

OVERLORD

organo ufficiale del

Torneo Master

Anno 2 - Nr. 5
Aprile 1996
Torneo Master
c/o Umberto PICCOLI
viale Duodo, 48
33033 Codroipo
UDINE

all'interno:

1 L'Editoriale

1 **1 Settimana ...**

2 Classifica generale

6 **Grossbeeren**

8 Classifica postale

OVERLORD



L'EDITORIALE

Anche per questa volta l'immane lavoro di concepimento, assemblaggio e stampa del bollettino è stato portato a termine, e vi posso assicurare che ogni volta diventa sempre più faticoso, anche perché il tempo a disposizione è sempre meno; comunque eccoci qua, quanto promesso nel precedente numero è stato mantenuto, il capitolo numero due dei giochi editi dal TM ha visto la luce: Grossbeeren.

Tutto ciò anche e soprattutto alla mente "impazzita" di Alessandro FONTANA, che da quest'anno presta il suo contributo alla causa di Overlord. Pensate un pò, lo presta in una maniera tale che non riesce più a fermarsi, assicurando nel contempo la pubblicazione di giochi per un congruo numero di anni.

Comunque, bando alle ciance e veniamo al sodo; edizione in bianco e nero per tutti e, come l'anno scorso, edizione a colori disponibile per coloro che la vogliono avere, inviando alla Segreteria un vaglia postale dall'importo di Lire 15.000 entro, e non oltre, il 31 agosto 1996; a differenza di Castiglione, le pedine di Grossbeeren, nella versione a colori, non sono più fotocopiate su carta colorata, ma sono direttamente stampate a colori (fronte e retro), avendo così la possibilità di differenziare con varie tonalità di colore i diversi corpi dei due eserciti.

Esaurito il tema gioco, spero con soddisfazione di tutti, passiamo ora a quanto anticipato precedentemente, ovvero sia le lievi modifiche da apportare al regolamento; tema che viene appunto trattato rinviandovi al prossimo numero (purtroppo le braccia sono due, la testa una sola e le

giornate non durano più di 24 ore), quindi alla prossima.

A seguito di alcune lettere pervenutemi dai vari soci, in questo numero trova spazio anche l'elenco, completo di indirizzi, di coloro che hanno rinnovato per il 1996, andando così a colmare una lacuna che non era stata riempita in precedenza.

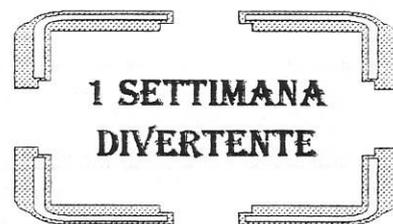
Risultati alla mano il numero dei soci è rimasto pressochè invariato rispetto all'anno scorso, qualcuno se n'è andato, qualcuno si è tornato a riscrivere e alcuni lo hanno fatto per la prima volta. Inoltre, visto che le "sfarzose" casse del TM lo consentono, ho provveduto ad inviare una letterina ai vecchi soci, che negli anni precedenti hanno abbandonato, nel tentativo di rimpolpare le file; speriamo bene.

Poco prima di andare in stampa con il seguente numero è arrivata la comunicazione ufficiale che l'annuale Convention Nazionale si terrà a Roma il 13, 14 e 15 settembre 1996, organizzata dalla Gilda Anacronisti in collaborazione con Legio II Augusta; per maggiori informazioni ci si può rivolgere a: Piermaria Maraziti, telefono 06-2294955 (con segreteria) o 2294176; cellulare 0330-991776 (family); fax 06-4512579; E-Mail: mc4435@mcink.it; FidoNet: 2:335/318, RPGNet: 96:390/301, RingNet: 100:1/16, TrekNet: 170:6/6001, SinailMail: via Dameta 31 sc.6/E, 00155 Roma; oppure all'Associazione FederGiochi a voi più vicina.

Personalmente, sin da ora, sono in grado di confermare la mia assenza a RomaCON 96, vista purtroppo la lontananza della sede con l'angolo d'Italia ove risiedo. Lo so che ora alcuni di voi diranno "ma guarda che Segretario sedentario abbiamo; con poca voglia di muoversi; ecc..." ma aimè sono attanagliato dai soliti problemi di lavoro, famiglia e quanto altro (le solite scuse, nevero?).

Tuttavia sembra, in via ufficiosa, che qualcuno stia organizzando a Milano per il 14 e 15 settembre un incontro in tono minore rispetto a RomaCON 96, località molto più accessibile alla mia disponibilità di movimento per quel periodo; faranno seguito successivamente maggiori indicazioni se questa voce dovesse prendere maggiore consistenza.

Umberto PICCOLI



1 SETTIMANA DIVERTENTE

Inaugurata alle quattro del pomeriggio di martedì 11 giugno alla presenza di una folta moltitudine di modellisti e curiosi, si è svolta l'annuale Mostra Concorso di modellismo statico della Città di Gorizia, giunta quest'anno alla sua quinta edizione, la prima a svolgersi nei locali dell'Unione Ginnastica Goriziana. Con la colpevole mancanza all'inaugurazione delle autorità invitate (con l'eccezione dell'avvocato Guido Pettarin, presidente dell'U.G.G. e del dottor Spinelli, direttore della sede Goriziana della B.N.L., ai quali va tutto il nostro ringraziamento per la serietà con la quale hanno accettato il nostro spirito), la mostra si è sviluppata per tutta la settimana, fino alla conclusione di domenica pomeriggio, al termine della premiazione dei modelli vincitori del concorso e la consegna degli stessi ai rispettivi proprietari.

Grande è stata la partecipazione di pubblico, veramente insolita visto l'argomento della mostra, superiore a quello delle edizioni precedenti, nonostante il grande caldo che ha colpito la città nella settimana corrente, e la contemporaneità dei

OVERLORD

campionati europei di calcio.

La grande novità che questa mostra rappresenta rispetto a quelle similari che periodicamente si svolgono in altre città è stato lo spirito con la quale si è affrontato l'argomento da parte degli organizzatori: mai più gente terribilmente seria che si prenda terribilmente sul serio, salvo incavolarsi quando si sentono rivolgere l'epiteto di "bambinoni troppo cresciuti che giocano ancora con i soldatini". Come in tutti gli hobby, anche il modellismo deve essere innanzitutto divertimento; quindi incominciamo a non prenderci troppo sul serio, ad accettarci come siamo, divertendosi a dialogare con gli altri accomunati dalla stessa passione, senza gelosie e risentimento: essere libri aperti, con lo spirito di allegria necessario a fare, divertendosi, sia il modellismo che l'organizzazione di una mostra, con gli oneri e la fatica che questo comporta.

