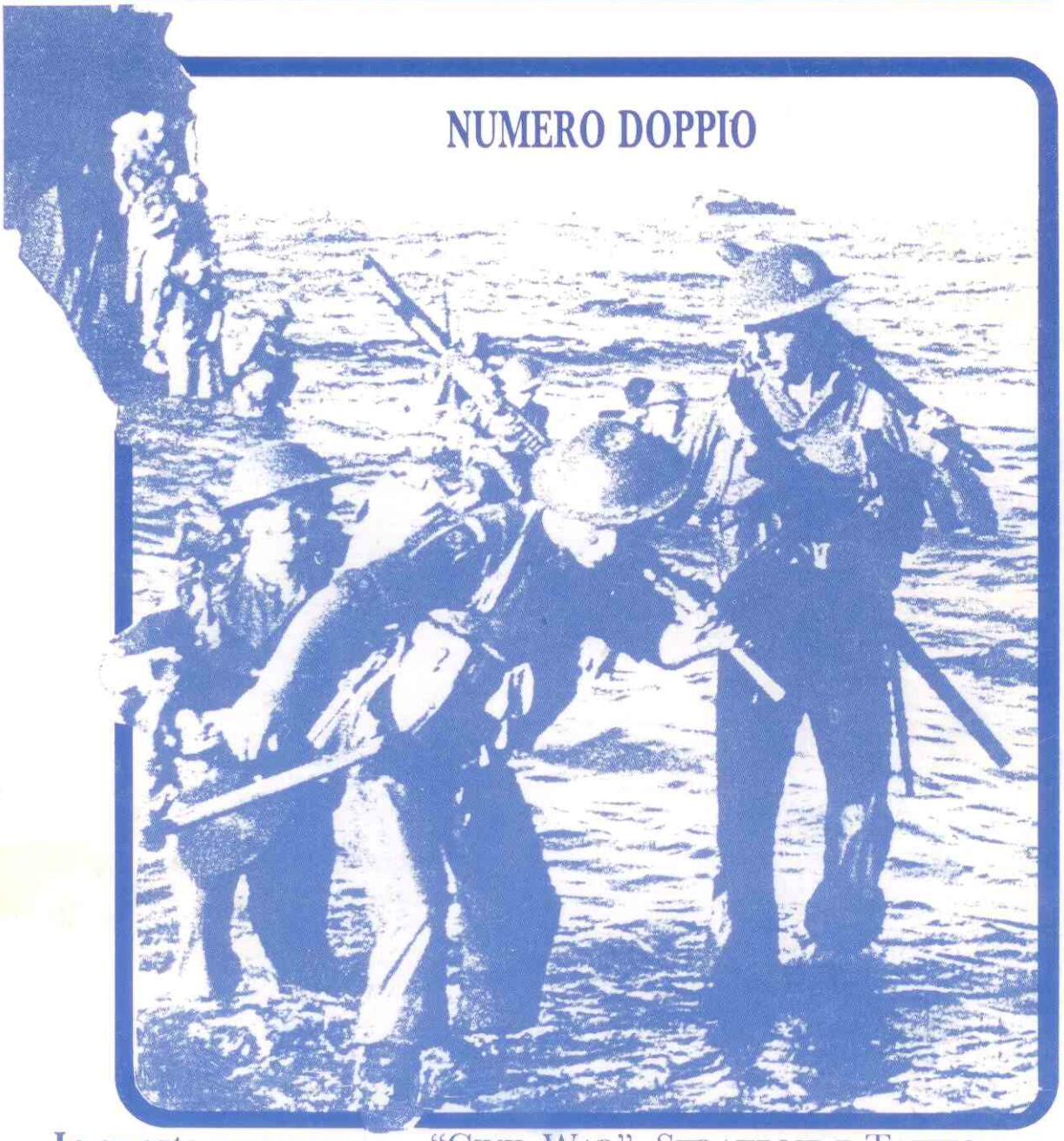
SIMULAZIONI

Anno II N. 5/6 - Gennaio/Febbraio/Marzo/Aprile/Maggio/ Giugno 1993

TRIMESTRALE DI:

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



In questo numero: "CIVIL WAR": STRATEGIE E TATTICHE
"SICILIA 1943" MACRO SCENARIO PER "PANZERLEADER"
"ANCIENT EMPIRE" RECENSIONE TRIDIMENSIONALE ANTICO
"AIR FORCE": NUOVI SCENARI
ed inoltre: Advanced HeroQuest, Space Marines

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

G I O C H I A M O ?

Eccovi un elenco dei Club e delle Associazioni che si interessano di giochi di simulazione e che operano in Italia di cui siamo a conoscenza oltre, naturalmente, a quelli che collaborano alla rivista e che sono riportati in ultima di copertina

SIGNORI DEL GIOCO
C.P. 147 - 20017
RHO (MI) 02/9245837

A.B.M.
Associazione Boardgame Militari
c/o Daniele Dal Bello
viale Firenze, 170/B
06034 Foligno (PG)
0742/22742

LABYRINTH
Ass. Genovese Giochi di Ruolo
vico S. Antonio,5/3A
16126 Genova
010/295610

Club dell'ESAGONO
c/o Angelo Dolci
rotonda Montiglio, 14
25100 Brescia
030/392063

A.W.A.M.
As. Wargames Alto-Milanese
via Redipuglia, 26
Busto Arsizio (MI)
628029

Dimensione Gioco
c/o "Lo Specchio"
via Palareti, 1
Forlì
0543/32435

C.P.W.
Club Plastimodellismo Wargame
c/o Bonaccorsi Giuliano
v.le I. Nievo,27
57100 Livorno

Circolo Culturale
GIUSEPPE GARIBALDI
salita nuova N.S. del Monte,16r
Genova

PARCO DELLA VITTORIA
via Giulia di Barolo, 11/G
Torino

IL DADO E' TRATTO
c/o Luca Moretto
via Amedei, 5
20123 Milano
02/8052371

I CAVALIERI dell'ESAGONO
c/o Società Scacchistica Triestina
via Beccaria, 6
34133 Trieste
040/764433

AVALON
Centro Ricreativo Culturale
via Morosini, 14
Milano
02/5510831

CIRCOLO PICKWICK
via Fiumesino, 12
60015 Falconara (AN)
C.P.816 071/914209

Club RISIKO! Catenese
c/o Giovanni Grillo
v. Madonna delle Lagrime, 41
95040 Trappeto (CT)

Circolo OVERLORD
c/o UISP
via Loredan, 26
Padova
0499/8071896

Circolo PEGASUS
P.zza Regina Margherita, 7
67100 L'Aquila
0862/61051

DRAGON'S LAIR
c/o luigi E. Rocco
Riv. Chiaia, 25/e
80121 Napoli
081/7644290
Andrea Mosconi
via 11 Febbraio, 2
27100 Pavia
0382/25830

DOPPIO GIOCO
c/o Alessandro Gardini
via Coppoletti, 20
29100 Piacenza
039/4586500

L'HOBBIT
c/o Andrea Da Re
via Padova, 211
44100 Ferrara
0532/464596

VARESE WARGAME
c/o Alberto Biserni
via Pagliano, 18
Varese
0332/265498

SIMULAZIONE e FANTASY
c/o Fabrizio Ferrari
via S. Pietro Martire, 10
42100 Reggio Emilia

HOMO LUDENS
c/o Antica Osteria da Codroma
Dorsoduro 2540
30100 Venezia
041/5204161

AGONISTIKA
c/o Roberto Flaibani
via Pisacane, 6
00152 Roma
06/5899287

OB-BIT Club
via Benedetto XIII, 3
70100 Bari
080/5227128

Circolo OSCURITA
via S. Martino, 12
90100 Palermo
091/6257664

LORDS of DRAGONS
via Borgomanero, 2
10145 Torino
011/7711696

ARGONAUTI Club
c/o Ass. Italiana Cultura e Sport
via Codussi, 22
24100 Bergamo

Associazione
PRIMAVERA 1901
c/o Antonio Mascolo
via S. Cesareo, 61
80067 Sorrento (NA)
081/8771707 fax 8782194

Club HIGHLANDER
c/o Pub Olimpus
via di Giardinetti, 105/106
Roma 06/2025326

3d6
Associazione Culturale Ludica
via P. Marchisio, 16
00169 Roma

Associazione FAIRIES
c/o Mario Villani
P.za S. Agnese, 2
L'Aquila 0862/635007

SIGIS
via Taro, 35
00199 Roma
06/8413365 fax 8413364
Rivilgersi a Fatima Micheli

La SOCIETA' APERTA
via Tiburtina Antica, 15/a
00100 Roma
06/4462405

Club 3M
c/o Centro Civico
Quart. S. Agnese
via Viterbo, 82
41100 Modena
059/334069

PLAY ACTION
c/o Daniele Pagnutti
via Tripoli,16
35141 Padova

SIMULAZIONI

ANNO 1 - N° 5/6 1993

SOMMARIO

Tridimensionale
"Ancient Empires"
2

"Space Marine"
Recensione
9

"Advanced Heroquest"
Recensione
12

"Adventerer Kings"
Recensione
17

"The Civil War"
Strategia e tattica nel gioco
della "Victory Games"
20

"Air Force
Scenari
30

Sicilia '43
Macro scenario per P.L.
34

ATTENZIONE
A TUTTI GLI ABBONATI A "SIMULAZIONI" INTERESSATI AL GIOCO "*ADVENTURER KINGS*" IL NEGOZIO "STRATEGIA E TATTICA" APPLICHERA', fino al 31/12/93, LA TARIFFA RIDOTTA DI £.6.750 A MOSSA PER TUTTA LA DURATA DELLA PARTITA

EDITORIALE

Cari amici, eccoci con un numero doppio alla nostra prima uscita ufficiale per il 1993.

*Con questa scelta vogliamo raggiungere uno degli obiettivi che ci eravamo prefissati in precedenza, e cioè di iniziare le pubblicazioni annuali in relazione all'anno solare. In altre parole gestiremo le nostre pubblicazioni trimestrali con uscite a scadenze fisse nei seguenti mesi: **Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre** (quest'ultimo mese sarà quello in cui si dovrà provvedere al rinnovo dell'abbonamento annuale); conoscendo quali sono le nostre date di distribuzione resterà anche più facile a tutti gli amici dei club che collaborano, gestire i tempi di spedizione del loro materiale da pubblicare e, generalmente, sapere se una iniziativa potrà essere pubblicizzata per tempo.*

A questo proposito ricordo, a tutti gli appassionati di giochi di simulazione, che le nostre pagine sono sempre disponibili, senza campanilismi o reticenze.

Ci siamo resi conto già da tempo che l'unica strada percorribile è quella della collaborazione e della pluralità; sono questi gli unici presupposti che possono permettere l'esistenza dei club e di qualsiasi forma di aggregazione.

In questa ottica abbiamo deciso di stampare una lista di tutte le organizzazioni, di cui siamo a conoscenza, affinchè ognuno abbia la possibilità di scegliere e di giocare!

Se involontariamente abbiamo dimenticato qualcuno vi preghiamo di volerci scusare e di inviare al più presto il vostro indirizzo, saremo lieti di aggiornare la lista.

Ed ora due appuntamenti da non mancare!

*Il primo è la **CONVENTION NAZIONALE** che quest'anno si svolgerà a **PADOVA,** organizzata dal **"Circolo OVERLORD"**, nei giorni **11 -12 - 13 Settembre**; per chi volesse saperne di più può chiamare direttamente l'organizzatore Emanuele Oriano al numero 049/8873375.*

*Subito a seguire partirà dal **17 al 28 Settembre il "FESTIVAL dei GIOCHI di GRADARA**, che ogni anno si fa sempre più interessante e completo.*

Auguriamo a tutti una buona lettura e... un arrivederci a presto.

Stefano Marcopoli &
Bruno Cafaro

In questo numero non compare, per motivi di spazio, l'articolo sull'Advanced Squad Leader curato dagli amici del Centro Sportivo Culturale MARGHERA-CATENE sez. C.I.G.I.R.A., ma tornerà puntuale sul prossimo numero che uscirà a Settembre.
Anche il seguito dell'articolo sull'Esercito Romano sarà pubblicato sul prossimo numero.

Il Wargame Tridimensionale

Piccola guida all'uso a cura di Marzio Foggetti

Seconda parte

ANCIENT EMPIRES

Continua con il presente articolo la rassegna dei regolamenti di tridimensionale iniziata sul numero 4/92. Questa volta prenderò in esame quello che considero uno dei migliori regolamenti per il periodo antico: *"ANCIENT EMPIRES"* e le sue espansioni *"Annibal"*; *"Caesar"*; *"Successor"*; *"Alexander"* ed *"S.P.Q.R."*.

Per l'aspetto qualitativo è necessario dire che *"Ancient Empires"* è eccellente. Viene fornito in una scatola contenente un foglio di segnalini per il terreno e gli ordini, un raccoglitore stile "A.S.L." e tabelle varie, persino la carta che è stata utilizzata per le pagine è di ottima qualità. Insomma lusso ovunque, l'*Emperator's Press* non ha certo lesinato sui componenti.

Il Regolamento non presenta difficoltà trascendentali, anzi, le fasi complicate si riducono a quelle che riguardano la "Grande Tattica" ed i "Combattimenti"; ovviamente data la mole delle regole particolari, in pratica ogni tipo di unità ha le sue caratteristiche specifiche (i Peleasti sono diversi dagli Agriani e la *"close order infantry"* non è tutta uguale come in altri regolamenti), si deve passare un certo periodo di rodaggio per assimilare i concetti base del gioco.

In dettaglio la sequenza del Turno di gioco è la seguente:

Chart 4.0 Hourly Round Flow Chart

I.	Attach leaders
II.	Issue new orders
III.	Activation of new orders
IV.	Grand tactical movement
V.	Tactical combat
VI.	Maneuver movement
VII.	Non tactical missile firing
VIII.	Engineering
IX.	Rally troops
X.	Recover CAP
XI.	Leader casualties

Esaminiamo ora le varie fasi.

I. Attach Leader:

(Attaccare un Leader)

Esistono due tipi di comandanti: *Leader* e *Major Leader*. Questi ultimi comandano un insieme di Unità Tattiche detto *"Major Unit"* (MU).

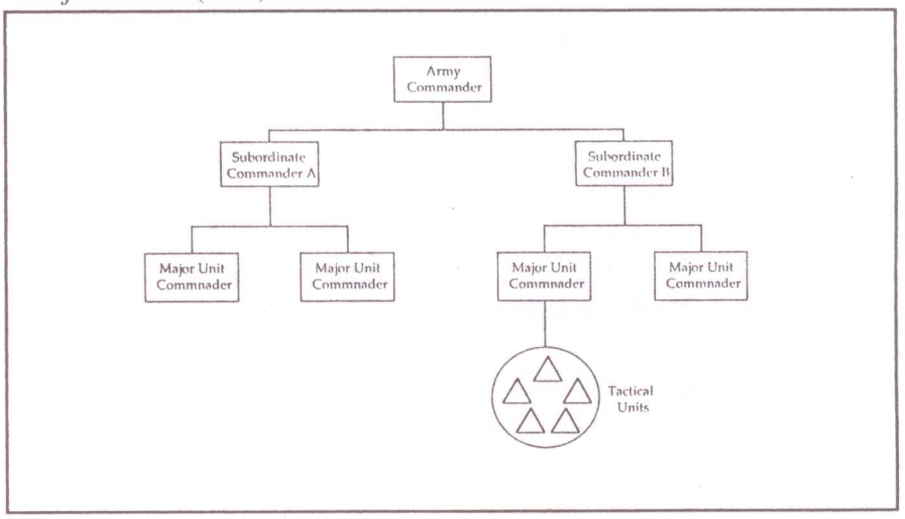
Esempio: due ipparchie, unità di cavalleria, ciascuna composta da 500 uomini, formano una "Major Unit". I Leader sono invece i Comandanti Superiori, ed in questa fase possono essere attaccati, messi in contatto, con una Major Unit in modo da migliorarne le caratteristiche di comando ed il morale.

II. Issue new Order:

(Emanare Ordini Operativi)

Ogni MU opera in base ad ordini emanati in questa fase. La lista degli ordini è la seguente e non necessita di ulteriori spiegazioni, sono ovvi:

Attack - Attaccare
Defend - Difendere
Maneuver - Manovrare
Deploy - Dispiegare
Fortity - Fortificare
Garrison - Guarniggione
Withdraw - Ritirarsi
Pursuit - Inseguire



III. Activation of new order:

(Attivazione dei nuovi Ordini)

In questa fase si controlla se gli ordini emanati nella fase precedente vengono accettati ed eseguiti dai vari comandanti, Leaders e MU Leaders, in base ad una percentuale data dal valore del comandante.

Esempio: le due ipparchie formano un MU di cavalleria con un MU Leader "Good", 70% di possibilità di eseguire il nuovo ordine. Esse hanno un "defend", ma il giocatore decide di mandarle allo sbaraglio contro dei Peleasti Traci ordinando un "Attack". A questo punto se il risultato dei dadi percentuale è di 70 o meno l'ordine verrà accettato e la cavalleria caricherà, altrimenti continuerà a difendere la sua zona.

N.B.: Vi sono molti modificatori da applicare a questa percentuale.

IV. Grand Tattical Moviment:

(Movimento Grande Tattico)

In questa fase le MU con un ordine che permette il movimento grande tattico e distanti almeno 8 pollici (12" per i 25mm.) dalla più vicina unità nemica, possono muovere delle distanze indicate nella Tabella 9.3.

E' in questa fase che possono entrare in gioco anche le unità tenute in riserva fuori dal tavolo di gioco, ed è anche possibile cambiare formazione utilizzando il 33% delle capacità di movimento, ruotare per un massimo di 45° gratuitamente oppure da 45° a 180° spendendo sempre il33% del proprio movimento.

V. Tattical Combat:

(Combattimento Tattico)

E' ovviamente la fase centrale del turno, dove *"ce se mena!"*. Le condizioni per poterlo fare sono semplici: l'unità attaccante deve avere nel suo arco frontale di 30° l'unità che vuole attaccare, affinchè possa andarvi a contatto ed iniziare la fase di mischia. Oppure occorre che l'unità attaccante sia così vicina al difensore che muovendo semplicemente per linea retta contatti l'avversario. Attenzione: non è possibile Attaccare un' unità usando semplicemente una rotazione.

Prima di picchiarsi bisogna definire chi ha l'iniziativa tirando 2d20 ed utilizzando la Tabella 9.1.

Chi otterrà il risultato maggiore avrà l'iniziativa.

La Fase V è divisa in 3 Stages Tattici in cui non tutte le unità possono muovere e combattere in tutti e tre. Occorre, quindi, tirare 2d20 per ogni MU e consultare la tabella 9.2. Di conseguenza, le unità con *Activity Level 3* agiscono sempre in tutti gli stages, quelle con *Activity Level 2* agiscono nel 2° e 3° stages ed infine le unità con *Activity Level 3* agiscono solo nel 3° stage.

La seguenza è perciò la seguente:

STAGE 1: a) muovono e combattono le MU con Activity Level 3 del giocatore che ha vinto l'iniziativa;

b) muovono e combattono le MU con Activity Level 3 del giocatore che ha perso l'iniziativa.

Table 9.3 Tactical Movement Distances

Infantry	Field Formation	Road Column
Light Infantry & others base-mounted as light infantry	10"(15")	12"(18")
Close Order Infantry	8"(12")	10"(15")
Phalangites	6"(9")	8"(12")
Manhandled Engines	4"(6")	N/A
Engines that are prepared to move.	8"(12")	10"(15")
Cavalry	**Field Formation**	**Road Column**
Light Cavalry	20"(30")	24"(36")
Unarmored cavalry other than light cav	16"(24")	20"(30"
Cavalry with partial or fully armored horses; Elephants and Chariots	12"(18")	15"(22")

Table 9.1 Initiative Die Roll Modifiers

• Leadership. Army or Sub-Commanders attached to a Major Unit, or attached to a Tactical Unit of a Major Unit that is "engaged."

Superior and excellent Commanders add five.
All other army or Sub Commanders add four.

• Orders. For each engaged Major Unit that was issued a "garrison" order at the beginning of this hourly round, subtract four.

• For each engaged Major Unit issued a "deploy" or "fortify" order at the beginning of this hourly round, subtract one.

• For each engaged Major Unit that was issued a "maneuver" order at the beginning of this hourly round, subtract one.

• Leadership modifiers are applied to the die roll for each army or Sub Commander attached to engaged major or Tactical Units.

Order modifiers apply for each Major Unit that, at the conclusion of Grand Tactical Movement, is engaged in tactical combat and was issued one of the noted orders at the beginning of the hourly round.

• Hidden units. If a side has revealed any hidden units this hourly round and these units are engaged in tactical combat, add four.

Table 9.2 Major Unit Activity Table

9 or less	MU has activity level of one
10 to 19	MU has activity level of two
20 and up	MU has activity level of three

The following modifiers modify the activity table die roll:

Orders
MU's order at beginning of this hourly round was:

Garrison	–6
Fortify or deploy	–4
Attack	+3

Leadership
If an army or Sub Commander is attached to the Major Unit or a Tactical Unit within the Major Unit then:

Superior	+ 5
Excellent	+ 4
Good	+ 3
Mediocre	+ 2
Poor	+ 1

Nationality and Type Modifiers

MU consists entirely of cavalry	+3
MU consists of at least 50% cavalry and has infantry in the MU	+1

All other specific nationality and type modifiers are found in *Ancient Empires* modules for each respective period.

STAGE 2: a) muovono e combattono le MU con Activity Level 3 e 2 del giocatore che ha vinto l'iniziativa;
b) muovono e combattono le unità con Activity Level 3 e 2 del gocatore che ha perso l'iniziativa.
STAGE 3: a) muovono e combattono le MU con Activity Level 3, 2 & 1 del giocatore che ha vinto l'iniziativa;
b) muovono e combattono le MU con Activity Level 3, 2 e 1 del giocatore che ha perso l'iniziativa.

In ogni Stage le unità tattiche di fanteria hanno 2 punti azione, quelle di cavalleria 3 e quelle di artiglieria svolgono le attività elencate nelle Tabelle 9.10 e 9.11.

Fanteria e cavalleria, compresi gli elefanti ed i carri, entrambi con 3 punti azione, agiscono invece in base alle Tabelle 9.3, 9.5, 9.6, 9.7, 9.8, 9.9, 9.12 e 9.13 (non tutte riportate).

Table 9.6 Capabilities of Infantry Without Tactical Initiative

I.	Counter charge
II.	Opportunity charge
III.	Evade, if charged
IV.	Hold

Anche se non si ha l'iniziativa per una unità è possibile reagire.

TATTICAL SHOOTING.

E' l'azione svolta da un'unità armata con archi, giavellotti, fionde e dalle artiglierie. E' estremamente semplice, basta controllare le distanze massime di tiro con la Tabella 10.0 (che elenca le distanze sia per il gioco con i 15 mm. che per i 25 mm.), controllare quante miniature lanciano ed incrociare il risultato sulla Tabella 10.1 nella colonna "0". A questo punto si applicano tutti i modificatori di colonna ricavati dalle Tabelle 10.2, 10.3 e 10.4 variando così la colonna da un minimo di -4 ad un massimo di +3. Il numero corrispondente rappresenta la percentuale da ottenere con dei dadi d100 per eliminare le unità avversarie.

Esempio: 20 arcieri Cretesi con arco composito (raggio 6"/9"), bersagliano degli opliti sul fianco sinistro. I modificatori sono: +1 per "Close Order Infantry" (tab.10.3), +1 "Shotting on Enemy Flank or Rear (tab.10.4), totale +2. Si incrocia 20 con +2 e si ottiene 280, ossia, per ogni 100% si perde una miniatura e si ha 80% di possibilità di perderne un'altra.

Table 9.5 Infantry Actions

I.	Move	One Action
II.	Shoot	One Action
III.	Change Facing up to 45 degrees	One Action
IV.	Charge	Two Actions
V.	Change Formation	Two Actions
VI.	Change Facing 46 to 90 degrees	Two Actions
VII.	Break Formation & Move	Two Actions
VIII.	Reorganize	Two Actions
IX.	Fortify	Two Actions

Table 9.7 Cavalry, Chariots, and Elephants with Initiative

I.	Move	One Action
II.	Shoot	One Action
III.	Change facing up to 45	One Action
IV.	Change formation	Two Actions
V.	Charge	three actions
VI.	Change facing 46° to 90°	Three Actions
VII.	Break formation and move	Three Actions
VIII.	Disengaged from melee and move	Three Actions
IX.	Reorganize	Three Actions

Table 9.8 Disengage from Melee and Move

MU Leader Rating	Basic % to Activate
Excellent	90%
Good	80%
Mediocre	65%
Poor	50%

Modifiers to Basic %	
Unit Testing is Elite	+10%
Unit Testing is Disordered	–20%

Table 9.9 Capabilities of Infantry Without Tactical Initiative

I.	Countercharge
II.	Opportunity Charge
III.	Evade, If Charged
IV.	Retire
V.	Hold

Table 9.10 Engine Actions During Tactical Combat

I.	Shoot
II.	Prepare to move
III.	Prepare to shoot
IV.	Move
V.	Change facing up to 30°
VI.	Manhandle and Shoot
VII.	Re-man engines

Table 9.11 Capabilities of Engines Without Tactical Initiative

I.	Evade
II.	Hold and Shoot If Charged

Table 9.4 Terrain Level Modifiers

	A Up Each Contour	B Light Wood	C Heavy Wood	D Stream	E Low Fence or Wall	F High Wall	G Buildings	H Swamp	I Ditch	J Palisade
Base-Mounted as										
Light Infantry	1	2	3	2	1	2	3	3	2	2
C.O. Inf	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3
Phalangite	2	3	4	4	3	4	5	4	3	4
Light Cav	1	2	3	2	1	5	5	3	2	5
Other Cav	2	3	4	3	3	5	5	4	3	5
Elephants	2	4	5	3	3	5	5	4	3	5
Chariots	2	4	5	4	5	5	5	5	5	5
Lt Dart Throwing Engines	2	5	5	4	4	5	4	5	4	5
Stone Throwing Engines	2	5	5	4	4	5	5	5	4	5

A — J = terrain counters. The letters A through J listed above each terrain type corresponds to the enclosed die-cut terrain counters. These counters are placed face up on the battle area in or next to each type of terrain. They provide a quick reference guide for players to the different types of terrain.

Table 10.1 Tactical Missile Firing Table

Step Loss or Addition

	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
1	16	14	12	10	08	06	04	02
2	32	28	24	20	16	12	08	04
3	48	42	36	30	24	18	12	06
4	64	56	48	40	32	24	16	08
5	80	70	60	50	40	30	20	10
6	96	84	72	60	48	36	24	12
7	112	98	84	70	56	42	28	14
8	128	112	96	80	64	48	32	16
9	144	126	108	90	72	54	36	18
10	160	140	120	100	80	60	40	20
11	176	154	132	110	88	66	44	22
12	192	168	144	120	96	72	48	24
13	208	182	156	130	104	78	52	26
14	224	196	168	140	112	84	56	28
15	240	210	180	150	120	90	60	30
16	256	224	192	160	128	96	64	34
17	272	238	204	170	136	102	68	34
18	288	252	216	180	144	108	72	36
19	304	266	228	190	152	114	76	38
20	320	280	240	1200	160	120	80	40

Table 10.0 Maximum Weapons Ranges

All Engines	12"(18)
Composite Bow	6"(9)
Staff Slingers	4"(6)
Short Bow	4"(6)
Other Slingers	3"(5)
Javelins	2"(3)

Maximum shooting distance for any missile in woods is 2"(3").

Table 10.3 Target Type Modifier Table

• Close order infantry	Up one step
• Chariots, all unarmored or light cavalry, and phalangites	Up two steps

MELEE (Mischia).

Ogni tipo di unità ha una "weapon" ed una "defense class". Il comparare la "weapon class" dell'unità attaccante alla "defense class" del difensore indica le perdite subite dall'unità attaccante, le perdite sono espresse in CAP (Casualty Attrition Points). Ogni unità è distinta da un numero di CAP pari al numero delle miniature che la compongono. Quando il livello del CAP diventa "0" vengono conteggiate le perdite togliendo miniature all'unità.

Esempio: Una unità di Opliti composta da 8 miniature (CAP=8), attacca un'Ipparchia di cavalleria leggera composta anch'essa da 8 miniature (CAP=8). Gli Opliti sono "weapon class III", mentre la cavalleria è "LC defense class". Controllando sulla Tabella 11.0, si ha un risultato di un danno base di 4 CAP, modificabile dalle Tabelle 11.3, 11.4, 11.5, 11.6, 11.7, 11.8. Dato che la cavalleria si disordina se attaccata dagli Opliti, si applica il modificatore 11.3, #3; i CAP persi diventano quindi 6. Rimane ora il modificatore casuale ottenuto lanciando i dadi percentuale. Supponendo che il risultato sia 70, vi è un ulteriore +1 per un totale di 6+1=7 CAP persi dalla cavalleria che si ritira con un solo CAP residuo. Nel secondo stage, anche ammettendo un modificatore casuale di "-1", si avrebbe un totale di "+5" che annullerebbe l'ultimo CAP rimasto e che eliminerebbe 4 miniature (+1-5=-4).

Table 10.2 Cover Modifiers Table

- Light cover. Light cover is defined as woods or similar. — Down one step
- Medium cover. Medium cover is defined as palisades, a tower, a short wall or similar protection. — Down two steps
- Heavy cover. Heavy cover is defined as buildings or unobserved targets. — Down three steps
- Unobserved Targets. Unobserved targets are defined as units which are being fired on by an enemy who cannot physically see them. A unit within a camp, but still in missile range, or hidden by a turf wall and palisade, is considered an unobserved target.

Table 11.0 Melee Attrition Table

Weapons Classes:	Armored Cav.	CO Inf/UC	Aux.	Warrior	Lt Inf LC	Very Lt.	Levy
	Defense Classifications						
I	2	3	3	4	5	6	7
II	1	2	3	4	5	6	7
III	1	2	2	3	4	5	6
IV	1	1	1	2	3	4	5
V	1	1	1	1	2	3	4
VI	0	1	1	1	1	2	2
VII	2	3	2	2	1	1	4

Table 11.1 Unit Size Modifier Table

Unit Size	Modifier	Unit Size	Modifier	Unit Size	Modifier
1 - 2	x.25%	21 - 24	x3.0	49 - 52	x6.5
3 - 4	x.50%	25 - 28	x3.5	53 - 56	x7.0
5 - 6	x.75%	29 - 32	x4.0	57 - 60	x7.5
7 - 8	x1.0	33 - 36	x4.5	61 - 64	x8.0
9 - 12	x1.5	37 - 40	x5.0	65 - 68	x8.5
13-16	x2.0	41 - 44	x5.5	69 - 72	x9.0
17-20	x2.5	45 - 48	x6.0	73 - 76	x9.5
				77 - 80	x10

Round any fractions to the nearest whole number.

11.2 Elephant and Chariot Unit Size Modifier Table

Number of Models in Unit	Modifier to Basic CAP Loss
1 - 2	x.50%
3 - 4	1.00 (Basic)
5 - 6	1.50
7 - 8	2.00

Table 11.3 Situation Modifiers

Positive modifiers
1. Unit is charging (not applicable if enemy unit is defending behind prepared position such as a palisade, wall, or in buildings. — +1
2. Unit attacks enemy's flank or rear. — Double Basic CAP Loss
3. Opponent Disordered. — +2
4. Mass: Applies only to infantry vs infantry, or to infantry vs. engine crewmen (figures involved in same melee).

   2:1 = +1 — 4:1 = +3
   3:1 = +2 — 5+:1 = +4

Note on mass: if 2 units of side A, each of 16 castings were in melee with one enemy unit of eight castings, the total would be 32 castings versus 8, or a 4:1 mass superiority for side A. In this example, each unit on Side A receives a +3 for mass.

5. Enfilade: Total frontage of units involved in same melee, frontage is:

   2:1 = +1 — 4:1 = +3
   3:1 = +2 — 5+:1= +4

- Enfilade is not applicable vs troops that are in testudo formation or defending behind cover such as palisades, walls, buildings, etc. Units in extended order do not count as enfilade.

6. Opponent Broken. — Four Times Basic CAP Loss.

Negative modifiers
1. Unit Disordered. Units receive no positive situation or formation modifiers. Cavalry, chariots, or elephants, do not receive bonus for unit type modifier #3.
2. Attacking unit Shaken. — -1
3. At least one enemy unit(s) countercharged in same stage. — -1
4. Enemy unit is pilum or equivalent armed and countercharged in same stage. — -1
5. Broken units inflict no CAP loss.

Table 11.4 Formation Modifiers

Positive modifiers
1. Opposing unit is in line. — +1
2. Opposing unit in extended order. — +2
- These modifiers are not applicable versus elephants and chariots.

Negative modifiers
1. Enemy unit is "phalangite formation" armed with long spear or pike, in Good order or Shaken, and your unit is fighting frontally. — Your Unit Disordered
2. Your unit is in Testudo — -2
3. Your Warrior unit in "phalanx" formation — -1

Units in testudo receive no charge or weapon-type plus modifiers.

Table 11.5 Terrain Modifiers

Positive (+) modifiers
1. Unit is uphill from enemy — +1
- Units on rampart are considered uphill

Negative (-) modifiers
1. Enemy is defending behind prepared position (such as wall or palisade). — -2
2. Any units that charged this tactical stage or is on melee while any part of the formation is in a ditch. — -1

Table 11.6 Unit Type Modifiers

Positive (+) modifiers only
1. ~~Opposing~~ unit is "elite" status. — +1
2. Opposing unit has no shield. Units attacked on the right flank or rear are considered shieldless. — +1
3. Any unit that is "battle status" cavalry, elephants, or "battle status" chariots charging vs. infantry not in testudo formation. — Double CAP Loss.
- Does not count if attacker is Disordered.
4. ~~Opposing~~ unit armed with pilum or equivalent charges and this is the first stage of this melee. — +1
- Does not apply if your unit is in testudo.
5. Cavalry/chariots vs Cavalry/chariots.
   "Battle status" cavalry/chariot against non-battle status cavalry/chariots. — +1

Table 11.7 Leadership Modifiers

Positive (+) modifier only.
Anytime one or more leader castings are attached to a Tactical Unit in melee, that unit receives an additional plus one (+1) modifier.

Table 11.8 Random Modifiers

After all modifiers are computed, there is a random die roll which influences CAP loss.

01—33 = -1
34—66 = no change
67—00 = +1

Notate che per ogni CAP perduto aumenta del 5% la possibilità di perdere una miniatura dall'unità negli stages successivi.
Attenzione: le perdite dovute allo "shooting" intaccano direttamente le miniature e non il livello di CAP.
Per conclurere l'esempio è necessario dire cosa può fare la cavalleria: se decide di non evadere e di reagire, perde i 7 CAP ed è il suo turno di attacco. Si calcola la sua "weapon class" che è "IV", la "defense class" degli Opliti è "Close Order Infantry". Il danno base è quindi di "1", ma la cavalleria è disordinata, vedi 11.3 negative modifier #1, quindi non può usare il 11.4 positive modifier #1, infatti gli Opliti sono schierati in linea. A questo punto si lanciano di nuovo i dadi percentuale per il modificatore casuale che supponiamo sia 40: "No Demage". I CAP perduti dagli Opliti sono quindi solo "1", con il 5% di possibilità in più di perdere una miniatura nello stage successivo. Nel secondo stage, se viene superata la prova del morale a causa della perdita subita, alla cavalleria conviene utilizzare l'azione "Disengage from Melee and Move". La grandezza dell'unità aumenta o diminuisce il livello dei danni, come si può osservare dalle Tabelle 11.1 e 11.2.

