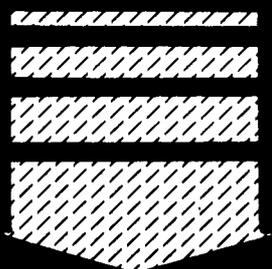


WAR

RIVISTA DEDICATA AI GIOCHI DI SIMULAZIONE DIPLOMATICO-MILITARI

QUI

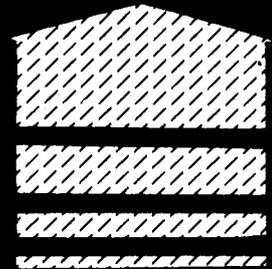


SUBMARINE

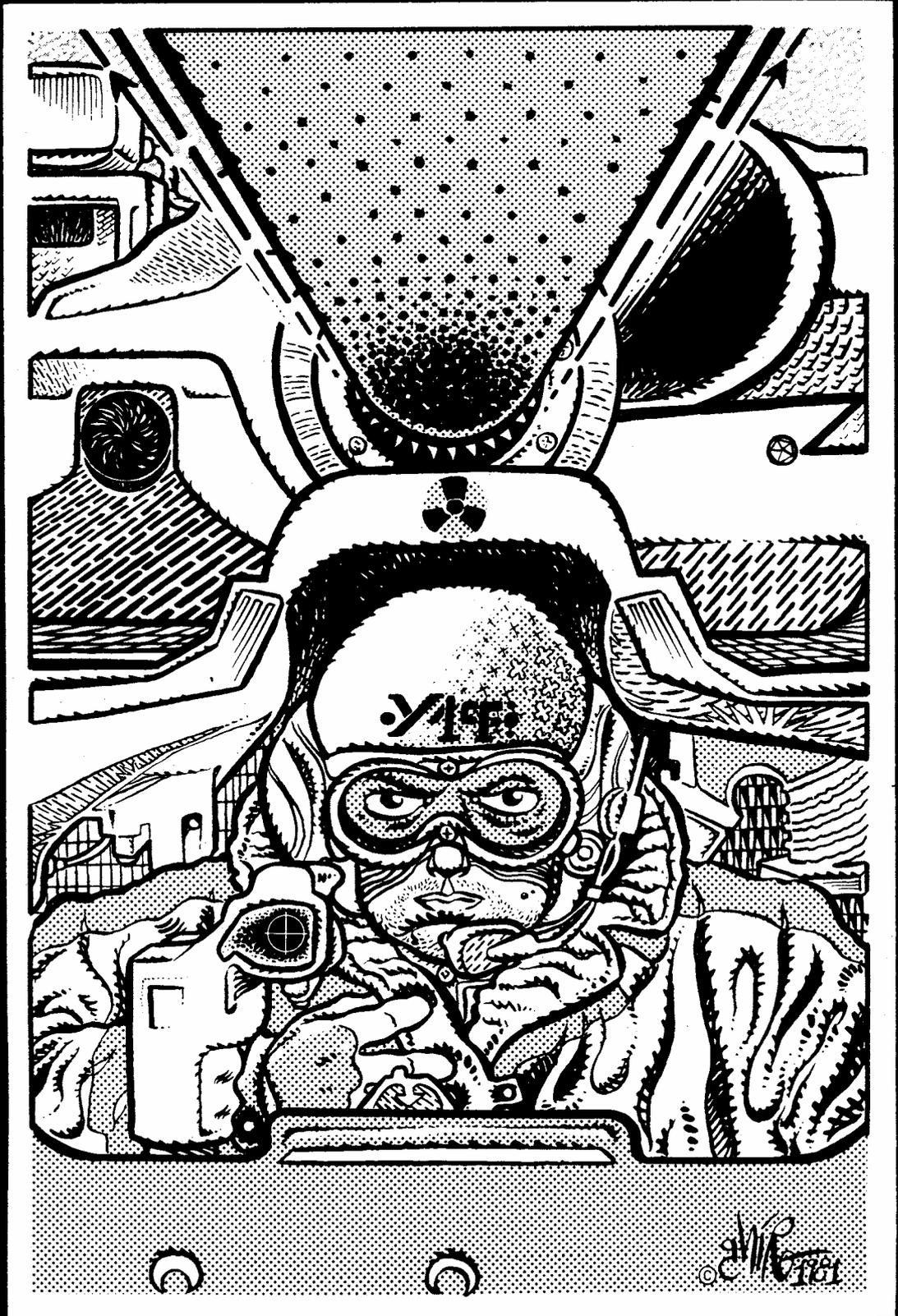
"Afrika Korps"

Breitenfeld

FANTASCIENZA....



n° 2



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**

SOMMARIO

2-

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



copertina
e
di segni



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

IN QUESTO NUMERO:

Editoriale -----	2
Submarine -----	3
Masters -----	6
1° Campionato a squadre -----	7
Gioco postale -----	9
Introduzione ai giochi diplomatici -----	10
Numerazione mappe... -----	12
Breitenfeld -----	13
Afrika Korps -----	14
Fantasy -----	22
Abbiamo ricevuto -----	24
Compro-vendo-cambio -----	25
Nemico cercasi -----	26
Posta -----	26
Le nostre preferenze -----	27

In redazione:

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

Hanno collaborato: Roberto Banchemo, Paolo Carraro, Massimo Galluzzi, Eros Rilievo.

TESTATA IN CORSO DI REG. 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 ,

con il presente numero possiamo dire che la fase di assestamento della nostra rivista sia quasi terminata ; abbiamo infatti raggiunto un discreto equilibrio organizzativo e speriamo ora di cominciare a raccoglierne i frutti . Siamo purtroppo costretti però a constatare che anche in questo campo esiste un pericoloso "settarismo" da parte dei gruppi e dei clubs italiani , nel senso che la nostra iniziativa è stata accettata con entusiasmo dai tanti giocatori "isolati" che ci hanno conosciuto finora , mentre i gruppi già organizzati ci stanno ... semplicemente ignorando ! Peccato , perché contavamo soprattutto su di loro perché la nostra rivista diventasse una specie di palestra e di punto di riferimento per tutti , pur lasciando a ciascuno la sua autonomia interna .

Comunque noi la nostra parte continueremo a farla finché ... continueremo a ricevere l'incoraggiamento dei lettori e l'aiuto delle ditte del ramo ; anche qui infatti le cose procedono con un po' di lentezza , benché ormai siano stati raggiunti degli accordi per distribuire WAR nei negozi specializzati.

Vi saremmo anzi grati se ci segnalaste eventuali negozianti interessati alla cosa !

Un ringraziamento particolare vorremmo però indirizzarlo all'Avalon Hill Italiana che ci ha veramente aiutati sia a livello di collaborazione , ed anche ... finanziariamente ; e qui consentitemi di aprire una parentesi : WAR è nata , come suol dirsi , senza fine di lucro e per questo tutto il lavoro e gli oneri pecuniari gravano su dei "volontari" appassionati , ma è ovvio che di soldi vorremmo cercare di rimettercene ... il meno possibile !!! Per questo ci auguriamo che nei prossimi mesi (favorevoli al ritorno ai nostri hobbies) gli ... abbonati (è in corso la registrazione della testata presso il tribunale di Modena) crescano sensibilmente e che anche le altre "case" del ramo ci diano una mano , naturalmente in cambio di un po' di pubblicità .

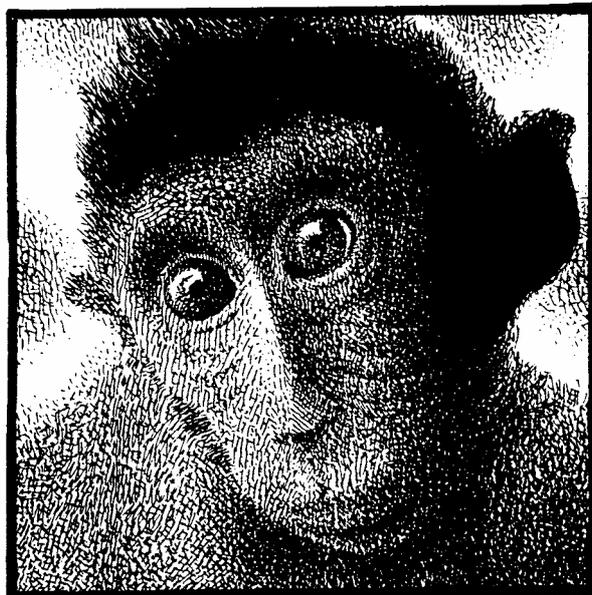
Infine c'è PER GIOCO : se esiste WAR è anche colpa loro e ... dei loro annunci : loro infatti hanno lanciato il primo "sasso" e noi non restammo insensibili al grido di dolore che da ogni parte d'Italia si levava da quelle pagine alla ricerca di altri appassionati.

Da qui è nata una forma di collaborazione che sta crescendo di mese in mese e che sarà , ce lo auguriamo , sempre più interessante per tutti .

In questo numero di WAR troverete ancora alcune novità : innanzitutto la ...stampa , con caratteri un po' più piccoli per permettere di inserire più materiale nello stesso spazio di prima ; poi un tentativo di "sponsorizzazione" offertoci dalla New Deal che ci sembra interessante ed utile anche a tutti voi ; ci piacerebbe sapere cosa ne pensate .

Prima di lasciarvi leggere il seguito in santa pace vorremmo infine pregarvi di una cortesia : visto l'aumento del numero giornaliero delle lettere che ci giungono , vi preghiamo , nel vostro interesse , di allegare sempre alle vostre missive richiedenti una risposta diretta la busta con il vostro indirizzo ben chiaro e 300 lire in bolli per la risposta : così sarete sicuri di non restare senza o di non dovere aspettare dei... secoli .

Buona lettura



MASSIMO BOUFA '81

•SUBMARINE•

QUOTA PERISCOPIO... TUBI LANCIASILURI PRONTI.

Attraverso gli occhi stanchi e rossi, il capitano scruta la superficie col periscopio. "E' una petroliera britannica, 18.000 tonnellate. Obiettivo blu 60, velocità 16 nodi e mezzo, distanza 5.000 metri, velocità del siluro 30 nodi, profondità di corsa 7 metri, fuoco al pronti. "

Submarine, prodotto dalla Avalon Hill, è una simulazione tattica sulla guerra sottomarina nella 2WW.

La scatola si compone: tre mappe, in cui ogni esagono rappresenta 100 jarde di mare; gamette di gioco, stampate su un solo lato, su cui sono riportate le forze navali sottomarine di Germania, Inghilterra, Stati Uniti, Giappone, Italia, Russia e Francia e le relative unità di scorta ai convogli.

Vi sono anche una serie di unità come petroliere, navi da carico e navi principali (corazzate, portaerei, incrociatori).

Infine troviamo quattro schede tecniche per i sottomarini e le scorte, che riportano armi antisommergibile, tipi di siluri, velocità, armamenti... .

Il gioco è diviso in tre fasi: gioco base, intermedio e avanzato.

Naturalmente sono le regole avanzate che permettono di sfruttare a pieno le notevoli possibilità di divertimento che il board-game offre.

Consigliamo, a chi è particolarmente attratto da questo gioco, l'acquisto del libro di B. Bagnasco "I Sommergibili" ed. Albertelli.

I giocatori possono essere due o più.

La ditta produttrice classifica in 8 la difficoltà del gioco; il tempo medio occorrente per giocare varia da un'ora a due ore e mezza.

La simulazione è completamente differente da qualunque gioco similare e riproduce realisticamente la guerra sottomarina.

"Submarine" è accessibile a tutti, anche a chi si avvicina per la prima volta ad un board-game.

La tattica di gioco è quella di avere nervi saldi, colpo d'occhio, intuizione delle mosse avversarie, audacia, saper calcolare i rischi e ... un po di fortuna, come accadeva veramente sotto e sopra i mari.

Se la simulazione è ben giocata si possono rivivere le navigazioni e i combattimenti a bordo di uno dei "lupi" di Doenitz, o su una delle eroiche navi di scorta dei convogli.

Dopo questa "infarinatura" ad uso di chi non conosceva il gioco, ecco ora una "ghiottoneria" per gli appassionati (ma sono interessanti anche per chi si avvicina per la prima volta alle simulazioni navali): un esperto di "Submarine", che non appartiene direttamente alla "redazione" di WAR, presenta tre nuovi scenari per il gioco della Avalon Hill; sono particolarmente interessanti perchè, oltre ad essere inediti, presentano anche sommergibili italiani.

SCENARIO N°5 (gioco avanzato)

"Abilità e fortuna di Prien"

Oceano Atlantico

Il 14 Giugno 1940 Prien avvista un grosso convoglio che procede a velocità sostenuta.

Perde il contatto, ma inaspettatamente, individua una nave più lenta delle altre.

Era la Balmoral Wood, Prien riuscì ad affondarla con un siluro. Il mattino seguente avvista un convoglio di 20 mercantili con una notevole scorta ma, a causa di un idrovolante Sunderland deve attendere il tramonto per attaccare. Prien lancia due siluri ed affonda due navi, accidentalmente ne parte un terzo, risultato: un'altra nave viene affondata.

Ordine di battaglia

Tedesco	Inglese
U. 47 Classe VIIB	Convoy C 2/6
	C 3/4 T 2
	Scorta:
	Cacciatorpediniere
	3/class Town
	I/ " A
	2/ " Hunt
	I/ " V type I
	3/ " Hvant

Collocazione iniziale

- 1) L'U.47 si piazza in B 3 B direzione 2
- 2) La Balmoral Wood piazza in N 7 B direzione 6

Collocazione iniziale

- 1) U.47 secondo paragrafo 20.4
- 2) Convoy formazione 20.2.II (4 navi per colonna).
- 3) Scorta secondo paragrafo 20.3

Condizioni di vittoria

1) Il tedesco vince se alla fine del gioco ha acquisito 60 punti vittoria ed è riuscito a conservare il suo U-Boote anche se danneggiato.

2) L'inglese vince solo se affonda l'U-47.
Ogni altro risultato è parità.

Durata dello scenario e condizioni atmosferiche.

