

OVERLORD

organo ufficiale del

Torneo Master

Anno 1 - Nr. 1
Agosto 1995
Torneo Master
c/o Umberto PICCOLI
viale Duodo, 48
33033 Codroipo
UDINE

all'interno:

1 L'editoriale

3 **The Last Blitzkrieg**

5 Una novità

10 **Race for Tunis**

12 Facciamo ordine



L'EDITORIALE

Ed ora, dopo le ferie, tutti al lavoro e quindi ritorna anche il bollettino del TM, con qualche piccola novità.

Overosia: una nuova copertina, ma soprattutto una nuova "testata", se così possiamo chiamarla. L'esigenza di una copertina, come le riviste serie, deriva dal fatto di presentare in una maniera meno anonima quello che è l'organo ufficiale del TM, con una presentazione più accattivante (o almeno spero), che col tempo si arricchirà nei particolari e nelle sfumature, man mano che lo scrivente prenderà maggiore confidenza con il computer.

La seconda, e forse più importante novità, è rappresentata dall'intestazione: OVERLORD, organo ufficiale del Torneo Master. Forse non a tutti piacerà, ma è il frutto di lunghe notti insonni passate a pensare ad una denominazione adeguata (?!).

A parte gli scherzi, il nome si presta benissimo come doppio senso per quello che può essere il futuro del TM, rapportato al momento storico in cui è stata effettuata questa operazione militare: l'inizio della catastrofe per l'asse, o l'inizio della riscossa per gli alleati. Quindi, questa denominazione, secondo me vuole essere un guanto di sfida lanciato al nostro

futuro, una scommessa fatta da tutti i soci del TM.

Altra piccola novità introdotta con la nuova copertina è rappresentata dalla numerazione progressiva, che quindi permette a chi riceve la "rivista" di sapere se in un anno ha ricevuto tutti i numeri, o se deve cominciare a preoccuparsi a causa di qualche disguido postale. Chiaramente la numerazione di questo invio inizia con il n° 1, senza tenere conto dei primi due numeri spediti quest'anno da questa nuova Segreteria.

A tal proposito spero che sia arrivato a tutti il precedente numero che conteneva la simulazione "The Battle of Castiglione"; se per caso a qualcuno non è pervenuto e ne fosse venuto a conoscenza solo ora, lo invito a scrivermi per richiedere "l'arretrato", confidando nell'onestà delle persone, che non ne vogliano richiedere ulteriori copie per amici, figli, mogli, fidanzate, nonni, ecc...

Concludo questo mio intervento con un chiarimento, overosia sul perché l'ultimo numero è stato spedito come "STAMPE" e non come "LETTERA". La motivazione è una sola ed è puramente di natura economica.

Il costo delle stampe è di L. 1.000 contro le L. 4.000 della lettera, con un risparmio netto di L. 3.000; aggravio che avrebbe causato un grave buco economico alle finanze del TM.

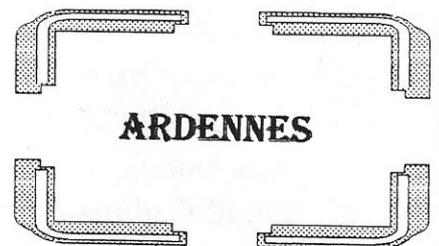
Anche qui invito tutti coloro che hanno ricevuto il numero precedente ad informarmi sulle eventuali manomissioni o danneggiamenti perpetrati dalle

Poste italiane, al fine di rendersi conto se il sistema è riproponibile oppure se bisogna adottare altri accorgimenti.

L'ultimo P.S. di questo editoriale vorrei riservarlo a MODCON 95, che si terrà nei giorni 21, 22, 23 e 24 settembre, appunto a Modena, a cura del CLUB 3M e della FEDERGIOCHI.

Questo P.S. riguarda la presenza incerta di questa Segreteria all'avvenimento sovracitato; difatti, per problemi personali e di lavoro, non sarò presente alla Convention se non nella giornata del 23 (sabato), e unicamente con un'apparizione sporadica dedicata all'eventuale acquisto di giochi d'occasione.

Quindi vedremo sul posto se ci sarà il tempo e la possibilità di poter fare un breve incontro con gli eventuali soci del TM presenti; soprattutto per presentarci fisicamente ed eventualmente cogliere qualche impressione dal vivo sul lavoro eseguito fino ad ora dalla Segreteria, scusandomi fin d'ora se ciò non potesse essere realizzabile, e rimandando il tutto alla prossima occasione.



ARDENNES

Ardenes è una realizzazione della "The Gamers", della serie Standard Combat (che include anche Stalingrad Pocket

e Afrika). Ardennes è una simulazione a livello di reggimento (con alcuni battaglioni) dell'attacco a sorpresa tedesco contro le forze U.S. nel dicembre 1944. I turni di gioco rappresentano un giorno ciascuno e, ogni esagono un miglio.

E' un gioco con un sistema moderatamente complesso che fornisce una buona rappresentazione della battaglia. Comunque con le seguenti modificazioni si intende aggiungere alcuni argomenti che sono presenti in molti altre simulazioni del "Bulge", come ad esempio i trinceramenti, restrizioni al movimento U.S. nel primo turno e i rimpiazzi.

Alcune di queste regole modificano il sistema di gioco, e quindi i giocatori sono avvisati che le stesse possono profondamente modificare il bilanciamento del gioco.

Trinceramenti: un'unità in rifornimento e che non si trovi in una zona di controllo nemica (EZOC) può trincerarsi, spendendo un turno senza muoversi. Le unità che si difendono e che sono trincerate spostano, sulla CRT, di una colonna a sinistra il rapporto di combattimento. Rimuovete i segnalini di trinceramento quando questi esagoni non sono più occupati da un'unità amica. L'artiglieria non può trincerarsi. Le seguenti unità iniziano il gioco campagna trincerate: 99/393, 99/394, 106/424, 106/423, 106/422, 28/112, 28/110/3, 28/109/2, 28/109/3.

Restrizioni U.S. al primo turno: le unità U.S. trincerate non possono muovere nel turno del 16 dicembre a meno

che una EZOC non si stenda su di esse o, siano state attaccate con un fuoco di sbarramento o, con un combattimento regolare. Le unità di artiglieria U.S. hanno i loro fattori di sbarramento dimezzati quando conducono uno sbarramento nella relativa fase U.S. del turno giocatore tedesco del 16 dicembre. L'americano non può distruggere ponti nel turno di gioco del 16 dicembre.



Rimpiazzi: ogni parte riceve un certo numero di step di rimpiazzo (che vengono assegnati all'inizio di ogni turno) per le unità di fanteria e corazzate/meccanizzate. Un'unità può ricevere uno step di rimpiazzo spendendo un intero turno al difuori di una EZOC senza muoversi, ed essendo in rifornimento. All'inizio della successiva fase movimento, questa unità può spendere un fattore rimpiazzo dello stesso tipo e rimuovere uno step di perdita.

