

OVERLORD

organo ufficiale del

Torneo Master

Anno 2 - Nr. 3
Gennaio 1996
Torneo Master
c/o Umberto PICCOLI
viale Duodo, 48
33033 Codroipo
UDINE

all'interno:

1 Sicilia 1943

5 **RiLL**

6 Facciamo ordine

7 **Arctic storm**

11 Battle for the Ardennes



L'EDITORIALE

Inizio questo primo articolo del 1996 volutamente con una frase retorica: "è già passato un anno"! D'altronde essendo questo, appena trascorso, il primo anno come Segretario del TM, una riflessione su quanto è avvenuto mi sembra doverosa.

Dal punto di vista dell'Associazione, per quanto mi riguarda, è stato un periodo abbastanza denso di lavoro, inizialmente per entrare nel meccanismo del funzionamento della Segreteria, anche se abbastanza semplice, e poi successivamente ed a cadenze periodiche per quello che concerne la realizzazione del Ns. notiziario che, se magari a prima vista può sembrare di semplice "assemblaggio", vi posso garantire che ruba una cospicua parte di tempo.

A prescindere da tutto ciò, comunque, devo dire che a realizzare il notiziario, ora Overlord, mi sono divertito molto, visto anche che soddisfo una parte della componente manuale della mia persona (e che non vi vengano in mente cose strane con questa mia affermazione); spero che quello che si è realizzato fino ad ora come Segreteria, non dico abbia soddisfatto, ma nemmeno deluso tutti, o almeno lasciatemelo pensare, anche se il momento della verità sarà ora, visto che in questo numero avete trovato il bollettino di C.C.P. per il versamento della quota associativa per il 1996.

E visto che siamo entrati in argomento, passiamo appunto alle note dolenti, vale a dire il costo del rinnovo per il 1996: L. 20.000; la quota deriva dalla somma dei costi da sostenersi per la realizzazione di sei numeri di Overlord (fotocopie, buste, spese postali e costi per i premi ai vincitori delle varie classifiche, ai quali è dedicato un breve

spazio a parte), stimati appunto in L. 3.000 circa a copia, più una piccola somma da destinarsi a fondo di riserva per eventuali inconvenienti che potrebbero verificarsi nell'arco dell'anno, vedi ad esempio aumento delle spese postali o quanto altro.

Numero degli iscritti: attualmente 58, con il recupero di 3-4 elementi durante il 1995 (ex soci tornati a iscriversi e non), eventualmente sul prossimo numero vedrò di pubblicare l'elenco completo di tutti i soci con tutte le loro coordinate.

Articoli pubblicati: negli ultimi due numeri ho dato spazio ad alcuni articoli un po' datati, che forse avranno potuto sembrare sorpassati, ma che ho voluto inserire lo stesso, in quanto avuti in "eredità" dall'amico CAFARO.

Temi trattati negli articoli: per la maggior parte sul periodo bellico 1939-45, dato che la mano che li ha scritti è la propaggine di una mente a cui come periodo storico applicato ai wargames, e quindi come regolamento di gioco (con tutto quello che ne deriva - ad esempio serate passate ad apprendere regolamenti ben spessorati, per poi portare a conclusione giochi nell'arco di diversi venerdì sera), predilige l'ascesa e la caduta del 3° Reich; e anche qui non prendetemi per un sostenitore sfegatato di Fini o di Rauti, anche se il colore nero non mi dispiace. Inoltre tiratina d'orecchie (piccolina-piccolina) ai soci, che avrebbero potuto collaborare un po' di più (con articoli) alla redazione del notiziario; d'ora in poi se qualcuno ha voglia e tempo di scrivere articoli, lo faccia pure, anzi ve ne prego perchè i miei argomenti non sono inesauribili.

Infine vorrei concludere con una chicca, come è avvenuto l'anno scorso, overosia che forse sul prossimo numero, ma molto più probabilmente tra due, troverete allegato al notiziario il secondo gioco destinato in esclusiva ai soci del TM, riguardante la battaglia di Grossberen, che utilizza sempre di base il collaudatissimo sistema di NBL.

Umberto PICCOLI



L'INVASIONE DELLA SICILIA

8. L'ARRETRAMENTO VERSO LA CUSPIDE ORIENTALE

La tenace resistenza che soprattutto il Gruppo "Schmalz" e i paracadutisti tedeschi opposero lungo la costa ionica in direzione del Simeto e i contemporanei agevoli progressi americani verso Agrigento avevano condotto fin dal 13 luglio i responsabili Alleati a prevedere un mutamento dei loro piani operativi. In quel giorno infatti il Generale Alexander, anticipando di poco le richieste di Montgomery nella stessa direzione, decise di attribuire all'8^a Armata inglese anche l'uso della rotabile 124 che da Vizzini per Grammichele, Caltagirone e Piazza Armerina aggira la piana di Catania da sud e poi da ovest e la cui utilizzazione, seppur originariamente non attribuita ne alla 7^a Armata U.S.A., ne all'8^a Armata britannica.

Il 13 luglio Patton autorizzò il Generale Truscott della 3^a divisione di fanteria U.S.A. ad effettuare la nota "ricognizione in forze" su Porto Empedocle ed Agrigento; culminata poi con la conquista di entrambi gli obiettivi il giorno 16; il 17 chiese ed ottenne da Alexander di poter spingere la sua 7^a Armata direttamente sul capoluogo siciliano.

L'avanzata del Generale Patton su Palermo iniziò il 18 luglio con l'ala sinistra del suo II Corpo d'Armata, che occupò senza contrasto Caltanissetta e travolse poi nei tre giorni successivi il Gruppo Mobile "A" a Villalba e Valledolmo e il Gruppo del Generale Schreiber a Portella di Recattivo e ad Alimena.

Nello stesso momento il cosiddetto Corpo d'Armata provvisorio del Generale Keyes superati i Gruppi

Mobili "B" e "C" a S.Stefano Quisquina e a Cammarata e i capisaldi di Burgio, Sciacca e Menfi, progrediva velocemente verso nord ovest.

Il 21 luglio la 3^a divisione di fanteria americana e i Rangers del Colonnello Darby entrarono ad Alcamo e catturarono sul posto l'intero Comando della 208^a divisione costiera; all'alba del 22 il personale della Capitaneria di Porto si imbarcò per Napoli e il comandante dell'aeroporto di Palermo fece saltare alcuni depositi, mentre molte batterie vennero abbandonate dal personale senza essere state nemmeno utilizzate.

Entro il 24 luglio l'intera Sicilia occidentale cadde pertanto nelle mani del Corpo d'Armata provvisorio del Generale Keyes, che pagò quella che definì una "piacevole passeggiata" con la modesta cifra di 57 morti, 170 feriti e 45 dispersi, contro 2.900 militari italiani morti o feriti e 53.000 prigionieri. Il bottino fu poi di 189 cannoni, 359 automezzi e 41 carri armati.

Sul fronte orientale dello schieramento dell'Asse, quello per intenderci che dalle foci del Simeto giungeva fino a Villarosa e dove la maggioranza delle truppe in linea era ormai tedesca, la giornata del 17 luglio fu caratterizzata da aspri combattimenti nella zona a nord di Primosole, dove la 50^a divisione di fanteria inglese, spalleggiata dalla 4^a brigata corazzata, una volta in saldo possesso del conteso ponte, obbligò il Gruppo "Schmalz" a ripiegare i suoi elementi di prima schiera sulla linea del fosso Bottaceto.

Il giorno seguente, il 18 luglio, invece la 231^a brigata "Malta" e la 51^a divisione di fanteria scozzese attaccarono le posizioni tenute dai resti della divisione "Livorno", che tra le stazioni di Raddusa e di Pirato costituivano il cardine di congiunzione tra la "H.Goering" e la "Sizilien".

Sulla destra della divisione "Livorno" proseguiva intanto l'offensiva britannica che, secondo i convincimenti del Generale Alexander, mirava ad aggirare da occidente la piana di Catania e il massiccio dell'Etna, utilizzando il XXX Corpo d'Armata del Generale

Leese.

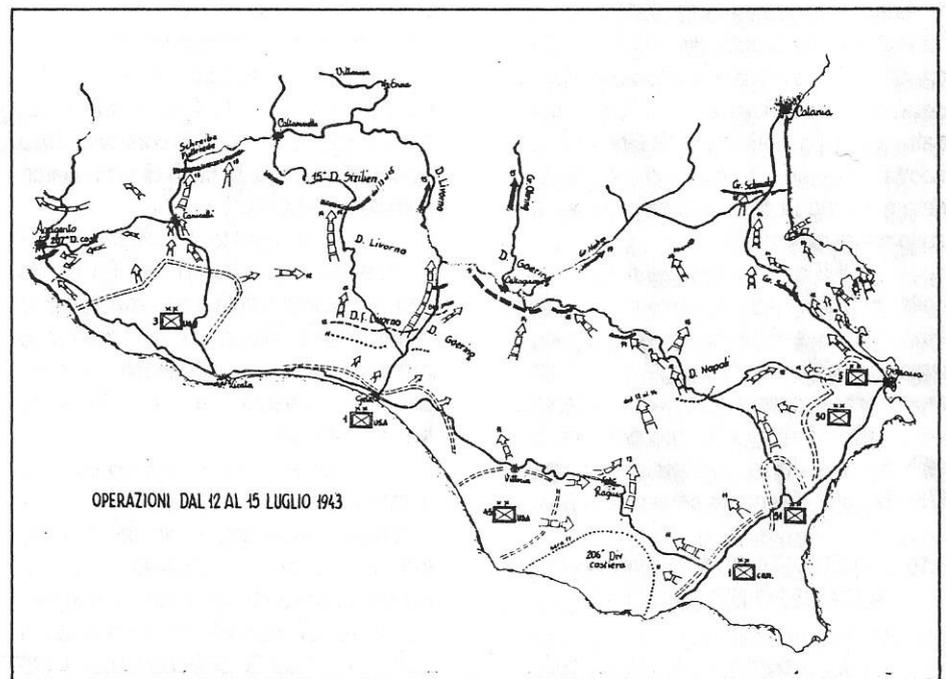
Nella notte tra il 19 e il 20 il Comando del XVI Corpo d'Armata, ormai incaricato soltanto di dirigere le unità costiere, compresa la Piazza di Messina-Reggio, visto che a partire dalle ore 24,00 del 18 luglio il Generale Hube aveva ottenuto il permesso, dal Generale Guzzoni, di assumere il diretto e completo comando di tutte le forze germaniche presenti in Sicilia, compresi gli aggregati resti della "Livorno" e della "Napoli", si era trasferito a Castanea delle Furie. Il 21 luglio il Generale Rossi ispezionò quindi il settore calabro della Piazza di Messina-Reggio da lui dipendente, traendone un'impressione molto sfavorevole per quanto riguardava sia il morale, sia l'organizzazione di Comando, sia lo stato dei reparti.