4 turni diurni con mare calmo e foschia.

3 " notturni con mare agitato, foschia e notte scura.

Regole speciali

1) Come si è visto lo scenario è suddiviso in due fasi. Nella prima si usa solo l'U-47 e la Balmoral Wood. In questa fase i punti di vittoria vanno distribuiti in questo modo:

- a) calcolare il carico della B.Wood secondo il par. 60.0 delle regole;
- b) se l'U-47 affonda la nave con :
1 siluro ottiene tutti i Punti Vittoria,
2 siluri " metà P.V.
3 " " I/3 P.V. (arrotondo per difetto),
4 siluri ottiene 1 P.V.

2) Se la B.Wood non è affondata entro il 4° turno l'U-Boote non guadagna alcun punto.

3) Determinare il carico per ogni nave del Convoy secondo il par. 60.0.

4) L'U-47 ha piena disponibilità di siluri.

5) Determinare per ogni nave della scorta la disponibilità di cariche di profondità.

6) L'U-47 ha un equipaggio di professionisti.

Scenario N°20 (avanzato) Oceano Indiano

"Anche fra gli italiani ci sono gli assi"

1. Il Ten. di vascello Gianfranco Gazzaniga Priaroggia, comandante del "L. da Vinci" fu l'italiano che ottenne i maggiori successi in termini di tonnellaggio affondato, con 16 navi affondate, per 116.686 t.s.l.

In questo scenario si ipotizza l'attacco del da Vinci ad un convoglio inglese nell'estate del '42.

2. Ordine di battaglia

Italiano	Inglese
Leonardo da Vinci	Convoy 6 C 2/4 C3/2 T2
classe Marconi	Scorta: 1 cacciatorped. classe "O" 2 corvette classe Flower

3. Collocazione iniziale.

a) L'italiano piazza a I2 esagoni di distanza da qualunque escono bussola.

b) Il convoy secondo la formazione n°3 (20.2.9), lento.

c) La scorta piazza secondo il par. 20.3

4. Condizioni di vittoria.

L'italiano vince se alla fine del gioco ha 60 punti vittoria più dell'inglese; ogni altro risultato è una vittoria per l'inglese.

5. Lunghezza.

60 turni con mare agitato e notte scura.

6. Regole speciali.

A) Metà dei siluri del "da Vinci" possono essere del tipo tedesco G7E; tirare la disponibilità per i siluri.

B) Le scorte hanno pieno carico di bombe. Le corvette hanno una carica da 1 ton. ciascuna.

C) Una delle navi di scorta può condurre alla fine del gioco un attacco prolungato (fac.).

Scenario N°21 (avanzato) Oceano Atlantico
"Il caso del Barbarigo"

1. Nella notte tra il 19 ed il 20 maggio il Barbarigo, nelle acque del Brasile, attacca una formazione da guerra della marina statunitense, ritenendo di aver affondato una corazzata avversaria. La notizia venne smentita dagli Alleati, ma l'episodio fu ampiamente sfruttato dalla propaganda di guerra e solo alcuni anni dopo il conflitto si poté accertare che il Barbarigo aveva attaccato con decisione delle navi da guerra avversarie, ma di minori dimensioni (un incrociatore con scorta) senza mettere a segno nessun siluro. In questo scenario si ipotizza l'attacco alla corazzata.

2. Ordine di battaglia.

Italiano	Americano
Barbarigo classe "Marcello"	Navi da battaglia: 2 classe North Carolina Scorta: 2 cacciatorp. cl. Fletch 2 " " Craven 2 " " Benson

3. Collocazione iniziale.

a) L'italiano piazza secondo il par. 20.4.

b) L'americano: I BB in N 28 B direzione 6
I BB in N 35 B " 6
I DD in N 21 B " 6
I DD in N 42 B " 6

Gli altri 4 cacciatorpedinieri piazzano secondo il par. 20.3.

4. Condizioni di vittoria.

a) L'italiano vince se infligge, come minimo, 12 punti di danno a una delle due navi da battaglia e non viene affondato.

b) Affonda una nave da battaglia, senza tener conto di un eventuale affondamento.

c) L'americano vince se fa uscire le sue navi da battaglia e tre dei suoi caccia dal lato 6 entro il termine del 20° turno.

d) Affonda il sommergibile senza aver perso alcuna nave. Ogni altro risultato è parità.

5. Lunghezza.

20 turni, scenario notturno con mare agitato e notte scura.

ITALIAN SUBMARINES (1939-1943)

IDENTITY	CLASS	SPEED					DAMAGE			DEPTH				SURFACE GUNNERY			EMERGENCY POWER	TORPEDO TUBES				TORPEDO RELOAD		VICTORY POINT	AVAIL	NOTES
		Det. Type	Max. Surface Speed	Norm. Sub Speed	Max. Sub Speed	Silent Running	To Surface	To Sink	Dive Rate	Rise Rate	Max. Depth	Operative Depth	Max. Depth	Fwd	Bde	Aft		Row	Starboard	Starboard	Starboard	Starboard	Starboard			
	Balilla	2	5	1	2	1/2	3	5	75	50	300	375/450	2	2	-	60	4	2	4	2	4	2	30	Sp40		
	Mameli	1	4	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	2	4	-	4	-	15	Sp40		
	Pisani	1	4	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	2	3	-	4	-	14	Sp40		
	Fieramosca	2	4	1	2	1/2	3	6	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	4	4	2	4	2	30	Sp40		
	Bandiera	1	4	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	4	4	-	4	-	16	Sp40		
	Squalo	1	4	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	-	4	-	4	-	17	Sp40		
	Bragadin	1	3	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	4	2	-	4	-	13	Sp40		
	600	1	4	1	2	1/2	1	2	75	50	250	300/375	1	1	-	60	4	2	4	2	4	2	14	Sp40	Type: "Argonauta"	
	Settembrini	1	5	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	4	4	-	4	-	16	Sp40		
	600	1	4	1	2	1/2	1	2	75	50	250	300/375	1	1	-	60	4	2	4	2	4	2	15	Sp40	Type: "Sirena"	
	Archimede	1	5	1	2	1/2	2	4	75	50	300	375/450	1	1	1	60	4	4	4	4	4	4	22	Sp40		
	Glauco	2	5	1	2	1/2	2	4	75	50	300	375/450	1	1	1	60	4	4	4	2	4	2	23	Sp40		
	Micca	3	4	1	2	1/2	3	6	75	50	300	375/450	2	2	2	60	4	2	4	-	4	-	28	Sp40		
	Calvi	2	5	1	2	1/2	3	6	75	50	300	375/450	2	2	2	60	4	4	4	4	4	4	31	Sp40		
	600	1	4	1	2	1/2	1	2	75	50	225	250/325	1	1	-	60	4	2	4	2	4	2	16	Sp40	Type: "Perla"	
	600	1	4	1	2	1/2	1	2	75	50	250	300/375	1	1	-	60	4	2	4	2	4	2	18	Sp40	Type: "Adua"	
	Foca	2	4	1	2	1/2	2	4	75	50	300	375/450	-	1	1	60	4	2	-	-	4	-	29	Sp40		
	Argo	1	4	1	2	1/2	2	3	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	2	4	-	4	-	27	Sp40		
	Marcello	2	5	1	2	1/2	2	4	75	50	350	425/500	1	1	1	60	4	4	4	4	4	4	32	Sp40		
	Brin	2	5	1	2	1/2	2	4	75	50	300	375/450	-	1	1	60	4	4	4	4	4	2	24	Sp40		
	Liuzzi	2	5	1	2	1/2	2	4	75	50	300	375/450	1	1	-	60	4	4	4	4	4	-	25	Sp40		
	Marconi	2	5	1	2	1/2	2	4	100	50	300	375/450	1	1	-	60	4	4	4	4	4	4	23	Sp40		
	Cagni	2	4	1	2	1/2	3	6	100	50	325	400/475	1	1	1	60	8	6	16	6	4	6	37	Sp41	Use only W 17,7 torpedoes	
	600	1	4	1	2	1/2	2	3	100	50	250	300/375	1	1	-	60	4	2	2	-	4	-	24	Sp41	Type: "Acciaio"	
	Flutto	1	4	1	2	1/2	2	4	100	50	400	525/600	1	1	-	60	4	2	4	2	4	2	27	S42		
	R	2	3	1	2	1/2	4	7	100	50	400	525/600	-	-	-	60	-	-	-	-	-	-	34	Sp43	Submarine Cargo	

6. Regole speciali.

a) Le due navi da battaglia muovono come un convoy (cioè tutte e due le navi muovono in base ad una sola mossa registrata). I loro movimenti sono scritti con tre turni di anticipo.

b) Le navi da battaglia muovono ad una velocità massima di 4. I caccia muovono normalmente.

c) Effettuare la disponibilità bombe di profondità e siluri. Metà dei siluri del Barbarigo possono essere del tipo G7E tedesco.

Banchero Roberto



TORNEO MASTERS

Torneo di Wargames senza limiti di tempo: le iscrizioni possono essere fatte in qualsiasi momento, la quota di adesione è di £. 2.000 e da diritto a ricevere la tessera, il regolamento e la scheda per le prime 10 (dieci) partite.

Nonostante il periodo "vacanziero" che ha mandato un po' in TILT la segreteria (al rientro dalle ferie c'era un bel mucchietto di lettere in attesa) e causato qualche ritardo per lo smistamento delle varie richieste o la spedizione del materiale ai neo-iscritti, si ha notizia di numerosi "scontri" in atto. Sono già state spedite inoltre una trentina di DICHIARAZIONI DI GUERRA per il gioco postale: gli ambasciatori accreditati presso il neutrale ... stato di Modena hanno avuto dunque un'estate laboriosa. Nell'attesa che anche altri interessati si uniscano al gruppo e che i primi pionieri "irretiscand" i loro amici per ingrossare la fila del torneo, vi comunico che sono in corso i lavori per la compilazione di alcuni "KIT" relativi al gioco postale dei wargames più popolari THIRD REICH - RUSSIAN CAMPAIGN - NAPOLEON'S LAST BATTLE - WATERLOO - NAPOLEONICI I.T. etc.: essi comprendono alcune schede come quella pubblicata in questo numero; un elenco dei pezzi in gioco e relativa NUMERAZIONE per facilitare la stesura degli ordini; una o più schede per la registrazione dei movimenti dell'intera partita (sul tipo di quella usata per PANZER LEADER in WAR n° I); un foglietto di istruzioni ed eventuali schieramenti consigliati (su quest'ultima caratteristica vorrei però sapere il parere dei lettori).

Mi auguro di essere in grado di fornire un elenco dei KITS pronti e delle modalità per il loro acquisto in coincidenza con l'uscita del n° 3 di WAR (fine novembre primi di dicembre).

Naturalmente tutti gli iscritti verranno informati direttamente col bollettino di fine anno.

Alcuni giocatori mi hanno poi chiesto se per iscriversi al Torneo occorre essere soci del

CLUB 3M e/o abbonati a WAR: naturalmente non è necessario, anche se sulla rivista appariranno spesso notizie utili anche agli iscritti.

Infine qualcuno vorrebbe sapere quando pubblicheremo le prime classifiche.

Questo dipende ovviamente ... dall'impegno dei giocatori: qualcuno dei soci, ricevuto dalla segreteria l'elenco dei giocatori della sua zona (vi prego di leggere l'EDITORIALE e ... meditare su quanto scritto a proposito della corrispondenza!!) si è dato da fare ed ha trovato subito degli avversari; qualcun altro ha fatto da "appripista" e, ricevuto il materiale, ha fatto iscrivere altri amici; altri infine, essendo più isolati, si sono lanciati sul gioco postale!

La "macchina" si è messa in moto, dunque, e mi auguro di riuscire a pubblicare i primi elenchi fin dal prossimo numero.

Vorrei infine segnalarvi un'ultima cosa; come forse già saprete, anche in Italia esistono alcuni "benemeriti" appassionati che si offrono di "arbitrare" partite postali in giochi a più partecipanti o con sistemi tali da rendere impossibile la risoluzione diretta; a mo' di proposta e per valutare se ... ne vale la pena, elenco qui di seguito una serie di questi giochi; qualcuno è interessato? Bene! aspetto che mi scriviate le vostre preferenze e se ed a quali giochi vi piacerebbe partecipare. Se la iniziativa avrà successo penserà la segreteria a trovare gli arbitri, a smistare le richieste, a formare i gruppi ... ed a farlo sapere agli interessati. Si raccomanda la massima serietà (ritirarsi se le cose cominciano ad andare male o se si diventa il bersaglio di un complotto sarebbe indice di scarsa maturità) ed un minimo di esperienza nei giochi richiesti per ... non essere subito sopraffatti e rovinare così il gioco

anche agli altri ;

- 1 - DIPLOMACY : gioco a 7 partecipanti
- 2 - MACHIAVELLI fino ad 8 partecipanti
- 3 - WIZARD'S QUEST 6 partecipanti
- 4 - MIGHTY FORTRESS 6 partecipanti
- 5 - EMPIRES 6 partecipanti
- 6 - RICHTHOFEN'S WAR 6 partecipanti
- 7 - ORIGINS OF WW II 5 partecipanti
- 8 - KINGMAKER 7 partecipanti
- 9 - SAMURAI 4 partecipanti
- 10 - MIDWAY 2 partecipanti
- 11 - SOURCE OF THE NILE 6 partecipanti

Ricordate ! le regole non vi saranno spiegate , ma solo ... applicate ; il tempo necessario può essere anche di 12-16 mesi o anche più ; se poi non vi basta c'è ...

- 12 - 3° REICH 4-6 giocatori
- 13 - BISMARCK 2 o più giocatori
- 14 - WAR AND PEACE 4-5 giocatori

E dopo avervi instillato un ragionevole dubbio (partecipare o non partecipare , questo è il "vostro" problema) vi saluto.

Pietro Cremona

1° campionato a squadre

PRIMO CAMPIONATO A SQUADRE DI WARGAMES

organizzato dal CLUB 3M con la collaborazione della rivista PER GIOCO .

