

WAR

RIVISTA DEDICATA AI GIOCHI DI SIMULAZIONE DIPLOMATICO-MILITARI



N°0

SOMMARIO

N°0

PUBBLICAZIONE NON PERIODICA DEL CLUB 3M (MODELLISTI MILITARI MODENESI) DEDICATA AI GIOCHI DI SIMULAZIONE

IN QUESTO NUMERO :

EDITORIALE	2
COSA SONO I WAR GAMES	3
MASTERS	14
FANTASY	15
GIOCO POSTALE	18
RUBRICHE	19



COPERTINA E
DISEGNI ©
ZEPPELINSTUDIO



STAMPATO IN BO-
LOGNA NEL MESE
DI APRILE 1981 DA
"CENTROFOTOREX"

HANNO COLLABORATO :

GUIDO TREMAZZI - FABRIZIO CERNAZ - PIETRO CREMONA
SERGIO CUOGHI - ENRICO TAGLIAZUCCHI

LA RIVISTA VIENE INVIATA A TUTTI I SOCI DEL CLUB 3M. L'ASSOCIAZIONE AL CLUB PER IL 1981 E' FISSATA IN :... LIRE 10.000 SOCI SOSTENITORI... LIRE 6.000 SOCI ESTERNI... E DA' DIRITTO A RICEVERE 3 NUMERI DELLA RIVISTA... AI SOCI SOSTENITORI SARANNO INVIATI, INOLTRE, LA TESSERA DEL CLUB, LO STATUTO ED I NOTIZIARI... LE ISCRIZIONI DEVONO ESSERE INDIRIZZATE A: GUIDO TREMAZZI, VIA LUSVARDI 25, 41100 MO-

EDITORIALE

Cari amici,

questo numero della rivista è dedicato soprattutto alle nuove reclute ed a coloro che sono ancora un po' indecisi, forse spaventati, dai "voluminosi" regolamenti dei giochi.

A tutti vogliamo raccomandare di non scoraggiarsi alle prime difficoltà o alle "disfatte" cui andranno incontro combattendo con qualche giocatore più esperto; occorre infatti prendere confidenza con gli "strumenti" per poterli usare in modo adeguato. L'aiuto di un esperto è, non solo consigliabile, ma veramente necessario: egli infatti vi potrà spiegare in pratica quali errori cercare di evitare, le possibili strategie adottabili e verso quali obiettivi puntare.

Anche noi, da queste pagine, vorremmo rappresentare, idealmente, uno di questi "esperti", per aiutarvi nella scelta e consigliarvi sulle strategie o le tattiche possibili, nei giochi che via via esamineremo più da vicino.

Il primo consiglio: all'atto dell'acquisto di una scatola di wargame fatevi aiutare dal personale dei negozi specializzati, spiegate loro quale periodo storico preferite, in quanti volete giocare e quanto tempo avete a disposizione per giocare o ... imparare nuove regole.

In ogni caso, inizialmente acquistate pochi giochi e concentratevi su di essi per parecchie partite; quando vi sentirete padroni del regolamento e ... degni dei galloni, sfidate un amico più esperto e misurate con lui la vostra vera forza.

Dopo qualche gioco vi accorgete che le regole sono abbastanza simili tra loro, anche se ovviamente ogni simulazione ha una serie di regole SUE proprie, oltre a quelle basilari e magari altre facoltative per un migliore bilanciamento del gioco o per accrescerne le difficoltà ed il realismo.

Ai giocatori più esperti chiediamo un po' di collaborazione e di pazienza, anticipando loro che fin dal prossimo numero introdurremo articoli riguardanti i giochi più complessi; pensiamo però che una ... rispolveratina alle scatole accantonate potrebbe farvi riscoprire giochi ancora molto divertenti ed attuali.

Perché il bello del nostro hobby è che nessun gioco diventa mai troppo vecchio; le diverse tattiche di un nuovo avversario, il provare una nuova mossa, i capricci della dea bendata e tanti altri fattori, fanno di ogni partita una cosa a sé.

Due parole infine ai giocatori del wargame tridimensionale; nel nostro club vi sono anche appassionati di battaglie in scala con tanto di formidabili eserciti pazientemente dipinti e accessoriati, per cui è nostra ferma intenzione pubblicare articoli, se non altro per rendervi partecipi delle nostre esperienze.

D'altra parte lo scopo principale di questa rivista è quello di riunire un po' fra loro i tanti appassionati, per scambiarsi notizie, suggerimenti, critiche e quant'altro possa essere utile a tutti.

Per questo ci auguriamo di ricevere una valanga di lettere da altri clubs e da tutti gli amanti del wargame, con proposte di collaborazione, idee, consigli, esperienze.

A tutti buona lettura.

cosa sono i war games

Ormai tutti conoscono il significato di questa parola anglosassone: siccome WAR significa GUERRA e GAME vuol dire GIOCO, il termine WARGAME sta per gioco di guerra; a questo punto solitamente i nostri interlocutori piegano le labbra nel sorrisetto ironico che ormai tutti avrete imparato ad interpretare (ma come, alla tua età giochi ancora alla guerra?).

Provate a comportarvi come me : alla domanda " che cosa significa wargame? " rispondete che " il wargame è un gioco di simulazione che riproduce generalmente una certa situazione storica o politica in una certa scala di tempo e di spazio ".

Fa già un altro effetto, vero?

Come in tutti gli hobbies, anche qui non poteva mancare una piccola polemica sollevata da coloro che con il termine "wargame" vogliono indicare soltanto le battaglie in tre dimensioni (cioè plastici completi di soldatini, mezzi e fabbricati, tutto in scala), riservando ai giochi sui "tabelloni" il termine "board-game" (che letteralmente significa tanto " gioco da tavolo " che " gioco con tabellone di cartone").

Personalmente non concordo con questa definizione perchè anche il Monopoli è, ad esempio, un boardgame, senza trattare di guerra; accomuniamo dunque sotto il termine wargame tutti i giochi di carattere diplomatico-militare e, per non creare confusione, chiameremo classici i giochi in tre dimensioni. Del resto le differenze si stanno sempre più assottigliando: una nota ditta italiana (la I. T.) ha lanciato da poco dei nuovi giochi di simulazione "tridimensionali", prendendo in prestito dai wargames classici il concetto delle " linee di livello " per

i rilievi, usando cioè più strati di cartoncino stampato per rendere anche visivamente l'idea delle montagne. Un'altra differenza che si faceva rilevare era che il wargame classico è naturalmente a livello tattico: è difficile infatti rappresentare con soldatini e mezzi vari le grandi campagne di guerra, per quanto ridotta sia la scala, mentre la stessa cosa è facilmente realizzabile su un tabellone... cambiando la scala delle distanze e la "consistenza" delle pedine.

Anche questa differenza è ormai praticamente scomparsa se pensiamo alle nuove scatole di giochi tattici con contrassegni a livello di plotoni (PANZER LEADER o PANZER BATTLES), di squadra (SQUAD LEADER), o persino di singoli uomini (SNIPER).

Diciamo allora che la vera differenza sta nella "coreografia": i soldatini, i mezzi militari, le costruzioni, ecc. sono alle volte delle vere e proprie opere d'arte; pensate all'epoca napoleonica ed immaginate di avere due o tremila soldatini nelle loro variopinte uniformi su un plastico finemente dettagliato... è cento volte meglio di un quadro d'autore.

