

# OVERLORD

organo ufficiale del

Torneo Master

Anno 3 - Nr. 8  
Aprile 1997  
Torneo Master  
c/o Umberto PICCOLI  
viale Duodo, 48  
33033 Codroipo  
UDINE

## all'interno:

2 La guerra dei 30 anni

4 **Novità sul mercato**

6 Questionario

7 **III° trofeo Caesar**

8 Operation Grenade

# OVERLORD



## L'EDITORIALE

Anno nuovo vita nuova - morto un Papa se ne fa un altro - ecc...

Le citazioni a questi e, ad altri proverbi, trovano riferimento in due lettere inviate da due soci, alla Segreteria nell'ultimo periodo.

La prima, di cui si manterrà l'anonimato dell'autore, è una lettera che contiene varie critiche sull'operato della Segreteria stessa e che qui viene riportata quasi integralmente, non con l'intento di creare polemiche, o di mettere in imbarazzo il socio, ma unicamente come motivo di discussione tra la Segreteria e coloro che in tale lettera magari si riconoscono, aprendo in tale modo una discussione chiarificatrice tra i soci: ...dopo aver letto l'ultimo gradito bollettino del TM, ho deciso di scriverti per sollecitare un diverso andamento della nostra Associazione.

E' vero, riprendendo le parole del tuo editoriale, che i giocatori di wargames sono una razza in via d'estinzione, ma non dobbiamo di certo contribuire all'accelerazione di tale processo. Non possiamo dare un giudizio positivo ai giochi di carte che non hanno niente a che fare con una simulazione (e gioco) di guerra. Prima critichi le ovvie pecche dei wargames e poi santifici il "tressette" di Waterloo.

Insomma non sono di certo d'accordo e non è certo uno sprone ai pochi che si avvicinano ai wargames dopo aver letto l'editoriale...

A questo punto c'è un passo che annuncia la nascita di una nuova associazione nella città di residenza dello scrivente.

... Inoltre è assurdo che nel

bollettino non ci sia traccia del torneo a squadre "Ciwias" giunto alla settima edizione. Mettiamoci in contatto con i vari DAL BELLO, MATTIELLI o TUZZI di Foligno. E ora le critiche (non sono finite!).

Ritengo che con lo spostamento del TM a Udine, tale club abbia perso la sua centralità e ci sia stato un processo di involuzione evidenziato dalla vera e propria emorragia di soci. Non ci sono nuove proposte, nessuna notizia di attività puramente inerente ai wargames. Scusami, ma così non funziona. Stai collaborando alla fine del TM e non hai dato quella nuova ventata di cui aveva bisogno.

Insomma cerchiamo di muoverci oppure passa la mano. Spero che le mie precisazioni non ti offendano, ma ti spronino a migliorare la situazione attuale.

Devo dire che iniziando a leggerla mi era sembrata una lettera abbastanza normale, poi man mano che la lettura procedeva sono rimasto sempre più stupito ed amareggiato (non per questo offeso).

Amareggiato soprattutto perchè forse l'autore non ha compreso appieno il senso dell'editoriale che cita; in quanto le cosiddette "lodi" espresse sulle carte da tressette sono espresse in senso metaforico, e viste attraverso gli occhi delle ultime generazioni, come peraltro citato nell'articolo, mentre la spruzzatina di materiale organico (m.....) sui giochi di simulazione deve vedersi come sopra; e comunque la citazione sulle carte Eagle è, e rimane una mia esperienza personale, che non ho nessuna difficoltà a considerare moderatamente positiva, anche se fondamentalmente io rimango un giocatore di wargame, con tanto di mappa e pedine per contorno. Del resto, se al giorno d'oggi non si è più liberi di poter esprimere un'opinione, rimane ben poco.

Quindi, prima di gettare la croce

addosso ad una persona, per difendere una determinata categoria, a cui peraltro anch'io mi sento di appartenere, ho invitato, l'autore, a leggere e ad interpretare nel dovuto modo quanto scritto.

Riguardo al fatto che il bollettino sia privo di iniziative o comunque non riporti determinati avvenimenti, si può anche concordare in tale affermazione. Ed allora c'è da chiedersi perchè si è arrivati a questa situazione. E il perchè, a mio modo di vedere, è molto semplice: un'associazione, come dice la parola stessa, è costituita da più persone; persone che, ognuna con le proprie capacità ed i propri interessi, ma soprattutto con la propria disponibilità di tempo e voglia di fare, dovrebbero contribuire alla vita di questa organizzazione. E non sperare nello "scemo" di turno, che tiri la carretta fino a quando questa va avanti; ed ecco allora che è molto facile sparare a zero, se fino ad ora ben pochi hanno dato una mano con l'intenzione di migliorare lo stato di fatto. Del resto, non si può neanche accusare, di non averla chiesta questa mano, ed a più riprese anche. Ma purtroppo tale invocazione è rimasta come un sasso lanciato in mezzo al mare.

Daltronde l'attuale situazione del TM è lo specchio che riflette l'odierna composizione dell'associazione.

Quanto detto fino ad ora, non vuol essere una difesa a spada tratta del mio operato, anche perchè essendo una persona umana non mi sento immune da errori, ed avendone fatti in passato sono sempre stato pronto a riconoscerli, anche pubblicamente. Forse, come si cita nella lettera, il passaggio della Segreteria così a NORD-EST è stato troppo decentrato, ma se così non fosse stato il TM sarebbe defunto 2 anni or sono, o forse no, chi può dirlo.

Infine, è da citare, che alla conclusione di questo periodo di

"gestione" della Segreteria, mi risulta comprensibilissimo pienamente l'ultimo periodo da Segretario di Bruno, perché solamente quando sei dentro l'ingranaggio delle varie classifiche, articoli, fotocopie, giochi da pubblicare, buste da spedire, ecc... ci si può rendere conto di tutto il tempo che bisogna dedicargli, e forse solamente pochi riescono a comprendere ciò; dato che, nella maggior parte dei casi, avendo una famiglia, questa è molto più importante se raffrontata con il nostro hobby.

