provocano la distruzione o la neutralizzazione di qualche unità alleata, queste ultime vanno identificate insieme ai risultati.

FUOCO DIFENSIVO

Poichè il numero delle unità disponibile in un settore per il fuoco difensivo è limitato è possibile prevedere tali situazioni e indicare una serie di coordinate per la loro risoluzione. Si potrebbe, per ciascun settore, assegnare piccoli biglietti chiusi con le coordinate da usare solo in caso di fuoco difensivo. L'importante è assicurarsi di consentire ogni combinazione.

CONVOGLI

In ogni turno nel quale potrebbe essere possibile un convoglio il giocatore Tedesco deve spedire con la mossa un foglietto chiuso ALL'ESTERNO del quale deve esserci indicata una coordinata. Solo se il risultato della coordinata consente un eventuale sbarco si procede all'apertura del foglietto. In caso contrario il biglietto è rispedito chiuso. Il foglietto deve contenere le informazioni sul convoglio, se ce n'è uno, le unità e l'esa di sbarco. In aggiunta, a ciascuna unità del PRIMO convoglio dovrà essere dato un numero da 1 a 6. Le unità del SECONDO convoglio useranno la seguente tabella:

UNITA'	DADO
8-8-4	1
8-2(art)	2
4-2(art)	3
4-5-9	4
2°2-8	5
3°4-7	6

Nel primo round la seconda unità di artiglieria antiaerea leggera (4-2) è ignorata. A partire dal secondo round prenderà il posto della prima unità scelta.

Ogni volta che c'è una situazione in cui arriva solo mezzo convoglio si usano una alla volta le coordinate indicate allo scopo, finchè non resta il numero giusto di unità da sbarcare. Se il risultato di dado ottenuto è uguale al numero assegnato ad un'unità, questa arriva salva. Si prosegue con questa procedura finchè 3 unità del primo convoglio o 4 del secondo sono state scelte.

ARTIGLIERIA COSTIERA

Il fuoco difensivo dell'artiglieria costiera va risolto in sequenza utilizzando il solito stock di coordinate fornite in anticipo. La procedura consiste nel cominciare a far fuoco con l'artiglieria costiera che occupa l'esa con la coordinata alfanumerica più bassa e passare via via alle altre unità costiere non appena la precedente ha terminato di sparare a tutti gli obiettivi disponibili, anch'essi selezionati in base alla più bassa coordinata alfanumerica dell'esa occupato.

RITIRATE DOPO COMBATTIMENTI CAUSATI DALLA DERIVA

E' l'unico punto su cui è necessario un qualche accordo preventivo. Quando avviene una ritirata in seguito a combattimento da deriva spetterà all'Alleato ritirare le unità tedesche rispettando tuttavia il punto di vista del giocatore dell'Asse. Tuttavia tali situazioni non si presenteranno spesso e in molti casi la direzione della ritirata sarà praticamente ovvia, date anche le regole che la governano. In ogni caso è pur sempre possibile prendersi un po' di tempo e spedire una lettera richiedendo la ritirata scelta dal giocatore dell'Asse.

CONCLUSIONI

C'è un altro punto da chiarire. Sebbene sia effettivamente sciocco lasciare un'unità non-combattente invertita da sola allo scopo di ritardare il movimento delle unità dell'Asse (ricordo infatti che le unità non-combattenti non "fermano" in alcun modo le unità nemiche, nemmeno se sono invertite; infatti le unità dell'Asse possono proseguire nel movimento una volta che scoprono che l'unità invertita era una non-combattente), tuttavia ciò potrebbe accadere, nel qual caso è necessaria un'altra lettera che richieda al giocatore dell'Asse se vuol proseguire nel movimento. Ricordo inoltre che un'unità DECOY blocca il movimento ma non protegge le unità non-combattenti nello stesso esa.

Un punto finale. E' consigliabile riconfermare mossa per mossa il numero e la localizzazione delle unità ancora invertite.