REGOLAMENTO UFFICIALE

1 - Il campionato è riservato a squadre di cinque giocatori , ognuno dei quali si cimenterà in UNA SOLA delle sezioni più avanti indicate .

Squadre di 4 giocatori saranno ugualmente accettate , anche se partiranno ovviamente handicappate di 1 punto in ogni incontro : nel corso del campionato avranno però la facoltà di inserire il 5° giocatore ; non c'è limite al numero delle riserve .

2 - Le iscrizioni delle squadre devono essere inviate entro il 5-12-81 ad uno dei seguenti indirizzi :

- a) Segreteria c/o Pietro Cremona
via Cavour 6 41049 Sassuolo
- b) c/o PER GIOCO

via Visconti d'Aragona 15 Milano

La quota di iscrizione è fissata in 15000 lire per ogni squadra da inviare tramite vaglia postale alla Segreteria.

3 - Ad ogni incontro parteciperanno due squadre avversarie ; gli incontri si svolgeranno in due manches di andata e ritorno.

Gli accoppiamenti saranno "guidati" dalla segreteria nei limiti del possibile per fare incontrare fra loro squadre di città vicine .

4 - Le due squadre che dovranno incontrarsi ad ogni turno avranno a disposizione dai 30 ai 60 giorni (a seconda del numero degli iscritti) per effettuare le due manches previste : saranno i due capitani a decidere dove e quando effettuarli , anche se sarebbe auspicabile fare una parti-

ta "in casa" ed una "fuori" , purché i risultati pervengano alla segreteria entro il tempo limite .

5 - Al termine delle due manches verrà proclamata vincitrice la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di vittorie.

In caso di parità i due capitani faranno svolgere UN ULTERIORE partita di spareggio su uno dei 5 giochi previsti (scelto di comune accordo , o , se non è possibile , estratto a sorte) ; sempre i capitani dovranno scegliere i due partecipanti allo spareggio e decideranno gli schieramenti .

Per i giochi a punti o che prevedono anche il pareggio si daranno ulteriori informazioni al termine delle iscrizioni .

6 - Le squadre vincitrici passeranno al turno successivo : le perdenti saranno eliminate , ma con possibilità di ripescaggio delle meglio piazzate nel caso che il numero degli iscritti NON sia un multiplo di OTTO .

7 - Tutte le squadre sono invitate ad usare un "nome di battaglia" (saranno censurati eventuali nomi ... pornografici !!) che indicheranno sulla scheda di iscrizione insieme al nome del capitano e dei partecipanti ufficiali .

8 - I wargames selezionati per il primo incontro eliminatorio dalla segreteria sono elencati qui di seguito :

GRUPPO 1 : ALEXANDER THE GREAT (AH)

GRUPPO 2 : WAGRAM (SPI)

GRUPPO 3 : SQUAD LEADER (AH) 2° scenario

GRUPPO 4 : ARAB-ISRAELI WARS (AH)

(chinese farm : con fuoco di opportunità obbligato)

GRUPPO 5 : EAST AND WEST (IT)

Segue ora l'elenco dei titoli da votare per determinare i giochi da usare negli incontri successivi ; ogni giocatore della squadra dovrà indicare sulla scheda d'is-

crizione , accanto al gruppo per cui si presenta , il suo nome ed il suo titolo preferito in QUEL gruppo .

GRUPPO 1

Caesar Alesia - Caesar's legions (AH)
Spartan - 30 years war - Breitenfeld -
Great medieval battles (SPI)
Yorktown (IT)

GRUPPO 2

Gettysburg - War and peace (AH)
Napoleon's last battles - Napoleon art of
war - Blue and gray (SPI)
Austerlitz - Jena (IT) Waterloo (ND)

GRUPPO 3

Afrika Korps - Russian campaign -
Squad leader - Panzer leader (AH)
Westwall - Panzer '44 - Sniper - North
Africa quad. (SPI)
Rommel - Sicilia '43 (IT)
Beda Fomm - Marita Merkur (GDW)

GRUPPO 4

Arab-israeli wars - Midway - Richthofen's
war - Air force (AH)
Nato - Sinai - Dreadnought - Mech war (SPI)

Bar lev (GDW)

GRUPPO 5

Starship troopers -(AH)
War of the ring - Next war (SPI)
East and West - Kroll e Prummi (IT)

9 - Tutte le squadre riceveranno all'indirizzo del capitano la comunicazione della squadra avversaria ed il tempo a disposizione per effettuare le due manches .

10 - Alla squadra vincitrice del campionato verrà assegnato il titolo di

CAMPIONE D'ITALIA 1982

con relativa coppa e medaglie per i componenti della squadra .

Medaglie ...di consolazione saranno assegnate anche alle altre TRE squadre semifinaliste che si piezzeranno al 2°,3° e 4° posto .

Saranno bene accette "sponsorizzazioni" delle ditte di wargames ... i cui giochi verranno ovviamente tutti distribuiti ai partecipanti .

La segreteria del campionato

SCHEDA DI ADESIONE AL 1° CAMPIONATO A SQUADRE DI WARGAMES

Il sottoscritto
residente a CAP
in via TEL
chiede l'iscrizione della squadra
al campionato . I giocatori ufficiali della squadra sono :

gruppo	- nome giocatore	-	gioco preferito	-
GRUPPO 1
GRUPPO 2
GRUPPO 3
GRUPPO 4
GRUPPO 5

Allego la quota di lire 15000 quale adesione al campionato e mi impegno fin d'ora a rispettarne il regolamento .

data firma

gioco postale

In questo numero di WAR abbiamo pensato di dare ampio spazio al "gioco postale" soprattutto perchè molti lettori ci hanno chiesto spiegazioni più dettagliate in merito. Con questo ci auguriamo però che anche i giocatori non interessati a questo particolare risvolto del nostro hobby trovino qualcosa di nuovo e di interessante: a costoro infatti ricordo che possono essere usate ugualmente le coordinate e la scheda per comunicare in anticipo all'avversario gli schieramenti iniziali di qualche gioco da effettuare poi "faccia a faccia": in questa maniera si evita il perditempo iniziale per cercare le appropriate pedine e piazzarle in campo; tutto il tempo disponibile sarà così dedicato esclusivamente alla battaglia vera e propria.

Parleremo dunque di quattro argomenti: come usare la "scheda" per il gioco postale; come numerare le caselle di alcuni giochi I.T. particolarmente richiesti; come modificare lievemente BRITAINFIELD (S.P.I.) per adattarlo al gioco postale; infine seguiremo insieme lo svolgersi di una battaglia giocata per posta (AFRIKA KORPS dell'A.H.) dove introdurremo anche l'argomento "numerazione delle unità".

USO DELLA SCHEDA PER IL GIOCO POSTALE

Nella pagina a fianco vedete riprodotta una scheda che o mai ha subito un lungo "collaudo" e che si è rivelata sufficientemente completa e chiara da soddisfare le esigenze del gioco postale.

Rimandando il lettore all'articolo su AFRIKA KORPS per una applicazione pratica, mi limiterò qui a spiegare il significato delle singole voci:

- Il quadretino in alto a sinistra serve per indicare il corrente turno di gioco: a fianco si scriverà il titolo del gioco ed il nome dell'esercito (o del giocatore) che sta effettuando la sua "mossa". Nella colonna sottostante si indicheranno i nomi (o i numeri) delle unità che vengono mosse (personalmente, per maggiore chiarezza, io elenco anche le unità che non muovono).
- La seconda colonna (DA) serve per scrivere le coordinate dell'esagono di partenza dell'unità a fianco indicata.
- La terza colonna (A) serve per indicare l'esagono di arrivo.
- La quarta colonna (VS) serve per indicare il nome (o il numero) di eventuali unità nemiche attaccate.
- La quinta colonna (N°) serve per dare un numero progressivo agli attacchi (1°, 2°, 3°... n° attacco): il giocatore cioè indica al suo avversario quale attacco deve essere risolto per "primo", quale per "secondo", ecc..
- La sesta colonna (P) indica il totale dei punti di forza (P.F.) attaccanti coinvolti in un certo scontro (vedere esempio in AFRIKA KORPS per maggiore chiarezza).
- La settima colonna (D) indica il totale dei P.F. del difensore (già raddoppiati o triplicati, ecc., nel caso che si trovi in terreni che gli consentono tale "bonus").
- L'ottava colonna (RAP) indica il "rapporto di forza" fra attaccante e difensore, in base al quale verrà deciso lo scontro, riferito alle regole del gioco.
- Le ultime 3 colonne infine (nA, nD, COD) hanno un uso diverso, a seconda del metodo usato per determinare il lancio del dado:
 - (a) se si usa il metodo delle "cadenze fisse" (vedi WAR n° I) l'attaccante indicherà il "suo" numero nella colonna nA e poi scriverà quello dell'avversario (quando lo riceverà) sulla colonna nD. Guardando la relativa tabella si otterrà il n° del dado (che verrà scritto sotto la colonna COD).
 - (b) Se si usa il metodo del lotto (vedi WAR n° 0) si scriverà sotto la colonna nA il n° richiesto per l'estrazione (es. BA 1°e, ecc.); sotto la colonna nD si scriverà il numero uscito; sotto la colonna COD si indicherà il n° del dado corrispondente.
- Nelle NOTE si dovranno dare tutte le indicazioni necessarie per la risoluzione del combattimento più eventuali altre comunicazioni che l'attaccante vorrà inviare al suo avversario. Se per esempio l'attacco portato a rapporto 3 : 1 prevede diversi risultati (ad es. Scambio, difensore indietro di due, ecc.) l'attaccante dovrà dare indicazioni diverse per ogni risultato.

Vi rimando comunque ancora ad AFRIKA KORPS per una migliore comprensione di quanto detto.

Pietro Cremona

dei giochi trattati in questo libro, Il Congresso di Vienna, è stato impiegato nelle scuole anglo-sassoni come introduzione allo studio della storia europea del XIX secolo. Per lo svolgimento di questa simulazione è necessario un gran numero di persone (una ventina) per cui le associazioni italiane di giochi di guerra faranno fatica ad organizzare una partita per ovvii motivi logistici. Queste venti persone vengono divise in gruppi rappresentanti le delegazioni delle Potenze della Coalizione, più due o tre "osservatori" della Francia. Ogni delegazione deve nominare un capo che sarà responsabile dell'attività da essa svolta nel Congresso. Ad ognuna di queste vengono poi consegnate delle schede contenenti informazioni relative alla situazione politico-economica dei principali paesi europei, e schede biografiche dei personaggi più celebri del primo quindicennio del XIX secolo. A questo punto, dopo la nomina del presidente del congresso, il gioco parte e potrà terminare con un accordo completo o un riaccendersi del conflitto. Un bel gioco diplomatico-militare che in Italia è stato appena introdotto è MACHIAVELLI, della Avalon Hill. La simulazione rappresenta la lotta politica in Italia durante i secoli XV e XVI; sono rappresentati tutti gli stati che, nei diversi periodi trattati dagli scenari, hanno avuto una qualche influenza nella storia d'Italia nell'Umanesimo e nel Rinascimento. Il regolamento è diviso in due sezioni, gioco basilico e gioco avanzato. Il gioco basilico ha un meccanismo di gioco quasi identico a quello di DIPLOMACY, tranne alcune eccezioni dovute a particolarità della mappa (anch'essa divisa in territori) e alle capacità delle unità, le novità di questo game sono comprese nel regolamento del gioco avanzato. Possiamo dire che tutto ciò che la mente "perversa" dei giocatori di DIPLOMACY concepisce, è permesso. E' possibile assassinare gli avversari (ma non permanentemente), corrompere le guarnigioni delle città e le armate nemiche, fomentare rivolte, ecc. Un elemento importante di questa versione è l'economia. Ogni regione, città e zona marittima controllata dà diritto ad un certo numero di ducati che vanno spesi nel miglior modo possibile, onde evitare tracolli finanziari rovinosi. Ultima particolarità di MACHIAVELLI è la possibilità data ai giocatori di convertire le unità sulla mappa in altri tipi d'unità. Cioè, se in un certo momento della partita un giocatore ha bisogno di flotte, può convertire le guarnigioni e le armate site in città-porto in flotte (naturalmente ci sono diversi tempi per la trasformazione di certe unità in altre unità). Un altro bellissimo gioco diplomatico, ma non di facile reperimento, è A MIGHTY FORTRESS della Spi. Ambientato nella prima metà

del '500, rappresenta la lotta per l'egemonia tra i principali stati e religioni europee. Asburgo, Francia, Inghilterra, Turchia, Papato e Luterani, sono i personaggi di questo gioco che presenta molte particolarità. Oltre a regole economiche (tipo MACHIAVELLI), troviamo tra i contrassegni usuali (armate e flotte) unità missionarie cattoliche o luterane. La disposizione negli esagoni delle regioni della mappa di queste unità, dà luogo a un dibattito teologico, che è poi un tipo di combattimento. Il vincitore di questo dibattito avrà conquistato alla propria Chiesa la regione oggetto dello scontro. Un'altra differenza di questo gioco dai suoi cugini come DIPLOMACY e MACHIAVELLI, è una possibilità di tradimento più limitata, nessun giocatore può attaccare un altro se, durante la fase diplomatica non gli ha dichiarato guerra. Ciò deluderà certamente i giocatori che provano più gusto nell'affondare la lama del coltello nella schiena del loro bersaglio, ma non rovina affatto un gioco così vario come questo. Costoro possono rifarsi impersonando nel gioco il Papa che, udite udite, può scomunicare i re dei paesi cattolici che attaccano i suoi territori o si alleano con paesi non cattolici. Dulcis in fundo, la questione del divorzio di Enrico VIII, che aggiunge altre variabili al già originale regolamento di questo gioco. Per ultimo esaminiamo in questa breve carrellata RUSSIAN CIVIL WAR. In questa simulazione, i giocatori non assumono le parti di una delle fazioni in lotta nel 1918-1922 (rossi, bianchi, nazionalisti ed europei interventisti) ma possono controllare contemporaneamente forze di più fazioni. In generale, ogni giocatore lotta contro tutti gli altri, manovrando e ingaggiando in combattimento le sue forze per ottenere punti di vittoria. Gli unici pezzi attivi di questo gioco sono i condottieri dei rossi e dei bianchi, solo questi possono muovere liberamente sulla mappa divisa in territori come DIPLOMACY. Per la delizia dei sadici, anche in questo gioco è permesso assassinare, ma solo condottieri, e non giocatori! Oltre a ciò, la presenza del Politburo (15 membri rappresentati da contrassegni distribuiti ai giocatori) dà a coloro che formano la coalizione di maggioranza (Comitato Centrale), la facoltà di effettuare purghe contro i propri avversari, solo che questi possono rispondere con le contro-purghe, avviando così un massacro generale. Sono pure presenti delle tabelle che (a seconda dei capricci della sorte) possono far scoppiare epidemie o favorire attacchi sovversivi. Le regole relative al funzionamento delle unità imperiali (Zar e riserva d'oro imperiale) completano degnamente questo "sporco" gioco.