Eccovi ora un elenco delle **"Weapon Classes":**

I. Falangiti;
II. Legionari e Scutarii;
III. Opliti, Immortali e Falangiti Libici;
IV. Guerrieri Galli;
V. Arcieri Cretesi e Frombolieri;
VI. Leve Persiane;
VII. Elefanti & Carri.

Elenco delle **"Defense Classes":**

a) Cavalleria Corazzata;
b) Fanteria Pesante, Cavalleria non corazzata;
c) Ausiliari;
d) Guerrieri;
e) Fanteria Leggera, Cavalleria Leggera;
f) Fanteria Leggera armata solo di archi, fionde, pugnali spade e leve.

MORALE.

Ogni unità ha il suo livello di morale modificabile in base alle Tabelle 12.0 e 12.1, il livello viene controllato in seguito alle perdite subite in combattimento, sia se queste sono subite dall'unità stessa o appartengono all'unità vicina della stessa MU.

Attenzione che step non indica semplicemente il passaggio tra numeri contigui, es. 72>71, ma di quattro in quattro,es. 72>68>64 ecc.. Ricordate che gli Elefanti hanno sempre 72 di morale non modificabile!

I gradi di morale sono i seguenti:
Good Order;
Shaken;
Disorder;
Broken;
Routed.

VI. Maneuver Movement

(Movimento di Manovra).

E' un ulteriore possibilità di movimento che può essere fruttato dalle MU alle seguenti condizioni:

a) Nessuna parte della MU può essere entro 20" (30") da una unità nemica alla fine della fase di combattimento;
b) La MU non deve aver contattato od essere stata attaccata nella fase V.

Table 12.0 Morale Grades

MORALE

-60	-56	-52	-48	-44	-40	-36	-32	-28	-24	-20	-16
-12	-08	-04	0	04	08	12	16	20	24	28	32
36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
84	88	92	96	100	104	108	112	116	120	124	128
132	136	140	144								

Table 12.1 Morale Test Modifiers

1. For each 10% casualties suffered since the start of battle.	–2 steps
2. The testing unit was fired on by engines anytime in the stage, or is being charged by or is in melee with elephants or "battle status" chariots, or has formed enemy unit within 3" to the flank or rear and the enemy unit(s) has a valid line of attack to your unit.	–2 steps
3. The testing unit is Disordered.	–3 steps
4. The testing unit was fired on by missiles from the flank or rear anytime during this stage.	–3 steps
5. The testing unit is cavalry attempting to charge or countercharge into melee vs elephants.	–8 steps
6. The testing unit is under attack from the flank or rear.	–10 steps
7. The testing unit is defending behind a prepared position.	+2 steps
8. The testing unit is charging or attacking an enemy unit in melee and the charging/attacking unit is on the flank or rear of the enemy.	+3 steps
12. Testing unit is elite status for both shooting and melee.	+3 steps
10. Testing unit is in "Broken" status.	–6 steps

Leaders attached to Tactical Units favorably affect a unit's morale grade. If more than one leader is attached to a Tactical Unit, that unit receives morale bonuses for each leader attached.

Superior	+ 5 steps
Excellent	+ 4 steps
Good	+ 3 steps
Mediocre	+ 2 steps
Poor	+ 1 step

If an Army or Sub Commander are attached to a Major Unit then every Tactical Unit within that Major Unit receives bonuses as follows:

Superior	+ 2 steps
Excellent or Good	+ 1 step
Mediocre & Poor	No Modifier

c) La MU deve avere un Maneuver Order.
Se tutte queste clausole sono rispettate l'unità potrà muovere della metà del suo movimento grande tattica.

VII. Non Tattical Missile Firing:
(fase di "fuoco" non tattico)

In questa fase tutte le unità da lancio (arcieri, frombolieri, ecc.) che non hanno combattuto ne sono stati attaccati nella fase V, possono eseguire i loro lanci con il doppio delle possibilità di colpire le unità nemiche.

VIII. Engineering :
(Fortificazioni Campali)

E', secondo me, la fase Romana per eccellenza! Ci si può divertire con fossati, palizzate, fascine et similia.

IX. Rally Troops:
(Recuperi)

In questa fase si cerca di risollevare il morale delle unità "Broken". Se vi si riesce tornano in "Good Order", altrimenti diventano "Routed" e vengono eliminate. Per eseguire questa fase si lancia un d100 e per recuperare occorre che il risultato sia uguale o inferiore al livello morale attuale.

X. Recover CAP:
(Recupero CAP)

Se una unità non ha combattuto e non è stata attaccata nella fase V, allora potrà cercare di recuperare il proprio CAP lanciando un d100 e verificarne il risultato sulla Tabella 17.0.

Table 17.0 Regaining CAP Loss

Die Roll	Regained CAP Loss	Leader Attached to Major Unit	
01 - 20	0	Superior	+50
21 - 40	1	Excellent	+40
41 - 60	2	Good	+30
61 - 80	3	Mediocre	+20
81 - 100	4	Poor	+10

A unit may not regain more CAP points than castings in the unit

XI. Leader Casualties :
(Verifica degli eventi sui Comandanti)

Leaders e MU Leaders che erano a contatto di proprie unità che hanno subito perdite devono verificare sulle Tabelle 18.0 e 18.1 se sono stati uccisi in combattimento. La Tabella 18.2 serve per verificare la reazione delle unità comandate dal Leader morto, mentre la Tabella 18.3 serve per apportare le modifiche a questo controllo che è sempre in percentuale.

Table 18.0 Leader Not Attached

01-03	Leader killed in action
04-07	Leader severely wounded
08-11	Leader lightly wounded
12+up	Leader unharmed

Table 18.1 Leader Attached

01-03	Leader killed in action
06-10	Leader severely wounded
11-15	Leader lightly wounded
16+up	Leader unharmed

Modify the die roll –5 for each casting casualty the Tactical Unit received during the hour.

Table 18.2 Combat Worthiness Table

If Leader Is Killed:

- 01-10 All Major Units not engaged in tactical combat assume a withdraw order and retire from the field. Major Units engaged in tactical combat must continue until receiving new orders. All Tactical Units within the Major Unit are Disordered for as long as they remain on the battle area.
- 11-30 All units of the Major Unit are Disordered until a new Commander takes over.
- 31-50 All units are Shaken until a new Commander takes over.
- 51 and above No effect.

If Leader is seriously wounded, add +10 to the die roll.

Table 18.3 Combat Worthiness Modifier

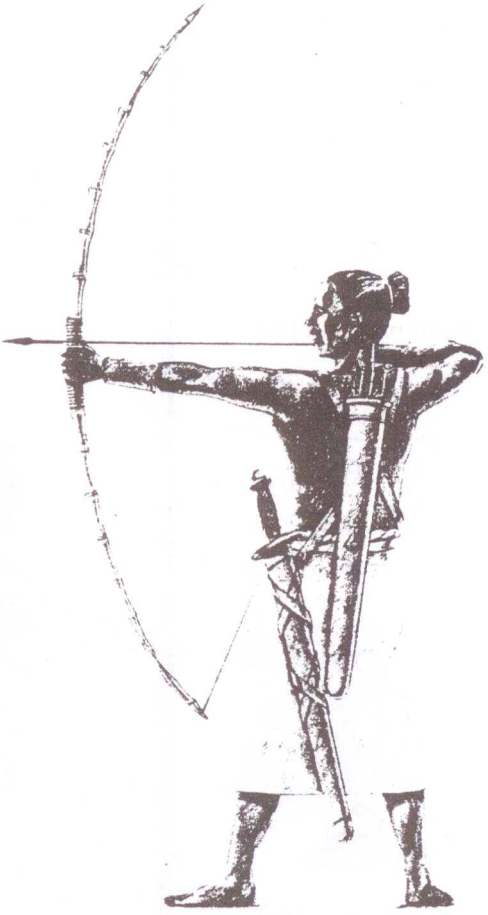
Superior	–20
Excellent	–15
Good	–10
Mediocre	–5
Poor	0

Considerazioni Finali.

Anche se non è un regolamento semplicissimo, soprattutto per la grande quantità di tabelle da consultare, "*Ancient Empires*" è un gioco alla portata di tutti.

La scala di gioco è di 1/60 per le miniature e di 1" per 33 yards circa, per cui occorrono ampie superfici di gioco. I carri sono in scala 1/4,6 e gli elefanti 1/4.

Per iniziare a giocare questo regolamento consiglio di formare eserciti ellenistici poichè il regolamento funziona benissimo con questo periodo (i Romani sono trattati a parte nei moduli d'espansione che tratterrò nella seconda parte dell'articolo), e le miniature sono altamente intercambiabili, evitando così di dipingerne un numero abnorme.



Arciere indiano alla battaglia di Hydaspes.
Questo tipo di truppe era il più usato del periodo dalle armate Indiane.
Il suo armamento principale era composto da un lungo e potente arco di bambù, con il quale utilizzavano lunghe frecce di giunco con punte in ferro ed a volte di osso.

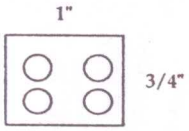
Per imparare consiglio di utilizzare una superficie di 1x1,5 mq. con le forze riportate nelle Tabelle di fianco.

Ogni parte ha ovviamente un *Army Commander* (Rank Good), mentre per gli altri Leader utilizzare le Tabelle apposite di creazione.

Provate più volte questo scenario in modo da usare diversi terreni e diversi gradi di morale dei falangiti e delle cavallerie.

Un ultimo consiglio: è conveniente montare i falangiti sul tipo di basette "a quattro", dato che è molto più flessibile degli altri imbasettamenti usati per questo tipo di truppe.

Fine prima parte



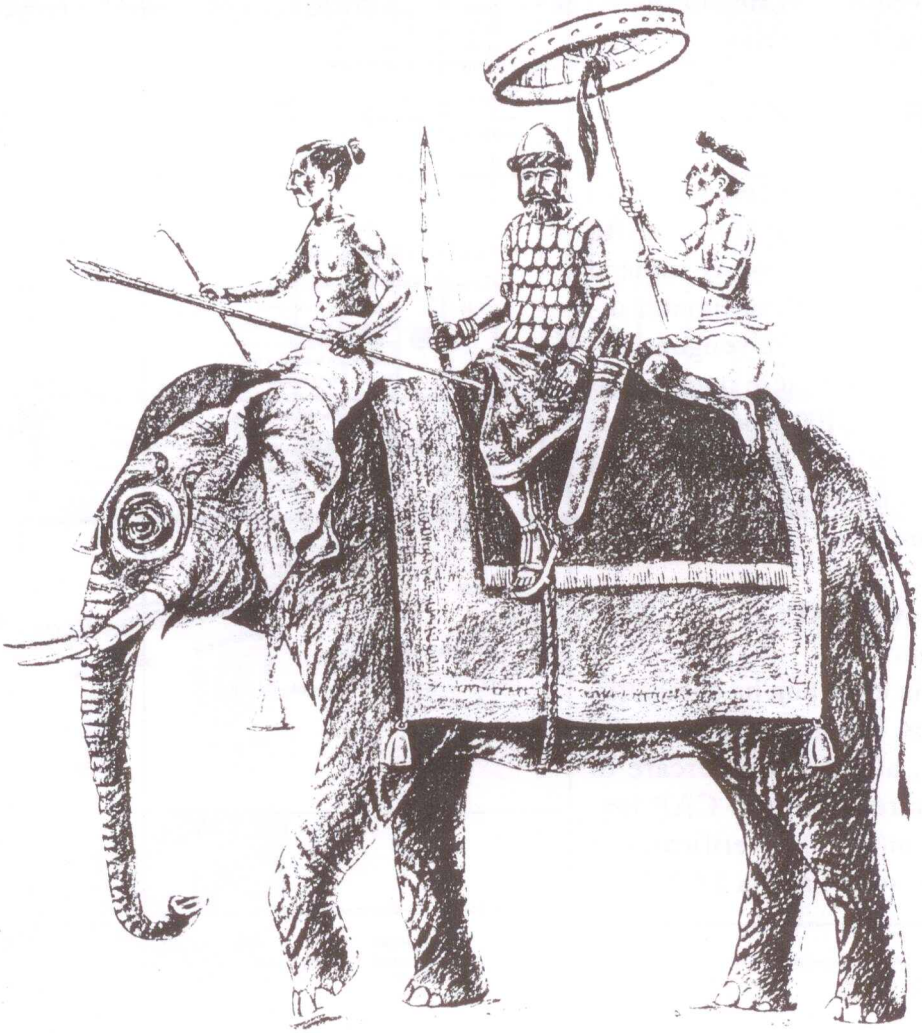
EMPEROR'S PRESS LTD

Giocatore A

MU#1, 3 tattical units of phalangites 16 castings each, MU Leader;
MU#2, 2 tattical unit of peltasts 8 castings each, MU Leader;
MU#3, 2 tattical unit of hoplites 8 castings each, MU Leader;
MU#4, 2 tattical units of light cavalry 8 castings each, MU Leader;
MU#5, 2 tattical unit of unarmored 8 castings each, MU Leader;
MU#6, 2 elephants

Giocatore B

MU#1, 3 tattical units of phalangites 16 castings each, MU Leader;
MU#2, 2 tattical units of archers 8 castings each, MU Leader;
MU#3, 2 tattical units of javelinmen 8 castings each, MU Leader;
MU#4, 1 tattical units of chariots, 4 models;
MU#5, 2 tattical units of light cavalry 8 castings each, MU Leader;
MU#6, 2 tattical unit of unarmored cavalry 8 castings each, MU Leader;
N.B.: I carri sono falcati.



Elefante indiano da guerra

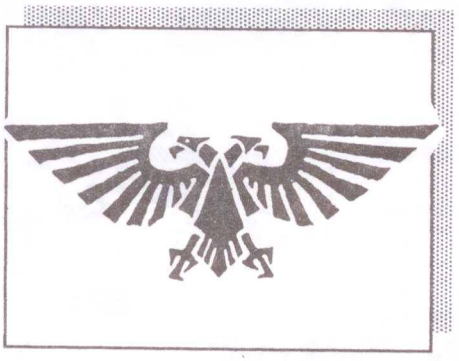
SPACE MARINE

di Pirro Piero

" THERE IS NO TIME
FOR PEACE,
NO RESPITE,
NO FORGIVENESS.
THERE IS ONLY WAR"

In un futuro da incubo del 40.000 sec. solo i superiori poteri psichici dell'Imperatore proteggono l'umanità da estinzione certa, dedicati al suo servizio ci sono agenti: GUERRIERI DELL'IMPERO.

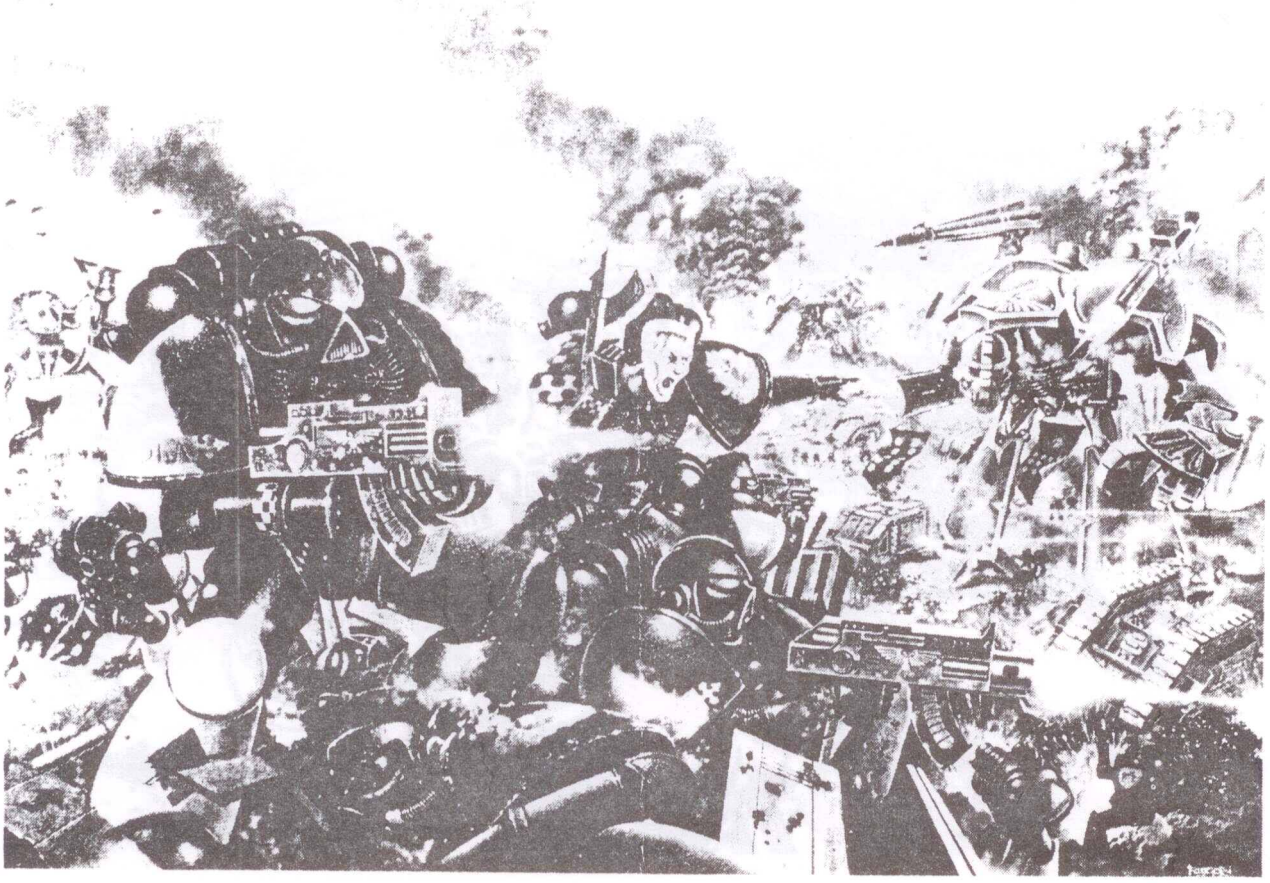
Fra tutti si ergono gli *"SPACE MARINES"*, uomini temprati da avanzate tecniche Biochimicogenetiche per creare l'ultimo modello di guerriero umano....



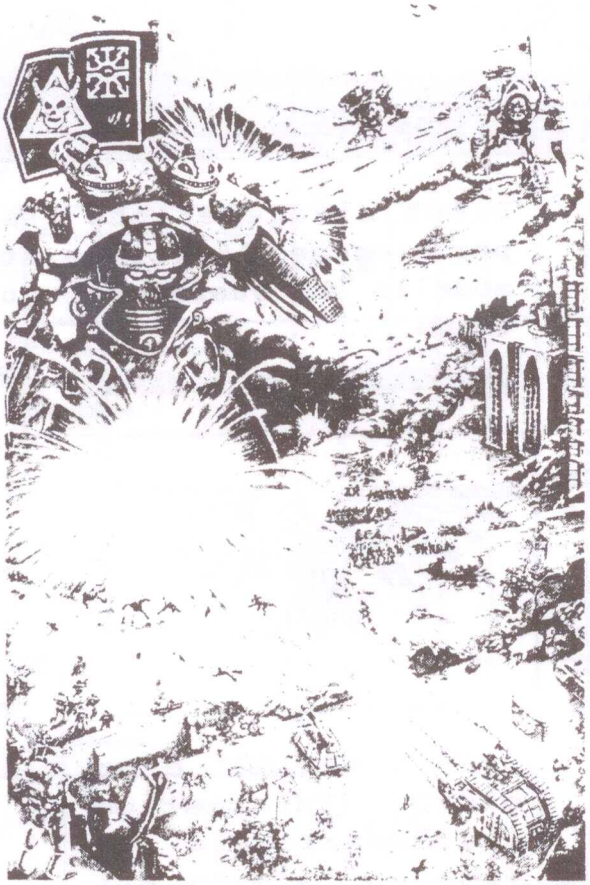
"SPACE MARINE" è un gioco futuristico tridimenzionale da 6mm. che simula gli scontri fra gli Space Marines ed i nemici dell'umanità quali Orchetti e Chaos.

Siete amanti del sangue ? Se la risposta è affermativa, questo è il gioco giusto per voi ! Come per "Blood Master" (vedi Simulazioni n.3), questo fa parte della schiera di giochi nei

quali per assaporare bene le sue qualità non bisognerebbe riflettere troppo a

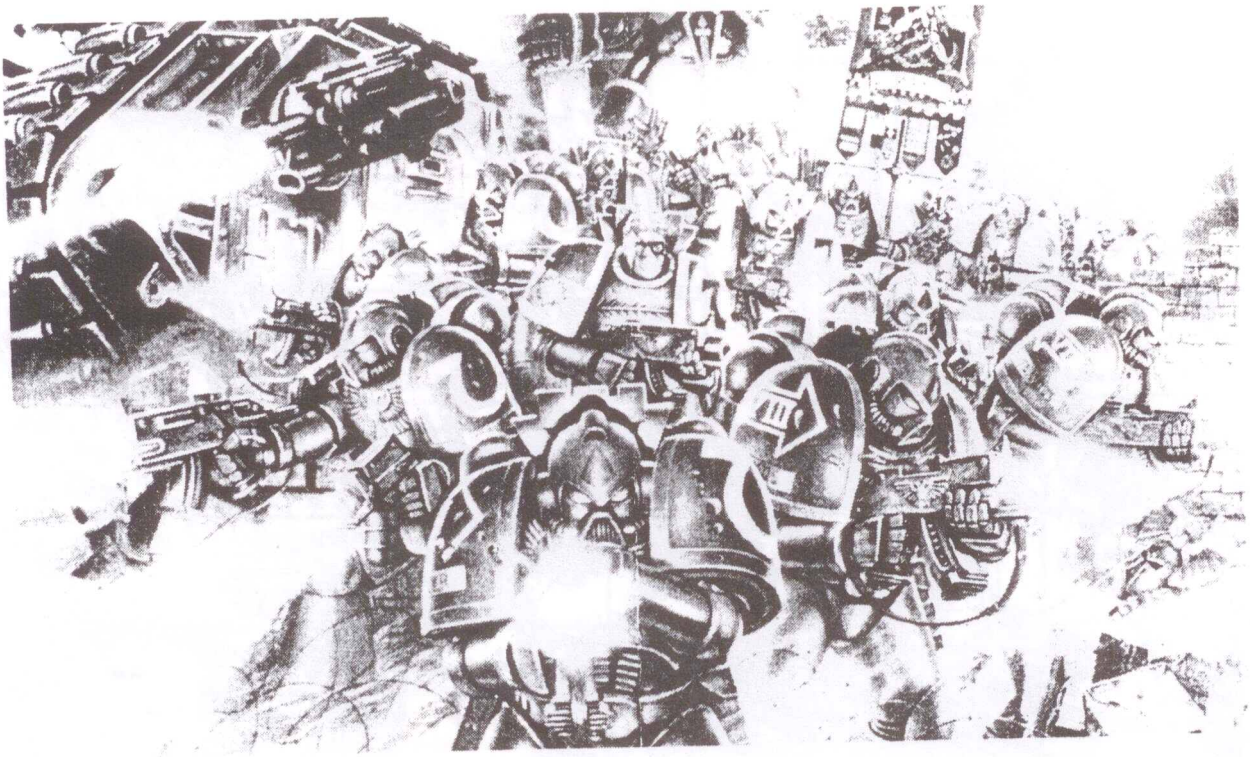


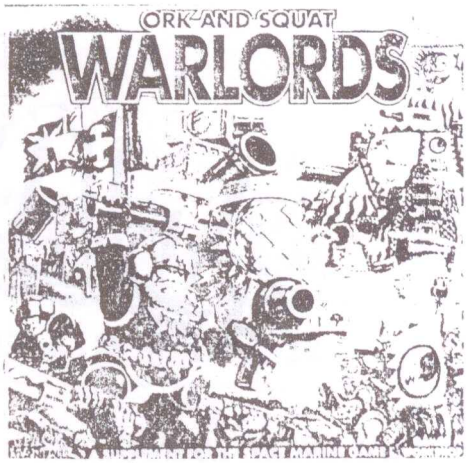
lungo prima di muovere. Le regole sono mostruosamente semplici, da richiedere al massimo una serata di studio per impadronirsene. Tuttavia l'abbondanza di veicoli e tipi di fanteria rendono il gioco avvincente ed imprevedibile. Le perdite sono drammaticamente alte per ambedue gli schieramenti ed in questo senso inflisce molto la grandezza del campo di battaglia che abbiamo a disposizione, per esempio con un tavolo di 180 x 120 cm. è già possibile manovrare e cercare di appostarsi o conquistare posizioni vantaggiose, per cui il gioco si fa pù lungo ed appassionate, mentre su di uno spazio più ristretto la lotta è più cruenta e le perdite dello scontro frontale diventano incalcolabili, e, solitamente, lo scontro non va oltre il primo turno poichè già metà del nostro esercito e di quello avversario saranno partiti per la Luna !



"Space Marines" è altamente spettacolare, tra bombe ed esplosioni varie si possono radere al suolo intere città (vi avevo avvisato che questo è un gioco per sanguinari...).

Tra gli elementi che compongono il gioco i "Titani" sono tra i più attraenti, questi enormi mostri meccanici, alti circa trenta metri, sono forniti delle armi più potenti e distruttive del 40.000



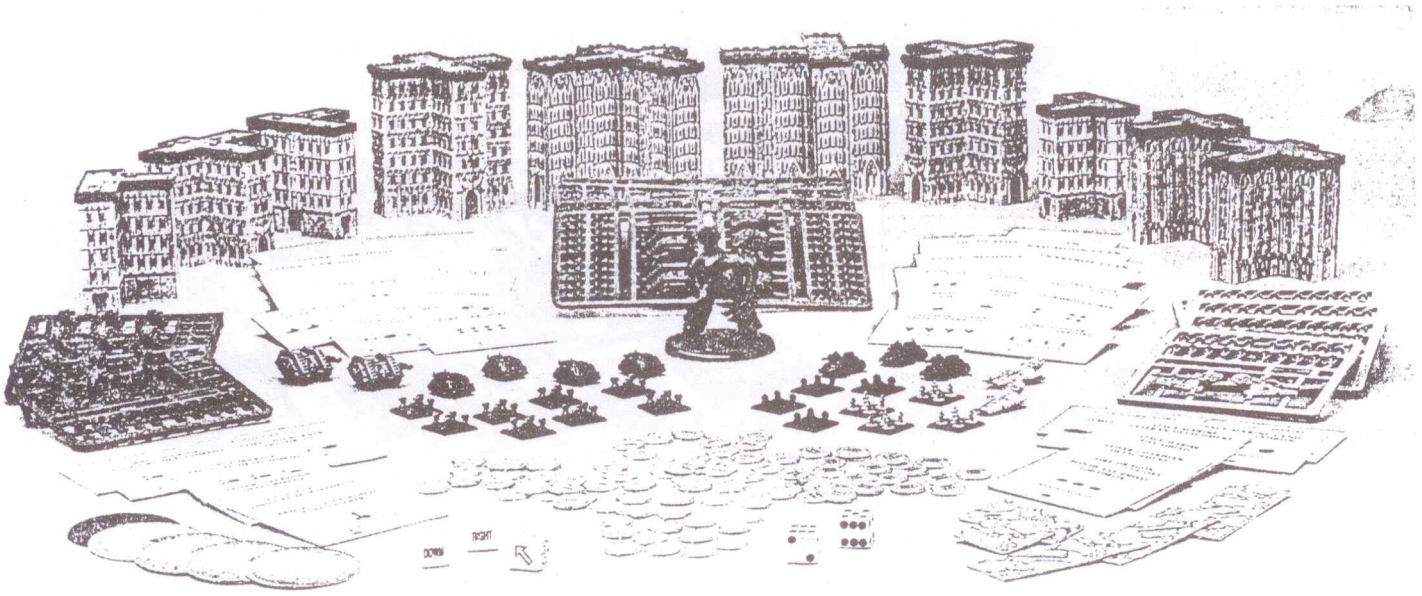


secolo, tra di queste il missile "vortice" che ha una gittata illimitata e che esplodendo crea un vortice che muovendosi nel corso della partita spazza via le truppe nemiche! Se entrambi gli eserciti posseggono dei Titani si può anche assistere a duelli epici tra queste due enormi creature meccaniche.

Il gioco è prettamente tattico, ma volendo si può anche giocare in strategicamente, io ed i miei amici di Firenze, cultori del gioco, stiamo elaborando le regole per il gioco campagna che mi riprometto di pubblicare prossimamente su "Simulazioni".

E' possibile introdurre schemi per imboscate ed assedi, simulare azioni di commandos, usando il regolamento di "Warhammer 40.000 (la versione da 25mm. di "space Marines"), e quindi affrontare con un pugno di uomini missioni "suicide" per distruggere depositi di rifornimento; ponti e qualsiasi altro obbiettivo strategico.

Sul campo di battaglia ogni crudeltà è ammessa! E quindi non mi resta che augurarvi una buona strage di nemici (non fate prigionieri!!).



ADVANCED HEROQUEST

di Maurizio Ferraro

"ADVANCED HEROQUEST" è un gioco della Games Workshop disponibile nei negozi specializzati, in una versione completamente in Italiano curata dalla Ripa, da ben quattro anni. Nel 1989, infatti, anno in cui fece la sua comparsa sul mercato

dei boadgame ***"HEROQUEST"***, curato per la MB dalla Games Workshop, la stessa ditta inglese ne presenta una versione un più raffinata e complessa: *"ADVANCED HEROQUEST"*. Questi, come il suo predecessore é legato al mondo del fantasy di *"WARHAMMER"* che nella versione più sofisticata e complessa arriva al gioco di battaglie tridimenzionali con *"Warhammer Fantasy Battle"* ed al *"Warhammer Fantasy Roleplay"*. Questa ambientazione si fa molto sentire anche nel nostro *"ADVANCED HEROQUEST"* nella cui realizzazione compaiono notevoli riferimenti e rimandi al "Warhammer tridimenzionale".

Il gioco é una sorta di RPG corredato di una notevole mole di materiale coreografico (mostri, eroi, tesori.....). Lo scopo, strttamente legato al mondo del Dungeon & Dragons, è di esplorazione di un dungeon, un sotterraneo, da parte di un gruppo di personaggi. La mappa è composta da tessere componibili che vanno aggiunte di volta in volta, man mano che i giocatori si addentrano nell'esplorazione, e può essere costruita casualmente mediante il lancio di dadi da parte dell'arbitro e la consultazione di tabelle, oppure è costruita sulla base di una missione precisa creata dall'arbitro in precedenza.

I personaggi hanno ognuno una scheda che ne determina le capacità fisiche (forza e robustezza), di combattimento e tutto ciò che serve per spiegarne le caratteristiche, che a loro volta

possono essere influenzate dalle armi e dagli oggetti che il personaggio ha a disposizione all'inizio del gioco o che raccoglie nel corso dell'avventura.

Il gioco si svolge in un alternarsi di turni tra i giocatori che rappresentano i personaggi e l'arbitro che supervisiona l'avventura e muove i "cattivi" se sono piazzati sulla mappa: ogni turno può essere o di esplorazione o di combattimento. Ogni personaggio (anche i "cattivi") possiede un numero di punti ferita che una volta azzerati lo eliminano dal gioco, e dei punti Fato che gli permettono di recuperare i punti ferita perduti fino al livello iniziale del gioco.

Esiste anche la "Magia", che può essere utilizzata solo dai Maghi e dagli Elfi, ed è disponibile sotto forma di singoli incantesimi divisi per categorie (acqua, fuoco, terra ed aria) da scegliere all'inizio dell'avventura.

ADVANCED EROQUEST prevede la possibilità di portare avanti i propri personaggi tra una avventura ed un'altra e, grazie ai tesori trovati e le ricompense avute, di aggiornarne l'equipaggiamento, assoldare seguaci e di intraprendere campagne di più largo respiro.

All'interno della scatola ci sono le miniature in plastica, di buona fusione, dei quattro eroi che compongono "la squadra dei buoni", di alcuni seguaci e numerosi "Skaven" (ratti umanoidi, lo scontro con i quali è rappresentato in una missione disponibile alla fine del regolamento. Ci sono inoltre le schede di gioco di numerose altre creature, tra cui quelle di Heroquest Basico, e di altre disponibili a parte nelle diverse avventure pubblicate. Naturaslmente è possibile utilizzare anche l'arredamento disponibile in "Eroquest" e la mappa per un divertente crossover. Trucchi e suggerimenti completano la confezione.

Si può, quindi, concludere che come il suo predecessore "*ADVANCED HEROQUEST*" è un buon tentativo per avvicinare al mondo dei giochi di ruolo fantasy coloro che sono più avvezzi all'uso del tabellone dei cari vecchi boardgame. Mentre però Heroquest con il suo striminzito regolamento era un vero e proprio primo passo anche per dei neofiti totali, l'Advanced è rivolto a coloro che comunque hanno già qualche esperienza o esigenza maggiore in quanto il ricchissimo regolamento, oltre 60 pagine, potrebbe essere molto impegnativo anche se corredato da innumerevoli illustrazioni, tabelle, suggerimenti e consigli secondo il vecchio stile Games Workshop.

NEAPOLIS 1993

Organizzato dall'Associazione "Dragon's Lair", in collaborazione con il negozio "Gioco e Strategia" e l'Associazione "Star Trek Italian Club", il 7 -8 - 9 Maggio si è svolta a Napoli, nell'ambito della Mostra d'Oltremare, la 1^ Convention Meridionale per il gioco di simulazione "NEAPOLIS 1993", che ha rappresentato il primo tentativo di raduno ludico al di sotto di Roma !

Come ogni prima volta, ci sono stati innumerevoli problemi, emergenze ed ostacoli che ne hanno impedito un maggior successo e divulgazione, primi fra tutti i problemi burocratici legati all'autorizzazione del comune che è arrivata poco prima della data stabilita per la Convention.

Nonostante tutto alla manifestazione hanno partecipato oltre 400 persone, per lo più ragazzi, che hanno affollato le sale partecipando ai Tornei di "Dungeon & Dragons", "Call of Cthulu", "Risiko", "Battletech", "Warhammer Fantasy Battle" e "Kick of 2". Grande curiosità ha suscitato il torneo di tridimenzionale fantasy "Warhammer", dove si combattevano eserciti di elfi, imperiali o nani in uno stupendo scenario di circa 2,40 x 1,20 metri.

Discreto successo hanno ottenuto anche il concorso di pittura per miniature e per la creazione del miglior racconto fantasy.

Lo "Star Trek Italian Club", presente con un suo stand, ha proposto la visione di alcuni filmati del mondo del "Capitano Kirk" ed è stato promotore di avvincenti partite al gioco di ruolo "Star Trek".

