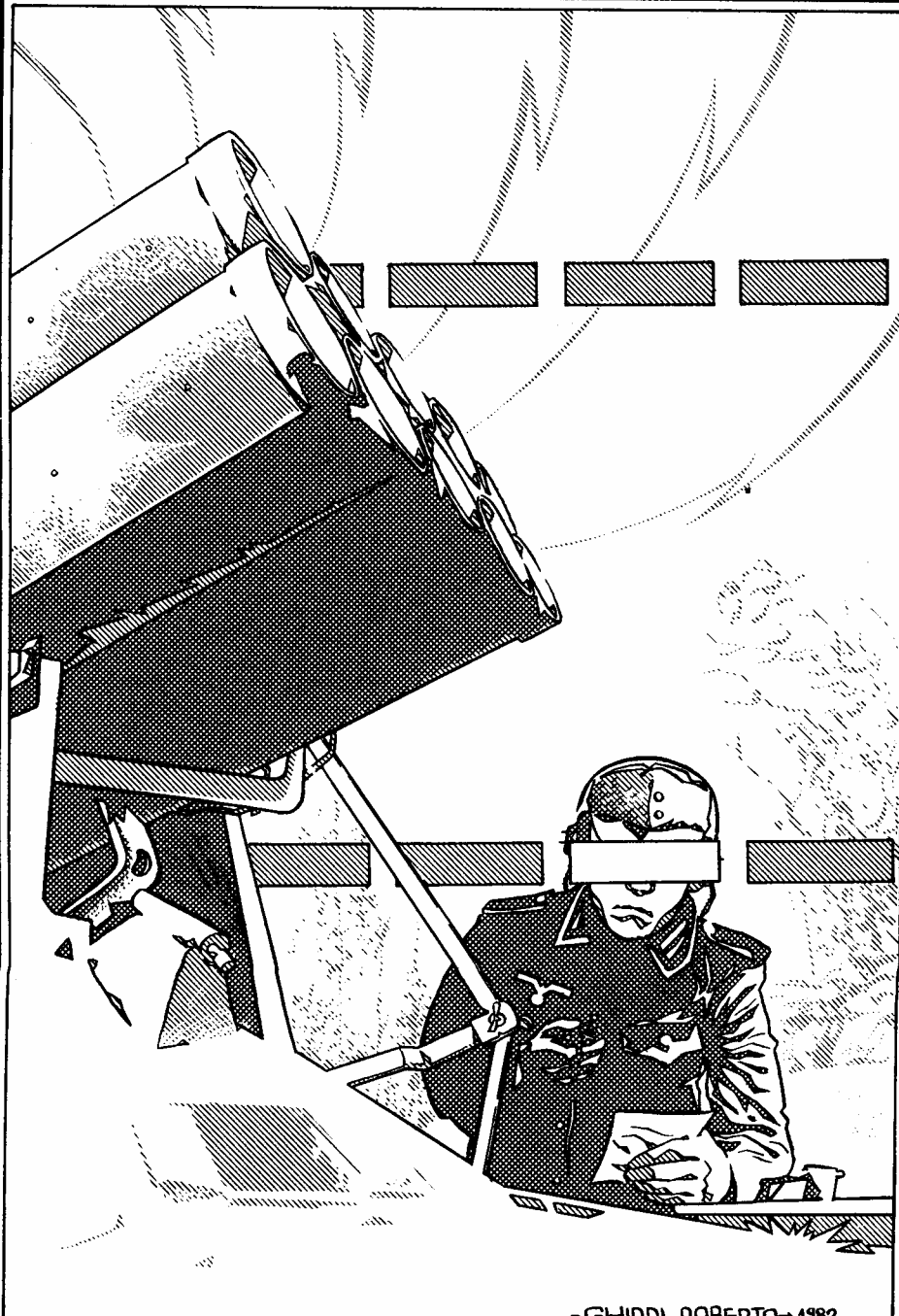


WAR

N U M E R O 5



-GHINDI ROBERTO- 1982

wargames

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

wargames

Wargames

Tactics II^o - War at Sea - Origins of WW II^o - 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 Maximum.

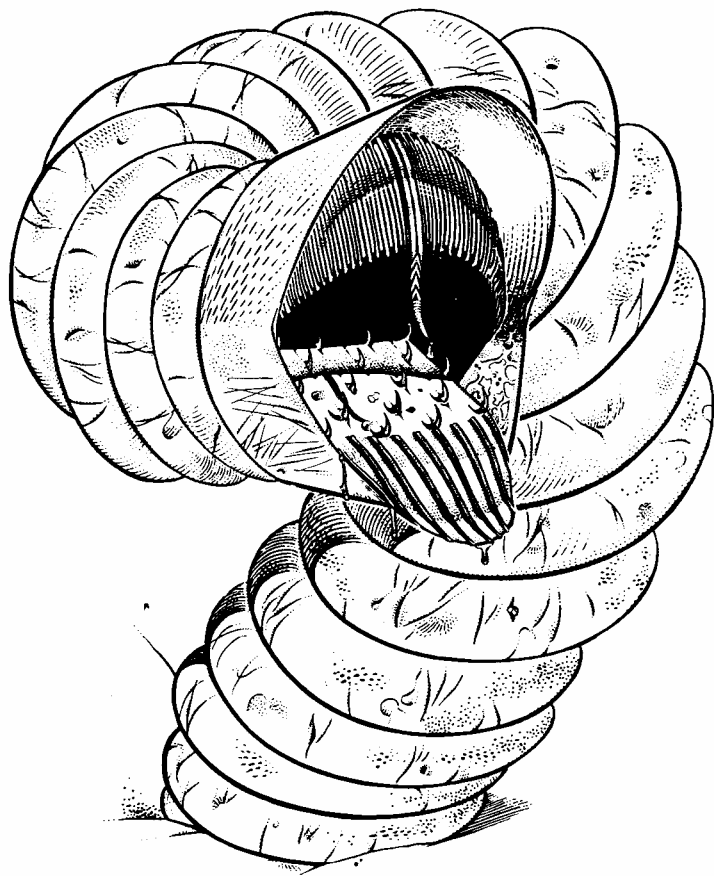
Giochi di argomento vario

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 - 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

s o m m a r i ⑤



Disegno di SILVIO CADELO

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

Editoriale	3	Battaglie navali	14
Posta	4	Dawn of the dead	18
Anzio	5	Masters	19
Imperial Governor	8	Recensioni	21
Rubriche	12	Napoleon's last battles	23

IN redazione: Pietro Cremona, Eros Rilievo, Guido Tremazzi.
Hanno collaborato a questo numero: Carlo DE Rysky, Paolo Carraro, Massimo Galluzzi.
Per la realizzazione grafica :Ghirò (Zeppelinstudio)
Copertina del signor Ghiddi Roberto
I disegni di VII Legio sono pubblicati per gentile concessione del signor Silvio Cadelo (© Silvio Cadelo e International Team)

Stampato in Modena nel mese di Giugno 1982 da COOPTIP

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. 059/211200/335062**

Editoriale

Il primo anno di vita di War è passato ed ora, superato il rodaggio la rivista affronta con nuova vitalità il cammino.

Molti (perchè negarlo?) erano dubbiosi sulla possibilità di ritagliare uno spazio nel mondo, ancora tanto esiguo, dei giochi per adulti.

Ma lo spazio deve esserci! E War deve avere un suo ruolo non ovviamente esaustivo di una realtà, ma un ruolo di riferimento (e magari ce ne fossero tanti di più) per chi cerca dei modi nuovi, creativi, intelligenti in cui impiegare il famigerato "tempo libero".

In questo primo anno la rivista si è fatta conoscere; ha cercato di porsi come palestra per gli appassionati, di favorire la ricerca e l'informazione sui giochi; ha tentato di essere il più possibile aperta ai contributi più vari.

E su questa strada continuerà a marciare; anzi, l'intenzione è di offrire sempre più spazio a tutti quelli che studiano i giochi, approfondiscono le strategie, elaborano varianti e anche per chi ha voglia di giocare ma non trova amici/avversari; per quei clubs che stanno sorgendo e si vogliono far conoscere, per chi vuole acquistare, scambiare o vendere giochi.

Per questi scopi continueremo ad esempio ad approfondire i problemi legati al gioco postale con regolamenti, suggerimenti, organizzando tornei.

Lanciamo anche 2 iniziative per la vendita di giochi a prezzo notevolmente ridotto: la prima è illustrata in altra parte della rivista da P. Cremona; la II merita forse qualche parola di più.

E' coraggiosa, forse spericolata dal punto di vista finanziario, ma la fiducia nei cultori dei wargames è, da parte nostra, grande e vorremmo riuscire a far avvicinare al nostro "mondo" tanti, soprattutto giovani, che a fatica e con sacrificio possono sborsare tanti soldi come quelli richiesti per un gioco.

IL MERCATO DELL'USATO

Vendita: War acquisterà qualsiasi boardgame, se in buone condizioni e completo in ogni sua parte, ad un prezzo che si aggirerà attorno ad 1/3 del valore commerciale attuale. **Modalità:** per evitare il possibile accumulo presso la redazione di grandi quantità di giochi poco richiesti, l'acquisto sarà subordinato all'OK da richiedere telefonando o scrivendo a Eros Rilievo, Via S. Giacomo 28, 41100 Modena, Tel. 059/217588, comunicando i titoli dei propri giochi posti in vendita; ottenuto l'OK i giochi potranno essere spediti allo stesso indirizzo e il pagamento verrà effettuato a stretto giro di posta (dopo un doveroso controllo dell'integrità del gioco stesso).

Acquisto: su ogni numero di War apparirà un elenco dei giochi disponibili con il relativo prezzo; per l'acquisto si dovrà richiedere l'OK come sopra ed in seguito inviare la somma richiesta + £. 1.000 per le spese di spedizione sempre a E. Rilievo.

Scambio: sarà possibile attuare anche questo, con le stesse modalità di base precedenti e con la classica forma del "2x1" di valore equivalente.

Ovviamente lo scambio diretto fra lettori non verrà ostacolato in nessun modo e la rubrica apposita non verrà assolutamente soppressa.

Buona lettura

E. Rilievo

Purtroppo abbiamo saputo che "elementi inqualificabili" hanno estorto in mala fede denaro ad alcuni giocatori promettendo un abbonamento a War, ribadiamo che la rivista viene inviata direttamente ai soli soci del club 3M che hanno versato la relativa quota per l'anno in corso; gli "elementi truffaldini" stiano dunque in guardia!!

Posta

- L 05 - Vorrei dei chiarimenti su come funziona il tempo per l'aviazione nel gioco BLITZKRIEG: se c'è un turno di nebbia durante la fase blu, il rosso può volare? E gli aerei in volo durante il turno nemico che fine fanno?

Andrea Serdi - Milano

- R 05 - In caso di nebbia nessuno può far volare gli aerei. Aerei in volo nel turno nemico? Quali? Tutti gli aerei devono atterrare alla fine della loro missione!

- L 06 - Gentile signor Cremona ho letto sulle istruzioni in inglese di vari wargames AH che esiste una rivista edita negli USA "THE GENERAL", che presenta recensioni, situazioni aggiuntive etc... di tutti i giochi Avalon Hill le sarei grato se mi potesse indicare le modalità di abbonamento o quantomeno a chi rivolgermi per tutto ciò.

Regolini Ivano - Gabbro (LI)

- R 06 - Gentile signor Regolini, avrò già letto su WAR n° 4 gli indirizzi richiesti, aggiungerò solo che il costo per l'abbonamento a General è di 21 dollari (annuale) o 38 dollari (biennale) comprese le spese di spedizione (per via aerea. Grazie per gli apprezzamenti a War!

Bene!! Finalmente ho trovato quello che mi ha fatto scappare definitivamente la pazienza (leggete la lettera che segue e capirete) per cui ANNUNCIO UFFICIALMENTE che da oggi in poi non risponderò più a nessuna lettera NON ACCOMPAGNATA da francobolli e busta con l'indirizzo, così io risparmierò una ventina di bolli a settimana e chi mi scrive ci penserà due volte prima di parlare di DOVERI e di RITARDI!!

OK? Spero di essere stato chiaro!!!

Pietro

-L 07 - Caro signor CREMONA, sono più di 2 mesi che le ho mandato la mia ultima, ma ancora non ho ricevuto risposta.

Doveva mandarmi copia degli articoli riguardanti Circus Maximus e Magic Realm quindi una copia di prova di War, ma non ho visto niente, spero voglia rispondermi al più presto .

Alessandro Pampaloni - Firenze

- L 07 - Gentile signor Pampaloni, l'unica sua lettera ricevuta è datata 17/2/82 ed io risposi in data 28/2/82 , da allora non ho ricevuto più nulla, rispondo a questa sua breve lettera con 3 appunti:

- 1 - dove sono i bolli e la busta per la risposta?
- 2 - 1 copia di prova di War costa £. 2.500, come avrò letto nel ciclostilato inviato.
- 3 - Le fotocopie non sono un DOVERE, ma una CORTESIA che le avrei fatto volentieri (a sue spese) , ma che certo non farò più, nè a lei nè a nessun altro che userà questo tono nei miei confronti!

