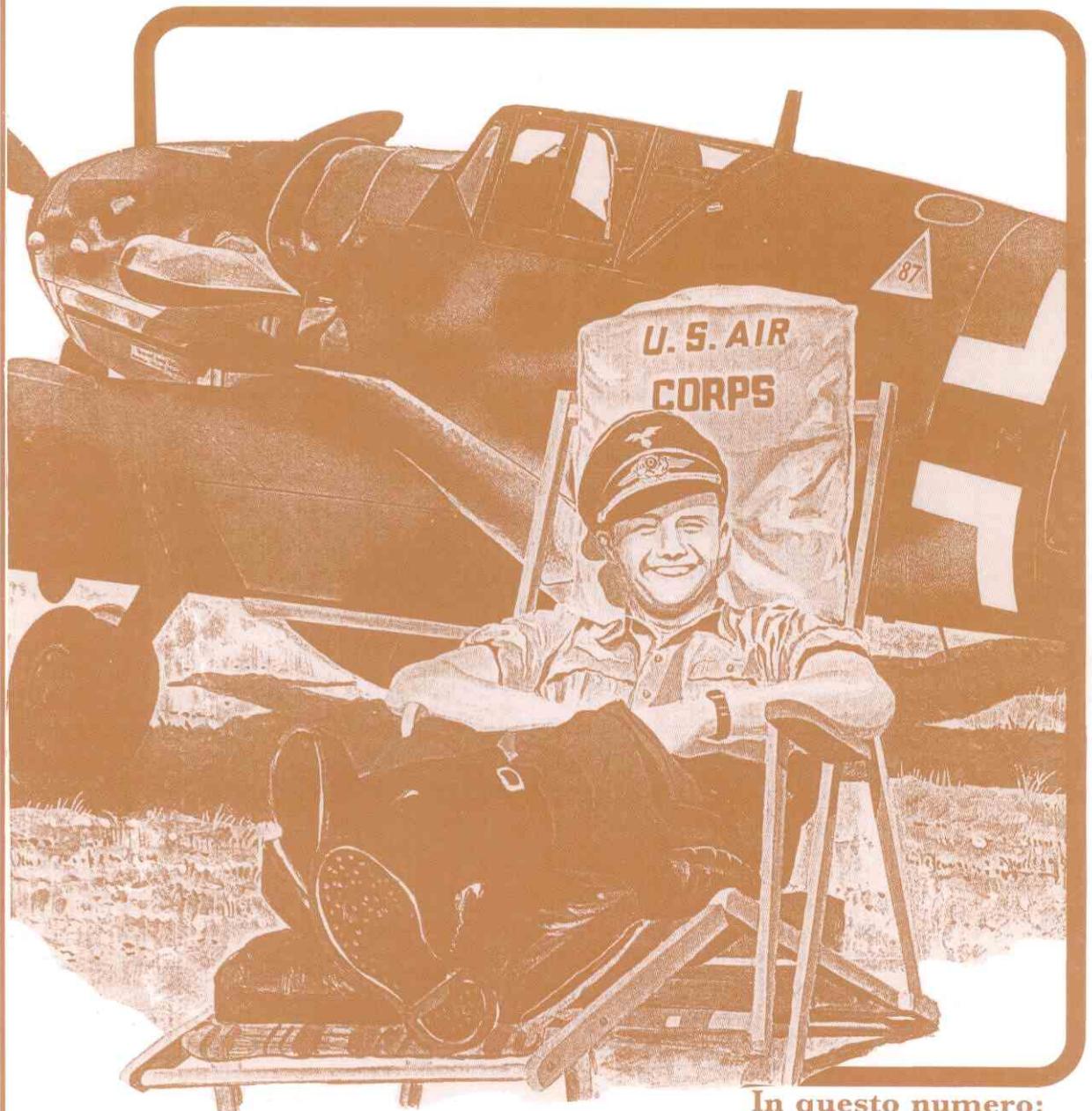


TRIMESTRALE DI:
 GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI SPORTIVI - BOARDGAME STORICI E
 FANTASTICI - GIOCHI TRIDIMENSIONALI - ARTICOLI STORICI - ANNUNCI



In questo numero:

9 SCENARI NUOVI PER "AIR FORCE"
 "LA CAMPAGNA DI GRECIA" SCENARIO CAMPAGNA PER A.S.L.
 "INTRODUZIONE AL GIOCO TRIDIMENSIONALE":
 "L'ESERCITO ROMANO" II^a PARTE

A CURA DELLE ASSOCIAZIONI:

AID-PBM CHALLENGE - AMICI DI CAMELOT -
 C.S.C.C. MARGHERA-CATENE - CIRCLE OF CHAOS -
 COORTE TIBERINA - KOPLUTS - LA PORTA D'ARGENTO
 TORNEO MASTER - WARRIORS SCLEDUM CLUB

I GIOCHI DEI GRANDI



di Verona

***PRENOTATE IL NUOVO CATALOGO
DISPONIBILE DA NOVEMBRE!***

Tutti gli interessati possono richiedere il depliant informativo scrivendo o telefonando a :

I GIOCHI DEI GRANDI

Via Cantore, 15/b - 37121 - Verona -
Tel. 045/8000319 - Fax 045/8011659

SIMULAZIONI

ANNO 1 - N° 4/1992

SOMMARIO

L'Esercito Romano
Dal sacco di Roma
alla
Vittoria di Vadimone

3

Il WarGame
Tridimensionale

9

"Ligny"
Variante per N.L.D.

18

Annunci

21

Ghouls

22

ASL
Scenario Campagna

24

Il Gobbo maledetto
Libro gioco

31

Scenario per Air Force

32

EDITORIALE

Si conclude con questo numero il primo anno di vita di "SIMULAZIONI".

La rivista ha ben sopportato le fasi di assestamento dovuti a problemi tecnici e si accinge ad avere una veste grafica definitiva ed una più regolare uscita.

Per il futuro di questa pubblicazione è importante, anzi indispensabile, il supporto di tutte le associazioni che vi collaborano e di quante altre vogliono aderire all'iniziativa.

In questi ultimi tempi abbiamo potuto constatare un "fiorire" di pubblicazioni amatoriali, che pur contenendo articoli molto interessanti non hanno il supporto di una veste grafica adeguata ed una valida diffusione sul territorio. A loro è rivolto il nostro invito: contattiamoci per costruire insieme una rivista valida su cui far convergere gli sforzi editoriali, ma che allo stesso tempo tuteli la personalità e l'autonomia di ogni Associazione. Ridurre gli sforzi del singo-

lo significa far rendere al massimo il lavoro che stiamo già facendo e creare spazi ad altre iniziative: già da qualche tempo abbiamo nei nostri archivi un gioco progettato da Giulio Usanza che utilizza il sistema di "Napoleon Last Battles" per ricreare su una mappa formato A3 la "Battaglia di Castiglione". Il gioco è testato e corredato di pedine e moduli per il gioco postale, molto valido per lo svolgimento di Tornei o gare lampo. Un altro gioco ideato da Andrea Angiolino, sulla "Battaglia di Zama" è in fase di play-testing, ed inoltre per gli amanti di "Panzer Leader" abbiamo una riserva strategica di scenari con mappe e pedine aggiuntive ideati con la massima cura dai famosi modenese.

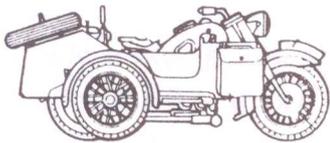
Ringraziamo tutti coloro che hanno collaborato con articoli ed altro materiale ed invitiamo tutti i nostri lettori ad esprimere le loro preferenze sugli articoli pubblicati affinché si possa premia-

re con una targa ricordo l'autore che ha saputo suscitare più interesse.

In conclusione ricordiamo a tutte le Associazioni ed ai singoli abbonati, che potranno rinnovare la loro adesione utilizzando il bollettino di Conto Corrente Postale allegato in questo numero.

Vi ringraziamo ancora per l'entusiasmo che ci è stato manifestato e vi salutiamo con un cordiale arrivederci !!!

Bruno Cafaro
Stefano Marcopoli



Abbonarsi a SIMULAZIONI

è facile!

Basta eseguire un versamento di £.25.000 sul Conto Corrente Postale n°65393001 intestato a:

Bruno Cafaro - via Pomezia 44, 00183 Roma.

e potrete ricevere comodamente a casa i quattro numeri annuali.

Tutte le Associazioni che intendono collaborare avranno uno spazio fisso da gestire liberamente.

SIMULAZIONI

Per tutte le ulteriori informazioni potete scrivere o telefonare a:
Bruno Cafaro, via Pomezia, 44 - 00183 - Roma. Tel.06/7097996
Stefano Marcopoli, via Carducci, 2 - 00043 Ciampin (Roma)

OMNIA

Rivista di giochi di ruolo, boardgames & wargames
presenta il:

1° Torneo Casertano di

HERO QUEST

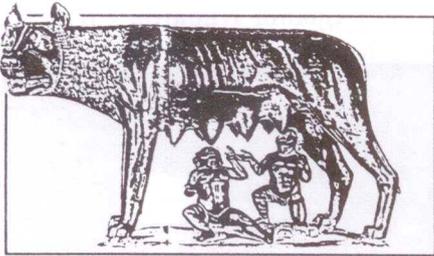
che si svolgerà presso il Bar Pasticceria "LA PREMIERE" in S.Nicola la Strada il giorno 7/4/93 e seguenti.

Per ulteriori informazioni ed adesioni telefonate agli arbitri:
Franco, 0823/841471 (ore serali); Cristiano 0823/459900 (ore serali)

L'ESERCITO ROMANO

DAL SACCO DI ROMA (390a.C.) alla VITTORIA DI VADIMONE (283a.C)

di Stefano Marcopoli



Le conseguenze della catastrofe del fiume "Allia" (18 luglio 390 a.C.) furono molto gravi in quanto fu il prestigio stesso del potere e dell'esercito romano ad essere disintegrato dalla sconfitta. I Romani reagirono con determinazione per riaffermare il primato sulle popolazioni italiche circostanti (Latini ed Etruschi), ma ciò nonostante gli *Ernici* per primi si ribellarono ed uscirono dalla *lega latina*. Lo sforzo principale romano fu quello di ristrutturare l'esercito poichè per la prima volta la compatta falange romana d'epoca serviana era stata rotta ed annientata sia dalla ferocia e dalla combattività dell'avversario sia dall'impossibilità della formazione romana di manovrare in terreno molto accidentato. La leggenda vuole che sia stato Mario Furio Camillo a modificare l'assetto tattico della legione per trasformarla in una formazione più mobile e più facile da manovrare: nasce la **LEGIONE MANIPOLARE**.

E' ormai evidente che il passaggio dal sistema falangitico a quello manipolare non fu certo frutto di un solo uomo o che avvenne in breve tempo; il passaggio vero e proprio da un sistema

misto (*Furio Camillo*) a quello manipolare fu (secondo la mia opinione) deciso dopo la sconfitta delle Forche Caudine (321 a.C.) e certamente fu la graduale consapevolezza della necessità di fronteggiare su terreno accidentato, come era il Lazio antico, nemici agguerriti che non era possibile sconfiggere con una unica azione di forza.

Come affermato più volte da parecchi storici, la falange basava il proprio vantaggio tattico sulla potenza di un unico urto con i migliori combattenti in prima linea; al contrario *Furio Camillo* ed i suoi successori articolano il combattimento per fasi successive, passando i legionari migliori in seconda linea (*principes*, originariamente in prima linea nella legione serviana).

La legione manipolare affrontava così la battaglia non solo con l'urto frontale, ma anche con una primaria azione a distanza portata dai **VELITES** e dagli **HASTATI** passati a loro volta dalla seconda alla prima linea.

La LEGIONE MANIPOLARE

La legione (*legio*, che originariamente significava "leva") era schierata su tre linee ed aveva una forza di circa 5.000 uomini. Davanti stavano i **VELITES**, con compiti di disturbo, i quali portavano un leggero giavellotto. Seguivano in prima linea gli

HASTATI armati del famoso "*pilum*", un' arma da lancio munita di un gambo di ferro atto a far piegare l'asta al momento dell'impatto ed impedire quindi al nemico di riutilizzarla, in seconda linea erano schierati i **PRINCIPES**, anch'essi dotati di *pilum*. Eseguiti i "lanci" dei pili per scompaginare gli eserciti dell'epoca, organizzati in falange, e creati vuoti e confusione tra i soldati armati di *sarisse* o *haste*, i manipoli di *hastati* e *principes* iniziavano un violento corpo a corpo. La terza linea della legione era formata dai **TRIARI**, veterani usati come riserva strategica e probabilmente per questo motivo meglio equipaggiati, erano armati con una lancia lunga nove piedi al



Velites Repubblicano

posto del più corto *pilum* e potevano costituire una formidabile formazione di "*picche*" come ultima risorsa, nel caso che gli *hastati* e i *principes* fossero stati costretti a ritirarsi.

L'intuizione vincente (fino all'arrivo dei Cartaginesi che combattevano come i Romani) fu di snellire le file centrali della legione che non formavano più un blocco compatto ma si muovevano distanziate l'una dall'altra di 40 metri.

La legione veniva così a comporsi :

Prima linea **HASTATI** divisi in 10 manipoli di 120 uomini l'uno, con un fronte di 12 uomini ed una profondità di 10 distanziati di circa 90 cm. (3 piedi), l'intervallo tra ciascun manipolo era di circa 20 metri.

Seconda linea **PRINCIPES** divisi in 10 manipoli di 120 uomini

Terza linea **TRIARI** divisi in 10 manipoli di 60 uomini .

Tutti i manipoli erano disposti a scacchiera su un fronte di 400 metri, ed ognuno aveva la possibilità di manovrare ai lati, in avanti o indietro; la seconda linea dei *principes* era in grado, valutato il terreno ed il tipo di combattimento, di accorrere in supporto agli *hastati* o far retrocedere la prima linea nella propria. I *triarii* sempre in riserva "res ad triarios rediit". Completavano lo schieramento 300 cavalieri raggruppati in 10 squadroni e turme di 30 uomini, e da 600/1200 secondo Polibio, *velites*.

(In una prima fase la legione fu composta da 7 manipoli di *Hastati*, 6 di *Principes* e 7 di *Triarii* per un totale di 1980 uomini più 720 *Veliti*)

L'armamento, negli anni precedenti al conflitto con Cartagine, si andò modificando: gli *hastati* ed i *principes* portavano l'armatura completa composta da uno *scutum* (scudo) che secondo la descrizione di Polibio è alto 1,20 metri, è costituito da due strati di legno incollati insieme ed ha lo spessore del palmo di una mano. Inizialmente era ricoperto di grossa tela di canapa, quindi di pelle di vitello; in alto ed in basso aveva un rinforzo di ferro. Questa descrizione è basata su di un esemplare autentico trovato in Egitto; pesa circa 10Kg. Non esistono prove ad indicare che gli scudi di questo periodo fossero decorati. Le spade di tipo greco o italico sono sostituite con una corta spada, da punta e da taglio, proveniente dalla Spagna, il *gladius hispanicus* (che probabilmente è stato impiegato per la prima volta dai Romani durante la prima guerra punica). Secondo Polibio, gli elmi Romani dell'epoca erano di bronzo ornati da tre penne di colore nero e porpora. La caratteristica armatura era costituita da una piastra pettorale quadrata: *pectorame*; tuttavia, i legionari più abbienti dispo-

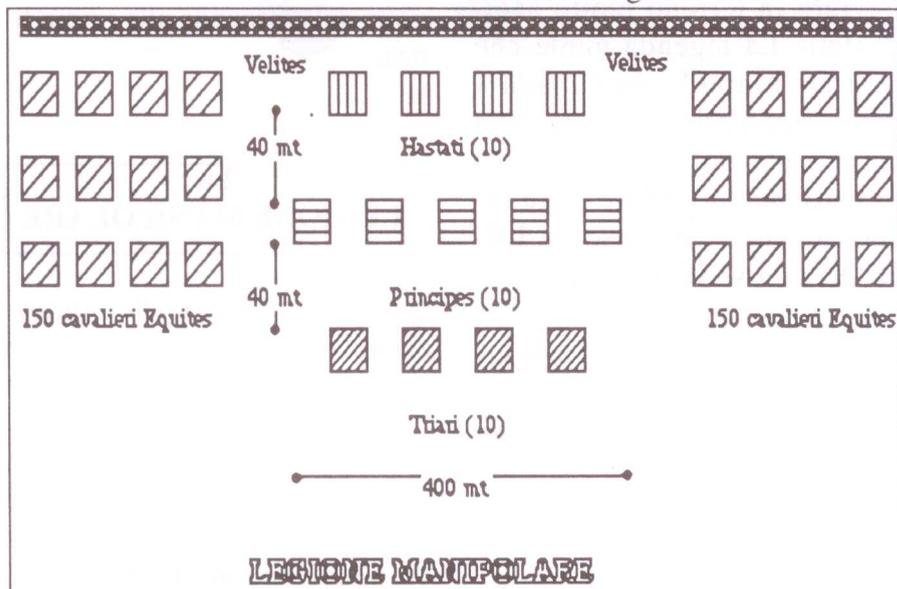
nevano di una camicia celtica a maglie o a squame. Un solo gambale era indossato sulla gamba avanzante e due pilum completavano la panoplia.

Per quanta riguarda i *triarii*



HASTATUS o PRINCIPES

abbiamo già detto di come queste truppe mantenessero l'uso di lunghe picche o *hasta*, il che ci porta a credere che assumessero in caso di grave difficoltà una



formazione compatta di tipo falangitico per resistere al nemico.

I fanti delle tre specialità erano



HASTATUS o PRINCIPES
di condizione agiata protetto
da una maglia metallica

comandati dai *centurioni*.

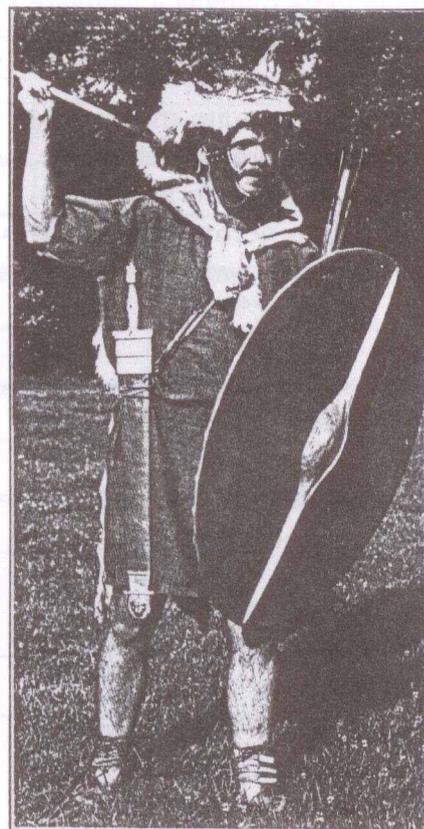
I veliti usati sempre come elemento di disturbo erano difesi da un elmo di cuoio e da uno scudo rotondo, misura 90 cm. di diametro, ed era di legno o vimini ricoperto di cuoio. La loro arma principale è una leggera lancia da getto, della quale possono portare sino ad un massimo di sette esemplari. Polibio afferma che i *velites* portavano a volte sull'elmo parti di pelli di animali, in modo che i loro centurioni potessero giudicare da lontano la loro bravura in combattimento. L'uso si estese sino ad indossare un'intera pelle di animale, generalmente di lupo.

La cavalleria veniva usual-

mente distesa alle ali della legione più come schermo che come una vera e propria protezione.

L'opera di rinnovamento della legione, supportata dalla costruzione di possenti mura per difendere la città e dall'ammissione dei plebei al consolato, restituì a Roma la pace civile ed una nuova supremazia. SUTRI e NEPI divennero finalmente colonie latine. Una guerra durissima che mise sotto pressione le nuove formazioni mobili romane fu combattuta tra il 358 a.C. ed il 351 a.C. con FALERI, TARQUINIA e CERE che al termine furono definitivamente sottomesse. I *Volsci Anziati* tentarono di riaffermare la loro supremazia ma furono sconfitti in una battaglia presso Lanuvio; mentre le altre città dei *Volsci* rientrarono nella *Lega Latina* guidata dai Romani.