A disposizione dei partecipanti sono sti messi inoltre consolle e personal computer, oltre ai boargame in prestito gratuito.

Lo staff degli orgsanizzatori ha coinvolto gli "spiaventati" giocatori di "Risiko", venuti per il torneo, ed i curiosi, in partite dimostrative di "Blue Max", "Aliens", "Battletech", "Axis & Allies" Cyberpunk", "Dylan Dog" e "Warhammer 4000". Una manifestazione, quindi, assai ampia ed ecletti ca, in cui è però mancata la presenza di giocatori di boardgame storici e senza dubbio un coordinamento tra i vari club ed appasionati Napoletani. "NEAPOLIS '93" è comunque stato un successo che speriamo di ripetere, migliorandolo, l'anno prossimo , per cui a tutti un cordiale arrivederci.

Maurizio Ferraro

Cari soci,
al momento in cui sto scrivendo stanno ancora pervenendo, con lentezza snervante, i rinnovi al TM per l'anno 1993, per cui non mi è possibile fare una programmazione dell' attività per per l'anno in corso. Come se non bastasse la vostra pigrizia atavica, le solite Poste Italiane hanno perduto molti numeri che erano stati inviati ai soci, e solo alcuni , almeno credo, mi hanno scritto per sapere cosa fosse successo per cui mi è stato possibile inviare una nuova copia. Questo ennesimo atto di terrorrismo postale ci ha colpiti proprio nel momento più delicato della nostra vita associativa: quello del rinnovo annuale.
Invito, pertanto, tutti i soci che riceveranno questo numero ad informare i loro amici/avversari dell'avvenuta distribuzione del numero di "Simulazioni" che state leggendo, affinchè si possa provvedere ad ulteriori disguidi dovuti alle PPTT.
*Un altro piccolo provvedimento che ho preso, non solo per tenere sotto controllo il disservizio delle Poste Italiane, è quello di comunicare la data di invio del prossimo numero che è previsto per **Settembre**, per cui se entro tale periodo non lo avrete ricevuto iniziate a preoccupparvi, ma soprattutto comunicatelo tempestivamente, chi ritarda troppo rischia di rimanere senza (non abbiamo scorte illimitate....).*

NUOVE PARTITE POSTALI

P951	*Cuoghi - Ferro*	*Panzer Leader (AH)*
P952	*Cremona - Tesei*	*Alexander (AH)*
P953	*Rossi - Piccoli*	*Antietam (SPI)*
P954	*La Macchia - Marcotti*	*Nap.at Eylau(S&T)*
P955	*Artioli - Ferro*	*Panzer Leader (AH)*

Vi rivolgo un ulteriore invito per quanto concerne l'invio compilato della scheda allegata all'ultimo numero, in quanto mi è indispensabile per poter sapere sia quale sono le posizioni dei soci riguardo l'adesione alla Neo-Federazione, sia la tipologia degli articoli che incontrano il vostro

CLASSIFICA GENERALE NAZIONALE

Aggiornata al 31/05/93

N°	Giocatore		Punti	Partite
1	De Francesco	S.	210	53
2	Cuoghi	S.	200	246
3	Montagner	S.	179	36
4	Usanza	G.	178	22
5	Bennati	G.	175	19
6	Crippa	O.	172	12
7	Battilani	A.	168	29
8	Quitadamo	N.	166	43
9	Cafaro	B.	163	35
10	Mercuri	G.	158	51
11	Doria	A.	158	39
12	Selva	P.	156	80
13	Gianpaolo	S.	153	14
14	Cesaro	M.	153	25
15	Foggetti	M.	152	12
16	Ferraro	M.	152	4
17	Cossettini	S.	150	31
18	Faina	M.	149	70
19	Prandi	C.	147	23
20	Giaroni	E.	146	106
21	Gentilini	R.	142	28
22	De Boni	G.	140	31
23	Liguori	M.	133	13
24	Gambacurta	S.	132	18
25	Cremona	P.	131	94
26	Artioli	P.	131	29
27	Pagliari	F.	129	2
28	Borsa	A.	129	2
29	Tagliazucchi	E.	128	189
30	Cottafavi	E.	128	23
31	Nanni	G.	127	7
32	Funedda	M.	125	2
33	Morgera	C.	124	14
34	Choa	A.	124	2
35	De Scordilli	T.	124	31
36	Cowles	M.	121	5
37	Ibba	G.	121	5
38	Agnusdei	G.	120	19
39	Ercolano	G.	120	15
40	Tesei	M.	119	6
41	De Leo	R.	119	2
42	Chiaffarino	L.	118	52
43	Lucchese	A.	118	15
44	Pedrazzi	D.	114	3
45	Guglielmo	M.	113	4
46	Rossi	F.	112	5
47	Mattioli	P.	110	1
48	Balestreri	L.	109	61
49	Lombardi	M.	106	102
50	Lamendola	G.	105	30
51	Galliano	A.	105	4
52	Nigelli	O.	105	2
53	Fatighenti	B.	105	1
54	Saletti	D.	104	63
55	Ferro	G.	104	51
56	giuntoli	E.	104	47
57	Pugliese	V.	104	4
58	Bendini	M.	103	4
59	Bellachioma	A.	103	3
60	Testa	U.	102	13
61	Bomba	C.	101	21
62	Filipcic	L.	101	10
63	Lazzerini	E.	101	2
64	Chiappe	A.	100	4
65	Padronetti	B.	99	2
66	La Macchia	C.	98	34
67	Marradi	F.	97	8
68	Piccoli	U.	96	1
69	Larini	F.	93	3
70	Granata	E.	91	8
71	Terlizzo	P.	90	4
72	Maccioni	G.	86	12
73	Tosi	A.	86	5
74	Tonini	R.	82	2
75	De Donno	L.	79	3
76	Lo Sardo	G.	73	3
77	Biserni	A.	69	19
78	Lamberti V.	69	13	
79	Romani	R.	68	13
80	Negrelli	M.	67	7
81	Bezzi	C.	58	23
82	Baioletti	C.	34	28
83	Fattori	A.	26	18
84	Tropiano	A.	21	33

interesse (un pò di partecipazione mi fa sempre piacere, il mio lavoro non ha senso senza il vostro contributo).

TORNEO di "PANZER LEADER"

Bennati	***2***	***4***
Ibba	***2***	***4***
Mercuri	***2***	***4***
Funedda	***2***	***4***
Pugliese	***2***	***2***
Tropiano	***2***	***2***
Cuoghi	***2***	***2***
Cottafavi	***1***	***2***
Lucchese	***1***	***2***
Patris	***1***	***2***
Artioli	***1***	***2***
Cafaro	***2***	***0***
Tagliazucchi	***2***	***0***
Tonini	***2***	***0***
Asnaghi	***2***	***0***
Faina	***1***	***0***
Negrelli	***1***	***0***
Filipcic	***1***	***0***
Marradi	***1***	***0***
Ferro	***0***	***0***
Battiani	***0***	***0***

Come avete potuto constatare ci sono ancora alcuni giocatori che debbono terminare le loro partite di qualificazione, contravvenendo alle disposizioni di regolamento che prevedevano un ritmo di almeno un turno al mese, invitiamo costoro ad una sollecita chiusura delle partite entro il 15 Settembre,onde evitare l'espulsione dal torneo stesso. Se tali ritardi sono da imputare a particolari condizioni siete pregati di comunicarlo alla segreteria, ma non è corretto penalizzare chi ha giocato le proprie partite nei tempi stabiliti e non può iniziare le semifinali.

ELENCO PARTITE

Testa - Bezzi	W.S.I.M. (AH)	21 10 92
Rossi - Tropiano	Jena (IGDG-TM)	**22/12/92**
Faina - Tropiano	Great Patr. War	**22/12/92**
Faina - Tropiano	Anzio (AH)	**22/12/92**
Funedda - Marradi	Panzer L. (AH)	**01/01/93**
Battilani - Tagliazucchi	P.L. (AH)	10 01 93
Artioli - Cottafavi	Panzer L. (AH)	10 01 93
Artioli - Cafaro	Panzer L. (AH)	**11/01/93**
Tesei - Cremona	Alexander (AH)	**16/01/93**
Cossetttini - Quitadamo	Kor. W.(VIC)	23 01 93
Bendini - Testa	Civil War (VIC)	25 01 93
Cafaro - Quitadamo	Jena (IGDG-TM)	**01/02/93**
Faina - Quitadamo	Jena (IGDG-TM)	**02/01/93**
De Leo - Terlizzo	ASL (AH)	19 02 93
Cafaro - La Macchia	Jena (IGDG-TM)	**21/02/93**
Terlizzo - Cianchetti	S.L. (AH)	25 02 93
Terlizzo - Cianchetti	S.L. (AH)	25 02 93
Nigelli - Cianchetti	S.L. (AH)	27 02 93
Padronetti - Lazzerini	S.L.(AH)	05 03 93
Lazzerini - Padronetti	S.L.(AH)	08 03 93
Cuoghi - Ferro	Panzer L. (AH)	**10/03/93**
Foggetti - **Fatighenti**	Longest D.(AH)	**15/03/93**
De Leo - Terzillo	ASL (AH)	19 03 93
Bendini - Testa	Auerstaedt (CLA)	20 03 93
Testa - Bendini	Auerstaedt (CLA)	29 03 93
Cremona - Cesaro	Lutzen (SPI)	**06/03/93**

N.B. Il primo nome (in grassetto) indica il vincitore della partita, mentre le date in grassetto indicano le partite postali. In caso di parità entrambi i nomi sono in grassetto.

CLASSIFICA TRIDIMENSIONALE

N°	Giocatore	Punti	Partite
1	Foggetti M.	101	3
1	Bomba C.	101	3
2	Galliano A.	99	3
2	Viggiano G.	99	3
2	Cafaro B.	99	3

Partite giocate:

Galliano *- Foggetti D.B.A. 01/11/92*
Foggetti *- Galliano D.B.A. 20/12/92*
Foggetti *- Galliano D.B.A. 20/12/92*
Bomba *- Cafaro - Viggiano F.&F. 4/12/92*
Bomba *- Cafaro - Viggiano F.&F. 30/4/93*
Viggiano - Cafaro *- Bomba F.&F. 4/6/93*

ATTENZIONE!!!

Per una nostra svista sul numero 4 di "SIMULAZIONI" non abbiamo specificato che la quota associativa al TM per l'anno 1993 è di £.30.000, pertanto ci sono stati inviati numerosi rinnovi a £.25.000 che comprendono solo l'abbonamento alla rivista. Per cui ,scusandoci per l'equivoco, invitiamo i soci interessati a provvedere al più presto al versamento delle 5.000 lire integrative.

Grazie.

Credo che anche per questa volta sia tutto, non mi rimane di augurare a tutti BUONE FERIE... *Bruno Cafaro*

CLASSIFICA POSTALE

Aggiornata al 31/05/93

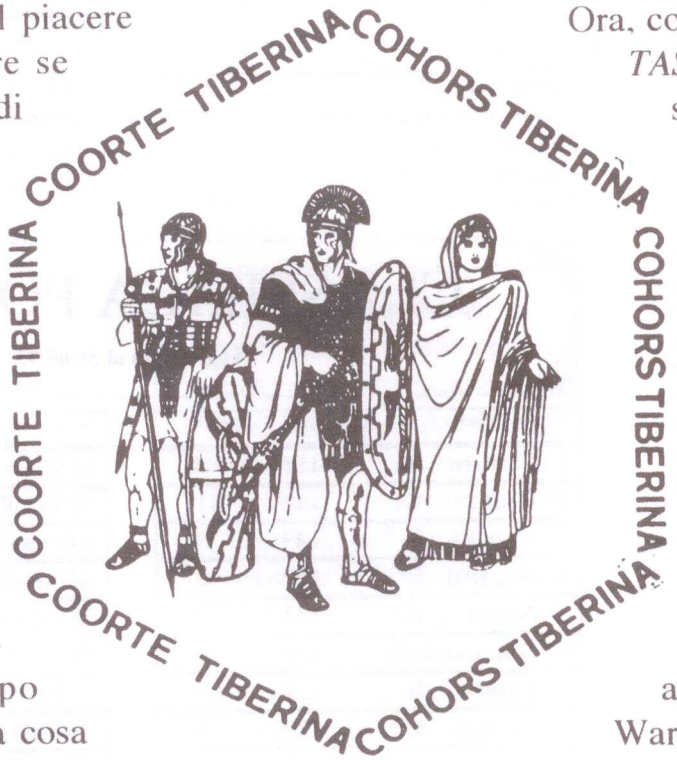
N°	Giocatore	Punti	Partite
1	Ferraro M.	151	4
2	Usanza G.	143	11
3	Cuoghi S.	143	9
4	Foggetti M.	142	8
5	Nanni G.	142	8
6	Giampaolo S.	139	14
7	Cafaro B.	134	8
8	Crippa O.	130	3
9	Bennati G.	128	3
10	Pagliari F.	128	2
11	Borsa A.	128	2
12	Faina M.	127	26
13	Funedda M.	124	2
14	Ibba G.	119	2
15	De Boni G.	118	4
16	Prandi C.	118	4
17	Liguori M.	118	4
18	Giaroni E.	114	8
19	Artioli P.	112	1
20	De Francesco S.	110	1
21	Lombardi M.	110	1
22	ercolano G.	110	1
23	Montagner S.	110	1
24	Mattioli P.	110	1
25	Guglielmo M.	110	1
26	Pedrazzi D.	109	3
27	Mercuri G.	109	1
28	Cremona P.	108	13
29	Tesei R.	108	6
30	Rossi F.	106	2
31	Choa A.	106	2
32	Gambacurta S.	104	2
33	Cesaro M.	104	2
34	Nigelli O.	103	6
35	Lucchese A.	101	5
36	Saletti D.	96	7
37	Ferro G.	94	3
38	Chiappe A.	93	2
39	Quitadamo N.	91	3
40	Marradi F.	91	1
41	Gentilini R.	90	5
42	Filipcic L.	90	1
43	Romani R.	90	1
44	Tagliazucchi E.	90	1
45	Selva P.	90	1
46	Marrega R.	90	1
47	Pugliese V.	90	1
48	Baioletti C.	89	1
49	La Macchia C.	86	13
50	Tonini R.	82	2
51	Biserni A.	81	2
52	Larini F.	81	2
53	Bezzi C.	78	3
54	Maccioni G.	74	3
55	Lamberti V.	73	3
56	Negrelli M.	54	7
57	Tropiano A.	41	34

"FANTASIA"

nel cuore di Roma

Per un appassionato veterano della simulazione è sempre una bella sorpresa scoprire che a Roma è stato aperto un nuovo negozio di giochi fantasy e wargame. Il piacere poi è anche maggiore se scopri che i titolari di *"FANTASIA"* (via Conteverde, 45/A, vicino a piazza Vittorio), Roberto Campitelli e Renato Cenci, sono a loro volta due persone che di giochi se ne intendono davvero.

Portare avanti un'attività di questo tipo infatti non è la stessa cosa che vendere mozzarelle. Avere un negozio di giochi significa sapere, spiegare,orientare. E questo fanno Cenci e Campitelli. *"Non vogliamo* - spiega Roberto - *che "FANTASIA" sia solo un posto dove poter trovare dei giochi. Il servizio che intendiamo offrire va oltre l'acquisto di un prodotto. Chi compra da noi sa di poter avere un continuo punto di riferimento".*



L'impegno all'aggregazione dei due titolari ha radici profonde, non a caso entrambi sono membri molto attivi di una delle poche associazioni wargamistiche esistenti a Roma: la *"COORTE TIBERINA"*. Da anni questo gruppo promuove l'espansione del gioco nella capitale, e con successo.

Ora, con l'apertura di *"FANTASIA"*, l'universo fantasy e della simulazione acquista un nuovo luogo fisico dove gli appassionati possono conoscersi e confrontarsi, oltre che, naturalmente, acquistare giochi. Ed è un luogo di tutto rispetto. Il negozio pullula di "meraviglie" per gli appassionati del settore. Wargame, role-playing game e soprattutto miniature. In quest'ultimo settore, assicurano i due titolari, *"siamo i più forniti di tutta la capitale".*

Auguri, Roberto e Renato. Grazie per aver creato un nuovo centro di aggregazione per chi, come voi, ama il gioco.

Giovanni Orfei

ABBONARSI A "SIMULAZIONI" E' FACILE!

Basta eseguire un versamento di £.25.000 sul Conto Corrente Postale n°65393001 intestato a:
Bruno Cafaro via Pomezia, 44 - 00183 Roma
e riceverete comodamente a casa i quattro numeri annuali
Tutte le Associazioni che intendono aderire all'iniziativa e collaborare con noi avranno a disposizione uno spazio fisso da gestire liberamente!

"SIMULAZIONI"

l'unica rivista in Italia specializzata in boardgames storici e .....non solo

Si inaugura una nuova frontiera del gioco

ADVENTURER KINGS

Epiche avventure e conquiste imperiali nel primo gioco in differita disponibile in Italia

"La notte di mezza estate venne e passò e arrivò una tarda estate calda. Nervosamente misi mano alla borraccia e trangugiai un sorso di scotch stravecchio; quindi entrai nella Piramide dove mi venne incontro il Prete Rinnegato. Egli sollevò in aria le mani, in un gesto solenne e possente al tempo stesso, per lanciarmi l'incantesimo dell'Immagine allo Specchio, ma qualcosa nella formula non funzionò a dovere e, invece del fantasma, dal suo cappello spuntò fuori un coniglio. Io evocai allora le forze dell'aldilà e lanciai contro di lui l'incantesimo dell'Annientamento Spirituale. Il Prete Rinnegato cominciò a tremare e a rabbrividire in preda a violente convulsioni. Mi fu impossibile scagliare su di lui anche l'incantesimo del Simbolo Sacro perché avevo già usato il numero massimo consentito di incantesimi di Magia Bianca. Il Prete Rinnegato avanzò a portata d'arco e io lo affrontai, assetato di sangue. Cercò di percuotermi con tutta la forza che aveva in corpo, ma il suo bastone sibilò a vuoto nell'aria. Io mi spostai in un punto ben protetto, presi la mira e scoccai una freccia infliggendogli 5 punti di danno. Egli reagì infliggendo a me 1 punto di danno. Io contrattaccai rabbiosamente, procurandogli 2 danni. Lui fece finta di essere stato colto dal panico ma, quando meno me lo aspettavo, mi colpì facendomi un'altra ferita. Con una mossa di alta acrobazia cercai di colpirlo a mia volta, ma lo mancai. Con una rapidissima finta lui ruotò su se stesso e si avventò mancandomi per un pelo. Mi scagliai allora contro di lui e gli feci 3 ferite. Lui mi mancò di nuovo e io, impavido, mi feci sotto, assestandogli altre 2 ferite: barcollò, stordito dalla forza dei miei colpi. Oramai non c'erano più ostacoli fra me e il tesoro che il Prete Rinnegato aveva con sé. Gli strappai la borsa e la aprii: conteneva 17 pezzi d'oro."

Questo brano, che illustra una situazione tipica del gioco, è tratto da uno dei tanti resoconti di turno, veri e propri racconti a puntate, che il moderatore ad ogni mossa invia ai giocatori e che costituiscono il pezzo forte di **Adventurer Kings**. Può sorprendere che un gioco tanto ricco e complesso venga gestito al 100% da un computer e infatti il testo e la grafica sono generati da un programma assai sofisticato. Il suo creatore si chiama David Snell, ex programmatore della SSI (una delle più affermate *softer-house* ludiche americane), che nel 1988 si è messo in proprio creando la Ark Royal Games, una piccola ditta specializzata nei giochi in differita. Ho saputo che David ha cominciato a dedicarsi a questa attività nell'ultimo anno di università e mi sono sempre segretamente chiesto se sia mai riuscito a laurearsi: deve averne perso di tempo per realizzare questo gioco, che è davvero eccezionale! Infatti, per quanto con l'avanzare della partita si cominci ad avvertire l'esistenza di uno schema precostituito, descrizioni e linguaggio sono diversi ogni volta e le situazioni in cui vengono a trovarsi i personaggi sempre fantasiose e, non di rado, assai esilaranti. Grifoni vaganti confondono le linee nemiche, appaiono presagi, il comandante in capo di un esercito ha difficoltà a dare ordini alle sue truppe perché la sera prima ha bevuto troppo e via di questo passo.

Ogni giocatore (si gioca in gruppi di 10 o 12) assume il ruolo di un Re alle prime armi, che cerca di conquistare il mondo partendo con un unico feudo (che dà una rendita in tasse), tre soli eserciti (con cui può occupare altri territori), due Eroi mercenari (che guidano gli eserciti, esplorano, hanno avventure) e 10 pezzi d'oro (con cui pagare eroi ed eserciti). Ben presto, però, egli e i suoi si espanderanno, interagendo con gli altri giocatori. L'economia in AK è molto semplice: le province producono da 0 a 10 pezzi d'oro a turno, gli eserciti ne costano 2 o 3, e gli Eroi mercenari 1 o 5. Niente di troppo complicato, quindi.

Ma perché giocare ad AK? Per lo stesso motivo che ha reso così popolari nel corso dei secoli le classiche leggende arturiane e che ha assicurato l'immortalità a Lancillotto, Parsifal, Tristano e agli altri cavalieri. Basta pensare a quello che Artù aveva in mente quando istituì la Tavola Rotonda: che il passatempo naturale di eroi degni di questo nome è l'avventura, e cioè ammazzare draghi, intraprendere cerche, fare a pezzi i cattivi e via di questo passo.

AK è per l'appunto imperniato sulle azioni dei personaggi, controllati dai giocatori. Ognuno

di essi è caratterizzato da 15 requisiti (abilità) divisi in tre campi: combattimento, magia e conoscenze generali (talento nello spionaggio, nell'esplorazione e così via). I loro valori possono variare da 0 a 9 e a ciascuno corrisponde un punteggio di "potenzialità" che influenza i futuri progressi del personaggio. Ogni Re ha un totale iniziale di 7 punti di abilità più altri 40 circa suddivisi tra le varie "potenzialità". Gli Eroi invece cominciano con un'abilità di 1-3 e un punteggio di "potenzialità" molto inferiore (mediamente 15-20). Tutte le abilità possono essere accresciute con l'uso o la pratica, ma una scarsa "potenzialità" ostacola i progressi, per cui i personaggi tendono a specializzarsi. Un eroe può guidare eserciti, un altro esplorare o fare ricerche, un altro ancora andare in cerca del "brivido".

Le attività di un turno sono tutte svolte dal Re e dai suoi Eroi. Gli eserciti non possono muoversi né far nulla di propria iniziativa: deve essere un personaggio a reclutarli, muoverli e condurli in battaglia. Quando un esercito conquista una provincia neutrale, l'Eroe che ha in mano la zona diventa disponibile per l'ingaggio. Se viene ingaggiato, espande l'orizzonte del giocatore che lo controlla, perché ciascun personaggio può fare cinque azioni a turno. Come si può facilmente immaginare, un giocatore con venti eroi, che generano 100 azioni a turno, è notevolmente avvantaggiato rispetto ad un altro che ha solo il trio originario e deve far tutto con appena 15 azioni a disposizione . In ciascuna delle cinque fasi del turno si può impartire uno qualsiasi dei 16 ordini di base: conquistare province, esplorare, massacrare mostri e così via. Ci sono poi cinque diverse scuole di magia: bianca, psichica, illusoria, degli elementi e negromanzia. Ciascuna è considerata un'abilità a se stante e permette una mescolanza di cinque incantesimi d'azione o di combattimento individuale. Gli incantesimi d'azione generalmente funzionano su grande scala e includono manovre strategiche come per esempio inondare una provincia o evocare un esercito fantasma; quelli di combattimento individuale, come l'Immagine allo Specchio o l'Annientamento Spirituale, sono utili per sconfiggere mostri o altri eroi. Le abilità esplorative, invece, servono a scovare nuovi mostri da combattere e derubare oppure aiutano l' aspirante conquistatore a trovare il terreno più favorevole in battaglia.

Non bisogna infine sottovalutare le abilità di Conoscenza. Sono infatti indispensabili per scoprire i segreti del mondo e consentono ai personaggi importantissime scoperte scientifiche con tre tipi di funzioni: aumentare le entrate in tasse, migliorare le abilità di uno o tutti i personaggi,

COME GIOCARE

La partita tipica di **Adventurer Kings** si conclude di solito tra il dodicesimo e il quindicesimo turno. La cadenza standard è di una mossa ogni 15 giorni, che possono essere ridotti a 7 se i giocatori abitano tutti a Roma o hanno accesso ad MC-Link. Questi tempi lunghi non devono stupire, perchè il gioco, dopo le prime mosse, diventa abbastanza impegnativo e dettagliato e il fatto di confrontarsi con numerosi altri partecipanti induce ad una lunga (e assai divertente) fase diplomatica. Le operazioni di gioco si svolgono tutte tramite il negozio Strategia e Tattica di Roma. Si comincia con l'acquistare lo *starter kit*, che comprende il manuale delle regole e la ***Guida Flagship ad Adventurer Kings*** (ambedue tradotti in italiano) copia del programma-assistente SAGA e il primo turno gratuito.
I giocatori possono recapitare le proprie mosse con qualsiasi mezzo: via MC-Link, a mano, per posta, per fax, per telefono; possono giocare utilizzando un computer o semplicemente con carta e matita. Strategia e Tattica mette a disposizione i suoi due computer, un'apposita linea telefonica e i suoi esperti per i giocatori che vogliono recarvisi e preparare lì la propria mossa. Indicativamente, il costo completo di una partita può aggirarsi sulle 100-120.000 lire, diluite nell'arco di alcuni mesi. Sono previsti sconti per gli utenti di MC-Link.
Dato che i resoconti del turno sono per il momento in inglese, è consigliata una conoscenza sommaria della lingua.
Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a **Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5, 00184 Roma-tel.06-6787761-6789400**

contrastare l'impatto della magia nemica. La Psicologia Analitica, per esempio, indebolisce l'incantesimo della Seduzione, mentre uno speciale elmetto protegge dalla Raffica Psichica.
Un'importante decisione iniziale riguarda la scelta dell'Allineamento del proprio Re. Sette grandi fazioni si disputano il mondo di Adventurer Kings: si parte dai Divini e, attraverso i Buoni e i Druidi, si arriva ai Neutrali, moralmente agnostici, per finire all'anima fangosa dei Pagani, dei Malvagi e dei Non-Morti. Ogni Allineamento ha vantaggi e svantaggi specifici, appropriati alla sua natura. Il giocatore Buono e quello Divino porteranno le loro truppe a picchi di fanatismo molto più alti di quelli che possono raggiungere i leaders Malvagi, ma i Malvagi e i Non-Morti possono rompere i trattati all'inizio di un turno, prendendo di sorpresa Re più virtuosi. I Re Druidi, abili a comunicare con ogni specie, possono allearsi con altri giocatori senza il loro consenso (l'avversario deve dichiarare apertamente guerra per prevenirli), mentre i Neutrali e i Pagani - rispettivamente spadaccini esperti e potenti maghi - sono avvantaggiati nei duelli.
Gli Allineamenti modificano anche le attitudini dei personaggi: i re Non-Morti, tanto per fare un esempio, avranno grosse difficoltà ad imparare la magia bianca. Inoltre, e non è cosa da poco, i punti vittoria dei giocatori sono modificati dall'Allineamento del personaggio che, alla fine del gioco, verrà eletto Imperatore.
In apertura di partita i giocatori scelgono per il proprio Re, oltre alle abilità iniziali, anche il temperamento personale, che può variare da Berserk (guerriero coraggiosissimo e fanatico) a Codardo.
Gli ordini impartiti ai personaggi prevedono, e questo è il cuore di Adventurer Kings, una continua commistione di operazioni militari ed attività individuali. In questo gioco, perciò, non si vince semplicemente conquistando territori, anzi diventare Imperatore (cioè colui che controlla la metà delle tasse del mondo) fa guadagnare solo il 20% dei punti vittoria disponibili. Anche se l'elezione dell'Imperatore segna la fine alla partita ci sono ben sette altre Alte Cariche, che valgono ciascuna il 10% del totale dei punti vittoria. Il titolo di Gran Maresciallo, ad esempio, viene concesso al personaggio che ha sconfitto in battaglia il maggior numero di unità nemiche, quello di Arcimago al mago più potente, e così via, in modo da premiare ogni tipo di attività (l'ultimo 10% va ai possessori di Antichi Oggetti). Perciò l'aspirante Napoleone che ignori questi aspetti può avere, alla fine della partita, qualche spiacevole sorpresa.

C'è infine una piccola chicca per i proprietari di personal computer, di qualsiasi marca: esiste infatti SAGA, un programma che aiuta a scrivere gli ordini ed è utile per elaborare visivamente le mosse. Il programma si assicurerà che gli ordini vengano effettivamente impartiti a tutti i personaggi, che la sintassi venga rispettata e le abilità di ciascun personaggio non vengano utilizzate al di là dei limiti consentiti.

a cura di BEATRICE PARISI

(Liberamente tratto da: "Entrare nel mondo di Adventurer Kings", di Rich Eisenman e Nicky Palmer, che appare ne "La Guida Flagship ad Adventurer Kings", edizione italiana ad opera di Proxima Libri, 1993.)

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

"Civil War"

Strategie e Tattiche della grande epopea Americana nella simulazione della Victory Games

"Tutto é molto semplice in guerra: ma ciò che é semplicissimo non é facile. Le difficoltà si accumulano e producono, nel loro complesso, un attrito che non si può raffigurare esattamente senza aver veduto la guerra."

Karl Von Clausewitz
(da "Della Guerra")

PREMESSA.

Il presente articolo é destinato principalmente a chi conosce già il gioco, sul quale sono apparsi già articoli sui precedenti notiziari del Torneo Master, in quanto é un'analisi delle varie tattiche e strategia applicabili. Inoltre tiene conto delle regole :

16: *Jackson e Lyon promuovibili a 3 stelle.*
17: *composizione libera delle armate.*

IL GIOCO.

"Civil War" della *Victory Games* é senz'altro una delle migliori, se non la migliore, simulazione esistente sul mercato riguardo la Guerra Civile Americana a livello strategico.

In essa sono considerate le situazioni logistiche, il livello e la qualità dei comandi (divisione, corpo d'armata, armata e di teatro) ed ultima ma non ultima l'economia.

Per la Confederazione la perdita delle città e soprattutto degli stati, determina un calo della produzione la quale, unitamente all'accentuarsi del blocco navale federale che diminuisce drasticamente le importazioni, potrebbe determinare il collasso economico con gravi ripercussioni sul campo militare.

IL TEATRO DELL'OVEST (WEST)

E' il teatro d'operazioni più critico poiché oltre ad essere il più esteso é l'unico che contrappone due armate USA (Tennessee e Cumberland) e CSA (Tennessee e Mississippi), *gli obiettivi prioritari per l'unionista sono la conquista del Kentuchy del Tennessee ed il taglio del Mississippi.*

Per raggiungere tali obiettivi é necessario innanzitutto utilizzare le navi (NSP) per tagliare le linee ferroviarie che scavalcano i fiumi Cumberland e Tennessee, interrompendo i rifornimenti ed ostacolando i movimenti delle forze confederate.

Si deve poi cercare al più presto lo scontro con le armate sudiste la cui distruzione é sempre prioritaria perché consentirà all'unionista di avanzare rapidamente nel cuore della confederazione.

Utilizzare forze inferiori alle armate per tagliare i rifornimenti al confederato, anche lui cercherà senz'altro di ricambiare la cortesia.

Il Tennessee é il primo ostacolo che si trova dinanzi il federale il quale, pur avendo il controllo ferroviario dello stato, deve pur sempre assumere il controllo di 6 città sparse per un territorio molto vasto.

Al nordista consiglio di costituire le due armate a New Abany ed al Cairo quest'ultima città potrà fungere anche da base per gli NSP fluviali.

Per quanto riguarda i leaders d'armata disponibili nei primi turni il confederato potrà disporre subito di di *A.S. Johnston* e di *P.G.T Beauregard* (spostato dall'Est) mentre dal IV° turno sarà disponibile anche *J.J. Johnston* (dopo l'arrivo di *R.E. Lee* ad Est).

Il nordista avrà presto *Lyon* a 3 stelle proveniente dal Trans Missisippi, se non muore prima come nella realtà, per quanto riguarda gli altri leaders a 3 stelle gli unici decenti sono *Rosecrans e Pope* i quali danno solo un rilancio all'avversario.

Per prima cosa l'unionista deve muovere l'armata basata al Cairo ad occuparel'esagono 2513 (forti Henry e Donaldson) alfine di bloccare il corso del Cumberland ma il confederato può cercare d'impedire tale azione piazzando in tale esagono una sua armata *(fig.1)*.

Ciò forza il nordista a muovere aggirando l'esagono o da nord: fiume Cumberland; o da sud: fiume Tennessee; attraversando così i corsi d'acqua fuori del raggio di reazione dell'armata confederata.

Tale azione va effettuata al fine di evitare il rischio dell'eventuale reazione dell'armata sudista che costringerebbe l'armata USA ad attaccare attraverso un fiume navigabile e con il rischio di perdere la successiva battaglia e di venire eliminata.

Tuttavia bisogna considerare che se l'armata confederata rimane nell'esagono 2513 si espone a notevoli rischi nei confronti di un'eventuale attacco portato dagli esagoni 2514 o 2613.

L'armata costituita a New Albany appena ne ha la possibilità deve muovere nell'esagono 3011 sito a nord-est di Bowling Green e da qui avrà due possibilità: puntare su Mill Springs o su Nashville *(fig.1)*.

Il nordista al terzo turno deve muovere 1 SP per ferrovia alla conquista delle città di Louisville, Bowling Green, Frankfort, Lexigont e successivamente appena possibile su Mill Springs se non é stato preceduto dal sudista.

Nell'attuare tale manovra bisogna tenere presente che gli esagoni delle città di Mill Springs e Bowling Green sono estremamente vulnerabili ad un'eventuale contrattacco confederato.

Una forza sudista che muove su Mill Springs deve avere un deposito basato a Knoxville, ciò renderebbe inefficacie qualsiasi attacco portato dall'SP nordista spostato per ferrovia, a meno che l'unionista non raggiunga la città con un leader e diversi SP. Ad ogni modo é consigliabile per il nordista spostare al più presto un'armata in /od adiacente a Mill Springs poiché, in tale, posizione potrebbe risultare determinante per le future operazioni da effettuare unitamente alle forze navali.

La seconda città vulnerabile del Kentuchy é Bowling Green, supponendo che il sudista sposti una sua armata ad occuparla l'unionista ha a disposizione una contromossa assai pericolosa che dipende però dalle seguenti condizioni: la cattura dell'esagono 2513 (se non si vuole rischiare qualche perdita navale), la presenza a Nashville di non più di 2 SP confederati, il controllo completo del fiume Tennessee.

Se tali condizioni sussistono il federale può inviare le proprie forze navali ed SP, basati presumibilmente al Cairo, ad effettuare un'assalto anfibio per conquistare Nashville e chiudere di conseguenza il corso del fiume Cumberland. La riuscita di tale manovra porrebbe l'armata CSA a nord del fiume fuori rifornimento e con l'unica via di scampo: una marcia da effettuarsi ad est verso Mill Springs e poi da qui a sud verso Knoxville o Nashville *(fig.2)*.

