

# AVALON HILL RISPONDE

Per informazioni rivolgersi a Selegiochi via Fumagalli 6 Milano

Cari Amici, questa volta vi sottopongo alcune varianti per uno dei giochi che "va per la maggiore": *War and peace*. Desidererei avere comunque un vostro parere su questa iniziativa, che verrà ripetuta soltanto se incontrerà il vostro favore.

## WAR AND PEACE (varianti e modifiche)

### 1.0. Modifica delle regole navali

Tutti i possessori di questo gioco che hanno potuto vedere le due edizioni del regolamento avranno certamente notato che sono stati fatti alcuni cambiamenti alle regole navali del "gioco campagna"; queste modifiche hanno suscitato fra i giocatori americani una serie di proteste, soprattutto perché hanno influito sulla giocabilità e sulla anti-storicità della simulazione. Così sulla rivista *General* (Vol 19.5) è apparso un articolo di chiarimenti e regole opzionali che fornirà la base per la futura 3ª edizione e che qui di seguito è riportato integralmente.

#### 1.1. Eliminare le seguenti regole della 2ª edizione (modifica)

— F.2.i. - (Le flotte avranno dunque libertà completa di movimento).

— F.3.d. - (Ogni "trasporto" può caricare, come nelle regole originali, 2 Fanterie oppure 1 Cavalleria oppure 5 Punti produzione / rifornimento).

— F.4.c. - (Una flotta è da considerare un "raggruppamento di navi" e non una "singola" nave; il lancio del dado può essere fatto quindi nave per nave oppure una sola volta per l'intera flotta. Naturalmente solo le navi "singole" o le flotte che ottengono "I" possono attaccare).

#### 1.2. Sequenza di un combattimento navale

1.2.1. - Se una flotta del giocatore attivo muove in una zona di mare ed è intercettata, il combattimento viene eseguito subito, prima di ogni altro combattimento o movimento. Se vince il giocatore attivo la sua flotta può: (a) continuare il movimento; oppure (b) inseguire la flotta sconfitta fino al porto, bloccandolo (se ha un numero di unità sufficiente); oppure (c) restare dove si trova, a suo piacimento.

1.2.2. - Se una flotta è bloccata in un porto, il giocatore può tentare di liberarla e può mandare in suo aiuto un'altra flotta dall'esterno. I due attacchi devono essere fatti però uno alla volta. La flotta esterna e quella bloccata non possono perciò attaccare insieme la flotta che blocca, a meno che quest'ultima non autorizzi l'operazione. Nel primo caso la flotta che blocca può scegliere quale delle due flotte nemiche attaccare per prima; se vince il primo scontro può poi combattere anche contro l'altra flotta; se invece è sconfitta si ritirerà secondo le regole normali.

Nel secondo caso il combattimento contemporaneo (autorizzato) fra le due flotte nemiche e quella che bloccava si considera avvenire in mare aperto; lo sconfitto dunque potrà liberamente decidere il posto di ritirata (senza essere costretto, per esempio, a dover fare rientrare la flotta nel porto "bloccato" da cui era uscita).

#### 1.3. Nelson (chiarimento)

Nelson aggiunge il suo valore di combattimento e di inseguimento all'intero raggruppamento di unità navali (cioè alla flotta) con cui si trova. Nelson getta il dado come tutti gli altri leaders per vedere se viene colpito, a meno che l'intera sua flotta non sia affondata (nel qual caso si considera morto) o catturata (nel qual caso si considera prigioniero).

### 2.0. Regole opzionali

Fortemente raccomandate dallo stesso progettista del gioco.

#### 2.1. Tavola dei risultati del combattimento

Notare che differisce dalla solita tabella per gli scontri terrestri:

ODDS	—	—1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1 to 1	+	2LS	LC	LS	LR	LR	SR	SR	SS	SC	2SS
3 to 2	+	2LC	LS	LR	LR	SR	SR	SS	SS	SC	2SC
2 to 1	+	LS	LR	LR	SR	SR	SS	SS	SC	SC	2SC

L = formazione maggiore  
R = ritirata  
C = 1 nave è catturata  
2C = 2 navi catturate  
S = Formazione minore  
S = 1 nave è affondata  
2S = 2 navi affondate

#### 2.2. Danni subiti in battaglia

Ogni flotta da combattimento forzata a ritirarsi da un avverso risultato in battaglia si considera danneggiata. Essa dovrà perciò essere riparata contemporaneamente due o più unità. Questa attività è extra le regolari operazioni sulle navi del capitolo X.1.6.

Eccezione: le flotte inglesi possono essere riparate in mare o mentre effettuano un blocco navale; così facendo però il loro livello "morale" viene ridotto di uno ai fini del combattimento (e solo per esso).

#### 2.3. Cattura di unità navali

Le unità navali catturate non vengono più messe nella pow, ma possono essere usate in due modi:

(a) vengono distrutte e quindi rimesse nella Force-pool dell'avversario.

(b) vengono "rimorchiate" in un porto amico, riparate ed incorporate nella propria marina da guerra.

Esaminiamo più in dettaglio il caso (b):

- L'unità navale catturata viene messa sotto una nave del vincitore e viene rimorchiata (cioè le due unità vengono mosse insieme) - I "trasporti" non possono rimorchiare - Le unità catturate non possono restare in mare per 3 turni consecutivi né possono entrare in esagoni costieri senza porti (in entrambi i casi sarebbero infatti eliminate) - Una flotta può rimorchiare al massimo un'unità catturata per volta - Si considerano "porti amici" solo i porti che appartengono alla nazione che ha catturato la nave (compresi quelli conquistati) - Giunta in un porto amico la nave può essere riparata; per farlo occorrerà pagare 3 PP e tenerla ferma per 3 turni completi (escluso quello di arrivo); se la nave catturata è un "trasporto" basteranno solo 1PP ed 1 turno.

Si può riparare una sola nave catturata per volta (finita una si potrà passare alla successiva e così via) - Appena riparata la nave catturata diventa a tutti gli effetti di proprietà del giocatore che l'ha presa; non c'è limite al numero di navi catturate che un giocatore può tenere - Il primitivo possessore può naturalmente riprendersi la nave in seguito (catturandola a sua volta e riparandola come si è visto sopra).

Le flotte che stanno rimorchiando una nave catturata e sono sorprese da un attacco hanno il fattore "morale" ridotto di uno (solo per il combattimento); se invece "lasciano libera" la nave rimorchiata combattono normalmente; in tal caso però il giocatore attaccante può continuare l'attacco o ... riprendersi la sua nave; se l'attacco continua, tutte le "prede" resteranno alla fine di proprietà del vincitore. Le navi catturate non possono essere vendute né scambiate né prestate ad altri giocatori.

E così anche questa volta siamo giunti al termine dello spazio a mia disposizione; ora naturalmente mi attendo qualche commento in merito a questa iniziativa e, in caso positivo, l'elenco dei giochi per i quali vorreste vedere pubblicate varianti, modifiche ed eventuali aggiornamenti: a tale fine vi propongo di segnalarmi 5 titoli di giochi Avalon Hill assegnando ad essi un valore progressivo da 1 a 5: al primo titolo assegnerò 10 punti di preferenza; al 2° 7 punti, al 3° 5 punti; al 4° 3 punti ed al 5° 1 punto. Avrò così al termine non solo l'elenco dei giochi più richiesti, ma anche il "peso" da voi assegnato ad essi. Passo e chiudo con un ciao a tutti.