

W A R

N U M E R O 4



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**



DISEGNO DI SILVIO CADELO

sommari④

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

Editoriale	3	7° Legio	12
Posta	4	Squad Leader (g.p.)	14
Ottagoni e quadrati	5	Spagna 1811	17
Red star / White eagle	7	Recensioni	22
Rubriche	9	Masters	25
		Questionario	27

Hanno collaborato a questo numero: Guido Tremazzi, Pietro Cremona, Marco Donadoni, Fabrizio Cernaz, Eros Rilievo, Stefano Raimondi, Paolo Carraro.
Per la realizzazione grafica: Ghirò (Zeppelinstudio)
Copertina: Ghiddi Roberto

I disegni di 7° Legio sono pubblicati per gentile concessione del signor Silvio Cadelo (© Silvio Cadelo e International Team)

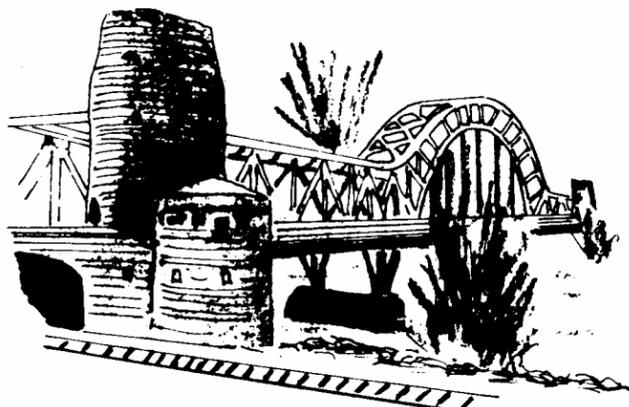
Stampato in Modena nel mese di Aprile 1982 da COOPTIP



Game Designers' Workshop

Concessionario esclusivo per l'Italia Gian Piero Tenca
C.so Sempione,41 20145 Milano tel.02 3413.89

ROAD TO THE RHINE



LA GUERRA DI MOVIMENTO, LE COLONNE ALLEATE AVANZANO
SULLA GERMANIA, 1944-45.
5 SCENARI DUE MAPPE DA cm 55x70 cad. - 480 PEDINE.
UN GIOCO PER DUE O PIÙ GIOCATORI

TRAVELLER

IMPERIUM - DOUBLE STAR
BELTER - TRIPLANETARY
BLOODTREE REBELLION
AZHANTI HIGH LIGHTNING
FIFTH FRONTIER WAR
THE BATTLE OF RAPHIA
THE BATTLE OF ALMA
THE BATTLE OF AGINCOURT
MAYDAY - ASTEROID
GUILDFORD COURTHOUSE
THE BATTLE OF LOBOSITZ
THE BATTLE OF PRAGA

1940 tradotto

1941 - 1942

BEDA FOMM tradotto

DARK NEBULA tradotto

CASE WHITE

MARITA MERKUR

NARVIK

THE FALL OF FRANCE

ROAD TO THE RHINE tradotto

BAR LEV tradotto

LA BATAILLE DE LA MOSCOWA

RED STAR/WHITE EAGLE tradotto

PEARL HARBOR

WHITE DEATH

EYLAU - SUEZ'73

A HOUSE DIVIDED tradotto

TRENCHFOOT

a richiesta si invia il catalogo

Editoriale

I SOPRAVISSUTI

Circa un anno fa mi sono trovato coinvolto, da un gruppo di fanatici, in una avventura senza soldo nè speranza.

Oggi - ci sono dentro fino al collo (masochismo?) anzi, sono uno dei pochi superstiti di quella sconvolta combriccola che diede vita al n° 0 di War, nonchè sfegatato sostenitore della resistenza ad oltranza (e non sono un appassionato giocatore).

Molti problemi sono sorti da quel leggendario n° 0: costi di stampa che aumentano paurosamente, sfiducia nella risposta dei lettori (troppo pochi gli abbonamenti), problemi personali ecc...; si era pure ventilata l'idea di chiudere baracca!

Ora, all'uscita del n° 4, la situazione finanziaria è da sincope!!.. Sono rimasti in due a sostenere finanziariamente la fanzine, conseguenze di tutto ciò: uno non si sposa più, l'altro si è venduto la mamma (e io continuo a non vedere una lira).

Adesso, non è che vi si sta a chiedere aiuti finanziari, ma almeno pubblicizzate la fanzine, in maniera tale che il numero degli abbonati possa darci un minimo di tranquillità per poter continuare. E' tutto, ora beccatevi questo numero 4 che è tutta una sorpresa

Il curatore grafico

P.S. DEL TUTTO PERSONALE: chiunque fosse interessato a finanziare un mio viaggio alle Bahamas può scrivermi direttamente a War!

-Tenkiù-



Posta

- L 03 - Caro Pietro, è nato a Trieste il club WINNERS, con spirito pionieristico e battagliero: siamo già un nucleo di 40 persone e speriamo di aumentare ancora, nonostante alcuni problemi di natura organizzativa ed economica che siamo certi di superare con un po' di buona volontà... per il torneo a squadre ci sono dei problemi; pur essendo favorevoli (non vediamo l'ora di giocare) temiamo però viaggi lunghi e costosi, data la nostra posizione decentrata...

Sandro Carbone - TRIESTE

- R 03 - Questo è lo spirito giusto con cui occorre affrontare il problema dei CLUBS; ci risulta infatti che moltissimi giocatori, anche di grandi città, siano isolati e trovino poca... cordialità presso coloro cui li indirizziamo (e che si erano detti favorevoli a conoscere altri appassionati): è un vero peccato, anche perché si rischia di rendere settarie e "corperativistiche" anche questo hobby che sembra fatto apposta per invitare alla discussione ed alle strategie in comune.

Quanto al CAMPIONATO... ci auguriamo di avere un numero tale di iscritti da permettere incontri fra squadre di città vicine, per lo meno nelle fasi iniziali. Ovviamente i gruppi che iscriveranno DUE squadre NON si batteranno fra loro nel 1° turno... salvo che non lo richiedano per... faide in atto.

- L 04 - Gentili Signori, ho letto casualmente un numero di WAR e ho deciso di abbonarmi subito: cosa debbo fare?

Esistono altre riviste del ramo, anche se in lingua straniera?

Franco XXX - ROMA

- R 04 - Care Franco per risponderti avrei bisogno... che tu mi mandassi il tuo indirizzo e che mi permettessi di decifrare il geroglifico del tuo cognome: mi auguro perciò che tu possa leggere queste righe!

Per abbonarsi a WAR basta un vaglia postale (vedere pag. 27 della rivista).

Le riviste straniere a me note che parlano esclusivamente di wargames non tridimensionali sono le seguenti:

- THE GENERAL: analisi dei giochi Avalon Hill
c/o Avalon Hill Game Company 4517 Harford road - Baltimore MD 21214 U.S.
- STRATEGY AND TACTICS: articoli storici ed 1 gioco completo in ogni numero
- MOVES : analisi dei giochi SPI
- ARES: esclusivamente fantascienza, con 1 gioco in ogni numero
c/o SIMULATION PUBLICATION INC. 257 Park Avenue South NEW YORK - NY 10010 U.S.
- THE WARGAMER: articoli su wargames di tutte le ditte, con 1 gioco per numero
c/o WORLD WIDE WARGAMERS
segr. Keith Poulter Eton Lodge - Highwood nr Chelmsford
ESSEX CM 1-3 QH ENGLAND

PHOENIX: articoli su wargames di tutte le ditte, in particolare SPI
c/o SIMPUBS LTD. Oakfield House 60 Oakfield Road
Altrincham CHESHIRE ENGLAND

Scrivere a tutte in inglese e... pazientare qualche mese per la risposta.

- CASUS BELLI: articoli su giochi di varie ditte.
c/o JEUX ET STRATEGIES 5 Rue De La Baume 75008 PARIS FRANCE

Speriamo di aver così fatto "cosa gradita" a tutti coloro che ci avevano fatto la stessa richiesta.



OTTAGONI E QUADRATI

Marco Donadoni ("pensatore" della IT, collaboratore di PerGioco) ha deciso di aumentare la sua fama collaborando a WAR... ecco la sua prima fatica.)

E' con molto piacere che accolgo l'invito dei miei amici di "War" a scrivere sulla loro rivista.

In questo articolo vorrei parlare del reticolo a quadrati e ottagoni, in modo da raccontare brevemente come questo sistema di gioco sia nato e quali idee e propositi ne stiano alla base.

Quando alla International Team pensammo di iniziare una nuova linea di giochi di ambiente napoleonico, i primi problemi che ci si presentarono furono di tipo organizzativo. Le fonti di cui disponevamo, Chandler, Quarrie e vari regolamenti di war-games tridimensionale, riportavano tutti concordemente una scansione di tempi, nell'ambito di una mossa, che non corrispondeva a nessuna di quelle utilizzate dai giochi fino ad allora presenti sul mercato.

Esse erano infatti tutte basate sulla successione movimento-combattimento, in modo regolare e senza possibilità di inserimenti. Inoltre il meccanismo che volevamo applicare, quello che permette movimenti in formazione, richiedeva una suddivisione della mappa incompatibile con l'esagonato classico.

Questo infatti offriva ottime soluzioni a determinati problemi, quali la equidistanza tra due punti in ogni direzione o la uniformità di tutte le caselle della cartina geografica, ma risultava carente quan-

do si parlava di linee in movimento.

A parte il fatto che da un esagono, in linea retta, ci si muove solo in sei direzioni, volendo piazzare sul campo delle formazioni rettilinee, solo in alcuni casi esse riuscivano, mentre in altre le linee risultanti erano per forza delle spezzate, con conseguenze differenti sul combattimento stesso. E la linea era la disposizione più tipica degli eserciti in questione.

L'unica alternativa nota alla griglia esagonale era quella quadrata, la quale, pur offrendo la possibilità di muovere in linea retta su otto direzioni (considerando il movimento per spigoli) aveva senza dubbio i suoi difetti.

Intanto proponeva una differenza di scala tra movimento diagonale e movimento ortogonale. Quest'ultimo risultava, su uno stesso numero di caselle, più breve di almeno un quarto rispetto al primo.

Inoltre, problema da noi considerato ancor più grave, una formazione allineata su una diagonale risultava sempre e comunque transitabile da una opposta linea, parallela e sfalsata di una casella.

Dopo parecchi mesi di ricerca sulle più svariate forme geometriche e sui loro rapporti, scoprimmo che, senza falsare nessuna legge fisica, solo una soluzione si adattava al nostro caso: accostando infatti degli ottagoni, intervallati agli spigoli da quadrati di area leggermente inferiore, si poteva ovviare al secondo problema.

Restava lo sfalsamento del movimento per diagonali, ma ci sembrò che i pregi del si-

stema superassero i difetti (di cui per altro non sono esenti pure le griglie ad esagoni). Passammo quindi ad esaminare il meccanismo di simulazione che su queste carte si poteva sviluppare.

Esso prevedeva l'impiego non di singole pedine, ma di un insieme ordinato di un certo numero di queste. E ciò fra l'altro ovviava alla differenza tra due tipi differenti di caselle: volendo infatti ottenere un certo valore per ciascuna di esse, occorreva forzatamente occupare, successivamente, caselle di entrambi i tipi, eliminandone quindi le differenze.

Il secondo problema organizzativo riguardava il livello delle unità impiegate.

Dato il meccanismo di gioco, tutto puntato sulle formazioni, l'ideale sarebbe stato l'usare i battaglioni, ma il risultato concreto sarebbe stato, in scontri anche di media densità, l'uso di centinaia di pedine per parte.

Questo, che di per sé avrebbe già costituito un problema in un meccanismo di gioco tradizionale (soprattutto per giocatori non ancora esperti, a cui si deve sempre pensare quando un gioco viene prodotto e immesso sul mercato), con il meccanismo di movimento ed azione successiva che si voleva adottare avrebbe portato il tempo di una mossa a livelli insopportabili.

Si scelse quindi un livello intermedio, quello delle brigate per la fanteria e dei reggimenti per la cavalleria, su una scala di terreno di circa 200, 250 metri per lato casella. Ciò risultava ancora accettabile, dal punto di vista della simulazione con formazioni nell'ambito delle divisioni riducendo nel contempo il numero dei counters a quantità accettabili.

