

WAR

RIVISTA DEDICATA AI GIOCHI DI SIMULAZIONE DIPLOMATICO-MILITARI



SOMMARIO

1

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



copertina
e
disegni



stampato in
Bologna nel me-
se di Maggio
1981 da
"CENTROFOTOREX"

IN QUESTO NUMERO

Editoriale -----	2
Fantasy/Il signore degli anelli -----	3
Rapporti di forza -----	6
Fantascienza/Starship troopers -----	8
Gioco postale -----	10
Panzer leader -----	11
Rubriche -----	22

Hanno collaborato :

Guido Tremazzi - Fabrizio Cernaz - Pietro

Cremona - Sergio Cuoghi - Enrico Tagliazucchi

La rivista viene inviata a tutti i soci del CLUB 3M. L'associazione al club per il 1981 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 ,

il numero 0 di WAR è attualmente in corso di spedizione (è stato inviato anche a tutti gli ... addetti del ramo , in Italia ed all'estero) e sono appena iniziate ad arrivare le prime adesioni , tuttavia noi , sull'ondata dell'entusiasmo , abbiamo voluto mettere ugualmente subito in ... cantiere questo primo numero ufficiale della rivista e "battere il ferro finché è caldo".

Ringraziamo tutti coloro che ci hanno spedito il questionario (stanno arrivando regolarmente al ritmo di 8-10 al giorno) e soprattutto quegli amici che vi hanno aggiunto incoraggiamenti ed offerte di collaborazione .

A questo proposito vorremmo sottolineare che la collaborazione dei lettori è graditissima ed indispensabile per noi , sia che si tratti di critiche o suggerimenti , sia in caso di articoli , purché siano scritti a macchina in un italiano corretto e corredati possibilmente con foto o disegni o note di chiarimento .

In questo numero , dedicato in parte all'argomento fantascienza e fantasy per la concomitanza dell' ITALCON '81 , abbiamo già alcune novità :

c'è infatti una battaglia interamente svolta e commentata che speriamo sia la prima di ... una lunga serie fissa cui vorremmo chiamare tutti voi a collaborare con le "vostre" partite ;

abbiamo poi le fasi iniziali del PRIMO CAMPIONATO A SQUADRE di wargames che , affiancato al MASTERS , è un ulteriore invito a tutti i giocatori a ... cercarsi e raggrupparsi per formare dei "nuclei" più o meno numerosi ; giocare in compagnia è infatti non solo più stimolante , ma prolunga il piacere del gioco con quello... della discussione , dello scambio di idee , di notizie , di giochi , ecc. ; vi proponiamo infine una prima classifica di gradimento dei wargames da voi stessi votati col questionario (e ricavati dai primi 260 ricevuti) ; li abbiamo divisi in 5 gruppi , secondo le epoche storiche , aggiungendo anche l'argomento fantascienza e fantasy che molti di voi prediligono .

Per il 1981 abbiamo poi deciso di pubblicare , oltre a questo , altri due numeri di WAR , che usciranno presumibilmente in settembre e dicembre ; quanto al futuro , è difficile fare adesso delle previsioni , tuttavia è chiaro che la sopravvivenza o il miglioramento della rivista dipendono esclusivamente dal numero di lettori e di ditte che ci appoggeranno ; anche di questo riparleremo nel prossimo numero , quando avremo qualche dato in mano !

Volevo infine scrivere una ... filippica contro quei "censori" che stanno raccogliendo firme per l'abolizione dei "giochi di guerra", che , dicono , rovinano i nostri ragazzi , ma poi ho concluso che non vale neppure la pena di perdere tempo con loro !!! Ed ora buon divertimento .



MASSIMO BIANCHI



LA NOTTE DEGLI APPRENDISTI STREGONI.

" Ogni scienza che si impadroniva del Gioco creava a tal fine un linguaggio di formule, abbreviazioni e possibili combinazioni; fra i giovani studiosi il Gioco, con la sua successione di formule e il loro dialogo, godeva molte simpatie.

Il Gioco non era soltanto esercizio e svago... . Tutti lo giocavano con un virtuosismo ascetico e sportivo e con grande rigore formale, trovandovi un scemo godimento. " (Da " Il Gioco delle Perle di Vetro " di H. Hesse).

Non crediamo che H. Hesse avrebbe apprezzato di essere " strumentalizzato " su una rivista dedicata ai giochi di simulazione, ma, nella nostra imprudenza, abbiamo pensato che il libro di Hesse fosse adatto come prefazione a questo articolo. Infatti il grande romanzo-saggio è ambientato in un mitico futuro e parla di un gioco, molto particolare, che coinvolge fantasia e rigore intellettuale.

Da " Il Gioco delle Perle di Vetro " ai giochi di simulazione a soggetto fantastico il passo è... fin troppo lungo, ma lo tentiamo ugualmente.

Anche questi giochi, nel loro piccolo "particolare", coinvolgono fantasia e intelligenza.

Purtroppo, quando si parla di astronavi, o stregoni, molti giocatori di wargames storcono il naso con scetticismo, quando non è disgusto.

E' strana questa posizione: molto spesso chi dichiara di apprezzare i giochi di guerra viene tacciato di essere un bellicista, o un violento; ma gli stessi che si lamentano, a ragione, di questi epiteti sono pronti a ironizzare sul giocatore che apprezza " Il Signore degli Anelli " e giochi similari.

Comunque, basta con le polemiche: noi (gli autori di questo "manifesto") apprezziamo i giochi di guerra di tutte le epoche, e auspichiamo che per gli altri appassionati sia lo stesso naturalmente con le varie sfumature derivate dagli interessi personali).

Senza dubbio uno dei più grandi romanzi del genere fantasy è " Il Signore degli Anelli ", diventato qualche anno fa un gioco della SPI.

E' affascinante per chi ha letto il libro (questo requisito non è indispensabile, ma è consigliabile) aprire la scatola e trovare le cartine della Terra di Mezzo, i nomi dei personaggi sulle pedine, Ma andiamo con ordine.

Consigliamo di acquistare la confezione che include anche i due giochi minori: le battaglie di Gondor e Sauron, che sono adattissime per divertirsi, avendo poche regole ben costruite; in particolare l'assedio della città di Minas Tirith è ricostruito con una certa "verosimiglianza" (le orde di orchetti all'assalto delle mura vi faranno rivivere i problemi di Gandalf

e compagni). Avendolo giocato consigliamo al "buono" di concentrare tutte le truppe della città, con catapulte e oli vari, nella difesa del primo cerchio di mura: è inutile tenere delle forze dislocate in altri livelli della città, perchè i cattivi sono davvero troppi!!

Tralasciamo i due giochi minori e stendiamo le mappe della Terra di Mezzo... primo difetto.

Sono stampate su carta sottilissima, stravolte da pieghe e pieghettino.

E' consigliabile rifilarle perchè combacino, incollarle su cartoncino o cartone spesso, avvolgerle con la carta trasparente autoadesiva, o con il plexiglas...

Insomma, ecco pronto il teatro della leggendaria vicenda: Rivendell, la foresta degli Ent, Minas Morgul... e lo spirito corre in groppa ad Ombromanto, di fianco a Gandalf il Bianco, ma... un lampo, ed ecco Saruman e la sua orrenda corte.

Ma vogliamo parlare del gioco, sì o no?

La guerra dell'anello può essere giocata solo con i personaggi principali (la compagnia dell'anello, i Nazgul e pochi altri).

Sul terreno vanno poste le pedine con i diversi nomi, mentre le caratteristiche dei vari eroi sono spiegate su speciali "carte d'identità" controllate dai due giocatori.

(Una nota importante: il gioco è interamente tradotto in italiano, comprese tutte le tabelle, carte speciali, ecc.).

Alcuni avvenimenti sono introdotti nel gioco attraverso le carte del destino, che possono essere usate da entrambi i contendenti: tempeste, aquile, Tom Bombadil... .

In più gli appartenenti alla compagnia possono procurarsi, entrando in esagoni particolari, alcune armi speciali o altre cose utili nel lungo viaggio.

Detto così può sembrare tutto molto complicato; in effetti il regolamento è abbastanza semplice, anche perchè le carte speciali risolvono le situazioni che avrebbero potuto rendere macchinoso il gioco. (Una raccomandazione: la traduzione italiana è molto buona, però in alcuni punti, e in particolare proprio quando si parla delle carte del destino, controllate l'originale inglese, eviterete dubbi e perplessità.

Infatti nella traduzione italiana non è specificato che si possono giocare più carte in ogni mossa, in qualunque momento.

Comunque, appena avete ben compreso le regole del gioco a personaggi, passate a manovrare gli eserciti: è più "eccitante". IN SPECIAL MODO QUANDO MORDOR MOBILITA: VEDRETE CRESCERE GLI ESERCITI DI SAURON A VISTA D'OCCHIO.

Andiamo con ordine: la compagnia parte da Rivendell... CHE PARTA E' SICURO, CHE ARRIVI UN PO MENO!

Abbiamo la speranza e la forza del bene con noi!

Cercate di non dividere troppo i 9 eroi, però è inutile tenerli tutti raggruppati (il nemico non conosce il loro nome e la posizione: li deve cercare e spesso e (mal)volentieri non li trova). SAURON E' ONNIPRESENTE E I NAZGUL SONO I SUOI OCCHI!!

Gandalf subito verso Gondor e Rohan, per mobilitare gli eserciti, magari in compagnia di Frodo, o di qualche personaggio minore.

Aragorn con gli Hobbitt, per proteggerli; Boromir lontano da Frodo, per evitare brutte sorprese (una carta del destino, giocata dal "male" può portare il guerriero ad attaccare Frodo, per impadronirsi dell'anello). E' TUTTO INUTILE, L'UNICO ANELLO TORNERA' AL DITO DEL SUO SIGNORE.

Naturalmente in un gioco dove ha molta importanza il destino, è molto difficile dare consigli tattici o strate-

gici. Possiamo dire questo: Aragorn è giusto porlo al comando degli eserciti, possibilmente dotato della spada magica che aumenta la sua capacità di comando. In questo modo anche una piccola forza di uomini potrà tenere testa ad un grosso contingente di truppe avversarie. APPENA MORDOR MOBILITA LO OCCHIO VI CONSIGLIA DI ATTACCARE MINAS TIRITH E CON LE FORZE DI SARUMAN PARTIRE ALL'ATTACCO DI HOBBITON: I PICCOLI UOMINI NON FANNO PAURA, ED E' BENE TENERE IN COSTANTE ALLARME I "BUONI", CHE DEVONO EVITARE UNA SCONFITTA MILITARE. EVITATE DI SCONTRARVI ALL'INIZIO CON GLI ELFI, SONO PARTICOLARMENTE "ROGNOSI" E CONVIENE TENERLI PER ULTIMI.

Non disperate uomini, elfi, nani e hobbit, non tutte le speranze sono perdute.

Se il nemico cerca una vittoria militare, essendo difficile catturare Frodo (il portatore dell'anello), sarà costretto a sguarnire i passi intorno alla Voragine del Fato (dove l'anello deve essere gettato); allora una decisa azione, condotta da Aragorn e da qualche altro capo militare, sarà decisiva per stroncare la resistenza degli orcheti e penetrare nella terra oscura.