L'amante del wargame classico non si limita ad usare le sue armate: le pensa, le studia, le arruola (dalle scansie dei negozi di modellismo), le veste e le dispone sul campo di battaglia secondo schieramenti assolutamente aderenti alla dottrina militare di quell'epoca, facendole muovere in uno scenario estremamente realistico; e in fondo io credo che l'esito finale dello scontro sia forse la cosa a cui tiene meno.

La passione per i giochi di guerra ha certamente in tutti noi un'origine fanciullesca, quando ci divertivamo a "massacrare" a sassate eserciti di soldatini di dimensioni e provenienze diverse.

Con il tempo la passione si è evoluta, sia a livello intellettuale (libri di storia, regolamenti militari, uniformologia, ecc.), che a livello organizzativo (scelta dell'epoca, inquadramento ed ordinamento dei soldatini, scenario, ecc.).

Siamo sempre, come avrete notato, ai wargames tridimensionali, però negli ultimi anni qualcosa è cambiato anche in Italia, con la immissione sul mercato dei "wargames in scatola", completi di tutto, comprese le note storiche ed il regolamento per giocare.

Questi giochi hanno dapprima insidiato, poi affiancato ed infine superato i loro fratelli "classici" in popolarità ed espansione.

Il segreto sta forse nei seguenti punti:

- essi sono già pronti, spesso con posizioni di partenza predeterminate (entro certi limiti), e tutto ciò che serve è un tavolo e un po' di tempo libero.

- in caso di "trasferimento" del campo di battaglia, o di sospensione temporanea, è sufficiente una tavoletta di compensato ed in pochi secondi... si sgombra; per cui non occorre un tavolo apposito e si può ricominciare appena possibile.

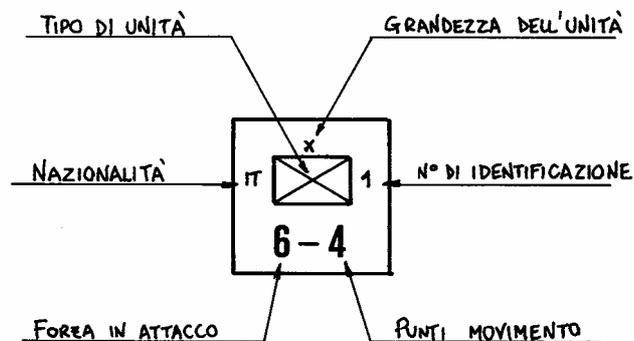
- campo di battaglia, armate e tabelle si ripongono rapidamente in una scatola, spesso poco più grande di un libro, e richiedono al massimo qualche bustina di plastica per tenere in ordine i contrassegni.

- infine bastano 5 o 6 scatole per permettere al giocatore di spaziare dall'epoca antica alle battaglie galattiche, dai galeoni settecenteschi ai sommergibili nucleari; cose, queste, difficilmente realizzabili dal wargamer classico.

Prendiamo dunque una delle nostre scatole ed apriamola insieme: nell'80% dei casi l'occhio cade immancabilmente sul regolamento; abituati alle poche paginette di istruzioni del Monopoli o degli altri giochi di società, alcuni giocatori si lasciano prendere dal panico e, chiusa rapidamente la scatola, si precipitano dal negoziante a chiedere "qualcosa di più semplice".

Fortunatamente la maggior parte dei potenziali "generali" si ferma ad esaminare anche il resto: le pedine pre-tagliate e pronte da staccare; la mappa, divisa in uno o più tabelloni pieghevoli; le tabelle per la risoluzione dei combattimenti; uno o più dadi.

Le pedine (contrassegni) sono stampate su fogli di cartone colorato, sono solitamente di forma quadrata e si staccano con la semplice pressione di un dito; vi consigliamo comunque di usare un coltellino da balsa o un paio di forbici per smussare leggermente gli angoli, onde evitare interferenze durante il gioco.



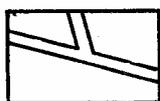
Esse recano tutte le indicazioni necessarie per il gioco: il simbolo di identificazione (fanterie, cavalleria, corazzati, ecc.); i numeri che esprimono la "potenza" di quella unità

(cioè la sua forza in attacco e in difesa) e la sua velocità (espressa in numero di caselle di cui può muovere); altre indicazioni ci informano della consistenza di ogni unità (compagnia, battaglione, divisione, ecc.), il loro numero di identificazione, o anche il nome del loro comandante.

Queste unità vengono piazzate e mosse su un tabellone o "mappa" di gioco formato da una o più sezioni pieghevoli di robusto cartone, o da un unico foglio di cartocino più leggero.

Questa "mappa" riproduce, in modo più o meno schematico, un particolare territorio su cui è stata combattuta la battaglia in esame.

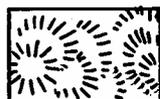
Sulla mappa sono stampate tutte le caratteristiche di quel territorio che il progettista ha ritenuto di dover inserire perchè importanti ai fini del gioco: strade, fiumi, montagne, città, ferrovie, boschi, ecc.



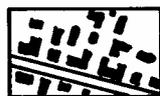
STRADE



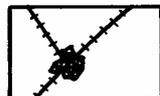
FIUME



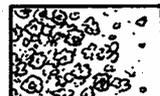
MONTAGNE



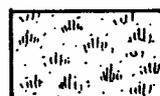
CITTÀ



NODO FERROVIARIO



BOSCO



PALUDE



PONTE

Ognuna di queste caratteristiche avrà una certa influenza sul movimento e sul combattimento delle unità; solitamente in un angolo del tabellone è stampato uno specchietto riassuntivo dei simboli usati e del loro uso.

Sull'intera mappa è poi sovrainpressa una "griglia" esagonale o quadrata che serve per poter valutare lo spostamento dei pezzi e la loro reciproca interazione.

Le pedine usano la loro capacità di movimento per andare da una casella all'altra della griglia, soggetta ad eventuali penalità dovute al tipo di terreno attraversato.

Al termine del movimento si controlla se ci sono unità degli opposti schieramenti nelle condizioni di darsi battaglia; in tal caso si confrontano le rispettive "potenze" (cioè la forza di attacco dell'una e quella in difesa dell'altra); esprimendo questo confronto in un "rapporto di forze", si va a cercare questo rapporto nell'apposita tabella di combattimento e si lancia un dado (che rappresenta tutti gli importanti fattori umani e della fortuna) per vedere, nella relativa colonna, lo esito dello scontro.

Normalmente questo comporta l'eliminazione, o l'arretramento, o la penalizzazione di una o più unità fra quelle coinvolte nella battaglia.

Il gioco prosegue così a fasi alterne prima un giocatore sposta le sue unità, fa entrare in campo gli eventuali rinforzi e risolve i combattimenti causati dal suo movimento; poi tocca al suo avversario, che fa altrettanto, e così di seguito fino al termine dei turni di gioco previsti dal regolamento, o fino a che uno dei due avversari non ottenga le sue condizioni di vittoria.

Spesso i giocatori più inesperti si lasciano tentare da quell'invitante dado di cui si parlava poco più sopra e, dimentichi delle più elementari regole di prudenza, ed incuranti delle perdite, portano al macello le loro truppe

contro avversari ben trincerati in difesa, o in posizioni nettamente migliori.