urtare contro le posizioni attorno all'Etna.

Mentre sul fronte meridionale ed orientale la divisione "H.Goering" e il Gruppo "Schmalz" resistevano ai rinnovati tentativi di sfondamento inglesi, nel delicato settore centrale dopo la caduta di Leonforte, nelle prime ore del 24 luglio venne investito il caposaldo di Solfara Campana; sul fronte settentrionale avanzato i Gruppi Tattici tedeschi "Ulich" e "Neapel" dovettero subire il 24 e 25 luglio la pressione della 45^a divisione di fanteria americana.

Il fronte germanico settentrionale arretrò quindi il 25 luglio sulla linea Finale-Pollina-Borello-S.Mauro Castelverde-Castel di Lucio-Sperlinga-Monte La Guardia.

Il 26 luglio giunsero in Sicilia le notizie della caduta di Mussolini, della



9. LA RESISTENZA SULLA CUSPIDE NORD ORIENTALE

Dopo la conquista americana di Palermo e di tutta la Sicilia occidentale, il Generale Patton, in base alle già citate nuove direttive del Generale Alexander del 23 luglio, orientò quattro divisioni della sua 7^a Armata contro il settore settentrionale del nuovo schieramento italo-tedesco, lasciando l'8^a Armata britannica di Montgomery ad

costituire del nuovo Governo Badoglio e della famosa assicurazione "la guerra continua", intendendo l'Italia mantenere fede alla parola data.

Il 31 luglio in una riunione tra i Generali Guzzoni, Zingales, Jacoe e Faldella, l'Ammiraglio Barone e i Colonnelli Grosso e Scarpa, il primo mise al corrente i presenti della cessione del Comando delle operazioni in Sicilia al Generale Hube e incaricò il Generale Zingales di esaminare come i resti delle

divisioni "Aosta" e "Assietta" potessero essere affidati ai tedeschi.

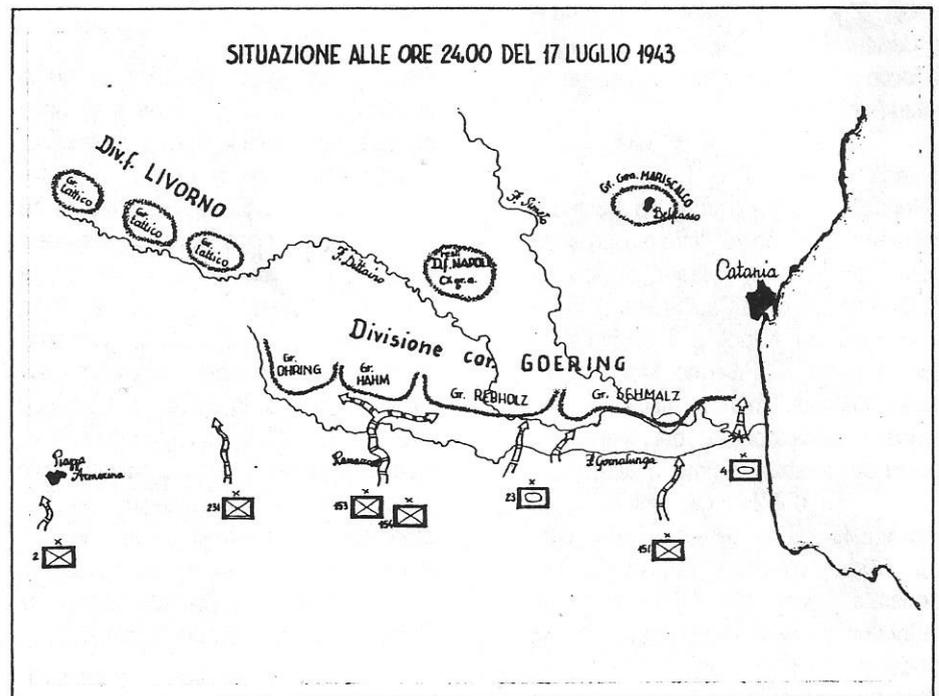
Il 1° agosto, data che secondo il Generale Alexander avrebbe dovuto segnare al più tardi l'inizio della risolutiva offensiva della 7ª e 8ª Armata, registrò in effetti tre successi per le truppe Alleate. Essi furono la conquista di S. Stefano di Camastra sulla rotabile tirrenica 113, evacuata dalle ultime retroguardie tedesche, l'occupazione di Gagliano Castelferrato, che seguiva di un giorno quella di Capizzi e di Cerami sulla direttrice per Troina, e l'entrata della 51ª divisione di fanteria scozzese nell'aeroporto di Gerbini, dopo che un locale contrattacco di carri germanici era stato frustrato dalle artiglierie britanniche.

Durante la notte del 2 agosto la 1ª brigata canadese e la 231ª brigata "Malta", provenienti da Agira sulla rotabile 121, avevano attaccato ancora pesantemente Regalbuto difesa dal battaglione pionieri della "H. Goering" e ridotta ad un cumulo di macerie, determinando la caduta della cittadina e delle alture circostanti.

Il 5 agosto caddero nelle mani della 5ª divisione di fanteria inglese Misterbianco e Paternò, mentre Catania, evacuata dalla "H. Goering" e dal 4° reggimento paracadutisti del Tenente Colonnello Walther, fu occupata nello stesso pomeriggio dall'acclamatissima 50ª divisione di fanteria britannica.

10. LA RITIRATA SU MESSINA E LO SGOMBERO DELLA SICILIA

Il nuovo fronte della "H. Goering" tra Adrano e Belpasso rimase in piedi soltanto per 24 ore, cadendo Belpasso il 6 agosto nelle mani della 5ª divisione di fanteria inglese e Adrano nella notte tra il 6 e il 7 nelle mani della 78ª divisione di fanteria britannica, che la sera occupò anche Bronte, mettendo piede sugli antichi poderi dell'Ammiraglio Nelson. Lungo la costiera ionica invece la 50ª divisione di fanteria inglese entrò ad Acireale in quello stesso giorno, avanzando sulla rotabile 114.



Il pomeriggio dell'8 agosto Guzzoni riferì allo S.M.R.E. il timore suo e di Hube di perdere il controllo dello Stretto di Messina in caso di uno sbarco nemico in Calabria.

Il 10 agosto il Comando della 6ª Armata e il Comando del XVI Corpo d'Armata avevano già traghettato oltre lo stretto di Messina e si trovavano rispettivamente a Sinopoli presso Bagnara Calabria e a Gambarie sull'Aspromonte.

La sera del 14 agosto colonne corazzate della 3ª divisione di fanteria americana superarono gli sbarramenti tedeschi lungo la costiera tirrenica, inviando anche avanguardie ad aggirare dal mare gli ostacoli ed inducendo il Generale Hube a prevedere per il 15 l'esecuzione della già preordinata contrazione del fronte sulla seconda posizione intermedia tra Barcellona e S. Teresa di Riva. Con la contrazione del perimetro difensivo venne anche effettuato il 15 agosto il traghettamento oltre lo Stretto della "Sizilien".

Da parte sua l'8ª Armata britannica, realizzato il 14 agosto il ricongiungimento dei suoi due Corpi d'Armata a nord dell'Etna, riorganizzò le sue file e, il 15 agosto, conquistarono Taormina, seguendo la ritirata dei

tedeschi verso Messina, ma agendo con molta circospezione, motivo poi della loro sconfitta "sportiva" nella gara di velocità verso la città dello Stretto, ingaggiata a distanza con la 7ª Armata di Patton.

Al riparo dell'ultima linea difensiva Divieto-Moleti fu portato a termine alle 06,35 del 17 agosto lo sgombero delle truppe tedesche dalla Sicilia (operazione LEHRGANG), con il traghettamento in Calabria del Comando del XIV Corpo d'Armata del Generale Hube.

La caduta della Sicilia fu accompagnata da critiche e discussioni che, giunte fino ai nostri giorni non permettono di rimanere sordi ed insensibili.

Soprattutto rovente è stata la polemica sulla generale scarsa tenuta morale di alcuni reparti e della cittadinanza, che ha finito per coinvolgere la credibilità dell'intera struttura militare del periodo ed il buon nome del popolo siciliano.