Dopo la catastrofe del fiume Allia contro la lega latina non furono necessarie vere e proprie guerre, si trattò di riaffermare la supremazia romana con trattati e pressioni politiche. La lega fu ricostituita, ed a capo dell'esercito degli alleati latini fu sostituito il *dictator latinus* con due *praetores* subordinati in guerra ai comandanti Romani; il territorio romano si era nel frattempo accresciuto toccando i 3,000 Km. quadrati. Il nuovo esercito manipolare respinse inoltre tre tentativi di incursione dei *Galli*: nel 367, nel 360 e nel 357. Il nome di Roma si diffuse in tutta Italia come baluardo contro i barbari che calavano dal settentrione. Nel 348 Roma rinnovò il trattato con Cartagine assicurandosi il riconoscimento del dominio sulla costa fino a TERRACINA in



Schermagliatore della fanteria leggera dell'esercito repubblicano
(Secondo Polibio)

Prima delle riforme dell'era mariana, che abolirono le varie classi di truppe della legione, 40 di questi *velites* erano aggregati a ciascun manipolo; essi provenivano dai ceti più bassi e non potevano procurarsi né l'armatura, né l'equipaggiamento delle classi superiori. La loro arma principale era una lancia leggera da getto, della quale potevano portarne fino ad un massimo di sette esemplari. Al tempo di Polibio sarebbe stato comunemente in uso anche il famoso *gladius hispanico*; questo soldato, peraltro, porta ancora una vecchia spada di tipo greco. Il suo scudo misura 90 cm. di diametro ed è di legno o di vimini, ricoperto di cuoio. È visibile un rilievo a forma allungata, basato sui rilievi degli scuti e degli scudi rotondi contemporanei del monumento a Paolo Emilio a Delfi.

cambio della rinuncia a navigare nelle acque del Mediterraneo Occidentale.

Il nuovo esercito manipolare romano si trovò ad affrontare, come in un enorme banco-prova, il primo vero test di difficoltà contro i *Sanniti*.

LE GUERRE CONTRO I SANNITI

Appartenenti alla stirpe degli *Oschi*, indoeuropei giunti in Italia con la seconda ondata 1500-900 a.C., i *Sanniti* estendevano il loro territorio dal bacino del Sangro all'alta valle dell'Ofanto. Erano divisi in quattro tribù principali: *Carecini*, *Pentri*, *Irpini* e *Caudini*; affini dei Sanniti i *Frentiani*. La scarsa fertilità delle regioni montuose occupate, costrinse i Sanniti a scendere lungo le valli del Volturno nel territorio degli *Ausoni* formando il popolo dei *Sidicini* con città principale Teano. I Sanniti continuarono a scendere verso le pianure della Campania, assorbono i resti della popolazione etrusca preesistente (giustificando così influenze etrusche fino al II sec. a.C.) rimasta a ridosso della costa greca e conquistarono CAPUA e CIMA, i cui abitanti gre-

ci si rifugiarono a NAPOLI. Nel corso del V sec. a.C. caddero in mano dei Sanniti tutte le città della Campania ad esclusione di NAPOLI, ultima città greca a nord del Silaro.

I *Sanniti Campani* si organizzarono così nella lega dei popoli capitanati da CAPUA e si denominarono "*Kappanoi*" in latino "*Campani*". Una seconda espansione dei Sanniti portò una parte degli Irpini verso le sorgenti del Sele e quelle del Bradano, sovrapponendosi ai preesistenti Enotri (parenti dei Latini, indoeuropei prima ondata), formando il nuovo popolo dei Lucani, popolo dei lupi (hirpus in dialetto osco é il lupo, tradotto nel dialetto degli Enotri é lucus quindi Lucani), ed entrò in contatto con altre popolazioni greche che seppero resistere per parecchio tempo a questi Lucani di origine Sannita.

Nel 356 a.C. si staccarono dai *Lucani* le tribù dei *Bruzi* che si costituirono in lega autonoma con centro nella città di COSENTIA. In breve caddero nelle mani dei Bruzi SIBARI sul Traente e TERINA, mentre i lucani si spinsero verso Taranto insieme agli *Iapigi* allo scopo di abbattere la potente città italiota (greca d'Italia). I *Tarentini* risposero chiamando in soccorso

dalla madre patria re ARCHIADOMO (342 a.C.) che però cadde in battaglia presso Mandoria nella penisola salentina; i Salentini si impadronirono così della stessa Eraclea, sede federale della Lega Italiota. Più tardi i *Tarentini* fecero intervenire re ALESSANDRO d'Epiro, zio di Alessandro Magno, che riportò splendite vittorie sugli Osco-Sanniti meridionali, battendoli a Paestum e sotto le mura di Cosentia, ma fu sconfitto presso Pandosia nella valle del Crati (inverno 331 a.C.); la falange in Italia iniziava ad avere vita difficile. I *Sanniti settentrionali*, costituitesi in lega con i *Frentani*, sull'esempio dei loro confratelli meridionali si spinsero fino a ridosso delle posizioni romano-latine, la tradizione vuole che furono proprio gli *Oschi Campani* in difficoltà con i propri cugini a chiedere aiuto ai Romani offrendo addirittura la loro deditio.

Scoppiò così la **prima guerra sannitica** (343-341 a.C.) che si concluse con un equo armistizio dopo tre inconcludenti battaglie: monte Gauro, Saticula e Suesula. I Romani cominciarono a capire di dover fare i conti con popolazioni bellicose e bene armate.

Dopo la guerra i Romani sconfissero i Campani, non più al-



Guerrieri Sanniti prodotti in scala da 25mm. dalla ditta italiana "MIRLITON"

leati, a Sinuessa nel 340 a.C., costringendoli a cedere l'agro falerno sulla destra del Volturno dove fu impiantata la colonia latina di Cales; anche i Volsci furono sconfitti e la popolazione fu incorporata nella repubblica come *cives sine suffragio*.

Intorno al 330 a.C. i Romani avevano un territorio di 6.000 km. quadrati ed altrettanti ne possedevano i loro alleati Latini con circa 800.000 abitanti; inferiori come spazio vitale ai Sanniti ma superiori demograficamente (600.000 abitanti).

Nel 326 a.C. scoppiò la **seconda guerra sannitica** con la caduta di Napoli assediata da un anno dai Romani, che chiudeva per sempre l'espansione sannita verso la costa campana. I Sanniti, inferiori di numero, combatterono accanitamente conducendo meno battaglie campali rispetto alla guerra precedente e puntando su una guerra di imboscate ed assalti che costrinsero le legioni ad abbandonare definitivamente l'assetto falangitico per assumerne uno più pratico per la guerra in montagna. Nel 321 a.C. i Romani caddero comunque in una imboscata organizzata dai Sanniti nelle gole di Caudio (oggi il passo di Ariola-Montesarchio) e furono costretti a capitolare (*forculae caudinae*).

In seguito alla battaglia perduta Roma fu costretta a firmare un duro armistizio con il quale si arrivò cinque anni più tardi, nel 316 a.C., a riaprire le ostilità, questa volta con i Romani più solidi sul piano diplomatico avendo stretto nel frattempo alleanze con i popoli dell'Apulia.

I Romani riconquistarono le colonie perdute nella prima parte della guerra, mentre i *Sanniti* portarono in guerra alcune città etrusche ed alcune tribù dei *sabelli* e degli *equi*. Gli Etruschi furono battuti da *Q. Fabio Rulliano* nel 309 a.C. e firmarono una tregua, anche i Sanniti chiesero una tregua nel 304 a.C. con un trattato che lasciava intatto il loro territorio ma accerchiato dalle colonie romane.

Nella **terza guerra** (298-290) chiaro alle popolazioni italiche dell'epoca, che i Sanniti si stavano giocando la loro stessa sopravvivenza come etnia politicamente organizzata in Italia e che i Romani, una volta vinta questa guerra senza quartiere, non avrebbero più avuto opposizione nell'Italia centrale. Per questo i Sanniti chiamarono alle armi tutte le popolazioni dell'Italia centrale non ancora sotto dominio romano e riuscirono a formare una potente coalizione con Galli, Etruschi e Umbri.

La guerra su più fronti fu affrontata dai Romani nel migliore dei modi allestendo due grossi eserciti consolari: uno per l'etruria e l'altro per il sannio che fu investito e saccheggiato con il sistema della terra bruciata. L'unica speranza per i Sanniti ancora imbattuti fu quella di riunirsi con le forze alleate ed al comando di Gellio Egnazio (come il generale Hood che nel 1864 invase il Tennessee per fermare Sherman) si diresse a marce forzate, sfondando la linea fortificata predisposta intorno al sannio, verso l'Umbria con un esercito agguerrito. I Romani presero immediatamente nuovi provvedimenti: il comando dell'esercito per l'etruria fu dato ai consoli Publio Decio e Q. Fabio Rulliano con oltre 60.000 uomini; due eserciti di riserva furono lasciati uno a Faleri al comando di Cneo Fulvio, l'altro alle porte delle mura serviane al comando di Lucio Postumio Megello.

Nel frattempo si erano riuniti in Umbria gli eserciti delle quattro popolazioni nemiche di Roma. I Romani fecero marciare i due eserciti di riserva verso Chiusi per distogliere parte delle forze etrusche ed umbre dalla coalizione. La strategia della "posizione centrale" diede immediatamente i suoi frutti, la no-



Miniatore in 25mm. prodotte sempre dalla "MIRLITON" di legionari Romani

tizia delle devastazioni romane mise in marcia parte degli Etruschi e degli Umbri per difendere i loro territori.

In una afosa giornata estiva del 295 a.C. sulle pendici orientali dell'appennino, nella valle di "Sentino" si combattè la "battaglia delle nazioni" dell'antichità! La battaglia vera iniziò dopo due giorni di scaramucce: l'esercito romano, forte di 58.000 uomini, si schierò con l'ala sinistra comandata da Publio Decio di fronte ai 25.000 Galli senoni; Quinto Fabio Rulliano si schierò all'ala destra contro i 38.000 Sanniti più i volontari Etruschi ed Umbri rimasti nella coalizione. Il momento cruciale della battaglia fu la carica dei carri da guerra portati in combattimento dai Galli, che disperse la cavalleria romana dell'ala destra schierata malamente di fronte alle legioni comandate da Publio Decio. Infranto questo primo ostacolo la linea dei Galli cozzò contro gli hastati ed i principes. Il combattimento fu oltremodo cruento e vi trovò la morte lo stesso Publio Decio. In questo momento di crisi il console Fabio gettò la propria riserva di cavalleria contro i Galli che premevano sulla sinistra, contemporaneamente effettuò una rotazione in avanti facendo perno sull'ala sinistra contando sulla sua capacità di resistenza. I Sanniti, premuti dai fanti Romani, cominciarono a ritirarsi verso il loro accampamento, nella lenta ritirata il loro comandante fu ucciso ed a quel punto anche per i Galli, rimasti soli a contendere il campo, fu la fine. I Romani ottennero una splendida vittoria perdendo solo 8.600 legionari

contro i 25.000 nemici uccisi ed gli 8.000 fatti prigionieri.

Sconfitti anche gli Etruschi (Perugia e Chiusi) l'Umbria restò saldamente in mano romana: la nuova legione manipolare aveva dato i suoi frutti!

Dopo la battaglia di Sentino la guerriglia nel Sannio si protasse ancora per alcuni anni fino al 290 a.C., anno in cui i Sanniti, duramente prostrati chiesero definitivamente la pace, anche perchè i Romani crearono una nuova colonia latina in Puglia (Vunusia), bloccando il territorio sannita anche da quella parte.

I Sanniti dunque ottennero la pace (e sparirono dalla storia) con l'obbligo di entrare nell'alleanza romana con il territorio nazionale quasi intatto, ma privati di reale potere politico.

I Romani durante la guerra avevano assorbito anche tutto il territorio sabino, accordando alle popolazioni la cittadinanza senza voto; furono fondate le colonie di Adria e Castronuovo. I Galli Senoni, che avevano partecipato alla guerra, e gli Umbri furono mutilati di parte del territorio dove fù creata la colonia romana di Sena Gallica. Delle città umbre che avevano partecipato alla coalizione antiromana alcune furono incluse nell'alleanza latina ed altre incorporate nel territorio romano. Le città etrusche (Volsinii, Arezzo, Perugia, Chiusi, Vulci, Roselle) furono costrette a stipulare trattati di alleanza con Roma.

Le umilianti condizioni di pace imposte dai Romani costrinsero i Galli Senoni, aiutati dagli Etruschi di Vosinii, Vulci e Chiusi, ad insorgere ed ottennero un prezioso successo ad Arezzo nel 285 a.C., dove fu

sconfitto un poderoso esercito romano (13.000 morti). La poderosa macchina da guerra romana mise allora in campo un altro esercito sotto la guida di Manio Dentato che sconfisse i Senoni e gli Etruschi nel 284 a.C.; l'anno dopo i *Galli Boi* supportati da parecchi reduci Etruschi furono di nuovo sconfitti da una furibonda carica delle legioni guidate da P. Cornelio Dolabella presso il lago Vadimone già teatro di una loro sconfitta nel 309 a.C.. A seguito di questa sconfitta i *Galli Boi* abbandonarono l'Italia e si diressero in Asia minore nel territorio della Galatia.

Nel 283 a.C., vigilia del grande conflitto con Pirro, il territorio della repubblica romana misurava 20.000 Km. quadrati con una popolazione di un milione di abitanti; il territorio degli alleati era di 60.000 Km. quadrati e con 2 milioni di abitanti. La confederazione romano-italica con 80.000 Km. quadrati e tre milioni di abitanti era superata, tra gli stati mediterranei, solo da Cartagine, Regno di Siria e Regno d'Egitto. (2 continua)



La ditta Italiana
MIRLITON

produce ottime miniature
da collezione e wargame
dei seguenti periodi

ANTICO - MEDIOEVO
RINASCIMENTO
NAPOLEONICO
RISORGIMENTO Italiano
Per informazioni scrivere
alla redazione di "SIMULAZIONI"

Il Wargame Tridimensionale

Piccola guida all'uso a cura di Marzio Foggetti

Prima parte

Inizia con questo articolo una serie di analisi su alcuni volumi di regole per il gioco tridimensionale per il periodo antico ed in parte per quello medioevale, inoltre saranno analizzati anche alcuni regolamenti di boardgame riguardanti lo stesso periodo.

Un aspetto curioso di questa serie, che si preannuncia lunga, sarà il tentativo di utilizzare le miniature (il classico wargame) per la risoluzione dei combattimenti tattici di alcuni boardgame che si prestano particolarmente allo scopo come: "ALESSANDROS" (Command #10) con le sue varianti "XENOFON" & "DIADOXOI" (COMMAND#14); "I'M SPARTACUS" (COMMAND#15) con la sua variante su PIRRO (COMMAND#18); "TRAJAN" (S&T#145); "HANNIBAL" (S&T#141) con l'aggiunta di "BELLUM GALLICUM" (CASUS BELLI#68). Tutti questi giochi hanno infatti un display tattico per la risoluzione dei combattimenti che permette l'uso del tridimensionale per rendere più interessante la partita e, perchè no, per il piacere dell'occhio!

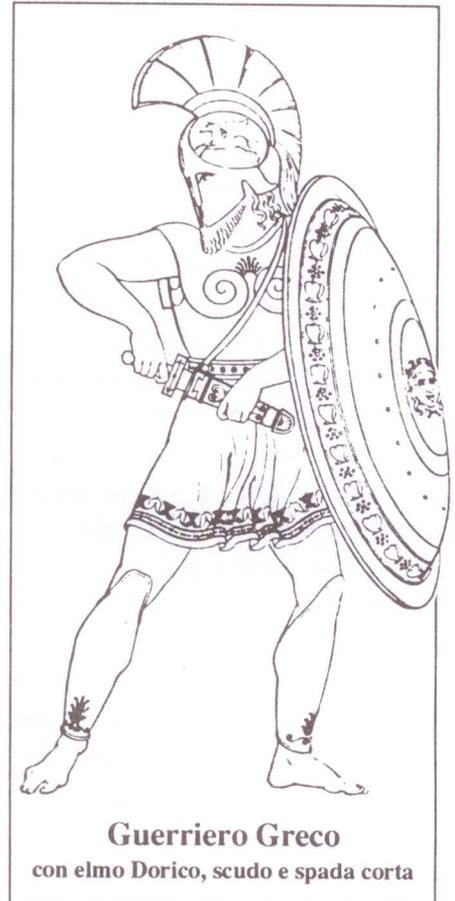
I regolamenti presi in esame saranno: "DE BELLIS ANTIQUITATIS" (WRG); "WRG ANCIENT" 7° edizione; "ANCIENT EMPIRES"; "TACTICA" ed infine "SHIELDBEARER".

DE BELLIS ANTIQUITATIS (DBA)

E' il più semplice regolamento tra quelli presi in esame ed è anche quello che ho considerato più adatto per l'utilizzo combinato con i boardgames citati.

Complessivamente si tratta di 20 pagine dattiloscritte, di cui soltanto 9 sono di regole vere e proprie. Vi sono 2 pagine per il gioco campagna (che si può giocare fino a sei giocatori), seguono sei pagine di army list ed infine una pagina sulle campagne consigliate ed una di suggerimenti. Si tratta ovviamente di un regolamento semplice ma piacevole e divertente! La particolarità più evidente di questo regolamento è che gli eserciti in gioco sono formati da soli dodici elementi ciascuno, a prescindere dal periodo storico preso in esame; ciò permette di non perdere troppo tempo nel sistemare le miniature per giocare, consentendo quindi ai neofiti di appassionarsi facilmente.

Gli elementi, ossia le basette dove sono montate le miniature, possono essere quelle di qualsiasi altro sistema di regole, ovviamente entrambi i contendenti devono seguire lo stesso sistema, il regolamento a tale proposito propone l'imbastamento stile "WRG" 7° edizione e quindi chi inizia dal "DBA" può passare direttamente ad un regolamento più complesso senza dover perdere tempo nel rinbastare le sue unità. Il sottoscritto



Guerriero Greco
con elmo Dorico, scudo e spada corta

utilizza per il gioco complesso il regolamento "ANCIENT EMPIRES" ed utilizzo l'imbastamento richiesto da questo regolamento anche per giocare al "DBA" senza alcun problema.

Le regole si possono utilizzare per le miniature in 25mm. utilizzando una superficie di gioco di 120x120cm. e con miniature in 15mm. su una superficie di 60x60cm. valida anche con miniature da 6 e 2mm. (più piccoli non si può!).

Le campagne per sei giocatori vanno dagli Hynsos, 1720 A.C., all'impero ottomanno, 1478 D.C.

Gli eserciti elencati sono 180, quindi c'è solo l'imbarazzo della

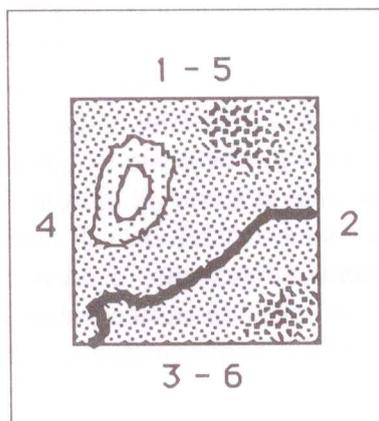
scelta. 15 sono i tipi principali di unità, mentre la scala di movimento è 1"=100 passi per le simulazioni in 15mm. e 1"=50 passi per il 25mm.; ogni elemento rappresenta 500 uomini se truppe in ordine sparso, 1000 uomini se a ranghi serrati come gli opliti, 1500 se falangiti od altre organizzazioni similari.

