



No Turkeys !

NUMERO UNO

Hi. Dopo aver maturamente riflettuto ed intestinamente lottato abbiamo deciso di “fare replica” con questo secondo bollettino/notiziario destinato anche a chi si occupa dello stesso hobby in territorio limitrofo pur non essendo parte del nostro gruppo. Schio ha infatti una sua attività che è stato un reale colpo di fortuna scoprire; significa che l’hobby vive, magari in modo sotterraneo, e va avanti. Gli scambi di vedute e di esperienze saranno sicuramente interessanti, soprattutto laddove si può constatare a pochi chilometri di distanza due forme di evoluzione diverse (Darwin non aveva previsto che il boardgame facesse parte dell’evoluzione della specie).

L’evento più importante dell’ultimo periodo e dell’ultimo anno almeno è stato sicuramente la **PAV-CON** tenutasi a Pavia, presso l’Università, nei giorni 23-24-25 settembre. Finalmente un’occasione a livello nazionale per potersi conoscere e confrontare, scambiarsi esperienze, ecc. Abbiamo infatti l’impressione che esistano gruppi polverizzati di boardgamers i quali, a causa della scarsa risonanza pubblicitaria dei prodotti e dell’attività sui mass media, non sanno magari neppure che esiste(va) **War In The Pacific**.

Avvertenza per la salute dei lettori: questa volta non c’è il “Turkey del mese” data la carenza di novità sinora visionate e dato che i giochi prodotti visti e studiati si sono rivelati “ad hoc”. Abbiamo però adocchiato qualcosa per il futuro e vi sapremo quindi dire in seguito. Ovviamente non abbiamo al momento guardato troppo ai pollai casalinghi.

Reazioni: ve ne sono state in genere tante e perlopiù positive. Occorreva ovviamente vedere *cum granu salis* i quattro fogli di fattura artigianale e soprattutto passionale. È evidente che il Numero Zero era un esperimento destinato a pochi eletti, ma in ogni caso è finito in varie mani, *ad usum fabricem*, come si soleva dire sui Navigli. Questo ha generato due generi di problemi: uno economico, dal quale consegue che sarà discrezionale elargirne copie a piene mani; l’altro di immagine, nel senso che non si possono accontentare tutte le esigenze. La conseguenza diretta è che i due problemi sono allo stato attuale quasi insoluti.

PROSSIMAMENTE:

- Un battle report sulla campagna di **Napoleon Last Battles**;
- un resoconto di una battaglia intorno a Welikie Luki, chiamata **White Death**;
- nel momento in cui scriviamo i mezzi da sbarco anglo-americani stanno vomitando truppe d'assalto contro le spiagge della Normandia, per attaccare l'**Atlantic Wall** (scenario costruito e brevettato dal Valley Club).
- ed un sacco di altre novità.

SUPER RADEY

*This is a little inscription to the true Red Army heroes,
who never shoted down against Boeing and Civil Airplanes.*

Jack Radey, l'anima della People War Games, autorevole commentatore su riviste specializzate, ha sicuramente stupito tutti facendo uscire ad Origins '83 ben quattro giochi (...e facendo ormai sparire dalla circolazione il favoloso **Korsun Pocket**). Queste sono le nostre prime impressioni sui tre giochi che abbiamo avuto la possibilità di esaminare, sperando di ragguagliarvi quanto prima sul quarto.

Il primo gioco è **AACHEN** in confezione flat che tratta della famosa offensiva americana contro Aquisgrana prima dell'offensiva delle Ardenne (Bulge). Non avendolo giocato si può solo presumere che si tratti di un gioco abbastanza bilanciato, trattandosi di una battaglia finita in uno stallo; il sistema di gioco è quello di **Black Sea Black Death**, risultandone quindi un gioco per chi ha pazienza, ama vie nuove e desidera spremersi un po' il cervello. Ovviamente chi ha già giocato il capostipite sarà estremamente avvantaggiato, in quanto le regole sono proprio le stesse.

La mappa tipica PWG, variopinta con colori verdi-marroni, assai chiara ai fini del gioco. I counters sono verdi per gli americani e grigi per i tedeschi, con le silhouette alla Panzerblitz. La dotazione comprende anche due dadi decimali coi colori dei contendenti: con uno si ottiene il risultato di combattimento, con l'altro immediatamente si ha il controllo del morale.

L'altro gioco è estremamente innovativo: **Gazala**. Tratta della battaglia sostenuta nel 1942 dagli italo-tedeschi contro le posizioni inglesi di Gazala, con il successivo sfondamento ed occupazione di Tobruk. La mappa sembra bianca, ma in realtà è delicatamente sabbiata, alla **Operation Crusader**, mentre sono rappresentati i campi minati in rosso. I counters sono di tre colori e cioè i colori dei mezzi contendenti in campo. Anche qui un tosto libretto di regole e due dadi decimali completano la dotazione del gioco in scatola flat. Come per AACHEN ci sono 600 counters.

Le regole sono completamente nuove; si tratta di un compendio che trae spunto da **White Death**, **Operation Crusader**, (dal quale è stato quasi copiato il combattimento) e da **The Campaign for North Africa**. Ogni pedina ha sul rovescio un comune simbolo di polverone, per cui v'è assoluta o quasi ignoranza di come siano le riserve e le linee nemiche sinché non si sia effettuata la ricognizione necessaria o si sia entrati in contatto. Inoltre certe pedine che mostrano il polverone sono "dummies", cioè proprio niente. Come l'altro gioco Gazala è provvisto di più scenari stigmatizzanti vari momenti della battaglia, oltre al solito gioco campagna. Questo è veramente lo "state of the art".

Dulcis in fundo, finalmente è uscito **Kirovograd**, previsto da lungo tempo per “The Wargamer”, che è invece contenuto in una scatola tipo bookcase, edito dalla 3Ws, con la mappa in quattro sezioni che forma insieme il solito formato SPI 22”x34”, cioè 55x85. La mappa è montata ed è leggermente curva, ma è sufficiente piegarla leggermente per spianarla. I counters sono 300, rossi per i sovietici e grigio-campo per i tedeschi. Le unità sono a livello reggimento/divisione e le unità corazzate sono retrostampate con una sagoma di carro armato solamente; esistono anche pedine con tale silhouette solamente, cosicché quando sono tutte girate non si sa se siano vero o false, e - se sono vere - quale forza abbiano.

Le regole sono divise grossomodo in due set: quelle basiche e le avanzate, le quali comportano l'introduzione delle unità false (dummy), dell'appoggio aereo, delle unità mascherate, ecc. Anche in questo gioco è stato fatto giustamente uno sforzo per ottenere un po' di “fog of war” ed evitare i troppo meccanici calcoli dei punti forza. La battaglia si preannuncia ben bilanciata, anche perché storicamente si trattò di una specie di confronto equilibrato, per quanto i russi abbiano fallito nelle loro intenzioni (prendendo però il centro di Kirovograd).

La grafica complessiva è ottima: i counters ben tagliati e bene disegnati (incrocio tra stile 3W e People), la mappa è prettamente People.

Nel complesso un gioco lungamente atteso e finalmente ben riuscito: non mancherà oltretutto di soddisfare i palati desiderosi di novità, visto che le regole ne portano, cercando di stare dentro certi limiti di complessità. Ad esempio, ogni formazione, cioè grande unità base, che è la divisione per i tedeschi e il corpo/armata per i russi, ha un HQ che stabilisce un certo atteggiamento per tutte le unità in subordine e che va mantenuto per il turno; questo comporta che per esempio una unità schierata per l'assalto ha maggior valore in attacco e meno in difesa.

Non si possono comunque consigliare a dei novizi i giochi di Radey, e si sconsiglia di leggere le dediche dei medesimi perché non sempre appropriate. Ma a chi desidera vedere qualcosa di nuovo nello hobby e giocare qualche gioco “tosto” senza ricorrere a 9 mappe e 70 pagine di regole, non si può non raccomandare questo trio.



LA POSTA

Ci scrive Tom Oleson che comincia ad essere stanco di giocare **Anzio** proponetegli qualcos'altro e si iscriverà all'AREA (se non siete già rated).

NON abbonatevi a Campaign: sta andando a fondo e Don Lowry non riesce neanche a vendere la rivista. Fareste la fine di Enrico.

Mr. Geggus, nella perfidia Albione sta organizzando un servizio di parti staccate: di scambi cioè di parti di giochi (chi non ha un gioco con la parte più importante che manca?) Chi fosse interessato non ha che da scrivergli (allegando busta indirizzata e coupon postale per la risposta) a: Chris Geggus - 29 Wellesley Road, Brentwood, Essex - England.

È arrivato il nuovo Despatch dell'AHKS che però risente di un po' di stagionatura allorché perviene a noi: si fa riferimento al forte gruppo di giocatori italiani ed al viaggio di Cremona da Modena a Soranzen: Pietro vs. Gianpietro.

BENVENUTI

a Carlo Cабianca, 12 anni, appassionato di Fantasy ed esperto di **Starship Trooper**;

a Brian Marshall, poliedrico giocatore americano che vive in Italia, studia a Monaco (un terribile matematico!) ed esperto sia di D&D che di **Panzergruppe Guderian**.

Tra i molti giochi pervenuti, ci siamo arricchiti di **Aachen, Gazala, Kirovograd, Bulge '81, Aces High, Beda Fomm, Panzerleader, Air Assault on Crete/Malta, Operation Badr, Western Desert, CV, Crescendo of Doom, Kursk, Jackson/Corinth, NATO (VG), PGG, TSS, Breitenfeld, Bundeswehr, Panzer**.

Sono invece preannunciati sul mercato (finalmente) **A Gleam of Bayonets** e **Battle Over Britain** dalla TSR, che ha ristampato anche **Wellington's Victory, Air War** e **Drive on Stalingrad**. Sono previste anche le ristampe di **Blue and Grey** a qualche altro vecchio gioco SPI.

Fire in the East e **Scorched Earth** sono stati rinviati (ma insieme) al marzo dell'anno prossimo, con prezzi notevolmente più alti: ad occhio e croce 180.000- in totale per 4.000 pedine!!

Ci perviene la notizia che la I.T. ha sfornato un nuovo gioco col titolo **YOM KIPPUR** che si occupa della guerra arabo-israeliana relativa del 1973. Speriamo di parlarne presto.

IMPRESSIONI DI SETTEMBRE

Siamo stati alla **PAVCON '83** per un rapido raid seguito da immediato controllo del morale. Innanzitutto i migliori complimenti al gruppo pavese per l'organizzazione e la serietà della manifestazione. La nostra paura nascosta era quella di trovare solamente turbe ululanti attorno al Dungeon Master ed invece abbiamo trovato vino d'annata (il più giovane era sicuramente Pietro Cremona).

L'anfitrione De Rysky (con due y è scritto in prussiano, con una sola in siciliano) aveva approntato la sala da disegno della locale celebre Università in maniera alquanto funzionale in cui presentare e soprattutto giocare parecchi giochi diversi. All'ingresso - tanto per gradire - **Cry Havoc** e la **Moskowa**, con qualche tavolo più avanti Pietro Cremona (o Alessandro Cremona) alias Pietro il Magno, un assonnato Ney sulla terra bruciata di **Quatre Bras**, un eccezionale Mega-Panzer-Blitz-Leader attorno al quale si aggirava la sinistra ombra di Cuoghi, poi Doria con **Squad Leader**, poi **War and Peace**, **1815 Waterloo** e tanti altri (**Civilization** a volontà). Accanto a Civilization lanciava sguardi sensuali una moretta da advance after combat.

La partecipazione inattesa degli espositori ha poi reso ancora più interessante la cosa. Erano presenti Nando Ferrari il piccolo dei giochi dei grandi che ha presentato tutte le novità di Origins '83 (abbiamo ammirato un nuovo e bellissimo **Ambush** della Victory Games che consigliamo a tutti i solitari amanti della grafica, nonché un'altra perla grafica: **Last Panzer Victory** della West End, ex gioco di Perry Moore con il tocco magico di Larry Catalano ex OSG). Purtroppo la disponibilità dei giochi era limitata e la mancanza di offerte di lancio ha frenato visitatori tirchi.

Comunque un modificatore di +2 al lancio del dado per Nando per la sua presenza attiva!!