Su queste basi il gioco risultò particolarmente realistico, in rapporto ai sistemi di combattimento dell'epoca napoleonica.

Grazie alla successione di movimenti e tiri coordinati, l'impiego d'arma risultava infatti molto simile a quello descritto dai "sacri testi".

Di questo regolamento, in anni successivi, si sono avuti naturalmente ampliamenti e sviluppi, passando dalle più semplici regole di Waterloo e Jena alle più articolate norme di Austerlitz (a proposito: la differenza di scale che risulta dai vari regolamenti è un errore di stampa che certo non ha tratto in inganno chi si occupa

di materie napoleoniche. Le scale infatti sono tutte uguali).

Alcune critiche hanno subito, alla loro uscita, alcune delle regole che stabiliscono il valore delle unità.

Ciascuna infatti può aumentare il suo fattore combattimento a seconda del numero delle unità amiche presenti nella stessa formazione. Ciò, in astratto, può portare a valori molto alti, soprattutto nei primi due giochi usciti, i quali non prevedono limiti a questo aumento. Chiunque abbia provato a giocare, si sarà reso conto, tuttavia, che il tutto diventa materialmente impossibile, anzi dannoso, sul campo reale. Nessuna formazione troppo allungata, infatti, resiste mai al tiro delle artiglierie ed inoltre il tempo richiesto per creare queste strutture è talmente alto da rendere inutile lo sforzo stesso.

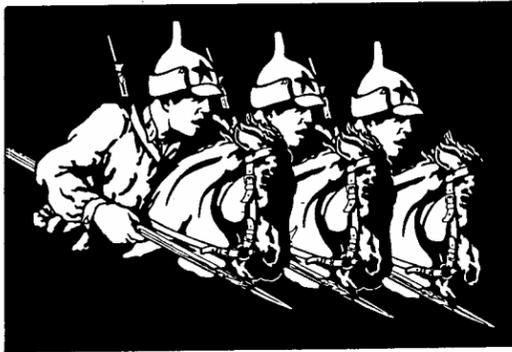
In più, una linea troppo lunga diventa inimpiegabile nel momento in cui si voglia cambiare direzione di movimento, anche di poco, e le unità non possono appoggiarsi tra di loro, data la distanza che le separa. Un altro aspetto delle regole che ha suscitato dubbi è l'attribuzione di punti combattimento proporzionali al movimento in linea retta eseguito dalla cavalleria.

Naturalmente questo non è stato fatto nella convinzione che più una carica è lunga e più è potente, ma semmai sul fatto che una carica con possibilità di perfetta preparazione, sincronia di movimenti e successione di tempi (passo, trotto, galoppo) risulta quella massimamente efficace. Inoltre c'è anche qui da sottolineare che cariche con valori molto alti diventano quasi impossibili nel momento in cui si agisce in concreto nel gioco, data la difficoltà di percorrere lunghi tratti in linea retta. Altro naturalmente ci sarebbe da dire su questi giochi e sulla loro ideazione, ma mi sembra che lo spazio occupato sia già più che sufficiente.

Spero comunque di aver sciolto alcuni dubbi "teorici", ma soprattutto di aver chiarito il lavoro e le intenzioni che stanno dietro a queste simulazioni. E di aver anche soddisfatto coloro che ritengono "quadrati e ottagonali" solo superficiali manifestazioni di originalità e di scarsa conoscenza della materia.

Marco Donadoni ●

Red Star/ White Eagle



L'Aquila bianca vola ancora.

"La forza di un esercito, come in meccanica, si ottiene moltiplicando la massa per la velocità" (Maresciallo Giuseppe Pilsudski).

Direi che non c'è modo migliore per iniziare l'articolo su "Red Star/ White Eagle" (GDW) del concetto formulato da Giuseppe Pilsudski, grande generale e primo presidente della repubblica polacca.

E' intorno a quest'uomo che si formò, tra il 1914 e il 1919, il primo nucleo di quello che sarà l'esercito polacco (anche se per le attuali autorità la nascita delle forze armate polacche avviene durante la resistenza contro i nazisti, con l'aiuto dell'armata rossa; sembra che i morti del 1939, i caduti di Cassino o della Normandia non possano essere considerati membri ufficiali dell'esercito polacco...).

Ma ritornando al nostro maresciallo, lo troviamo molto attivo nella Grande Guerra a combattere i russi; si rifiutò poi di allearsi formalmente con gli imperi centrali e fu arrestato e internato. Alla fine del 1918 i polacchi si liberarono degli ultimi occupanti stranieri (tedeschi e austriaci) e i soldati delle diverse fazioni (nazionalista, socialista, ecc.) costituirono una sola armata, sotto il comando di Pilsudski (nel frattempo liberato). C'erano anche i prigionieri catturati dagli italiani e prontamente liberati: non dimentichiamo che la Polonia non esisteva come nazione,

e i suoi uomini erano stati costretti a combattere sotto tutte le bandiere: tedesca, austriaca e russa.

Il generale non si fidava dei bolscevichi, non per motivi politici, ma perchè riteneva che avrebbero continuato la politica imperialista degli zar, così decise di formare una forte Polonia, con alcuni stati cuscinetto tra lei e la Russia (stati naturalmente legati, volenti o nolenti alla Polonia); alle frontiere con la Germania aveva già pensato il trattato di pace di Versailles.

Dopo che nel 1919 furono conquistate Leopoli e Wilno quasi senza combattere perchè le truppe russe erano impegnate a fronteggiare i "bianchi", il generale rifiutò di avviare trattative con Lenin e iniziò una decisa offensiva in Ucraina, occupando Kiev (6 maggio 1920). Dall'aprile parte la simulazione "Red Star/ White Eagle".

E' un boardgame veramente interessante, anche perchè dedicato ad un periodo storico e a una guerra non molto conosciuti.

La mappa dai forti colori rappresenta la Polonia, la Russia ucrainica, con i confini lituani, tedeschi, ecc.

Il gioco è molto accurato sul piano della ricostruzione storica: il fronte russo è diviso in due zone, come nella realtà.

Il fronte occidentale era affidato al "Napoleone Rosso": Tuchacevskij, diventato generale a 25 anni, una delle migliori menti militari dell'epoca (nel 1921 stroncherà la rivolta dei marinai di Kronstadt e poi finirà epurato nel 1937).

Per tre mosse il fronte ovest russo non può entrare in contatto con il nemico: nella storia il primo mese di guerra si svolse solo a sud. Nella simulazione facilmente i polacchi arrivano a Kiev, ma devono poi affrontare il contrattacco russo: questo si sviluppa, nel gioco come nella realtà, grazie all'arrivo della prima armata, la famosa armata a cavallo, un'eccezionale arma rivoluzionaria (le pedine che la rappresentano sono veramente micidiali).

I segnalini del wargame riportano i fattori di attacco, difesa e movimento; sono inoltre stampati sui due lati. Le truppe sono naturalmente fanteria e cavalleria, a livello di battaglione, reggimento, brigata e divisione. Tra i polacchi troviamo anche i miliziani: sacerdoti, operai, donne, contadini e studenti, che possono esse

re mobilitati in caso di attacco a Varsavia. Tra le forze dell'aquila bianca vi sono alcune formazioni di autoblinde e carri armati, che sono spesso soggette a guasti, sparendo presto dal gioco.

Ricordo i treni corazzati, velocissimi, anche se non molto potenti; le flottiglie fluviali, ottime per presidiare le città poste sui fiumi (con l'appoggio della fanteria di marina).

Alcune regole sono molto interessanti: non tutte le pedine esercitano zona di controllo, alcune sono così deboli da lasciar transitare gli avversari, mentre le formazioni più potenti aumentano il costo movimento degli esagoni adiacenti, rallentando o fermando le pedine nemiche; la cavalleria può caricare, aumentando il suo fattore di attacco; molto importante è il movimento su ferrovia (a sua volta divisa in rete ferroviaria nazionale, che permette fulminei spostamenti ai rinforzi o alle forze che devono turare una falla nello schieramento difensivo, e rete devastata, che aumenta la velocità).

In questa guerra, che si svolge in grandi pianure percorse da ferrovie, è indispensabile avere delle efficienti linee di rifornimento, pena delle riduzioni sul tiro del dado nella risoluzione dei combattimenti. Anche se le perdite sono forti ci si può sempre rifare con i rinforzi e i rimpiazzi. Questi ultimi permettono di ricostituire unità distrutte, o riportare a pieno punteggio pedine capovolte.

Oltre a russi e polacchi combattono altre nazionalità: lituani, bielorusi, ucraini (bisogna controllare due città per tenerceli), galiziani (iniziano con i russi, ma disertano subito).

I bolscevichi, purtroppo per loro, devono ogni tanto ritirare delle truppe per inviarle sui fronti interni a fronteggiare i controrivoluzionari. Tra le formazioni che tornano indietro vi è anche la Konarmiya (l'Armata a cavallo), e questa è una gran perdita per il giocatore russo.

Nel regolamento si trovano alcune opzioni per cambiare il gioco storico: io consiglio solo quella relativa allo squadrone Kusiuszko (è anche storicamente ineccepibile).

Erano dei piloti volontari (per lo più americani) con equipaggiamento tedesco, che combattevano al fianco dei polacchi; nel gioco è simbolizzato da una pedina aeroplano, indistruttibile, che dà un più 1

al tiro del dado in un solo combattimento a scelta del giocatore polacco (la regola non sbilancia il gioco, ma nel corso della partita sarà utile al "nostrano" maresciallo Pilsudski il piccolo aiuto).

Nel 1920, durante l'offensiva su Varsavia, risoltasi con una disfatta, i russi non avevano alcuna copertura aerea, mentre i polacchi, nella controffensiva, riuscirono quasi ad accerchiare l'armata di Budennyj (la prima sciabola della rivoluzione) anche grazie alla piccola ma sicura (ed incontrastata) aviazione.

Si possono giocare quattro scenari, ma io penso che se si ha tempo il gioco campagna (25 turni) sia quello che dà più soddisfazioni.

Comandando i polacchi è logico passare subito all'offensiva per conquistare Kiev, assicurandosi così la fedeltà degli ucraini, rinforzando le difese sull'altro fronte. Non bisogna chiudersi subito dietro le trincee, ma cercare di tenere il più possibile le posizioni intorno a Minsk (è basilare). Subito in avanti le formazioni blindate, che sono destinate a sparire in breve tempo a causa dei guasti; oculatezza nell'uso dei rimpiazzi: è consigliabile usarli prima per rivoltare le pedine sulla mappa, che ammucchiarli ai bordi per ricostruire unità distrutte.

I russi devono cercare di resistere a sud, anche ritirandosi sul fiume, aspettando l'arrivo della prima armata, per poi lanciarsi senza esitare all'attacco, sfruttando la maggiore potenza e velocità (i treni sono utilissimi per entrare in profondità nelle linee avversarie).

A ovest vi sono le città di Minsk e Wilno, che sono l'obiettivo primario; se è difficile penetrare direttamente (è nota la coriaccità dei polacchi...) bisogna sfruttare il maggior numero di unità e allungare il fronte, magari attraversando la palude per aggirare le fortificazioni nemiche. Le due tenaglie russe devono agire in accordo: se una avanza troppo rispetto all'altra si creerà un vuoto che un abile avversario saprà sfruttare per colpire con decisione un fronte alla volta (è quello che avvenne nel 1920...).

In definitiva: "Stella Rossa o Aquila Bianca"? Fortunatamente per noi è solo una interessante simulazione, per altri è quasi una scelta di... vita.

