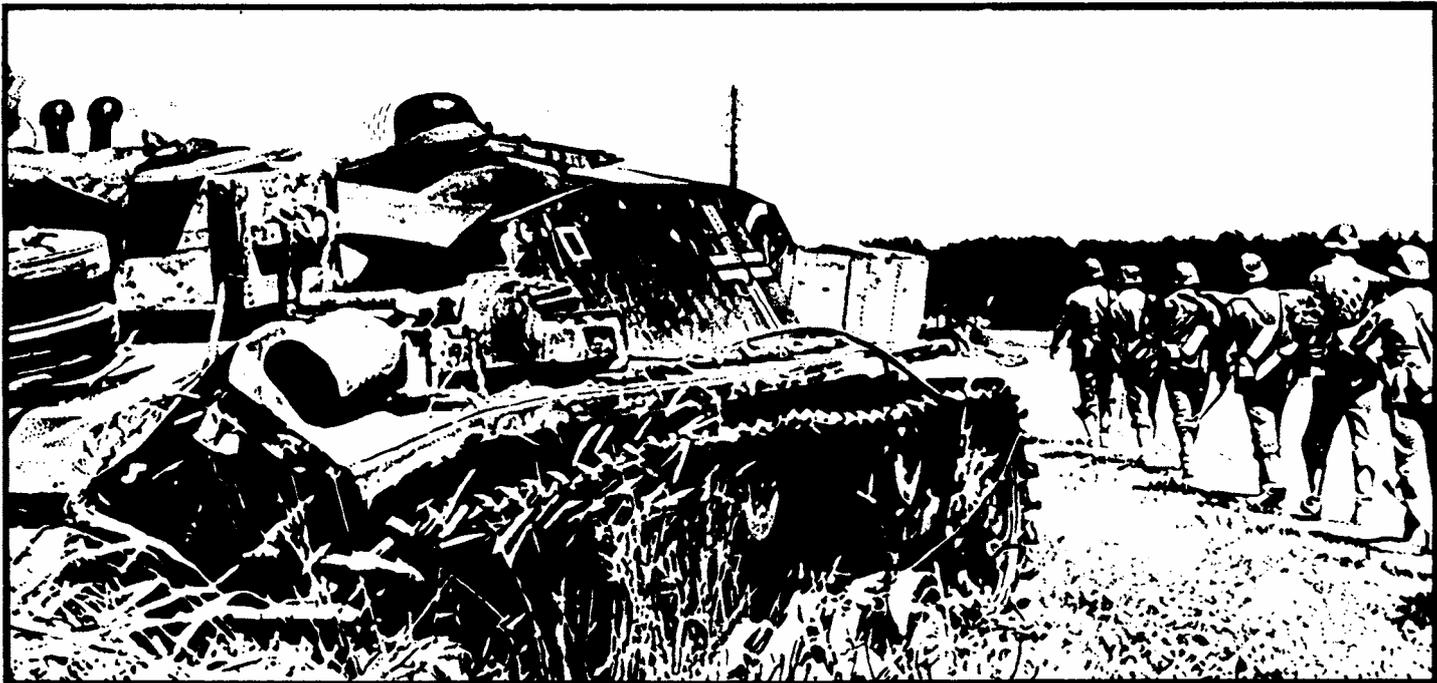


WAR

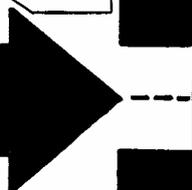
RIVISTA DEDICATA AI GIOCHI DI SIMULAZIONE DIPLOMATICO-MILITARI



n° 3

24/RO-1961

IN QUESTO NUMERO - TERZO REICH



I MILLE

**CURTATONE
MONTANARA
e
GOITO**

ISONZO

**Clem[®]
TOYS**

giochi nati per diventare amici

Clem Toys S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce
62019 Recanati - Italy
Telefono 071/980464
Telex 600340 Clem I

**LIBERARE LE IDEE È IL
NOSTRO MESTIERE**



ROMMEL

L'ULTIMA GRANDE OFFENSIVA
DELLE FORZE ITALO-TEDESCHE IN
TUNISIA PER ARGINARE L'AVANZATA
DELLE FORZE USA E INGLESI SBARcate
IN MAROCCO NEL '42.

MAPPA TRIDIMENSIONALE CHE
COSTITUISCE UN VERO E PROPRIO
PLASTICO A 3 LIVELLI.



LITTLE BIG HORN

TRE SCENARI A LIVELLI DIVERSI
PER RICOSTRUIRE IL PIU' CELEBRE
SCONTRO TRA GIACCHE AZZURRE
E PELLEROSSA.

LA MAPPA TRIDIMENSIONALE MOSTRA
LA VALLE DEL LITTLE BIG HORN COME
LA VIDE, DALLE ALTURE, IL COLONNELLO
CUSTER PRIMA DEL SUO FOLLE ATTACCO.

MAPPE TRIDIMENSIONALI

UN NUOVO PASSO AVANTI
DELL'INTERNATIONAL TEAM
PER AUMENTARE IL PIACERE DI
GIOCARRE.

QUESTO SISTEMA, BASATO
SULLA SOVRAPPOSIZIONE DI
TANTE PICCOLE MAPPE, SOPRA
LE CARTE PRINCIPALI, VI
PERMETTERA' DI RICOSTRUIRE,
COME PICCOLI PLASTICI, I
TERRENI SU CUI SI SCONTRANO
I PIU' GRANDI GENERALI
DELLA STORIA.

I LIVELLI SUPERIORI, TUTTI IN
CARTONE AD ALTO SPESSORE,
FUSTELLATI SONO SU PIU'
SCHEDE A PARTE, CON I NUME-
RI DI RIFERIMENTO STAMPATI
SU OGNI RILIEVO, PER PER-
METTERE UN PIU' FACILE
MONTAGGIO E SMONTAGGIO
DELLE PLANCE DI GIOCO.



AUSTERLITZ

L'IMPORTANTE BATTAGLIA
NAPOLEONICA RICOSTRUITA SUL
NUOVO TRACCIATO OTTAGONI-
QUADRATI, TRIDIMENSIONALE.
LE REGOLE SONO L'AMPLIFICAZIONE
E LO SVILUPPO DI QUELLE, PIU' SEMPLICI,
IMPIEGATE PER "JENA" E "WATERLOO",
CON L'INSERIMENTO DI NUOVI ELEMENTI
QUALI I DRAGONI E LE DIFFERENZIATE
CAPACITA' DEI VARI COMANDANTI
A CONFRONTO TRA LORO.

LINEA-GIOCHI DI SIMULAZIONE

ILIAD
ODISSEY
ATTILA
YORK TOWN
NORGE
43
OKINAWA
EAST&WEST
MILLENNIUM
KROLL & PRUMNI
ZARGO'S LORDS
IDRO
WOHROM
JENA
WATERLOO

INTERNATIONAL
TEAM

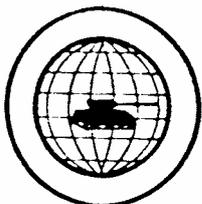
Giochi
senza Età



SOMMARIO

3-

pubblicazione non periodica del club 3M (modellisti militari modenesi) dedicata ai giochi di simulazione



copertina
e
disegni



Stampato in
Modena nel mese
di Dicembre
1981 da
"COOPTIP"

IN QUESTO NUMERO:

| | |
|----------------------------|----|
| Editoriale ----- | 3 |
| Fantasy ----- | 4 |
| Panzer Leader ----- | 5 |
| Masters ----- | 9 |
| Tobruk ----- | 10 |
| Gioco postale ----- | 13 |
| Compro-vendo-cambio ----- | 14 |
| Nemico cercasi ----- | 14 |
| Napoleonici I.T. ----- | 15 |
| Le nostre preferenze ----- | 16 |
| Terzo Reich ----- | 19 |

In redazione:

Fabrizio Cernaz, Pietro Cremona, Sergio Cuoghi, Enrico Tagliazucchi, Guido Tremazzi.

Hanno collaborato: Massimo Galluzzi.

TESTATA IN CORSO DI REGISTRAZIONE PRESSO IL TRIBUNALE
DI MODENA -

La rivista viene inviata a tutti i soci del CLUB 3M. L'associazione al club per il 1981 è fissata in £. 10.000 (soci sostenitori), £. 6.000 (soci esterni) e dà diritto a ricevere 3 (tre) 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 MODENA

EDITORIALE

Cari amici,

si conclude con questo numero il PRIMO ANNO di vita di WAR e ... tutti noi ci auguriamo sinceramente che non sia anche ... l'ULTIMO ; dopo un'animata discussione in redazione fra i FALCHI (... favolosi guadagni... .. best seller dell'editoria... bisogna andare avanti...) e le COLOMBE (... ho una famiglia da mantenere... dormiremo sotto un ponte... bisogna chiudere...) e poiché i falchi erano in maggioranza (e minacciavano la soppressione fisica degli oppositori) abbiamo deciso di insistere ancora nel 1982 (cioè per altri QUATTRO NUMERI) sperando che il seme gettato quest'anno dia i suoi frutti.

Le spese di stampa minacciano però di diventare proibitive per noi, data la limitata tiratura di WAR ed i ... quasi certi aumenti delle tipografie, per cui non ci resta che affidarci a voi, amici lettori, perché ci sosteniate numerosi con i vostri abbonamenti ed anche con il vostro contributo ; fateci conoscere nei negozi specializzati, affinché ci richiedano delle copie della rivista, fate voi stessi altri "proseliti", regalate abbonamenti a WAR per le feste natalizie, insomma DATECI SOTTO !!!!

Come avrete notato, da questo numero la pubblicità è sensibilmente aumentata ; per poterla mantenere a questo livello ed impedire che resti un fenomeno legato al Natale occorre però che la tiratura di WAR cresca costantemente ; ecco il perché del nostro appello !

I ... favolosi proventi della pubblicità ci permetteranno infatti di aumentare il numero delle pagine della rivista e di ottenere una più ampia collaborazione da parte delle ditte, dando a voi la possibilità di conoscere meglio le novità del mercato o i titoli in corso di importazione che verranno tradotti e distribuiti in Italia.

Mettetevi dunque una mano sul cuore ... dalla parte del portafoglio e contate pure su di noi per tutto il 1982 : l'uscita dei QUATTRO numeri è prevista per i mesi di Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre.

Bene ! Abbiamo già pianto anche troppo sulla vostra spalla , per cui possiamo passare ad altro. Cosa pensate del nuovo sistema di impaginazione e dei nuovi caratteri ? A noi la rivista sembra diventata più "elegante", ma ci auguriamo anche che abbiate notato il contenuto...nettamente aumentato di quantità e, ce lo auguriamo, di qualità.

Per quanto riguarda il ritardo con cui è stato spedito il n° 2 , la colpa è stata decisamente nostra (dopo le ferie si fa fatica ad ingranare !) e ciò si è ripercosso anche sui tempi di stampa, visto che abbiamo perso il ...turno. Quanto invece al ritardo con cui molti di voi ci segnalano arrivare le riviste , purtroppo non dipende da noi, per cui non possiamo far altro che proporvi due alternative :

- (1) - SPEDIZIONE RACCOMANDATA
(la rivista verrà inviata raccomandata a tutti coloro che aggiungeranno L.2500 al costo dell'abbonamento).
- (2) - SPEDIZIONE ESPRESSO
(la rivista verrà inviata per espresso a tutti coloro che aggiungeranno L.3000 al costo dell'abbonamento).

ATTENZIONE : a scanso di equivoci vi preghiamo vivamente di specificare chiaramente sul modulo d'iscrizione :

- a - Se il vostro è un RINNOVO oppure un NUOVO ABBONAMENTO
- b - Se intendete effettuare un abbonamento ordinario (L. 8000 per 4 numeri) oppure sostenitore (L. 12000) .
- c - Se desiderate un invio RACCOMANDATO o ESPRESSO (in mancanza di specifiche si spedisce la rivista per "stampe" normali).
- d - Accludete infine fotocopia della ricevuta del vaglia postale dell'avvenuto versamento. Grazie.

Prima di lasciarvi alla lettura di questo numero (che è stato abbastanza impegnativo per noi) desideriamo porgere a tutti voi ed alle vostre famiglie i più sinceri auguri di

B U O N E F E S T E

ATTENZIONE : ANNUNCIO IMPORTANTE : dato il ritardo con cui è uscito il n° 2 di WAR, la data limite di accettazione delle iscrizioni al 1° CAMPIONATO A SQUADRE DI WARGAMES è prorogata al 10 GENNAIO 1982.

ATTENZIONE : SECONDO ANNUNCIO IMPORTANTE

Causa imminente trasferimento, tutta la corrispondenza diretta al sottoscritto dovrà essere indirizzata a : PIETRO CREMONA VIA CAMPI 48- 41100 - MODENA

La corrispondenza diretta a WAR sarà invece smistata su

ENRICO TAGLIAZUCCHI VIA PELUSIA 231/I - 41100 - MODENA



NON C'E' PACE NEL FUTURO!

Il nostro "inviato speciale" di Tortona, il "diabolico" M. Galluzzi, ci ha inviato due corrispondenze sui giochi basati sulla fantascienza.

OGRE (Metagaming).

Fa parte della serie chiamata micro-games ed è vendutissimo ed apprezzatissimo (nei paesi anglosassoni). I micro-games sono po-verissimi di... specchietti per allodole, hanno delle mappe molto piccole, pochi segna-lini e sono facili da imparare, rapidi da giocare e pochissimo costosi.

Ogre è l'antesigmano. Con questo nome si intende un carro armato robotico (ma chia-marlo così non rende l'idea...) lungo tren-ta metri, dotato di armi micidiali e soprat-tutto di intelligenza non umana.

Il gioco simula uno scontro tra questo por-tento e una forza di fanteria e artiglieria convenzionali, dotate di hovercrafts, nello anno 2085.

Il gioco è abbastanza adatto anche per il solitario.

THE CREATURE THAT HATE SHEBOYGAM 5 (SPI)

È un mini-game della SPI (quindi anche il prezzo è mini, almeno in USA).

Ha vinto il premio per il miglior gioco di SF dell'anno. È anche rapido e divertente, cosa che non stona mai.

Tratto da una serie televisiva di successo in America, si presenta con un piano di gio-co che riproduce una cittadina statunitense tipica degli anni 50. In questo scenario ap-paiono un buon numero di mostri galattici, ognuno con le sue prerogative e le sue cat-tiverie speciali. Starà ai reparti dell'eser-cito e della guardia nazionale averne ragio-ne prima che questi distruggano tutto.

Il gioco si dipana allegramente tra incen-di, esplosioni e ogni sorta di nefandezze.

Gorilla giganti, ragni mostruosi, tiranno-sauri e compagnia bella sono gli attori di questa simulazione, lo ripetiamo, semplice, divertente, che si presta ad essere giocata anche in solitario.

M. Galluzzi

Dopo gli interventi di Massimo Galluzzi, il nosto "alieno", che ci ha presentato due giochi ancora non tradotti (ufficialmente) in italiano, parliamo ora di una simulazione da non molto in commercio in Italia: Dark Nebula della GDW, importata nel nosto pae-se dal dinamico Gian Piero Tenca.

Il gioco appartiene alla serie 120, che ha come caratteristiche la confezione mini, il ridotto numero delle pedine (non superano il centinaio) e le regole veloci e scorre-voli (attenzione: non sono dei "giochetti", anzi, sono avvincenti e ben congegnati, ma di facile trasporto e collocazione).

Dark Nebula simula lo scontro tra due gran-di confederazioni: la Solomani e la Aslanic Hierate. Tutte e due vogliono edificare un impero stellare, conquistando, colonizzando, o esplorando mondi.

Essendo impossibile che i due popoli trovi-

no un accordo per spartirsi poche migliaia di anni luce di universo (lo spazio vitale e dottrine simili) è inevitabile la guerra.

Naturalmente la parola è agli incrociato-ri spaziali, alle supercorazzate, alle fan-terie da sbarco, ma non solo a loro.

In questo gioco vi sono alcune particola-rità che lo rendono veramente interessante agli appassionati di questo genere.

Non c'è una mappa fissa, ma 8 cartelle che vengono unite a caso, rispettando solo le rotte delle astronavi; può avvenire che i due imperi si vengano a trovare vicini o mol-to lontani.

Ogni cartella presenta mondi abitati o vuoti, ruotanti intorno alle loro stelle; la se-zione chiamata Dark Nebula è inesplorata e può essere colonizzata con grande vantaggio.

Hanno così importanza non solo le gigante-sche navi spaziali da combattimento, ma an-

che i trasporti e le truppe che combattono sulla superficie dei pianeti.