È arrivato anche il Grande Vecchio di Milano, ora padrone anche della GDW Italia (cosa gli manca ormai?) con uno stand (quasi) diverso ed interessante di giochi rari (out of stock and out of print). Si trattava naturalmente di pezzi da collezione di difficile reperibilità e molte perle tra cui **Siege of Jerusalem**, **Crimea** della GDW, con tutta la serie zip-lock della prima GDW oramai introvabile (collezionisti attenti...). Noi, tuttavia, che siamo poveri collezionisti, siamo sempre del parere che un turkey resta sempre un turkey, anche se raro, anche se poi daremmo parti anatomiche non nobili per avere un certo gioco... Pertanto, con buona pace di John Carter Signore di Marte e dintorni, abbiamo deciso di amministrare oculatamente le risorse del Club.

Nel pomeriggio, dopo abbondanti supply, abbiamo assistito, per quanto un po' in ritardo, ad una diatriba dialettica che è sfociata, finalmente - costruttivamente - in una bozza di associazione nazionale di wargamers non preclusa ad alieni e draghetti. Duide in fundo, un **Panzergruppe Godurian** (una goduria) giocata allo spasimo tra Nando e Giovanni I. Con bellissimi artifici per il tiro del dado. Peccato che il doveroso ritorno alla valle natia ci abbia precluso la fine dello scontro del secolo.

Queste le nostre impressioni sulla Convention, brevi e superficiali purtroppo, ma tali da invogliare alla partecipazione attiva ad una prossima riunione che speriamo vicina (Pacificon?). Portiamo con noi un bel ricordo di Pavia col suo Ponte Vecchio. Grazie, ragazzi!!



PLAYTEST

È stato iniziato il playtest della **Strafexpedition 1916**, un gioco ideato e sviluppato dal nostro gruppo di lavoro. Comprende quattro mappe illustranti il terreno di lotta sugli Altipiani di Asiago, Folgaria e Pasubio nel 1916 WW1, oltre 400 counters esclusi i marker, numerosi scenari in via di sperimentazione. Il sistema è frutto di una ricerca storica sui testi anche di difficile reperibilità e sui campi di battaglia. Dalle prime impressioni pare che il sistema di gioco sia divertente, non statico ed abbastanza realistico. Questi giochi sono progettati anche per unire la ricerca storica al puro divertimento e non hanno scopi di lucro. È disponibile anche un minigame su Calatafimi a livello di compagnia di cui si sta provando il play balance. I soci che volessero chiedere chiarimenti, dare suggerimenti e proporre nuove regole sono pregati di mettersi in contatto col Club.

PBM – È inutile ritornare sull'argomento dell'utilità del gioco postale che è stato ampiamente dibattuto in altre sedi. Il problema è la solita terribile difficoltà nel trovare tempo, luogo ed avversario per oneste partite *face to face* ed inoltre il gioco postale permette di conoscere volti nuovi e tenere insieme una rete di aficionados. Il nostro club vuol dare una mano a chi intende utilizzare nuovi giochi in questo tipo di partite fornendo dei kit di produzione artigianale per cercare di standardizzare i metodi usati. I soci riceveranno a richiesta tali kits e play aids a richiesta del tutto gratuitamente mentre ai non soci che lo desiderassero il kit verrà fornito contro un rimborso spese, come per gli altri aids.

Questi gadgets saranno distribuiti in accordo coi distributori e game-designers ove questi non avessero nulla da obiettare e - sempreché si rivelino funzionali nel playtest - saranno messi a disposizione di tutti i giocatori postali via MASTERS o via AHIKS. Naturalmente il gioco postale deve fare i conti con le poste italiane per cui i kits saranno strutturati per consentire il minimo scambio di corrispondenza. Per questo sarà talora necessario modificare alcune regole e verificare in playtest la validità dei tagli. Vi assicuriamo che i turkeys da voi segnalati saranno eliminati.

Al momento sono pronti i kits per QUATRE BRAS e per DECISION AT KASSERINE che i giocatori di **Bulge '81** impareranno ad amare, data la somiglianza. Questo DAK della 3Ws è un gioco in rivista che si annuncia molto bello e bilanciato, mentre pare purtroppo che stia diventando una rarità per cui è meglio informarsi per tempo dall'importatore della P.E.I. di Milano per assicurarsi una copia. Alcune copie sono state viste anche a Verona dietro il Listone!

Gran Finale ...

Perché un tacchino per Natale? Probabilmente già ce ne sono sin troppi sulle tavole imbandite. In ogni caso, date le novità del settore e nel Club, abbiamo voluto provare anche noi a contribuire al parco pranzo natalizio dei nostri amici.

Innanzitutto

AUGURI E FELICITA' A TUTTI

PER UN BUONISSIMO NATALE ED UN FELICE 1984.

ovvero

MERRY CHRISTMAS AND

HAPPY NEW YEAR



No Turkeys !

NUMERO DUE

Il 1984 sarà l'anno decisivo per l'hobby italiano. Il minestrone ormai è quasi cotto e pronto per essere servito. Perciò il nostro magic-user di pessimo livello ha provato a rivelare cosa succederà nel 1984 con il fatidico oroscopo.

ARIETE - colore rosso fuoco. Sarà un anno che impegnerà molto nel FTF con risultati disastrosi assumendo posizioni offensive o attacchi inferiori al 4 : 1. Gioco consigliato **PANZERKRIEG (AH)** , schieramento consigliato: Russo.

TORO - colore verde. I nati sotto il segno del Toro avranno ottimi risultati con gli Yankees in **G.I. ANVIL OF VICTORY**. Gioco consigliato già detto.

GEMELLI - Sarà l'anno del grigio. E quindi sarà la volta buona per sfondare con la Confederazione Sudista. Gioco consigliato **A GLEAM OF BAYONETS (SPI-TSR)** e per chi non digerisce R. Berg ed il sistema GCA consigliamo **ARMY OF TENNESSEE (3W)**. Schieratevi con Beauregard possibilmente.

CANCRO - anno felice per i nati del Cancro. Il colore sarà il bianco. Perciò vi divertirte anche con gli Austriaci a Wagram. Gioco consigliato 1809 **CAMPANION** di K. Zucker (VG). Buoni risultati anche con i finlandesi nella WW2.

LEONE - colore giallo. Non preoccupatevi, non vi verrà alcuna epatite nemmeno dando un'occhiata ai prezzi italiani. Il gioco dell'anno sarà **WELLINGTON'S VICTOPY (SPI-TSR)**. Eccezionale la performance con le artiglierie in genere. Schieramento d'obbligo British and Commonwealth.

VERGINE anno povero di idee. Tutti i colori vi andranno bene. Non acquistate giochi SIMCAN e fatevi consigliare possibilmente da Nando Ferrari. Gioco consigliato **BOUDICCA'S REVENGE (3W)**. Schieramento preferito: tedesco anni 1944-45.

BILANCIA - colore rosa. Sposerete perfettamente tutta la serie EUROPA GDW. Lieve depressione nell'udire i prezzi per i nuovi **FIRE IN THE EAST** and **SCORTCHED EARTH**. Gioco consigliato **NARVIK**. Schieramento: qualsiasi gruppo da sbarco.

SCORPIONE - color vermiglio. Amerete i giochi sanguinosi tipo WWI. Non sarà per voi un anno di monstergames. Contattate il Grande Saggio Giovanni Ingellis a Milano o vi è il rischio di passare al fantasy. In tal caso giocate **CALL OF CHTULU** ed assumete le sembianze del nano con qualche compensazione.

SAGITTARIO - violetto. Sarete affascinati dai sistemi di Jack Radey. Gioco consigliato **KIROVOGRAD**. Schieramento obbligatorio tedesco e prussiano nel napoleonico. Evitate D&D!

CAPRICORNO - colore preferito il nero. Non sarà un anno facile per il wargame. Vi troverete a lottare contro il tempo e le operazioni aeree saranno disastrose. Gioco **SCONSIGLIATO** sarà **BATTLE OVER BRITAIN** (SPI-TSR). Impegnatevi in giochi semplici abbonandovi a "The Wargamer". Preferite le Divisioni SS.

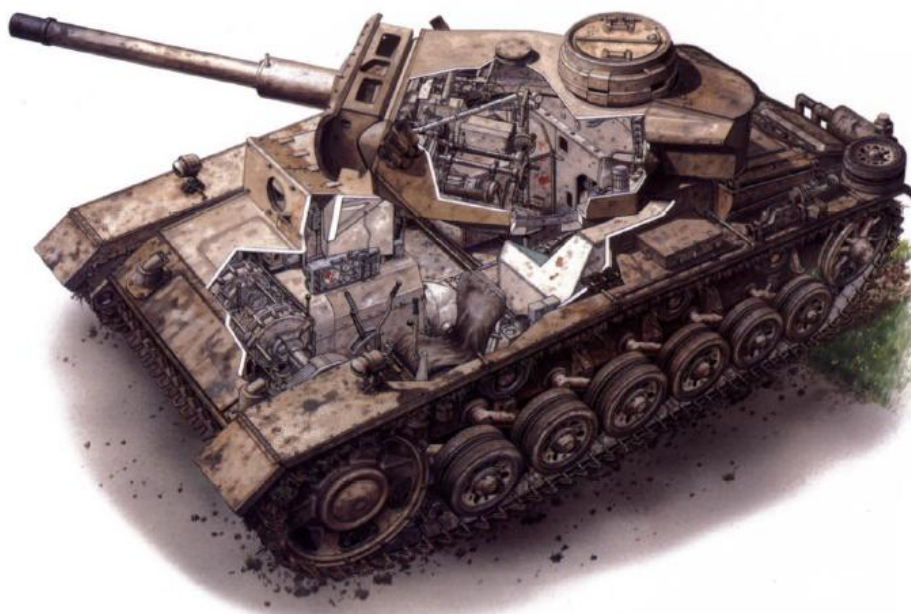
ACQUARIO - un altro segno incolore che non si abbinerà a risultati felici. Eviterete di giocare AREA rating games con Tom OLESON. Un buon gioco per voi sarà **THE LAST PANZER VICTORY** (West End). Uno schieramento che potrà darvi ottimi pareggi sarà tenere gli Anglo-Alleati in **NAPOLEON LAST BATTLES**.

PESCI - colore blu. Ecco il giocatore dell'anno. Sbaraglierete classifiche e avversari. Consigliati **BULL RUN** (AH), **Mr. LINCOLN'S WAR** (3W) ovviamente con l'Unione. Non cimentatevi però in **RUNEOUEST** o peggio in **007-JAMES BOND** (VG): avreste sgradite sorprese. Comunque felicità.

Speriamo di aver accontentato tutti i nostri amici e soci anche se qualcuno dissenterà e si cimenterà in ardue imprese. Comunque il nostro maghetto sarà a disposizione per tutti i chiarimenti d'obbligo. Ricordate che comunque il gioco dell'anno sarà **FIRE IN THE EAST** (GDW) con il fratellone **SCORTCHED EARTH** (GDW) che andranno a completare la meravigliosa serie EUROPA..Origins si terrà a Dallas - Texas ed in Italia dovranno fiorire le Conventions ed il torneo Masters. Nascerà forse la prima rivista italiana di SOLO boardgames (nel senso di "esclusivamente boardgames"). Molti giocheranno **AMBUSH** (VG), alcuni giocheranno CNA.

Nel frattempo salutiamo l'avvento di un'altra sorella newsletter: la piccola grande rivista BLITZKRIEG che vedrà la luce a Verona (L.3000 ai Giochi dei Grandi per averla) ed auguriamo al nostro "Tacchino" una lunga vita.

Ciao.



IL “TURKEY” DEL MESE

È Natale e tutti siamo buoni, aspettando pacchi di counters sotto l’albero. Perciò sarebbe cattivo segnalare al pubblico ludibrio qualche nuovo gioco un po’ “down”.

Questa volta faremo anche il contrario. Segneremo i giochi che, secondo il punto di vista di chi li ha provati o studiati, sono vivamente consigliati, tuttavia permetteteci qualche piccola malignità.

