

WAR



# wargames

Le migliori simulazioni tattiche  
e strategiche:  
i giochi originali della AVALON HILL  
con accurata traduzione in italiano

# wargames

## Wargames

Tactics II - War at Sea - Origins of WW II - Afrika Korps - Battle of the Bulge - Midway - Waterloo - D-Day - Blitzkrieg - Caesar's Legions - Wooden Ships and Iron Men - Stalingrad - Richthofen's War - Russian Campaign - Jutland - Alexander the Great - Panzerblitz - Starship Troopers - Luftwaffe - Panzer Leader - Anzio - Tobruk - France 40 - Victory in the Pacific - Diplomacy - Squad Leader - Assault on Crete - Submarine - Caesar Alesia - Gettysburg - Cross of Iron - Crescendo of Doom - Arab - Israeli Wars - Napoleon - Third Reich - War and Peace - Bismark - Dune - Fortress Europa - Air Force - Dauntless - Flat Top - Alpha Omega - Machiavelli - Fury in the West - Samurai - Trireme - Amor Supremacy - Circus Maximum.

## Giochi di argomento vario

Executive Decision - Stocks and Bonds - Ufo - Oh-Wah-Ree - Image - Win, Place & Show - Speed Circuit - Rail Baron - Contigo - The Collector - Foreign Exchange - Regatta - Basketball Strategy - Business Strategy - Wizard's Quest - Magic Realm - Title Bout - Intem - Source of the Nile - Hexagony - Tripples - Venture - Foil.

in vendita nei migliori negozi specializzati

Catalogo con la presentazione completa di ciascun gioco verrà spedito gratis su richiesta  
AVALON HILL ITALIANA c/o Dr. Alfredo Gentili via Mazzini 112 - 56100 Pisa

# S O M M A R I O



WAR-Pubblicazione non-periodica del Club 3M (modellisti militari modenesi)  
dedicata ai giochi di simulazione diplomatico-militari.

|   |    |
|---|----|
| Editoriale .....                              | 3  |
| Great medieval battles .....                  | 4  |
| Masters .....                                 | 8  |
| Napoleon at Austerlitz .....                  | 10 |
| Rubriche .....                                | 14 |
| Wargames e computers .....                    | 18 |
| Outreach .....                                | 20 |
| Special correspondent: Massimo Galluzzi ..... | 23 |
| War and peace: Wagram .....                   | 25 |

In redazione: Pietro Cremona, Eros Rilievo, Guido Tremazzi.  
Hanno collaborato a questo numero: Fabrizio Cernaz, Enrico Manfredi, Roberto  
Flaibani, Massimo Galluzzi, Claudio Nardi.  
Realizzazione grafica del signor Ghiddi Roberto.  
Disegno di copertina di Mr. Cadelo.



★ Stampato in Modena nel mese di Ottobre 1982 da COOPTIP ★



# THE WARGAMER

L'UNICA RIVISTA ATTUALMENTE IN COMMERCIO CHE IN OGNI NUMERO CONTIENE UN GIOCO DI SIMULAZIONE COMPLETO PROGETTATO DAI PIU' QUALIFICATI ESPERTI AMERICANI.

IN OGNI NUMERO RECENSIONI BREVI ED ESAMI APPROFONDITI DELLE NOVITA' PIU' INTERESSANTI APPARSE NEGLI STATI UNITI ED IN GRAN BRETAGNA.

The Wargamer è in vendita presso i negozi specializzati di tutta Italia o direttamente presso l'importatore al prezzo di L.12000 la copia.

Abbonamento annuale (6 numeri) L.60000 pagabile mediante vaglia postale o assegno non trasferibile inviato all'importatore.



Guido Pace

Importatore esclusivo per l'Italia  
PEOPLE'S WAR GAMES  
WORLD WIDE WARGAMER

Via C. COLOMBO 31 10129 TORINO  
TEL. 011 501558

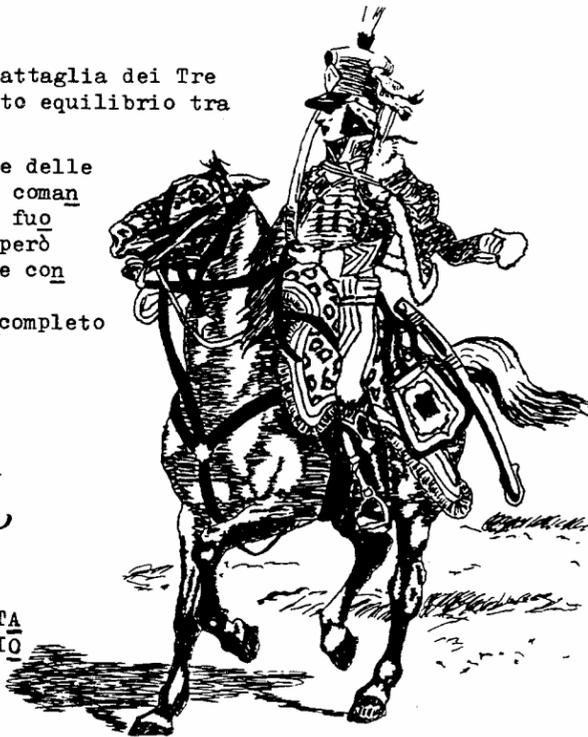
Una simulazione della celebre "Battaglia dei Tre Imperatori" che mantiene il giusto equilibrio tra giocabilità e realismo storico.

Le regole tengono conto di morale delle unità e delle armate, capacità di comando, marce forzate, combattimento a fuoco ed in mischia, ecc., riuscendo però a fornire un gioco che può essere concluso nel corso di una serata.

Il gioco viene fornito in busta, completo di traduzione italiana a L.18000

## NAPOLÉON at AUSTERLITZ

A RICHIESTA VIENE INVIATO GRATUITAMENTE IL CATALOGO COMPLETO DEI GIOCHI DISPONIBILI



---

# Editoriale

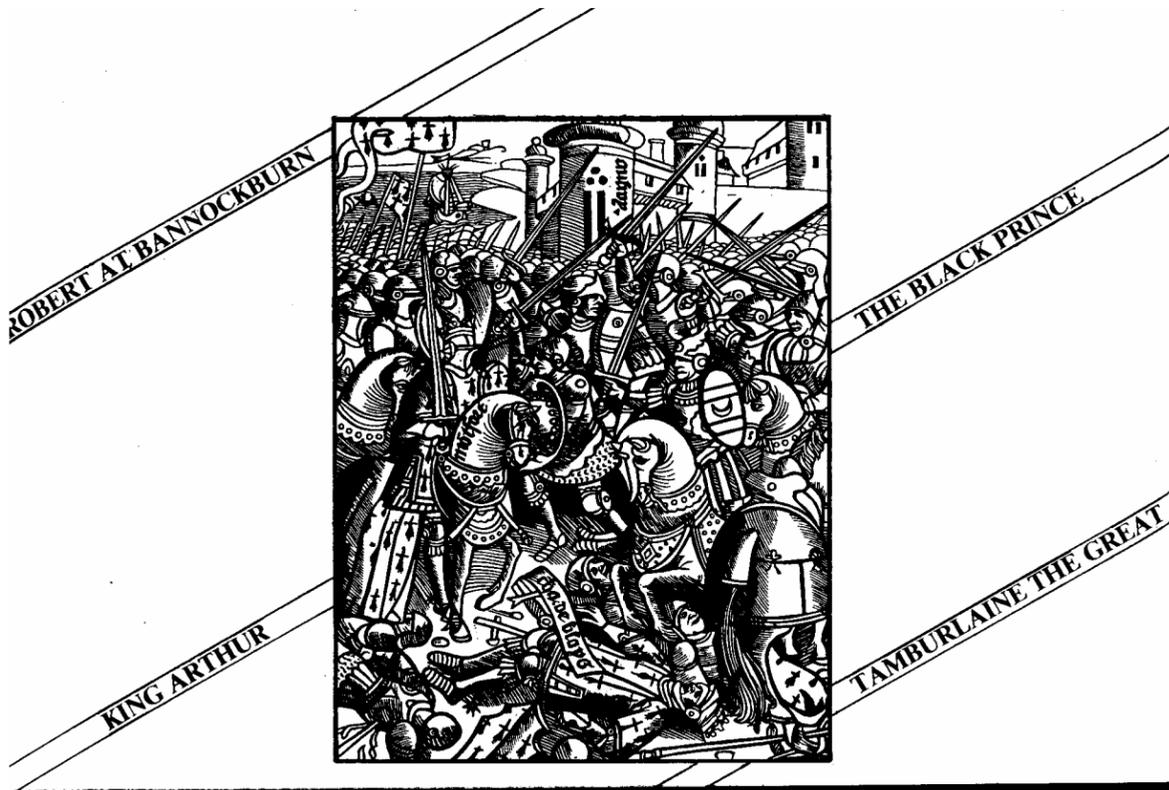
---

Cari Amici,

visto che Guido rifiuta categoricamente di compilare queste righe introduttive (era il suo "turno", ma ultimamente mi sembra che pensi più alla fidanzata che a WAR) tocca di nuovo a me il ... grato compito ; ma vengono lette queste righe?

Vi avevo dunque lasciati con il n°3 piangendo miseria e scongiurandovi di non abbandonarci ; da allora anche Roberto sul n°4 si era gettato ai vostri piedi singhiozzando (per la cronaca la mamma non l'ho ancora venduta ... ma sto vagliando le offerte) mentre Eros (subentrato ai vecchi ... padri fondatori che ci hanno lasciato) era stato molto più ottimista. Da allora abbiamo però avuto modo di verificare alcune cose : gli "abbonati" sono infatti rimasti pressoché costanti, con un piccolo aumento di qualche unità, mentre sono cresciuti notevolmente coloro che acquistano la rivista direttamente nei negozi specializzati; perché ? forse perché molti di voi non "desiderano" far parte del Club 3M (anche se questo serve solo come pretesto per poter continuare a stampare in questo modo), ma soprattutto perché forse noi abbiamo avuto ... poco riguardo per i nostri "abbonati". Non vorrei essere però frainteso !?! Il fatto è che noi abbiamo sempre considerato i nostri "abbonati" come degli amici e "soci" in una impresa abbastanza ardua ; noi ci abbiamo messo il lavoro manuale ed il necessario supporto tecnico-grafico e loro ci hanno sostenuto con il loro "obolo" e la loro collaborazione. Il tutto per poter mantenere aperto l'unico canale specializzato in materia di wargames ... prodotto in Italia ; e Vorrei anche aggiungere senza falsa modestia che WAR si sta portando al livello delle sue più famose sorelle ; ormai il vero nostro handicap è dato dalla qualità della stampa ... ma quando raggiungeremo le 2000 copie per numero vedrete che non resteremo certo indietro !!! (Illusione... dolce chimera sei tuuuu ...). Ad ogni modo stiamo mettendo a punto una serie di iniziative tese ad "invogliare" un maggior numero di appassionati ad abbonarsi a WAR ; questo ci permetterebbe una migliore programmazione del nostro lavoro, prezzi inferiori per la stampa (attualmente ci tocca farci fare ogni volta un nuovo preventivo perché non sappiamo mai se riusciremo a raggranellare la somma necessaria per pagare il tipografo e ... nessuno di noi vuole più rimetterci !!) , risparmi notevoli sulle spese postali (con la formula dell'abbonamento postale, per la quale però occorre un minimo di copie per ogni numero), ecc. Fortunatamente è divenuto costante e sostanzioso (si parla sempre di ... cifre al nostro umile livello) l'appoggio degli inserzionisti, senza i quali, sia ben chiaro, questo numero non sarebbe stato probabilmente ancora pubblicato ; grazie a loro ed alle copie che molti negozi specializzati continuano a richiedere possiamo finalmente dire che anche per quest'anno riusciremo a mantenere il nostro impegno ; speriamo anche di poter fare una ... piccola sorpresa agli abbonati già con il prossimo numero . E con questo augurio vi saluto e, sperando che abbiate già ripreso tutti le vostre attività ... "wargamistiche", vi lascio alla lettura di questo numero di WAR. Ciao a tutti !

Pietro



# GREAT MEDIEVAL BATTLES

" Spezzate le lance, balenerone le spade, e preste avreste viste i cavalieri piegarsi come spighe mature. Tutti i compagni della Tavola Rotonda erano morti, salvo Re Artù, Lucane il Coppiere, Ken il Simiscalco, Dedi nel il Selvaggio e Giflet." ("La morte di Artù", da I Romanzi della Tavola Rotonda).

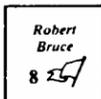
Tra i grandi successi della SPI un posto di primo piano lo meritano i quadrigame, caratterizzati dal fatto di presentare quattro battaglie di una stessa guerra, e di un simile periodo storico, in un'unica confezione. Le regole di base sono le stesse per e

gnuna delle quadrilogie; cambiano le situazioni particolari di ogni battaglia. Purtroppo questi giochi, dopo il fallimento della SPI, sono quasi sicuramente destinati a scomparire, per cui i fortunati che possiedono "30 Years War", e "Crimean War", o "Medieval Battles" se li tengono ben cari.