Fabrizio Cernaz ●

RUBRICHE

•COMPRO•
•VENDO••CAMBIO•

021 - Vendo il gioco East and West (IT) in ottimismo stato a prezzo da stabilire, oppure lo cambio con gioco di pari prezzo. Massimo Carpigiani
via Lulli 57
41100 Modena

022 - Cambio Blitzkrieg (ottimo stato), Midway (non tradotto) e Magic Wood (seminuovo) con giochi Avalon Hill, GDW e SPI in buono stato. Andrea Riello
Piazza Tevere 62
02100 Rieti 0746/490033

023 - Vendo a L.10.000 il gioco Outreach della SPI: è in buonissime condizioni. Cerco il gioco della Ariel Imperial Governor/Strategos possibilmente in buone condizioni. Francesco Donati
via Cellini 12
52100 Arezzo

024 - Vendo a L.10.000 il gioco Odissey (IT); a L. 14.000 il gioco Kroll e Prummi (IT), entrambi in ottimo stato di conservazione. Cerco i giochi, entrambi Avalon Hill, Dune e Wizard Quest, possibilmente in buone condizioni. Massimiliano Mafucci

•COMPRO•
•VENDO••CAMBIO•

via Monte Bianco 10
52100 Arezzo

025 - Vendo a L.16.000 il gioco Tactics II della AH; a L.15.000 vendo Vohrom (IT) Cerco 30 Years War (SPI). Fabrizio Cernaz
via S. G. Bosco 105
41100 Modena 059/230952

026 - Cambio i giochi che seguono: Iliad; Odyssey; I-dro; Norge (IT), tutti in ottimo stato giocati al massimo tre volte con i seguenti altri: Imperium (GDW); Middle Earth (SPI); Cross of Iron; Crescendo of Doom; Starship Troopers; Third Reich; Submarine (AH); Dark Nebula (GDW) o altri. Andrea Riello
P.azza Tevere 62
02100 Rieti
0746/490033

027 - Vendo a L.50.000 più spese di spedizione: Francia 1.940 (AH); Austerlitz e Jena-Auerstadt (il primo IT e il secondo SPI); i giochi sono nuovi, usati solo tre volte. Pasquale Riccardi
P.azza Cavour 38
28044 Verbania-Intra (NO)
0323/44717

•COMPRO•
•VENDO••CAMBIO•

028 - Cerco gioco Thirty Years War (SPI); anche usato. Accetto anche fotocopia purchè ben chiara. Telefonare ore pasti o scrivere. Claudio Greco
Corso Torino 11
10098 Rivoli Torinese (TO)

029 - Vendo Arab-Israeli Wars (AH) a L.23.000. Eccellente stato; istruzioni in lingua inglese. Vendo War or the Ring (SPI) a L. 30.000 trattabili; ottimo stato. Seidita Giuseppe
Via M. Roccaforte 92
90143 Palermo

030 - Vendo 3° REICH (AH) 2°edizione in buone condizioni. Ferrari Marco
Via M. Zanatta 29
44100 Ferrara

031 - Cedo TOBRUK (AH) in perfette condizioni. Calabria Fausto
Via Appiani 12
20121 Milano

RUBRICHE

G. POSTALE

Partite per corrispondenza con arbitro per giocatori iscritti al torneo Masters.

REGOLAMENTO

1- Al fine di promuovere il gioco postale fra i giocatori iscritti al torneo Masters o che si iscrivono al momento della richiesta di partecipazione, la segreteria ha selezionato un certo numero di wargames particolarmente adatti allo scopo; all'atto della richiesta i giocatori potranno proporre altri titoli e, se vi saranno più richieste, si cercherà di accontentarli.

2- I titoli scelti sono i seguenti:

Cat. A - GIOCHI DI GRUPPO
a- 3° REICH (solo 3° edizione) (AH)
b- Imperial Governor (PHI)
c- Diplomacy (AH)
d- Origins of WW II (AH)
e- Wizard Quest (AH)
f- Empires (SPI)
g- A mighty fortress (SPI)

Cat. B- GIOCO CIECO
h- Richthofen's war (AH)
i- Midway (AH)
l- Afrika Korps (AH)
m- Blitzkrieg (AH)

NOTA: nel gioco cieco i partecipanti non conoscono gli schieramenti iniziali avversari che devono scoprire nel corso del gioco.

G. POSTALE

3- I giocatori devono essere esperti dei giochi che richiedono e devono indicare il numero approssimativo delle partite già giocate.

ATTENZIONE: le regole NON verranno mai spiegate se non per chiarire casi dubbi.

4- Tutti i richiedenti devono allegare una busta con il loro indirizzo e £. 500 in bolli per la risposta: l'inadempienza di questa richiesta segnerà l'immediata esclusione del richiedente.

5- Le richieste devono pervenire alla segreteria entro il 15 giugno 1982 (farà testo la data del timbro postale, che non dovrà essere posteriore al 10 giugno).

Scrivere a TORNEO MASTERS (Gioco Postale) c/o Pietro CREMONA Via Campi, 48 41100 Modena
NON INVIARE ALTRA CORRISPONDENZA NELLA STESSA LETTERA.

6- La segreteria selezionerà le richieste e spedirà a tutti una circolare con i nomi dei giocatori prescelti e dei giochi cui parteciperanno nonché i nomi degli arbitri.

Se vi saranno degli esclusi, verranno tenuti di riserva in caso di abbandono o di squalifica dei precedenti.

G. POSTALE

Se alcuni titoli non otterranno sufficienti richieste saranno cancellati.

7- I giocatori prescelti faranno pervenire la quota di adesione (e la cauzione) all'arbitro entro il 31 agosto 1982.

In caso di forfait saranno interpellate le riserve.

8- Il torneo inizierà ufficialmente il 15 settembre 1982: tutti i giocatori riceveranno entro tale data il regolamento specifico del gioco scelto (se vi saranno modifiche a quello ufficiale) ed il materiale necessario.

9- La quota di iscrizione (solo per i giocatori prescelti) è di £. 10.000 (£. 15.000 per 3° REICH, dove le lettere saranno spedite per Espresso) nel caso il gioco si prolunghi oltre il previsto, lo arbitro chiederà ovviamente il rimborso delle ulteriori spese postali impreviste.

Assieme alla quota di iscrizione i giocatori pagheranno una "cauzione" di £. 5.000 (per ogni partita) che verrà resa loro al termine della partita: in caso di forfait o di squalifica (dopo tre ritardi non concordati sulle date di scadenza) la cauzione

RUBRICHE

G. POSTALE

verrà trattenuta dall'arbitro, che convocherà immediatamente una riserva per la continuazione della partita.
10- I richiedenti dovranno inviare le loro domande su un foglietto a parte, utilizzando un fac-simile del modulo che segue: nel caso chiedano di partecipare a più giochi, devono indicarli in ordine di preferenza.

MODULO DI RICHIESTA

Il sottoscritto
.....
iscritto al Torneo Masters col N° chiede di partecipare ai seguenti giochi:
1- (n° part. gi.)
2- (
3- ecc.
Allego £.500 in bolli per la risposta ed una busta col mio indirizzo.
Firmato
.....

AAA NEMICO CERCASI

017 - Cerco temibile avversario ad Africa Korps (AH) per corrispondenza.
Sergio Montagner
via Parco Ferroviario 27
30030 Chirignago (VE)

018 - Cerco nemici per giochi facili : Strategos, Waterloo, Afrika Korps, Yorktown in tutta Italia, anche per posta.
Bruno Graziano
Viale Zara 147
Milano 02/6089769

019 - Cerco giocatori di Diplomacy per corrispondenza. Scrivere a :
LaSerra Ettore
Via Eusebio Chini 66
00147 Roma

Radio Blu - Rovigo.
Al lunedì, dalle 21,30 in poi, trasmette una "Rubrica Giochi Intelligenti" (Boardgames - Topologia - Giochi - Premi)
La radio è sintonizzata su 100,200 - 100,500 Mgh.



VII LEGIO - LA SCOPERTA DELLA GALASSIA

"La civiltà terrestre, dopo la grande strage provocata dall'ultima guerra atomica, ha pacificato e riunito tutto il sistema solare sotto una Repubblica il cui massimo organo governativo è il Senato Solare. Grazie allo sviluppo della tecnologia, il desiderio di conoscere e l'esigenza di allargare i confini portano speciali reparti di esploratori stellari nelle zone più lontane della galassia, alla ricerca di nuove forme di vita".

Questa è la premessa da cui parte VII LEGIO, il prodotto che la INTERNATIONAL TEAM presenta come maggiore novità sul mercato internazionale del 1982. Si tratta di un gioco di ruolo, un gioco basato cioè su una filosofia sensibilmente differente da tutti i prodotti finora visti sul mercato europeo.

Ogni giocatore impersona un ufficiale Comandante della VII LEGIO il quale, dopo aver allestito la propria nave con tutti gli strumenti più classici della fantascienza (laser, scudi, computer, motori, radar ed equipaggi) parte alla scoperta di un sconosciuto tratto della Galassia. I suoi compiti saranno quelli di calcolare le rotte lungo le quali muovere, scoprire nuovi pianeti e possibilmente atterrarvi svolgendovi una serie di attività di volta in volta necessarie. Il tutto avviene non su di una mappa fissa, come di solito succede, ma su un piano astratto: ciò permette la partecipazione al gioco da parte di un numero praticamente illimitato di giocatori, la cui dotazione è semplicemente costituita da un foglio di carta e da una matita.

Al centro e al di sopra di questi Ufficiali sta lo SPAZIO COMPUTER, solo detentore degli elementi forniti nel gioco. Questo giocatore-giudice non partecipa direttamente alla partita, ma svolge il compito non poco impegnativo di muovere materialmente le navi su di una piccola carta stellare, sulla quale aveva precedentemente (ed in segreto) distribuito tutti i possibili punti in cui incontrare pianeti o "rischi" spaziali. Nel momento in cui un qualsiasi giocatore incontra uno di questi punti, combinando il lancio di uno o più dadi speciali su di un'apposita SCHEDA INFORMAZIONI, lo Spazio Computer informa lo "scopritore" delle caratteristiche del punto incontrato. Dato che le informazioni sono a successione logica (ogni informazione cioè dipende dalla precedente),



i possibili incontri sono più di 50, con caratteristiche definite fin nei minimi particolari. Il tutto è illustrato dalla GUIDA AGLI INCONTRI, vera e propria enciclopedia dello spazio, in cui sono presentate tutte le forme di vita che un legionario può incontrare, sia dal punto di vista dell'immagine, sia da quello etnologico.

A sentirlo descrivere in questo modo VII LEGIO può sembrare un gioco particolarmente complesso, anche perché le istruzioni e la guida si presentano con un considerevole numero di pagine; invece, malgrado il notevole fanta-realismo di testi ed ambientazione, la sua comprensione prevede uno sforzo certamente non superiore a qualsiasi gioco da tavola ... ad uso familiare !! Ciò è dovuto in buona parte al testo, curato in modo particolare per rendere la lettura piacevole come un piccolo romanzo fantastico, in modo che il giocatore riesca a calarsi veramente nei panni del personaggio che si è "costruito". In questo modo tutte le scelte di comportamento e le risposte da dare ai quesiti dello Spazio Computer dipendono più dalla logica concreta che dal dover seguire rigide regole preordinate. Ciò è sottolineato anche nella presentazione del gioco, all'inizio del regolamento, in cui si dice che "... le regole sono volutamente discorsive, dovendo essere essenzialmente delle tracce in base alle quali i giocatori sanno come comportarsi. Se questo comportamento è conforme alla logica e non viola i limiti posti dalle regole stesse sarà deciso dallo Spazio Computer.

Tutto il gioco si sviluppa su un piano decisamente individuale (la vittoria si raggiunge ottenendo per primi un certo numero di punti "missione", i quali non dipendono che in modo saltuario dalle attività svolte dai concorrenti) creando una catena di "giochi solitari ma combinati", tipici del resto delle più classiche esplorazioni spaziali.

Un ultimo accenno va alle attività che si possono svolgere durante la partita: esse infatti possono essere infatti di aggressione o pacifiste, senza che esistano condizioni per scegliere più convenientemente l'una o l'altra. Questo permette di coinvolgere anche chi (come le rappresentanti del ... gentil sesso) non sempre gradisce gli sviluppi bellici di alcuni giochi di simulazione.