Saluti

ANZIO

Anzio è il gioco della Avalon Hill che ritrae a livello strategico la campagna d'Italia nella II guerra mondiale, dall'invasione del continente (sett. 1943) fino alla resa dei Tedeschi (apr. 1945).

Il fatto che sia classificato come grado terzo di difficoltà non rivela che in realtà le regole sono costituite da diversi livelli, sovrapponibili l'uno all'altro, che permettono sia un facile accesso al gioco che una raffinata riproduzione di tutte le opzioni che si sono presentate ai due comandi contrapposti durante tutto lo svolgimento della campagna.

La data di prima pubblicazione è il '69 ma è nel '74 che, grazie a Tom Oleson, viene completata la seconda edizione, che ci dà il gioco così com'è. La 3a e la 4a edizione comprendono soltanto delle variazioni minori al gioco e delle chiarificazioni che, pur utili, tuttavia non sono fondamentali.

La mappa, policroma, di grande effetto, veramente invitante, rappresenta la penisola italiana dalla valle del Po a Castrovillari e Taranto a sud. I tipi di terreno rappresentati sono: terreno piano e accidentato, città e strade (maggiori e minori), montagne e paludi, fiumi e laghi. Sul mare che circonda la penisola sono rappresentati i limiti e le specifiche delle zone dove è possibile effettuare lo sbarco. Il terreno piano che tocca il mare è chiamato "spiaggia", mentre il terreno accidentato (sempre sul mare) è chiamato "costa".

Le unità non sono meno appariscenti e gradevoli della mappa. I Tedeschi sono in varie tonalità di grigio a seconda dell'arma di appartenenza, con le SS, ovviamente, in nero. Gli Italiani, vere cenerentole del gioco, sono in rosso/arancio: sono presenti sia le forze pre-armistizio che i monarchici, i repubblicani, i partigiani. Gli Alleati sono rappresentati con diversi colori: gialli gli Americani, arancio gli Inglesi, rossi gli Indiani e così via per una dozzina di nazionalità differenti.

Su ciascun pezzo vi sono diversi simboli: il tipo di unità, la dimensione il numero storico di identificazione, il valore di raggruppamento, la capacità di attacco e difesa, in aggiunta vi possono essere le indicazioni di comando o di truppe da montagna.

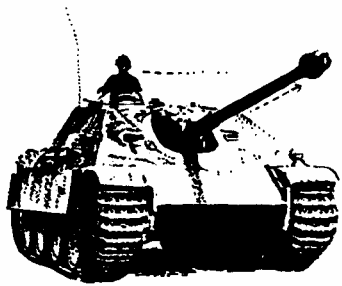
Vi sono inoltre diversi markers: forti, porti, fattori di attacco aereo o navale, altri con vari colori, ma che non recano alcuna indicazione, che vengono utilizzati con le regole di "limited intelligence".

I "Playing aids" sono sufficientemente completi; essi comprendono: la tabella di risoluzione dei combattimenti, il calendario per il gioco avanzato, le tabelle con gli ordini di battaglia e due tabelle con la rappresentazione di tutte le unità presenti.

Le regole sono la parte migliore del gioco, almeno quelle in inglese. Sono infatti organizzate in 5 sistemi:

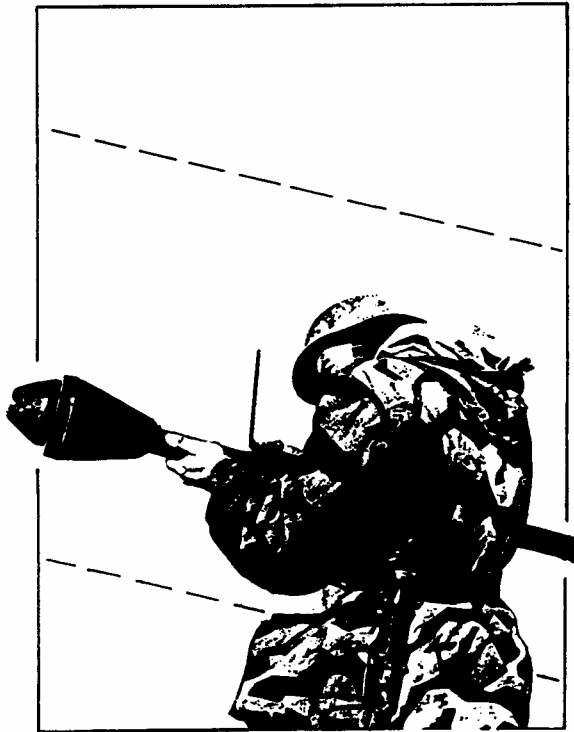
1. principi generali di gioco;
2. regole per il gioco basico;
3. regole supplementari per il gioco basico;
4. regole per il gioco avanzato;
5. regole supplementari per il gioco avanzato.

All'interno di ciascuna parte sono facilmente assimilabili vista la disposizione non frammentaria dei concetti e l'assoluta assenza di ambiguità.



Il gioco basico si svolge dalla seconda settimana del settembre '43 alla quarta settimana del dicembre '43. Ogni turno rappresenta una settimana di tempo reale. L'obiettivo alleato è la conquista di 5 delle 9 città obiettivo (Salerno, Foggia, Napoli, Cassino, Roma, Anzio, Termoli, Pescara e Terracina) o di aprire una breccia nella continuità del fronte che il tedesco è tenuto ad avere alla fine del gioco. Per due giocatori esperti lo scenario è perfettamente equilibrato, mentre fra due inesperti è generalmente l'alleato ad avere la meglio dato che avendo egli una notevole forza d'urto frazionata in diverse unità, può permettersi il lusso di sbagliare più volte. All'alleato sono concesse diverse opzioni strategiche derivanti dalla possibilità di scelta tra varie zone di invasione; il tedesco è costretto a subire questa scelta ed il suo compito è di sfruttare al massimo la conformazione orografica particolarmente accidentata del sud Italia per moltiplicare la forza delle sue poche ma temibili unità in modo da impedire la risalita lungo la penisola agli Alleati. Il più delle volte accade che egli raggiunga il suo scopo riuscendo a mantenere separate le due direttrici di attacco (quella che proviene dal sud e quella dello sbarco) dell'avversario. Quando invece questi riuscirà ad operare la congiunzione, ma non è affatto detto che ci riesca, per il tedesco la ritirata diventerà inevitabile tanto più che vi è la necessità di guardare le spiagge da una possibile seconda invasione i cui effetti possono essere disastrosi.

Le regole hanno due particolarità degne di nota: la prima, e più importante, è la decrementalità nella forza delle unità. I risultati dei combattimenti sono infatti in gradini di forza persi: una unità, a seconda delle sue dimensioni e della sua struttura, ha un numero variabile (da 1 a 8) di gradini di forza, ciascuno rappresentato da un pezzo differente; dopo ogni combattimento in cui ha subito delle perdite il pezzo originario viene sostituito da uno depleto; i gradini di forza possono essere riacquistati attraverso i rimpiazzi. La seconda particolarità è data dalla possibilità che ha l'attaccante di far combattere le unità vittoriose più di una volta per turno: quando il risultato implica una ritirata del difensore, l'attaccante può far avanzare le unità vittoriose nell'esagono lasciato libero e impegnarle ancora in combattimento con le stesse o altre unità avversarie.



Il gioco avanzato offre la possibilità di estendere il periodo di gioco fino alla fine del giugno '44, o addirittura fino all'aprile '45. Naturalmente l'alleato dovrà procedere ulteriormente nella conquista dell'Italia. Lo scegliere la lunghezza del gioco è un'opzione dell'alleato, l'avversario però può a sua volta scegliere, indipendentemente dalla lunghezza del gioco, tra 3 ordini di battaglia: lo standard (storico), il rinforzato ed il massimo. Il ricorrere all'uno o all'altro di questi OO.BB. rende progressivamente meno dure le condizioni di vittoria per gli alleati.

La caratteristica del gioco avanzato è il dettaglio in cui questo scende per quanto riguarda la data di entrata, l'impiego, l'uscita di ciascuna singola unità, che rispecchia quanto è in realtà avvenuto.

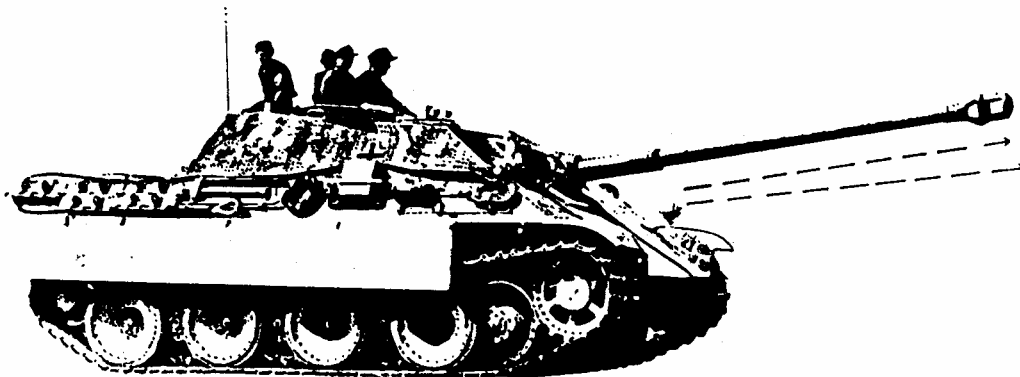
Le regole supplementari per il g. a. sono una vera manna sia per i fanatici del dettaglio che per i cultori del "what if": invasioni che possono abbracciare lassi di tempo più o meno estesi; variazioni degli OO.BB. che con-

templano, da una parte, il non ritiro dall'Italia della "Big Red ONE", la famosa 1^ divisione di fanteria US, e, dall'altra, la partecipazione ai combattimenti della leggendaria "Leibstandarte Adolf Hitler", la 1^ divisione SS. In più estese regole per introdurre la "limited intelligence", il posizionamento libero iniziale dei tedeschi ed altre ancora.

Spesso queste regole rallentano il gioco, ma sono raccomandabili a chi ha sfruttato appieno tutte le precedenti varianti del gioco e desidera cimentarsi con qualcosa di veramente difficile.

In conclusione: un gioco che non può mancare nella "santabarbara" di un amante dei wargames della IIWW per quelle caratteristiche di giocabilità e di perfetta ricostruzione storica che la flessibilità delle regole gli danno.

Carlo De Rysky



IMPERIAL GOVERNOR

MODIFICHE AL REGOLAMENTO DI IMPERIAL GOVERNOR

Il gioco Imperial Governor della Ariel è uno dei pochi che può essere presentato ad una compagnia numerosa per passare un pomeriggio divertente insieme senza essere costretti a interminabili spiegazioni e ... senza costringere le rappresentanti del gentil sesso a cambiare tavolo da gioco.

Tutti coloro che hanno provato questo gioco si saranno tuttavia resi conto che vi sono anche alcuni aspetti negativi che, a lungo andare, lo rendono noioso.

Le regole che seguono sono state da me elaborate proprio per cercare di snellire il gioco, da un lato, e di aggiungere un po' di ... sapore al "sugo". Dalle prime prove effettuate presso il nostro club, e dopo aver corretto un po' il tiro in base all'andamento del gioco, mi sembra di poter dire che la cosa funziona : per cui vi ... passo la palla ed attendo anche il vostro giudizio.



1 - DURATA DELLA PARTITA : variabile fra un minimo di 15 turni ed un massimo di 30, secondo accordi fra i giocatori.



2 - SCELTA DELLE POTENZE : ogni giocatore farà una lista delle potenze in gioco in ordine di preferenza ; in base a ciò si assegneranno le varie nazioni ai giocatori che le hanno chieste, risolvendo con un

lancio di dado eventuali dispute.



3 - SCHIERAMENTI INIZIALI : sono quelli previsti dalle regole standard (non si applica la partenza accelerata).



4 - RAGGRUPPAMENTI : valgono le regole standard ; i gruppi di pedine non possono essere guardati dagli avversari, ad esclusione dei seguenti casi :

- (a) - Quando il gruppo attacca una città vengono rivelate tutte le unità.
- (b) - quando un gruppo si trova a 5 esagoni o meno da un capo nemico, questo può vedere le unità (ma solo lui).
- (d) - quando un gruppo penetra in territorio nemico (cioè nella patria o in una provincia interamente controllata da un avversario) deve essere rivelato al nemico stesso.



5 - SEQUENZA DI GIOCO : resta invariata.