FACILE A DIRSI, MA IMPOSSIBILE DA REALIZZARE, O IMPRUDENTE !

Difficile sì, ma non impossibile!

E' indispensabile non perdersi mai d'animo, perchè nelle simulazioni dove entra la magia, anche nella situazione più difficile, può aprirsi uno spiraglio improvviso, che va subito sfruttato. VERO, VERISSIMO.

E' possibile che Minas Tirith cada negli artigli dell'avversario, ma non è difficile penetrare in Isengard (se Saruman parte). Se perdete una piazzaforte cercate di conquistarne una altra.

L'Occhio è fortissimo, ma è costretto a dividere le sue attività (nel gioco questo è rappresentato dai punti ombra: l'Oscuro Potere deve spendere con oculatazza le sue possibilità di lotta e movimento), e non riesce a

controllare tutto. NON RIESCE A CONTROLLARE TUTTO? AH, AH... !

RIUNENDO GLI ESERCITI IN POCHI GRUPPI COMPATTI E LANCIANDOLI ALL'ASSALTO, LE CITTA' AVVERSARIE CADONO SCHIACCIATE (PERO'NON LASCIATE ENTRARE PERSONAGGI NELLA TERRA OSCURA; GLI ESERCITI NON POSSONO SALIRE SULLA MONTAGNA DEL FATO, VI CONVIENE TENERE UN PAIO DI NAZGUL A GUARDIA DEL VULCANO; QUESTI PICCOLI HOBBIT SONO INCREDIBILMENTE RESISTENTI).

Parliamo per finire del combattimento.

Ci sono tre modalità diverse: lo scontro diretto tra due personaggi, ognuno dei quali ha una certa capacità di resistere alle ferite che gli possono essere inferte; i capi magici, in alternativa alle armi umane, possono lanciare magie ed incantesimi che feriscono come e più di qualsiasi spada.

Finalmente, trovandosi due eserciti nello stesso esagono, avviene il normale combattimento.

C'è però una variante: le perdite non vengono calcolate con i fattori di combattimento, ma in percentuale.

Dopo aver calcolato il rapporto di forza, si tira il dado e si consulta la tabella del Combattimento Eserciti che presenta la perdita in percentuale.

Poi si consulta la tabella Perdite Percentuali che ci dà l'esatto numero dei fattori di combattimento che devo eliminare dalla Forza.

Es. IO ho attaccato, con i miei orcheti, delle pedine di Gondor con un valore di 44 punti, sotto il comando di Boromir; il rapporto fra gli eserciti è 2 a 1. TIRO IL DADO! : 6!

Il mio sguardo corre alla tabella e leggo "20k". HO UCCISO BOROMIR!!

(Il K vuol dire che il capo che comandava l'esercito avversario è ucciso).

Il numero 20 significa l'eliminazione del 20% dei 44 fattori, cioè 9.

OSCURO NO!?

Basta, non vi resta che giocare!

Per i dubbi scrivete a:

GUIDO TREMAZZI
(THE MOUTH OF
SAURON)

Fabrizio Cernaz
(Legolas)

Rapporti di forza

Vi è mai capitato di tirare qualche accidente all'inventore di un wargame soltanto perché non riuscite a raggranelare sul campo quel ... misero punto di forza (P.F.) in più che , aggiunto al totale delle vostre forze , vi avrebbe permesso di portare il vostro attacco a un rapporto superiore ?

Bene , se la vostra risposta è affermativa e se non volete continuare a rinunciare ai vostri ... brillanti piani strategici , questo articolo forse vi aiuterà a superare il problema .

Applicheremo infatti a tutti i nostri combattimenti un "arrotondamento" un po' più laborioso di quelli solitamente indicati dalle regole ; la procedura che seguiremo allungherà leggermente il calcolo , ma vi assicuro che spesso ne varrà la pena .

Supponiamo dunque di trovarci in un non meglio precisato teatro operativo al comando di una forza di , ad esempio , 23 P.F. , impegnati contro 4 P.F. nemici raddoppiati in difesa perché si trovano in montagna ; il rapporto di forza sarà dunque :

$$23 : 8 \text{ cioè } 2 : 1$$

Così facendo però l'attaccante "spreca" ben 7 fattori , con risultato non troppo realistico .

Si può allora applicare la seguente "formuletta rapida" :

$$\frac{\text{RESTO}}{\text{P.F. difensore}} \times 6 = \text{N}^\circ \text{ CHIAVE}$$

dove il 6 rappresenta le facce del dado ed il N° CHIAVE viene considerato senza le virgole .

Vediamo allora come usare in pratica la formula : si calcolano normalmente i rapporti di forza secondo le regole ; si getta come al solito il dado per risolvere il combattimento ; si getta poi DI NUOVO il dado confrontando il suo punto con il N° CHIAVE ottenuto dalla formula

e se tale punto è inferiore o uguale al N°CHIAVE l'attaccante userà il rapporto PIU' ALTO ; se il punto è superiore al N°CHIAVE si userà invece il rapporto normale .

Ritorniamo al nostro esempio :

$$23 : 8 \text{ cioè } 2 : 1$$

con RESTO di 7 punti .

Applicando la formula si ha :

$$\frac{7}{8} \times 6 = 5,25 = 5$$

(i decimali si trascurano).

Se dunque il giocatore attaccante otterrà dal secondo lancio del dado i valori 1,2,3,4,5 attaccherà con un rapporto di forze 3 : 1 invece del 2 : 1 stabilito dalle regole .

Vediamo un altro esempio : supponiamo che questa volta il difensore abbia 10 P.F., cioè

$$23 : 10 = 2 : 1 \text{ con RESTO } 3$$

Si capisce subito che questo attacco ha molte probabilità in meno di riuscire rispetto al precedente , ed infatti , se applichiamo la formuletta , avremo :

$$\frac{3}{10} \times 6 = 1,8 = 1$$

(ricordate di scartare i decimali).

L'attaccante ha dunque ora una sola probabilità su sei di riuscire ad effettuare un attacco con rapporto di forza 3 : 1 (e cioè solo se il lancio del dado darà il numero 1).

Per gli attacchi di "sacrificio" , cioè quelli con rapporti di forze inferiori all' 1 : 1 , il ragionamento cambia leggermente : si userà infatti la seguente formuletta (ricavata naturalmente dalla precedente) :

$$\frac{\text{ECCCESSO di punti}}{\text{P.F. attaccante}} \times 6 = \text{N}^\circ \text{ CHIAVE}$$

Eliminando anche qui i decimali . come al solito si calcolano regolarmente i rapporti di forze e si getta il dado per la risoluzione dell'attacco ; si get-

ta quindi di nuovo il dado per confrontarlo con il N°CHIAVE ; se il punto ottenuto è inferiore o uguale al N°CHIAVE l'attaccante userà il rapporto PIU' BASSO . Facciamo anche qui un paio di esempi invertendo i valori degli attacchi visti prima .

ESEMPIO N° 1

attaccante : 8 P.F.

difensore : 23 P.F.

rapporto $8 : 23 = 1 : 3$

con ECCESSO DI 1 punto .

Applicando la seconda formuletta si ha :

$$\frac{1}{8} \times 6 = 0,7 = 0$$

Il rapporto d'attacco dunque non può essere migliorato.



In attesa delle prime iscrizioni e dell'avvio regolare del TORNEO , ne approfittiamo per fare alcune brevi precisazioni sulla "meccanica" del MASTERS , in risposta ad espresse domande ricevute :

1 - Il torneo NON si svolge in sedi fisse ; ognuno può giocare nella sua città con i suoi amici , a casa sua o in eventuali clubs . Naturalmente nessuno gli impedisce di andare a sfidare qualche avversario di altre città o di giocare per posta con più avversari contemporaneamente ;

2 - Prima di un incontro valevole per il torneo i due giocatori confronteranno i rispettivi punteggi e terranno conto solo della differenza ottenuta ; al termine della partita poi ognuno sommerà (o sottrarrà) i punti guadagnati (o persi) .

ESEMPIO N° 2

10 P.F. contro 23 P.F.

si ha

$10 : 23 = 1 : 3$ con ECCESSO 7 applicando la formola si ha :

$$\frac{7}{10} \times 6 = 4,2 = 4$$

L'attaccante potrà dunque migliorare il suo rapporto di forze , passando dallo $1 : 3$ all' $1 : 2$ se riuscirà ad ottenere dal secondo lancio del dado un valore di 1,2,3,4 .

Tutto ciò , pur appesantendo un pò il gioco , permette però ai giocatori più "perfezionisti" di contare maggiormente sull'intera forza delle proprie unità ; lo consiglio però soprattutto nel gioco postale , dato il maggior tempo a disposizione .

Pietro Cremona

3 - Il modo migliore per guadagnare più punti in una sola partita è quello di sfidare avversari più forti ; questi ultimi però non hanno un grosso interesse ad accettare la sfida di avversari MOLTO più deboli perché , in caso di vittoria , i punti guadagnati saranno pochi (e quelli persi in caso di sconfitta troppi) ; in definitiva i giocatori finiranno per "battersi" sempre con avversari all'incirca pari al loro in classifica per ... massimizzare i guadagni e minimizzare contemporaneamente le perdite in caso di sconfitta .

E questo è proprio lo scopo principale del TORNEO MASTERS.

Per ulteriori precisazioni ed esempi rimandiamo comunque al regolamento ufficiale del torneo che verrà inviato a tutti gli iscritti .

ROBERT HEINLEIN'S Starship Troopers

IL NEMICO E' SOTTO DI NOI

"Guarda la Luna cominciò a cercare al suolo... pur non essendo in grado di spiegare che cosa. Avrebbe riconosciuto la cosa non appena l'avesse veduta. Era un sasso pesante, lungo, appuntito.

Provò una sensazione piacevole di potenza e autorevolezza facendo ruotare la mano con il sasso....

Le armi e gli utensili che dovevano impiegare erano abbastanza semplici, e ciò nonostante avrebbero potuto cambiare il mondo e fare degli uomini scimmia il loro padrone".

(Da "2001 Odissea nello Spazio" di Arthur C. Clarke)

Tratto dal romanzo di R. Heinlen, "Starship's troopers" è un gioco di combattimento tattico che si svolge sopra e sotto la superficie dei pianeti nel 22° secolo.

Contrariamente al solito gli invasori siamo noi terrestri, anche se provocati dalla distruzione aliena di Buenos Aires

Dall'altra parte della barricata si trovano gli extraterrestri: gli umanoidi Skinnies e i pseudo aracnidi Bugs.

I primi sono molto simili ai terrestri in fisiologia e sociologia; vivono in città e posseggono una personalità individuale.

I Bugs sono invece insettoidi che vivono in profondi tunnel fabbricati da loro stessi, gruppi di guerrieri e lavoratori sono controllati da un cervello che rimane al sicuro immobile sotto terra.

I fanti terrestri indossano speciali

scafiandri che moltiplicano le loro capacità fisiche e sono dotati di un armamento tale che li rende, in pratica, più pericolosi di un incrociatore spaziale di "Guerre stellari".

Gli Skinnies combattono con fanteria leggera ("mutanda" e fucile) e posseggono veicoli pesanti (pochi) e lanciamissili (in calare).