Ogni pianeta ha delle risorse che, tradotte in "soldoni", permettono alle confederazioni di allestire nuove unità, o riparare quelle danneggiate.

Vi sono anche pianeti neutrali che, come sempre è avvenuto, per sopravvivere si "fanno convincere" ad allearsi a una delle fazioni in lotta, fornendo truppe e navi mercenarie (regolarmente pagate).

Un'ultima osservazione sulle regole: ogni giocatore in fase ha due possibilità di movimento e combattimento, ma tra queste vi è la reazione dell'avversario: questo permette finte, attacchi diversivi, ma lascia poco spazio per rimediare agli errori in fase di attacco.

E' difficile dare consigli per la condotta del gioco perchè la strategia dei giocatori si deve adeguare alle sempre diverse disposizioni delle mappe.

Un solo avvertimento: in tutti i giochi in cui hanno un ruolo importante i rifornimenti e le risorse, la vittoria non potrà sfuggire a chi meglio amministrerà i suoi capitali (anche la più brillante delle offensive è destinata ad esaurirsi se non è appoggiata da riserve e rifornimenti).

Costruite flotte ed eserciti con ocularità, non fatevi sorprendere con le casse prosciugate; tra un combattimento non decisivo ed una colonizzazione (che frutterà risorse) scegliete la seconda.

Se il gioco si allunga (come è facile che succeda) le risorse economiche più potenti faranno sentire il loro peso (almeno che non vogliate tentare la guerra lampo).

Concludo con una notazione: ottima l'idea di inserire nella confezione due copie delle regole in italiano (sarebbe auspicabile che anche le altre ditte seguissero l'esempio).

Fabrizio Cernaz



Le situazioni che seguono sono riferite a due scontri che avvennero durante la "Campagna di Normandia".

SITUAZIONE A : CONTRATTACCO

LA REALTA'

Siamo nella fase immediatamente successiva allo sbarco anglo-americano, quando tutto era nella delicata fase di avvio ed esisteva la possibilità di essere ... ributtati a mare!

E' ormai storicamente provato che i tedeschi ebbero l'opportunità, se pure remota, di respingere lo sbarco alleato nelle ore successive al D-Day. Questa grossa possibilità l'ebbe per la precisione la 21° divisione corazzata, che entrò in contatto con i reparti anglo-canadesi verso le ore 16 del 6 giugno; il 22° reggimento carri che le apparteneva fu lanciato nello stretto corridoio che si era for-

mato fra le teste di ponte Sword e Juno.

L'alto comando tedesco tentava in tal modo di tenere sgombra la sottile striscia di terreno che ancora separava le due "spiagge".

L'obiettivo era di avanzare fino al mare e raggiungere le avanguardie del 192° reggimento granatieri, che aveva nel frattempo preso posizione a Luc-sur-Mer, piccola cittadina sulla costa normanna, adiacente alle aree di sbarco alleate. Purtroppo per Rommel (che era allora a capo delle forze tedesche del Vallo Atlantico) l'operazione fallì; i carri ebbero peggior fortuna delle fanterie ed incontrarono sul loro cammino le avanguardie anglo-canadesi che stavano riorganizzandosi avanzando verso l'interno. Dopo aver perso non meno di 20 carri, i tedeschi furono costretti a ripiegare verso Caen, inseguiti dai cacciabombardie

ri inglesi accorsi numerosi sul luogo degli scontri.

IL GIOCO

Dal punto di vista del bilanciamento la situazione potrebbe sembrare non equilibrata, ad un'occhiata superficiale; vi accorgete invece, dopo averla provata più volte, che il bilanciamento è buono anche per giocatori esperti, e che nessuna delle due parti può essere considerata a priori vincitrice.

SITUAZIONE B : CHERBOURG

LA REALTA'

In questo caso viene riproposta l'agonia delle truppe tedesche che difendevano la celebre città francese, l'ultimo ostacolo che le truppe americane dovettero superare per avere quel "trampolino di lancio" necessario per abbandonare le spiagge ed i bocages normanni ed addentrarsi in profondità nel territorio francese. Le truppe che parteciparono alla difesa appartenevano a quasi tutti i reparti operanti nella zona dello sbarco alleate; vennero impiegate addirittura le unità non combattenti che, unite ai fanti della marina e della Luftwaffe, ai parà ed alle truppe regolari e di polizia, s'insediarono in un anello difensivo formato da capisaldi trincerati e collegati a opere fortificate di recente costruzione o già esistenti e riadattate per l'esigenza.

Data l'assoluta mancanza di carri armati, la difesa venne appoggiata da tutti i cannoni che fu possibile recuperare, compresi quelli

delle batterie costiere a cui, in molti casi, furono fatte saltare le cupole di cemento per facilitarne l'uso. Gli americani invece, seguendo uno ... stile già collaudato, impiegarono per l'assedio tutti i mezzi a loro disposizione: artiglierie di medio e grosso calibro, bombardamenti aerei e navali, carri armati. Seguivano questo ... inferno le ondate di fanteria, coadiuvate da reparti del genio e da altri specialisti. L'anello difensivo faceva perno su due opere fortificate di grande valore strategico denominate "angolo ovest" ed "angolo est"; esse furono le ultime a cadere in mano americana, mettendo così fine ad ogni ulteriore resistenza.

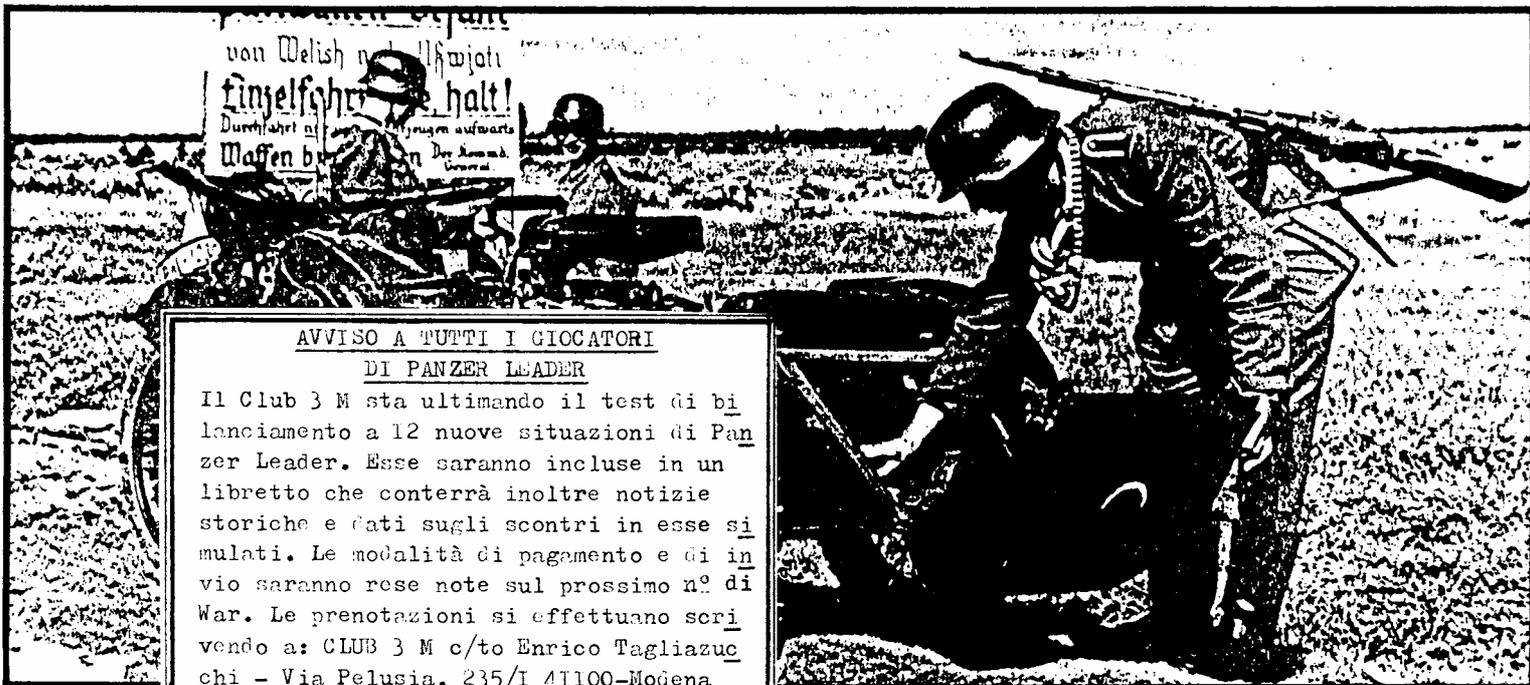
IL GIOCO

La ricerca degli organici delle forze impegnate nella battaglia non è stata delle più semplici; è noto infatti che le notizie sugli scontri avvenuti in quel periodo sono spesso in disaccordo secondo le diverse fonti, sia per quanto riguarda i reparti impiegati, sia per i mezzi usati. Abbiamo fatto comunque del nostro meglio, dopo un'attenta lettura della bibliografia esistente al riguardo.

CONCLUSIONE

Entrambe le situazioni sono giocabili senza modifiche alle regole di Panzer Leader; occorrono però alcuni pezzi aggiuntivi per raggiungere gli organici richiesti dall'ordine di battaglia; questi pezzi possono essere "fatti in casa" oppure ricavati da un ulteriore set di pedine, richiedibili all'Avalon Hill

Sergio Cuoghi Enrico Tagliazucchi ●



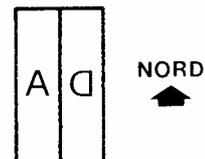
AVVISO A TUTTI I GIOCATORI DI PANZER LEADER

Il Club 3 M sta ultimando il test di bilanciamento a 12 nuove situazioni di Panzer Leader. Esse saranno incluse in un libretto che conterrà inoltre notizie storiche e dati sugli scontri in esse simulati. Le modalità di pagamento e di invio saranno rese note sul prossimo n.º di War. Le prenotazioni si effettuano scrivendo a: CLUB 3 M c/to Enrico Tagliazucchi - Via Pelusia, 235/I 41100-Modena. Le spedizioni saranno fatte seguendo scrupolosamente l'ordine delle prenotazioni.

SITUAZIONE "A.. CONTRATTACCO

6 GIUGNO 1944: Il 22° Reggimento carri Tedesco, impegna unità Inglesi a Periers e Bieville, nel tentativo di ricongiungersi con unità amiche precedentemente penetrate nel corridoio formatosi tra le teste di ponte di Sword e Juno.

ORIENTAMENTO MAPPE



FORZE DISPONIBILI:

| INGLESИ: | | TEDESCHI: | | | | |
|--|-------|-----------------------|-------|-------|-------|--------|
| GRUPPO A: Elementi dei battaglioni Norfolk e Warwickshire Yeomanry rinforzati | | 22° Reggimento Panzer | | | | |
| 18 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 15 |
| GRUPPO B: Distaccamenti dei battaglioni Shropshire Light Infantry e Staffordshire Yeomanry | | | | | | |
| 9 | 3 | 2 | 2 | 1 | | |
| GRUPPO C: TYPHOONS | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

PIAZZAMENTO:

TEDESCHI: Entrano al turno 1°, dal bordo sud della mappa "A". Muove per primo.

INGLESИ : Si piazzano per primi: il gruppo A dovunque sulla mappa "D", ma a sud della fila di esagoni R. Il gruppo B dovunque sulla mappa "D", ma a nord della fila di esagoni R; il gruppo C entra al 5° turno di gioco.

REGOLE SPECIALI:

La mappa è giocabile solo fino alle file d'esagoni: D-E e A-CC, nessuna unità e per nessuna ragione può transitare o piazzarsi sopra e oltre le suddette file d'esagoni. Gli aerei Inglesi sono armati di razzi, (20 A) la loro forza d'attacco viene raddoppiata contro i veicoli corazzati (40 A). Usare il 76mm A.T. americano al posto del 171b. mancante, con i valori del secondo pezzo, idem per il Tedesco, usare PZkw. V al posto dei PZkw. IV w mancanti, con i valori del secondo pezzo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Dipendono dal numero di carri Tedeschi usciti dal bordo est della mappa "D" al termine del gioco:

- da 14 a 15 carri usciti, Decisiva Tedesco.
- da 10 a 13 carri usciti, Tattica Tedesco.
- da 8 a 9 carri usciti, Marginale Tedesco.
- da 6 a 7 carri usciti, Tattica Inglese.
- da 1 a 5 carri usciti, Decisiva Inglese.

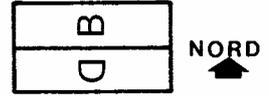
TURN RECORD TRACK

| | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| GERMAN move first | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|

SITUAZIONE "B." CHERBOURG

27 GIUGNO 1944: Elementi della 9^a Divisione U.S.A., attaccano l'opera difensiva esterna «Angolo Est», occupata da un gruppo misto di artiglieri e fanti appartenenti alla 709^a Divisione e al 922^o Reggimento Granatieri, alla periferia di Cherbourg.

ORIENTAMENTO MAPPE



FORZE DISPONIBILI:

AMERICANI: Elementi del 22^o Reggimento di fanteria rinforzato e del 5^o Battaglione Rangers, appoggiati dal 24^o Battaglione Carri, dall'artiglieria divisionale e di corpo d'armata.

TEDESCHI: Elementi misti d'artiglieria e fanteria, appartenenti alla 709^a Divisione e al 922^o Reggimento Granatieri.

| | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |
| 18 | 3 | 6 | 3 | 9 | 3 | 10 | 6 | 3 | 1 | 3 | 1 |
| | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | 2 | 6 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 |
| | | | | | | | | | | | |
| 3 | 6 | 5 | | | | 3 | 6 | 6 | | | |

PIAZZAMENTO:

TEDESCHI: Per primi ovunque sulla mappa, ma ad Ovest delle file d'esagoni B-x e D-j comprese. I fortini non possono essere piazzati in esagoni di città e devono essere distanziati fra loro di almeno tre esagoni, inoltre debbono obbligatoriamente contenere almeno un obice da 105 o da 155mm.

AMERICANI: Per secondi, ovunque sulla mappa, ma ad Est delle file di esagoni B-x e D-j comprese. Ogni aereo Americano è dotato di bombe (30 H). Muove per primo.

REGOLE SPECIALI:

Le unità IG da 150mm Tedesche, hanno portata di un solo esagono. Gli Americani hanno appoggio navale di artiglieria dal 1^o al 12^o turno, sono disponibili ogni turno 120 punti d'attacco del tipo (H), NON possono essere accumulati turno per turno. L'Americano usi il 17 lb. Inglese al posto del mancante 76mm anti-carro, usando i valori del secondo pezzo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

AMERICANI: Decisiva, controllano tutti gli esagoni delle città di Merden, Heinkel e Fratelle e distruggono tutti i fortini Tedeschi senza perdere più di 10 unità al termine del gioco. Tattica, realizzando le condizioni di cui sopra, senza perdere più di 15 unità. Marginale, realizzando le condizioni di cui sopra, senza perdere più di 20 unità.

TEDESCHI: Decisiva, controllano un'esagono di una qualsiasi delle città di Merden, Heinkel o Fratelle, oppure avendo un'unità non dispersa all'interno di un fortino qualsiasi al termine della partita. In ogni altro caso, il gioco è pari.

TURN RECORD TRACK

| | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| ALLIES move first | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|



TORNEO MASTERS

Dovrebbe essere ormai arrivata a tutti gli iscritti la circolare con le modifiche al regolamento ; spero che esse non abbiano causato grossi disguidi a nessuno .

Rendo noto inoltre che le partite GIOcate PER POSTA verranno valutate diversamente ; si è deciso perciò che i relativi giocatori siano considerati ESPERTI (cioè alla stessa stregua di quelli delle categorie A,B,C e D) e quindi NON PERDERANNO PUNTI in caso di sconfitta (questo "strappo" alla regola viene fatto poiché è lecito ritenere che giocando per posta si ha tutto il tempo per pensare alla mossa migliore...e che quindi non si possa parlare di principianti). Si considerano giocate "per posta" le partite fra avversari di provincie diverse ; vi preghiamo però di specificare ugualmente la frase "PER POSTA" sulla dichiarazione di vittoria.

L'amico De Rysky di Pavia mi ha sottoposto il regolamento americano A.R.E.A. (un torneo simile al Masters patrocinato dall'Avalon Hill U.S.) il quale prevede l'uso di una serie di "coefficienti" numerici e letterali per meglio specificare le partite giocate da ognuno, il numero di avversari avuto, il numero di war-games diversi usati, il numero di scontri postali ; gradirei un parere in merito da parte vostra: volete che tentiamo anche noi qualcosa di simile ?