6 - MOVIMENTO : viene effettuata un'importante aggiunta alle regole. Tutte le unità che si trovano in campo aperto (esclusi per

ciò gli esagoni di montagna, deserto, città e naturalmente mare) esercitano una ZOC (zona di controllo) "semi-rigida" sui 6 esagoni adiacenti che siano a loro volta di terreno aperto (e non quindi sui tipi visti in precedenza); per ENTRARE in ZOC le unità spenderanno 2 MP (punti di movimento) in più; per uscire dalla ZOC nemica spenderanno invece 1 MP in più. L'avversario però può anche concedere il ... libere passaggi nella sua zoc: in tal caso non ci saranno penalità al movimento, però NON SI POSSONO ATTACCARE le unità "gentili".



7 - CONQUISTA DELLE CITTA': si hanno i seguenti casi:

(a) - se la città è priva di guarnigione può essere attaccata e conquistata semplicemente passandoci sopra con il numero di legioni o flotte richieste E LASCIANDO ALMENO UN PUNTO di guarnigione per quel turno (non è più obbligatorio perciò fermarsi su di esse con il massimo di punti richieste).

(b) - se la città possiede invece una guarnigione deve essere conquistata D'ASSALTO, con le normali regole, e PER ASSEDIO. Per assediare una città il giocatore attaccante DEVE PAGARE UN TALENTO per ogni turno di assedio, annunciando la sua intenzione all'avversario e mantenendo sulla città un numero di punti pari al valore difensivo del nemico (comprese il bonus della città stessa): al termine del 3° TURNO CONSECUTIVO di assedio la città si considera ESPUGNATA e viene risolto il combattimento contro le unità difendenti come se fossero tutte in campo aperto. Attenzione: questo combattimento viene eseguito al termine del turno (cioè quando hanno messo tutti i giocatori) prima di ripartire per il turno successivo. Le unità che assediano si considerano in campo aperte e possono essere attaccate normalmente; in case di vittoria l'assedio si considera ininterrotto, anche se rimanesse eventuali unità nemiche nelle stesse esagone. Ovviamente l'assediato non può costruire nuove unità all'interno della città.



8 - ATTACCHI SCHIACCIANTI: invariati



9 - ESAGONI OCCUPATI DAL NEMICO: invariati



10 - COMBATTIMENTO: invariato. Ricordate che per entrare nella ZOC nemica si pagano 3 MP (più un altro MP per entrare nelle esagone occupate dal nemico); perciò i combattimenti vanno "programmati" per tempo (come avveniva del resto in realtà).



11 - CONTROLLO DI UNA PROVINCIA: invariato (ricordate però che è sufficiente tenere almeno una unità di presidio).



12 - PAGAMENTI: resta tutte valide con una sola eccezione: per SCIogliere un'unità si spendono solo 2 TALENTI (e non più 3).



13 - CATTURA DEI CAPI: per il riscatto del proprio generale in capo si pagherà soltanto (si fa per dire) il 50% delle entrate attuali (e non più il 75%); per la liberazione dei generali subordinati si pagherà invece il 25% (e non più il 50%).



14 - RE CLIENTI: tutte invariato



15 - CARTE DEL DESTINO

ATTENZIONE : tutte diverse.

Le regole attuali non sono più valide e sono sostituite dalle seguenti :

- (a) - La pesca delle carte è sempre volontaria (ECCEZIONE : vedere punto "e") ed ha luogo al termine della messa del giocatore.
- (b) - Ogni giocatore può tenere in mano fino a DUE CARTE COPERTE (ECCEZIONE : vedere punto "e") che potrà giocare quando verrà all'inizio di uno dei suoi turni ed usandone una per turno (ECCEZIONE : vedere al punto "h").
- (c) - Un giocatore può pescare una carta se le ne ha già DUE in mano.
- (d) - All'inizio del suo turno un giocatore può usare soltanto UNA delle carte coperte che ha in mano.
- (e) - Le carte di CREDITO hanno valore solo quando vengono scoperte e giocate sul tavolo : da quel momento resteranno davanti al giocatore. Non è ammesso avere più di due carte di credito scoperte in tavola : dal momento in cui un giocatore scopre la sua seconda carta di credito potrà tenere in mano SOLTANTO UNA CARTA COPERTA e sarà inoltre obbligato a pescare una carta ad ogni turno (per costringerle a "rischiare" il credito esaurito). Naturalmente se egli ha già una carta in mano sarà costretto a giocare una ogni volta (a sua scelta). Un giocatore con due carte di credito in tavola può anche scartarne VOLONTARIAMENTE una (perdendo il relativo bonus) se desidera farlo per sua convenienza.
- (f) - alcune carte devono essere giocate IMMEDIATAMENTE dopo essere state pescate ; il loro effetto andrà però in vigore all'inizio della messa successiva, ma tutti avranno così modo di saperle.

Queste carte sono :

- (I) - rivolta : il giocatore lancia un dado per tutte le sue provincie ; se esce 5 e 6 la provincia si considera in rivolta (con le normali conseguenze), altrimenti non succede nulla. Solo una provincia alla volta può essere in rivolta, e cioè la prima che ottiene 5 e 6 ; se nessuna provincia ottiene 5 e 6 ... tanto meglio. Se in una provincia che va in

rivolta vi sono 5 e più punti di forza nemici, essi ricevono GRATIS una legione extra (rivoltesi passati al nemico). Le flotte non contano.

(II) - catastrofi varie : cioè le carte da 86 a 100.

(III) - credite esaurite

- (g) - Le carte SOLO PER ROMA non hanno alcun valore per i 5 giocatori non romani, i quali cercheranno anzi di sbarazzarsene il più presto possibile per pescarne altre migliori. Il giocatore romano invece dovrà giocare alcune subito, secondo le regole del punto "f", ed in ogni caso dovrà liberarsi di TUTTE le carte del genere eventualmente in suo possesso prima della fine della partita ; se infatti gliene resterà una in mano verrà ... retrocesso all'ultimo posto. Le carte da giocare subito sono :

(I) - N° 47 (elezioni consolari)

(II) - N° 55 (ira di Nettuno)

(III) - N° 56 (idi di Marzo)

- (h) - Le carte di TEMPESTA non sono più anonime, né si deve lanciare il dado per vedere quale mare sarà colpito : ad ogni mare corrispondono infatti 3 carte. Esse possono essere conservate normalmente per essere giocate quando una flotta nemica finisce su un particolare mare, eppure "alla cieca" per impedire una minaccia "in" e "da" quel mare ; nel primo caso la flotta nemica affonda, nel secondo caso il mare resta interdette a tutti per l'intero turno. Se il giocatore è l'ultimo e il penultimo di mano l'interdizione vale anche per il turno successivo, fino a che non toccherà nuovamente a lui giocare.

Le carte sono state così assegnate :

- 1- 2- 3 = Britannicus
- 4- 5- 6 = Atlanticus
- 7- 8- 9 = Cantabricum
- 10-11-12 = Ibericum
- 13-14-15 = Balearicum
- 16-17-18 = Tyrrenum
- 19-20-21 = Hadriaticum
- 22-23-24 = Jonium
- 25-26-27 = Euxinus
- 28-29-30 = Aegeum
- 31-32-33 = Creta
- 34-35-36 = Licia



16 - SPIONAGGIO : pagando 5 TALENTI ad un avversario si ha diritto di GUARDARE LE CARTE che egli ha in mano in quel momento ; tale richiesta può essere fatta in qualsiasi momento durante il gioco, ma solo una volta per turno.



17 - DIPLOMAZIA : oltre ai normali aspetti (che restano validi), pagando una certa cifra ad un avversario (la corruzione regnava sovrana anche allora) si può tentare di fargli fare (e non fare) certe operazioni : (a) - pagando 5 TALENTI si può bloccare per un turno l'invasione nemica in un paese di cui si ha il controllo (il pagamento deve essere fatto appena un'unità entra in tale paese) : se la corruzione riesce l'attaccante non può entrare nel paese per quel turno e deve fermare le sue unità al di là del confine.

(b) - pagando 10 TALENTI si può rimandare un generale nemico a scelta nella sua capitale (un falso messaggio).

(c) - pagando 20 TALENTI si può ordire una congiura contro il generale in capo di un avversario che verrà assassinato : tutti i generali devono così rientrare nella capitale.

Tutte queste operazioni non sono "automatiche", ma richiedono il lancio di un dado: se il risultato è 1,2,3 il giocatore è ... uno sperce corrotto ed è quindi obbligato ad accettare i soldi e le relative penalità ; se esce 4,5 e 6 il giocatore deve fare invece ... appello alla coscienza e può accettare o meno la corruzione (e le relative penalità) a sua discrezione.



18 - ALLEANZE : si applicano le normali regole (i giocatori possono appartarsi per discuterne le modalità ; i termini di una alleanza devono essere possibilmente scritti) ma la durata di un'alleanza varia da un MINIMO DI 2 ANNI ad un MASSIMO DI 5 ANNI. (intendendo per anno un turno intero). Naturalmente le alleanze possono essere rinnovate, se i giocatori le desiderano.

Per rendere il gioco più "sperce" però le alleanze, superate il 2° turno, possono

anche essere rotte unilateralmente. Chi rompe un'alleanza prima del termine previsto deve però pagare un'ammenda pecuniaria al suo ex-alleato (essa rappresenta i pgni che gli alleati si scambiavano come garanzia). L'ammenda è di :

(a) - 15 TALENTI (se l'alleanza viene rotta al 3° turno).

(b) - 10 TALENTI (se viene rotta al 4°).

(c) - 5 TALENTI (se viene rotta al 5°).

ATTENZIONE : le alleanze sono VINCOLANTI finché non vengono rotte : il giocatore che non le rispetta viene immediatamente riportato alle condizioni iniziali (una provincia e relativi talenti) ; se poi la sua patria è già stata invasa egli viene direttamente eliminato.



19 - DONI : i doni più succulenti (10 e 20 talenti) sono usati molto raramente e molte a malincuore : per invitare i giocatori a farne un miglior uso si consiglia di applicare la seguente regola facoltativa.

(a) - Un dono di 10 talenti "obbliga" un giocatore ad accettare una proposta per ALMENO un turno.

(b) - Un dono di 20 talenti "obbliga" ad accettare una proposta per ALMENO 2 turni.

Solo nel caso che i termini della proposta contrastino con precedenti "patti ufficiali" (cioè sanciti da un patto scritto e SOLO in tale caso) del giocatore "obbligato" egli incamererà ugualmente i doni ma non è obbligato a rispettare la proposta.

Giudice unico ed insindacabile sarà il testo del patto scritto, per cui proposte e patti devono essere scritti in maniera estremamente chiara e puntuale : saranno considerate non valide proposte e patti vaghi e subordinati ad avvenimenti probabili ma non ancora avvenuti.

Naturalmente non saranno valide neppure eventuali proposte "suicide" ai danni del giocatore "obbligato" (ad es. : togli le tue truppe da quel punto che ci deve passare io sguarnisci la tale città ...ecc)

In altre parole le proposte sono sempre dirette a danneggiare un terzo giocatore, facendosi aiutare da un alleato "prevvisorio". Beh ! Io ho finito : provate e vedrete che difficilmente le ... coppie dalla fedeltà granitica riusciranno a farla franca come succede con le regole attuali.

RUBRICHE

G. POSTALE

NUMERAZIONE MAPPA DI ZARGO'S LORDS

Questa volta il problema era un po' più difficile da risolvere; cominciamo con

PIAZZAMENTO MAPPE

Mettere il continente desertico (quello a destra del serpente marino, per intenderci) in basso a sinistra: lo chiameremo da ora in poi DESERT LAND.

Il suo "dirimpettaio" (quello tutto in pianura con una catena montuosa al centro) sarà chiamato GREEN LAND.

Al fianco di Desert Land (cioè in basso a destra) avremo poi MARSCH LAND (per via delle paludi al centro del continente).

Infine resta GRAY ROCK LAND (per via delle sue strane catene montuose di colore grigio).

Registrato tutto? OK, procediamo:

LETTERE

A partire dalla parte alta di Green Land metteremo le lettere da A a WW su tutte le righe orizzontali (ricordate la sequenza ...I, J, K, L,V, W, X, Y, Z, AA...ecc.).

Facciamo subito un primo controllo: i ponti di nuvole fra Green Land e Desert Land (quelli più a sinistra) giacciono tut

ti sulla riga BB : vi risulta? Bene, allora avanti:

NUMERI

Qui sta il difficile (ma non troppo) dato che la mappa ha alcune zone non esagonettate, procediamo come segue:

(A)- Staccate le mappe di destra (MARSCH e GRAY ROCK) e portatele a sinistra, accostando le lettere fra di loro (Q con Q, R con R, ecc. fino a GG con GG) noterete che dove gli esagoni di una mappa sono troncati sull'altra mappa c'è proprio il pezzo mancante colorato con un "marrone neutro"; sfruttando questa particolarità partiremo con la numerazione dalla fila "Y".