Le unità in grado di condurre fuoco di sbarramento non possono ricevere rimpiazzi. Un'unità distrutta non può essere rimpiazzata a meno che ci siano altre unità della stessa divisione ancora sulla mappa; queste unità ritornano con solo uno step entrando in gioco dal bordo ovest (per le unità U.S.) o dal bordo est (per le unità tedesche). Non ci sono rimpiazzi inglesi. Le unità che non sono una componente di una divisione non possono essere rimpiazzate.

PUNTI RIMPIAZZO

Tedesco: 15 di fanteria, 3 corazzati, al via del gioco;

U.S. : 0 di fanteria, 0 corazzati al via del gioco;

2 di fanteria, 1 corazzato al turno 18/12;

1 di fanteria, 1 corazzato al turno 19/12;

2 di fanteria, 1 corazzato al turno 20/12;

1 di fanteria al turno 21/12;

2 di fanteria, 1 corazzato al turno 22/12;

2 di fanteria, 1 corazzato al turno 23/12;

3 di fanteria, 1 corazzato al turno 23/12;

2 di fanteria al turno 24/12;

1 di fanteria, 1 corazzato al turno 25/12;

2 di fanteria, 1 corazzato al turno 25/12;

2 di fanteria, 2 corazzati al turno 26/12;

1 di fanteria al turno 27/12;

3 di fanteria, 4 corazzati al turno 27/12;

4 di fanteria, 2 corazzati al turno 28/12;

3 di fanteria, 3 corazzati al turno 29/12.

Forza aerea: nel gioco standard, le unità rifornimento tedesche non soffrono alcuna penalità se subiscono un risultato di disorganizzazione (DG). Cambiate la regola in modo tale che un'unità rifornimento tedesca che subisce un risultato DG in seguito ad un attacco aereo, solo, non può muoversi. Aggiungete uno al tiro di dado quando conducete un attacco aereo su un'unità rifornimento tedesca (questo rispecchia l'interdizione aerea U.S.). Gli attacchi di artiglieria continuano ad non avere effetti sulle unità rifornimento tedesche.

Lancio di Von Der Heydte: Von Der Heydte deve lanciarsi il 17 dicembre, non il 18 dicembre.

Regole speciali per Peiper: tutte le componenti di Peiper della 1^a divisione Panzer SS sono automaticamente in rifornimento fino (e compreso) il 18 dicembre. Il primo attacco che un'unità di Peiper conduce, questa riceve automaticamente uno spostamento di colonna a destra.

Fuoco di sbarramento: se in uno stack che si trova in EZOC ci sono solo unità di artiglieria, queste possono solamente fare fuoco di sbarramento contro quelle unità nemiche adiacenti. Le unità di artiglieria ammassate con unità

amiche di fanteria o corazzate possono fare fuoco di sbarramento contro unità nemiche non adiacenti.

Fiumi: le unità di artiglieria non meccanizzate possono attraversare un fiume solo su un ponte (NOTA: questo può profondamente influenzare la capacità tedesca di far avanzare le proprie unità di artiglieria).

Condizioni meteo storiche: sottraete tre al tiro di dado per il tempo atmosferico nei turni di gioco del 22, 23 e 24 dicembre, per facilitare una condizione meteorologica di sereno.

Chiarificazioni alle regole ufficiali:

a) Non ci sono differenze tra una strada primaria e una secondaria, se non nelle penalità per il calcolo del raggio di rifornimento;

b) Le unità rifornimento tedesche non devono tracciare una linea di comunicazioni al bordo est per poter fornire il rifornimento;

c) Le EZOC si estendono attraverso i fiumi in qualsiasi esagono in cui l'unità può muovere; in questo modo le EZOC si estendono attraverso i fiumi (ma non i fiumi maggiori) per le unità di fanteria e corazzate.



THE LAST BLITZKRIEG - ERRATA

1. REGOLE

1. Sezione 2.3 (correzione): i simboli di unità per la fanteria meccanizzata e la ricognizione non sono corretti. Invertite semplicemente i simboli di unità o le diciture.

2. Sezione 5.5 (chiarificazione): entrambe le parti possono trincerare unità. Non c'è limite al numero di trinceramenti che possono essere eseguiti da entrambe le parti.

3. Sezione 5.7 (chiarificazione): i giocatori noteranno che c'è un segnalino extra di zona fortificata nel set di pedine.

4. Sezione 8.51 (chiarificazione): come stabilito nelle sezioni 7.4 e

8.57, le unità in ritirata non possono terminare il loro movimento di ritirata in una ZOC nemica.

5. Sezione 10.2 (cambio): cancellate il termine attaccante dalla quarta frase.

6. Sezione 17.7 (aggiunta): per rispecchiare la congestione iniziale di partenza, al turno di gioco 16 a.m., le unità tedesche possono attaccare solo quelle unità alleate che si trovano di fronte alle loro rispettive aree di partenza, come definito dall'ordine di piazzamento. Ad iniziare dal turno di gioco 16 p.m., il giocatore tedesco è libero di attaccare qualsiasi unità alleata (entro le restrizioni della sezione

5.4).

7. Sezione 17.8 (aggiunta): nel tentativo di mantenere la sorpresa iniziale e di evitare di allertare gli americani, il Generale Manteuffel convinse Hitler a non effettuare un bombardamento preparatorio. Ad esclusione della 6^a Armata Panzer, l'artiglieria tedesca non può bombardare o partecipare ad attacchi nel turno di gioco 16 a.m.

8. Sezione 20.0: ignorate il

riferimento nell'indice a questa sezione; in questo gioco non c'è nessuna vittoria automatica.

9. Sezione 21.0 - # 9 (cambio): sostituite la parola "nord" con "ovest".

2. PEDINE

1. La 130^a Panzer Lehr tedesca dovrebbe avere un'unità corazzata, invece che un'unità di fanteria meccanizzata.

Ricordatevi di questo ai fini del movimento, combattimento e della riserva dei corazzati.

2. Il colore di fondo nel simbolo delle tre unità di fanteria della 5^a divisione U.S., deve essere rosso e non verde sul retro.