I kit per il gioco postale non sono ancora

pronti, dato che l'idea sembra interessare ancora a poca gente ; si vedrà più avanti.

Ancora una raccomandazione ai giocatori... postali ; siate pazienti, con i ritardi che le PPTT accumuleranno nel periodo natalizio sarà difficile mantenere dei "collegamenti" efficienti ; vi prego di non sommergere la segreteria di proteste !!!

Infine una mini-classifica relativa ai primi tagliandi inviati ... con l'esclusione dei soci del CLUB 3M (che giocano in casa!!). Attenzione però, perché dalla prossima volta la "nostra presenza" sarà ...massiccia.

Vi prego inoltre di prendere nota del mio nuovo recapito : OK ? ciao a tutti.

Pietro

CLASSIFICA MASTERS - PRINCIPIANTI

| Pos. | Tessera | Nominativo | Punti |
|------|----------|--------------|-------|
| 1 | FO-062-M | B.Bulgarelli | 119 |
| 2 | PV-028-M | A.Doria | 111 |
| 3 | GR-034-M | R.DiMeglio | 110 |
| 4 | FO-002-M | M.Tesei | 100 |
| 5 | BL-038-M | F.Merola | 100 |
| 6 | MI-005-M | B.Bacelli | 100 |
| 7 | GR-008-M | M.Benato | 100 |
| 8 | BL-040-M | E.Pavan | 100 |
| 9 | MI-006-M | A.Serdi | 100 |
| 10 | FO-032-M | R.Bulgarelli | 92 |
| 11 | GR-056-M | L.Papini | 90 |
| 12 | PV-004-M | C.DeRysky | 89 |
| 13 | FO-065-M | C.Giusti | 89 |
| 14 | FO-066-M | E.Bellucci | 81 |

Nel prossimo numero la classifica comprenderà soltanto i nominativi dei giocatori con almeno 5 partite al loro attivo : dunque affrettatevi se volete essere immortali per i ... posterì .

DADO ELETTRONICO O DADO NORMALE ?

La Avalon Hill Italiana ci ha fatto pervenire un esemplare del suo nuovo MEGADAD, un semplice congegno elettronico alimentato da una pila da 9 volts c.c. e munito di un pulsante per il ... lancio. Premendo il pulsante si accendono i 6 LED posti sotto i numeri da 1 a 6 del "dado" ; lasciando il pulsante resta acceso un solo LED, corrispondente al numero ... prescelto: se non viene più premuto il pulsante il Led si spegne automaticamente dopo qualche secondo.

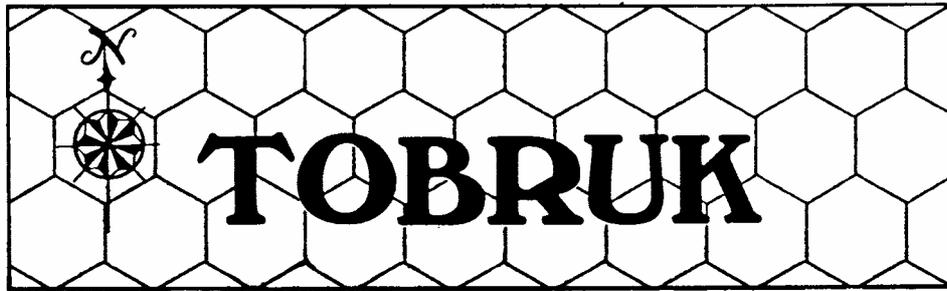
Abbiamo voluto mettere alla prova il ... malefico congegno fino all'esaurimento della pila e cioè per 1054 "tiri" (ma la pila era usata) : poi abbiamo lanciato alcune manciate di dadi fino ad ottenere lo stesso numero di tiri, trovando così i seguenti valori, che la

sciama commentare a voi :

| N°DADO | - MEGADAD | | - DADI NORMALI | |
|--------|-----------|------|----------------|------|
| | tot. | % | tot. | % |
| 1 | 180 | 17,1 | 170 | 16,1 |
| 2 | 180 | 17,1 | 174 | 16,5 |
| 3 | 178 | 16,9 | 183 | 17,3 |
| 4 | 160 | 15,2 | 184 | 17,4 |
| 5 | 190 | 18,0 | 173 | 16,4 |
| 6 | 166 | 15,7 | 170 | 16,3 |

tot.lanci 1054 100% - 1054 100%

Avremo risolto in tal modo il problema delle invasioni di campo da parte di qualche maledetto dado, che invariabilmente finisce sul "mucchietto" più alto dei nostri counters ? Speriamo !!!



In questo numero daremo un'occhiata più da vicino ad un gioco tattico di produzione Avalon Hill, che si discosta un tantino dagli schemi tradizionali della gamma di questa ditta conosciutissima nel mondo per la qualità del suo prodotto: il boardgame in questione è "Tobruch"; simulazione tattica degli eventi bellici che videro impegnate in Nord Africa, nel 1942 le truppe dell'8^a armata inglese contro gli italo tedeschi del Corpo Africano.

Per permetterci meglio nell'ottica di "Tobruch" diamo per prima cosa una scorsa di "insieme" al contenuto della scatola. Nel gioco sono fornite: 3 sezioni di mappa che unite formano il campo di battaglia su cui si muovono le pedine italiane, di colore giallo, tedesche, di colore azzurro, inglesi, di colore bianco, e i pezzi neutri e gli indicatori funzionali, tutti compresi nella dotazione del gioco e stampate su 2 cartelle (una per gli inglesi e l'altra per le forze dell'asse) separate. Completano poi la dotazione della scatola le tabelle di tiro, il blocco di registrazione delle perdite e dei danni, il regolamento in inglese, il regolamento in italiano e naturalmente il tradizionale dado a 6 facce. Analizzati per sommi capi i componenti del gioco andiamo ora a verificare lo scopo di questo boardgame, che, come accennavamo pocanzi si differenzia dagli altri "tattici" di produzione Avalon Hill. Lo intento principale del gioco è la ricostruzione degli scontri che coinvolsero gli anglo-italo-tedeschi nel periodo di tempo che va dal 27 maggio al 20 giugno 1942.

La mappa:

La mappa di "Tobruch", risulta estremamente semplice agli occhi di un boardgamer "tattico" abituato a fare alla conformazione del terreno un giusto peso e la sua semplificazione estrema ha dato adito a non poche polemiche tanto che la Avalon Hill per togliersi un po' dall'"occhio del ciclone" è arrivata a proporre sul suo organo di informazione (General per interderci) una revisione; opzionale si intende, che consiste, per chi lo volesse fare, nel tracciare piccoli avvallamenti e depressioni semplicemente segnando con una matita alcuni tratti sulle sezioni di mappa ottenendo a lavoro finito alcuni "ripiani" per i pezzi in gioco.

Ma al di fuori di questa curiosità su cui chi volesse più precise informazioni saremmo ben lieti di soffermarci più dettagliatamente notiamo le altre caratteristiche del terreno di gioco in questione:

La mappa non è "geomorfica" come già in altri giochi Avalon Hill; non è cioè possibile ottenere posizioni alternative delle 3 sezioni di mappa fornite nella scatola; ma è obbligatoria seguire uno schema fisso di accostamento delle varie parti così da ottenere la posizione voluta. Dal punto di vista grafico il campo di battaglia è suddiviso da una griglia esagonale nera sovrainpressa al colore uniforme arancio di fondo; ogni sezione è poi a sua volta suddivisa in due parti da una fila di esagoni grigi aventi il solo scopo di divisione di settore e che non influiscono minimamente sullo svolgimento del gioco; ogni settore è poi contrassegnato da una lettera (da A a F) per aiutare i giocatori nell'individuare punti di riferimento o schemi di piazzamento nei singoli scenari proposti. Il reticolo esagonale sovrainpresso riporta poi ai bordi della mappa le lettere ed i numeri per l'individuazione delle coordinate di ogni singolo esagono e l'orientamento è stabilito da un nord geografico stampato su di una sezione.

La scala del gioco in termini di spazio è l'esagono e cioè 75 mt di terreno reale.

Le pedine:

Le pedine contenute nel gioco sono suddivise su 2 cartelle, una per gli inglesi e una per le forze dell'asse. Esse rappresentano tutti i tipi di unità che partecipano alla campagna di Tobruk e gli indicatori funzionali necessari per lo svolgimento del gioco. Dal punto di vista storico, anche in questo caso sono state sollevate alcune obiezioni, come per il campo di battaglia, da chi sosteneva che nel gioco mancano alcuni tipi di unità (in specialmodo autoblindo) che in realtà furono usate durante la campagna. Anche a questo la Avalon ha posto rimedio, seguendo la stessa prassi come per la mappa, inserendo cioè in un inserto di General le caratteristiche funzionali e di gioco di altri mezzi di combattimento. (Anche questi ottenibili scrivendoci). Dal punto di vista grafico, l'esecuzione è dei più precisi e impeccabile; per le unità veicolari, i con-

noni, (sia anticarro che campali) le mitraglie e mortai, i pezzi rappresentano come scala di gioco una unità singola e sono visti sulla pedina dall'alto; il risultato è un realismo in credibilmente perfetto che lascia un'impressione positiva anche ad una occhiata superficiale di chi il gioco lo vede per la prima volta. Le unità di fanteria (sia di linea che equipaggi) sono invece rappresentate con i simboli militari usuali e sono nella realtà squadre di uomini. Le unità veicolari sono stampate su due faccie (la faccia opposta alla sagoma rappresenta un pezzo relitto) mentre le unità di fanteria e gli indicatori funzionali sono su una faccia sola. I colori sono bianco per le unità inglesi, azzurro per le unità tedesche, giallo per le unità italiane, arancio per gli indicatori funzionali. A differenza di altri giochi Avalon Hill sulla faccia di ogni pedina è stampato solo il n° di identificazione e la velocità, mentre per tutte le proprietà intrinseche dell'unità rappresentata (potenza di fuoco, forza difensiva, capacità di trasporto) occorre l'ausilio del regolamento e delle tabelle allegate.

Le tabelle:

Sono, assieme al blocco di registrazione dei danni e delle perdite, il "cuore" del gioco, tutta la meccanica e il regolamento ruotano infatti su questo perno che dà l'impulso a tutto il contesto.

I tabulati (o tabelle) che "Tobruch" ha nella sua dotazione sono 3, di diversa composizione ma accumulati dal fatto che sono, in pratica, la sintesi delle proprietà di ogni singola pedina contenuta nel gioco. Ora cercheremo, nei limiti del possibile di analizzarle, mettendone in risalto le caratteristiche negative e positive (per quanto ci è consentito in termini di tempo e di spazio), scusandoci con i "veterani" di questo gioco che avessero modo di leggerci e che trovassero la descrizione un po' scarna, ma d'altronde è impossibile entrare profondamente nel merito di un gioco complesso quale è "Tobruch" cogliendo tutte le sfumature in un trattato generale quale questo vuole essere.

Le prime 2 tabelle in questione possono considerarsi "gemelle" tra loro e contengono i dati e le probabilità dei mezzi veicolari. Innanzitutto sono 2 per la semplice ragione che l'una sintetizza i mezzi inglesi, l'altra quelli delle forze dell'asse, ma nel loro complesso di dati e indicazioni, nella loro forma cioè, non sono altro che uno la copia dell'altro.

Guardiamole meglio: la Hit probability Table (Così si chiama la prima sezione di queste due tavole) riporta in termini di casoni le singole portate utili di ogni cannone e mi-

tragliatrice presente nel gioco e il n° di colpo che darà un risultato utile nel colpire un eventuale bersaglio che si trovi entro quel raggio d'azione; indicando inoltre, tipo di munizione sparato, personale necessario al colpo, tipo di cannone o mitragliatrice, campo di tiro. La seconda sezione (Damage table) riporta invece, a seconda della direzione da cui proviene il colpo sparato la possibilità di impatto (Area impacted) sul fronte sul fianco o sul retro del bersaglio e a seconda del tipo di veicolo colpito la possibilità di essere subito. La terza tabella contiene i dati riguardanti le fanterie, gli equipaggi e le artiglierie, avremo così la prima sezione (British, German and Italian gunfire factor table) che sintetizza il potere di fuoco delle armi personali in dotazione a ogni singolo pezzo di fanteria in gioco; la seconda sezione (Casualty Table), che altro non è che una tabella di risoluzione di combattimento; la terza sezione (Melee Table) per la mischia; la quarta sezione (Off-board artillery direct hit and fragmentation table e Off-board counter battery matrix) per il fuoco di artiglieria fuori campo (solo per gli scenari avanzati) che altro non è che una Gunfire Table per il fuoco di artiglieria. Il sistema di ricerca dei singoli dati è semplice e chiaro: d'altronde non si può dire altrettanto per la scorrevolezza del gioco che a causa della frequente "contabilità" che il sistema tabellare comporta risulta parecchio compromessa. Avremo perciò una sequenza di gioco precisa al dettaglio ma un po' sacrificata nel tempo di esecuzione, adatta soprattutto a giocatori che pretendono il meglio della simulazione, ma che hanno nel contempo la pigoleria necessaria per una ricerca meticolosa e accurata di tutti i parametri necessari per la determinazione di ogni più piccolo particolare.

Il blocco di registrazione dei danni e delle perdite:

Di pari passo con la consultazione delle tabelle ogni giocatore deve avere sempre a portata di mano il blocco di registrazione delle perdite e dei danni arrecati. Il blocco è formato di tanti fogli uguali tra di loro e stampati su 2 lati. Su uno dei due lati vi sono le composizioni (in termini numerici) di ogni squadra o equipaggio di uomini in gioco dove, semplicemente sbarrando un quadratino si depennano gli uomini persi in combattimento e le variazioni di morale delle singole unità. Sull'altra faccia invece, saranno annotate le perdite in mezzi veicolari o gli eventuali danni arrecati. A completamento del foglio sono annotati i tiri d'artiglieria e i turni di gioco. Ogni giocatore ne dovrà tenere aggiornato (continuamente ad ogni fase di

gioco) uno; ottenendo continuamente un quadro "generale" della situazione cui sta giocando.

La meccanica di gioco e il regolamento.

Il sistema di gioco di "Tobruch" è improntato, come già abbiamo avuto modo di dire, sull'uso frequente di tabelle. Ritenendo superfluo in questa sede tentare di affrontare una spiegazione capillare sotto ogni aspetto (anche considerando il grado di difficoltà del boardgame in questione) vedremo di "scorrerlo" velocemente soffermandoci più dettagliatamente solo su quegli aspetti che lo caratterizzano e lo differenziano dai suoi similari.

Innanzitutto i successivi procedimenti di gioco sono introdotti nel regolamento con una sequenza logica e controllata, usando cioè quello che nell'Industria è noto come Metodo di Istruzione Programmata (PI Method) che, in generale consiste nell'introdurre le regole di gioco a gruppi, ciascuno associato a uno scenario e limitato nel contesto e nelle difficoltà. Detto metodo è applicato con successo nel gioco e ne consente un facile apprendimento usando però cautela nel seguire questi "gradini" di difficoltà senza voler strafare, saltando capitoli o scenari interi anche se a prima vista a un boardgamer esperto potrebbero sembrare superflui. La parte "focale" di Tobruch" la riveste il combattimento e le singole proprietà di ciascun pezzo possiede in ragione della natura della propria arma; anche perchè, come già accennato, gli effetti del terreno sono praticamente nulli (gli unici eventuali ripari sono rappresentati dai pezzi neutri) e per il movimento vige nel gioco la solita prassi di mossa espressa in n° di esagoni percorribili per turno. I tipi di combattimento possibili e le metodologie per eseguirli sono compresi nei primi 3 capitoli/scenari che uniti insieme formano la base del gioco stesso e che così possiamo definire: combattimento tra veicoli, combattimento tra uomini, combattimento tra veicoli e uomini. Il primo ci porta subito all'uso delle 2 tabelle "gemelle" già viste nel precedente paragrafo seguendo una precisa metodologia.