Il risultato è ovviamente quello di subire una dura lezione quando, passata la sfuriata iniziale, il nemico si decide ad uscire al contrattacco, con l'esercito ancora compatto; questo è certamente il metodo più efficace per accorciare la durata di una partita, ma è anche il modo migliore per restare ben presto delusi e per lasciare ancor più deluso il vostro avversario.

Il vero fascino del gioco di simulazione non è certo questo, ma lo studio ragionato di una certa tattica, cercando di evitare il nemico finchè si è deboli e colpirlo invece dove si possono concentrare le proprie forze, ed a rapporti tali da ridurre al minimo le perdite, anche nel caso che la sorte ci sia avversa. Certamente a volte occorrerà correre qualche rischio, sacrificando

unità minori o di seconda linea, pur di raggiungere un certo obiettivo, ma questo non accade (purtroppo) anche nella realtà?

Naturalmente la scelta di una certa tattica non dipende solo dalla capacità del giocatore, ma anche dalle condizioni di vittoria previste per quella battaglia; per cui, solitamente, ci sarà sempre un esercito che, almeno nelle prime fasi, dovrà raggiungere rapidamente determinati obiettivi, che invece l'altro dovrà difendere il più possibile perchè essi sono la chiave dell'intera partita.

Per questo vi consigliamo, specie nei primi tempi, di non "specializzarvi" in un ruolo, ma di alternarvi col vostro avversario nei ruoli di attaccante e difensore, per acquisire quel minimo di elasticità mentale che vi sarà utile in seguito.

Pietro Cremona.



simboli militari più usati

I contrassegni usati comunemente nei wargames sono essenzialmente di due categorie :

- quelli più "moderni", su cui sono stampate delle silhouettes colorate o dei veri e propri disegni in miniatura , che chiariscono visivamente ed inequivocabilmente di che unità si tratta ; solitamente vengono usate per unità del XIX° secolo (NAPOLEON AT WAR , WAR AND PEACE , ecc.) o per battaglie a livello tattico della seconda guerra mondiale (PANZER LEADER SQUAD LEADER , SNIPER , ecc.) ;
- quelli "classici" sui quali , invece di una figura , è stampato un simbolo di identificazione.

Per tutti coloro che non li conoscono presentiamo qui di seguito un riassunto dei simboli più usati nei wargames commerciali , i quali corrispondono solitamente alla simbologia militare vera e propria , salvo qualche licenza poetica per facilitare la identificazione .

Cominciamo dunque dalla ORGANIZZAZIONE dell'esercito , partendo dal più piccolo "nucleo" operativo , la SQUADRA , agli ordini di un caporale o di un sergente :

- - Squadra
- - Sezione
- - Plotone
- I - Compagnia
- II - Battaglione
- III - Reggimento
- X - Brigata
- XX - Divisione
- XXX - Corpo d'armata
- XXXX - Armata
- XXXXX - Gruppo d'armate
- XXXXXX - Teatro d'operazioni

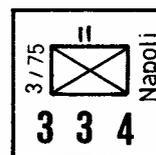
Un esempio di teatro d'operazioni potrebbe essere lo SHAEF dello sbarco in Normandia (il QG di Eisenhower).

Veniamo ora ai veri e propri simboli funzionali , cominciando dalla "regina" delle battaglie , la fanteria :

- | | |
|---|-----------------------------|
|  | - Fanteria |
|  | - Cavalleria |
|  | - Artiglieria |
|  | - Artiglieria ipopotraineda |
|  | - Corazzati |
|  | - Fanteria meccanizzata |
|  | - Cavalleria corazzata |
|  | - Genio |
|  | - Fanteria aviotrasportata |
|  | - Fanteria da montagna |
|  | - Trasporti |
|  | - Rifornimenti |
|  | - Aviazione |
|  | - Contraerea |
|  | - Artiglieria anticarro |
|  | - Mitraglieri |
|  | - Quartier generali |

Combinando questi simboli con gli indici di organizzazione e con i numeri di identificazione si ha la descrizione completa di un'unità .

L'unità descritta qui sotto per esempio indica il 3° battaglione della 75° brigata della divisione NAPOLI (dal gioco CRETE della Avalon Hill) che ha forza 3 in attacco e difesa e può muovere di 4 esagoni.



ALCUNI GIOCHI PER COMINCIARE

Abbiamo già fatto una chiacchierata sul Wargame in generale ed abbiamo visto an che come identificare le unità che comanderemo sul campo di battaglia. Ora non resta che scegliere la nostra prima "simulazione"; la scelta non è facile, perchè il mercato offre una vasta scelta in merito, per cui non starò a fare un elenco di "tutti" i giochi del livello più facile, ma soltanto di quelli da me conosciuti e giocati parecchie volte, uno per ogni periodo storico. Nei prossimi numeri naturalmente amplie remo la nostra rassegna, passando via a via a giochi più complessi e più realistici ed introducendo anche quelli da "torneo", dove le regole necessitano di un buon allenamento per essere digerite a dovere. Invitiamo comunque fin da ora amici e ditte a farci pervenire le loro segnalazioni e le loro recensioni.

I giochi scelti sono i seguenti:

- Epoca antica: IMPERIAL GOVERNOR
- Indipendenza Americana: YORKTOWN
- Napoleonici: WATERLOO
- Guerra civile Americana: BLUE e GRAY
- 1^a Guerra Mondiale: DIPLOMACY
- 2^a Guerra Mondiale:
 - fronte mediterraneo: AFRIKA KORPS
 - fronte orientale: STALINGRAD
 - fronte occidentale: D-DAY
- Fantasy: WIZARD'S QUEST

Il gioco che esamineremo per primo, WATERLOO, oltre ad essere stato uno dei primi in commercio, è da considerare veramente il gioco "per imparare" il Wargame e faremo riferimento ad esso anche per tutti gli altri.

WATERLOO (Avalon Hill)
per 2 o 3 giocatori

Tratta l'intera campagna di Napoleone in Belgio nel suo estremo tentativo di battere separatamente le armate alleate. E' l'ideale per imparare quasi tutte le regole basilari dei Wargames, zone di

controllo, movimento sulle strade e nei boschi, attraversamento dei fiumi, isolamento delle unità, tecniche di "sacrificio" negli attacchi fra più unità. Il numero dei contrassegni da manovrare non è eccessivo: i francesi hanno 50 unità, schierate tutte in campo all'inizio delle battaglie; i prussiani ne hanno 25, divise in quattro corpi d'armata, di cui 3 schierati all'inizio attorno a Ligny; gli alleati infine hanno altre 10 unità a Quatre Bras e Nivelles. Nei successivi turni del gioco però gli alleati riceveranno altre 43 unità di rinforzo, provenienti dalle vicine città (non indicate sulla mappa). Data la disparità delle forze in campo inizialmente, i due generali (3 se un giocatore comanderà i prussiani ed un altro gli alleati) hanno strategie nettamente diverse da adottare: Napoleone deve cercare di sbaragliare le truppe prussiane e superare al più presto l'incrocio stradale di Quatre Bras, che è un po' la chiave di volta del gioco, per dilagare poi in forze verso Waterloo. A Wellington e Blucker il compito, non facile, di arginare la marea dei francesi rallentandone la marcia, e contrattaccando quando è possibile, per dare tempo ai rinforzi di entrare in linea; particolare attenzione devono fare a non lasciare varchi soprattutto nel settore di sinistra (da Ligny a Wavre) dove la cavalleria francese potrebbe spingersi pericolosamente in profondità.