3. MAPPA

1. Dall'esagono 6014 a 5914: è un esagono di ponte speciale che può essere attraversato solo da

DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 16.08.1995

Vincente	Perdente	Gioco	Data	Postale
TROPIANO	PAGLIARI	Panzer Leader	08.04.95	si
SAVI	LA MACCHIA	Vittoria	03.05.95	si
FOGGETTI	FIORDI	We the People	15.05.95	no

NUOVE PARTITE POSTALI

A.006	TOMBESI-TROPIANO	Advanced 3rd Reich	08.05.95
A.007	TROPIANO-MARCOTTI	Napoleone a Lipsia	08.05.95
A.008	TROPIANO-MARCOTTI	Panzer Leader	08.05.95
A.009	PAGLIARI-TROPIANO	The Russian Campaign	09.06.95
A.010	SAVI-FAINA	Copredy Bridge	10.06.95
A.011	FAINA-NEGRELLI	A.S.L.	10.06.95

PICCOLA PUBBLICITA'

"Cerco avversari postali. Ho quasi tutti i giochi più sfruttati per posta. Qualcuno ha voglia di imbarcarsi in partite postali di giochi non giocabili per posta del tipo Settima Flotta, Thunder at Cassino, SPQR, ecc..., ecc..., ecc...??? Scrivete a: Angelo TROPIANO - c/o Sig. PIERRO, via delle Catene, 34 - 56010 Arena Metato (PI)."

unità non meccanizzate.

2. Esagono 6814 (Stadkyll): questo esagono dovrebbe avere un "6" stampato in esso. Trattate questo esagono come un esa di piazzamento per la 6^a Armata Panzer.

4. CARTA DEL PIAZZAMENTO ALLEATO

1. Ignorate la mezza parentesi presente nell'esagono di piazzamento dell'unità di artiglieria VIII/174. Questa unità non inizia il gioco trincerata.

2. L'unità di fanteria 9/47 del 17 p.m. entra in gioco dagli esagoni 4801-5601 e non 5434-5834.

3. I rinforzi inglesi della 53^a divisione e della 4^a brigata d'artiglieria, del turno 22 a.m., entrano in gioco dagli esagoni 1608-1813 e non 4234-4733.

Fire & Movement # 98



UNA NOVITA'

Tutti coloro che hanno letto reportage di azioni di guerra sui libri di storia, si sono potuti rendere conto di quello che in genere accade nei momenti concitati di un'azione di combattimento a fuoco. Tutti i presenti hanno una conoscenza minima e peraltro confusa di ciò che sta effettivamente accadendo attorno a loro. Il nemico compare e scompare dietro i nascondigli ed è alle volte necessario prestare

	Giocatore	Punti	N° Partite	Vinte	Perse	Patte	Postali
1	Cuoghi S.	182	253	0	0	0	0
2	Faina M.	180	75	0	0	0	0
3	Cesaro M.	174	28	0	0	0	0
4	Quitadamo N.	166	43	0	0	0	0
5	Mercuri G.	158	51	0	0	0	0
6	Piccoli U.	156	12	3	0	0	3
7	Battilani A.	155	30	0	0	0	0
8	Prandi C.	153	24	0	0	0	0
9	Ferraro M.	152	4	0	0	0	0
10	Cafaro B.	150	36	0	0	0	0
10	Cossettini S.	150	31	0	0	0	0
12	Giaroni E.	146	106	0	0	0	0
13	Usanza G.	141	28	0	0	0	0
14	Cowles M.	140	7	0	0	0	0
14	Foggetti M.	140	22	1	0	0	1
16	Liguori M.	133	13	0	0	0	0
17	Choa A.	132	3	0	0	0	0
17	Gambacurta S.	132	18	0	0	0	0
17	Tesei M.	132	12	0	0	0	0
20	Artioli P.	130	31	0	0	0	0
20	Cottafavi E.	130	26	0	0	0	0
20	Ibba G.	130	6	0	0	0	0
23	Lucchese A.	126	16	0	0	0	0
24	Funedda M.	125	2	0	0	0	0
25	Guglielmo M.	123	5	0	0	0	0
26	Cremona P.	121	101	0	0	0	0
26	Ferro G.	121	60	0	0	0	0
28	Ercolano G.	120	15	0	0	0	0
29	Taghiazucchi E.	118	190	0	0	0	0
30	Larini F.	111	5	0	0	0	0
31	Fiordi A.	110	9	0	1	0	1
32	Fatighenti S.	109	2	0	0	0	0
33	Filipic L.	106	13	0	0	0	0
34	Bomba C.	101	21	0	0	0	0
35	Lizzerini F.	101	2	0	0	0	0
36	Chiappe A.	100	4	0	0	0	0
37	Padronetti B.	99	2	0	0	0	0
38	Savi A.	98	3	1	2	0	3
39	Nigelli O.	96	3	0	0	0	0
40	Caputo P.	95	1	0	1	0	1
41	Terlizzo P.	90	4	0	0	0	0
42	Pagliari F.	87	5	0	1	0	1
43	Tosi A.	86	5	0	0	0	0
44	Maccioni G.	84	13	0	0	0	0
45	Tonini R.	82	2	0	0	0	0
46	Tombesi S.	81	2	0	0	0	0
47	De Donno L.	79	3	0	0	0	0
48	La Macchia C.	75	43	0	1	0	1
49	Romani R.	68	13	0	0	0	0
50	Negrelli M.	67	9	0	0	0	0
51	Marcotti M.	61	5	0	0	0	0
52	Tropiano A.	57	36	1	0	0	1

particolare attenzione, a non confondere quest'ultimo con i propri commilitoni impegnati nell'azione.

Pochi sanno con esattezza da che parte arriveranno gli attacchi e da che parte occorre mettersi in fuga nel caso gli eventi andassero per il verso sbagliato. Tra questi pochi, si auspica, ci sono i comandanti delle unità in azione. Ad essi giungono in ogni momento informazioni di ogni genere da varie parti del teatro d'azione, grande o piccolo che sia, spesso tali informazioni sono contrastanti, ma tutte sono legate da un singolo fattore comune: si basano infatti, su giudizi strettamente personali dei vari sottoposti alle unità in loro comando. Tali giudizi per quanto cerchino di essere obiettivi, sono tuttavia condizionati dalla situazione del momento e dalle caratteristiche psicologiche dello stesso soggetto che li comunica.

Ciò che rende un buon comandante superiore ad uno mediocre è, fra le molteplici altre peculiarità, la capacità di saper valutare correttamente tutte le informazioni in proprio possesso, dando a ciascuna il peso che merita. Spesso egli deve andare oltre, tentando di immaginare la reale situazione lavorando su ipotesi plausibili che si vanno in ogni momento formandosi nella sua mente. Altra capacità molto importante al fine di riuscire egregiamente nell'attività di comando, non solo in campo militare, è quella che consente ad un individuo di impartire ordini chiari e concisi ai suoi sottoposti, in modo da non creare in essi possibilità di errori o dubbi, pur mantenendo viva in ognuno

l'intraprendenza personale.

Allo stesso tempo tutti coloro che sono comandati di operare sotto un'unica direzione, devono sviluppare la capacità di operare come un tutt'uno con chi è preposto alla guida, senza creare intralcio e, possibilmente, migliorandone le direttive.