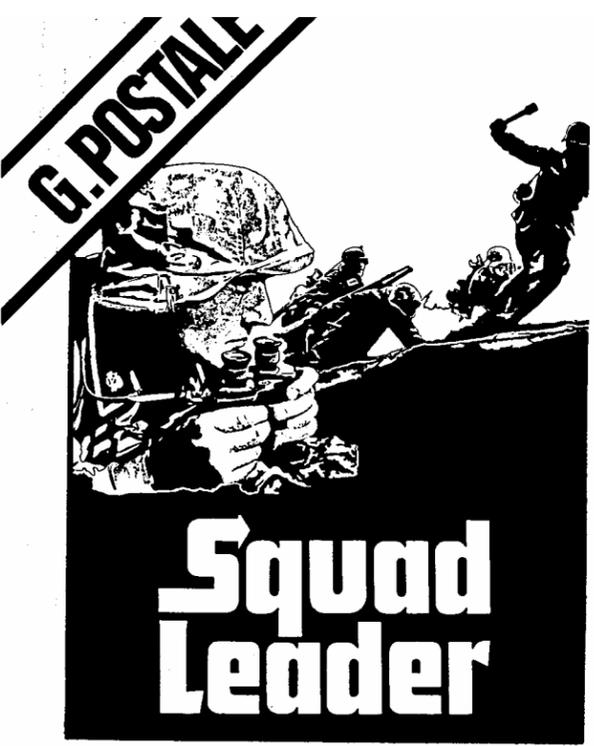
Sono anche previste numerose pubblicazioni successive, in base alle quali si potranno moltiplicare le possibilità di nuove av-

venture ed ... incontri nello spazio.

Ritorniamo su VII LEGIO non appena avremo convenientemente provato il gioco con qualche sfida ... all'ultimo mostro !!!



DISEGNI DI MR. CADELO



L'amico Eros Rilievo ci ha fatto pervenire l'articolo che segue, dedicato a SQUAD LEADER giocato per posta, che pubblichiamo immediatamente, dato l'interesse per questo wargame suscitato anche nel nostro questionario. Facciamo precedere l'articolo da una tabella per l'uso del LOTTO come metodo per la determinazione dei risultati del dado; essa si basa sulle probabilità di uscita di un dato numero con l'uso di DUE dadi :

TABELLA-LOTTO PER DUE DADI

Numero estratto	- Dado -	Probabilità
dall' 1 al 2	2	2,5 %
dal 3 al 7	3	5,0 %
dall' 8 al 15	4	7,5 %
dal 16 al 25	5	10,0 %
dal 26 al 37	6	12,5 %
dal 38 al 53	7	15,0 %
dal 54 al 65	8	12,5 %
dal 66 al 75	9	10,0 %
dal 76 al 83	10	7,5 %
dall'84 al 88	11	5,0 %
dall'89 al 90	12	2,5 %

SQUAD LEADER PER POSTA ?!?!?
 Continuando nella ricerca di strumenti per incrementare la possibilità di giocare per

posta, ho voluto cimentarmi con uno dei wargames più popolari ed avvincenti ; SQUAD LEADER dell'Avalon Hill.

Data la presenza di ben 8 fasi nella routine del gioco, uno dei problemi maggiori era quello di limitare al massimo lo scambio di lettere fra i partecipanti ; alcune altre regole sono state leggermente modificate per semplificare il gioco.

Ad esempio i leaders influiranno SEMPRE sulle unità con cui sono raggruppati e, nel caso di una "rotta", le seguiranno sempre (se tutte sono "broken" ; se invece qualcuna resta intatta il leader resterà con esse, salvo diversa disposizione del giocatore). Inoltre il leader tenterà SEMPRE di "autorecuperarsi" e di recuperare le unità con cui è raggruppato.

UN CONSIGLIO prima di cominciare : il gioco per posta richiede una buona conoscenza ed applicazione delle regole, altrimenti possono sorgere noiose incomprensioni che non fanno altro che rallentare, se non addirittura avvelenare il gioco : pertanto, visto che il tempo per la riflessione è dilatato, quando avete deciso di eseguire qualche cosa, controllate sulle regole se ciò è possibile, e cercate di chiarire col vostro avversario eventuali punti oscuri . Di fronte ad errori banali il giocatore avversario dovrebbe poi sempre cercare di rispettare il più possibile le intenzioni del ... nemico.

SCHEMA DI COMUNICAZIONI

A - se si è scelto uno scenario con schieramento non vincolante, il giocatore che deve piazzare per primo informerà con una lettera l'avversario della posizione dei suoi pezzi (numero dell'unità e dell'esagono in cui si trova) ; per gli schieramenti "nascosti" si veda più avanti.

A-1 - Nella sua prima lettera il giocatore attaccante (ATT) comunicherà :

- a - Il proprio schieramento
- b - quali unità eseguono il fuoco preparatorio, con quali armi e contro quali unità nemiche, precisando il numero effettivo dei PF da considerare e le modifiche al tiro del dado da introdurre ; ogni attacco sarà numerato progressivamente e si potranno prevedere opzioni per il bersaglio. Ad esem

I - 2/684 da 3S3 contro 3T3 } 24 PF/+3 edificio
 II - 2/684 da 3T4 contro 3T3 }
 (nota : II su 3T3 anche se BROKEN ; se KIA contro 3V3 = 12 PF/+3).

III -
 c - quali unità muovono; specificherà l'esa-

gono di partenza e tutti quelli del percorso (es.: 2/666 da 3FF4/EE4/DD3).

d - quali unità eseguiranno il fuoco nella fase avanzata, usando la stessa procedura vista in (b).

NOTA : procedendo così si deve decidere, prima di sapere i risultati degli attacchi preparatori, dove impegnare le proprie unità e contro quali obiettivi. Tutto ciò è accettabile anche dal punto di vista realistico ; nella realtà infatti un comandante non poteva mai essere sicuro di aver completamente ridotto al silenzio il nemico prima di ordinare l'attacco. Né d'altra parte sarebbe logico continuare a far fuoco su una postazione che non dà segni di vita se ve ne sono altre attive nei dintorni (da qui la necessità di introdurre le opzioni).

Con la partenza di questa lettera il gioco entra veramente nel vivo. Le estrazioni del lotto del sabato successivo al giorno di spedizione (vale come sempre la data del timbro postale) daranno i vari risultati del fuoco preparatorio, secondo la numerazione specificata (il primo numero per l'attacco N°1 e così di seguito ; se il risultato richiedesse un test di morale verrà eseguito immediatamente utilizzando il numero successivo).

B-1 - Il giocatore in difesa (DIF) comunicherà all'avversario :

a - I risultati dei suoi attacchi nella fase di fuoco preparatorio.

b - I propri attacchi della fase difensiva (usando la solita procedura) specificando, per le unità nemiche che hanno mosso, in quale esagono sono state attaccate.

Le solite estrazioni del sabato successivo a questa lettera daranno:

1 - i risultati del fuoco difensivo ;

2 - i risultati del fuoco avanzato, secondo le indicazioni della prima lettera del giocatore ATT. e con le eventuali modifiche dovute ai risultati del fuoco preparatorio e difensivo (ad esempio, alcune unità potrebbero essere state rese inabili al combattimento).

A-2 - Nella sua seconda lettera il giocatore ATT informerà l'avversario su :

a - I risultati della fase di fuoco difensivo ;

b - i risultati della fase di fuoco avanzato

c - gli esagoni in cui si sono rifugiati le proprie unità "broken";

d - Gli esagoni di rifugio delle unità "broken" dell'avversario ;

e - quali delle proprie unità avanzeranno (fase avanzata) ;

f - quali combatteranno nella fase di "corpo a corpo" ; il giocatore stabilirà autonomamente i rapporti di forza impiegando a suo piacere le sue unità, con l'obbligo di usarle tutte e contro TUTTE le unità in difesa.

NOTA - la determinazione dei rifugi del nemico (vedere punto (d) qui sopra) è difficilmente arbitraria, in quanto si devono rispettare regole molto precise ; in ogni caso in realtà le unità broken difficilmente avrebbero obbedito al loro comandante, per cui ... si può accettare con ragionevolezza questa approssimazione, in cambio della maggiore snellezza del gioco.

Le estrazioni del lotto daranno :

1 - i risultati dei combattimenti "corpo a corpo" ;

2 - i risultati dei tentativi di recupero della disorganizzazione. Per stabilire l'ordine in cui verranno letti i risultati si partirà dalle unità dell'angolo più alto a sinistra della mappa e si procederà, fila per fila, da sinistra verso destra fino a percorrere tutta la mappa : ogni volta che ci si imbatte in un'unità broken con leader si eseguiranno i test del morale utilizzando il 1° numero del lotto disponibile.

3 - stesso procedimento per le armi di appoggio eventualmente guaste.

B-2 - Nella sua seconda lettera il giocatore DIF comunicherà i risultati di (1), (2) e (3) e successivamente, diventato a sua volta ATT, si ricomincerà ... il ciclo.

In pratica dunque ogni mossa richiederà un totale di due lettere da parte del giocatore di fase ed una soltanto per il difensore.

PARTE SECONDA

Vediamo ora , scenario per scenario, quali altre cose devono essere prese in considerazione :

1° scenario : nessuna aggiunta.

2° - SCHIERAMENTO NASCOSTO : verrà comunicato il numero di segnalini presenti in un dato esagono. L'esatto schieramento di partenza può essere affidato ad un "arbitro" neutrale, il quale lo restituirà agli interessati al termine del gioco per la ... verifica : l'onestà è una dote inconfondibile dei giocatori di wargames, questo è ... noto, ma perché creare tentazioni inutili ?

La posizione degli indicatori di occultamento viene comunicata all'avversario da ATT anche con la seconda lettera, sempre nel ri-

spetto del punto 25.3 delle regole. Con la sua lettera DIF comunicherà l'entità delle sue forze (prima occultate) se saranno adiacenti ad unità nemiche o se saranno sottoposte a verifica del morale.

FUMO : per rispettare il punto 24.6 - il primo numero che interesserà il combattimento con LOS nell'esagono con fumo sarà quello indicante la modifica da apportare al 2° numero.

Dato che 24.6 richiede il lancio del dado, il numero del lotto sarà letto secondo la normale prassi (1-15 = 1 ; 16-30 = 2 ; ecc.)
3° SC - A.F.V. : la direzione verrà indicata con i due esagoni verso cui è rivolto il cannone . IMMOBILIZZAZIONE : per verificare la possibilità di guasti dovuti al terreno considerare i numeri PRIMA del fuoco. Nel caso previsto al punto 39.4 l'avversario deciderà quale sarà il bersaglio del fuoco del carro, nello spirito della mossa comunicata dal proprietario del veicolo.

4° SC - ARTIGLIERIA FUORI MAPPA : nella sua 2° lettera ATT comunicherà all'avversario la sua intenzione di stabilire il CONTATTO RADIO (il numero sarà preso dopo quelli considerati per la riparazione delle armi di appoggio) ; dopo che il contatto sarà avvenuto si considererà automaticamente un altro numero (alla fine della fase di recupero) per verificare il mantenimento del contatto. ATT comunicherà anche l'esagono dove piazzare eventualmente l'indicatore ARTILLERY REQUEST ; dopo aver considerato i numeri per la fase di corpo a corpo verranno presi in considerazione quelli per l'accuratezza del tiro ; il giocatore poi, non appena possibile, comunicherà quale opzione applicherà fra quelle previste da 46.31 a 46.34.

5° SC - Nessuna variazione.

6° SC - CAMPO DI VISIBILITA' : è determinato dopo aver soddisfatto le altre necessità previste nella fase di recupero.

7° SC - Nessuna variazione.

8° SC - FILO SPINATO : per stabilire il N° di MP che un'unità consumerà per uscire dal filo si considererà un numero dopo quelli del fuoco preparatorio e l'unità si fermerà non appena esauriti i MP rimasti. Per la RIMOZIONE DEL FILO il giocatore comunicherà la sua intenzione all'avversario che controllerà il risultato dopo quelli del fuoco preparatorio.

9° SC - MINE : si piazzano come si è visto per gli schieramenti nascosti. Si dovrà indicare se un'unità vuole uscire dal campo

minato ; prendere sempre i risultati nella fase preparatoria (cfr. fase avanzata).

TRINCEE : per il piazzamento delle trincee in eccesso il risultato sarà considerato dopo quelli della fase preparatoria.

10° SC - INCENDI : dopo un attacco come in 59.3 verrà considerato il numero immediatamente seguente per stabilire se è scoppiato o no l'incendio ; per la sua propagazione si utilizzeranno i numeri dopo quelli per gli attacchi della fase di fuoco avanzato.

11° SC - ATTRAVERSAMENTO DI FIUMI : nella sua lettera il giocatore US numererà le unità o i gruppi di unità che eseguono il movimento ; il primo numero estratto darà la quantità delle squadre che effettivamente eseguiranno tale movimento.