Paolo Carraro

NUMERAZIONE MAPPE DEI GIOCHI

JENA ED AUSTERLITZ (I.T.)

Molti giocatori mi hanno chiesto spiegazioni sul come potere giocare per posta alcuni giochi I.T..

Informandovi che sono già in corso contatti diretti con alcuni responsabili dell'Internatio nel Team per "ufficializzare" questa numerazione (e per cercare di convincerli ad adottarla direttamente all'atto della stampa dei prossimi giochi o della riedizione di quelli vecchi), vi propongo il seguente sistema per i giochi napoleonici JENA ed AUSTERLITZ:

1^a fase: montate la mappa tenendo il "settore n° I" in alto a sinistra

2^a fase: cominciando dalla prima casella in alto a sinistra e procedendo dall'alto verso il basso scrivete al centro delle caselle le lettere maiuscole da A a FF (tenendo presente che dopo la I ci sono J, K, L, ecc. e che dopo la V ci sono W, X, Y, Z - Dopo la Z si riparte con le lettere AA, BB, ecc)

3^a fase: cominciando dalla solita casella in alto a sinistra e procedendo da sinistra a destra scrivete al centro delle caselle i numeri da 1 a 46 -

Fatto? Controlliamo allora insieme se tutto è a posto verificando alcune caselle particolari:

(A) JENA

- La casella A.15 corrisponda all'ingresso della strada per NAUMBURG
- " " E.30 corrisponda al paese di APOLDA
- " " R.14 corrisponda al paese di JENA
- " " X.26 corrisponda al paese di DORNBURG
- " " Z.34 corrisponda al ponte sul SAALE
- " " FF.35 corrisponda all'ingresso della strada per NAUMBURG

(B) AUSTERLITZ

- Le caselle C.24 - C.25 corrispondono al paese di KREZNOWITZ
- La casella I.9 corrisponde al bivio per AUSTERLITZ ed OLMUTZ
- " " K.39 corrisponde al paese di HOSTIE RADEX
- " " R.8 corrisponde alla collina n° 4
- Le caselle Q.43 - Q.44 corrispondono al paese di AUGHETZ
- La casella X.24 corrisponde al paese di PUNTO WITZ
- " " Z.35 corrisponde al castello di SOKOLNITZ

Le avete "imbroccate" tutte? OK allora siamo a posto.

Vi consiglio di rovesciare ora la mappa di 180° e di segnare le stesse coordinate anche sugli altri due lati (attenzione a fare coincidere righe e colonne dando gli stessi numeri usati dall'altro lato) Io normalmente segno anche una terza fila di coordinate (facendole passare esattamente per il centro della mappa) per facilitare ulteriormente la ricerca.

CONSIGLI UTILI

A tutti coloro che, come capita a me, sono innervositi dal fatto che le montagne "tridimensionali" non sono mai troppo calde e si spostano facilmente durante la salita delle truppe, vorrei consigliare, prima di chiudere questa chiacchierata, la seguente procedura, che consentirà loro di incollare le montagne sulla MAPPA AUSTERLITZ permettendo usualmente di riporre i 5 pezzi nella loro scatola.

OCCORRENTE: un coltellino tagliaborsa, un po' di Vinavil e qualche volume dell'enciclopedia Treccani (ma anche le altre enciclopedie funzionano altrettanto bene !?)

PROCEDURA: (attenzione, mi riferirò alle coordinate indicate sopra)

1^a fase:

prendere il pezzo I e tagliarlo lungo la linea che passa fra le caselle S.30/S.31 ed I.30/I.31

Tagliare il pezzo di sinistra fra le linee K.19/L.19 e K.29/L.29

Tagliare ancora il pezzo in alto fra le linee K.23/K.24 e G.23/G.24

Tagliare infine il pezzo di destra fra le linee P.31/Q.31 e P.37/Q.37

Incollare ora prima il pezzo che va sull'incastro centrale della mappa e metterlo sotto un libro per 6 - 12 ore. Quando sarà secco, montare la mappa ed incollare i pezzi che vanno sul 2° settore (quello in alto a destra dove c'è la scritta AUSTERLITZ) facendo attenzione a bagnare di colla solo il 2° settore e facendo coincidere le righe di confine col pezzo incollato precedentemente.

Quando tutto è asciutto incollare i due restanti pezzi (per il settore I° ed il 4° settore) seguendo le stesse precauzioni viste prima.

Incollare in fine i pezzi IA - IB - IC - ID 2 - 3 - 4 - 5; attenzione ai pezzi IA ed IB che vanno a loro volta tagliati lungo le stesse linee dei pezzi sottostanti.

Buon Lavoro.

Pietro Cremona

BREITENFELD

THIRTY YEARS WAR

Breitenfeld (S.P.I.)

Un nostro lettore, appassionato del gioco postale, ci ha fatto pervenire le seguenti varianti alle regole (e relativa procedura d'applicazione) per il gioco Breitenfeld, che siamo ben lieti di proporre all'attenzione di tutti.

Sono valide tutte le regole standard e quelle esclusive.

Lo schieramento da utilizzare è quello storico. Il regolamento si divide in una parte iniziale e una standard.

Parte iniziale

I due avversari si comunicheranno la data d'inizio del combattimento; la scelta del campo è a piacimento dei giocatori; sarebbe bene comunque che venissero fatte due partite, in modo che ogni giocatore possa tenere alternativamente i due eserciti.

Entro la data stabilita per l'inizio dello scontro i due avversari si comunicheranno (con la prima lettera) gli esagoni bersaglio del tiro dei propri cannoni; tali esagoni saranno numerati progressivamente (es.: 1° esagono bersaglio: 1103; 2° esagono bersaglio: 1104...), intendendo che la salva sarà diretta preliminarmente contro il 1° bersaglio e, in caso di risultato positivo, contro il 2°....

I risultati delle estrazioni del lotto del primo sabato dalla data di spedizione delle lettere daranno:

- 1) il numero per la determinazione della visibilità
- 2) i risultati del cannoneggiamento del primo giocatore (imperiale)
- 3) i risultati del cannoneggiamento del secondo giocatore (svedese)
- 4) il numero per la determinazione della visibilità nella IIa mossa.

Se i risultati di cui al punto 3) non portasse a risultati di "difensore disperso", si continuerà a scorrere i numeri estratti, ripetendo i punti 2), 3), 4).

Nel momento in cui il giocatore imperiale può muovere le sue truppe ha inizio la:

Parte standard

Il giocatore di fase comunicherà il movimento delle sue unità indicando la denominazione storica, l'esagono di partenza e quello di arrivo (es. Cronberg parte da 1804 e si porta in 1203; si può anche usare la tabella inserita in questa rivista e illustrata precedentemente).

Ai comandanti verrà fatto seguire al nome la sigla "L".

Comunicherà anche gli eventuali scontri, che verranno numerati progressivamente (es. I. Cronberg/1104/I:I; Wengersky/Furstenbergh L/1103/I:I, ecc.).

Naturalmente bisogna indicare denominazione storica della(e) unità impegnate, il numero dell'esagono attaccato e i rapporti di forza risultanti.

Le estrazioni del lotto del sabato seguente la data di spedizione della lettera indicheranno:

1. i risultati degli scontri seguendo la numerazione proposta;
2. l'eventuale determinazione della visibilità per la nuova mossa (solo se è diventato in fase l'imperiale);
3. i risultati dei tentativi di recupero delle unità disorganizzate del giocatore in fase. Si partirà sempre dall'esagono OIOI e si giungerà, riga per riga, fino all'esagono 2.328. I Leaders interverranno automaticamente nel recupero delle unità nello stesso esagono o in quelli adiacenti;
4. i risultati del cannoneggiamento del giocatore ora in fase: il primo numero utilizzabile varrà per il cannone più ad est, il secondo per quello immediatamente più sotto e così via.

A questo punto il giocatore in fase comunicherà all'avversario:

a. ricapitolazione generale di quanto è avvenuto e cioè:

- . i risultati degli scontri subiti
- . eventualmente la visibilità
- . i risultati dei suoi tentativi di recupero
- . il risultato del proprio cannoneggiamento (quali unità avversarie hanno subito danni e da quali cannoni);

b. il movimento delle proprie unità

c. gli scontri proposti.

Si proseguirà quindi sempre nello stesso modo.

N.B.

Volendo, all'inizio della fase standard della prima partita incomincerà anche la fase iniziale della seconda.

I numeri estratti del lotto, precedentemente utilizzati per la fase standard verranno riconsiderati (ripartendo cioè dal primo numero estratto) per la seconda partita.

Le comunicazioni riguardanti la seconda partita verranno comunicate nella stessa lettera utilizzata per le comunicazioni riguardanti la prima partita.

Considerazioni generali

Per quanto riguarda la corrispondenza fra numeri estratti del lotto e tiro del dado, si ritiene più corretta di altre la proposta avanzata da "WAR" e cioè:

i numeri da 1 a 15 danno come risultato
da 16 a 30: 2
da 31 a 45: 3
da 46 a 60: 4
da 61 a 75: 5
da 76 a 90: 6

Per quanto riguarda il regolamento: è stato necessario modificare alcune cose, introducendo dei criteri di automaticità o di scelta quasi a posteriori (come nel caso del bom-

bardamento) per rendere più agile il gioco e ridurre il numero delle lettere, evitando così lunghissimi tempi morti.

In ogni caso non misembra che lo spirito del gioco venga alterato di molto.

Mi dichiaro, naturalmente, disponibile a "provare" il regolamento proposto con qualsiasi avversario, ed ad accettare critiche e suggerimenti.

Eros Rilievo

Via S. Giacomo 28
41100 Modena
tel. 059/217588

"Afrika Korps"

INTRODUZIONE

Dopo averne parlato negli articoli precedenti, vogliamo fornire in queste pagine a tutti i lettori un esempio pratico per lo uso di tabelle e numerazioni applicate al gioco AFRIKA KORPS dell'Avalon Hill il quale, insieme ai suoi ...coetanei (D-DAY, BULGE, WATERLOO, STALINGRAD, BLITZKRIEG) è particolarmente adatto a questo scopo.

Seguiremo così lo svolgersi delle prime fasi di una battaglia svolta dal sottoscritto e dall'amico Massimo Tesei di Forlì ed interrotta dopo poche mosse per motivi di ... esagerata buona sorte nei confronti delle unità dell'Asse che avrebbero falsato il buon prosieguo della partita.

NUMERIAMO LE PEDINE

Per facilità di identificazione tutte le unità del gioco sono state numerate, cosa questa abbastanza comune fra i giocatori "postali", tant'è vero che negli USA tutte le unità delle ultime ...generazioni vengono numerate direttamente dai fabbricanti.

La tabella sottostante vi fornirà l'elenco completo delle unità in gioco (prima colonna), il loro "numero convenzionale" in ... ordine di apparizione (seconda colonna), le loro caratteristiche (cioè i fattori di attacco, difesa e movimento); potete applicare questi numeri sul retro delle unità (e ciò vi sarà di aiuto quando ricontrollerete i vari movimenti ... prima di spedire gli ordini) oppure nell'angolo in alto a sinistra, come vedrete nelle illustrazioni.