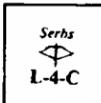
In particolare il boardgame dedicato al medioevo presenta quattro battaglie veramente interessanti dal punto di vista storico: King Arthur, la mitica battaglia combattuta tra Salisbury e Stensenge da Re Artù contro il figlio e fratellastro Mordred; Robert at Bannockburn, la grande vittoria di Robert Bruce che sancì l'indipendenza degli

scozzesi; The Black Prince, un altro capolavoro tattico di Edoardo 3° nella guerra dei Cento Anni; Tamburlaine the Great, il trionfo dei tartari sugli ottomani.

Quattro battaglie molto diverse, per località e personaggi impegnati, ma accumulate dal sistema di combattimento medievale (non esageratamente varie, in verità), e dalle regole comuni. I counters si dividono in tre gruppi:



i comandanti, con riportate il nome del principe e del guerriero. Sono importanti per recuperare le truppe demoralizzate e nelle scontri di Stonehenge si possono affrontare in singolar tenzone;



unità normali di fanteria, di arcieri e cavalleria leggera;



grasse unità di fanteria o di cavalleria pesante (feudale e non); queste ultime pedine sono doppie (occupano due spazi). Il sistema di combattimento è veramente ingegnoso e divertente; vi sono diverse fasi, la prima delle quali è il recupero delle unità in retta, per riportarle speditamente nel cuore della mischia; poi c'è il movimento delle truppe che non è stato possibile aiutare con l'incitamento dei comandanti (quest'ultimi sembrano in gran numero, ma quando vedrete le vostre fanterie prendere velocemente il largo, vi accorgete che i principi, per quanto nobili siano, non possono essere ovunque). Finalmente il giocatore in fase può muovere le pedine integre (i precedenti movimenti erano simultanei); indi ecco la risoluzione degli attacchi a distanza (arcieri e balestrieri), pure questi simultanei. Si arriva finalmente al combattimento corpo a corpo, ma attenzione: il giocatore non in fase può contrattaccare con quelle unità uscite indenni dagli attacchi del nemico!

Oltre ai counters rappresentanti unità militari (veramente splendidi, con simboli di spade, scudi e archi, con dei colori molto azzeccati), vi sono quelli da usare durante lo svolgimento delle partite: ca-

rica di cavalleria, livelli di rotta, ecc.

|        |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|
| Charge | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------|---|---|---|---|

Durante il combattimento si consultano due tabelle per determinare se un assalto corpo a corpo, o un lancio di frecce, hanno avuto qualche esito. La prima ci dice se un attacco cavalleria pesante (p. es.) è riuscito a mettere in difficoltà una pedina di fanteria leggera; se l'esito è stato positivo per l'attaccante si passa a controllare con un tiro di dado (prima ne sono stati usati due) il morale dell'unità che si difendeva; naturalmente il morale è più saldo nelle truppe scelte o tra i cavalieri feudali, mentre le soldataglie raffazzonate (molte volte contro la propria volontà) al primo volar di teste e braccia cominciano a volgere il viso verso il bordo del campo di battaglia. Non c'è eliminazione diretta: ogni unità può sopportare fino a quattro punti di rotta, dopodiché è eliminata. I risultati di rotta possono aumentare sia a causa di altri combattimenti sia se le unità in fuga non riescono a seguire esattamente (cioè senza deviazioni) la linea di ritirata, che deve portare verso un bordo esatto della mappa.

Esaminiamo le quattro battaglie una per una, cominciando dalla mia preferita (opinione puramente personale):

#### THE BLACK PRINCE

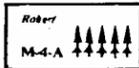
La mappa rappresenta la pianura (con alcuni dislivelli di terreno) presso il fiume Najarilla, in Spagna. L'inglese, come si nota bene dalle sovraimpressioni sulla mappa, è meno forte numericamente, ma le pedine hanno tutte un morale A o B (il massimo); queste fatte, unite alla possibilità per gli arcieri di cambiare assetto di combattimento (passare dall'arco alla spada e scudo) in qualsiasi momento della fase di movimento, permette al "Principe Nero" della situazione di impostare la partita con molta calma: l'inglese può aspettare l'avversario, ma anche passare velocemente all'attacco, sfruttando i tiri di sbarramento degli arcieri e la pederosa cavalleria (quest'ultima, all'inizio del gioco, può essere trasformata in fanteria, per meglio appoggiare i tiratori; consiglio, però, di lasciare in riserva un paio di pedine di ca-

valieri pesanti, sia per bloccare eventuali tentativi di aggiramento da parte dei castigliani, sia per poter effettuare delle micidiali cariche, che potrebbero spezzare la resistenza nemica). Il giocatore spagnolo deve riuscire a sfruttare la superiorità numerica, allungando il fronte, usando le veloci unità leggere castigliane, che possono sia colpire a distanza, sia ingaggiare il corpo a corpo nello stesso turno. E' meglio (finchè è possibile) tenere nelle retrovie le unità con morale E; abbandonano subito e alla fine sono solo punti persi. La chiave per una possibile vittoria spagnola è nelle pedine francesi, veramente forti e combattive: bisogna usarle con accortezza, magari per dare la spallata decisiva ad una linea inglese molto allungata e perciò con qualche punto debole. In ogni caso è importante per Enrico il Bastardo non perdersi d'animo dopo le prime perdite: le condizioni di vittoria obbligano l'inglese ad avere almeno 20 punti vittoria di differenza (e se li deve sudare!).

Dalle pianure della Spagna alle paludi della Scozia meridionale:

#### ROBERT AT BANNOCKBURN

la grande vittoria dei picchieri scozzesi sull'esercito inglese. I picchieri (schiltrom) sono la grande arma in mano al giocatore scozzese:



queste pedine possono cambiare formazione in qualsiasi momento della loro fase di movimento, passando dall'ordine chiuso (counter normale) a quello aperto (counter doppie), e viceversa. In formazione chiusa sono micidiali nel combattimento ravvicinato, ma sono molto esposti al tiro degli archi lunghi inglesi. Tocca al comandante giostrare con avvedutezza con le varie formazioni, cercando di sfruttare al massimo la situazione in cui si trovano le fanterie inglesi:



disorganizzate nella palude, con grossi problemi di riorganizzazione. Ai fieri montanari scozzesi il compito di lanciarsi velocemente sul nemico

in difficoltà, stando ben attento a non incappare nei tiratori, che proteggono il lento "risveglio" inglese (che deve sperare nella dea bendata, in quanto è il tiro del dado che decide la messa in azione degli uomini d'arme). Eventualmente i baldi arcieri scozzesi, adeguatamente forniti di arco lungo, appoggiati dalla cavalleria appiedata potranno bloccare i "colleghi" inglesi, in modo da permettere agli schiltroms di proiettarsi in avanti. Anche in questo scontro sono due i problemi che si pongono ai contendenti: usare i cavalieri in modo normale o appiedati (fatta una scelta non si torna indietro...); tenere il combattimento a distanza o cercare il corpo a corpo? Io sono del parere che un muro di abili arcieri che si spostano velocemente avanti e indietro (nei limiti del possibile protetti da fanterie dal saldo morale, con una piccola riserva di cavalleria pronta a tappare le falle e ad aggirare il nemico, sia (quasi) sempre la soluzione più efficace in queste battaglie medioevali, che mi ricordano le partite di calcio paesane: "Falla in avanti e pedalare!".

#### TAMBURLAINE THE GREAT

Spostiamoci ad Angora, in Asia Minore, teatro del trionfo di Tamerlano nel 1402.

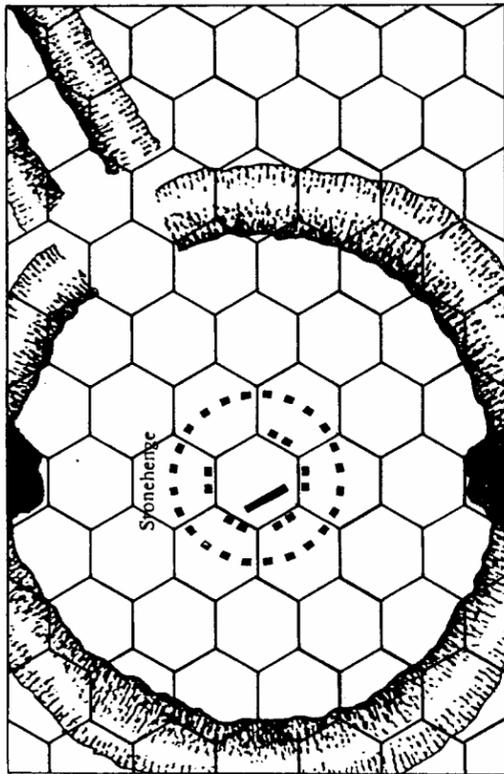
Alcuni "esperti" di guerre antiche mi hanno riferito che questa ricostruzione SPI non è molto storica, in quanto la battaglia ebbe uno svolgimento diverso e le forze in campo vedevano un netto vantaggio numerico degli Ottomani, che però Tamerlano cestrinse ad arrivare stanchi ed assetati ai pozzi, poi con le sue fresche truppe ne menò gran strage. In ogni caso il gioco è divertente, con un terreno pieno di dislivelli. Tamerlano deve attaccare perchè è superiore e perchè le condizioni di vittoria esigono un certo numero minimo di punti. Qui è essenziale non ammucchiare le unità, per permettere agli sbandati di trovare le linee di ritirata, in quanto c'è l'avanzata dopo il combattimento e perciò è facile trovarsi con i soldati in rotta circondati dai nemici urlanti e galvanizzati. Gli Ottomani hanno due pedine doppie di carri, che possono servire in difesa, per



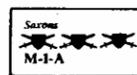
spezzare il ritmo dell'avanzata avversaria (certo che per usare muli e carretti bisogna proprio essere ridotti alle strette...) mentre gli indiani, alleati dei tartari, hanno gli elefanti... lasciate perdere, usate uomini e cavalli, ma non fidatevi degli animali esotici, sono troppe imprevedibili!

#### KING ARTHUR

E arriviamo ad Excalibur, e meglio King Arthur. Re Artù, nella sua ultima battaglia si trova di fronte il figlio e fratellastro Merdred alla guida dei britanni ribelli, rinforzati da tutti i pagani presenti in quell'epoca nell'isola britannica: scozzesi, sassoni, irlandesi (ma dov'era S. Patrizio?) e pitti (malignamente armati di frecce velenose). In più questa gente ha anche l'appoggio delle pietre e dell'altare di Stonehenge, che aumentano la forza del merale alle pedine pagane sovrapposte (è l'ultimo sussulto degli antichi druidi, presto seppiantati dai menaci cristiani).



A parte le solite botte da orbi che si danno le schiere contrapposte (i sassoni possono anche formare i muri di scudi per meglio resistere ai formidabili attacchi dei Cavalieri della Tavola Rotonda); a parte i soliti arcieri e frombolieri (meno efficaci che negli altri giochi, sia perché non esistono archi lunghi, sia per le corazze dei cavalieri), si possono fare i duelli individuali tra i cavalieri di nobile stirpe. Per risolvere il combattimento si usano delle speciali pedine che riportano le zone del corpo che si vogliono attaccare o difendere. I perfidissimi pagani possono: 1) colpire le zampe dei cavalli; rifiutarsi di accettare la resa di un avversario; rifiutare una sfida a singolar tenzone; inutile dire che queste azioni sono proibite agli onesti campioni cristiani. Del resto, se leggete i romanzi del ciclo della Tavola Rotonda, scoprirete che i buoni sono buoni sino a essere stucchevoli, i cattivi sono cattivi all'ennesima potenza, anche se a volte sono giustificati da queste parole: - Sì, era subdolo, disonesto, crudele, ma era sempre uno dei più grandi cavalieri della sua terra!-. Nel gioco il buon Artù ha schiere meno numerose a suoi ordini, ma di più sicure affidamento; in più la pedina dei compagni della Tavola Rotonda è fortissima, capace di spezzare ogni resistenza. Gli alleati hanno un esercito i cui componenti hanno velocità diverse: attenti a non separarli, e a lasciare buchi nello schieramento (tra l'altro i britanni fedeli sono pericolosamente veloci); non contate troppe sul muro di scudi dei sassoni:



è forte, ma i soldati hanno un morale certamente non eccezionale, per cui vanno sempre appoggiati, magari dai "velenosi" pitti.

In conclusione: se amate i giochi medioevali; se amate le simulazioni veloci e divertenti; se preferite regole interessanti ma non maniacali e se vedete su uno scaffale di qualsiasi negozio "Great Medieval Battles"... non indugiate, correreste il rischio di farvelo soffiare all'ultimo istante!