Pur conoscendo che episodi di defezione e di disfattismo possono essere accaduti anche in altri Eserciti e in altre Nazioni in guerra, non si può continuare a tacere che i casi di allentamento dei vincoli disciplinari e del

senso del dovere furono in Sicilia più numerosi del lecito. Ciò fu principalmente determinato in campo militare dalle catastrofiche notizie sul fronte bellico e su quello interno, divulgate ed amplificate ad arte dall'abile propaganda nemica, e dalle allettanti proposte rivolte con ogni mezzo dagli anglo-americani ai militari italiani incitandoli alla diserzione, che erano più facilmente accolte da chi aveva a portata di mano un nascondiglio domestico.

Ancora più determinante fu la constatazione dell'impotenza di armi superate contro una più avanzata tecnologia avversaria e soprattutto, a sentire la maggior parte delle testimonianze, l'avvilente soggezione ad

sempre valido, con un sistema di gioco che personalmente reputo molto azzeccato, a tal punto che ho anche gli altri giochi della stessa serie che utilizzano il medesimo regolamento: Patton's 3rd Army e Operation Grenade, senza voler dimenticare Operation Typhoon (sempre della SPI) che ha un regolamento quasi gemello.

Quindi, come dicevo, il gioco mi ha talmente appassionato che, nella mia breve vita di giocatore di wargame, ho avuto modo di giocarmelo due volte e mezza (la mezza era la prima in assoluto, quando sono stati giocati i primi 3-4 turni, allo scopo di apprendere il sistema di gioco).

Per ritornare al gioco in se

portato a termine; specialmente tra giocatori che "ponderano e si spremono molto le meningi", ma soprattutto si sfottono a vicenda nell'evolversi della partita.

A prima vista il regolamento può sembrare "pesante" da digerire, e forse lo è per chi non riesce a tenere a mente tutte le piccole sottigliezze del regolamento, e quindi non ha voglia di affrontare la partita con le regole alla mano; comunque, la sequenza di gioco abbastanza semplificata prevede:

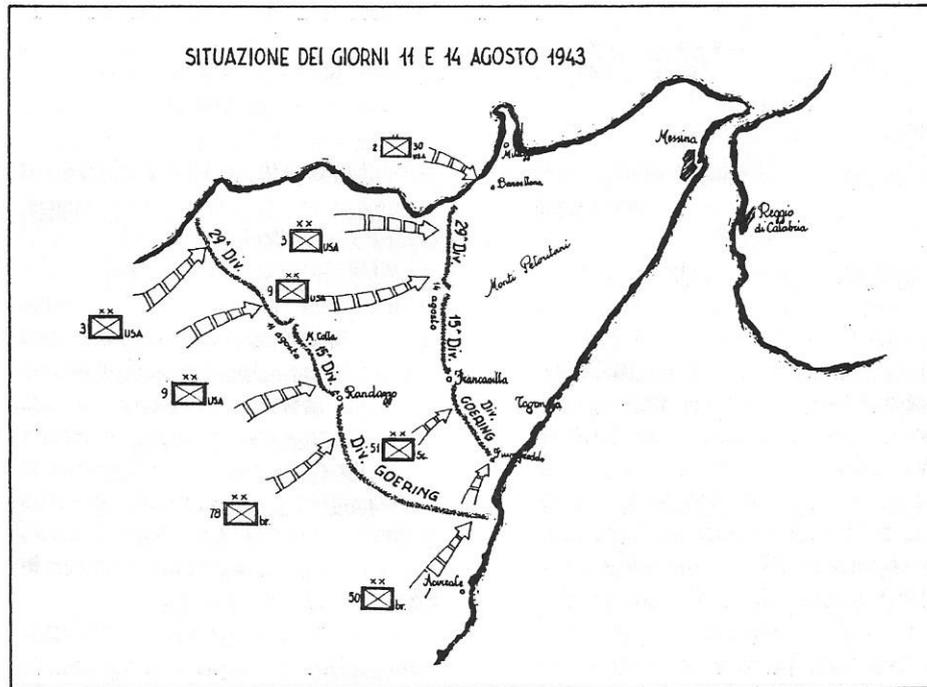
1. determinazione del tempo atmosferico;
2. fase di calcolo alleato e dell'asse per determinare certe funzioni del gioco;
3. una fase di verifica del rifimento;
4. una fase movimento (sia tattiche che strategico);
5. e una fase combattimento.

Un aspetto interessante e, secondo me, caratteristico di questo gioco è rappresentato dai chit di forza delle unità a livello di brigata o reggimento, che non consentono mai di sapere l'esatta forza del nemico che si ha di fronte, o al contrario sono oggetto di "smoccolamento" da parte del giocatore che ne pesca uno e che magari si aspettava qualcosa di più, visto che il loro valore è molto variabile all'interno della stessa classe di morale.

Come si diceva prima il gioco favorisce molto la partita a tre giocatori, se si evita di far troppo comunicare tra di loro i due giocatori alleati; con questa piccola accortezza di gioco ecco che si possono proporre, a livello di simulazione, quei piccoli contrasti e/o incomprensioni che si sono avute anche nella reale campagna.

Per quanto riguarda il gioco non ci sono grandi strategie da adottare, ne da una parte ne dall'altra, visto che l'alleato sbarca le unità in punti fissi e perlomeno all'inizio è limitato nelle sue aree di possibile espansione; mentre il giocatore dell'asse non ha molte scelte, se non quella iniziale di "tenere duro" nel settore britannico il più possibile, e di evitare il maggior numero di perdite in quello americano.

Personalmente, rivestendo i



un incontrastato ed impunito predominio aeronavale nemico.

LA SIMULAZIONE

Tra i pochi giochi che hanno trattato l'argomento, certamente il più completo dal punto di vista della simulazione e degli "accessori" di gioco, è rappresentato da Sicily della SPI, apparso sul n° 89 della rivista Strategy & Tactics nel lontano dicembre 1981; un gioco quindi un po' datato, ma pur

stesso, questo permette di simulare l'intera operazione Husky, overosia l'invasione alleata della Sicilia nell'estate del 1943, dallo sbarco iniziale fino alla conquista di Messina (se l'alleato riesce ad arrivarci).

Questo è uno dei pochi giochi che prevede la possibilità di essere sviluppato in tre giocatori e quindi se, come capita sovente a noi, vi ritrovate in tal numero di persone, è un gioco molto adatto alla situazione, anche se richiede un discreto numero di serate per essere

panni dell'asse, ho preferito ammassare le mie forze nel settore britannico ritirandomi completamente da quello U.S., lasciando giusto quelle poche unità costiere per ritardare l'avanzata, quando quest'ultimo fosse uscito dalla linea iniziale che ne limita l'espansione, portando quindi sul fronte est dell'isola anche le divisioni Aosta, Assietta e il 15° P.G. tedesco, per poter mantenere il possesso di Catania il più a lungo possibile.

Per l'evolversi del gioco è quindi di fondamentale importanza, sia per una parte che per l'altra, il possesso di Catania, perchè la cattura da parte dell'alleato di questa città gli consente di spostare il limite tra la 7ª e l'8ª armata dove più gli sia conveniente; in particolar modo se, come ho agito io, l'asse dispone tutte le sue forze principali a difesa della parte nord-est dell'isola, ciò consente infatti all'alleato di far rientrare in gioco attivamente la parte U.S., che ben poco ha potuto fare sul resto dell'isola, se non eliminare, senza colpo ferire, le poche unità italiane lasciate a presidiare il "deserto dei tartari".

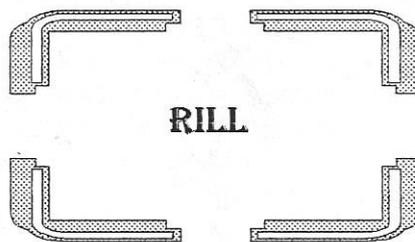
Una volta che Catania è stata catturata all'asse non rimane altro da fare che ritirarsi in buon ordine cercando di contenere le perdite al minimo, a differenza di prima dove era forse più conveniente perdere qualche unità piuttosto che cedere terreno. Ciò può essere fatto avvalendosi del vantaggio del terreno, delle cittadine e anche alla presenza, in quella zona, di pochissime strade che non consentono all'alleato un grosso movimento di aggiramento, ma soprattutto grazie alla presenza dell'Etna che funge da imbuto sulla costa e costringe il britannico a dover spostare lentamente le sue forze un po' più ad ovest, con conseguente perdita di tempo.

Arrivati a questo punto rivestono un'estrema importanza quelle cittadine poste a ridosso dell'Etna, il cui possesso assicura molti punti tattici al giocatore che le occupa, e dove conseguentemente si verificheranno gli ultimi disperati assalti dell'alleato, se questo a occhio e croce dovesse

accorgersi di trovarsi in ritardo di punteggio; e qui, come è capitato nella nostra ultima partita, si verificheranno sul tavolo di gioco scene di pianto, isterismo, delusione e di risate sibilline, a seconda delle parti coinvolte, con finale rituale di un reciproco scambio di un sincero "vaffan...".