E a questo spirito, proposto due anni fa con il nominarci "Allegri Mattacchioni Model Club", hanno dimostrato di riconoscersi molti dei partecipanti, apprezzando l'atmosfera di allegria che permeava la mostra, aderendo in pieno all'iniziativa: e questo ha voluto dire vedere anche i modellisti del Club S. Giusto di Trieste ridere per la prima volta da anni, o il Centro Regionale di Studi Militari presentarsi allegramente con delle dettagliatissime astronavi Fantasy, complete di ricchissime documentazioni sulle stesse.

Qualcuno non ha accettato questo atteggiamento, accusando i responsabili della mostra di incompetenza e pressapochismo, per l'ignobile immagine data della serissima Gilda dei Modellisti. E' stato pubblicamente messo al rogo nel centro esatto della sala della mostra, tra gli applausi e le grida di giubilo di moltitudini di modellisti al coro "era ora che succedesse, non se ne poteva proprio più!" mentre le ragazze

	<i>Giocatore</i>	<i>Punti</i>	<i>N° Partite</i>	<i>Vinte</i>	<i>Perse</i>	<i>Patte</i>	<i>Postali</i>
1	Faina M.	180	75	0	0	0	0
2	Cesaro M.	174	28	0	0	0	0
3	Quitadamo N.	166	43	0	0	0	0
4	Mercuri G.	158	51	0	0	0	0
5	Cossettini S.	156	32	1	0	0	0
5	Cuoghi S.	156	256	1	1	0	2
5	Piccoli U.	156	12	0	0	0	0
8	Battilani A.	155	30	0	0	0	0
9	Prandi C.	153	21	0	0	0	0
10	Ferraro M.	152	4	0	0	0	0
11	Cafaro B.	150	36	0	0	0	0
12	Foggetti M.	148	23	1	0	0	0
13	Usanza G.	141	28	0	0	0	0
14	Cowles M.	140	7	0	0	0	0
15	Liguori M.	133	13	0	0	0	0
16	Choa A.	132	3	0	0	0	0
16	Gambacurta S.	132	18	0	0	0	0
16	Tesei M.	132	12	0	0	0	0
19	Cremona P.	131	102	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	Ferro G.	128	64	1	1	0	2
24	Lucchese A.	126	16	0	0	0	0
25	Funedda M.	125	2	0	0	0	0
26	Guiglielmo M.	123	5	0	0	0	0
27	Ercolano G.	120	15	0	0	0	0
28	La Macchia C.	118	47	2	0	0	1
28	Taghiazucchi E.	118	190	0	0	0	0
30	Giaroni E.	117	108	0	1	0	1
31	Fatighenti S.	109	2	0	0	0	0
32	Tropiano A.	107	40	2	0	0	2
33	Filipic L.	106	13	0	0	0	0
33	Larini F.	106	6	0	1	0	1
35	Fiordi A.	102	10	0	1	0	0
36	Bomba C.	101	21	0	0	0	0
36	Lazzerini F.	101	2	0	0	0	0
38	Chiappe A.	100	4	0	0	0	0
39	Padronetti B.	99	2	0	0	0	0
40	Nigelli O.	96	3	0	0	0	0
41	Fattori A.	94	1	0	1	0	0
42	Terlizzo P.	90	4	0	0	0	0
43	Tosi A.	80	5	0	0	0	0
44	Caputo P.	85	2	0	0	0	0
45	Maccioni G.	84	13	0	0	0	0
46	Tonini R.	82	2	0	0	0	0
47	Tombesi S.	81	2	0	0	0	0
48	De Donno L.	79	3	0	0	0	0
49	Savi A.	78	5	0	1	0	0
50	Pagliari F.	77	6	0	1	0	1
51	Romani R.	68	13	0	0	0	0
52	Marcotti M.	61	5	0	0	0	0
53	Negrelli M.	57	10	0	0	0	0

OVERLORD

sventolavano i reggiseni e i bimbi sventolavano bandierine colorate mentre le madri piangevano sinceramente commosse. Lo stesso Sindaco ha concesso un giorno di festa alle scuole affinché i giovani potessero venire ad assistere ed a gettare petrolio sulle fiamme. Le ceneri sono state messe all'asta per una nobile causa. Ma questa è un'altra storia.



Sabato pomeriggio e domenica mattina il gemellaggio tra gli Allegri Mattacchioni (Modellismo) ed i Mistici Paperi Guerrieri (Wargames), le due anime della fortunata Associazione Gioco-Modellistica Goriziana, si è consumato con la dimostrazione presso i locali annessi alla mostra di un torneo di giochi di Ruolo. Sabato pomeriggio la dimostrazione è stata dedicata ai Wargames ed ai giochi di Ruolo, presenti molti dei soci della sezione giochi dell'Associazione; domenica mattina la dimostrazione era dedicata ai giochi di carte, Magic in particolare. Questo ha causato in parte qualche equivoco quando una comitiva di anziani di Ravenna (chissà poi perché proprio di lì) ha preso in seria considerazione l'idea di iscriversi al torneo, avendo capito che si trattasse di un torneo di briscola e scopone scientifico. La proverbiale capacità

dialettica dei valenti rappresentanti dell'Associazione Gioco-Modellistica Goriziana ha prontamente risolto l'equivoco, con grande dispiacere della sezione Wargames, con i suoi dadi e le pedine esagonali, con relativi mega manuali di istruzioni.

L'iniziativa comunque ha destato l'interesse anche della gente accorsa per la mostra di modellismo, ed un pizzico di invidia in alcuni senatori del modellismo, subito tomati tranquilli

quando hanno visto come per i Wargames venivano utilizzati i soldatini.

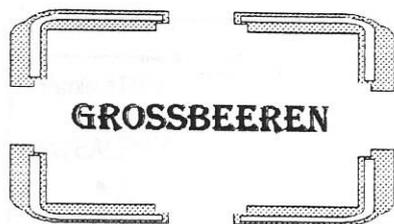
Alla conclusione tutti si sono dimostrati soddisfatti, promettendo la partecipazione alle prossime edizioni, e ricambiando l'invito reciprocamente.

Ed ora che tutto è finito, sento già che mi manca un pò. Vorrà dire che sarà per l'anno prossimo.