AFRIKA KORPS (Avalon Hill)
per 2 giocatori

E' la riproduzione su larga scala della campagna d'Africa, con la famosissima "Volpe del deserto", il generale Rommel, impegnato in una gara di velocità e d'astuzia, con la sua forte AFRIKA KORPS e le meno forti (ma importantissime) unità italiane, contro le numerose (ma deboli) unità alleate. Le regole sono quasi le stesse di WATERLOO, semplificate dal fatto che non esi

stono nè boschi nè fiumi, ma con una importante novità: le unità di RIFORMIMENTO, senza le quali non sono possibili i combattimenti.

Anche qui abbiamo poche unità: 28 quelle dell'ASSE (fra cui i nomi a noi ben noti delle divisioni italiane Ariete, Bologna, Folgore, Trieste, ecc.) e 55 le alleate. Come dicevo prima il giocatore dell'Asse deve dirigersi il più velocemente possibile verso Alessandria, occupando il territorio intermedio in modo da limitare al massimo la capacità di manovra degli alleati, cercando di isolare TOBRUK.

Le cose non sono così facili, anche perchè i rifornimenti dell'Asse spesso non arrivano (la ROYAL NAVY ce la mette sempre tutta contro i convogli provenienti dall'Italia) e le unità rischiano di restare immobilizzate o quasi in mezzo al deserto. Alle forti unità tedesche gli alleati rispondono ... con il numero e con rifornimenti sempre assicurati: per loro è importante limitare i danni ed attendere i rinforzi (sempre più numerosi man mano che passa il tempo) e tentare di spezzare le linee di rifornimento dell'ASSE quando i panzer saranno costretti ad allungarle.

E gli italiani? Sono più che altro unità di rastrellamento e di presidio (esclusa la divisione corazzata ARIETE) e spesso, ... ahimè ... carne da macello per salvare i più importanti pezzi tedeschi.

STALINGRAD (Avalon Hill) per 2 giocatori

Ancora un gioco che sfrutta le regole base di WATERLOO con alcune aggiunte, fra cui le ferrovie e le ... difficoltà dell'inverno russo. Con appena 34 unità i Russi, fronteggiati da ben 65 pezzi dell'ASSE, vengono inizialmente quasi massacrati e costretti a retrocedere da una posizione difensiva ad una altra più arretrata per evitare di re-

stare intrappolate e rimanendo senza rifornimenti, essere distrutte. Poichè il nemico deve per forza impadronirsi delle 3 città di Mosca, Stalingrado, Leningrado per vincere, la ritirata Russa deve essere molto oculata per non facilitare troppo il compito di Hitler. Fortunatamente la Russia ha un serbatoio di rimpiazzi veramente notevole, così ecco che quelle 34 unità si rigenerano in continuazione (cioè tornano in gioco sotto forma di rinforzi) e mantengono una notevole barriera di fronte all'invasore. Man mano che le forze dell'Asse avanzano, aumentano i problemi di trasporto e di logoramento; le unità di rimpiazzo cominciano a diminuire, e l'arrivo dell'inverno permette i primi contrattacchi russi; lo scontro diventa così ad armi pari ed ottenere le proprie condizioni di vittoria comincia a farsi sempre più duro. La bellezza di questo gioco sta nelle vaste aree in cui manovrare e nella possibilità di ricreare le strategie della vera operazione Barbarossa.

D-DAY (Avalon Hill) per 2 giocatori

Questo è l'ultimo della serie, sempre sulla base delle regole di Waterloo: il suo fascino sta però nella "suspance"! Dove sbarcheranno gli alleati? In Normandia? In Bretagna? O rischieranno ancora di più? Il tedesco non ha un numero di unità sufficienti a coprire adeguatamente ogni spiaggia, inoltre una buona metà di esse ha una velocità veramente ridicola ed ha soprattutto lo scopo di presidiare i litorali. Così alle unità da sbarco alleate si oppone un limitato gruppo di Panzer, continuamente minacciato dalle incursioni aeree del nemico. Quando è avvenuto il primo sbarco il gioco assume un aspetto più...normale ed anche il Tedesco può finalmente vedere dove precipitarsi a tamponare le falle; ma attenzione!! Gli Alleati hanno la possi-

bilità di effettuare un secondo sbarco entro pochi turni, per cui guai a sguar-
nire troppo un'area pericolosamente vi-
cina ai confini della Germania.

A questo punto i tedeschi inizieranno un certo ripiegamento verso i loro con-
fini (da difendere fino all'ultimo) sem-
pre tenendo a bada le forze anglo-ameri-
cane e magari ... tentando anche un con-
trattacco sui contrafforti delle Arden-
ne!

YORKTOWN (International Team)
per 2 - 4 giocatori

Abbandoniamo la 2^a guerra mondiale per
tornare indietro di quasi due secoli,
precisamente andiamo nell'America del
Nord, durante la guerra di Rivoluzione
Americana. Inglesi, Prussiani, Francesi
ed Americani si affrontano per il pos-
sesso della città di Yorktown e la si-
mulazione della I.T. ci ripropone uno
dei pochi assedi disponibili fra i War-
games in commercio.

Rispetto alle regole basiche di Water-
loo, abbiamo qui parecchie novità: in-
nanzitutto i bombardamenti a distanza
dell'artiglieria, una cosa che non po-
teva mancare in un assedio....che si
rispetti; un'altra interessante novi-
tà è la presenza di due "fregate" Ing-
lesi che svolgono azioni di trasporto
attraverso il fiume York e di bombar-
damento navale, in appoggio ai difen-
sori della città. Infine una parte
delle regole copre l'uso delle forti-
ficazioni.

Il gioco è veloce e piacevole, anche
se un tantino sbilanciato a favore dei
ribelli, e può essere un'altro punto
di partenza per un neofita dei Wargames,
anche perché le regole sono abba-
stanza veloci da leggere ed imparare.
Ci sono due possibilità di vittoria:
i franco-americani vincono se riesco-
no a portare 10 unità dentro la città
di Yorktown, e cioè risolvendo lo
assedio, mentre gli anglo-prussiani

possono vincere riuscendo a portare fuori
della mappa 10 loro unità, il che signi-
fica impiegare al massimo le proprie navi
per il traghettamento del fiume oltre a
fornire l'appoggio del bombardamento.
Un solo appunto: la forma delle pedine
che, essendo esagonale, a volte causa
....interferenze indesiderate durante gli
spostamenti.

BLUE and GREY (S.P.I.)
per 2 giocatori

Sotto questo titolo sono offerte due
diverse confezioni, ognuna delle quali
contiene ben 4 diverse battaglie della
guerra di secessione Americana; nella
prima scatola abbiamo Antietam e Shiloh
del 1862, Chickamagaua e Cemetery Hill
del 1863.

Nella seconda scatola troviamo Frederic-
ksburg del 1862, Chattanooga e Hooker-Lee
del 1863 e Battle of Wilderness del 1864.
Anche qui abbiamo le solite regole basi-
che, con alcune interessanti varianti:
per esempio l'artiglieria che può comba-
tere normalmente o sparare a distanza
(cioè in esagoni non adiacenti) che la
rende senz'altro più realistica rispetto
a Waterloo; poi ci sono i movimenti not-
turni (durante i quali non sono consenti-
ti i combattimenti) e la regola facolta-
tiva della "demoralizzazione": questa è
senz'altro molto realistica, se si pensa
al clima in cui combattevano i due eser-
citi durante la guerra civile (in prati-
ca le unità demoralizzate vengono capo-
volte e, pur continuando a difendersi
normalmente, non possono più attaccare
fino a che, al sopraggiungere della notte
non si ricompongono per essere rigirate
normalmente a faccia in su).