UNITA' DELL'ASSE

Rommel	1.	0-0-12	90/55	18.	2-2-7
21/5	2.	7-7-10	90/200	19.	2-2-7
21/104	3.	3-3-10	90/580	20.	2-2-12
21/3	4.	2-2-12	164/125	21.	2-2-7
Ariete	5.	5-5-6	164/382	22.	2-2-7
Trento	6.	2-3-4	164/433	23.	2-2-7
Brescia	7.	2-3-4	Pistoia	24.	2-2-4
Pavia	8.	2-3-4	Centauro	25.	2-2-4
Bologna	9.	2-2-4	51	26.	4-4-7
Savona	10.	2-2-4	Littorio	27.	4-5-6
15/3	11.	7-7-10	Folgore	28.	1-1-7
15/115	12.	3-3-10			
15/33	13.	2-2-12	Riforn.	R1.	0-0-10
90/361	14.	3-3-7	"	R2.	0-0-10
Trieste	15.	3-4-6	"	R3.	0-0-10
Fascisti	16.	2-3-4	Captur.	R4.	0-0-10
Sabratha	17.	2-2-4	"	R5.	0-0-10

UNITA' ALLEATE

41/5	1.	1-1-6	1SA/5	32.	1-1-6
41/7	2.	1-1-6	1SA/Recc	33.	1-1-12
41/11	3.	1-1-6	1	34.	2-2-7
Pol.	4.	1-1-6	32	35.	2-2-7
7A/1	5.	1-1-6	2NZ/4	36.	1-1-6
7A/2	6.	1-1-6	2NZ/5	37.	1-1-6
22 Gd	7.	2-2-6	2NZ/6	38.	1-1-6
9A/20	8.	2-2-6	1/2	39.	4-4-7
7/3 Mot	9.	2-2-6	1/22	40.	4-4-7
2/3	10.	4-4-7	1/201Gd	41.	2-2-6
2/2 SG	11.	1-1-7	81/18	42.	1-1-6
7/4	12.	4-4-7	101/21	43.	1-1-6
7/7 SG	13.	1-1-7	101/25	44.	1-1-6
7/7	14.	3-3-7	Jews	45.	1-1-6

7/4SAmot 15.	1-1-6	FreeFr/1 46.	1-1-6
41/23 16.	1-1-6	81/161 47.	1-1-6
50/69 17.	1-1-6	9A/24 48.	2-2-6
50/150 18.	1-1-6	10/8 49.	3-3-7
50/151 19.	1-1-6	10/23 50.	3-3-7
50/6SAm 20.	1-1-6	44/61 51.	1-1-6
2SA/6 21.	1-1-6	44/132 52.	1-1-6
2SA/7 22.	1-1-12	51/1 53.	1-1-6
2SA/4 23.	1-1-6	51/2 54.	1-1-6
9A/18 24.	2-2-6	WZ/2 55.	1-1-6
51/9 25.	1-1-6		
51/10 26.	1-1-6	Riforn. R1.	0-0-10
51/29 27.	1-1-6	" R2.	0-0-10
70/23 28.	1-1-6	" R3.	0-0-10
1SA/1 29.	1-1-6	" R4.	0-0-10
1SA/2 30.	1-1-6	Captur. R5.	0-0-10
1SA/3 31.	1-1-6	" R6.	0-0-10

LA PARTITA

1° TURNO: 1-15 Aprile 1941 (TABELLA 1)

ASSE

La prima mossa del giocatore dell'Asse è ormai classica : con l'aiuto di Rommel (che dà un "bonus" di movimento di 2 punti) le unità italiane , che sono più lente , vengono spedite verso Bengasi per accerchiarla ; La unità 11 alleata risulta così isolata per mancanza di rifornimenti all'interno della fortezza. Le unità tedesche del 21° Panzer prendono invece la strada del deserto e puntano direttamente su Tobruk ; la loro posizione finale permetterà al giocatore dell'Asse , nel turno successivo , di attaccare il "passo" I-17 / J-17 oppure di raggiungere la strada costiera in C-12 , o infine di infiltrarsi attraverso il "passo" O-19 per scendere a sud della catena montuosa.

ALLEATI

La risposta degli alleati è buona , anche se personalmente preferisco portare l'unità 7 in G-18 anziché in H-21 dove è più vulnerabile : notare infatti che , con l'aiuto di Rommel , l'intero 21° panzer potrebbe raggiungere C-12 e di qui proseguire fino a G-20 attaccando 5:1 la 7 alleata e proteggendosi le spalle con la 4 e la 5 (Ariete).

D'altra parte il giocatore inglese ha poche unità nel settore di Tobruk , e tutte molto importanti (sono infatti quelle di maggior valore) per cui necessita di tutti i rinforzi disponibili. Notare anche che le unità 5 e 6 alleate avrebbero potuto essere portate in J-34 , pronte ad una difesa della zona a sud di Sidi 'omar . Facendole sbarcare a Tobruk però il giocatore alleato ha un più ampio margine di manovrabilità. Solitamente io mantengo la unità 4 di riserva ad Alessandria , insieme ad un rifornimento.

2°TURNO : 16-30 Aprile 1941 (TAB. 2)

ASSE

Il sorteggio per i rifornimenti dell'Asse ha dato un "ottimo" 6 (usavamo il metodo del lotto) per cui l'unità R2 entra immediatamente in gioco . Ridotte al minimo le unità che assediano Bengasi , gli Italiani si lanciano verso Derna , mentre il comandante tedesco è colto da un dubbio : attaccare l'unità 7 alleata e penetrare fra le maglie della difesa alleata (col rischio però di doversi sudare passo-passo ogni ulteriore esagono sulla via di Tobruk) oppure portare avanti la strategia iniziale aggirando da sud le montagne per essere pronto in seguito ad un attacco su due lati (con il "preannunciato" 15° corpo ormai in arrivo) ? Dopo lunghi tentennamenti scelsi la seconda ipotesi , commettendo così il mio primo errore ; Molto meglio sarebbe stato portare le unità 2 e 3 in G-20 , attaccando la 7 alleata e coprendo le spalle con la 4 in F-17 e la 5 (aiutata da Rommel) in F-14.

Nel turno successivo avrei potuto spingere il 15° verso sud e rafforzare un BUON caposaldo a due passi da Tobruk .

ALLEATI

La risposta alleata rese il mio errore ancora più evidente ; l'unità corazzata 10 coprì subito la falla consentendo al grosso delle truppe di fronteggiare con tranquillità il nemico a sud. Probabilmente gli alleati avrebbero anche potuto schierare meglio le loro unità lungo la linea M-21 P-28 risparmiandone un paio da lanciare nel deserto verso Msus minacciando i rifornimenti dello Asse e , cosa ancor più grave , costringendo il 15° Panzer ad un attacco (consumando un rifornimento) o ad un accerchiamento (perdendo tempo prezioso). Frattanto a Bengasi l'agonia dell'unità 11 termina con la resa del forte ; il primo obiettivo è nelle mani di Rommel .

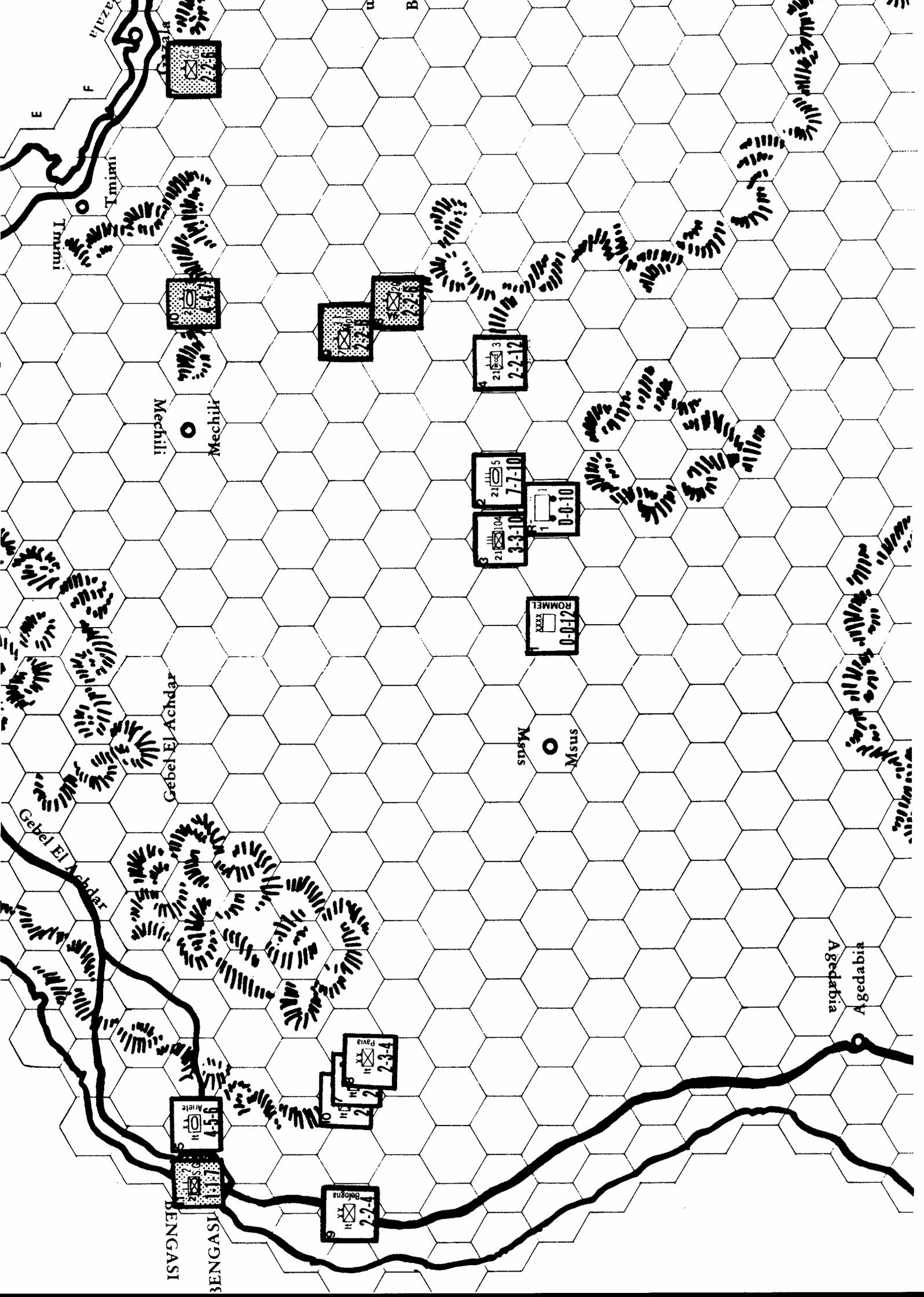
3° TURNO : 1-15 Maggio 1941

ASSE

Ancora una volta la flotta italiana riesce ad eludere il blocco inglese scaricando il rifornimento R3 a Tunisi.

Gli Italiani avanzano lentamente nella zona di Mechili : gli errori si pagano sempre a caro prezzo , così i tedeschi , invece di battersi già alla periferia di Tobruk , sono costretti ad allargare sempre più il loro tragitto nel deserto , facendo sforzi disperati per mantenere un'efficiente linea di rifornimento ; fortunatamente l'arrivo del 15° Panzer mantiene ancora alto il morale .

Un altro grosso errore è stato commesso anche in questo turno dal comandante tedesco che ha lasciato sguarnito il crinale al cen-



BENGASI

Arife 4-5-6

Boharna 2-2-4

10 2-2-4

11 2-2-4

12 2-2-4

13 2-2-4

14 2-2-4

15 2-2-4

16 2-2-4

17 2-2-4

18 2-2-4

19 2-2-4

20 2-2-4

21 2-2-4

22 2-2-4

23 2-2-4

24 2-2-4

25 2-2-4

26 2-2-4

27 2-2-4

28 2-2-4

29 2-2-4

30 2-2-4

31 2-2-4

32 2-2-4

33 2-2-4

34 2-2-4

35 2-2-4

36 2-2-4

37 2-2-4

38 2-2-4

39 2-2-4

40 2-2-4

41 2-2-4

42 2-2-4

43 2-2-4

44 2-2-4

45 2-2-4

46 2-2-4

47 2-2-4

48 2-2-4

49 2-2-4

50 2-2-4

51 2-2-4

52 2-2-4

53 2-2-4

54 2-2-4

55 2-2-4

56 2-2-4

57 2-2-4

58 2-2-4

59 2-2-4

60 2-2-4

61 2-2-4

62 2-2-4

63 2-2-4

64 2-2-4

65 2-2-4

66 2-2-4

67 2-2-4

68 2-2-4

69 2-2-4

70 2-2-4

71 2-2-4

72 2-2-4

73 2-2-4

74 2-2-4

75 2-2-4

76 2-2-4

77 2-2-4

78 2-2-4

79 2-2-4

80 2-2-4

81 2-2-4

82 2-2-4

83 2-2-4

84 2-2-4

85 2-2-4

86 2-2-4

87 2-2-4

88 2-2-4

89 2-2-4

90 2-2-4

91 2-2-4

92 2-2-4

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

21 3-3-10

ROMMEL 0-0-10

Mechili

Msus

Gebel El Achdar

Agedabia

Agedabia

Timimi

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

AA

AB

AC

AD

AE

AF

AG

AH

AI

AJ

AK

AL

AM

AN

AO

AP

AQ

AR

AS

AT

AU

AV

AW

AX

AY

AZ

BA

BB

BC

BD

BE

BF

BG

BH

BI

BJ

BK

BL

BM

BN

BO

BP

BQ

BR

BS

BT

BV

BW

BX

BY

BZ

CA

CB

CC

CD

CE

CF

CG

CH

CI

CJ

CK

CL

CM

CN

CO

CP

CQ

CR

CS

CT

CU

CV

CW

CX

CY

CZ

DA

DB

DC

DD

DE

DF

DG

DH

DI

DJ

DK

DL

DM

DN

DO

DP

DQ

DR

DS

DT

DU

DV

DW

DX

DY

DZ

EA

EB

EC

ED

EE

EF

EG

EH

EI

EJ

EK

EL

EM

EN

EO

EP

EQ

ER

ES

ET

EU

EV

EW

EX

EY

EZ

FA

FB

FC

FD

FE

FF

FG

FH

FI

FJ

FK

FL

FM

FN

FO

FP

FQ

FR

FS

FT

FU

FV

FW

FX

FY

FZ

GA

GB

GC

GD

GE

GF

GG

GH

GI

GJ

GK

GL

GM

GN

GO

GP

GQ

GR

GS

GT

GU

GV

GW

GX

GY

GZ

1	ASSE 1-15 APR 1941	DA	A	VS.	N°	A	D	RAP.	nA	nD	COD.	NOTE
6		W.6	W.3									
5		W.6	H.3	} ISOLANO BENGASI								} Tagliano la strada con Rommel per guadagnare spazio
9		W.6	K.3									
7-8-10		W.6	K.5									
ROMMEL		W.6	O.15									→ Aiuta prima gli italiani e si ferma in R.9 dove è raggiunto dal 21° -
2		W.6	N.17	} col +2 di ROMMEL								
3		W.6	N.16									
4		W.6	N.19									
R1		W.6	O.17									

1	ALLERTI 1-15 APRILE '41	DA	A	VS.	N°	A	D	RAP.	nA	nD	COD.	NOTE
R.1		TOBRUK	in mare									Per i rifornimenti tedeschi faremo sempre riferimento alla prima estro- zione di Bari successiva alla data di spedizione delle mie lettere. ok? Dunque per il turno n°2 faremo riferimento al BA-1°e del 22/4/40 Riverisco! <i>[Signature]</i>
R.2		→ TOBRUK										
10		MECHILI	H.17									
9		MECHILI	K.18									
7		SALUM	H.21									
8		TOBRUK	L.19									
5-6		MATEUH	ALESS.	} poi in mare								
1-2-3-4		EL ALAM.	ALESS.									
11		BENGASI	ferma									

2	ASSE 16-30 APR 1941	DA	A	VS.	N°	A	D	RAP.	nA	nD	COD.	NOTE
R2		W.3	O.14									RIFORMIMENTI BA 1°e = 90 → ⑥ OK Dal generale ROMMEL alle truppe alleate: « Prima che le valorose truppe italo-tedesche vi schiaccino, vi offriamo l'opportunità di un'onorevole resa. In caso affermativo vi sarà reso l'onore delle armi » timore <i>[Signature]</i>
9		K.3	ferma	} ASSEDIANO BENGASI								
10		K.5	H.3									
5		H.3	E.11									
7-8		K.5	C.11									
6		W.3	ferma									
4		N.19	U.29									
2		N.17	T.26									
3		N.16	T.26									
R1		O.17	T.26									
ROMMEL		O.15	T.26									

2	ALLERTI 16-30 APR '41	DA	A	VS.	N°	A	D	RAP.	nA	nD	COD.	NOTE
R.1		more	ALESS.									Tobruk 30/4 ... '41 Dal gen. Wavell al gen. Rommel: « Rispon- dendo alla sua... CENSURAed anche questa farsa non durerà a lungo dal momento che il servizio segreto ha catturato i pia- ni d'operazione della 15ª div. Corazzata - Soluti <i>[Signature]</i>
R.2		Tobruk	ferma									
R.3		→ Tobruk										
1		more	EL ADEM									
2-3-4		more	N.26									
5		more	N.27									
6		more	M.29									
7		H.21	O.32									
8-9		L19/K18	M.23									
10		H.17	G.18									
11		†		amen !!								

tro della catena montuosa Q-22 T-28 ; un'unità in questa posizione avrebbe potuto infatti mantenere in allarme le truppe inglesi , costringendole a lasciare qualche unità di guarnigione . Ormai è comunque evidente lo scopo del giocatore dell'Asse ; spostare il baricentro della battaglia verso Est e tentare contemporaneamente di intrappolare le unità inglesi a Sud di Tobruk ; notare infatti che anche l'unità 4 è sempre in grado di minacciare El Adem e le strade alla "periferia" della fortezza .