Giacomo PUERONI



nominativo	via, viale o piazza	c.a.p. e località	telefono	n° tessera
Paolo ARTIOLI	via Viterbo, 60	41100 Modena	059-361283	MO 345
Luca BALESTRERI	via Pionieri dell'Aria, 11	33080 Roveredo (PN)	0434-948767	PN 570
Loris BETTI	via Covigliano, 148	47037 Rimini (FO)	0541-771930	FO 346
Claudio BOMBA	via Etruria, 44	00184 Roma	06-77208730	RM 222
Mauro BORNIOLO	via del Sestante, 5	09126 Cagliari	070-374183	CA 526
Bruno CAFARO	via Pomezia, 44	00183 Roma	06-7097996	RM 202
Piergiorgio CAPUTO	via Dagnini, 33	40137 Bologna	051-6230116	BO 498
Moreno CASSIN	via S.Ricci, 27	33033 Codroipo (UD)	0432-906569	UD 572
Massimo CESARO	via degli Aranci, 37/4	80067 Sorrento	081-8781805	NA 300
Stefano COSSETTINI	via Brodiz, 3	33030 Romans di Varmo (UD)	0432-774907	UD 439
Ettore COSSUTTA	corso Umberto Saba, 33	34131 Trieste	040-366479	TS 576
Massimo COTTAFIVI	via M.Capitani, 168/2	41100 Modena	059-826859	MO 344
Murray COWLES	6, Chafford Gardens West	Essex CM13 NJ England		HN 002
Pietro CREMONA	c.p.136 zona Comandini	47023 Cesena (FO)		MO 050
Sergio CUOGHI	viale Caduti Lavoro, 167	41100 Modena	059-281395	MO 055
Giuseppe DE CAROLIS	via V.Bellini, 54	80135 Napoli	081-216533	NA 326
Ettore DE ROSA	via S.E.de Martino, 9	80062 Meta (NA)		NA 573
Alberto DORIA	via Piemonte, 19	27100 Pavia	0382-473921	PV 028
Giuseppe ERCOLANO	via Cacace, 12	80062 Meta (NA)	081-5322663	NA 299
Mauro FAINA	via della Stazione, coop.LT	04013 Latina Scalo (LT)	0773-631047	LT 352
Stefano FATIGHENTI	via U.Foscolo, 133/135	57121 Livorno	0586-425290	LI 466
Andrea FATTORI	via Franzolini, 12	33100 Udine	0432-42317	UD 571
Gianpietro FERRO	via Mas, 9	32030 Cesiomaggiore (BL)	0439-43453	BL 057
Luigi FILIPCIC	via Brunelleschi, 9	20092 Cinisello Balsamo (MI)	02-61290238	MI 338
Gianluca FILIPPETTI	via M.Patrizi, 10	05100 Terni	0744-276296	TR 477
Alessandro FIORDI	via Frascheri, 10/1	17100 Savona	019-825128	SV 521



PREMESSA STORICA

Allo scadere dell'armistizio dell'estate 1813, Napoleone si trovava in una posizione poco invidiabile. I mesi di tregua gli erano serviti per creare maggiori forze (soprattutto di cavalleria), ma gli alleati ne avevano approfittato per rinforzarsi e per trattare con l'Austria che ormai si sentiva pronta ad entrare in azione. In pratica, contro appena 350.000 francesi, si contrapponevano i 540.000 uomini di Russia, Prussia, Austria e Svezia, con alcuni contingenti inglesi.

L'unico vantaggio di Napoleone era il tenere la posizione centrale in Sassonia, facendo base su Dresda,

mentre gli alleati erano divisi in tre armate: quella di Boemia con Schwarzenberg nel sud, di Slesia ad est con Blucher e nel nord, nella zona di Berlino, al comando diretto di Bernadotte.

I piani delle due parti erano semplici: battere l'avversario, tenendolo separato, cercando di ottenere, ora quà ora là, una superiorità locale. Il piano alleato però presentava una novità eccezionale: evitare lo scontro diretto con Napoleone e cercare di vincere i suoi marescialli in altre zone.

Napoleone era costretto così a dividere le sue forze, mantenendo l'iniziativa di correre di persona su questo o su quel fronte, là dove si presentasse l'occasione favorevole. Fu questo quello che accadde.

Mentre marciava contro Blucher ad est decise di sferrare un colpo improvviso contro l'armata di Boemia che minacciava la sua base di Dresda, lasciando quattro corpi all'est, al

comando di McDonald e quattro corpi al nord, al comando di Oudinot, con l'obiettivo ideale di prendere Berlino, ricongiungendosi alle truppe di Gerard, avanzanti da Magdeburgo, ed a quelle di Davout, provenienti da Amburgo.

Il 23 agosto Oudinot stava avanzando verso Berlino con i suoi corpi molto separati, lungo strade strette, divise da pesanti boscaglie. Il IV corpo di Bertrand (italiani, wurtemberg e francesi) doveva prendere posizione a Blankenfeld sulla destra, il VII di Reynier (sassoni) al centro su Grossbeeren, il XII di Oudinot (francesi e bavaresi) a sinistra su Ahrensdorf ed il III cavalleria di Arrighi di riserva.

Bernadotte, che godeva di una netta superiorità di cavalleria, sapeva dell'avanzata francese e decise di tenere Berlino (su pressante richiesta dei suoi generali prussiani).

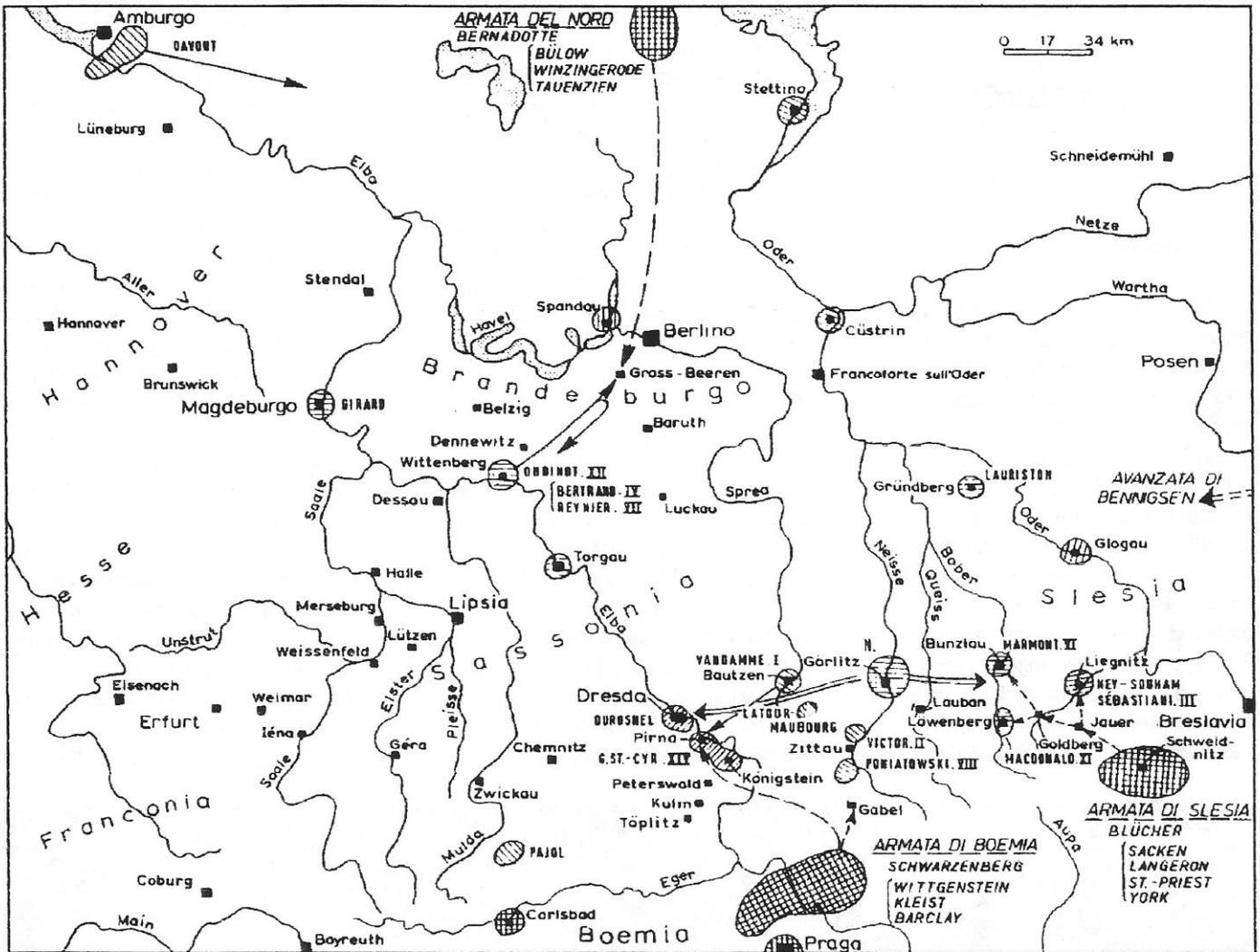
La battaglia di Grossbeeren (19 km a sud della porta di Brandeburgo) si caratterizzò per una serie di scontri