FABRIZIO CERNAZ



## MASTERS.

Torneo di wargames senza limiti di tempo ed a soggetto libero.

Le iscrizioni possono essere fatte in qualsiasi momento; la quota di adesione è di £. 2.000 e dà diritto a ricevere la tessera, il regolamento e la schede per le prime 10 partite.

Si invitano all'iscrizione i soli giocatori veramente appassionati; nell'interesse di tutti verranno infatti allontanati permanentemente i soci irrispettosi del regolamento.

Vi avevo lasciati il numero scorso con alcune domande, ed anche se non ho ricevuto quella ... montagna di risposte che richiedevo, tuttavia molti di voi mi hanno inviato il loro parere ed anche alcune proposte interessanti. In conclusione, il NOTIZIARIO DEL TORNEO MASTERS si farà e sarà dedicato a notizie, ricerche e scambi di idee fra gli iscritti. Il 1° numero conterrà l'elenco aggiornato degli iscritti ed i loro indirizzi, oltre alle nuove norme che regoleranno il Torneo dal 1983 in poi. I numeri successivi saranno inviati invece solo a coloro vi si abboneranno entro il mese di febbraio. Tutti gli iscritti inoltre, ad esclusione di coloro che sono entrati nel 1982, dovranno rinnovare annualmente le loro tessere; la cifra richiesta sarà irrisoria (500 o 1000 lire) ma il "servizio" sarà molto importante per sapere quali e quanti sono i giocatori "attivi".

Parallelamente al NOTIZIARIO nascerà anche il BOLLETTINO DI GUERRA, dedicato inizialmente ai soli iscritti, su cui si svolgeranno giochi di gruppo e/o partite alla cieca, dove cioè sarà necessario l'aiuto di un arbitro. Se ne riparlerà più avanti!

Parliamo un po' adesso dei principali organismi internazionali che vi avevo ... anticipato nel numero scorso:

A.R.E.A. (Avalon Reliability Experience Ability); è condotto direttamente dall'Avalon Hill ed è basato ESCLUSIVAMENTE sui suoi wargames. Per iscriversi occorre inviarne richiesta alla A.H.GAME COMPANY (4517 Harford road - Baltimore - MD 21214 - USA) unitamente alla somma di 5 dollari. Riceverete le regole, la tessera ed un foglio di schede per le partite.

AHIKS (Avalon Hill Intercontinental Kriegspiel Society) nata all'ombra dell'A.H. ma passata poi in forma indipendente. Dedicata al gioco postale fra adulti (l'età minima accettata è di 21 anni) è forse la più seria organizzazione del genere, ed io consiglio a tutti i veri appassionati di iscriversi senz'altro; per farlo occorre richie-

dere gli appositi moduli alla segreteria regionale (Mr. Alan D.W. White, 77 Brackley Road, Hazlemere, High Wycombe, Bucks HP 15 7EY - ENGLAND) magari facendo il mio nome. Si rispediranno poi i moduli unitamente alla quota di iscrizione (2 sterline) ed alla quota annuale (5 sterline). Nel corso dell'anno si riceveranno i 4-5 bollettini con articoli, richieste ed offerte di avversari, ecc; l'AHIKS fornisce anche gratuitamente le schede computerizzate che sostituiscono l'uso del dado (e che vengono automaticamente controllate dall'elaboratore al termine delle partite ... per impedire gli imbrogli). Se c'è qualche interessato fra i 18 ed i 21 anni è bene che scriva direttamente a me per una eventuale presentazione (sono "giustamente" molto pignoli e severi nelle selezioni e nelle eventuali sanzioni); è bene sapere almeno qualche rudimento di inglese.

W.A.R. (Wargamer Ability Rating) è l'ultimo nato della serie (il nome è per puro caso simile alla nostra testata) ed è anche quello che richiede meno formalità; usa lo stesso sistema di punteggi dell'A.R.E.A., con la sola differenza che sono ammessi tutti i giochi e che i "classificati" sono per la maggior parte inglesi (io per ora sono l'unico italiano iscritto). Notizie e classifiche appaiono su tutti i numeri della rivista THE WARGAMER. Per iscriversi è sufficiente farne richiesta a W.A.R. c/o Peter Hatton (63 Sumatra Road, London NW6 1PT ENGLAND) allegando 1 sterlina (o l'equivalente in coupons postali internazionali).

Concludo invitando tutti gli iscritti già esistenti in Italia ed a me ancora sconosciuti a contattarmi per eventuali ... scontri postali e non. Vi lascio allora con la nuova classifica del Torneo Masters, dalla quale si deduce che il Club 3M è stato a lungo in ferie, e che presenta alcuni nomi nuovi. Saluti a tutti !!!

Pietro Cremona

CLASSIFICA GENERALE N°4 DEL TORNEO MASTERS - 31/8/82

| Pos | -Prec- | Tessera  | Nominativo          | - Punti | - TOT | - VIN | - PER | - PAR | - WD | - AD |
|-----|--------|----------|---------------------|---------|-------|-------|-------|-------|------|------|
| 1   | 1      | MO-060-E | Quatrocchi Ilicio   | 166     | 11    | 10    | 1     | 0     | 4    | 8    |
| 2   | 2      | MO-050-E | Cremona Pietro      | 161     | 15    | 9     | 4     | 2     | 7    | 11   |
| 3   | 4      | FO-062-E | Bulgarelli Bruno    | 147     | 10    | 7     | 1     | 2     | 4    | 6    |
| 4   | 3      | MI-081-M | Magni Cristiano     | 144     | 8     | 8     | 0     | 0     | 5    | 1    |
| 5   | 5      | MO-061-E | Raimondi Stefano    | 139     | 13    | 8     | 2     | 3     | 9    | 9    |
| 6   | -      | RM-017-M | Bovalino Roberto    | 136     | 5     | 5     | 0     | 0     | 3    | 2    |
| 7   | 8      | PV-028-E | Doria Alberto       | 131     | 11    | 8     | 2     | 1     | 7    | 3    |
| 8   | 6      | GR-008-M | Benato Marco        | 127     | 8     | 4     | 2     | 2     | 7    | 5    |
| 9   | 7      | PV-004-E | De Rysky Carlo      | 124     | 16    | 10    | 6     | 0     | 7    | 4    |
| 10  | 9      | MO-059-M | Carraro Paolo       | 122     | 8     | 5     | 3     | 0     | 5    | 7    |
| 11  | 12     | MO-090-E | Bavutti Giancarlo   | 115     | 11    | 7     | 4     | 0     | 6    | 9    |
| 12  | -      | CN-079-M | Meraviglia Giuliano | 112     | 6     | 3     | 3     | 0     | 4    | 2    |
| 13  | 13     | MO-054-E | Tagliazucchi Enrico | 111     | 10    | 4     | 2     | 4     | 5    | 3    |
| 13  | -      | TO-138-M | Basile Mattia       | 111     | 5     | 2     | 0     | 3     | 3    | 1    |
| 15  | -      | BL-038-M | Merola Francesco    | 109     | 5     | 2     | 2     | 1     | 4    | 2    |
| 15  | 10     | GR-056-M | Papini Lorenzo      | 109     | 5     | 3     | 2     | 0     | 5    | 3    |
| 17  | -      | FE-027-M | Ferrari Marco       | 105     | 6     | 3     | 3     | 0     | 2    | 4    |
| 18  | -      | TO-033-E | Camerlo Riccardo    | 102     | 10    | 3     | 4     | 3     | 4    | 2    |
| 18  | 11     | MO-075-E | Tremazzi Claudio    | 102     | 11    | 6     | 5     | 0     | 8    | 5    |
| 20  | 14     | PV-031-E | Castagnola Leonardo | 99      | 20    | 5     | 13    | 2     | 6    | 4    |

NOTA : questa classifica è limitata ai primi giocatori con almeno 5 partite all'attivo ; si rende noto tuttavia che nel prossimo numero si terrà conto dei soli giocatori con almeno 6 partite; nel numero successivo di quelli con almeno 7 partite ; e così via fino a che si terrà conto dei soli giocatori "Esperti" (cioè con almeno 10 partite).

POS = Attuale posizione in classifica  
 PREC= Posizione nell'ultima classifica  
 TOT = Numero totale di partite giocate  
 VIN = Numero di partite vinte

PER = Numero di partite perse  
 PAR = Numero di partite pareggiate o nulle  
 WD = Wargames diversi giocati  
 AD = Avversari diversi incontrati

STRAPPI

**"STRAPPI": LE IMMAGINI-UNIVERSO  
 DI SILVIO CADELO**  
 "...un capolavoro dell'onirismo!..."

-UN PORTFOLIO DA NON PERDERE -  
 OTTO TAVOLE IN QUADRI CROMIA E  
 QUATTRO TAVOLE IN BIANCO E NERO  
 FORMATO 30x40, LA TIRATURA E'  
 LIMITATA A 1500 ESEMPLARI NU-  
 MERATI E FIRMATI DALL'AUTORE.  
 PEFAZIONE E COMMENTO FINALE  
 DISEGNATI DA MILO MANARA E  
 GAETANO LIBERATORE.

Potete ordinare "STRAPPI" direttamente a:  
 EDITIONS GENTIANE  
 16, RUE PAVILLON  
 13001 MARSEILLE (FRANCE)  
 Tramite vaglia internazionale di L.60'000  
 (più L.5000 per spese di spedizione)  
 PREZZO IN LIBRERIA L.80'000 -  
 per informazioni potete rivolgervi a:  
 WAR - % GIARDI ROBERTO - tel. 059/392425



## Napoleon at Austerlitz



Una gradita novità per i giocatori italiani : viene infatti distribuita finalmente anche nel nostro paese la produzione World Wide Wargamers ( WWW ), una "ditta" inglese che da alcuni anni si è fatta rapidamente largo nel mondo dei wargames.

Ho messo il nome DITTA fra virgolette perché in realtà tutto cominciò con la pubblicazione della rivista THE WARGAMER (dedicata agli appassionati inglesi) che in soli 3 anni ebbe però un autentico BOOM anche negli USA. La ragione di questo successo è semplice : ogni numero della rivista contiene infatti un gioco di simulazione completo (come Strategy and Tactics della SPI) mentre gli articoli sono dedicati a recensioni, commenti, partite giocate o ... curiosità sull'intero mondo del wargame.

Come dicevo all'inizio, anche noi italiani potremo disporre in breve tempo di tutti i giochi WWW, importati da Guido Pace di Torino che ne sta curando anche la traduzione (vedere annuncio in altra pagina).

Di tutti i wargames prodotti ho scelto NAPOLÉON AT AUSTERLITZ per un primo commento, sia perché l'argomento mi interessava personalmente, poi perché il gioco contiene molte delle caratteristiche della produzione WWW ed infine perché è l'unico, al momento in cui scrivo, di cui è già pronta la traduzione in italiano ; vi dirò anzi che, visti certi "obbrobri" che mi sono capitati fra le mani tempo addietro (fatti spesso "a senso"... ma che purtroppo molte volte ... non venivano imbroccati proprio nelle regole più "delicate"), ho subito fatto un controllo e devo dire che la traduzione mi è sembrata buona : peccato solamente che sia stata esclusa la parte storica ; alcune abbreviazioni sono poi state modificate sulla Tabella dei Combattimenti, ma per chi legge solo l'italiano questo non è affatto un problema.

Per coloro che non conoscono l'inglese

riassumerò in poche righe gli antefatti storici che portarono alla battaglia di Austerlitz, poi passeremo ad un commento della simulazione vera e propria.

Siamo nel 1805. ; Napoleone e La Grande Armée sono accampati a Boulogne, minacciosi un sbarco in Inghilterra. Si forma la 3<sup>a</sup> Coalizione contro Napoleone e la Francia con gli austriaci ed i Russi (finanziati dall'Inghilterra) che si preparano alla guerra nell'Europa Centrale ; anche i prussiani sono in fermento, ma ancora indecisi.

Ed ecco il "miracolo" di Napoleone ; con marce forzate condotte in maniera esemplare le truppe della Grande Armée penetrano in territorio nemico, circondano la fortezza di Ulm (dove è rimasta imbottigliata l'armata austriaca del Gen. Mack) ed il 20 ottobre la conquistano.

Per avere un'idea della velocità dei francesi basterà dire che il 1° Corpo d'armata (Bernadotte) marciò dal 25 settembre al 15 ottobre ad una velocità media di circa 17 chilometri al giorno (a piedi ed in territorio nemico), cioè alla stessa velocità della 10<sup>a</sup> Divisione Panzer di Guderian nel 1940, durante la campagna di Dunkerque !!!