Giocando con i normali board game, questi aspetti della vita reale, soprattutto in campo di simulazioni militari, vengono purtroppo persi nella concezione "scacchistica" dei giochi. Normalmente coloro che praticano tali simulazioni hanno una mappa in bella vista, su cui compaiono tutte le unità a loro disposizione e quelle a disposizione del nemico. L'attività che i giocatori svolgono in questi casi può riguardare lo studio delle possibilità di gioco che il nemico potrà scegliere, l'esame dei terreni sui quali sarà possibile sviluppare le azioni, l'analisi dei sistemi di rifornimento, ecc... Purtroppo tutte queste attività sono accomunate dal fatto di avere di fronte delle scelte con dei parametri largamente misurabili e prevedibili, soprattutto perché frutto di valutazioni strettamente personali del giocatore stesso. Con il sistema di gioco che è qui proposto, si cerca invece di sviluppare la possibilità di un giocatore di poter interagire direttamente con la capacità di giudizio degli altri giocatori, al fine di conoscere esattamente come tutta l'azione si stia effettivamente sviluppando.

Esistono già in commercio giochi che prevedono la suddivisione dei partecipanti in fazioni diverse e spesso con il sistema di utilizzo delle tre mappe

con supervisore, tuttavia nessuno di quelli di mia conoscenza prevede lo sviluppo della metodologia di gioco sopra descritta.

A grandi linee questo sistema di gioco, basato sul classico Squad Leader - AH, propone la suddivisione in squadre dei giocatori, ognuna comandata da un caposquadra. Una volta entrati in azione, a tutti i giocatori sarà dato accesso ad un limitato quantitativo di informazioni. Ogni giocatore ricoprirà il ruolo di comandante di un'unità subordinata e potrà gestire tale unità nella maniera più redditizia per la propria squadra. Tutto ciò che verrà a contatto diretto di questa sua unità sarà di conoscenza del giocatore, ad esempio l'avvistamento di unità nemiche, il loro spostamento, ecc... Di tutto ciò, invece, che non influenzerà immediatamente l'attività dell'unità, non verrà fatta menzione. I comandanti di tali unità avranno quindi l'incarico di recepire il maggior numero di informazioni possibili ed inviarle al proprio comandante della squadra. Compito di questo giocatore sarà, oltre a dover occuparsi direttamente di una propria unità, di raccogliere tutte le informazioni che giungeranno dai suoi subordinati e svilupparle in un unico piano d'azione al fine di giungere allo scopo richiesto.

Parlando più specificatamente del gioco, è prevista, oltre alla suddivisione dei giocatori in due squadre, la presenza di un giocatore-supervisore, che svolgerà le parti di arbitro e di elemento di unione fra i giocatori della stessa squadra

e delle opposte squadre. Tale compito, che può sembrare il più noioso ed il meno interessante, anche se la realtà è ben diversa, sarà felice di ricoprirlo io stesso.

Per le specifiche tecniche si lascia al breve regolamento allegato. Si vuole però precisare che tale sistema di gioco è stato provato in pochissime occasioni e con un ristretto numero di giocatori. Tale attività è perciò intesa più che altro, ad una forma di studio del sistema di gioco in oggetto, con la speranza in seguito, di estenderla ad altri titoli sul mercato. Si avvertono perciò tutti coloro che abbiano intenzione di partecipare a questa attività, che non se ne conoscono le reali potenzialità, va tuttavia precisato che è richiesta da parte di tutti la massima collaborazione e saranno perciò ben accetti tutti i consigli che si vorranno proporre.

Chi volesse partecipare dovrà far pervenire entro un mese dall'uscita del bollettino del Torneo master, la propria conferma all'indirizzo che segue. Il via all'inizio del gioco stesso sarà però subordinato al raggiungimento di un numero minimo di partecipanti.

TOMBESI Simone
via dei Garofani, 13/b
60019 Senigallia (AN)
Tel. 071/63962

MODIFICHE AL REGOLAMENTO DI SQUAD LEADER

Il regolamento è suscettibile di modifiche in caso di variazione del numero di giocatori, questa versione prevede un numero di 5 giocatori per squadra, per un totale di due

squadre, ed un supervisore.

1. I giocatori sono divisi in due squadre formate da: 1 caposquadra e 4 giocatori subordinati. La suddivisione in squadre è fatta dal supervisore il quale non è tenuto a rivelare la composizione della squadra né ai capisquadra né ai giocatori subordinati. Per tale motivo, i giocatori verranno indicati con delle sigle di riconoscimento.

2. La suddivisione delle unità avviene in questo modo; verranno però utilizzate le sole unità tedesche disponibili con la versione standard di Squad leader, al fine di equilibrare in qualche modo le due fazioni:

3. La mappa di gioco, assieme all'obiettivo ed al piazzamento iniziale, saranno specificati dal supervisore direttamente ai capisquadra. Questi, venuti a conoscenza degli elementi basilari, provvederanno ad impartire le istruzioni ai propri giocatori subordinati. Per fare questo i capisquadra hanno a disposizione un numero limitato di parole (30 parole) in cui dovranno specificare l'area approssimativa di piazzamento e le strategie basilari di gioco per ogni giocatore. Il contatto caposquadra-subordinato, avviene tramite supervisore, il quale è preposto al controllo della esatta applicazione del regolamento.

4. SEQUENZA DI GIOCO:

4.1 Fase di recupero, eseguita dalle due fazioni in combinata, direttamente dal supervisore. Ogni unità in condizione di essere recuperata, secondo il regolamento standard di Squad Leader, subirà un tentativo di recupero.

4.2 Fase di fuoco schieramento (A). Segue le normali regole.

4.3 Fase di movimento schieramento (A). Segue le normali regole.

4.4 Fase di reazione schieramento (B). E' eseguita direttamente dal supervisore, vedere il punto 11.

4.5 Fase di rotta, eseguita dalle due fazioni in combinata, direttamente dal supervisore. Ogni unità costretta a subire una rotta, secondo il regolamento standard di Squad Leader, verrà portata verso la posizione giudicata di maggior sicurezza.

4.6 Fase di combattimento, eseguita dalle due fazioni in combinata, direttamente dal supervisore. Ogni unità che incappa nelle condizioni di combattimento, secondo il regolamento standard di Squad leader, subirà gli effetti del combattimento corpo a corpo.

4.7 Le fasi non elencate non vengono utilizzate.

5. MOVIMENTO

Tutti i giocatori possono muovere le loro sole unità a disposizione, ciò vale anche per i caposquadra, secondo le normali regole riguardanti il movimento.

6. STACKING

Le eventuali situazioni di infrazione, involontaria a tale regola, vengono risolte dal supervisore con criterio casuale. Fra tutte le pedine che eccedessero i limiti di concentrazione in un esagono vengono estratte a sorte quelle che sono costrette ad abbandonare l'esagono ed a posizionarsi nell'ultimo esagono transitato in precedenza.