(B)- Diamo ora il numero "1" alla punta estrema di GREEN LAND (quella sul dente d'incastro delle due mappe, dove si incontrano i due ponti di nuvole che provengono da MARSH LAND, righe Z ed AA).

Avrete già capito che su Y-1 si incontrano le linee dei due continenti DESERT LAND e GREEN LAND.

L'esagono a sud-est di "Y-1" sarà "Z-1".

L'esagono a nord-est di "Y-1" sarà "X-1".

Proseguendo così fino alla riga WW di Desert Land ed alla riga A di Green Land

avremo una fila di "1" (A1, B1, C1...Y1, Z1, AA1,WW1).

Facciamo ancora un paio di controlli: T1 sarà esattamente sulla lettera H stampata sulla mappa dalla ditta.

NN1 è il primo esagono di mare di Desert Land.

Ci siamo fin qui?

Il più è fatto!

(C)- Ora non resta che proseguire con la numerazione della riga Y da 1 a 64, dopo avere rimesso al loro posto tutte le altre righe.

Facciamo un altro controllo:

Y11 cade esattamente sulla...testa del dinosauro che pascola a Green Land X11 indica il corpo dello stesso bestione LL4 e 5 "centrano" in pieno l'altro dinosauro verde di Desert Land che vi sta guardando sorpreso

BB18 è un gorgo a Desert Land

L16 è un altro gorgo ai piedi delle montagne di Green Land

FF35 è un gorgo di Marsh Land

II43 e 44 vanno a scovare le ... bellezze al bagno di Marsh Land

U56 indica un gorgo di Gray Rock

P51 inquadra la coda del dinosauro che, pacificamente seduto a Gray Rock

RUBRICHE

G. POSTALE

starà senz'altro chiedendosi...ma chi ce lo fa fare di perdere tutto questo tempo...

Beh, chi giocherà Zargo's Lords per posta avrà forse una buona risposta a tutto ciò.

Per inciso, avrete notato che con questa numerazione cadono tutti i dubbi sui "passaggi" fra un continente e l'altro ai lati opposti della mappa.

Vi consiglio infine di segnare tutte le lettere sulla parte marrone a fianco dei confini dei continenti e l'intera numerazione (da 1 a 64) sulla linea Y e su tutti gli esagoni di bordo dei continenti.

Qualcuno ha voglia di trovare dei nomi alle catene montuose di Zargo, ai suoi boschi, ai suoi gorghi ed ai suoi bestioni? Bene, scrivete per comunicarmeli in modo da farne partecipi anche tutti gli altri. Ciao
Pietro Cremona

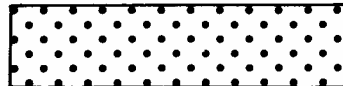
Si è costituito a Roma il circolo "Boardgamers Montecristo"; per informazioni scrivere a:
Roberto Bovalino
Via Montecristo, 10
00141 ROMA

•COMPRO• •VENDO••CAMBIO•

032 - Vendo ARAB ISRAELI WAR (AH) £. 25.000;
CAESAR ALESIA (AH)
£. 24.000 entrambi come nuovi.
Sternieri Luigi
Viale Mazzoni, 37
41100 MODENA
Tel. (059) 222652

033 - Vendo i seguenti soldatini di piombo (scala 1:300) heroics:
guerra civile americana
fanteria nordista (6 buste=300 soldatini)
fanteria sudista (6 buste=300 soldatini)
skirmishers (2 buste=100 soldatini)
cavalleria (4 buste= 84 soldatini)
artiglieria (4 buste= 80 soldati con 24 cannoni)
Totale 22 buste, prezzo £. 28.000 (spese di spedizione comprese)
Pietro Cremona
Via Campi, 48
41100 MODENA

Si è costituito a Venezia il Club "Giocatori di simulazioni"; per informazioni rivolgersi a:
Giuseppe Ventura
S. Marco 5471
30124 VENEZIA
Tel. (041) 707651
(segreteria telefonica)



A Roma, dalla fine di marzo, il centro culturale "il Voltaire" ha aperto una sezione giochi con lo scopo dichiarato di favorire la diffusione dei giochi di simulazione. Il circolo è aperto tutti i lunedì sera ed ha in previsione una serie di iniziative: presentazione di libri, riviste, giochi, organizzazione di tornei, ecc. ... favorendo l'approfondimento di giochi e l'approfondimento di argomenti ed epoche storiche. Il primo torneo sveltesi, con la partecipazione di 14 squadre, dedicato alla epoca napoleonica, è stato vinto dalla coppia Caccchini-Marcopoli che ha sconfitto in finale Fedele-Cantone (ai posti d'onore le coppie Vespignani-Paoletti e Campi-Rivera). Insieme le idee sono tante, la buona volontà non manca, i primi risultati sono confortanti. Il 5/6 inizierà un torneo di Diplomacy mentre ne è già in cantiere uno sui giochi di Fantasy
S. Campi

Bismarck

DREADNOUGHT

JUTLAND

BATTAGLIE NAVALI
ANALISI DI TRE WARGAMES

Tra i vari wargames che hanno invaso il mercato, le "battaglie navali" dell'epoca delle corazzate sono relativamente poche, anche perchè in Italia non sono ancora giunti i prodotti di alcune Case Editrici minori, come la "Simulation Canada" o la "Quarterdeck Games".

In questo articolo si parlerà di 3 tra queste "battaglie navali": quelle che si combattono giocando a "Jutland", a "Dreadnought" ed a "Bismarck".

Il primo e l'ultimo di questi giochi sono comparsi, in una prima edizione, negli anni Sessanta e sono stati poi oggetto di una riedizione che, almeno per "Bismarck", costituisce un notevole miglioramento rispetto alla versione originale. Entrambi sono giochi AH. "Dreadnought" è un gioco SPI ed è apparso verso la metà degli anni Settanta.

Tutti questi giochi hanno titoli che ricordano nomi cari ai tifosi delle corazzate e della mariniera. La HMS "Dreadnought" fu infatti la prima corazzata moderna, armata solo di grandi cannoni capaci di colpire ad una decina di miglia di distanza e spinta da turbine a vapore con una velocità e regolarità mai prima raggiunte. La sua apparizione nel 1906 invecchiò di colpo le centinaia di corazzate allora esistenti.

Per anni la potenza navale delle nazioni venne misurata dal numero di "dreadnoughts" possedute: quel nome (che significa "Impavida") era divenuto sinonimo di corazzata.

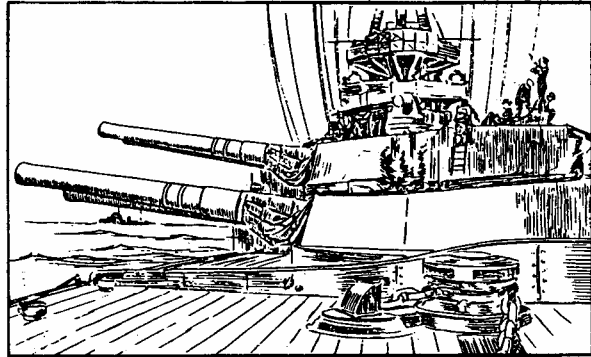
Jutland è il nome della penisola danese nelle cui acque si affrontarono per la prima e l'ultima volta, il 31 maggio 1916, le grandi flotte di "dreadnoughts" costruite dalla Germania imperiale e dalla Gran Bretagna. Duecentocinquantaquattro navi, 58

delle quali erano corazzate o incrociatori da battaglia, cioè "dreadnoughts", si scontrarono in quella che fu una battaglia indecisa, cui il grosso delle flotte prese parte al calare della sera, in condizioni di visibilità rese precarie dalle centinaia di navi lanciate a tutta forza in una limitata zona di nebbioso Mare del Nord. La flotta tedesca, per due volte in grave pericolo, si sottrasse al combattimento col favore della notte. Gli inglesi, che con una condotta forse troppo cauta non erano riusciti a forzare la vittoria, persero 14 navi contro le 11 perdute dai tedeschi. Gli inglesi rimanevano padroni del Mar del Nord ma nella prima fase dello scontro tre incrociatori da battaglia, navi modernissime tra le più grandi e costose di tutta la flotta inglese erano saltati in aria. Un colpo fortunato poteva dar fuoco a quella specie di gigantesca miccia che era costituita dai proiettili e dalle cariche trasferiti dalla santabarbara ai cannoni. La migliore qualità dell'artiglieria tedesca aveva fatto il resto.

La Germania cantò vittoria mentre la Royal Navy, che per anni si era preparata a combattere una seconda Trafalgar, ne uscì scossa anche se non sostanzialmente indebolita. Nel dopoguerra l'esito della battaglia scatenò una controversia che infuriò per anni tra inglesi e tedeschi, tra inglesi e tedeschi, tra sostenitori e detrattori di questo o di quell'ammiraglio. Oggi, a rileggere qualcuno tra i numerosi libri pubblicati in quegli anni (c'è anche l'ottimo "La battaglia dello Jutland vista da un economista" di Epicarmo Corbino in cui l'economia c'entra ben poco) non si può fare a meno di sentire il dramma di quei comandanti che, distinguendo a stento il nemico distante una dozzina di chilometri o basandosi su incerti rapporti trasmessi con primitivi apparati radio, dovevano prendere in pochi minuti decisioni che riassumevano anni ed anni di preparazione professionale di tutta una Marina e da cui dipendevano migliaia di vite.

L'episodio della caccia alla "Bismarck" è troppo noto per dover essere riassunto ancora una volta. Chi ha letto l'omonimo libro di L.Kennedy deve convenire che in quell'episodio ci sono gli ingredienti di una vera tragedia: la fatalità, la perseveranza nell'avversa fortuna, il rovesciamento delle sorti. La "Bismarck" pur soccombendo, è divenuta il simbolo della corazzata, sop-

piantando in questo la vecchia "Dreadnought".



Questi dunque i soggetti dei tre giochi: in confronto all'ampiezza ed alla drammaticità dei soggetti gli strumenti del gioco possono apparire un po' miseri. Nella scatola di "Jutland" ci sono pezzetti di cartone rettangolari lunghi circa 5 centimetri su cui è stampata la vista in pianta di una grande nave o alcune sagome di incrociatori e cacciatorpediniere. Non c'è una mappa, mentre vi sono regoli graduati per misurare le distanze e muovere i pezzi su un piano qualsiasi. Un blocchetto di cartine del Nord del Nord, con a tergo un modulo per tener conto dei danni alle navi completa gli accessori. Le regole sono semplici e chiare e prevedono il gioco a vari livelli di difficoltà.

Il "Dreadnought" vi è invece una mappa costituita da sei fogli separati da combinare volta per volta, anche durante l'azione; vi sono poi numerosissime unità rappresentate dai soliti pezzetti di cartone di poco più di un centimetro di lato. Le regole sono un po' più complesse, ma ancora abbastanza semplici e chiare.

In "Bismarck" gli accessori sono analoghi: il gioco a livello strategico si svolge su due identiche mappe del Nord Atlantico mentre la battaglia vera e propria può venire condotta su un tabellone in cui si apprezza il moto relativo delle navi (cioè di quanto si accostano o si allontanano). Ad un livello di maggiore difficoltà e realismo il gioco si svolge, a livello tattico, con il sistema usato nelle battaglie con modelli in miniatura. Le regole sono, anche in tale caso, semplici e chiare.

I pezzi di "Jutland" rappresentano le flotte inglese e tedesca durante la I.a

Guerra Mondiale ed i valori di potenza offensiva e difensiva privilegiano nettamente i tedeschi. Su alcuni dati si può discutere, pochi altri sono sbagliati, come la maggiore velocità attribuita agli "Invincibile" nei confronti dei "Lion".

I pezzi di "Dreadnought" rappresentano tutte le corazzate e tutti gli incrociatori da battaglia costruiti dal 1906 al 1945; per alcune navi esistono più pezzi, corrispondenti a successivi ammodernamenti. Incrociatori e caccia possono essere ricollegati solo astrattamente ad unità esistenti. Circa i valori di potenza, velocità e protezione si potrebbe discutere a non finire. I criteri sono a volte così poco obiettivi da portare a situazioni assurde, come la parità tra gli incrociatori "Alaska" e le nostre "Vittorio Veneto" o la differenza tra il giapponese "Kongo" ed il gemello inglese "Tiger".

I pezzi di "Bismarck" rappresentano le navi inglesi e tedesche impegnate effettivamente nella famosa caccia, più qualche altra che avrebbe potuto partecipare, come la portaerei "Graf Zeppelin" o qualche unità francese o statunitense. Vi sono poi numerosi pezzi che rappresentano unità aeree da ricognizione o da bombardamento. I criteri con cui sono stati stabiliti i valori dei pezzi, maggiormente dettagliati nel caso di gioco tattico a livello avanzato, sono tra i più rigorosi ed obiettivi essendo stati sviluppati da un esperto del calibro di Jaeh Greene, il quale ora dirige la "Quarterdeck Games", specializzata in wargames navali.