Il procedimento di combattimento è determinato da una sequenza di domande (3 per l'esattezza), a cui l'uso di dette tabelle deve rispondere; la prima è la seguente: il bersaglio è stato colpito? L'apposita sezione della Hit probability Table ci darà la risposta, come la seconda e cioè dove si è colpito sarà esaudita dalla sezione Area impacted, e così la terza domanda, che danno ha subito il bersaglio?, troverà risposta nella Damage Table. Esaurita questa fase si andrà alla scrittura dei danni inferti nell'apposita sezione del foglio di registrazione dei danni e delle perdite. Per il combattimento tra uomini la

procedura si riduce ad una ricerca di "fattori di fuoco" (un'astratta misura di potenza di fuoco) che viene applicata al bersaglio; ricerca che viene effettuata in fasi che sono: il conteggio degli uomini che sparano e la condizione del bersaglio. Per queste due operazioni è necessaria la consultazione della 3ª tabella annessa al gioco (Gunfire table); una volta trovata la somma di questi fattori si procederà alla risoluzione del combattimento mediante il tiro del dado ricercando nell'apposita sezione (Casualty Table) il risultato utile. Alle fanterie è poi data la possibilità o proprietà di poter attaccare usando un sistema di combattimento particolare (che ha un'apposita sezione per la risoluzione dei combattimenti-Melee Table) che ne esalta le qualità combattive in termine di potenza: la mischia.

Per il 3° tipo di combattimento è previsto nel gioco l'uso di armi controcarro sia individuali che di posizione con serventi; nella pratica, anche questo tipo di combattimento segue la logica del primo, utilizzando per la risoluzione la stessa metodologia e prassi ma solamente variando il tipo di arma che spara e di conseguenza la gittata e l'effetto. Una volta visti i tipi di combattimento possibili e le loro proprietà un particolare rilievo nella meccanica del gioco lo riveste il morale delle truppe. Morale che, come già visto viene rilevato fase per fase sull'apposito spazio del foglio delle perdite e dei danni e che, in pratica permette all'unità di gioco di avere più o meno peso nell'andamento della situazione in essere. Il sistema di determinazione dello stato di morale delle unità è piuttosto complicato nell'insieme ma si rileva ad una prima analisi come inversamente proporzionale alle perdite subite da ciascuna unità. Spieghiamoci meglio, l'unità che ha subito meno perdite, in termini di effettivi avrà sempre meno probabilità di subire un crollo di morale e viceversa nel caso di forti perdite sarà soggetta a un calo di morale. Continuando questa "carellata" per punti; degni di nota sono il sistema di fuoco di artiglieria e la loro potenza e peso in una guerra di questo tipo; l'aviazione tedesca e la possibilità che gli è conferita nel gioco (scenari solo avanzati) di infondere una spinta offensiva alle proprie truppe supportandole come artiglieria volante, la possibilità di trasporto anche su carri di ambedue le parti in gioco, gli indicatori funzionali e la possibilità di riparo che concedono ai pezzi in gioco e la loro influenza sul combattimento. Sofferamoci su quest'ultimo punto e guardiamolo un po' da vicino; nel gioco, vista l'assenza di asperità nel terreno, il ruolo dell'indicatore neutrale viene esaltato fino a renderlo vitale in alcune

situazioni difensive.

Nel gioco sono presenti 5 tipi di indicatori neutrali: i bunker, le piazzole, le buche, le mine, le trincee anticarro. A parte le singole particolarità, possiamo senz'altro dire che come nella realtà spesso accadeva (il gioco riporta in maniera fedele quelle logiche deduzioni); il solo modo per occultarsi alla vista e al tiro del nemico era quello di scavare o in alcun modo costruire ripari atti alla difesa e a maggior ragione in alcune situazioni l'enfasi è posta sull'uso corretto di questo tipo di "arma" e sul suo possesso. A rendere ancora più "ghiotta" la cosa per gli specialisti di questo tipo di boardgame, nelle regole avanzate è previsto l'uso di schermi fumogeni, fuoco di controbatterie e pezzi falsi di cui fecero largo uso sia inglesi che italo-tedeschi in questa fase del conflitto.

Per quanto riguarda il movimento, la sequenza di gioco lo prevede simultaneo (la scala in termini di tempo è 30 secondi per turno) mantenendo il sistema tradizionale del n° di esagoni percorribili nell'arco del turno. Non è previsto però il ritorno del fuoco.

Gli scenari e le possibili varianti e espansioni.

Nel gioco sono previsti 9 scenari e 10 scontri a fuoco che altri non sono che piccoli scenari giocabili con pochi pezzi e con meno disponibilità di tempo. Altre combinazioni di

gioco e scenari aggiuntivi si possono ricreare acquistando separatamente altri set di pezzi oppure usando quelli in dotazione e un buon testo di storia; adottando la opportuna cautela per bilanciare lo scenario e facendo uso oculato delle regole senza eccedere troppo nel numero di pezzi e nella loro destinazione. To-bruch comunque non è un gioco di tipo "chiuso"; si può infatti, con un po' di pazienza e molta documentazione, ricreare anche situazioni avvenute prima e dopo le date del gioco e in altri angoli di deserto africano utilizzando anche pezzi autocostruiti. A riguardo la Avalon Hill ha proposto su un n° di "General" una serie di pezzi nuovi e le loro caratteristiche nonché alcuni scenari nuovi e l'uso di nuove regole alternative e opzionali che concedano nuovo fascino al gioco anche a chi lo conosce già da tempo.

Concludendo, con la speranza di essere stati esaurienti per quanto il carattere "telegrafico" dell'articolo consentiva, il gioco mantiene alte le previsioni di chiarezza e veridicità che si prefigge di ottenere togliendo qualcosa al "movimento" di gioco che altri tattici Avalon Hill hanno in se creando nel contempo i presupposti per una simulazione "al dettaglio" che pochi altri suoi consimili possiedono.

Enrico Tagliaruchi

GIOCO POSTALE

NUMERAZIONE MAPPE I.T.

Continuando il discorso intrapreso sul n° 2 di WAR, vi proponiamo altri TRE wargames da ... identificare.

1 - WATERLOO

Si userà lo stesso sistema visto precedentemente per Jena ed Austerlitz, per cui ci limitiamo a fare un semplice controllo :

- Braine l'alleud L- 8
- Hougoumont S-16
- Plancenoit CC-33
- Mont S.Jean F-20
- Frischermont P-38

2 - SICILIA '43

Mettere "dritta" la mappa (Messina in alto a destra) ed indicate le righe con le lettere da A ad YY (ricordando I, J, K, L...V, W, X, Y, Z, AA) partendo dalla prima fila di esagoni interi in alto a sinistra e procedendo dall'alto verso il basso. Per le colonne numerare da 1 ad

88 (in senso obliquo da "alto/destra a basso/sinistra). ATTENZIONE : numerare solo gli esagoni interi; nella fila in alto si andrà così da 1 a 63 ; nella fila in basso da 26 a 88.

Controllo :

- Marsala S-14
- Palermo H-24
- Agrigento EE-41
- Enna V-49
- Ragusa MM-67
- Catania X-65
- Messina E-63

Per comodità vi consigliamo di numerare anche le righe "S" (da 10 a 72) ed II (da 18 a 80); ripetere anche le lettere da A ad YY sulla verticale di Licata (II-50).

3 - EAST AND WEST

Il procedimento usato è valido per tutte e 3 le mappe. Disponibile nel senso delle scritte (lato lungo in basso) a parte la mappa "europea" che va girata verso sinistra (con Bologna sul bordo a destra).

Scrivere sulle colonne verticali le lettere da A a WW (con I, J, K, L...V, W, X, Y, Z, AA...)

partendo dall'esagono in alto a sinistra. Numerare poi le righe "oblique" da 1 a 51 (partendo dall'esagono in basso/destra e proseguendo verso l'alto). Numerare per chiarezza anche le colonne Q (da 17 a 43) ed HH (da 9 a 34).

Controllo :

MAPPA (A) : EUROPA

- Hannover Q-28
- Francoforte Y-21
- Monaco HH-22
- Berlino R-36
- Praga AA-33
- Bologna WW-13

MAPPA (B) : MEDIO ORIENTE

- Tel Aviv B-39
- Najaf HH-19
- Damasco H-40
- Ahvaz WW-7

MAPPA (C) : ASIA

- Kashagar A-38
- Alma-Ata L-38
- Karamai JJ-15
- Ust Kamono. UU-25

Invito tutti i lettori a richiedere la numerazione delle mappe di giochi in loro possesso che ne fossero eventualmente sprovvisti, in modo da "uniformarle ufficialmente" a beneficio di tutti i giocatori.

Pietro Cremona

COMPRO

VENDO

CAMBIO

018 - Vendo a L. 20000 il gioco WATERLOO della ditta IT, usato solo due volte
Lecce Giuseppe via Bianchetti 4/A
74024 Manduria (TA)

019 - Cerco gioco BREITENFELD della SPI
Carraro Paolo via circonvallazione 4
41054 Marano sul Panaro (MO)

020 - Cerco i seguenti wargames, anche se usati, purché in buono stato : THE CONQUERORS (SPI) - CONQUISTADOR (SPI) - DESERT WAR (SPI) - DREADNOUGHT (SPI) - KAMPFPANZER (SPI) - KOREA (SPI) - KRIEGSPIEL (AH) - KURSK (SPI) - MUSKET AND PIKE (SPI : mi interessa moltissimo)

PANZER ARMEE AFRIKA (SPI) - PATROL (SPI) - SHENANDOAH (BL) - STRATEGY 1 (SPI) - 30 YEARS WAR (SPI : mi interessa moltissimo) -
Pietro Cremona via CAMPI 48 - 41100 MODENA

AAA

nemico cercasi

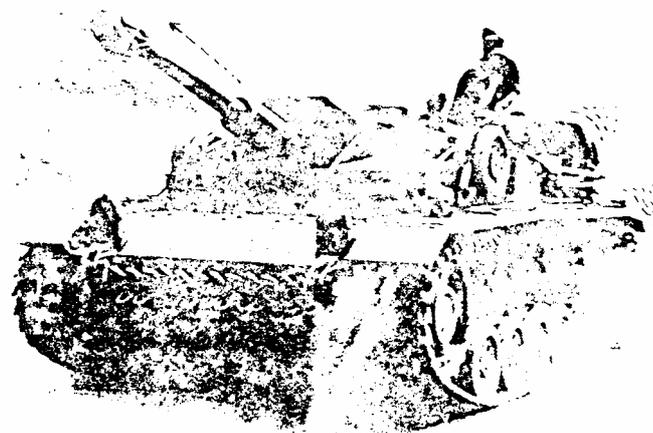
012 - Cerco avversari per cominciare a giocare i wargames : attualmente ho solo quelli di PER GIOCO, ma vorrei impararne anche altri.
Lecce Giuseppe via Bianchetti 4/A
74024 Manduria (TA)

013 - Principiante cerca nemico anche postale per i wargames PANZER LEADER ed ARAB-ISRAELI WARS della AH.
Regolini Ivano Loc.Fornace 48
57010 Gabbro (LI)

014 - Cerco un avversario "postale". Non conosco il mio grado di abilità avendo giocato quasi sempre in solitario. Posseggo : SQUAD LEADER GETTYSBURG-BLITZKRIEG (AH), JENA-ZARGO'S LORDS-IDRO-ILIAD-ODYSSEY+NORGE (IT), POLONIA 81-GIO. VANNI DALLE BANDE NERE (PER GIOCO).
Riello Andrea piazza Tevere 62
02100 Rieti

015 - Cerco avversario per gioco postale di ANZIO (AH) e SQUAD LEADER (più ampliamenti) di cui posseggo anche molte varianti .
DeRysky Carlo piazza Dante 4
27100 Pavia

016 - S.O.S. cerco avversari per il gioco postale ; chi è interessato scriva a
Ferro Gianpietro via pedemontana 74/B
32030 Soranzen (BL)



NAPOLEONICI

AVANTI LA GUARDIA!

" Di colpo senti il sergente che gridava:
- Sacramento, ma non vedete l'Imperatore?

Gli ussari urlarono a squarciagola: - Viva l'Imperatore.

Fabrizio guardò freneticamente, gli occhi spalancati. Ma vide soltanto un gruppo di generali che passavano in fretta, seguiti dalla scorta. Non riuscì a vedere le facce, tra l'ondeggiare delle lunghe criniere sugli elmi dei dragoni.

- Per colpa di quella maledetta acquavite non sono riuscito a vedere l'Imperatore sul campo di battaglia! pensò.

(Da " La Chartreuse de Parme " di H. B. Stendhal).

Grazie al grande romanziere francese per la sua (involontaria) introduzione a questo (ben più modesto) articolo, dedicato ai tre giochi napoleonici della ditta italiana International Team: Jena, Waterloo ed il più recente Austerlitz.

Oltre alle tipiche accattivanti confezioni, ricche di vivaci colori e disegni, la ditta ha ideato per questi tre giochi la famosa mappa con sovrimpressa la griglia formata da ottagoni e quadrati; in più la battaglia del 1805 è dotata del piano di gioco tridimensionale.

Molte regole sono comuni ai diversi giochi, altre sono state modificate per la " battaglia dei tre imperatori " (è auspicabile un regolamento unificato, che riporti le varianti di Austerlitz e magari alcuni ritocchi).

Interessante è il movimento della fanteria: infatti è conveniente formare con le pedine delle linee o delle colonne, per meglio sfruttare, durante il combattimento, il punteggio base, che viene aumentato dalla formazione.

Nel gioco più recente vi è un notevole miglioramento della regola: qualunque sia il numero delle pedine poste in fila, il loro valore complessivo non può superare il quattro; in questo modo si evita che i contendenti, allineando o incolonnando decine di pedine, possano raggiungere punteggi altissimi.

La cavalleria, divisa in leggera e pesante, può effettuare attacchi in carica, e il

numero delle caselle percorse in linea retta aumenta il punteggio base. In Austerlitz la carica, qualunque sia il numero di caselle percorse, addiziona al valore base della pedina da un minimo di uno a un massimo di quattro punti.

Al paragrafo della cavalleria i " pensatori " dell'I.T. hanno aggiunto altre regole: la controcarica (un reparto, attaccato frontalmente da altri cavalieri, può dimezzare il valore dell'avversario); sono presenti i dragoni, che possono " appiedarsi " e combattere come fanteria.

L'artiglieria in tutti e tre i boardgames è divisa in leggera, più veloce e meno potente e in campale, dotata di tiro più efficace. Nel gioco tridimensionale è stata introdotta l'artiglieria da 12, a cui viene aggiunto uno al tiro del dado.

In Waterloo ed in Jena i comandi hanno un valore base che permette loro di difendersi e di aumentare la potenza delle pedine adiacenti; in Austerlitz sono indifesi, però possono aumentare il valore del tiro del dado, se le truppe impegnate nello scontro sono poste entro il raggio d'azione (riportato sulla pedina che rappresenta il generale) dei vari Lannes, Davout, ecc.

Napoleone, grazie all'ampiezza del suo raggio d'azione, che può essere amplificato da un maresciallo dell'impero, è praticamente ovunque sul campo di battaglia di Austerlitz, con notevole scorno da parte alleata.

Bisogna dire che le regole inerenti ai comandi suscitano qualche perplessità perchè, pur essendo le unità divise in corpi d'armata, durante il corso della battaglia un generale può influenzare i combattimenti di unità poste sotto il comando di un suo collega.

E' strano che le truppe poste in posizioni più alte dell'attaccante, o ben trincerate dietro un fiume o dietro un ponte, non possano avere una facilitazione in difesa.

Si può aggiungere un punto di valore alle unità che si difendono in queste situazioni (un punto solo per ogni attacco, qualunque sia il numero delle unità che si difendono; oppure si può sottrarre uno dal lancio di dado dell'attaccante).

Ritengo che sia più realistico perchè, in special modo nell'800, le formazioni di fanteria o cavalleria che attaccavano attraversando un fiume, o salendo un pendio, difficilmente riuscivano a mantenere i ranghi compatti. Del resto, in Austerlitz, grazie alla tridimensionalità della mappa, è semplice vedere le pedine poste più in alto delle altre.

Un'ultima informazione inerente alla battaglia tra francesi e austro-russi: a pag. 2 del regolamento, nel punto "CITTA'", troviamo questa frase: "Unità di artiglieria in città o quadrato..., tolgono un punto fisso al lancio dei dadi "; a pag.7 (paragrafo "ARTIGLIERIA") si legge: " Il tiro da città è normale ". Noi abbiamo stabilito che l'artiglieria che spara da città non è sottoposta ad alcuna riduzione.

Come notazione per il gioco posso suggerire di permettere l'immediato ricongiungimento delle forze prussiane a Jena: il gioco sarà più bilanciato ed avvincente.

In ogni caso il compito di Napoleone è quello di sfondare le linee nemiche di fronte al grosso della sua armata, utilizzando al meglio l'artiglieria leggera di cui è ben fornito; ai prussiani il compito della resistenza, componendo e ricomponendo linee di fanteria, lanciando eventuali decise controffensive a danno di unità francesi troppo avanzate. Se le linee non vengono spezzate prima dell'arrivo dei rinforzi e della temibile cavalleria pesante di Murat, la disciplina e la tradizione dell'esercito prussiano potranno far valere le proprie ragioni.