NEBBIA : dal 2° turno gli US , nella fase di recupero (al termine di tutti i "lanci") introdurranno anche il numero per la determinazione della visibilità.

12° SC - Nessuna variazione.

Per eventuali chiarimenti o suggerimenti scrivere a EROS RILIEVO

via S. Giacomo 28 - MODENA

NOTA : vorrei soltanto sottolineare, a mo' di commento, che il gioco postale di S.L., come avrete capito dalla "meccanica" sopra descritta, è consigliato soltanto a coloro che :
1 - hanno veramente passione per questo gioco e per il gioco postale in genere ;
2 - a coloro che non stanno a "sottutilizzare" troppo se qualcosa non è troppo chiaro, ma che al contrario cercano di aggiustare le cose dubbie A FAVORE dell'avversario
3 - a coloro che già hanno avuto precedenti esperienze postali

A tutti consiglio però di INDICARE sempre una serie di estrazioni per qualunque azione in corso o che POTREBBE accadere, al fine di evitare confusione ; oltre a tutto questa precauzione vi costringerà a ... soppesare con cura ancor maggiore le vostre mosse
Pietro

SPAGNA - 1811 -

Osservando la mappa del campo di battaglia, si nota immediatamente come i due punti strategici più importanti siano il paese ad est e l'acienda ad ovest, infatti chiunque fosse entrato in possesso di Estrela avrebbe potuto colpire l'avversario sia al fianco che al centro.

L'acienda, invece, anche se separata dal centro da un fiume, è un punto chiave difensivo e obbliga chi non ne è in possesso a distogliere forze preziose per presidiare i ponti.

Ovviamente anche il possesso del centro avrebbe rappresentato un notevole successo: tuttavia la mancanza di punti difensivi unita all'iniziale scarsità di truppe (2 soli corpi per parte) sconsigliò una vigorosa azione in questa zona.

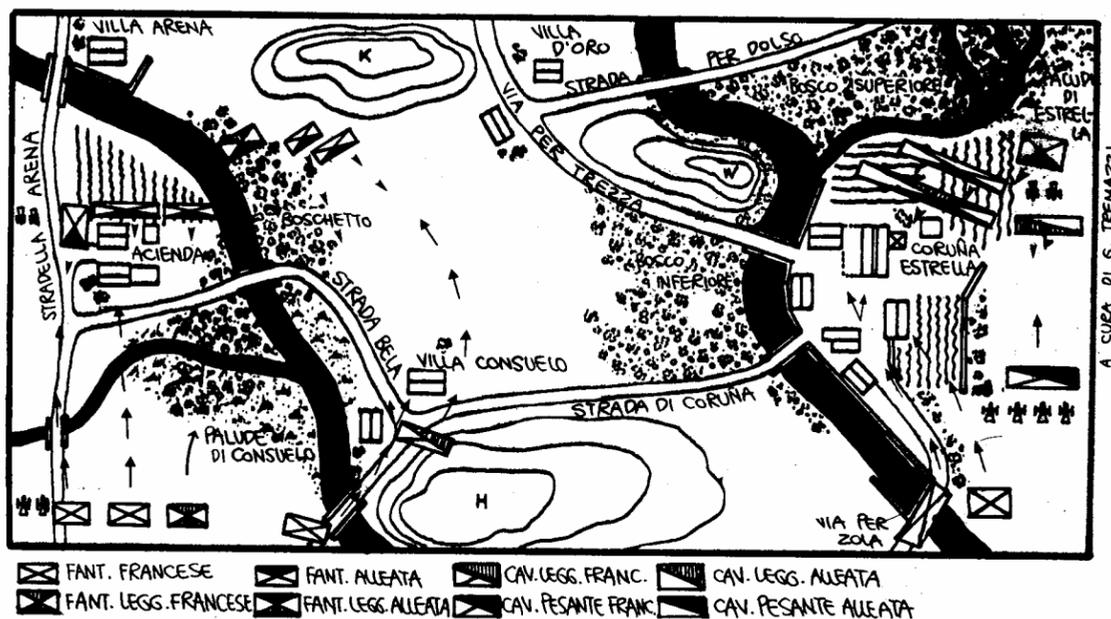
Ad ovest il comandante del 6° corpo francese (3 Rgt. di linea, 1 leggero, 2

batterie di artiglieria a cavallo e 1 Rgt. di Ussari) si trovò a dover contendere il possesso dell'acienda al forte corpo scozzese (4 Rgt. e 2 batterie). L'inglese aveva diviso le sue forze in due parti, la più forte verso il centro (3 Rgt. inglesi, 1 Rgt. scozzese e 1 batteria), mentre l'altra (3 Rgt. scozzesi) affrettava il passo verso l'acienda.

Il comandante francese reagì prontamente: 3 Rgt. con l'appoggio delle 2 batterie avrebbero dovuto guardare il ruscello e puntare verso gli edifici contemporaneamente 1 Rgt. e gli ussari avrebbero dovuto attestarsi oltre il ponte in direzione di villa Consuelo; ciò per paura di un aggiramento.

Il combattimento esplose subito violentissimo all'altezza dell'acienda: l'artiglieria a cavallo francese fu seriamente danneggiata durante la manovra di avvicinamento dai precisi colpi di quella inglese.

Per quanto riguarda la fanteria si schierò in questo modo: il leggero prese posizione nel bosco vicino al ponte centrale, i veterani del 108° cominciarono ad entrare nel fabbricato, il 161° avanzò stolicamente in colonna contro la linea rossa del 92



scozzesi. Nonostante le scariche di fucileria ne avessero falciati i ranghi riuscì ad entrare in corpo a corpo; gli scozzesi dovettero arretrare in buon ordine verso villa Arena.

Non era però il momento per cantar vittoria, un secondo Rgt. scozzese si buttò sugli esausti francesi mettendoli in fuga e in parte riuscì ad entrare nella fattoria, come non bastasse il 72° scozzesi stava avanzando attraverso i campi arati.

A quel punto solo il 108° poteva rovesciare la situazione, dato che il Rgt. leggero aveva ingaggiato un combattimento a fuoco con reparti inglesi oltre il fiume. Il 1° battaglione si buttò nella mischia attorno all'acienda riuscendo a conquistarla; gli scozzesi fuggirono lasciando la bandiera; il 2° battaglione si appostò dietro una bassa siepe coperto dal fuoco dei volteggiatori e non appena il 72° si trovò a una cinquantina di metri aprì un fuoco micidiale, gli scozzesi tentarono di replicare ma invano. Una seconda e poi una terza scarica li raggiunse, il morale non resse e gli scozzesi sono in fuga.

Sull'acienda sventolò la bandiera francese; a rendere completo il controllo di tutto il settore bastò una carica degli ussari che mise in fuga gli inglesi che avanzavano al centro.

Contemporaneamente ad Estrela stava arrancando il 4° corpo francese (2 Rgt. di fanteria, 1 di artiglieria e una brigata di corazzieri) il suo comandante aveva disposto in colonna il 2° Rgt. di fanteria sulla strada che menava al paese un po' più ad est l'artiglieria e all'estrema ala i corazzieri. Durante l'avanzata gli venne riferito che da nord stavano avanzando numerose giacche brune che si suppone essere i temibili caçadores portoghesi.

Infatti 3 Rgt. di caçadores, il 21° di linea, un Rgt. di lancieri volontari e due batterie di artiglieria inglesi stavano puntando decisamente verso il paese.

Immediatamente giunse l'ordine ai corazzieri di caricare per dar tempo

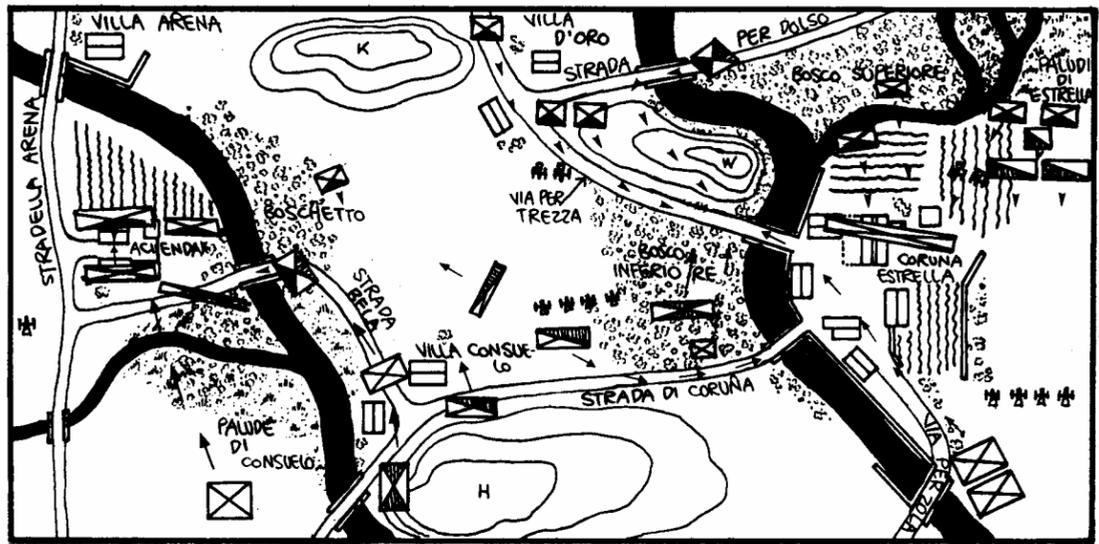
agli altri reparti di schierarsi attorno al paese. Il primo Rgt. di corazzieri fu accolto dal preciso fuoco dei fantaccini del 21° e sbandò stessa sorte toccò al Rgt. seguente che oltre al fuoco dei fanti si trovò di fronte alle scariche dell'artiglieria e alla carica dei lancieri; la brigata cessò di esistere.

Questo primo successo imbaldanzò a tal punto i portoghesi che si lanciarono verso il paese senza precauzioni; ma una violenta scarica li accolse... e fu immediatamente la rotta! Non si sa con chiarezza cosa accadesse pare che un colonnello abbia dato l'ordine di ripiegare ai suoi fanti disposizione che fu immediatamente imitata dagli altri Rgt. che si dispersero sotto gli occhi esterefatti dei generali; quindi anche il paese era caduto sotto il controllo dei francesi.

A questo punto cominciarono ad affluire i tanto attesi rinforzi: 2 brigate (3 Rgt. ognuna), una brigata di ussari (2 Rgt.) e un Rgt. di artiglieria, la prima brigata rimpiazzò i portoghesi mentre la seconda si schierò al centro. Giunsero anche il 5° corpo francese (3 Rgt. di fanteria, 1 di cacciatori a cavallo, 1 batteria da 8 libbre e una di obici) che si dispesero lungo le pendici della collina H, e il 1° Rgt. italiano forte di 4 Bt di linea, 1 di granatieri e 1 di volteggiatori per un totale di circa 5.000 uomini, affiancato da un Rgt. di artiglieria e da uno della cavalleria della guardia. Suo obiettivo era rafforzare le posizioni attorno al paese fino alla collina W, cosa che avrebbe spezzato in due lo schieramento inglese.

La superiorità numerica e di posizione era decisamente favorevole ai francesi intenzionati a sfruttarla al massimo.

Gli ordini erano che entrambi i "rami" della tenaglia costituita dagli italiani dovessero convergere verso la collina W, i volteggiatori e i granatieri passando il bosco inferiore con l'appoggio del Rgt. di artiglieria disposto tra villa Consuelo e il



bosco stesso, le restanti forze sulla via per Zola fino al paese e da lì attraverso il ponte nei pressi della collina; il paese sarebbe stato presidiato dai fanti del 4° corpo.

Il piano, all'apparenza perfetto, doveva subire gravi ritardi che stravolsero completamente le intenzioni originarie: gli italiani passarono il ponte troppo in anticipo e ad aspettarli non trovarono gli altri battaglioni ma una brigata inglese schierata sulla collina W.

Pessimo era il terreno per potersi dispiegare e rispondere al fuoco e impossibile tentare una carica in colonna lungo la collina; nonostante gli ordini non poterono fare altro che subire, in un completo disordine, le precise scariche del "muro rosso"; neppure gli sforzi del Btg. volteggiatori poterono cambiare la situazione.