Detto ciò concludo che se quanto fatto fino ad ora non soddisfa più di qualche persona, e magari solamente una di queste ritiene di poterlo migliorare, io mi rendo disponibile fin d'ora a cedere la mano a chiunque si voglia offrire, dato che non mi preme in maniera assoluta il restare attaccato a questa sedia; altrimenti l'alternativa è: non solo critiche, ma fatti concreti da parte di chi queste critiche vuole continuare a farle.

Scusate la lunga dissertazione, ma quest'osso dalla gola volevo sputarlo fuori, sperando di non aver centrato qualche inconsapevole, ma solamente quelli che questo osso lo aspettavano, e che stavano all'erta per cercare di scansarlo. Quanto detto fino ad ora è, più o meno fedelmente, il succo della mia lettera di risposta, che ho voluto riproporre in questo editoriale, con lo scopo di voler chiarire le cose con quelle persone che da me si aspettano un miracolo (non sono Dio!)

Passando alla seconda lettera, e qui il nome lo possiamo fare (papà Pietro CREMONA) - sperando che mi perdoni il "papà" - già da parecchio tempo mi sollecita per indirizzare il TM su un certo binario ovverosia: Federgiochi.

Devo ammettere che inizialmente la proposta mi sembrava alquanto terrorizzante, facendomi porre la domanda di: che ne sarà del TM se ci associamo con Federgiochi? Ed ogni

scusa era buona per tergiversare nei confronti di Pietro, continuando a chiedergli via lettera ulteriori chiarimenti e delucidazioni, con la paura appunto di veder franare il proprio orticello.

Ora però non posso tirargliela più a lungo, e visto quanto ribadito ulteriormente sempre in questo editoriale, passo la palla a voi, chiedendovi appunto una eventuale decisione di massima se confluire in Federgiochi o meno, rispondendo al breve questionario che troverete nelle pagine successive.

E' ovvio che è una decisione che deve essere pensata e ripensata varie volte prima di essere presa, e quindi nessuno vi chiede una risposta definitiva in merito; quindi la risposta che fomirete servirà unicamente come sondaggio generale per verificare gli umori della "piazza", e per saper come muoversi in futuro a seguito di queste indicazioni, acquisendo da Federgiochi pregi e vantaggi che comporterebbe tale confluenza di TM, salvo poi verificare ulteriormente la vostra volontà sottoponendovi anticipatamente le condizioni, ed eventuali conseguenze.

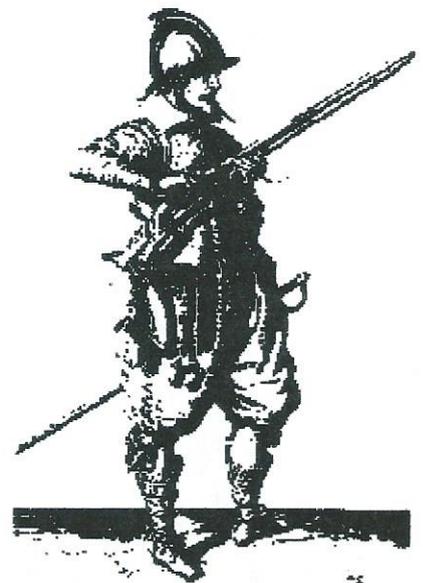
Per i pochi che magari non sapessero che cos'è Federgiochi - *riporto testualmente dalla lettera di Pietro* - Federgiochi è una federazione di associazioni che cerca di coordinare le iniziative, in primis decidendo luogo e cadenza delle Conventions.

**Umberto PICCOLI**

## LA GUERRA DEI TRENT'ANNI

Tra il 1618 e il 1648 l'Europa fu sconvolta da una guerra particolar-

mente violenta e sanguinosa che ebbe all'inizio una connotazione di scontro religioso, ma successivamente di scontro per l'egemonia sul continente. Gli eventi che la contraddistinguono furono particolarmente complessi e determinarono mutamenti sostanziali negli equilibri politici e religiosi in Europa, come pure sull'arte della guerra, sulla tecnica, sulla demografia.



I primi scontri si ebbero in Boemia, ma ben presto il conflitto si estese in tutta l'Europa centrale, in Francia, in Italia, in Polonia e in Ungheria: in questa guerra infatti confluirono le tensioni tra stati cattolici e protestanti, tra rappresentanti degli stati territoriali e principi, tra città imperiali e Imperatore, tra Asburgo e Francia. La pace di Westfalia (1648) sancì definitivamente la coesistenza delle diverse anime del Cristianesimo, la frantumazione della Germania in una Confederazione di stati e l'ascesa di nuove potenze europee: Francia, Svezia e Paesi Bassi.

### BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Per chi vuole approfondire la conoscenza su questo cruciale periodo

# OVERLORD

della storia europea, le più importanti monografie in italiano sull'argomento sono:

C.V. Wedgwood, "LA GUERRA DEI TRENT'ANNI", Mondadori (*Oscar storia* 21), 1991, pp. 550

J.V. Polisensky, "GUERRA DEI TRENT'ANNI. DA UN CONFLITTO LOCALE AD UNA GUERRA EUROPEA NELLA PRIMA METÀ DEL 600", *Einuadi* (*Piccola biblioteca Einuadi* 432), 1982, pp. 374

F. Gui, "GESUITI E LA RIVOLUZIONE BOEMA. ALLE ORIGINI DELLE GUERRA DEI TRENT'ANNI", *Angeli*, 1990, pp. 440



## I WARGAMES

Come per tutti i conflitti pre-Napoleonici, questo periodo è stato piuttosto emarginato dal campo delle simulazioni, non tanto perché comporta un lavoro di documentazione storica non facile per il disegnatore, ma semplicemente perché si pone al di fuori dei classici binari dei gusti dei giocatori (concentrati sulle guerre mondiali e napoleoniche) che spesso per pigrizia mentale non osano affrontare giochi in cui non compaiono carri armati, Panzerdivisionen, fanterie motorizzate, Giovane e Vecchia Guardia, Rommel o Montgomery, Massena o Wellington.