Da notare inoltre che due mappe (Frede-
ricksburg ed Hooker-Lee) possono essere
unite insieme per dare origine ad un'ul-
teriore battaglia su più vasta scala
(Chancellorsville) cui possono essere
aggiunte alcune interessanti regole op-
zionali che ritroveremo in giochi più

complessi, e cioè il movimento strategico e la presenza dei generali che influisce sui risultati del combattimento. Sottolineiamo anche un'altra caratteristica dei giochi S.P.I.: la mappa è infatti stampata su un leggero cartoncino anziché su cartone in brossura: se da un lato questa ... economia permette di vendere il gioco ad un prezzo competitivo, dall'altro lato dà qualche inconveniente quando si stende la mappa; le pieghe infatti vanno abbassate con cura per evitare che le pedine "saltellino", specie se il dado casca lì vicino! Non dimentichiamo però lo innegabile vantaggio di avere, al prezzo di un gioco, ben 4+4 battaglie diverse che permettono di giocare una notevole varietà di partite studiando un solo regolamento, uguale per tutte, ed una breve serie di regole speciali relative ad ogni singola battaglia (spiegamento iniziale delle truppe, rinforzi, condizioni di vittoria e tabelle).

IMPERIAL GOVERNOR/STRATEGOS (Ariel)
per 2 + 6 giocatori

Questa volta ci spostiamo all'epoca dell'antica Roma, anche se, per la verità, il gioco non ha una collocazione precisa nella storia; se perciò la vostra "compagnia" ha voglia di passare un'intero pomeriggio divertendosi a manovrare grandi eserciti e poderose flotte senza studiare altrettanto "poderosi" regolamenti, questo è il gioco adatto. Sei grandi potenze del passato (Italia, Zeligitania, Ponto, Partia, Egitto, e Macedonia) si scontrano sul teatro del Mediterraneo. La mappa riproduce tutte le nazioni e le regioni principali che si affacciavano sul Mediterraneo, sul mar Nero e sul mare del Nord; oltre alle sei nazioni conquistatrici, vi sono altri popoli da invadere e da asservire per riscuotere da essi dei "grassi tributi" con cui formare nuovi eserciti, con cui invadere altre regioni da cui ricevere

nuovi tributi, ecc. ecc.

Ma il....fato è sempre in agguato: ed ecco così furiose tempeste, rivolte, raids di pirati che vi rubano il tesoro, l'ira degli dei, le sommosse, le idi di marzo, ecc. ecc., presentate dalle 100 "carte del destino" cui ogni giocatore, al suo turno, deve attingere.

Le regole di gioco sono molto diverse da quelle basiche, e, in generale, anche più semplici: ogni esercito infatti ha un comandante in capo e tre generali in subordine (fra cui chissà perché anche Cassandra e Cleopatra che, a quel che ci risulta, di guerra ne dovevano capire.... pochino) che sono gli unici pezzi dotati di....movimento proprio. Sono essi che durante il loro spostamento (tutti si muovono di 5 esagoni al massimo) "raccolgono" e portano con se le truppe di terra e le flotte.

Il combattimento avviene poi fra unità nello STESSO esagono (sono infatti assenti le zone di controllo) ed è l'attaccante ad essere molto favorito, dato che nella peggiore delle ipotesi, può perdere al massimo il 25% delle sue truppe.

Parte integrante del gioco inoltre è la diplomazia, con tanto di ambasciatori e doni propiziatori (dal cranio mummificato del vostro peggiore nemico, alle deliziose ballerine orientali) da pagare coi soliti talenti del tesoro.

Insomma, un gioco davvero divertente anche se non è un vero e proprio Wargame. Lo consiglio senz'altro alle compagnie numerose! E se siete solo in due? Nessun problema, perchè nella stessa scatola è compresa una seconda mappa per giocare a STRATEGOS, una feroce guerra fra le due "polis" di Sparta ed Atene, sul campo dell'antica Grecia. La meccanica del gioco è la stessa, con un voluto sbilanciamento "marittimo" a favore di Atene e "terrestre" a favore di Sparta. Ogni regione infatti dà diritto a due tipi di tributo: una per costruire eserciti ter-

restri, l'altro per le flotte.
Un'avvertenza: entrambi i giochi sono lunghissimi ed è assai raro che si concludano con la vittoria di un solo giocatore (che sia riuscito a sopraffare tutti gli altri) per cui consiglio senz'altro di fissare un limite massimo di tempo (o, meglio ancora, di turni di gioco), al termine del quale ognuno farà la somma dei punti delle provincie in suo potere e dei talenti del suo tesoro, dividendo questo totale per il punteggio iniziale: sarà vincitore colui che avrà il quoziente più alto.

DIPLOMACY (Avalon Hill) per 2 - 7 giocatori

A ben pensarci questo non è un vero e proprio Wargame: la mappa è divisa in aree e regioni anzichè in esagoni; tutte le unità hanno lo stesso valore e sono solo di due tipi, armate terrestri e flotte; il movimento è limitato ad una zona per volta, escluso il trasporto per mare; le battaglie sono dirette più che a distruggere il nemico, a sloggiarlo da una certa area per occuparla. Questo gioco ha tuttavia una caratteristica unica: la fortuna non ha alcuna influenza; nessun dado da gettare, nessuna carta "imprevisti" da pescare; nessun accidente da lanciare in caso di malasorte! Tutto sta nell'abilità dei giocatori nel convincere i loro avversari a fare le mosse più ... sbagliate per poterne approfittare e guadagnare le aree più importanti cioè quelle con i centri strategici: scopo del gioco è infatti catturare almeno 18 dei 34 centri presenti sulla mappa. L'azione si svolge agli arbori del XIX° secolo, e sono coinvolte le maggiori potenze europee dell'epoca (Inghilterra, Francia, Germania, Austria, Italia, Russia, e Turchia); ognuna di esse inizia il gioco con tre unità (quattro per la Russia) con le quali cercherà dapprima di occupare le zone confinanti con la

propria nazione, e quindi di espandersi a danno delle nazioni vicine. Ogni nuovo centro strategico conquistato dà infatti diritto ad un'altra unità, e quindi di più una nazione si espande e più avrà un esercito potente con cui cercare di espandersi ulteriormente, e così via. Ogni turno di gioco consiste di due fasi: la fase diplomatica e quella di scrittura dei movimenti. Durante la prima fase i giocatori, appartandosi in gruppetti e confabulando fra loro, cercano di mettersi d'accordo stringendo alleanze, spargendo false notizie, promettendo aiuti o appoggio, giurando amicizie. Poi tutti si siedono al tavolo e, in segreto, scrivono i propri ordini: e qui inizia il bello, poichè nessuno è obbligato a rispettare la parola data o il patto di alleanza; anzi, senza mai tradire nessuno o ... pugnalarlo alle spalle è ben difficile riuscire a vincere.