A conclusione di questo articolo vorrei citare le persone che grazie alla loro indiretta disponibilità, ne hanno reso possibile la realizzazione, ovvero sia l'onnipresente avversario Stefano COSSETTINI (nel ruolo di Montgomery), il nuovo adepto Moreno CASSIN (nel ruolo di Patton) e me stesso (nel ruolo di Hube).

di Umberto PICCOLI



Nell'ambito di LUCCA95, Mostra Internazionale dei Comics, dei Games, dell'Illustrazione e del Cinema d'Animazione, ha avuto luogo la proclamazione dei vincitori del 1° Trofeo RiLL, per il Miglior Racconto Fantastico, organizzato da RiLL - Riflessi di Luce Lunare, fanzine italiana di giochi di ruolo.

Si ringrazia per la collaborazione prestata al concorso la Beholder Company, la rivista THE UNICORN, la fanzine Gothica, le associazioni culturali Labyrinth, Lords of Dragons e 3d6, il negozio La Macchina del Tempo, la 3d6 Publishing & Games e gli organizzatori di Lucca Games.

Un ringraziamento anche alla valida e sollecita Giuria Nazionale (Presidente: Alberto Panicucci, Vicepresidente: Edoardo Cicchinelli, Giurati: Andrea Angiolino, Alessandro Gatti, Luca Giuliano, Danilo Moretti, Cosimo Lorenzo Pancini, Ciro Alessandro Sacco e Beniamino Sidoti).

Questi i nomi dei vincitori:
Vincitore del 1° Trofeo RiLL

Giovanni Bruni
con il racconto "Simulazioni"

Secondo classificato

Mattia Proserpi
con il racconto "Assestamenti"

Terzo classificato

Cristiano Chesi
con il racconto Labyrinthus

Quarto classificato

Patrizia Lamberti
con il racconto "Salto Temporale"

Quinto classificato

Patrizia Lamberti
con il racconto "Una Promessa
Mantenuta"

inoltre:

RiLL
Riflessi di Luce Lunare
Fanzine Italiana di Giochi di Ruolo

bandisce per la stagione 1995/96 il

2° Trofeo RiLL
Il Miglior Racconto Fantastico

in collaborazione con:

KAOS - il mensile del fantastico
la Nexus Editrice

la Beholder Company
la rivista THE UNICORN

l'Ass.Cult. Lords of Dragons

l'Ass.Cult. Labyrinth

la fanzine Puck

l'AMA Corporation

l'Ass.Cult.3d6

il negozio La Macchina del Tempo
e la 3d6 Publishing & Games.

Il concorso è rivolto e aperto a tutti gli autori di Fiction, nel senso più ampio del termine.

Per ulteriori informazioni rivolgersi a:

Edoardo Cicchinelli, 06/6630803

Luca Leone, 06/5346100

Ciro Alessandro Sacco, 011/835009

Redazione di RiLL

c/o F.Ruffino, via Tarò n° 37

00199 ROMA

Redazione di THE UNICORN

via Roma n° 106
10070 Cafasse (TO)
(solo buste già affrancate)



Molti di voi dedicano, o hanno dedicato, parte del proprio tempo libero nel raccogliere e collezionare conchiglie, monete, figurine, farfalle, soldatini, o chissà cos'altro. Prendiamo l'oggetto di collezionismo per antonomasia: il francobollo.

Di un francobollo si nota lo Stato di provenienza, l'anno di emissione, l'immagine, l'unità monetaria, la forma ...: sono questi gli elementi che distinguono un francobollo da un altro.

Secondo queste caratteristiche (i campi, vedi Overlord #1) si possono operare vari ordinamenti: per Nazione, per argomento (animali, flora, anniversari, personaggi storici, eventi sportivi, ecc...), per area linguistica (francese, inglese, arabo, ecc...), per cronologia, per valore, per forma o, più comunemente, per una combinazione di alcuni di questi (per esempio, all'interno di ciascuna Nazione, per argomento).

I wargamers sono avidi divoratori di giochi e ben presto il giocatore diventa anche collezionista (anzi alcuni di essi finiscono per essere più collezionisti che giocatori, dedicando più tempo ad acquistare e ad ammirare mappe e pedine, che a prendersi la briga di valutare effettivamente la validità del gioco, provandolo "sul campo").

Così, come per la filatelia, un sistema di catalogazione dei wargames presuppone l'individuazione delle molteplici caratteristiche, badando a creare per quei fattori in cui risultino utili confronti e raggruppamenti (ad esempio scala di gioco e periodo storico) delle suddivisioni efficienti ed esaustive.

Ma andiamo con ordine. Proviamo a "sezionare" un wargame (posate subito forbici e seghetti vari: intendo in senso metaforico!) ed a ricavare un elenco di questi possibili elementi, cioè i campi del nostro archivio.

modo, un record può essere identificato senza ambiguità (anche il campo "titolo" potrebbe avere questa funzione, ma può capitare di possedere due o più wargame con lo stesso titolo).

Istituendo questo campo, inoltre, il programma di database è in

cod.	epoca	periodo
1	Antichità	...-476
2	Medioevo	476-1492
3	Rinascimento ed illuminismo	1492-1775
4	Periodo Napoleonico	1775-1815
5	Gli Stati Nazionali	1815-1878
6	Colonialismo e 1 ^a G.M.	1878-1921
7	2 ^a Guerra Mondiale	1921-1945
8	Mondo Contemporaneo	1945-oggi
9	Scontri Ipotetici e Fantascientifici	

Titolo

Il titolo originale e, se proprio non digerite le lingue straniere, la sua traduzione.

Editore

La casa di produzione e l'anno di pubblicazione; nel caso di giochi in riviste, il titolo della rivista e il numero. Se si tratta di una riedizione, può essere utile annotare l'editore e l'anno del gioco originale.

grado di individuare, selezionare, ordinare qualsiasi record con precisione e velocità.

Il codice può essere rappresentato da un numero progressivo: così, a numeri bassi corrispondono giochi acquistati tempo addietro, a numeri alti, giochi recenti. Il codice dell'ultimo gioco indica poi la quantità totale di wargames posseduti (al lordo di eventuali cessioni).

cod.	epoca	periodo
51	Restaurazione	1815-48
52	Risorgimento Italiano	1848-70
53	Guerra di Crimea e Russo-Turca	1853-68
54	Guerra Austro-Prussiana	1866
55	Guerra Franco-Prussiana	1870-71
56	Guerra Civile Americana	1861-65
57	Guerra USA-Messico e Guerre Indiane	1820-90
58	America Centro-Meridionale	
59	Asia, Africa	

ID

Con questo campo, ad ogni gioco viene associato un codice in modo univoco: un determinato codice per uno ed un solo gioco, e viceversa. In questo

Lingua

Se volete proprio essere pignoli, potete considerare anche la lingua in cui sono scritte le regole, annotandolo con una lettera, tipo I per

OVERLORD

italiano, E per inglese, F per francese e D per tedesco (se mai ve ne capiti uno tra le mani) e comunque l'eventuale possesso della traduzione.

Descrizione

Poche parole sul luogo e sul periodo in cui è incentrata la simulazione.

Periodo storico

Abbiamo visto l'utilità di poter raggruppare i wargames secondo l'epoca storica (vedi Overlord #1). A questo scopo, però, il dato del campo

"descrizione" è poco pratico: risulta molto più semplice introdurre un codice.

Il sistema di codici che ho elaborato si rifà al metodo di classificazione Dewey, usato da molte biblioteche. Il codice è rappresentato da un numero di due cifre:

- la prima cifra indica una grande epoca della storia (l'ultima è una categoria residuale).
- la seconda cifra suddivide ognuno dei suddetti periodi in dieci ulteriori categorie, per esempio consideriamo

la suddivisione per l'epoca 5.

N.B. 50: sono simulazioni che rientrano nell'epoca 5, ma in nessuno dei periodi elencati. Quindi, tutti i giochi il cui campo "periodo storico" è 56 sono wargames sulla guerra civile americana.

Aggiungendo poi altre cifre alla destra del codice, è possibile entrare più in profondità nell'analisi (per esempio, 52.1 "1ª guerra d'indipendenza").

Riassumiamo quanto detto con degli esempi:

(continua)

ID	titolo	editore	lingua	periodo	descrizione
35	Caesar in Gallia	Strategy & Tactics #165, 12/93	E	17	Gallia, 58-51 a.C.
12	Napoleon's Last Battles	TSR, 1985	E	49	Waterloo. 18/06/1815
29	Blue Max	GDW/Stratelibri, 1983	I	65	Francia, 1917-18
4	Risiko	Editrice Giochi, 1983	I	96	Mondo, scontri astratti

COSA E' SUCCESSO ALLA 54^A DIVISIONE SOVIETICA?

Quando giocherete Arctic Storm per la prima volta, il sovietico attraverserà la frontiera finlandese nel primo turno con la sua 54^a divisione di fanteria, attaccando le unità nemiche. Dopo il lancio di dadi e la consultazione della tabella dei risultati di combattimento (CRT), questi rimarrà sorpreso dal risultato. Risultato che costringerà il giocatore sovietico a perdere livelli di forza per i primi quattro turni di gioco, e come conseguenza di ciò la 54^a divisione di fanteria sarà eliminata. Questa è una situazione che si è ripetuta in diverse altre partite; se la divisione non è eliminata al primo turno, lo è al secondo. E questo è un problema per due ragioni.

Prima di tutto la 54^a divisione di fanteria era una formazione bene equipaggiata e bene addestrata. A differenza della maggior parte delle

divisioni sovietiche coinvolte nella campagna, la 54^a era stata costituita e addestrata in Russia settentrionale, vicino al confine Finlandese, dal Maggiore Generale Gusevski. La 54^a sebbene sia stata intrappolata e abbia sofferto gravi perdite, è sopravvissuta alla guerra. Grazie al particolare addestramento e al buon comando, la 54^a divisione di fanteria è riuscita ad evitare il destino delle altre divisioni sovietiche, che sono rimaste intrappolate a nord della linea del grave maltempo.