KIROVOGRAD, **AACHEN** e **GAZALA** di Jack Radey hanno lasciato il segno. Sono effettivamente divertenti, anche se qua e là è meglio arrangiare qualche errata. Le mappe sono a prima vista un po’ shocking ma ciò viene compensato da counters stupendi. L'esatto contrario per **BULL RUN** (AH) con pedine un po’ strane e una mappa chiara e giocabile. Il suo sistema di gioco è comunque semplice e divertente ed il “game” merita una traduzione in lingua latina-italica. **NEAR EAST MODULE** è indispensabile per chi ama la serie Europa GDW e continua la tradizione di counters che ha reso famosa la GDW.

LAWRENCE OF ARABIA (The Wargamer) non è un soggetto interessante e presenta una mappa di ottima fattura, anche se ha un aspetto che ricorda il vangelo e la vita di Gesù. I counters sono buoni e chiari e ci sono anche tanti trenini nel deserto. Quello che stupisce poi, è che il sistema di gioco è fluido e divertente. Un ottimo regalo per gli amici a Natale.(forse sarebbe migliore regalare l’abbonamento a THE WARGAMER visti gli ultimi prodotti).

ARMY OF THE POTOMAC, **ARMY OF THE TENNESSEE** (3W) **GRANT MOVES SOUTH** (Quarterdeck) ed **AMERICAN CIVIL WAR** (S&T) sono tutti giochi più o meno semplici e divertenti sulla GCA. Soprattutto Grant rappresenta qualcosa di nuovo e piacevole da giocare e soprattutto ancora fa pensare. Comunque ragazzi di oltre oceano avete un po’ rotto con la Guerra Civile! Non sembra poi che anche laggiù si giochi molto con questa roba. O no?



CONTATTO RADIO PAVIA

Il nostro amico e corrispondente padano Alberto Doria ci ha informato di una interessante iniziativa. Si tratta di lavori in corso su un tema caro a tanti giocatori: **PANZERLEADER**. In inglese si potrebbe dire il concetto usando il verbo "to Oleson".

Dopo i clamorosi sviluppi e l'ottimo lavoro del duo Cuoghi-Tagliazucchi (3M Modena) su Panzerleader/blitz, anche Alberto assieme agli amici Mercuri e Castagnola stanno preparando un "big job" su PL. Viene prevista una revisione delle regole lasciando inalterato il "feeling" del sistema, il calcolo per nuovi pezzi con criteri innovativi rispetto ad analoghe procedure suggerite da vecchie riviste (tipo Outpost) e la ideazione di nuovi (e bilanciati) scenari, il primo dei quali è stato visto alla PAVCON (un MACROBLITZ).

Il fervido Castagnola sta preparando addirittura un gamette o quasi su Gela, mappe comprese, mentre Doria sta progettando nuovi scenari per **PANZERBLITZ** (vedi lo sbarco di Ozereicka FEB '43). Naturalmente chi è interessato a questo ottimo lavoro potrà metterai in contatto direttamente con gli amici di Pavia o con Alberto DORIA, via Olevano, 27100 PAVIA.

Per chi gioca invece **Squad Leader** anticipiamo il progetto 85 in fase di studio. Si tratterà ovviamente di adattamenti del sistema riferiti a scenari italiani, però.... WOW! sulla Grande Guerra. Chi fosse interessato a collaborare al progetto Trench Leader ci scriva o ce lo dica per via cavo.



RISULTATI DEL CLUB

giocate:

ATLANTIC WALL	Dario vs. Sandro	WAKE ISLAND	Enrico vs. Sandro
ARMOR AT KURSK	Enrico vs. Sandro	CHICKAMAUGA	Dario vs. Enrico
SQUAD LEADER	Enrico vs. Stefano n. 4		
SQUAD LEADER	Enrico vs. Sandro n.2		

in corso :

KORSUN POCKET	Sandro Vs. Dario
BULGE 81	Sandro Vs. Tom Oleson
BULGE 81	Sandro Vs. Enrico
QUATRE BRAS	Sergio Vs. Sandro
RUSSIAN CAMPAIGN	Sandro Vs. Sergio
BLOODY APRIL	Sandro Vs. All

testati in solo :

AIR ASSAULT OH CRETE/MALTA - BATTLE OF AUSTERLITZ
NEY Vs. WELLINGTON - THE KAISER'S BATTLE - AACHEN
GAZALA - EYLAU - PANZERLEADER (in attesa di Carlo).

SPI'S GRAFFITI

Ricordando i cari estinti, ogni tanto capita di avere per le mani qualche gioco che ancora può essere trovato sul mercato. È il caso di **Battle of Austerlitz** che rappresenta un tentativo di avvicinare i giochi tattici senza il loro groviglio di regole. Un ponte tra il sistema NAW e NLB e **Wellington's Victory**. La mappa non è nulla di eccezionale. Buoni i colori ma piccole le dimensioni. Comunque viene giocata tutto senza punti morti. Alcuni esagoni sono obiettivi da ottenere per avere la vittoria oltre ai consueti punti da eliminazione. Dà punteggio anche la permanenza in mappa di unità di cavalleria francese al termine dei pochi turni di gioco.

I counters sono decisamente belli e ricordano molto quelli di **Ney Vs. Wellington** azzurro-bianco francesi, bianco gialli austriaci, verde gialli russi. Vi sono unità di fanteria, di cavalleria, dragoni e artiglieria. Mancano i leaders.

Il sistema di gioco (finalmente) tiene debito conto delle perdite parziali e particolare evidenza è data al recupero del morale ed al riordino della truppa. La cosa più avvincente del gioco è il combattimento colpisce la confusione che sorge durante la lotta per effetto di ritirate e rotte. Inoltre il giocatore francese è facilitato nel set-up iniziale poichè ha la possibilità di schierare segretamente una potente forza all'insaputa del nemico che, apparentemente possiede unità molto più potenti. I russi tuttavia in generale hanno un morale lievemente inferiore alla media francese e questo condiziona notevolmente i combattimenti.

Mancano forse regole migliori sulla cavalleria, probabilmente sacrificata in questa simulazione e manca una fase di artiglieria autonoma che sottolineerebbe meglio la potenza di fuoco austro-russa. (per una migliore alternativa vedi **NAPOLEON AT AUSTERLITZ** WWW e rifai quella mappa bluastro se desideri giocare).

Le posizioni in campo si riferiscono al climax della battaglia con gli Austro-Russi che preferenzialmente si ritirano sulle alture di Pratzen in attesa di vedere dove andranno a finire i francesi nascosti. (Altura=bonus). Il giocatore francese deve fare i conti con un terreno infido e ricco di torrentelli comunque deve essere lui il giocatore che prende l'iniziativa. È consigliabile ad ambedue di difendere le posizioni fortificate (soprattutto il Santon per i francesi) e di aver riparo nelle città se disorganizzati o in rotta. Le unità non ordinate infatti hanno ottime probabilità di lasciare il campo di battaglia prematuramente. Il russo dovrà fare un oculato uso dell'artiglieria evitando di esporla ad attacco diretto e dovrà porre molta attenzione nell'entrare in varchi nella linea francese. La cosa migliore è spezzare in due la linea francese e poi spingere il nemico in direzione centrifuga rispetto al varco.

Per i francesi non c'è una strategia consigliata a priori. Dipende tutto dallo schieramento iniziale delle unità hidden. Provate a prendere lo schieramento russo d'infilata ammassando grognards vicino al castello di Sokolnitz e risalendo le colline di Pratzen longitudinalmente. Comunque il lieve sbilanciamento a favore dei francesi permette buoni recuperi. In ogni caso, se lo trovate, **REGALATEVI** Austerlitz per Natale. Potrà senz'altro darvi una bella serata, non impegnativa e divertente tra brindisi e panettoni.



SEGNALAZIONE

Piccola guida per i vostri regali di Natale. Migliori consigli anche presso la P.E.I. R. Di Lauria 15 a Milano e da Nando Ferrari Giochi dei Grandi Dietro Listone a Verona.

Se siete o se avete un amico impulsivo: GAZALA
se siete o se avete un amico riflessivo: KIROVOGRAD
se siete un lupo solitario o avete un amico lontano: AMBUSH
se avete un amico creativo o se avete fantasia: LAST PANZER VICTORY
se avete un amico allucinato : AIR WAR '80
se amate le cose cemplici della vita: PANZERKRIEG
se avete un amico nano o elfo: POWERS AND PERILS
se avete un amico putrefatto: CALL OF CHTULU
se amate il colore ed il divertimento: CRY HAVOC
se avete un amico importatore: SOLDI!
se non avete amici : INIZIATE A GIOCARE!

ATTENZIONE! Il Sig. RANTA di CRESCENDO OF THE DOOM non è altri che BABBO NATALE reclutato con la sua slitta e le renne. SISSI non è solo la fanteria scelta finnica ma anche la nostra segretaria e moglie di Dario Glue, la Direzione Artistica del Club è compito di Donatella. Il nostro Hobgoblin è Brian Marshall. Member of the Brotherhood of the Fairy Irish Tales.



No Turkeys!

NUMERO TRE

La possibilità offertaci dall'amica PEI di impaginare il nostro bollettino ha permesso, finalmente di aumentare un po' il numero delle pagine. Rimarranno alcuni ritardi postali a cui però un buon wargamer deve essere abituato, se fa del PBM.

Con l'impulso del vivace Brian è nata la sezione fantasy del Club che promette bene. La biblioteca è a disposizione di chi ne fa richiesta. L'attività del gruppo ha subito una lieve flessione in occasione delle mangiate natalizie ed è rallentata dal trasloco del Segretario (nomination su Pergio!). A trasloco finito si riprenderà, pare, con **War in the Pacific**. Rumours? Invitiamo i Soci a farsi vivi e a concordare le riunioni o i contatti. Infatti molti di noi lavorano e spesso hanno orari un po' risicati. Preghiamo inoltre i soci che lavorano di contribuire con oboli modesti alle spese di segreteria (almeno un terzo di quello che normalmente si dà ai Fratini) e di suggerire nuovi spunti per il bollettino. Chi lo desidera potrà tra breve disporre della traduzione in italiano del basic di D&D vecchia edizione e ancora valida.

In questo numero vi sono articoli per chi ama il napoleonico per chi vuole Squad Leader. Vi è anche un articoletto che ad alcuni potrebbe sembrare ermetico. Consigliamo loro di dare una rapida lettura a J.R.R. Tolkien *Il Signore degli Anelli* o di giocare il bellissimo "The Fellowship of the Ring" della I.C.E. oppure telefonate ai capocchia.



NÜMENOR, vecchi saggi e Palantirs

Clamorosamente ritrovato e pervenuto alla redazione un frammento mal conservato di quella che era la famosa gazzetta di Dol Gundur, intitolata "PERGNOCCO". La data, non chiaramente espressa è quella della Quarta Era della Terra di Mezzo nel momento del trapasso alla Quinta Era, passaggio dall'Era degli Uomini a quella degli Importatori. Da anni ai sapeva che oggetti e giochi di fattura elfica, belli e professionali, giungeva di là dal mare, ma mai si aveva avuto novella della Trinità. Il frammento porta alcuni commenti dei componenti della Nuova Forza sorta molti anni dopo il crollo dell'oscuro Potere; la Verga del Dollaro o Trinità. Parlano il Saggio di Milan Tirith dalla sua Munific Enterprise fulgida di raro Mithril, parla Nandas dei Giochi degli Elfi e parla Flaibanir erede alla lontana degli antichi Sovrintendenti di Gondor. Come sono lontani i tempi in cui essi, giovani e poveri erravano la Terra di Mezzo slia ricerca di tesori e depositi di erba SPIpa.

Qra sono una piccola potenza. Nandas vanta 10000 Elfi ed almeno 100000 mezzi-Elfi dalla lontana Mirkwood. Flaibanir vanta addirittura un "Corteo". Il saggio invoca cautela ed evoca i mitici padri di Glorantha. Gondor ribatte con "cultura" memore degli orchetti IT, il Saggio evoca Chtulu e tutti vogliono impegno. Ahimé che sarà della povera Contea quando le tre mani saranno unite? Ritournerà l'Occhio Rosso a vigilare sulle Dogane? Non lo dice PERGNOCCO né l'autore di Guerre di 10 piani di carta. Intanto nella vetusta Orthanc medita Tremonas, erede della Bianca Mano gridando ad Isengard "Master, Master"!