7. LOS (LINEA DI VISTA)

Ogni giocatore, compresi

i caposquadra, hanno l'esatta conoscenza della dislocazione delle proprie unità e di quelle che rientrano nel proprio campo visivo. Il campo visivo è teoricamente illimitato, esso è ristretto solamente da ciò che è disposto nel regolamento standard di Squad Leader. Tutti i giocatori hanno invece, una visione limitata delle unità nemiche e delle unità alleate non in comando diretto. Infatti, nel caso l'unità avvistatrice sia ferma, questa potrà conoscere l'esatta posizione delle unità che si muovono all'interno della propria LOS, per le unità in movimento invece, la conoscenza è limitata alle sole unità ferme in terreno aperto.

Inoltre è possibile avvistare automaticamente le unità nascoste se queste effettuano azioni di fuoco, sia contro il proprio esagono che contro altri. Infine, per tutte le unità nemiche che rientrano nei limiti di visuale sopra esposti, potranno essere conosciute solamente queste informazioni: numero delle unità presenti (Leader esclusi) e, nel caso queste facciano fuoco, la presenza di eventuali armi di supporto. Non è dato quindi sapere se le unità nemiche avvistate sono in condizione "broken" o il loro effettivo valore. Per le unità alleate non in comando diretto, è possibile invece, sapere il numero delle squadre presenti nell'esagono e gli eventuali Leader, l'eventuale armamento di supporto e la compagnia di appartenenza. Esiste inoltre un campo uditivo limitato ad un raggio di cinque esagoni attorno ad ogni unità, entro tale raggio di azione sarà

CLASSIFICA POSTALE NAZIONALE

	<i>Giocatore</i>	<i>Punti</i>	<i>N° Partite</i>	<i>Vinte</i>	<i>Perse</i>	<i>Patte</i>
1	Faina M.	157	30	0	0	0
2	Ferraro M.	151	4	0	0	0
3	Piccoli U.	141	8	3	0	0
4	Foggetti M.	138	9	0	0	0
5	Cafaro B.	134	8	0	0	0
6	Tesei M.	132	11	0	0	0
7	Cesaro M.	128	5	0	0	0
7	Cuoghi S.	128	14	0	0	0
9	Prandi C.	126	5	0	0	0
10	Funedda M.	124	2	0	0	0
11	Cowles W.M.	120	2	0	0	0
12	Guglielmo M.	119	2	0	0	0
12	Ibba G.	119	2	0	0	0
14	Giaroni E.	118	8	0	0	0
14	Liguori M.	118	4	0	0	0
16	Cottafavi M.	113	1	0	0	0
17	Ercolano G.	110	1	0	0	0
17	Lucchese A.	110	6	0	0	0
19	Mercuri G.	109	1	0	0	0
20	Usanza G.	108	17	0	0	0
21	Choa A.	106	2	0	0	0
22	Fatighenti S.	104	1	0	0	0
22	Gambacurta S.	104	2	0	0	0
24	Nigelli O.	103	6	0	0	0
25	Ferro G.	101	12	0	0	0
26	Artioli P.	100	2	0	0	0
27	Savi A.	99	3	1	2	0
28	Caputo P.	95	1	0	1	0
29	Larini F.	94	3	0	0	0
29	La Macchia C.	94	18	0	1	0
31	Chiappe A.	93	2	0	0	0
32	Quitadamo N.	91	3	0	0	0
33	Romani R.	90	1	0	0	0
33	Tombesi S.	90	1	0	0	0
35	Pagliari F.	89	5	0	1	0
36	Cremona P.	82	19	0	0	0
36	Tagliazucchi E.	82	2	0	0	0
36	Tonini R.	82	2	0	0	0
39	Filipic L.	76	3	0	0	0
40	Tropiano A.	71	37	1	0	0
41	Maccioni G.	65	4	0	0	0
42	Marcotti M.	61	5	0	0	0
43	Negrelli M.	52	9	0	0	0

possibile "ascoltare" l'eventuale presenza di unità sconosciute impegnate in combattimenti a fuoco, in questo caso sarà possibile sapere solamente la direzione da cui provengono gli spari, senza conoscere, in realtà, chi sta effettivamente facendo fuoco. Il solo giocatore in grado di possedere tutte le informazioni è il supervisore.

8. PRINCIPI DI COMBATTIMENTO A FUOCO

E' possibile sparare sulle unità nemiche avvistate e sugli esagoni su cui si pensi possano esservi nemici. La risoluzione del combattimento a fuoco, dopo che i giocatori avranno indicato i bersagli da colpire, è lasciata al supervisore.

9. RECUPERO DELLE UNITA'

Come già specificato in precedenza, i giocatori che vogliono tentare il recupero di unità "broken" non dovranno fare altro che posizionare la loro unità Leader nell'esagono contenente le unità "broken", dopodiché il supervisore si farà carico di tentare il recupero delle unità.

10. Nel caso in cui un Leader dovesse essere eliminato, il giocatore potrà usufruire di un nuovo Leader di valore immediatamente inferiore a quello posseduto in precedenza, ad esempio nel caso si possieda un Leader di valore 9-2 si potrà usufruire di uno di valore 9-1, in seguito 8-1, sino ad arrivare a quello di valore 7-0.

11. PRINCIPI DI FUOCO DIFENSIVO

E' possibile eseguire tale forma di combattimento a fuoco, solamente se le unità sono state

autorizzate dal giocatore stesso ad eseguire fuoco difensivo. E' possibile sparare su tutti i tipi di bersaglio. Il supervisore sceglierà i bersagli con il seguente criterio. Per ogni unità che sia già compresa, o che transiti nella LOS dello stack facente fuoco, verrà tirato un dado al quale verrà sommato l'effetto modificatore del terreno. Alla fine della fase di movimento nemico, il bersaglio con valore più basso, casualmente in caso di pareggio, verrà acquisito come bersaglio, se lo stesso bersaglio venisse acquisito da diversi stack, questi verranno combinati per l'esecuzione del fuoco.

12. La riparazione delle armi di supporto segue quanto detto nel punto 9 per le unità "broken", è concesso al giocatore di scegliere se distruggere o meno eventuali armi di supporto presenti nell'esagono.

13. Il combattimento a corpo è simultaneo ed il rapporto di combattimento è effettuato tenendo conto di tutte le unità presenti nell'esagono, senza quindi considerare eventuali scomposizioni. La risoluzione è lasciata al supervisore.

14. UTILIZZO DELL'ARTIGLIERIA FUORI CAMPO

Il caposquadra che volesse utilizzare l'artiglieria fuori campo dovrà indicarlo al momento della fase di recupero, precisando l'esagono su cui piazzare la richiesta di intervento, questa deve essere compresa nella LOS nella pedina Leader in suo possesso; il supervisore è quindi tenuto a tentare di stabilire il contatto radio. Nel caso quest'ultimo sia positivo nella fase

combattimento corpo a corpo, il segnalino viene capovolto sul lato blu e spostato tenendo conto delle eventuali variazioni casuali. Nella successiva fase di recupero, se il segnalino è rimasto nella LOS del Leader, il caposquadra potrà spostarlo a suo piacimento secondo quanto stabilito dal regolamento standard di Squad Leader, al termine degli spostamenti dovrà decidere se voltarlo dal lato rosso e decidere quando utilizzarlo, nella fase di combattimento a fuoco o nella fase di reazione di fuoco. In entrambi i casi l'effettiva realizzazione del tiro dell'artiglieria è devoluta al supervisore.