In aggiunta, in termini di gioco, la 54^a si trova in una situazione difficile. Se la divisione attacca verso Kuhmo, come fece storicamente, c'è un grave rischio di essere eliminata nei primi due turni di gioco. Molto importante è il fatto che questa divisione è la sola unità combattente presente nel gruppo "R" sovietico. Una volta che questa divisione è eliminata, non ci sono altre unità sovietiche vicino per proteggere quella parte di fronte o l'unità HQ del gruppo "R"! In questa situazione, il giocatore finlandese, di solito ha l'opportunità di far avanzare unità attraverso il "buco" in territorio sovietico. D'altro canto, se la 54^a non fa nulla in questo periodo di tempo, sulla restante parte di fronte non

ci sarà abbastanza pressione sulle unità finlandesi.

Per dare maggiori possibilità alla 54^a divisione di fanteria, il mio suggerimento è quello di sostituire il segnalino della divisione stessa con questi tre segnalini di reggimento:

118/54	81/54	337/54
2-3-3	1-2-3	1-2-3

NOTA: la differenza nei fattori di combattimento tra il 118° e gli altri due reggimenti è arbitraria. Ciò è stato fatto perché la somma tra i fattori d'attacco e di difesa corrisponda a quelli del contrassegno della divisione (dopo che sono stati applicati gli opportuni modificatori).

SAARENPAÄ E I GRANDI CANNONI FINLANDESI

L'isola di Koivisto (esagono 0618) conteneva delle pesanti fortificazioni costiere armate con cannoni navali da 6, 8 e 10 pollici. Questa postazione difensiva ha giocato un importante ruolo nel respingere i diversi

tentativi sovietici per aggirare la linea Mannerheim per attraversare il Golfo di Finlandia durante il febbraio 1940. Per questa ragione ho incluso un segnalino per l'artiglieria costiera di guarnigione. Piazzate questo segnalino nell'esagono 0618 quando piazzate le unità finlandesi all'inizio del gioco.



REGOLE SPECIALI PER LA GUARNIGIONE DI SAARENPAA

- Prima del turno di gioco sei, la guarnigione non può attaccare qualsiasi unità sovietica, a meno che il sovietico sbarchi un'unità sull'isola Seiskari (esagono 0518). Questo è il solo esagono che la guarnigione può attaccare per i primi cinque turni;
- Storicamente, durante i primi cinque turni, la guarnigione di Saarenpaa è stata pesantemente impegnata dalla flotta sovietica del Baltico (e da qualsiasi possibile sbarco sovietico nelle isole vicine). La guarnigione non può essere distratta per sparare su unità sovietiche nell'istmo. Dopo che il golfo di Finlandia inizia a ghiacciarsi (turno di gioco sei), la flotta sovietica del Baltico si ritira e la guarnigione è libera di attaccare altri obiettivi (ricorda: le unità sovietiche nell'esagono 0618 fino al turno di gioco undici);
- La guarnigione di Saarenpaa può attaccare tutti gli esagoni adiacenti eccetto gli esagoni 0718 e 0719. I grandi cannoni navali non erano in grado di ruotare di 180° per sparare all'indietro, sul continente;
- La guarnigione non subisce alcuna ritirata o perdita di livelli richiesti dalla CRT, quando attacca. Ricordatevi, i finlandesi, quando sparavano con i loro enormi cannoni, lo facevano da casematte fortificate.
- Ad iniziare dal turno di gioco undici, il giocatore finlandese può ritirare (rimuovere dal gioco) la guarnigione

di Saarenpaa durante la fase movimento finlandese e guadagna un punto rimpiazzo nel seguente turno (storicamente, i finlandesi ritirarono la guarnigione alla fine di febbraio 1940, dopo che i sovietici penetrarono nella linea Mannerheim,

e quasi isolarono l'unità finlandese dal continente. La guarnigione è stata usata come manodopera addizionale per la difesa dell'istmo).

di Jack POLONKA

CLASSIFICA POSTALE

	Giocatore	Punti	N° Partite	Vinte	Perse	Patte
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
8	Prandi C.	126	5	0	0	0
9	Funedda M.	124	2	0	0	0
10	Cowles W.M.	120	2	0	0	0
11	Guglielmo M.	119	2	0	0	0
11	Ibba G.	119	2	0	0	0
13	Liguori M.	118	4	0	0	0
14	Cuoghi S.	115	15	0	1	0
15	Cottafavi M.	113	1	0	0	0
16	Ercolano G.	110	1	0	0	0
16	Lucchese A.	110	6	0	0	0
18	Mercuri G.	109	1	0	0	0
19	Usanza G.	108	17	0	0	0
20	Choa A.	106	2	0	0	0
21	Giaroni E.	105	9	0	1	0
22	Fatighenti S.	104	1	0	0	0
22	Gambacurta S.	104	2	0	0	0
22	La Macchia C.	104	19	1	1	0
25	Ferro G.	103	14	1	1	0
25	Nigelli O.	103	6	0	0	0
27	Artioli P.	100	2	0	0	0
28	Savi A.	99	3	1	2	0
29	Larini F.	94	3	0	0	0
30	Chiappe A.	93	2	0	0	0
30	Cremona P.	93	20	1	0	0
30	Tropiano A.	93	38	3	0	0
33	Quitadamo N.	91	3	0	0	0
34	Romani R.	90	1	0	0	0
34	Tombesi S.	90	1	0	0	0
36	Pagliari F.	89	5	0	1	0
37	Caputo P.	85	2	0	2	0
38	Taghiazucchi E.	82	2	0	0	0
38	Tonini R.	82	2	0	0	0
40	Filipic L.	76	3	0	0	0
41	Maccioni G.	65	4	0	0	0
42	Marcotti M.	61	5	0	0	0
43	Negrelli M.	43	10	0	1	0

OVERLORD



FRIEDLAND

Ditta: GAMES USA

In materia di giochi storici le buone sorprese sono rare, il livello degli editori è conosciuto e assai costante. Con Friedland, simulazione della terribile battaglia tra francesi e russi del 4 giugno 1807, ecco un prodotto niente affatto inatteso, professionale e allettante. GAMES USA ha già pubblicato Borodino; Friedland è il secondo volume di una serie intitolata Eagles of the Empire. Si tratta indiscutibilmente di un gioco della nuova generazione, con una presentazione molto curata. La mappa rappresenta un modello del genere, con una grafica del terreno corretta, che attrae irresistibilmente i giocatori. Sulla stessa possiamo trovare gli ordini di battaglia e le tabelle per il combattimento. Il gioco utilizza le zone anziché gli esagoni. Le pedine sono abbastanza accattivanti, e anche se non utilizzano delle silhouettes, sono molto colorate e soddisfano abbastanza l'occhio.

Per quello che riguarda il sistema di gioco, gli autori hanno optato per delle regole relativamente semplici, ma sufficientemente impegnative, per ottenere realismo e soddisfazione nel giocare una partita a Friedland. I giocatori alternano l'attivazione delle loro diverse forze - generalmente delle divisioni costituite da cinque pedine - con una tabella d'attivazione casuale che favorisce il francese. L'ammassamento delle unità è interessante, poiché la dimensione e la forma delle zone della mappa condizionano la possibilità di farvi affluire le unità stesse, rappresentate generalmente da delle pedine di

lunghezza doppia rispetto alla normalità. Le regole standard sono costituite da una quindicina di pagine, alle quali bisogna aggiungere il libretto delle regole esclusive per Friedland.

Un gioco sull'Impero diverso ed innovativo, che è in grado di suscitare attenzione anche ai più refrattari giocatori che ripudiano le campagne di Napoleone.

Gioco di una complessità media, con 380 pedine e una mappa di gioco, con possibilità di gioco in solitario.

MARENGO

Ditta: THE GAMERS

Dopo Austerlitz, ecco il secondo gioco della serie Napoleonica Brigade della THE GAMERS. Marengo simula un'altra delle brillanti vittorie di Napoleone, quando ancora era Primo Console. Il gioco utilizza un sistema d'ordini estremamente realistico ma che impone una mole considerevole di esercizio di scrittura ai giocatori, senza contare la contabilizzazione delle perdite nelle apposite caselle. La THE GAMERS non cessa mai di migliorare i suoi prodotti e, rispetto ad Austerlitz, Marengo gode di un miglioramento nelle pedine e di migliori regole, maggiormente esplicative anche grazie a vari esempi.

Gioco assai complesso composto da una mappa e da 280 pedine, con possibilità di gioco in solitario.

TYPHOON

Ditta: GMT

Un sistema eccellente, una carta magnifica, una battaglia decisiva della seconda guerra mondiale, Typhoon simula la grande offensiva su Mosca dell'ottobre-novembre 1941, ed è forse il gioco dell'anno. Ed in effetti questo gioco dispone di qualche argomento più che valido. La mappa, disegnata da Joe Youst, è superba, rappresentando una vasta regione (il lago Ilmen, Mosca, Smolensk e Kursk), e la campagna

completa necessita di una superficie di gioco molto considerevole. Di contro, le pedine sono abbastanza anonime ma, alla scala di reggimento, come è questo il caso, i simboli sono accettabili.

Il sistema di gioco non è rivoluzionario, ma incorpora delle regole "moderne", come i punti d'appoggio aereo, che vengono rivelati solo al momento del combattimento (come in Lost Victory), o un insieme di capacità speciali per talune unità. Alcune regole poi si rifanno al venerabile sistema del famoso Victory in the West.