I Bugs hanno armi personali e pesanti comprese cariche di demolizione e testate nucleari a corto raggio.

Pedine terrestri:



Comando



Fante



Scout

Ciascuna di queste pedine può essere dotata di una serie di armi opzionali:

HE lanciarazzi

DAP cariche demolitrici a scoppio ravvicinato

NUC lanciarazzi nucleari

DAR cariche demolitrici a scoppio ritardato

HNG gas nervino col quale irrorare i tunnels dei Bugs

LD apparecchi di ascolto per localizzare i tunnels.

Inoltre assieme alla fanteria combattono formazioni di genieri, trasportate da speciali mezzi, che depositano cariche speciali per demolire i tunnels

Pedine umanoidi:



Guerriero



Operaio



Arma pesante Lancia missili Bunker

Come certamente avrete notato gli operai avranno il compito di disorientare l'attacco dell'invasore.

IMPORTANTE: Le pedine aliene possono sempre essere mosse a faccia in giù, in tal modo il terrestre non sa mai di preciso che cosa attaccherà finchè non entra nello stesso esagono.

Pedine aracnidi:



Guerriero Operaio Arma pesante

Il cervello, la regina, e gli ingegneri, non sono rappresentati da pedine, bensì vengono disegnati e mossi sulla mappa dei tunnel non visibile al terrestre.

Gli Aracnidi hanno scarse capacità di movimento in superficie ma sono degli demoni nel muoversi sotto terra e nello sbucare sotto i vostri piedi da brecce nei posti più impensati; infatti possono percorrere l'intera rete di tunnels di una cellula prima di uscire.

La maggior parte della mappa è terreno pianeggiante (savana) con i soliti vantaggi e svantaggi per il movimento e il combattimento.

La zona migliore per la fanteria terrestre è l'altopiano, dove gli alieni per muoversi pagano 2 punti (che raramente hanno).

E' interessante il sistema del regolamento che introduce gradualmente le difficoltà, man mano che si avanza attraverso i sette scenari.

Prendiamo in esame il secondo che inizia all'uso dei tunnels aracnidi.

Come costruire un buon sistema di tunnels? Lo scopo dei Bugs è di impedire la formazione di un perimetro difensivo del raggio di undici esagoni a partire da un centro stabilito segretamen-

te dal giocatore terrestre.

L'importante è costruire le celle non distanti dal centro della mappa e orientate in modo che le gallerie iniziali, di dieci esagoni, non disperdano le forze Bugs al di fuori dell'ipotetico perimetro difensivo della fanteria terrestre. A questo punto l'umano dichiarerà in quale punto ha posto il centro del perimetro e quindi l'aracnide potrà intraprendere la costruzione degli altri segmenti di tunnel, due da tre esagoni e uno da cinque per ogni cella A, B, C, D, ed E.

Lo scontro porterà i due contendenti ad usare tattiche opposte: gli aracnidi cercheranno di "sbucare" il più lontano possibile oppure direttamente sotto i piedi dei fanti per ucciderli nel corpo a corpo.

RICORDATEVI ! I Bugs devono avere alla fine del turno terrestre almeno una pedina non stordita all'interno del perimetro difensivo se vogliono accumulare preziosissimi punti vittoria.

Vi consigliamo, inoltre, di non farli uscire in massa troppo presto, ma di dosare le sortite e le ritirate, perchè lo scenario dura ben dieci lunghissimi turni.

I terrestri al contrario dovranno usare al massimo le loro capacità di movimento, per coprire con il raggio delle loro armi la maggior parte del territorio onde contrastare l'elusiva tattica dei nemici e tenere sgombro il perimetro difensivo.

Se questo gioco vi interesserà potremo fornire ulteriori consigli sugli altri scenari, proporre varianti e nuove situazioni con pedine anche diverse.

Per informazioni: Fabrizio Cernaz

Guido Tremazzi

c/o I°plotone, Compagnia C, I°Battaglione
3°Reggimento. (Cosacchi di Kamperman)

GIOCO POSTALE

Nel numero scorso avevo dato alcune indicazioni generali riguardanti il gioco postale , ma ... avevo dimenticato di invitarvi a essere ordinati , chiari e concisi e soprattutto a scrivere in maniera ben leggibile , perché raramente il vostro avversario sarà un ... farmacista abituato ai "geroglifici" .

Abbiamo poi parlato del metodo del LOTTO per sostituire il dado ; in questo articolo vedremo brevemente altri due sistemi usati per lo stesso scopo .

METODO DELLE SCADENZE FISSE

Si usa quando i giocatori decidono di scriversi in giorni "prefissati" (solitamente ogni 10-15 giorni) ; occorre allora preparare una o più tabelline come quella sottostante ; personalmente uso 6 e poi getto un dado ogni volta per sceglierne una .

	D1	D2	D3	D4	D5	D6
A1	1	2	6	3	5	4
A2	4	5	1	6	3	2
A3	2	4	3	1	6	5
A4	5	3	4	2	1	6
A5	6	1	2	5	4	3
A6	3	6	5	4	2	1

Nel giorno concordato l'attaccante spedisce la busta con la sua mossa ed i suoi attacchi (numerati in ordine progressivo) ; accanto al numero dello attacco metterà anche uno dei 6 numeri della prima colonna (A1 -A2 -...-A6).

Il difensore contemporaneamente spedisce una cartolina o un biglietto con una altra serie di cifre , cioè quelle della prima riga (D1 - D2 -...-D6).

Incrociando le cifre A con quelle D si ottiene il risultato del dado : per esempio una serie di attacchi A1-A4-A3-A4-A5 ed una serie di risposte D3- D5-D6-D1-D3-D3-D2 darà luogo ai seguenti

risultati :

6 - 1 - 5 - 5 - 2

(come si vede il difensore è bene che faccia sempre una lista più lunga , per evitare di lasciare scoperti alcuni attacchi) .

METODO DEL TELEFONO

Serve ad abbreviare notevolmente i tempi fra una mossa e l'altra senza dover aspettare cartoline o estrazioni .
1 - l'attaccante compila regolarmente la sua mossa , indicando come sempre l'ordine progressivo degli attacchi
2 - spedisce quindi la mossa e telefona la sera stessa , o il giorno dopo , al suo avversario " sparandogli " due numeri ; il primo indica un certo numero telefonico , partendo dall'alto della pagina ; il secondo indica la colonna della stessa pagina . Il difensore risponde immediatamente con un terzo numero , che sarà quello della pagina .

ESEMPIO :

attaccante : 3 , 2

difensore : 45

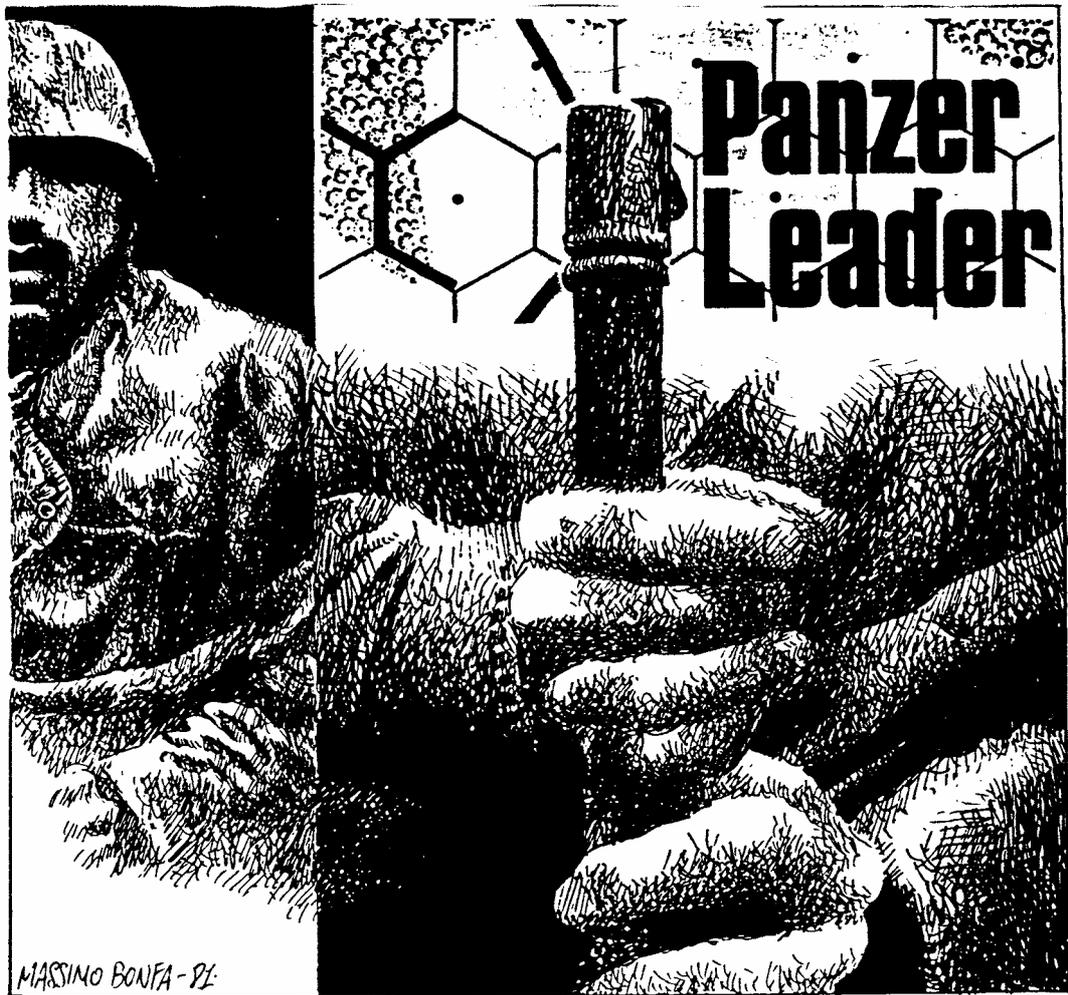
indica che si è scelto il 3° abbonato della 2° colonna di pagina 45 dell'elenco del difensore .

3 - A questo punto il difensore cerca il numero indicato e ne controlla L'ULTIMA CIFRA (ad esempio prenderà il n° 4 dell'abbonato 7855824) e tutte le ultime cifre dei numeri CHE SEGUONO (saltando eventuali 0,7,8,9) fino ad esaurimento degli attacchi . Naturalmente se la pagina o la colonna indicate sono occupate da pubblicità o altro si passa a quelle immediatamente successive .

4 - Nella risposta il difensore alleggerà fotocopia della pagina dell'elenco .

Beh ! provateci e poi sappiateci dire !

Pietro Cremona



Situazione N° 4 : St. Lo

Giocatore Americano: Enrico Tagliazucchi

Giocatore Tedesco: Cuoghi Sergio

INTRODUZIONE

Questa situazione può essere classificata come "Azione di difesa mobile o di arresto", in cui un giocatore tenta di rallentare l'avanzata dell'avversario in modo che la partita si concluda prima che l'aggressore riesca a soddisfare le proprie condizioni di vittoria. Entrambe le forze sono abbastanza mobili da poter creare un fronte molto fluido per dare vita ad un'infinita serie di possibilità di manovra.