Analizzando Austerlitz la prima impressione che se ne ricava è la seguente: gran uomo di guerra quel Napoleone!

L'ala sinistra russa è preponderante (se poi tarda Davout...), l'ala destra alleata straripa di micidiale cavalleria... e il francese, cosa può fare?

Semplice: sfondare al centro, sul Pratzen, portando sulle alture, che non sono brulicanti di nemici (in più un errore di piazzamento da parte del giocatore alleato può sguanirle ulteriormente), la cavalleria pesante e nel momento cruciale la Guardia in colonna, che è veramente formidabile.

Le due ali francesi possono sfruttare le difese naturali e artificiali. A sinistra si può posizionare il corpo d'armata di Lannes dietro il fiume o sulle alture, impedendo così le cariche dei cavaleggeri russi; a destra vi sono il fiume, città e castelli.

E gli alleati? Devono rinforzare il centro; tentare di aggirare gli avversari all'estrema destra con la cavalleria; a sinistra approfittare del ritardo di Davout (ammesso

che non appaia subito alla prima mossa), lanciando in avanti le numerose colonne di fanteria, oppure traversare il campo di battaglia e gettarsi sui francesi che cercano di salire sul Pratzen.

Il giocatore "russo" deve riuscire ad utilizzare al meglio la massa enorme di cavalleria presente sul suo fianco destro; se l'ala sinistra francese si ritira dietro il fiume, deve cercare di spostare i cavalieri verso il centro, dove saranno utilissimi contro i corazzieri francesi.

E' importante notare che gli alleati sono più forti numericamente, ma hanno l'handicap dei comandanti: i loro generali sono nettamente inferiori come valore ai colleghi francesi (il principe Costantino, responsabile della Guardia russa è aquantomeno disastroso: valore base uno...). Il giocatore alleato deve porre attenzione a manovrare i pochi generali di valore, ponendo attenzione a non sistemarli adiacenti, ma scaglionandoli sull'arco del fronte.

In conclusione: se amate giochi dalle regole interessanti, ma non maniacali, adatti a veloci manovre tattiche, dove l'iniziativa può passare da un giocatore all'altro nello stesso turno di gioco, avete trovato quello che cercavate (in particolare Austerlitz).

Fabrizio Cernaz

P.S.

Ringrazio per la collaborazione (non richiesta) nella stesura di questo articolo Guido Tremazzi, che mi ha fatto conoscere l'efficacia della Guardia francese in colonna sul Pratzen. Un altro grazie (certamente non di cuore) a Maurizio Tremazzi e a Stefano "Boccia" Raimondi, autentici "tecnici" nell'uso della cavalleria russa.

Le nostre preferenze

I risultati definitivi dell'

OPERAZIONE QUESTIONARIO

Come annunciato sul n° 2 di War, vi presentiamo i risultati definitivi della "operazione questionario" aggiornati al 31/10/81.

In totale abbiamo ricevuto 379 questionari, non tutti compilati interamente (e questo è da tenere presente confrontando i dati che seguono)

(1) ETA' MEDIA DEI GIOCATORI

E' di circa 22-23 anni (22,75 per la precisione), con "punte" che vanno dai 10 ai

72 anni ed una buona rappresentanza di trentenni e quarantenni.

(2) REGIONI DI APPARTENENZA

La maggior parte dei giocatori appartiene alle regioni più popolate: si va perciò dai 66 dell'Emilia-Romagna ai 65 della Lombardia, 50 del Lazio, 35 del Piemonte, 32 della Liguria, 30 delle Venezie, 27 della Toscana, 11 della Campania, 10 della Sicilia, e così via fino alla cenerentola Abruzzo/Molise senza alcun voto.

(3) WARGAMES POSSEDUTI

209 giocatori hanno meno di 10 giochi
93 ne hanno da 10 a 20
39 ne hanno oltre 20

(4) TITOLI VOTATI

Sono stati dati ben 1537 così suddivisi:

Avalon Hill: 1129 voti

SPI 243 "

IT 88 "

Varie 77 "

(GIW - TSR - ND - ecc.)

Dividendo come al solito i voti in 5 gruppi (1: dal 3000 a.c. al 1700 d.c. - 2: Napoleone ed il 19° secolo - 3: le guerre mondiali - 4: dal 1946 ad oggi - 5: fantascienza e fantasy) ed indicando per ogni titolo il numero totale dei voti ricevuti, la percentuale dei voti di quel Wargame all'interno del suo gruppo (abbiamo considerato tutti i titoli dal 5% in su e dal 2% in su per il gruppo 3) e l'indice di gradimento (Grad. da 0 = pessimo a 10 = eccezionale) otteniamo le seguenti classifiche:

GRUPPO 1 (157 VOTI)

| | grad | voti | % |
|---------------------------|------|------|------|
| 1 - CAESAR ALESSIA (AH) | 8,30 | 38 | 24,2 |
| 2 - ALEXANDER (AH) | 8,00 | 13 | 8,2 |
| 3 - IMPERIAL GOVERNOR (A) | 7,92 | 14 | 8,9 |
| 4 - KINGMAKER (AH+A) | 7,90 | 10 | 6,3 |
| 5 - CAESAR'S LEGIONS (AH) | 7,61 | 33 | 21,0 |
| 6 - YORKTOWN (IT) | 6,00 | 8 | 5,1 |

GRUPPO 2 (201 VOTI)

| | | | |
|-----------------------------------|------|----|------|
| 1 - WELLINGTON'S VICTORY (SPI) | 8,88 | 11 | 5,2 |
| 2 - NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI) | 8,46 | 28 | 13,9 |
| 3 - WAR AND PEACE (AH) | 8,10 | 22 | 10,9 |
| 4 - GETTYSBURG (AH) | 8,08 | 29 | 14,4 |
| 5 - NAPOLEON AT WAR (SPI) | 7,77 | 13 | 6,4 |
| 6 - WOODEN SHIPS (AH) | 7,55 | 20 | 9,9 |
| 7 - WATERLOO (AH) | 7,42 | 35 | 17,4 |
| 8 - JENA (IT) | 7,20 | 10 | 5,0 |

GRUPPO 3 (213 VOTI)

| | | | |
|----------------------------|------|----|-----|
| 1 - CRESCENDO OF DOOM (AH) | 9,40 | 25 | 2,7 |
|----------------------------|------|----|-----|

| | | | |
|---------------------------|------|-----|------|
| 2 - CROSS OF IRON (AH) | 9,32 | 37 | 4,0 |
| 3 - SQUAD LEADER (AH) | 8,95 | 109 | 11,9 |
| 4 - THID RETCH (AH) | 8,32 | 104 | 11,4 |
| 5 - RUSSIAN CAMPAIGN (AH) | 8,08 | 53 | 5,8 |
| 6 - TOBRUK (AH) | 8,05 | 47 | 5,1 |
| 7 - SNIPER (SPI) | 8,00 | 19 | 2,0 |
| 8 - SUBMARINE (AH) | 7,97 | 32 | 3,5 |
| 9 - DIPLOMACY (AH) | 7,94 | 33 | 3,6 |
| 10- ANZIO (AH) | 7,78 | 52 | 5,7 |
| 11- PANZER LEADER (AH) | 7,71 | 48 | 5,2 |
| 12- SICILIA '43 (IT) | 7,63 | 18 | 2,0 |
| 13- MIDWAY (AH) | 7,53 | 20 | 2,2 |
| 14- PANZERBLITZ (AH) | 7,33 | 28 | 3,0 |
| 15- WESTWALL Q. (SPI) | 6,89 | 18 | 2,0 |
| 16- AFRIKA KORPS (AH) | 6,82 | 33 | 3,6 |

GRUPPO 4 (146 VOTI)

| | | | |
|----------------------------|------|----|------|
| 1 - ARAB-ISRAELI WARS (AH) | 8,33 | 30 | 20,5 |
| 2 - MECH WAR (SPI) | 8,14 | 7 | 5,0 |
| 3 - BLITZKRIEG (AH) | 8,00 | 36 | 24,6 |
| 4 - NATO (SPI) | 7,75 | 7 | 5,0 |
| 5 - SINAI (SPI) | 7,72 | 19 | 13,0 |
| 6 - EAST AND WEST (IT) | 7,30 | 23 | 15,7 |
| 7 - CORTEO (MOND) | 7,14 | 8 | 5,5 |

GRUPPO 5 (120 VOTI)

| | | | |
|-------------------------------|------|----|------|
| 1 - DUNGEON AND DRAGONS (TSR) | 8,75 | 8 | 6,67 |
| 2 - STARSOLDIER (SPI) | 8,33 | 6 | 5,0 |
| 3 - WAR OF THE RING (SPI) | 8,18 | 17 | 14,1 |
| 4 - STARSHIP TROOPERS (AH) | 8,04 | 24 | 20,0 |
| 5 - ZARGO'S LORDS (IT) | 7,15 | 13 | 10,8 |
| 6 - WOHRON (IT) | 6,75 | 6 | 5,0 |
| 7 - KROLL E PRUMNI (IT) | 6,71 | 7 | 5,8 |

(5) RIVISTA SI' o NO ?

Risposta plebiscitaria: 339 SI' contro 4 NO ma..... chi ha più visto la metà dei sì?

(6) ARGOMENTI PREFERITI

- I lettori di WAR vorrebbero leggere
- a - Recensioni e novità (138 voti)
 - b - Analisi tattiche e strategiche (176 voti)
 - c - Analisi storica ed organici (80 voti)
 - d - Modifiche o varianti ai giochi (67 voti)
 - e - Partite commentate (65 voti)
 - f - Tornei (41 voti)
 - g - Scambi fra lettori (40 voti)
 - h - Wargame tridimensionale (21 voti)
 - i - Varie (oltre 120 voti)

(7) MONOGRAFIE SUI SINGOLI WARGAMES

Altro plebiscito: 315 SI' contro 29 NO = Vedremo cosa si potrà fare quando potremo contare su una effettiva "copertura" delle spese di WAR. I titoli più richiesti sono stati:

- SQUAD LEADER (83 voti)

- 3° REICH (63 voti)
- PANZER LEADER (34 voti)
- TOBRUK (29 voti)
- RUSSIAN CAMPAIGN (28 voti)
- ANZIO (27 voti)
- WAR IN EUROPE (21 voti)

6 - 7 - 8 - Indicare gli argomenti che vorreste vedere trattati (uno per casella).

TITOLI DA VOTARE

Votare soltanto i wargames che avete realmente giocato o provato a fondo negli ultimi 12 mesi: lasciate pure in bianco le caselle cui non sapete o non volete rispondere: indicare nella

prima casella il vostro indice di gradimento (da I = pessimo a IO = ottimo)

seconda casella il grado di difficoltà

(da I = facilissimo a IO = molto difficile)

terza casella il tempo necessario

(in minuti)

I titoli da votare questa volta sono:

- 9 - CAESAR ALESIA (AH)
- 10- SPARTAN (SPI)
- 11- LEGION (SPI)
- 12- ALEXANDER THE GREAT (AH)
- 13- CAESAR'S LEGIONS (AH)
- 14- TRIREME (AH)
- 15- BREITENFELD (SPI)
- 16- KINGMAKER (AH)
- 17- ATTLA (IT)
- 18- FREDERICK THE GREAT (SPI)
- 19- SAMURAI (AH)
- 20- 30 YEARS WAR (SPI)
- 21- I776 (AH)
- 22- YORK TOWN (IT)
- 23- GREAT MEDIEVAL BATTLES (SPI)
- 24- IMPERIAL GOVERNOR (A)
- 25- DECLINE AND FALL (A)
- 26- ARMADA (SPI)
- 27- CIRCUS MAXIMUS (AH)
- 28- SOURCE OF THE NILE (AH)
- 29- BATTLE OF AGINCOURT (GDW)
- 30- BATTLE OF LOBOJITZ (GDW)

VARIE

Nel corso dell'anno vi abbiamo presentato 3 partite giocate: lo stile degli articoli è stato diverso in ogni caso, per cui ci piacerebbe sapere qual è il più gradito ai lettori

Votare (da I a IO) per:

- 31 - PANZER LEADER
- 32 - AFRIKA KORPS
- 33 - THIRDREICH

(8) CONOSCENZA DI ALTRI APPASSIONATI

Tutti sono molto ben disposti: 307 SI' contro 31 NO.

(9) TORNEI

Una buona risposta: 244 SI' contro 98 NO
I giochi preferiti sarebbero:

- 3° REICH (52 voti) (e il tempo?)
- SQUAD LEADER (38 voti)
- RUSSIAN CAMPAIGN (27 voti)
- PANZER LEADER (27 voti)
- WATERLOO (25 voti)
- ANZIO (23 voti)
- TOBRUK (20 voti)

(10) GIOCO POSTALE

Qui cominciano i dissensi: 236 SI' contro 109 NO.

Il numero di richieste per il gioco postale (soprattutto il torneo MASTERS) è comunque in aumento.

I giochi preferiti sono:

- 3° REICH (35 voti) (incredibile!!!)
- DIPLOMACY (26 voti)
- SQUAD LEADER (26 voti) (chi ci ha provato?)
- WATERLOO (25 voti)
- ANZIO (24 voti)
- RUSSIAN CAMP (22 voti)
- PANZER LEADER (21 voti)

(11) LIVELLO DI..... BRAVURA

Tutti molto modesti eh! Falsi!!! Comunque fra tutti abbiamo:

- 118 PRINCIPIANTI
- 151 DISCRETI
- 57 BUONI
- 17 ESPERTI di età media fra i 15 e i 17 anni: ehm !?!?!?

Concludendo.... è stata una faticaccia, ma speriamo sia stata utile!

Passiamo ora ai voti da dare con la scheda allegata: ricordate che c'è sempre in palio

UN WARGAME

sottratto fra tutti coloro che ci invieranno entro i termini indicati l'apposito modulo con il timbro del CLUB, 3 M (non si accettano le fotocopie ovviamente!!!)

RIVISTA

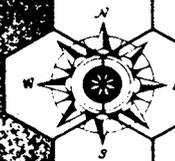
Dare un voto da I a IO a:

- 1 - giudizio generale su questo numero;
- 2 - 3 - 4 - 5 - indicare gli articoli che vi sono maggiormente piaciuti (uno per casella) e votarli;



RISE AND DECLINE OF THE

THIRD REICH



London
★
Britain

END
'ASE

INTRODUZIONE

Avere scelto un wargame complesso come 3° REICH per trattare in un articolo una partita giocata è stato senz'altro un ... rischio ; nessun wargame infatti è più suscettibile di questo ad introdurre nuove varianti o a personalizzare le varie strategie possibili : mi auguro comunque che questa partita, giocata ad un ottimo livello, serva a chi già conosce il gioco per confrontare le sue scelte con le nostre e a chi non lo conosce per capirne la essenza . Seguiremo insieme , mossa per mossa, lo svolgersi della ... guerra con lo ausilio di alcune cartine e commentandone le fasi più salienti.

3° REICH : GIOCO CAMPAGNA

Giocatore dell'Asse : Massimo Tesei
 Giocatore Alleato : Bruno Bulgarelli
 Commentatore (neutrale): Pietro Cremona
 Cartine illustrative : Sergio Cuoghi

NOTA : sono state applicate al gioco alcune regole "opzionali" apparse sulla rivista THE GENERAL (e poi in parte adottate nella 3° edizione attualmente in distribuzione anche in Italia) ; ne faremo cenno quando si presenteranno.

SCHIERAMENTO INIZIALE : AUTUNNO 1939

Germania

corazzati (4-6): K35 (2)- M32 - O32
 fanteria (3-3): Q25-P26-O26-K28-J30-K33(2)
 A46
 aerei (5-4): N29-K33-O32-J36
 flotte (9): J36(2)

Italia

cor. (2-5) : Z27 fan. (3-3): U26(2)
 fan. (1-3) : T26-Z27-AA26-Y22-III17-KK21
 aer. (5-4) : U26-Z27
 flo. (9) : AA24(3)-KK21

Inghilterra

cor. (4-5): LL25 ; (2-5): MM25
 fan. (3-4): K24-L22-GG19
 (1-3): GG19-LL31-KK33
 aer. (5-4): K23-MM29 ; (1-4): AA7-GG19-LL29(2)
 flo. (9) : LL29-AA7(2)-F26(2)

Francia

cor. (3-5): O22
 fan. (2-3): L24-M24-N24-O24-P24-Q24-P25-T21
 U20-V20-HH15-GG36
 aer. (5-4): N21-R20
 flo. (9) : V19(3)

Unione Sovietica

cor. (3-5): H47-W45-Y45
 fan. (2-3): X45-X44-X43-V38-D44
 (1-3): A47-B46-F42-I41-M38-N38-O37-P36
 Q37-T37-O43-U48
 aer.(5-4): U43-Q41
 flo. (9) : D44(2)-V38

Le disposizioni iniziali lasciano prevedere un gioco piuttosto ... bellicoso ; il fronte Mediterraneo in particolare merita un commento più approfondito . Un'Italia baldanzosa ed ottimista si appresta ad invadere la vicina Jugoslavia ; i rischi sono grandi ma la ... preda di 20 BRP è allettante ! Anche la Russia pare abbia propositi espansionistici verso la confinante Turchia ; che sia una operazione conveniente o meno è cosa difficile da decidere (personalmente sono contrario). L'Inghilterra infine dimostra di ritenere il Nord Africa di primaria importanza , mentre la Francia , pur apprestandosi alla difesa, mantiene una forte e minacciosa guarnigione ai confini con l'Italia.