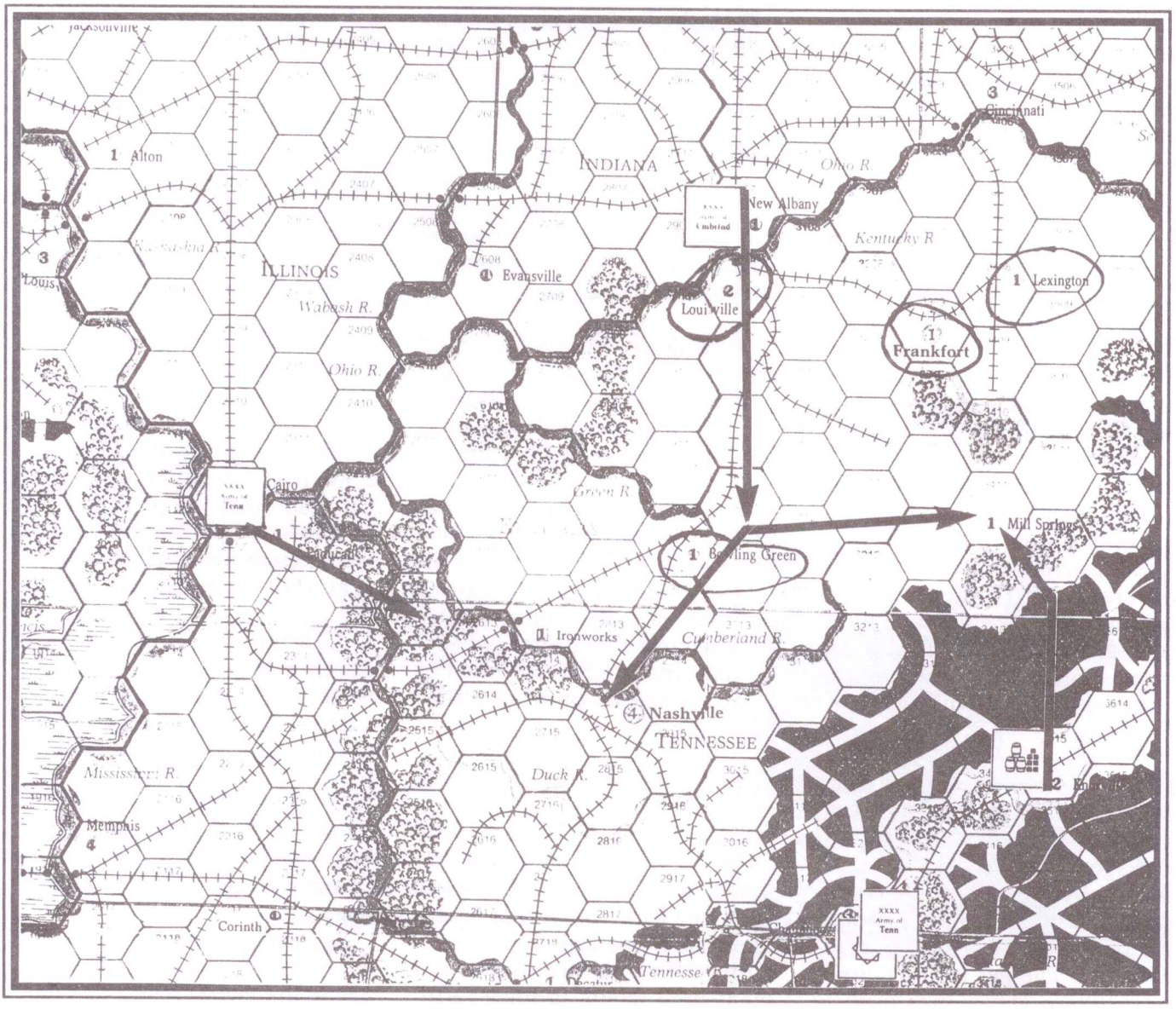


figura 1

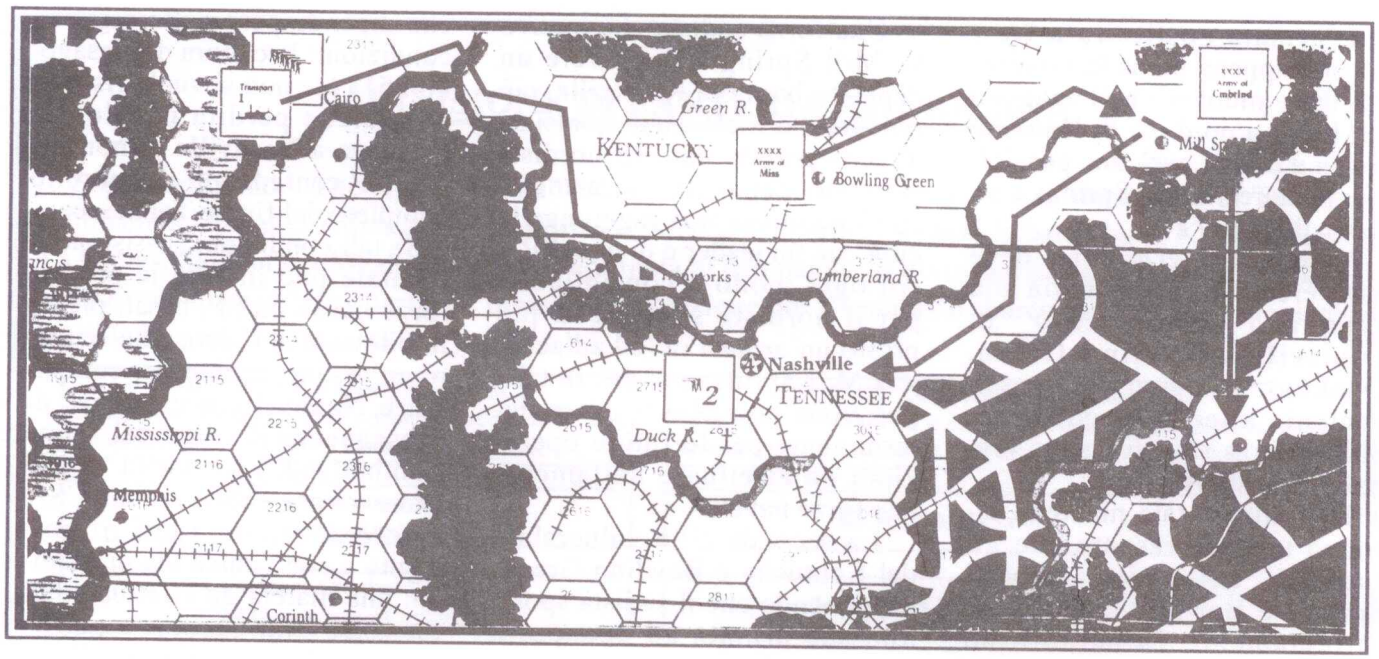


fig.2

Se il nordista ha piazzato una sua armata, come accennato precedentemente, nei pressi di Mill Springs l'armata confederata potrebbe rischiare di subire pesanti perdite se non addirittura la distruzione *(fig.2)*.

Dopo la conquista del Kentuchy il successivo obiettivo federale é la conquista dell'ampio stato del Tennessee il quale ha solo 4 città che però sono disposte sull'intera lunghezza dello stato. Inoltre il plateau del Cumberland e la catena montuosa Appalacchiana oltre a separare Knoxville e Chattanooga dal resto dello stato creano non pochi ostacoli logistici e militari alle offensive che il nordista dovrà effettuare.

La posizione delle armate confederate del Tennessee e del Mississippi determinerà le direttrici d'attacco federali ed a tale proposito é necessario analizzare le seguenti opzioni:

1) con le navi il nordista deve tagliare la ferrovia a Dacatur lati d'esagono 2618 e 2718 ed ai lati d'esagono 2514 e 2413.

Ciò obbligherà le forze confederate ad utilizzare per i rifornimenti la sola ferrovia *Atlanta-Knoxville* che per inciso potrebbe risultare abbastanza esposta ad eventuali attacchi unionisti.

2) Nashville é in una posizione indifendibile poiché ipotizzando che un'armata USA muova nell'esagono 3014 ed i fiumi Cumberland e Tennessee siano stati tagliati, un'armata CSA in tale città verrebbe a trovarsi fuori rifornimento e di conseguenza nell'impossibilità di contrastare efficacemente eventuali puntate federali su Chattanooga.

3) qualsiasi armata sudista ad est del fiume Tennessee dovrebbe essere basata a/od adiacente Chattanooga dove il terreno é molto favorevole al difensore.

4) una manovra plausibile per l'unionista é la costruzione di un deposito a Mill Springs per attaccare Knoxville, tale azione deve essere effettuata contestualmente ad una forte pressione sull'armata CSA nei pressi di Chattanooga da parte di un'armata federale.

5) Chattanooga e Knoxville costituiscono il cardine difensivo dei rifornimenti CSA nella Great Valley, per cui é determinante la posizione dell'armata CSA che ha il compito di curare tale zona d'operazioni.
Knoxville é determinante per mantenere intatta la linea ferroviaria proveniente da Lynchsburg mentre Chattanooga é determinante per sbarrare l'accesso nordista ad Atlanta ed alla Georgia.

Knoxville non é particolarmente indicata per basarvi un'armata confederata poiché offre scarse possibilità di manovra ed é esposta al taglio dei rifornimenti. Tuttavia il sudista deve cercare di mantenere il controllo della Great Valley, che costituisce il cammino di ronda della confederazione, il più a lungo possibile.

Chattanooga é un posto eccellente per basare un'armata CSA poiché essa grazie al terreno ove é sita può dare all'attaccante da 1 a 4 shift sfavorevoli sulla CRT se attaccata, inoltre se la città viene opportunamente fortificata gli shift sicuri variano da 3 a 4 *(fig.1)*.

Chattanooga rappresenta il cardine del sistema difensivo Appalacchiano e deve essere attaccata a fondo dal federale, poiché la conversione della linea ferroviaria *Knokville - Chattanooga* assicura il rifornimento per le armate unioniste e consente loro di entrare in Georgia e quindi di puntare al mare.

Spostando la nostra attenzione sul resto del Tennessee troviamo Memphis che essendo di vitale importanza per entrambe le parti

va fortificata e tenuta il più a lungo possibile dal sudista *(fig.3)*.

La caduta di Memphis permette al federale di sbloccare il corso del Mississippi e di utilizzare il fiume come fonte di rifornimento per procedere verso Vicksburg.

Se l'unionista vuole Memphis dovrà tenere impegnate le forze nemiche nella città ed al contempo occupare Grenada tagliando i rifornimenti provenienti da sud e neutralizzare Madison (se c'é un deposito) con le navi.

Inoltre é consigliabile occupare Corinth onde assicurarsi che il confederato non possa piazzare SP nella città ed inviarli quindi a tagliare le linee di rifornimento nordiste.

Un discorso a parte merita New Orleans, l'importante porto della Louisiana ha due fortezze fisse che la difendono da operazioni anfibie (Fort Jackson e Fort Pike). Il terreno nell'esagono di New Orleans e quello circostante sono completamente paludosi (2 shift sulla CRT e 2 MP per muovere) risulta pertanto, se opportunamente fortificata (4 shift), la città più difendibile sul corso del Padre delle acque *(fig.3)*.

Il controllo di New Orleans é determinante per il confederato onde evitare il taglio del Mississippi e le inevitabili gravi ripercussioni sull'economia sudista.

Il federale, armate CSA permettendo, non avrà soverchi problemi a tagliare le linee ferroviarie che collegano la città a Jackson ed al resto della Confederazione, ma con la città fortificata con almeno 4 SP un buon leader e magari un deposito l'unionista sarà costretto ad attaccarla con un'armata.

New Orleans va subito protetta anche se il federale non sarà in grado di tentare sbarchi prima del III turno (4 SP e 4 trasporti) e solo nel IV turno potrà tentare uno sbarco col massimo delle forze consentite (6 SP e 6 tra-

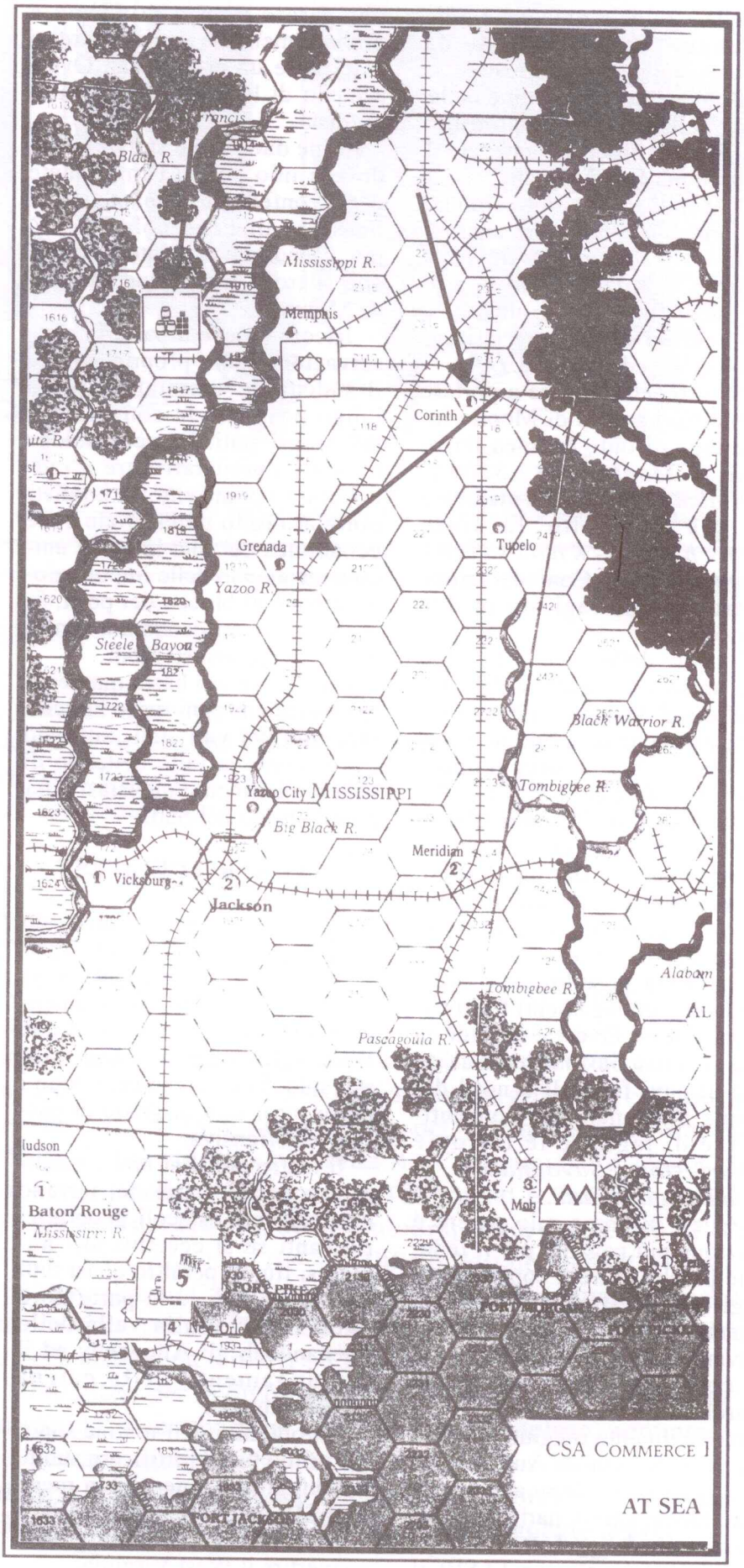


figura 3

sporti), guidate ovviamente da Farragut e possibilmente da un'altro buon leader terrestre.

Mobile é la città cardine dello stato dell'Alabama soprattutto se il sudista riesce a mantenere il controllo di Fort Morgan.

A Mobile va costruito almeno un forte, ciò consente di avere 4 round di fuoco (2 di Fort Morgan e 2 della città) contro eventuali forze navali unioniste che tentino di tagliare i fiumi Tombighee ed Alabama.

Se il federale riesce a portare le sue navi a nord di Mobile interrompe di fatto le linea ferroviaria *Montgomery-Selma-Meridian* e se precedentemente ha già interrotto la linea *Lynchburg-Knoxville-Chattanooga*, la Confederazione si troverebbe tagliata in due tronconi.

Il taglio delle linee ferroviarie che uniscono il teatro dell'Est a quello dell'Ovest può essere effettuato anche inviando una spedizione anfibia a risalire il fiume Choctawhatchece sino a Columbus, ciò consentirebbe di tagliare la ferrovia *Columbus-Montgomery*, e da qui le forze terrestri procedendo due esagoni a nord taglierebbero la ferrovia *Atlanta-Montgomery*.

La terza possibilità d'interrompere i collegamenti ferroviari tra Est ed Ovest é offerta da uno sbarco a Savannah e dall'invio di navi federali a nord del fiume Savannah, ciò consentirebbe di tagliare le ferrovie *Charleston - Savannah* e *Columbia - Augusta*.

Quest'ultima a mio parere é l'azione più pagante per il federale poiché, oltre a consentire il taglio delle linee ferroviarie, permetterebbe di costituire a Savannah la base di partenza per la conquista dell'intera South Carolina avendo tale stato solo 3 città facilmente raggiungibili sia da Savannah che da Augusta.

Si può anche dopo aver occupato Savannah o Charleston spostare, con il Sea Lift, l'armata del James (con almeno 12 SP), il sudista avrà non pochi problemi per parare questa minaccia e probabilmente si vedrà costretto a spostare un'armata dall'Ovest a meno di lasciare via libera al nordista.

Infine due parole sulla Florida dove a mio parere l'importante per il confederato é mantenere il possesso di Pensacola la città più difendibile dell'intero stato e che si trova a soli due esagoni da Mobile.

Ricordate che a parte la conservazione delle proprie armate il sudista deve evitare il più a lungo possibile la conversione dei propri stati. La conversione di stati confederati oltre a raddoppiare i punti vittoria nordisti porta al crollo della produzione economica del Sud la quale unitamente al calo delle importazioni, dovute al blocco dei porti, fa raggiungere all'economia confederata livelli insostenibili.

Per evitare ciò basta mantenere alla fine di ogni turno almeno una città dei vari stati, tutto ciò ovviamente va fatto evitando di cedere facilmente qualsiasi città punti vittoria del Sud.

IL TEATRO DELL'EST

In questo teatro possono verificarsi differenti situazioni, il federale all'inizio deve cercare assolutamente di evitare ad ogni costo che Washington cada in mano sudista, solo successivamente dopo i primi turni sarà in grado di passare all'offensiva.

Il teatro dell'Est non é molto esteso e gran parte del terreno non presenta ostacoli geografici rilevanti se si eccettuano i numerosi fiumi, peraltro quasi tutti non navigabili, e la parte nord ovest ove é sita la valle dello Shenandoah gli Allegheny ed il prolungamento della catena Appalacchiana.

Gli obiettivi dell'unione sono: nel primo turno fortificare subito Washington e tenervi non meno di 4 SP, muovere subito 1 SP a Grafton ed uno Pakersburg onde convertire il West Virginia.

Inoltre il nordista potrebbe spostare nel II turno Grant a 2 stelle ad Est per farlo promuovere e rispedirlo quindi ad Ovest per il III turno, dove si troverebbe a 3 stelle ed in grado di assumere il controllo di un'armata USA quando il Kentuchy diviene attaccabile.

Esaminiamo ora dettagliatamente le operazioni possibili su Washington: il confederato ha bisogno di alcune fasi azione per poter attaccare la capitale federale o quantomeno per tentare di isolarla. Tuttavia se il sudista ottiene nella prima fase una differenza dadi di 10, prima che il federale abbia potuto fortificare la città può tentare il colpaccio con buone probabilità di riuscita.

Compito dell'armata del Potomac é di restare nelle vicinanze di Washinghton ed esercitare uno sbarramento continuo nei confronti delle azioni intraprese dall'armata del Nord Virginia, inoltre il nordista deve muovere un NSP a guardia del fiume Potomac. Questa manovra costringerà il confederato ad attaccare o dagli esagoni 5005 e 5106 o da nord esagoni 5003 o 5004 *(fig.4)*.

L'azione federale ad Est é nei primi turni esclusivamente difensiva, le decisioni importanti dovranno essere prese ad Ovest, in attesa di tempi e leaders migliori.

L'armata del Potomac può solo sperare nei suoi leader attuali e confidare nelle promozioni che si verificheranno nel prosieguo del gioco.

L'armata del Nord Virginia nelle capaci mani di *J.J. Johnston* e poi in quelle di *R.E. Lee* (dal IV turno) avrà, grazie ai suoi ottimi leaders, un più 6 al dado nei combattimenti ed inoltre potrà contare su *J.E.B. Stuart* col suo +1 al dado di reazione. Di conseguenza appare chiaro che tale armata avrà spiccate capacità offensive e di manovra che, dovrà utilizzare per tenere costantemente sotto pressione l'armata del Potomac e Washington limitando il più possibile tutte le iniziative fede-

rali.

Il confederato dovrà costruire un deposito a Strasburg e proteggerlo con SP e magari con un forte, tale città costituirà la base operativa per le incursioni nel Maryland e nella Pennsylvania.

Se poi il sudista riesce ad isolare Washington sarebbe consigliabile costruire un forte nell'esagono 5308 poiché a questo punto la capitale federale si troverebbe anche fuori rifornimento (*fig.4*).

Come già accennato l'armata del Potomac dovrà stazionare per alcuni turni adiacente o nei pressi di Washington, a tale proposito l'esagono 5105 offre una posizione sicura con buone possibilità difensive nei confronti della capitale ed offensive per iniziative da intraprendersi in Virginia.

Se il confederato vorrà attaccare l'armata del Potomac senza concederle eccessivi vantaggi del terreno dovrà effettuare la manovra da nord ovest rispetto a Washington. L'armata CSA dovrà muovere dall'esagono 5003 al 5103 tale operazione sarà effettuata al riparo delle montagne per costringere l'armata USA ad attaccare eventualmente dai passi (2 shift sulla CRT).

Le offensive federali su Richmond vanno effettuate preferibilmente con piccole forze o se si vuole con un'armata che muova in posizione centrale ad ovest di Fredericksburg.

Una volta assicurata la fortificazione ed una solida guarnigione a Washington il nordista, se le forze glielo consentono, può iniziare ad attaccare l'armata del Nord Virginia.

Per contrastare le offensive confederate si può:

1) piazzare un leader di cavalleria in una posizione strategica per fare da schermo al nemico (l'armata CSA deve interrompere il movimento quando entra nell'esagono).

2) piazzare un NSP ad Harrisburg per prevenire un'attacco confederato a nord del fiume Susquehanna.

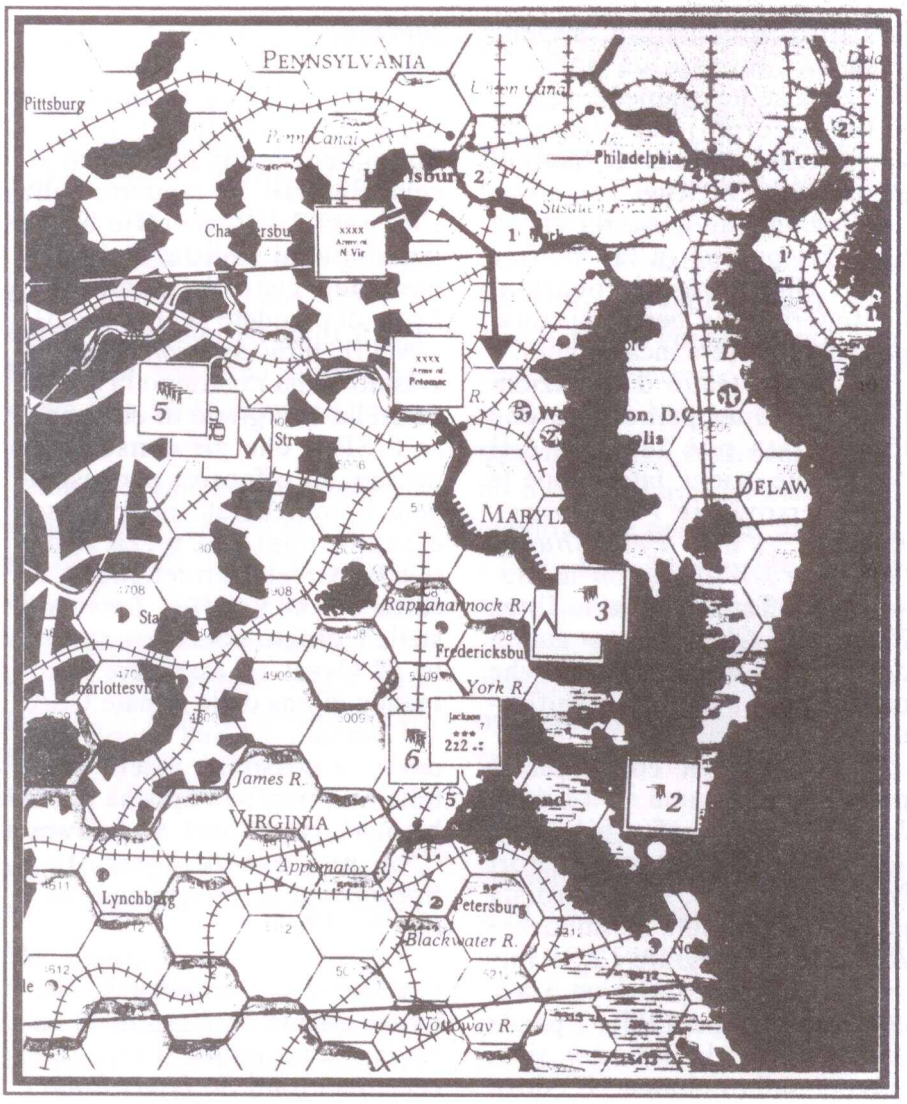


figura 4

Se il federale non subisce gravi perdite di leaders e di SP col passare del tempo potrà avere dei leaders in grado di permettergli di attaccare a fondo l'armata del Nord Virginia. Quest'ultima dovrà accettare il combattimento solo su terreni che le sono particolarmente favorevoli e che le comportino, se possibile, almeno due SP di scarto a suo favore nelle perdite dello scontro.

L'attacco costante contro l'armata confederata é determinante poiché alla lunga, se il sudista vorrà controbattere efficacemente l'offensiva nordista, questi sarà costretto a spostare SP da altri teatri d'operazione per farli affluire nell'armata del Nord Virginia.

Un discorso a parte va fatto sull'armata del James essa può essere costituita nel West Virginia a Grafton, con compiti di aggiramento sul fianco, od in Pennsylvania per proteggere Washington dalle incursioni di forze inferiori all'armata ciò mentre le due armate maggiori USA e CSA si fronteggiano.

L'armata del James può essere costituita anche ad Harrisburg dove una volta sbarrato il corso del Sesqehanna con NSP la si può attaccare solo da nord. Si può inoltre unirla all'armata del Potomac, quando *Grant* o *Sherman* raggiungeranno la quarta stella divenendo generali di teatro, per attaccare l'armata del Nord Virginia con rapporti di forza particolarmente favorevoli.

Ad ogni buon conto a seconda dell'evoluzione strategica del

conflitto io consiglio, appena avete conquistato un porto in una zona strategicamente pagante (es. Georgia) per offensive che portino a concreti risultati nei tempi brevi (leggi conversione di stato), di spostarla con il Sea Lift poiché in tal modo i danni che potrà provocare al confederato, se ben utilizzata, potrebbero essere incalcolabili.

In questo teatro d'operazioni l'unico fiume principale che l'unionista può tagliare é il Neuse tale azione interrompe le linee ferroviarie *Petersburg-Raleigh* e *Petersburg-Goldsboro-Wilmington* ma lascia però funzionante la linea *Petersburg-Charlotte*, per cui in definitiva non é un'azione che da sola porti a risultati significativi per il federale.

Un'operazione consigliabile per il sudista é d'inviare *Longstreet* o preferibilmente *Jackson* con 6 SP contro Fort Monroe *(fig. 4)*, se il nordista non ha provveduto a rimuovere *Buttler* e ad integrare i 2 SP iniziali. L'attacco sarà un 3 a 1 con 4 shift sulla CRT (2 per la palude e 2 per la fortezza), si risolverà sulla colonna "F" dove al confederato basterà ottenere un 3 con il dado al quale sommando +2 dei fattori tattici di *Jackson* o *Longstreet* e +2 dei fattori tattici negativi di *Buttler* otterrà un D 2 con relativa conquista del forte.

IL TEATRO OLTRE IL MISSISSIPPI (TRANS-MISSISSIPPI)

Questo teatro operativo con molta probabilità, dopo il primo turno, sarà quasi sempre designato come terziario per il resto della partita, in esso vi sono poche città punti vittoria e solo l'intero Arkansas e parte del Texas e della della Louisiana.

L'immediato problema che si presenta all'unionista é il mantenimento di Springfield sino alla fine del I° turno, il che gli consentirebbe di convertire il Missouri.

Il sudista con *Price* ad 1 stella e 2 SP deve subito attaccare *Lyon* ad 1 stella ed 1 SP a Springfield prima che questi riceva rinforzi. Il rapporto sulla CRT sarà 2:1 il che offre buone possibilità al sudista, dado permettendo visto il +2 tattico di *Lyon*, di prendere la città *(fig.5)*.

Nel II° turno se *Lyon* é sopravvissuto ed ha raggiunto la seconda stella é in grado di comandare 6 SP il che gli consente di passare all'offensiva per respingere il confederato in Arkansas e raggiungere la terza stella (Cedar Creek permettendo), se tutto ciò si verifica *Lyon* a 3 stelle é pronto per essere spostato ad Ovest ed assumere il comando di una delle armate USA.

L'armata del Sud Ovest USA deve, se possibile, essere costituita a Springfield appena possibile, l'armata del Sud Ovest CSA può essere costruita a Springfield se conquistata od a Fayetteville.

La costituzione di armate su tale fronte é d'importanza basilare in quanto i collegamenti ferroviari sono molto scarsi, se si eccettua i tratti *St. Louis-Rolla* e *St. Louis-Ironton* nel Missouri e *Vicksburg-Monroe* nella Louisiana e *Menphis-Madison* in Arkansas.

Di conseguenza non potendo utilizzare le ferrovie per piazzare gli SP di rinforzi l'unica alternativa é di utilizzare i depositi per rinforzare le armate (che non avranno certo la consistenza di quelle dell'Est e dell'Ovest) evitando in tal modo percorsi molto dispendiosi.

Il confederato in questo teatro d'operazioni, che é quasi totalmente composto da fiumi, boschi, montagne e paludi, deve assolutamente mantenere attive almeno una delle due linee ferroviarie che scavalcano il Mississippi.

Inoltre il sudista deve costituire, facendo perno sulle linee ferroviarie proveniente da Vicksburg una catena di rifornimenti con basi a Camden e Monroe, in tal modo finché il Mississippi non viene tagliato non si consumeranno depositi per i combattimenti, ed inoltre tali depositi risulteranno molto utili nella deprecabile ipotesi che il federale tagli il grande fiume.

IL POTERE NAVALE (NAVY)

E' determinante per il giocatore unionista, un'appropriato e vigoroso utilizzo della sua forza navale sia oceanica che fluviale, massimizzando l'utilizzo delle navi per l'occupazione dei porti confederati e per bloccare i grandi fiumi che solcano il Sud.

L'azione effettuata sui fiumi navigabili é tesa ad impedire il

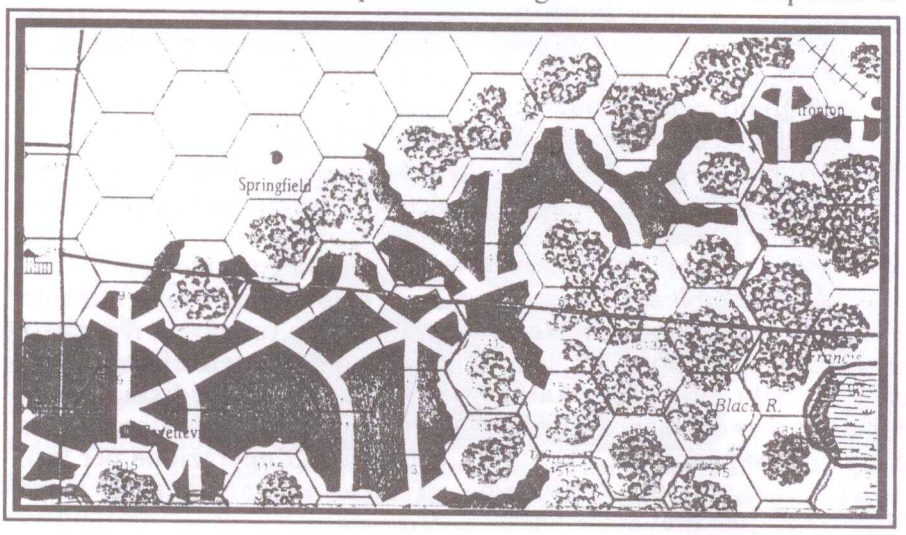


figura 5

transito delle forze terrestri ed al taglio delle linee ferroviarie utilizzabili per i rifornimenti e rinforzi, tali azioni costringono il confederato a spendere molti punti comando in più per muovere gli SP o per portare i rinforzi nelle prime linee.

Il controllo dei fiumi e dei porti della Confederazione é determinante e costituisce un notevole vantaggio per il federale nella sua avanzata nel cuore del Sud.

Gli attacchi ai porti devono essere portati appena possibile, prima cioè che le guarnigioni sudiste siano piazzate o potenziate.