NOTE STORICHE

St. Lo, capitale del dipartimento del Cotentin, era un nodo stradale tatticamente importante. Vi convergevano infatti quattro strade nazionali e parecchie strade provinciali. Tutte correvano dalle colline della valle della Vire verso l'unico ponte fluviale vici-

no alla stazione. I movimenti di truppa dall'una all'altra riva, da Tilly-Bageux a Carentan-Périers, potevano svolgersi soltanto su questo ponte.

Il 29 Giugno 1944, gli Americani si batterono contro le forze di occupazione Tedesche per la conquista della città. Elementi del 116° Reggimento di Fanteria, con il supporto del 737° Battaglione Carri, attaccarono infatti unità del 3° Fallschirmjäger Division e della 12^a Sturmgeschütz Brigade. Fu una lotta sanguinosa: gli Americani riuscirono infine a conquistare le ... rovine della città, usando una tattica di infiltrazione, facendo avanzare piccoli gruppi di uomini protetti dai carri armati.

COMMENTO INIZIALE DEL GIOCATORE ALLEATO

Potrebbe sembrare, ad un primo sguardo, un compito abbastanza facile la conquista degli obiettivi per la vittoria, tan to più che il giocatore Tedesco ha, nel suo organico di forze, solo 3 cacciacarri da opporre ai 10 carri armati alleati. Analizzando invece, un po' di più, la problematica dello scontro si può intuire che nel caso il Tedesco dovesse applicare un sistema di difesa statico, porreb be seri problemi alle forze alleate. La tecnica da seguire, deve essere perciò improntata sulla previsione di un tipo di difesa di questo genere oltre ad una oculata scelta della direttrice di attacco da seguire. Diamo ora uno sguardo alle forze a nostra disposizione: lo alleato allinea tra le sue file, oltre ai 10 carri menzionati, 3 mortai da 81 mm utili solamente nel nostro caso per una interdizione a lunga distanza, ma scarsamente efficaci se portati in prima linea; 2 anticarro da 57 mm molto utili, ma solamente nella seconda fase di gioco, e cioè piazzati all'interno della città e accompagnati da unità che ne elevino lo scarso valore difensivo, 18 unità di fucilieri e 3 MG, molto numerose ma purtroppo scarsamente motorizzate. E' norma fondamentale una scelta oculata della direttrice d'attacco principale, da cui poi potranno essere sviluppate offensive diverse, a seconda del tipo d'obiettivo che si vuole perseguire. La parte est della città di Grancelles, sarà sicuramente l'obiettivo primario del giocatore alleato, e perciò su di essa si dovranno concentrare gli sforzi di penetrazione e di consolidamento delle posizioni conquistate (personalmente consiglio l'impiego di tutte le forze a disposizione); si dovrà scegliere il punto perimetrale su cui portare l'attacco, poi si disporranno le forze di conseguenza, sfruttando a pieno i pregi di ciascuna unità e cercando di negare al massimo i loro difetti, (principalmente le unità di fanteria che risulteranno appiedate, saranno poste nel punto più avanzato per dare loro modo di interve-

nire nel più breve tempo possibile). E' regola portare l'attacco in adiacenza al perimetro della città, impiegando le unità di fanteria e occultando i carri nei boschi circostanti, questo perchè per localizzare i pezzi avversari è norma prima in questa situazione sacrificare i pezzi con minor valore offensivo. Prima di portare l'attacco alla città con le forze corazzate aspetterò l'arrivo di tutte le unità di fanteria a mia disposizione anche se questo comporta almeno 2 turni di ritardo sulla "tabella di marcia". Di primaria importanza, è anche il possesso dei boschi circostanti la città di Grancelles, dove possono essere nascosti in attesa i mezzi corazzati. Probabilmente, per impedire l'immediata occupazione dei suddetti boschi, il Tedesco ne occuperà gli esagoni con pezzi scarsamente importanti con lo scopo di rallentare l'avanzata alleata; in questo caso è consigliabile usare per la loro conquista le fanterie appiedate in avvicinamento che, usando per l'attacco la tecnica C.A.T. avanzeranno e nel contempo ripuliranno il bosco dai pezzi nemici. Una volta assicuratosi uno o più esagoni del perimetro cittadino, l'alleato avrà il difficile compito di inoltrarsi all'interno della città. E' naturale che ora non potrà più fare affidamento sulla protezione esterna, perchè gli esagoni di città interni sono coperti da quelli perimetrali. Il giocatore alleato dovrà evitare il formarsi di "relitti" all'interno della città che diminuirebbero ancor più il già scarso spazio di manovra a disposizione, e inoltre dovrà fare agire i carri misti alle unità di fanteria, per evitare che con risultati "dispersivi" (più o meno fortunati) il giocatore Tedesco riesca ad impedire il tiro dei carri diminuendo così considerevolmente il potere di fuoco alleato. E' poi consigliabile sparare su pochi ma sicuri bersagli in modo da avere rapporti di forza molto favorevoli, bisogna ricordare infatti che in questo caso è molto meglio un pezzo eliminato che quattro dispersi.

Il giocatore Tedesco a questo punto avrà 2 alternative: 1) formare delle "isole di resistenza" per far perdere all'Alleato più tempo possibile per poi ritirarsi nella parte a ovest del fiume di Grancelles e nelle città di Caverge, Sambleu e Kuhn, per tentare di andare all'esaurimento dei turni. 2) resistere ad oltranza nella parte est lasciando solamente pezzi di scarsa importanza nella parte ovest e nelle altre città. E' buona norma perciò una metodica eliminazione dei centri di resistenza formati nella parte est della città, impiegando in questa fase, anche i cannoni anticarro da 57mm accompagnati da pezzi che ne aumentino il valore difensivo. Nei limiti del possibile si cercherà di penetrare anche nella parte ovest, prevenendo così la ritirata del Tedesco e nel contempo assicurandosi un "ponte" di passaggio per un'eventuale obiettivo alternativo (la conquista delle città di Kuhn, Caverge e Sambleu). Nel contesto della situazione, per chi ama le "varianti rischiose" l'Alleato può anche permettersi un "sacrificio" (sempre che naturalmente ne veda l'utilità tattica e non perda altri pezzi dello stesso tipo) di pezzi "A" e cioè può perdere gli anticarro da 57 mm o i 3 M/5 Stuart riuscendo ugualmente a mantenere un quantitativo di forze sufficiente ad un tiro a rapporto di forza pari a 4:1 contro eventuali isole di resistenza nemica naturalmente, impiegando nel tiro tutti i pezzi a disposizione.

COMMENTO INIZIALE DEL GIOCATORE TEDESCO

La partita risulta molto equilibrata, poichè se l'Alleato ha dalla sua la supremazia dei mezzi, il Tedesco ha il vantaggio di giocare in difesa. La tattica che le forze tedesche seguiranno in questa situazione sarà prevalentemente difensiva ed ostruzionistica, senza lasciarsi tentare dall'effettuare veloci puntate offensive nei varchi che l'Americano lascerà più o meno volontariamente, piuttosto deve cercare di fare per-

dere più tempo possibile alle forze alleate, sacrificando pezzi di poco peso tattico (camion, wagon, halftracks, mortai da 81 mm) piazzandoli nei punti di transito obbligato in cui si svilupperanno le direttrici degli attacchi avversari. Qualche camion piazzato sulle strade che attraversano i boschi vicino a Grancelles, può infatti fare perdere almeno 2 turni all'Americano, che deve eliminarli se vuole transitare con le sue unità di fanteria. Inoltre il giocatore Tedesco, non deve lasciarsi prendere dalla sete di sangue nel vedere le unità di fanteria americane schierate allo scoperto dinanzi a Grancelles (in cui sarà ammassato il 99% delle forze tedesche) perchè se spara, viene sicuramente localizzato ed i carri americani faranno "polpette" dei malcapitati tiratori. L'unica eccezione sarà quando l'alleato sia prossimo ad assaltare con carri o C.A.T. di fanterie Grancelles: in tal caso tutti i pezzi d'artiglieria fissa che lo possano fare spariranno sulle unità alleate, ma nella fase di movimento sarà opportuno spostare verso l'interno tutte le unità mobili che siano nello stesso esagono dell'unità localizzata. Se poi unità americane entreranno in città, potranno venire attaccate sia a fuoco diretto che con C.A.T., con il pregio che le forze rimaste all'esterno di Grancelles saranno ostruite dagli esagoni della medesima e non potranno intervenire in combattimento, o per lo meno non potranno usare il tiro a fuoco diretto. Errore gravissimo sarebbe piazzare ai perimetri di Grancelles i 2 anticarro da 75 mm: primo, perchè sono inefficaci contro le unità di fanteria in campo aperto, e dopo avere sparato verrebbero irrimediabilmente fatti a pezzi o dalle medesime in C.A.T., o dai carri in fuoco diretto; secondo, sono armi "A", e poichè in città le unità di fanteria vengono considerate bersagli corazzati, possono diventare preziosissimi all'interno della città. Il punto di forza del giocatore

TAV.1 SEQUENZA DI MOVIMENTO (ALLEATO)