OVERLORD

nominativo	via, viale o piazza	c.a.p. e località	telefono	n° tessera
Marzio FOGGETTI	corso Ricci, 10/38	17100 Savona)	019-827338	SV 444
Alessandro FONTANA	viale Monte Armada	34016 Opicina (TS)	040-212565	TS 575
Stefano GAMBACURTA	via Marcello II, 26	00165 Roma	06-633622	PG 361
Edo GIARONI	via don Maesani, 12	21046 Malnate (VA)	0332-428991	VA 163
Maurizio GUGLIELMO	via de Stefani, 6/A	32100 Belluno	0437-28207	BL 037
Claudio LA MACCHIA	via H.Tuma, 16	34170 Gorizia	0481-20278	GO 431
Fabrizio LARINI	via Mascherpa, 24	43100 Parma	0521-54085	PR 478
Mario LIGUORI	via Bramante, 204	25124 Brescia	030-2304888	BS 200
Andrea LUCCHESI	via A.Sacchi, 15	37124 Verona	045-910229	VR 272
Giovanni MACCIONI	via d'Avalos, 22	27029 Vigevano (PV)	0381-312047	PV 348
Rex MARTIN	(MD) Harford Road 21124	Baltimore (MD) USA		HN 001
Stefano NAITZA	via Gianturco, 5	09125 Cagliari	070-308113	CA 503
Marco NEGRELLI	via Ghetto, 26	37100 Verona	045-955592	VR 441
Francesco PAGLIARI	via Belardinelli, 2	01010 Blera (VT)	0761-470169	VT 483
Vito PENTASSUGLIA	via Sette Fontane, 37	34141 Trieste	040-662195	TS 574
Umberto PICCOLI	viale Duodo, 48	33033 Codroipo (UD)	0432-908174	UD 491
Nicola QUITADAMO	via Bicinicco, 22/8	33100 Udine	0432-33478	UD 205
Roberto ROMANI	via del Cristo, 8	33078 San Vito al Tagl.to (PN)	0434-833518	PN 253
Alberto SAVI	via P.Revoltella, 113	34139 Trieste	040-394707	TS 518
Paolo TERLIZZO	viale Diaz, 94	09135 Cagliari	070-668937	CA 505
Massimo TESEI	via Firenze, 139	47100 Forlì	0543-700230	FO 461
Fabio TESTAI	viale Colombo, 230	50050 Ponte a Coppiano (FI)		FI 519
Simone TOMBESI	via dei Garofani, 13/B	60019 Senigallia (AN)	071-63962	AN 495
Angelo TROPIANO	via delle Catene, 34	56010 Arena Metato (PI)	050-869150	SR 446
Giulio USANZA	via del Molino, 41	25127 Brescia	030-381480	BS 235
Bruno ZUCCO	via S.Lorenzo, 10	12100 Cuneo	0171-43084	CN 516

OVERLORD



scordinati tra corpi separati.

Lo scontro iniziale si ebbe a Blankenfeld tra il IV corpo di Bertrand ed il IV corpo prussiano di Tauentzien che teneva il paese. Ci si consenta di notare che fu lo scontro più inspiegabile di tutta la battaglia! Bertrand aveva il doppio delle forze e davanti a lui stavano quasi solo unità della Landwehr, eppure queste riuscirono a bloccare gli italiani davanti al paese, mentre essi uscivano dal bosco a sud dell'abitato, ed a respingerli senza che venisse poi intrapreso alcun movimento aggirante sui finachi. Bertrand si limitò a bivaccare per il resto della giornata,

tenendo il bosco tra se ed i prussiani.

Anche a Grossbeeren le cose furono confuse. I sassoni del VII corpo sbucarono dalla foresta a sud del paese, cacciarono i prussiani dall'abitato e cominciarono a prendere posizione per la notte come se niente fosse. Di fronte a loro stava il III corpo prussiano di von Bulow (uno dei migliori generali prussiani) che sulle prime si limitò a raggrupparsi, ma poi scatenò una controffensiva su tutta la linea.

Aspri combattimenti opposero le opposte truppe per tutto il giorno. Dalle 15,00 un pesante acquazzone cominciò a cadere sul campo,

impedendo alle armi di sparare e trasformando la battaglia in scontri alla baionetta ed alla sciabola. Alla fine i sassoni dovettero cedere il campo, ritirandosi, e senza che venisse dato loro appoggio dagli altri corpi di Oudinot, a parte la divisione Fournier di cavalleria, arrivata troppo tardi, alle 20,00.

Per ironia della sorte anche i prussiani non ebbero alcun aiuto dalle truppe russo-svedesi di Bernadotte, a parte qualche unità svedese, e quella che sarebbe potuta essere una grande vittoria si trasformò in uno scontro di minore importanza. Dal punto di vista strategico però, il successo alleato fu

innegabile: non solo Oudinot venne bloccato (e rimpiazzato in seguito da Ney), ma anche Gerard e Davout dovettero ritornare alle basi di partenza. Napoleone vinse a Dresda il 26-27, ma subito dopo venne informato delle sconfitte subite da McDonald al Katzbach e da Oudinot a Grossbeeren.