Uno degli elementi più interessanti di Typhoon è la sequenza di gioco. Questa in effetti è sensibilmente diversificata per i due giocatori. Le unità tedesche possono muoversi una prima volta e successivamente, dopo i combattimenti, le unità motorizzate possono compiere un ulteriore movimento di sfruttamento. La situazione per il sovietico è inversa. Questi può muovere prima dei combattimenti solamente le sue unità motorizzate e qualche unità non motorizzata, le altre unità potranno muovere solamente dopo i combattimenti. Questo vuol dire che il giocatore tedesco dispone di un turno completo per reagire ad un movimento sovietico non motorizzato, prima dell'attacco sovietico.

Typhoon è un gioco destinato preferibilmente a dei giocatori di un buon livello, ma è consigliabile anche a dei giocatori provetti ma motivati. Con un po' di volontà le 24 pagine del regolamento diventano una via accessibile. Infine, il gioco propone quattro scenari ed il gioco campagna completo delle note storiche e delle note di progettazione. Typhoon offre certamente il prodotto più completo ed equilibrato dell'anno.

Gioco di complessità media composto da tre mappe e 960 pedine, con possibilità di gioco in solitario.

THE THREE DAYS OF GETTYSBURG

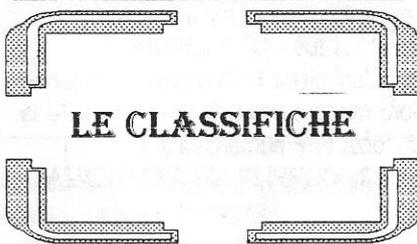
Ditta: GMT

Chi fermerà la GMT? Dopo

SPQR, Waterloo e Typhoon ecco un nuovo gioco sulla guerra di secessione americana. Gettysburg è pressoché un mostro: più di 1600 pedine e tre mappe grandi. La scala è a livello di reggimento, e il gioco prevede tre scenari più il gioco campagna. Le mappe, assai precise sono molto colorate e ben riuscite, ma le pedine sono molto deludenti. In effetti le silhouettes colorate sono molto piccole se rapportate alla pedina stessa, non rendendole giustizia.

Il sistema di gioco, assai complesso, riprende il principio di attivazione utilizzato in Waterloo. I giocatori pescano, in un contenitore comune, dei segnalini di attivazione che indicano quale comandante (e di quale parte) può far agire le sue unità subordinate. In più ogni comandante deve passare una verifica d'efficacia per poter agire normalmente, il superamento di questa verifica di un comandante d'alto rango permette ad un subordinato di agire pienamente. A livello di unità, il gioco comprende delle regole per le formazioni (in colonna, in linea, ecc...), il tiro e la mischia, le rotte, ecc... Una tabella degli eventi casuali, del resto piuttosto insolita per questa scala, aggiunge un po di brivido allo svolgimento del gioco.

Gioco complesso composto da tre mappe e 1680 pedine, con possibilità di gioco in solitario.



LE CLASSIFICHE

Come ogni fine anno che si rispetti, arriviamo alla pubblicazione delle varie classifiche finali, con conseguente premiazione dei più meritevoli, sperando che queste siano definitive, cioè non ci siano disguidi da parte delle Poste Italiane o dimenticanze di qualche socio nell'inviare qualche dichiarazione di vittoria.

	<i>Giocatore</i>	<i>Punti</i>	<i>N° Partite</i>	<i>Vinte</i>	<i>Perse</i>	<i>Patte</i>	<i>Postali</i>
1	<i>Faina M.</i>	180	75	0	0	0	0
2	<i>Cesaro M.</i>	174	28	0	0	0	0
3	<i>Quitadamo N.</i>	166	43	0	0	0	0
4	<i>Cuoghi S.</i>	165	254	0	1	0	1
5	<i>Mercuri G.</i>	158	51	0	0	0	0
6	<i>Piccoli U.</i>	156	12	3	0	0	3
7	<i>Battilani A.</i>	155	30	0	0	0	0
8	<i>Prandi C.</i>	153	24	0	0	0	0
9	<i>Ferraro M.</i>	152	4	0	0	0	0
10	<i>Cafaro B.</i>	150	36	0	0	0	0
10	<i>Cossettini S.</i>	150	31	0	0	0	0
12	<i>Usanza G.</i>	141	28	0	0	0	0
13	<i>Cowles M.</i>	140	7	0	0	0	0
13	<i>Foggetti M.</i>	140	22	1	0	0	1
15	<i>Liquori M.</i>	133	13	0	0	0	0
16	<i>Choa A.</i>	132	3	0	0	0	0
16	<i>Gambacurta S.</i>	132	18	0	0	0	0
16	<i>Tesei M.</i>	132	12	0	0	0	0
19	<i>Cremona P.</i>	131	102	1	0	0	1
20	<i>Artioli P.</i>	130	31	0	0	0	0
20	<i>Cottafavi E.</i>	130	26	0	0	0	0
20	<i>Giaroni E.</i>	130	107	0	1	0	1
20	<i>Ibba G.</i>	130	6	0	0	0	0
24	<i>Ferro G.</i>	128	62	1	1	0	2
25	<i>Lucchese A.</i>	126	16	0	0	0	0
26	<i>Hunedda M.</i>	125	2	0	0	0	0
27	<i>Guglielmo M.</i>	123	5	0	0	0	0
28	<i>Ercolano G.</i>	120	15	0	0	0	0
29	<i>Taghiazucchi E.</i>	118	190	0	0	0	0
30	<i>Larini F.</i>	111	5	0	0	0	0
31	<i>Fiordi A.</i>	110	9	0	1	0	1
32	<i>Fatighenti S.</i>	109	2	0	0	0	0
33	<i>Filipic L.</i>	106	13	0	0	0	0
34	<i>Bomba C.</i>	101	21	0	0	0	0
34	<i>Lazzerini F.</i>	101	2	0	0	0	0
36	<i>Chiappe A.</i>	100	4	0	0	0	0
37	<i>Padronetti B.</i>	99	2	0	0	0	0
38	<i>La Macchia C.</i>	97	45	2	1	0	2
39	<i>Nigelli O.</i>	96	3	0	0	0	0
40	<i>Terlizzo P.</i>	90	4	0	0	0	0
41	<i>Pagliari F.</i>	87	5	0	1	0	1
42	<i>Savi A.</i>	86	4	1	3	0	3
42	<i>Tosi A.</i>	86	5	0	0	0	0
44	<i>Caputo P.</i>	85	2	0	2	0	2
45	<i>Maccioni G.</i>	84	13	0	0	0	0
46	<i>Tropiano A.</i>	83	38	3	0	0	3
47	<i>Tonini R.</i>	82	2	0	0	0	0
48	<i>Tombesi S.</i>	81	2	0	0	0	0
49	<i>De Donno L.</i>	79	3	0	0	0	0
50	<i>Romani R.</i>	68	13	0	0	0	0
51	<i>Marcotti M.</i>	61	5	0	0	0	0
52	<i>Negrelli M.</i>	57	10	0	1	0	1

CLASSIFICA GENERALE

1° Classificato: FAINA Mauro

180 punti per 75 partite, che ottiene la prima posizione senza colpo ferire, in seguito alla debacle di fine anno di CUOGHI ad opera di FERRO.

2° Classificato: CESARO Massimo

174 punti per 28 partite, stesso discorso fatto per Mauro, entrambi soci storici del TM, che hanno saputo sfruttare al meglio il "fieno messo in cascina".

Miglior scalatore: FOGGETTI Marzio

dalla 21^a alla 13^a posizione, passando da 130 a 140 punti, della serie come con uno scarto minimo di punteggio ti porto via un premio.

CLASSIFICA POSTALE

1° Classificato: FAINA Mauro

157 punti per 30 partite, si riconferma come nel 1994, vincitore di questa classifica e asso pigliatutto per il 1995.

2° Classificato: FERRARO Maurizio

151 punti per 4 partite, anche qui vale la legge del fieno messo in cascina, con conferma della piazza d'onore anche per questa edizione.

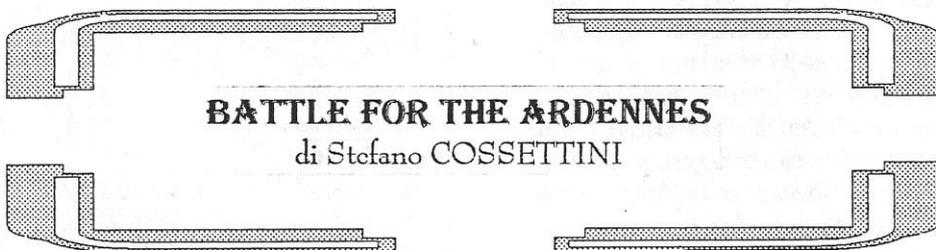
Miglior scalatore: TROPIANO Angelo

dalla 41^a alla 30^a posizione, passando da 57 a 93 punti, che ha saputo risalire la china del baratro dove era precipitato per riportarsi a galla, sebbene tra mille problemi.

Concludo, facendo le mie migliori congratulazioni a tutti i vincitori delle varie classifiche, ricordando che i premi saranno recapitati agli interessati, come l'anno scorso, tramite posta e quindi senza dover aspettare il tradizionale appuntamento di settembre per la loro distribuzione; ricordo inoltre che, dato che mi sono dimenticato di dirlo nell'editoriale, il termine ultimo per il versamento della quota associativa 1996 è fissato al 15 marzo p.v. e non più al 31 marzo, in modo da consentire alla

Segreteria di sapere entro fine marzo quante copie fare del notiziario, essendo

previsto per quel periodo l'uscita del numero successivo.