Tipologia Unità N°	P	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7	Turno 8	Turno 9	Turno 10	Turno 11	Turno 12	Turno 13	Turno 14	Turno 15
Fucilieri 1511	C-FF3	A-FF8	A-DD8	*	A-BB8	A-AA7	A-Y6	X								
Fucilieri 1512	C-FF3	A-FF8	A-DD8	*	A-BB8	A-AA7	A-Y6	X								
Fucilieri 1513	C-FF3	A-FF8	A-DD8	A-BB8	A-Z7	X										
Fucilieri 1514	C-FF3	A-FF8	A-DD8	A-BB8	A-Z7	X										
Fucilieri 1515	C-FF4	C-FF3	A-FF8	A-EE7	A-CC7	-	A-AA7	A-Z7	A-Y7	A-X6	C	C	A-V6	A-U7	*S	
Fucilieri 1516	C-FF4	C-FF3	A-FF8	A-EE7	A-CC7	-	A-AA7	A-Z7	A-Y7	A-X6	C	C	A-V6	A-U7	*S	
Fucilieri 1517	C-FF4	C-FF3	A-FF8	A-EE7	A-CC7	-	A-AA7	A-Z7	A-Y7	A-Y6	A-X7	C	A-W6	A-U7	*S	
Fucilieri 1518	C-FF4	C-FF3	A-FF8	A-EE7	A-CC7	-	A-AA7	A-Z7	A-Y7	A-Y6	A-X7	C	A-W6	A-U7	*S	
Fucilieri 1519	C-GG2	A-FF9	A-EE8	A-DD8	A-BB8	A-AA7	A-Y6	X								
Fucilieri 1521	C-GG2	A-FF9	A-EE8	A-DD8	A-BB8	A-AA7	A-Y6	X								
Fucilieri 1522	C-GG2	A-FF9	A-EE8	-	A-DD8	A-Z6	-	L	D	D	D	D	A-X6	A-Y8	A-W9	
Fucilieri 1523	C-GG4	C-GG3	A-EE7	A-CC7	A-AA7	A-Z7	A-Y7	*S	A-X8	A-W7	-	C	A-X8	A-W8	A-W9	
Fucilieri 1524	C-GG4	C-GG3	A-EE7	A-CC7	A-AA7	A-Z7	A-Y7	*S	A-X8	A-W6	X					
Fucilieri 1525	C-GG4	C-GG3	A-EE7	A-CC7	A-AA7	A-Z7	A-Y7	*S	A-X8	A-W6	X					
Fucilieri 1526	C-CC9	A-DD9	A-AA8	X												
Fucilieri 1527	C-CC9	A-DD9	A-AA8	-	DD	A-Z8	A-Y8	-	A-W8	C	A-W7	C	A-Y8	A-X9	A-W9	
Fucilieri 1528	C-CC9	A-DD9	A-AA9	A-AA8	DD	-	A-Z9	A-Z8	A-Y8	A-X9	A-V9	-	A-W7	A-V8	A-U8	
Fucilieri 1529	C-CC9	A-DD9	A-AA9	A-AA8	DD	-	A-Z9	A-Y8	A-W8	C	A-W7	C	A-Y8	A-X9	A-W9	
M-G 1401	C-GG2	A-FF9	A-EE8	-	A-DD8	A-Z6	X									
M-G 1402	C-GG4	C-GG3	A-EE7	A-CC7	A-AA7	A-Z7	A-Y7	*S	A-X8	A-X7	C	C	A-X8	A-W8	A-V9	
M-G 1403	C-EE3	-	C-GG3	-	A-DD8	-	-	A-AA7	A-Z8	A-Y7	A-X7	C	A-W7	A-V8	A-V9	
A.C.57mm. 0211	C-CC8	A-DD7	-	-	-	A-cc6	-	-	-	A-W6	X					
A.C.57mm. 0212	C-CC8	A-DD7	-	-	-	A-cc6	-	-	-	A-X6	*	*	*	-	-	
Mort.81mm. 0521	C-EE8	-	*S	*S	C-EE7	-	-	-	C-EE6	C-FF6	-	-	-	-	A-GG6	
Mort.81mm. 0522	C-EE8	-	*S	*S	C-EE7	-	-	-	C-EE6	C-FF6	-	-	-	-	A-GG6	
Mort.81mm. 0523	C-EE8	-	-	-	C-EE7	-	-	-	C-EE6	C-FF6	-	-	-	-	A-GG6	
M4/105 5402	C-DD3	A-CC9	*S	A-CC8	A-cc4	-	*S	*S	A-W2	*S	A-V9	-	A-Q10	-	D	
M5 Stuart 7201	C-FF6	-	-	A-CC8	A-cc4	A-AA6	-	*	A-U5	X						
M5 Stuart 7202	C-FF6	-	-	A-CC8	A-cc4	A-AA6	-	*	A-U5	X						
M5 Stuart 7203	C-FF6	-	-	A-CC8	A-cc4	A-AA6	-	*	A-U5	X						
M4/75 7521	C-GG10	A-EE3	A-CC9	*S	*S	A-Z9	A-X9	*S	*S	A-AA3	*	A-W5	*	A-K7	*	
M4/75 7522	C-GG10	A-EE3	A-CC9	-	A-BB4	A-cc4	A-Y8	*S	*S	A-AA3	*	A-V9	A-L7	*	A-J8	
M4/75 7523	C-GG10	A-EE3	A-CC9	-	A-BB4	A-cc4	A-Y8	*S	*S	A-AA3	A-W7	-	*S	A-X8	A-Q10	
M4/76 7531	C-DD3	A-CC9	A-CC8	-	*S	A-Z9	A-X9	*S	*S	A-W2	A-Y7	*	*	A-Q10	D	
M4/76 7532	C-DD3	A-CC9	A-CC8	-	A-cc6	A-Z9	A-X9	*S	*S	A-AA4	A-Y7	*	*	A-Q3	*	
M4/76 7533	C-DD3	A-CC9	A-CC8	-	A-cc6	A-cc4	A-X9	*S	*S	A-AA4	A-Y7	*	*	A-R1	*	
Halftrack 2407	CCC8	A-DD7	L	L	-	A-cc6	-	-	-	A-X6	L	L	L	A-W7	A-X8	
Camion 2201	C-CC9	A-DD9	A-AA8	A-EE8	A-DD8	A-Z6	X									
Camion 2202	C-CC9	A-DD9	A-AA8	A-EE8	A-DD8	A-Z6	-	-	A-DD7	-	A-Y8	-	A-U7	X		
Camion 2203	C-CC9	A-DD9	A-AA9	C-GG3	A-DD7	A-DD7	-	-	-	-	A-X8	-	A-O6	-	A-V6	
Camion 2204	C-CC9	A-DD9	A-AA9	C-GG3	A-DD8	-	-	A-AA7	A-DD7	-	A-Y6	A-V6	A-O7	-	A-W7	
Camion 2205	C-CC8	A-DD7	-	-	-	A-cc6	-	-	-	A-W6	X					

TAV. 2		SEQUENZA DI MOVIMENTO (TEDESCO)														
Tipo Unità N°	P	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7	Turno 8	Turno 9	Turno 10	Turno 11	Turno 12	Turno 13	Turno 14	Turno 15
Fucilieri 1512	A-Z8	-	A-Y8	-	-	A-X8	D	D	X							
Fucilieri 1513	A-Z8	-	A-Y8	-	-	A-X8	D	D	X							
Fucilieri 1514	A-Y6	-	A-Y7	-	<u>C</u>	A-X6	A-Y6 <u>C</u>	A-X6	A-W5	A-W6 <u>C</u>	D	D	X			
Fucilieri 1515	A-X6	-	-	-	-	A-W7	-	-	A-U7	A-V7 <u>C</u>	A-U8	<u>C</u>	<u>C</u>	A-V10	D	
Fucilieri 1516	A-W5	-	-	-	-	-	A-W7	-	A-U7	A-V7 <u>C</u>	A-U8	<u>C</u>	A-V9	A-V10	D	
Fucilieri 1517	A-Y7	-	-	-	<u>C</u>	A-X6	A-Y6 <u>C</u>	A-X6	A-W5	A-W6 <u>C</u>	D	D	X			
Fucilieri 1518	A-V6	-	-	-	-	-	-	A-W7	A-V6	A-W5 <u>C</u>	X					
Fucilieri 1519	A-Y7	-	-	-	<u>C</u>	A-X6	A-Y6 <u>C</u>	A-X6	A-W5	A-W6 <u>C</u>	D	D	X			
Fucilieri 1521	A-Y8	-	-	-	-	A-X8	D	D	X							
Fucilieri 1522	A-Y6	-	A-Y7	-	A-Y6 <u>C</u>	A-X6	A-Y6 <u>C</u>	A-X6	A-W5	A-W6 <u>C</u>	D	D	X			
Genio 1121	A-Y7	-	A-Y8	-	A-Y7 <u>C</u>	A-X8	D	D	X							
A.C. 75mm 0221	A-X7	-	-	-	-	-	*	X								
A.C. 75mm 0223	A-X7	-	-	-	-	-	*	*	X							
A.A. 20mm 0312	A-U3	-	-	-	-	*	*	*	*	* <u>S</u>	* <u>S</u>	* <u>S</u>	-	* <u>S</u>	D	
A.A. 20mm 0313	A-V3	-	-	-	-	*	*	*	*	X						
Mort. 81mm 0521	A-R2	-	-	-	-	*	*	*	*	*	*	-	-	*	X	
Mort. 81mm 0522	A-Q2	-	-	-	-	*	*	*	*	*	*	-	-	-	X	
Mor. 120mm 0542	A-Z8	-	* <u>S</u>	X												
Mor. 120mm 0543	A-Y6	-	-	-	-	* <u>S</u>	X									
Hetzer 6101	A-Y7	-	A-Y6	-	-	A-x7	*	A-W6	O S	* <u>S</u>	A-U7	A-V10	A-R11	*		
Hetzer 6102	A-X6	-	-	A-Y6	-	A-x7	*	A-W6	O S	* <u>S</u>	A-U7	A-V10	A-R11	*		
StuG-III 6200	A-V6	-	-	A-W5	-	-	A-x6	A-W6	O S	* <u>S</u>	A-U7	A-V10	-	A-R11		
Halftrack 2401	A-AA4	-	A-W7	O S	X											
Halftrack 2402	A-W7	-	-	O S	X											
Halftrack 2403	A-CC8A-X8	-	-	O S	X											
Camion 2201	A-BB4	-	-	A-X8	-	A-V9	A-V6	-	A-U8	-	-	A-W10	A-V9	A-V10	D	
Camion 2202	A-CC7	-	-	X												
Camion 2203	A-DD4A-CC3	-	-	A-W7	-	-	A-W5	-	A-W9	X						
Camion 2204	A-CC4	-	A-AA4	-	A-W6	-	-	A-V9	A-U7	-	A-Q10	A-W9	X			
Camion 2205	A-DD8A-CC6	DD	X													
Camion 2206	A-CC6A-CC8	X														
Wagon 2101	A-K7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X			
Wagon 2102	A-J8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	
Wagon 2103	A-Q10	-	-	-	-	A-W9	-	-	A-V9	X						

Simbologie usate in tavole:

- l'unità non ha mosso
- * l'unità ha sparato (fuoco diretto) vedi 'svolgimento della partita'
- O l'unità ha compiuto un attacco d'investimento (overrun)
- C l'unità ha compiuto un assalto (c. a. t.)
- DD l'unità ha subito una dispersione speciale
- D l'unità ha subito una dispersione semplice
- X l'unità è stata distrutta

S l'unità è stata localizzata

L l'unità ha localizzato

Tedesco in questa situazione, sono i carri e le unità del genio. I carri usati in stretta collaborazione coi 2 anticarro da 75mm possono dare splendidi risultati oltre ad avere una difesa sufficiente per resistere agli attacchi americani. Attenzione però alla piazza di Grancelles: si tratta di esagono chiaro e quindi soggetto agli attacchi d'investimento avversari, sempre che gliene venga lasciata l'opportunità. Se malauguratamente, diciamo verso il 9° turno, il tedesco perde 2 dei 3 carri e l'unità del genio, può tranquillamente arrendersi per evitare inutili spargimenti di sangue, poiché se l'avversario non è così sprovveduto, la partita è praticamente perduta. In conclusione, applicherò una forma di difesa fluida, che non crei però inutili dispersioni di forze, di persè già tanto esigue, concentrandole tutte a difesa della città di Grancelles e piazzando nelle città minori, di scarso rilievo tattico, qualche pezzo di scarsa importanza, ricordandosi che, quando lo americano avrà messo piede in Grancelles lo scontro assumerà un andamento scacchistico, il primo che farà un errore lo pagherà molto duramente.

PIAZZAMENTO

Il piazzamento iniziale delle unità è indicato nelle tavole 1 e 2, sotto alla colonna contraddistinta con la lettera "p".

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Piazzamenti:

Americano: fucilieri n°1526-1527-1528 e 1529 in C-CC9, carichi sui trasporti. Anticarro 57mm n°0211-0212 in C-CC8, carichi sui trasporti.

Tedesco: il piazzamento rispecchia fedelmente le note introduttive, non è stata apportata nessuna variazione di rilievo.