Generale di divisione Reynier

Certo in quei momenti devono essergli tornate alla mente le parole profetiche del maresciallo Marmont, che all'inizio del mese gli aveva detto, riguardo alla strategia da adottare: "temo fortemente che, il giorno in cui Vostra Maestà otterrà una grande vittoria e crederà d'aver vinto una battaglia decisiva, dovrà poi scoprire d'aver perso entrambe".

CONSIGLI PER LA LETTURA

Assolutamente imperdibile è il "Napoleon at Dresden" di George Nafziger, editrice Emperor Press. Questo libro che fa pandant con "Lutzen & Bautzen", è una fonte enorme di dati per i giocatori di wargames; perciò è inutile dire: mi

CLASSIFICA POSTALE

	<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	0	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	La Macchia C.	114	20	1	0	0
14	Tropiano A.	114	40	2	0	0
16	Cottafavi M.	113	1	0	0	0
17	Cuoghi S.	112	17	1	1	0
18	Ercolano G.	110	1	0	0	0
18	Lucchese A.	110	6	0	0	0
20	Mercuri G.	109	1	0	0	0
21	Usanza G.	108	17	0	0	0
22	Choa A.	106	2	0	0	0
23	Fatighenti S.	104	1	0	0	0
23	Gambacurta S.	104	2	0	0	0
25	Ferro G.	103	16	1	1	0
25	Nigelli O.	103	6	0	0	0
27	Artioli P.	100	2	0	0	0
28	Savi A.	99	3	0	0	0
29	Giaroni E.	95	10	0	1	0
30	Chiappe A.	93	2	0	0	0
30	Cremona P.	93	20	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	Larini F.	86	4	0	1	0
36	Caputo P.	85	2	0	0	0
37	Taghiazucchi E.	82	2	0	0	0
37	Tonini R.	82	2	0	0	0
39	Pagliari F.	79	6	0	1	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	0	0

OVERLORD

sembra troppo spendere 70-80.000 Lire per un libro. Ci sono spese che valgono veramente la pena e questa è una di quelle. Ottimo anche il libretto "Grossbeeren" della Anschluss Publishing, cui ho attinto a piene mani.

REGOLE DI GIOCO PER LA BATTAGLIA DI GROSSBEEREN

27.0 La battaglia di Grossbeeren, combattuta il 23 agosto 1813, utilizza lo stesso sistema di Napoleon Last Battles, con alcune specifiche modifiche. Il sistema qui utilizzato è quello sia delle regole standard che del gioco campagna.

27.1 SCHIERAMENTO INIZIALE

Francesi - VII° corpo: entra alle 9,00 dal sentiero più occidentale sul lato sud (esagono 0918) con l'eccezione della 28ª divisione e dell'unità ResArt VII° da 3-4, che entrano dal sentiero vicino (esagono 1417).

IV° corpo: la 15ª divisione, Bertrand e l'unità Art IV° da 4-4 iniziano nell'esagono 2517 e/o nei sei esagoni adiacenti. Le restanti unità entrano alle ore 9,00 dagli esagoni 2417, 2518 e 2617.

Prussiani - IV° corpo: tutte le unità iniziano piazzate in Blankenfeld (esagono 2712) e negli esagoni adiacenti.

III° corpo: le unità della 5ª e 6ª brigata, più l'unità Art III° da 5-4 e von Bulow iniziano nell'esagono 2004 e negli esagoni adiacenti.

NB. l'unità di fanteria 1°Pomm da 4-4 inizia a Grossbeeren (esagono 1910). Le unità della 3ª brigata e l'unità ArtRes III° da 4-4 entrano alle 11,00 dal sentiero sul lato nord (esagono 1401).

Le unità della 4ª brigata e della Riserva di cavalleria, più l'artiglieria a cavallo entrano alle ore 13,00 dal sentiero sul lato nord (esagono 1401). Le unità che entrano sulla mappa

pagano solo 1 punto movimento per l'ingresso (non entrano cioè in colonna).

27.2 REGOLE PARTICOLARI

27.2.1 Tutte le unità del III° corpo prussiano che iniziano sulla mappa non possono muovere, comandante compreso, per i primi tre turni di gioco.

27.2.2 Le unità prussiane del III° corpo che entrano alle ore 11,00, quelle del III° corpo che iniziano sulla mappa e quelle del VII° corpo francese per i primi quattro turni di gioco hanno un fattore di movimento massimo di quattro punti; fanno eccezione i comandanti, che possono muovere dell'intera capacità di movimento; si ricordi però che von Bulow può muovere solo dalle ore 12,00 in poi, come le altre unità con cui inizia.

Nota storica: Grossbeeren è un tipico esempio di battaglia in cui le due parti ignorano la reciproca presenza in zona. Durante la mattina le unità francesi e prussiane mossero abbastanza lentamente; il III° corpo prussiano passò in particolare l'intera mattinata in marce e contromarce tra i villaggi nei dintorni di Heinersdorf. La regola 27.2.2 serve inoltre ad impedire veloci avanzate di cavallerie che potrebbero "rallentare" i movimenti dell'avversario, specie se francese.

27.2.3 Dalle ore 15,00 in poi sul campo di battaglia cade un pesante acquazzone per cui, quei turni sono considerati di pioggia, con la seguente regola: durante i turni di gioco con pioggia la forza di combattimento di ogni unità di fanteria è considerata dimezzata (arrotondate per eccesso qualsiasi frazione).

27.3 CAPACITA' DI COMANDO E DI RECUPERO

Visto che si tratta di una singola battaglia, le capacità dei comandanti di corpo sono le stesse di "Napoleon Last

Battles", ma con qualche funzione in più.

27.3.1 I comandanti (o leaders) sono sempre attivi, sia per esercitare il comando (non esiste in questo gioco la necessità di comandanti superiori), sia per le funzioni di recupero. Tuttavia un comandante, nello stesso turno può esercitare il comando oppure organizzare il recupero delle unità, non entrambe le cose.

27.3.2 Il raggio di comando è di tre esagoni; quindi unità fuori raggio non possono entrare in ZOC avversaria.

27.3.3 Se a causa di un combattimento un comandante è eliminato, egli viene subito rimpiazzato da un leader senza nome (si presume da un comandante di divisione). Il nuovo comandante, ed eventuali ulteriori sostituti, ha un raggio di comando di due esagoni.

27.3.4 Le unità a piena forza che vengono eliminate la prima volta possono essere recuperate alla loro forza ridotta, se ce l'hanno, dopo che sono state per un intero turno in attesa di riorganizzazione (vedi 21.0).

27.3.5 I comandanti hanno la possibilità di recuperare un massimo di due unità per turno, entro il loro raggio di comando (tre o due esagoni).