Ben presto iniziò il ripiegamento nel caos più completo, a ingrossare le file dei fuggitivi giunsero anche reparti francesi in ritirata dal paese. Cosa era successo?

Mentre l'artiglieria francese, pur superiore di numero, si era mostrata impacciata e irresoluta nel contra-

stare l'avanzata inglese, quella avversaria aveva proceduto a un sistematico bombardamento degli edifici, scacciandone parte degli occupanti che non avevano retto al peso di un finalmente deciso attacco inglese.

Qui il ripiegamento era stato più ordinato ma, nonostante ciò, il paese era quasi perso e peggio ancora non c'erano più forze in grado di riprenderlo.

Ad ovest, quasi in contrasto con le furibonde mischie della prima fase, la situazione era calma; nei pressi dell'acienda l'ultima infiltrazione inglese era stata contenuta e respinta con l'aiuto di un Rgt. del 5° corpo. Al centro la perfetta coordinazione fra cariche di cavalleria, artiglieria e fanteria respinse l'avanzata degli inglesi verso villa Consuelo, del resto questi ultimi erano rimasti senza appoggio di artiglieria e con pochissima cavalleria.

Il francese, che già pregustava una facile vittoria, aveva perso il controllo dell'ala destra mentre, d'altro canto, l'inglese non poteva certo dirsi soddisfatto di ciò che stava accadendo fra l'acienda e villa Consuelo.

In questa situazione si apre la terza ed ultima fase dello scontro, fase di cariche di cavalleria, nello esito delle quali entrambi i comandi riponevano gran parte delle loro speranze.

Cominciò il francese, tenendo conto della sua superiorità in questa specialità, lanciando una carica intesa a tagliare longitudinalmente tutto il centro, sfondare il fronte avversario e devastarne le retrovie.

A questo scopo furono schierati sulla collina H 2 Rgt. di corazzieri, 2 di carabinieri e 2 di dragoni appoggiati da due batterie di artiglieria a cavallo caricate a mitraglia.

Il comandante inglese si accorse immediatamente della manovra e riunì prontamente presso la collina K le scarse forze di cavalleria in quel momento a sua disposizione (4 Rgt. di dragoni) e le fece controcaricare a ondate successive.

La controcarica non avrebbe molte probabilità di successo se non fosse stato per una brigata di ussari, che, con ripetuti attacchi al fianco, riuscì a disperdere il fronte della carica francese in una serie di episodi isolati. La mischia si protrasse per molto tempo, vi parteciparono anche quadrati di fanteria, il tutto

sotto un insidioso fuoco di artiglieria che non risparmiò nessuno.

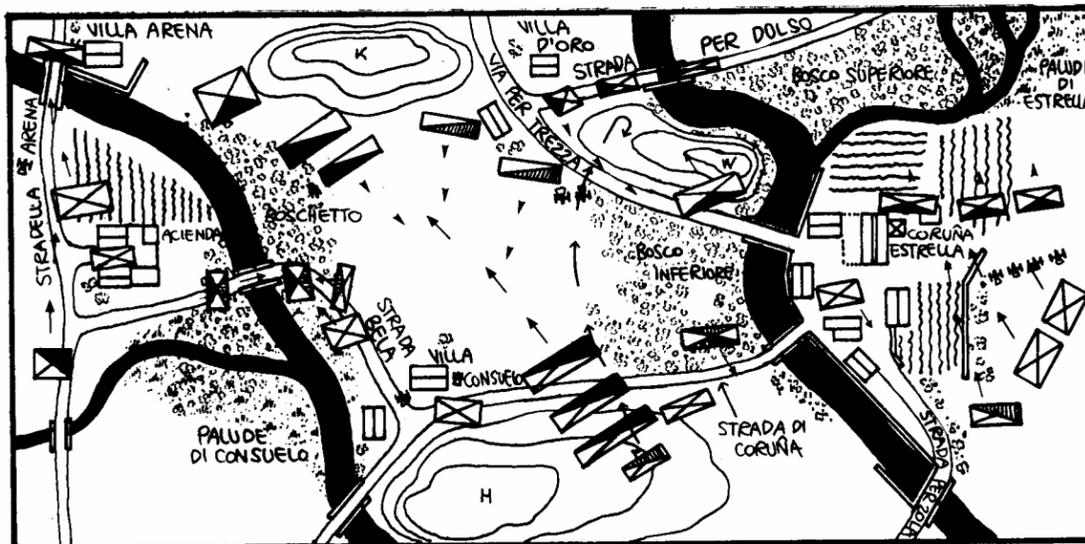
Parecchie bandiere furono perse e riprese, i reggimenti caricarono e controcaricarono fino all'esaurimento.

Approfittando della bagarre al centro, il comando francese ordinò una vigorosa spallata su entrambe le ali. Da est giunse inaspettato come un colpo di fulmine, un altro Rgt. italiano, forte di 4.000 uomini, proprio mentre le esauste truppe inglesi stavano riorganizzandosi dopo l'occupazione del paese. Le case furono conquistate d'impeto dopo furibondi colpi a corpo, mentre i resti della brigata avversaria ripassavano in completo disordine le paludi di Estrela.

Ad ovest, gli sforzi congiunti del 6° e 5° corpo portavano alla conquista del boschetto e del ponte prospiciente villa Arena.

Di fronte a una tale situazione il comando inglese non trovò di meglio che lanciare, nella mischia al centro, la valorosa guardia inglese, che ottenne effettivamente qualche risultato. Tuttavia la confusione che regnava al centro non gli consentì di dispiegarsi al meglio e di sfruttare l'enorme potenza di fuoco.

Per ristabilire invece la situazione



A CURA DI G. TRENAZZI

ne nel paese furono inviate le truppe spagnole (4 battaglioni) che stavano arrivando sulla strada per Trezza, erano anche le ultime truppe su cui poteva contare il comando inglese. Gli spagnoli avanzavano con sicurezza e in perfetto silenzio, incuranti dell'insidioso fuoco dei volteggiatori e delle palle di cannone pareva possibile che potessero capovolgere le sorti della battaglia.

Improvvisamente la terra tremò.... parte delle truppe fu presa dal panico. Attraverso il fumo acre della fucileria appaiono le figure rosse e blu di numerosi cavalieri....

Sono i lancieri polacchi e tedeschi della Guardia imperiale!

Solo i due battaglioni di granatieri formano i quadrati, le rimanenti truppe sono completamente travolte dall'impeto della carica e disperse per ogni dove. Come se ciò non bastasse 2 Rgt. di granatieri della guardia stavano avanzando per dare il colpo di grazia.

Il comandante inglese minacciato di accerchiamento alle ali e con forze troppo scarse per opporre una valida resistenza diede ordine alle truppe che ancora tenevano il fronte di sganciarsi e ritirarsi.

Lasciava sul campo più del 50% fra morti e prigionieri; i corpi spagnolo e portoghese avevano virtualmente cessato di esistere; il comando francese non poté inseguire l'avversario a causa della stanchezza delle truppe e per le pesanti perdite subite.

Stefano "Boccia" Raimondi

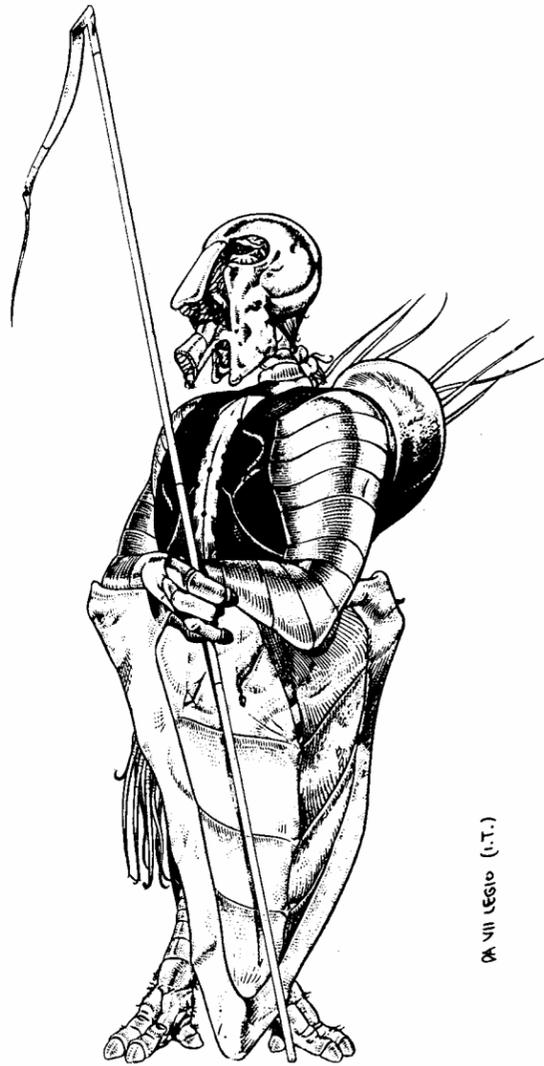
Naturalmente quello che avete letto non è un brano tratto dal Chandler ma il resoconto di una simulazione tridimensionale, combattuta durante le vacanze natalizie, che ha visto schierati più di 3.000 pezzi interamente dipinti a mano.

Il regolamento per questo wargame è stato elaborato interamente dai soci del club 3M prendendo spunto dai vari regolamenti esistenti e da

un'esperienza più che decennale di scontri e studi storici su questo periodo.

Chi desiderasse maggiori ragguagli o addirittura ricevere il regolamento è pregato di scriverci.

Guido Tremazzi



PA VII LEGIO (I.T.)

THE GUNS OF AUGUST (AH)

Di wargames sulla prima guerra mondiale ce ne sono veramente pochi in commercio, forse perché le più grandi case produttrici sono americane, e gli americani, che non vissero TUTTA la guerra in prima persona, sono evidentemente poco interessati all'argomento.

Ci avevano provato in precedenza la stessa Avalon Hill con "1914" (ormai introvabile), la SPI con WorldWar I (un po' troppo semplicistico) e Great War in the East (un quadrigame, a seguito di un "provino" apparso sulla rivista Strategy and tactics-Tannenberg); negli ultimi tempi fortunatamente anche altre case si sono accodate (e fra di esse segnaliamo la Clements, con ISONZO, e la GDW con TRENCHFOOT) per cui si può sperare ... nell'inizio di una lunga serie, visto che questo periodo della storia ci tocca da vicino e ci ricorda pagine gloriose.

"The guns of August" si presenta nel solito formato "a libro" (book-case) che negli ultimi anni ha contraddistinto i giochi della AH, e comprende una grande mappa in quattro sezioni (dalla Francia alla Russia, dall'Inghilterra all'Italia), due tabelle per gli ordini di battaglia dei vari scenari ed oltre 900 contrassegni per le unità ed i pezzi speciali necessari.

I possessori di WAR AND PEACE noteranno subito che la grafica è della stessa mano (il pittore e grafico Dale A. Sheaffer), vale a dire molto piacevole a vedersi e soprattutto molto chiara da leggere ed interpretare.

Le regole (solo 10 facciate nella versione inglese, comprese le regole facoltative, ed una sessantina in quella italiana, comprese le traduzioni di tabelle e carte varie) sono abbastanza semplici ed anche i giocatori non troppo esperti possono imparare facilmente a muoversi facilmente nel grande scenario europeo.

La scala del gioco è STRATEGICA: sono possibili 9 scenari minori (uno per ogni anno di guerra, divisibili anche in "fronte occidentale" e "fronte orientale") presentati secondo un grado di difficoltà crescente; è anche previsto un grande Gioco Campagna che comprende tutto il periodo dal 1914 al 1918.

Ogni turno rappresenta un mese di tempo.

Nella scatola sono contenute le unità rappresentative di tutti i paesi belligeranti: Germania, Austria-Ungheria, Francia, Inghilterra, Italia, Russia, Stati Uniti, Bulgaria, Turchia, Romania, Serbia, Grecia, Olanda, Belgio e ... Montenegro.

Concludiamo con un rapido cenno alle strategie generali da impiegare : sul Fronte Occidentale sono possibili inizialmente dei rapidi ... BLITZ tedeschi con obiettivo su Parigi, ma se il giocatore alleato avrà mosso con accortezza le sue truppe ben presto si passerà ad una logorante guerra di trincea e sarà così venuto il momento di passare al Fronte Orientale ; qui i vasti spazi a disposizione permettono una guerra più manovrata, ma gli Imperi Centrali dovranno mettercela tutta per sconfiggere la Russia e ... fare scoppiare la rivoluzione in quel paese se vogliono chiudere "i conti" anche con gli altri avversari, i quali non saranno certamente stati a guardare, ma avranno aiutato il loro alleato con continue azioni di disturbo.