La sequenza di gioco è classica: movimento/combattimento di uno schieramento e poi dell'altro, con gli arcieri e le "artiglierie" che interagiscono, se non sono in contatto con elementi nemici, in entrambe le fasi di combattimento. Il combattimento è di per se stesso molto semplice e lineare, si tirano i dadi per una parte e poi per l'altra, si sommano i vari bonus e se un risultato è inferiore all'altro, allora la parte col numero minore può subire una ritirata, una rotta o l'eliminazione completa, dipende dal tipo di unità che attacca e da quello dell'unità che si difende. Da notare in questo regolamento che i legionari sono favoriti rispetto i falangiti, ciò a dispetto dell'amore tutto inglese per la falange.



SEQUENZA ED ESEMPIO DI GIOCO

La prima cosa da fare per iniziare una simulazione tridimensionale è preparare il "campo di battaglia"; sistemati i vari tipi di terreno, come colline, fiumi, foreste od altro, entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore con il risultato più basso numererà i lati del "campo di battaglia" in sequenza partendo dal numero 1 e poi di seguito il 2, 3 e 4; mentre il giocatore che ha ottenuto il risultato del lancio più alto assegnerà i numeri 5 e 6 a due lati già in precedenza numerati dal suo avversario.



Per piazzare le proprie truppe, il giocatore che ha ottenuto il lancio di dado più alto, ripete il tiro e sistema le proprie unità dove è segnato il lato con il numero corrispondente. Ovviamente l'altro giocatore sistema le sue truppe sul lato opposto. Se si vogliono utilizzare i campi fortificati, questi vengono piazzati prima dal primo giocatore e poi dall'altro. Si segue la stessa procedura anche per il piazzamento delle unità che vengono schierate entro 6" (pollici), circa 12,5

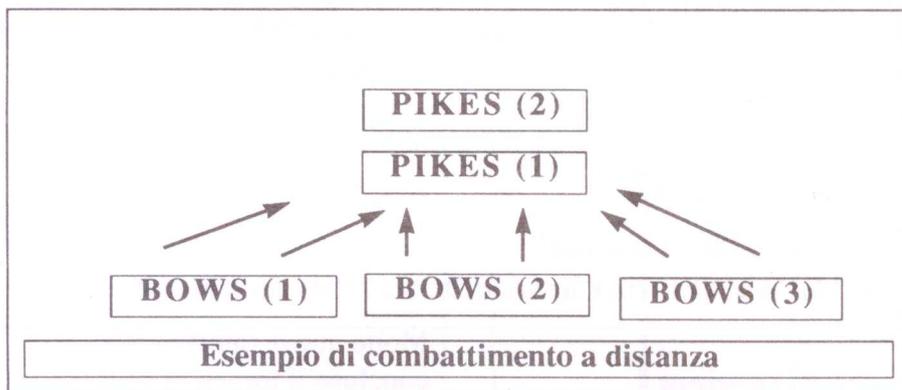
cm. se si stà giocando con miniature da 15 mm., oppure entro 12", circa 25 cm., se si stà giocando con miniature da 25 mm.

Terminato il piazzamento si passa ad eseguire il primo turno di gioco che spetta al giocatore che ha ottenuto il tiro di dado minore e che quindi ha schierato per secondo. Egli procede alla verifica di quante unità o gruppi di unità può spostare per eseguire il movimento in base all'ennesimo risultato del lancio di dado. Fatto ciò, se dispone di artiglierie o arcieri non a contatto di unità nemiche, svolge la "fase di lancio", ed infine si svolge il combattimento ravvicinato, il famoso "close combat".

Il turno così composto è poi ripetuto dall'avversario e così via. Attenzione: All'inizio del primo turno di gioco, invece di rispettare l'ordine indicato e stabilito dal primo tiro di dado per la numerazione del campo di battaglia, i giocatori si possono accordare per ripetere il lancio di dado per decidere quale fazione inizierà a muovere per prima. Questo per evitare l'eccessivo vantaggio del giocatore che sistema per secondo e muove per primo.

Esempio dell'utilizzo di arcieri ed artiglieria:

Due elementi di *Longbowmen* inglesi (Bows), tirano a degli *Schiltron* scozzesi (Pikes). L'unità Bows (2) tira contro Pikes (1) aiutato da Bows (1) e (3). Entrambi i giocatori lanciano un dado: Bows (2) ottiene "2" ed aggiunge +2 per il suo fattore di combattimento verso la fanteria. Pikes (1) ottiene un "5" ed aggiunge un +3 grazie al suo bonus verso la fanteria. Non riceve aiuto da parte di Pikes



(2), che si trova alle sue spalle, e deve inoltre sottrarre -1 per ognuno dei due Bows che supportano il numero (2). I risultati modificati sono a questo punto: Pikes (1) = "6"; Bows (2) = "4", essendo quest'ultimo l'attaccante doveva superare il risultato dell'avversario per infliggergli qualche perdita, mentre invece l'attacco si conclude con un nulla di fatto per entrambi gli schieramenti essendo questo un attacco con armi da lancio e non essendo le unità a contatto. Se i risultati fossero stati favorevoli all'attaccante, questi avrebbe distrutto Pikes (1), senza danneggiare Pikes (2) che si trovava in seconda linea.

Esempio di Close Combat:

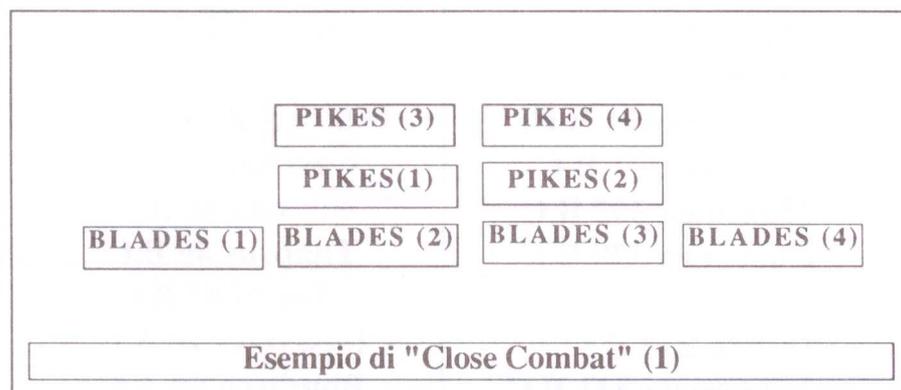
Una linea di legionari (Blades 1, 2, 3, 4) è in contatto con quattro elementi di falangiti macedoni (Pikes 1, 2, 3, 4) dispiegati in due ranghi. Gli elementi devono essere allineati a quelli dell'av-

versario. Blades (3) include il generale romano.

Il turno è del giocatore romano che può scegliere quale elemento attaccare per primo: decide per Pikes (2), così facendo Blades (1) e (4) non combatteranno ma parteciperanno come "overlapping units", ovvero unità aggiranti.

poichè rinforzato e supportato da Pikes (4). A questo punto bisogna sottrarre dalla somma -1 per "l'overlapping" da parte di Blades (4), raggiungiamo pertanto un totale di +9. Pikes (2) ha ottenuto quindi un risultato inferiore a quello dell'attaccante Blades (3), e perde il combattimento. Avendo comunque ottenuto un risultato che è più della metà di quello avversario Pikes (2) è costretto a ritirarsi di una basetta, spingendo all'indietro anche Pikes (4), se il risultato fosse stato inferiore alla metà di quello avversario, entrambe le unità macedoni sarebbero state distrutte!

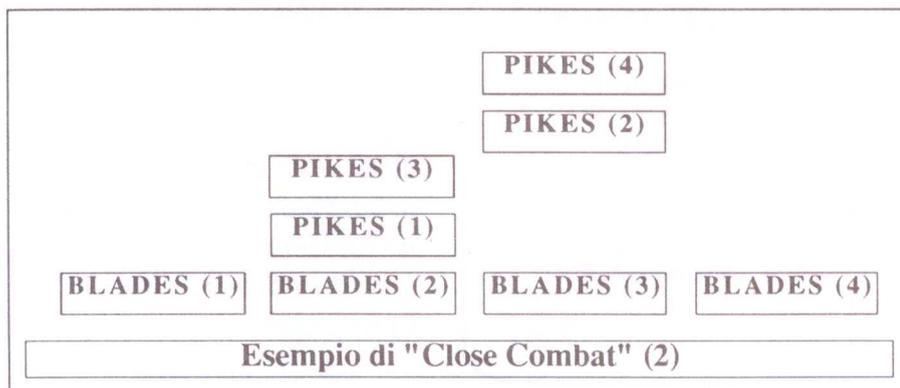
FIGURA C



Entrambi i giocatori lanciano un dado: Blades (2) ottiene un 4, aggiunge il suo bonus contro la fanteria di +5 ed un altro +1 per la presenza del generale per un totale di +10. Pikes (2) ottiene un 4 al quale aggiunge un +3, di bonus per combattimento contro la fanteria, ed un ulteriore +3

Ora Blades (2) e Pikes (1) lanciano il dado: Blades ottiene un 6 che aggiunto al suo bonus di +5 totalizza un +11. Pikes ottiene solo un 1 al quale aggiunge il suo +3 ed il +3 di Pikes (3), poi sottrae -2 a causa dell'overlapping che subisce da parte di Blades (3) per un totale finale di +5. Il macedone, avendo ottenuto un risultato minore alla metà di quello del giocatore romano, subisce l'eliminazione di entrambe le unità impegnate nello scontro.

Ora il turno passa al giocatore macedone, che può decidere di muovere Pikes (2) e (4) per combattere, oppure utilizzare i



suoi punti movimento per altre azioni (Più difficile a spiegarsi che a giocarlo!!).

Ed infine vi propongo un accessorio indispensabile per giocare il "DBA": "ANCIENT HISTORICAL BATTLES, 1479 B.C.- 378 A.D." Gunsling Press, 35 Cross street, Upton, Pontefraot, WF9 IEV, Great Britain; ovvero 39 battaglie da giocare a £4.95 + 20% di cui vi propongo l'elenco:

Megiddo 1479 B.C.
Kadesh 1288 B.C.
Mu 1027 B.C.
Che 717 B.C.
Yen-Ling 575 B.C.
Maratona 490 B.C.
Platea 479 B.C.
Cunassa 401 B.C.
Leuttra 371 B.C.
Mantina 362 B.C.
Cheronea 338 B.C.
Granico 334 B.C.
Isso 333 B.C.
Gaugamela 331 B.C.
Hydaspes 326 B.C.
Ipsus 301 B.C.
Heraclea 280 B.C.
Asculum 279 B.C.
Benevento 275 B.C.

"CIRCLE of CHAOS"

Giocare alla "Grande"

c/o ARCA ENEL via Cimarosa 9/3 - 17100 - Savona.



Molte nuove questa volta. Si è concluso il torneo "CHAOS MASTER" per il miglior master di RPG, vinto dal nostro socio Luigi Siccardi; al posto d'onore si è invece classificato Davide Arrigoni.

La squadra del club ha poi fatto ottimi risultati alla convention di Novembre organizzata a Genova dalla "Torre Nera", vincendo il torneo di "Call of Cthulhu", la targa per il "Buon Samaritano" ed infine piazzandosi in finale nel torneo di "D.&D."

Nella stessa convention si è svolta la riunione dei clubs liguri di Imperia, Genova, Savona, La Spezia e Chiavari, per organizzare un coordinamento regionale. Si è deciso di aumentare l'interscambio di notizie tra i club e di organizzare dei tornei interni di "Batletech", che sfocino poi al torneo regionale organizzato alla "Ianua Fantasy".

Il circolo "Garibaldi" (3D) di Genova mi informa che alla stessa convention vi sarà il torneo di "De Bellis Antiquitatis", un semplice e veloce gioco tridimensionale sul periodo antico.

Informiamo inoltre i nostri soci che la quota annuale sarà di £ 20.000 e quella mensile di £ 5.000. Per ulteriori informazioni telefonare ai seguenti numeri: Alessandro 019/829964; Luigi 019/825832; Marzio 019/827338.

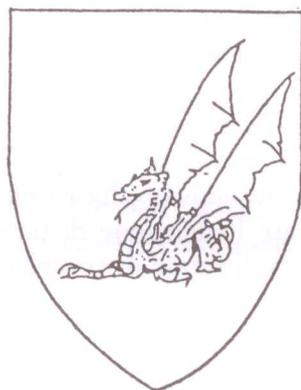
Raphia 217 B.C.
Trasimeno 217 B.C.
Canne 216 B.C.
Baecula 208 B.C.
Metauro 207 B.C.
Ilipa 206 B.C.
Zama 202 B.C.
Cinoscefale 197 B.C.
Carrhae 53 B.C.
Farsalo 48 B.C.
Thapsus 46 B.C.
Munda 45 B.C.
Idistaviso 16 A.C.
Boudicca 60 A.C.
Monts Grapius 84 A.C.
Isso 194 A.C.
Lugdunum 197 A.C.
Argentoratum 357 A.C.
Adrianopoli 378 A.C.

TABELLA DEI MODIFICATORI DI COMBATTIMENTO

| | |
|-----------------------------|----------------------------|
| Blades. | +5 vs foot, +3 vs mounted. |
| Elephants or War Wagons . | +4 vs foot, +5 vs mounted. |
| Spears or Scythed Chariots. | +4. |
| Knights, Pikes or Camelry. | +3 vs foot, +4 vs mounted. |
| Cavalry or Warband. | +3. |
| Auxilia or Artillery. | +3 vs foot, +2 vs mounted. |
| Bows. | +2 vs foot, +4 vs mounted. |
| Light horse or Psiloi. | +2 |
| Camp followers. | +1 |

C.S.C.C. DRAGONIS GLOBUS

NON VI



SED INGENIO

Settore Giochi Venezia Centro Storico

Salve Amici!

Siamo il "DRACONIS GLOBUS di VENEZIA"; siamo nati da un anno e facciamo parte del "Centro Sportivo Culturale Marghera-Catene (C.S.C.C.) di cui fa parte anche il nostro club gemello di terraferma "C.I.G.I.R.A." nato cinque anni fa; noi ci occupiamo di Role-playing, wargames e boardgames e siamo lieti di annunciarvi che in collaborazione con "STRATELIBRI" e la "Federazione" siamo riusciti ad organizzare:

I° Torneo Nazionale de il Gioco di Ruolo "Il Signore degli Anelli" (GiRSA)

ostro, compito sarà di coordinare le singole Associazioni locali che si occuperanno dell'organizzazione delle eliminatorie del Torneo nelle loro zone; inoltre forniremo le avventure. Penseremo anche alla finale del Torneo e vi faremo sapere al più presto dove si svolgerà e in che data.

Per ulteriori informazioni e adesioni (partecipate in massa!!), telefonate o scrivete al più presto a:

Paolo Scannapieco, Cannareggio 2190 - 30121 - Venezia tel.041/718461
Massimo Pamitsch, via delle Rose 14 - 31021 Mogliano Veneto (TV) tel.041/5904458



CHE COS'È LA COORTE TIBERINA

La creazione della Coorte Tiberina nasce dall'entusiasmo e dall'amore per l'analisi storica, il modellismo ed il gioco da tavolo da parte di un folto gruppo di amici desiderosi di divulgare l'hobby del gioco di simulazione storica, del gioco di ruolo e del wargame.

La necessità di dare una seria risposta alla crescente e sempre più insistente richiesta di notizie ed informazioni storiche da parte di giovani e meno giovani, ha suscitato in noi lo stimolo necessario alla creazione di un polo umano, capace di attirare l'attenzione di tutti gli amanti di storia, militare e modellismo e di incuriosire chi ama passare piacevoli serate in compagnia, in maniera attiva, a volte da spettatori ma più spesso da protagonisti.

Il nostro obiettivo è quello di promuovere iniziative agonistiche e culturali nella nostra città e nell'intera regione, creando un punto d'incontro per far nascere nuovi momenti di ricerca, studio e convivialità.

COORTE TIBERINA PROPONE.....

VENERDI' LUDICI

Incontri e partite tra appassionati e neofiti, tornei interni e cittadini, simulazioni storiche, diplomatiche, economiche fantastiche da vivere intorno al tavolo.

SABATO CULTURALI

Conferenze, tavole rotonde, dibattiti, presentazione di libri e seminari storico-ludici, proiezioni di documentari e films storici, fantastici e fantascientifici.

ATTIVITÀ AGONISTICA

Organizzazione di tornei interni e cittadini; classifica cittadina e nazionale per i più accaniti appassionati.

- **CAMPI ARCHEOLOGICI**
- **VISITE GUIDATE**
- **ESCURSIONI E VACANZE**
- **MOSTRE E FIERE**
- **CONVENTIONS ESTERE**
- **CONVENTIONS NAZIONALI**

La COORTE TIBERINA

si riunisce ogni venerdì sera dalle ore 21.00 alle ore 1.00 presso l'Associazione Culturale:

"La Gramigna"

Via Gemmano 14 - Vitinia - Roma.

Per informazioni telefonare:

Stefano 06/7917470 - Manlio 06/540352 - Roberto 06/5370134 - Paolo 06/7822242



Cari soci, eccoci arrivati alla fatidica chiusura dell'anno sociale 1992 ed è tempo di rinnovi e consuntivi. Come ogni anno vi prego di voler provvedere con sollecitudine al rinnovo della quota sociale utilizzando il bollettino di Conto Corrente Postale che troverete allegato in questo numero. Per tutti i soci che lo ritenessero opportuno è aperta una sottoscrizione volontaria, che per l'anno passato si è rivelata estremamente utile per poter conseguire quei miglioramenti tecnici che avete potuto apprezzare su queste pagine e che ci permetterà di avviare altre iniziative interessanti come già accennato nell'editoriale in prima pagina. Vi ricordo che l'iscrizione al Torneo Master comprende automaticamente anche l'abbonamento a "SIMULAZIONI", senza quindi ulteriori versamenti.

Il bilancio dell'anno sociale appena terminato è abbastanza positivo; il numero dei soci non è calato ed il mio telefono è stato bersagliato di telefonate che richiedevano informazioni, specialmente per quanto riguarda il gioco postale, che rimane il fulcro della nostra associazione. A questo proposito sarebbe opportuno stimolare i vari giocatori con l'organizzazione di tornei o altre iniziative per il gioco postale; purtroppo la gestione quotidiana del club e della rivista mi impediscono di farmi carico di questa interessante proposta che invece vorrei girare direttamente a qualche nostro socio volenteroso, invitandolo, in questo modo, a prendere parte attiva alla vita sociale di questo club.

Il 22 dicembre 1992 ha segnato un terremoto nella gestione delle Classifiche Nazionali, in quanto il socio Tropiano per problemi personali ha dato partita vinta a diversi suoi avversari di partite postali, dandoli, per giunta, tutti al fatidico giorno. Non conosco con precisione quante partite siano state in questo modo interrotte, in quanto non tutti gli avversari di Angelo hanno inviato la dichiarazione di vittoria che attestava la conclusione ufficiale della partita, ma quelle che sono arrivate (e so-

no molte) mi hanno messo in serio imbarazzo: come uscire da questo impasse?

Dopo molti dubbi e consigli ho optato per la seguente soluzione: ho mantenuto fermo il punteggio di Tropiano a quello acquisito alla data 22 Dicembre ed ho riportato tutti i punteggi a questa cifra, dopodiché ho precipitato l'Angelo in ultima posizione. Certamente non sarà la soluzione migliore, ma io non ho trovato di meglio! Naturalmente l'effetto Tropiano si è fatto sentire su entrambe le classifiche falsandone i risultati finali (specialmente per quanto riguarda quella postale) per cui prendetele così come sono mentre io mi accingo a "chiudere la stalla dopo che i buoi sono usciti" aggiungendo al regolamento la seguente norma restrittiva nel numero di partite postali che si possono giocare in contemporanea:

(AGGIUNTA) ART.10.11: Ogni giocatore può avere in corso contemporaneamente un massimo di dieci partite postali.