Attenzione: la regola 21.1 si considera annullata.

Il recupero delle unità è possibile a condizione che essa sia fuori vista da qualsiasi unità avversaria (si usino in questo caso le normali regole della LOS delle artiglierie, 8.3).

In questo caso specifico, proprie unità già sulla mappa possono ostruire la LOS alle unità avversarie (considerate un esagono occupato da proprie unità - non comandanti - alla stregua di un esagono di bosco o città). E' comunque sempre vietato recuperare unità in esagoni adiacenti ad unità nemiche. Si ricordi che le unità avversarie influiscono sul recupero vedendo l'unità con la LOS libera solo in raggio di 10 esagoni (5

esagoni dalle 15,00 in poi, a causa della pioggia).

27.4 LIVELLI DI DEMORALIZZAZIONE

I francesi hanno i seguenti livelli di demoralizzazione:

IV° corpo	19 punti
VII° corpo	18 punti

I prussiani hanno i seguenti livelli di demoralizzazione:

III° corpo	30 punti
IV° corpo	12 punti

Si usano tutte le regole di N.L.B. (22.0) compresa la 22.4 (prossimità di corpi demoralizzati).

27.5 CONDIZIONI DI VITTORIA

Grossbeeren è come una doppia Quatre Bras, anche se c'è possibilità di interazione tra le truppe che combattono a Blankenfeld e Grossbeeren.

27.5.1 Ogni giocatore riceve un punto vittoria per ogni punto forza di combattimento eliminato all'avversario.

27.5.2 Ogni giocatore riceve, alla fine di ciascun turno di gioco completo:

- 1 punto vittoria per l'occupazione di Blankenfeld (2712);
- 1 punto vittoria per l'occupazione di Grossbeeren (1910);
- ½ punto vittoria per l'occupazione della Windmill Heigh (1908);
- il giocatore che occupa Blankenfeld o Grossbeeren alla fine del gioco riceve 5 punti vittoria per ciascuno dei due villaggi;
- nessun punto vittoria finale viene conseguito per la Windmill Heigh.

NB. Si noti che per occupare si intende essere stati gli ultimi a passare attraverso l'esagono, non occorre quindi l'occupazione fisica al momento specifico. Si noti infine che il giocatore prussiano inizia il gioco con il controllo di tutti e tre gli esagoni punti vittoria.

Nota storica: le condizioni di vittoria si

basano su quello che era l'obiettivo della giornata dei due corpi francesi, cioè occupare i due villaggi, in attesa dell'avanzata finale su Berlino. La Windmill Heigh era una buona posizione per avvistare il nemico e per tutta la giornata francesi e prussiani si batterono per occuparla. Strategicamente però non aveva importanza, ecco perchè non dà punti alla fine del gioco. Occuparla durante la partita però può significare anche la vittoria, dato che vista la disparità di forze in campo, molto probabilmente la partita finirà con i francesi che occupano Blankenfeld ed i prussiani che occupano Grossbeeren.

NOTE DEL DISEGNATORE

Non sta a me elencare pregi e difetti del sistema di Napoleon at War, Last Battles e Art of War. L'idea di disegnare battaglie "minori", o comunque non ancora in commercio relative al periodo napoleonico, è venuta a dei miei buoni amici, con cui



condivido questa passione; utilizzando tutto il materiale che siamo riusciti a trovare. In particolare suggeriamo i libretti della Anshluss Publishing, fatti apposta da appassionati di wargame tridimensionale; avendo pressochè tutta la serie stiamo preparando altri giochi con lo stesso sistema.

Grossbeeren è il tipico esempio di "cosa avrebbe potuto succedere se...". La situazione è molto simile a Quatre Bras, in quanto anche qui un'avanzata eccessivamente prudente causò la sconfitta dei corpi francesi, mentre con un miglior coordinamento si sarebbe potuto ottenere il successo.

Ricreare la battaglia in dettaglio, ed in particolare l'incapacità dei comandanti francesi non è lo scopo fondamentale di questo gioco. Ritengo e riterrò sempre che l'incapacità delle truppe vada ricreata, ma chi comanda dal primo turno di gioco è il giocatore dalla sedia e non (con rispetto) il generale dalla tomba. Sarà piuttosto difficile pertanto che si riproponga la situazione reale delle truppe italiane che sparacchiarono fino alle ore 14,00 alla Landwehr, davanti a Blankenfeld, e poi si ritirarono perchè tanto ci penserà Reynier!

Quello che avete per le mani è, ritengo, una situazione abbastanza bilanciata.

Il francese ed il prussiano sono come due pugili che si fronteggiano, uno con due pugni piuttosto forti ed equivalenti, l'altro con un sinistro inesistente ma con un destro micidiale: chi vincerà?

Le regole per la partenza rallentata si basano sui fatti accaduti quella giornata e su esigenze di bilanciamento di gioco. Rendere subito libero il francese potrebbe permettere la distruzione certa del 1° Pomerania a Grossbeeren, cosa che non accadde, ma liberare subito il prussiano sarebbe ancora peggio, perchè il VII° corpo semplicemente

DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 08.07.1996

Vincente	Perdente	Data	Gioco	Postale
LA MACCHIA	GIARONI	09.04.96	N.B.L.	si
COSSETTINI	FATTORI	26.04.96	Ring of Fire	no
LA MACCHIA	SAVI	30.04.96	Squad Leader	no
FERRO	CUOGHI	02.05.96	Panzer Leader	si
TROPIANO	FERRO	11.05.96	Panzer Leader	si

NUOVE PARTITE POSTALI

N° Partita	Giocatori	Gioco	Data
A.021	FATIGHENTI-GIARONI	Russian Campaign	20.04.96
A.022	GIARONI-LA MACCHIA	N.B.L.	01.05.96
A.023	TESEI-PENTASSUGLIA	Russian Campaign	27.05.96
A.024	FERRO-CUOGHI	Panzer Leader	27.05.96
A.025	SAVI-PENTASSUGLIA	North Afrika	27.05.96
A.026	TESEI-GIARONI	Afrika Korps	29.05.96
A.027	TESEI-GIARONI	Afrika Korps	29.05.96
A.028	COSSUTTA-PENTASSUGLIA	Afrika Korps	22.06.96
A.029	TESEI-CREMONA	Anzio	22.06.96

PICCOLA PUBBLICITA'

Vendo Command n° 33 "The Great War in Europe" a Lire 50.000
Nicola QUITADAMO - via Bicinicco 22/8 - 33100 UDINE

Qualcuno è interessato a comprare (o a cambiare con altro gioco) Dreadnought della SPI?

E' nuovo, con le pedine non staccate (un parente ha pensato bene di cedermelo, ma io ne ho già una copia ...)