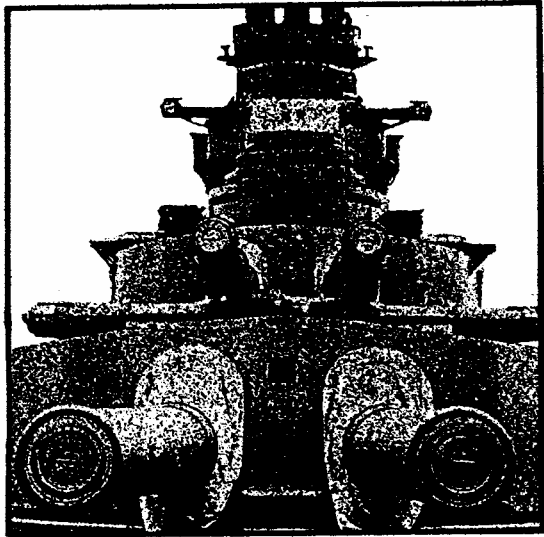
La scala dei tempi è diversa nei tre giochi. In "Jutland" ed in "Bismarck" la fase strategica si svolge con mosse pari a 4 ore. A livello tattico in "Jutland" un centimetro equivale a circa 500 metri ed una mossa a 10 minuti, mentre in "Dreadnought" la distanza tra due caselle esagonali è pari a 1800 metri ed una mossa equivale a 15 minuti. In "Bismarck" nel gioco semplificato la distanza tra due caselle equivale a 4000 metri ed il tempo tra due mosse a 10 minuti circa. Nel gioco tattico avanzato tali valori sono rispettivamente: un centimetro pari a 500 metri e 10 minuti per mossa, come in "Jutland".

In "Jutland" non è generalmente ammesso sovrapporre i pezzi e ciò porta ad un errato distanziamento tra navi che procedono

una dietro l'altra (2300 metri invece dei regolamentari 500). In "Dreadnought" ed nel gioco elementare di "Bismarck" è possibile sovrapporre 4 e 2 pezzi rispettivamente. L'altezza delle pile di cartoncini che si formano in "Dreadnought" quando una o più navi sono danneggiate rappresenta una vera e propria mostruosità, non rara nei giochi SPI.

La principale differenza tra i tre giochi consiste nella fase di ricerca strategica, che è fondamentale in "Jutland" ed in "Bismarck" mentre in "Dreadnought" è sostituita da un ingegnoso sistema per determinare la possibilità di incontro tra opposte forze navali. Tuttavia mentre in "Jutland" la fase di ricerca strategica ha sempre lo scopo di giungere ad una battaglia navale, nel caso di "Bismarck" il giocatore tedesco deve cercare di evitare lo scontro, quando si può trasformare in una vittoria di Pirro. Un'altra differenza consiste nel modo in cui si svolgono movimento e combattimento: in "Jutland" e "Bismarck" avvengono in successione mentre in "Dreadnought" avvengono simultaneamente.

La durata di una partita di "Bismarck" o "Dreadnought" può richiedere qualche ora o un pomeriggio. La durata di uno scontro di tutte le flotte contrapposte in "Jutland" è decisamente maggiore.



Se nella fase strategica i tre giochi non sono confrontabili, in quanto solo in "Bismarck" questa è sufficientemente curata ed importante, nella fase tattica i due giochi della AH sono caratterizzati da una maggiore importanza data alla manovra: poiché non è ammesso, salvo casi particolari, tirare sul nemico se altre navi si trovano lungo la linea di tiro e poiché è limitato il ricorso alla sovrapposizione di pezzi il problema di come sviluppare il massimo volume di fuoco è davvero importante. Di conseguenza lo "spiegamento" in linea di battaglia delle grandi flotte della battaglia dello Jutland, che ossessionava gli ammiragli inglesi, è simulato con un certo realismo. In "Dreadnought" il problema della manovra è eccessivamente semplificato. In quest'ultimo gioco trova poi sviluppo, in uno dei suoi aspetti più perversi, il metodo di valutazione dei danni con successivi lanci di dadi: fino a tre volte per ogni scambio di salve tra due navi. Peraltro la simulazione del lancio dei siluri è forse migliore in "Dreadnought" che negli altri giochi, salvo forse "Bismarck" a livello avanzato.

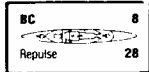
Per quanto riguarda la fase strategica il sistema della AH, che non prevede l'intervento di un arbitro per ovvi motivi commerciali, si basa sullo scambio di informazioni che possono essere richieste, da un giocatore all'altro, limitatamente a quelle caselle in cui si trovano proprie unità. In "Jutland" questo sistema è palesemente irrealistico in quanto si rileva al nemico la posizione di piccoli reparti di incrociatori - al momento in cui si domanda la informazione - mentre si può tenere celata la presenza del grosso, costituito da centinaia di navi che oscurano il cielo con i fumi della combustione.

In "Bismarck" le cose vanno meglio perché per lo più la ricognizione viene effettuata con unità aeree e perché per lo più la ricognizione viene effettuata con unità aeree e perché non vi sono squadre costituite da un gran numero di navi.

In conclusione "Bismarck" è probabilmente il migliore di questi tre giochi: ma si tratta di vere simulazioni della guerra navale? I difetti del metodo usato per la fase strategica sono evidenti, ma anche per la fase tattica si ricade in una specie di gioco di scacchi, in cui si spostano i pez-

zi avendo sotto occhio tutta la scacchiera e potendo stabilire "a priori" i danni che è possibile arrecare e subire. Era questo il modo con cui gli ammiragli di quel tempo guidavano le proprie navi in battaglia? Se si prendono ad esempio le più famose azioni navali delle due Guerre Mondiali appare evidente che vi sono molti fattori ugualmente importanti: ottenere una posizione vantaggiosa nei confronti della linea di ritirata del nemico, sfruttare condizioni di mare e di visibilità favorevoli, attirare il nemico verso un proprio reparto più forte, attaccare o proteggere un convoglio mercantile e, se possibile, sviluppare il massimo volume di fuoco alla distanza più favorevole.

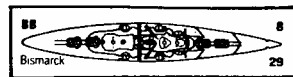
Di questi vari fattori l'ultimo era quello di valutazione più incerta perchè nessun ammiraglio sapeva "a priori" quanto preciso ed efficace sarebbe stato il suo tiro, quali fossero le vere debolezze della protezione delle sue navi, tanto meno, di quelle nemiche. Se Beatty, allo Jutland, avesse conosciuto in anticipo quali erano gli effettivi "coefficienti di protezione ed offesa" dei suoi fragili incrociatori da battaglia avrebbe forse lasciato indietro le quattro formidabili corazzate classe "Queen Elisabeth"? E l'ammiraglio Holland non era forse persuaso, come tutti prima del 24.5.1941, che la "Hood" e la "Prince of Wales" fossero più che sufficienti per fare i conti con la "Bismarck"? Nel gioco non è così e la "Bismarck" vale sempre di più della "Hood", così come una dama vale sempre più di un alfiere.



Un altro aspetto che riconduce la simulazione della battaglia navale ad una specie di gioco di scacchi deriva dalla precisa conoscenza delle proprie ed altrui posizioni: e dire che allo Jutland l'ammiraglio Jellicoe dubitò che quelle confuse sagome contro cui le sue corazzate stavano sparando fossero gli incrociatori da battaglia inglesi! Questo aspetto è legato al problema del

le comunicazioni e quindi anche dell'effettivo controllo esercitato dal comandante in capo sui suoi subordinati, problema che non è neppure preso in considerazione nei giochi attuali.

I giochi di "battaglia navale" sono in definitiva meno avanzati, in quanto a tecniche di simulazione, di quelli terrestri, forse perchè gli ideatori sono rimasti ipnotizzati dal problema di determinare l'efficacia del tiro in rapporto alla distanza ed allo spessore della corazzatura. Nei giochi tattici terrestri abbiamo visto apparire sistemi adatti a riprodurre, con maggiore o minore realismo, gli effetti della terza dimensione (colline, fossati, case, persino fognature), del morale, del controllo dei comandanti sulle proprie truppe. Nei giochi navali sembra invece più difficile riprodurre in maniera diretta gli equivalenti fattori tattici, forse anche perchè tutti sanno immaginarsi facilmente un bosco in cui sono mascherati i pezzi di artiglieria mentre non tutti si raffigurano con uguale immediatezza gli effetti del navigare a tutta forza con mare grosso di prora.



Forse il problema sarà risolto con i "giochi per computer" della seconda generazione (quelli attuali sono una delusione). Se si dovrà manovrare ed aprire il fuoco, decidendo alla svelta sulla base di limitate informazioni, mentre si scrutano le lontane sagome delle proprie navi e di quelle avversarie, se si dovrà mettere alla prova al momento stesso dello scontro quel complicato compromesso tra armamento, velocità e protezione che era ed è una nave da guerra, allora forse potremo giocare per davvero "alla battaglia navale".

H. von Friedman

DAWN OF THE DEAD

Tremate o mortali! Giunti sono da oltre la tomba per por fine alla vostra esistenza.....

Anonimo

Il gioco (S.P.I.) è tratto dall'omonimo film arrivato in Italia col titolo "La notte dei morti viventi" o qualcosa di simile.

Costando poco, attorno alle 16.000, la scatola è lussuriosamente povera. Una mappa relativamente piccola riproduce la pianta di un centro shopping, una cinquantina di pedine e quattro paginette di regole in inglese.

Il gioco è semplice: quattro personaggi (Fran, Steve, Roger e Peter) cercano, aggirandosi più o meno quattromente nei diversi negozi e corridoi dell'edificio, di sbarrare le porte principali sfuggendo e nel contempo cercando di eliminare una quarantina di zombies che danno loro allegramente la caccia.

Ogni personaggio ha un'arma, pistola o fucile, sulla pedina sono stampati il numero di colpi che possono essere sparati in un turno, il livello di panico e la capacità di movimento; a questo punto va detto che gli autori non sono certo dei femministi: Fran ha delle doti così penose che nel gioco è la classica pal-

la al piede, inoltre se il personaggio femminile viene ucciso lo zombie vince automaticamente.

Gli zombies vengono piazzati sulla mappa all'inizio del gioco in luoghi prestabiliti così come i quattro personaggi.

Ad ogni turno esiste la possibilità che altri zombies entrino dalle porte principali, a meno che i nostri eroi non riescano a chiuderle standovi per un turno intero di gioco senza muoversi, cosa non facile quando sei inseguito da una torma di morti viventi!

Quando vivi e morti si trovano nella stessa casella ha inizio il combattimento; notare (che simpatico!) che non si conosce il valore degli zombies che si attacca o da cui si è attaccati in quanto è stampato sul retro.

Se siete fortunati vi può capitare uno morto di tubercolosi, se no...

Il combattimento è facile: se l'attacco è portato dagli umani il lancio di uno o due dadi deve dare una somma superiore al valore del nemico, se no il gioco passa allo zombie che, tirando il dado, si rifa ad una tabella che può non produrre effetto, stordire od infettare.

Un personaggio infettato ha le sue caratteristiche molto menomate, in più rischia, in caso di nuovo combattimento, di morire o diventare "superzom-

bie".

Il possesso della pistola o del fucile modifica il tiro del dado, è ovvio, in più chi ha solo una pistola può procurarsi un fucile presso il negozio di "Edwin's Sport" ma non è molto facile arrivarci in quanto è sorvegliatissimo. Chi ha detto che gli zombies sono stupidi?

Ad ogni turno, un certo numero di ca daveri ambulanti può diventare "berse_rrk" (traduciamolo con infuriati) e vedere la propria potenza accresciuta di un po' anche se è possibile che un berserk si "deprima" e ritorni normale tutto dipende dal dado.

Altri risvolti: il giocatore zombi ha a disposizione cinque scagnozzi che piazza a parte e segretamente annota done la posizione su un foglietto.

Appena un umano ci capita sopra urla allucinanti gli faranno capire che vi era nascosto uno zombie.

I personaggi possono muovere fino a 20 caselle per volta, se però si muovono, il turno successivo devono rimanere fermi; gli zombies si muovono sempre di uno, i berserk di due.

Non tutti quelle che si vorrebbe: ad ogni turno il giocatore tira un dado e muove tanti morti-viventi quanto è il punteggio del tiro; in più si muovono automaticamente di uno tutti gli zombies che sono stati in vista dei movimenti dei personaggi, è la vecchia e cara linea di vi suale, qui molto semplificata e chi ara. La lentezza degli zombies è compensata dal numero e dal turno di riposo dopo il movimento dei personaggi.

I malvagi vincono se eliminano Franco tutti i personaggi, i buoni se riescono a chiudere tutte le porte, se si impossessano dei fucili, se eliminano tutti i nemici; non è facile, ma non è neanche impossibile.