Infine gli ordini vengono resi noti e si effettuano le mosse possibili, facendo ritirare il nemico sconfitto in altre aree e facendo avanzare nello spazio libero le armate vincitrici. Ogni due turni (pari ad un anno di vita reale) si contano i centri strategici e si costruiscono (o si sciolgono) le nuove armate di ogni nazione. Il gioco prosegue in questo modo fino a che un giocatore non riesce ad avere 18 centri strategici. Come si vede la meccanica è molto semplice: giocare invece non è facile ed occorre anche una certa maturità: non sempre infatti è piacevole vedere il proprio fedele alleato che, tradendo la parola data, ti pugnala alle spalle catturando aree strategiche vitali; a volte anzi potrebbero sorgere ... vivaci discussioni ed i "io non gioco più" sono spesso un ricatto (consentito dalle regole) ed un segno di ... debolezza. Attenzione però: il gioco è veramente eccezionale se giocato in 7. E' sempre possibile partecipare in 6,5,4,3, o 2,

ed infatti sono previste le relative regole, ma il gioco perde moltissimo del suo fascino. Lo consigliamo alle compagnie numerose, invitando anche le rappresentanti del gentil sesso a partecipare ... purchè l'amicizia fra i membri sia veramente solida: non vorremmo che il gioco distruggesse qualche idillio o qualche "amicizia per la pelle".

WIZARD'S QUEST (Avalon Hill)
per 2 + 6 giocatori

Trasportiamoci infine, sulle ali della fantasia, nella lontana isoletta di MARNOON, in mezzo ad un oceano perduto, fra bellicose popolazioni e strani (e pericolosi) esseri. La storia di questa isola è presto detta: un grande Mago fattosi consegnare dai principi di tutte le tribù dell'isola tre tesori, (un anello, uno scrigno ed una corona) li nasconde all'interno dell'isola stessa dando così il via ad una gigantesca "caccia": il primo dei principi che gli riconsegnerà i suoi tre tesori sarà proclamato unico e vero re di MARNOON. La caccia al tesoro si scatena subito ferocissima fra pianure e montagne, fra spiagge e boschi, assediando castelli e roccaforti nemiche e respingendo gli attacchi delle forze del male e di un "affamatissimo" Drago, il cui unico scopo è quello di.....papparsi gli sfortunati guerrieri. La meccanica del gioco è abbastanza semplice: la mappa è divisa in 6 regioni di 6 territori ciascuna, più 7 castelli; all'inizio del suo turno ogni giocatore, in base ai territori da lui controllati ed alle disposizioni di eventuali carte "tattiche" che ha la facoltà di pescare, mette in campo nuove forze e dà il via a una o più campagne di guerra, con lo scopo di allargare il suo "reame" e di avvicinarsi ai suoi tesori. Man mano che il gioco procede le armate si fanno più forti, le forze del male calano e le battaglie (risolte con l'aiuto di un dado in base al numero

ed al tipo delle pedine degli opposti schieramenti) diventano più cruento. Il gioco è comunque molto bilanciato ed il fattore sorpresa è davvero determinante: guai a procedere a casaccio; si rischia di venire improvvisamente sopraffatti ! Non conta essere potenti, ma conquistare al più presto i propri tesori. Inutile dire che anche qui alleanze e tradimenti sono all'ordine del giorno, ma il divertimento è assicurato.

Pietro Cremona

MASTERS

agonismo e fair—play

Prende ufficialmente il via il torneo MASTERS , cui possono partecipare tutti i giocatori di wargames seriamente intenzionati a formare col tempo un gruppo compatto di amici di provata abilità e serietà .

Al TORNEO possono aderire , in qualunque momento e senza discriminazioni tutti i giocatori che ne faranno esplicita richiesta , impegnandosi nel contempo a rispettarne le regole .

Essi saranno raggruppati in un girone di PROMOZIONE per le prime 10 partite , al termine delle quali , se decideranno di perseverare , saranno inseriti nelle vere e proprie classifiche del torneo , indipendentemente dal numero delle vittorie conseguite , ma mantenendo tutti i punti guadagnati nella fase iniziale .

A questo punto starà soltanto nella loro capacità e nella loro disponibilità al gioco incrementare tale punteggio per salire , passo dopo passo , verso le vette della classifica nell'ambito delle quattro serie previste .

Lo scopo del TORNEO MASTERS non è però quello di stilare delle pure e semplici classifiche di merito per dividere i giocatori in bravi e schiappe ! Si vogliono invece stimolare i giocatori a misurarsi alla pari fra di loro , prendendo coscienza delle proprie capacità effettive in ogni momento , per un migliore godimento del nostro hobby : fra due avversari di forza nettamente diversa non c'è infatti molto da divertirsi ; il più forte non avrà difficoltà né stimoli a battere il suo avversario , il quale a sua volta non proverà certamente alcun piacere nel vedersi ... massacrare .

Naturalmente nessuno può né vuole impedire che tutti possano battersi fra loro senza distinzione : in tal caso però si saprà in partenza che più un giocatore è forte , rispetto all'avversario , e meno saranno i punti che guadagnerà in caso di vittoria , mentre maggiori saranno le penalità in caso di sconfitta .

Naturalmente è valido anche il contrario ; ogni giocatore sarà stimolato a sfidarne altri un po' più forti di lui , sapendo che , in caso di sconfitta , non perderà mai troppi punti , mentre se vincerà ne guadagnerà più del normale .

Si può partecipare al torneo giocando faccia a faccia , per posta o per telefono a qualunque gioco di simulazione , anzi , più sono le partite giocate e gli avversari incontrati , e più rapidamente si salirà di categoria e , compatibilmente con le vittorie , in classifica .

Gli iscritti al MASTERS devono però anche accogliere serenamente il verdetto del "campo di battaglia" e dare prova della loro sportività accettando di impegnarsi fino all'ultimo anche in quegli scontri che sembrano ormai compromessi ; ritirarsi quando le cose non vanno esattamente per il loro verso o per gli "umori" di una sorte poco benigna non è certo segno di maturità .

A scanso di equivoci diremo subito che , per tutelare il diritto di tutti ad un gioco serio e ragionato , coloro che non si comporteranno sportivamente verranno immediatamente espulsi .

Invitiamo dunque tutti gli interessati ad iscriversi al più presto ed a propagandare il TORNEO presso gli amici .



Questo articolo è dedicato a Matteo, Fabrizio, Andrea, Gionata, Massimo ed Eugenio (alunni della 5^oC della scuola elementare S.G. Bosco di Modena), prima attenti discepoli e ora "arditi" compagni di avventure sul "perverso" mondo di Zargo.

"... Simile ad una mostruosa valanga di metallo, la cavalleria pesante rintronnò sul terreno, sollevando una scia di polvere al suo passaggio

La forza militare più terribile di quei tempi. Creata dopo secoli di guerre sanguinose nelle province sconfiniate dei regni meridionali."

(Da "La crociata nera" di Wagner)

Tutti gli uomini di Zargo.

La prefazione dell'articolo è tratta da un racconto di letteratura fantasy, e vuole essere un omaggio al capostipite dei giochi italiani a soggetto fantascientifico: "Zargo's Lord", ideato dalla ditta "International Team".

In effetti 3 anni fa molti si avvicinarono con sorpresa, curiosità, o persino ostilità alla famosa scatola su cui campeggiavano dragoni dalle fauci spalancate, tenebrosi monaci e altre piacevolezze del genere, ma quasi tutti furono conquistati dal fascino del gioco. In effetti c'è tuttora una notevole preclusione verso i giochi di simulazione a soggetto fantastico o futuristico, ma non voglio entrare in polemica (l'apologia delle simulazioni basate su stregoni, cavalieri e astronavi

la riservo per un prossimo articolo), così passo subito all'analisi di questo piccolo capolavoro che è "Zargo's Lord".