NOTA : il giocatore alleato ha pescato il segnalino n° 4 (aumenta al 50% la capacità di sviluppo dell'Inghilterra), mentre il giocatore dell'asse ha pescato il n° 2 (resistenza irlandese).

Redeplo



braltar

r)

AUTUNNO 1939

ASSE : offensiva sul fronte orientale ed attrito nel Mediterraneo

Polonia

fan.(2-3); M35(2)-N35

(1-3); N35-035-N34-M34-M36-L35-L36

aer.(1-4); P35-N36

I panzer tedeschi travolgono la resistenza polacca (vedere FIG. 1) e, con una azione di sfondamento ad opera delle 3 unità corazzate di riserva e di 12 punti di aviazione, conquistano anche Varsavia . Quindi costruiscono 6 unità di fanteria, 4 corazzati, 1 parà, un'unità aerea, 6 rimpiazzi . (nota: la Germania era partita con 160 BRP per una delle varianti sopraddette).

Le truppe italiane invece si dirigono con più calma verso Belgrado e fronteggiano le unità nemiche trincerate davanti alla loro capitale (vedere FIG. 2). L'attrito da 11 punti è sfortunato (esce un 6 che era l'unico caso negativo della tabella). Tuttavia l'aver rinunciato all'offensiva (un attacco 1 : 1) permette loro di costruire 1 corazzato, 4 fanteria e 6 rimpiazzi coprendo le falle del loro schieramento.

Jugoslavia

fan.(2-3): V29(2)-V28-W28-W29

aer.(1-4): v29(2)

La situazione finale dell'Asse è questa :

GERMANIA : 160 - 80 = 80 BRP rimasti

ITALIA : 75 - 28 = 47 BRP rimasti

ALLEATI : attrito nel Mediterraneo

Inglese e francesi pensano più che altro a rinforzare le loro posizioni in prima linea. Gli inglesi costruiscono 3 fanterie, 6 rimpiazzi, 2 corazzati, 1 Flotta ed 1 fattore aereo che, ridisposto ad Alessandria insieme alle altre unità 1-4, permette la creazione di un'unità 5-4 completa.

I francesi portano in campo TUTTO il loro potenziale bellico (4 fanteria, 2 corazzati e 4 rimpiazzi) e si preparano all'... urto.

Gli jugoslavi cominciano a dare qualche grattacapo all'Italia eliminando un'unità 1-3 con un'attrite.

Stalin infine decide di ... soprassedere con la Turchia e di accontentarsi dei territori baltici in collaborazione con l'amica Germania : comincia però il riarmo anche in Russia (2 corazzati e 5 fanterie).

INGHILTERRA : 125 - 61 = 64 BRP rimasti

FRANCIA : 85 - 24 = 61 BRP rimasti

RUSSIA : 90 - 45 = 45 BRP rimasti

INVERNO 1939

Germania

cor.(4-6): L28-M28(2)-M27(2)-N27-Q27-P29

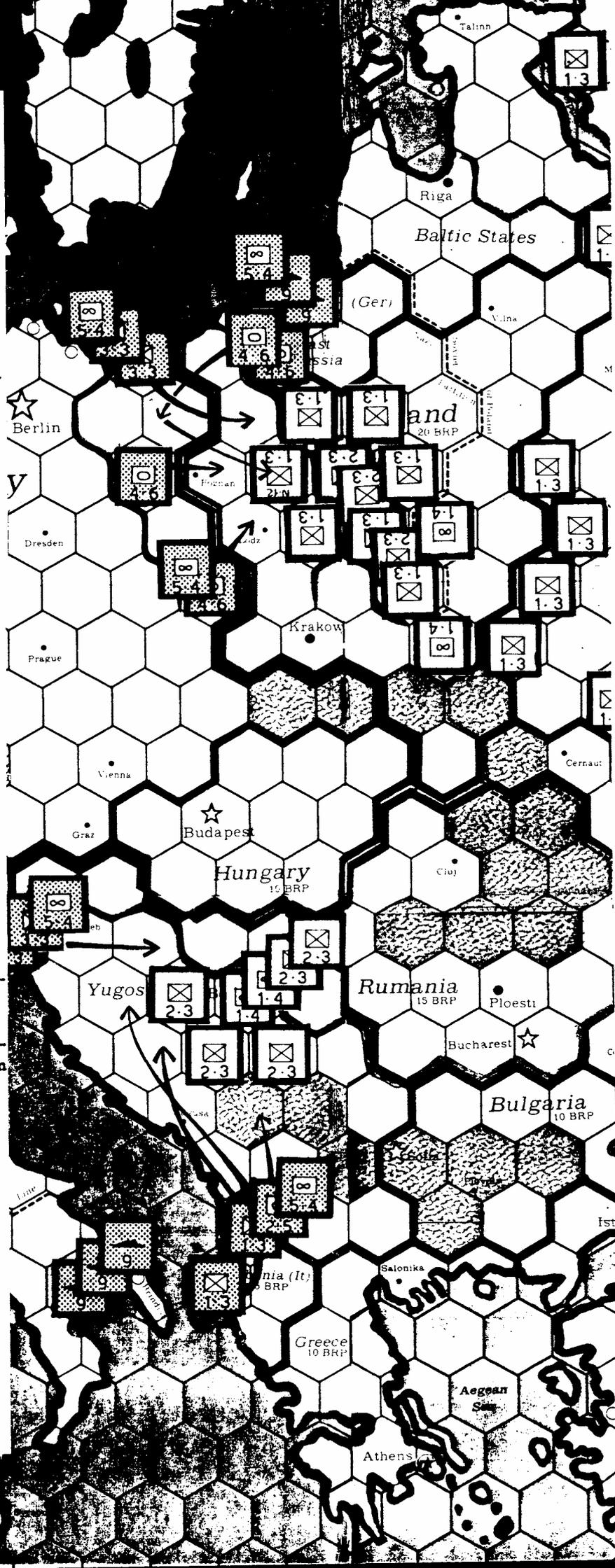
fan.(3-3): A46-J37(2)-L37-M35-J30(2)-K28

N26(2)-O26-P26-Q25

rim. (1) : J36-V35-K29-L31(2)-K30

aer.(5-4): K33-032-S28-K28-N29-parà K28

flo. (9) : J36- J30



Italia

cor.(2-5): KK21-V27
 fan.(3-3): U28(2) ; (2-3): KK21-Y22-II17-KK24
 (1-3): V27-X28-W24-1115-KK24
 rim. (1) : W24-U21(2)-T22-AA23(2)
 aer.(5-4); EE21-U25
 flo.(9) : AA24(4)

Inghilterra

cor.(4-5): LL25-L22-K23 ; (2-5): MM25
 fan.(3-4): J25-L21-L23-L24(2)-GG19
 (1-3): GG19-LL31-KK33
 rim. (1) : F26(2)-K21(2)-K23(2)
 aer.(5-4): K23-LL29-NN29
 flo. (9) : F26(4)-GG19-AA7(2)

Francia

cor.(3-5): O22-N23-P23
 fan.(2-3): O22-M24(2)-N24(2)-O24(2)-P24(2)
 P25(2)-Q24-V20-FF16-HH15-GG36
 rim. (1) : Q24-T21-U19-U20
 aer.(5-4): N21-R20
 flo. (9) : V19(3)

Schieramento unità dei paesi attaccati :

Olanda

fan.(2-3) ed aer.(1-4) in L26

Danimarca

fan.(1-3) ed aer.(1-4) in J32

Belgio

fan.(2-3): M25 ; (1-3): M25-M26-N25
 aer.(1-4): L25

ASSE: offensive sui fronti occidentale e Mediterraneo

Usando accortamente l'unità aerea di Bremen (divisa in un pezzo 2-4 e tre 1-4) i tedeschi neutralizzano l'aviazione dei paesi invasi, Danimarca, Olanda, Belgio, ed attaccano in forze. In Danimarca uno soambio permette la conquista al prezzo di un'unità di fanteria; altri due attacchi, su L'Aja e contro l'esagono W25, riescono perfettamente e permettono un'ulteriore sfondamento contro Bruxelles, dove il tedesco perde 1 corazzato e 2 fattori aerei in un secondo scambio. Per costringere gli avversari a spendere dei BRP il tedesco attacca inoltre Londra con un raid aereo, distruggendo un pezzo avversario. La Germania costruisce poi un'unità area, 3 fanterie ed 1 rimpiazzo spendendo così i suoi ultimi BRP.

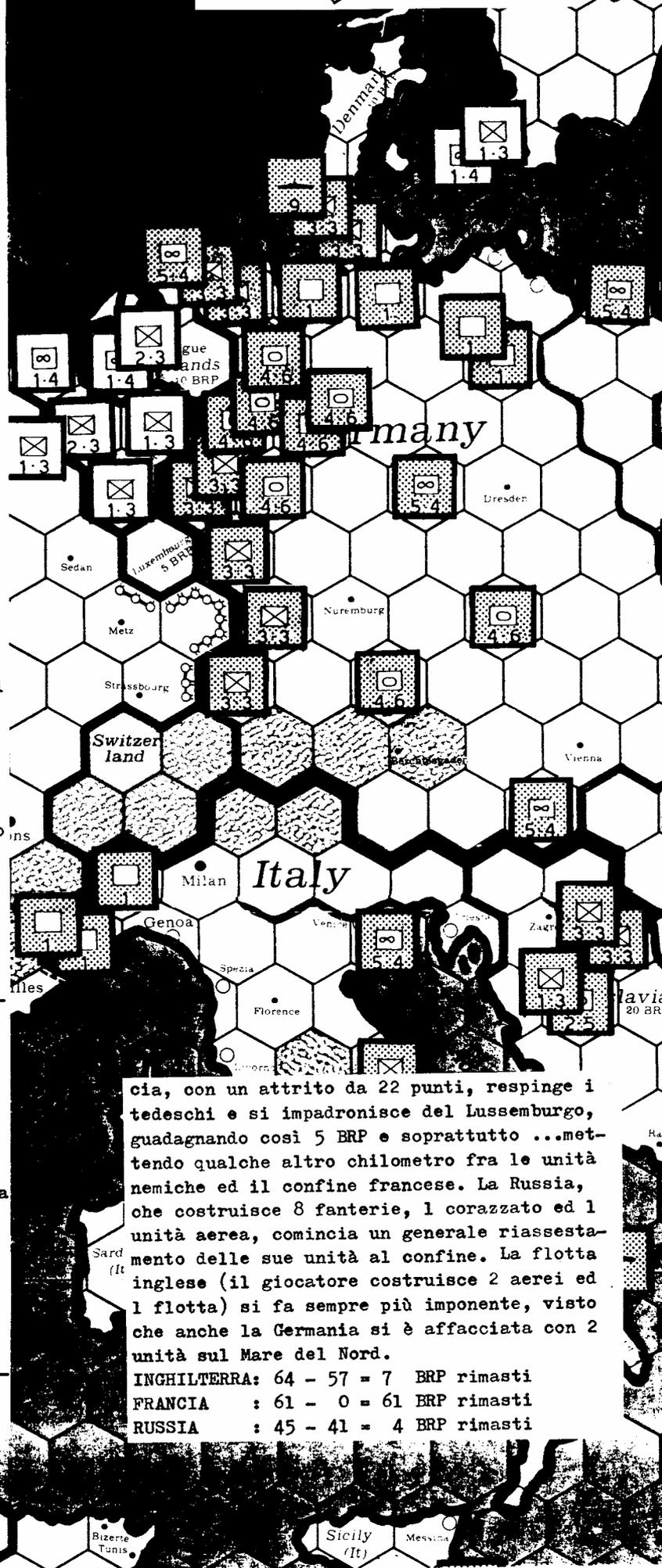
L'Italia sferra il suo attacco in Jugoslavia ma subisce una tremenda decimazione da un "terrificante" scambio (attacco 1 : 1) ; resta in vita però un'unica unità 1-3 che entra a Belgrado incontrastata ; i BRP conservati nel turno precedente consentono tuttavia all'Italia di ricostruire per intero il suo esercito e trasferire parte delle truppe in Libia, al confine con l'Egitto.

GERMANIA : 80 - 80 = 0 BRP rimasti
 ITALIA : 47 - 36 = 11 BRP rimasti

ALLEATI : attrito sul fronte occidentale

Ancora una volta gli alleati pensano a tenersi ben "coperti" e ad accumulare BRP che saranno più utili l'anno successivo. La Fran-

(ESCLUSE PER CHIAREZZA)
 (LE UNITA' FRANCESI -)



cia, con un attrito da 22 punti, respinge i tedeschi e si impadronisce del Lussemburgo, guadagnando così 5 BRP e soprattutto ...mettendo qualche altro chilometro fra le unità nemiche ed il confine francese. La Russia, che costruisce 8 fanterie, 1 corazzato ed 1 unità aerea, comincia un generale riassetto delle sue unità al confine. La flotta inglese (il giocatore costruisce 2 aerei ed 1 flotta) si fa sempre più imponente, visto che anche la Germania si è affacciata con 2 unità sul Mare del Nord.

INGHILTERRA: 64 - 57 = 7 BRP rimasti
 FRANCIA : 61 - 0 = 61 BRP rimasti
 RUSSIA : 45 - 41 = 4 BRP rimasti

Santander
 B
 irid
 ain
 38 BRP
 Oran
 Algiers
 Algeria (Fr)
 5 BRP
 Constantine
 Bizerte
 Tunisia
 Sicily (It)
 Messina

1940 : SEQUENZA D'INIZIO ANNO

Germania : rimasti 0 ; conquiste 55 ; guerra strategica -20 ; DISPONIBILI 195 BRP
Italia : rimasti 11 ; sviluppo 2 ; conquiste 20 ; DISPONIBILI 97 BRP
Inghilterra ; rimasti 7 ; sviluppo 3 ; guerra strategica -12 ; DISPONIBILI 116 BRP
Francia : rimasti 61 ; sviluppo 18 ; conquiste 5 ; DISPONIBILI 108 BRP
Russia : rimasti 4 ; sviluppo 1 ; conquiste 25 DISPONIBILI 115 BRP

PRIMAVERA 1940

disposizioni iniziali :

Germania

cor.(4-6) : L25(2)-M25(2)-N25-026-027
fan.(3-3) : A46-J37-K37(2)-L37(2)-K29-N25

M26(2)-N26(2)-N27-026-P26-Q25

rim. (1) : V35-J36-K35-K30-K29
aer.(5-4) : J36-K28-M27-026 (3-4) : P26 (2-4) M27
flo. (9) : K29-J30 parà(3-3) : K28