Turno 1:

Americano: le unità di fanteria in C-GG4 muovono in C-GG3 anzichè in C-FF7, per evitare l'eventuale fuoco dei due pezzi antiaerei da 20mm in A-V3 e A-U3. La parte scelta per l'attacco al perimetro

della città, è quella in linea con lo asse stradale che passando per il bosco a est di Grancelles, entra direttamente in città. Il mio proponimento, è di attaccare i nuclei avversari che occupano i boschi, per assicurarmi una base d'operazioni sufficientemente al coperto, da cui portare gli attacchi successivi. Tedesco: l'halftrack in A-CC8, non spara alle unità di fanteria montate sui trasporti, e non fa da "ponte" localizzatore con il mortaio da 120mm in A-Z8, perchè nel 1° caso il fuoco avrebbe scarsa efficacia, mentre nel 2° il mortaio se spara, farebbe localizzare inutilmente l'esagono di città in cui si trova e il suo fuoco non avrebbe un'apporto tattico determinante.

Turno 2:

Americano: mortai n°0521-0522 in C-EE8, sparano al camion n°2205 in A-CC6 (4:1-DD). Halftrack in A-DD7 localizza. M4/105 n°5402 in A-CC9, spara al camion n°2206 in A-CC8 (4:1-X). Fucilieri n°1526-1527 in A-AA8, scariche dai trasporti, idem per fucilieri n°1528-1529 in A-AA9. Ho iniziato la "pulizia" dei boschi utilizzando, i mortai e l'M4/105, per dare modo alle unità di fanteria, di spostarsi longitudinalmente sulla direttrice d'attacco. Nel contempo ho scaricato le unità su trasporti, davanti a Grancelles, per dare inizio all'attacco agli esagoni perimetrali della medesima, portando nel bosco antistante il punto d'attacco, un nucleo di carri in appoggio.

Tedesco: il mortaio n°0542, avendo fattore di movimento 0, ed essendo ormai localizzato, spara alla fanteria n°1526 in A-AA8 (2:1-X). L'Americano ha portato prima del previsto il suo attacco alla città, ma non si è ancora reso particolarmente pericoloso.

Turno 3:

Americano: mortai n°0521-0522 in C-EE8, sparano al camion n°2205 in A-CC6, con l'halftrack in A-DD7 che localizza (4:1-X). Fucilieri n°1511-1512 in A-DD8, sparano al camion n°2202 in A-CC7, (4:1-

X). Carro M4/75 n°7521 in A-CC9, spara al mortaio da 120mm n° 0542 in A-Z8, (4:1-X). Il tedesco spara con il mortaio da 120mm invece di tentare di caricarlo, favorendo così la sua mobilità, ma sacrificando il pezzo. Approfittando di ciò per iniziare la mia penetrazione in Grancelles est.

Tedesco: gli halftrack n°1527-1528-1529 in A-W7 e A-X8, assaltano in overrun le unità di fucilieri n°1527-1528-1529 in A-AA8. (1:2/1:1-DD). Con questo attacco ho voluto ostacolare la penetrazione in città dell'americano, senza avere la pretesa di distruggere il bersaglio scelto, ma con lo scopo di riempire di relitti un'esagono di città, vitale per le trame offensive alleate.

Turno 4:

Americano: carro M4/75 n°7521 in A-CC9 e M4/76 n°7531 in A-CC8, sparano agli halftrack n°2401-2402-2403 in A-Z8 (4:1-X). Camion n°2201-2202 in A-EE8, caricano le unità di fanteria n°1522 e 1401, e muovono; camion n°2204 in A-GG8, carica l'MG n°1403 e muove. Ho scelto di sparare ai tre halftrack anche se così facendo ho creato tre relitti, per un semplice motivo: 1) ho definitivamente eliminato tre (anche se piccoli e poco potenti) eventuali autori di attacchi overrun; 2) li ho bloccati per non dare modo all'avversario di utilizzarli nella parte interna della città.

Tedesco: fucilieri n°1522-1514-1517-1519 con l'unità del genio n°1121, attaccano C.A.T. i fucilieri n°1514-1513 in A-Z7, (1:1/2:1-X). Ho deciso di cominciare a fare qualche attacco di contenimento, con lo scopo di togliere all'alleato qualche pezzo, senza peraltro rischiare troppo i miei.

Turno 5:

Americano: camion n°2201-2202 in A-Z6, scaricano, idem per il camion n° 2203 e l'halftrack n°2407, che scaricano in A-DD7. Fucilieri n°1523-1524-1525-1527 e MG n°1402, attaccano C.A.T. i fucilieri n°1517-1519-1514 e l'unità del genio n° 1121 in A-Y7 (1:4-ne). Ho tentato di b-

loccare il nucleo di fanteria in A-Y7 per cercare di neutralizzare una pericolosa sacca di resistenza, posta con arte in detto esagono, se non vi riesco entro breve tempo, la situazione potrebbe comprometersi notevolmente.

Tedesco: mortaio n°0522 in A-Q2 e mortaio n°0543 in A-Y6, sparano all'MG n° 1401 in A-Z6 (4:1-X). Mortaio n°0521 in A-R2 e antiaerea da 20mm n°0313 in A-V3, sparano all'unità di fucilieri n°1522 in A-Z6 (1:1-D). Antiaerea da 20mm n°0312 in A-U3, spara al camion n°2201 in A-Z6 (4:1-X). L'americano, sta tentando di immobilizzare i miei nuclei di resistenza, portando attacchi a rapporti di forza molto sfavorevoli, per non rischiare prematuramente pezzi preziosi, le unità direttamente adiacenti alle forze alleate, si sganciano, e si ritirano allo interno della città, per potere difender si con più efficacia.

Turno 6:

Americano: M4/105 n°5402 in A-CC4, spara al mortaio da 120mm n°0543 in A-Y6 (4:1-X). Le unità di fucilieri n°1525-1524-1523-1527 + l'unità MG n°1202, attaccano C.A.T. i fucilieri n°1512-1513-1521 e il genio n°1121 in A-X8 (1:4-D). Camion n° 2205 e halftrack n°2407 in A-CC6, scaricano le unità trasportate. Continuo la mia penetrazione in città, distruggendo il mortaio da 120mm in A-Y6, inoltre sono riuscito, con una buona dose di fortuna, a immobilizzare il nucleo di resistenza in A-X8, che contiene l'unità del genio tedesca, arma molto temibile, specialmente se accompagnata da un buon numero di fucilieri. Mi affretto perciò a portare in zona di tiro il maggior numero di carri a disposizione, per l'eliminazione completa di tali unità.

Tedesco: mortai da 81mm n°0521-0522 in Caverge e le due antiaeree da 20mm n° 0312-0313 in A-U3 e A-V3, sparano alla unità di fucilieri n°1522 in A-Z6 (2:1-ne). Hetzer n°6102-6101 e gli anticarro da 75mm n°0221-0223 in A-X7, sparano alle unità di fanteria n°1511-1512-1519-1521 in A-Y6 (4:1-X). I fucilieri n°

1514-1522-1519-1517, attaccano C.A.T. le unità di fanteria n°1525-1524-1523 e la MG n°1402 in A-Y7 (1:2-ne). Ho tentato di salvare uno degli anticarro in A-X7, attaccando con un rapporto sfavorevole

il gruppo avversario in A-Y7, purtroppo il risultato mi è stato sfavorevole, con promettendo ulteriormente la situazione, già pesantemente compromessa con la dispersione del nucleo in A-X8.



Turno 6: le unità tedesche in X8, sono immobilizzate, e virtualmente distrutte.

Turno 7:

Americano: M4/105 n°5402 in A-CC4 e M5 Stuart n°7201-7202-7203 in A-AA6, sparano sui fucilieri n°1514-1522-1517-1519 in A-Y6 (1:1-ne). Fuciliere n° 1522 localizza. M4/76 n°7531-7532-7533 + M4/75 n°7521 in A-X9 e M4/75 n°7522-7523 in A-Y8, sparano alle unità di fucilieri n° 1513-1512-1521 + il genio n°1121 in A-X9 (4:1-DD). I fucilieri n°1523-1524-1525 + MG n°1402 in A-Y7, sparano all'anticarro da 75mm n°0221 in A-X7 (4:1-X). Camion n°2204 in A-AA7, scarica le unità trasportate. Fucilieri n°1515-1516-1517-1518 attaccano C.A.T. i fucilieri n°

1514-1517-1519-1522 in A-Y6 (1:4-ne). Ho accentuato la mia pressione sulla parte di Grancelles est, attaccando in 4:1 sia il cannone da 75mm nell'esagono A-X7 che il gruppo, prima immobilizzato, in A-X8. Il fuoco sull'esagono A-Y6, risulta invece, puramente diversivo. Tedesco: anticarro da 75mm n°0223 in A-Y7, spara alle unità di fucilieri n° 1523-1524-1525 + MG n°1402 in A-Y7 (1:1-ne). Mortai n°1521-1522 in Caverge, + le antiaeree da 20mm n°0313-0312 in A-R2 e A-Q2, sparano alla fanteria n°1522 in A-Z6 (2:1-D). Fortunatamente l'americano

ha solamente disperso il nucleo in A-X8, però come previsto, è riuscito a distruggere uno degli anticarro in A-X7, comunque sono riuscito ad acquisire un turno di respiro, perciò non potendo soccorrere in nessun modo le unità in pericolo, mi ritiro con i resti delle mie forze di un esagono, e rafforzo così le mie difese peraltro molto esigue.

Turno 8:

Americano: M4/76 n°7531-7532-7533 + M4/75 n°7521 in A-X9 e M4/75 n°7522-7523 in A-Y8, sparano su fucilieri n°1513-1512-1521 + genio n°1121 in A-X9 (4:1-X). Fucilieri n°1515-1516-1517-1518, attaccano C.A.T. l'anticarro da 75mm n°0223 in A-X7 (4:1-X). Fucilieri n°1523-1524-1525 + MG n°1402, attaccano C.A.T. i fucilieri n°1515-1518 in A-W7 (1:2-ne). Camion n°2205 e halftrack n°2407 in A-CC6, caricano le unità appiedate. Sono riuscito ad eliminare la prima grossa sacca di resistenza in A-X8 precedentemente solo dispersa, inoltre ho ridotto al silenzio l'anticarro da 75mm sopravvissuto. Ho anche effettuato altri attacchi, ma privi di primaria importanza e tendenti solo a sfruttare appieno tutto il potere di fuoco dei miei pezzi. Tatticamente l'eliminazione del gruppo nemico in A-X7, rappresenta un grosso colpo inflitto al tedesco, egli infatti non solo vede eliminato l'unica unità del genio a sua disposizione, ma ha fatto sì che le forze alleate conquistino le prime caselle "centrali" della parte est di Grancelles.