Resta valido quanto stabilito dal regolamento di Squad Leader per il fuoco di controbatteria. Nel caso di tiro di assestamento, tutte le unità nemiche che abbiano la LOS o il campo uditivo, negli esagoni attraversati dallo spostamento del segnalino dell'artiglieria, potranno ricevere informazioni a tale riguardo.

15. COMUNICAZIONI POSTALI

Il supervisore avrà un mese di tempo per controllare i movimenti dei vari giocatori e per inviare loro le informazioni relative, a partire dal giorno di ricezione delle comunicazioni da parte dell'ultimo giocatore di uno schieramento. Lo stesso periodo di tempo è riservato per i giocatori al fine di consegnare i loro movimenti, dal giorno di ricezione delle informazioni da parte del supervisore. Dopo tali date, i giocatori che non avranno inviato le comunicazioni relative al proprio movimento verranno

considerati bloccati negli esagoni in cui si trovano per carenza di informazioni a riguardo, e non in grado di effettuare combattimenti a fuoco di qualsiasi genere. Per calcolare il mese di tempo, si ricorre ad un periodo medio di viaggio della posta di sette giorni a partire dalla data di spedizione. Nella realtà si avrà quindi il seguente sviluppo: squadra A invia i propri movimenti - 1 mese di tempo per il controllo dei movimenti da parte del supervisore - invio dei risultati ai componenti della squadra B - 1 mese di tempo per l'invio dei movimenti da parte della squadra B - 1 mese di tempo per il controllo dei movimenti da parte del supervisore - invio dei risultati ai componenti della squadra A - il ciclo ritorna al punto iniziale.

16. Nelle comunicazioni da parte dei giocatori deve comparire, n° 1 francobollo per la relativa comunicazione da parte del supervisore, tale francobollo verrà comunque restituito se non utilizzato, e le seguenti informazioni nell'ordine specificato:

Fase di recupero: richiesta di contatto radio per l'artiglieria, per i soli caposquadra o spostamento del relativo segnalino. Distruzione di equipaggiamento posseduto.

Fase di fuoco di preparazione: dichiarazione dei bersagli e delle unità facenti fuoco, specificare se le unità costituenti gli stack effettuano fuoco in combinata con gli stack o singolarmente. E' ammesso combinare il fuoco di più giocatori, purché entrambi specifichino il codice del giocatore a cui unirsi nell'azione di fuoco.

Fase di movimento: Specificare singolarmente per unità o stack,

l'esatto percorso, esagono per esagono, delle unità che si desiderano far muovere. Specificare inoltre se si desiderano raccogliere o lasciare eventuali equipaggiamenti posseduti e non.

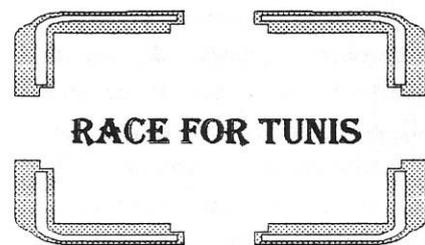
Fase di reazione: dichiarazione di autorizzazione ad effettuare combattimento a fuoco difensivo per singoli stack. Si ricorda che un'unità che effettua tale combattimento a fuoco è automaticamente avvistata da tutte quelle che hanno con essa una LOS sgombra.

Comunicazioni caposquadra-giocatore: ogni caposquadra ha la possibilità di inviare una comunicazione di massimo 10 parole ad ognuno dei suoi giocatori subordinati, queste possono essere aumentate a 15 se il Leader del caposquadra si trova nello stesso esagono del Leader del giocatore subordinato. La stessa cosa vale per la comunicazione in senso inverso. Sono considerate parole anche i gruppi alfanumerici, ad esempio "X8", indicante l'esagono di coordinate X8, conta una parola. I messaggi che dovessero eccedere tale limite verranno troncati dal supervisore alla decima parola.

Comunicazioni giocatore-giocatore: è ammesso che ogni giocatore possa inviare messaggi ad ogni altro singolo giocatore, il limite massimo di parole è però di 5, estendibile a 10 per la presenza del Leader contattato nello stesso esagono del proprio. Valgono le considerazioni del punto precedente.

Comunicazioni giocatori-supervisore: ogni giocatore, compresi i caposquadra, possono richiedere informazioni sul

meccanismo di gioco e non al supervisore. Tali richieste devono esulare però dal contenere richieste di informazioni extra sulle unità avversarie o in generale su quelle non avvistate.



RACE FOR TUNIS

Tra le recenti novità proposte dal mercato, non saranno sfuggiti agli appassionati due giochi sulla Tunisia, prodotti dalla GDW: Bloody Kasserine e Race for Tunis. Progettati da una star del firmamento americano dei designer, Frank Chadwich; essi sono accomunati da un medesimo sistema di regole dal livello di difficoltà non particolarmente elevato e dalla meccanica tradizionale.

L'hardware del gioco è costituito da una mappa dalle dimensioni di 35x50 cm, ogni esagono della quale rappresenta 5 miglia in lunghezza. In vero, dal punto di vista grafico, la mappa lascia un po' a desiderare, soprattutto per una certa monotonia dei colori. Prevale il colore giallo-oro che, nelle intenzioni dei disegnatori, dovrebbe dare l'idea e, per così dire, il sapore del deserto. Ne risulta un insieme piuttosto anonimo e per niente ravvivato dalla simbologia delle strade, delle città e dei fiumi.

Le pedine, al contrario, sono decisamente belle. I simboli sono quelli ormai classici della NATO, mentre, per alcune unità