La "Iudografia" (neologismo?)

sull'argomento è perciò scarsa (anche se relativamente ricca per un soggetto pre-ottocentesco): i wargame in scatola specifici ancora in commercio sono solo 2 (e solo a livello tattico), a cui si aggiungono alcuni giochi in rivista. Eccone l'elenco il più possibile esauriente:

MUSKET & PIKE, *SPI*, 1973  
Buuhh !?

THIRTY YEARS WAR QUAD, *SPI*, 1976

È forse il più celebre gioco su questo argomento: contiene Nordlingen, Lützen, Rocroi, Freiburg (provate a vincere qui con i Francesi se ci riuscite!). Recentemente è stato ristampato dalla Decision Games. Gioco a livello gran-tattico di grande semplicità e giocabilità: le ZOC sono flessibili per il movimento e le artiglierie fisse possono essere catturate; del resto sequenza di gioco classica. Senz'altro divertente.

BREITENFELD, *Strategy & Tactics* #55, *SPI*, 1976

Usa lo stesso sistema del quadrigame "Thirty Years War". Molto bilanciato e grande possibilità di manovra. Ovviamente introvabile.

THE THIRTY YEARS WAR, *Q-Games*, 1980

Non ho alcuna notizia a riguardo: ma è veramente esistito?

WITH FIRE AND SWORD, *Simulations Canada*, 1983

Gioco strategico. E chi l'ha visto?

HOLY ROMAN EMPIRE, *Wargamer* #33, *3W*, 1984

Simulazione strategica del conflitto a livello militare ma soprattutto diplomatico. Ogni stato della Germania è rappresentato da una carta (raffigurante lo stemma) che può essere acquistata all'asta, ceduta, scambiata, ... o conquistata con le armi. Oltre alle carte, molto raffinata è

la mappa, in aree, decorata con le insegne araldiche dei ducati e principati in cui era suddiviso il Sacro Romano Impero. Di fondamentale importanza sono la confessione religiosa degli stati e gli Elettorati che consentono di avere un voto nella Dieta imperiale; in questa sede è possibile emanare l'Editto di restituzione, o indire il bando degli stranieri dal territorio dell'Impero o eleggere un nuovo Imperatore. Insomma, più che con la forza delle armi, qui vince chi riesce a stipulare le alleanze più convenienti e approfittare delle occasioni che si profilano.



LION OF THE NORTH, *GMT*, 1993

Il famoso sistema di SPQR viene adattato al 1600 per simulare le due più significative battaglie del "Leone del Nord" (Gustavo Adolfo re di Svezia): Breitenfeld, che ha visto trionfare la superiorità tattica dell'esercito svedese, e Lützen, scontro in cui il glorioso re perse la vita. Il sistema, che riprende alcuni concetti del wargame tridimensionale, ben riproduce le tattiche di questo periodo: le formazioni del tercio spagnolo, il ruolo delle cavallerie leggere, la limitata efficacia delle armi da fuoco.

THIRTY YEARS WAR QUAD, *Decision Games*, 1995

È la ristampa del celebre quadrigame della SPI (vedasi sopra): contiene Nordlingen, Lützen, Rocroi e la Montagna Bianca (la battaglia che ha aperto la guerra: anche qui, il bilanciamento delle forze non è proprio perfetto). Le pedine sono senz'altro piacevoli, ma le mappe sono semplicemente insignificanti: avrebbero ottenuto un risultato migliore se si fossero limitati a ristampare quelle vecchie!

EUROPA UNIVERSALIS (scenario #12), *Azure Wish*, 1995

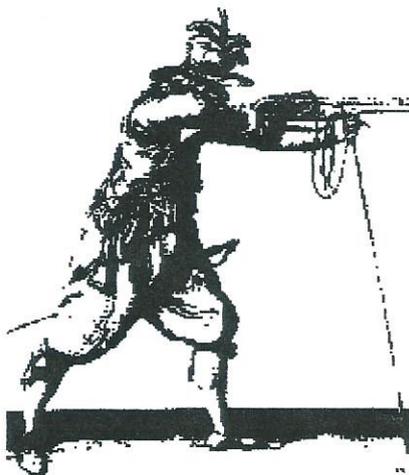
In questo ottimo gioco strategico che copre la storia non solo europea dal 1492 al 1792, la Guerra dei Trent'anni viene simulata in uno scenario a livello militare, economico, diplomatico, ecc., ecc. Per i cultori del periodo, questo wargame è un pietra miliare, nonostante implichi un certo impegno nel tener conto di tutte gli elementi considerati da questo sistema. Niente è trascurato: il livello tecnologico, la stabilità politica, il commercio e la dinamica dei prezzi, la logistica, la colonizzazione, le tasse, oltre che le operazioni militari e diplomatiche. Il lavoro di documentazione svolto dal disegnatore è stato semplicemente titanico!

30 YEARS WAR, *Strategy & Tactics* #173, *DG*, 1995

A mio avviso, uno dei migliori wargame tra gli ultimi numeri di questa rivista. Simulazione a livello strategico (l'intera Europa) con fasi diplomatiche, economiche e innumerevoli eventi casuali che danno un po' più di imprevedibilità e realismo al gioco. Mentre le pedine sono di buona qualità, alquanto discutibile è la mappa (piuttosto stilizzata). Le truppe sono forse troppo poco differenziate (fanteria spagnola o protestante hanno le stesse potenzialità di combatti-

mento) ed un po' semplicistico è far condurre Spagna e Asburgo da un unico giocatore (d'altronde sono limiti normali per un gioco in rivista). Tuttavia è un wargame originale, molto ricco e di grandi possibilità strategiche (...basta trovare qualcuno con cui giocarlo!). Esiste una variante per espandere la mappa anche nel Medio Oriente, consentendo di simulare gli scontri tra Turchi e Persiani nel XVII secolo. In uno dei prossimi numeri di "Overlord" conto di pubblicare regole opzionali e modifiche.

Con questo stesso sistema sono inoltre apparsi su *Strategy & Tactics*, "100 Years War" (#177) e prossimamente "Byzantium".