Tedesco: antiaeree da 20mm n°0313-0312 in A-V3 e A-U3, + mortai n°0521-0522 in Caverge, sparano alla fanteria n°1522 in A-Z6 (2:1-D). Carri Hetzer n°6101-6102 + StuG III n°6200, compiono un'attacco over run sugli M/5 Stuart n°7201-7202-7203 in A-U5 (2:1/3:1-X). Oltre al rituale tiro in 2:1 sul fuciliere avversario, sono stato costretto, da un'abile mossa del giocatore avversario, ad assaltare i 3 Stuart in A-U5, per evitare di essere preso tra 2 fuochi, in questo modo, lascio molto spazio al mio antagonista,

con l'unico risultato di affrettare la fine della partita. Ad ogni modo i miei carri sono relativamente al sicuro, poiché non possono essere attaccati se non a rapporti di forza molto sfavorevoli. Come era logico, l'alleato ha distrutto il mio pocket di fanteria in A-X8, e lo unico anticarro rimasto, allargando ulteriormente lo spazio di manovra a sua disposizione; a questo punto l'unica cosa da fare, è cercare di resistere il più a lungo possibile.

Turno 9:

Americano: M4/105 n°5402 in A-W2, spara all'antiaerea da 20mm n°0313 in A-Y3 (4:1-X). Il camion n°2205 + l'halftrack n°2407 in A-W6 e A-X6, scaricano le unità trasportate. Le unità di fucilieri n°1529-1527, attaccano C.A.T. il camion n°2203 in A-W9 (4:1-X). Il fuciliere n°1528, attacca C.A.T. il wagon n°2403 in A-V9 (2:1-X). Ho iniziato la conquista della parte ovest di Grancelles, per avere un "ponte" nell'eventualità di una ritirata del tedesco o di un cambiamento di obiettivo, ho inoltre sacrificato i 3 Stuart, in cambio di una migliore posizione all'interno di Grancelles, oltre che per guadagnare tempo.

Tedesco: mortai n°0521-0522 in Caverge, + antiaerea n°0312 in A-U3, sparano al fuciliere n°1522 in A-Z6 (1:1-DD). Carri Hetzer n°6101-6102 + StuG III n°6200 in A-V6, sparano ai fucilieri n°1524-1525, all'anticarro da 57mm n°1211 e al camion n°2205 in A-W6 (4:1-X). Fucilieri n°1517-1518-1519-1522, attaccano C.A.T. i fucilieri n°1515-1516 + anticarro 57mm n°0212 + halftrack n°2407 in A-X6 (1:2-ne). Fucilieri n°1515-1516, attaccano C.A.T. il fuciliere n°1523 in A-W7 (1:1-D). La mossa alleata, era destinata a comprimere le mie unità nella zona est della città, lasciando loro uno spazio di appena 2 esagoni, con questa serie di attacchi spero di avere acquisito almeno un altro turno di respiro.

Turno 10:

Americano: M4/75 n°7521-7522 in A-AA3, sparano al fuciliere n°1518 in A-W5 (4:1

-X), halftrack n°2407, localizza. Anticarro da 57mm n°0212 in A-X6, spara ai fucilieri n°1522-1519-1517-1514 in A-W6, (1:2-ne). Fucilieri n°1515-1516-1517-1518-1527-1529 + MG n°1402-1403, attaccano C.A.T. i fucilieri n°1514-1517-1519-1522 in A-W6 (1:2-D). Sono riuscito a bloccare un'altro nucleo di fanteria in un punto di difesa cruciale, e procedo alla sistemazione dei carri per consentirne la distruzione sistematica.

Tedesco: antiaerea da 20mm n°0312 in A-U3 e mortai in Caverge, sparano sul fuciliere n°1522 in A-Z6 (1:1-D). A questo punto, constatata l'impossibilità di difendere la parte est di Grancelles, mi ritiro con le unità che lo possono fare nella parte ovest, abbandonando al loro destino il nucleo di fanteria in A-W6.

Turno 11:

Americano: M4/76 n°7533-7532-7531 in A-Y7, e anticarro 57mm n°0212 in A-X6, sparano ai fucilieri n°1522-1519-1517-1514 in A-W6 (3:1-DD). Fucilieri n°1515-1516-1517-1518-1529-1527 e MG n°1403, attaccano C.A.T. fucilieri n°1514-1517-1519-1522 in A-W6 (1:2-ne). L'attacco non è bastato ad eliminare il nucleo difensivo in A-W6, ma ora con il supporto di nuovi carri, la cosa si renderà più facile.

Tedesco: antiaerea n°0312 in A-U3, spara al fuciliere n°1522 in A-Z6 (1:2-ne).

Fucilieri n°1516-1515, attaccano C.A.T. lo M4/75 n°7525 e lo M4/105 n°5402 + il fuciliere n°1528 in A-V9 (1:4-ne). Tento il tutto per tutto esponendomi con i carri ad un attacco alleato, per cercare di eliminare la testa di ponte al di qua del fiume, è peraltro vero che così lascio una breccia in A-U7, ma come ho detto, ormai non mi rimangono molte possibilità di scelta, se rimanevo in A-U7 con i carri, entro 2 turni perdevo la partita, così spero di rallentare ancora le cose, ma ormai sono al "lumicino".

Turno 12:

Americano: M4/76 n°7533-7532-7531 in A-Y7 + anticarro n°0212 in A-X6 + M4/75 n°7521 e M4/75 n°7523 in A-W5 e A-W7, spa-

rano ai fucilieri n°1514-1517-1519-1522 in A-W6 (4:1-X), halftrack n°2407 localizza. La distruzione di quest'ultimo nucleo di resistenza, ha indebolito notevolmente la resistenza tedesca; il giocatore avversario ha deciso di ritirarsi nella parte ovest della città, cercando di far trascorrere questi ultimi 3 turni di gioco. Notando la debolezza delle guarnigioni delle città esterne, decido di optare per la seconda condizione di vittoria.

Tedesco: Fuciliere n°1515 attacca C.A.T. il camion n°2202 in A-U7 (3:1-X). A questo punto, l'americano ha buone possibilità di conquistare le città di Sambleu, Khun, e Caverge, quindi compio l'ennesima mossa disperata spostando i 2 Hetzer in una casella non soggetta ad attacchi d'investimento, intorno a Khun (A-R11), per tentare di riprendere la città.

Turno 13:

Americano: M4/75 n°7522 in A-L7, spara a wagon n°2101 in A-K7 (4:1-X). Fucilieri n°1527-1529, attaccano C.A.T. il camion n°2204 in A-W9 (4:1-X). Fuciliere n°1528-1523 e MG n°1402-1403 attaccano C.A.T. camion n°2201 e fuciliere n°1516 in A-V9 (1:2-ne). Per assicurarmi una protezione da eventuali disperati attacchi tedeschi ho sistemato attorno al perimetro esterno, verso il fiume, tutti i pezzi a mia disposizione, nel contempo ho completato l'avvicinamento alle città esterne. Tedesco: antiaerea da 20mm n°0312 in A-U3 e mortaio n°0521 in A-R2, sparano su M4/76 n°7533 in A-R1 (1:2-ne). Hetzer n°6102-6101 in A-R11, sparano sulle unità all'interno di Kuhn (2:1-DD). La partita è quasi finita, al tedesco non rimane altro che sperare nella sfortuna del giocatore alleato per potere salvare la situazione, anche la mossa del blocco di carri in A-R11, si è rivelata un inutile palliativo, mentre qualche possibilità di sopravvivere ha invece il blocco di unità in A-V10.

Turno 14:

Americano: M4/75 n°7521 in A-K7, spara al wagon n°2102 in A-J8 (4:1-X).

M4/76 n°7532 in A-Q3, spara su mortaio n°0522 in A-Q2 (4:1-X). M4/76 n°7533 in A-R1, spara su mortaio n°0521 in A-R2 (4:1-X). Fucilieri n°1515-1516-1517-1518 in A-V7, sparano con forza d'attacco dimezzata, all'antiaerea n°0312 in A-V3 (4:1-D). Fucilieri n°1527-1529-1522 e MG n°1402-1403 e fuciliere n°1523, attaccano C.A.T. fucilieri n°1516-1515 e camion n°2201 in A-V10 (1:1-D). Eliminate le guarnigioni di Caverge, Khun, Sableu e Grancelles est, assicurata la protezione da eventuali contrattacchi tedeschi, la partita è virtualmente vinta.

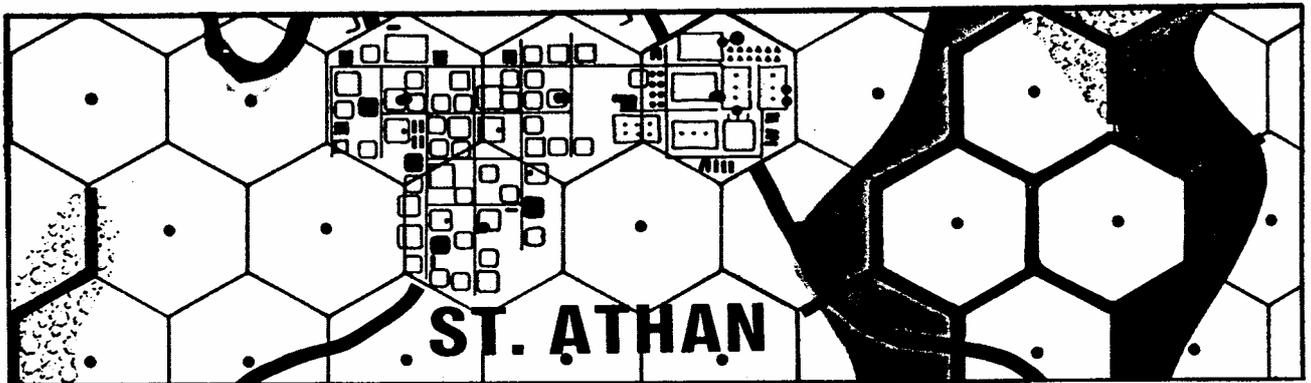
Tedesco: constatata l'acquisizione pratica delle condizioni di vittoria americane, constatata l'impossibilità materiale di tentare un qualsiasi contrattacco, il tedesco decide di abbandonare.

COMMENTO FINALE DEI GIOCATORI

La partita era nata sotto buoni auspici per il tedesco, l'azione ostruzionistica da egli svolta, ritardava l'avanzata alleata di almeno 2 turni e l'americano si presentava dinanzi a Grancelles con il grosso delle sue forze, al 4° turno, nei turni successivi aveva rosicchiato qualche esagono della città, senza peraltro creare grossi problemi al giocatore tedesco. La svolta decisiva si aveva al 6° turno, quando con un attacco C.A.T. con il rapporto sfavorevolissimo di 1:4, il giocatore americano disperdeva uno dei pilastri della difesa, quasi impenetrabile, tedesca (A-X8). A questo punto risultava facile per l'alleato distruggere le unità immobilizzate in tale esagono

portando in zona di tiro tutti i suoi carri medi. Il tracollo del tedesco è stato favorito da un suo infelice errore di piazzamento, e precisamente quello di piazzare i due anticarro da 75mm in A-X7, che viene considerato esagono di terreno chiaro, così che l'americano ha potuto eliminare sparando loro separatamente con le sue unità di fucilieri nei turni 7 e 8. Dal turno 9, il tedesco ha cercato disperatamente di guadagnare tempo, e vi è riuscito con un certo successo fino a quando la parte est di Grancelles non si è rivelata indifendibile. Da quel momento la sconfitta tedesca si è rivelata inevitabile, il giocatore americano costringeva le unità tedesche superstiti di cercare rifugio nella parte di Grancelles a ovest del fiume, e dopo qualche scaramuccia di scarsa importanza, perforava decisamente le difese tedesche e dilagava a ovest assediando le città esterne, che dopo un solo turno di gioco, cadevano. Dal canto suo il tedesco non è che rimanesse a guardare, ma ormai ben poco gli rimaneva da fare, e dopo alcuni tentativi più dettati dalla disperazione che dalla ragione, decideva saggiamente per l'abbandono. E' stata decisamente una bella partita, in cui si sono usate tutte le tattiche e trucchi da giocatori ormai esperti. Il principiante potrà qui trovare un valido "banco di prova" per affinare le sue tattiche, l'esperto magari troverà materia di discussione, e perchè no, forse qualcosa che non sapeva.