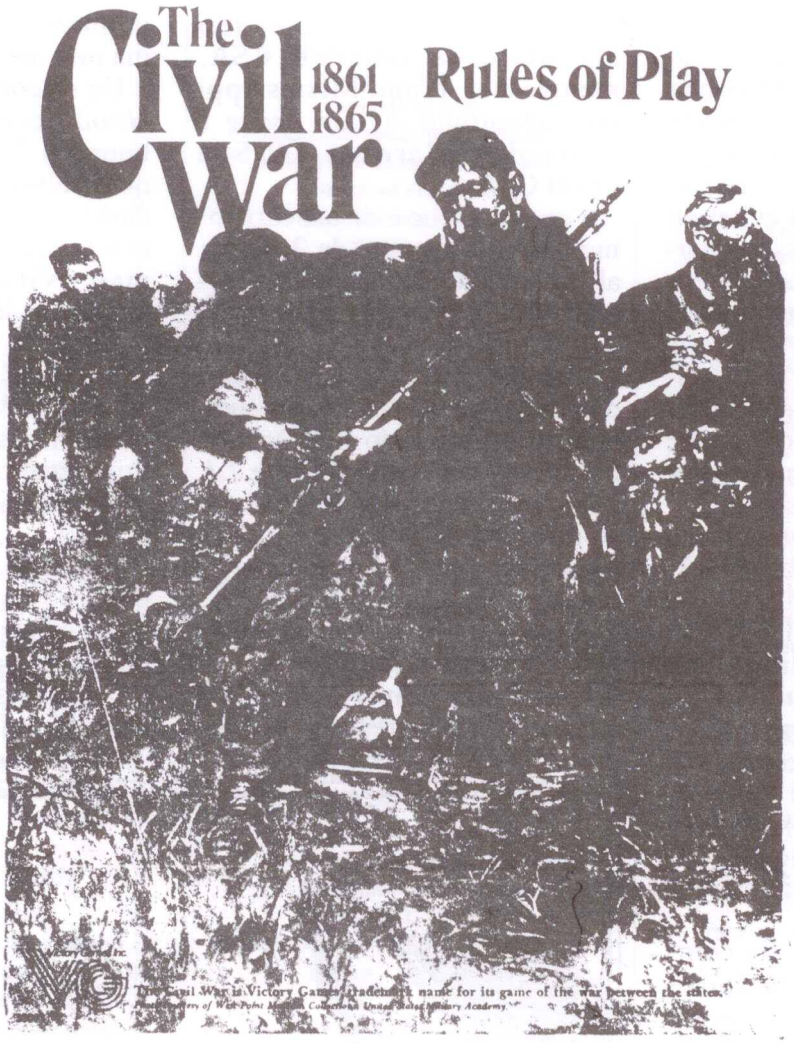
Come già accennato precedentemente (OVEST) New Orleans é il punto critico sul corso del Padre delle acque, ma con essa vanno subito conquistate Wilmington, Charleston, Savannah, Mobile e New Bern.

Alla fine di tali operazioni se il giocatore USA ha mantenuto i porti controllati all'inizio, anche se New Orleans non é ancora conquistata, avrà 27 punti di capacità porti. Tali punti risulteranno utilissimi per il blocco navale, tutto ciò unitamente a sostanziali conquiste di città o stati confederati infliggerà un duro colpo all'economia sudista.

Le navi consentono anche di attaccare tutte le città sulle sponde del Mississippi e tali operazioni vanno effettuate contestualmente alla pressione effettuata all'Ovest delle armate USA su quelle CSA.

Infine le navi risulteranno particolarmente utili per spedizioni anfibie sul corso dei grandi fiumi della Confederazione, basti pensare che tutte le città della Louisiana sono poste sul corso di grandi fiumi e pertanto attaccabili da spedizioni anfibie.

Consiglio al sudista di prelevare dal box pool appena possibile le navi corsare di cui dispone, di piazzare le sue corazzate fluviali in posizioni strategiche (possibilmente adiacenti a propri forti o fortezze a sbarrare la via alle navi unioniste).



I RIFORNIMENTI DELL'UNIONE

Una particolare attenzione va dedicata alle linee di rifornimento federali durante l'avanzata negli stati neutrali prima ed in quelli sudisti successivamente.

Il potenziale umano e di mezzi dell'unionista é notevole ma questi, durante la sua avanzata all'interno del territorio confederato, dovrà lasciare dietro le sue linee non pochi SP ed alcuni leaders per proteggere il flusso dei rifornimento provenienti dal Nord dai raids sudisti.

Trovarsi senza rifornimenti comporta l'automatica demoralizzazione in caso di combattimento, non consente di recuperare la demoralizzazione fatto che causa il raddoppio sia dei fattori tattici che delle opzioni di rilancio nemiche in caso di combattimento.

Per ovviare a tali situazioni il federale sarà costretto a spendere due preziosi punti comando per la costruzione di un deposito, a patto che abbia disponibile una città od un forte, che risulterà rimosso se non collegato a seguito del primo combattimento che si dovesse verificare.

Da quanto esposto si evince che il confederato deve cercare di tagliare, ogni volta che ne ha la possibilità, i rifornimenti alle "pance blu" utilizzando in particolare gli ottimi leaders di cavalleria di cui dispone ed i leaders di fanteria con fattore iniziativa 2.

Se tale azione di rottura sarà effettuata con accortezza ed in modo aggressivo il federale si vedrà costretto a spendere non pochi punti comando, sottraendoli alle forze impegnate in vaste azioni, sia per per ripristinare le vie di rifornimento che per cercare di eliminare la minaccia sudista.

Consiglio al confederato di accettare battaglia possibilmente lontano dai grandi fiumi e dalle coste, dove l'unionista può facilmente ricevere rifornimenti e

rinforzi, e costringere il federale ad allungare le proprie vie di rifornimento.

I COMANDI

La situazione iniziale dell'Unione é decisamente critica *McDowell, Freemont* e *Buttler* in gioco ed *Hallek, Banks e Buell* in arrivo tutti a 3 stelle e con fattori tattici e di rilancio negativi, con questa allegra banda d'incapaci c'é da pensare al suicidio.

Costruite nel I° turno un deposito il più lontano possibile dal fronte e piazzatevi i leaders che arrivano al primo turno, dovrete poi spendere punti comando per spostare *Pope, Curtis, Rosecrans e Foote*, ma eviterete di ritrovarvi con bruttissime sorprese in prima linea.

I migliori dei futuri leaders d'armata ad eccezione di *Grant* a 2 stelle iniziano tutti ad 1 stella e ci metteranno diversi turni, se non vengono feriti od uccisi, per arrivare all'agognata terza stella.

I vari *Grant, Shermann e Thomas* arrivano tutti al II° turno e con *Lyon* già in gioco e *Sheridan* in arrivo al IV° turno sono i leader più abilitati, una volta ottenuta la terza stella, a guidare le armate federali.

Certo non si rinuncia a cuor leggero ai modificatori tattici di tali leaders (tutti +2) ma alla guida della varie armate essi potranno rivelarsi determinanti per l'Unione.

Attenzione la perdita, in combattimento, di uno o più di essi creerà seri problemi all'economia della manovra globale federale.

Per quanto riguarda i leaders unionisti di rango inferiore (1 e 2 stelle) col passare del tempo e delle promozioni, a patto che non raggiungano prima la pace eterna, inizieranno ad accorciare il divario che c'é tra i fattori tattici iniziali USA e CSA a favore di quest'ultimi.

I leaders navali federali *Porter, Foote e Farragut* vanno piazzati nelle basi navali fluviali ed oceaniche (si consiglia Cairo e Philadelphia) utilizzabili per le operazioni anfibie ed i combattimenti navali.

Il confederato dispone all'inizio di *J.J. Johnston e Beauregard* entrambi a 3 stelle ad Est, il primo assumerà il comando dell'armata del Nord Virginia ed il secondo va spostato ad Ovest per assumere il comando dell'armata del Mississippi.

A Nashville c'é *A.S. Johnston* che assumerà il comando dell'armata del Tennessee CSA, mentre nel Trans Mississippi sarà opportuno inviare *Bragg* a comandare l'armata del Sud Ovest CSA.

Van Dorn che é disastroso come leader d'armata (da 2 rilanci all'unionista) va tenuto con forze mobili di riserva grazie al suo 2 di fattore iniziativa.

Appena al IV° turno diviene disponibile *Bobby Lee* mettetelo subito al comando dell'armata del Nord Virginia e spostate *J.J. Johnston* all'Ovest al posto di *Beauregard*, inoltre appena *Stonewall Jackson* raggiunge la terza stella sostituitelo a *A.S. Johnston* al comando dell'armata del tennessee CSA.

Quest'ultimo avvicendamento unitamente alla presenza nell'armata di *N.B. Forrest* consente la reazione automatica dell'armata del Tennesseee (se non é demoralizzata).

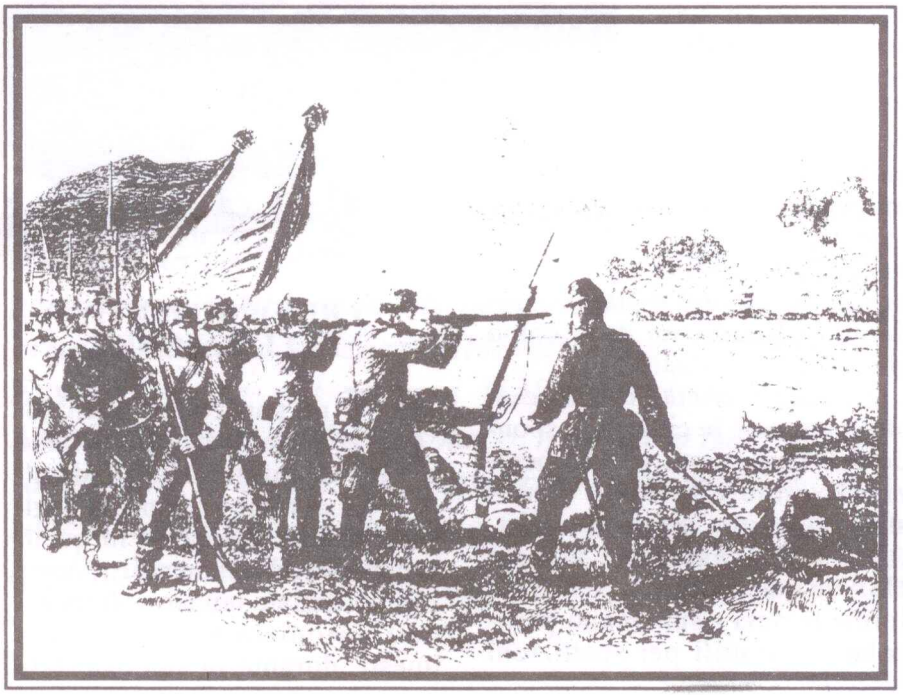
Tutto ciò renderà problematico al federale agganciare l'armata del sudista se questa non vuole combattere, ciò consentirà di dirottare SP sull'armata del Mississippi.

Per quanto riguarda *Pemberton* ed *E.K. Smith* potete piazzarli in posizioni di retroguardia potendo essi sempre comandare 6 SP oltre che eventuali armate rimaste senza leaders, in guerra si sa in quanti si parte ma non in quanti si ritorna.

Un discorso a parte merita *J.B. Hood* eccezionale ad 1 stella buono a 2 mediocre a 3 ma in quest'ultimo caso si può degradarlo a 2 stelle permanentemente o lasciarlo a 3 stelle, non si sa mai, evitando però di fargli assumere il comando di un'armata.

Per *Hood* vale lo stesso discorso visto per *Van Dorn* con in aggiunta l'opzione di potere sostituire eventualmente *Jackson* a patto che ci sia *Forrest* in armata.

Gli altri leaders confederati entrano in gioco tutti ad una stella ed arrivano quasi tutti, battaglie permettendo, ad un massimo di due stelle la gran parte di essi ottimi fattori tattici.



CONSIDERAZIONI SUL POTENZIALE UMANO (SP)

Per quanto attiene quest'ultimo argomento vi propongo la seguente tabella :

	EST	OVEST	TRANS-MISSISSIPI	DISCREZIONALI	TOTALE
U.S.A	84	75	11	19	186*
C.S.A.	54	46	9	13	122*

* in tali totali non sono inclusi gli SP mobilitabili dai vari stati USA e CSA in caso d'invasione e che sono 9 per il nordista e 10 per il sudista.

Inoltre il totale federale é limitato al 17° turno quando c'é la determinazione dei punti vittoria, se il gioco prosegue l'unionista ha altri 10 SP disponibili nei turni 18° e 19°.

Dai dati esposti si evince che il federale ha un rapporto di forze nei confronti del confederato di 1,5 a 1, ciò significa che il sudista deve prestare particolare attenzione alle perdite che subisce se non vuole ritrovarsi nei turni finali senza eserciti.

In considerazione di quanto esposto consiglio al confederato, se possibile, di accettare battaglia solo in condizioni particolarmente favorevoli per le proprie armi ponendo particolare attenzione alle perdite che subisce o potrebbe subire in seguito.

CONCLUSIONE

Tengo a far presente a tutti coloro che hanno avuto la costanza e la pazienza di leggere sino in fondo questo articolo e che giocano o giocheranno a "*Civil War*" che quanto da me esposto sono solo considerazioni personali e consigli, derivanti da innumerevoli partite giocate sia col confederato che con l'unionista.

Alcune delle considerazioni esposte vanno sempre applicate in ogni caso, l'adozione o meno delle altre sono a discrezione del giocatore e dipendono anche dalle situazioni contingenti esistenti sul campo.

In ogni caso tenete presente che le vostre azioni dipenderanno anche da ciò che fa il vostro avversario, dai punti comando disponibili e da quelli utilizzabili in ogni fase azione (differenza dadi): tenendo conto di queste tre importantissime variabili non sarà sempre possibile applicare facilmente le strategie e le tattiche da me esposte.

Ad ogni modo a tutti coloro i quali s'impegnano in questa bellissima simulazione consiglio di pianificare al massimo lo svolgersi delle varie azioni sui vari teatri, ciò che programmate va perseguito sino al raggiungimento dell'obiettivo.

Non affidatevi mai ad operazioni causali non finalizzate al raggiungimento di uno scopo, non perdete mai la visione d'assieme dei tre teatri operativi.

Consiglio al nordista qualora si trovi difronte ad obiettivi particolarmente ostici, di aggirarli e e non di ostinarsi a volerli conquistare ad ogni costo perdendo tempo, poiché il trascorrere dei turni é il miglior alleato del sudista.

Il federale ha 17 turni per ottenere 50 punti vittoria più del confederato e poter continuare nei turni 18 e 19, alla fine dei quali la differenza punti vittoria é di 75 per conseguire la vittoria marginale, per cui non deve assolutamente perdere tempo in azioni inutili e non paganti nel medio e nel lungo periodo.

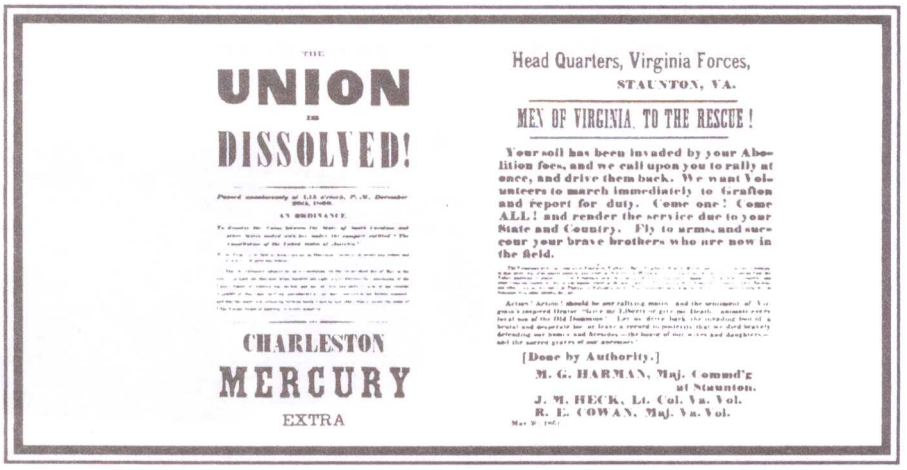
Le operazioni possibili in ogni fase azione saranno limitate dalla cronica insufficienza dei punti comando, per cui bisogna valutare cosa é necessario fare subito e cosa può essere rimandato a tempi migliori.

In base a quanto esposto diviene determinante un'oculata amministrazione ed utilizzazione delle risorse disponibili (leggi punti comando), il che vuol dire avere necessariamente sia una visione d'assieme dei tre teatri d'operazione sui quali siete impegnati che delle forze disponibili onde utilizzare il tutto nel modo più razionale possibile.

Quando si giunge nei turni che vanno dall'8° al 10° un giocatore esperto leggendo la mappa sarà già in grado di determinare se una delle due parti é in vantaggio, ma ciò non vuol dire che la partita sia segnata negli ultimi turni possono accadere tante cose.

Il Sud come nella storia é destinato a soccombere sulla mappa di gioco, visto il divario economico militare esistente tra USA e CSA, ma in termini di gioco se la Confederazione é stata in grado di arginare e limitare l'avanzata della marea unionista potrà conquistare la vittoria finale.

Claudio Bomba


THE
UNION
IS
DISSOLVED!

CHARLESTON
MERCURY
EXTRA

Head Quarters, Virginia Forces,
STAUNTON, VA.

MEN OF VIRGINIA, TO THE RESCUE!

Your soil has been invaded by your Abolition foes, and we call upon you to rally at once, and drive them back. We want Volunteers to march immediately to Grafton and report for duty. Come one! Come ALL! and render the service due to your State and Country. Fly to arms, and succour your brave brothers who are now in the field.

[Done by Authority.]
M. G. HARMAN, Maj. Commd'g at Staunton.
J. M. HECK, Lt. Col. Va. Vol.
R. E. COWAN, Maj. Va. Vol.

AIR FORCE

Nuovi scenari a cura di Giacomo Fedele *seconda parte*

15 Settembre 1940 - Maid Stone -

10 Turni

(dall'avvistamento reciproco)

Tedesco: 12 Me.109 E

Britannico:1 Hurricane I

(pilota: J. Lacey)

Piazzamento:

I Me.109 E in 3 sezioni da Quattro a contatto di ala al centro della mappa; quota 13.500 piedi manovra, direzione a piacere.Si accorgono dell'attacco dopo aver tirato "6" (prima raffica); "5/6" (seconda raffica); "3/6" (terza raffica) ed automatica alla quarta raffica o se uno degli aerei sotto attacco non viene abbattuto.

Lacey entra alla destra degli Me. 109 E a 15 esagoni di distanza con direzione opposta alla loro; stessa quota, Bank e velocità a piacere: può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria

Tedesco: Abbattere Lacey

Britannico: Abbattere 3 Me.109

Esito storico: *Lacey non fu abbattuto e gli furono accreditati 2 Me.109 abbattuti ed uno probabile.*

10 Febbraio 1942 - Mar dei Coralli -

10 Turni

Giapponese: 9 Mitsubishi G4M

"Betty"

Americani: 1 F4F -4

"Wildcat"

(pilota: Ed "Butch" O'Hara)

Piazzamento:

I "Betty" in linea di fila al centro mappa 6.000 piedi di quota ed a velocità di manovra, Bank L, direzione a piacere. Loaded.

Possono cambiare la formazione ma devono mantenersi a contatto di ala tra loro e non possono sganciare le bombe.

O'Hara entra a 6 esagoni a destra del 5° aereo ad una quota di 6.600 piedi, con Bank, velocità e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria.

Giapponese: Abbattere O'Hara

Americani: Abbattere 4 "Betty"

Esito storico: *O'Hara abbatté 5 aerei e gli venne conferita la "Medal of Honor" del congresso per questa azione.*

26 Ottobre 1942 - Isola Santa Cruz -

10 Turni

Giapponese: 11 B5N2 *"Kate"*

2 A6M2 Reisen

"Zero"

Americani: 4 F4F

(piloti: Vejtara; Harris; Ruehlow; Leder)

Piazzamento:

I Nakajima B5N2 "Kate" al centro mappa divisi in tre sezioni da due. Quota 8.100 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere. Obbligo di "picchiare" fino a raggiungere la quota per il siluramento mantenendo le sezioni fino a dopo il siluramento (tre turni in quota).

Gli "Zero" a due esagoni dall'ultima sezione, ad 8.400 piedi, direzione la stessa, Bank e velocità a piacere.

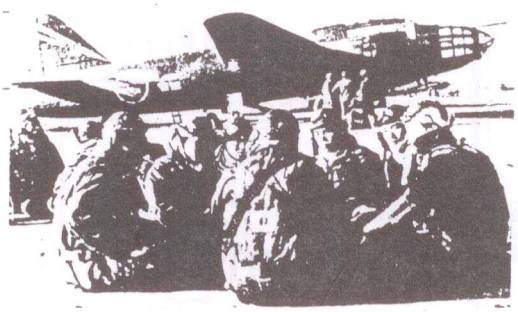
Gli F4F piazzano a dieci esagoni dall'aereo di destra della terza sezione, 6.000 piedi di altitudine, Bank, velocità e direzione a piacere. In formazione al primo turno d'ingresso.

Condizioni di vittoria.

Giapponese: Abbattere 2 F4F

Americano: Abbattere 8 aerei

Esito storico: *1 "Kate" abbattuto da Ruehlow, 5 da Vejtara.*



Piloti Kamikaze in attesa di andare in missione. Sullo sfondo, un Mitsubishi G4M2 con la bomba volante pilotata "Ohka" sotto la fusoliera.

24 Giugno 1944
- Iwo Jima -
10 Turni

Giapponese: 1 A6M5
(pilota: Saburo Sakai)

Americano: 15 Grumman F6F *"Hellcat"*

Piazzamento

Gli Hellcat in tre sezioni da cinque disposte a "V". La sezione centrale a 12.000 piedi di quota, quella di sinistra a 11.800 piedi di quota e quella a destra a 12.200 piedi di quota. Bank L, velocità di manovra, direzione a piacere.

Sakai entra due esagoni dietro l'aereo di testa a quota 11.900 piedi; Bank, velocità e direzione a piacere. Può usare il fuoco concentrato.

Condizioni di vittoria

Americani: Abbattere lo Zero.
Giapponesi: Abbattere 1 aereo.

Esito storico: *Sakai lottò per 15 minuti e riuscì a nascondersi in una nuvola. Tornato alla base notò, incredulo, di non essere stato colpito neppure da uno dei colpi sparati dai caccia americani.*

26 Febbraio 1945
- Yokoama -
10 Turni

Giapponese: 1 A6M5
(pilota: Kuinuke Muto)

Americano: 12 Vought F4U-1 *"Corsair"*

Piazzamento

I Corsair in 4 formazioni da tre una dietro l'altra a contatto. Quota 10.0500 piedi, velocità di manovra, Bank L, direzione a piacere. Obbligo di volare dritti mantenendo la formazione sino alla prima raffica.

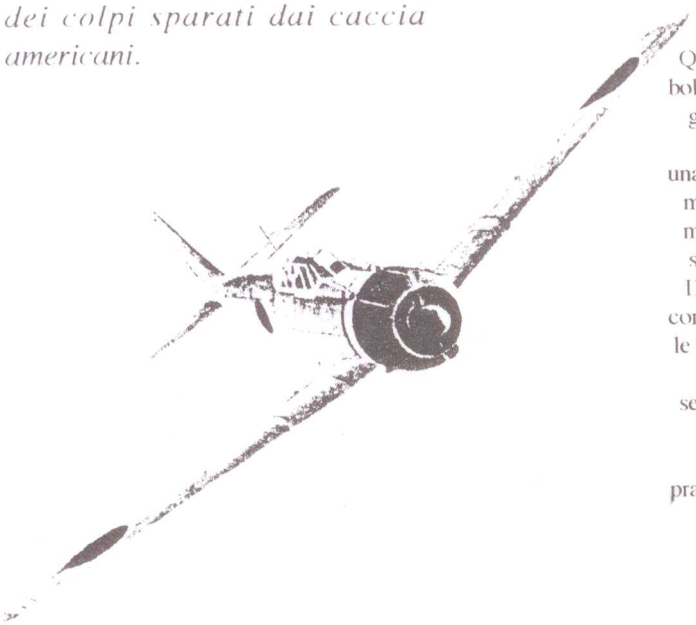
Muto si pone ad almeno 6 esagoni dalla coda dell'ultimo Corsair a 10.800 piedi. Velocità, Bank e direzione a piacere. Può usare il "fuoco concentrato".

Condizioni di vittoria:

Americani: Abbattere lo Zero.
Giapponesi: Abbattere 2 Corsair

Esito storico: *Muto abbattè 4 Corsair e sfuggì agli altri.*

ZERO!



Questo nome fu il simbolo della potenza aerea giapponese. Con esso, infatti, divenne nota una delle più prestigiose macchine da combattimento messe in campo sui fronti del Pacifico. Dal giorno dell'attacco contro Pearl Harbour alle ultime azioni suicide, i caccia Zero furono sempre presenti in ogni teatro di operazioni. Dapprima come aerei praticamente invincibili, poi in condizioni di sempre crescente inferiorità.

12 Luglio 1940
- Scontro sulla Manica -
10 Turni

Tedesco: 3 Dornier Do.17
(Harptmann Macletski - Staffelkapitan del KG3 -)

Inglese: 3 Spitfire II
(Ten. Col. Beamish -Comandante base di North Weald - Ten. Crernin; Sot.Ten. Hanson 17°Sq.)

Piazzamento

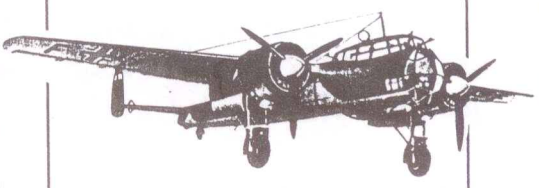
I Dornier in formazione chiusa entrano dal bordo stretto della mappa a 24.000 piedi ed a velocità di manovra. Bank a piacere, obbligo di mantenere la formazione.Loaded.

Beamish si pone sul bordo mappa alla destra dei bombardieri a quota 25.000 piedi; Bank, velocità e direzione a piacere. Gli altri 2 Spit entrano al turno 3 dal bordo opposto al muso degli aerei tedeschi da quota 23.000 piedi, con Bank, velocità e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria

Tedeschi: Salvare due aerei o un aereo ed abbattere uno Spitfire.
Inglesi: Abbattere tutti i Dornier o costringerli a sganciare le bombe (tutti).

Esito storico: *Macletski venne abbattuto da Hanson e Crernin, Beamish abbatté un dornier ma fu danneggiato.*



Dornier Do.17 "Matita Volante"

16 Agosto 1940
- Southampton -
15 Turni

Inglese: 3 Hurricane I
(Ten. Nicolson e greg. 249° Sq.)

Tedesco: 4 Me. 109
1 Me. 110

Piazzamento

Gli Inglesi in fomazione chiusa al centro della mappa ad una quota di 15.000 piedi e velocità di manovra. Bank e direzione a piacere.

I Me.109 entrano in due coppie dai lati stretti della mappa. Quella che entra nel settore prodiero degli Hurricane entra a 17.000 piedi di quota, quella che entra nel settore poppiero a 14.000 piedi. Tutti a velocità di livello con direzione e Bank a piacere. Il Me. 110 è posto tre esagoni davanti al capo formazione inglese a 10.000 piedi di quota con direzione "3", Bank L e velocità "5".

Condizioni di vittoria:
Tedeschi: abbattere almeno 2 Hurricane.
Inglesi: Distruggere il Me. 110.

Esito storico: *Un Hurricane fu abbattuto ed il pilota morì con il paracadute in fiamme, un altro fu costretto ad atterrare a Boscombe e Nicolson, sebbene ferito all'occhio ed al piede sinistro, abbattè il Me.110 e continuò a volare fino all'esaurimento delle munizioni, meritando così l'unica "Victoria Cross" assegnata al Comando Caccia.*

Estate 1943
- Radar all'alba -
15 Turni

Tedesco: 1 Me.109 G

Inglese: 1 Spitfire IX
(Sergente Closterman, 36° Grp. "Alsazia", NL - B)

Piazzamento

Closterman al al centro della mappa a quota 30.000 piedi, velocità di livello, direzione e Bank a piacere. Deve programmare le prime tre mosse. Per muovere liberamente deve tirare 1 o 2 il primo turno; 1, 2 o 3 il secondo turno ed 1, 2, 3 o 4 il terzo turno.

Il tedesco si pone dopo la programmazione di Closterman a 10 esagoni di distanza nel suo arco poppiero. Quota 32.400 piedi, velocità, direzione e Bank a piacere. La prima raffica libera automaticamente il movimento di Closterman; la verifica del movimento di Closterman si effettua sempre dopo la trascrizione della mossa del tedesco.

Condizioni di vittoria:
Abbattere l'avversario.

Esito storico: *Closterman conseguì la sua settima Vittoria.*

7 Gennaio 1944
- Scorte -
10 Turni

Inglese: 2 Spitfire IX
(Aspirante Closterman e tenente Carpenter)

Americano: 1 Consolidated B-24
"Liberator"

Tedesco: 8 Focke Wulf Fw 190 A-6
(I° G. "Richtofen")

Piazzamento

Gli aerei Alleati al centro della mappa con direzione e formazione a piacere, Bank L, quota 8.000 piedi, velocità di livello.

I tedeschi dispongono 4 aerei in due sezioni da due a 15 esagoni alla destra degli aerei Alleati ad una quota di 10.000 piedi, Bank, velocità e direzione a piacere. Gli altri aerei entrano in formazione da quattro dal bordo di coda al B-24; quota 6.000 piedi, velocità, Bank e direzione a piacere.

Condizioni di vittoria
Tedesco: Abbattere tutti gli aerei Alleati.
Alleati: Abbattere 1 Fw 190

Esito storico: *I Fw 190 attaccarono a coppie di due senza ottenere risultati. Il B-24 fu abbattuto poi dalla contraerea.*

B-24J del Bomber Squadron 320 della 5° Air Force, nell'autunno 1943. Gli Squadron del 90° Bomb Group erano riconoscibili per il teschio che decorava le derive degli aerei degli Squadron 319, 320, 321 e 400.

ANNUNCI

Cerco giocatori di "Space Marine" per massacri!!!

Vendo inoltre i seguenti giochi nuovi:
"Battlefield Europe" (GDW)
"Air Superiority" (GDW)
"Aerotech e Citytech" (Fasa)
"Cryhavoc e Siege" usati!
Prezzi stracciati nonchè trattabili!!!

Pirro Piero
via De' Macci,19
50100 Firenze

Vendo giochi rari per palati fini...
"Napoleon at Bay" (AH)
£.60.000 - Nuovo -
(Il primo gioco che fece conoscere l'astro di Kevin Zucker. Non Tradotto.)
"Gunslinger" (AH)
£.60.000 - Nuovo -
(entusiasmanti duelli di pistoleri nel Far West, anche con le regole per il gioco di ruolo. Alla sua uscita ebbe un successo tale da far nascere in Italia un sistema di gioco postale chiamato "Vento del West".Consigliato per più giocatori. Tradotto.)
"Napoleon's Last Battles" (TSR/SPI) £.100.000
(L'intramontabile gioco che ha segnato la storia del wargame. Confezione utilizzata solo una volta con mappe montate su supporti rigidi dell'Avalon Hill. Consigliato a tutti! Tradotto)
"1918" (Command) £.25.000
"I'm Spartacus" (Command) £.25.000
(Due interessanti e diversi giochi editi dalla rivista "Command" che ha raggiunto ottimi livelli qualitativi. Non tradotti.)

Bruno Cafaro
via Pomezia, 44 00183 Roma
tel.06/7097996

Vendo i seguenti giochi originali per IBM compatibili, completi di manuale:
"Kamfgruppe" (CGA) £.20.000
"Austerliz" (CGA) £.10.000 "Centurion - Defender of Rome" (EGA-VGA-MEGA) £.30.000
"Sturmovick SU-25" £.30.000
"F-19 Stealth Fighter" £.40.000

Libri & Riviste

Air enthusiast
(3 volumi dal Genn.72 al Giu.73)
£.15.000
Eserciti ed Armi
(collezione completa) £.100.000
Raids (coll. compl.) £.100.000
Armi ed Uniformi
(10 volumi) £.100.00
Gli Oceani
(10 volumi) £.100.000
Grande Enciclopedia della Fantascienza
(11 vol.) £.100.000
Armies/Air Forces/Navies of de World
(3 vol.) £.30.000
Jane's Pocket Book - Missiles-
£.3.000
British Aircraft of WW2
£.2.000
German Aircraft of WW2
£.2.000
German Air Force Fighters of WW2 - £.5.000
American Air Force Fighters of WW2 - £.5.000
Strike Aircraft £.5.000
Fighters £.5.000
Bombers £.5.000
Messerschmitt £.5.000
The Special Forces £.20.000
Model Soldiers in Colour £.5.000
Colori e Colorazioni nel modellismo aereo £.20.000
Il libro del modellismo in plastica £.20.000
The US/Soviet/Chinese war machine. £.50.000

SUPPLEMENTI A "MACH 1"
Messerchmitt Bf.109
Hawaker Hurricane
De Havilland Mosquito
Heinkel He-111
North American B-17
Avro Lancaster
Vickers Supermarine Spitfire MkIX e MkXVI
Consolidated B-24 Liberator
in vendita solo in blocco a £.80.000

ROLE PLAYING

D & D Basic Set £.8.000
D & D Expert Set £.8.000
D & D Players Handbook £.8.000
Modulo A-3 £.3.000
"Assault on the aire of slave lords"
Modulo B-2 £.3.000
"The keep on the borderland"
Modulo X-1 £.3.000
"The isle of dread"
se acquistati in blocco £.25.000

BOAR GAMES

"Avalon Hill"
Anzio £.40.000
Squad Leader
Cross of Iron
Crescendo of Doom
G.I. Avil to Victory
5 serie da 10 scenari
19 mappe aggiuntive
In vendita solo in blocco a £.150.000 in quanto molto usati e privi di scatole.

"Black Sea Black Death"
(People's Wargame) £.60.000
"Rommel at Bay" (WWW) £. 30.000
"Fighting Sail (SPI) £.17.500
"Singapore" (TSR) £.10.000
"Zulu Attack" (Phoenix Ent.) £.25.000
"Mafia" (IT) £.8,000
"The Sorcerer's Cave" (Ariel) £.15.000
"The Mystic Wood" (Ariel) £.15.000

GIOCHI in RIVISTA

"STURM NACH OSTEN" (WARGAMER)
£.17.500
"DECISION AT KASSERIN" (WARGAMER)
£.17.500
"LAWRENCE OF ARABIA" (WARGAMER)
£.17.500
"RACE OF THE MEUSE" (WARGAMER)
£.20.000
"HELLFIRE PASS" (WARGAMER)
£.22.500
"O'CONNORS OFFENSIVE" (WARGAMER)
£.15.000
"SOLDIER OF THE QUEEN" (S&T) £.17.000
"RUWESAIT RIDGE" (S & T) £.15.000

BIANCO MAURO
STRADA ANTICA DI COLLEGNO,180/11
10146 TORINO
TEL.011/799101
FAX.011/4704056
(ALLA MIA ATTENZIONE)

Panzer Leader

SICILIA 1943 DOPO LO SBARCO

Scenario/Variante di PL su la Campagna d'Italia

Progetto e Grafica:
Sergio Cuoghi
Enrico Tagliazucchi

Playtesters:
Antonio Battilani
Massimo Cottafavi
Giampietro Ferro
Paolo Artioli
Sergio Cuoghi

IL QUADRO GENERALE

Lo sbarco alleato sulle spiagge della Sicilia fu, senza dubbio, uno dei più grossi (se non il più grosso) avvenimenti dell'anno 1943.

Oltre ad essere il primo impegnativo sbarco anfibio in territorio europeo esso fu anche il banco di prova per OVERLORD e non solo, ma fu oltremodo significativo il fatto che per la prima volta un soldato alleato mettesse piede sul suolo di una nazione appartenente all'Asse.

Lo scenario ricostruito ritrae uno scontro avvenuto nei primi giorni dello sbarco, che ad onor del vero, fu l'unico a sortire un qualche risultato, anche se a conti fatti comportò il quasi annientamento della "LIVORNO" ed un grande numero di carri distrutti alla "GOERING". Esso avvenne nel settore Gela-Scoglitti dove gli Americani, dopo un facile sbarco, non erano riusciti, causa le avverse condizioni meteorologiche unite ad una scarsa valutazione delle forze avversarie, a consolidare appieno la testa di ponte.