ALLEATI

La risposta alleata è eccellente perché ha saputo approfittare subito dell'errore segnalato più sopra (nessuna minaccia al centro) imbastendo una linea difensiva formidabile che l'Asse sarà costretto ad attaccare ad ogni costo prima che le unità alleate decidano di ripiegare sui monti attorno a Tobruk dove il loro valore è raddoppiato . Notare che l'unità polacca (la 4) è ora costretta a ritornare ad Alessandria ; se avesse infatti atteso un altro turno le truppe tedesche avrebbero avuto praticamente via libera verso la base alleata .

4° TURNO : 16-31 Maggio 1941

ASSE

L'attacco così a lungo rimandato è stato finalmente sferrato su entrambe le cerniere dello schieramento alleato : la posizione delle unità tedesche 2 e 3 in O-29 è per la verità un po' rischiosa per la possibilità di accerchiamento ; in caso di SCAMBIO poi sarebbero rimasti solo 7 fattori su terreno scoperto ... ma il tedesco ora ha assoluto bisogno di recuperare il tempo perduto e deve attaccare a lungo , per cui decisi di correre il rischio ma di usare un solo rifornimento per entrambi gli attacchi (non si sa mai ! La flotta inglese potrebbe anche diventare troppo audace !) . L'unità 4 continua a dirigersi verso Est per effettuare una manovra diversiva ... ma non troppo ! L'alleato infatti sa benissimo che in due turni , con l'aiuto di Rommel , possono piombare nella zona sia rifornimenti che truppe corazzate , per cui non può sottovalutare troppo la presenza nemica così vicina a ... casa .

D'altra parte anche Tobruk è ormai minacciata seriamente ed occorrerà predisporre una difesa decisa . Il terzo obiettivo dell'asse resta sempre il passo J-34/K-34 che , se conquistato , darebbe alle truppe italo-tedesche una enorme capacità di movimento .

ALLEATI

E ... finalmente anche gli alleati commettono un errore : lo avete individuato ?

Con la speranza forse di spaventare l'uni-

tà 4 tedesca (pericolo di accerchiamento) le sguinzagliano dietro ben 3 unità , lasciando scoperto l'esagono H-26 , proprio adiacente a Tobruk . Sapendo che nel turno successivo sarebbero arrivati "poderosi" rinforzi , il generale inglese avrebbe fatto meglio a rinforzare le trincee attorno alla città con le unità 6 e 7 , portando la 5 in K-47 .

L'unità nemica infatti sarebbe stata ugualmente bloccata (senza rifornimenti sarebbe stata infatti praticamente ... incapace di offendere) con la possibilità di attaccarla direttamente nel turno successivo .

Molto pericolosa anche la decisione di lasciare scoperto il passo a sud di Salum ; esso infatti potrebbe permettere forti infiltrazioni delle truppe dell'asse .

Notare tuttavia come gli alleati si siano subito preoccupati di mettere in salvo i rifornimenti .

5° TURNO : 1-15 giugno 1941

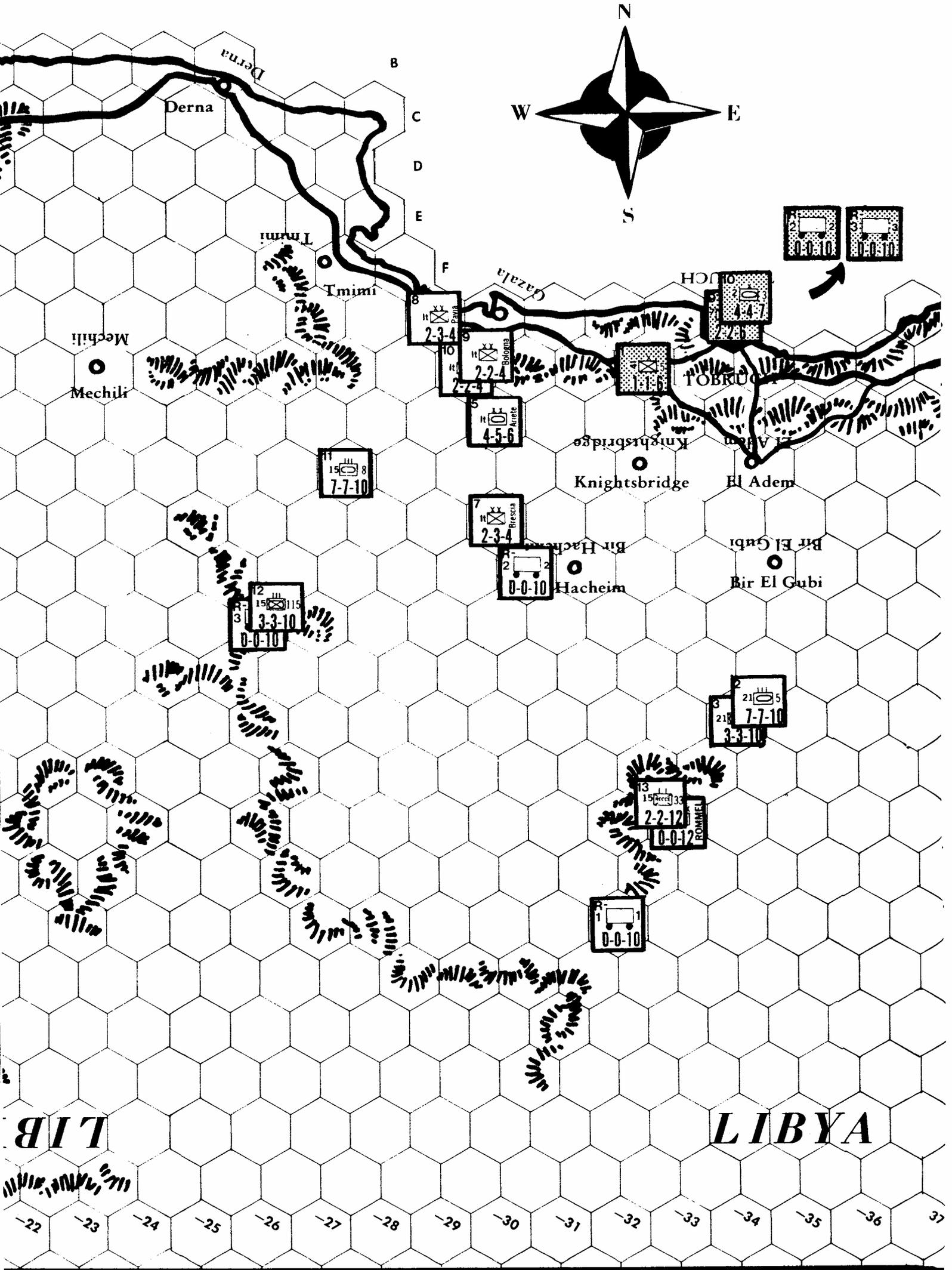
ASSE

Confortati dall'arrivo di altri rifornimenti e galvanizzati dalla scoperta di un punto debole nello schieramento nemico (il famigerato esagono H-26) le forze dell'Asse si gettano ... in massa contro Tobruk travolgendo le difese alleate . Purtroppo la ... Dea bendata è passata decisamente dalla parte degli aggressori , sconvolgendo un po' la partita! L'attacco infatti era stato impostato per distruggere l'unità alleata 10 (la cui perdita sarebbe stata molto grave , specialmente in una fase delicata come questa , con le truppe tedesche ben rifornite ed alquanto bellicose) in un attacco 3 : 1 "quasi" sicuro ; era dato invece per scontato il "sacrificio" contro l'unità 9 alleata , ma i ricognitori tedeschi hanno venduto cara la pelle ed il risultato di "scambio" ha consegnato nelle mani di Rommel l'intera piazzaforte . Notare che questo risultato era stato ritenuto così inverosimile che non era nemmeno stato previsto negli ordini di fare avanzare eventuali truppe vincitrici .

CONCLUSIONE

A questo punto , e di comune accordo , fu deciso di sospendere la partita ; notare però che nonostante la prematura perdita di Tobruk la situazione degli alleati non era affatto compromessa . Cosa avrebbero potuto fare in questa situazione ? Né più né meno di quello che successe in realtà !!

Probabilmente sarebbe stato giusto ritardare al massimo l'avanzata dell'Asse , per esempio presidiando nuovamente l'esagono K-35 e magari spingendo un'altra unità debole in uno degli esagoni di montagna fra I-28 ed



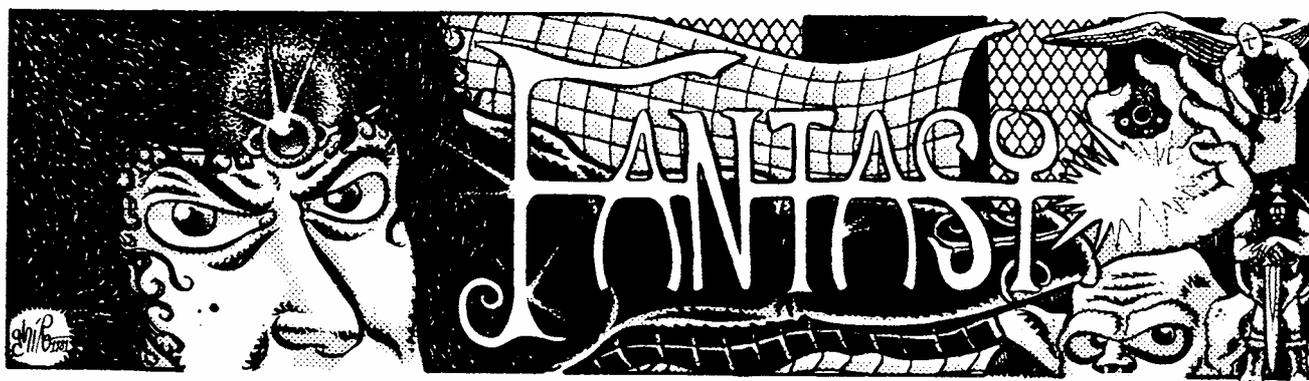
J-32 , con funzioni di ... sbarramento .

Qualche unità in seguito avrebbe potuto essere lanciata nel deserto (specialmente la veloce 22 , l'unica in grado di competere con i suoi avversari) col compito di molestare il nemico passando , con un rifornimento , alle sue spalle e dirigersi verso Bengasi per minacciare due delle basi richieste dalle condizioni di vittoria dello Asse . Infine si sarebbe dovuta predisporre la resistenza definitiva sulle colline a Sud di El Alamein per proteggere Alessandria in attesa dei rinforzi di novembre .

E per l'Asse ? Facile : presidiare le basi conquistate con ...il minimo necessario e buttarsi a tutto vapore verso Alessandria.

Mi auguro che tutti voi abbiate trovato in questa breve "incompiuta" lo spunto per accostarvi con meno diffidenza al gioco postale e che siate riusciti a riprodurre senza troppe difficoltà la battaglia sul vostro tavolo ; se poi i vostri pareri sul modo di condurla ... sono diversi dai miei avrò veramente piacere di sentirli !

Pietro Cremona



GIOCHI RAVVICINATI DEL TERZO TIPO TRAVELLER (GDW)

Traveller è un role-playing game, cioè un gioco di ruolo; è edito dalla GDW casa che ha già al suo attivo parecchi giochi di SF.

I giochi di ruolo sono giochi particolari senza le mappe e i counters tradizionali: qui ogni giocatore assume l'identità di un personaggio più o meno prefissato e si accinge a vivere avventure in mondi e situazioni creatigli da un arbitro che sorveglia il corretto svolgimento del gioco stesso.

Il più famoso di questi giochi è "Dungeons and Dragons", ambientato nel mondo del fantasy, popolato di neri castelli, creature stupefacenti, maghi, streghe e chi più ne ha, più ne metta.

Traveller cambia completamente l'ambientazione, ponendola in un futuro almeno mille anni lontano da noi, nel quale le vie delle stelle sono frequentate più dei corridoi di un ministero romano di oggi.