È un gioco per due, tre, o quattro persone (in quattro è l'optimum). Molti di voi conosceranno i popoli in lotta perenne: i Cavalieri, i Draghi, gli Alati, i Monaci.

I "signori" di ogni popolo combattono con armi e prerogative diverse: i Cavalieri sono forti nelle cariche, gli Alati volano sopra ogni ostacolo, i Draghi lanciano fiamme e i Monaci possono scomparire e riapparire a sorpresa. Tralascio ogni ulteriore spiegazione sulle pedine (consiglio chi non fosse a conoscenza delle regole di leggerle: sono semplici e non richiedono molto tempo per essere assimilate.

Osserviamo la mappa.

È molto accattivante, sia per i colori che per la grafica (montagne, boschi oscuri, strani animali che occhieggiano ovunque...).

Vi sono due particolari interessanti per chi gioca: le lettere stampate sui bordi che permettono il passaggio da un continente all'altro (la mappa è un planisfero), e i ponti di nuvole che congiungono le terre separate dai mari.

I lembi di terra contrassegnati dalle lettere sono in maggioranza promontori dove è difficile manovrare con le pedine (in special modo con quelle fornite di elevata velocità: non fatevi sorprendere, le ritirate saranno disastrose).

È chiaro che assicurarsi il control-

lo dei ponti (in special modo quelli che permettono di dilagare in continenti poveri di catene montuose) è molto importante.

Di solito si piazzano delle pedine nei punti ove la nuvola incontra il terreno, sia per bloccare gli avversari (a volte basta un semplice fante per contrastare l'avanzata dell'avversario), sia per favorire il proprio attacco.

Io ho sperimentato una variante: sull'esagono di terra che tocca il ponte posiziono a volte le città (pazzo! griderà qualche giocatore ...)
Calma e riflettiamo.

Per conquistare una città bisogna portarle adiacenti almeno tanti pezzi quanti sono quelli contenuti nella città stessa; attraverso il ponte passa una sola pedina: ponendo nella città 3 o 4 pedine mi salvaguardo da ogni attacco frontale, e in più ho un'ottima base di partenza per i miei attacchi.

(Ricordatevi che contro le città non hanno potere alcuno le visioni, le frecce o le fiamme).

Gli avversari posti di fronte alle vostre città dovranno aggirare l'intero continente per conquistarle ! (A lungo andare chiederanno l'alleanza).

Naturalmente per usare questa tattica bisogna avere di fronte popoli che non siano particolarmente veloci.

Porre le città a controllo dei ponti avendo come avversari frontali gli alati è molto insidioso.

Possono sorvolare i vostri "abitati" e attaccarli subito alle spalle.

Comunque l'effetto massimo, usando la tattica delle città poste vicino al nemico, si raggiunge possedendo gli alati stessi, che possono usare le città come sicure basi per i loro raids, e poi ritornarvi dentro.

La tattica può essere usata con ottimi risultati da tutti gli altri popoli, ma bisogna avere di fronte (possibilmente) i cavalieri o i draghi, che hanno movimenti normali e non possono saltare le città.

Ogni popolo ha le sue caratteristiche, e così ogni esercito rende al

meglio delle sue possibilità se posizionato su uno specifico continente.

Personalmente ritengo che gli alati e i draghi prediligano il deserto e il continente che gli è di fronte, al di là del mare.

Sono terreni più aperti, che permettono lunghe ritirate (in particolar modo quelle, molte volte deleterie, causate dalle visioni).

Pedine che hanno una velocità elevata (alati, falchi, serpenti) hanno bisogno di territori con poche montagne e boschi, sia che il continente venga usato come base di partenza, sia che venga invaso.

Perciò, quando stipulate alleanze possedendo gli alati o i draghi, alleatevi con il popolo che staziona sul continente più montagnoso e boscoso e .. distruggete gli altri.

Riguardo agli eserciti io uso di preferenza queste tattiche (naturalmente con le variazioni causate dalla diversa "esperienza" degli altri giocatori e dagli sviluppi del gioco).

CAVALIERI: nelle città pongo come presidio la fanteria (4 fanti sommati sono 20 punti).

I maghi, importantissimi, sono sempre circondati dai soldati, per evitare che possano essere eliminati da azioni di sorpresa.

I cavalieri li allineo in formazioni di 2 o 3 pezzi, per avere una notevole massa d'urto e per sfruttare le cariche frontali.

Gli arcieri sono divisi in due gruppi: uno di 4 pedine, l'altro di 3.

Ricordatevi che gli arcieri sono efficaci solo se usati raggruppati.

Naturalmente le distanzette tra le varie formazioni devono essere minime (nei limiti de possibile), affinché tutti i gruppi di pedine possano appoggiarsi a vicenda.

DRAGHI: ritengo che qualche serpente nascosto nelle città possa essere utile; i "signori" e i lanciafiamme sempre in formazioni agguerrite, per creare autentici muri di fiamme.

I serpenti, oltre che nelle città,

cerco di posizionarli in zone del territorio da dove possano intervenire ovunque ce ne sia bisogno.

La fanteria la mando in avanscoperta senza troppe remore: è debole, anche se numerosissima. Può essere sacrificata per meglio usare i pezzi maggiori.

Attenzione a non perdere presto dei serpenti; se ciò avviene, la partita sarà molto difficile per i draghi.

ALATI: gli "archi" è meglio dividerli in due gruppi da 5: sono micidiali.

Alcuni "signori" e qualche falco nelle città, gli altri raggruppati sulle montagne, pronti per gli attacchi individuali o per essere usati a gruppi. Se non si usano contro di loro i "lancia-visioni" gli alati possono difendere il loro territorio in modo difficilmente superabile.

MONACI: (i miei preferiti, insieme agli alati) solitamente porto avanti la cavalleria, che protegge i monaci illusionisti (autentici spauracchi per gli avversari); consiglio di usare con discernimento l'arma delle sparizioni (servono se si vuole apparire improvvisamente alle spalle del nemico, se si vuole tentare un attacco a sorpresa contro una città, o difendere una propria).

Le città, oltre che vicino ai ponti di nuvole, è bene piazzarle in località difficilmente raggiungibili: montagne, valli incastonate tra le catene montuose, boschi.

E' preferibile sistemarle vicine: è più facile difenderle, eventualmente spostando anche le guarnigioni.

Importante: posizionatele sempre lontano dai nemici più forti (sia popoli che compagni di gioco).

Per meglio sfruttare le pedine che lanciano illusioni, cercate di porle sempre dietro ai boschi e alle montagne: soltanto gli alati potranno render loro la vita difficile.

Ricordate inoltre che una buona alleanza è fondamentale, almeno all'inizio, e che un giusto tradimento può essere decisivo.

Invitate l'alleato a transitare liberamente nei vostri territori, poi circondate le sue pedine ... e gustate il dolce sapore della slealtà e della perfidia. Comunque non esagerate con i tradimenti, gli altri tre giocatori potrebbero coalizzarsi, con risultati oltremodo spiacevoli per voi.

Probabilmente questi "consigli" tattici non saranno giunti nuovi a voi lettori, però potranno aver confermato le idee che già possedevate, e forse qualcuno avrà trovato delle novità.