Concludendo, D. of the D. è un gioco semplice e rapido, di costo accessibile, le cui regole sono semplici e facili (ehm, bisogna aver passato il 2° corso di inglese). La giocabilità in solitario è ottima, il massimo dei giocatori è quattro (anche troppi!).

Massimo Galluzzi

.MASTERS.

Torneo di wargames senza limiti di tempo ed a soggetto libero.

Le iscrizioni possono essere fatte in qualsiasi momento; la quota di adesione è di £. 2.000 e dà diritto a ricevere la tessera, il regolamento e le schede per le prime 10 partite.

Si invitano all'iscrizione i soli giocatori veramente appassionati; nell'interesse di tutti verranno infatti allontanati permanentemente i soci irrispettosi del regolamento.

Questa volta vorrei cominciare con una "tiratina d'orecchi" a tutti gli iscritti che **NON LEGGONO** il regolamento con attenzione.

Ricordate allora che :

- 1 - L'iscrizione al torneo ha durata illimitata e non occorre il rinnovo annuale.
- 2 - Chi termina i 10 incontri preliminari (tagliandi GIALLI) deve spedire la tessera alla segreteria per il rinnovo e le successive dichiarazioni (AZZURRE), accompagnando il tutto con la relativa quota.
- 3 - Chi perde il materiale o chi vuole dichiarazioni aggiuntive li può ottenere scrivendo alla segreteria e pagando la relativa quota. Tutte le lettere devono essere accompagnate da francobolli e busta.
- 4 - Negli incontri fra principianti ed esperti occorre inviare entrambe le dichiarazioni di vittoria : ognuno poi calcolerà i punti sulla "propria tabella".
- 5 - Negli incontri fra esperti solo uno dei due invierà la dichiarazione di vittoria (possibilmente il vincitore).

E passiamo purtroppo ad un altro argomento più "scottante" e più "amaro" (almeno per me) : mi sono stati segnalati infatti alcuni nomi di giocatori che "non rispondono più" agli avversari o che "scompaiono dalla scena" appena iniziano a perdere o infine che "si arrendono" ma non inviano le relative dichiarazioni firmate.

Tutto ciò mi ha profondamente deluso, al punto da farmi dubitare addirittura della validità del torneo stesso ; mi auguro però che tutto ciò faccia solo parte del "collaudo iniziale" di cui tutti noi dobbiamo pagare lo scotto. Nel prossimo numero dunque apparirà il primo elenco di giocatori "espulsi" (salvo che le cose non siano nel frattempo chiarite). E' chiaro comunque che a tutti costoro applicherò in seguito la politica della "terra bruciata" ; cosa che invito tutti ad imitare : gli immaturi è bene lasciarli a cuocere nel loro brodo. Tuttavia sono anche costretto a rammentare a tutti voi la procedura da seguire in questi casi sfortunati.

- 1 - inviare una lettera di protesta AL GIOCATORE (facendone una copia per la segreteria, da spedire contemporaneamente).
- 2 - Il giocatore contestato ha UN MESE DI TEMPO per fare pervenire una spiegazione al suo avversario (inviando contemporaneamente

una fotocopia della lettera alla segreteria)
 3 - Se entro un mese NON ARRIVA alcuna risposta, il primo giocatore avviserà la segreteria che procederà alla espulsione.

Con ciò spero che sia chiaro che NON DEVONO ESSERE INVIATE PIU' LETTERE DI PROTESTA DIRETTAMENTE ALLA SEGRETERIA perché non verranno più prese in considerazione (se non per farmi maggiormente in...cavolare !). Solo le fotocopie verranno messe agli atti.

Dato il breve lasso di tempo fra la stampa di WAR n°4 e n°5 non ho ancora ricevuto risposte al quesito su un'eventuale pubblicazione esclusiva per il torneo MASTERS : mi è stato anche proposto di rendere obbligatorio il rinnovo annuale della tessera, comprendendo nella quota le spese per la pubblicazione di cui sopra, al fine di tenere maggiormente sotto controllo la situazione dei giocatori attivi. Io rigiro a tutti i lettori questa domanda ; ne approfitto anche per chiedervi un'altra cosa : sapete cosa è l'A.R.E.A. ? E l'A.H.I.K.S.? Questi ed altri simili sono organismi per il gioco postale (e non) a carattere internazionale e spesso limitativi (età dai 21 in su, per esempio) ; vi interessa saperne di più ? OK ; attendo una montagna di risposte e, nel frattempo, vi lascio alla nuova classifica del torneo. Vale !

Pietro Cremona

CLASSIFICA GENERALE N°3 DEL TORNEO MASTERS - 25/5/82

Pos	-Prec-	Tessera -	Nominativo	- Punti -	TOT	VIT	PER	PAR	WD	AD
1	1	MO-060-E	Quatrocchi Ilicio	166	11	10	1	0	4	8
2	2	MO-050-E	Cremona Pietro	161	14	9	3	2	7	10
3	3	MI-081-M	Magni Cristiano	144	8	8	0	0	5	1
4	4	FO-062-M	Bulgarelli Bruno	143	9	6	1	2	3	5
5	5	MO-061-E	Raimondi Stefano	139	13	8	2	3	9	9
6	7	GR-008-M	Benato Marco	127	8	4	2	2	7	5
7	17	PV-004-E	De Rysky Carlo	124	16	10	6	0	7	4
8	6	PV-028-E	Doria Alberto	123	10	7	2	1	6	3
9	11	MO-059-M	Carraro Paolo	122	8	5	3	0	5	7
10	9	GR-056-M	Papini Lorenzo	109	5	3	2	0	5	3
11	15	MO-075-E	Tremazzi Claudio	107	10	6	4	0	7	5
12	8	MO-090-E	Bavutti Giancarlo	105	11	7	4	0	6	9
13	12	MO-054-M	Tagliazucchi Enrico	101	6	2	2	2	5	3
14	20	PV-031-E	Castagnola Leonardo	97	17	4	11	2	6	4
15	16	MO-084-M	Sternieri Luigi	95	9	3	5	1	6	6
16	19	MO-082-E	Corradini Claudio	93	10	4	6	0	3	7
17	18	FO-002-E	Tesei Massimo	90	11	2	7	2	5	4
18	10	PV-029-M	Mercuri Giancarlo	89	7	3	4	0	3	3
19	14	MO-110-M	Abbati Gianluca	88	8	4	4	0	4	4
20	13	MO-083-E	Vellani Federico	87	11	4	6	1	9	9

NOTA : questa classifica è limitata ai primi 20 giocatori con almeno 5 partite all'attivo
 POS = Attuale posizione in classifica PER = Numero delle sconfitte
 Prec= Posizione nell'ultima classifica PAR = Numero di partite pareggiate o perse
 TOT = Numero totale di partite giocate WD = Wargames diversi giocati
 VIT = Numero di vittorie AD = Avversari diversi incontrati

r e c e n s i o n i

A HOUSE DIVIDED

Devo confessare che quando aprii la prima volta la scatola di A HOUSE DIVIDED provai una grossa delusione: la scatola è infatti delle usuali dimensioni "a libro", con una attraente copertina ed un ancor più attraente sottotitolo "La guerra civile americana dal 1861 al 1865" (per chi non lo avesse capito io sono un patito dei giochi di simulazione strategici) ma ... dentro?

All'interno si trovano: un regolamento di "sole" 4 pagine; 160 contrassegni di grande formato (alla PANZER LEADER, per intenderci) che rappresentano le unità (due fucili incrociati per la fanteria, due sciabole per la cavalleria); un dado e ... orrore!!!! (da pronunciarsi alla Sibani quando fa la imitazione di Tortora) ... una mappina degli Stati Uniti di soli cm 42 x 56 SENZA LA SOLITA GRIGLIA ESAGONALE, ma piena di quadrati (le città principali) collegati da strade, ferrovie e fiumi.

Risultato? Chiusi immediatamente la scatola, classificandola "per bambini delle elementari" e la riposi sullo scaffale.

Quando però l'importatore Tenca di Milano ha avuto "l'impudenza" di spedirmene a casa una copia, ho pensato che forse un'occhiatina più approfondita alle regole potevo anche darla, se non altro per usare a questa scatola lo stesso trattamento ricevuto da tutte ... le sorelle precedenti.

E così è successo che il giorno dopo stavo già giocando una partita con un cognato, poi una con il cugino, poi con un amico, e infine al club 3M.

Vediamo dunque un po' più da vicino come funziona A HOUSE DIVIDED, anche se voglio subito premettere, a scanso di equivoci, che il gioco è diretto soprattutto ai principianti; come tale ha senz'altro centrato il suo obiettivo, ma anche i giocatori più esperti che desiderano un gioco veloce e semplice da imparare senz'altro lo troveranno di loro gusto, anche perché la durata ridotta di una partita ... invita a chiedere subito la rivincita, e forse un'eventuale "bella", nella stessa serata.

Dicevamo prima della mappa, che ha le funzioni di una vera e propria scacchiera strategica su cui muovere i propri pezzi ed effettuare i relativi combattimenti.

Scopo del gioco è:

- a) per i NORDISTI: catturare tutti i centri di rifornimento principali dei confederati (che sono 7);
- b) per i SUDISTI: catturare Washington (quasi impossibile se si gioca bene) oppure superare numericamente con i propri pezzi quelli unionisti (molto difficile) o infine evitare le condizioni di vittoria dell'avversario al termine dei 40 turni previsti (consiglio ai principianti di concentrarsi soprattutto su questo obiettivo).

I giocatori iniziano la Guerra di Secessione con 12 unità della milizia (per l'Unione) ed 8 unità della milizia (per i confederati).

Nel corso del gioco però il lancio di un dado permetterà (in accordo col numero dei centri di rifornimento posseduti) di creare nuove unità della milizia per aumentare il proprio potenziale bellico. Durante la guerra VERA le unità della milizia furono a poco a poco inquadrare ed addestrate fino a diventare truppe regolari e ... perfetti strumenti nelle mani dei generali; tutto ciò nel gioco è stato riprodotto con una trovata intelligente; all'inizio di ogni turno e/o dopo aver vinto una battaglia, alcune unità possono essere promosse, passando da MILIZIA a VETERANI e successivamente a TRUPPE SCELTE (unità CRACK) i cui vantaggi stanno soprattutto in migliori performances nei combattimenti e, se si usano le regole opzionali, nel movimento.

Il movimento ricorda molto quello di NAPOLEON della Avalon Hill (un altro gioco "snobbato" ma ... ideale per un'oretta o poco più di relax): le unità cioè possono muovere da una città all'altra per strada, per ferrovia o per fiume: e qui si esprimono al meglio le capacità della cavalleria (molto più veloce) da usare con accuratezza perché gioca un ruolo decisivo nelle fasi mediane della partita. Il movimento avviene comunque per MARCE: una "marcia" è

lo spostamento di tutte le pedine DA UNA città AD UNA O PIU' città vicine ; il numero delle marce consentite è deciso dal dado, il che, se da un lato permette un'estrema variabilità del gioco, dall'altro consente a volte anche lunghe e pesanti ... sequele di impropri diretti a certe parti "basse" dell'avversario.

Le battaglie vengono combattute dalle unità nemiche che si trovano raggruppate nella stessa città : gli scontri avvengono su uno o più rounds consecutivi, fino a che una delle parti non si ritira o non è eliminata ; dopo il primo round una battaglia può però essere rinforzata con unità prese da città vicine, e qui sta uno dei punti interessanti del gioco ; infatti costringe i partecipanti a non impegnarsi mai in scontri "decisivi" se non si sono valutati prima appieno i possibili coinvolgimenti di altre unità. Si rischierebbero infatti "buchii" paurosi e "sfondamenti" pazzeschi. Gli scontri sono semplicissimi da risolvere, poiché occorre soltanto comparare il punteggio dell'unità che spara con il lancio di un dado ; se il risultato è uguale (o inferiore) a detto punteggio il pezzo nemico "preso di mira" è colpito, altrimenti non succede nulla (ecco perché le unità "scelte", che hanno il valore più alto, sono quasi indispensabili negli scontri principali) ; le unità colpite vengono girate a faccia in giù (il simbolo sul retro è uguale a quello della facciata, ma il colore passa dal nero al bianco) per significare che l'unità è a forza ridotta ; se verrà nuovamente colpita sarà eliminata definitivamente. Al termine del turno però tutte le unità rovesciate vengono rimesse a piena forza .