Il gioco comincia con la creazione delle caratteristiche di ogni personaggio; tale metodo è alquanto sofisticato: le caratteristiche sono descritte in un profilo universale delle personalità (U.P.P.) che provvede a delineare i profili di sei personag-

gi diversi.

Tali aspetti (abilità manuale, carisma, comunicativa, cultura...) vengono modificati con i lanci di due dadi, secondo regole precise.

Un personaggio deve acquisire tutta una gamma di conoscenze per aver successo nelle sue avventure nell'universo, attraverso la carriera militare.

Un giocatore inizia il gioco rappresentato da un personaggio di 18 anni che "invecchia" velocemente, cioè, ad ogni turno (che vale 4 anni) questo eroe può aumentare le proprie conoscenze, esperienze e cultura quanto glielo permettono il lancio dei dadi e le apposite tabelle.

Le promozioni arrivano lentamente, ma sono molto ambite perchè fanno scattare altri punti positivi.

In più, il personaggio può congedarsi dalle forze armate, se lo ritiene opportuno, con una serie di referenze accordategli dall'arbitro.

Vi è una piccola possibilità di morte ogni 4 anni, ma il giocatore non è escluso, in quanto può ricominciare con un altro diciottenne.

Una buona età per congedarsi è verso i 40 anni (quando l'eroe possiede un buon nu-

mero di caratteristiche positive).

Ciascun eroe che ha soddisfatto gli obblighi militari e si è eventualmente congedato, deve trovare una nave spaziale.

Tale condizione è assai costosa ed a volte conviene procurarsi uno "sponsor" (un mercante, un potente....) che, a determinate condizioni anticipa qualche soldo.

La nave viene costruita disegnandola secondo le regole fornite (la topografia è importante perchè il giudice può decidere la presenza di un "alien" nei suoi corridoi, che dovrà essere eliminato).

La nave spaziale viene equipaggiata consultando una speciale lista, e tenendo presente l'attività che si vuole intraprendere.

E' a questo punto che l'arbitro assume a protagonista del gioco inventando un mondo (tenendo presente le regole) tutto particolare, con caratteristiche da lui volute, nel quale far muovere i personaggi.

Questi potranno essere mandati a recuperare un tesoro, a salvare una spedizione in difficoltà, a valutare le condizioni ambientali in una fascia equatoriale, popolata da alieni con caratteristiche sconosciute che saranno svelate dall'arbitro.

Ovvio che in queste avventure ci sono possibilità di incontri simpatici e no, a capriccio dell'arbitro che, deve essere neutrale ed abbastanza abile da non far ristagnare il gioco.

A riguardo non ci si deve stancare di ripetere che l'arbitro non si annoia affatto, pur non giocando, perchè è lui che crea tutte le situazioni.

A Traveller sono stati aggiunti dei supplementi di regole come High Guard e Mercenary che ampliano il meccanismo di gioco.

Si aspetta l'annunciata traduzione italiana.

M. Galluzzi

IMPERIUM (GDW)

Questo gioco, valutato di media complessità, ha vinto il premio per il miglior boardgame del 1980.

La scatola si presenta con 352 counters ed una mappa che riproduce l'area di spazio intorno a Sol in una scala di mezzo parsec (1 parsec=1,67 anni luce) per esagono.

Sulla mappa in questione vengono raffigurati sistemi stellari (valutati in primari, secondari, terziari a seconda del tipo di stella e delle superfici planetarie), ognuno connesso all'altro attraverso vie di balzo iperspaziale.

Il tema centrale del gioco mostra una

piccola ma molto, molto intraprendente Confederazione Terrestre che cerca attivamente di espandersi fuori dal Sistema Solare e che viene inevitabilmente a contatto con i territori di frontiera (retti da un Governatore: l'altro giocatore) di uno sconfinato e vastissimo Impero Stellare, antico, pachidermico e potente.

Gli scontri degli opposti interessi provocano ovviamente un conflitto e qui comincia Imperium.

Cominciamo dalle pedine: sono belle, variopinte e rappresentano di tutto un po': le unità terrestri comprendono, per esempio, navi che viaggiano in iperpropulsione, simboli di avamposto (pedine nere su blu), navi che viaggiano in tempo reale ed unità di difesa planetaria (bianche su blu), simboli di pianeta e di truppe da sbarco (nere su verde), truppe regolari (bianco su verde) ecc., ecc.; le unità imperiali vengono rese in modo analogo, nelle tonalità del rosso.

Fondamentale è il conteggio delle risorse: ciascun contendente deve mantenere in efficienza le proprie flotte ed i propri possedimenti con spese oculate.

Per il giocatore terrestre è necessario attuare una politica di conquiste, perchè solo attraverso esse incrementa le proprie finanze, per il Governatore imperiale, oltrechè le vittorie sul... campo, conterranno moltissimo gli avvenimenti che accadono nella lontana capitale.

Attraverso i lanci del dado gli eventi si modificano rapidamente: può esserci carestia (e taglio dei finanziamenti dal governo centrale), aumento dell'interesse dell'imperatore per questa guerra (e dei finanziamenti), morte a causa di una congiura dell'imperatore stesso (necessità di decidere se stare con i legalitari o con i congiurati: premi e punizioni a seconda di chi vince), morte naturale dell'Imperatore (chi gli succederà? Un tipo Federico il Grande o uno come Nerone?).

Se le risorse di un giocatore non bastano al mantenimento della sua macchina bellica le flotte vanno in "attrito" (disruption), sono cioè meno efficienti in battaglia e nel movimento.

Durante ogni turno ciascun giocatore deve anche pianificare le eventuali spese per la costruzione di nuove unità che entreranno in gioco nel turno successivo (eccezione: le unità pesanti necessitano di due turni di costruzione).

Una scorretta politica... edilizia porta a guai seri se non alla sconfitta totale: in questo Imperium non scherza!

Il movimento è sia in tempo e velocità

reali, sia a livello di iperspazio: in questo caso (salvo eccezioni) si può andare dappertutto in un colpo solo senza essere vincolati dalle distanze in esagoni.

I combattimenti prendono il via quando una nave entra in uno spazio contenente unità nemiche.

La mappa è configurata in modo che nel 2113, anno di inizio del conflitto, i due contendenti possono venire allegramente alle mani solo in due luoghi: Agidda/Stella di Barnard e Sirio/Procione. Appare logico che le prime campagne si svilupperanno per il controllo di queste zone.

Il combattimento è tattico, vale a dire nave contro nave e può avvenire sia nello spazio che in una atmosfera planetaria.

Ogni unità spaziale ha un fattore di scudo o difesa, un fattore relativo alla sua potenza in missili (armi a lungo raggio) ed uno alla sua potenza in emissioni laser o simili (armi a corto raggio).

Ogni volta che un missile o un raggio superano il fattore di protezione di una nave questa viene distrutta.

Sono previsti anche gli attacchi suicidi.

In generale le unità terrestri sono più leggere, maneggevoli e più pericolose nel combattimento a corto raggio degli imperiali; questi però, con le loro mastodontiche navi e le batterie missilistiche sono micidiali nel lungo raggio.

Quando i combattimenti spaziali sono conclusi si può passare agli scontri sulle superfici dei pianeti, se questi sono presidiati dal nemico.

E' il momento di gloria della fanteria di assalto! Questa si divide in due tipi di unità: truppe regolari (che devono venire trasportate con chiatte spaziali sui pianeti da invadere) e truppe da sbarco vere e proprie.

Le truppe che evitando la contraerea riescono a scendere, vanno subito alle mani con i difensori (si consulta l'apposita tabella).

Anche qui sangue a volontà... la via delle stelle non è davvero facile.

Il gioco si snoda poi in periodi di guerra e di pace, in cui è possibile leccarsi le ferite e stare a vedere, specie il governatore imperiale, cosa diavolo succede nella capitale e se qualcuno si accorge che lui sta combattendo una fastidiosa guerra con gli sconosciuti terrestri.

In conclusione Imperium è un gioco davvero notevole; lanciare flotte spaziali alla conquista di Procione, Alfa Centauri,... dà indubbiamente un sottile piacere.

Il meccanismo del gioco è tale da non lasciare alcun spazio alla sorte.

Un giocatore esperto di questo gioco alle prese con un principiante vince pressochè sempre, ma la successione degli eventi è tale che ci si rende conto rapidamente dei propri errori ed è possibile mettere in difficoltà un avversario che pare trionfante.

Imperium non è un gioco consigliatissimo ad un principiante di boardgames, però ben studiato non delude.

Massimo Galluzzi

abbiamo ricevuto

NEW from.... NEW DEAL !

Anche se la ditta produttrice è completamente nuova (e italiana!) il gioco che essa presenta è oramai un classico: Waterloo.

Non è nostra intenzione, in queste poche righe alambiccare sul perchè proprio Waterloo e non un'altra battaglia, ma esaminare le varie componenti del gioco.

La mappa (cm.67x84) è stampata su cartoncino plastificato abbastanza robusto e riproduce la zona dello scontro finale comprendendovi i vari villaggi e fattorie (Rossome, Hougomont, Place-noit, La Haje Sante, Mont S.Jean).

Ben riuscite le pedine che, nonostante siano un po' sottili, hanno il vantaggio di essere plastificate impedendo così che l'uso "forsenato" ne cancelli i simboli; esse sono ben 261

e rappresentano i vari reggimenti (francesi e prussiani) e battaglioni (inglesi) che si scontrarono quel fatidico giorno.

Ve ne sono poi 84 per riprodurre le varie situazioni come demoralizzazioni, quadrati e fuoco di batteria.

Molto buona e di facile comprensione ci è sembrata l'esposizione delle regole, arricchite da numerosi esempi che dovrebbero ulteriormente aiutare chi avvicinandosi per la prima volta ai wargames decide di scegliere questa versione della battaglia.

Di ulteriore aiuto sono le varie tabelle stampate su tre differenti cartoncini, sui quali sono anche indicate le sequenze di gioco in un turno e il sunto delle regole generali.

Unico punto alquanto difficoltoso è il piazzamento iniziale delle pedine: gli esagoni non sono numerati uno a uno ma rintracciabili in base a coordinate tipo battaglia navale, purtroppo però sulla mappa sono stampati esagoni

e non quadrati e le pedine da schierare all'inizio sono quasi 200: logica conseguenza lo spreco (almeno le prime volte) di un sacco di tempo per sistemare tutti i pezzi.

Una critica vera e propria va fatta alla confezione: la scatola che ci è stata gentilmente inviata dalla New Deal, è arrivata che sembrava una frittella, colpa delle poste o del cartoncino poco robusto? La prima idea che ci è venuta in mente è stata: -Non sarebbe meglio una busta, magari di cartone?-

Al di là del possibile incidente capitato alla nostra confezione il tutto ci è sembrato leggermente ingombrante.

Nel complesso possiamo però dire che Waterloo è senz'altro una buona "opera prima" e pensiamo che sia consigliabile sia ai veterani che agli apprendisti del wargames.

UDITE! UDITE! UDITE!

La New Deal ci ha inviato una lettera in cui annuncia la prossima pubblicazione della battaglia di...HASTINGS!!!!

=====

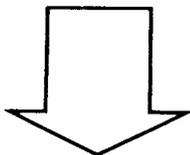
Chi fosse interessato ad acquistare Waterloo e non lo trovasse nella sua città può scrivere direttamente a WAR; la NEW DEAL ci ha infatti messo a disposizione uno stock di confezioni vendibili a sole L 15.000 per i lettori della nostra rivista e L 13.000 per i soci esterni e/o sostenitori.

SCRIVETEICI IMMEDIATAMENTE!!!

COMPRO

VENDO

CAMBIO



004 - Vendo a L.18000 il gioco della S.P.I. War in the Ice (simulazione di un ipotetico conflitto antartico tra U.S.A. e U.R.S.S.).

Il gioco è "tecnologicamente" come nuovo, provvisto di traduzione italiana.

Rivolgersi a Fabrizio Cernaz

Via S. Giovanni Bosco 105

41100 Modena tel. 059/230952

005 - Cerco i seguenti giochi usati ma in buone condizioni: Zargo's Lords, Okinawa, Idro (I.T.), War of the Ring (SPI), Wizard Quest (AH).

Sergio Montagner Via Pco Ferroviario 27/4
30030 Chirignago (VE)

006 - Cambio il gioco Third Reich (AH) come nuovo, con uno dei seguenti: Little Big Horn Okinawa, Millennium (IT), Starship Troopers

Marcato Roberto Via Pco ferroviario 29/1
30030 Chirignago (VE)

007 - Vendo a prezzo da stabilirsi, oppure cambio, il gioco della AH "Caesar's Legions"

La scatola è lievemente danneggiata, ma il contenuto è in perfetto stato.

Massimo Rabbri Lungoparco Gropallo 4
I6122 Genova

008 - Vendo giochi della S.P.I., Yaquinto, w.w.wargames; regolamenti per battaglie in miniatura, skytrex, Wargame Research Group, Navwar, ecc., tutto il materiale è in lingua inglese ed in perfetto stato di conservazione
Scrivere a: Francesco Muccilli

V. Nicola Coviello I7 95128 Catania

009 - Cambio o vendo wargames IT, ottimo stato, con giochi equivalente valore della Avalon Hill.

Livio Agostini V. della Giuliana 85
00195 Roma

010 - Traduco dall'inglese i regolamenti di qualsiasi wargame al modico prezzo di L 300 per ogni foglio di cm. 22 x 28 battuto a macchina.

Scrivere a: Marco Ferrari

V. Zanatta 29 44100 Ferrara

011 - Cerco Ardennes Offensive (SPI) e Panzer Armee Afrika (SPI) in buono stato.

Roberto Bulgarelli V. Facchinei 10
47100 Forlì

012 - Vendo i seguenti giochi: Creta (AH), Norge (IT); in ottime condizioni prezzo da decidersi. Potrei anche cambiarli con altri wargames; vendo inoltre "Dark Nebula" della GDW. Scrivere ad Andrea Bicchierai
Via per Sassuolo 279 Vignola (Mo) Tel 775310

013 - Vendo il gioco "The fall of Bataan" (La caduta di Bataan, ultimo punto di resistenza degli americani nelle Filippine nel '42), della ditta Jagdpanther, corredato di istruzioni in italiano a L.8.000. Scrivere a Marco Ferrari
V. Zanatta 29 44100 Ferrara.