Noi nell'attesa spasmodica di rivedere i Nazgul del Dollaro attendiamo con fiducia il verbo dei nostri amici e consiglieri. Importante continuare a giocare e vi è speranza che altri frammenti vengano alla luce ad indicare la via senza udire le sibilanti parole "Gollum, Gollum oh my Treasure"!

La nostra Luce di Galadrinì al di là del mare ancora risplende e ancora vivono gli eredi del Portatore dell'Anello.

"Adesso, Mastro Samwise spegni il lume. È ora che Mithrandir riposi"!



SPLENDORE E GLORIA DI NAPOLEONE

Uno dei giochi di livello strategico più divertenti che il panorama mondiale ci offre è **CAMPAIGNS OF NAPOLEON** della West End Games. La firma del gioco è quella di John Prados (**THIRD REICH**, **PEARL HARBOUR**) con il ricco contorno di Eric Goldberg (**SPI KURSK**) e di Daniel Scott Palter. La mappa non è certamente shocking ma molto funzionale. Presenta una diffusionalità calda, riposante, al vedersi e chiara per il gioco. Aree marrone scuro per le montagne, gialle per il terreno accidentato, bianca la pianura, celeste per i fiumi e rosso per i confini geografici. Sicuramente migliore di quella di **WAR & PEACE** anche se con qualche errata di troppo. Essa va dalla Francia all'Italia settentrionale, Germania, Polonia. Si nota l'assenza per motivi di spazio della Russia e della penisola Iberica. Gli esagoni infatti rappresentano 25 miglia di terreno (circa 40 km) e per comprendere i citati territori ci sarebbero volute almeno altre due mappe.

Il gioco si sviluppa separatamente per le varie campagne senza una continuità (con turni bisettimanali) mentre **WAR & PEACE** della AH permette il continuo svilupparsi del tempo storico e fornisce anche le campagne di Russia e Peninsulare, omettendo la Campagna d'Italia (Marengo). Naturalmente data l'estensione della mappa di W&P è pensabile che si giochi meglio su quella di CoN, meno estesa e più dettagliata.

I counters sono apparentemente strani a vedersi ma hanno colori vivaci ed accattivanti ed in pratica si rivelano molto semplici nell'uso. Il punto migliore è il libretto delle regole. Veramente bello con regole chiare e ben presentate anche se non del tutto immuni da errata e chiarimenti (forniti parte dall'autore e parte tramite la rivista F&M).

La chiave del gioco sta negli MMPs (Military Mobilization Points) o punteggio di mobilitazione. Ogni stato o territorio possiede un certo numero di tali punti che vanno a costituire eserciti o ad incrementare Forze già presenti sul campo. Naturalmente il bello sta nel conquistare territori ed accaparrare MMPs per i propri scopi. La protezione delle terre conquistate è importante e ciò toglie truppe fresche dalla prima linea. Per garantire retrovie e rifornimenti le Armate si assottigliano creando non pochi problemi ai giocatori.



Molta importanza nel sistema assumono anche le marce forzate, i comandi, ed il logorio strategico con regole semplici e veloci da applicare, anche se altri sistemi come nei famosi quasi estinti **BONAPARTE IN ITALY** e **NAPOLEON AT BAY** (ora AH) hanno approfondito meglio i problemi logistici. Comunque l'importante è giocare e divertirsi e vi assicuriamo che il sistema si apprende in breve tempo e lo si gioca volentieri. Il combattimento è molto semplice e si esegue modificando una semplice tabella che tiene conto dei Punti Forza e di Fuoco. I comandanti, le unità Speciali (Vecchia Guardia), il terreno a altro modificano i risultati del dado fornendo gli esiti ai combattimenti.

La domanda invece potrebbe essere: "d'accordo che ci si diverte a giocarlo, ma come simulazione funziona?".

Controllando storicamente gli esiti di qualche scenario ed i rispettivi set-up (a proposito il set-up in genere è veloce, il che non guasta) si nota qualche libertà negli schieramenti iniziali, che non influisce sulla storicità. In generale si può dire che la simulazione del problema strategico (logistico + movimento) è molto ben presentata e che l'esito di alcuni scenari storicamente bilanciati è effettivamente incerto (dal momento che nessuno oserebbe commettere alcuni enormi e storici errori nella conduzione di qualche campagna, conoscendoli a posteriori). Insomma ci si diverte anche col "what-if".

Non è comunque un gioco che consigliamo a chi si diverte con quadrati e cariche di cavalleria né a chi vuole avere tra le dita mucchietti di pedine traballanti a migliaia. Per chi ama il difficile consigliamo, sullo stesso teatro, **STRUGGLE OF NATIONS** della AH, ammesso che abbia una buona vista, non starnuti spesso, abbia una buona memoria per le regole e sia stato a colazione con Kevin Zucker per chiarimenti. Per gli umani mortali va benissimo una serata di **CAMPAIGN OF NAPOLEON** assieme a birra e salatini. La sua complessità è moderata e con un po' di calma anche chi è agli inizi potrà prendersi qualche soddisfazione. Giocatelo anche da soli o per posta o con chi già gioca **WAR & PEACE** (il paragone reggerà bene).

GIOCO A TRE. Nello scenario che si riferisce alla Campagna di Wagram 1809 viene data la possibilità di un gioco a tre giocatori. È previsto infatti l'intervento di un giocatore Russo con 4 comandanti e 120 punti forza.

Storicamente, contemporaneamente alla campagna di Wagram, vi furono altri fatti bellici in Europa. Uno di questi vide protagonista Poniatowsky alla conquista del Ducato di Varsavia. Dopo il successo di tale azione le truppe polacche invasero la Galizia, causando non pochi guai all'Arciduca Ferdinando (Austria) e tagliando i collegamenti con lo Czar. Per tali motivi lo Czar Alessandro ordinò la mobilitazione di una forza che eseguisse alcune azioni dimostrative contro i Polacchi ed evitasse qualsiasi espansione territoriale alle Aquile bianche.

P.S. - Dall'OB dello scenario del 1809 manca il XI Corpo di occupazione francese di Marmont di stanza in Dalmazia, che pure è citato nell'introduzione dello scenario stesso.

CAMPAIGNS OF NAPOLEON (errata)

(2.2) I corpi Alleati di cavalleria doppi dovrebbero essere evidenziati con quattro X.

(6.1) Il costo necessario a muovere su città, paesi o villaggi e pari al costo del terreno in cui sono situate (si noti che in tal modo l'Ungheria non può venire completamente invasa, tranne che usando la regola opzionale 6.2. Ciò vuole simulare la presenza di terre Asburgiche in aree fuori mappa).

(10.2) Tra Alleati ci si può tranquillamente scambiare unità di rifornimento (Supply) ma solo per i rifornimenti.

(10.2) Le Aree di Concentramento hanno Linee di rifornimento di 4 esagoni.

(10.4). Le Basi operative ed i magazzini possono essere adoperate da forze che stanno sullo stesso esagono. OPZIONALE: una unità di rifornimento ha la facoltà di rifornire per UN TURNO qualsiasi tipo di Forza. Alla fine del turno viene tolta dal gioco. OPZIONE AVANZATA: la regola citata deve essere applicata solo per Basi Operative che siano in grado di servire 80 Punti Forza e rotti. Le unità in fortezza sono da considerarsi sempre rifornite a meno che lo scenario non specifichi altrimenti.

(10.6) La regola del rifornimento in patria si applica anche alle unità di nazioni piccole sia che siano nei propri territori che in quelli delle potenze maggiori che li dominano. I POLACCHI sono riforniti a Brest, Cracovia, Lituania, Thorn e Varsavia. I TEDESCHI sono riforniti a Baden, Baviera, Foresta Nera, Hesse, Magdeburgo, Mecklemburgo, Nassau, Oldenburg, Rhineland, Sassonia, Thugaria, Vestfalis e Wurzburg. Tuttavia nessun giocatore può ottenere rifornimenti da territori amici occupati dal nemico.

(11.51) OPZIONALE. Per maggiore realismo è possibile evitare il Logorio Strategico solo rimuovendo una Base Operativa per ogni 40 Punti Forza eccedenti gli 80 (o frazioni).

(11.6) Le perdite causate dal Logorio Strategico sono di 1 o 2 o 3 livelli tolti dall'intera armata.

(15) Le fortezze sono in realtà accampamenti fortificati e non necessariamente includono lavori permanenti, ma hanno sempre una guarnigione.

(17.3) Se un Comandante è subordinato, egli ed tutta la sua Forza sono considerati come un unico corpo ai fini dell'ammassamento. (Esempio: Napoleone può comandare 5 Corpi più Davout e Lannes che comandano 4 Corpi ciascuno. Così si avranno 13 Corpi nello stesso esagono senza violare limiti di ammassamento.

(18.3) Quando Berthier viene adoperato nella sua qualità di Capo di Stato Maggiore per estendere il raggio di comando di Napoleone NON può essere adoperato anche come subordinato e per lui e la sua forza valgono limiti di ammassamento se in esagono con Napoleone.

(23.6) In alcuni casi mobilitando un comandante della riserva si può causare l'allontanamento dal gioco di un comandante in mappa!.

**/. (35.2) Melas deve essere posto in Genova con la Forza etc...

(35.4) 3). La Forza Francese in Genova è fuori rifornimento e perde UN livello per turno, per tutto il tempo in cui gli Austriaci continuano ad isolare Genova. Nel momento in cui il giocatore Austriaco offre una resa con gli Onori Militari ai Francesi, se il Francese accetta, la Forza in Genova può essere portata a Nizza usando trasporti marittimi Britannici e NON può essere mossa per 2 TURNI, a meno che non venga attaccata. 1

(35.4) Berthier pur avendo un valore più elevato, può venire subordinato a Napoleone.

(37.1) Mettete due Basi Operative a Trento ed un magazzino a Gorizia.

(37.4) in NASSAU: cambiare con 1x20-6 Inf Cps, 1x2-9 Cav.Div.

(37.5) 9) (Opzione Storica) Lo schieramento Austriaco a Trento fu determinato da ragioni di sentimento patrio. Per simulare una più logica disposizione schierate tale forza a Gorizia.

(38.1) VICINO VIENNA: cambiare con 1x20-7 Gd. Div., 1x5-6 German Inf. Div.

(39.1) a BADEN: deve esserci il 1x15-6 del Württemberg (O.K. di questo ci siamo dimenticati nelle regole!) Div, 1x10-4 Baden Div. in OLANDA: devono esservi il 1x20-3 Dutch Cps. 1x10-6 German Inf. Div.

(39.3) POOL di FORZE: mettere 1xRc Cav. Div.

(40.1) in CROAZIA: mettere 1x10-3 Lw (Landwehr) Div. 1x20-3 Lw Cps.; in GALIZIA: 6x10-4 Inf. Div.

(40.2) in BADEN etc. :mettere 3x10-6 German Div., 1x15-6 Württemberg Div., 1x10-4 Baden Div.

in OLANDA: mettere 1x20-3 Dutch Cps.

in VARSAVIA: mettere 1x4-9 Cav.Polacca Div.

(40.3) 7) Tutte le unità tedesche, tranne le Sassoni, necessitano di un Comandante Francese per muovere.

(41.1) aggiungere una Base Operativa in Sassonia.

(41.2) in SASSONIA: mettere 1x20-5 Gds Cps, 2x15-5 Inf Cps. in THORN: mettere 2x15-5 Inf CPS.

(41.3) nella POMERANIA SVEDESE: mettere 1x20-3 Cps.Svedesi.

(41.4) aggiungere un area di Concentramento in Alsazia-Lorena. in BADEN etc. mettere 1x10-6 German Div., 1x10-4 Baden Div. POOL di FORZE: mettere 4x Forti, 4x Basi Operative, 1xRc Cav. Div.

(41.6) al giocatore Prussiano devono essere date quelle aree geografiche che costituivano il Regno di Prussia.

(42.1) in SASSONIA: mettere 3x10-6 German Div. 1x4-9 Cav. Polacca Div. in BADEN: mettere 1x10-4 Baden Div.

POOL: 2 x German Div. 1 x German Corps.

(42.3) Cancellate "Force and Reorganization Pools": none".

