

## SIMULAZIONI

ANNO 1 - N° 5/6 1993

### SOMMARIO

- Tridimensionale  
"Ancient Empires"  
2
- "Space Marine"  
Recensione  
9
- "Advanced Heroquest"  
Recensione  
12
- "Adventurer 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 RI-  
DOTTA DI £6.750 A  
MOSSA PER TUTTA LA  
DURATA DELLA PARTITA

# EDITORIALE

**C**ari 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, affinché 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

**C**ontinua 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'*Emperor'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:

## ANCIENT EMPIRES

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  
 Fortify - Fortificare  
 Garrison - Guarnigione  
 Withdraw - Ritirarsi  
 Pursuit - Inseguire