Caduta Ulm i francesi si spinsero subito in direzione di Vienna, abbandonata dagli austriaci e dichiarata "città aperta", in una specie di ... corsa contro le armate russe, guidate dal generale Kutusov e, ... purtroppo per loro, anche dallo Zar Alessandro in persona. Con la Prussia ancora in attesa di un piccolo cedimento dei francesi per intervenire alle loro spalle, con le armate austriache degli arciduchi Carlo e Giovanni in arrivo da Innsbruck, con Ferdinando in arrivo da Praga e con il grosso dell'esercito alleato di fronte a lui, Napoleone si trovava proprio ... nella tana del lupo : la sua unica speranza era, come al solito, quella di attirare in battaglia

un esercito per volta e ... batterlo rapidamente per rivolgersi poi contro gli altri.

Con una memorabile serie di false trattative (i parlamentari russi videro eserciti "quasi" sull'orlo dell'esaurimento psico-fisico; ufficiali che parlavano di armistizio "quasi" come fosse la loro ultima speranza; cavalli "quasi" rovinati dalle lunghe marce; NON VIDERO però Napoleone, che già si trovava sulle alture del Pratzen a studiare il "suo" terreno di battaglia) il generalissimo francese indusse praticamente lo Zar all'offensiva: la battaglia iniziò verso le ore 8,30 del 2 dicembre 1805. Come sia finita lo sappiamo tutti !!!

Con NAPOLEON AT AUSTERLITZ potremo però provare a ... cambiare il corso degli eventi od a sancirne l'ineluttabilità.

Vediamo dunque le caratteristiche del gioco:

#### A - I COMPONENTI

**LA MAPPA:** gli "aficionados" della SPI o della GDW probabilmente storceranno un po' il naso: anziché i soliti colori "stilizzati" per i diversi tipi di terreno su un fondo neutro qui abbiamo infatti una mappa "dipinta" su cui sono stati disegnati in prospettiva case, alberi, ponti, ecc., mentre il resto del terreno è differenziato da colori marcati (NOTA: questa è una caratteristica comune alla più recente produzione della WW). Il mio parere personale è ... "tiepido"; la mappa mi piace, le pedine si leggono bene su di essa, ma ... in definitiva non ne sono del tutto entusiasta; ma forse è solo una questione di abitudine.

**LE PEDINE:** sono ottime (tutta la produzione WW è su questo standard elevato) ben tagliate e soprattutto ben ... centrate (senza numeri o nomi o colori tagliati).



Le unità sono rappresentate con la silhouette di fanti, cavalieri (normali e cosacchi) e cannoni, e con un "berretto" da maresciallo per i comandanti. Napoleone è raffigurato invece a mezzo busto. Tutte le pedine sono stampate anche sul retro, a colori invertiti, per indicare un eventuale stato di di-

sorganizzazione. Sul retro di Napoleone c'è il corpo del Grande Uomo in posizione da .. "Ei fu, siccome immobile, dato il mortal respiro.." accompagnato dalla ben nota parola resa famosa da Cambronne: insomma, se si è costretti a girare questo segnalino ... è la fine per i francesi.



**LIBRETTO D'ISTRUZIONI:** in inglese, con traduzione in italiano e fogli separati per le varie tabelle.

#### B - LE REGOLE

Il movimento delle unità è regolato dai soliti MP (Punti di Movimento) ed il terreno "costa" in maniera diversa a seconda delle sue caratteristiche.

Vi sono 3 tipi di ZOC (Zona di Controllo) tipo "A" (i tre esagoni sul "fronte" della unità), tipo "B" (gli altri 3 esagoni) e tipo "C" (i 6 esagoni adiacenti ad unità disorganizzate) che influiscono sul movimento (In A ci si ferma, in B e C si pagano MP addizionali) e sul combattimento (le unità possono attaccare solo nemici che si trovano nella loro ZOC di tipo A).

La sequenza di gioco è la seguente:

- 1 - Fase di recupero (di unità in rotta o disperse).
- 2 - Movimento
- 3 - Fuoco difensivo (per le unità del giocatore NON di fase)
- 4 - Fuoco offensivo (per le unità del giocatore di fase)
- 5 - Corpo a corpo.

Tutte le unità che subiscono perdite per DUE O PIU' PF (Punti di Forza) sono inoltre costrette ad effettuare un controllo del morale.

L'artiglieria può sparare fino a quattro esagoni di distanza, purché la linea di tiro sia sgombra, però l'effetto dei colpi cala al crescere della distanza.

Il combattimento ha regole interessanti che si avvicinano un po' a quelle classiche dei wargames tridimensionali, in quanto si deve tener conto del terreno, del morale, del tipo di bersaglio, delle azioni effettuate (carica, tiri d'infilata, attacchi ai fianchi o sul retro, ecc.). Vi sono due tabelle per la risoluzione degli scontri:

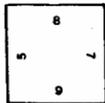
- una per il tiro da lontano, dove si conteggiano i PF che sparano effettivamente
- una per i combattimenti corpo a corpo, dove si usano i soliti rapporti di forza (la tabella va dall' 1 : 3 al 5 : 1).

Come risultato di un tiro o di un combattimento si può ottenere :

- a - si perde un certo numero di PF
- b - viene ordinata una certa azione (ritirata, rotta, unità disorganizzate o un ... nulla di fatto).

La novità più grossa (già applicata da WWW al gioco FORWARD TO RICHMOND, sulla guerra di secessione americana) è costituita però dal modo di conteggiare i PF delle unità ; esse partono tutte a piena forza (cioè quella stampata sul contrassegno), però nel corso dei combattimenti possono subire delle perdite e quindi indebolirsi ; invece di togliere dal campo le unità colpite si usano degli speciali contrassegni, con valori decrescenti di PF, da porre SOTTO le unità "indebolite" ; quando il loro valore scenderà sotto 1 PF, esse saranno eliminate.

Questo sistema ricorda un po' quello di NAPOLEON della AH, dove le unità (formate da blocchetti di legno) stanno in piedi mostrando in alto il "lato" con il valore attuale di combattimento.



I comandanti hanno un ruolo fondamentale, che è poi quello di "guidare" le loro truppe all'attacco e di mantenerle salde se ... le cose cominciano ad andare male. In pratica essi hanno stampato un numero sul contrassegno, il quale indica il loro "raggio di comando" (in esagoni) ed anche il numero massimo di unità che possono essere da loro fatte avanzare in ZOC nemica o in mischia ; occorre inoltre la loro presenza per facilitare la riorganizzazione di truppe in fuga o in disordine.

Il morale delle truppe infine deve essere mantenuto sufficientemente alto, durante la battaglia, per non vedere improvvisamente lo sfaldamento di un punto nevralgico dello schieramento con effetti micidiali su tutto il fronte (perché il nemico può prendere alle spalle altre unità); se è poi un intero Corpo che viene demoralizzato è ... il disastro, perché esso è costretto ad una im-

mediata ritirata verso i bordi della mappa, con la sola possibilità di difendersi da eventuali (ma improbabili) attacchi nemici.

#### C - SCENARI E CONDIZIONI DI VITTORIA

Le regole prevedono un GIOCO CAMPAGNA di 18 turni (durata prevista in 8-9 ore) e 3 SCENARI "ridotti" (cioè con meno turni di gioco, oppure con un numero inferiore di unità o che usano solo una porzione della mappa) di durata stimabile sulle normali 3-4 ore (i dati di tempo possono anche diminuire quando ci si è impraticati un po' con il sistema di gioco).

La vittoria va a chi otterrà il maggior numero di VP (Punti Vittoria), i quali vengono guadagnati, a seconda degli scenari, in base ai PF nemici distrutti ed a certi esagoni speciali conquistati.

NOTA : lo schieramento iniziale è ... semi "guidato", nel senso cioè che le unità vengono schierate a "gruppi" in certe aree od in prossimità di certe località. Devo confessare che in questi casi io resto un po' deluso perché ... mi tocca andare a rintracciare su qualche libro gli schieramenti esatti ; in altre parole io preferisco, nei giochi a carattere operativo, che mi vengano indicate sempre le posizioni storiche di partenza delle unità. Ma forse i progettisti del gioco hanno voluto lasciarci un po' più "mano libera" per farci ottenere ogni volta delle "partenze" diverse, sperimentando piccoli spostamenti.

#### CONCLUSIONE

Non farò in questo articolo alcun commento sulla strategia da usare ; le poche partite che ho giocato mi sono servite più ad applicare le regole che non a studiare la battaglia ; mi limito allora semplicemente a consigliare vivamente il gioco ai patiti del periodo napoleonico ed a tutti coloro che desiderano sperimentare qualche nuovo sistema.

Pietro Cremona

#### SCHEDA RIASSUNTIVA

TITOLO : NAPOLEON AT AUSTERLITZ  
 PRODUTTORE : World Wide Wargamer (WWW)  
 PERIODO : 2 dicembre 1805  
 SCALA : Operazionale  
 MAPPA : Esagoni di 400 metri  
 UNITA' : A livello di Armate  
 TEMPO : 1 turno = 30 minuti  
 TURNI : da 8 a 18  
 DURATA : da 2 a 8 ore di gioco  
 DIFFICOLTA' : 6 (media)  
 VOTO : 7 (buono)

# A HOUSE DIVIDED

La Guerra Civile Americana:  
quattro anni di battaglie.  
Ciascun turno di gioco rappre-  
senta un mese della campagna.  
Il movimento avviene tramite  
strade, ferrovie, fiumi. Un  
sistema di promozione, che si  
verifica alla fine di ogni bat-  
taglia, permette l'introduzione  
di truppe composte da veterani.  
Un gioco strategico per due giocatori.  
(Tradotto)  
£. 35.000.-



" . . . un gioco che vale senz'altro la pena di conoscere. "  
Pietro Cremona - War -

" . . . A House Divided is a fun game ... I highly recommend it. "  
David Ritchie - Moves -

" This is the game I've been looking for ... It is G-R-E-A-T! "  
Don Lowry - Campaign -

" . . . it is brilliant. "  
Keith Poulter - The Wargamer -

" . . . a fun, absorbing game of strategical options and risk taking! "  
Stephen Loniewski - Moves -

" . . . an incredibly fun game ... A must-buy! "  
Gerry Klug - Strategy & Tactics -

Titoli tradotti: Marita Merkur - The Fall of France - Agincourt -  
Lobositz - Breda Form - 1940 - Prague - 1941 - Road to the Rhine -  
Bar Lev - Red Star/White Eagle - A House Divided - Trenchfoot -

A richiesta si invia il catalogo illustrato.

CONG. ESCL.: G.P. TENCA, C.so SEMPIONE, 41, 20145 MILANO — 02-341389

# RUBRICHE

## G. POSTALE

NUMERAZIONE MAPPE E PEDINE  
DEI GIOCHI WATERLOO ED  
HASTINGS DELLA NEW DEAL

Tutti coloro che hanno avuto la possibilità di provare a giocare "18 Giugno 1815 Waterloo" oppure "14 Ottobre 1066 Hastings" avranno senz'altro avuto modo di apprezzare questi due boardgames "nostrani" (la New Deal è nata infatti a Pozzuoli): le pedine sono di ottima fattura, con i disegni dei soldatini in pose varie ed i loro colori morbidi e veramente piacevoli da ammirare quando sono schierate in campo.

La mappa è stampata su un robusto cartoncino ed anche se la grafica non è delle migliori la fattura è superiore, secondo me, a quella di case importanti come GDW, SPI ecc. che forniscono le loro mappe su carta pesante facilmente soggetta a pieghe e strappi se non viene protetta a dovere.

Il regolamento è chiaro e dettagliato e l'introduzione storica è utile a convincere gli acquirenti che non si tratta del solito giochino coi dadi, ma una simulazione storica cioè di un gioco intelligente.

La sorpresa più brutta colie però al varco i gio-

## G. POSTALE

catori prima di cominciare le ostilità: piazzare in campo le pedine per lo schieramento di partenza comporta infatti una lunga e penosa ricerca degli esagoni; il sistema di coordinate scelto dalla New Deal è infatti del tutto "originale": come avrete notato, contrariamente ai due sistemi ormai universalmente usati (il numerico SPI e l'alfa-numerico tipo AH) sono state infatti numerate le COLONNE di esagoni (da 1 a 56) e le RIGHE (da "a" a "tt") il che costringe ad avere sempre a portata di mano un righello per controllare l'allineamento onde rispettare gli incroci.

Tutto ciò non predispone certo l'animo ad una piacevole partita, specie quando si ha poco tempo a disposizione.

Vi propongo perciò, una numerazione parzialmente diversa per gli esagoni (al fine di sfruttare i numeri e le lettere già stampati sulla mappa) e la numerazione delle pedine in ordine progressivo essa sarà valida per il gioco postale ed il torneo Masters.

A - WATERLOO

1 - LA MAPPA

Ripetere la numerazione da 1 a 56 anche sul bor-

## G. POSTALE

do inferiore della mappa (scrivendola sulla fascia bianca non esagonata) ed eventualmente anche sulla linea centrale (all'altezza della "v").