Guns of August è ora disponibile anche in Italia, completo di traduzione, e noi lo consigliamo senz'altro a tutti coloro che amano i giochi strategici ad ampio respiro.

BATTLE FOR STALINGRAD (SPI)

Firmato dal famoso ... tattico JOHN Hill (il "padre" dell'arcinoto Squad Leader) questa simulazione ha però in sé molte novità e sarà senza dubbio molto gradita da tutti coloro che amano i giochi tattici. Diciamo subito però che Battle for Stalingrad non è un gioco per principianti, benché le regole non siano poi così complesse, e può impegnare i partecipanti anche per 7-8 ore. Il gioco si svolge in 7 turni (ma vi è anche uno scenario "di prova" della durata di un solo turno, pari a circa un'ora e trenta) ed ogni turno rappresenta una settimana di tempo.

Le unità sono a livello di compagnia e/o battaglione ; la mappa è di cm 55 x 85 e gli esagoni (che equivalgono a circa 600 metri) sono del tipo "grande" (19 mm) permettendo così una visione pulita del campo di battaglia anche nelle zone più affollate e facilitando così notevolmente le manovre delle unità.

La ... scenografia è incentrata sulla città di Stalingrado, con il fiume Volga che fa da ... confine al territorio giocabile ; al di là del Volga restano infatti solo alcune unità di artiglieria (in appoggio alle truppe russe nella città) ed alcune cannoniere che svolgono azioni di pattugliamento su e giù per il fiume.

Il sistema di gioco è abbastanza rivoluzionario : il giocatore dell'asse ha l'iniziativa ma non sa mai con certezza quante unità riuscirà a muovere prima di subire le azioni di contrattacco russe ; il russo d'altra parte ha una severa limitazione ai suoi movimenti, per cui dovrà sempre sfruttare al massimo gli errori o i punti deboli del suo avversario. Ma vediamo un po' meglio

come funziona il sistema: ad ogni attacco tedesco il giocatore russo "pesca" a caso un segnalino da un mucchietto di 30 pezzi : SEI di essi (REAZIONE RUSSA) bloccano momentaneamente il turno tedesco e permettono limitati movimenti russi ; è poi nuovamente la volta del tedesco fino alla successiva REAZIONE RUSSA ... e così via fino a che tutte le unità sono state usate! Complicato? Niente affatto, anche perché la SPI ha avuto una idea che, pur nella sua semplicità, è veramente GRANDIOSA : ha stampato infatti tutte le unità sui due lati con gli stessi simboli ed i medesimi valori, ma con colori diversi : NERI da un lato e BIANCHI dall'altro. Così quando uno muove un pezzo lo deve girare e ... saprà sempre quante e quali unità restano da usare.

Dalle prime prove effettuate non sembra facile la vita per i tedeschi nelle strade di Stalingrado ; esse sono ben coadiuvate dai bombardieri in picchiata, ma dalle macerie della città può sempre sbucare qualche unità di "sopravvissuti" a contrastare, metro per metro, il passo dei conquistatori.

Battle for Stalingrad è disponibile con traduzione in italiano : consigliato ai giocatori esperti ed agli appassionati del gioco tattico.

Pietro Cremona

CURTATONE-MONTANARA (CLEM TOYS)

Per cominciare l'anno in bellezza gli appassionati dei giochi di simulazione potranno ricreare sui propri tavoli le battaglie del Risorgimento grazie alla Clem Toys, che è uscita sul mercato del board-wargame con tre titoli inediti : I MILLE, ISONZO, CURTATONE MONTANARA.

Il primo gioco (I MILLE) ricrea le imprese dei volontari garibaldini in Sicilia ;

Il secondo (ISONZO) ci descrive le battaglie della Bainsizza (11° battaglia dell'Isonzo) e la disastrosa ... Caporetto durante la prima guerra mondiale.

In CURTATONE-MONTANARA infine, del quale ci occuperemo in queste note, vengono simulate le due battaglie che bloccarono la prima controffensiva di Radetzky contro l'esercito piemontese di Carlo Alberto.

Aperto la scatola non si può che rimanere soddisfatti dai gradevoli aspetti dei componenti del gioco ; la mappa è dipinta con colori vivaci e la simbologia del terreno è chiara ed essenziale ; alcuni problemi possono sorgere a volte per il posizionamento poco accurato di alcune strade sul reticolo esagonale, il che può creare problemi di interpretazione ai giocatori ; un secondo difetto sta nei contrassegni che, pur es

sendo ben colorati ed accuratamente pre-tagliati, hanno dei caratteri troppo piccoli per i numeri che rappresentano la forza di combattimento e la capacità di movimento (il difetto in sé non è poi così grave, a parte le unità piemontesi che, essendo di colore blu scuro, a volte risultano di difficile lettura).

Ma veniamo ai pregi maggiori del gioco, sottolineando soprattutto il fatto che è il primo war game basato su una battaglia del nostro Risorgimento. Il regolamento è chiaro e semplice, cosa questa che lo rende consigliabile ai giocatori principianti ed anche a quelli esperti che si sono stancati di consultare "regolamenti monumentali" e desiderano passare un pomeriggio più ... disteso. Nella scatola sono comprese 2 mappe : la prima rappresenta la zona di Curtatone e Montanara, la seconda quella di Goito che è, fra le due, la battaglia migliore e più bilanciata. I due avversari affronteranno in modo diverse lo scontro ; in Goito il piemontese, che ha il peso dell'offensiva, può tentare un attacco al centro, quando l'austriaco non ha ricevuto tutti i rinforzi, oppure può iniziare una manovra di aggiramento sulla sinistra del fronte austriaco, che è inizialmente poco guardato, sfruttando la cavalleria che potrà poi scorazzare nelle retrovie nemiche.

L'austriaco d'altra parte non starà certo con le mani in mano : una strategia esclusivamente difensiva lo porterebbe infatti ad una sconfitta certa ; egli dovrà dunque affidarsi ad una "difesa attiva", in attesa di tutti i suoi rinforzi, seguita da un contrattacco in forze che, nonostante la sua inferiorità numerica, può creare seri grattacapi al piemontese buttando all'aria i suoi piani (e chi scrive l'ha imparato purtroppo a sue spese). Se poi, con un po' di fortuna, l'austriaco riesce a conquistare Goito, le regole prevedono la sua vittoria automatica.

Meno equilibrato è invece CURTATONE-MONTANARA, la seconda battaglia del gioco, dove la bilancia pende, ovviamente, a favore dell'austriaco.

Il compito di quest'ultimo è molto semplice : attaccare continuamente, anche con l'uso pieno della propria artiglieria : il piemontese deve invece ritirarsi gradualmente, evitando, ove possibile, di perdere unità preziose ; inutile poi difendere ad ogni costo Curtatone e Montanara, nonostante i "ghiotti" punti di vittoria che ne potrebbe ricavare, perché così facendo rischia ... l'annientamento.

Un cenno merita infine la confezione del gioco, una scatola di robusto cartone di aspetto molto invitante, grazie soprattutto all'ottima copertina ; comodo anche il contenitore in pla-

stica per le pedine, con ben 50 SCOMPARTI separati ; peccato che manchi un coperchio di chiusura, ad evitare spiacevoli ... miscele di pedine in caso di ribaltamento fortuito ; siamo certi che la ditta provvederà in merito al più presto. Concludendo il gioco è di difficoltà medio-bassa, adatto a tutti e senz'altro consigliato.

Paolo Carraro

NAPOLÉON'S ART OF WAR (SPI)

Il gioco consiste di due battaglie ben distinte, ciascuna con la sua mappa e le sue unità : Eylau (7-8 febbraio 1807) dove si affrontarono i francesi e le forze russo-prussiane di Bennigsen, e DRESDA (26-27 agosto 1813) dove Napoleone se la vide con le forze alleate di Russia, Prussia ed Austria.

Napoleon's art of war fu pubblicato per la prima volta come inserto della rivista Strategy and Tactics e, dato il successo ottenuto, è stato subito rimesso in commercio come gioco in scatola.

Per chi già possiede NAPOLÉON AT WATERLOO ed il quadrigame NAPOLÉON AT WAR (o anche i due quadrigames BLUE AND GRAY sulla guerra di secessione americana) imparare le regole sarà molto semplice : per tutti gli altri... niente paura, dato che il gioco è di difficoltà media.

I due campi di battaglia sono stampati sullo stesso foglio, ma se volete separarli per comodità (come ho fatto io) basterà ... un paio di forbici ed un po' di "cucchiaio" per tagliare lungo la linea di separazione, già stampata.

Gli esagoni sono di dimensioni "grandi" (19mm) il che contribuisce ad avere una visione nitida del campo di battaglia ed una grande facilità di movimento, senza causare spostamenti inopportuni di pedine adiacenti. Le unità sono 200 circa, un centinaio per gioco, e portano sul retro il numero dell'esagono di partenza per facilitare il piazzamento iniziale ; esse sono per lo più a livello di divisione (fanteria, cavalleria ed artiglieria).

Oltre alle regole basiche comuni anche agli altri giochi sopra citati, vi sono alcune nuove regole riguardanti gli effetti della pioggia e del tempo, il morale e la riorganizzazione delle truppe, gli attacchi coordinati e l'arrivo in campo delle forze fresche, ecc.

La vittoria viene decisa, come in tutti i war-games di questo sistema, da chi ottiene più PUNTI VITTORIA al termine del gioco : questi punti vengono guadagnati eliminando le unità nemiche e/o conquistando e mantenendo il controllo di certi esagoni "obiettivi".

Le regole sono accompagnate da un'interessan-

te serie di articoli storici (tratti dalla rivista citata) con cartine delle varie fasi della reale battaglia.

Disponibile anche in Italia con traduzione.

Pietro Cremona

14 OTTOBRE 1066 HASTINGS (NEW DEAL)

Arrivano gli Inglesi !!
Non stupitevi è storico, il 14-10-66 gli "Inglesi" guidati da Guglielmo di Normandia, sbarcarono in Inghilterra e per precisione ad Hastings, come è superbamente illustrato dal famoso arazzo di Bayeux.

Guglielmo comandava poco più di ottomila uomini, il cui nerbo era rappresentato da arcieri e cavalieri rivestiti damaglia di ferro; ad attenderli sulle alture di Hastings vi erano i Sassoni guidati da Aroldo.

E' da questo punto che parte il nuovo gioco edito dalla New Deal, che dopo la buona riuscita di Waterloo, ha pensato bene di coprire quel vasto periodo storico chiamato Medio-Evo.

Analizziamo le varie componenti: la mappa riproduce fedelmente le alture e la piana su cui oggi sorge appunto la città di Hastings, allora vi scorrevano numerosi fiumi e fiumicelli e vi era anche una vasta zona paludosa.

Vi sono sette tipi diversi di pedine: arcieri, cavalieri, fanti (Normanni), houscarles (guerrieri di professione), select e infine great (popolo in armi); le varie pedine riportano una lettera che ne indica la qualità: A nobile nascita

B addestrati alle armi

C reclute non addestrate

questa classificazione è importante ai fini del calcolo del morale.

In aggiunta a queste pedine ve ne sono altre con i fattori di combattimento ridotti da mettere in gioco in sostituzione di quelle che hanno subito perdite, pedine-scudo che i Sassoni possono usare per ripararsi dalle frecce normanne e pedine che indicano se l'unità alla quale sono sovrapposte risulta demoralizzata. Tre cartoncini, infine, riportano le

varie tabelle e il sunto delle principali regole riguardanti movimento e combattimento.

Ne risulta nel complesso un gioco di buona qualità, devo dire superiore di molto al precedente Waterloo, l'esperienza insegna, che consiglio di provare a tutti gli appassionati di wargame antico.

Guido Tremazzi

.MASTERS.