LAS DUNAS & MONTJUIC, *Alea* #25, *Ludopress*, 1996

Si tratta di 2 giochi con pedine da montare apparsi su un recente numero di questa rivista spagnola. Usa lo stesso sistema del quadrigame "Thirty Years War". Non sono propriamente battaglie della Guerra dei Trent'anni: la prima è la battaglia delle Dune (1658); la seconda vede di fronte truppe spagnole e indipendentisti catalani (1641). [Ringrazio a riguardo Pietro Cremona per l'informazione fornita].

Rocroi 1643, *Vae Victis* #11, *Histoire*

& *Collections*, 1996

Anche la prestigiosa rivista francese ha dedicato un suo gioco ad una battaglia della Guerra dei Trent'anni: si tratta di Rocroi, una delle ultimi scontri del conflitto (ovviamente vinta dai Francesi!). La veste grafica è come sempre superba. Vengono ripresi alcuni elementi dei giochi della GMT ("Three Days of Gettysburg" e soprattutto "Glory"), in particolare l'attivazione casuale dei corpi mediante pescaggio di segnalini che rende aleatoria la sequenza dei giocatori. Come quasi tutti i giochi inclusi in questa rivista, l'eccessiva semplificazione del sistema e le dimensioni limitate della mappa ne fanno un simulazione con ridotte scelte strategiche.

Dopo aver condotto la truppe napoleoniche ad Austerlitz e i corpi corazzati nazisti sul fronte russo, perché non provare a comandare l'esercito imperiale nella Germania del 600?

Pierluigi PELLIZZER



AGE OF RENAISSANCE  
(Avalon Hill)

La pubblicazione di un grande gioco di società storico della Avalon Hill è sempre un avvenimento, e Age of Renaissance è, senza alcun dubbio una delle migliori pubblicazioni di quest'anno. Sostenuto da una grafica assolutamente splendida, questo gioco tratta un tema molto attraente, la fine del Medio Evo e l'avvento della civilizzazione europea.

# OVERLORD



Si posiziona nella linea dei giochi di società storici dell'Avalon Hill, come Civilization o Conquest of the New World, e propone ai giocatori di prendersi carico, non dei destini dei regni dell'epoca, ma bensì delle grandi

casate finanziarie e commerciali, su un periodo approssimativo di mille anni, dall'impero di Carlo magno al XVII secolo. Difatti il gioco si basa quasi integralmente su determinati meccanismi economici, e l'aspetto militare è estremamente limitato.

Alla maniera classica, i giocatori prendono il controllo di determinate zone geografiche, le province. Questo controllo rappresenta un dominio economico che procura dei guadagni

In questo modo i giocatori possono investire i loro guadagni ottenendo delle grandi avanzate di civilizzazione (tipografie, viaggi trans oceanici, cattedrali, ecc...), in modo da ottenere dei vantaggi economici. Ma i rischi di un espansione mal condotta, sono rappresentati da un indice di miseria, che raggruppa l'insoddisfazione popolare e l'emergenza dei nuovi modelli politici.

Infine, i giocatori dispongono di varie carte degli eventi, che consentono di infliggere qualche catastrofe agli avversari (guerre civili, peste, ecc...).

Gioco in inglese assai complesso, giocabile da tre a sei giocatori.

## SAGUNTO (Simtac)

Attorno alla città di Sagunto, l'armata francese d'Aragon, comandata dal Maresciallo Suchet, dovette fronteggiare, il 25 ottobre 1811, l'armata spagnola del Generale Blake, doppiamente superiore come numero. Il risultato della giornata fu una brillante vittoria francese, che mise in rotta gli spagnoli, e la capitolazione della città all'indomani.

Il livello grafico e la qualità dei componenti di Sagunto è valida. Le pedine riprendono il sistema della Clash of Arms, le regole sono ben presentate, con dei buoni esempi grafici, e solamente la mappa di gioco presenta alcune lacune.

<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 Piccoli U.	141	8	0	0	0
3 Foggetti M.	138	9	0	0	0
4 Cafaro B.	134	8	0	0	0
5 Cesaro M.	128	5	0	0	0
6 Cowles W.M.	120	2	0	0	0
6 Cuoghi S.	120	18	1	0	0
8 Guglielmo M.	119	2	0	0	0
9 Liguori M.	118	4	0	0	0
10 Tropiano A.	114	40	0	0	0
11 Cottafavi M.	113	1	0	0	0
11 Tesei M.	113	14	0	1	0
13 Pentassuglia V.	112	1	1	0	0
14 Giaroni E.	111	13	2	0	0
15 Ercolano G.	110	1	0	0	0
15 Lucchese A.	110	6	0	0	0
17 Usanza G.	108	17	0	0	0
18 Cremona P.	107	21	0	0	0
19 Fatighenti S.	104	1	0	0	0
19 Gambacurta S.	104	2	0	0	0
21 Ferro G.	103	16	0	0	0
22 Artioli P.	100	2	0	0	0
23 La Macchia C.	99	23	0	2	0
23 Savi A.	99	3	0	0	0
25 Quitadamo N.	91	3	0	0	0
26 Romani R.	90	1	0	0	0
26 Tombesi S.	90	1	0	0	0
28 Pagliari F.	79	6	0	0	0
29 Larini F.	78	5	0	1	0
30 Caputo P.	77	3	0	0	0
31 Filippic L.	76	3	0	0	0
32 Maccioni G.	65	4	0	0	0
33 Negrelli M.	43	10	0	0	0

# OVERLORD

Gioco in francese assai complesso, composto da 648 pedine ed una mappa. Una pedina rappresenta un reggimento o un battaglione; un esagono corrisponde a 120 metri.

## REINFORCE THE RIGHT (Strategy & Tactics #180)

Un gioco che ricopre, come periodo, l'inizio della 1<sup>a</sup> guerra mondiale, sul fronte occidentale. Il sistema di gioco è particolarmente

semplice e classico, anche se entrambi i giocatori dispongono di una doppia fase movimento e combattimento. Solamente la scelta delle opzioni strategiche d'inizio partita ed una tabella degli eventi casuali, possono determinare una certa varietà nel gioco.