Leggere ora le lettere in senso obliquo secondo la direzione "dal basso-sinistra verso l'alto-destra".

Così facendo si manterranno le lettere da "a" a "tt" sulla prima colonna e si dovranno aggiungere le lettere da "hh" (proprio sull'esagono con stampato il numero 56) a "ddd" (ricordando di NON usare le lettere j,k,w,x,y e passando da "zz" ad "aaa" e da "zzz" a "aaaa").

NOTA: essendo la carta patinata sarà buona norma grattarla un po' prima di scrivere con una gomma da inchiostro.

Vi consiglio però di non grattare la superficie colorata per non farla sbiadire.

(Il tutto potrebbe essere risolto anche da un pennarello indelebile a punta superfine tipo Schwan-Stabilo)

Vediamo qualche esempio:

-Il tetto del campanile di Hougomont è in "dd-9"

-La "P" di Papelotte è in "11-43"

-L'ultima casa in basso di Plancenoit è in "hhh-38".

2 - LE PEDINE

Non so come la pensiate

# RUBRICHE

## G. POSTALE

voi, ma a me secca sempre perdere un sacco di tempo per "leggere", pedina per pedina, i nomi (o le numerazioni storiche) delle unità: da tempo ormai mi sono deciso a numerare tutte le pedine dei miei giochi, tanto più che tali numerazioni sono anche utilissime per il gioco postale (pensate che sono riuscito a convincere a giocare in tal modo anche i miei avversari britannici, i quali hanno riconosciuto che la semplificazione è notevole).

Non hanno fatto eccezione neppure le pedine della New Deal che sono state così numerate:

da 1 a 148 gli alleati da 1 a 113 i francesi basterà poi dividere le unità in sacchetti trasparenti 30 pezzi alla volta (in ordine progressivo, per esempio da 1 a 27, da 28 a 62 ecc. per gli alleati, ed in modo simile per i francesi) per risparmiare tempo al momento di schierare le truppe in campo.

Per la numerazione ho seguito pari pari l'ordine indicato alle pagine 16/17/18/19 del regolamento ottenendo così il vantaggio di avere una numerazione progressiva per i gruppi di pedine che vanno nelle stesse zone.

Vediamo alcuni esempi:

### ALLEATI

- il 1° Regt ha il n° 1
- il 3° Holl ha il n° 23
- il 3° LNW ha il n° 41
- il 1° Life Guards ha il n° 66

- Wellington ha il n° 100
- Blucher ha il n° 116

NOTA: per le pedine del 1° Corpo prussiano di Ziethen ho usato il seguente ordine:

- Jager (n° 134)-6°-7°-12°-19°-24°-28°-29°-4° Uss (n° 142)-5°Dr- 4 batterie da 4 ed 1 batteria da 3 (n° 148)

### FRANCESI

- il 1° Gr ha il n° 1
- il 12° Cor ha il n° 20
- il 2° legg ha il n° 63
- il 5° Lanc ha il n° 83
- il 4° Cacc cavallo ha il n° 105
- l'unica artiglieria a cavallo da 4 punti ha il n° 34

- Napoleone ha il n° 113

Avete controllato?

Molto bene.

Vi propongo allora per concludere un "emendamento ufficiale" per alcuni esagoni di città: nel testo è scritto infatti che "sono esagoni di città quelli che contengono anche parzialmente edifici".

Quello che propongo io è che non siano considerati di città, anche se hanno piccoli angolini di edificio, i seguenti esagoni (attenzione ho usato già la nuova numerazione):

- o-19 e q-20 a mont

## G. POSTALE

### St. Jean

- dd-22 e ee- 25 a la Haye Sainte
- pp-25 e qq-25 a la Belle Alliance
- fff-24 e ggg-25 a Ros-sone
- cc-9, ff-7, ii-11, ii-12 a Hougomont
- mm-45 a Papelotte
- qq-54, rr-54 a Friche-mont
- ccc-35, ccc-36, eee-35, fff-35, fff-39, iii-39 a Plancenoit.

Ripeto che questa è soltanto una interpretazione personale che però sarà valida ufficialmente almeno nell'ambito del torneo Masters.

### B - HASTINGS

La battaglia di Hastings mi è sempre stata molto simpatica, fin dai tempi del liceo, tanto è vero che un'estate mi ci sono addirittura recato in vacanza (richiamato anche dal fatto che la cittadina è considerata un ottimo centro balneare... segno evidente che chi lo ha detto non ha visto neppure la peggiore delle zone della nostra riviera romagnola); se non altro ho potuto ammirare il museo ed il grandioso "plastico" della battaglia (riprodotto con oltre 5.000 soldatini Airfix in una sala del municipio) e la chiesa-ossario del paesino di Battle (guarda caso!?) a pochi

# RUBRICHE

## G. POSTALE

chilometri di distanza.

Mah ! Forse il fatto che gli inglesi abbiano subito un'invasione e siano stati sconfitti mi sembra...troppo incredibile per essere vero, ma la sciamo perdere i commenti e torniamo a noi.

### 1 - LA MAPPA

Useremo lo stesso sistema di Waterloo (anche perchè il reticolo è uguale) numerando cioè la colonna 56 da "hh" a "dddd" e riportando in basso i numeri da 1 a 56.

Vediamo come al solito alcuni esempi:

- L'incrocio centrale delle strade è in "ff-49"
- La palude di sinistra finisce in "hh-12"
- Il guerriero del titolo si trova in "ff-49"
- La palude di destra finisce in "tt-42"

### 2- LE PEDINE

Questa volta la numerazione è meno impegnativa, basterà infatti dividere la unità per tipo e separare i pezzi a forza ridotta, procedendo poi come segue:

#### NORMANNI

- I capi saranno W (William), R (Roger) ed A (Alan).
- La cavalleria sarà numerata da 1 a 30
- La fanteria sarà numerata da 31 a 60
- Gli arcieri saranno numerati da 61 a 75

Per i sostitutivi si usa

## G. POSTALE

la numerazione seguente:

- cavalleria da 101 a 110
- fanteria (forza 12) da 201 a 208
- fanteria (forza 10) da 211 a 213
- fanteria (forza 6) da 231 a 236

#### SASSONI

- i capi saranno: H (Harold) G (Gyrth) L (Leofwine)
- fanteria tipo "A" da 1 a 10
- fanteria tipo "B" da 11 a 36
- fanteria tipo "C" da 37 a 85

Per i sostitutivi:

- fanteria tipo "A" da 101 a 103 (con 8 PF) e da 111 a 113 (4 PF)
- fanteria tipo "B" da 201 a 205 (10 PF) da 211 a 215 (8 PF) da 221 a 225 (6 PF) da 231 a 235 (4 PF)
- fanteria tipo "C" da 301 a 306 (10 PF) da 311 a 316 (8 PF) da 321 a 328 (6 PF) da 331 a 336 (4 PF)

Perchè numerazioni così astruse per i sostitutivi?

Per le solite esigenze del gioco postale (valga per tutti l'esempio di 3° Reich).

Copia di queste righe sarà inviata naturalmente anche ai responsabili della New Deal con la speranza che possano essere utili a loro e... soprattutto a noi per future produzioni.

Pietro Cremona

## •COMPRO• •VENDO••CAMBIO•

034 - Cerco disperatamente PUNIC WARS (SPI) purché in ottime condizioni. Scrivere a: Ferro Gianpietro Via Pedemontana, 7/a 32030 Soranzen (BL)

035 - Per amatori: LA BATAILLE D'AUSTERLITZ della Marshal Enterprises a £ 50.000 compresa la spedizione. Manfredi Tiziano Via Roma, 139 38065 Mori (TRENTO)

036 - Cerco o scambio wargames minori o poco conosciuti. Scrivere a: Massimo Galluzzi via Emilia, 401 15057 Tortona

037 - Vendo a £. 20.000 SQUAD LEADER (AH) in perfette condizioni o cambio con IMPERIUM (GDW) SNIPER (SPI), NORGE (IT) stesse condizioni. Regolini Ivano Loc. Fornace, 48 57010 Gabbro (LI)

038 - Cerco MUSKET AND PIKE (SPI) per il quale sono disposto a pagare cifre da collezionista purché in ottime condizioni.

# RUBRICHE

•COMPRO•  
•VENDO••CAMBIO•

Vendo alcuni wargames, nuovi o in ottime condizioni; lista dietro invio di busta affrancata con indirizzo.

Pietro Cremona  
via Campi, 48  
41100 MODENA

039 - Vendo:

|                |           |
|----------------|-----------|
| TITO           | £. 7.000  |
| FIGHTING SAIL  | £. 7.000  |
| CHINA WAR      | £. 5.000  |
| GUNS OF AUGUST | £. 25.000 |

Solo per Guns of August:  
Comprese espansioni delle regole (diplomazia, gioco navale, costruzione)  
Carraro Paolo  
via Circonvallazione, 4  
41054 Marano sul panaro (MODENA)

## GIOCHI USATI

Ecco la prima lista di titoli disponibili:

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| • giochi AH         |           |
| CAESAR ALESIA.....  | £. 24.000 |
| WOODEN SHIPS & IRON |           |
| MEN.....            | £. 20.000 |
| TOBRUCK.....        | £. 26.000 |
| PANZERBLITZ.....    | £. 26.000 |
| DIPLOMACY.....      | £. 20.000 |
| CIRCUS MAXIMUS..... | £. 20.000 |
| DOWN WITH THE       |           |
| KING.....           | £. 17.500 |
| SOURCE OF THE       |           |
| NILE.....           | £. 26.000 |

•COMPRO•  
•VENDO••CAMBIO•

• giochi SPI  
PUNIC WARS.....£. 6.000  
BREITENFELD.....£. 8.000  
WILSON'S CREEK....£. 8.000  
KAISER'S BATTLE...£. 8.000  
ISLAND WARS  
(quadrigame)....£. 19.000  
SNIPER.....£. 15.000  
MECH WAR '77.....£. 15.000  
WAR OF THE RING...£. 30.000

• giochi GDW  
ALMA.....£. 14.000  
PRAGUE.....£. 14.000  
DARK NEBULA.....£. 14.000

• altri  
HASTINGS (ND).....£. 13.000  
AUSTERLITZ (IT)...£. 20.000  
ZARGO'S LORD (IT).£. 19.000  
KINGMAKER (A)....£. 25.000

I giochi sono tutti in ottimo stato; le richieste dovranno essere fatte per lettera o con telefonata ad:

EROS RILIEVO  
via S. Giacomo, 28  
41100 MODENA  
tel. 059/217588

e, ottenuto l'OK, inviando la somma richiesta più £. 800 per spese di spedizione.

Per gli appassionati modenesi i giochi saranno disponibili presso il negozio di libri e fumetti usati di Daniele Iori al n° 40 di corso Adriano.

**AAA** NEMICO  
CERCASI

020 - Cerco avversario anche per giochi impegnativi. Zona Genova  
tel. 301679  
Potente Franco  
via Riese 17/7  
16147 GENOVA

040 Vendo Highway to the Reich (SPI) giocate 10 mosse, con traduzione dattiloscritta a £ 60.000.  
Tiziano Manfredi  
via Roma n° 139  
38065 Mori (Trento)

La "GRANDE ARMEE" di Torino in collaborazione con Circolo I. Silone A.R.C.I. organizza un corso GRATUITO di war-boardgame ed un TORNEO cittadino sul gioco ASSAULT ON LENINGRAD; il corso è di 4 lezioni, 20 e 27 ottobre 3 e 10 novembre presso il circolo I. Silone, corso Inghilterra, 23- ore 21,30 il torneo, sempre presso il circolo I. Silone, dal 17 novembre al 28 novembre ore 15.  
Per informazioni:  
La Grande Armée c/o C.S.C. Silone  
corso Inghilterra, 23  
Torino

---

## Wargames e Computers

---

La diffusione dei personal computers ha fatto apparire una serie di nuovi giochi (dagli scacchi ai video-games) che sfruttano le notevoli capacità dei microcalcolatori della classe dell'Apple II, del TRS 80 etc.

Nuove case editrici di giochi per calcolatore appaiono ora sul mercato offrendo prodotti che probabilmente tra qualche anno appariranno rozzi e grossolani quanto ora ci appare il venerando Tactis II della AH in confronto a Squad Leader.

I wargames veri e propri rappresentano la fetta più piccola di questa nuova serie di giochi, ma il numero dei giochi di guerra per calcolatore sta continuamente aumentando.

In linea di massima i computer-wargames rientrano in tre categorie: nella prima possiamo far rientrare tutte le versioni computerizzate dei comuni wargames.

Il computer può memorizzare la mappa e la posizione delle unità che i giocatori muovono battendo apposite istruzioni sulla tastiera e che vedono apparire sullo schermo televisivo collegato al computer.

La seconda famiglia di giochi comprende tutti quelli concepiti esclusivamente per il computer e che non hanno quindi alcun termine di confronto tra i giochi manuali classici.