Gli iscritti al Torneo continuano a crescere lentamente ma costantemente, a riprova di un buon interesse, e stanno per toccare la quota di 150 unità il che, ad 11 mesi circa dalla nascita (la prima iscrizione risale infatti al 16 maggio), è per me molto confortante: la cosa più interessante però è senz'altro il fatto che molti dei pionieri sono riusciti ad aggregare in seguito altri proseliti, trovando quindi un motivo in più per giocare insieme; alcuni clubs poi hanno addirittura adottato il Masters per tutti gli iscritti.

Qualche giocatore ha già terminato le prime 10 partite "di promozione" (ricevendo così il nuovo regolamento e la nuova serie di dichiarazioni di vittoria) mentre altri sono ormai a ... 1 o 2 passi dalla meta.

Il gioco postale ha poi ricevuto un'attenzione particolare; la segreteria ha "smistato" oltre 80 sfide, ma so per certo che ne sono in corso altre ... spontanee. Mi spiace però di constatare che qualche giocatore non segue con la dovuta correttezza le partite iniziate; a costoro vorrei rammentare che potrebbero essere espulsi a breve termine se non riceverò le ovvie spiegazioni; perché rovinare il gioco a chi vi si applica con passione? E' sempre valido il detto "pochi ma buoni" !!!

Poiché le richieste dei giocatori non si sono limitate al gioco a due, ho deciso di inaugurare un "foglietto" a fotocopia (il

cui titolo sarà BOLLETTINO DI GUERRA) dedicato ad una ristretta cerchia di giocatori POSTALI. Nella rubrica sul GIOCO POSTALE troverete le modalità per le iscrizioni ed i titoli ... a vostra disposizione : attenzione però !!! Il gioco postale in questione è fatto per i veri appassionati, per cui se non avete il tempo necessario da dedicarli ... meglio che lasciate perdere. OK ?

E passiamo ad un'altra "gentile richiesta" fattami da alcuni di voi : sarebbe gradita una "pubblicazione" bimestrale (in fotocopia o ciclostile) dedicata esclusivamente al torneo Masters, con i nomi degli iscritti, le richieste, scambi, proposte, ecc. dei vari interessati ? Essa verrebbe edita dalla segreteria e costerebbe sulle 3000-3500 lire all'anno ; gli interessati sono pregati di comunicarmelo per iscritto allegando il loro numero di tessera : la cosa si farà senz'altro se almeno una cinquantina di voi mi scriveranno.

Qui di seguito troverete la seconda clas

sifica ufficiale del torneo, aggiornata al 31-3-1982 ; come preannunciato troverete molti modenesi nel gruppone (il nostro club ha ormai raggiunte i 40 soci cittadini) ma sono tanti gli amici di tutta Italia che mi hanno già inviato almeno uno o due tagliandi : a tutti loro dò appuntamento al prossimo numero, esortandoli a darsi da fare !

Le abbreviazioni usate hanno il seguente significato :

POS = Attuale posizione in classifica
 PREC= Posizione nella precedente classifica
 TOT = Numero totale di partite giocate (si sono considerati solo giocatori con 5 o più partite all'attivo).
 VIN = Partite vinte
 PER = Partite perse
 PAR = Partite pareggiate o nulle
 WD = Wargames diversi giocati
 AD = Avversari diversi incontrati

A risentirci
 Pietro Cremona

CLASSIFICA GENERALE TORNEO MASTERS - N° 2 - 31/3/82

Pos	-Prec-	Tessera -	Nominativo	- Punti -	TOT	Vin	Per	Par	WD	AD
1	--	MO-060-E	Quatrocchi Ilcico	166	11	10	1	0	4	8
2	--	MO-050-E	Cremona Pietro	157	12	8	2	2	6	9
3	--	MI-081-M	Magni Cristiano	144	8	8	0	0	5	1
4	1	FO-062-M	Bulgarelli Bruno	143	8	6	0	2	3	4
5	--	MO-061-E	Raimondi Stefano	139	13	8	2	3	9	9
6	2	PV-028-M	Doria Alberto	121	8	6	2	0	4	3
7	7	GR-008-M	Benato Marco	120	7	3	1	3	5	4
8	--	MO-090-E	Bavutti Giancarlo	115	11	7	4	0	6	9
9	11	GR-056-M	Papini Lorenzo	109	5	3	2	0	5	3
10	--	PV-029-M	Mercuri Giancarlo	108	5	3	2	0	2	3
11	--	MO-059-M	Carraro Paolo	102	6	3	3	0	5	5
12	--	MO-054-M	Tagliazucchi Enrico	101	6	2	2	2	5	3
13	--	MO-083-M	Vellani Federico	100	9	4	4	1	8	8
14	--	MO-110-M	Abbati Gianluca	98	7	4	3	0	4	4
15	--	MO-075-M	Tremazzi Claudio	96	6	3	3	0	4	3
16	--	MO-084-M	Sternieri Luigi	95	9	3	5	1	6	6
17	12	PV-004-E	DeRysky Carlo	93	10	5	5	0	6	4
18	4	FO-002-E	Tesei Massimo	90	11	2	7	2	5	4
19	--	MO-082-M	Corradini Claudio	82	9	3	6	0	3	6
20	--	PV-031-E	Castagnola Leonardo	80	10	2	7	1	4	4

NOTA - Questa classifica è limitata ai primi 20 giocatori con almeno 5 partite al loro attivo.

Nota alla compilazione dei moduli

Modulo A - Iscrizioni al Club 3M per l'anno 1982

Inviare i moduli ed i versamenti (tramite vaglia postale da £. 8.000 per i soci ESTERNI e di £. 12.000 per i SOSTENITORI) a: Guido TREMAZZI Via Lusvardi, 25 41100 Modena - Chi si abbona durante l'anno riceverà automaticamente gli arretrati dell'anno in corso !

Modulo B - Iscrizioni al Torneo Masters

Inviare i moduli ed i versamenti (tramite vaglia postale da £. 2.000 per tutti gli iscritti) a: Pietro CREMONA Via Campi, 48 - 41100 Modena

Moduli C-D-E Rubriche, domande e preferenze

Inviare i moduli (con £. 500 in bolli e busta con indirizzo per coloro che desiderano una risposta diretta) a: Pietro CREMONA Via Campi, 48 - 41100 Modena
Anche questa volta vi sottoponiamo un elenco di titoli da votare con l'apposita scheda (che troverete alla pagina seguente) fra tutti i votanti verrà estratto a sorte un WARGAME! I vincitori delle due precedenti estrazioni sono:

Bruno BACELLI di Milano a cui è stato inviato 1940 (GDW)

Fausto MAZZITELLI di Savona a cui è stato inviato BEDA-FOMM (GDW)

I risultati dei precedenti questionari appariranno sul prossimo numero.

Parte a-Rivista (dare un voto da 1 a 10 a: 1 giudizio generale su questo numero, 2 3 4 5 6 7 indicare gli articoli che vi sono maggiormente piaciuti (uno per casella) e votarli, 8 9 10 indicare gli argomenti che vorreste vedere trattati (uno per casella).

Parte b-Varie (11 a 15 nessuna richiesta)

Parte c-Titoli da votare (16 a 48 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; indicate nella 1° casella il vostro indice di gradimento (da 1=pessimo a 10=ottimo) nella 2° casella il grado di difficoltà (da 1=facilissimo a 10=molto difficile) nella 3° casella il tempo necessario in minuti.

I titoli da votare questa volta sono:

16) Napoleon's last battles	(SPI)
17- Ligny	(SPI)
18- Quatre bras	(SPI)
19- Wavre	(SPI)
20- La belle alliance	(SPI)
21) Wellington's victory	(SPI)
22) Napoleon at Bay	(OSG)
23) Woden ships iron men	(AH)
24) Napoleon at war	(SPI)
25- Marengo	(SPI)
26- Jena Auerstadt	(SPI)
27- Wagram	(SPI)
28- Nations	(SPI)
29) War and peace	(AH)
30) Eylau	(GDW)
31) Napoleon's art of war	(SPI)
32- Dresden	(SPI)
33- Eylau	(SPI)
34) La grande armée	(SPI)
35) Napoleon	(AH)
36) Austerlitz	(IT)
37) Jena	(IT)
38) Waterloo	(IT)
39) Waterloo	(ND)
40) Zargo's lords	(IT)
41) Idro	(IT)
42) Wohrom	(IT)
43) War of the ring	(SPI)
44) Dungeons and dragons	(TSR)
45) Time Tripper	(SPI)
46) Magic realm	(AH)
47) Wizard's quest	(AH)
48) Universe	(SPI)

<p>A- Modulo di adesione al Club 3M Il sottoscritto</p> <p>nato a il e residente a</p> <p>.....CAP..... via</p> <p>chiede l'iscrizione al Club 3M anno 1982 <input type="checkbox"/> socio sostenitore <input type="checkbox"/> socio esterno</p> <p>firmato</p> <p><input type="checkbox"/> nuovo socio <input type="checkbox"/> rinnovo</p>	<p>B- Modulo di adesione al Torneo Masters Il sottoscritto</p> <p>nato a il e residente a</p> <p>.....CAP..... via</p> <p>chiede di essere iscritto al Torneo Masters impegnandosi a rispettare le regole</p> <p>firmato</p>	
<p>C- Domande e risposte Nominativo ed indirizzo</p> <p>.....CAP.....</p> <p>Titolo</p> <p>Testo</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>D- Le rubriche di War Nominativo ed indirizzo</p> <p>.....CAP.....</p> <p>Rubrica</p> <p>Testo</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Spedire entro il → 20-Giugno-1982 ←</p>	<p>E- Le nostre preferenze</p>	<p>Nominativo ed indirizzo</p>
<p>a - Rivista</p>	<p>21</p>	<p>35</p>
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>22</p>
<p>3</p>	<p>4</p>	<p>23</p>
<p>5</p>	<p>6</p>	<p>24</p>
<p>7</p>	<p>8</p>	<p>25</p>
<p>9</p>	<p>10</p>	<p>26</p>
<p>b - Varie</p>	<p>11</p>	<p>27</p>
<p>12</p>	<p>13</p>	<p>28</p>
<p>14</p>	<p>15</p>	<p>29</p>
<p>c - Titoli</p>	<p>16</p>	<p>30</p>
<p>17</p>	<p>31</p>	<p>45</p>
<p>18</p>	<p>32</p>	<p>46</p>
<p>19</p>	<p>33</p>	<p>47</p>
<p>20</p>	<p>34</p>	<p>48</p>



**LIBERARE LE IDEE È IL
NOSTRO MESTIERE**



ROMMEL

L'ULTIMA GRANDE OFFENSIVA
DELLE FORZE ITALO-TEDESCHE IN
TUNISIA PER ARGINARE L'AVANZATA
DELLE FORZE USA E INGLESI SBARCATE
IN MAROCCO NEL '42.
MAPPA TRIDIMENSIONALE CHE
COSTITUISCE UN VERO E PROPRIO
PLASTICO A 3 LIVELLI.



LITTLE BIG HORN

TRE SCENARI A LIVELLI DIVERSI
PER RICOSTRUIRE IL PIU' CELEBRE
SCONTRO TRA GIACCHE AZZURRE
E PELLEROSSA.
LA MAPPA TRIDIMENSIONALE MOSTRA
LA VALLE DEL LITTLE BIG HORN COME
LA VIDE, DALLE ALTURE, IL COLONNELLO
CUSTER PRIMA DEL SUO FOLLE ATTACCO.

MAPPE TRIDIMENSIONALI

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

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

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



AUSTERLITZ

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

LINEA-GIOCHI DI SIMULAZIONE

ILIAD

ODISSEY

ATTILA

YORK TOWN

NORGE

43

OKINAWA

EAST&WEST

MILLENNIUM

KROLL & PRUMNI

ZARGO'S LORDS

IDRO

WOHROM

JENA

WATERLOO

**INTERNATIONAL
TEAM**

Giochi
senza Età



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 - Azzio - Tobruk - France 40 - Victory in the Pacific - Diplomacy - Squad Leader - Assault on Crete - Submarine - Caesar Mesia - 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-Rec - Image - Win, Place & Show - Speed Circuit - Rail Baron - Contigo - The Collector - Foreign Exchange - Regatta - Basketball Strategy - Business Strategy - Wizard's Quest - Magic Realm - Title Bout - Intem - Source of the Nile - Hexagony - Tripples - Venture - Foil.

in vendita nei migliori negozi specializzati

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