Sergio Guoghi e Enrico Tagliazucchi



1° campionato a squadre

La rivista WAR sta organizzando un campionato di WARGAMES per squadre di 5 giocatori , ognuno dei quali si "batterà" in uno dei seguenti gruppi :

GRUPPO 1° - BATTAGLIE DALL'ANTICHITA' AL SECOLO XVIII°

GRUPPO 2° - NAPOLEONE ED IL SECOLO XIX°

GRUPPO 3° - LE GUERRE MONDIALI

GRUPPO 4° - L'EPOCA MODERNA E LE BATTAGLIE AERO/NAVALI

GRUPPO 5° - FANTASCIENZA E FANTASY

Durante questa prima fase iniziale tutti gli interessati sono invitati a scriverci votando UN SOLO GIOCO PER OGNI GRUPPO fra quelli sotto indicati ; saranno grate anche notizie di squadre già pronte ad accettare la sfida , consigli , ecc.

Sul numero 2 di WAR , assieme alle modalità per l'iscrizione e la partecipazione ed al regolamento del campionato , apparirà un elenco con i giochi più votati di ogni gruppo , divisi per "marche".

A questo punto i giocatori , formate le squadre definitive e nominato un capitano, assegneranno una persona ad ogni gruppo , più eventuali riserve . Tutti i nominati vi , insieme al NOME della squadra ed all'eventuale simbolo , verranno fatti pervenire alla segreteria che stabilirà gli accoppiamenti , cercando di abbinare squadre di città vicine o della stessa città . I gruppi o i Clubs con più di 10 iscritti potranno formare fino a DUE SQUADRE che , ovviamente , nei turni preliminari non s'incontreranno fra loro ; i giocatori isolati che intendono partecipare al campionato sono invitati a scriverci per avere eventualmente gli indirizzi di altri giocatori della loro città o di paesi limitrofi (si risponderà solo alle lettere che conterranno una busta già compilata con l'indirizzo e contenente L. 300 in francobolli) .

Per ulteriori notizie attendere il numero 2 di WAR.

L'elenco dei WARGAMES in ballottaggio è il seguente (ricordate di votare UN solo titolo per ogni gruppo !) :

GRUPPO 1° : Alexander the great - Caesar Alesia - Caesar's legions (AH) ;
Agincourt - Armada - Great medieval battles - 30 years war - Breitenfeld
Frederick the great - Legion - Spartan (SPI) ;
Attila - Iliad - Odyssey - Yorktown (IT) .

GRUPPO 2° : Waterloo - Gettysburg (AH) ; Blue and grey - Crimean war - Napoleon's art of war - Napoleon at war - Napoleon's last battles - Wellington's victory (SPI) ; Austerlitz - Jena - Little Big Horn - Waterloo (IT)
Waterloo (ND) ; Napoleon at Leipzig (OSG) ; La bataille de la Moskowa (GDW) .

GRUPPO 3° : Afrika korps - Anzio - France '40 - Panzer leader - Squad leader - Russian campaign - Tobruk (AH) ; Army group south - North Africa - Panzer '44 - Sniper - Westwall - Great war in the East (SPI) ;
Okinawa - Sicilia '43 - Norge - Rommel (IT) ; Beda form - Red star white eagle - Marita Merkur - Road to the Rhine (GDW) ;

GRUPPO 4° : Arab-Israeli war - Luftwaffe - Midway - Richthofen's war - Submarine - Wooden ships and iron men - Flat top (AH) ; Mech war - Nato - Oil war - Sinai - Fast carrier - Dreadnought - Air war - sixt fleet (SPI) ;
Bar Lev (GDW) .

GRUPPO 5° : Starship troopers (AH) ; After the holocaust - Outreach - sorcerer - Swords and sorcery - War of the ring - Next war - Starforce (SPI) ;
East and West - Kroll e Prummi - Wohrom - Idro - Millennium (IT) ;

abbiamo ricevuto

ROMMEL (International Team)

ATTILA E' TORNATO!

Tra le novità lanciate dalla I.T. nel 1981 vi è anche un gioco sulla caduta dell'impero romano.

Su un'ipotetica cartina d'Europa (modificata per motivi di giocabilità) si muovono le legioni dei due imperi romani (d'Oriente e d'Occidente), che non possono aiutarsi; devono contrastare orde di risolutissimi barbari, tra cui spiccano i feroci Unni.

I romani hanno l'appoggio di Franchi e Visigoti, previo intervento del papa Leone I, che deve correre più veloce della luce su e giù per il continente.

Vi sono regole ipotetiche: Attila può diventare antipapa ed eventualmente provocare uno scisma! Forse è un po' eccessiva questa situazione, ma senza dubbio aggiunge "sugo" all'andamento del gioco.

Difetti ne abbiamo rilevati (naturalmente questa è la nostra opinione): la solita mappa in 5 sezioni, riunita sembra che l'Europa sia devastata dai terremoti, non c'è una sezione che combaci esattamente con un'altra, è tutto un saliscendi (speriamo solo nella nostra scatola).

Il gioco ci pare sbilanciato a favore dei barbari, ma del resto la storia insegna..., in particolare si presta a essere "messo ai ferri" l'impero d'Oriente, gli aiuti dei federati all'occidente non arrivano molto celermente, mentre Attila e i suoi "svolazzano" avanti e indietro.

Comunque per chi vuole iniziare a conoscere i wargames, oppure avere giochi a livello strategico che riguardano questo periodo storico deve dare uno sguardo ad "Attila", potrà trovare motivi di interesse. In ogni caso riteniamo questo prodotto non tra i migliori della I.T.: se Attila era il flagello di Dio, il gioco non è certo il "flagello dei wargames".

Fabrizio Gernaz

Il gioco in esame simula l'ultima grande battaglia combattuta dagli italo-tedeschi in Nord-Africa (Kasserine), per impedire fra l'altro che gli americani potessero arrivare al mare isolando le truppe schierate sul Mareth da quelle di Tunisi e Biserta.

Una delle caratteristiche di questo gioco è di essere tridimensionale cioè, oltre alla mappa divisa in 5 sezioni ad incastro, sono presenti una serie di pezzi che rappresentano i vari livelli superiori (montagne) da sovrapporre al piano di gioco.

Altri particolari interessanti sono rappresentati dalle pedine rifornimenti, mobili e fissi, da cui dipende direttamente il movimento di tutte le unità combattenti (esclusi gli esploranti e la fanteria se ridotta), infatti qualora una pedina esca dalla linea di rifornimento non potrà più muovere fino a quando non rifarà il "pieno".

Così come non ci si può muovere al di fuori del raggio dei rifornimenti altrettanto non si possono condurre attacchi che non partano da esagoni sotto il diretto controllo di un comando; i comandi di corpo d'armata hanno la facoltà di chiedere l'appoggio aereo.

Il gioco è abbastanza scorrevole e veloce da apprendere, molto semplice la determinazione delle condizioni atmosferiche, che influiscono in modo determinante sul movimento.

La cosa senz'altro più complessa per chi si avvicina a questo gioco per la prima volta è... leggere le tabelle!!

Guido Tremazzi

003 - Vendo i seguenti giochi della SPI: Panzer '44
Mech War '77

Sono nuovi, usati 3 volte.
Scrivere a Gianfranco De Gesu
c/o Collegio San Carlo
v. S. Carlo 5 41100 Modena
Oppure v. L. Ariosto 13 Cosenza.

Le nostre preferenze

TITOLO		VOTO	%	TITOLO		VOTO	%
<u>GRUPPO 1</u>				<u>GRUPPO 3</u>			
CAESAR : ALESIA	AH	8,25	31	CRESCENDO OF DOOM	AH	9,41	3
IMPERIAL GOVERNOR	A	8,05	10	CROSS OF IRON	AH	9,27	4,5
KINGMAKER	AH	7,80	5	SQUAD LEADER	AH	8,97	11
ALEXANDER	AH	7,79	5	THIRD REICH	AH	8,41	10,5
CAESAR'S LEGIONS	AH	7,62	23	DIPLOMACY	AH	8,12	3
<u>GRUPPO 2</u>				<u>GRUPPO 3</u>			
WELLINGTON'S VICT.	SPI	9,00	5	STALINGRAD	AH	8,03	3
NAP' LAST BATTLES	SPI	8,33	14	SNIPER	SPI	8,00	3
WAR AND PEACE	AH	8,25	11	SUBMARINE	AH	8,00	3,5
GETTYSBURG	AH	8,22	15	CRETE/MALTA	AH	8,00	3
WOODEN SHIPS ...	AH	8,05	9	TOBRUK	AH	7,97	5
TERRIBLE S.S.	SPI	8,00	3	RUSSIAN CAMPAIGN	AH	7,80	5,5
NAPOLEON AT WAR	SPI	7,88	6	BLITZKRIEG	AH	7,80	3,5
WATERLOO	AH	7,87	22	ANZIO	AH	7,72	5,5
NAP'S ART OF WAR	SPI	7,00	5	PANZER LEADER	AH	7,56	4,5
JENA	IT	6,88	4	D-DAY	AH	7,43	3
<u>GRUPPO 4</u>				<u>GRUPPO 5</u>			
ARAB-ISRAELI WAR	AH	8,52	43	WAR OF THE RING	SPI	8,23	15
NATO	SPI	8,33	6	STARSHIP TROOP.	AH	8,13	21
MECH WAR	SPI	8,07	13	EAST AND WEST	IT	7,96	16
NEXT WAR	SPI	8,00	6	ZARGO'S LORDS	IT	7,25	8
SINAI	SPI	7,32	20	OUTREACH	SPI	7,00	5

NOTE : nelle tabelle si sono usate le seguenti abbreviazioni

VOTO : media dei voti (da 1 a 10) ricevuti con il questionario

% : percentuale dei giocatori che hanno votato quel gioco

AH : wargames della ditta AVALON HILL

A : wargames della ditta ARIEL

SPI : wargames della ditta SIMULATION PUBLICATION INC.

IT : wargames della ditta INTERNATIONAL TEAM

Questi dati si riferiscono ad un totale di 260 questionari arrivati alla segreteria al momento della compilazione ; i risultati definitivi saranno pubblicati nel numero 2 di WAR .

Numerosi altri giochi delle ditte menzionate e di altre ditte (fra cui GAME DESIGNERS WORKSHOP (GDW), OPERATIONAL STUDIES GROUP (OSG) , NEW DEAL (ND) , YAQUINTO (YA) , ecc.) hanno pure ricevuto alcuni voti , ma in percentuali inferiori al 3% e non sono stati elencati .