Nel caso in cui un giocatore postale non è più in grado di poter continuare a svolgere regolarmente le sue partite deve darne tempestiva notizia alla segreteria ed a tutti i suoi avversari. In questo caso il punteggio sarà conteggiato sulla base fissa del punteggio che quel giocatore aveva al momento del suo abbandono.

(VARIAZIONE) ART.5: Quando un socio non rinnova la sua iscrizione sarà cancellato da tutte le Classifiche Ufficiali. Nel caso in cui dovesse successivamente rinnovare verrà reintegrato con l'ultimo punteggio conseguito, ma non potrà partecipare a premiazioni durante tutto il suo primo anno di reinscrizione.

Al momento è in preparazione la nuova stesura del REGOLAMENTO UFFICIALE che spero di fare in tempo ad allegare a questo numero.



NUOVE PARTITE POSTALI

- P942 Trosi - Prandi "ANZIO" (S&T)
- P943 Ferro - Cuoghi "Panzer Leader" (AH)
- P944 Cesaro - Trosi "Eylau" (S&T)
- P945 Usanza - Faini "Anzio" (S&T)
- P946 Piccoli - La Macchia "Napoleon at War" (SPI)
- P947 Ferro - Cowles "Russian Campaign" (AH)
- P948 Tesesi - Usanza "Afrika Korps" (A.T)
- P949 Tesesi - Usanza "Afrika Korps" (AH)
- P950 Lombesi - Cassina "Advanced 3° Reich" (AH)

Come annunciato sul precedente numero, sottopongo al vostro parere lo "Statuto" della costituente Federazione. Il momento è particolarmente delicato e sarebbe inopportuno fare dei passi falsi; vi prego pertanto di leggere

Dichiarazioni di Vittoria

pervenute l'ultimo trimestre 1992

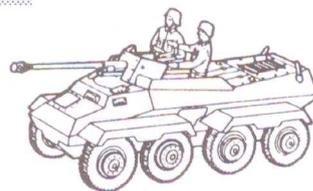
| Data | Giocatori | Gioco |
|----------|-----------------------|---------------------------|
| 27.04.92 | Coha - Giaroni | Little Round Top (WWW) * |
| 11.07.92 | Faina - Cremona | Gettysburg '88 (AH) * |
| 22.07.92 | Testa - Bezzi | Third Reich (AH) |
| 23.07.92 | Tropiano - Negrelli | Panzer Leader (AH) * |
| 08.10.92 | Testa - Bendini | The Civil War (VIC) |
| 18.10.92 | Foggetti - Galliano | Air Force (AH) |
| 19.11.92 | Prandi - Tesesi | Anzio (AH) * |
| 21.11.92 | Galliano - Foggetti | Royalist & R.(WWW) |
| 21.11.92 | Foggetti - Galliano | Imperium R. II (WES) |
| 29.11.92 | Cuoghi - Ferro | P.Leader in the Desert * |
| 07.12.92 | Giaroni - Lo Sardo | Russian Campaign (AH) * |
| 22.12.92 | Pagliari - Tropiano | Russian Campaign (AH) * |
| 22.12.92 | Pagliari - Tropiano | Russian Campaign (AH) * |
| 22.12.92 | Funedda - Tropiano | Panzer Leader (AH) * |
| 22.12.92 | Usanza - Tropiano | Jena (IGDG - TM) * |
| 22.12.92 | Cafaro - Tropiano | Russian Campaign (AH) * |
| 22.12.92 | Foggetti - Tropiano | Siege of Jerusalem (AH) * |
| 22.12.92 | Foggetti - Tropiano | Battle for Basra (GDW) * |
| 22.12.92 | Tesei - Tropiano | Third Reich (AH) * |
| 22.12.92 | Usanza - Tropiano | Anzio (AH) * |
| 22.12.92 | Cesaro - Tropiano | Nap. at Leipzig (CLA) * |
| 22.12.92 | La Macchia - Tropiano | Third Reich (AH) * |
| 22.12.92 | Borsa - Tropiano | Third Reich (AH) * |
| 22.12.92 | Borsa - Tropiano | Third Reich (AH) * |
| 22.12.92 | Ferraro - Tropiano | Siege of Jerusalem (AH) * |
| 22.12.92 | Ferraro - Tropiano | Siege of Jerusalem (AH) * |
| 22.12.92 | Ferraro - Tropiano | Siege of Jerusalem (AH) * |
| 22.12.92 | Ferraro - Tropiano | Siege of Jerusalem (AH) * |
| 22.12.92 | Giaroni - Tropiano | Squad Leader (AH) * |
| 22.12.92 | Nanni - Tropiano | Russian Campaign (AH) * |
| 22.12.92 | Nanni - Tropiano | Russian Campaign (AH) * |
| 30.12.92 | Cossetini - Fattori | Singapore (S&T) |

N.B. Il primo nome (in grassetto) indica il vincitore della partita, mentre l'asterisco indica le partite disputate per posta.

...i più giocati nel 1992

| TITOLO (Editrice) | N° Partite giocate | N° Postali |
|---------------------------|--------------------|------------|
| Russian Campaign (AH) | 12 | 12 |
| Panzer Leader (AH) | 8 | 7 |
| A.S.L. (AH) | 8 | 0 |
| Jena (IGDG-TM) | 6 | 5 |
| Third Reich (AH) | 6 | 5 |
| Siege of Jerusalem (AH) | 5 | 5 |
| Napoleon at Liepzig (CLA) | 4 | 3 |

con la massima attenzione gli articoli dello Statuto, riflettere sui possibili cambiamenti o precisazioni e poi esprimere le vostre valutazioni sulla scheda predisposta. Raccomando a tutti la massima serietà in quanto la decisione di aderire o no è estremamente importante per le nostre scelte future e per gli impegni ai quali dovremo far fronte aderendo in maniera attiva.



CLASSIFICA POSTALE

Aggiornata al 31.12.92

| | | | |
|----|-----|--------------|----|
| 1 | 151 | Ferraro M. | 4 |
| 2 | 143 | Usanza G. | 11 |
| 3 | 142 | Foggetti M. | 8 |
| 4 | 139 | Nanni G. | 5 |
| 5 | 138 | Giampaolo S. | 14 |
| 6 | 136 | Cuoghi S. | 8 |
| 7 | 130 | Crippa O. | 3 |
| 8 | 129 | Cafaro B. | 5 |
| 9 | 128 | Bennati G. | 3 |
| 10 | 128 | Pagliari F. | 2 |
| 11 | 128 | Borsa A. | 2 |
| 12 | 119 | Ibba G. | 2 |
| 13 | 118 | De Boni G. | 4 |
| 14 | 118 | Prandi C. | 4 |
| 15 | 118 | Liguori M. | 4 |
| 16 | 115 | Funedda M. | 1 |
| 17 | 115 | Cesaro M. | 1 |
| 18 | 114 | Giaroni E. | 8 |
| 19 | 110 | Faina M. | 23 |
| 20 | 110 | De Francesco | 1 |
| 21 | 110 | Quitadamo N. | 1 |
| 22 | 110 | Lombardi M. | 1 |
| 23 | 110 | Ercolano G. | 1 |
| 24 | 110 | Montagner S. | 1 |
| 25 | 110 | Mattioli P. | 1 |
| 26 | 110 | Guglielmo M. | 1 |
| 27 | 109 | Mercuri G. | 5 |
| 28 | 109 | Pedrazzi D. | 3 |

| | | | |
|----|-----|-----------------|----|
| 29 | 108 | Cremona P. | 11 |
| 30 | 106 | Coha A. | 2 |
| 31 | 104 | Gambacurta S. | 2 |
| 32 | 103 | Nigelli O. | 6 |
| 33 | 101 | Lucchese A. | 5 |
| 34 | 101 | Ferro G. | 2 |
| 35 | 100 | Rossi F. | 4 |
| 36 | 97 | Tesei R. | 5 |
| 37 | 96 | Saletti D. | 7 |
| 38 | 93 | La Macchia C. | 12 |
| 39 | 93 | Chiappe A. | 2 |
| 40 | 90 | Gentilini R. | 5 |
| 41 | 90 | Filipic L. | 1 |
| 42 | 90 | Romani R. | 1 |
| 43 | 90 | Tagliazucchi E. | 1 |
| 44 | 90 | Selva P. | 1 |
| 45 | 90 | Marega R. | 1 |
| 46 | 90 | Pugliese V. | 1 |
| 47 | 89 | Baiolletti C. | 1 |
| 48 | 82 | Tonini R. | 2 |
| 49 | 81 | Biserni A. | 2 |
| 50 | 81 | Larini F. | 2 |
| 51 | 78 | Bezzi C. | 3 |
| 52 | 74 | Maccioni G. | 3 |
| 53 | 73 | Lamberti V. | 3 |
| 54 | 54 | Negrelli M. | 7 |
| 55 | 53 | Tropiano A. | 31 |

rale; nel caso questo non fosse possibile, si passerà alle votazioni, per alzata di mano, dove ogni Associazione avrà diritto ad un voto e dove non sono ammesse deleghe. Per il risultato positivo di una proposta sono sufficienti la maggioranza semplice dei votanti; ogni riunione sarà considerata valida qualora siano presenti almeno cinque (5) delle Associazioni Federate. Ad ogni riunione una delle Associazioni presenti sarà incaricata di redigere un ver-

bale di detta riunione, che sarà spedito a tutti i partecipanti per l'approvazione prima di essere portato a diffusione di tutte le Associazioni Federate.

ART. 5 LIMITI E MODALITA'

Il Coordinamento Operativo non ha poteri coercitivi, e quindi ogni incarico potrà essere assegnato solo se l'Associazione inca-

ricata è d'accordo.

Ogni incarico sarà affidato dal Coordinamento Operativo della Federazione ad una Associazione e verranno indicate le linee generali entro le quali dovrà essere svolto il compito assegnato. Ad ogni riunione successiva l'Associazione incaricata è tenuta a rendere conto del lavoro svolto e dei risultati acquisiti.

ART. 6

CAMBIAMENTO DELLO STATUTO

Il cambiamento del presente statuto sarà possibile solo con la votazione positiva della maggioranza assoluta delle Associazioni aderenti.

Quello che avete appena letto è lo Statuto Ufficiale così come mi è stato inviato da Daniele Dal Bello. Vi volevo far notare che nei suoi vari articoli non si parla minimamente di quali sono gli incarichi che di volta in volta verranno affidati alle Associazioni, ne dei costi di gestione ne tantomeno come questi verranno suddivisi tra le Associazioni stesse. Non si parla neanche del Notiziario Federativo, che viene inviato solo al responsabile di ogni Associazione il quale poi si dovrebbe far carico di ridistribuirlo ai suoi soci (con ulteriore spesa), in questo notiziario confluiscono, o almeno dovrebbero, le notizie utili a tutte le Associazioni, viceversa ho riscontrato, nei primi numeri, la cieca fotocopiatura dei bollettini associativi di alcune associazioni ("Ferro e Fuoco" - "La Gazzetta Del Minotauro") con annesse le pubblicità in essi contenute. Mi domando allora a questo punto se aderendo alla Federazione vedrei pubblicato per intero anche la nostra rivista!!

A questo punto penso che gli amici fedeltari debbano ancora lavorare molto per chiarire la loro organizzazione e mettere a disposizione degli strumenti validi per decidere l'adesione nostra e di altre Associazioni.

Naturalmente questo è solo il mio parere personale, quindi vi invito a riempire il questionario anche per sapere il vostro, specialmente di quei soci che fanno parte anche di altre Associazioni che hanno aderito alla Federazione.

Per ultimo vi ricordo che per aderire alla Federazione abbiamo bisogno di uno Statuto, e che comunque sarebbe opportuno averlo; rivolgo pertanto un S.O.S. ai soci affinché qualcuno tra di voi si prenda questo impegno e mi aiuti a dare una immagine più ufficiale al TM.

Ringrazio tutti per la fiducia e l'impegno che dedicate al nostro club.

Bruno Cafaro

“LIGNY”

La battaglia decisiva?

Scenario per "Napoleon's Last Battles" tradotto dalla rivista "Moves" a cura di Marzio Foggetti

Questo è uno scenario tratto dalla rivista "MOVES", in cui è possibile trovare anche una decina di pagine riguardanti la strategia del Bonaparte tesa all'eliminazione del prussiano, la storia di D'Erlon e del suo I corpo d'armata, la mancanza di energia da parte dello stesso Napoleone manifestatasi nello sterile inseguimento dei prussiani in ritirata e tutto ciò che rappresentò una mancata occasione per chiudere in anticipo la partita: *"il volo dell'aquila era finito"*, come scrive il Chandler, *"l'Orco era stato infine ingabbiato..."* ma *"l'ombra di Napoleone persistette incancellabile per molti anni..."* *"...persiste ancora oggi"*. Succede infatti a diversi di noi di subire il suo fascino ed un velo di malinconia scende nei nostri animi mentre affrontiamo una simulazione sulla battaglia di Waterloo.



LO SCENARIO

Regole aggiuntive

28.1 Piazzamento.

Usate solamente le mappe di Ligny e di Quatre Bras. L'inizio è alle ore 14 de 16 giugno, la fine alle 21 dello stesso giorno. Entrambi i giocatori dispongono le unità ed i comandanti come stampato sulla mappa. In aggiunta vi sono gli ufficiali alleati Picton e Brunswik che giungono come rinforzi alle ore 14.

28.2 Demoralizzazione e disintegrazione dell'armata.

I livelli di demoralizzazione e disintegrazione d'Armata, in aggiunta a quelli di corpo e nazionalità del gioco campagna, tengono traccia delle perdite totali sostenute da ogni armata proprio come nello scenario globale. Quando le perdite in combattimento di un esercito sono uguali o eccedono i livelli indicati più sotto, il livello di demoralizzazione e di disintegrazione si applica immediatamente. Se due eserciti superano i livelli dem./dis. nello stesso momento, l'armata del giocatore non in fase, non di turno, è considerata essere la prima a superarlo.

LIVELLI DI DEMORALIZZAZIONE DISINTEGRAZIONE

Francese
60/-

Prussiani
55/75

Anglo-alleati
25/-

28.22 Modificatori ai livelli di Dem/dis. d'armata.

28.221 Ligny, St.Amand e Quatre Bras erano posizioni difensive vitali per gli anglo-alleati ed i prussiani. La cattura di queste città evrebbe perciò indebolito il morale dell'esercito. Questo é il riflesso in termini di gioco dall'abbassamento dei livelli di dem/dis. per l'esercito che perde tale terreno. Il livello di dem/dis. prussiano o quello anglo-alleato è ridotto mentre queste città sono occupate (vedi 13.1) da unità francesi come segue: -5 ad entrambi i livelli prussiani ogni volta che i francesi occupano tutti gli esagoni di

Ligny o di St. Amand. Se tutti gli esagoni di entrambe le città sono occupati dai francesi, i livelli prussiani sono ridotti di 10. Una volta che l'esercito prussiano è demoralizzato, la riconquista delle città non riporta il morale all'originario; stessa cosa è in atto per il superamento del livello di disintegrazione.

Ogni volta che Quatre Bras è occupata da unità francesi, il livello di demoralizzazione anglo-alleato è ridotto di 5. La riconquista di Quatre Bras dopo l'avvenuta demoralizzazione non riporta il morale anglo-alleato all'originale.

28.222. Se una unità (o più unità) sotto il comando di Wellington od Orange riceve "command control" per un attacco contro un'unità francese sulla mappa di Ligny, mentre Quatre Bras è ancora controllata dagli anglo-alleati, il morale

francese è permanentemente ridotto. La riduzione è determinata dal totale dei punti forza dell'unità (o delle unità) anglo-alleate attaccanti.

Questa speciale riduzione del livello di demoralizzazione può avvenire solo una volta per partita.

28.3. Regole speciali.

28.31. D'Erlon, ed il suo I° corpo, devono essere attivati, altrimenti nessuna unità può muovere o entrare sulla mappa come rinforzo. La procedura di attivazione è la seguente: Si tira un dado nei turni delle ore 14, 15 e 16 e se il risultato è rispettivamente di 1 per le ore 14.00, 1/2 per le ore 15.00, 1/2/3 per le ore 16.00, il corpo si attiva; alle ore 17.00 l'attivazione è automatica.

28.32. Raggio di comando.

Quando si verifica il raggio di comando, contare strade e sentieri come 1/2 esagono se tracciato lungo di questi.

28.33. Rapporti sulla CRT maggiori di 6:1 e minori di 1:5.

Sono calcolati con dei modificatori.

Per i rapporti maggiori di 6 a 1 sottrarre 1 al tiro di dado per ogni colonna in più. Es. 7:1, si usa il rapporto 6:1 e si sottrae 1 al tiro di dado. Rapporti di 8:1 sottrae 2 al tiro di dado e così via. Il processo è inverso per i rapporti inferiori ad 1:5. Es. 1:7 aggiunge 2 al risultato del dado.

28.34. La regola 22.5 sulla Guardia Imperiale francese è in uso, ma con le seguenti modifiche: Una volta che un'armata, o corpo/nazionalità è demoralizzata, le unità della guardia coinvolte in un attacco verso le unità



Napoleone ed il suo staff osservano il campo di Ligny, 16 Giugno 1815

demoralizzate sono influenzate negativamente solo dai risultati AE od AR.

28.35. Ritirata Anglo-alleata.

Il giocatore anglo-alleato deve immediatamente rimuovere tutte le unità dalla mappa dopo che sono state demoralizzate. L'esercito anglo-alleato è estromesso da qualsiasi partecipazione in questo scenario, si presume infatti che sia stato sconfitto a Quatre Bras e si è quindi ritirato per organizzarsi nelle retrovie.

28.36 Uscita dalla mappa.

Le unità non possono uscire dalla mappa (tranne nel caso 28.35). Qualsiasi unità forzata a ritirarsi oltre la mappa per un risultato di combattimento è eliminata. Tali perdite sono conteggiate per i livelli di demoralizzazione e di disintegrazione.

28.37. Attacchi da parte di unità fuori comando.

Tutte le unità in una ZOC nemica all'inizio di una qualsiasi fase di combattimento amica possono attaccare normalmente anche se fuori comando. In effetti questa regola rimpiazza la 20.32 del gioco campagna standard.

28.4. CONDIZIONI DI VITTORIA

28.41. Condizioni di vittoria francesi:

Decisiva, demoralizzando entrambi gli eserciti nemici oppure disintegrando quello prussiano.

Marginale, demoralizzare l'esercito prussiano.

28.42. Condizioni di vittoria

prussiana/anglo-alleata:

Decisiva, demoralizzare l'esercito francese o eliminare Napoleone.

Marginale, impedire qualsiasi tipo di vittoria francese.

28.5. REGOLE OPZIONALI;

28.51. Groucy.

Groucy può contare ogni corpo di cavalleria 1/2 punto della sua capacità di comando. Se il corpo di cavalleria è demoralizzato, conta 1 punto. In questo modo può comandare il doppio di unità di cavalleria rispetto a quelle di fanteria.

28.52. Arrivo del IV° corpo d'armata di Bulow.

Iniziando con il turno delle ore 14.00, l'alleato lancia un dado e se ottiene un risultato di 1 ripete il lancio e se il risultato è di 1,2, o 3 può prendere una delle tre unità di cavalleria del IV° corpo d'armata di Bulow e piazzarlo ovunque sul lato est della mappa di Ligny, ma a nord della fila dell'esagono 2914. Nel turno seguente può fare entrare la 15° e la 16° brigata dallo stesso esagono usato in precedenza. Nel turno successivo può fare entrare, sempre dallo stesso esagono, le rimanenti unità del IV° corpo.

Bulow può agire come un "semicomandante", ovvero può

provvedere al command control delle unità del IV° corpo alla distanza massima di tre (3) esagoni, anche se il suo raggio può essere esteso in virtù della regola 28.32.

Nell'istante in cui qualsiasi unità del IV° corpo ingaggia uno scontro con unità francesi, il livello di demoralizzazione e di disintegrazione aumentano di 10.