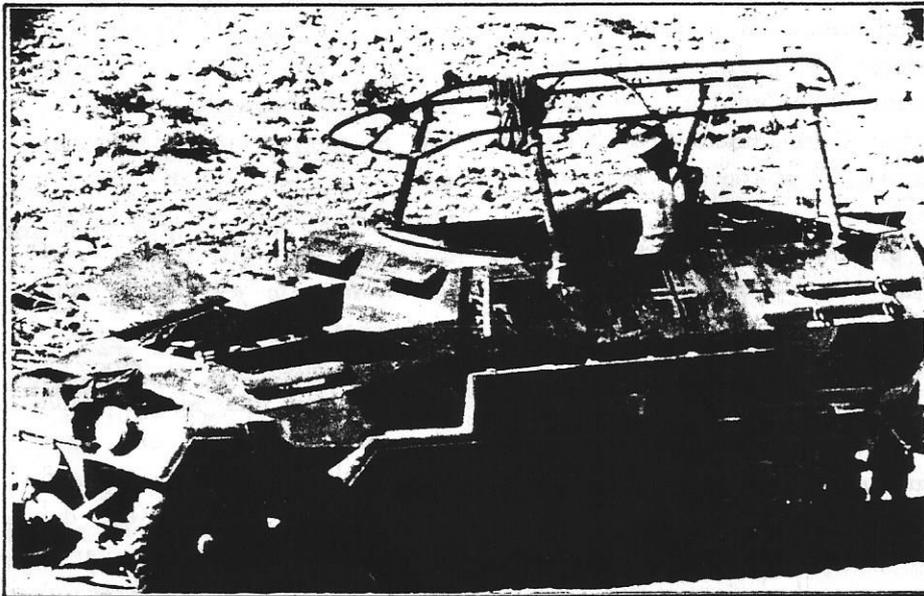
OVERLORD

corazzate, viene riprodotta la silhouette del carroarmato. I colori scelti, la facile leggibilità ed il formato leggermente più grande del solito, ne fanno un insieme decisamente piacevole.

Le pedine che rappresentano reparti di unità combattenti, sono un centinaio; su di esse viene riportato, oltre all'identificazione storica, 2 valori: quello di combattimento e quello di movimento. In taluni casi vengono indicati fattori di difesa ed attacco, anziché un fattore unico di combattimento.

Il sistema di gioco, come si è detto, è abbastanza semplice, soprattutto nella versione basica, che, per certi versi, ricorda quello del vecchio quadrigame della S.P.I. "Battles for North Africa".

Il turno di ciascun giocatore si articola in una fase di movimento ed una di combattimento. Ciascuna unità ha una ZOC di tipo abbastanza tradizionale. Per entrare nella zona di controllo avversaria, è necessario spendere 2 MP addizionali per gli Alleati, ed 1 MP per l'Asse.



Le unità dotate di equipaggiamento pesante (carriarmati ed artiglieria) si distinguono dalle altre per avere sovrainpressa una banda rossa sui valori di movimento e combattimento. La dotazione è completata dalle consuete tabelle di supporto ai giocatori e da un regolamento di 16 pagine, contenente anche una breve descrizione storica degli avvenimenti bellici di cui si tratta.

Caratteristica è invece la possibilità che hanno le unità di uscire da una ZOC nemica, per entrare subito in un'altra, arrestandosi però subito. Molto tradizionale è anche la risoluzione dei combattimenti effettuata mediante i rapporti di forza modificati opportunamente per il terreno e per l'appoggio dell'artiglieria.

La tabella dei combattimenti prevede, come

risultati, oltre che l'eliminazione di attaccante e difensore, situazioni di Exchange e di Engaged. Particolare poi è il meccanismo di ritirata che può essere effettuato solo se le unità hanno punti movimento sufficienti a percorrere gli esagoni del sentiero di ritirata. Il funzionamento dell'artiglieria è abbastanza semplice: il valore di combattimento viene aggiunto alle unità che si trovano entro il raggio di gittata, sia in attacco che in difesa.

Le unità dell'Asse hanno inoltre altri vantaggi: possono effettuare attacchi selettivi su singole unità che compongono uno stack. I battaglioni carri possono scomporsi in compagnie, possono disimpegnarsi dalla situazione di Engaged e muoversi attraverso le ZOC delle unità francesi e statunitensi.

Il regolamento basico è tutto qui. Per avere qualche emozione in più, bisogna far ricorso alle regole opzionali che prevedono modificatori particolari per il terreno dei wadi e delle città, per i rifornimenti, il tempo, il fuoco di controbatteria ed un sistema di regole per l'appoggio tattico dell'aeronautica.

Tutte queste regole, se applicate, non appesantiscono ne rendono eccessivamente complicato il gioco ma, piuttosto, contribuiscono a dare un po' più di sapore ad una pietanza altrimenti insipida.

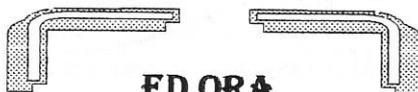
Il disegnatore ha elaborato due scenari: il primo intitolato Race for Tunis copre il primo periodo della campagna e simula gli avvenimenti dal 2 novembre al 17 dicembre 1942. Per questo scenario è possibile

anche spostare la data di inizio al 17 novembre. Il secondo scenario prende in considerazione la controffensiva dell'Asse durante il gennaio 1943, denominata Operazione Eilbote, che fu il preludio a quella più grande e più famosa su Kasserine.

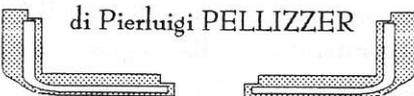
Per ambedue gli scenari le condizioni di vittoria prevedono 3 livelli (vittoria schiacciante, decisiva e marginale), determinati attribuendo punti vittoria aggiudicati sulla base del possesso di obiettivi geografici.

Infine viene fornito uno scenario che consente di legare Race for Tunis con il già nominato Bloody Kasserine.

di Stefano GAMBACURTA



ED ORA, FACCIAMO UN PO' D'ORDINE!



di Pierluigi PELLIZZER

Immaginatevi la scena: due "pazzi" wargamisti vogliono passare una bella serata facendo una partita ad uno delle decine di wargame che uno di loro gelosamente custodisce nel proprio studio. Cominciano a scorrere velocemente i titoli delle scatole impilate l'una sull'altra:

"Facciamoci una partita a Stalingrad Pocket?" propone uno.

"Ancora un gioco sulla seconda guerra mondiale!? Cambiamo per 'sta volta. Che ne dici di Civil War?" ribatte l'altro.

"Nooo, ho avuto una giornataccia, non mi va di scervellarmi troppo. Meglio qualcosa di più semplice".

"Allora A House Divided è l'ideale: semplice, divertente..."

"Con la fortuna che ti ritrovi quando giochi con me, saresti in grado di conquistare Washington con i sudisti già al secondo turno! Vediamo..." e passano altri preziosi minuti che potrebbero essere utilizzati più proficuamente...

"E questo da dove sbuca? Ironsides...mmh..." apre la scatola, sfoglia le regole, belle pedine, argomento insolito...

"Interessante. Peccato che servono tutte e due le mappe e purtroppo non ho spazio: devo lasciare piazzato Wagram per la partita postale che sto portando avanti. Forse però ho qualcosa d'altro sulla guerra civile inglese... fammi pensare..." ed iniziano a spostare scatole, aprirle, richiuderle...

"Ecco: Royalist & Roundheads... acch... non hai staccato le pedine"

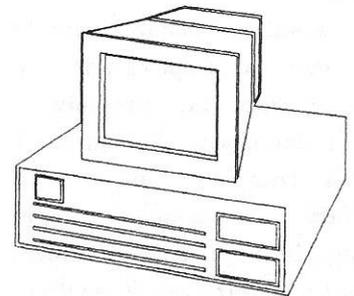
"Adesso che ci penso, c'era uno Strategy che trattava di uno scontro tattico sul tema, ma non ricordo il numero..."