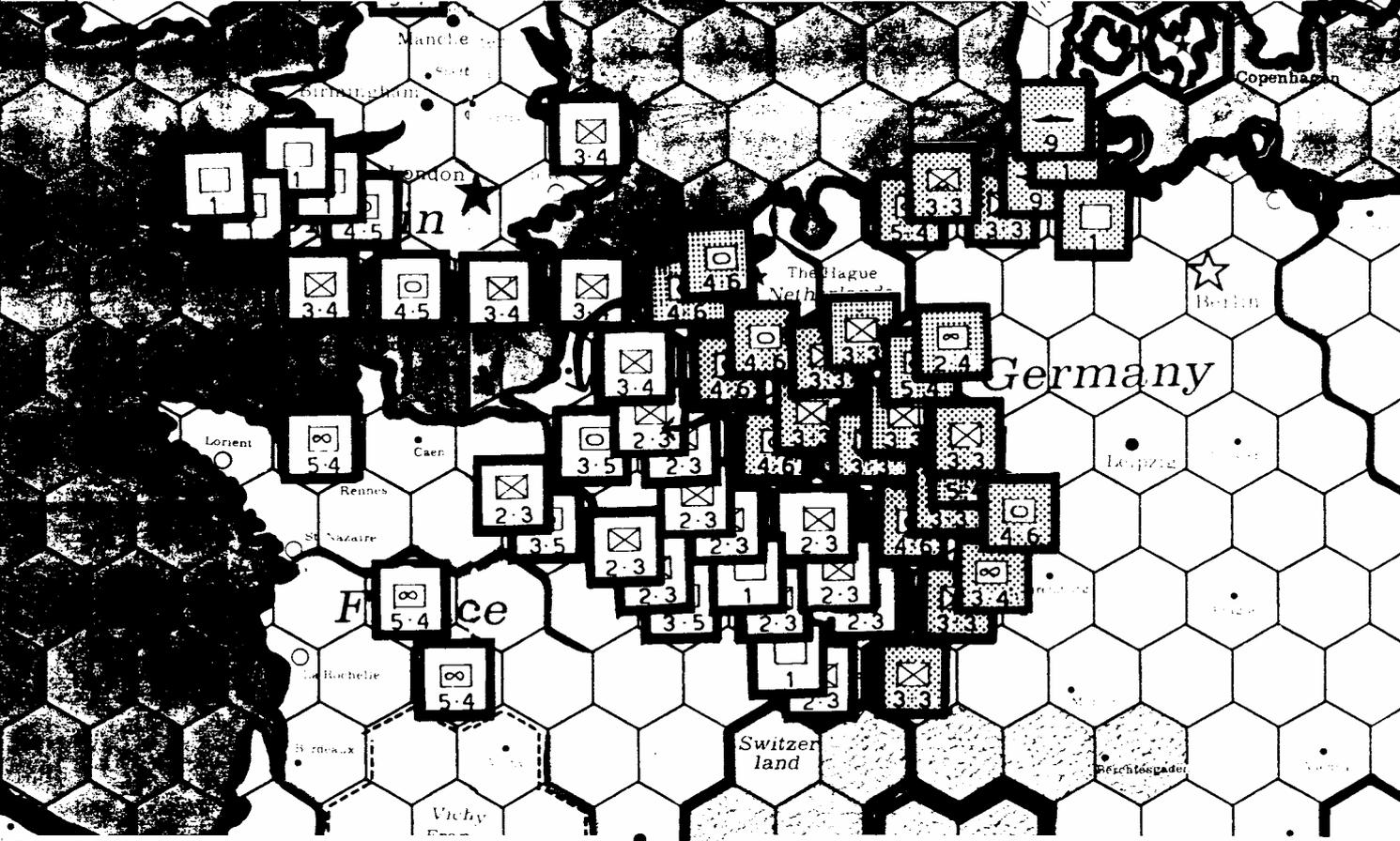
Italia

cor.(2-5) : Z23-MM24
fan.(3-3) ; LL24(2) ; (2-3) : Y22-III17-KK24(2)
(1-3) : W24-U22-W26-EE21-III15-KK21
rim. (1) : T22-U21(2)-W24-AA23(2)
aer.(5-4) : EE21-KK21
flo. (9) : AA24(4)

Inghilterra

cor.(4-5) : L22-K22-MM25 ; (2-5) : MM25
fan.(3-4) : J25-L21-L23-L24-M24-GG19
(1-3) : GG19-LL28-KK33
rim. (1) : G22(2)-K21(2)-K22(2)
aer.(5-4) : H24-N20-LL29-MM29
flo. (9) : B29-F26(4)-AA7(2)-LL31

Swed



Francia

cor.(3-5) : O22-N23-P23
fan.(2-3) : GG36-III14(2)-V20-O22-P23(2)-N24(2)
O24(2)-P24-025-P25(2)-Q24
rim.(1) : T21-U20-Q24-P24
aer.(5-4) ; P20(su base)-Q20(su base)
flo. (9) : CC12-V19(2)

Russia

cor.(3-5) : D44-H47-J40-L40-039-Q39-R39
fan.(3-3) : H40-I40-K40-P39 (2-3) : A47-B46-H39-M40-N40-P37-Q37-Q38-S37-S38
(1-3) : O43-U48-F40-H38-I38-J38-K38-L38-M37-N36-N37-P35-R36-T36-T37
aer.(5-4) ; I42-L43-Q41
flo. (9) : D44(2)-V38

ASSE : offensiva sul fronte occidentale
La stagione inizia male per gli alleati in Francia dove i tedeschi attaccano in forze. Dopo aver eliminato 2 unità francesi ed una

inglese negli esagoni L24 ed N24 e dopo aver abbattuto l'aviazione francese (2 stormi per parte sono perduti in una battaglia aerea), le 4 unità panzer di riserva sfondano il fronte ed attaccano la seconda linea francese, eliminano un corazzato ed altre due fanterie e giungono alla periferia di Parigi ; l'unico baluardo è rimasto ormai la Senna. Nel Mediterraneo le cose sono ... stazionarie, anche se il Duce, in un messaggio alla nazione dichiara che "spezzeremo le reni alla Grecia" : di conseguenza forti contingenti vengono fatti sbarcare in Albania. La Germania costruisce 2 aer.(5-4), 6 fanterie e 2 rimpiazzi ; l'Italia nulla. GERMANIA : 195 - 65 = 130 BRP rimasti
ITALIA : 97 - 0 = 97 BRP rimasti

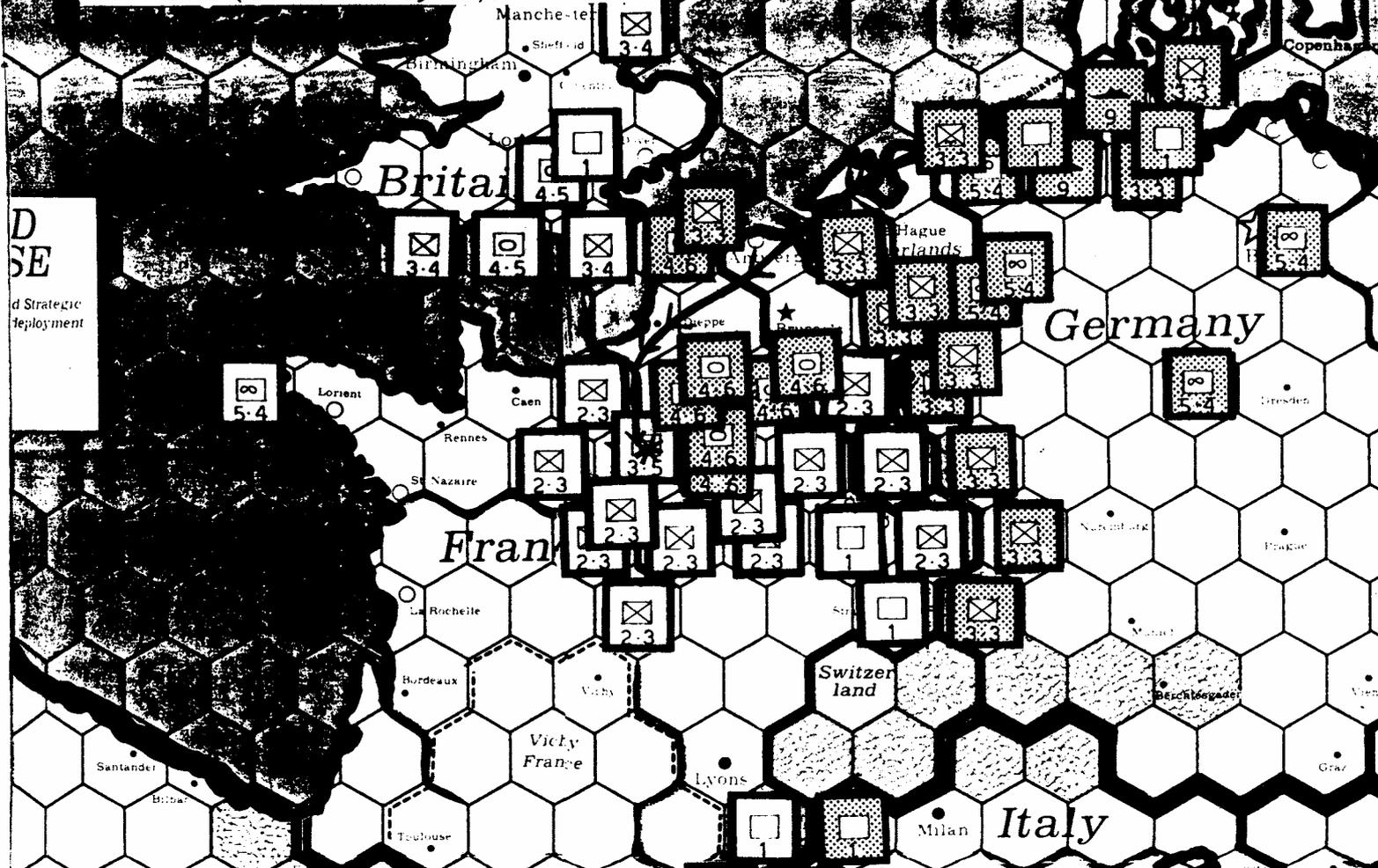
ALLEATI : attrito sul fronte occidentale
Parigi è in preda al panico e le sue strade

Tyrrhenian Sea

ingombre di fuggitivi carichi di masserizie impediscono un immediato contrattacco verso i corazzati nemici : l'attrito ha il solo effetto di eliminare 2 rimpiazzi tedeschi. Il disfattismo comincia a farsi strada ed alcune unità prendono addirittura la via dell'esilio verso i paesi dell'Est (i giocatori hanno infatti usato la "variante storica assegnando a Vichy il Nord Africa ed alla Francia Libera il Libano). La Francia costruisce poi 4 fanterie, 1 corazzato ed 1 unità aerea : inoltre (attenzione, mossa molto importante) apre la via al LEND LEASE dichiarando guerra alla Persia (al costo di 25 BRP).

L'Inghilterra è momentaneamente bloccata : il malcontento serpeggia in Irlanda (variante n°2 per l'Asse) ed occorre una forte guarnigione di presidio : inoltre ricostruisce la unità di fanteria persa in Francia. All'Est le prime avvisaglie di minacciosi eventi sono date dalle unità tedesche di fanteria che continuano a giungere ai confini ; Stalin corre ai ripari cominciando a predisporre una doppia linea di difesa (unità deboli davanti) con una terza linea di riserva.

INGHILTERRA : 116 - 3 = 113 BRP rimasti
FRANCIA : 108 - 54 = 54 BRP rimasti
RUSSIA : 115 - 0 = 115 BRP rimasti



**D
SE**
d Strategic
Deployment

ESTATE 1940

disposizioni iniziali

Germania

- cor.(4-6): L24-N24(2)-N23(2)-023(2)
- fan.(3-3): A46-J37(2)-M36-N35(2)-035(2)-K29
J30-L24-L26-M26(2)-N26(2)-026-
P26-Q25
- rim. (1)-: J36-K35-V35-K30-K29
- aer.(5-4): L31-N29-K28-M27(2) parà : K28
- flo. (9) : K29-J30

Italia

- cor.(2-5): AA27-MM24
- fan.(3-3): BB26-LL24 (2-3): AA27-KK24(2)-JJ15
(1-3): AA27-W24-W26-EE21-III15-KK21
- rim.(1) : T22-U21(2)-W24-AA23(2)
- aer.(5-4): EE21-KK21
- flo. (9) : AA24(3)-KK21

Inghilterra

- cor.(4-5): K23-L22-MM25 (2-5): MM25
 - fan.(3-4): J25-L23-L21-GG19-LL29
(1-3): GG19-LL28-KK33
 - rim. (1) : F24(2)-G22(2)-G23-K23.
 - aer.(5-4): G25(su base)-H22-LL29-MM29
 - flo. (9) : B29-F26(4)-AA7(2)-LL31
- Francia
- cor.(3-5): GG36-HH35-022
 - fan.(2-3): GG36-HH35-III14(2)-N25-024-025-P25
N22-021-P21(2)-P22-P23(2)-Q21
 - rim. (1) : T21-U20-P24-Q24
 - aer.(5-4): N18
 - flo. (9) : V19(3)

ASSE : offensiva sui fronti occidentale e Mediterraneo
Ormai inarrestabili le divisioni panzer tedesche, precedute da un lancio di parà, dilagano per le vie di Parigi e rendono vana ogni

★
Mac
Sp

Yugo

resistenza : viene formato un nuovo governo collaborazionista che si insedia a Vichy ; le poche unità rimaste si ritirano in "riserva". Sul fronte orientale affluiscono sempre più massicciamente le divisioni germaniche : ormai ci si attende da un momento all'altro lo scoppio delle ostilità. Il giocatore costruisce 3 unità di fanteria, 2 rimpiazzi, 1 unità aerea ed 1 flotta.

Dopo i proclami primaverili l'esercito italiano non balza all'attacco della Grecia .

Grecia

fan.(2-3): DD27(2)-DD28(2)

aer.(1-4); GG28

(L'esagono di spiaggia dell'isola di Creta contiene infatti, per una delle varianti scelte, un porto).

Aiutata dall'aviazione (1'unità aerea di Bengasi si scinde in 3-4, che attacca DD27, ed in 2-4 che attacca Creta eliminando gli aerei nemici) la fanteria sconfigge il nemico ed occupa DD27. Uno sbarco anfibio permette inoltre l'occupazione di Creta (dove gli Inglesi avrebbero potuto portare aerei per aiutare la resistenza dei greci). Non si lamentano perdite ; nulla è costruito.

GERMANIA : 130 - 68 = 62 BRP rimasti

ITALIA : 97 - 25 = 72 BRP rimasti

ALLEATI : passano ; attrito in Grecia

Impossibilità a ricattare la loro capitale, le unità francesi si arrendono : 8 fanterie, 2 rimpiazzi, 1 flotta e 3 fattiri aerei restano a Vichy (alleato minore inattivo della Germania), mentre le unità in Libano-Siria passano alla Francia Libera.

Per sfruttare al massimo la sua variante (la n°4 che aumenta al 50% la percentuale di sviluppo inglese) la ... perfida Albione si limita a ricostruire le sue ultime unità (1 fanteria ed 1 flotta) e si prepara alla lotta. L'Irlanda è sempre più fastidiosa da domare. Le camere riunite ed il QG delle forze armate inglesi decidono di lasciare la Grecia al suo destino e rimandare a ... più tardi la vendetta.

Vedendo comparire i primi panzer al confine, i russi spostano il loro "baricentro" difensivo un po' più a Nord, avvicinando anche le unità aeree al fronte. Si attende ormai solo la "scintilla" che dia fuoco alle polveri.

INGHILTERRA : 113 - 30 = 83 BRP rimasti

RUSSIA : 115 - 0 = 115 BRP rimasti

AUTUNNO E INVERNO 1940

disposizioni iniziali

Germania

cor.(4-6): 022(2)-023-N24-K37-N35-035

fan.(3-3): J30-A46-K29-026-Q25-L24-M23(2)-M24(2)-N23-J37(2)-K36-L37(2)-M36-Q34(2)-R34(2)-T35

rim. (1) : K29-K30-V35-K35(2)-J36(2)

aer.(5-4); M27-L24-L25-L26-M23-M25

flo. (9) : J30(3) parà : 022

Italia

cor.(2-5): MM24(2)

fan.(3-3): LL24-DD27 (2-3): DD27-KK24-JJ15-

GG28 (1-3):LL18-LL19-MM19-EE21-W24-W26

rim. (1) : AA23(2)-Y22-W24-U21(2)

aer.(5-4): AA26 (3-4): CC26 (su base);

(2-4): KK24

flo. (9) : KK21- AA24(3)

Vichy

fan.(2-3): R20(2)-U19(2)-V19(2)-FF16-CC11

rim. (1) : T17(2)

aer.(3-4): V19 e base aerea in R19

flo. (9) : V19

Inghilterra

Tutto come in primavera con in più :

- in L23 aggiungere una fanteria 3-4

- in R29 aggiungere una flotta

- 1 rimpiazzo da Londra a J25

Francia Libera

fan.(2-3): GG36-HH35 cor.(3-5):GG36-HH35

Grecia

fan.(2-3): DD28(2)

Russia

fan.(3-3): D44-I39-J39-K39-P38

(2-3): A47-B46-F40-M38-M39-N38-038-Q38-

R38-S37;(1-3): U48-043-H38-H39-I38

J38-K38-L38-M38-N38-Q38-P38-Q38-

R38-T38

cor.(3-5): H40-J40-L40-039-Q39-H47

aer.(5-4): 039-I42-K40

flo.(9) : D44(2)-V38

ASSE : offensiva nel Mediterraneo (autunno) e sul fronte occidentale (inverno)

Dopo un autunno speso a riordinare le proprie armate (trasferendole in gran parte ad Est e rinforzando le difese sulle spiagge della Francia) la Germania pone fine alle ostilità in occidente con un attacco alla Norvegia, le cui unità 1-3 erano in difesa ad Oslo.