28.53. Arrivo del VI° corpo d'armata di Monton.

Partendo dal turno delle ore 14.00, il giocatore francese lancia un dado e con un risultato di 1 permette l'entrata del VI° corpo d'armata dall'esagono L0334.

28.53. Opzioni per il bilanciamento del gioco.

Aumentare il valore di St.Amand e Ligny da cinque (5) a sette (7) ciascuna per quanto riguarda i livelli di demoralizzazione e disintegrazione dell'esercito prussiano.

28.54. Lanciare un dado per Ney nei turni 1 e 2, solo con un risultato del dado di 1 o 2 è permesso ad una unità comandata da Ney di poter attaccare. Le unità possono comunque manovrare normalmente. Questa regola simula l'estrema cautela di Ney durante la prima fase dell'attacco a Quatre Bras.



Blucher immobilizzato sotto il suo cavallo durante la battaglia di Ligny.

(da un dipinto di R.F. Messerschmitt)

A N N U N C I

Cerco avversari per:
"ADVANCED THIRD REICH" (AH).
 Cassina Giorgio
 via Papa Giovanni XXIII, 7.
 10086 - Rivarolo Canavese
 (TO)

Vendo n°13 e n°14 della rivista "Command", con giochi inclusi ancora fustellati:
 "Desert Storm"
 "Victory at Midway"
 con varianti per "Alexandros"
 Cerco inoltre avversari postali per uno qualunque dei giochi pubblicati su "Command" a partire dal n°4.

Chiappe Alessandro
 via Ingolstadt, 33 - 54036
 Marina di Carrara
 tel. 0585/87331



Vendo nuovi:
 "Pacific War" (£75.000)
 "Peloponesian War" (50.000)
 entrambi della Victory Game
 e con la traduzione compresa nel prezzo.

Cerco avversari PBM per:
 "Squad Leader"
 "Siege of Jerusalem"
 "Kadesh"
 "Panzer Leader"
 Gioco anche via VIDEOTEL.

Maurizio Ferraro
 C.so A.Moro, 201 - 81055
 S. Maria C.U. (CE)

Cerco avversari per:
 "Squad Leader"
 "Napoleon at Eylau"
 "Napoleon at War"

La Macchia Claudio
 v. Tuma H., 16 - 34170 Gorizia

Cercasi giocatori postali
 oppure in provincia di Piacenza o di Parma per partite faccia a faccia per i seguenti giochi:

"Panzer Leader" (AH);
 "Jena" (I.G.D.G.T.M.).

Scrivere o telefonare (soprattutto per chi vuole fare punti contro un principiante) a:

Manuel Marcotti
 via Carducci, 1 29010 Alseno
 (PC)
 tel. 0523/945065

VENDO O SCAMBIO I SEGUENTI GIOCHI:

"Armor At Kursk" (Task For.)
 "The Emperor Returns" (Cla)
 "Invasion Earth" (GDW)
 "Against The Reich" (WES)
 "Hornet Leader" (GMT)
 "Squad Leader" +
 "Cross Of Iron" (A.H.)
 "Stellar Conquest" (A.H.)
 "Battle Over Britain" (TSR)
 "Empire in Arms" (ADG)
 "D-Day"
 "Ardenne"
 "Fiel 2"
 "Kingmaker" (11° edizione)
 "Dark Nebula"
 "Space Fleet"
 "San Martino" (IES).

Sono tutti in ottime condizioni (tipo collezione) e con traduzione se richiesta.

Gola Giuseppe
 via Delle Case Nuove, 3 -
 00053 - Civitavecchia (Rm).
 Tel/Fax 0766-35352.
 Orario negozio.



Vendo i seguenti giochi:
 NUOVI

"Horse Soldiers" (S&T 119)
 "Pleasant Hill" (S&T 106)
 "Race for Tunisi" (S&T 57)
 "Bloody Karen" (S&T 59)
 "Objective Tunisi" (S&T 140)
 A £.35.000 cadauno!!!
 compr. rivista e traduzione.
 "1776" (AH) £.50.000.

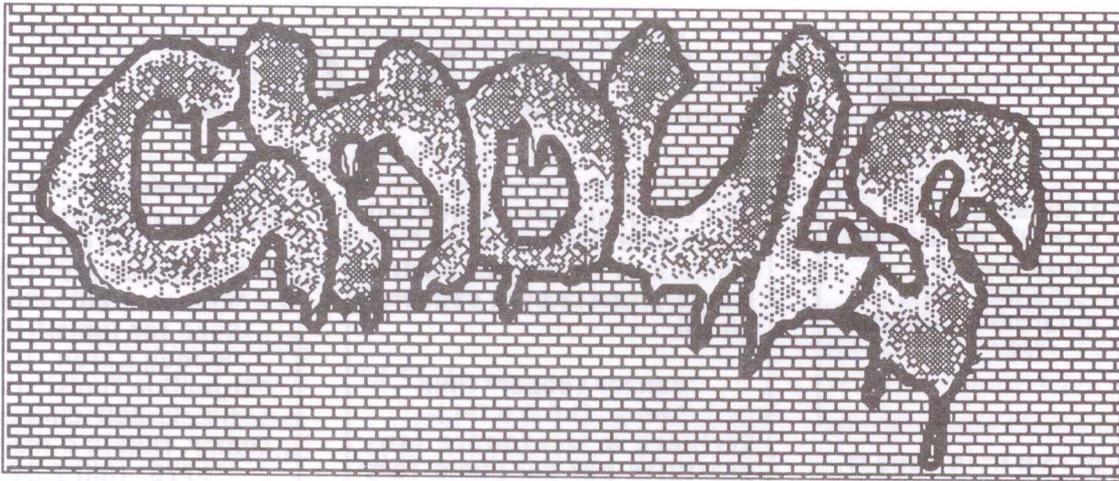
USATI

"Blitzkrieg" (AH) £.25.000
 "Panzer Blitz" (AH) £.25.000
 "Road to Vicksburg"
 (S&T 103) £.20.000
 "Unconditional Surrender"
 (Wargamer 36) £.20.000
 "Rommel at Bay" £.25.000
 "O'Connor's Offensive"
 (S&T 41) con mappa montata
 su supporti Avalon £30.000
 "Elfire Pass" £.20.000
 "Wellington Victory"
 (SPI-TSR) con mappa montata
 su supporti Avalon £.50.000
 "Flat Top" (AH) £.30.000
 "Little Round Top" (AH)
 £.20.000
 "Battle of the Bulge" II Ed.
 (AH) £.30.000
 "Russian Campaign" (AH)
 £.25.000
 "Imperium" (GDW) con mappa
 montata £.30.000
 "Samurai" (AH) £.20.000
 "Kremlin+Revolution" (AH)
 £.30.000
 "Title Bout" + Espansione (AH)
 £.30.000

N.B.: Ai prezzi indicati vanno aggiunte le spese postali. Per ulteriori informazioni potete rivolgervi a:

Claudio Bomba
 via Etruria, 14
 00184 - Roma
 tel. 06/778730
 dalle ore 20,000 alle 22,00





Sazia la fame di carne umana dei Ghouls e guidali verso l'ultima meta: la Devastazione Totale!

I Ghouls, fetidi non morti, sono i protagonisti dell'ultima produzione della "Devil's Den". Dopo "BLOOD MASTER", la feroce lotta all'ultimo sangue nell'Arena del Tuono, questa nuova casa editrice romana vi permette ora di guidare "le orde dimenticate alla conquista della città".

Il gioco, semplice e scorrevole, contrappone, in una strenua lotta all'ultimo zombie, i giocatori Umani, intenzionati a difendere la

loro tranquilla città, contro il giocatore Ghoul, assetato di sangue nella sua brama di distruzione. Massaie e motociclisti, yuppies e paci-



fisti, cacciatori e giocatori di role-playing (armati delle mitiche palle di fuoco!) sono solo alcuni dei variopinti

protagonisti della eroica resistenza ai famelici Ghouls i



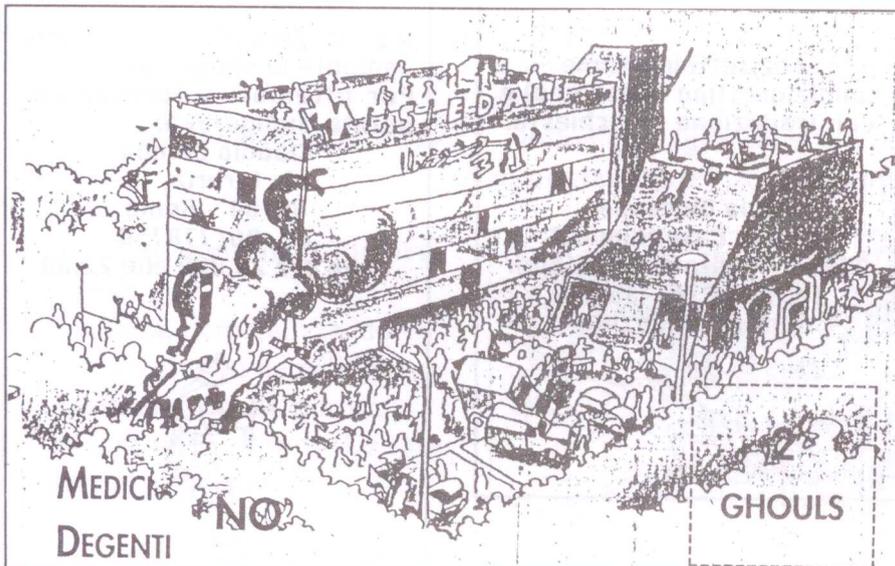
quali, dalle fogne infernali, si spingono all'aperto con un unico scopo: la devastazione completa e sistematica "dell'umanità, della civiltà, della libertà, della propria squadra del cuore, dei politici onesti, ecc.ecc."

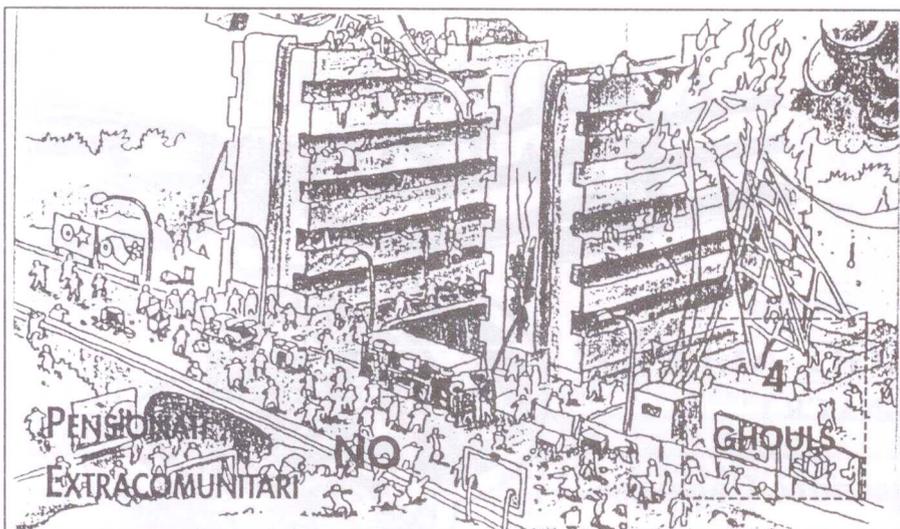
Il sistema di gioco, particolarmente innovativo, simula la coincitazione e la frenesia dei



combattimenti, con un meccanismo che, lasciando una continua incertezza nelle

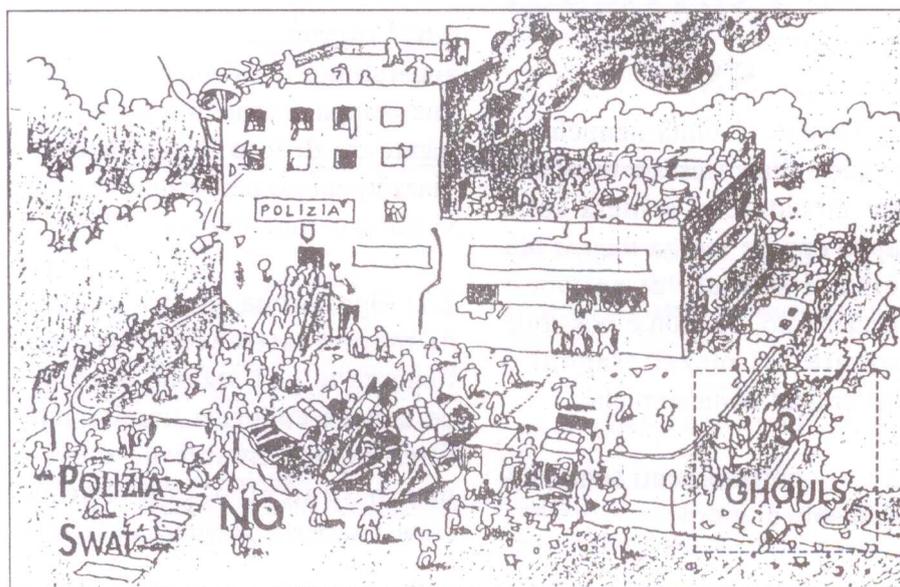
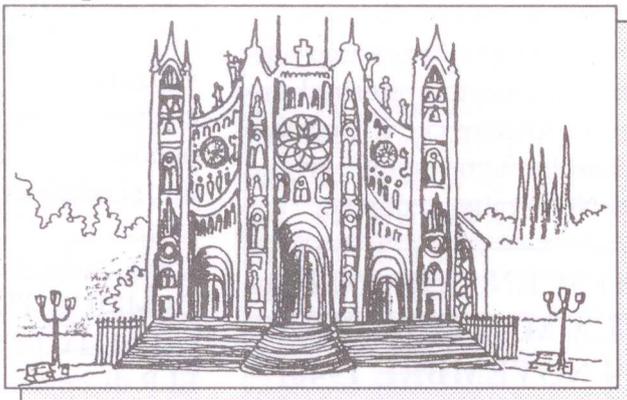
mosse degli umani, mantiene sempre alta una certa dose di "suspance".





Riusciranno i nostri poveri impiegati a raggiungere la RAI-TV o saranno invece sbranati dai non-morti davanti all'ospedale "Gemetti"? Integra il gioco una ricca serie di pedine Ghoul e di attrezzature a volontà: radio, trasporti, rifornimenti, tutto il necessario per organizzare il contratto giù nelle fogne, sino a dentro il temibile covo.

Degno di nota è un sistema di punteggio che, oltre a rendere "GHOULS" adatto al gioco da torneo, permetterà di eleggere, a fine serata, il "Gran Trucidatore di Ghoul". Ancora più degno di nota è il prezzo: £.29.900 chiavi in mano!



GHOULS

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Il giocatore Umano ha un gruppo di volontari composto da: la polizia, gli atleti, gli automobilisti e i medici. Il giocatore Ghoul ha un gruppo di 4 pedine il cui valore è nascosto. Poiché il giocatore Ghoul annuncia che non ha fra le sue pedine la "Sorpresa", il combattimento si svolgerà normalmente, incominciando con l'attacco a distanza del giocatore umano.

• Fase di tiro da lontano

Solo la polizia è in grado di colpire da lontano con un valore di attacco di "4", egli decide di attaccare 2 pedine Ghoul. Le due pedine indicate si rivelano essere un Ghoul da "2" e uno da "3", per un valore di combattimento totale di "5". Il tiro di dado sono 4 per l'umano per un totale di "8" e 1 per il Ghoul per un totale di "6", le due pedine sono eliminate.

• Fase di combattimento ravvicinato degli umani

Il giocatore umano decide di usare la polizia e gli atleti contro una pedina Ghoul e automobilisti e medici contro quella rimanente.

Il primo Ghoul attaccato ha un valore di "5", il secondo di "1".

Per il primo attacco il giocatore umano tira con il dado un 3, che sommato al valore di combattimento corpo a corpo della polizia (4) e degli atleti (2) dà un risultato finale di 9; il giocatore Ghoul ottiene con il dado un 4 che sommato al valore della sua pedina (5) dà un risultato di 9.

Poiché i due risultati sono uguali polizia e atleti vengono eliminati e sostituiti con due pedine Ghoul pescate a caso e tenute coperte agli occhi del giocatore umano.

Medici e automobilisti con un valore di attacco corpo a corpo di 4 e 2 hanno facilmente la meglio sul ghoul da "1" che viene eliminato.

• Fase di combattimento ravvicinato dei Ghoul

Il giocatore Ghoul può subito utilizzare le due pedine ottenute nella fase precedente, un Ghoul da "3" e uno da "2" insieme a quello da "5" sopravvissuto.

Gli attacchi vengono divisi dal giocatore ghoul nel modo seguente: la sua pedina da "5" attacca i medici; e le altre due gli automobilisti.

Per il primo attacco i ghoul ottengono 6 con il dado per un totale di 11; i medici vengono subito eliminati (inutile tirare il dado poiché il massimo punteggio sarebbe 8).

Nel secondo attacco il giocatore ghoul tira un 3 per un totale di 8; il giocatore umano tira un 2, ottenendo solo un 6; anche gli automobilisti vengono sopraffatti dai Ghoul!!!

Poiché non ci sono più pedine umane nella locazione, la fase di combattimento in quella locazione è terminata.



LISTA VOLONTARI:

| | | | |
|-----------------|-----|-------------------|-----|
| • MADIAE | - 5 | • YUPES | 2 2 |
| • STUDENTI | 2 3 | • FOTOGRAFISTI | 3 |
| • POLIZIA | 4 4 | • GIORNALISTI | 2 |
| • SWAT | 5 5 | • ATLETI | 2 |
| • DISOCCUPATI | - 4 | • LIBRARI | 2 1 |
| • ATLETI | - 2 | • MEDICI | 2 |
| • PRETI | 5 1 | • DEGENTI | 1 |
| • PORTUAI | 3 5 | • EXTRACOMUNITARI | 3 |
| • PROFESSORI | - 1 | • PUNK | 1 4 |
| • AUTOMOBILISTI | - 4 | • GIOCATORI RPG | 5 2 |
| • CACCIATORI | 4 2 | • DROGATI | 2 2 |
| • VERDI | - 2 | • OPERAI | 2 4 |
| • PACIRISTI | 3 1 | • PENSIONATI | 3 |
| • IMPREDIANTI | 1 2 | • ULTRAS | 2 4 |
| • COMMERCianti | 1 3 | • MOTORICISTI | 3 3 |

Il numero a sinistra è il valore di combattimento a distanza; un trattino indica che quella pedina non può essere utilizzata durante la fase di tiro da lontano; il numero a destra è il valore di combattimento corpo a corpo.

ASL



"LA FINE DELL' 8° REGG. ALPINO"

SCENARIO CAMPAGNA CR 1

di

Andrea Fontanelli & Alessandro Canevese

All'alba del 28 Ottobre 1940, le truppe italiane passarono il confine della Grecia per quella che, secondo Mussolini ed i suoi generali, avrebbe dovuto essere una passeggiata. Questa convinzione, fu all'inizio ingenuamente interpretata dalla strategia di ritirata che i greci posero in atto. In realtà, l'esercito greco andò ad attestarsi in impervie zone di alta montagna efficacemente difendibili. Il tempo atmosferico nel frattempo peggiorò, con l'apparire di piogge torrenziali e nevicate in alta quota. Il comando italiano valutò come favorevole il maltempo, convinto che le artiglierie greche non sarebbero potute intervenire, dimenticando però che lo stesso valeva per i cannoni e l'appoggio aereo italiano, mentre le strade da percorrere si sarebbero presto trasformate in pantani fangosi ed i modesti torrenti da attraversare in fiumi in piena! In queste condizioni, il 3 novembre 1940, la Divisione Alpina Julia, giunse al passo del massiccio del Pindo, saldamente tenuto dai greci.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore italiano vince se entro l'11 Novembre riesce ad uscire dal bordo NORD delle mappe 10/13 con almeno l'equivalente di 5 squadre in buon ordine. Ogni MMC che non riesce ad uscire, anche BROKEN o prigioniera, ma non distrutta, entro l'11 Novembre, viene sottratta dal giocatore greco al numero di squadre che il giocatore italiano ha fatto uscire; i prigionieri NON valgono doppio.