"Ah, non tattico. Eppoi Strategy, pieno di errata... Guarda, tagliamo la testa al toro e andiamo sul sicuro: War & Peace."

Così, dopo un'ora e mezza di contrattazione, giungono ad un accordo. Scelgono uno scenario, piazzano le pedine, ripasso veloce delle regole, ma... driiin... suonano alla porta: arriva un terzo pazzo che, liberatosi dell'impegno che aveva quella sera, pensava di passare la

serata a giocare...

Quale wargame consente una giocabilità in tre? E che inoltre non sia sulla seconda guerra mondiale, sia abbastanza semplice, non troppo tattico, con le mappe non troppo grandi, le pedine già staccate? La ricerca diventa ardua e, soprattutto, dispendiosa in termini di tempo.



Quella serata, nella migliore delle ipotesi, si concluderà in una partita a Risiko; nella peggiore delle ipotesi, in uno scontro con orchetti e draghetti vari, tipo Dungeon's Quest, o magari ...con Monopoli!

Inoltre, non vi è mai capitato di chiedervi:

"E' uscito un bel wargame sulla campagna d'Africa: ma quanti giochi ho sull'argomento?"

"Quante simulazioni strategiche possiedo sul periodo napoleonico?"

"Quanti giochi ho acquistato nel 1994?"

"Di quali wargame ho la traduzione quanti di questi sono in rivista?"; e così via.

Da questi episodi, risulta chiaro l'importanza che può avere un sistema di organizzazione e classificazione dei wargame. Una

volta acquisito un nuovo gioco, compilare una scheda o inserire nel computer dati riguardanti argomento, componenti fisiche, qualità grafica, scala, complessità di gioco, ecc. consente di poter consultare uno schedario cartaceo o, meglio, informatizzato senza dover esaminare fisicamente ogni singolo gioco di cui non si ricordano le caratteristiche, o magari non se ne ricorda nemmeno l'esistenza.

Risulta particolarmente utile avere a disposizione un computer con un programma serio di database: così infatti è possibile compiere una ricerca incrociata, facendo più interrogazioni nello stesso momento, ed ottenere il risultato standosene comodamente seduto sulla sedia.

La struttura di un archivio di questo genere, per essere efficiente, necessita di un operazione preliminare di progettazione: è indispensabile cioè individuare dapprima gli scopi dell'archivio e quindi su quanti e quali elementi classificare il gioco.

E' chiaro che maggiore è il numero di giochi posseduti, maggiore è l'utilità e la necessità di avere uno strumento di ordinamento e ricerca veloce dei wargame: garantisco comunque che anche con poche decine di giochi, l'archivio risulta molto valido.

Innanzitutto qualche definizione. Immaginiamo una tabella con tante righe e tante colonne: ogni riga include informazioni riguardanti un determinato wargame; le colonne, invece, rappresentano i vari elementi che caratterizzano un

wargame e che riteniamo utili considerare.

Bene: le righe si chiamano in gergo *record*, e corrispondono ad uno specifico gioco (un record è denominato Stalingrad Pocket, un altro Civil War, un altro ancora War & Peace, ecc.); le colonne si chiamano *campi* (il campo descrizione, il campo numero pedine, il campo dimensioni mappa, ecc...).

Il numero dei campi dipende dallo scopo che ci si prefigge con la creazione dell'archivio:

- se ci interessa tenere aggiornato solo il numero dei wargame e il loro argomento, i campi si possono ridurre a 4-6: titolo, editore, descrizione, note;

- se invece si intende gestire un archivio più analitico, registrando il maggior numero di informazioni possibili, i campi possono essere 12 o più: titolo, editore, descrizione, tipo, scala di gioco, complessità, pedine, mappe, ecc...;

- se vogliamo tenere sott'occhio la spesa che dedichiamo all'acquisto di wargame, si può aggiungere campi tipo: prezzo d'acquisto e luogo d'acquisto;

- se poi vogliamo considerare anche valutazioni qualitative, si possono aggiungere anche altri campi: giudizio globale, oppure scindere la nostra votazione per grafica, sistema di gioco, ecc...

Le strutture di un archivio possono essere quindi le più varie: dipende da noi prendere in considerazione alcune caratteristiche rispetto ad altre. Comunque, se l'archivio è su

carta, risulta un po' laborioso inserire in un secondo tempo nuovi campi; se invece si lavora su computer, questa operazione non comporta alcun problema.

Il lavoro che presenterò in una serie di articoli costituisce il frutto di più di un anno di progettazione e continua analisi sull'organizzazione ed elaborazione dei dati sui wargames in mio possesso. A tal scopo ho utilizzato su computer un programma avanzato di database in ambiente Windows: Access. Questo non toglie che quanto scriverò non possa essere applicato ad altri programmi di archiviazione (tipo Paradox o Excel), o ad un archivio cartaceo, in forma tabellare o per schede, o non possa essere usato come semplice guida per analizzare i singoli elementi che contraddistinguono un wargame. Nella prossima puntata, li passerò in rassegna in modo dettagliato.

Spero di aver destato per lo meno la vostra curiosità; comunque, se volete indicare il vostro interesse (o disinteresse), i vostri suggerimenti e critiche, vi invito caldamente a scrivere al (nuovo) indirizzo del Torneo Master.

(continua)

OVERLORD

DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 17.08.1998

Vincitore	Perdente	Gioco	Data	Postale
TESEI	CREMONA	Anzio	11.01.98	si*
CESARO	DE ROSA	Leuthen	14.01.98	no
FATIGHENTI	GIARONI	Russian Campaign	08.02.98	A.021
CUOGHI	LARINI	Panzer Leader	13.02.98	
PENTASSUGLIA	SAVI	Panzer 44	15.02.98	no
ERCOLANO	DE ROSA	O'Connors Offensive	20.02.98	no
LA MACCHIA	PICCOLI	Chickamauga	28.02.98	no
COSSUTTA	PENTASSUGLIA	Typhoon	27.04.98	no
PENTASSUGLIA	COSSUTTA	Reinforce the Right	18.05.98	no (parità)
PENTASSUGLIA	FATIGHENTI	Battles for Ardennes	17.06.98	A.035 (parità)
TASSUGLIA	COSSUTTA	Reinforce the Right	21.07.98	no
COSSUTTA	PENTASSUGLIA	Barbarossa	03.08.98	no

NUOVE PARTITE POSTALI

N° Partita	Giocatori	Gioco	Data
A.041	TESEI - CREMONA	Waterloo	05.02.98
A.052	CUOGHI - LARINI	Panzer Leader	15.02.98
A.053	FATIGHENTI - GIARONI	Supercharge	02.05.98
A.054	FATIGHENTI - PENTASSUGLIA	Sinai	20.05.98