Si può aggiungere che finalmente la DG è riuscita a sfomare un "giochino" semplice, con poche pagine di regole, ma soprattutto quasi privo di errata, visto che gli unici errori sono

quelli riguardanti gli esagoni di piazzamento iniziale di alcune unità; problema facilmente risolvibile attraverso il nome delle città corrispondenti (alleluja).

## LANDSHIPS (Clash of Arms)

Guerra statica, guerra terribile dove gli uomini sono inutilmente sacrificati in assalti futili. I combattimenti della 1<sup>a</sup> guerra mondiale

### QUESTIONARIO

- Hai mai sentito parlare di Federgiochi? SI  NO
- Se sì, sai che cos'è e che scopi si prefigge? NO
- In linea di massima saresti favorevole ad un "travaso" di TM in Federgiochi? SI  NO
- Se sì o no, perché? NO PROLONGO LA AFFILIAZIONE O TITOLO IN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CHE SERVA DA TITOLINO AD ENTRAMBI
- In che termini e perché, ti ritieni soddisfatto o insoddisfatto dell'attuale gestione della Segreteria del TM? VEDI MIA LETTERA!!
- Secondo te, cosa bisognerebbe aggiungere, togliere o comunque modificare all'attuale struttura del bollettino? NON HO MAI AFFRONTATO IN MANIERA DIRETTA L'ORGANIZZAZIONE DI UN QUALSIASI BOLLETTINO, FORSE UNA SORTA DI CATALOGO ALCUNE PAGINE SAREBBE ILLUSTRATIVO, COME UNA PAGINETTA DEDICATA ALCUNE ERRATA.
- Vedresti favorevolmente o sfavorevolmente una eventuale modifica strutturale di TM, con conseguente sua trasformazione in un torneo che coinvolga più persone a livello europeo? FAVOREVOLE
- Se favorevole o no, perché? L'ALLARGAMENTO DEI GIOCATORI POTREBBE DARE UN VIGOROSO RILANCIO AL TM

L'invito è chiaramente a che tutti, o quasi, rispondano alle domande (magari anche in forma anonima, in modo da dare libero sfogo ai loro pensieri), al fine di compiere una ricognizione generale sugli argomenti presentati.

Grazie

# OVERLORD

## CLASSIFICA GENERALE

appaiono ben poco esaltanti, e soprattutto senza grande interesse per una simulazione tattica. Partire all'assalto di una linea di trincee protetta da barriere e difesa da vari nidi di mitragliatrici, non è certamente un

esercizio facile e riposante per l'attaccante.

Landships è un sistema completo per la 1<sup>a</sup> guerra mondiale, come ASL lo è per la 2<sup>a</sup>. Il gioco comprende otto mappe compatibili tra di loro, disegnate con toni di colore molto tenui e che rappresentano i luoghi tipici dove si combattè all'epoca. Il gioco propone una ventina di scenari, che consentono di esaminare a fondo le possibilità del sistema e di rappresentare tutte le situazioni dei vari fronti.

Le pedine riportano tutti i tipi di truppe e materiali che hanno combattuto nel corso di quel periodo: fanteria, gruppi di mitragliatrici, cavalleria, armi anticarro, cannoni, carri, ecc...

Le regole sono relativamente chiare e semplici per un gioco tattico; siamo molto lontani dall'estrema complessità e dal grado di precisione ottenuti in ASL.

Gioco in inglese di media complessità. Scala di gioco: tattica; una pedina rappresenta una sezione, un veicolo o un cannone, un esagono misura 100 metri ed un turno 5 minuti.

<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.	178	30	1	0	0	0
3 Quitadamo N.	166	43	0	0	0	0
4 Cuoghi S.	162	257	1	0	0	1
5 Foggetti M.	159	25	3	0	0	0
6 Cossettini S.	156	32	0	0	0	0
7 Piccoli U.	153	13	0	0	0	0
8 Cafaro B.	150	36	0	0	0	0
9 Cremona P.	141	103	0	0	0	0
9 Usanza G.	141	28	0	0	0	0
11 Cowles M.	140	7	0	0	0	0
12 Ercolano G.	135	17	2	0	0	0
13 Liguori M.	133	13	0	0	0	0
14 Gambacurta S.	132	18	0	0	0	0
15 Artioli P.	130	31	0	0	0	0
15 Cottafavi E.	130	26	0	0	0	0
15 Pentassuglia V.	130	10	3	1	0	1
18 Giaroni E.	129	111	2	0	0	2
19 Ferro G.	128	64	0	0	0	0
20 Lucchese A.	126	16	0	0	0	0
21 Guglielmo M.	123	5	0	0	0	0
22 Tesei M.	118	15	0	1	0	1
23 Fatighenti S.	109	2	0	0	0	0
24 Tropiano A.	107	40	0	0	0	0
25 Filipic L.	106	13	0	0	0	0
26 La Macchia C.	103	52	0	2	1	2
27 Bomba C.	101	21	0	0	0	0
28 Larini F.	100	7	0	1	0	1
29 Fattori A.	94	1	0	0	0	0
30 Cossutta E.	93	10	2	2	0	0
31 Fiordi A.	91	12	0	0	0	0
32 Cernecca M.	90	1	0	1	0	0
32 Tertizzo P.	90	4	0	0	0	0
34 Maccioni G.	84	13	0	0	0	0
35 Savi A.	82	6	0	0	1	0
36 De Rosa E.	81	4	0	3	0	0
36 Tombesi S.	81	2	0	0	0	0
38 Caputo P.	78	3	0	0	0	0
39 Pagliari F.	77	6	0	0	0	0
40 Romani R.	68	13	0	0	0	0
41 Negrelli M.	57	10	0	0	0	0

## III° TROFEO CITTADINO "CAESAR"

### III° TROFEO CITTADINO "CAESAR" SENATUS BELLOLUDICUS QUE LATINORUM

Estratto dal regolamento e dal calendario:

Al torneo Caesar 1996/97 partecipano 10 giocatori che si affronteranno in due fasi, una eliminatoria con due gironi da 5 giocatori ed una finale a scontri diretti.