(43.1) in BELGIO: mettere 4x15-7 Yg Gds Div. 1x30-6 Yg Gds Cps, 1xYg Gds Cmv Div.

(43.3) in OLDEMBURG: 2x10-6 Inf Div.

(44.1) in BELGIO: 1x20-3 Dutch (olandese) Cps.

(44.2) Cancellare l'area di Concentramento ad Hannover e rimpiazzarla con una a Liegi con un Forte da 16. Opzionale: i forti di Liegi ed Hannover possono essere usati come aree di concentrazione solo per i rifornimenti.

(44.3) in BADEN: mettere 1x15-6 Württemberg Div.

in GENOVA etc.: 1x16 Forte. Mettere Bianchi come Comandante di riserva.

(44.5) in FRANCIA: 1x3-9 Yg Gds Cav Div.

nel POOL: 1x Yg Gds Cps, 4 x Inf Cps, 8 x Yg Gds Div.

(45.1) in FRANCIA: mettere 4x20-5 Nap Gd Cps, 4x4 Cav Cps, 1x40-7 Cd Cps

(47) ALLE PORTE DI PARIGI (scenario):

1815 Waterloo effettivamente concluse la Campagna dei Cento Giorni. Sconfitto psicologicamente, Napoleone si lasciò manovrare politicamente per una abdicazione. Se non lo avesse fatto, forse gli Alleati avrebbero potuto vedere che il risultato di Waterloo sarebbe mutato.

Sia Wellington che Blücher avevano avuto terribili perdite. Condussero l'inseguimento male in maniera separata e mantenendo cattive posizioni tattiche. Davout, che non aveva alcuna intenzione di dare ancora battaglia, perse l'occasione. Lo scenario vuole simulare una maggiore attività da parte di Davout nel resistere alle forze Alleate.

Momento storico: dal 1 LUGLIO all'11 LUGLIO 1815. Ordine di set up: Alleati, Francesi.

Ordine dei Turni: Francese, Alleato.

(47.1) PRUSSIA: Comandi = 2

entro un esagono da 1008: Blücher, Gneisenau, Bulow, 1x6-4 Cav Cps, 3x20-4 Cps, 1xBase Op. Laons e Soissons: in ciascuna città 1x10-4 Lw Div. Nascoste in assedio.

(47.2) BRITANNIA: Comandi = 2

Charleroi: 1x10-6 Gds Div nascosta. In assedio.

entro due esagoni da Charleroi: Wellington, 1x20-6 Eng Cps, 1x4-8 Eng Cav Div, 1x20-5 German Cps.

Lille: 1x10-3 Dutch Cps nascosto. In assedio Antwerp: (Anversa) 1x10-6 Eng Div. Bruxelles: 1x10-6 Eng.Div.

(47.3) FRANCIA: Comandi = 4

PARIGI 1x16 Forte, Davout (com.in Capo), Soult, Vandamme, Grouchy, 2x20-5 Ng Cps, 1x40-7 Gds Cps, 2x20-6 Inf Cps, 4x1-6 RC Div, 1x1-6 RC Cav Div., 4x Basi Op., 1x3-9 U Gds Cav Div, 1x4-9 Gds Cav Div, 2x4-8 Cav Cps. Sedan, Charleroi, Troyes, Chalons, Laons, Soissons, Lille: in ciascuna 1x16 Forte, 1x10-4 NO Div.

(47.4) REGOLE SPECIALI:

47.41 Se Davout combatte una battaglia il giorno 1 LUGLIO e mantiene il possesso dell'esagono di battaglia, Bonaparte (non più Napoleone) arriva tosto a Parigi.

47.42 L'area di gioco consiste nel Belgio più quella parte di terra francese delimitata dagli esagoni 1708 1609 1608 1610 1611 1612 1513 1413 1314 1213 1113 1012 0912 0812 0711 0710 0709 0709 0807 0907 1006 1107 1206 1205 1305 1404 INCLUSI.

47.43. Olandesi e Tedeschi non combattono se non sono in Stack con almeno una unità Britannica. Se attaccati da soli si ha un Overrun automatico.

47.45 CONDIZIONI DI VITTORIA STORICHE: il giocatore francese deve avere il controllo di tutti i paesi, città e villaggi sulla mappa della parte di Francia in gioco, vincendo almeno una battaglia contro una forza comandata o da Blücher o da Wellington.

47.46 Condizioni di vittoria per il giocatore: almeno un guadagno netto di due tra villaggi, paesi e città sulla mappa entro l'area di gioco.

CAMPAIGNS OF NAPOLEON (unofficial valley errata)

Mappa: in genere gli errori di mappa vengono segnalati solo nel caso questi non influenzino il gioco stesso. In pratica si correggono solo i nomi sbagliati. In questo caso però vi sono alcuni particolari su cui non si può sorvolare e che, secondo noi, DEVONO influenzare il gioco stesso:

NOMI ERRATI: Theliomento (Tagliamento) Livenzo (Livenza) fiume Neiman (Niemen = Polonia). Alcune particolarità: per Thugaria si intende la Thuringia; per l'area definita Black Forest (foresta nera) si intende il territorio del Württemberg.

CITTA' - in base alla densità di popolazione dell'epoca alcune "town" dovrebbero essere "city". Esse sono: Torino – Milano - Monaco di Baviera (capitale) - Danzica - Königsberg 5402.

Mantova dovrebbe per altro essere "town" fortificata.

FIUMI: il fiume che passa per Orleans in Francia è la Loira.

Il Danubio è Major River solo sino alla città di Donauworth. Il fiume WESER dovrebbe essere Major River sino all'esagono 2804. Il fiume ODER dovrebbe essere Major River sino all'esagono 4411 città di Glogau. Il fiume NIEMEN dovrebbe essere solo Major River (esagoni da 6103 a 5702 e da 6105 a 6110 di qui continua sul confine sino a bordo mappa.

STRADE E PASSI: la via del Tirolo è completamente errata. Cancellare sugli esagoni 2924-2925-2926-2927-2928 e scrivere la via su 2525-2624-2623-2723-2823. Cancellare anche il 2424. Questo fa capire anche perché Trento era meglio di Gorizia come Base Operativa, dal momento che la carrareccia da Vienna-Klagenfurt-Ljubliana era molto più accidentata del Brennero.

UNA PERLA RARA: non solo Sienna si scrive con una n sola, ma lì c'è la città (villaggio) di La Spezia. Naturalmente al posto di MARCRE mettete ROMAGNA (ex-possedimenti papali).

PRECISAZIONE: RHINELAND (terra del Reno) rappresenta un gruppo di città tedesche libere e non la Confederazione del Reno che comprendeva molti altri territori.

Naturalmente con tutta la nostra stima per John Prados.



QUESTIONE DI PENETRAZIONE

È indubbio che uno dei servizi che un “club” dovrebbe offrire ai suoi associati è quello di una nutrita biblioteca. La cosa non rappresenta un grosso problema se si dispone di fondi. Purtroppo per molti soci il fatto di avere una biblioteca in lingua inglese rappresenta un handicap e uno scarso stimolo alla lettura. Perciò forse è opportuno riassumere almeno a grandi linee quegli articoli che ci paiono interessanti e che, purtroppo spesso, appartengono ormai a riviste in via di estinzione o che si trovano solo alla P. E. I.?

Dato l'alto interesse per il sistema “Squad Leader”, il primo spunto ci viene da un articolo di Lorrin Bird apparso su un vecchio numero della rivista “Campaign” e che fa parte di un volumetto monografico edito dalla Lowry Ent. intitolato *Gamer's Guide to Squad Leader*. L'articolo parla di un nuovo modo per “ammazzare” i tanks.

Per una migliore comprensione si citeranno alcune abbreviazioni rimanendo nel “range” della lingua originale:

- AFV's (Armored fighting vehicles = mezzi meccanizzati).
- DRM's (Die Roll Modifiers = modificatori del risultato del dado)
- le abbreviazioni che indicano i tipi di proiettile.

* Sebbene la tabella AFV KILL CHART di **Crescendo of Doom** sia abbastanza particolareggiata, si osserva molto spesso che molti colpi a segno (dopo la TO HIT) non riescono nemmeno “a tagliare la mostarda” (letterale). Perciò il nostro buon Lorrin Bird elucubra dalle tenebre un nuovo sistema per rendere più dettagliato, e tuttavia giocabile, quel magnifico sport della distruzione dei tanks. Tutto lo studio viene centrato sul fatto di porre una relazione tra la penetrazione dei proiettili e la corazzatura dei carri, tenendo presente la possibilità che i giocatori utilizzino i DRM per la corazzatura presenti sui counters di COD. In breve si presume che la difficoltà di colpire un carro sia proporzionale alla sua corazzatura ed inversamente alla penetrazione del colpo (sempre ammettendo che il colpo sia a segno sulla TO HIT).

** Sulla risultante tabella allegata noterete numeri decisamente diversi dal solito. Sono le risultanze di un'equazione aritmetica del tipo $KILL N. = 5 + (penetrazione\ del\ colpo/10)$ dove la penetrazione si misura in incrementi di 10 mm. A questo numero andranno sottratti alcuni valori modificanti tra cui la DISTANZA tra chi fa fuoco ed il bersaglio e il COEFFICIENTE di corazzatura dell'AFV detto Armor Conversion Factor. Quest'ultimo si ricava dal numero positivo o negativo segnato sui counter (ad esempio un PzKwIIIe potrebbe avere sul counter un -2 equivalente ad una corazzatura di 30 mm che corrisponde ad un coefficiente di 3 da sottrarre come detto prima). Dal momento che l'impatto con la matematica è sempre, al primo momento, un po' traumatico forse è meglio fornire alcuni esempi.

Cercate di tenere la tabella a portata di vista e di seguire i discorsi con essa. Ammettiamo che un carro russo SU100 tiri alla distanza di 21 esagoni su un Panther (frontale). Il kill number risultante dalla famosa equazione per il cannone da 100L (lungo) su bersaglio frontale è 23 (AFV front) il modificatore per il RANGE è 2 (kill number $23-2=21$). La corazzatura frontale del Panther (DRM sul counter) è +3 che riportato sulla Armor Conversion Factor Chart equivale a 15. Il kill number sarà $23-2-15=6$ cioè solo tirando 6 con due dadi il Panther salterà in aria. Usando la KILL TABLE di COD il numero risultante sarebbe stato 8 (11-3) con una probabilità di 72% di far saltare il Panther contro le sole 43% rispetto al nuovo sistema più realistico.

CARICHE CAVE : non dipendono in alcun modo dalla distanza di fuoco.

		Kill Score 19 (meno Armor Conversion Factor)
Panzerfaust 30:		
Panzerfaust 60,100	:	26
Panzerschreck	:	" " 26
Bazooka	:	" " 15
PIAT	:	" " 16
75mm HEAT	:	" " 12
105mm HEAT	:	" " 17

Osservando attentamente la tabella si noterà anche che, in qualche caso, anche cannoni di piccolo calibro come i 37L e i 47 francesi addirittura aumentano la possibilità di causare danni ai carri raggiungendo percentuali molto più vicine al vero (pensate a colpi da poca distanza) di quelle, quasi impossibili, presenti in COD. Detto ciò non è pensabile che questa tabella alternativa sia migliore in tutti i sensi. Forse è possibile un ulteriore "improvement". Comunque l'autore ritiene che tale metodo, se usato, darà molte soddisfazioni, evitando di far ribollire il sangue e di far prorompere parolacce sparando calibri a bruciapelo su carrette per poi vederle girare ancora sulla mappa.

In ogni caso anche in queste futili diatribe, trattandosi di dadi, non si riuscirà mai a sconfiggere Sua Maestà il... C...

P.S. Sui counter dei T34 (sia 76 che 85) il DRM frontale dovrebbe essere +2. Lo CHAR B1 francese dovrebbe avere un Armor Factor frontale di 7 e laterale di 6.



WHITE DEATH

White Death è la simulazione della battaglia di Welikie Luki, che ebbe luogo dal novembre 1942 al gennaio 1943 nei dintorni di tale città russa. Scontro poco conosciuto, dato che fu contemporaneo di Stalingrado, ma che ne fu una copia in scala ridotta. Storicamente la battaglia non fu una vittoria russa, ma costrinse i tedeschi a distaccare due ottime divisioni nel settore, la 20^a mot. e la 291^a ID, che altrimenti sarebbero andate a dar man forte a Hoth a Stalingrado.