Al terzo gruppo appartengono i programmi per automatizzare le procedure di giochi da svolgere in gran parte manualmente con la solita mappa ed i soliti pezzetti di cartone.

In questo articolo vediamo tre giochi che rappresentano tre campioni dei diversi tipi.

Il primo è COMPUTER AIR COMBAT, un gioco che è derivato da quelli manuali del tipo di Richtofen War.

Inserito il dischetto del gioco nel computer il giocatore deve scegliere tra alcuni diversi scenari, dall'intercettazione di bombardieri notturni allo scontro tra caccia, e può scegliere gli aerei tra una vasta gamma, che comprende tutti i più famosi tipi della II guerra mondiale.

A questo punto il gioco vero e proprio incomincia: contro il computer, che muoverà gli aerei avversari, o contro un avversario umano, che a turno siederà davanti alla tastiera ed allo schermo, mentre l'altro mediterà le mosse seguenti.

All'inizio di ogni mossa il computer chiede se il giocatore vuole vedere elencate le posizioni (coordinate, quote, velocità dei propri aerei e di quelli avversari che sarebbero in vista), se vuole una mappa generale (sulla quale gli aerei appaiono come semplici puntini) o una mappa ravvicinata.

Quest'ultima presenta una sagoma del proprio aereo, con l'indicazione del campo di tiro, e le sagome di aerei nemici o amici che siano abbastanza vicini.

Dalla forma della sagoma si può vedere se gli aerei sono inclinati in virata da l'una o l'altra parte, ma in realtà occorre leggere attentamente le scritte che appaiono sullo schermo per farsi un'idea della situazione.

Analoga scena appare quando si ordinano i movimenti dei propri aerei: spendendo alcuni minuti si potrà ordinare di rollare su un lato, di virare, di alzare o di abbassare il muso; il computer sposterà poi l'aereo secondo quanto richiesto e secondo le caratteristiche di volo che gli sono proprie.

Notare però che sullo schermo non si muove nulla: solo dopo aver dato il via alle manovre (corrispondenti a 7 secondi di volo) e dopo avere aspettato con pazienza per vari minuti mentre il computer ronza o medita (oltre 10 minuti per muovere un paio di aerei) ecco finalmente l'annuncio che è iniziata una nuova mossa e che si può controllare le posizioni o lo stato dei vari aerei, che si può muovere nuovamente e, magari, sparare sugli avversari.

La mappa "tattica" ora mostra le nuove posizioni relative dei vari aerei (che in genere non sono mai quelle che uno si aspettava).

Nuovi ordini di movimento e via per un'altra mossa: come "passatempo" il sistema funziona perfettamente perchè una battaglia aerea si trascina per ore quanto a realismo non c'è molto da inviare al vecchio Richtofen War.

Il secondo esempio è ancora un gioco di guerra aerea, ma di un tipo completamente diverso.

In BRITISH ACE, che è parte integrante del Flight Simulator della Sublogic, il computer diventa per noi il sostituto di un vero e proprio aereo.

Con la tastiera o, ancora meglio, con una levetta del tutto simile alla "cloche" del famoso Sopwith Camel, possiamo decollare, compiere acrobazie ed atterrare.

Il computer ci presenta sullo schermo un "mondo" un po' schematico, ma che vediamo muovere davanti a noi in tempo reale con un realismo eccezionale, specie quando tentiamo per le prime volte l'atterraggio su una pista che sembra malignamente sfuggente.

I wargamers insoddisfatti della staticità di Computer Air Combat qui possono provare le varie emozioni del combattimento aereo, tentando di attaccare un'aeroporto tedesco da cui decollano ben cinque caccia avversari.

E' vero che questi ultimi appaiono sullo schermo come semplici puntini, ma occorrono riflessi pronti ed una certa abilità di pilotaggio per evitare di essere abbattuti e per rientrare alla base con un paio di Fokker al proprio attivo.

Infine ci sono giochi manuali, come Road to Rhine della GDW, le cui regole sono così complesse e nei quali è necessario registrare tanti di quei dati e tirare tanti di quei dadi, che trovano nel computer un valido ausilio.

Sullo schermo non apparirà la mappa, ma solo un promemoria di tutto ciò che dobbiamo fare per rispettare le regole; il computer si occuperà di tenere in memoria dati logistici, di visibilità, di riduzione di forze, passaggio dei turni e così via; deciderà anche il risultato dei combattimenti, usando tabelle di risoluzione più complicate di quelle che sarebbero utilizzabili in un gioco manuale.

Se si confrontano i tre giochi appare evidente che il computer è utilizzato meglio in British Ace.

Fino a poco tempo fa sembrava che i giochi di guerra a livello tattico, operativo o strategico avessero poco da guadagnare dall'avvento del computer perchè i primi prodotti (del tipo di Computer Air Combat) sebbene reclamizzati con titoli roboanti, erano in realtà delle mediocri imitazioni dei giochi manuali.

Poi la Atari, una ditta specializzata nei video-games dei bar e delle sale giochi, ha messo sul mercato "EASTERN FRONT", una simulazione della guerra sul fronte russo dal giugno 1941 al marzo 1942.

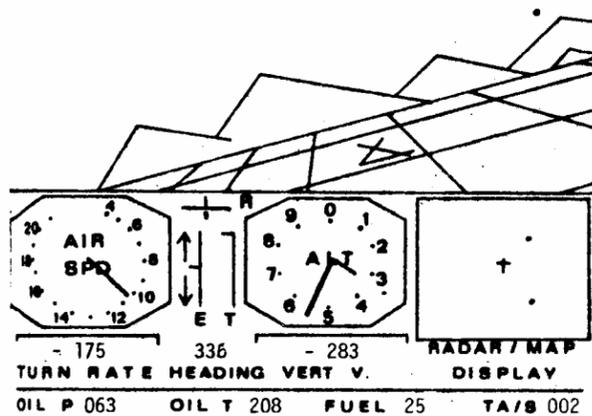
Questo gioco, predisposto per i micro-computer Atari 400 e 800 (il primo costa negli USA 350 dollari), è stato accolto come una vera rivoluzione nel mondo dei computer-wargames.

E' veloce, con mosse simultanee, ha una mappa grandissima con più di 100 unità per parte, la mappa che appare sullo schermo cambia di colore nel passare dall'estate all'autunno ed all'inverno, il metodo di spostare le unità è quello di far uso di una levetta con cui si muove una unità esattamente come si muove un pezzetto di cartone sulla mappa convenzionale....

Insomma, è un prodotto che fa apparire i precedenti come pezzi da museo, soprattutto perchè, grazie a una superiore tecnica di programmazione, fa entrare il tutto in uno spazio di memoria che è circa un terzo di quella usata da Computer Air Combat.

Sembra quindi arrivato il momento in cui i veri professionisti dell'informatica si occupano dei wargames ed i risultati non si faranno attendere molto.

Per gli appassionati si prepara un roseo futuro.



H. von Friedman

△

# OUTREACH

The Conquest of the Galaxy, 3000AD

Esiste in commercio, completo di traduzione in italiano, un gioco di simulazione abbastanza inconsueto : si tratta di OUTREACH prodotto dalla SPI di New York ed importato in Italia dalla Interhobby di Firenze.

Si tratta di un gioco di fantascienza che descrive l'evoluzione di varie razze senzienti durante la loro espansione nella Via Lattea, e simula le interazioni ed i conflitti che si generano fra loro.

OUTREACH ci proietta di almeno 2000 anni nel futuro, quando l'espansione dei terrestri, riuniti con altri popoli nella PSL (Lega dei Penszionisti), li porta oltre le immediate vicinanze del sistema solare. In OUTREACH ogni giocatore (si può giocare fino a quattro persone) prende le parti di una popolazione che si espande nella Galassia, cercando di aumentare, con una politica aggressiva o di colonizzazione, le proprie risorse (in termini di punti RISORSA e del SISTEMA), oppure organizzando un lungo viaggio, irto di pericoli e difficoltà, verso il centro della galassia.

Durante il gioco i contendenti possono contattarsi ed interagire fra loro, instaurando rapporti che possono andare dalla più completa e fraterna amicizia allo scontro più duro. Nello spazio inoltre appaiono inaspettatamente varie popolazioni aliene, le cosiddette "forze autonome", di cui, fino a che non vengono scoperte, nessuno conosce ubicazione, forza ed intenzioni.

L'elemento che costituisce la principale diversità di OUTREACH e che lo rende unico fra le simulazioni di storia futura attualmente in commercio, è la vastità della scala in cui è stato progettato. La mappa di OUTREACH rappresenta infatti un terzo circa della VIA LATTEA, cioè una porzione di spazio di 28000 x 50000 anni luce, ed un singolo esagono copre quindi 1200 x 1500 anni luce ! Ovviamente anche la scala tem-

porale è in proporzione. Gli autori suggeriscono infatti che ciascun turno potrebbe corrispondere all'intervallo di una generazione... La mappa riproduce la struttura a spirale della Via Lattea, che si articola in vari bracci che partono dal nucleo centrale ; ritroviamo anche le nubi di polvere stellare largamente diffuse in tutta la Galassia e la distribuzione ineguale delle stelle, più numerose in certe zone del cielo che in altre. Alcune stelle sono rappresentate singolarmente ; sono le "stelle-faro", corpi celesti con caratteristiche così atipiche da rendersi distinguibili tra milioni di altri anche a grandissime distanze. Queste stelle vengono usate proprio come "fari" nella navigazione siderale, e diventano d'importanza fondamentale nel gioco.



Le pedine di OUTREACH sono poco differenziate : a parte gli indicatori delle "stelle-faro", del valore potenziale



5 - Valore Asse della Spirale  
1 - Valore Margine della Spirale  
2 - Valore Interspirale

e gli "wisdom chits", ci sono solo due tipi di pezzi, uno che rappresenta le flotte di astronavi



(Wisdom Chits)

e l'altro, chiamato "stargate", che rappresenta l'insieme fisso di infrastrutture industriali, commerciali e scientifiche atte



a sfruttare economicamente ed a controllare una certa zona di spazio. Un solo segnalino mobile può rappresentare anche più di una unità, di diversa specializzazione e diversa forza. La composizione di questa forza è nota solo al giocatore che la controlla, anche se un avversario attento la può dedurre con buona approssimazione durante il gioco: OUTREACH si gioca infatti a "carte coperte" e le regole prevedono vari momenti in cui un giocatore può decidere di bluffare con i propri avversari.

#### IL MECCANISMO DEL GIOCO

Il pacchetto di regole su cui si articola OUTREACH può essere diviso in quattro principali capitoli: il primo relativo al movimento, il secondo relativo alle attività che ogni giocatore può svolgere in una data zona di spazio, il terzo che si riferisce alla "tabella del fato" ed il quarto che costituisce la struttura economica del gioco.

#### Il movimento

Nella sua linea di giochi di fantascienza la SPI propone il sistema del "teletrasporto", cioè del balzo istantaneo da un punto all'altro dello spazio attraverso un ipotetico "iperspazio". In pratica l'astronave esce dalla dimensione spazio-temporale che costituisce il nostro universo e riappare istantaneamente in un altro punto, passando attraverso l'iperspazio. Nel gioco vari fattori, quali la presenza di stelfare o di stargates negli esagoni di partenza e/o di arrivo, influiscono sul movimento e rendono possibili mosse formate da una catena ininterrotta di balzi iperspaziali da uno stargate all'altro. Ogni giocatore quindi crea vere e proprie rotte siderali per spostarsi velocemente e senza rischio attraverso grandi distanze.

#### Esplorazione, interazione e conflitto

OUTREACH è principalmente un gioco di esplorazione. All'inizio nessuno sa nulla della natura e delle potenzialità dell'enorme spazio che lo circonda, salvo le poche informazioni base fornite dallo scenario. Quindi una delle attività più importanti sarà l'esplorazione dello spazio per organizzarne lo sfruttamento economico. E' possibile che l'esagono in cui un giocatore si trova contenga anche forze di un altro giocatore: tramite apposite procedure di ricerca è possibile rintracciarsi ed entrare in contatto. Ricordando le dimensioni

di un esagono è infatti possibile stare insieme in uno di essi senza mai incontrarsi!

Una volta avvenuto il contatto entra in gioco la diplomazia: consultando un'apposita matrice i giocatori possono definire la qualità dei loro rapporti in una gamma di possibilità che va dalla instaurazione di una collaborazione pacifica all'apertura immediata delle ostilità.

#### Le variabili sociologiche

OUTREACH fornisce anche la cosiddetta tabella del "fato" dove, in relazione alle caratteristiche dei popoli che competono, vengono dati avvenimenti (che generalmente hanno effetti disastrosi, come guerre civili, diaspore, nascita di nuove religioni a carattere aggressivo, ecc.) oppure si determina l'incontro con razze aliene (le forze autonome) o si quantificano i benefici ricavati da nuove scoperte scientifiche.