IL FATTO

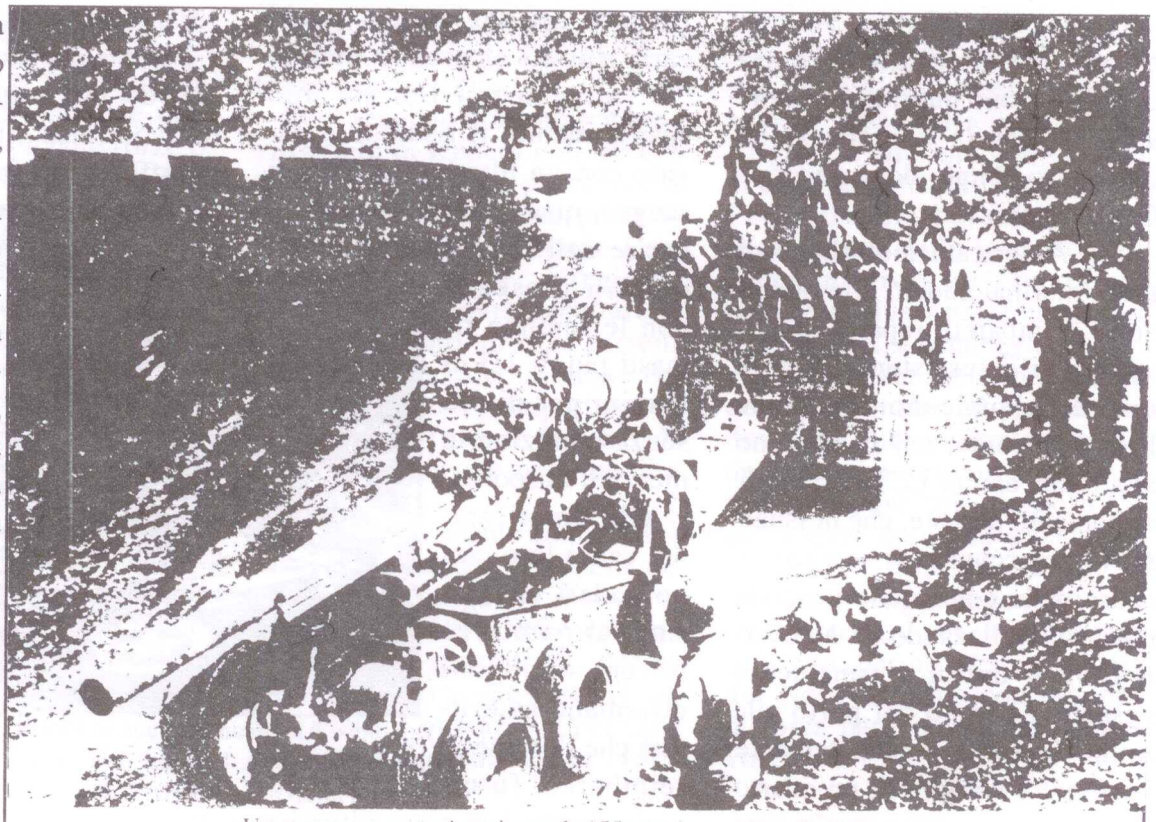
Sono le prime ore del giorno 11/7/1943. Gli ordini del comandante della 6^ Armata, il Gen. Guzzoni sono stati perentori: la Divisione *"H. Goering"*, unità d'élite ma con scarsa dotazione di fanteria corazzata, dovrà spingersi verso Gela ad est; su tre colonne la *"Livorno"*, unica formazione Italiana pomposamente denominata "motorizzata" (non ha neppure gli automezzi sufficienti per autocarrare 2/3 delle proprie fanterie) attaccherà da ovest.

L'azione concomitante, una volta riuscita, dovrà eliminare il pericolo creato dalla testa di sbarco della *45^ Divisione Americana* a Scoglitti. Una volta riunite ed appoggiate dal gruppo *Schmalz* (ora bloccato ad ovest di Gela) le divisioni Italo-Tedesche dovranno puntare sulle teste di sbarco Inglesi che già hanno occupato Siracusa. Ma qualcosa va storto; quando gli Italiani arrivano sul posto, la *"Goering"* non si vede ancora. Il Generale Chirieleison comandante della *"Livorno"* è comunque deciso, si attaccherà ugualmente. La manovra è ardita ma giusta, infatti gli Americani nel settore di Gela-Scoglitti dispongono solamente di pochissimi carri della 2^ *Divisione Corazzata* (fatti sbarcare prima che il mare grosso ne impedisse definitivamente l'afflusso alle spiagge) e di qualche pezzo del *5° Battaglione di Artiglieria Campale.*

Dapprima ci prova il gruppo tattico mobile "E" con i suoi 50 carri; trentadue Renault da 10 tonnellate, sedici da 3 tonnellate e due Fiat 3000 scendono a tutta velocità su Gela.

Miracolosamente gli Americani non hanno un aereo in volo. La squadriglia di "P-38" Lightning" che il Gen. Bradley ha richiesto è trattenuta a terra perchè la richiesta d'intervento non è stata presentata entro i termini previsti. I carri arrivano alla prima casa di Gela indisturbati, i cannoni delle navi alleate al largo non riescono ad inquadrarli a causa del loro repentino movimento, ma i "Ranger" Americani annidati in città giocano il tutto per tutto. Con tutto quello che può sparare, investono i carri leggeri Italiani.

Bombe a mano, bazooka, lanciafiamme e mitragliatrici sparano all'unisono contro i corazzati, che pur rispondendo al fuoco indietreggiano. Avvistati nuovamente al delimitare dell'abitato sono ora inquadrati dalle artiglierie navali guidate stavolta da osservatori terrestri e ripiegano in disordine. Ma non è ancora finita; mentre gli Americani tentano di far affluire dal mare tutto quello che è possibile, attaccano i fanti della *"Livorno"*. Questa volta la manovra non è sono azzardata, ma è al limite del pazzesco. Senza la mobilità sia pur minima che possedevano i corazzati e privi di qualsiasi protezione, i fanti lanciati in un attacco all'arma bianca sono prima bersagliati dal mare e poi falcidiati dalle mitragliatrici. Quando le unità si riorganizzano alla periferia di Gela, prima di una ulteriore avanzata, i reparti Italiani sono già pressocchè dimezzati.



Un cannone pesante Americano da 155 mm. in marcia verso Palermo

Nel frattempo arriva la *"GOE - RING"* con una sessantina di carri e semoventi di vario tipo, gli Italiani si accodano, ed ora sono i "Ranger ed i "G.I." ad avere la peggio; privi di armi pesanti efficaci (sono andate tutte perdute nell'affondamento di un LCT durante le prime fasi dello sbarco) e praticamente senza carri armati, bloccati sui mezzi da sbarco dal mare grosso, essi combattono accanitamente ma sono costretti ad indietreggiare.

La richiesta immediata di fuoco d'artiglieria, riceve risposta solo dal *5° Btg. Campale* che spara direttamente dalle spiagge con i vomeri dei pezzi che affondano nella sabbia ad ogni colpo in partenza.

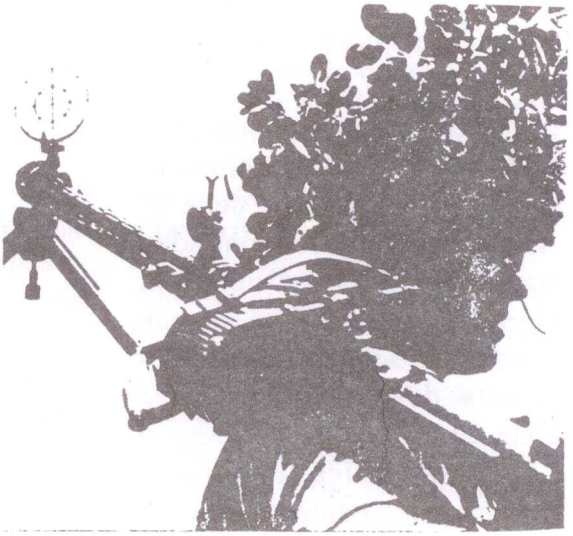
Alle 08,00, del 12/7 al tiro di sbarramento dei cannoni si aggiungono le salve dell'incrociatore *Savannah*; dopo un quarto d'ora circa, entra in azione anche il cacciatorpediniere *Glennon* che da solo spara oltre 200 salve da 127 mm. Ma non basta! Alle 09.30 i carri dell'Asse sono quasi giunti sulle spiagge, con la sola eccezione del centro abitato dove ancora i G.I. resistono.

Gli Americani mobilitano di tutto, marinai addetti alle operazioni d'imbarco, reparti addetti ai servizi e sussistenza, fino a quando a qualcuno non viene l'idea vincente; nel porto sono alla fonda alcuni LCT carichi di armamento pesante, che nessuno si era preoccupato di scaricare a causa della confusione generale creatasi. Utilizzando gli autocarri DUKW anfibi, l'armamento pesante è portato dal porto alle prime linee e lì immediatamante impiegato: nel giro di un quarto d'ora i pezzi da 57 mm e 76 mm si uniscono ai mortai da 4 pollici, ai cannoni navali (anche l'incrociatore *Boise* si è nel frattempo unito al cannoneggiamento) ed i pezzi da 155 mm del *5° Btg. Campale*; l'ago della bilancia si sta lentamente spostando dalla parte Alleata.

La testa di ponte che era ormai accerchiata si rianima e contrattacca; i carri della "GOERING" si fermano, sbandano e...si ritirano, ma quel che è peggio si ritirano verso le colline esponendosi così al fuoco concentrato di mortai ed artiglieria.

Al tramonto la sola divisione corazzata Tedesca lamenterà la perdita di 46 carri, 30 ufficiali e 600 uomini di truppa; per gli Italiani, ora rimasti soli, il rischio è ancora maggiore, la *Livorno* appoggiata dai pochi carri rimasti al gruppo mobile "E" attacca per tentare uno sganciamento. Il risultato è pagato con un ulteriore tributo di sangue, quando essa riuscirà ad uscire dall'impasse e si conteranno i presenti, non le saranno rimasti più di 1/3 di uomini per di più senza munizioni e mezzi di trasporto.

Gli Americani, dal canto loro, sono andati vicinissimli al reimbarco (alcuni storiografi affermano addirittura che l'ordine di reimbarco, fu effettivamente dato e poi revocato successivamente), ma anche se su questo tratto di costa lo avessero effettivamente fatto, a conti fatti nulla sarebbe cambiato nel contesto generale dello sbarco.



Un "Panzergreanadier" in Sicilia

LO SCENARIO

Lo scenario ritrae la fase centrale dello scontro, quella cioè avvenuta a partire dal giorno 12/7/1943.

Per una questione di "giocabilità" del macro-game, esso è stato "contratto", temporizzando gli afflussi di rinforzi Alleati in un minore rapporto spazio/tempo. Pertanto analizzando a fondo

Le truppe Americane entrano in Palermo il 22 Luglio, dopo la resa della città. L'ordine di avanzare venne dato dal generale Patton al suo corpo d'armata di formazione provvisoria il 19 Luglio 1943.

la vericidità storica, si potrà notare una certa discrepanza tra unità Alleate presenti nel gioco e quelle realmente affluite entro il 12/7/43. Alcune di esse, infatti, furono realmente disponibili solo il 13/7/1943; lo stesso dicasi per la forza combattente della "*Goering*" che è stata "mediata" nella componente di fanteria. Per il resto tutto è stato rispettato al dettaglio.

17 Agosto 1943: una pattuglia Americana di fanteria avanza nelle vie di Messina. Dopo il ritiro delle forze Tedesche dalla Sicilia la situazione si fece diperata per le residue truppe Italiane.

DEDICATO A CHI "NE VUOL SAPERE DI PIU'"

Per tutti quei wargamers che, oltre ad essere appassionati di "gioco" lo sono anche di "storia", abbiamo pensato di tracciare una brevissima monografia dedicata alle grandi unità che presero parte ai combattimenti di Gela. Il quadro che ne uscirà (relativamente al periodo 1940-45) potrà anche servire a formare un'opinione circa la effettiva forza combattente che esse potevano esprimere.

DIVISIONE "LIVORNO"

Inizialmente inquadrata come Divisione di Fanteria "da montagna" (secondo la normativa vigente nel 1940), partecipa alla campagna del giugno 1940 contro la Francia. Dispone del 33° e 34° Reggimento di Fanteria (ciascuno su 3 Battaglioni di Fanteria, una Batteria di accompagnamento ed una Compagnia mortai, del 28° Reggimento di Artiglieria (su tre gruppi di cui uno da 100/17mm, mod. 16 carrettabile e due da 75/13mm someggiati), del 4° Battaglione Mortai (su 3 Compagnie di cui una da 45mm e due da 81mm), della 4^ Compagnia Anticarro da 47/32mm, della 20^ Compagnia Autieri, della 4^ Compagnia Telegrafisti e Radiotelegrafisti, della 212^ Sezione Sanità, dell'8^ sezione sussistenza, del 4° Autodrappello, del 22°, 23°, 24° e 869° Ospedale da Campo, del 4° Nucleo Chirurgico, del 77° Ufficio Postale, della 10^ e 11^ Sezione Carabinieri nonchè del 95° Battaglione Camicie Nere. É inizialmente inquadrata nel 2° Corpo d'Armata, ma successivamente viene ceduta all'8° e con esso partecipa alle operazioni in Val Ubaye, riportando al termine della campagna 8 morti e 15 feriti.
Con il finire della campagna del 1940 inizia per la divisione un lungo periodo di "inoperosità", caratterizzato dal tentativo di trasformarla in Divisione tipo "A.S." per l'impiego, appunto, in quello scacchiere. L'evoluzione della campagna è però tale che il progetto è abbandonato e a metà del Febbraio 1943 la divisione è spostata da Roma alla Sicilia e rinforzata secondo uno schema non preordinato; al momento dello sbarco Anglo-Americano ha il seguente organico :

→

Divisione "LIVORNO"

33° e 34° Reggimento di Fanteria
(ciascuno su una compagnia Mortai e tre Battaglioni Fanteria su quattro Compagnie).

28° Reggimento Artiglieria
(su due gruppi da 75/18mm e 2 gruppi da 100/17mm a traino meccanico e 3 Batterie da 20mm antiaeree).

4° Battaglione Mortai
(su tre Compagnie da 81mm).

4° Battaglione semoventi da 47/32mm.

4° Battaglione Genio
(su una Compagnia Segnalatori, 1 Compagnia Marconisti, 1 Compagnia Chimici e una Compagnia Pioneri).

11° Battaglione Guastatori

4° Gruppio Moto-Tricicli.

12^ Sezione Medica.

8^ Sezione Sussistenza.

4° Autodrappello.

20°, 22°, 23°, 122° Ospedale da Campo.

10^ e 11^ Sezione Carabinieri.

Inquadarata nella 6^ Armata come riserva, è l'unica divisione italiana presente in Sicilia ad avere unità autotrasportate. Impegnata in severi combattimenti (tra cui appunto quello di Gela) e pesantemente provata, è disciolta a partire dall'Agosto 1943.

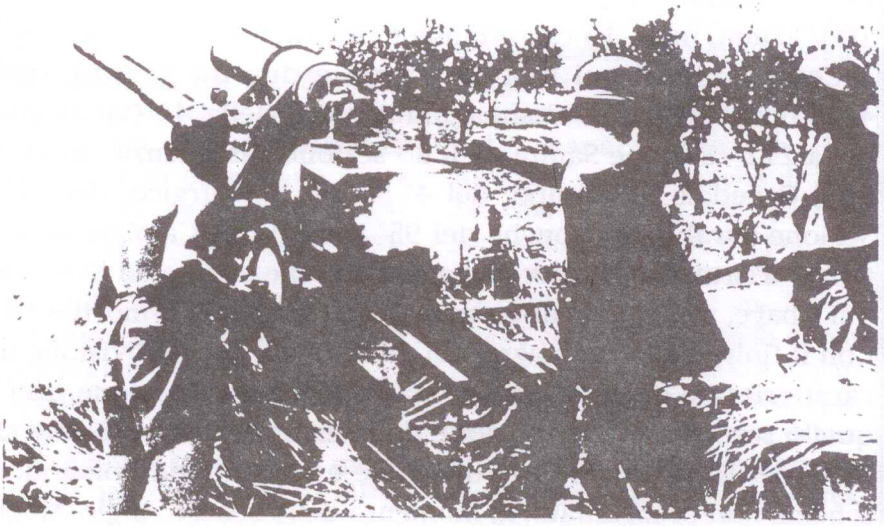
DIVISIONE "E. GOERING"

Durante la campagna di Francia il Flak Regiment "General Goering" è operativamente frazionato.

Il Flak Abteilung General Goering combatte dapprima sul fiume Sure, poi a Betrix e a Libramont in Belgio. Il giorno 17/5/1940 è sulla Mosa poi a Calais dove prende posizione difensiva antiaerea. Passa poi in giugno in Belgio poi ancora in Francia con il compito di difesa antiaerea di aeroporti.

Lo Schuetzen Bataillone (Mot) e la I^ Kradschuetzen-Kompanie sono dapprima in Danimarca, poi in Norvegia dove conducono operazioni offensive durante la campagna. Passano poi in Germania per riorganizzarsi.

Il Reggimento è poi inviato, nel 1941, in Russia dove combatte dapprima a Dubno, poi a Kutno, Berdicev, Uman, Cherkassy, sul fiume Dnjepr, a Kiev e a Bryansk. All'inizio del 1942 è ritrasferito in Germania per riorganizzarsi ed espandersi; a partire dal 15/7/1942 l'unità è ridesignata Brigade Hermann Goering e muove dapprima in Francia, poi in Italia. Qui una parte di essa (Kampfgruppe Schmid) viene inviata in Tunisia agli ordini della 5^ Armata Corazzata. Il 12/5/1943 il Kampfgruppe si arrende agli Alleati mentre il rimanente della divisione, con l'apporto di nuove unità create in Francia e Germania, si organizza nella zona di Matera e Potenza. Il giorno 8/6/1943 nasce ufficialmente la Divisione Corazzata "Hermann Hoering".



Artiglieria Tedesca in azione nel corso degli aspri combattimenti svoltisi verso la metà di Agosto nella piana di Catania.

Divisione Corazzata "HERMANN GOERING"

Fallschirmjager Panzer Regiment ° Dal febbraio 1944.
(su tre Battaglioni di cui il I°, dapprima equipaggiato con carri PzKwIII e successivamente dotato dei PzKwV "Panther", ed il 2°, equipaggiato con carri PzKwIV, ordinati su 4 Compagnie ed un Comando, mente il 3° equipaggiato con semoventi Stug, era ordinato su 3 Batterie ed un Comando).

Fallschirmjager Panzergranadier Reggiment 1 &2
(Ciascuno su tre Battaglioni di 5 Compagnie

Fallschirmjager Flak Reggiment
(Su tre Battaglioni di cui il 1° ed il 3° su 5 Batterie ed un comando, mentre il2° su 7 Batterie ed un comando.)

(Fallschirjagert) Panzer Artillerie Regimento
(su 4 Battaglioni di 3 Batterie ed un Comando).

Aufklarung Abteilung
(su 5 Compagnie e Comando) - Btg. Ricognizione -

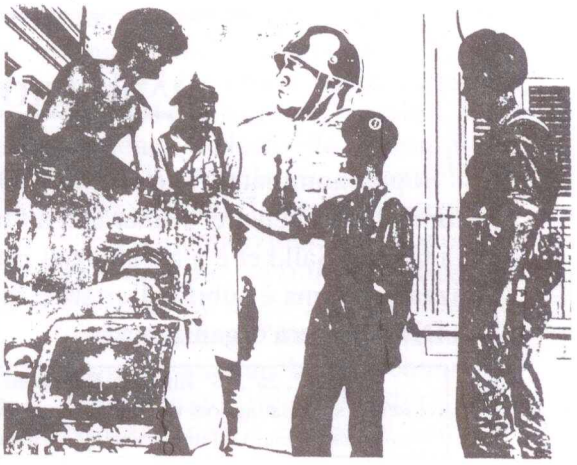
Nachrichten Abteilung
(su 2 Compagnie e Comando) - Btg. Comunicazion i.

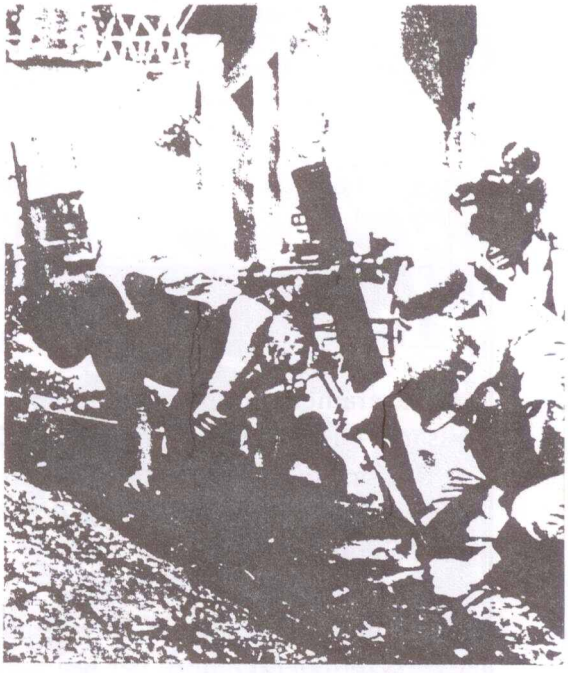
Pionier Bataillone
(su 3 Compagnie, 2 Compagnie trasporto, 1 Compagnia Comando).

Sanitats Bataillone
(su 3 Compagnie ed 1 Comando)

Werkstatt Bataillone
(su 6 Compagnie) - Btg. Mantenimento

Il 20/6/1943 è inviata in Sicilia dove , dal momento dello sbarco anglo-americano, è continuamente impegnata in combattimento. Al contrattacco su Gela partecipa solo una parte di essa, in maggioranza la componente corazzata (rinforzata per l'occasione da una compagnia di Tigre avuti dalla 15^ Panzer Granadier). Dopo l'evacuazione della Sicilia protegge la ritirata delle truppe tedesche; è a Napoli, a Cassino, controbatte lo sbarco alleato di Anzio subendo gravi perdite. É ritirata dal fronte ed inviata in Toscana. Dal luglio del 1944 è ritirata dall'Italia ed a partire dall'agosto dello stesso anno combatte il 3° Corpo Corazzato Sovietico a Varsavia. In ottobre del 1944 è trasformata ed espansa in Corpo Corazzato e come tale inquadra la Fallschirmjager Panzer Division H. Hoering e la Fallschirmjager Panzergranadier Division H. Goering oltre ad un certo numero di unità minori. In ottobre è in Prussia poi ancora in Polonia, poi in Cecoslovacchia ed infine in Germania. Si arrende il 6/5/1945 a Koenigsbrueck.





Soldati tedeschi sistemano per il tiro un mortaio postandolo fra un terrapieno e una casa, in modo da assicurarsi una valida protezione dal fuoco nemico.

I^DIVISIONE DI FANTERIA AMERICANA

Soprannominata "The Big Red One" è la prima unità americana ad essere impegnata in Tunisia. Combatte a Djebel el Almara ed a Onseltia; subisce gravi perdite durante la battaglia di Kasserine, poi è a Gabes, Salkket e a Meahjez el Bab. Terminata al campagna, la divisione è posta in riposo e riorganizzazione, ma è subito allertata e messa a disposizione per l'eventuale sbarco in Sicilia. Al momento la Divisione era organizzata in:

16°, 26°, 18° Infantry Regiment
(ciascuno su 3 Battaglioni di 5 Compagnie Fucilieri, una Compagnia anticarro ed una Compagnia cannoni).

5°, 7°, 32°, 33° Field Artillery Battalion
(ciascuno su 3 Batterie e Comando, equipaggiati con obici da 105mm ad eccezione del 5° equipaggiato con obici da 155mm).

Ist Reconnaissance Troop
(mechanized).

Ist Medical Battalion.

Ist Engineer Combat Battalion
(su 3 Compagnie e Comando)

Ist Military Police Platoon.

701st Ordnance Light Maintenance Company.

Per l'invasione della Sicilia è ripartita su due gruppi reggimentali rinforzati da unità d'assalto ed assegnata alla Task Force 81 o Forza "Dime". La Task Force, che ha come obiettivo Gela e l'aeroporto di Ponte Olivo, è così organizzata:

Scorta e appoggio di fuoco:
Incrociatori Boise e Savannah;
10 Cacciatorpediniere.

Comando:
Nave Comando Monrovia.

Convoglio:
8 Dragamine, 10 Navi Pattuglia, 45 Trasporti ed LST.

Le truppe sono così composte:

FORCE X

Ist e 4th Ranger Battalion.
Ist Battalion, 39th Combat Engineers.
3 Companies, 83rd Chemical Battalion.
1 Battalion, 531 Engineer Shore Regiment.

26th COMBAT TEAM

26th Infantry Regiment.
5th and 33rd Field Artillery Battalion
6 Batteries of Antiaircraft Artillery.
1 Battalion, 531st Engineer Shore Regiment.
1 Medium Tank Platoon, 67th Armored Regiment.

16th COMBAT TEAM

16th Infantry Regiment.
7th Field Artillery Battalion.
6 Batteries of Antiaircraft Artillery.
1 Battalion, 531st Engineer Shore Regiment.
1 Medium Tank Platoon, 67th Armored Regiment.

E' severamente impegnata durante la campagna di Sicilia e combatte oltre che a Gela, a Mannarino, Nisanni e Barrafranca. E' a Cangi il 25/7/1943 ed a Traina il1/8/1943 Lascia la Sicilia il 23/10/43.

Rinforzata dal 116° Reggimento di Fanteria assalta Omaha Beach in Normandia, poi è a St. Lo, Bayeux, Marigny e finalmente il 25/8/1944 a Parigi. Partecipa a tutta la campagna del Belgio, poi passa in Germania.

Al termine delle ostilità ha complessivamente avuto tra le sue file 3616 morti in combattimento, 15.208 feriti e 664 morti per ferite riportate in combattimento.

PIAZZAMENTO

AMERICANI: Piazzano per primi, il Gruppo A piazza ovunque sulle mappe A3, D2, D1, D4, D3, A1, C5. Il Gruppo B piazza ovunque sulle mappe H1, E, B2. Il Gruppo C entra al primo turno di gioco ovunque dal bordo sud della mappa, in accordo con le regole sugli sbarchi anfibi illustrate nella sezione "Regole Speciali" di questa variante.

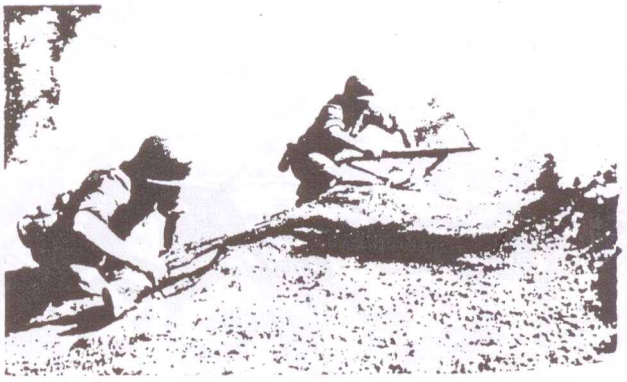
Il Gruppo D entra, a partire dal 10° turno di gioco, dal bordo sud della mappa, in accordo con le regole sugli sbarchi anfibi illustrate nella sezione "Regole Speciali" di questa variante. Solo 10 unità appartenenti a questo gruppo, possono ad ogni turno essere caricate sugli LOT e sbarcate sulle spiagge. Il Gruppo E entra all'11° turno di gioco ovunque dal bordo ovest delle mappe B2 e/o D4. Il Gruppo F entra al 12° turno ovunque dal bordo est delle mappe B1 e/o A1. Il Gruppo C è disponibile dalla fase aerea alleata del 14° turno di gioco, 5 attacchi aerei per turno con armamento di caduta dichiarato all'inizio di ogni fase aerea di ogni turno di gioco, scelto a discrezione del giocatore alleato. Solo 5 attacchi aerei sono disponibili per ogni fase aerea di ogni turno di gioco a partire dal 14°, attacchi aerei non utilizzati o non fatti entrare in un dato turno di gioco devono considerarsi perduti. Attacchi aerei appartenenti a turni diversi non sono cumulabili e non possono essere utilizzati per nessun motivo in turni diversi da quelli di appartenenza. Solo 15 attacchi aerei possono comunque essere utilizzati in un dato turno di gioco appartenente a quelli prescritti. Attenersi alle nuove regole di utilizzo degli aerei illustrate nell'apposita sezione delle "Regole Speciali' di questa variante.

1)

ASSE: Piazzano per secondi. Il Gruppo A può piazzare ovunque sulla mappa C4 oppure può entrare al primo turno di gioco dal bordo nord della mappa C4 a discrezione del giocatore italiano.

Il Gruppo B piazza sulla mappa C4, obbligatoriamente entro 5 esagoni dal bordo ovest sella stessa. Il Gruppo C piazza sulla mappa C4, obbligatoriamente entro 5 esagoni dal bordo nord della stessa. Il Gruppo D piazza ovunque sulla mappa C4. Il Gruppo E piazza sulla mappa A2, obbligatoriamente a nord del fiume principale Y10/11 e entro 5 esagoni dal bordo nord della stessa. Il Gruppo F entra al primo turno di gioco, in accordo con le regole sugli attacchi aerei illustrate nella sezione "Regole Speciali" di questa variante, da un bordo qualunque della mappa. Ogni SM-79 carica un attacco aereo da 60 punti (H).

Il Gruppo G piazza sulla mappa C3, ovunque ad ovest del fiume principale Y1/Y10. Il Gruppo H piazza sulla mappa C3, ovunque ad est del fiume principale Y1/Y10. Il Gruppo I piazza ovunque sulla mappa C1. Il Gruppo L piazza ovunque sulla mappa C2. Il Gruppo M entra al primo turno di gioco ovunque dal bordo est della mappa D1.



REGOLE SPECIALI

1) Per giocare questa variante è indispensabile possedere,focopiare o farsi prestare 4 serie di mappe di "Panzer Leader" . Per qualsiasi altra regola e funzione che non sia trattata in questa sezione di regole speciali, fa testo ed è adottato il regolamento base di P. L., perno sul quale è impostato questo lavoro.

2) NOTE SULLA MAPPA

a - É prevista una nuova sezione di mappa, siglata con la lettera "E", che viene data in dotazione a questa variante. Non sono presenti su essa conformazionio topografiche particolari che non siano contemplate nel regolamento del gioco base, pertanto fare riferimento ad esso.

b - Considerare tutti gli esagoni di ponte sulle sezioni CI, C2 e C3 distrutti e come tali intransitabili.

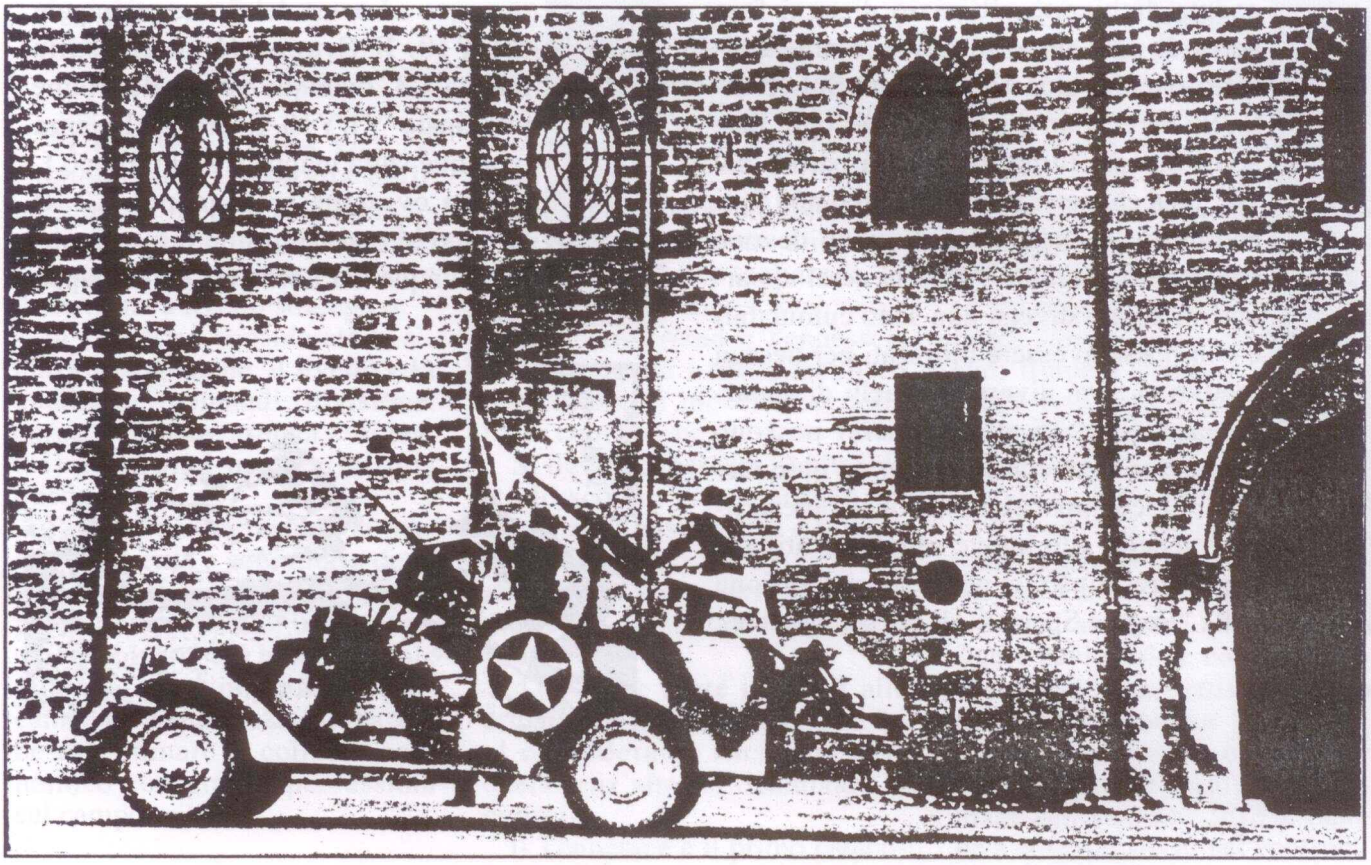
c - Considerare tutti gli esagoni della città di Grancelles sulla sezione di mappa A1 come esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti ed i ponti in essa distrutti e come tali intransitabili .

d - Considerare tutti gli altri ponti presenti sulla sezione di mappa A1 distrutti e come tali intransitabili.

e - Considerare tutti gli esagoni della città di Grancelles a nord del fiume principale sulla sezione di mappa A2, come esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti. Considerare i ponti compresi all'interno della città di Grancelles sulla sezione di mappa A2 distrutti e come tali intransitabili.

f - Considerare tutti gli altri ponti presenti nella sezione di mappa A2 distrutti e come tali intransitabili.

g - Considerare tutti gli esagoni di pendio (slope) e cima di collina (hilltop) presenti sulle mappe B1 e B2 come esagoni di terreno chiaro a livello del suolo; pertanto scompariranno tutti i lati d'esagono arancio ed i lati d'esagono bruno scuro nonchè tutti gli esagoni di rupe (cliff hex sides).
Ne deriva che la LOS/LOF può essere tracciata normalmente attraverso tali esagoni



Un veicolo blindato con la bandiera bianca si avvicina al Palazzo Reale di Palermo, dove si recarono i comandanti delle forze combattenti Italiane e Statunitensi per la rsa formale della città agli Americani.

da esagoni di mare ad esagoni interni delle mappe B1 e B2 senza che essa venga ostruita dalle hilltop o dai lati bruno scuro e/o di rupe.

h - Le sezioni di mappa C4, C5, A3, D4, e B2 sono giocabili normalmente fino alle loro file d'esagoni Q comprese. A nessuna unità è consentito entrare, muovere e/o attaccare ad ovest delle suddette file d'esagoni, e se lo fa è da considerarsi eliminata a tutti i fini del gioco.