Il gioco è prodotto dalla GDW, disegnato dal solito Franck Chadwick che non sembra mai stanco di sfornare capolavori, con la ricerca storica di Shelby Stanton (che cura anche le ricerche dei giochi People). Si compone di una mappa 50x70, di un libretto di regole di 19 pagine (comprese le note storiche, note del disegnatore, ecc.) con la copertina in bianco e nero illustrata da Rodger MacGowan come la scatola del gioco. Dato l'ambiente invernale della storia, sia la mappa che la scatola hanno come colore predominante il bianco. Le pedine sono 480, su due fogli, e vi sono poi tabelle per il tedesco e per il russo. Le rispettive tabelle dei rinforzi sono celate alla vista dell'avversario, onde evitare calcoli accurati sulla base di tali dati. Un po' di *fog of war*, insomma.

Per quanto a prima vista sembra che il sistema di gioco sia un tantino complesso, ha il pregio di funzionare incredibilmente "liscio" dopo pochi turni. Il gioco è abbastanza lungo, ma ad ogni buon conto ci sono ben 6 scenari, dei quali uno è quello campagna. Ogni scenario si attacca al successivo in ordine cronologico, per cui uno che gioca i primi cinque scenari in fila in pratica gioca anche il sesto. Estremamente interessante è il fatto - alla fine di ogni scenario - di avere a disposizione la situazione storica in punti forza da poter confrontare con quella in atto nel gioco. Il livello del gioco è battaglione/compagnia. Le unità carri hanno la silhouette tipo **Panzerblitz**, le unità SS sono di colore nero e le guardie russe di color rosso. I colori vengono rispettati fino ad avere i reparti sciatori di ambo le parti bianchi, con le scritte rosse per i russi ed azzurre per i tedeschi.



Il sistema di gioco è in sostanza il progenitore di tutta una serie di giochi, in particolar modo quelli della People. Ogni turno si divide in vari impulsi, a scelta dei giocatori. Questa scelta viene fatta sulla base di 10 punti movimento disponibili a tutte le unità (variano i costi del terreno in base alle classi di movimento): ogni giocatore, indipendentemente dal suo avversario, sceglie quanti punti movimento utilizzare in quell'impulso.

Per esempio il russo può scegliere di utilizzare - per tutte le sue unità, ovviamente - tre punti il primo impulso, tre il secondo e quattro il terzo, o fare più impulsi. Contemporaneamente è possibile che il tedesco scelga di fare un impulso di 10 punti e poi starsene fermo a guardare (e soffrire, se fa una cosa del genere). Questo comporta il prolungamento del gioco, in quanto ogni impulso è in pratica un turno tradizionale, cosicché il gioco di tredici turni diventa di 40 mediamente (abbiamo constatato la tendenza ad avere circa tre impulsi per turno).

La scala di gioco è di 5 giorni per turno e un miglio per esagono. Particolare enfasi è stata posta sull'artiglieria che effettua tutte le azioni di fuoco tradizionali, consumando punti di rifornimento. La trovata dei punti rifornimento è notevole, in quanto limita l'uno e l'altro contendente sia negli attacchi che nel fuoco d'artiglieria.

Nel gioco da noi giocato i sovietici hanno avuto un sopravvento marginale dovuto essenzialmente all'errore tedesco di non avere utilizzato la massa dell'artiglieria di Welikie Luki per neutralizzare il lanciarazzi russo della Guardia, che distrugge i bunker e di conseguenza accumula punti vittoria.

Per i corazzati tedeschi le cose sono abbastanza scabrose, in quanto essi sono a livello di compagnia e quindi hanno valori bassi, mentre i russi sono assai forti. Non fate l'errore di considerare il fiume come un ostacolo troppo serio, i russi lo passano come vogliono (è inverno, ragazzi!).

Per mantenere il gioco più eccitante, non fate vedere all'avversario il vostro display e soprattutto i vostri rinforzi, che devono costituire gradita sorpresa al nemico.

In definitiva è un gran bel gioco, col solo difetto di essere in via di estinzione; infatti la GDW non usa ristampare i propri giochi dopo l'esaurimento, salvo qualche eccezione, e così, mentre tutti sono a caccia del vecchio (e magari bruttissimo) gioco SPI, si estinguono autentiche perle, vedi **Operation Crusader** o **Avalanche**.

TO THE WOLF'S LAIR! ERRATA

MAPPA

L'area di entrata "C" è spostata. Sarebbe in realtà l'esagono appena ad est di Kurisches Haff, dove le due strade pavimentate (paved road) escono dalla mappa verso nord.

La città di due esagoni senza nome a sud-est di Fillau è Heiligenbeil.

Sulla legenda del terreno (Terrain Key) al posto di Rough (terreno accidentato) leggere High Ground (alture).

Sulla tabella del tempo (Weather Table), leggere Fog (nebbia) al posto di Had (brutto).
Friedland è una città, non un villaggio.

PEDINE

Tedeschi - Il battaglione AT della 4^a Armee con 2 livelli dovrebbe averne uno soltanto.

Il fattore di combattimento del Kampfgruppe della 1^a SS Panzer Division "Adolf Hitler" è 5.

Il fattore di sbarramento più debole dell'HQ del Grossdeutschland Korps non si deve ritenere tra parentesi.

La 10^a brigata Radfahrjäger dovrebbe avere un fattore AT (anticarro) di 1 sul lato Kampfgruppe.

Dal lato Kampfgruppe della 61^a Infanterie Division è omesso il punto significativo unità Prussiana dell'Est.

Russi - Il reggimento carri lanciafiamme senza numero di Fronte sarebbe il 2B.

Uno dei reggimenti di carri pesanti 3B va cambiato in reggimento carri lanciafiamme.

Il 14° Corpo Guardie dell'11^a armata Guardie sarebbe in realtà il 18°.

TABELLE

German Setup Chart (Tabella del piazzamento tedesco) – Wartenburg è l'esagono di piazzamento n.1. La casella 2^a Armee 6° Corps andrebbe letta 20° Corps. Il 507° Tiger dovrebbe avere un simbolo di carri e il "Le" dovrebbe avere un simbolo di cannoni d'assalto.

3° BR Front Setup Chart (Tabella del piazzamento del 3° Fronte BR)- Ci sono 6 reggimenti carri pesanti, non cinque. Cambiatene uno dei 7 dei fogli delle pedine in lanciafiamme, come sopra descritto.

20 BR Setup Chart (Tabella del piazzamento del 20° Fronte BR) - C'è una sola unità di caccia, non due. La prima designazione di corpo sotto la casella 70^a Armata (70th Army) sarebbe 47, non 70. La pedina è esatta.

Terrain Effects Chart (Tabella degli effetti del terreno) - Le unità cingolate e motorizzate pagano 1/2 MP per lasciare la colonna su strada per la regola 7.1, e non i come erroneamente indicato in tabella.

CRT - Il risultato 1/4 sulla colonna 4-1, con un tiro di dado di 10 è in realtà 1/3.

GENERALITA'

(Chiarificazione). Sulla mappa del piazzamento per lo scenario "Corsa al Mare" (Race to the Sea), le linee illustranti il fronte al 22.1.45 e la End Line (26.1.45) sono solo per interesse storico e non hanno importanza nel gioco.

(Aggiunta). Gli HQ di Corpo tedeschi e gli HQ di armata russi possono anche assorbire unità per la regola 21.

Le unità così assorbite sono poste nell'appropriata casella di armata o di corpo sulle Setup ed OB Charts.

REGOLA 13 - (Chiarificazione) Le modificazioni al dado per unità in difesa oltre fiume si ricevono solamente se tutte le unità attaccanti attaccano attraverso il fiume.

REGOLA 11 - (Chiarificazione) I fattori delle unità aeree si possono dividere in diversi attacchi, utilizzando le facce ridotte delle pedine (il verso) e/o i markers di perdite di forza.

REGOLA 15 - (Chiarificazione) I punti di forza artiglieria, lanciarazzi, HQ di Fronte (sovietici), Flak, HQ di Armata e di Gruppo d'armata (tedeschi) si possono usare solo in difesa.

REGOLA 7 - (Aggiunta) Le unità bicikli ricevono un vantaggio di movimento di due esagoni quando muovono lungo strade pavimentate o in terra battuta durante condizioni di gelo.

NOTA: A causa di errore di stampa, i numeri sul verso dei markers German Unsupplied Attack sono più piccoli di quelli dei markers di rifornimento (Supply), rendendo pertanto ovvio chi è rifornito e chi no. Di conseguenza, il sovietico farà sempre per primo l'assegnazione, senza riguardo alla fase.

SULLA SCATOLA del gioco è sbagliato il nome di "Snake" Ferguson, mentre è giusto nel libretto delle regole. Inoltre, la campagna dei 105 giorni finì con la caduta di Pillau, e non di Königsberg, come scritto sulla scatola e nell'introduzione.

SCENARIO PIANO DI ROKOSSOVSKI - Aggiunte e chiarimenti – L'HQ del 3° Fronte Bielorusso è disposto un esagono a NE di Ostrov. La regola 21.4 è in vigore al turno 1 solamente. I Sovietici devono fare almeno un attacco ai turni 1 e 2 nelle aree della 5^a e 39^a armata (non occorre siano rifornite).

Eccetto che per la 5^a Panzer, nessuna unità della 3^a Panzerarmee può muovere a sud della linea delle condizioni atmosferiche Weather Line) fino al turno 6. I Sovietici ricevono il doppio del valore di Punti Vittoria (VP) per Gumbinnen se questa cade prima del turno 7 ed il doppio per Instenburg se cade prima del turno 10. I riferimenti alle regole 26 e 23 si leggano invece 21.6 e 21.3 rispettivamente.

Per chi fosse interessato sono disponibili i fogli di Errata, anch'essi OFFICIAL, per AACHEN e GAZALA. Tutti e tre i nuovi giochi della People's W. sono disponibili alla PEI e tra poco probabilmente tradotti in italiano.

LA PAROLA ALLA P.E.I.

Gli amici valligiani ci hanno, gentilmente, concesso uno spazio per elucubrazioni personali e non, e Noi ne approfittiamo bassamente, parlandovi delle novità che bollono in pentola.

WEST END GAMES, WOW! È in arrivo **Druid**, combattimento tattico fra Romani e Britanni all'epoca della rivolta di Budicca. Il genio creatore é R. Berg (TSS, Conquerors, Crusader, CNA e ... scusate se é poco!)

“B.E.M.” invece é un film di fantascienza degli anni '50 materializzato su carta e counters dall'autore di **Creature that ate Sheboygan**. Vince, fra il Marziano ed il terrestre, chi possiede (in tutti i sensi? Sì! C'è la fase apposita) le più belle donnine. Il gioco é, ovviamente, una presa per i fondelli dei reazionari film di Siegel, Hawks ecc.; last but not least il divertimento é garantito dal nostro *imprimatur*.

WWW: Nuovi giochi per il Wargamer: dopo **Race to the Meuse** ed il grande **Peter The Great** si preannunciano: **Porth Stanley** sui combattimenti alle Falklands (grossa enfasi sugli scontri terrestri) da parte degli inglesi della California. Sul numero 29 l'autore di **The Cossacks Are Coming** ci fornisce una versione più giocabile del suo splendido, ma intricato “sistema” con la simulazione della battaglia di Lodz (Polonia 1914).

Task Force Games - **Star Fleet Battles** infuria con espansioni, supplementi, miniature, cappelli, magliette e chi più me ha più me metta. Insomma questo “giochino” che da solo ha portato la rivista “Nexus” (T.F.G.) al secondo posto fra le più vendute negli USA (con buona pace di F&M, Ares, S&T e co.) qualcosa di buono deve pur avercelo? Vecchi “groggnards” dateci un occhio e non ve ne pentirete.



No Turkeys!