Cerco inoltre avversari per Alexander the Great della AH (anche la variante Quadash)

Edo GIARONI - via don Maesani 12 - 21046 Malnate (VA)

non raggiungerebbe mai Grossbeeren e la partita sarebbe persa.

Il mio scopo principale è stato quello di dare una possibilità al

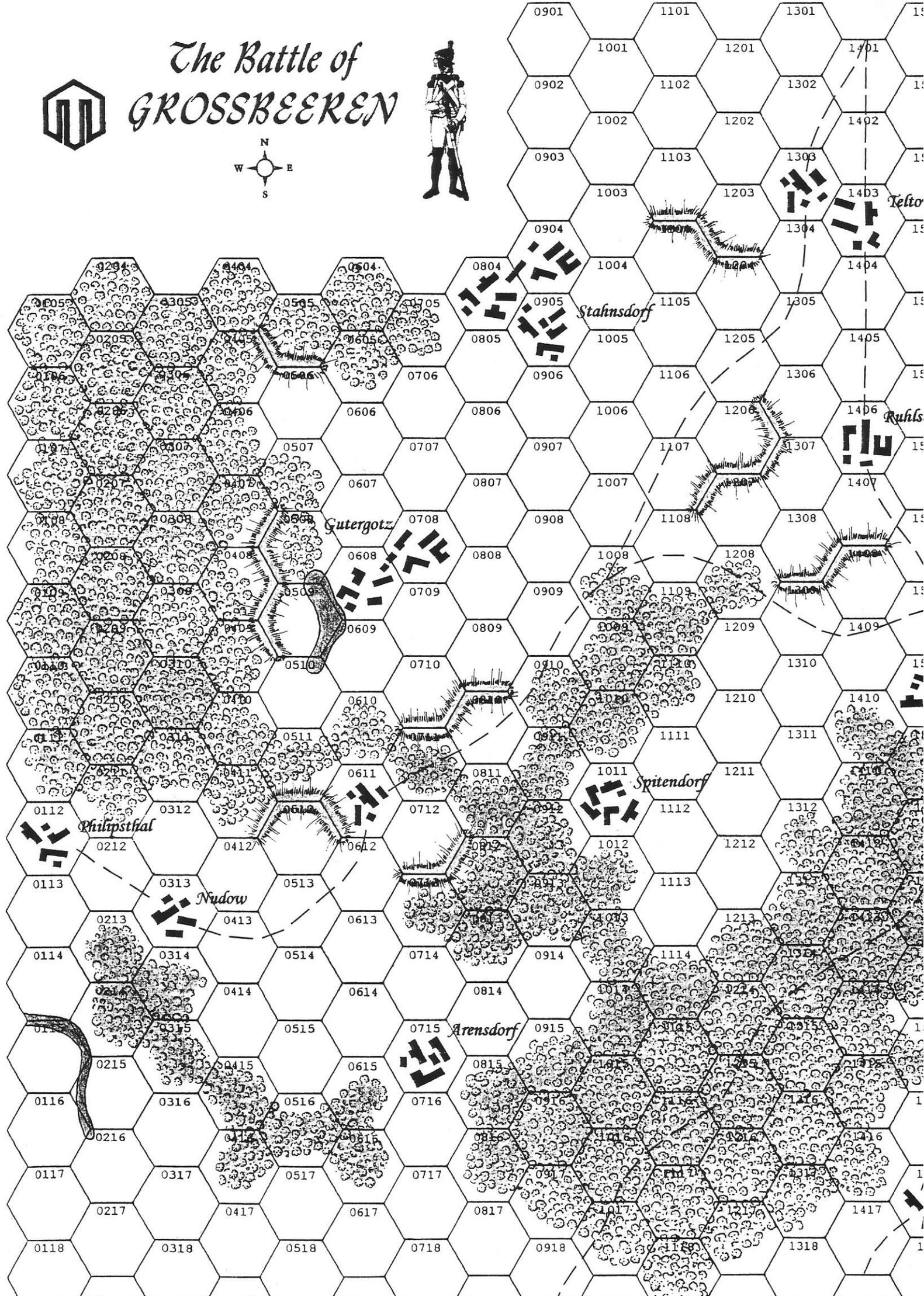
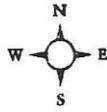
giocatore francese di riuscire a coordinare i suoi due corpi, dando allo stesso tempo al VII° corpo un turno di tempo (in genere il quarto) per uscire

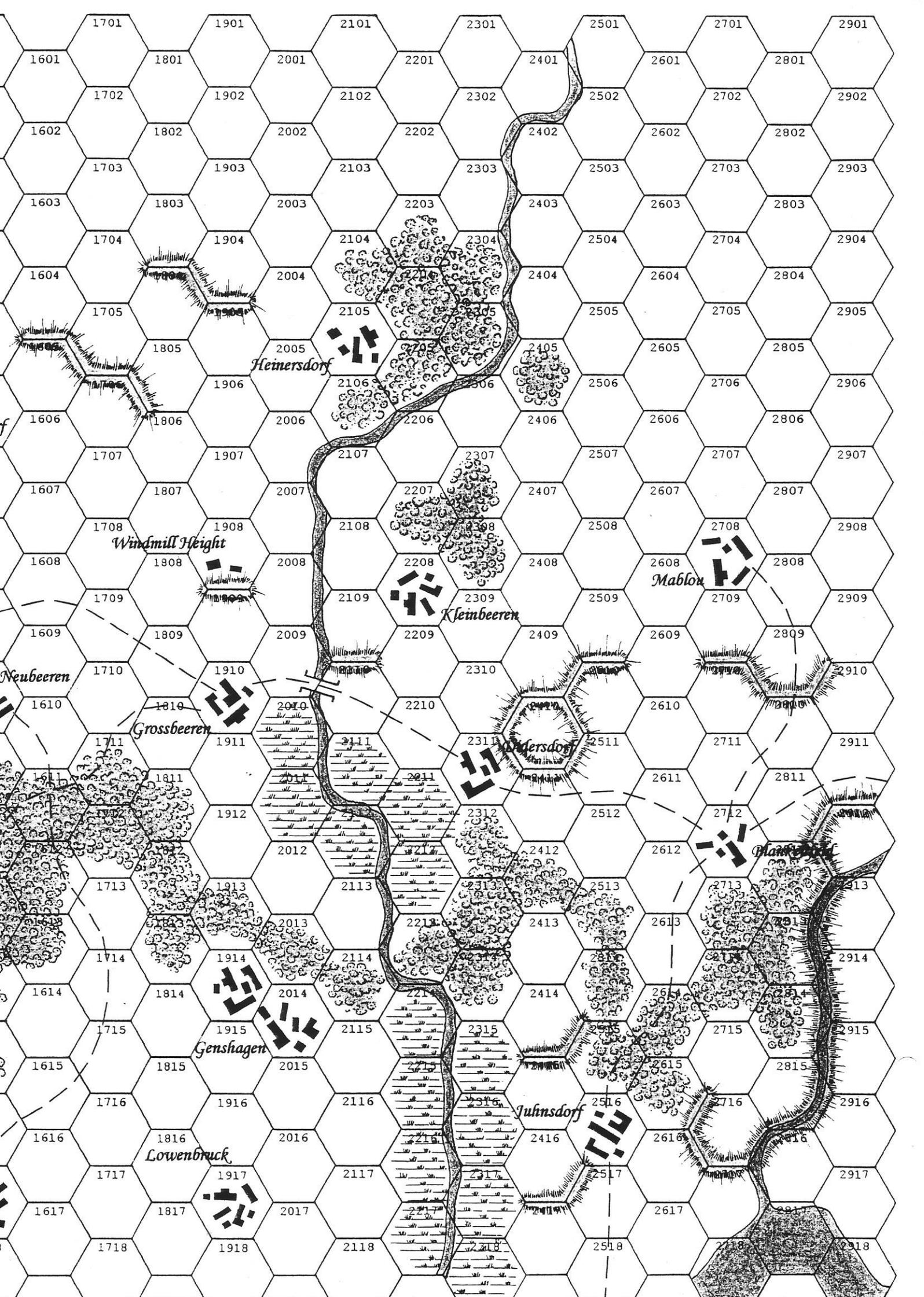
dal bosco e schierarsi, prima che il III° corpo prussiano si attivi e lo blocchi.