L'incidenza di questi avvenimenti tende a salire con l'aumentare delle dimensioni e della potenza dei giocatori, che però possono intervenire investendo risorse in usi sociali o scientifici.

#### L'economia

Come in tutti i giochi a carattere strategico, anche in OUTREACH è presente una notevole struttura economica. L'evolversi di un popolo dipende dalle risorse che ha a disposizione. Queste risorse possono essere ottenute tramite l'esplorazione dello spazio ed il suo sfruttamento, oppure con la guerra, per impadronirsi delle risorse dell'avversario. OUTREACH quantifica l'economia in punti RISORSE e punti SISTEMA, ed attribuisce determinati costi alla costruzione ed al mantenimento delle navi spaziali e delle infrastrutture.

#### Commenti al gioco

Uno degli aspetti che colpisce di più in OUTREACH è la compattezza e la coerenza del sistema di gioco. Le ipotesi cui esso si rifà sono senz'altro verosimili, e qualsiasi appassionato di fantascienza le riconoscerà perché derivano da alcune idee basilari della fantascienza, ormai "classiche" del genere (ad esempio il balzo iperspaziale). Nel suo svolgimento il gioco acquista una dimensione da epopea o da saga spaziale. Infatti è proprio con questo spirito che va

giocato : è un po' come scrivere la sceneggiatura di un film epico di grande respiro, dove gli attori sono intere popolazioni e gli avvenimenti coinvolgono sconfinati imperi galattici. Va segnalato inoltre che OUTREACH è straordinariamente adatto al gioco in solitario, e che anzi è addirittura previsto uno scenario apposito. Gli amanti di questo tipo di gioco possono usare anche lo scenario base "Luck of the draw" per il gioco in solitario, giocandolo con tre o quattro popolazioni contemporaneamente, manovrandole come se tutte fossero delle forze autonome ed assumendosi il ruolo di "supervisore". Naturalmente occorrerà stabilire, come in un role-playing, alcune caratteristiche di base per ogni popolazione, al fine di guidarne gli atteggiamenti politici e diplomatici. Per esempio si può schierare un popolo aggressivo, facendolo interagire con vicini più o meno pacifici, interessati a strategie diverse.

Il maggior difetto di OUTREACH è probabilmente la lunghezza della partita, che potrebbe prolungarsi in alcuni casi anche oltre la 10 ore effettive. Per rendere il gioco più veloce e scorrevole si può aumentare il raggio di movimento delle unità applicando la seguente tabella, che mette in rapporto diretto il livello di civilizzazione con il totale dei punti SISTEMA posseduti :

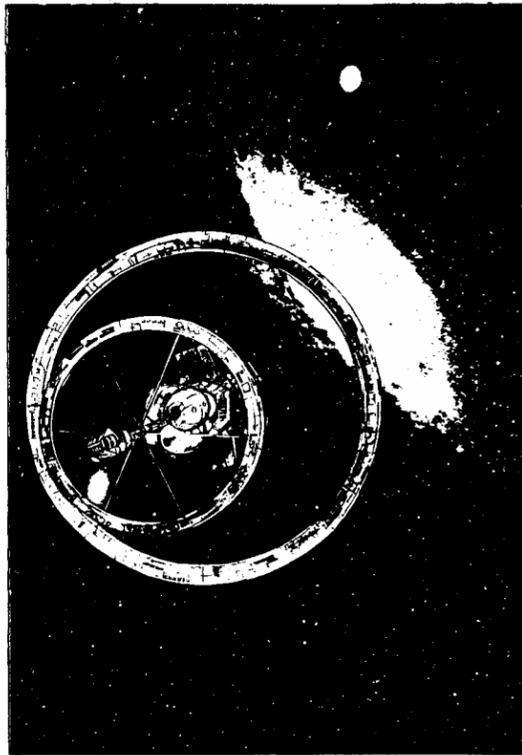
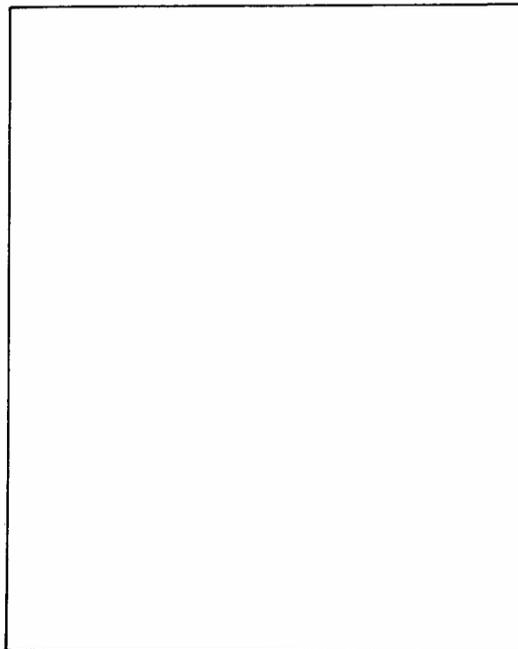
| PUNTI SISTEMA - LIVELLO CIVILIZZAZ. |   |
|-------------------------------------|---|
| da 0 a 19                           | 1 |
| da 20 a 39                          | 2 |
| da 40 a 59                          | 3 |
| da 60 a 79                          | 4 |
| da 80 a 99                          | 5 |
| da 100 in su                        | 6 |

Ciò comporta un aumento automatico del livello di civilizzazione con l'espandersi della popolazione e dà la possibilità di godere di certi vantaggi prima di quante il meccanismo di gioco normale non permetta.

La severità della tabella del "fate", che cresce con l'aumento dei punti SISTEMA e quindi, nella nostra ipotesi, col crescere del livello di civilizzazione, farà da "calmiere", impedendo che i giocatori arrivino a traguardi troppo alti in tempi troppo brevi.

Roberto Flaibani

△





## SPECIAL CORRESPONDENT

MASSIMO GALLUZZI

OGRE (Jackson Games)

Ogre è un mini game semplicemente splendido a cui abbiamo accennato nei numeri passati di War e su cui ci piace tornare un po' più a lungo. E' abbastanza facilmente reperibile in Italia ed ha l'indubbio vantaggio circa 10.000 lire.

Diciamo subito che è un combattimento tattico, ambientato nel XXI° sec. tra fanteria e corazzati da una parte e uno o più Ogre dall'altra.

L'Ogre (orco) è il nome che si dà ad un tank cibernetico lungo circa m.50, di 2/3 metri di corazzatura al ...losalcielocosundum, capace di una velocità di circa 70 Km/h, dotato di missili atomici, batterie primarie e secondarie, mezzi d'offesa anti-uomo ed altre sciocchezze (leggete a riguardo le due paginedi presentazione del gioco che sono davvero simpatiche).

Un Ogre è più o meno l'equivalente di una divisione corazzata e per fermarlo i suoi nemici hanno a disposizione: 1) fanteria in quantità, 2) tanks pesanti, 3) tanks lanciamissili, 4) cannoni fissi Howitzer, 5) G. E.V. (Ground Effect Vehicle, muovono due volte per turno, sono hovercraft corazzati), 6) amuleti portafortuna e preghiere varie.

Il gioco è un mini-game quindi non aspettatevi granchè dalla dotazione una piccola mappa a colori riproduce un suolo brullo tutto buche e crateri, 8 pagine di regole, molto semplici e chiare ma non tradotte, 112 pedine la cui veste grafica è più che dignitosa, quasi elegante.

Il gioco offre sette scenari ma se ne possono improvvisare un buon numero senza particolari difficoltà.

Il gioco basico vede comunque un Ogre Mark III che cerca di distrug

gere una base comando nemica contrastata da mezzi blindati che l'avversario ha preventivamente scelto (vengono concessi un certo numero di punti da "spendere" per organizzare le proprie forze come meglio si crede).

Tranne l'Ogre ogni unità ha stampato sul counter la forza di difesa, il fattore di movimento, il raggio e la potenza di tiro; in caso di combattimento tutto questo viene rapportato alla solita tabella per i vari effetti.

Una unità non-Ogre può non riportare alcun danno, essere danneggiata (il counter viene capovolto e "congelato" per un turno, se c'è un Ogre vicino.....) oppure distrutta.

Per l'Ogre le cose sono diverse: in caso di danneggiamento bisogna rifarsi ad una tabella, che va fotocopiata in vari esemplari, dove sono riportate le specifiche dell'unità, ad esempio un Mark III possiede 2 missili, 1 batteria principale, 4 batterie secondarie, 12 mezzi antiuomo e 45 punti-usura consumati i quali la velocità del bestione diminuisce finì a farlo restare immobile.

Ognuna di queste specifiche ha un valore di raggio, attacco e difesa particolare, se si riesce ad esempio a far tacere una batteria secondaria questa andrà depennata dalla tabella di armamento e da allora l'Ogre sparerà con 3 sole batterie.

In più tutte le unità hanno la possibilità di speronarsi a vicenda causando danni notevoli.

Ogni scenario ha le sue valutazioni per vittorie decisive, sostanziali o marginali ma vi diciamo subito che il gioco è... sanguinosissimo e non si fa fatica a vedere che ha vinto questa o quella parte.

Concludendo, un gioco superraccomandato, molto semplice, divertente e poco costoso; il gioco in solitario riesce benissimo e in più è stato approntato un expansion (G.E.V.) che aggiunge nuove unità e un po' di complessità.

#### FURY OF THE NORSEMEN

Altro mini-game della Metagamig, per circa 11.000 lire avrete una scatola, 16 pagine di regole molto semplici, una piccola mappa, un centinaio di pedine e un dado.

Il gioco simula un raid dei temutissimi vichinghi che, attorno al 1.000 sbarcano di sorpresa in un piccolo villaggio costiero e si danno ad attività innominabili.

Per i puristi ricordiamo che Norsemen è l'arcaico di Northern men.

Torniamo a noi; il villaggio consta di qualche casa raggruppata intorno alla chiesa, la residenza del signore, un piccolo castello e un'abbazia sono poco presso.

All'inizio il giocatore del villaggio deve disporre le sue pedine: molte milizie contadine, un po' di fanteria organizzata, un po' di cavalleria, una trentina di pezzi raffiguranti le cose che fanno gola ai vichinghi, a quel punto non può più muovere finché i vichinghi non commettono atti ostili.

I temibili predoni arrivano sulla spiaggia con una o due navi (5 scenari) e sbarcano due leaders con truppe adeguate; per un po' razziano animali (il giocatore del villaggio non può intervenire: non è considerato atto ostile!) poi finalmente vengono al sodo e si dedicano al rapimento di dolci fanciulle e vari tesori. Solo a questo punto si scatena furibonda la mischia.

Per i combattimenti valgono le regole più semplici del boardgame medievale: fattori di combattimento a confronto e sguardo ad una tabella piuttosto sanguinosa, possibilità di tiro a distanza con gli arcieri, presenza di leaders che modificano il risultato dei dadi. Per il giocatore del villaggio c'è la possibilità di lanciare la maledizione di Dio sui miscredenti (una volta sola e se il dado lo permette un fulmine scende dal cielo e incenerisce i vichinghi in un determinato esa).

Il vichingo deve portar via il maggior numero di tesori, animali e donne possibile: per far ciò entra

in un esa dov'è la sua preda e dopo essersi riferito alla tabella delle catture se la deve portare fino alla nave. La preda DEVE essere scortata, sennò è dispersa: ciò è molto simpatico e verosimile in quanto provoca una confusione notevole di gente che combatte, animali che scappano e guerrieri che fanno la spola fino alla spiaggia portando donne, oro, mucche, capre, ecc.

Il movimento degli animali non catturati è randomizzato, cioè si muovo no di un esa a turno nella direzione stabilita dal dado.

Anche se il regolamento non lo dice suggerirei per ovvie ragioni di far cessare i combattimenti nell'esa dove si dirige un cavallo imbizzarito.

Il gioco basico termina appena i vichinghi hanno caricato sulle navi le prede necessarie ed hanno alzato le vele, lasciando alle loro spalle la desolazione e i lutti.

Dimenticavo che c'è anche la possibilità per i barbari di appiccare il fuoco ad ogni cosa rendendo la confusione ancora più spaventosa.

Se quelli del paese riescono a bruciare le navi o a uccidere un congruo numero di nemici si aggiudicano la vittoria.

Questo "Fury" è davvero attraente, semplice e poco dispendioso.

Qualche appunto marginale? La mappa è un po' troppo piccola e siccome alcuni "stacks" sono permessi si possono avere delle pile traballanti di pedine, consiglio quindi di riprodurre la mappa in 2:1 o 3:1 allo scopo di avere esagoni più grandi: il colpo d'occhio e la praticità di gioco ne risulteranno favoriti.