BATTLE FOR THE ARDENNES

di Stefano COSSETTINI

Vengono qui di seguito riportate alcune modifiche e regole opzionali apparse sulla rivista Fire & Movement, che in parte sono state assorbite nel nuovo regolamento della Decision Games, ma che riporto integralmente per coloro i quali avessero le prime due edizioni.

6.0 - FORMAZIONE DI MARCIA

Muovere in formazione di marcia (march mode) costerà a tutte le unità metà dei punti movimento posseduti (arrotondando per eccesso).

Si noti che per muovere in formazione di marcia s'intende il momento in cui si passa da uno schieramento qualsiasi a quello per muovere, tale passaggio costa metà dei punti movimento posseduti dall'unità. Il lasciare la formazione di marcia per passare ad altro schieramento non ha alcun costo.

6.11 - Una unità può muovere in formazione di marcia anche se non inizia il proprio turno su un esagono di strada. Si applicano comunque tutte le altre restrizioni descritte in questi casi.

6.22 - Le unità in formazione di marcia possono muovere in esagoni di strada, non di strada e qualsiasi combinazione tra i due tipi di esagoni. Fuori strada le unità muoveranno al normale costo del terreno percorso.

In formazione di marcia si può attraversare qualsiasi tipo di terreno tranne i lati di esagoni di fiume privi di ponte.

8.0 - ATTACCO DETERMINATO

8.1 - Se, e solo se, un attaccante subisce un risultato di combattimento di "No result" ovvero nessun effetto, egli ha

la facoltà di decidere subito se impegnarsi in un secondo combattimento speciale, definito con il termine di "assalto incrementato".

L'attacco viene condotto esattamente come lo è stato il precedente con un secondo tiro di dado, e gli stessi rapporti di forza. Però, qualunque sia l'esito del secondo attacco, l'attaccante dovrà perdere un livello (step) di forza e toglierlo da una qualsiasi delle proprie unità che hanno partecipato all'attacco.

Un assalto incrementato può essere svolto solo una volta per ogni attacco sfavorevolmente concluso per l'attaccante, ed il livello perso verrà sempre aggiunto alle altre perdite che dovessero essersi verificate.

N.B. Nel regolamento della Decision questa regola viene aggiunta ma le sole unità che possono fare l'assalto incrementato sono quelle di élite, quelle con il pallino rosso, per intenderci.

9.0 - ARTIGLIERIA

9.1 - L'artiglieria USA e britannica hanno il loro range aumentato a 4 esagoni e la loro forza FPF aumentata a 3.

9.3.2 - CORPI DI APPARTENENZA (aggiunta)

Se ha una comune appartenenza ad un corpo, qualsiasi numero di unità di artiglieria può concorrere assieme ed eseguire un fuoco di sbarramento (barrage) in attacco.

9.2.7 - AGGIUNTA

La forza di fuoco delle unità di artiglieria viene dimezzata anche quando si spara verso esagoni di bosco o foresta fitta.

DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 24.01.1996

Riguardanti unicamente l'anno 1995

Vincente	Perdente	Gioco	Data	Postale
LA MACCHIA	SAVI	Wagram	01.12.95	no
LA MACCHIA	CAPUTO	N.B.L.	17.12.95	si

NUOVE PARTITE POSTALI

A.017 LA MACCHIA-GIARONI	N.B.L.	18.01.96
A.018 LA MACCHIA-GIARONI	Napoleon at War	18.01.96
A.019 CAPUTO-LA MACCHIA	Napoleon at Eylau	24.01.96

PICCOLA PUBBLICITA'

Vendo i seguenti giochi in scatola:

- 1) CHICKAMAUGA della WES, 1 mappa da 86x56 cm., 520 pedine, nuovo a Lire 25.000
 - 2) 1862 della SDI, 4 mappe da 56x43 cm., 400 pedine, nuovo a Lire 25.000
 - 3) MOSCOW 1941 della SPI, 1 mappa da 86x56 cm., 600 pedine, nuovo a Lire 35.000
 - 4) IIETZER, SNIPER della SPI, 2 mappe da 86x56 cm., 400 pedine, a Lire 30.000
 - 5) THE CAMPAIGNS OF ROBERT E.LEE della COA, 1 mappa da 86x56 cm., 600 pedine, a Lire 50.000
 - 6) LA BATAILLE D'AUERSTADT della COA, 1 mappa da 86x56 cm., 400 pedine, terza edizione del regolamento, a Lire 60.000
 - 7) PATTON'S BEST della AH, 1 mappa da 60x56, 228 pedine, a Lire 25.000
 - 8) IMPERIUM della Stratelibri, 1 mappa da 55x45 cm., 350 pedine, a Lire 30.000
- I giochi da 1 a 6 (compresi) hanno la mappa non montata e le pedine non sono staccate, invece i giochi 7 ed 8 hanno la mappa montata e le pedine sono staccate.

Piergiorgio CAPUTO, via Dagnini n° 33, 40137 Bologna

Cerco la seguente pubblicazione:

Les blindes allies en Normandie (n°2)

Armes Militaria Magazine - Hors Serie

Les grandes batailles de la seconde guerre mondiale

disposto ad offrire "quasi" qualsiasi cifra, purchè non astronomica.

Umberto PICCOLI, viale Duodo n° 48, 33033 Codroipo (UD)

13.0 - FORZA AEREA (variante)

Il giocatore tedesco riceve tre punti aerei ad ogni turno (gioco campagna); nel corso del gioco il giocatore tedesco ha la possibilità, solo per 2 volte, di usufruire di più di un punto aereo durante il combattimento di

appoggio in corso di singolo attacco a terra (i punti aerei non sono cumulabili da turno a turno, e se non spesi sono persi).

16.0 - SUPERIORITA' DEI MEZZI CORAZZATI

Nei combattimenti delle

Ardenne spesso fu decisiva la supremazia in veicoli corazzati, anche se la natura del terreno ne limitava grandemente l'impiego ottimale.

16.4.1 - Se in uno scontro l'attaccante o il difensore possiede mezzi corazzati o da ricognizione, mentre l'avversario non

ne ha, chi li impiega si trova ad avere una "superiorità di corazzati" e pertanto il giocatore che ha tale supremazia può avere uno slittamento di colonna a suo favore (a destra se attacca o a sinistra se difende).

16.4.2 - Nessun giocatore può utilizzare la superiorità di corazzati in scontri nei quali chi si difende si trova in città/villaggi, posizioni fortificate, esagoni del Vallo Occidentale oppure in foreste fitte.

Se poi le unità dell'attaccante stanno portando un attacco attraverso fiume, guado o ponte, esse non possono avvalersi della superiorità. Questo



succede anche se, adiacenti alle truppe attaccate, si trovano truppe corazzate o da ricognizione nemiche (anche solo una unità).

16.4.3 - Se l'attaccante, usando la superiorità corazzata, subisce qualche

perdita, questa deve essere tolta ad una delle unità corazzate che hanno partecipato all'attacco. Un difensore che si avvalga della superiorità non deve ottemperare a quest'obbligo.

16.5 - LOGORIO DA COMBATTIMENTO

Per meglio simulare il pesante logorio psicofisico cui furono sottoposte le truppe coinvolte nelle Ardenne, si suggeriscono i seguenti cambiamenti:

- a) - risultato di combattimento tipo "E", le unità che lo subiscono perdono un livello di forza ciascuna e devono ritirarsi di due esagoni pena la perdita di altri due livelli.
- b) - risultato di combattimento "Eng", l'attaccante deve perdere almeno la stessa quantità di livelli di forza perso dal difensore. Il difensore sceglie per primo da quale unità togliere le perdite subite.
- c) - sino al turno 10 entrambi i giocatori

non ricevono alcun rimpiazzo.

16.6 - FUOCO DIFENSIVO SUL FIANCO

Spesso nelle Ardenne, dal momento che l'attacco permetteva sfondamenti di porzioni ristrette di fronte, si verificavano attacchi sul fianco delle unità in penetrazione da parte di unità nemiche non coinvolte in altri scontri.

16.6.1 - Sebbene una unità o più unità, che siano adiacenti al nemico non siano mai obbligate all'attacco, se esse vogliono attaccare, allora devono attaccare tutte le unità nemiche adiacenti alle unità nemiche aggredite. Esse possono attaccare da sole, con il concorso di altre unità amiche o con il fuoco di artiglieria.

16.7 - AVANZATE CONFUSE

Tutti gli scontri ebbero la tendenza ad essere di sfondamento. Questo fu particolarmente valido per le unità di fanteria meccanizzata che si trovavano a dover scendere dai mezzi

per combattere e poi inseguire il nemico in rotta.

16.7.1 - Se la forza che avanza dopo il combattimento è, o comprende, unità di fanteria meccanizzata/corazzata, allora tali unità devono arrestarsi subito dopo essere entrate nel primo esagono nemico controllato, incluso anche il primo esagono in cui inizia l'avanzata. Questo tuttavia non si applica alle truppe corazzate o da ricognizione che eseguono le avanzate secondo le regole in 8.6.

16.8 - FORTI NEVICATE

Nell'ultima porzione del mese di dicembre, un aspro rigore invernale e copiose neviccate spazzarono il terreno gelato delle Ardenne, limitando severamente le possibilità offensive di ambedue gli eserciti contrapposti.