Un rapido accenno alla strategia da usare :
 a) IL GIOCATORE CONFEDERATO deve tentare di "dilagare in territorio nordista subito, per catturare il maggior numero di centri del nemico. Se il suo avversario reagisce con un contrattacco in forze tanto meglio: sarà più facile sconfiggerlo sfruttando i varchi che sarà senz'altro costretto a lasciare da un'altra parte (ricordate che il sudista vince immediatamente se le sue unità superano quelle nordiste) ; puntate subito dunque su Bowling Green (neutrale) e sulla linea occidentale Louisville-St.Louis St. Joseph e ... pigiate sull'acceleratore
 b) IL GIOCATORE NORDISTA deve invece ... stare calmo e proteggere accuratamente le sue unità e le vie principali (l'asse Lexin-

gton-Cairo-Springfield), tenendo sempre una seconda linea di riserva a ridosso della prima (ricordate che l'Unione ha più pezzi in campo dell'avversario) : passati i primi 7-8 turni di gioco dovrebbe essersi sufficientemente rinforzato e potrà partire alla controffensiva.

In conclusione ritengo che A HOUSE DIVIDED sia un gioco che vale senz'altro la pena di conoscere ; è semplice da imparare (20 minuti per leggere le regole, complete di traduzione in italiano) e da insegnare (cosa da non sottovalutare, specie per coloro che faticano a trovare avversari), ... subdolamente interessante da applicare e basato su un soggetto sempre affascinante come la Guerra di Secessione americana. Naturalmente non aspettatevi un gioco dettagliato tipo WAR BETWEEN THE STATES (SPI) che copre lo stesso arco di tempo...ma con tre supermappe, 1200 pedine, 20 pagine di regole ed ... altrettante ore di gioco. Ma di questo parleremo una altra volta ; per ora buon divertimento con A HOUSE DIVIDED.

Pietro Cremona

I TITOLI DA VOTARE QUESTA VOLTA

16 - Ironclads	YAC
17 - Terrible swift sword	SPI
18 - Blue and Gray 1	SPI
19 - Blue and Gray 2	SPI
20 - War between the states	SPI
21 - Wilson's creek	SPI
22 - Drive on Washington	SPI
23 - Pea ridge	SPI
24 - Gettysburg	AH
25 - Chancellorsville	AH
26 - A house divided	GDW
27 - Rifle and saber	SPI
28 - The crimean war	SPI
29 - Diplomacy	AH
30 - The guns of August	AH
31 - Great war in the east	SPI
32 - World War I	SPI
33 - Green fields beyond	SPI
34 - Kaiser's battle	SPI
35 - Soldiers	SPI
36 - Red star/White eagle	GDW
37 - Triplanetary	GDW
38 - Traveller	GDW
39 - Imperium	GDW
40 - Ogre	MG
41 - Starship troopers	AH
42 - Dune	AH
43 - VII Legio	IT

NAPOLEON'S LAST BATTLES

La Belle Alliance The Battle of Waterloo

STRATEGIA E TATTICA A WATERLOO

Analisi de "La Belle Alliance" dal qua drigame SPI "Napoleon's Last Battles"

Il primo atto su cui fondare un'analisi strategico/tattica di un wargame è quello di considerare le condizioni richieste ai giocatori per ottenere la "vittoria"; vediamole: il giocatore francese vince:

- a. demoralizzando sia l'esercito prussiano che quello anglo-alleato; dovrà cioè infliggere perdite per 25 Punti Forza al Prussiano e per 45 PF al giocatore Anglo-Alleato. E' da notare però che questi ultimi 45 PF diventano necessariamente 55 dato che, al primo scontro fra Prussiani e Francesi il livello AA per la demoralizzazione si incrementa di 10 punti;
- b. disintegrando l'esercito AA, causandogli cioè perdite per almeno 55 PF (che diventano facilmente 65 per lo stesso motivo precedente).

Altro elemento da tenere presente è che l'occupazione di Waterloo provoca l'abbassamento dei livelli di demoralizzazione e disintegrazione dell'esercito AA di ben 20 punti.

Già partendo solamente da questi dati appare evidente quale dovrà essere la scelta strategica del giocatore francese: puntare tutte le risorse verso l'eliminazione dell'esercito AA impegnando su questo obiettivo tutte le forze disponibili.

Infatti nell'opzione "b." il risultato è alla portata (65 PF al massimo da eliminare contro gli 80 di "a."); inoltre i Prussiani diventano un problema da tenere in considerazione solo in un secondo tempo. Essi, infatti, cominciano a presentarsi sulla mappa solo dal 2° turno ed entrano effettivamente in azione nel 3°, ma con 3 unità di cavalleria e per di più molto deboli, mentre il grosso del IV corpo arriva ancora più tardi. Per 4 o 5 turni i Prussiani potranno essere al massimo un fattore di disturbo e in questo periodo il francese dovrebbe ottenere risultati significativi impiegando tutte le forze contro il solo e debole esercito anglo-alleato.

L'opzione "a.", quindi, va senz'altro accantonata, si potrà eventualmente riprenderla in considerazione a metà partita quando sarà obbligatorio il confronto con i Prussiani e lo scontro con gli AA avrà già assunto una sua fisionomia precisa.

Passiamo ora ad analizzare la mappa, la disposizione delle unità, la loro forza, ecc.; consideriamo il tutto settore per settore (si intende per "settore" quella parte dello schieramento cui sono, in certa misura, vincolate le unità, da cui, cioè, possono essere spostate solo in più mosse):

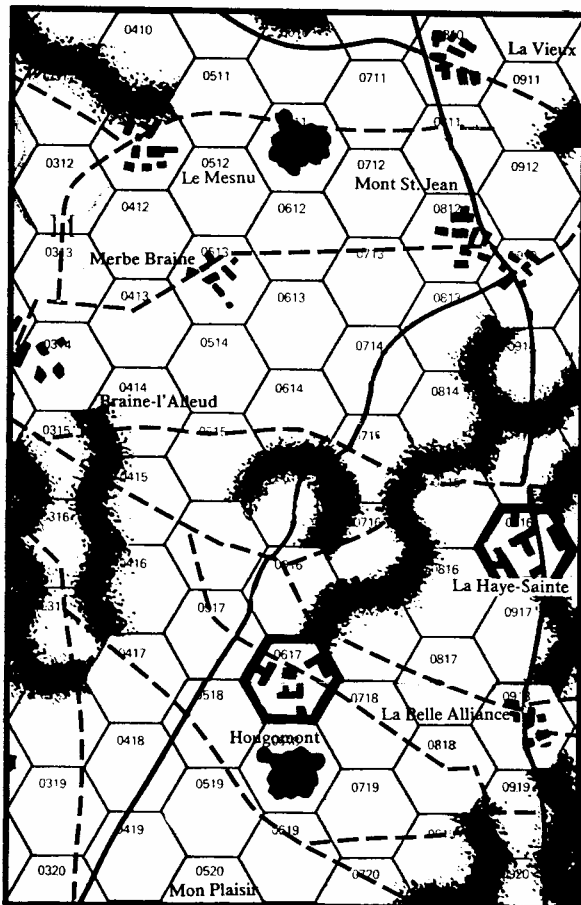
1° settore: ala destra dello schiera-

mento AA e corrispondente ala sinistra francese (da Baine l'Halieud a Hougomont); si contrappongono: 15 unità AA per complessivi 49 PF e 7 unità franc. con 36 PF.

2° settore: centro dei due schieramenti: (da Hougomont a la Haye santè): abbiamo 17 unità AA con 45 PF e 16 unità franc. con 66 PF;

3° settore: ala sx AA e ala dx franc. (fino a Papelette) dove si trovano: 8 unità AA con 23 PF e 19 unità franc. con 75 PF.

Le forze totali sono dunque 40 unità AA con 117 PF e 42 unità francesi con 177 PF.



Osserviamo ora il terreno.

Nel 1° settore è un pullulare di villaggi e torrenti; la difesa risulterà quindi agevole e il movimento ostacolato; ci sono anche colline che rende-

ranno difficoltoso il bombardamento; il castello di Hougomont poi (viste le condizioni poste dal regolamento per la sua conquista) è praticamente imprendibile e, se il giocatore francese riuscisse ad avanzare in questo settore, diventerebbe una pericolosa spina nel fianco che, in ogni caso, obbligherebbe ad allungare le distanze fra le unità dei diversi settori. Napoleone si troverebbe pressapoco con l'esercito diviso in due senza la possibilità di utilizzare come e dove vorrebbe le proprie unità (quante volte vi è capitato di avere bisogno di un solo e misero PF in più?).

La disposizione delle unità AA sembra invogliare ad un attacco in massa in questo settore: alcune sono isolate o pericolosamente esposte; il francese otterrà con molta facilità dei buoni risultati nella prima mossa, ma poi dovrà amaramente accorgersi che Wellington è in grado di portare tremendi contrattacchi, perchè qui ha le unità più forti. Si accorgerà che l'attacco diventerà presto sterile, che avrà impegnato troppe forze senza grossi risultati e che avrà perso del tempo prezioso. E il fattore tempo, ricordiamolo, è importantissimo: bisogna ottenere lo sfaldamento della linea AA prima dell'arrivo dei Prussiani.

Il 2° settore, che controlla la strada per Waterloo, forte dei due castelli, è il cardine della difesa AA. Un attacco concentrato qui non è nemmeno da prendere in considerazione: risultati tangibili potrebbero essere ottenuti solo con una notevole dose di fortuna e a patto di concentrare quasi tutto l'esercito francese nel settore liberando di conseguenza l'avversario dalla necessità di mantenere la posizione e offrendogli la possibilità di contrattaccare potendo scegliere gli obiettivi. E questa opportunità offerta all'avversario è una cosa da evitare sempre: bisogna mantenere l'iniziativa costringendo le unità avversarie ad essere sempre impegnate e impossibilitate a sganciarsi per intervenire nei settori più esposti e dove sarebbero più necessarie.

Il 3° settore invece è il più esteso e con meno unità in difesa. Il terreno ad un'analisi superficiale sembra aiutare sensibilmente il difensore: le unità AA, infatti, sono schierate dietro una lunga collina al riparo dal bombardamento; all'estrema sx il paese di Papelotte rende ostico l'attacco, ma è qui che deve essere concentrato lo sforzo! solo dallo sfondamento in questo settore il giocatore potrà ottenere risultati insperati! Il terreno infatti, oltre la collina, non offre altri vantaggi al difensore e lo espone agli attacchi in condizione di netta inferiorità. Dopo le prime due mosse necessarie ai Francesi per allontanare gli AA dalla cresta delle colline e per concentrare le forze nel settore, sarà possibile sviluppare l'attacco e spezzare lo schema difensivo di Wellington. Tutto bene dunque? purtroppo no, l'attacco contro l'ala sx AA ha i suoi lati negativi: il baricentro dello scontro risulterà necessariamente allontanato da Waterloo (che è pur sempre l'obiettivo primario dell'azione francese) e in più pericolosamente avvicinato al punto da cui arriveranno le truppe di Blucker ma alternative non se ne scorgono e quindi: decisione e un po' di fortuna!....

Riassumendo: l'azione francese dovrà essere sviluppata dall'ala dx, dove sarà concentrata la maggior parte delle forze, facendo perno sul centro che sarà fortemente presidiato in modo da costituire un deterrente per il giocatore AA a sguarnire il settore o ad impedirgli di incunearsi per dividere l'esercito francese in attacco. Dall'ala sx intanto dovrà partire un'azione con l'obiettivo strategico di impegnare le unità più forti AA; un attacco diversivo che potrebbe però tramutarsi in primario se Wellesley decidesse di utilizzare altrove le proprie unità (anche per questo è importante mantenere un "centro" il più forte possibile, in modo da avere la capacità di far intervenire rinforzi anche sull'ala sx se se ne ravvedesse la necessità strategica).

Utilizzo delle varie armi:

Fanteria: ha il peso fondamentale; le unità più forti non della Guardia (Baudin e Soye) è bene mantengano la loro posizione sull'ala dx AA; le più deboli (Tromellin, Bony) dovrebbero essere utilizzate nell'azione ritardatrice dell'intervento prussiano piazzandole nel bosco di Clocq. Le unità della Guardia è meglio stiano in riserva, nel centro, pronte ad intervenire dove si verificassero dei cedimenti nella linea AA e come seconda linea per impedire aggiramenti e rendere pericolose le reazioni dei difensori.