I giochi scelti secondo una serie di

criteri sono:

- ◆ Wooden Ships and Iron Men
- ◆ Ardennes (scenario n° 1)
- ◆ La serie sulla guerra civile americana della Gamers
- ◆ Waterloo (GMT)
- ◆ Typhoon (GMT) scenario n° 4

Per ogni partita da disputarsi i giocatori decideranno il gioco su cui affrontarsi secondo le seguenti modalità:

- ◆ per accordo;
- ◆ per sorteggio fra i tre restanti giochi dopo che ciascun giocatore avrà scartato dalla lista uno dei 5 giochi.

L'individuazione del gioco deve avvenire con almeno un mese di anticipo rispetto al termine ultimo della disputa delle partite, per consentire ad ogni giocatore di potersi preparare adeguatamente.

## 1° GIRONE

Mauro FAINA

Giuseppe SCARICA

Adriano GASBARRONI

Mauro GASBARRONI

Vincenzo D'ONOFRIO

## 2° GIRONE

Antonio CAMMAROTO

Stefano PENNACCHIO

Paolo CIARLO

Stefano CUCCURULLO

Orazio GIOACCHINI

## PARTITE DISPUTATE

### E CLASSIFICHE

Gasbarroni M. batte Faina a Waterloo

Scarica batte Gasbarroni A. ad Ardennes

Pennacchio batte Cammaroto a Waterloo

Cuccurullo batte Ciarlo ad Ardennes

Gasbarroni A. batte Gasbarroni M. a Typhoon

Faina batte D'Onofrio ad Ardennes

Cammaroto e Gioacchini non disputano la partita e vengono penalizzati di un punto

Pennacchio e Cuccurullo non disputano la partita e vengono penalizzati di un punto

Faina batte Gasbarroni A a Typhoon

Le restanti partite del terzo turno stanno per concludersi

Semifinali fra i due migliori giocatori dei due gironi e incontri incrociati per stabilire le posizioni dal quinto al settimo posto.

L'ultimo classificato si aggiudicherà il trofeo itinerante "il soldatino di legno".

**Mauro FAINA**

## CLASSIFICA 1° GIRONE

	P	G	V	N	P
Faina	6	3	2	-	1
Scarica	3	1	1	-	-
Gasbarroni M.	3	2	1	-	1
Gasbarroni A.	3	3	1	-	2
D'Onofrio	-	1	-	-	1

## CLASSIFICA 2° GIRONE

	P	G	V	N	P
Pennacchio	2	2	1	-	1 1 punto di penal.
Cuccurullo	2	2	1	-	1 c.s.
Ciarlo	-	1	-	-	1
Gioacchini	-1	1	-	-	1 1 punto di penal.
Cammaroto	-1	2	-	-	2 c.s.

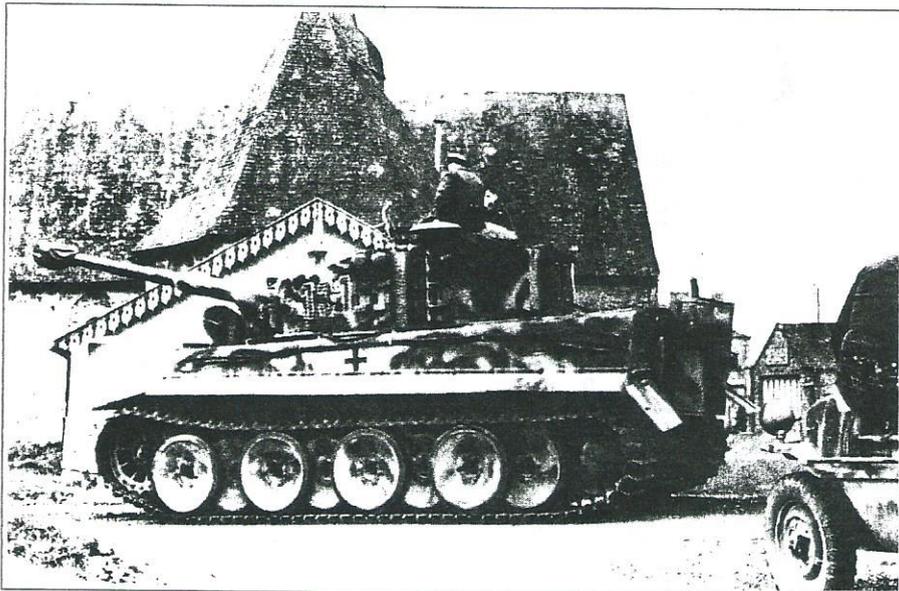


Al comando di Versailles, si sa benissimo che Bradley e Patton hanno minacciato una rivolta e di dimettersi se per caso si decidesse per un'offensiva unica guidata dai britannici, per cui, dopo un tentativo di affiancare ad Eisenhower un vice, nella persona del generale e

feldmaresciallo Alexander, il piano viene accettato.

L'industria tedesca allo stremo. In compenso, la Wehrmacht sta davvero agonizzando. La Battaglia delle Ardenne le ha tolto le ultime riserve disponibili, senza un risultato apprezzabile. Hitler spera che ci vogliano almeno due mesi prima che gli alleati possano riprendersi, e che la loro nuova offensiva non debutterà altro che a marzo inoltrato. Terrorizzato, come tutti i tedeschi, dal sinistro pericolo che si avvicina all'Oder, a gennaio del 1945 sposta metà delle Panzer ancora efficienti dal