NUMERO QUATTRO

NOVITA' o quasi

La dannatissima ciurma del Club si è arricchita di nuovi adepti. Questa è cosa buona e giusta dal momento che non si riesce ad arricchire in money. Diamo il benvenuto al sedicente gruppo di bombardieri di Padova tra cui Marco Pajaro (speriamo non prenda fuoco questa estate poiché sta arrivando **Fire in the East**), Paolo Zanon e Andrea Brusati.

Si è mutualmente associato anche Nico Urbani lavoratore ospedaliero ed appassionato cercatore di funghi, nonché un prezioso amico oltre-Brennero Ulrich Becker, che ci fatto (abb. ha fatto) un regalo eccezionale (pensate: **Descend on Crete SPI**). Una menzione anche a Ruggero Guiotto e Lucia Fontana sfegatati frequentatori di Dungeon e terrore dei mostri. Pensate che molti mostri ci scrivono terrorizzati dicendo di tremare sino al piloro nel sentire qualcuno che dice "Amici!!". Pietoso il caso di un Gargoyle che si è iscritto all'Ordine dei Frati Minori per sentir attorno a se un po' di silenzio.

Per quanto riguarda il parco giochi vi sono stati numerosi nuovi arrivi soprattutto grazie alla ragnatela di corrispondenza tessuta dal nostro segretario. È arrivata la scatola di **War in the East** (beh c'era anche il gioco), **Battle Over Britain** (SPI-TSR), **Peter the Great** (WWW). C'è ancora molto in pentola da mescolare ed attendiamo i nuovi arrivi dagli USA. Vi sono in stock anche giochi usati doppi da scambiare o da vendere. Chi fosse interessato si metta in contatto con la direzione.



VISTI

I nuovi giochi SPI-TSR. Effettivamente non sono venuti per niente male. Anzi. **A Gleam of Bayonets** è un gioiellino sulla guerra civile americana (Bull Run) da consigliare ai fan della serie di Rich Berg, **Wellington's Victory** è un imperativo per i tattici del nap, **Battle over Britain** sembra piuttosto complesso, **Air War 80 revised** è un po' monocorde ma piacerà a chi sogna librarsi nei cieli. Bene anche Strategy&Tactics che sale di qualità con **Soldiers of the Queen** e un bravo anche a Grenadier la voce della GDW riapparsa. Abbiamo visto anche BEM della West End, una simulazione degli atterraggi spaziali di moda negli anni '50 ad Holliwood; è un giochino semplice ed ironico con qualche accenno ad incontri ravvicinati di tipo "amoroso". La parte fantasy del Club è ora pronta al via. Chiedete raggugli allo staff (Enrico+Brian). La parte storica ha finalmente traslocato con il segretario ed è pronta all'uso. Novità GDW, People e Victory in arrivo. Visto anche un gioco sulla ritirata del Corpo Alpino in Russia che sarà il primo esperimento di esportazione Valgame in California. Il nostro amico Greene sta uscendo con **The Royal Navy** che sarà all'altezza dei precedenti giochi navali del vecchio Commodoro della Quarterdeck.

TESORI O FANTASMI ?

Diamo una rapida occhiata al mercato ed alle prospettive per il 1984. Il recente calo del dollaro (una valuta a detta di molti piuttosto gonfiata) ci ha fatto sperare in un ridimensionamento dei prezzi all'importazione. Sinora non si sono viste buone notizie. Anzi!

Qualcuno infatti forse ne ha approfittato per alzare ulteriormente qualche prezzo. In un paese dove anche la benzina stranamente è un pochino calata di prezzo sembra inverosimile una continua politica al rialzo. In tale ottica sono uscite le ristampe TSR-SPI, che subito appaiono come la reale novità su mercato. Se le grosse ditte mondiali come Avalon Hill e TSR si sono gettati sulla ristampa di vecchi giochi, c'è di che preoccuparsi per le piccole case. L'unica soluzione sembrerebbe quella di stampare giochi che graficamente valgono 5\$ (anche se buoni) e venderli a 25\$, come pare qualcuno stia facendo in USA. Il problema però è un altro e cioè che succederà a questi giochi in Italia. Il favoloso **Fire in The East** della GDW che costerà in USA \$50 in Italia avrà un prezzo di circa 145.000 lire (quasi una aliquota IRPEF).

Il fatto è che negli USA ogni tanto qualcuno indice campagne promozionali, offerte di pre-pubblicazione che rendono più accessibili i giochi a tutti e sono un potente veicolo promozionale. Forse se qualcosa del genere avvenisse anche da noi, sarebbe possibile sicuramente una migliore diffusione dell'hobby. Infatti la possibilità di giocare un Fire in the East potrebbe far vendere tutta la serie Europa GDW con buona pace degli importatori.

La Avalon Hill, che in pratica è una dipendenza della Monarch Ent., da molto tempo non stampa qualcosa di originale, andando sul sicuro con vecchi giochi già playtestati) lasciando alla magnifica VICTORY Games il compito di rinnovare il mercato. L'unica originalità della ditta di Baltimora sarà la nuova rivista fantasy-science fiction "HEROES" consorella di THE GENERAL che promette bene. Pensate però al povero Pietro Cremona che dovrà essere interrogato su Pergio per 007 e RUNEQUEST. Speriamo che il nostro buor Pietro conservi tutti i suoi hit points. La Victory Games sta uscendo anche in Italia con **VIETNAM** (800 counters due mappe) che si preannuncia molto interessante, dopo l'esperimento coloratissimo e intelligente di **NO TRUMPETS NO DRUMS** dalla rivista "WARGAMER".

Novità Victory anche il gioco **1809** di Kevin Zucker sulla campagna di Wagram che sarà un obbligo per gli amanti del sistema Napoleon at Bay etc. (4 ? mappe e 260 counters). Arriveranno anche gli scenari aggiuntivi per AMBUSH. La TSR ristamperà ancora SPI-giochi del tipo BLUE&GREY QUAD, BATTLES FOR THE ARDENNES (Bulge), DESERT FOX di cui tra breve avremo una espansione su Strategy&Tactics, FIREFIGHT, dopo il buon successo delle prime ristampe. Nessuna voce invece su WACHT AM RHEIN, WAR IN EUROPE e WAR IN THE PACIFIC il primo per grafica superata (revisione?) gli altri per saturazione presunta del mercato.

La GDW ha definitivamente ritirato dal mercato molto giochi in busta tra cui i famosi AVALANCHE e MIDWAY ed uscirà con SCORTCHED EARTH dopo FIRE IN THE EAST. In progetto anche un role-playing di ambientazione alto medioevale. La People (Radey) ha ceduto alla West End Games **Operatior Stark** ed uscirà con un gioco originale sulla Russia WW2 (al solito!) KHARKOV. In revisione anche KORSUN POCKET per chi lo avesse perso fino ad ora. Inutile parlare della West End Games dal momento che ha in cantiere palate di giochi nuovi.

Speriamo che tutti i vecchi e nuovi tesori non diventino quindi fantasmi per una disgraziata tendenza al lievitare dei prezzi, anche perché, da buoni collezionisti, noi abbiamo una buona collezione di cataloghi.



FANTASY

Sappiamo che molti soci, udendo tale parola, spesso arricciano il naso perché pervasi dall'odore del grasso sui cingoli dei panzer. Tuttavia se la cosa piacerà, è nostra intenzione tenere informato il Club sulle novità del mercato, sulle ditte ed i loro prodotti, sui principali sistemi di gioco. Mandateci due righe o una telefeedback sull'argomento.



La TSR ha (lievemente) rinnovato la grafica, e la sostanza del suo D&D introducendo le edizioni rivedute dei set Basic ed EXPERT. Pare che sia in stampa anche la terza espansione del sistema D&D COMPANION SET (colore della scatola, verde). Segnaliamo anche i solitari con penna evidenziatrice di inchiostro invisibile (M1-BLIZZARD PASS ed M2-THE MAZE OF RIDDLING MNOTAURS) divertenti, ed il bellissimo (graficamente) THE WORLD OF GREYHAWK mondo fantastico creato per i cultori di ADVANCED D&D. La Victory Games pare abbia sfondato con 007 JAMES BOND richiestissimo negli USA. Usciranno alcuni ampliamenti (DR. NO ADVENTURE).

Stazionaria la FLYNG BUFFALO per TUNNELS&TROLLS. La ditta che più promette sul mercato, memore delle numerose Awards vinte è la CHAOSIUM editrice anche della rivista Different Worlds che con White Dwarf si contende la palma di migliore rivista fantasy. Dopo le cessioni di ELRIC, DRAGON PASS e RUNEQUEST alla Avalon Hill, pare sia ritirato di produzione anche il favoloso CALL OF CHTULU, almeno come set di base. Le avventure per il sistema lovecraftiano infatti saranno ancora in produzione diretta o tramite la THEATRE OF MIND ENT. È annunciata una intera campagna Chtuloide "THE MASK OF NYARLATHOTEP". In stampa anche un nuovo rp sui cavalieri della tavola rotonda "PENDRAGON" del tutto originale ed un rp che seguirà il sistema Runequest Call of Chtulu Stormbringer intitolato ELFQUEST

Abbiamo detto anche dell'ingresso in fantasy della GDW (un altro TRAVELLER?) e non ci resta che parlare del decollo della Iron Crown Ent ICE. In stampa un favoloso role playing sul mondo di Tolkien MIDDLE EARTH RP SYSTEM che si avvarrà dei libretti già stampati per descrivere paesi e popoli della Terra di Mezzo. Unico difetto per una buona grafica, il prezzo. Gli inglesi della GAMES WORKSHOP nostri gemellati sono usciti con un favoloso modulo universale CAVERNS OF THE DEAD da non perdere. Contiene anche una eccezionale mappa di un interno stampata con la grafica dei Dungeon Floo Plans. Le regole lo adattano a qualsiasi sistema desiderato. E, per finire un'ultima indiscrezione per gli aviatori. Finalmente la Nova Games metterà a disposizione i libretti per combattimenti aerei della Seconda Guerra Mondiale.

Qui sotto è stampato un modulo per una piccola inchiesta tra soci sugli argomenti da trattare sul bollettino del Club. Fatelo pervenire al seguente indirizzo:

VALGAME CLUB c.p.231 Valdagno VI 36078.

tessera n

mi interessano articoli su

mi interesse di fantasy SI NO di fantascienza SI NO

capisco l'inglese BENE UN PO' PER NIENTE

desidererei possedere i seguenti giochi rari

ABBIAMO VOLUTO DEDICARE UNO SPAZIO TUTTO PERSONALE AL NOSTRO AMICO

JACK GREENE

Tra le novità del 1984 uscirà un nuovo gioco navale della Quarterdeck G., THE ROYAL NAVY che si preannuncia veramente interessante e bello da giocare, anche perché sembra che alcuni membri del club siano tra gli ufficiali della marina italiana (counters).

Quarterdeck Games

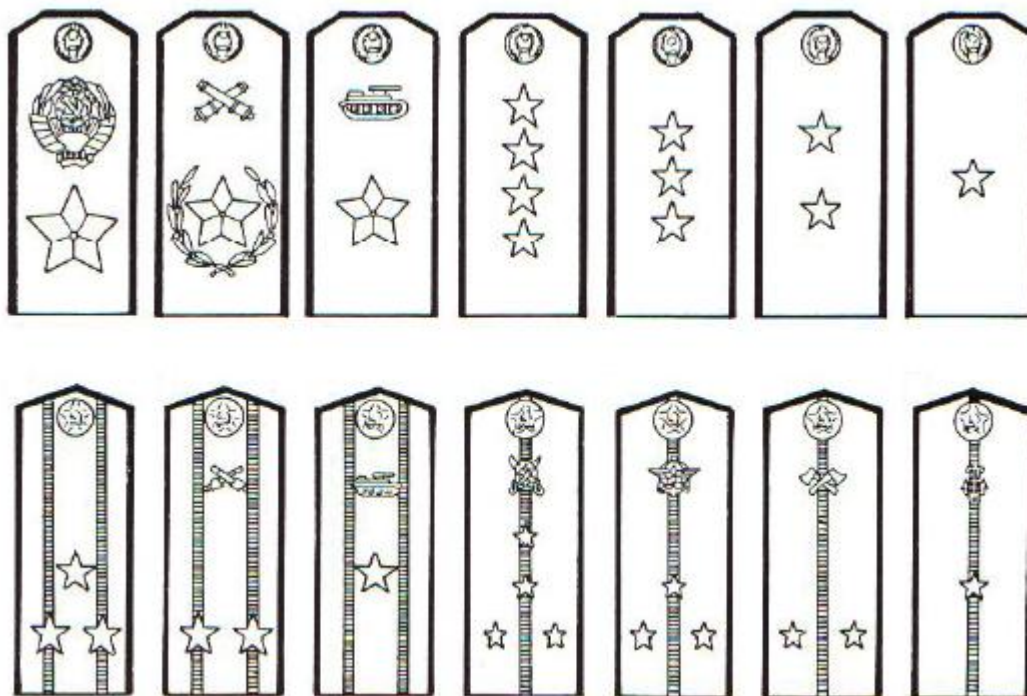
PO Box 929 Oceano, CA 93445

Nel pollaio succedono sempre cose strane. Due falchi, invece di rapinar galline, sono stati visti giocare **Supermarina**, il monstergame della IT. Solo due falchi infatti potevano leggere quello che c'era scritto sui counters. Io personalmente dopo uno sternuto che ha spostato un convoglio italiano nella Carinzia, tra gli sguardi stupefatti dei montanari in pantaloncini e calze a palline, ho rinunciato.