LO SCENARIO INIZIA LA MATTINA DEL 4 NOVEMBRE 1940 TURNO TATTICO 1.

SSR

1.1) Quando 2 unità nemiche si trovano sulla/e stessa/e mappa/e, ogni giocatore si schiera sulla mappa oppure mezza mappa più vicina al suo lato di entrata o piazzamento, ma non è possibile piazzare nei mezzi esagoni o adiacenti ad unità nemiche.

1.2) combattimenti sono permessi solo di giorno.

1.3) I turni di gioco in un giorno sono 5+ il tiro di un dado: con 1 o 2 c'è un turno in più, con 3 o 4 ci sono due turni in più, con 5 o 6 ci sono tre turni in più.

1.4) Le MMC che non si ritirano in tempo da non essere sopravanzate da un attacco nemico che riesce a portare fuori dal lato opposto al suo almeno 5 squadre, si considerano accarchiate.

1.5) L'accerchiamento comporta l'AMMUNITION SHORTAGE (A19.131), l'abbassamento dell'ELR di 2 e del SAN di 1.

1.6) I rifornimenti alle unità non accerchiate arrivano attraverso una mappa o serie di mappe collegate tra di loro fino al lato di piazzamento o partenza, ove non vi siano nemici in buon ordine.

1.7) Ogni uscita da una sezione di mappe tattiche, comporta l'entrata in una sezione di mappe tattiche collegata tramite una linea rappresentante un movimento strategico, con ritardo corrispondente al tiro di dado di-



Fanteria Italiana in azione sul fronte greco-albanese.

mezzato ed arrotondato per eccesso da considerarsi la mattina del giorno successivo.

1.8) Ogni unità che esce da un qualsiasi lato di mappa connesso con una linea rappresentante il movimento strategico entra nella sezione di mappe tattiche più vicina come per 1.7.

1.9) Gli alpini italiani possono uscire dalle loro mappe di piazzamento iniziale solo all'inizio del turno 1 dell'8 Novembre 1940.

1.10) Per trinceramenti, attraverso tutto il gioco campagna, si intendono le TRENCHES (B27.5).

1.11) I greci si possono piazzare

dove consentito all'inizio del 1° turno tattico del giorno 4 Novembre 1940 in TRENCHES.

1.12) Tutte le unità BROKEN e che sono ancora tali alla fine del giorno, iniziano col tiro di dado per il RALLY all'inizio del giorno successivo. Se durante tutto il giorno non vi è nemico in mappa, il giorno successivo cominciano nella loro locazione attuale in buon ordine.

1.13) Tutte le unità BROKEN possono essere costrette a recuperarsi l'ultimo turno del gioco in corso, nel qual caso diventano automaticamente "HS CO-SCRITTE" in buon ordine con ELIR ☉ se MMC, se SMC fanno

un MC4, nel caso lo passano recuperano il morale, se lo falliscono sono eliminati.

1.14) Tutte le SW ed i prigionieri possono essere conservati.

1.15) I LEADER 6+1 armati di LMG possono MASSACRARE (A202.4).

1.16) Si applica la EXC A25.9.

1.17) Ogni sezione strategica ha descritte le proprie E.C./caratteristiche del terreno.

1.18) Ogni applicazione del NO QUARTER (A20.3)/MASSACRE (A20.4), da quando viene attivato, resta in vigore per tutti i



Pattuglia di sciatori alpini italiani in esplorazione.

giocatori fino alla fine della campagna.

1.19) La sezione di mortai italiani può funzionare come OBA in tutte le sezioni di mappe tattiche connesse da una linea rappresentante il movimento strategico nella sezione di mappa tattica più vicina dove c'è un LEADER amico con RADIO; l'area colpita corrisponde ad un FFE da 40 mm.

1.20) Durante tutta la campagna le E.C. sono: sulla sezione strategica A PESANTE ANNUVOLAMENTO CON POSSIBILI

NEVICATE; sulla sezione strategica B PESANTE ANNUVOLAMENTO CON POSSIBILI PIOGGIE, FANGO; WET è per tutte e due le sezioni strategiche.

Quando nevicata si creano le condizioni di neve a terra il giorno dopo. Quando nevicata una volta per due giorni si creano le condizioni di NEVE ALTA il giorno dopo.

Quando piove una volta per due giorni tutte le SHELLHOLE/TRENCHES sono inutilizzabili perchè piene d'acqua, e si trattano come OPEN GROUND con FANGO, ed il GULLY e gli STREAM diventano DEEP

STREAM. Il FIUME sulla sezione strategica A diventa in piena e con acque gelide dopo due giorni di pioggia e comunque nessuna unità può schierarsi ad ovest di esso.

Il tempo atmosferico può variare solo sulle sezioni tattiche dove si gioca.

1.21) KINDLING sono NA.

1.22) L'entrata su una sezione di mappe tattiche viene sempre effettuata in colonna (E11) lungo una strada, anche con neve, quando proviene da una linea rappresentante il movimento strategico; nel caso vi sono unità nemiche entro 5 esagoni dal proprio bordo di entrata si può entrare come si vuole.

1.23) I rinforzi greci arrivano dal/i lato/i a SUD considerando il ritardo all'inizio del giorno (SSR 1.7). Per LATO SUD si intende il lato di mappa/e più a SUD connesso con la LINEA DI ENTRATA STRATEGICA delle mappe di piazzamento iniziale greco.

1.24) L'iniziativa degli spostamenti spetta sempre ai greci, si piazzano sempre per secondi ed il primo turno è sempre il loro.

1.25) C'è un indicatore di SNIPER su ciascuna sezione di mappe tattiche per ciascun giocatore.

1.26) E' possibile un SELF RALLY su ciascuna sezione di mappa tattica.

1.27) Nella sezione strategica A i frutteti, campi di grano e boschi sono BRUSH.



Gli "Euzoni", truppe scelte della fanteria da montagna greca, caratterizzati (nell'uniforme da parata) da un gonnellino bianco, furono avversari temibili.

**TUTTE LE UNITA' ITALIANE CON MORALE 7 HANNO ELR 4.
TUTTE LE UNITA' ITALIANE CON MORALE 6 HANNO ELR 3.
TUTTE LE UNITA' ITALIANE HANNO SAN 4.**

**Elementi dell'8° Reggimento Alpini della Divisione "Julia",
si piazzano per primi ovunque (EXC SSR 1.1) sulle mappe 16/33.**

| | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| 18 | 2 | 2 | 6 | 4 | 4 | 4 | 2 |




**I Battaglioni Indipendenti Greci si piazzano sulle mappe 9/15 (EXC SSR 1.1),
possono trincerarsi dove il terreno lo permette ed almeno un Battaglione deve trovarsi sulla
mappa 9 ed uno sulla mappa 15.**

1° Battaglione Indipendente Greco.

| | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| 12 | 8 | 5 | 5 | 2 | 2 |

2° Battaglione Indipendente Greco.

| | | |
|----|---|---|
| | | |
| 10 | 5 | 3 |




**Rinforzi di un Battaglione Indipendente Greco; arrivano il giorno 5 Novembre dal lato Sud
delle mappe 9/15 secondo l'SSR 1.23.**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| 8 | 8 | 8 | 2 | 3 |

**Rinforzi di un Battaglione Indipendente Greco; arrivano il giorno 6 Novembre dal lato Sud
delle mappe 9/15 secondo l'SSR 1.23.**

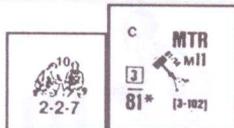
| | |
|----|---|
| | |
| 16 | 2 |

**Seconda linea dell'8° Reggimento Alpini della Divisione "Julia"; si piazza per prima ovunque
(EXC SSR 1.1) sulle mappe 2/3, prima dell'entrata in mappa del giocatore greco e con almeno
10 squadre sulla mappa 2 o 3 e le restanti sulla mappa rimasta libera.**

| | | | | |
|----|---|---|---|---|
| | | | | |
| 18 | 2 | 2 | 2 | 3 |



Sezione Mortai da 81mm. italiani: rappresentano l'OBA della RADIO (SSR 1.19); se sparano con tiro diretto, per quel giorno non possono essere usati come OBA; devono essere piazzati adiacenti tra di loro e su una sezione di mappa tattica che rispetti l'SSR 1.19.



4

4

DEVONO ESSERE PIAZZATI ENTRO LA SEZIONE STRATEGICA A

TUTTE LE UNITA' GRECHE HANNO ELR 4 E SAN 7

REGISTRAZIONE DEI GIORNI DI GIOCO

| | | | |
|------------------------------------|------------------------------|------------------------------|-------------|
| 4 Novembre 1940 | 5 Novembre Rinforzi Greci | 6 Novembre Rinforzi Greci | 7 Novembre |
| 8 Novembre Ritirata Italiana | 9 Novembre | 10 Novembre | 11 Novembre |



REGISTRAZIONE DEI TURNI DI GIOCO

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | | |

CONSEGUENZE

I Greci, resisi conto della situazione precaria in cui la Divisione "JULIA" si trovava, non tardarono a lanciare la controffensiva con forze nettamente

superiori. L'8° Reggimento della "JULIA" fu travolto da un violento attacco mentre numerose unità greche riuscirono ad infiltrarsi e dilagare nelle retrovie, praticamente accerchiandola. Solo l'8 Novembre le fu permesso di ritirarsi, ma già allora 3 dei suoi Battaglioni erano stati annientati. Il

giorno 11 Novembre 1940, solo l'ombra di quella che era stata una solida Divisione Alpina venne avviata in retrovia.

3.a Divisione Alpina JULIA

8° Rgt. Alpini

Btg. TOLMEZZO
Btg. GEMONA
Btg. CIVIDALE

9° Rgt. Alpini

Btg. VICENZA
Btg. L'AQUILA

3° Reg. Art.

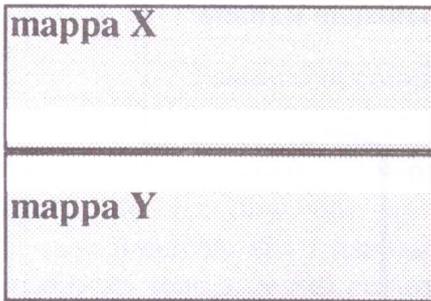
da Montagna
Gr. UDINE
Gr. CONEGLIANO

3° Btg. Misto

GENIO



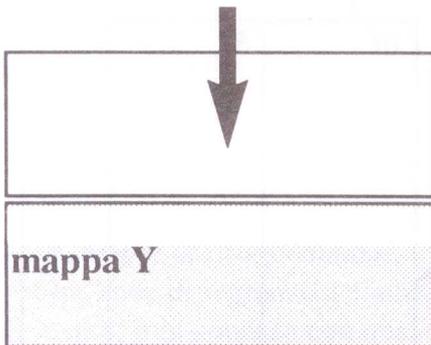
Esempio di piazzamento del giocatore che deve schierarsi per primo nel caso di entrata nella Sezione di Mappe Strategiche di unità nemiche.



Esempio di piazzamento iniziale di entrambi i giocatori all'inizio della partita. Lo scenario specifica chi si schiera per primo. Non è possibile schierarsi adiacenti al bordo di mappa nemico; questa regola vale anche per i successivi esmpi.

Il giocatore A si schiera sulla mappa Y

Il giocatore B si schiera sulla mappa X

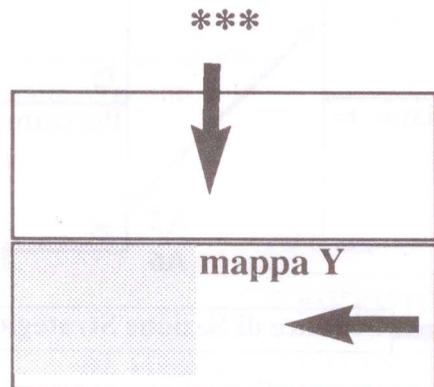
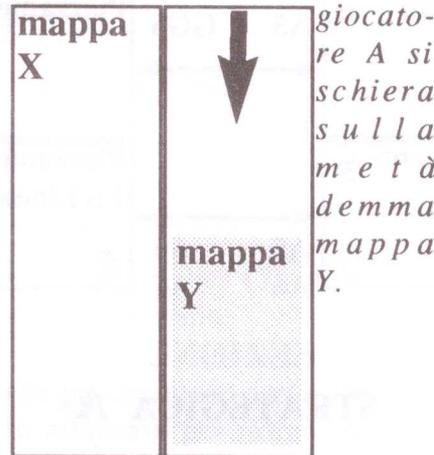


Esempio di piazzamento iniziale di fronte all'entrata da un lato (indicato dalla freccia) di truppe nemiche.

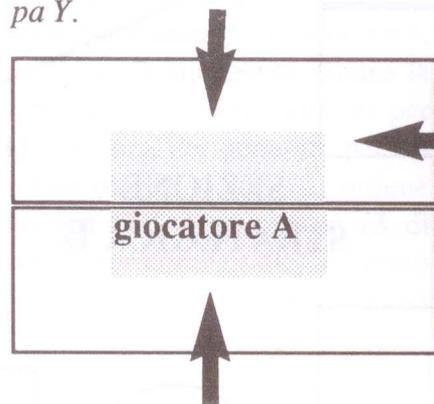
Il giocatore A si schiera sulla mappa Y

LA FRECCIA INDICA IL LATO/I DI ENTRATA DI TRUPPE NEMICHE. IL GIOCATTORE CHE ENTRA E' IL B.

ES. Di piazzamento iniziale di fronte all'entrata da un solo lato di mappa di unità nemiche: Il

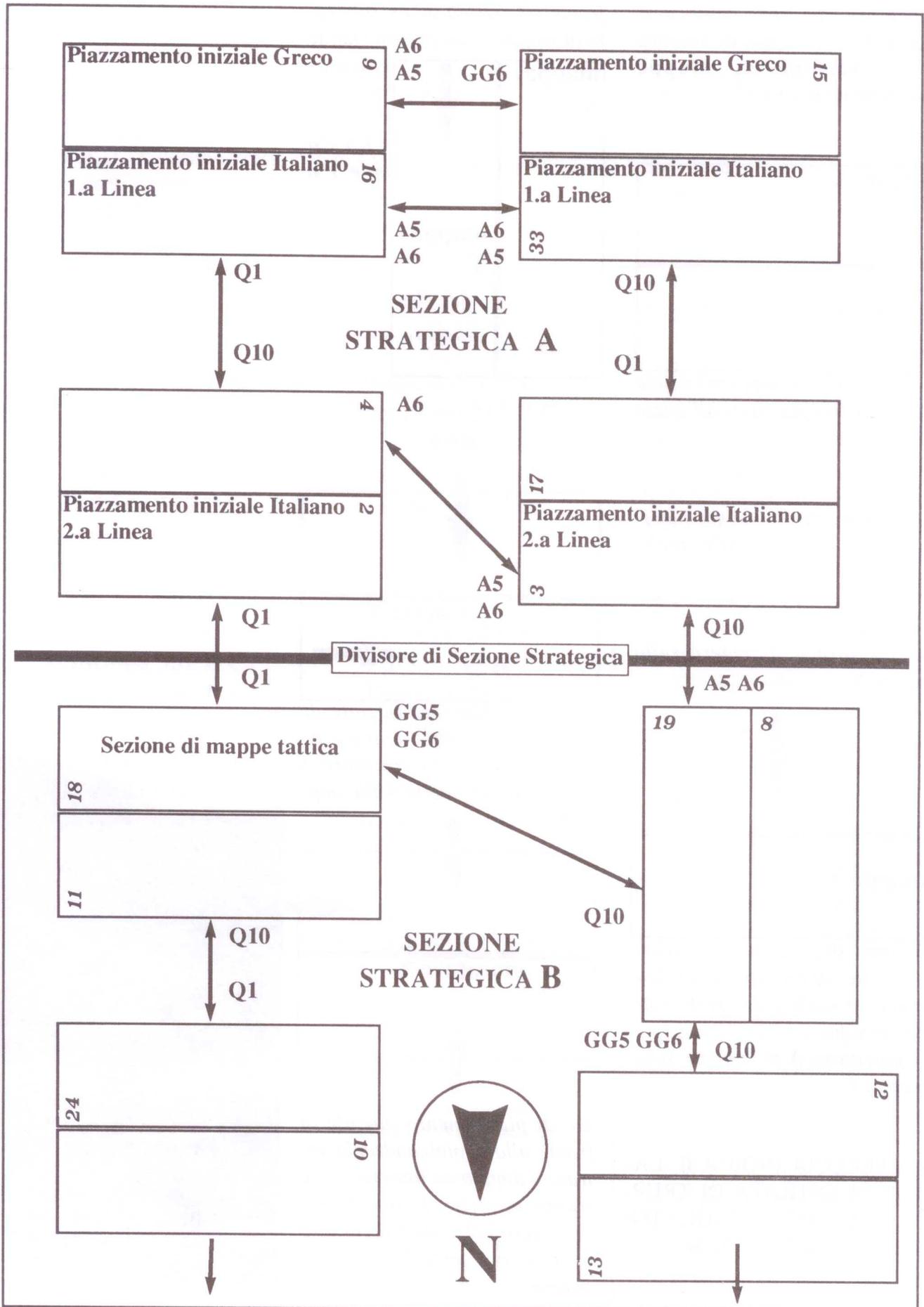


Es. di piazzamento iniziale di fronte alla doppia entrata di truppe nemiche: Il giocatore A si schiera sulla metà della mappa Y.



Es. di piazzamento iniziale di fronte alla tripla/quadrupla entrata o doppia da lati opposti di truppe nemiche: Il giocatore A si schiera entro un raggio di 5 esagoni più centrale delle due mappe.





"Il Gobbo Maledetto"

Un libro gioco che vi farà vivere l'emozione di stare alla guida di un aerosilurante Savoia Marchetti S.79

di Pier Giorgio Paglia

E' uscito nel gennaio di quest'anno, per i tipi delle Edizioni Demetra di Verona, il volume "Il gobbo maledetto", di Gregory Alegi e Andrea Angiolino. Il libro non è una monografia sul celebre aerosilurante né un normale romanzo di guerra, bensì il primo esempio di "libro-gioco" aeronautico mai pubblicato. Ne "Il gobbo maledetto" il lettore è anche il protagonista, e la storia si evolve proseguendo in base alle sue scelte, poichè alla fine di ogni paragrafo egli è chiamato a decidere cosa farebbe in quella situazione. Ad esempio: "Se sganciate il siluro andate al paragrafo 86, se aspettate di essere più vicini andate al

126". Il concatenarsi di queste sue decisioni sviluppa la trama del racconto. L'esito della missione narrata, che vede la 278ª Squadriglia Autonoma Aerosiluranti, i "Quattro Gatti", decollare dalla base di Pantelleria in cerca della flotta inglese, è nelle sue mani. Tramite il semplice ma valido meccanismo di gioco, il libro evoca atmosfere tecnicamente e storicamente ben costruite: è il lettore a pilotare il suo S. 79, a tracciarne la rotta, a sceglierne l'obiettivo, a sganciarne il siluro. Tutto questo difendendosi dai Fulmar della caccia nemica e cercando di riportare a casa il suo equipaggio. Pur facendo del divertimento il suo scopo principale, "Il gobbo

maledetto" è comunque un mezzo di divulgazione della cultura aeronautica unico nel suo genere: l'avventura è infatti corredata di riquadri in cui sono contenute note storiche accurate sui luoghi, gli eventi e gli aerei che la interessano. Più di quaranta sono le fotografie d'epoca che illustrano il racconto, completando così le atmosfere narrate ed accompagnando il lettore nei momenti più significativi della missione.