16.8.1 - Nella campagna del 44, dal turno 27, la massima capacità di avanzata dopo il combattimento per qualsiasi unità è di solo un esagono (quello lasciato libero dal nemico). Questa regola si applica ad entrambi i contendenti ma non modifica le ritirate.

16.9 - RISERVE

16.9.1 Le unità che non vengono mosse o non attaccano possono essere poste in riserva; le riserve non possono essere tratte da truppe che iniziano il turno in ZOC nemica.

Le riserve si riconoscono ponendo un appropriato segnalino su di esse. Comunque in nessun momento del gioco un giocatore può mantenere più di dieci unità in riserva nei singoli giochi del quadrigame e più di venti nella campagna.

Le riserve hanno tre condizioni di impiego: come pronte ad avanzare nei varchi, come riserva difensiva e come riserva offensiva.

16.9.2 Dopo che la fase amica di movimento è terminata e dopo aver completato i combattimenti, le unità poste in riserva possono muovere in un tipo speciale di movimento detto "inseguimento", oppure restare ferme in posizioni difensive. Se vengono mosse esse perdono lo stato di riserva.

16.9.3 Le unità che si muovono nella nuova fase di "inseguimento" possono

usare tutta la capacità di movimento posseduta e, se sono in grado di farlo, possono all'inizio dell'inseguimento entrare in formazione di marcia.

16.9.4 Le unità che si muovono nella speciale fase di "inseguimento" possono, dopo aver mosso, eseguire uno speciale attacco definito "shock combat", ovvero ondata d'urto. Il combattimento di tale tipo è analogo a quello normale tranne che per alcune particolarità:

a) - le unità che costituiscono la massa d'urto non devono aver eseguito movimento di marcia nella fase di inseguimento;

b) - in un dato scontro solo una unità può eseguire uno "shock combat";

c) - la forza di combattimento di una unità che esegue un urto offensivo è raddoppiata;

d) - è possibile che su una povera unità difensiva siano riversati prima un attacco normale e poi un'ondata d'urto nel corso dello stesso turno. Un'unità corazzata che esegue uno "shock combat" può avvalersi della regola sulla supremazia dei mezzi corazzati;

e) - anche solo due reggimenti della stessa divisione, in un normale combattimento, possono beneficiare del vantaggio dato dall'integrità divisionale se, e solo se, gli altri reggimenti della stessa divisione si trovano in riserva ad una distanza non superiore a tre esagoni dalla unità attaccata (difensore).

16.9.5 Se le riserve non eseguono la fase di "inseguimento" sono riserve difensive e possono operare in una speciale "fase di reazione" che appartiene al turno del giocatore avversario. Tale nuova fase ha luogo subito dopo la fase nemica di movimento e prima della fase di combattimento nemica.

Durante la fase di reazione le riserve possono muovere di tutta la loro capacità di movimento ma non possono usare il movimento di marcia.

16.9.6 Si possono tenere in riserva le unità indefinitamente. Non vi è alcun costo in MP per entrare od uscire dallo stato di riserva. Se durante la fase di movimento, la fase di inseguimento o di reazione esse muovono, viene subito

perso lo stato di riserva; così pure le riserve che subiscono un attacco o che vengono a trovarsi adiacenti ad un esagono occupato da unità nemiche, devono immediatamente perdere lo stato di riserva.

In caso di attacco nemico le riserve si difendono normalmente.

Terminano qui le note ed i cambiamenti al gioco che, come ripeto, la Decision Games ha in parte assorbito.

IL GIOCO

Rifacendo un gioco che ormai era già a posto e ampiamente testato, la ditta è riuscita a sbagliare di copiare!

Premettendo che le pedine sono molto belle con le sagome dei corazzati e delle artiglierie, che le mappe hanno gli esagoni grandi, che non danno mai problemi di ristrettezza, e che inoltre sono graficamente molto belle, vi sono

Le pedine inoltre non portano l'esagono di piazzamento ma bisogna andare a cercarsi la designazione dell'unità ed il corrispondente esagono su un elenco in fondo alle regole, e vi posso garantire che ciò è oltremodo scoccante e fastidioso.

Riguardo alle mappe esse sono graficamente molto piacevoli e ben fatte, ma negli esagoni di foresta fitta (e ce ne sono parecchi) non si riesce a leggere con sicurezza il numero dell'esagono, costringendo il malcapitato a cercare nella stessa fila un esagono più chiaro e a scendere o a salire contando.

A parte comunque tutto ciò, che può essere un marginale fastidio, la casa produttrice è riuscita a stampare il gioco sbagliando di copiarlo e riducendosi a dover comunicare ben due



alcune cose che proprio non sono particolarmente gradevoli.

Innanzitutto le pedine non sono, come nel vecchio quadrigame SPI, complete per ogni gioco o meglio: non è possibile giocare contemporaneamente e separatamente su due mappe che nella campagna abbiano la stessa unità in quanto essa non è replicata ma è unica.

note di errata.

Di seguito vi riporto la seconda e più recente nota.

ERRATA 10 APRILE 1995

1) - La mappa C (St. Vith) deve essere contrassegnata mappa B, la mappa B (Sedan) deve essere contrassegnata mappa C.

2) - Quando unite le mappe per il gioco

OVERLORD

campagna, l'ordine è il seguente: Clervaux, St.Vith, Sedan, Celles. Ogni esagono lungo la linea di giunzione est-ovest delle mappe che sia parzialmente di bosco leggero nella mappa a nord è completamente "broken" nella mappa a sud, quando esse si sovrappongono, viene considerato essere terreno "broken".

3) - Sorgenti di rifornimento alleate: ogni scenario specifica le sorgenti di rifornimento dei tedeschi. Gli alleati possono ricevere rifornimenti dagli altri lati della mappa.

4) - Scenario 2: le unità 244 Stu. e 506 Tiger Bn. sono incorrettamente piazzate sulla mappa "B", esse devono essere piazzate sulla mappa "D" rispettivamente negli esagoni 0722 e 1024.

10) - Le aree di ingresso per la regola 23.83 sono qualsiasi strada uscente dalla mappa "A" (Celles).

Le aree di ingresso per la regola 24.33 sono A2322 - B2310 (St.Vith), per la regola 24.45 sono C0107 - 0123 (Sedan), per la regola 25.4 sono A2319 - C2310 e B2308 - 2310 (St.Vith).

11) - Le regole speciali relative allo scenario 6 vengono applicate anche allo scenario 7.

12) - Nello scenario 8 l'unità americana 104/26 piazza in D0109.

13) - Nello scenario 3 il piazzamento della 2^a Panzer è stato omissso ed è il seguente: 3/2 in 0416A, 2/2 in 0319A e 304/2 in 0414A.

Concludendo, nonostante le varie mancanze sopra elencate, il

vari di appoggio aviazione, fuori rifornimento, ponti distrutti, ecc.; un fascicolo di regole e scenari; foglio per gli effetti del terreno e tabella di combattimento per ciascun giocatore.

Sistema di gioco: classica alternanza dei turni dei due giocatori con delle numerose fasi di gioco. Regole per l'artiglieria, l'aviazione, il movimento in formazione di marcia, la distruzione e ricostruzione di ponti, le posizioni trincerate, ecc.

Complessità: bassa per ciascun gioco preso separatamente, moderata per le due campagne.

Numero di giocatori: 2 per i singoli scenari, fino a 4 per le campagne.

Possibilità di gioco in solitario: eccellente per le singole battaglie, buono per le due campagne.

Possibilità di gioco per corrispondenza: eccellente per i singoli scenari, buona per le campagne a patto di poter avere abbastanza spazio per piazzare le mappe ed abbastanza tempo per portare a termine una partita. La campagna del 1940 si presta particolarmente bene al gioco postale in ragione della sua brevità.

Data di pubblicazione: prima edizione SPI nel 1978, seconda edizione TSR nel 1984, terza edizione DG nel 1994.

Particolarità: lo ritengo il gioco più corretto sulla campagna delle Ardenne che vale la spesa.

5) - L'unità americana 26/1 è stampata erratamente sul retro come unità 327/101.

6) - L'esagono di piazzamento dell'unità 751/326 VG è C2019.

7) - Nella regola 5.21, il termine "attraverso" deve essere entro. La regola 5.24 ha l'eccezione nella 4.23 e non nella 4.29 che non esiste.

8) - Chiarificazione per la regola 6.22: ciascuna unità in formazione di marcia deve aderire alle regole relative per tutto il suo movimento individuale e non precisamente solo alla fine della sua fase movimento.

Il disegnatore ha così voluto enfatizzare la difficoltà della marcia.

9) - Regola 23.45: tutti i ponti sul fiume Our sono crollati, includendo anche quelli della mappa "C".

quadrigame "Battles for the Ardennes" risulta un ottimo gioco, molto scorrevole e semplice ma non per questo semplicistico, di una taglia accettabile, contrariamente al suo predecessore "Wacht am Rhein", che si può giocare e rigiocare più volte e di cui consiglio l'acquisto ad occhi chiusi, soprattutto se non si possiede già una delle due prime edizioni.

DESCRIZIONE SINTETICA

Fabbricante: Decision Games.

Soggetto: le due battaglie delle Ardenne: quella del maggio 1940 e quella da dicembre a gennaio 1944.

Materiale: 4 carte formato 99x73 cm. che possono essere unite per formare lo spazio di gioco necessario alle campagne del 1940 e 1944. Seicento pedine rappresentano le unità, segnalini