Giunti alla fine di questa "chiacchierata" non resta che affilare le spade, controllare le corde degli archi, sistemare le selle, raccomandarsi alla dea Fortuna e via..., le insidie di Zargo ci aspettano.

Alla fine delle battaglie difficilmente ci aspetteranno principesse, odalische e altre amenità del genere; ma vedere l'alato, che aveva costretto la mia fanteria ad indietreggiare, finire in fondo all'oceano non è (a volte) soddisfazione da poco.

Fabrizio Cernaz

GIOCO POSTALE

Parlare di gioco per posta in Italia è forse ancora prematuro , almeno a giudicare dalle risposte ricevute da altri appassionati : "occorre un tavolino apposta per il gioco ... le pedine si spostano al minimo urto ... a me non piace aspettare tanto tempo fra una mossa e l'altra ... con le Poste così malmesse si sa quando si comincia e non quando si finisce ...".

Queste solitamente sono le risposte ricevute : eppure il gioco per posta ha una larghissima diffusione soprattutto nei paesi anglossassoni , dove esistono addirittura apposite associazioni che stilano ed aggiornano speciali classifiche e forniscono anche i relativi arbitri .

Partecipare ad una "battaglia per posta" offre alcuni stimolanti motivi in più rispetto al gioco dal vivo :

- innanzitutto il tempo a disposizione per pensare e scrivere una mossa è notevole e permette di analizzare a fondo ogni mossa ;
- si possono effettuare più partite in contemporanea contro diversi avversari ;
- c'è poi la "suspence" dell'attesa ; la mossa dell'avversario è accompagnata da una serie di ipotesi a piacere della propria fantasia (si sarà accorto del mio punto debole? avrà capito la mia vera intenzione? farà quell'errore?);
- infine , nei giochi a più partecipanti , c'è la possibilità di scambiarsi lettere con proposte d'alleanza , minacce , consigli , ecc. prolungando il piacere del gioco con la simulazione di vere e proprie ... azioni diplomatiche.

Quasi tutti i giochi attualmente in commercio si prestano al gioco postale : l'importante è che si possano identificare facilmente sia gli esagoni della mappa che i contrassegni delle unità.

Consigliamo comunque ai neofiti di

non ... lanciarsi subito con giochi troppo complessi ; meglio orientarsi su quelli che non richiedono più fasi successive e che abbiano una risoluzione immediata dei combattimenti .

Già, ... e il dado ? Per sostituirlo ci sono parecchi metodi ormai collaudati dall'esperienza ; il più semplice è quello del LOTTO , di cui parliamo questa volta .

La scadenza per l'invio delle mosse sarà ovviamente settimanale (o quindicinale) e le lettere dovranno essere spedite entro il venerdì mattina ;

tutti gli attacchi saranno numerati secondo l'ordine di esecuzione desiderato ed ognuno di essi sarà associato ad un'estrazione del lotto (es. 1° estratto sulla ruota di Bari , ecc.) ;

i risultati saranno valutati come segue :

dal n°	1	al n°	15	=	1
"	16	"	30	=	2
"	31	"	45	=	3
"	46	"	60	=	4
"	61	"	75	=	5
"	76	"	90	=	6

occorre infine prevedere , nei casi in cui la tabella di combattimento lo indichi , eventuali avanzate , ritirate o eliminazioni d'unità , che il difensore seguirà senza dover attendere un'altra lettera .

A questo punto non ci resta che invitare tutti gli interessati ad inviarci il loro nominativo e l'elenco dei giochi su cui vorrebbero cimentarsi : noi pubblicheremo entrambi per facilitare la diffusione del gioco per posta ; pubblicheremo anche successivamente alcune tabelle che vi aiuteranno a semplificare la stesura delle mosse e degli ordini ed il riconoscimento delle unità .

Le rubriche

Al fine di stabilire con i lettori e con gli appassionati in genere un più approfondito contatto , abbiamo pensato di dedicare , nel reciproco interesse , alcune pagine della rivista alle abituali rubriche , aperte a tutti , che tratteranno i seguenti argomenti :

- POSTA** : domande e risposte di **interesse generale** sui wargames più popolari , notizie dai clubs , organizzazione di tornei , ecc.
- VENDO , CERCO , CAMBIO , ...** : sotto questo "originalissimo" titolo compariranno richieste ed offerte di giochi , miniature , scatole di montaggio , ecc.
- AAA ... NEMICO CERCASI** : servirà a pubblicare i nomi di tutti coloro che cercano nella loro zona qualche avversario ; accanto ai nominativi compariranno anche i titoli dei giochi richiesti .
- LE NOSTRE PREFERENZE** : con questa rubrica vorremmo stilare delle classifiche dei giochi più apprezzati e di quelli più "giocati" . Si invitano pertanto fin d'ora i lettori a segnalare i loro giochi preferiti (dando a ciascuno un voto da 1 a 10) e ad indicare quante volte li hanno giocati nel corso del 1981 , specificando eventualmente se sono state effettuate partite faccia a faccia o per posta .
- ABBIAMO RICEVUTO** : daremo notizia di tutte le novità che le varie ditte vorranno inviarci ; libri , cataloghi , giochi , ecc.
Dei libri e delle riviste si darà un riassunto del contenuto ; per i giochi invece si darà anche una breve descrizione , un commento sui componenti e , una volta "provato" , un primo giudizio sulla giocabilità .

Per tutte queste rubriche si prega di usare i moduli inseriti nella rivista e di seguire le modalità indicate .

001 - Vendo a L. 14 000 il gioco ILIAD della I.T. ; a L. 15 000 il gioco YORKTOWN della I.T. Entrambi i giochi sono in "superbo" stato di conservazione . Vendo inoltre a L. 12 000 il gioco LA BATTAGLIA SUL GHIACCIO (Alessandernevsj) di Guido Crepax , già montata e fustellata .
Fabrizio Cernaz via S.G.BOSCO 105
41100 Modena

002 - Cerco il gioco RIFLE AND SABER della S.P.I. anche usatissimo , purché completo di ogni suo pezzo . Eventualmente accetto anche fotocopie dello stesso , purché siano ben chiare . Alle stesse condizioni cerco anche i giochi MUSKET E PIKE e VIKING , sempre della SPI
Pietro Cremona via Cavour 6
41049 Sassuolo (MO)

Il CLUB H.G.WELLS di Modena ha organizzato per il periodo 4-7 Giugno 1981
l' ITALICON '81

un grande appuntamento per tutti gli appassionati di fantascienza e fantasy ,
con mostre , proiezioni cinematografiche , dibattiti ed incontri fra tutti gli
appassionati ; non mancheranno succulenti incontri al tavolo ... da pranzo !

Il CLUB 3M organizzerà parallelamente una serie di incontri dimostrativi ed
un torneo dedicato esclusivamente al genere fantasy ; essi saranno imperniati
principalmente sui seguenti giochi :

- WAR OF THE RING
- DUNE
- WIZARD'S QUEST

I partecipanti sono comunque invitati a portare anche altri giochi sullo stesso
genere e dello stesso grado di complessità .

Tutti gli interessati possono scrivere ai seguenti indirizzi :

Club H.G.WELLS casella postale 501

41100 MODENA

per l'ITALICON '81

Fabrizio Cernaz

via S.Giovanni Bosco 105

41100 MODENA

per il torneo