Il prezzo di copertina è di l. 18.000, ma le edizioni Demetra (Strada Rezzola 48, 37066 Sommacampagna VR - tel. 045/8960466) concederanno uno sconto ai lettori di "Simulazioni" che allegheranno all'ordine una fotocopia di questa pagina. Il prezzo scontato per ogni volume è di £ 12.600 per ordini fino a 39 copie, £ 10.800 per ordini dalle 40 alle 99 copie e £ 9.000 per ordini dalle 100 copie in su. Con l'occasione ricordiamo che alla Demetra si può richiedere anche "In cerca di fortuna", un libro gioco fantasy (£ 7000): riuscirete a sconfiggere i morti viventi e a conquistare il tesoro del drago?

Si può pagare contrassegno al postino o versare sul conto corrente postale n. 12368379. Per ordini inferiori alle 50.000 lire occorre aggiungere £ 3.500 di spese postali.

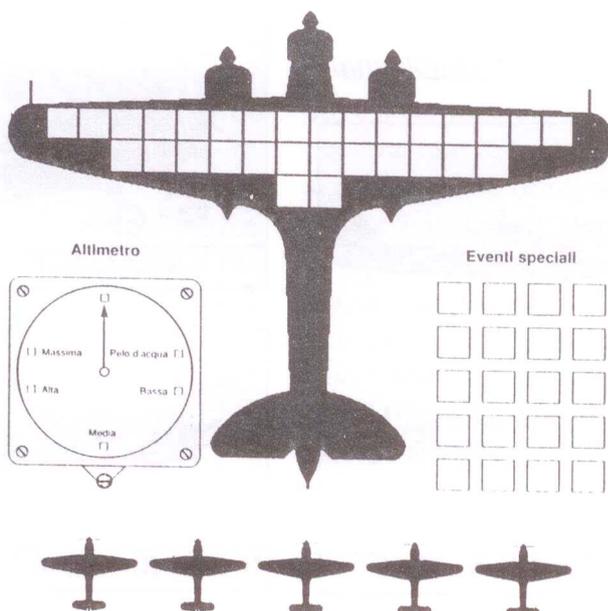


278ª Squadriglia Autonoma Aerosiluranti
Relazione operativa

DATA 23 luglio 1941 - XIX

APPARECCHIO 278 S MM 23842

PILOTA S. Ten.



A I R F O R C E

Nuovi scenari a cura di Giacomo Fedele

8 Agosto 1944
- Emilia Romagna -
15 Turni.



Italiano: 1 Fiat G.55
(pilota S.M. Sanzan)



Britannico: 3 Spitfire IX

Piazzamento:

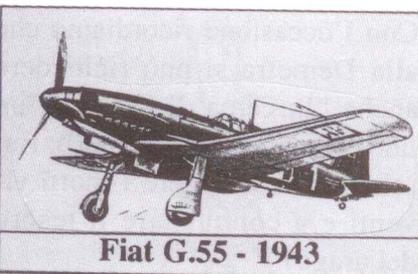
L'italiano piazza il Fiat G.55 al centro della mappa, quota 6.000 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere.

Il britannico piazza gli Spitfire liberamente a 10 esagoni dal Fiat e nell'area tra le ore 3 e le ore 9, quota 6.000 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria.

Italiano: abbattere 1 Spitfire.
Britannico: abbattere il Fiat.

Esito storico: Uno Spitfire fu abbattuto ed il Fiat rientrò alla base gravemente danneggiato.



Fiat G.55 - 1943



Spitfire Mk.IX - 1942

26 Dicembre 1944
- Pordenone -
20 Turni.



Italiano: 8 Me.109 G-2
2 Me.109 k-4
(piloti: Cap.Miani, Cap.Drago)



Britannico: 10 P-51 D.

Piazzamento.

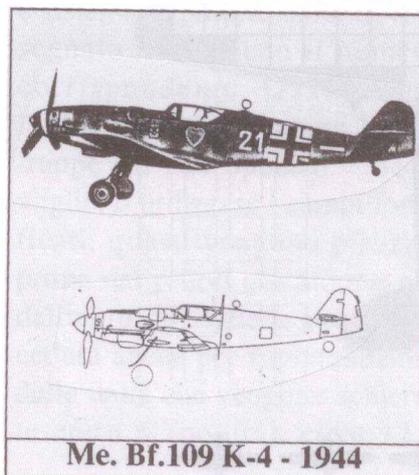
Il britannico piazza per primo due formazioni chiuse da 5 aerei ciascuna ad un massimo di 2 esagoni di distanza l'una d'altra; quota 15.000 piedi, velocità di manovra, Bank L, direzione a piacere (tutti nella stessa).

L'italiano entra in formazione libera nel settore da ore 3 ad ore 9 rispetto al Mustang più avanzato; quota 15.600 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria.

Sia l'italiani che i britannici abbattere più aerei dell'avversario.

Esito storico: 3 P-51 abbattuti.



Me. Bf.109 K-4 - 1944

2 Giugno 1941
- Bengasi -
15 Turni.



Italiano: 1 Fiat C.R.42
(piloti: Bordoni - Bisleri)



Britannico: 2 Blenheim

Piazzamento.

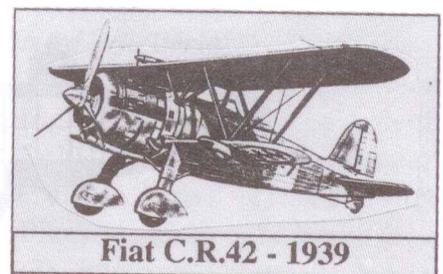
Il britannico piazza i Blenheim in formazione chiusa al centro della mappa, quota 6.000 piedi, Bank L, velocità di manovra, direzione a piacere.

L'italiano piazza il C.R.42 a 6 esagoni di distanza dalla formazione avversaria. Quota, posizione, Bank e velocità a piacere. Può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria.

Italiano: abbattere i Blenheim.
Britannico: abbattere il Fiat.

Esito storico: Bordoni abbatté entrambi i Blenheim.



Fiat C.R.42 - 1939



Bristol Blenheim Mk.IV - 1939

1 Novembre 1941
- El Alamein -
20 Turni.



Italiano: 2 M.C.202
(piloti: Bordini, Gaetani)



Britannici: 15 Curtis P-40 C.

Piazzamento.

Gli italiani si pongono a 4 esagoni dalla formazione inglese con velocità, Bank e direzione a piacere. Possono usare il fuoco concentrato.

I britannici piazzano al centro della mappa 9 P-40 in formazioni chiuse di 3 aerei ciascuna con 1 esagono di distanza tra una formazione e l'altra. Quota 3.000 piedi, Bank L, velocità di manovra e direzione a piacere. Obbligo di andare dritti fino alla prima raffica senza accelerare né rompere la formazione.

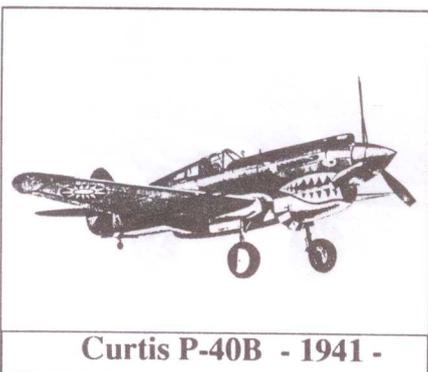
Gli altri P-40 entrano dal lato di fronte al Macchi di Bordini al turno 5 in due formazioni chiuse composte da 3 aerei ciascuna. Quota 3.000 piedi, velocità di manovra, Bank L, direzione contro il Macchi di Bordini.

Condizioni di vittoria.

Italiano: abbattere 5 P-40.

Britannico: abbattere entrambi i Macchi 202.

Esito storico: Bordini abbatté 2 P-40 e Caetani 1.



Curtis P-40B - 1941 -

7 Novembre 1941
- Sidi El Barani -
20 Turni.



Italiano: 2 M.C. 202
(piloti: Longhi, Bordini)



Britannici: 12 Curtis P-40 C.

Piazzamento.

Il giocatore britannico piazza 6 P-40C in 2 formazioni chiuse, composta da 3 aerei ciascuna, a tre esagoni di distanza una dall'altra. Quota 3.000 piedi, Bank L. Gli altri sei aerei sono piazzati entro 3 esagoni dalle formazioni con uno scarto di 500 piedi di quota e Bank a piacere. Tutti volano nella stessa direzione ed a velocità di manovra. E' vietato modificare velocità e posizione sino alla prima raffica.

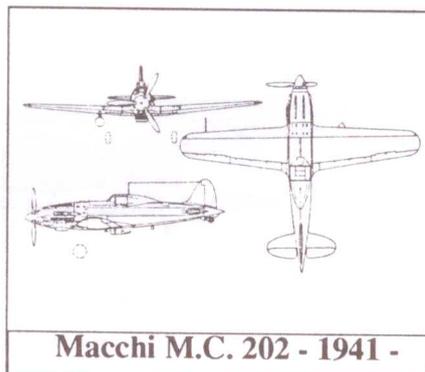
Gli italiani si pongono a 4 esagoni dall'inglese più arretrato, nel suo arco di coda. Velocità, Bank e direzione a piacere. Quota 3.600 piedi. Possono usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria.

Italiano: abbattere 4 P-40C.

Britannico: abbattere entrambi i Macchi.

Esito storico: Bordini abbatté 1 P-40C.



Macchi M.C. 202 - 1941 -

6 giugno 1942
- Bir Hacheim -
20 Turni.



Tedeschi: 2 Me. 109 F
(piloti: Marceille e greg.)



Britannici: 9 P-40C
(5° Gr. Sud-Africano).

Piazzamento.

I P-40C. Curtis volano in cerchio al centro della mappa (raggio 3 esagoni da quello centrale) fino all'attacco tedesco. Quota 4.500 piedi, Bank LB, velocità di manovra, senso antiorario.

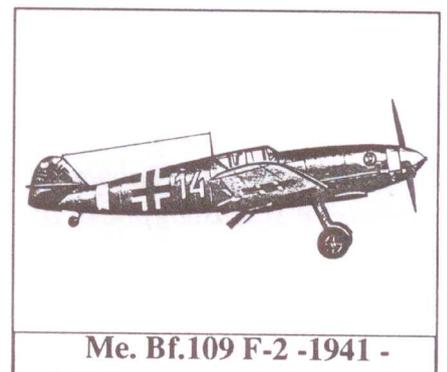
I Me.109 F si piazzano alla sinistra dei Curtis alla distanza di 10 esagoni. Quota 5.000 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere. Marseille può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria.

Britannico: abbattere entrambi i Me.109 F.

Tedesco: abbattere 6 P-40C

Esito storico: Marsille abbatté 6 Curtis P-40C.



Me. Bf.109 F-2 - 1941 -

21 Giugno 1941
- Saint Omer -
20 Turni.



**Britannico: 8 Blenheim;
3 Spitfire II.**



**Tedesco: 4 Me.109 F.
(piloti: Galland e sez.)**

Piazzamento.

Il britannico piazza due formazioni a V composte da 4 Blenheim alla distanza di 2 esagoni una dall'altra. Quota 9.900 piedi, velocità di manovra, Bank L, direzione a piacere. Al turno "10" entra in gioco uno Spitfire ad una quota di 600 piedi più alta dall'aereo tedesco più arretrato ed ad una distanza di 6 esagoni alle sue spalle. Velocità, Bank e direzione a piacere. Gli altri due Spitfire entrano sempre al decimo turno ad una quota di 10.800 piedi dal lato indicato dal tiro del dado rispetto alla rosa delle direzioni esistente sulla mappa ove si trova il Me.109 di Galland. Velocità, Bank e direzione a piacere.

I tedeschi piazzano in formazione chiusa a V a 10 esagoni dalla coda dell'ultima formazione. Quota 10.800 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere. Galland può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria.

Tedesco: abbattere 4 aerei più dell'avversario.
Britannico: abbattere 2 Me.109 F.

Esito storico: Galland abbatté 2 Blenheim e si sfasciò poi in atterraggio.

21 Giugno 1941
- Saint Omer -
10 Turni.



**Tedesco: 1 Me.109 F
(pilota Galland con l'aereo di riserva)**



Britannico: 6 Spitfire II.

Piazzamento.

Gli Spitfire piazzano in due formazioni a V una dietro l'altra alla distanza di due esagoni. Quota 17.100 piedi, velocità di manovra, Bank L, direzione a piacere (tutti la stessa). Obbligo di andare dritti fino al primo attacco.

Il tedesco piazza Galland all'esterno del capoformazione della sezione di testa a 10 esagoni di distanza. Quota 18.000 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere. Galland può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria.

Tedesco: abbattere 2 Spitfire.
Britannico: abbattere Galland.

Esito storico: Galland abbatté uno Spitfire, ma fu poi costretto a lanciarsi con il paracadute leggermente ferito.

7 Luglio 1943
- Ugrim Karkot -
15 Turni.



Russo: 10 Ilyushin II-2



**Tedesco: 4 Me.109 G
(piloti: Hartmann e sez.)**

Piazzamento.

Il giocatore russo piazza gli Ilyushin al centro della mappa con una formazione a triangolo. Quota 3.000 piedi, velocità di manovra, Bank L, direzione a piacere (tutti la stessa). Obbligo di mantenere la formazione fino al primo attacco.

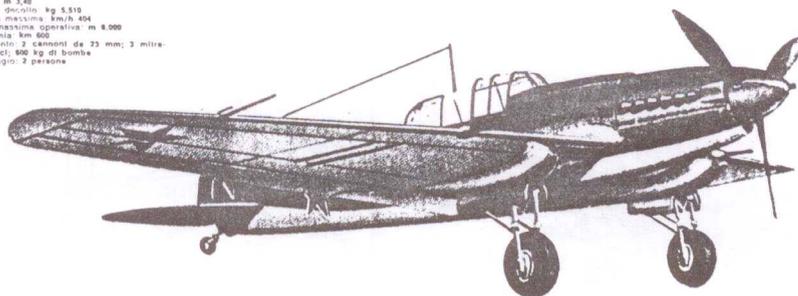
Il giocatore tedesco piazza tutti i Me.109 G di fronte al capoformazione sovietico alla distanza di 10 esagoni. Quota 6.000 piedi; formazione a V; velocità, Bank e direzione a piacere. Hartmann può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria.

Russo: abbattere 2 Me.109 G.
Tedesco: abbattere 8 Ilyushin.

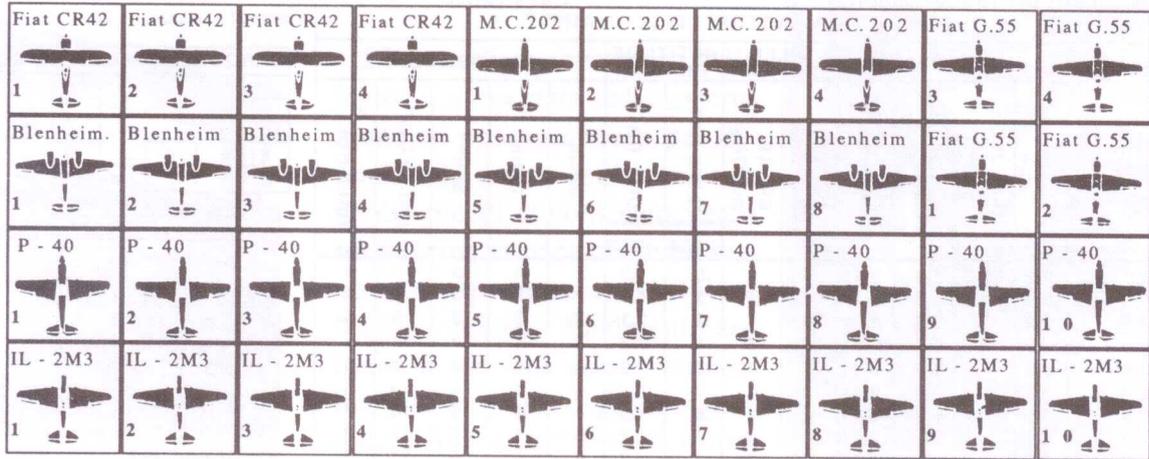
Esito storico: Hartmann abbatté 2 "Sturmovik" ed i suoi tre gregari 1 ciascuno.

Aereo: Ilyushin II-2M3
Costruttore: Industrie di Stato
Tipo: esastio
Anno: 1942
Motore: Mikulin AM-38F, a 12 cilindri a V
raffreddato a liquido, da 1.770 HP
Apertura alare: m. 14,90
Lunghezza: m. 11,85
Altezza: m. 3,40
Peso al decollo: kg. 5.510
Velocità massima: km/h. 404
Quota massima operativa: m. 8.000
Autonomia: km. 600
Armamento: 2 cannoni da 23 mm; 3 mitragliatrici; 800 kg di bombe
Equipaggio: 2 persone



Ilyushin II-2M3 - 1942

NUOVE PEDINE PER GIOCARE GLI SCENARI



LE SCHEDE



PLANE TYPE: Il-2m 3
Ilyushin Il-2m 3

Close support bomber

POINT VALUE: 18

| ALTITUDE (x 1000') | MOVEMENT CHARACTERISTICS CHART | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------------------|----------------|-------------|------------|---------------|---------------|-----------------|-----------|-----------|------|------|-----------|-----------|
| | SPEEDS | | | | SPEED CHANGE | | ALTITUDE CHANGE | | MANEUVERS | | | | |
| | STALL SPEED | MANEUVER SPEED | LEVEL SPEED | DIVE SPEED | POWER FACTORS | BRAKE FACTORS | CLIMB RATE | DIVE RATE | BANK | TURN | SLIP | HALF-LOOP | HALF-ROLL |
| 0 - 4.9 | 0.2 | 3.4 | 5 | 6.8 | 2 | 3 | .3 | 1.0 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5.0 - 9.9 | 0.2 | 3.4 | 5 | 6.3 | 1 | 3 | .3 | 1.0 | 3 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| 10.0-14.9 | 0.2 | 3 | 4.5 | 6.9 | 1 | 3 | .2 | 1.1 | 3 | 3 | 4 | 6 | 6 |
| 15.0-19.5 | 0.3 | - | 4 | 5.9 | 1 | 2 | .1 | 1.1 | 4 | 3 | 4 | 7 | 7 |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| LEVEL SPEED | - | - | - | - | - | - | - | - | +2 | +1 | +1 | +1 | +2 |
| DIVE SPEED | - | - | - | - | P | - | +1 | - | +3 | +4 | +4 | +3 | +4 |
| LOADED (OP.) | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | .1 | .2 | +1 | +2 | +1 | P | P |

| TARGET CHARACTERISTICS CHART | | | | | |
|------------------------------|-------------------------------|---|---------|---|------|
| W | 8 | | Cn | 5 | MG 4 |
| F | 9 | | L | 4 | |
| C | 4 | | C | - | |
| E | 4 | E | - | E | - |
| G | 4C 1M | | 1M 4C | | |
| | 1 (5) (5) (5) (5) (5) | | | | |
| | FF | | F | | FF |

SILHOUETTE MODIFIER: +3
 FIRE MODIFIER: +1(FF); 0(F)
 TYPE ENGINE (OP): 1
 BLIND SPOTS (OP):
 H: A(+1), 12(+2), 2(+1), 4(+1), 6(+2), 8(+1), 10(+1)
 M: +2 in all directions
 L: B(-2), 12(+2), 2(+2), 4(+1), 6(+1), 8(+1), 10(+2)

Producer: U.S.S.R.
 Name: 'Shturmovik'

NOTES: Production started in Fall 1942. Can carry up to 1 bomb or 8 A/G rockets loaded. The Il-2 T (naval version) could carry one torpedo or 4 depth charges. This was the two-seater version.