# OVERLORD



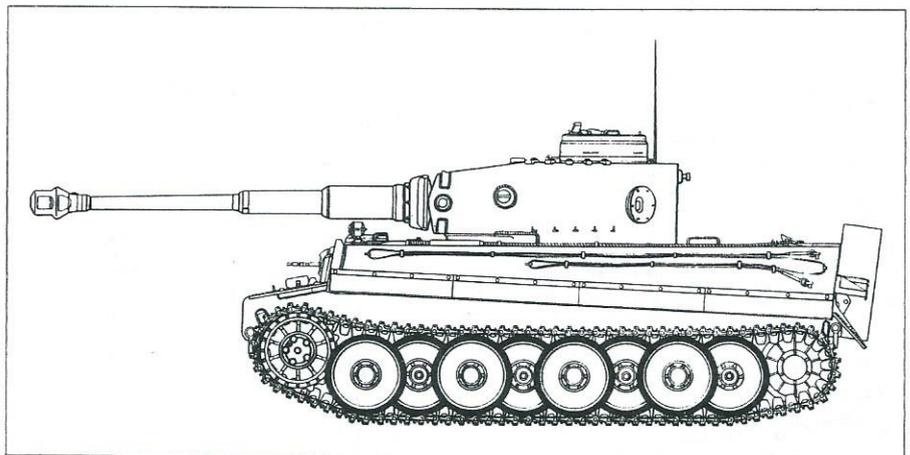
fronte ovest a quello est, e dà ordini perentori che l'intera produzione di mezzi venga dirottata a sostenere il fronte russo. La misura è così drastica che in febbraio raggiungono le unità all'est 1675 carri e cannoni d'assalto, contro soltanto 67 destinati all'ovest. Ma anche questo ripiego è soltanto apparente, poiché i grandi bombardamenti impediscono, di fatto, quei celeri spostamenti di mezzi ed uomini che hanno fin qui consentito all'O.K.W. di far fruttare al meglio le sue scarse riserve. Il rifornimento di munizioni e benzina subisce lunghe interruzioni, e gli spostamenti possono avvenire ormai soltanto di notte. La produzione dei minerali essenziali comincia a tendere a zero; quella carbonifera della Ruhr, cade nel febbraio 1945 ad un quinto di quanto era nell'estate precedente, ma solo una infima parte del prodotto riesce ad arrivare alle industrie, che ne hanno un disperato bisogno. La produzione di armi e munizioni è ancora la metà del 1944, ma soltanto grazie all'utilizzazione di parti già assemblate nell'anno precedente, e scartate per questa o quella ragione.

I caccia a reazione, le nuove e straordinarie macchine che tanto

preoccupano gli alleati, volano davvero nel cielo dei fronti di battaglia, ma chi ha in mano le cifre, sa benissimo che non c'è speranza. Il Me 262 è un apparecchio eccezionale, ma in febbraio se ne producono soltanto 283 unità, e non c'è modo, con una produzione così scarsa, di arrestare la pioggia di fuoco che devasta la Germania. Il 3 febbraio, 1000 quadrimotori alleati sorvolano Berlino, infliggendo 25.000 perdite alla popolazione civile. Il 13 febbraio, tra le 22,09 e le 22,35 mille quadrimotori britannici bombardano Dresda, superaffollata di profughi. La loro opera viene proseguita nelle due sere

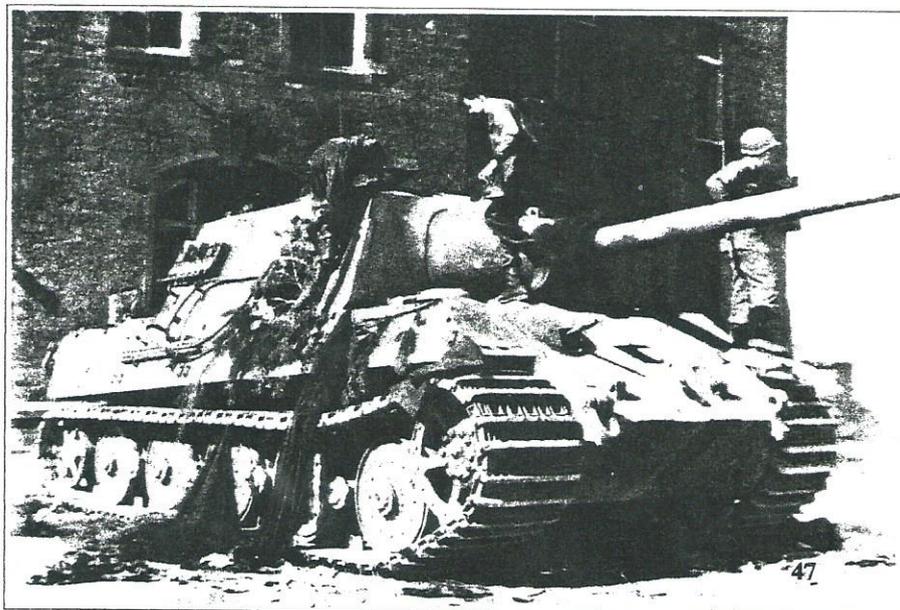
successive dagli americani, col risultato spaventevole di 250.000 vittime, più del doppio di quelle che provocherà, cinque mesi più tardi, la bomba di Hiroshima. Una settimana dopo Dresda, inizia l'Operazione Clarion, già prevista per l'autunno precedente, ma poi rimandata per effetto dell'insuccesso di Arnhem. Con uno sforzo organizzativo colossale, gli alleati mandano in aria, contemporaneamente o quasi, i 9000 apparecchi efficienti delle loro 4 flotte aeree, col compito non solo di colpire tutte le ferrovie, le strade, i nodi di comunicazione, le piccole città, i paesi e persino le fattorie isolate della Germania, ma anche di terrorizzare la popolazione civile, in ogni più riposto angolo del Paese, in modo da indurre il fronte interno ad una rapida capitolazione. L'intera Germania va in fiamme, ma non soltanto essa: bombe cadono per errore anche sulla svizzera Sciaffusa, e persino su Basilea e Zurigo, scambiate per Friburgo dai piloti dei B-24 americani.