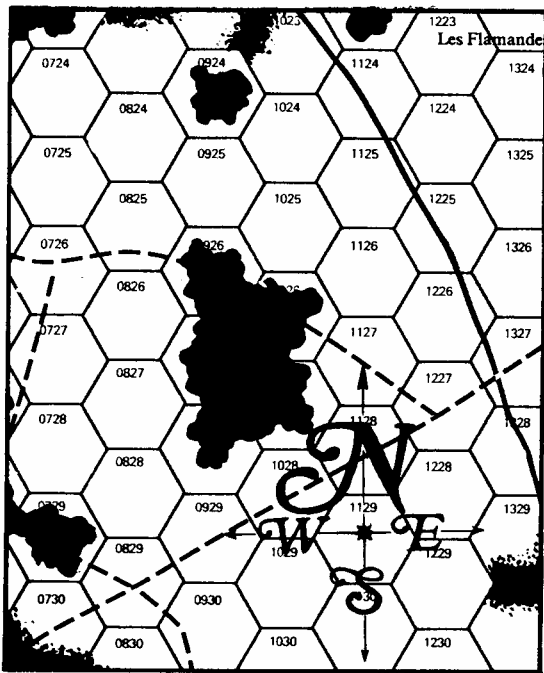
Artiglieria: non deve essere utilizzata in attacchi adiacenti che potrebbero impedirle il movimento e l'utilizzo nei combattimenti più importanti; unica eccezione: le primissime mosse all'ala dx dove non è possibile il bombardamento e dove le unità di artiglieria sono quelle più forti a disposizione del giocatore francese. Per l'artiglieria a cavallo invece non dovrebbe esserci eccezioni: deve sempre essere utilizzata nel bombardamento (ricordo da ex non adiacente) in modo da sfruttarne al massimo la mobilità e farla intervenire laddove è necessario migliorare un rapporto di forze o attaccare qualche unità nemica a bassi rapporti (attacco d'arresto).

Cavalleria: in questo scenario che presenta un fronte poco esteso e con difficoltà enormi nell'accerchiamento o nell'infiltrazione, viene usata in modo ridotto nel suo ruolo specifico; qualche unità, fra le più deboli e veloci (Domon, Subervie), dovrebbe essere incaricata dell'aggiramento di Papelotte e puntare direttamente su Waterloo. Ciò dovrebbe almeno provocare qualche preoccupazione al Wellington che sarà obbligato ad utilizzare qualcuna delle sue scarse unità del settore per controllare l'infiltrazione.

E il giocatore alleato come dovrà comportarsi?

Le sue condizioni di vittoria lo obbligano a demoralizzare l'esercito francese infliggendo perdite per un totale di 60 PF o, molto più semplicemen-

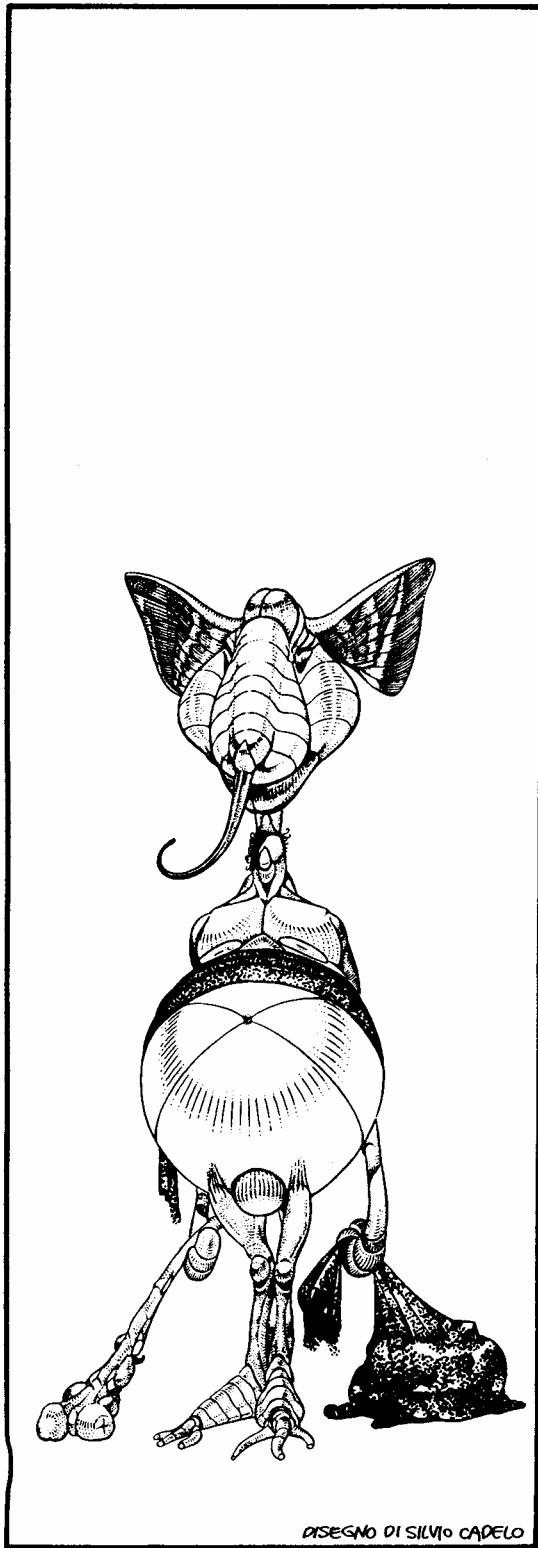
te, al giocatore alleato, per vincere, basta impedire che si verifichino le condizioni richieste per la vittoria di Napoleone. Dal censimento delle forze in campo appare chiaro che non è possibile per Wellesley pensare ad una vittoria sonante o decisiva. Per lui, addirittura, sembra più corretto non prendere nemmeno iniziative finché non potrà contare sui rinforzi prussiani. Dovrà mantenere la linea di difesa in tatta riempiendo i vuoti e cercando di conservare le posizioni più riparate. Se si dovessero verificare cedimenti dovrà far arretrare tutta la linea sacrificando, per quanto possibile, le proprie unità più deboli (e ne ha tante a disposizione!) per contenere e trattenerne il maggior numero di formazioni nemiche. I contrattacchi saranno portati in modo oculato e più con lo scopo di difendere posizioni che per eliminare avversari. Bisogna aver chiaro che il tempo a disposizione del Francese non è illimitato (anzi sono solo 8 turni) e se si riuscirà a contenere le perdite, si potrà far pesare in modo definitivo l'arrivo di Blücher e del suo IV Corpo. In conclusione quindi; calma, prudenza e mai euforia o panico.



Regole facoltative consigliate
Attacchi da armi combinate: dà più vivacità al gioco permettendo rapporti più alti e risultati più tangibili. La presenza infatti di così numerose unità in uno spazio così ristretto, rischia di risolversi in una sorta di "ping pong" con una serie di avanzate e ritirate da una parte e dall'altra senza giungere mai ad una situazione veramente modificata. E' una regola che però agevola nettamente il giocatore francese che può contare su un organico più completo delle tre specialità (fanteria, cavalleria ed artiglieria); per questo, per mantenere il bilanciamento dello scontro, è opportuno introdurre anche la regola sulla fanteria della Guardia: ciò rende estremamente delicato l'impiego di queste unità, infatti, ricordo, un risultato negativo ottenuto in attacco provoca l'abbassamento di ben 20 punti nel livello di demoralizzazione francese. D'altra parte questa regola dà anche uno spessore di realismo altrimenti ben difficilmente raggiungibile. Nella realtà, infatti, Napoleone, del resto sempre restio ad impegnare in combattimento le sue formazioni scelte, trattene forse troppo a lungo le sue unità della Vecchia Guardia.

Eros Rilievo





**ATTENZIONE ATTENZIONE !!!!!!!
GRANDE NOVITA' !!!!!!!!!!!!!!!**

Qualcuno di voi forse ricorderà che sul n°2 di WAR mettemmo a disposizione dei nostri lettori uno stock di giochi della NEW DEAL a prezzo scontato. Quella iniziativa ebbe solo un successo parziale, forse anche perché c'era un solo titolo disponibile o forse perché non l'avevamo sufficientemente pubblicizzata. Ci riproviamo un'altra volta con un po' di esperienza in più e con una gamma di giochi molto più vasta, su cui verrà praticato lo sconto del 20% rispetto al prezzo di listino. Lo stock che ci è stato messo a disposizione è naturalmente limitatissimo e nell'invio si seguirà rigorosamente l'ordine di precedenza basato sulla data di spedizione della richiesta.

NON INVIATE DENARO ; I PACCHI SARANNO SPEDITI TUTTI IN CONTRASSEGNO.

I giochi naturalmente sono tutti nuovi ed in buone condizioni (salvo qualche piccolo difetto, in alcune confezioni, sulla scatola).

Ecco l'elenco, con i prezzi già scontati :

AVALON HILL : Luftwaffe (29500) - Air Force (31200) - Richthofen's war (28000) - Squad leader (33600) - Cross of iron (31200) - Crescendo of doom (31200) - Panzerblitz (31200) - Arab-Israeli war (31200) - Fortress Europa (31200) - War and peace (31200) - France '40 (28000) - 3° Reich (31200) - Crete (29500) - Outdoor survival (28000) - Basketball strategy (28000) - Win, place and show (28000) - Source of the Nile (31200) - Origins of WW II (28000).

S.F.I. : Starforce (18800) - Starsoldier (18800).

G.D.W. : Bada Fomm (16700) - 1940 (16700) - Dark Nebula (16700) - Road to the Rhine (31200) - Bar lev (31200) - Red star/white eagle (31200) - A house divided (28000).

INTERNATIONAL TEAM : Wohrom (23200) - Kroll and Prummi (20000) - Zargo's lords (23200) - Idro (20800) - Austerlitz (25600).

SPECIALISSIMO : The longest day a L. 92000;

Se questa iniziativa riscuoterà un sufficiente successo vedremo di ripeterla con più regolarità ; dunque fateci sapere il vostro parere.

Indirizzare le richieste a
Pietro Cremona. Via Campi, 48
41100 Modena

TRENCHFOOT

Combattimenti uomo contro uomo nelle trincee della I Guerra Mondiale. Gioco per due giocatori. In ogni turno di gioco, che corrisponde a un secondo di tempo reale, ogni soldato compie molteplici azioni: camminare, correre, gettarsi in una trincea, caricare le varie armi, gettare una granata, ecc. - 23 scenari. Le pedine rappresentano truppe di dodici nazionalità. (Tradotto)

£ 35.000.=



GDW

A HOUSE DIVIDED

La Guerra Civile Americana: quattro anni di battaglie. Ciascun turno di gioco rappresenta un mese della campagna. Il movimento avviene tramite strade, ferrovie, fiumi. Un sistema di promozione, che si verifica alla fine di ogni battaglia, permette l'introduzione di truppe composte da veterani. Un gioco strategico per due giocatori. (Tradotto)

£ 35.000.=



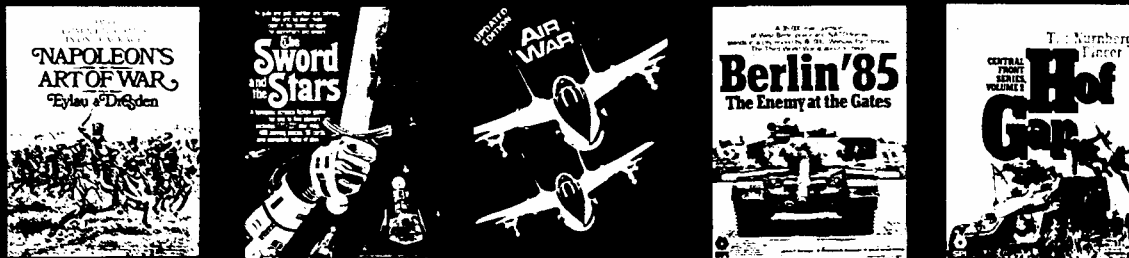
GDW

Concessionario esclusivo per l'Italia della Game Designers' Workshop:
Gian Piero Tenca - C.so Sempione, 41 - 20145 Milano; tel. 02-341389.



SELEGIOCHI

Selegiochi s.r.l. • Via Fumagalli 6 • 20143 Milano
 tel. (02) 839.0618 - 837.7517 • telex 316325



**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 SBARCATI
IN MAROCCO NEL '42.
MAPPA TRIDIMENSIONALE CHE
COSTITUISCE UN VERO E PROPRIO
PLASTICO A 3 LIVELLI.



LITTLE BIG HORN

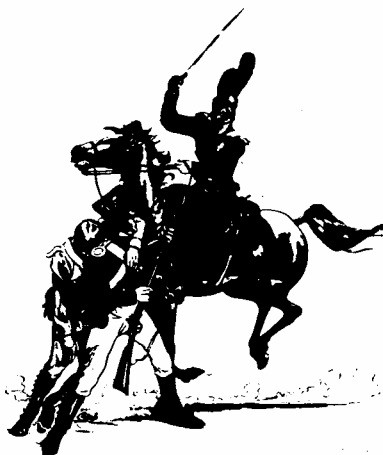
TRE SCENARI A LIVELLI DIVERSI
PER RICOSTRUIRE IL PIU' CELEBRE
SCONTRO TRA GIACCHE AZZURRE
E PELLEROSSA.
LA MAPPA TRIDIMENSIONALE MOSTRA
LA VALLE DEL LITTLE BIG HORN COME
LA VIDE, DALLE ALTURE, IL COLONNELLO
CUSTER PRIMA DEL SUO FOLLE ATTACCO.

**MAPPE
TRIDIMENSIONALI**

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

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