3) IMPROVED POSITIONS (Postazioni Migliorate)

In questa variante vengono adottate le Improved Positions ereditate dal gioco "The Arab-Israeli Wars".

a - Un indicatore di Postazione Migliorata può essere posto in ciascun esagono della mappa, ad eccezione degli esagoni di città, di fiume, di palude e/o mare.

b - Soltanto un indicatore di Postazione Migliorata può essere posto in un esagono e non può essere posto in esagoni che già contengono altri indicatori neutrali.

c - Le Postazioni Migliorate vengono collocate durante il piazzamento iniziale, come stabilito nella Situazione che si stà giocando. Non possono ere piazzate durante il corso del gioco.

d - Una volta piazzate nssono essere mosse né rimosse.

e - Ciascuna unità che si difende in una di queste postazioni, riceve una aggiunta di "2" al lancio del dado per la risoluzione dell'attacco che sta subendo, sulla CRT.

f - Unità difendenti in una Posizione migliorata in ,possono essere regolarmente attaccate da attacchi d'investimento (Overruns), mantenendo però i benefici difensivi della postazione stessa.

4) VEICOLI, TRASPORTI SPECIALI, NUOVE UNITÀ ED UNITÀ NAVALI

In questa variante si utilizzano alcuni veicoli di trasporto particolari, nuove unità ed unità navali, mai contemplate nel gioco base.

a - Mezzi da sbarco ed anfibi

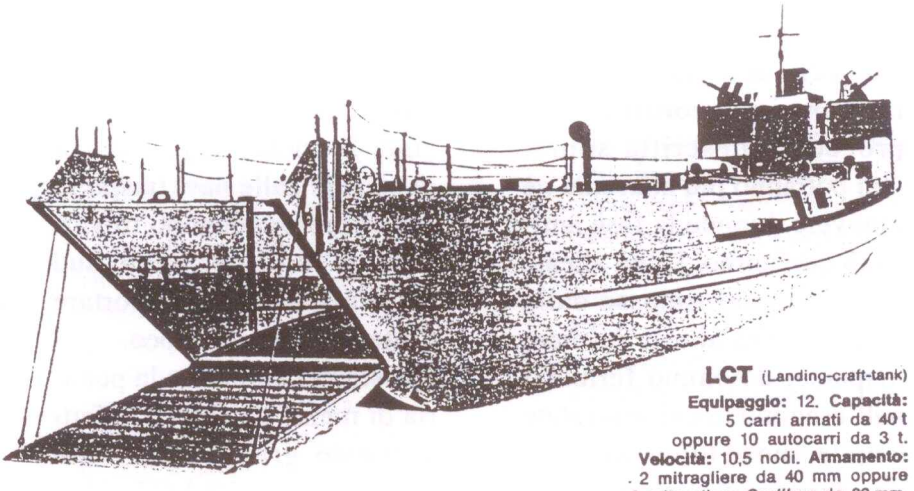
Vengono abolite tutte le regole relative agli sbarchi anfibi del regolamento base di "Panzer Leader", poichè in questa variante sono introdotti i counters dei mezzi da sbarco. Adottare le regole abbinate ai particolari mezzi di sbarco, illustrate in questa sezione.

1. LCT Sono particolari mezzi navali atti al trasporto ed allo sbarco rapido di unità veicolari e non veicolari.

a) Esse possono muovere ed impegnare esclusivamente esagoni di mare al costo del loro fattore di movimento. Unità LCT non possono muovere in esagoni di fiume e quindi non possono risalire alcuni dei corsi d'acqua presenti sulle mappe.

b) Unità LCT possono trasportare una qualsiasi unità veicolare (anche trasporti terrestri già caricati) in modo similare a quanto fanno le unità di trasporto terrestri, mettendo l'unità trasportata al di sotto del counter LCT per simulare il trasporto.

c) All'inizio della fase di movimento di un qualsiasi turno amico nel quale siano previsti sbarchi anfibi, il giocatore



LCT (Landing-craft-tank)
Equipaggio: 12. **Capacità:** 5 carri armati da 40 t oppure 10 autocarri da 3 t. **Velocità:** 10,5 nodi. **Armamento:** 2 mitragliere da 40 mm oppure 2 mitragliere *Oerlikon* da 20 mm.

alleato piazza i propri mezzi da sbarco e/o mezzi anfibi nel primo esagono di mare del bordo mappa dal quale ne è previsto l'ingresso. Quindi dovrà attendere il fuoco di eventuali unità nemiche il LOS/LOF che intendano attaccare, questo per simulare il pesante fuoco al quale i mezzi da sbarco in genere devono sottostare in fase d'avvicinamento dalle navi al largo alla spiaggia d'approdo. Espletata questa fase, il mezzo da sbarco potrà regolarmente raggiungere l'esagono di spiaggia scelto per lo sbarco, compatibilmente ai punti di movimento che gli sono rimasti (l'esagono di piazzamento a bordo mappa, conta IMP) oppure muovere in mare dei punti di movimento rimasti con le stesse modalità illustrate sopra. Questa procedura avviene in un unico turno di sbarco alleato preso ad esempio, e le unità nemiche eseguono una specie di opportunità di fuoco sulle unità in mare nel corso della fase di movimento del turno avversario.
Unità che attacchino bersagli in mare in accordo con la procedura descritta sopra, non potranno più attaccare nè muovere durante la fase amica di quel turno. Unità alleate distrutte sono rimosse dalla mappa, unità alleate in mare disperse, dovranno fermarsi nell'esagono in cui sono state colpite fino al turno successivo, durante il quale saranno normalmente recuperate ai fini del gioco.

d) Dopo aver assolto agli obblighi di fuoco nemico di cui sopra, le unità alleate sopravissute potranno muovere in esagono di spiaggia. Spendendo 1/2 del proprio fattore di movimento, un dato LCT scaricherà l'unità trasportata nello stesso esagono di spiaggia sul quale è approdata. L'unità così scaricata non potrà muovere e/o combattere per tutta la durata di quel turno nel quale è stata scaricata, ma lo potra fare liberamente in quello successivo.

e) Se ad una unità LCT che approda su di un dato esagono di spiaggia non sono rimasti punti di movimento sufficienti ad eseguire lo scarico, cioè se ha speso più della metà della sua capacità di movimento, dovrà attendere il turno successivo per potere scaricare il suo passeggero.

f) Unità LCT possono attaccare obbiettivi terrestri e se lo fanno non potranno muovere in quel trurno in cui l'attacco viene eseguito.

g) Le unità LCT appartenenti al Gruppo D alleato, dovranno "fare la spola" dagli esagoni di spiaggia alle navi trasporto che si presuppongono trovarsi al di fuori del bordo sud della mappa, per trasportare l'intero gruppo di gioco.
Questo per simulare la penuria di mezzi da sbarco, infatti a questo gruppo non sono forniti più di 10 LCT. Una data unità LCT appartenente al Gruppo D alleato, compresa di passeggero, ed entrante dal bordo sud della mappa, dopo avere soddisfatto quanto sancito nella sezione C) di questa sezione di Regole Speciali, una volta che avrà scaricato il suo passeggero, potrà, a discrezione del giocatore alleato, uscire di nuovo dal bordo sud della mappa in un turno qualsiasi successivo a quello di scarico, ed al turno a quello di uscita, rientrare sulla mappa sempre dal bordo sud di essa, con un nuovo passeggero a bordo e ripetere le procedure illustrate in questa sezione per addivenire ad un nuovo scarico.

h) Solo due unità LCT possono trovarsi nello stesso esagono di spiaggia; il raggruppamento è per questo tipo di unità di 2 punti e solo 1 LCT può stare in un dato esagono di mare. Non sono ammessi raggruppamenti in esagoni di mare con altri tipi di unità anfibie e/o marine. Sono invece ammessi raggruppamenti in esagoni di spiaggia con unità terrestri, nel tal caso lo stack massimo per esagono sarà di 4 unità, LCT inclusi.

i) Una unità LCT può caricare anche unità non-veicolari, purchè dotate di movimento autonomo.

2 - DUKW: Sono unità di trasporto anfibie e rappresentano l'unica eccezione per quanto concerne la possibilità, negata a tutte le altre unità veicolari, di entrare in esagoni di fiume (stream) e di mare.

a) Le unità DUKW possono im-

pegnare esagoni di fiume ed esagoni di mare al costo del loro movimento marino (4MP) stampato in piccolo sopra al fattore di movimento terrestre caratteristico dell'unità o miscelare movimento terrestre e marino liberamente, tenendo ben presente che i due fattori di movimento non sono cumulabili tra loro ma che per 1MP speso in movimento terrestre corrispondono 4MP di movimento marino (il rapporto è di 1:4).

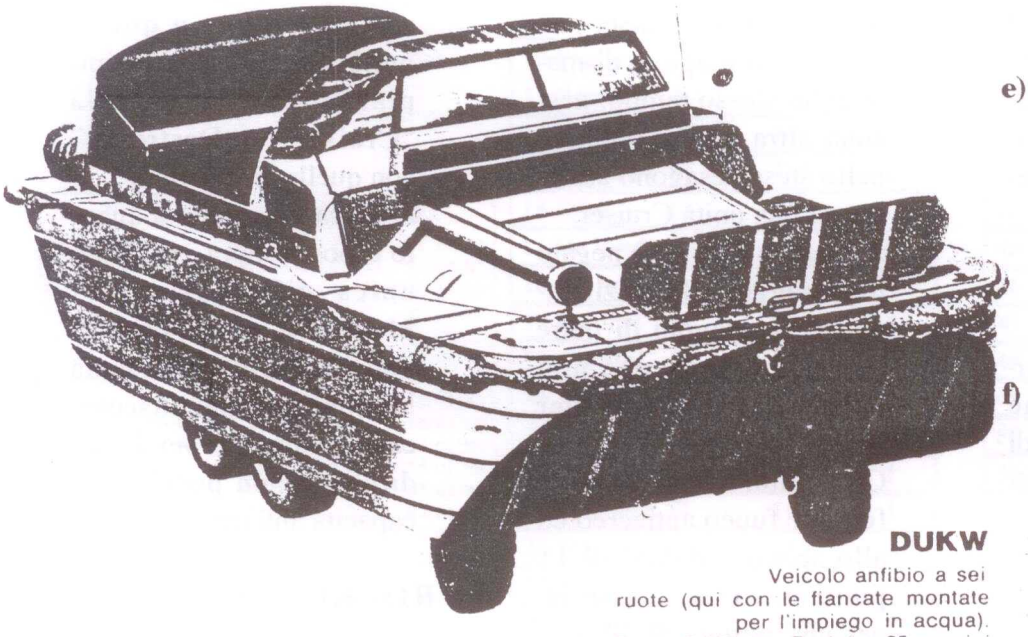
b) Unità DuKw possono muovere in e/o attraversare tutti i fiumi presenti sulla mappa. Essi potranno entrare normalmente in un dato esagono di fiume, fermandosi non appena all'interno dell'esagono suddetto durante il corso di una determinata fase di movimento amica. All'inizio della successiva fase di movimento amica, se non dispersi, potranno uscire da uno qualsiasi degli esagoni non di fiume adiacenti, al costo dell'intero fattore di movimento, oppure muovere lungo il corso del fiume stesso al costo del fattore di movimento marino. Se usciti dal corso d'acqua, durante la successiva fase di movimento amica, potranno muovere e/o scaricare liberamente; in ogni caso una unità DUKW deve spendere il proprio intero fattore di movimento quando essa decida di uscire da un esagono di fiume, uscendo e fermandosi in uno degli esagoni adiacenti a quello di fiume in cui si trova l'unità stessa.

c) Unità DUKW possono trasportare passeggeri, ed in questa funzione si comportano come un qualsiasi altro trasporto presente in gioco, adottando le regole relative di PL. I DUKW caricano una sola unità alla volta e possono caricare e trasportare esclusivamente unità della classe di fanteria di tutti i tipi, unità della classe mortai fino ad un calibro massimo di 81mm ed unità di artiglieria anticarro, fino ad un calibro massimo di 57mm incluso.

d) Unità DuKw che partono ad esagono di mare o che entrano dal bordo sud della mappa, dovranno sottostare alle regole descritte al paragrafo 1-c) di questa sezione di Regole Speciali, nello stesso modo descritto per gli LCT, soddisfatte le quali, potranno continuare a muovere su esagoni marini e/o di fiume, o decidere di uscire attraverso un esagono di spiaggia. Se lo fanno, passeranno immediatamente al movimento terrestre, applicando i costi del terreno previsti per i veicoli ruotati.

e) Unità DUKW attaccate in esagono di fiume o di mare, si difendono con il loro fattore di difesa marino (1DP) stampato in piccolo al di sopra del normale fattore di difesa terrestre.

f) Solo 2 unità DUKW possono stare insieme in un dato esagono di mare e non sono ammessi rasggruppamenti in esagoni di mare con altri tipi di unità anfibie e/o marione. Il raggruppamento di queste unità in esagoni "terrestri" è il normale stack di 4 unità per esagono.



DUKW

Veicolo anfibio a sei ruote (qui con le fiancate montate per l'impiego in acqua). **Peso:** 6.350 kg. **Portata:** 25 uomini o materiali per 2.270 kg circa. **Velocità massima:** 80 km/h su terra o 5,5 nodi in acqua (propulsione a mezzo di un'elica posta in un tubo). **Autonomia su terra:** 640 km alla velocità di 56 km/h.

3 - PONTOON: Sono una specie di passerelle galleggianti calate fra gli LCT e le spiagge, che vennero utilizzate dagli alleati per evitare i bassi fondali.

a) L'unità Pontoon viene piazzata all'inizio del gioco su di un qualsiasi esagono di mare che sia adiacente ad almeno un esagono di spiaggia.

b) Solo unità LCT possono utilizzare questo tipo di passerelle marine e lo possono fare semplicemente portandosi in adiacenza di esse.

c) Vengono applicate le spesse procedure illustrate poco innanzi che regolano gli sbarchi su esagoni di spiaggia e pertanto considerare l'unità pontoon come un esagono di spiaggia a tutti gli effetti con un'unica eccezione: l'unità scaricata dal LCT, traslando sulla unità pontoon, muoverà nell'esagono di spiaggia ad essa adiacente e lì si fermerà fino al turno successivo, durante il quale sarà libera di muovere ed attaccare a piacere.

b - Mezzi navali:

In questa variante sono contemplati alcuni mezzi navali che nella realtà ebbero il compito di fornire supporto immediato di fuoco alle unità sbarcanti.

1- CRUISER (INCROCIATORE)

Può ovviamente muovere esclusivamente in esagoni di mare al costo del proprio fattore di movimento. Non può entrare in esagoni di fiume e quindi non può risalire il corso dei fiumi presenti sulla mappa.

Le unità Cruiser sono in pratica artigliera navale a tutti gli effetti, con capacità di fuoco diretto ed indiretto in collaborazione con unità da osservazione amiche terrestri o semplicemente tracciando una LOS/LOF inostruita dal mare verso eventuali bersagli terrestri.

Nota Bene: Unità Cruiser possono eseguire fuoco diretto contro un qualsiasi esagono entro il suo raggio, anche se a 6 esagoni o meno di distanza dal bordo mappa, nel tal caso viene eliminata la regola di PL relativa. Unità Cruiser che eseguono attacchi a fuoco diretto o indiretto in un dato turno, non possono muovere per tutta la durata di quel turno di gioco.

Solo una unità Cruiser può stare in un esagono di mare nello stesso tempo; nessuna altra unità può stare nello stesso esagono assieme ad una unità Cruiser.

Alle unità Cruiser è negato il passaggio e lo stazionamento in esagoni di mare misto spiaggia, che non potranno impegnare per nessun motivo.

Ogni unità Cruiser può effettuare fuoco antiaereo ed allo scopo è dotato di 11 punti di forza, classe H, per una portata di 12 esagoni. Questi punti possono inoltre essere aggiunti al normale fattore d'attacco per battere bersagli terrestri a fuoco diretto, a patto che siano entro il range di 12 esagoni.

2- DESTROYER (CACCIATORPEDINIERE):

Ha le stesse identiche funzioni e limitazioni delle unità Cruiser illustrate sopra, pertanto utilizzare le stesse regole relative a quell'unità sostituendo la parola "Cruiser" con "Destroyer".

Unico cambiamento e differenza tra questi tipi di unità navali è la minore capacità antiaerea assegnata alle unità Destroyer, quantificabile in 5 punti di forza, classe H, per una portata di 12 esagoni.

3 - MONITOR: Ha le stesse identiche funzioni e limitazioni delle unità Cruiser e Destroyer illustrate ai paragrafi 1 e 2, pertanto si devono utilizzare le stesse regole relative a quelle unità semplicemente rimpiazzando la parola "Cruiser" o "Destroyer" con quella di "Monitor".

L'unica eccezione a quanto esposto sopra e pertanto unica differenza tra i Monitor e gli altri tipi di unità navali é che le unità Monitor possono attaccare esclusivamente per fuoco diretto e non possiedono capacità antiaeree.

4 - ROCKET LCT: Queste unità hanno le stesse caratteristiche di movimento e limitazioni di traslazione e raggruppamento delle unità Cruiser, Destroyer e

Monitor, ma si differenziano da queste per il loro peculiare metodo di attacco.
Le unità Rocket/LCT possono attaccare solo ed esclusivamente con fuoco indiretto eventuali unità nemiche e quindi devono sottostare a tutta la procedura per il rilevamento e l'osservazione da localizzatori amici del bersaglio, prevista dal regolamento base di PL. Quando una data unità Rocket/LCT atttacca, il suo fuoco dovrà sottostare alla verifica della precisione e della dispersione (scatter). Cioè, assumendo un dato esagono come esagono bersaglio, che comunque dovrà essere localizzato da unità amiche, al momento dell'esecuzione non si avrà la certezza che il fuoco proveniente dalla unità Rocket/LCT colpisca l'esagono bersaglio precedentemente designato o uno dei sei esagoni adiacenti. Verrà perciò utilizzata per la risoluzione, l'intera procedura relativa al fuoco impreciso e quindi si dovrà lanciare un primo dado per verificare se il fuoco colpisce regolarmente il bersaglio o si disperde in uno dei sei esagoni adiacenti o se addirittura il fuoco è completamente impreciso, quindi in caso di dispersione del fuoco, si dovrà lanciare nuovamente il dado e consultare il "Drift Diagram" per determinare quale esagono sia stato effettivamente colpito. Tutte le altre modalità che regolano il fuoco indiretto e la sua risoluzione applicata al bersaglio, rimangono invariate.
Unità Rocket /LCT non possono muovere nel turno della programmazione ed in quello dell'esecuzione del fuoco.
Unità Rocket/LCT possono unire il loro fuoco e quello proveniente da altre unità navali o terrestri atte all'esecuzione di fuoco indiretto per battere un detetrminato esagono bersaglio, ma se lo fanno, tutto il fuoco deve considerarsi impreciso e sottostare alle modalità illustrate sopra.
Unità Rocket/LCT non possiedono alcuna capacità antiaerea.

o - Altre nuove unitrà:
In questa sezione vengono illustratre le sole unità le cui funzioni peculiari non posso,no essere evidenziate dalle Unit Function Tables allegate a questa variante.

1. RANGERS: Sono unità a tutti gli effetti, ma quando impiegate in attacchi CAT da soli o assieme ad altre unità di fanteria normale, incrementano di una colonna il rapporto di forma ottenuto sulla Combat Results Table, pertanto un dato rapporto di forma calcolate in 1-2, in presenza di unità Rangers, incrementa a 1-1 .

5) UNITÀ AEREE

Le unità aeree appartenenti ad entrambi gli schieramenti adottano una nuova regolamentazione; pertanto si deve considerare l'intera serie di regole relative all'uso dei cacciabombardieri di PL abolita e sostituita dalla presente.

a - Ciascun attacco aereo deve essere assegnato a ciascuna unità aerea. Gli attacchi aerei non possono essere effettuati da se stessi, ma ciascun attacco aereo deve essere eseguito dall'unità aerea designata ad effettuarlo. In effetti ciascun attacco aereo consiste in una temporanea forza d'attacco collegata a ciascuna unità aerea. Quando l'unità aerea attacca, il proprio attacco viene effettuato e non può essere ripetuto di nuovo. Ciascun attacco aereo può essere usato solo una volta per partita.

b - Ciascun tipo di attacco aereo, ove non specificato, può essere di classe d'arma A o H. Sono disponibili 20 punti A o 30 punti H per ciascun attacco aereo, gli attacchi classe d'arma A non sono mai raddoppiati contro bersagli corazzati ma vengono sempre dimezzati contro bersagli non corazzati, gli attacchi classe d'arma H sono sempre dimezzati contro bersagli corazzati e normali contro bersagli non corazzati. La classe d'arma in dotazione alle unità aeree deve essere co-

munque scelta dal giocatore che li possiede all'inizio della fase aerea del turno in cui vengono impiegati, tenendo ben presente che ogni attacco aereo viene eseguito piazzando l'unità aerea nello stesso esagono dell'unità difendente.

c - Il giocatore specifica o'unità o il gruppo di unità che devono essere attaccate da un determinato attacco aereo o da un gruppo combinato di attacchi aerei. Tutte le unità attaccanti e difendenti devono essere nello stesso esagono.

d - Ciascuna unità difendente in un esagono di bosco o di città deve essere localizzato da unità amiche. Un'unità difendente in esagono chiaro, di hilltop, di slope (esagoni non misto bosco), si presume sia sempre localizzata dalle unità aeree e quindi può essere attaccato liberamente.

e - Per ciascun attacco il fattore di difesa delle unità difendenti viene sommato in un unico fattore di difesa e l'attacco avviene risolto in un unico combattimento. Risultati favorevoli o contrari hanno effetto solo sulle unità attaccate.

f - Attacchi aerei scelti con armi di tipo H possono essere portati contro uno specifico esagono nemico. La potenza di questi attacchi è sempre di 30 punti di forza e possono essere scelti in alternativa alle classi A e H illustrate sopra.

1. In questo caso l'attacco viene eseguito come un normale attacco a fuoco indiretto, presumendo che gli aerei o l'aereo, bombardino in quota. La forza d'attacco divisa per il numero delle unità difendenti e dimezzata sui bersagli corazzati, ed il dado viene lanciato per ciascun difendente. I risultati si applicano solo al difendente.

2 - Esagoni di bosco o di città non possono essere attaccati a meno che contengano come minimo una unità localizzata.

g - Si presume che ci sia sempre una LOS/LOF inostruita da una unità aerea ad una qualsiasi altra unità sulla mappa. Il terreno non blocca la LOS/LOF.

h - Unità che si difendono in esagoni di bosco o di città o nello stesso esagono con indicatori neutrali, ne ricevono i benefici difensivi.

i - Più attacchi aerei eseguiti contro uno stesso bersaglio, nello stesso tempo, devono essere combinati in una sola forza d'attacco e risolti come una singola battaglia. Un'unità difendente non può essere atrtaccata più di una volta da attacchi aerei per turno.

l - Gli attacchi aerei sono assegnati ad una unità non appena viene posta sulla mappa e non possono essere trasferiti ad altre unità aeree. Se un'unità aerea viene rimossa dalla mappa senza avere eseguito l'attacco, questo si considera semplicemente perduto.

o - Tutti gli attacchi antiaerei vengono eseguiti normalmente, seguendo le procedure illustrate nel regolamente base di PL, che non subiscono variazioni di sorta. Aerei dispersi non possono eseguire l'attacco nel quale sono impegnati e devono abbandonare immediatamente la mappa. Il loro attacco viene considerato perduto.

m - Tutti gli attacchi antiaerei vengono eseguiti normalmente, seguendo le procedure illustrate nel regolamento base di PL, che non subiscono variazioni di sorta. Aerei dispersi non possono eseguire l'attacco nel quale sono impegnati e devono abbandonare immediatamente la mappa. Il loro attacco viene considerato perduto.

6) In questa v ariante, la parte che piazza per seconda lo può fare libverame(nte anche se proprie unità si trovano entro la LOS/LOF di unità nemiche, contrariamente a quanto sancito nel regolamento base di PL.

DURATA DEL GIOCO

20 TURNI, gli Italo-Tedeschi muovono per primi.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
						14	15	16	17	18	19	20

PUNTI DI VITTORIA

ITALO-TEDESCHI

1 punto per ogni unità italo-tedesca sulle mappe B1, B2 ed 2 al termine del gioco.
3 punti per ogni unità italo-tedesca su esagoni di spiaggia appartenenti alle mappe B1, B2 ed E al termine del gioco.
5 punti per ogni unità italo-tedesca all'interno di esagoni appartenenti alla città di Arres al termine del gioco.

AMERICANI

1 punto per ogni unità italo-tedesca distrutta.
Se al termine del gioco nessuna unità italo-tedesca fosse fisicamente presente su almeno una delle mappe B1, B2 e/o E, indipendentemente dal conteggio dei punti di vittoria, l'esito dello scontro è automaticamente una VITTORIA DECISIVA ALLEATA.

LIVELLI DI VITTORIA

Il livello di vittoria conseguito viene determinato in base alla differenza dei totali dei punteggi conseguiti da entrambi gli schieramenti.

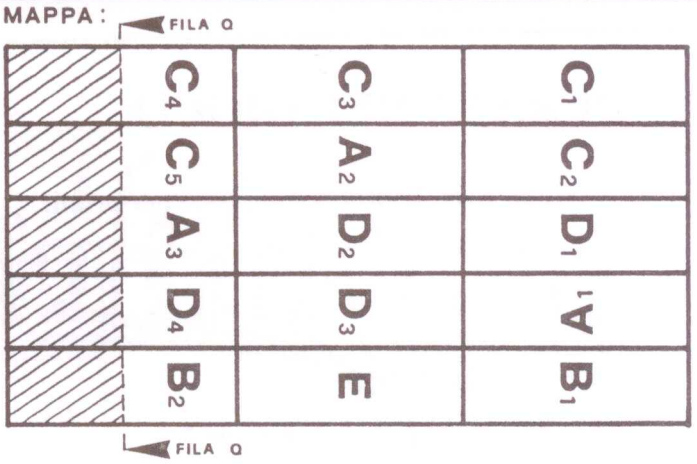
Una differenza da 71 a 100 punti determina una: VITTORIA DECISIVA
Una differenza da 41 a 70 punti determina una: VITTORIA TATTICA
Una differenza da 21 a 40 punti determina una: VITTORIA MARGINALE
Una differenza da 0 a 20 punti determina la: PARITÀ DEL GIOCO.

THE MACRO GAME

GELA, 11 LUGLIO 1943

IL CONTRATTACCO

MAPPA:

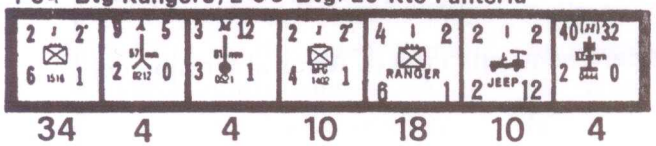


FORZE DISPONIBILI:

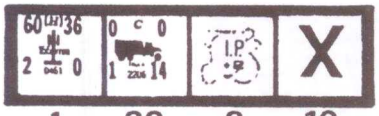
AMERICANI:

Gruppo A

1° e 2° Btg/16° Rto Fanteria; 5°, 7°, 33° Btg Artiglieria «elm»; 1° e 4° Btg Rangers; 2° e 3° Btg/26° Rto Fanteria



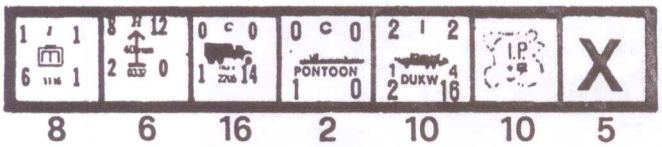
34 4 4 10 18 10 4



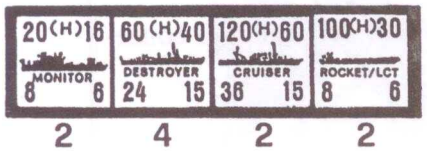
1 32 8 10

Gruppo B

7ª ARMATA «elm»



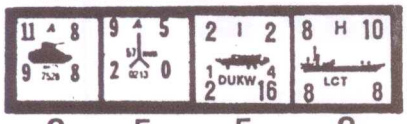
8 6 16 2 10 10 5



2 4 2 2

Gruppo C

7ª ARMATA «elm»



2 5 5 2

Gruppo D

7ª ARMATA «elm»

18 3 6 3 8 2 6

4 1 4 3 30 10

ITALIANI:

Gruppo A

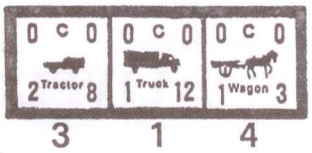
2° Btg/34° Rto Fanteria

9 1 2 2

Gruppo B

109° Gruppo Artiglieria di C.A. da 149/13mm; 3° Btg/33° Rto Fanteria – 2° Btg/34° Rto Fanteria

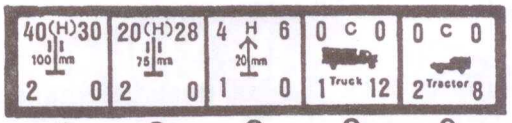
18 4 1 2 3 1



3 1 4

Gruppo C

2°, 3°, 4° Gruppo/28° Rto Artiglieria



6 3 2 2 9

Gruppo D

2° Btg/33° Rto Fanteria

9 2 1 12

Gruppo E

Btg Mortai «Livorno»; 1° Btg/33° Rto Fanteria – 1° Btg/34° Rto Fanteria

18 2 5 4 29

Gruppo F

4

ITALO-TEDESCHI:

Gruppo E

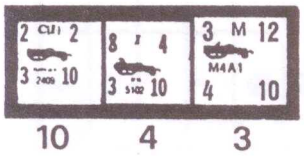
30° Gruppo Tattico – 3ª Divisione Fanteria (–)

3 6 5 1 9 2 2

Gruppo F

180° Gruppo Tattico – 45ª Divisione Fanteria (–); 1 Btg Para.

4 7 5 6 1 4 6



10 4 3

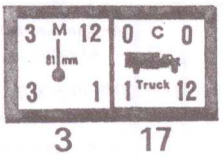
Gruppo G

5

Gruppo G

Resti «Gruppo Mobile E»;
3° Btg/34° Rto Fanteria – Compagnia Mortai.