Alessandro FONTANA



The Battle of GROSSBEEREN





Attacks executed at greater than 6:1 are treated as 6:1; attacks executed at worse than 1:5 are treated as 1:5

Dado	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	Dado
1	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De	1
2	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De	2
3	Ae	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	3
4	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	4
5	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	5
6	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Ex	Ex	Ex	6

Attacker's Strength to Defender's Strength
Probability Ratios (Odds)

7.7 COMBAT RESULTS TABLE

9,00	10,00	11,00	12,00	13,00	14,00	15,00	16,00	17,00	18,00	19,00	20,00
						RAIN	RAIN	RAIN	RAIN	RAIN	RAIN

7.7 COMBAT RESULTS TABLE

Probability Ratios (Odds)

Attacker's Strength to Defender's Strength

Dado	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	Dado
1	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De	De	1
2	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De	2
3	Ae	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	De	3
4	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr	4
5	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	5
6	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Ar	Ex	Ex	Ex	6

Attacks executed at greater than 6:1 are treated as 6:1; attacks executed at worse than 1:5 are treated as 1:5

Doring IV 18 2-4	Mariel IV 15 2-4	Stockm IV 18 2-4	St.Andrea IV 15 2-4	Huiot IV 12 3-4	Spitzern IV 18 2-4	Belayr IV 12 3-4	Maroni IV 15 3-4
von Mellien VII 24 3-4	von Ryssel VII 28 2-4	von Boss VII 28 3-4	von Brause VII 24 3-4	Reserve IV 2-4	von Gablitz VII 2-4		Bliche IV 1-7
Sost. IV (D)	Befrand IV (D)	Reserve VII 2-4	Reserve VII 2-4	VII 1-6	von Gablitz VII 3-4	Jarry VII 3-4	de Vaux VII 3-4
9 ^o Res III 6 2-4	4 ^e E. Pt III 4 2-4	Pomm.Gr III 5 1-4	3 ^e E. Pa. Ld III 3 2-4	1 ^o Pomm III 5 2-4		Sost. VII (D)	Reynier VII (D)
2 ^e E. Pt. Gr III 3 1-4		1 ^o Neum. Ld III 6 3-4	3 ^e E. Pt III 3 2-4		4 ^o Res III 3 2-4	2 ^o Res III 5 2-4	Komberg III 6 3-4
Konig.dr III 1-6	1 ^o Lieb. Hus III 3 1-7		Pomm. Hus III 5 1-7			Ebe III 4 2-4	5 ^o Res III 4 3-4
5 ^o Brand Ld IV 2 3-4	1 ^o Brand Ld IV 1 2-4	Reserve III 3-4		Reserve III 1-6		Brand dr III 1-6	
IV 1-6					2 ^o Neu. Ld IV 2 2-4	1 ^o Sl. Ld IV 2 2-4	3 ^o Res IV 1 2-4
					Sost. IV (D)	Tauenzien IV (D)	Reserve IV 2-4

Maroni IV 15 5-4	Belayr IV 12 6-4	Spitzern IV 18 3-4	Huiot IV 12 5-4	St.Andrea IV 15 4-4	Stockm IV 18 4-4	Mariel IV 15 4-4	Doring IV 18 4-4
Biche IV 2-7		von Gablitz VII 3-7	Reserve IV 4-4	von Brause VII 24 5-4	von Boss VII 28 5-4	von Ryssel VII 28 4-4	von Mellien VII 24 5-4
de Vaux VII 32 5-4	Jarry VII 32 5-4		VII 2-6	VII 4-4	Reserve VII 3-4	Befrand IV (3)-6	Sost. IV (2)-6
Reynier VII (3)-6	Sost. VII (2)-6		1 ^o Pomm III 5 4-4	3 ^e E. Pa. Ld III 3 3-4	Pomm.Gr III 5 2-4	4 ^e E. Pt III 4 4-4	9 ^o Res III 6 4-4
Komberg III 6 5-4	2 ^o Res III 5 4-4	4 ^o Res III 3 4-4	E. Pt. Jng III 4 1-4	3 ^e E. Pt III 3 4-4	1 ^o Neum. Ld III 6 5-4	2 ^o Bran. Ld III 5 1-4	2 ^e E. Pt. Gr III 3 2-4
5 ^o Res III 4 5-4	Ebe III 4 3-4	1 ^o Pomm. Ld III 6 1-6	2 ^o Sl. Hus III 1-7	Pomm. Hus III 5 2-7	Pomm. Nat III 4 1-6	1 ^o Lieb. Hus III 3 2-7	Konig.dr III 2-6
2-4 Bran III 1-6	Brand.dr III 2-6	Wpr. Hulan III 5 1-7	Reserve III 2-6	III 4-4	Reserve III 5-4	1 ^o Brand Ld IV 1 3-4	5 ^o Brand Ld IV 2 5-4
3 ^o Res IV 1 4-4	1 ^o Sl. Ld IV 2 4-4	2 ^o Neu. Ld IV 2 3-4	1 ^o 7 ^o Bran IV 1-6	2 ^o Wpr.dr IV 1 1-6	2 ^o Neu-3 ^o Epr IV 1 1-6	Ber-3 Pomm IV 2 1-6	IV 2-6
Reserve IV 3-4	von Bulow III (3)-6	Tauenzien IV (3)-6	Sost. IV (2)-6				