Armament Variant:

| | | | | | | |
|---------|-------|------|------|------|-------|---|
| G | 1[5c] | 1M | 1 | 1M | 1[5c] | 1 |
| 18 pts. | 1(6) | 1(5) | 1(5) | 1(5) | 1(6) | 1 |
| | FF | F | | FF | | |

"F" Gunnery Play (OP):
 H: A(2), 12(0), 2(0), 4(2), 6(2), 8(2), 10(0)
 M: 12(2), 2(0), 4(2), 6(2), 8(2), 10(0)
 L: 0 in all directions

PLANE TYPE: C.R. 42

Fiat C.R. 42

Day Fighter.



POINT VALUE: 13

| ALTITUDE (x 1000') | MOVEMENT CHARACTERISTICS CHART | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------------------|----------------|-------------|------------|---------------|---------------|-----------------|-----------|-----------|------|------|-----------|-----------|
| | SPEEDS | | | | SPEED CHANGE | | ALTITUDE CHANGE | | MANEUVERS | | | | |
| | STALL SPEED | MANEUVER SPEED | LEVEL SPEED | DIVE SPEED | POWER FACTORS | BRAKE FACTORS | CLIMB RATE | DIVE RATE | BANK | TURN | SLIP | HALF-LOOP | HALF-ROLL |
| 0 - 4.9 | 0-1 | 2-3 | 4 | 5-7 | 1 | 3 | .4 | .8 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 5.0 - 9.9 | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 6-7 | 1 | 3 | .4 | .8 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 10.0-14.9 | 0-2 | 3 | 4-5 | 6-7 | 1 | 3 | .4 | .8 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 |
| 15.0-19.9 | 0-2 | 3 | 4-5 | 6-7 | 1 | 3 | .3 | .9 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| 20.0-24.9 | 0-2 | 3 | 4-5 | 6-8 | 0 | 2 | .2 | .9 | 3 | 2 | 2 | 5 | 4 |
| 25.0-29.9 | 0-2 | — | 3-4 | 5-8 | 0 | 2 | .1 | .9 | 3 | 2 | 2 | 5 | 5 |
| 30.0-34.5 | 0-3 | — | 4 | 5-8 | 0 | 2 | .1/2 | .9 | 4 | 2 | 2 | 6 | 5 |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| LEVEL SPEED | — | — | — | — | — | — | — | — | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| DIVE SPEED | — | — | — | — | P | — | +2 | — | +2 | +2 | +2 | +2 | +2 |
| LOADED (OP.) | 0 | 1 | 1 | 1 | — | — | 1 | 2 | +1 | +1 | +2 | P | P |

| TARGET CHARACTERISTICS CHART | | | | | | |
|------------------------------|---|---|-----|---|-----|---|
| W | 4 | | Cn | — | MG | 7 |
| F | 5 | | L | 3 | | |
| C | 3 | | C | — | | |
| E | 3 | E | E | — | E | — |
| G | — | 1 | 2M | 1 | 1M | 1 |
| | — | 1 | (5) | 1 | (5) | 1 |
| | | | FF | | FF | |

SILHOUETTE MODIFIER: +2
 FIRE MODIFIER: +1
 TYPE ENGINE (OP): R
 BLIND SPOTS (OP):

H: A(-1), 12, 2(-1), 4, 6(-2), 8, 10(-1)
 M: 12(+2), 2(+1), 4(-2), 6(-3), 8(-2), 10(+1)
 L: B(-2), 12(+1), 2(-1), 4(-1), 6(-3), 8(-1), 10(-1)

Producer: Italy
 Name: "Falco" ("Falcon")

MOVEMENT CHARACTERISTICS MODIFIERS

NOTES: Entered production in Fall 1939. A total of 1,784 were built. Could carry one bomb loaded (C.R. 42-A.S. only). Note: 25 were in Belgian service in May, 1940.

Variants: C.R. 42 bis (13 pts.):

C.R. 42 ter and C.R. 42-A.S. (14 pts.):

| | | | | | | |
|---|---|---|-----|---|-----|---|
| G | — | 1 | 2M | 1 | 2M | 1 |
| | — | 1 | (5) | 1 | (5) | 1 |
| | | | FF | | FF | |

| | | | | | | | |
|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|
| G | 2M | 1 | 2M | 1 | 2M | 1 | 2M |
| | (4) | 1 | (5) | 1 | (5) | 1 | (4) |
| | FF | | FF | | FF | | FF |

PLANE TYPE: FIAT G.55 «CENTAURO»

Day fighter.



POINT VALUE:

| ALTITUDE (x 1000') | MOVEMENT CHARACTERISTICS CHART | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------------------|----------------|-------------|------------|---------------|---------------|-----------------|-----------|-----------|------|------|-----------|-----------|
| | SPEEDS | | | | SPEED CHANGE | | ALTITUDE CHANGE | | MANEUVERS | | | | |
| | STALL SPEED | MANEUVER SPEED | LEVEL SPEED | DIVE SPEED | POWER FACTORS | BRAKE FACTORS | CLIMB RATE | DIVE RATE | BANK | TURN | SLIP | HALF-LOOP | HALF-ROLL |
| 0 - 4.9 | 0-2 | 3-5 | 6-7 | 8-9 | 2 | 3 | .3 | 1.1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 5.0 - 9.9 | 0-2 | 3-6 | 7-8 | 9-10 | 2 | 3 | .3 | 1.1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 10.0 - 14.9 | 0-2 | 3-6 | 7-8 | 9-10 | 2 | 2 | .4 | 1.1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 15.0 - 19.9 | 0-2 | 3-6 | 7-8 | 9-10 | 2 | 2 | .4 | 1.2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 20.0 - 24.9 | 0-2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 2 | 2 | .5 | 1.2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 |
| 25.0 - 29.9 | 0-3 | 4 | 5-8 | 9-11 | 2 | 1 | .5 | 1.2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 30.0 - 34.9 | 0-3 | 4 | 5-7 | 8-11 | 1 | 1 | .4 | 1.3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 |
| 35.0 - 39.9 | 0-4 | — | 5-6 | 7-11 | 1 | 1 | .3 | 1.3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 40.0 - 42.3 | 0-4 | — | 6 | 7-11 | 1 | 1 | .3 | 1.3 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| LEVEL SPEED | — | — | — | — | — | — | — | — | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| DIVE SPEED | — | — | — | — | P | — | +4 | — | +1 | +2 | +2 | +2 | +1 |
| LOADED (OP.) | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

| TARGET CHARACTERISTICS CHART | | | | | | |
|------------------------------|---|---|----|-----|----|----|
| W | 6 | | Cn | 5 | MG | 5 |
| F | 6 | | L | 4 | | |
| C | 3 | | C | — | | |
| E | 3 | E | E | — | E | — |
| G | — | 1 | 4C | 2M | 4C | 2M |
| | — | 1 | 1 | (5) | 1 | 1 |
| | | | FF | | FF | |

SILHOUETTE MODIFIER: +2
 FIRE MODIFIER: +2
 TYPE ENGINE (OP):
 BLIND SPOTS (OP):

H:
 M:
 L: B

Producer: ITALY

MOVEMENT CHARACTERISTICS MODIFIERS

PLANE TYPE: M.C. 202

Macchi M.C. 202

Day Fighter.



| ALTITUDE (x 1000') | MOVEMENT CHARACTERISTICS CHART | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------------------|----------------|-------------|------------|---------------|---------------|-----------------|-----------|-----------|------|------|-----------|-----------|
| | SPEEDS | | | | SPEED CHANGE | | ALTITUDE CHANGE | | MANEUVERS | | | | |
| | STALL SPEED | MANEUVER SPEED | LEVEL SPEED | DIVE SPEED | POWER FACTORS | BRAKE FACTORS | CLIMB RATE | DIVE RATE | BANK | TURN | SLIP | HALF-LOOP | HALF-ROLL |
| 0 - 4.9 | 0.2 | 3.5 | 6 | 7.9 | 1 | 2 | .7 | 1.1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 5.0 - 9.9 | 0.2 | 3.5 | 6.7 | 8.9 | 1 | 2 | .6 | 1.1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 10.0-14.9 | 0.2 | 3.5 | 6.7 | 8.9 | 1 | 2 | .5 | 1.2 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 |
| 15.0-19.9 | 0.2 | 3.5 | 6.7 | 8-10 | 1 | 1 | .4 | 1.2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 |
| 20.0-24.9 | 0.3 | 4.5 | 6.7 | 8-10 | 1 | 1 | .3 | 1.2 | 3 | 3 | 3 | 6 | 4 |
| 25.0-29.9 | 0.3 | 4 | 5.6 | 7-10 | 1 | 1 | .2 | 1.2 | 3 | 4 | 4 | 6 | 5 |
| 30.0-34.9 | 0.3 | - | 4.6 | 7-10 | 1 | 1 | .1 | 1.2 | 4 | 4 | 4 | 7 | 5 |
| 35.0-37.7 | 0.4 | - | 5 | 6-10 | 1 | 1 | .1/3 | 1.2 | 4 | 5 | 5 | 8 | 6 |
| LEVEL SPEED | - | - | - | - | - | - | - | - | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| DIVE SPEED | - | - | - | - | P | - | - | - | +1 | +2 | +2 | +2 | +1 |
| LOADED (OP.) | +1 | -1 | -1 | -1 | - | - | +3 | -2 | +1 | +1 | +2 | P | P |

POINT VALUE: 15

(Note: Cn ammo applies to variant)

| TARGET CHARACTERISTICS CHART | | | | | | | | | | |
|------------------------------|---|------|------|----|------|------|---|--|--|--|
| W | 5 | | | Cn | 8 | MG | 7 | | | |
| F | 5 | | | L | 3 | | | | | |
| C | 3 | | | C | - | | | | | |
| E | 3 | E | - | E | - | E | - | | | |
| G | | 1M | 2M | | 2M | 1M | | | | |
| | | 1(4) | 1(5) | | 1(5) | 1(4) | | | | |
| | | FF | | | FF | | | | | |

SILHOUETTE MODIFIER: +2

FIRE MODIFIER: +2

TYPE ENGINE (OP): 1

BLIND SPOTS (OP):

H: A(-1), 12(+1), 2, 4, 6(-2), 8, 10

M: 12(+2), 2(+1), 4(-2), 6(-3), 8(-2), 10(+1)

L: B(-2), 12(+1), 2(-1), 4(-1), 6(-3), 8(-1), 10(-1)

Producer: Italy

Name: "Folgore" ("Thunderbolt")

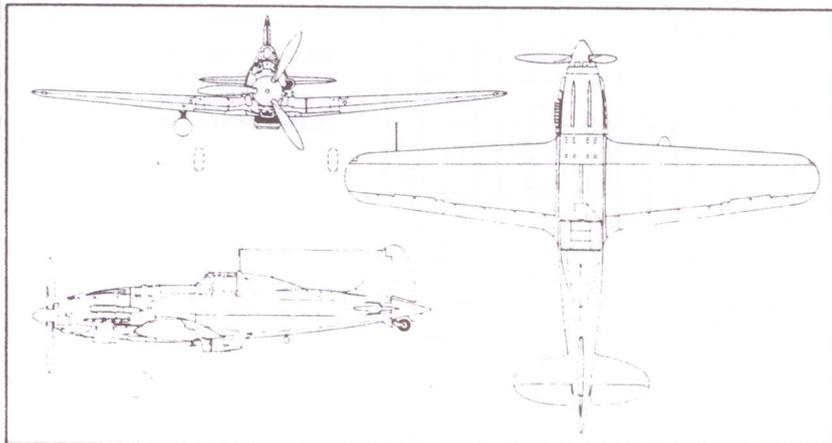
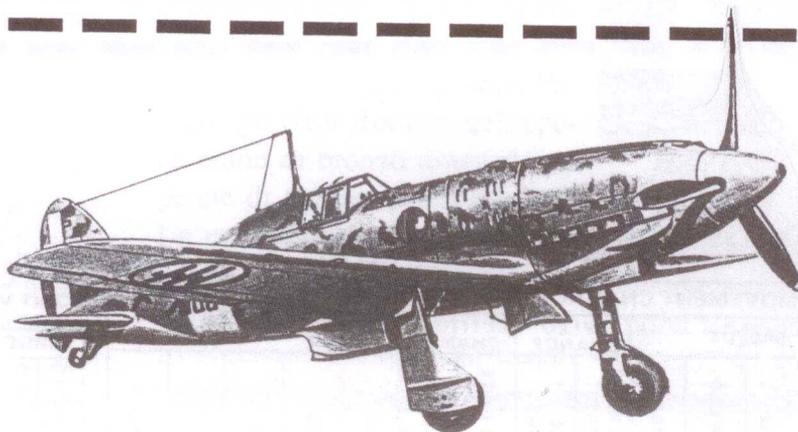
NOTES: In service Summer '41. About 1500 were built. Could carry one bomb loaded.

Variant: Cannon armed batch:

| | | | | | | | | | |
|--------|---|-----|---|-----|----|-----|---|-----|---|
| G | 1 | 4C | 1 | 2M | 1 | 2M | 1 | 4C | 1 |
| 17 pts | 1 | (4) | 1 | (5) | 1 | (5) | 1 | (4) | 1 |
| | | FF | | | FF | | | | |

Early batches:

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|-----|---|-----|----|---|---|---|
| G | 1 | 1 | 2M | 1 | 2M | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 14 pts | 1 | 1 | (5) | 1 | (5) | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | | | FF | | | FF | | | |



Aereo: Macchi M.C.202
 Costruttore: Aeronautica Macchi S.p.A.
 Tipo: caccia
 Anno: 1941
 Motore: Daimler Benz DB 601/A-1, a 12 cilindri a V raffreddato a liquido, da 1.175 HP
 Apertura alare: m 10,58
 Lunghezza: m 8,85
 Altezza: m 3,02
 Peso al decollo: kg 2.937
 Velocità massima: km/h 600 a 5.500 m di quota
 Quota massima operativa: m 11.500
 Autonomia: km 765
 Armamento: 2 mitragliatrici
 Equipaggio: 1 persona



2° TROFEO MILITIA

Castello di Rocca Sinibalda (Rieti)

5 e 6 Giugno 1993

A 20 Km da Roma, sempre nel meraviglioso castello medievale di Rocca Sinibalda, l'Associazione MILITIA organizza la 2° edizione di questa esclusiva manifestazione.

Il programma provvisorio prevede:

WARGAMES

1. CAMPIONATO EUROPEO DI WARGAME ANTICO. Torneo individuale con figurini in 15 mm. e regolamento WRG 7° edizione (1,2 e 3 libro)
2. CAMPIONATO ITALIANO DI WARGAME MEDIEVALE. Torneo a squadre con figurini in 15 mm. e regolamento TACTICA.
3. CAMPIONATO ITALIANO DI WARGAME ANTICO. Torneo individuale con figurini in 15 mm. e regolamento DBA.
4. TAVOLI DIMOSTRATIVI di wargame Napoleonico, Medievale, II Guerra Mondiale etc...

ROLE PLAYING - BOARDGAMES

5. TORNEO DI DUNGEONS & DRAGONS a squadre.
6. TORNEO OPEN DI RISIKO! individuale.
7. TORNEO OPEN DI AXIS AND ALLIES a squadre.
8. SALA A DISPOSIZIONE DI TUTTI I VISITATORI CON GIOCHI DA TAVOLO A SCELTA.

MODELLISMO - COLLEZIONISMO

9. CONCORSO DI PITTURA per figurini da wargame in 15 mm. e 25 mm.
10. MOSTRA DI PLASTICI con la ricostruzione di famose battaglie storiche.
11. MOSTRA NAZIONALE DI FIGURINI MILITARI da 54 mm. fino a 90 mm. e SOLDATINI D'EPOCA.

Per le iscrizioni rivolgersi, entro e non oltre il 31 Marzo 1993, a:
Dario Zerboni c/o Associazione MILITIA
Via Nomentana, 224 - 00162 Roma - Tel: 06 /8601551(ore ufficio)

SIMULAZIONI

MODULO DI ISCRIZIONE 1993

Cognome:

Nome:

Tel.

Indirizzo / Cap:

Associazione

Preferenze Articoli apparsi sui primi 4 numeri di "SIMULAZIONI"

1:

2:

3:

Parte riservata ai soci del "TORNEO MASTER"

Commenti sullo Statuto della Federazione _____

Aderire

Non Aderire

Attendere

Onward to Games Spectacular II!



sponsored by 999 Games

**"A major European Games Show
with Wargaming as a main theme"**

MAY 29-31, 1993

(Whitsun Holidays)

Saturday, May 29th.....13.00 - 22.00

Sunday, May 30th.....09.00 - 22.00

Monday, May 31st.....09.00 - 18.00

Eindhoven, The Netherlands

Location: HET BEURSGEBOUW (adjacent to Central Train Station)
Lardinoisstraat 8, Eindhoven, The Netherlands



**Is GAMES SPECTACULAR really for me?
If you have any doubts, then simply feast
your eyes on these various
miniatures gaming events planned!**

**FEATURE EVENT: Rabenhaupt Dutch Open
Championships, Medieval 15mm (WRG 7th Ed.
rules).** Other events include: Naval Battle of
Camperduin • Ancients • WW2 Eastern Front Armor •
Marines Take Tarawa! • Russia Invades Finland, 1939 •
American Civil War Naval Engagements • WWI Trench
Warfare • British Colonial Sudan in four separate
scenarios

Need we say more?

For further details,
including travel and
lodging information,
please contact:
Michael Bruinsma
999 Games
Rondeel 134
1082 MH Amsterdam
The Netherlands

Or you may call or fax
+31 20 644 5794

Trade Enquiries welcome

Now entering its second year, GAMES SPECTACULAR promises to become a traditional International Wargaming Convention with a global following. Besides Miniature Wargames, GS II will feature a large international boardgames section. The American Games Pavilion will feature many Miniatures and Boardgames manufacturers who will demonstrate their latest products (Board and Miniatures) to you personally.

Famous game designers and publishers will attend, and organize participation games for the public. Famous Miniatures Wargaming personalities like Donald Featherstone, George Nafziger and Bob Coggins will attend GAMES SPECTACULAR II. They will enlighten your visit with a series of lectures on several interesting topics. Together with GHQ's Greg Scott and The Emperor's Todd Fisher, they will hold a seminar where you may join the discussion. In addition, the boardgames section will have Richard Berg acting as Games Auctioneer and special guest.

GAMES SPECTACULAR II encompasses no less than 6,000 square meters of exhibit space. GS II promises to become the international meeting place for all gamers alike. We encourage you to bring your gaming equipment. Hundreds of tables are ready for you, but reservations in writing are in order. Your contribution to GAMES SPECTACULAR in the form of your favourite game is greatly appreciated, and may be awarded prize for the "Most Spectacular Wargame"!

*Entry fees: 12.50 Guilders/£4.50 for single day admission, 20 Guilders/£7.50 for entire show pass valid all three days
Special offers: 50% off for Ages 16 and under, Children under 5 Free, and Special Family single-day pass for 25 Guilders/£9.50*

AID

Luca Barontini

Via Marradi 103 - 57125 Livorno

PBM CHALLENGE

Pietro Cremona

C.P. 60 - 41043 Formigine

"La Porta d'Argento"

Elisabetta **070/371302**

Andrea **070/272296**



KOPLUTS

Claudio Bezzi

Via S. Girolamo - 06126 Perugia

Tel. **075-5730509**

Associazione

Gli Amici di

Camelot

Via Piacenza 24 - Milano

Tel. **02/55185266**



**Centro Sportivo Culturale
MARGHERA-CATENE**

Loriano RAMPAZZO

Via Valleselle 19/d
30175 Marghera (VE)

Tel. **041/932074**



"CIRCLE OF CHAOS"

c/o ARCA ENEL
Via Cimarosa 9/3

17100 Savona

Tel. **019/827338
826239**



Stefano Marcopoli

Via Carducci2 - 00043 Ciampino (Roma)

Sede legale:

c/o Coorte Tiberina Snc

Via Conteverde, 43/a - 00185 Roma



Bruno Cafaro

Via Pomezia 44 - 00183 Roma

Tel. **06/7097996**



Via Pio X, 104 - 36015 Schio (VI)
Tel. **0445/522859 - 041/950762**