Il 26 febbraio 1945, è la volta del quarantesimo attacco in forze su Berlino, che si trova al suo 400° attacco aereo dall'inizio della guerra. Sulla disgraziata città si avvicendano 1112 bombardieri inglesi ed americani con una pioggia di bombe pressoché ininterrotta per tre ore. Il 18 marzo i bombardieri salgono a 1800, scortati



da quattordici gruppi caccia P-51, e la Luftwaffe ingaggia con essi la sua ultima battaglia: mentre la contraerea abbatte 16 bombardieri, i gruppi caccia di Galland, montati sui Me 262, riescono a buttar giù 55 quadrimotori e 5 caccia tra inglesi ed americani. Ma è il canto del cigno: il 6 aprile, il maresciallo Arthur Travers Harris, colui che ha voluto i grandi bombardamenti sulla Germania con tenacia e ostinazione, ritenendoli il mezzo più adatto per vincere a basso costo una guerra, comunica trionfante "Jockey ha dissellato", intendendo dire che non esiste più in Germania un obiettivo che valga la pena di essere bombardato. Il Reich, in effetti è un cumulo di macerie, ma non soltanto materiali; la popolazione è oppressa da una cupa disperazione. Albert Speer, morto recentemente, ha descritto benissimo questa Götterdämmerung, questo Crepuscolo degli Dei, venato di pazzia e nel tempo stesso di uno spirito di sacrificio alimentato da inespressi sentimenti di colpa: un misto di disperazione e di fede cieca, s'impadronì della Nazione quando vide avvicinarsi il suo inesorabile destino: una paura paralizzante precedette l'agonia, ed afferrò quasi tutti nel suo incantesimo. In questo, erano insieme la puerile facilità con cui molti si aggrappavano al più tenue filo di speranza, ed il fatalismo e l'intontimento in cui la distruzione delle città, l'insonnia prolungata e la paura della morte trascinarono i più.

**Anversa sotto le telearmi.** Uno di questi fili di speranza sono, anche per Hitler, le bombe volanti che i servizi tecnici tedeschi hanno cominciato a lanciare sull'Inghilterra, e poi su Anversa, a partire dall'estate dell'anno precedente. Come è noto, i risultati sull'Inghilterra, molto deludenti rispetto allo sforzo industriale gigantesco richiesto dall'approntamento delle micidiali V1 e V2, furono ignorati dai tedeschi finché durò la guerra, poiché



gli inglesi avevano usato ogni cura per nascondere ai Servizi Informazione avversari non solo i punti di caduta delle bombe, ma anche gli effetti di ognuna di esse. Hitler, per questo, poté illudersi che la sua Rappresaglia portasse a qualche risultato di rilievo sul morale della popolazione britannica. Ma da Anversa, assoggettata all'attacco più massiccio, in vista di inutilizzare l'unico porto intatto a disposizione degli alleati, le notizie filtrarono subito o quasi, ed esse non furono affatto buone. Fino al marzo 1945, sulla disgraziata città vennero lanciate 5622 V1 e 1982 V2, che si disseminarono tra Belgio nordoccidentale ed Olanda sudoccidentale. Di queste 7604 armi, soltanto 242 avevano causato perdite alle forze alleate, o in uomini o in mezzi. E delle 5960 cadute entro un raggio di 12 chilometri dal centro di Anversa, solo 302 piombarono nel perimetro del porto, affondando una nave, danneggiandone 16 e mettendo fuori uso per tre settimane un bacino di carenaggio. In definitiva, chi ebbe a soffrire di più per questo modernissimo mezzo offensivo, fu la popolazione civile: morirono infatti 3470 belgi, contro 682 soldati alleati; per fare un

morto, c'erano volute - insomma - due bombe.

A gennaio 1945, per Hitler sono cadute anche le speranze di un dissidio che rompa l'unità tra gli alleati. Continuerà ad insistere su queste illusioni fino al momento della fine, per la verità con un notevole grado di perspicacia anticipatrice. Ma ha smesso di crederci veramente fin dal fallimento della sua offensiva nelle Ardenne. Da gennaio si verifica in lui una dissociazione psichica pericolosissima, che viene vista con terrore dai suoi più fidi: presagendo la fine, vuole che l'intera Germania perisca con lui, in una specie di sanguinoso olocausto collettivo. Dirama ordini pazzeschi di distruggere tutto, fabbriche, case, scuole, ospedali, musei, in modo tale che il nemico non trovi più un mattone né un uomo in piedi. Ma gli ordini sono talmente spaventosi, che molti trovano la forza di opporsi, o almeno di sabotarli, riuscendo a vanificarli quasi del tutto. In questa atmosfera di tregenda, la Wehrmacht attende impassibile, ma mortalmente stanca, un destino cui non intende sottrarsi.

*continua*

## DICHIARAZIONI DI VITTORIA PERVENUTE AL 26.04.1997

Vincente	Perdente	Data	Gioco	Postale
SAVI (parità)	LA MACCHIA (parità)	10.01.97	Eylau	no
COSSUTTA	CERNECCA	02.02.97	Afrika Korps	no
GIARONI	LA MACCHIA	03.02.97	NBL	A.022
GIARONI	LA MACCHIA	03.02.97	Napoleon at War	A.018
COSSUTTA	PENTASSUGLIA	19.02.97	White Death	no
ERCOLANO	DE ROSA	20.02.97	When Eagles Fight	no
PENTASSUGLIA	TESEI	04.03.97	Russian Campaign	A.023
ERCOLANO	DE ROSA	10.03.97	When Eagles Fight	no
PENTASSUGLIA	COSSUTTA	13.03.97	White Death	no
PENTASSUGLIA	COSSUTTA	27.03.97	Battle for Germany	no
CESARO	DE ROSA	31.03.97	Civil War	no
CUOGHI	LARINI	06.04.97	Panzer Leader	A.020

## NUOVE PARTITE POSTALI

N° Partita	Giocatori	Gioco	Data
A.037	GIARONI-LA MACCHIA	Squad Leader	10.03.97
A.038	GIARONI-LA MACCHIA	Napoleon at War	10.03.97
A.039	PENTASSUGLIA-TESEI	Russian Campaign	20.03.97
A.040	CUOGHI-LARINI	Panzer Leader	17.04.97

## PICCOLA PUBBLICITA'

Cercasi avversari postali per uno dei seguenti giochi: When Eagles Fight (Command n° 25) - 1914 Glory's End (Command n° 29) - Africa Orientale (S. & T. n° 128) - Bloody Keren (Wargamer n° 59) - Lion of Ethiopia (Command n° 4) - Giuseppe ERCOLANO, vico Cacace n° 12 - 80062 Meta (NA)

Ricerca avversari per partita, a squadre, tramite POSTA ELETTRONICA per il gioco "Roads to Gettysburg" (Avalon Hill) - per informazioni contattare: s.tombesi@fastnet.it

11