014 - Vendo a L.15.000 la "Battaglia del Bulge" a L.20.000 "Squad Leader" e "Blitzkrieg" (AH), sono tutti in ottimo stato. Se interessati rivolgersi a: Quattrocchi Ilcico V. Vignolese 775
41100 Modena Tel.059/362553.

O15 - Vendo o cambio: World War III L.9000, Nato L.9000, modello Tanya M 8 da costruire L.5000. Diego Di Dato 3a trav. D. Fontana 80131 Napoli,

O16 - Vendo East and West (IT) a L. 15000. Benassi Giovanni V. Fabrizi 21 41100 Modena Tel. 059/242117.

O17 - Vendo o cambio wargames A.H., S.P.I., I.T. Scrivere a: Tommaso Romano V. Giacinto Gigante n.140 80128 Napoli.

O18 - Vendo a L. 18.000 ciascuno i wargames: Wooden ships and Iron men, Starship Troopers, Luftwaffe, tutti Avalon Hill ed in perfette condizioni. Scrivere a: Ivano Regolini Loc. Fornace 48 57010 Gabbro (LI).

AAA

nemico cercasi

004 - Cerco giocatori di wargames nella zona di RIMINI e circondario. Sono un principiante ma con tanta voglia di giocare.

Scrivere a Giuseppe Ferri Via D.Campana 33 Rimini (Fo), oppure telefonare al 0541/772377.

005 - Cerco nemico anche postale per wargames II W. W. Tosi Alberto Via C.Bettini 22 Arezzo.

006 - C'è qualcuno che ha "War in Europe" ? L'ha mai giocato? Massimo Tesei V. Verdi 56 47100 Forlì

007 - Cercasi avversario in zona Ferrara, solo Squad Leader e ampliamenti.

Luca Balestreri V. Ghiara 15 FE.

008 - Nemico cercasi per i seguenti giochi: Air assault on Crete, Diplomacy, Macchiavelli, Richtofen's War (AH), East and West, Rommel (IT), World War II (SPI), Polonia '81 (Per Gioco. Riccardo Camerlo V. Villa Giusti I 10142 TORINO.

009 - AAA nemico cercasi per i seguenti giochi: Third Reich, Gettysburg, Normandy, Nato, Waterloo, Utrecht, Sinai, '43, World War III.

Diego Di Dato 3a trav. D. Fontana 41 80131 Napoli.

O10 - Cerco avversari disposti a cimentarsi in aspre battaglie ad Udine e dintorni, anche per formare un NUOVO CLUB. Fulvio Luzzi Conti V.le Vittoria 7 Udine Tel. 0432/294498.

O11 - Cercasi nemico per incruente battaglie sui fronti di Waterloo o Battle of the Bulge, giocate solo per posta. Paolo Spalluto Candiani V.Lippi 7 20131 Milano.

posta

Dall'uscita del n°0 di WAR ad oggi ci sono pervenute oltre 300 lettere (senza contare ovviamente i questionari) la maggior parte delle quali conteneva una serie di domande a chiarimento delle regole di molti dei wargames più popolari . Fino ad oggi abbiamo cercato di rispondere un po' a tutti direttamente , ma con l'uscita di questo numero intendiamo regolarizzare la questione , soprattutto per darvi un servizio migliore , nell'ambito delle nostre capacità , naturalmente ! Vi preghiamo quindi di utilizzare un foglietto diverso per ogni GIOCO , e di elencare in esso SOLO le domande relative a QUEL gioco ; spesso infatti i nostri ... esperti (si fa per dire) non sono in grado di rispondere a tutte le domande relative a diversi wargames , per cui comincia un lunghissimo "passamano" che a volte porta notevoli ritardi ; e ... ricordatevi la busta con i francobolli che utilizziamo per inserirvi domande e risposte senza perdere di vista l'interessato . OK ?

La maggior parte delle domande è accentrata , manco a dirlo , sul gioco 3° REICH dell'Avalon Hill : per "chiarire" un po' le idee (speriamo !) sul n° 3 di WAR verrà pubblicato il ... resoconto di una partita realmente giocata , con tutti i commenti del caso ma cercando di non essere troppo pesanti ; vorremmo insomma permettere a tutti , tirate fuori mappa e pedine , di rigiocare a casa propria una bella partita . A tutti i "fanatici" di questo gioco vogliamo inoltre anticipare una ghiotta notizia : è già in corso di traduzione presso l'Avalon Hill Italiana la terza edizione di 3° REICH , con un regolamento completamente rifatto , per chiarire tutti i dubbi , e con alcune aggiunte e modifiche alla mappa ed alle schede di battaglia .

Le prime due lettere che pubblichiamo qui di seguito sono entrambe ... negative ; la prima è una critica economica alla rivista , la seconda muove una serie di appunti alla partita giocata del n° 1 ; con questo non vi

vogliamo invitare a malignare , perché fortunatamente queste sono (per ora) le uniche del genere , ricevute però insieme a tante altre di consenso che solo la nostra ... falsa modestia ci impedisce di pubblicare .

- L 01 - Egregio Sig. Cremona , ho ricevuto il n°0 da lei inviati , ma sinceramente non l'ho trovato molto interessante , ma non posso farvene una colpa perché avevate premesso che si trattava di un numero dedicato ai principianticiononostante ritengo che la quota di adesione sia troppo elevata per soli tre numeri

Marco Ferrari - Ferrara

- R 01 - Sappiamo benissimo che il costo di WAR è alto , specie se paragonato ad altre riviste del ramo (PER GIOCO , MODELLISMO MILITARE) ma ... ahimè è purtroppo proporzionato al numero delle copie stampate : WAR è infatti una rivista amatoriale , e con la tiratura attuale è assolutamente impossibile "scendere" più in basso ! (e per fortuna che tutti i collaboratori ... pagano per lavorarci , visto che dobbiamo recuperare le spese del n° 0 !!!). Quanto alla qualità , speriamo che l'amico Ferrari abbia cambiato parere.

- L 02 - Cari amici , la presente ha lo scopo di commentare lo scenario ST. LO pubblicato sul n° 1 di WAR. Ritengo che esso non sia stato giocato con "eccezionale" abilità pur essendo stato descritto con somma cura e minuziosità ; a mio avviso tale dovizia di dettagli rende la lettura lenta e faticosa per di più occorre avere sotto il naso mappa e pedine pertanto suggerirei di usare una cartina per ogni mossa con le necessarie didascalie di commento .

Massimo Fabbri - Genova

- R 02 - Le partite "memorabili" sono solitamente frutto di una lunga costruzione a tavolino fra giocatori super-esperti ! Le nostre partite vorrebbero invece essere uno stimolo per i meno preparati ed una ... provocazione per i più esperti : esse sono state realmente giocate per cui possono contenere errori o strategie diverse da quelle più comuni ; cercheremo di sottolineare sempre tutto ciò per aiutare anche gli altri a capire meglio la "filosofia" del gioco . Se i lettori non sono d'accordo con i giocatori/cavia sono invitati fin d'ora a mandarci loro qualcosa di "contraddittorio" : saremo ben lieti di valutare anche le loro idee.

Quanto alle cartine che illustrano la bat-

taglia "mossa per mossa" non solo sono fattibilissime , ma addirittura le avevamo già fatte , poi però le scartammo per non togliere troppo spazio alle altre rubriche . Ci piacerebbe moltissimo però saperne di più : cosa ne pensano gli altri lettori ?

Le nostre preferenze

Contrariamente a quanto annunciato sul n°1 anche questa volta daremo una classifica parziale , basata su un totale di 1300 voti , dato che altri questionari sono ancora in arrivo . Come avrete indovinato ... dalle classifiche precedenti tutti i wargames sono stati suddivisi in 5 GRUPPI :

- gruppo 1 : dal 3000 A.C. al 1700 D.C.
 - gruppo 2 : Napoleone ed il 19° secolo
 - gruppo 3 : le guerre mondiali
 - gruppo 4 : dal 1946 ad oggi
 - gruppo 5 : fantascienza e fantasy
- Le nuove classifiche sono :

GRUPPO 1 (130 voti)	voto	%
CAESAR : ALESIA AH	8,33	26,1
ALEXANDER AH	8,00	9,2
KINGMAKER A+AH	7,87	6,1
IMPERIAL GOVERNOR A	7,83	9,2
CAESAR'S LEGIONS AH	7,60	23,0

GRUPPO 2 (169 voti)	voto	%
WELLINGTON'S VICTORY-SPI-8,87	8,87	5,0
NAP'S LAST BATTLES SPI	8,38	13,6
GETTYSBURG AH	8,25	13,0
WAR AND PEACE AH	8,11	10,6
WOODEN SHIPS ... AH	7,68	9,4
NAPOLEON AT WAR SPI	7,60	5,9
WATERLOO AH	7,42	20,7
JENA IT	7,20	5,0

GRUPPO 3 (798 voti)	voto	%
CRESCENDO OF DOOM AH	9,37	3,0
CROSS OF IRON AH	9,30	4,5
SQUAD LEADER AH	9,02	11,0
THIRD REICH AH	8,32	11,0
SNIPER SPI	8,13	3,0
RUSSIAN CAMPAIGN AH	8,02	5,7
TOBRUK AH	8,00	5,1
DIPLOMACY A+AH	7,96	3,5
SUBMARINE AH	7,96	3,3
PANZER LEADER AH	7,72	4,7
ANZIO AH	7,71	5,6
PANZERBLITZ AH	7,22	3,0
AFRIKA KORPS AH	6,77	3,8

GRUPPO 4 (92 voti)			
		voto	%
ARAB-ISRAELI WARS	AH	8,38	28,2
MECH WAR	SPI	8,14	7,6
BLITZKRIEG	AH	7,93	32,6
NATO	SPI	7,75	5,0
SINAI	SPI	7,35	15,2

GRUPPO 5 (111 voti)			
		voto	%
DUNGEON/DRAGONS	TSR	8,66	5,4
WAR OF THE RING	SPI	8,23	11,7
STARSHIP TROOPERS	AH	8,05	18,9
EAST AND WEST	IT	7,58	17,1
ZARGO'S LORDS	IT	7,20	9,1

Le abbreviazioni usate stanno per :

- A -Ariel (Philmar)
- AH - Avalon Hill
- GDW - Game Designers Workshop
- IT - International Team
- ND - New Deal
- OSG - Operational Studies Group
- TSR - Tactical Studies Rules
- YAQ - Yaquinto

Oltre al voto medio assegnato dai lettori (che hanno dato una valutazione da 1 a 10) è stata indicata in tabella la percentuale dei giocatori che hanno votato quel gioco all'interno di ogni gruppo .

Per chiarire meglio diremo che se , per esempio, Crescendo of doom è considerato il miglior wargame sulla seconda guerra mondiale , è però giocato da 3 soli giocatori su 100 , contro gli 11 di 3° Reich .

Data l'enorme disparità di preferenze sui titoli della 2°G.M. (798 voti) si è deciso di ridurre da 5 a 3 la percentuale minima di ammissione per il GRUPPO 3° .

D'altra parte ci sembrava interessante includere queste percentuali nelle nostre classifiche , anche se non sono ovviamente paragonabili fra gruppo e gruppo : così per esempio il 3% di SNIPER (24 voti) sta ad indicare un successo superiore al 13,6% di Napoleon's last battles (23 voti) .

Allegato a questo numero di WAR troverete inoltre un modulo diverso dal precedente e la cui idea abbiamo ... attinto da altre riviste estere del ramo ; con esso vorremmo potere stabilire un "dialogo" più diretto con i nostri lettori .

Vi faremo quindi ogni volta delle domande cui preghiamo di rispondere usando le appropriate caselle del modulo ; il primo gruppo di esse servirà infatti per una valutazione della rivista ; il secondo gruppo servirà a

votare i titoli che di volta in volta vi proporremo ; il terzo gruppo infine servirà ... di riserva per domande varie .

Per ... stimolare un po' di più il vostro interesse abbiamo pensato inoltre di sorteggiare ogni volta uno dei moduli che ci verranno entro il tempo utile per assegnare al "fortunato" un wargame in omaggio.

ATTENZIONE però !!! saranno validi solo i moduli timbrati contenuti nelle riviste ; eventuali fotocopie parteciperanno al sorteggio solo se ... accompagnate dal modulo di abbonamento .

Partiamo subito con la prima "bordata" :

I - RIVISTA

Dare un voto da 1 a 10 a :

- 1 - giudizio generale su questo numero ;
- 2 - 3 - 4 - 5 - indicare gli articoli che vi sono maggiormente piaciuti (uno per casella) e votarli ;
- 6 - 7 - 8 - indicare gli argomenti che vorreste vedere trattati (uno per casella)

II - 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 1 = pessimo a 10 = ottimo)
seconda casella il grado di difficoltà (da 1 = facilissimo a 10 = molto difficile)
terza casella il tempo necessario (in minuti)

I titoli da votare questa volta sono :

- 9 - Battles for the Ardennes (SPI)
- 10- Bulge (AH)
- 11-North Africa Quadrigame (SPI)
- 12- Afrika Korps (AH)
- 13- Tobruk (AH)
- 14- Rommel (IT)
- 15- Panzer '44 (SPI)
- 16- Panzer leader (AH)
- 17- Dreadnought (SPI)
- 18- Jutland (AH)
- 19- Bismark (AH)
- 20- Midway (AH)
- 21- Sniper (SPI)
- 22- Squad leader (AH)
- 23- Anzio (AH)
- 24- Sicilia '43 (IT)
- 25- Marita Merkur (GDW)
- 26- Normandy (SPI)
- 27- D-Day (AH)
- 28- Road to the Rhine (GDW)
- 29- Russian campaign (AH)
- 30- Panzergruppe Guderian (SPI)

III - VARIE

- 31 - 32 - 33 - Nessuna domanda

wargames

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



wargames

Wargames

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

in vendita nei migliori negozi specializzati

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