10 3 2 2 4 1



3 17

Gruppo H

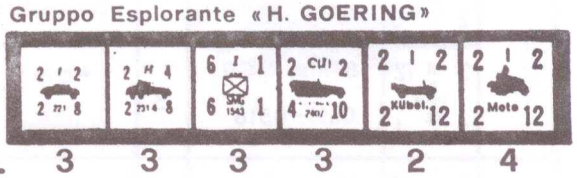
Btg Pionieri e Btg Carri «H. GOERING»

6 3 1 5 4 9

1

Gruppo I

Gruppo Esplorante «H. GOERING»



3 3 3 3 2 4

Gruppo L

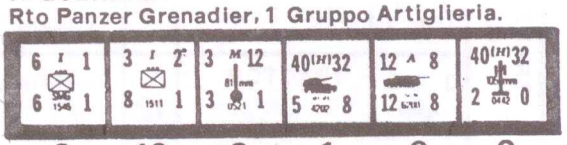
Btg Carri, 1 Gruppo Artiglieria «H. GOERING»

5 4 4 1 2 1

2

Gruppo M

H. GOERING:
Rto Panzer Grenadier, 1 Gruppo Artiglieria.



8 10 2 1 3 2

1 2

THE UNIT FUNCTION TABLE
ITALIANI

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OR	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES DF	IF	OR	CAT	AA	TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
TOWED GUNS 0000's	5 A 4 47mm 3 0	47mm AT 0211–0223	12	4-Cannoni anticarro da 47mm. 40-Uomini.	A	●					NA		● 1/2	●				
	4 H 6 20mm 1 0	20mm AA 0311–0314	4	4-Cannoni antiaerei da 20mm. 40-Uomini.	H	●				●	NA		● 1/2	●				
	20(H)28 75mm 2 0	75mm HOW 0411–0413	3	6-Obici da 75mm. 70-Uomini.	(H)	●	●				NA		● 1/2	●				●
	40(H)30 100mm 2 0	100mm HOW 0421–0426	6	6-Obici da 100mm. 115-Uomini.	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	60(H)34 149mm 2 0	149mm HOW 0431–0433	3	6-Obici da 149mm. 125-Uomini.	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	3 M 12 81mm 3 1	81mm MOR. 0511–0518	8	6-Mortai da 81mm. 70-Uomini.	M	●	●				NA		● 1/2	●				●
INFANTRY 1000's	3 I 2* MG 4 1	MG 1611–1625	14	40-Uomini. 9-MG. 5-Mortai da 40mm.	I	●			● 2		NA		● 1/2	●				
	2 I 2* 6 1	RIFLE 1511–1586	70	40-Uomini. 8-SMG. 4-MG.	I	●			●		NA		● 1/2	●	●			
TRANSPORT 2000's	0 C 0 1 Truck 12	TRUCK 2201–2269	63	5-Camions. 5-Uomini.							NA	●		●				
	0 C 0 1 Wagon 3	WAGON 2101–2106	6	5-Carri ippotrainati. 5-Uomini.							NA	●		●				
	0 C 0 2 Tractor 8	TRACTOR 2401–2413	12	5-Trattori d'artiglieria. 5-Uomini.							A	●		●				
AR.CARS 3000's	2 I 2 2 Moto 12	MOTO 3501–3505	5	10-Moto. 10-SMG. 20-Uomini.	I	●		● na			NA			●				
TANK D. 6000's	6 A 4 5 47/32mm SPA 8	47/32mm SPA 6101–6104	4	5-Semoventi 47/32mm. 5-Cannoni da 47/32mm. 10-SMG. 15-Uomini.	A	●		●			A	● i		●				
TANKS 7000's	4 A 2 7 R 35 4	R 35 7101–7106	6	10-Carri Renault R35. 10-Cannoni da 37mm. 10-MG. 20-Uomini.	A	●		●			A	● i		●		●		
AIRCRA. 9000's	F B SM 79	SM 79 9101-9105	5	1-Bombardiere Savoia Marchetti SM-79.	H	●					NA							

THE UNIT FUNCTION TABLE

TEDESCHI

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OR	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES DF	IF	OR	CAT	AA	TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
INFANTR. 1000's	6 I 2 ASSAULT 10 1	Assault Engineer 1211–1216	6	63-Uomini; 10-SMG; 9-MG; 12-Lanciafiamme; Mine AT; 10-Panzerfaust; Cariche HE.	I	●			●		NA		● 1/2	●	●			
TRANSP. 2000's	0 C 0 2 Tractor 8	Tractor 2501–2503	3	6-Trattori d'artiglieria tipo Sdkfz 7/11; 12-Uomini.							A	●		●				
ARMORED CARS 3000's	3 I 2 2 Moto 12	Motosidecar 3701–3706	6	10/12-Moto/Sidecar; 10/12-MG; 10/12-Uomini.	I	●		● na			NA			●				
	2 I 2 2 Kübel. 12	Kübelwagen 3801–3803	3	5-Auto Kübelwagen; 5-MG; 10-Uomini.	I	●		● na			NA			●				
ASSAULT GUNS 5000's	3 M 12 4 251/2 10	251/2 3101–3102	2	6-Veicoli Portamortai 251/2; 6-Mortai da 81mm; 4-MG; 60-Uomini.	M	●	●				A			●				●
	7 H 10 5 251/17 10	251/17 3301–3302	2	7-Veicoli AA Sdkfz 251/17; 7-Cannoni da 20mm; 5-MG; 65-Uomini.	H	●		●		●	A			●				
	28 H 10 5 251/17 10	251/17 3401–3404	4	7-Veicoli AA Sdkfz 251/17; 7-Cannoni da 20X4mm; 5-MG; 65-Uomini.	H	●		●		●	A			●				
TANKS 7000's	8 A 6 9 PzKwIIIM 8	PzKwIIIM 7311–7321	10	5-Carri PzKwIIIM; 5-Cannoni da 50 L/60mm; 10-MG; 25-Uomini.	A	●		●			A	● i		●		●		

THE UNIT FUNCTION TABLE
AMERICANI

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OR	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES DF	IF	OR	CAT	AA	TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
INFANTRY 1000's	4 I 2 / AB / 8 1	AIRBORNE 1603–1608	8	48-Uomini; 6-BAR; 5-MG; 10-SMG; 3-Bazooka.	I	●			●		NA		● 1/2	●	●			
INFANTRY 1000's	4 I 2 / RANGER / 6 1	RANGER 1701–1726	24	48-Uomini; 6-BAR; 5-MG; 10-SMG; 3-Bazooka.	I	●			●		NA		● 1/2	●	●			
TRANSP. 2000's	2 I 2 / 1 DUKW 4 / 2 16	DUKW 2501–2517	16	5-Autocarri anfibi DUKW. 5-MG; 10-Uomini.	I	●		● na			NA	●		●				
ARMORED CARS 3000's	2 I 2 / JEEP / 2 12	JEEP 3501–3522	20	6-Willy's Jeep; 6-MG; 18-Uomini.	I	●		● na			NA			●				
ARMORED CARS 3000's	3 M 12 / M4A1 / 4 10	M4A1 3601–3606	6	6-Veicoli Portamortai M4A1; 6-Mortai da 81mm; 6-MG; 40-Uomini.	M	●	●				A			●				●
ENGINE. 8000's	0 C 0 / PONTOON / 1 0	PONTOON 8301–8302	2	4-Pontoni galleggianti; 50-Uomini.							NA							
SHIPS 10000's	8 H 10 / LCT / 8 8	LCT 10411–10422	11	1-Mezzo da Sbarco LCT; 2 X 4-Cannoni da 40mm; 12-Uomini.	H	●				●	A	●		● x2				
SHIPS 10000's	20 (H) 16 / MONITOR / 8 6	MONITOR 10011–10013	3	1-Monitore LCG «L» MK3 2-Cannoni da 119mm; 2X2-20mm; 47-Uomini.	(H)	●	●				A			● x4				●
SHIPS 10000's	100 (H) 30 / ROCKET/LCT / 8 6	ROCKET/LCT 10311–10314	4	1-Mezzo da Sbarco LCT «R» 45-Razziere da 127mm; 50-Uomini.	(H)	●	●				A			● x4				
SHIPS 10000's	60 (H) 40 / DESTROYER / 24 15	DESTROYER 10111–10115	5	1-Cacciatorpediniere Classe Fletcher; 5-Cannoni da 127mm; 10X20mm; 295-Uomini.	(H)	●	●			●	A			● x4				●
SHIPS 10000's	120 (H) 60 / CRUISER / 36 15	CRUISER 10211–10213	3	1-Incrociatore Classe Northampton; 9-Cannoni da 203mm; 8-Cannoni da 127mm AA; 1200-Uomini; 2X4-20mm.	(H)	●	●			●	A			● x4				●

Una delle prime « jeep » americane entrate a Messina.

Archivio Rizzoli

NUOVE UNITÀ:
ITALIANI

2 I 2* 1511 6 1	2 I 2* 1512 6 1	2 I 2* 1513 6 1	2 I 2* 1514 6 1	2 I 2* 1515 6 1	2 I 2* 1516 6 1	2 I 2* 1517 6 1	2 I 2* 1518 6 1	2 I 2* 1519 6 1	2 I 2* 1521 6 1	2 I 2* 1522 6 1	2 I 2* 1523 6 1
2 I 2* 1524 6 1	2 I 2* 1525 6 1	2 I 2* 1526 6 1	2 I 2* 1527 6 1	2 I 2* 1528 6 1	2 I 2* 1529 6 1	2 I 2* 1531 6 1	2 I 2* 1532 6 1	2 I 2* 1533 6 1	2 I 2* 1534 6 1	2 I 2* 1535 6 1	2 I 2* 1536 6 1
2 I 2* 1537 6 1	2 I 2* 1538 6 1	2 I 2* 1539 6 1	2 I 2* 1541 6 1	2 I 2* 1542 6 1	2 I 2* 1543 6 1	2 I 2* 1544 6 1	2 I 2* 1545 6 1	2 I 2* 1546 6 1	2 I 2* 1547 6 1	2 I 2* 1548 6 1	2 I 2* 1549 6 1
2 I 2* 1551 6 1	2 I 2* 1552 6 1	2 I 2* 1553 6 1	2 I 2* 1554 6 1	2 I 2* 1555 6 1	2 I 2* 1556 6 1	2 I 2* 1557 6 1	2 I 2* 1558 6 1	2 I 2* 1559 6 1	2 I 2* 1561 6 1	2 I 2* 1562 6 1	2 I 2* 1563 6 1
2 I 2* 1564 6 1	2 I 2* 1565 6 1	2 I 2* 1566 6 1	2 I 2* 1567 6 1	2 I 2* 1568 6 1	2 I 2* 1569 6 1	2 I 2* 157 6 1	2 I 2* 1571 6 1	2 I 2* 1572 6 1	2 I 2* 1573 6 1	2 I 2* 1574 6 1	2 I 2* 1575 6 1
2 I 2* 1576 6 1	2 I 2* 1577 6 1	2 I 2* 1578 6 1	2 I 2* 1579 6 1	2 I 2* 1581 6 1	2 I 2* 1582 6 1	2 I 2* 1583 6 1	2 I 2* 1584 6 1	2 I 2* 1585 6 1	2 I 2* 1586 6 1	3 I 2* MG 4 1611 1	3 I 2* MG 4 1612 1
3 I 2* MG 4 1613 1	3 I 2* MG 4 1614 1	3 I 2* MG 4 1615 1	3 I 2* MG 4 1616 1	3 I 2* MG 4 1617 1	3 I 2* MG 4 1618 1	3 I 2* MG 4 1619 1	3 I 2* MG 4 1621 1	3 I 2* MG 4 1622 1	3 I 2* MG 4 1623 1	3 I 2* MG 4 1624 1	3 I 2* MG 4 1625 1
5 A 4 47 mm 3 0211 0	5 A 4 47 mm 3 0212 0	5 A 4 47 mm 3 0213 0	5 A 4 47 mm 3 0214 0	5 A 4 47 mm 3 0215 0	5 A 4 47 mm 3 0216 0	5 A 4 47 mm 3 0217 0	5 A 4 47 mm 3 0218 0	5 A 4 47 mm 3 0219 0	5 A 4 47 mm 3 0221 0	5 A 4 47 mm 3 0222 0	5 A 4 47 mm 3 0223 0
40(H)30 100 mm 2 0421 0	40(H)30 100 mm 2 0422 0	40(H)30 100 mm 2 0423 0	40(H)30 100 mm 2 0424 0	40(H)30 100 mm 2 0425 0	40(H)30 100 mm 2 0426 0	20(H)28 75 mm 2 0411 0	20(H)28 75 mm 2 0412 0	20(H)28 75 mm 2 0413 0	60(H)34 149 mm 2 0431 0	60(H)34 149 mm 2 0432 0	60(H)34 149 mm 2 0433 0
3 M 12 81 mm 3 0511 1	3 M 12 81 mm 3 0512 1	3 M 12 81 mm 3 0513 1	3 M 12 81 mm 3 0514 1	3 M 12 81 mm 3 0515 1	3 M 12 81 mm 3 0516 1	3 M 12 81 mm 3 0517 1	3 M 12 81 mm 3 0518 1	4 H 6 20 mm 1 0311 0	4 H 6 20 mm 1 0312 0	4 H 6 20 mm 1 0313 0	4 H 6 20 mm 1 0314 0
4 A 2 R 35 7 7101 4	4 A 2 R 35 7 7102 4	4 A 2 R 35 7 7103 4	4 A 2 R 35 7 7104 4	4 A 2 R 35 7 7105 4	4 A 2 R 35 7 7106 4	0 C 0 1 Wagon 2101 3	0 C 0 1 Wagon 2102 3	0 C 0 1 Wagon 2103 3	0 C 0 1 Wagon 2104 3	0 C 0 1 Wagon 2105 3	0 C 0 1 Wagon 2106 3
0 C 0 1 Truck 2201 12	0 C 0 1 Truck 2202 12	0 C 0 1 Truck 2203 12	0 C 0 1 Truck 2204 12	0 C 0 1 Truck 2205 12	0 C 0 1 Truck 2206 12	0 C 0 1 Truck 2207 12	0 C 0 1 Truck 2208 12	0 C 0 1 Truck 2209 12	0 C 0 1 Truck 2211 12	0 C 0 1 Truck 2212 12	0 C 0 1 Truck 2213 12
0 C 0 1 Truck 2214 12	0 C 0 1 Truck 2215 12	0 C 0 1 Truck 2216 12	0 C 0 1 Truck 2217 12	0 C 0 1 Truck 2218 12	0 C 0 1 Truck 2219 12	0 C 0 1 Truck 2221 12	0 C 0 1 Truck 2222 12	0 C 0 1 Truck 2223 12	0 C 0 1 Truck 2224 12	0 C 0 1 Truck 2225 12	0 C 0 1 Truck 2226 12
0 C 0 1 Truck 2227 12	0 C 0 1 Truck 2228 12	0 C 0 1 Truck 2229 12	0 C 0 1 Truck 2231 12	0 C 0 1 Truck 2232 12	0 C 0 1 Truck 2233 12	0 C 0 1 Truck 2234 12	0 C 0 1 Truck 2235 12	0 C 0 1 Truck 2236 12	0 C 0 1 Truck 2237 12	0 C 0 1 Truck 2238 12	0 C 0 1 Truck 2239 12
0 C 0 1 Truck 2241 12	0 C 0 1 Truck 2242 12	0 C 0 1 Truck 2243 12	0 C 0 1 Truck 2244 12	0 C 0 1 Truck 2245 12	0 C 0 1 Truck 2246 12	0 C 0 1 Truck 2247 12	0 C 0 1 Truck 2248 12	0 C 0 1 Truck 2249 12	0 C 0 1 Truck 2251 12	0 C 0 1 Truck 2252 12	0 C 0 1 Truck 2253 12
0 C 0 1 Truck 2254 12	0 C 0 1 Truck 2255 12	0 C 0 1 Truck 2256 12	0 C 0 1 Truck 2257 12	0 C 0 1 Truck 2258 12	0 C 0 1 Truck 2259 12	0 C 0 1 Truck 2261 12	0 C 0 1 Truck 2262 12	0 C 0 1 Truck 2263 12	0 C 0 1 Truck 2264 12	0 C 0 1 Truck 2265 12	0 C 0 1 Truck 2266 12

ITALIANI (CONTINUA)

0 C 0	0 C 0	0 C 0	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	6 A 4	6 A 4	6 A 4	6 A 4
1 Truck 2267 12	1 Truck 2268 12	1 Truck 2269 12	2 Moto 3501 12	2 Moto 3502 12	2 Moto 3503 12	2 Moto 3504 12	2 Moto 3505 12	5 47/32mm SPA 6101 8	5 47/32mm SPA 6102 8	5 47/32mm SPA 6103 8	5 47/32mm SPA 6104 8
0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0	0 C 0
2 Tractor 2401 8	2 Tractor 2402 8	2 Tractor 2403 8	2 Tractor 2404 8	2 Tractor 2405 8	2 Tractor 2406 8	2 Tractor 2407 8	2 Tractor 2408 8	2 Tractor 2409 8	2 Tractor 2411 8	2 Tractor 2412 8	
0 C 0	–	–	–	–	–						
2 Tractor 2413 8	F B SM 79 9101	F B SM 79 9102	F B SM 79 9103	F B SM 79 9104	F B SM 79 9105						

TEDESCHI

6 I 2	6 I 2	6 I 2	6 I 2	6 I 2	6 I 2	3 M 12	3 M 12	7 H 10	7 H 10	28 H 10	28 H 10
ASSAULT 10 1211 1	ASSAULT 10 1212 1	ASSAULT 10 1213 1	ASSAULT 10 1214 1	ASSAULT 10 1215 1	ASSAULT 10 1216 1	4 251/2 3101 10	4 251/2 3102 10	5 251/17 3301 10	5 251/17 3302 10	5 251/17 3401 10	5 251/17 3402 10
28 H 10	28 H 10	0 C 0	0 C 0	0 C 0	2 I 2	2 I 2	2 I 2	3 I 2	3 I 2	3 I 2	3 I 2
5 251/17 3403 10	5 251/17 3404 10	2 Tractor 2501 8	2 Tractor 2502 8	2 Tractor 2503 8	2 Kübel. 3801 12	2 Kübel. 3802 12	2 Kübel. 3803 12	2 Moto 3701 12	2 Moto 3702 12	2 Moto 3703 12	2 Moto 3704 12
3 I 2	3 I 2	8 A 6	8 A 6	8 A 6	8 A 6	8 A 6	8 A 6	8 A 6	8 A 6	8 A 6	
2 Moto 3705 12	2 Moto 3706 12	9 PzKwIIIM 7311 8	9 PzKwIIIM 7312 8	9 PzKwIIIM 7313 8	9 PzKwIIIM 7314 8	9 PzKwIIIM 7315 8	9 PzKwIIIM 7316 8	9 PzKwIIIM 7317 8	9 PzKwIIIM 7318 8	9 PzKwIIIM 7319 8	
8 A 6											
9 PzKwIIIM 7321 8											

ATTENZIONE!!!

Chiunque fosse interessato ad avere la mappa dello scenario fotocopiata a colori pronta per il montaggio sui supporti rigidi "Avalon Hill" può farne richiesta inviando £.7.000 mediante il Conto Corrente Postale della rivista.

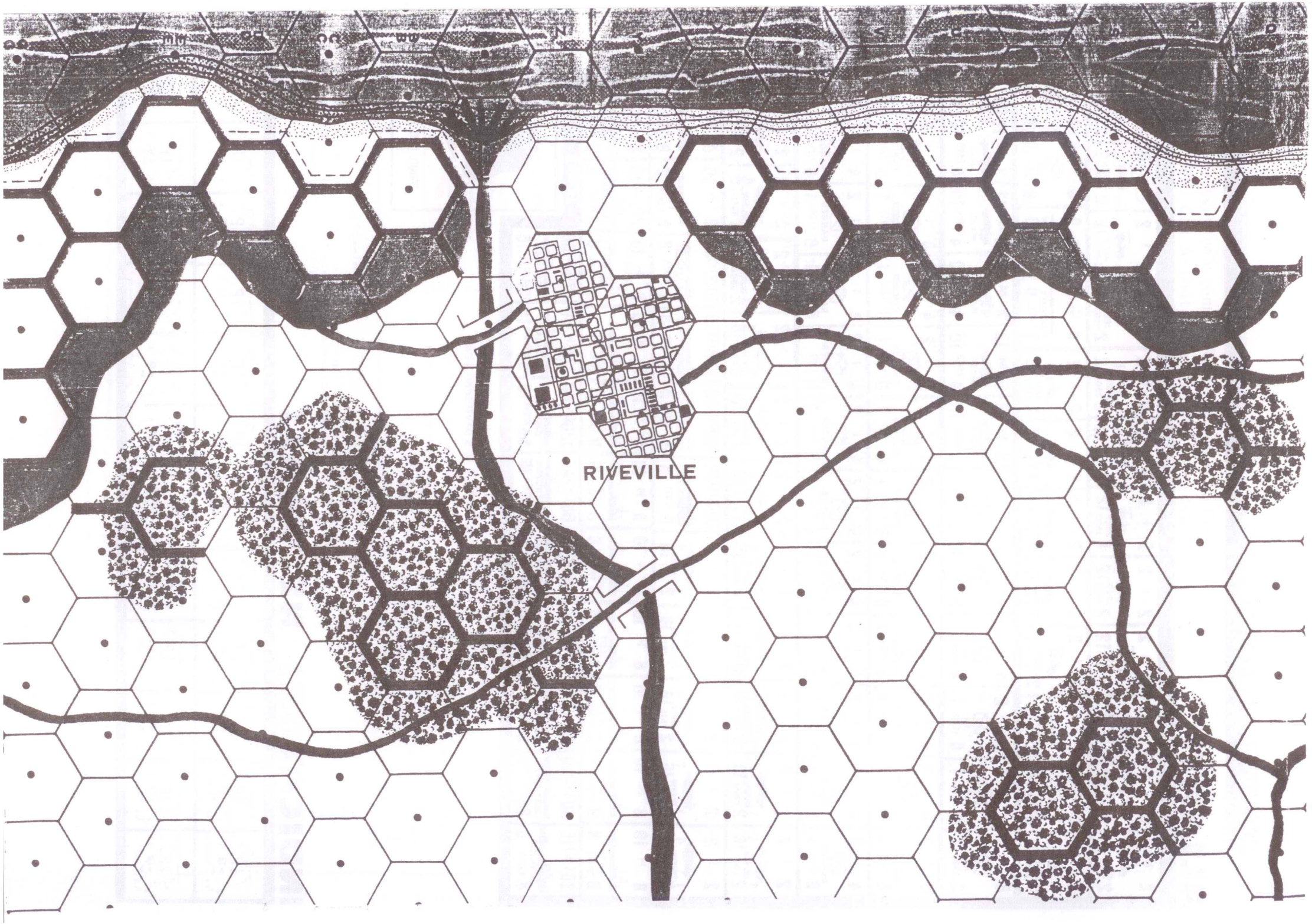
ALLEATI

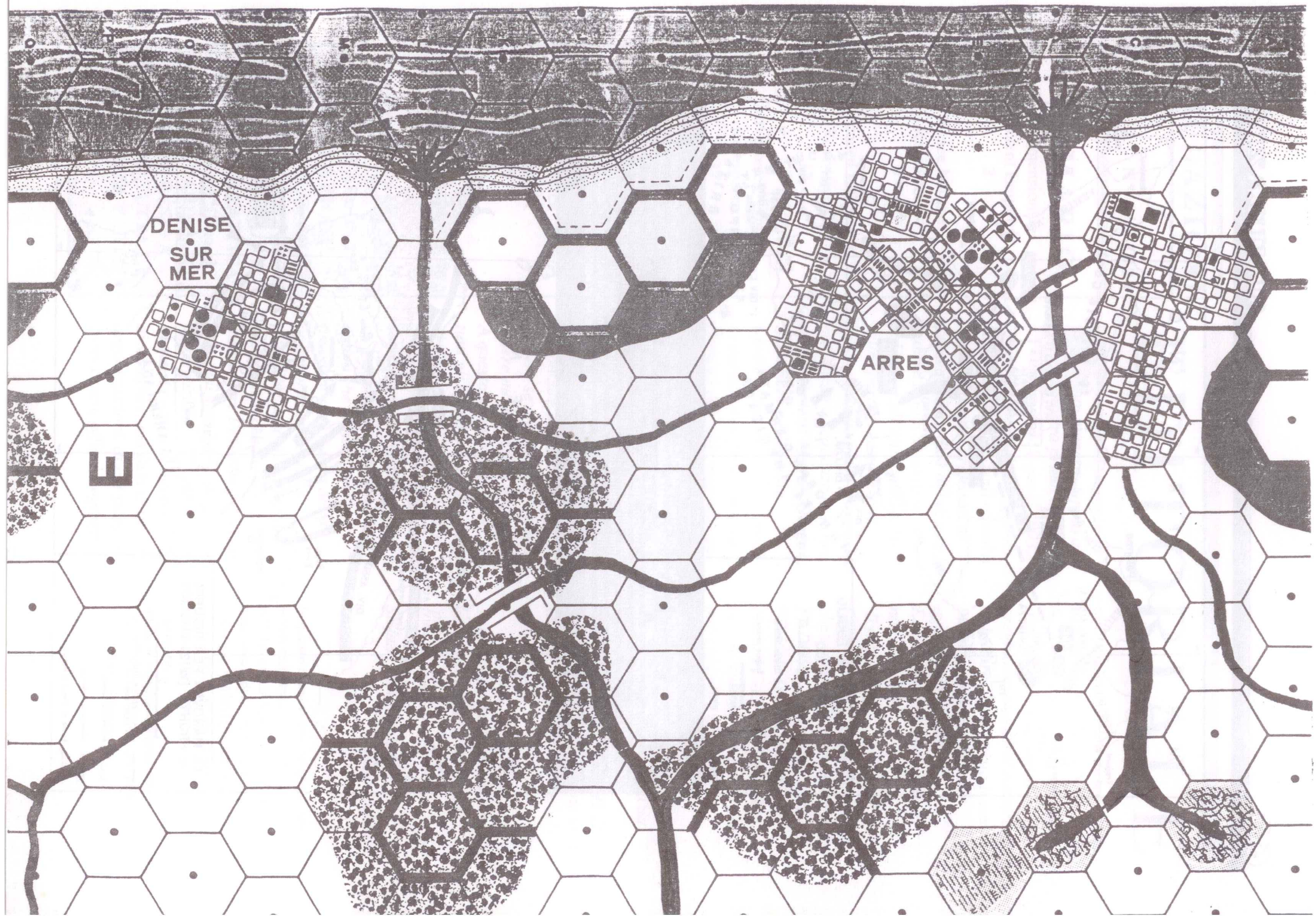
2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2
2 JEEP 3501 12	2 JEEP 3502 12	2 JEEP 3503 12	2 JEEP 3504 12	2 JEEP 3505 12	2 JEEP 3506 12	2 JEEP 3507 12	2 JEEP 3508 12	2 JEEP 3509 12	2 JEEP 3511 12	2 JEEP 3512 12	2 JEEP 3513 12
2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	0 C 0	0 C 0	4 I 2	4 I 2
2 JEEP 3514 12	2 JEEP 3515 12	2 JEEP 3516 12	2 JEEP 3517 12	2 JEEP 3518 12	2 JEEP 3519 12	2 JEEP 3521 12	2 JEEP 3522 12	PONTOON 1 8301 0	PONTOON 1 8302 0	AB 8 1601 1	AB 8 1602 1
4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	3 M 12	3 M 12	3 M 12	3 M 12	3 M 12	3 M 12
AB 8 1603 1	AB 8 1604 1	AB 8 1605 1	AB 8 1606 1	AB 8 1607 1	AB 8 1608 1	M4A1 4 3601 10	M4A1 4 3602 10	M4A1 4 3603 10	M4A1 4 3604 10	M4A1 4 3605 10	M4A1 4 3606 10
4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2
RANGER 6 1701 1	RANGER 6 1702 1	RANGER 6 1703 1	RANGER 6 1704 1	RANGER 6 1705 1	RANGER 6 1706 1	RANGER 6 1707 1	RANGER 6 1708 1	RANGER 6 1709 1	RANGER 6 1711 1	RANGER 6 1712 1	RANGER 6 1713 1
4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2	4 I 2
RANGER 6 1714 1	RANGER 6 1715 1	RANGER 6 1716 1	RANGER 6 1717 1	RANGER 6 1718 1	RANGER 6 1719 1	RANGER 6 1721 1	RANGER 6 1722 1	RANGER 6 1723 1	RANGER 6 1724 1	RANGER 6 1725 1	RANGER 6 1726 1
2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	
1 DUKW 4 2 2501 16	1 DUKW 4 2 2502 16	1 DUKW 4 2 2503 16	1 DUKW 4 2 2504 16	1 DUKW 4 2 2505 16	1 DUKW 4 2 2506 16	1 DUKW 4 2 2507 16	1 DUKW 4 2 2508 16	1 DUKW 4 2 2509 16	1 DUKW 4 2 2511 16	1 DUKW 4 2 2512 16	
2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	2 I 2	100(H)30	100(H)30	100(H)30	100(H)30	8 H 10	8 H 10	
1 DUKW 4 2 2513 16	1 DUKW 4 2 2514 16	1 DUKW 4 2 2515 16	1 DUKW 4 2 2516 16	1 DUKW 4 2 2517 16	ROCKET/LCT 8 10311 6	ROCKET/LCT 8 10312 6	ROCKET/LCT 8 10313 6	ROCKET/LCT 8 10314 6	LCT 8 10411 8	LCT 8 10412 8	
8 H 10	8 H 10	8 H 10	8 H 10	8 H 10	8 H 10	8 H 10	8 H 10	8 H 10	20(H)16	20(H)16	
LCT 8 10413 8	LCT 8 10414 8	LCT 8 10415 8	LCT 8 10416 8	LCT 8 10417 8	LCT 8 10418 8	LCT 8 10419 8	LCT 8 10421 8	LCT 8 10422 8	MONITOR 8 10011 6	MONITOR 8 10012 6	
20(H)16	60(H)40	60(H)40	60(H)40	60(H)40	60(H)40	120(H)60	120(H)60	120(H)60			
MONITOR 8 10013 6	DESTROYER 24 10111 15	DESTROYER 24 10112 15	DESTROYER 24 10113 15	DESTROYER 24 10114 15	DESTROYER 24 10115 15	CRUISER 36 10211 15	CRUISER 36 10212 15	CRUISER 36 10213 15			

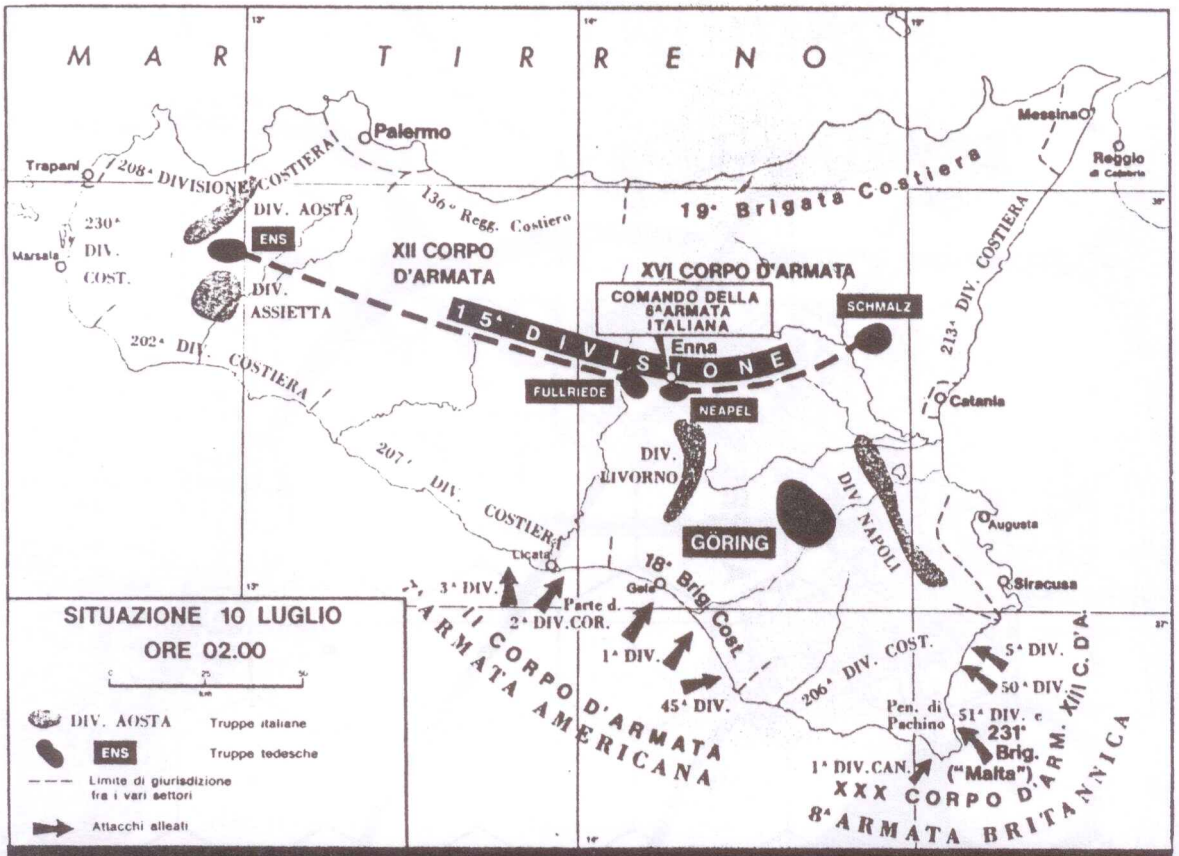
magg. gen. Patton

INDICATORI NEUTRALI

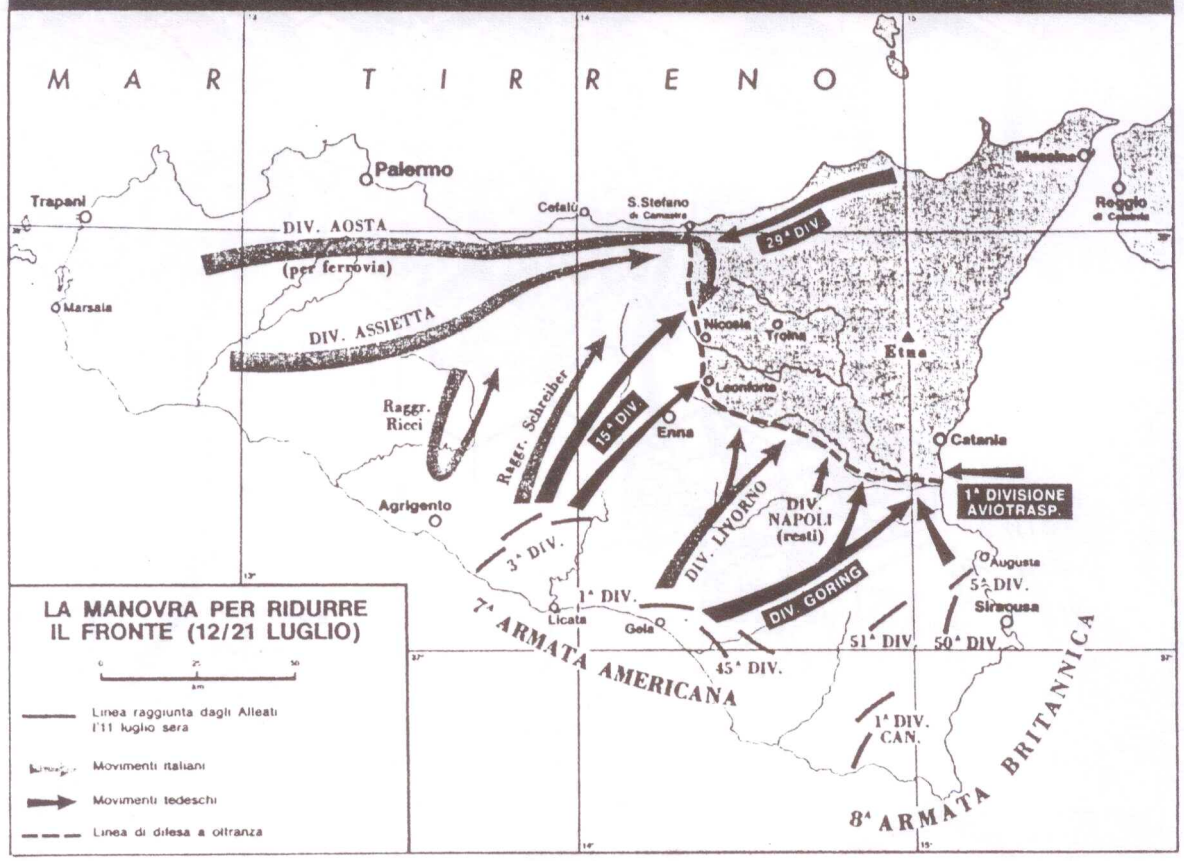
I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.
I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.	I.P.


RIVEVILLE


DENISE
SUR
MER
ARRES
E



Lo schieramento delle forze dell'Asse in previsione dello sbarco alleato in Sicilia (sopra). Su tutta l'estensione delle coste della Sicilia, lunghe 1.100 km, vennero schierate sei divisioni e due brigate costiere, ma, come previsto dal comando italiano, esse, per la loro esiguità a paragone delle forze alleate e per la mancanza di appoggio aereo, poterono ostacolare lo sbarco, ma non impedirlo. Inoltre le divisioni preposte alla difesa mobile erano equipaggiate inadeguatamente per affrontare i massicci attacchi corazzati alleati e diluite su un fronte troppo esteso. Per questo, dopo il fallimento della controffensiva costiera dell'Asse, il generale Guzzoni ordinò alle forze italo-tedesche di effettuare una manovra di ripiegamento in direzione nord-est (sotto) e di attestarsi su una linea difensiva, dalla costa settentrionale a quella orientale, per sbarrare la strada di Catania all'8ª armata.



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

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

Centro Sportivo Culturale
MARGHERA-CATENE
Loriano RAMPAZZO
Via Valleselle 19/d
30175 Marghera (VE)
Tel. 041/932074

CIRCLE OF CHAOS

SIMULATION AND ROLE PLAYING GAMES

"CIRCLE OF CHAOS"

c/o ARCA ENEL
Via Cimarosa 9/3
17100 Savona
Tel. 019/853776

COORTE TIBERINA COHORS TIBERINA

Stefano Marcopoli
Via Carducci2 - 00043 Ciampino (Roma)
Sede legale:
c/o Coorte Tiberina Snc
Via Conteverde, 43/a - 00185 Roma

TorneoMaster

Associazione Nazionale
Giochi di Simulazione
Bruno Cafaro
Via Pomezia 44 - 00183 Roma
Tel. 06/7097996

ASTUTIA ET INGENIUM

WARRIORS
SCLEDUM CLUB

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