Per ultimo, siccome alla fine brucia quasi tutto, i counters che indicano gli incendi non sono sufficienti quindi occorre approntarseli.

Comunque sono piccoli ostacoli non insormontabili, il gioco è ottimo anche in solitario.

M. Galluzzi

# WAR AND PEACE

## WAGRAM—1809

Uno dei periodi più fortunati nel boardgame è certamente quello delle guerre napoleoniche, superato forse solo dalla Seconda guerra mondiale, ma, fino a poco tempo fa, i giochi erano unicamente a livello tattico o al massimo di grande tattica.

Con War and Peace(AH) siamo entrati nei problemi strategici, politici, economici e diplomatici. In genere non ci si rende conto di un fatto che invece è fondamentale per la comprensione del periodo, cioè che, anche se noi usiamo la Rivoluzione Francese come spartiacque fra l'era moderna e quella contemporanea, in realtà il periodo che va dal 1800 al 1814 non è altro che l'ultimo tentativo della Francia di imporre la sua egemonia sull'Europa; tentativo che fu frustrato dalla coalizione di tutti gli stati europei.

Uno dei momenti critici di questo tentativo fu la guerra contro l'Austria appoggiata dall'Inghilterra, che terminò con la battaglia di Wagram.

In queste note si vuol vedere come si sarebbe potuta forse evitare o almeno attenuare tale sconfitta.

Lo schieramento iniziale dà l'impressione di un certo vantaggio del francese che controlla tutti i con-

fini austriaci, tranne quello con la Russia; tuttavia con un esame più approfondito si può notare che le forze francesi sono disperse mentre il grosso dell'esercito bivacca in Baviera.

L'Austriaco ha le forze più concentrate, linee di rifornimento meno vulnerabili e la possibilità di operare per linee interne.

Il miglior schieramento iniziale per il francese, almeno per quello che riguarda la Baviera, ritengo che sia:

-Davout con 4 i e 6 c a Monaco (più le forze bavaresi 5i e 1c)  
-Leader (O), 4i un esa a Nord di Monaco:

L'Austriaco, a parte le truppe che devono iniziare in posizioni prefissate:

-Charles, Hiller, Louis, 24i, 4c, in 3 D 16 (armata A); un FC di fanteria in 3E18 per tenere la linea di rifornimento.

-John, Leader(O), 8i, 6l, 2c, in 3B30

- Leader(O), 9i, 1c in 3E13

- " (O), in 3F16 per recuperare

la fanteria di Budapest fin dalla prima mossa, durante la quale il francese può spostare solo

i leaders:

Napoleone a Ulm

Massena in 3A15

Leader (O) da 3A15 a Mainz

" (O) da Monaco a Stoccarda; le truppe in 3A15 fortificano l'esa.

A questo punto l'austriaco può iniziare il suo attacco, possibilmente su tutto il fronte:

l'armata A attacca Monaco

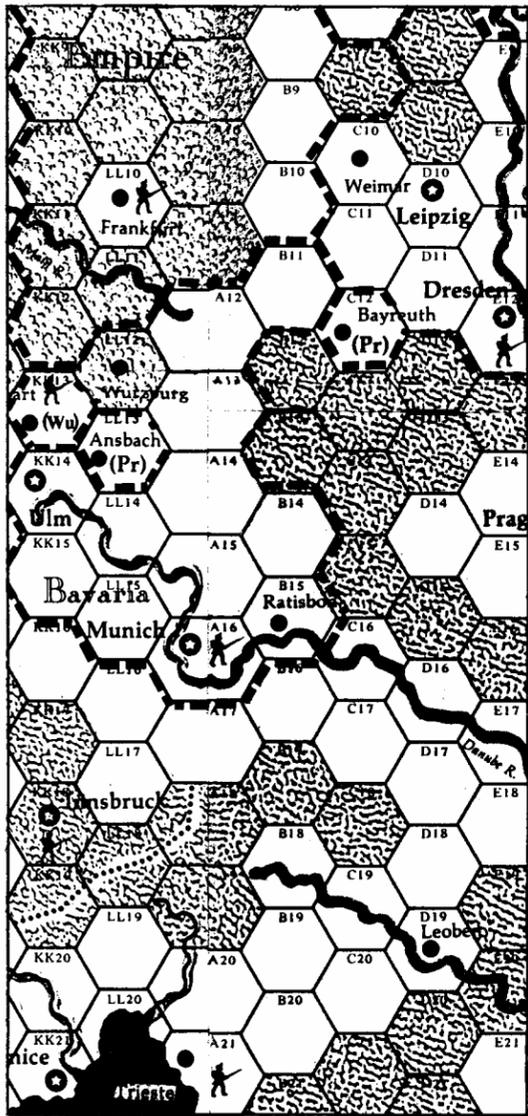
l'armata B occupa Trieste, vi lascia

4 punti di Landweher e prosegue per Venezia

Ferdinand attacca Varsavia

l'armata C attacca Dresda con 9i mentre un punto di cavalleria occupa Lipsia.

Il francese deve assolutamente non farsi tentare dall'idea di chiudere le sue forze in città, dato che in tal modo avrebbe ottime probabilità di perdere, oltre alla città, anche tutte le truppe che vi sono rinchiusi. Quindi a Dresda, Varsavia e Venezia



dopo il primo round obbligatorio di combattimento, deve ritirare le truppe superstiti.

A Monaco invece deve dare battaglia campale finché il morale resta superiore a quello dell'austriaco e indi ritirarsi, deve agire analogamente se l'austriaco attacca l'esa 3A15 con forze tali da non assicurargli una vittoria automatica.

E' piuttosto improbabile che l'austriaco prenda una simile decisione, dato che, per avere una vittoria automatica, dovrebbe impegnare contro questo esagono 16 fattori di combattimento, quindi gliene resterebbero solo 12 per l'attacco su Monaco.

Dopo la vittoria sulle truppe francesi di Monaco l'a. dovrebbe suddividere l'armata A in questo modo:  
 -Charles con i fattori superstiti di cavalleria e 10 di fanteria entra a Monaco.  
 -Hiller e Louis con il resto della fanteria restano nell'esa da cui hanno attaccato.

Con questa disposizione si hanno come perdite probabili per attrito 3 fattori, col 50% di probabilità di perdere un punto forza di cavalleria, mentre se tutte le forze entrano a Monaco, le perdite probabili salgono a 4/5 punti.

In genere, al termine della prima mossa, l'austriaco avrà 5 punti di città (Venezia, Dresda, Lipsia, Varsavia e Monaco) ed un punto di vittoria cioè la sconfitta delle truppe comandate da Davout.

A questo punto inizia il contrattacco francese, comandato direttamente da l'Empereur, che in genere porta alla rioccupazione di Monaco, mentre le altre città restano, almeno per il momento, in mano austriaca.

Murat con le truppe napoletane si dirige su Mantova, Marmont coi dalmati sta nelle retrovie austriache cercando di fare più danni che può, Poniatowski si ritira su Thorn, Bernadotte su Amburgo e Lannes va a Milano a prendere il comando delle truppe in Italia.

Uno dei due Leader che compaiono a Strasburgo va a Mainz per prendere il comando delle truppe che arrivano il turno successivo, l'altro si unisce a Napoleone con le truppe già a Strasburgo.

Alla fine della mossa francese (aprile) la situazione dovrebbe essere: 4 punti di città per gli Austriaci, che quindi hanno buone probabilità di far scoppiare la rivolta in Prussia ed Assia ed ottenere i rinforzi Russi. Le forze satelliti prussiane

è bene che inizino l'assedio di Hannover, mentre Brunswick (a me risulta che è morto nel 1806 e a voi?) si deve spostare verso Norde l'armata C con la cavalleria di Lipsia si porta su Magdeburgo (marcia forzata). L'armata B può dirigersi su Leoben o Innsbruck, però si deve notare che pur congiungendosi con la guarnigione della città, si allontana dalla zona critica della campagna; forse la soluzione migliore è lasciare una piccola guarnigione a Venezia e mandare il Leader (O) a recuperare la guarnigione di Innsbruck.

Ferdinand può lasciare una guarnigione a Varsavia e ritirarsi verso Vienna, la guarnigione sarà sostituita appena possibile con forze russe. L'armata A, la più forte delle tre, farà bene a ritirarsi verso zone di montagna (3D15), dove può ricevere rifornimenti da Praga e da dove può minacciare le comunicazioni francesi.

Se il francese non ha attaccato Monaco, o, cosa meno probabile, è stato sconfitto, l'austriaco deve ugualmente ritirarsi ma lasciando a Monaco una guarnigione (l'ideale sono 3 fc di fanteria e 3 fc di cavalleria) sotto il comando di un Leader.

La cavalleria può essere utilizzata per puntare su Ulm costringendo il francese a lasciarvi una guarnigione.

Per il francese a questo punto inizia una lotta contro il tempo, dato che deve occupare Vienna e Praga in 6 mosse e l'unico modo per farlo è battere l'austriaco attirandolo fuori dalle montagne.

I rinforzi che arrivano a Mainz in maggio debbono essere portati ad Anversa entro luglio, poichè mentre Amsterdam è sotto il controllo degli olandesi, Anversa se non avesse guarnigione potrebbe essere facilmente occupata dagli inglesi dell'isola di Walchern.

Il francese ha poi altri due problemi: la lunghezza delle linee di rifornimento e l'altro è di conservare il controllo di Cassel, minacciata dagli insorti prussiani di Hannover e dall'armata C già nelle zone di Magdeburgo.

A questo punto Bernadotte deve recuperare tutte le forze che può dalle guarnigioni della zona (Brema, Amburgo, Lubecca e Stralsund) e con quelle più le forze di Jerome opporsi alle forze austro-prussiane.

Un intervento in guerra della Prussia generalmente è fatale per questo scacchiere della campagna.

L'austriaco, d'aparte sua, deve evitare di lasciarsi attirare in una battaglia campale contro il grosso dell'esercito francese a meno che non si stia difendendo in terreno favorevole o non sia l'ultima occasione per tentare di salvare una posizione vitale.

È importante invece che, sia con la sua presenza, sia con rapide azioni contro posizioni isolate, tenga costantemente sotto pressione le lunghe linee di comunicazione francesi. Gli alleati hanno compiti essenzialmente ausiliari e diversivi cioè devono tenere impegnate truppe francesi sottraendole al teatro principale, ed agire contro Cassel e Varsavia in supporto agli sforzi condotti dagli austriaci.

Ovviamente questa tattica può fallire, ma è certo che non può portare a un disastro pari a quello storico.

Un ultimo consiglio, già dato nelle note del disegnatore, la parte del libretto di istruzioni più importante ma certamente meno letta: NON tentate la "blitzkrieg", di solito porta ad un disastro; in una partita ho visto il francese ammassare una forza spaventosa e puntare direttamente su Praga da un'unica breccia aperta nelle linee di difesa austriache. Quella partita è terminata quando la cavalleria austriaca è entrata a Reims.

L'abbattimento dell'avversario, e quindi l'annientamento delle sue forze armate, deve costituire lo scopo principale di tutta l'azione bellica

(Von Clausewitz- Della Guerra-)  
CLAUDIO NARDI

△



**COUNTER CLIPS**

**Nebelwerfer**

IMPORTATI IN ITALIA DALLA  
**Game  
Designers'  
Workshop**

CONCESSIONARIO ESCLUSIVO

GIAN-PIERO TENCA — C.SO SEMPIONE, 41

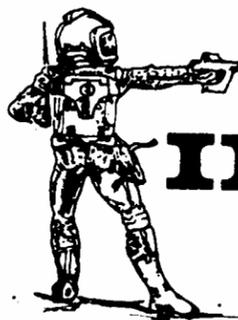
20145 MILANO — TEL. 02-34.13.89

*migliorate i vostri boardgames!!*

COUNTER CLIPS = supporti metallici magnetizzati per pedine di boardgames

NEBELWERFER = supporti di plastica per pedine di boardgames

A RICHIESTA SI INVIANO LE SCHEDE ILLUSTRATIVE



**GDW**  
**IL MEGLIO**  
**DELLA**  
**SIMULAZIONE**

TITOLI TRADOTTI:  
"IMPERIUM"  
"TRIPLANETARY"  
"MAYDAY"  
"DARK NEBULA"

A RICHIESTA SI INVIA  
IL CATALOGO  
ILLUSTRATO

**SF**

CONC. ESCL.: G.P. TENCA - MILANO



# i giochi dei grandi

**selezionati da tutto il mondo**

- *boardgames*
- *microelaboratori elettronici per giocare a scacchi, a dama, a bridge e backgammon*
- *giochi di riflessione*
- *giochi di lettere, di carte e di domino*
- *giochi da tavolo antichi e moderni*
- *puzzles e rompicapo*

**servizio vendite per corrispondenza**

**CENTRO RINASCITA - Modena 41100  
Piazza Matteotti, 20 - Tel. 059/211200/335062**