Ancora una volta i parà tedeschi vengono lanciati sulla capitale nemica e sostenuti da 9 punti aerei (basati in G31 e F33). Il porto di Bergen cade così in mano tedesca e permette di minacciare i convogli diretti in Russia. In Africa infine c'è un primo sbarco di unità panzer dell'Afrika Korps; appoggiata da un'unità aerea.

(Personalmente, dato il favorevole corso degli eventi, avrei preferito dichiarare guerra alla Russia ed attaccare, magari solo con attriti, per soddisfare le condizioni "penalizzanti" del 1° inverno in Russia : vedere il paragrafo 6.4 delle regole).

Intanto l'Italia, mentre le prime foglie autunnali cominciano a cadere, conclude felicemente il suo blitz in Grecia conquistando Atene (e perdendo in un contrattacco greco 1 fanteria ed 1 fattore aereo che vengono subito ricostruiti). Non contento di questo exploit il Duce in inverno dichiara guerra agli alleati, effettua un attrito in Egitto (eliminando 2 fanterie 1-3 inglesi) ed isola 2 corazzati inglesi ; infine si permette anche di fare... un prestito di BRP alla Germania (se le cose fossero andate tutte così bene nella realtà mi domando quali sarebbero state le conseguenze !!!).

GERMANIA : 62 - 37 - 25 + 11 = 11 BRP rimasti
ITALIA : 72 - 21 - 46 = 5 BRP rimasti

ALLEATI : offensiva nel Mediterraneo

Superato lo shock dei travolgenti successi italo-tedeschi, gli inglesi finalmente danno segno di reazione ed in inverno attaccano con i due corpi corazzati isolati: essi vengono eliminati (attacco 1:2) ma possono essere subito ricostruiti e... si portano dietro un'unità di fanteria 3-3 italiana.

In Russia vengono impartite le ultime direttive e ci si prepara per la difesa ad oltranza; con piccoli spostamenti le unità corazzate vengono portate nelle posizioni "chiave" ad impedire infiltrazioni di corazzati nemici dopo un eventuale sfondamento.

INGHILTERRA : 83 - 0 - 25 = 58 BRP rimasti
RUSSIA ; 115 - 0 = 115 BRP rimasti

Situazione generale all'inizio del 1941 e sequenza d'inizio d'anno

Per ora a Berlino e Roma si festeggia, dato che ben 19 obiettivi sono già in mano a loro (compresi i paesi minori alleati), per cui una vittoria marginale (28 obiettivi entro il 1943) può essere ottenuta con una... vigorosa spallata in Russia ed Egitto.

D'altro canto gli Alleati, con la loro politica "protezionistica" e risparmiatrice, hanno accumulato un buon numero di BRP che andrà ad aumentare permanentemente la loro "nuova base"; dalla sequenza d'inizio d'anno otteniamo infatti i seguenti valori:

Germania : rimasti 11 ; sviluppo +5 ; nuova base 165 - conquiste +112 ; guerra strategica -26
DISPONIBILI 251 BRP

Italia : rimasti 5 ; sviluppo +1 ; nuova base 76 ; conquiste +30

DISPONIBILI 106 BRP

Inghilterra : rimasti 58 - 18 (guerra strat.) sviluppo +20 ; nuova base 145 ; conquiste +5 ; g.strat.-15
DISPONIBILI 135 BRP

Russia : rimasti 115 ; sviluppo +35 ; nuova base 125 ; conquiste +25

DISPONIBILI 150 BRP

PRIMAVERA 1941

disposizioni iniziali

Germania

cor.(4-6): LL24-R34(2)-O35(2)-N35-K37

fan.(3-3): R17-N19-N20-N21-M21-O22-M23-L24-V29-Y22 (fronte orientale):J30-T35-S35(2)-Q34(2)-M36(2)-L37(2)-K37-J37(2)-

rim. (1) : K30(2)-V35-M35-J36(2)-K35(2)

aer.(5-4): L31-N30-P29-R29-KK24

(3-4): F33 (1-4): F33-O32 parà: C35

flo. (9) : C33-K29-J30(2)

Italia

cor.(2-5): NN24-LL36

fan.(3-3): MM24 (2-3): MM24-GG28-DD28-III17

(1-3): EE21-LL18-LL19-MM19-W26-W24

rim. (1) : DD27-AA29-W24-AA23(2)-Y22

aer.(5-4): MM23-LL24 su basi ; base in CC26

flo. (9) : CC21-AA24(3)

Vichy

fan.(2-3): R20(2)-U19(2)-V19(2)-CC11-DD3

rim.(1) : T17;aer.(3-4):V19; flo(9): CC9

Inghilterra

cor.(4-5): MM27-J23-L22

fan.(3-4): GG19(2)-B29-L23-L21-K23

(1-3): GG34-F26-K24

rim. (1) : F26-F24(2)-G23-G22(2)

aer.(5-4): LL29-MM29-H22-H23 su base

flo. (9) : LL31-AA7(3)-B29-F26(3)-F24

Francia : (3-5): LL27(2)- (2-3): KK33-GG36

Russia

cor.(3-5): H47-H40-J40-L40-P39-R39

fan.(3-3); B46-I39-J39-K39-P38

(2-3): A47-D44-F40-H39-L39-M39-N38-O38-

Q38-R38 ; (1-3): O43-U48-H38-I38-

J38-K38-L38-M38-N37-P37-Q37-R37-

S37-T37

aer.(5-4); I42-L43-Q41

flo. (9) ; D44(2)-V38

ASSE : attrito sul fronte orientale ed offensiva nel Mediterraneo

F.ORIENTALE : con alcuni mesi di anticipo, grazie ai brillanti successi italiani, scatta l'Operazione "Barbarossa": dichiarata guerra alla Russia, le truppe tedesche invadono la Bessarabia e gli stati baltici. Il successivo attrito da 61+ punti permette di eliminare 7 unità russe da 1-3 e di conquistare TRE esagoni (notare che il russo ha giustamente eliminato le unità che vanno da K38 a Q37 per impedire al tedesco di avanzare al centro cosicché egli si è limitato a catturare gli esagoni S37,R38,T37). La Germania costruisce le sue ultime unità disponibili (3 fanterie e 5 corazzati).

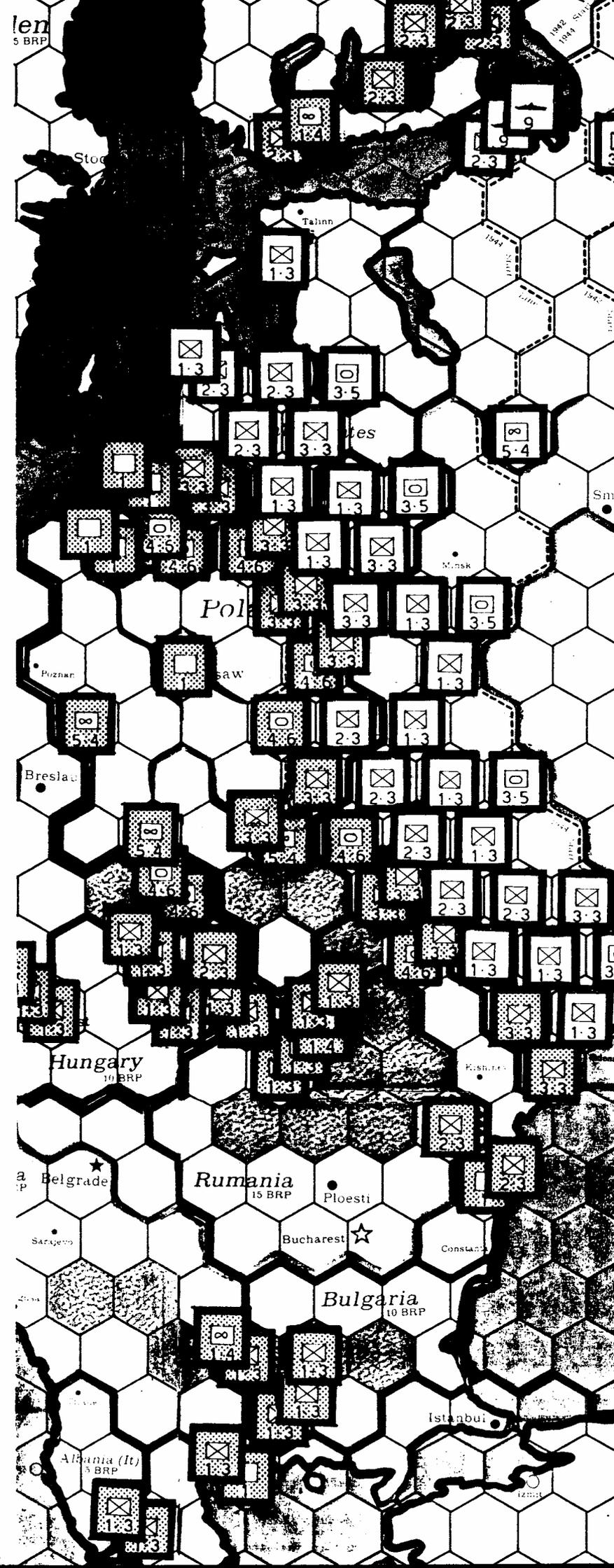
F.OCCIDENTALE : tutto tranquillo ; i parà tedeschi, rilevati da altre truppe di guarnigione, vengono trasferiti da Oslo a Lvov, seguiti dalle altre unità aeree.

F.MEDITERRANEO ; il giocatore inglese purtroppo si lascia sorprendere da un attacco di sfondamento delle truppe italo-tedesche guidate da Rommel ; l'Arika Korps conquista così Suez, mentre i corazzati italiani entrano... trionfalmente ad Alessandria !

Per effetto di questo "colpo basso" l'Inghilterra perde immediatamente 50 BRP ed entra in una grave crisi.

GERMANIA : 251 - 99 = 152 BRP rimasti

ITALIA : 106 - 24 = 82 BRP rimasti



ALLEATI : attrito nel Mediterraneo ed offensiva sul fronte orientale.

F.ORIENTALE : le unità russe non si lasciano prendere dal panico e non cedono terreno : la seconda linea avanza a chiudere le falle lasciate dalle unità eliminate per attrito ed a sud/ovest di Dnepropetrovsk un contrattacco sovietico elimina il corazzato 4-6 di R38, impedendo così un'eventuale penetrazione in profondità. Ricostruite tutte le unità perdute in battaglia il sovietico ricrea nuovamente la sua seconda linea ; si espone al rischio di sfondamenti locali o di aggiramenti, però non cede territorio al nemico. Frattanto a Mosca si comincia a sperare in un prossimo intervento americano e soprattutto nei relativi ... prestiti di BRP.

F.OCCIDENTALE : nessuna novità di rilievo da segnalare, se non la improvvisa partenza di alcune divisioni corazzate (2 unità) e di 1 unità aerea per le coste nordafricane.

F.MEDITERRANEO : la situazione si è fatta estremamente grave ! Un attrito (6 punti) non ottiene alcun risultato, ma le due unità francesi di LL27 vengono eliminate per isolamento al termine del turno (e non possono quindi essere eliminate). L'inglese ricostruisce le unità eliminate precedentemente (3-4 di fanteria e 4-5 corazzata). A Londra si sta facendo il possibile per convincere gli americani ad intervenire al più presto !!!

ESTATE 1941

ASSE : scelta offensiva sul fronte occidentale ed orientale

F.OCCIDENTALE : sfruttando la relativa debolezza degli inglesi (che hanno pochi BRP e le unità più forti in Africa) Hitler dà il via alla "operazione Seelowe" : le due unità di fanteria di Calais, appoggiate dalla copertura aerea (10 fattori) e dal bombardamento delle flotte (6 fattori) sbarcano improvvisamente in Inghilterra (esagono L23) ; nel combattimento gli inglesi perdono un'unità 3-4 ed i tedeschi 3 fattori aerei.

F.MEDITERRANEO : vengono effettuati solo piccoli spostamenti strategici di secondaria importanza.

F.ORIENTALE : l'attacco tedesco si scatena in tutta la sua potenza secondo le regole classiche della blitzkrieg : colpire forte in diversi punti del fronte, penetrare a fondo con i corazzati ed isolare le unità nemiche delle prime linee in sacche da distruggere poi con calma con la fanteria. I punti scelti per l'attacco sono gli esagoni S38 (che permette uno sfruttamento in S39), P37 (da cui passare in O38), L38 e J38.

Schieramenti iniziali

Germania

- cor.(4-6) : K36(2)-K37-M37-N36-P36-Q33(2)-R36
- fan.(3-3) : J37(2)-K37-L37(2)-M37-O36-Q36(2)-R36-S37-T37-A46(2)
- rim. (1) : K35(2)-J36(2)-M35-V35
- aer.(5-4) : P35-P33-N33
- parà(3-3) : P35

Russia

cor.(3-5): H40-H47-J40-L40-039-R39

fan.(3-3): C46-I39-K39-L38-Q39

fan.(2-3): D44-H39-I38-M38-N37-O37-P37-Q37-Q38+T39

fan(1-3): F40-H38-U48-J38-J39-K38-L39-M39-N38-O38-P38-R37-R38-S38-S39

aer.(5-4): I42-M42(su base);(3-4)Q43;(2-4)Q41
flo. (9) : D44(2)-X43

A seguito dell'attacco tedesco vengono eliminate 5 unità russe 1-3, 1 da 2-3 e 2 da 3-3 contro un solo corazzato nell'attacco a S39.

Battaglia aerea sui cieli di Dnepropetrovsky (perdita di un'unità 2-4 per parte).

Successo dell'Asse anche al nord, dove però 3 unità finlandiche vengono perdute.

Le unità dei paesi minori dell'Asse erano state così disposte :

Finlandia

fan.(2-3): B45(2)-B44-C43-D41-aer(1-4):D41

Romania

fan.(2-3): U35-V35 (1-3): S33(2)-S34(2)-T33-T33- aer.(1-4): T33

Ungheria

fan.(2-3); R33- (1-3): R32(2)-S32(2)-S30(2)

aer.(1-4): S30

Bulgaria

fan.(1-3): Z30(2)-Y30-Y31 aer.(1-4): Y30

Il gioco appare ormai compromesso per gli alleati, ed anche se in realtà è proseguito fino all'autunno 1942 (quando essi si sono arresi) noi possiamo fermarci a questo punto .

Come si era detto sul numero 2 di WAR, molte lettere ci erano giunte con richieste di chiarimenti alle regole di 3°REICH e soprattutto con domande di strategia : l'imbarazzo maggiore era quello riguardante le fasi iniziali dell'espansionismo italo-tedesco : mi auguro che questo articolo sia servito a chiarire qualche dubbio o abbia favorito il sorgere di nuove ... idee operative.

E con questo si chiude ... ufficialmente la vita della 2° edizione di 3°REICH : la 3° edizione è ormai disponibile anche nella traduzione italiana con molte innovazioni (mappe, regole, condizioni di vittoria, force-pool, spionaggio, ecc.) e chiarimenti. Vi invitiamo perciò a ricreare le situazioni viste in questa partita ma con le nuove regole e ... a farci sapere che differenze avrete trovato. Buon ... lavoro !!!

Pietro Cremona



LA PIU' VASTA GAMMA GIOCHI DI SIMULAZIONE



Panzer '44



NAPOLEON'S LAST BATTLES



B3505H - World War II - La Seconda Guerra Mondiale sul Teatro Europeo

B3506P - Panzer '44

B3503E - Dreadnought - Conflitto simulato di mezzi navali di superficie 1906-1945

B3507A - Napoleon's Last Battles.



B3512P - Westwall - Fronte Occidentale

B3502B - Starsoldier - Combattimenti tattici del 25° secolo.

B3504F - Sniper - Combattimento casa per casa nella 2ª guerra mondiale.

B3501A - Mechwar '77 - Conflitto simulato di mezzi corazzati moderni



B3051A - Trilogia dell'Anello (Middle Earth)

SELEGIOCHI

Selegiochi s.r.l. • Via Fumagalli 6 • 20143 Milano
tel. (02) 839 0618 - 837.7517 • telex 315325

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. 059/211200/335065

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 - Richtofen'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 Supre-
macy - Circus Maximus.

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 - Intern - Source of the Nile - Hexagon -
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