TACCHINERIE

Dopo aver addentato un panino, masticando, provate a dire ad alta voce MOSCA! uscirà l'altro nuovo gioco IT **MOCKBA** che in russo si pronuncia Maskvà. Trattasi di una operazione TIFONE in scala semplice e non del tutto originale con alcuni *empasse* sulle regole. La casa italiana ora traduce solo in francese dimostrando un chiaro orientamento di mercato (Casus Belli). Nel nostro club sono disponibili traduzioni in veneto (alto) e milanese (a proposito lo sapevate che i parenti piccoli delle mosche in veneto si dicono MUSSOLINI - ach korsi e rikorsi della storia!).

Il tacchino Major ci ha promesso di giocare le due novità e di far ampia relazione. Sta aspettando che la finiscano di usare la sua "ruota" come spirale di produzione per **WAR IN THE EAST** (SPI). Teme di ritrovarsi senza penne nel 1943. Il nostro buon Gandalf non ci ha mandato il pezzo per questo numero. Pare si sia rintanato nella sua baita di Mirkwood a giocare alcune operazioni italiane sul fronte russo '43. Gandalf il Grigio (orrore) diventa Gandalf il Grigioverde.



LA DANNATA STRADA PER BRUXELLES

Sono le ore 14 del 16 Giugno 1815 e si comincia a sparare a Ligny. Tra le case basse di St. Amand ed i bassi cespugli risalta il blu delle uniformi di Prussia. Con manovre e scaramucce, qualche tentativo di aggancio, sta per iniziare la battaglia per i ponti. Il Cittadino Imperatore! Sembra che von Blücher voglia resistere. von Pirch e von Kleist esitano. Hanno le artiglierie troppo raggruppate e non riescono a far fuoco. Sul centro sta avvicinandosi l'intero corpo di von Thielemann. Cosa comandate eccellenza?"

Napoleone alzò lo sguardo all'orizzonte un po' in deciso: "Sembra sarà una buona giornata, oggi! Che notizie di Ney?". "Il corpo di Reille con la divisione l'Heritier in carica ha travolto gli avamposti del Principe d'Orange e sta puntando direttamente su quel dannato incrocio. D'Erlon è in avvicinamento forzato.

"Riferite a D'Erlon di piegare subito sul fianco prussiano ed a Ney di puntare anzi di cancellare gli Inglesi. Ora andate che qui avremo da fare!!"

Bonaparte bevve l'ultimo sorso di vino e s'avvio incontro alla Giovane Guardia. "Monsieur Drouot punti al fianco prussiano e tenga a bada Thielemann col rinforzo dei corpi a cavallo di Pajol ed Exelmans. Il quarto cavalleria ed il quarto fanteria conquistino i ponti a Ligny. Vandamme e la Guardia con me su St.Amand. Le avanguardie del II in aggiramento a sinistra dei prussiani. Se quei maledetti mangiapatate resistono bombardate i pezzi ad andate avanti. È possibile che von Thielemann cerchi di agganciare Blücher, perciò non disturbatelo e lasciatelo entrare nella sacca. Quando arriverà D'Erlon chiudete la tenaglia con la cavalleria".

QUATRE BRAS (ore 16 del 7 giugno) - Ney mantiene il possesso degli abitati di Quatre Bras e Gemioncourt, il suo secondo corpo è allargato sui fianchi e sostiene i contrattacchi del Duca di Brunswick. D'Erlon è arrivato al fronte ma l'ordine dell'Imperatore lo mette in difficoltà. Infatti Ney lo vuole contro Wellington. I resti del corpo olandese demoralizzato muove disordinatamente per la campagna, mentre rinforzi britannici iniziano a premere il fianco francese. Allora Ney prende la decisione fondamentale per il resto della campagna. "Reille con metà effettivi a marce forzate verso Ligny. Agganciare l'ala del III corpo."



LIGNY ore 18 - I Prussiani stanno arretrando confusamente e non riescono a sganciarsi. Von Thielemann incalzato dalle cavalleria sta congiungendosi a Blücher. La Guardia muove contro l'ala destra francese. Ma Reille, finalmente chiude la sacca e la ritirata ai prussiani ormai demoralizzati. Si profila l'annientamento dell'esercito tedesco.

Man mano che il tempo passa aumentano i prussiani in rotta. Blücher ordina la ritirata, ma ormai è troppo tardi. Il cerchio si stringe! È il climax della lotta e qui ritroviamo il nostro Napoleone al centro con al fianco il fido Vandamme.

“È incredibile, quell'idiota di Reille ha fatto abbandonare il ponte alle spalle di Blücher ed ha ordinato alla brigata Husson di riparare nell'abitato. Ditegli di tenere il ponte altrimenti il tedesco passerà di là congiungendosi al von Thielemann. Mon Dieu, quelle imbecille !!

Ormai è troppo tardi. I resti dell'esercito prussiano si sono sganciati e si stanno ritirando verso Namur. Drouot segue a distanza con la sua cavalleria e li accerchierà di notte. Vandamme col III Corpo ed il IV segue Bonaparte contro Wellington. Le luci del crepuscolo sfumavano sulla piana di Ligny ed il rumore della lotta cominciò a farsi rado e pesante, rispettoso del silenzio della notte.

QUATRE BRAS - Notte - Ney non era stato così deciso come avrebbe dovuto essere il vero Principe della Moskowa e bivaccava a Quatre Bras in attesa dell'Imperatore. I fuochi dei provati reparti olandesi, di Hannover e Nassau formavano una linea tremula, brillando tra una foresta e l'altra.

NORD DI LIGNY - Notte - Blucher, in lenta marcia verso Nord, con tre corpi demoralizzati, ormai iniziava a scorgere tutto attorno a sé i bivacchi francesi. La cavalleria imperiale aveva bloccato tutte le strade a nord e ad est. Fu così che Von Blucher pensò, per una strana regola del destino (SPI), di sgattaiolare oltre le linee nemiche con l'animo stravolto dalla terribile attesa delle violente accuse di Gneisenau al quartier generale del Corpo di Von Bulow. Alle nove del mattino del 17 giugno l'esercito prussiano non rifornito si arrendeva al nemico. La lontana ala destra dello schieramento francese (col suo bottino di 164 punti forza) iniziava l'avvicinamento agli inglesi attraverso una densa foresta.

QUARTIERE DI WELLINGTON – “Poiché l'esercito prussiano non esiste più ed arduo sarà il compito di trattenerne i francesi, iniziate una lenta ritirata verso Bruxelles. Più a nord il terreno collinoso ci terrà al riparo almeno dai cannoni francesi e, se riusciremo a fortificare alcune fattorie, si potranno attendere eventi migliori. Possiamo contare su un altro corpo prussiano, sperando che voglia intervenire, e sull'armata austriaca in formazione. Vi ricordate quei terribili spagnoli a Saragoza? Vi ritirerete combattendo come loro! Good Luck!!

I due eserciti avevano completato la riorganizzazione delle truppe (persino gli olandesi erano riusciti a riorganizzarsi al completo - e senza tirare il dado... vero Darius?). Un fronte troppo ampio affliggeva i francesi e, dopo i primi attacchi anche la fortuna iniziò a volgere le spalle a Napoleone. Venne la pioggia e con essa il fango e venne anche la seconda notte di battaglia. Ci volle tutta la notte per completare tutta la manovra francese.

Il mattino nebbioso rivelò, lontano verso l'abitato di Wavre, un luccicare di schioppi. Bulow aveva deciso di mantenere la parola data tirandosi dietro uno stanco Blücher.

MATTINO DEL 18 GIUGNO - Napoleone ai suoi Marescialli di Francia:

“Cittadini Marescialli questa sarà la giornata decisiva! Troppo a lungo abbiamo aspettato e gli Inglesi hanno fortificato alcune posizioni. Dicono che ad Est si avvicina un corpo prussiano. Dite al IV Cavalleria di ritardare la sua azione e poi l’ala destra dello schieramento al comando del Maresciallo Grouchy prenderà in mano la situazione. Il grosso della Guardia punterà dritto su Waterloo ed il centro sarà portato avanti da Vandamme, Reille e Mouton.

IV Corpo in riserva sulla destra ed a sinistra ho la speranza che Ney sarà più tempestivo nell'intervento. In aiuto a Ney va il 111° Cavalleria di D’Erlon con altri reparti di cavalleria. Quando saranno in vista dei fortini sarà iniziato l’attacco decisivo. Allora la mia Guardia sarà già in Waterloo!!”.

E così il furore della lotta travolse la campagna belga sebbene il lento incalzare delle truppe francesi non avesse riscontro in elevate perdite alleate. Lo stesso Blucher aveva difficoltà nel procedere sul fianco. L’Imperatore aveva ormai perso la propria sicurezza:

“Non riuscirò ad arrivare in tempo a Bruxelles. Potrei mandare tutto il peso dell’ala destra a nord ma devo restare nei limiti di questa dannata mappa. Speriamo proceda Ney.”

E Ney finalmente andò avanti con la sua meravigliosa fanteria, i fieri volteggiatori e la possente artiglieria della brigata Pelletier. Scaricò la sua rabbia sulla Belle Alliance, sulle rovine di Hougomont ed andò oltre. Ma ormai era di nuovo la notte e giunse un dispaccio del Maresciallo Ney al suo Imperatore: “Cittadino Imperatore, la manovra aggirante a sinistra delle divisioni di fanteria Britanniche non riesce. Infatti sul fianco destro inglese è improvvisamente calata una grossa tabella ed è impossibile passarvi sopra!”.

Bonaparte si sedette stanco e commentò: “Merde, Très Merde! a soli tre esagoni da Waterloo!”.

Sul campo di battaglia restarono 54 punti forza francesi e 52 Anglo-Alleati. Il vero alleato che aveva salvato Arthur Wellesley Duca di Wellington dalla resa, dopo la distruzione dei prussiani, non era stata l’aquila bicipite degli Absburgo, ma tale Kevin Zucker di New York coi suoi dannati 230 punti forza di differenza per la vittoria - la tremenda legge del tutto o nulla!



COMMENTI : questa non è un “battle report” canonico, ma solo una relazione per una delle tante possibili Waterloo giocate sulla mappa di **Napoleon Last Battles** (SPI). Volendo leggere tra le righe è anche possibile ricostruire tutta la campagna.

A dire il vero, dopo la battaglia, il nostro amico Kevin Zucker ci ha scritto sull'argomento. La sua tesi è esatta. Infatti una situazione così determinata, anche se in chiaro vantaggio francese, resta fluida, poiché il gioco non prevede gli sviluppi in giorni successivi alla Turn Record Track. Potrebbe configurare l'esito in un pareggio, non previsto però nelle regole. E tali testuali parole dell'autore stesso hanno tranquillizzato il napoleone locale.

Non solo. Il buon Kevin ci ha mandato gli ERRATA Ufficiali, mai pubblicati per il gioco Napoleon Last Battles, che data la diffusione, riteniamo opportuno tradurre.

ERRATA PER N.L.B. (2 VII 83)

(20.3) EFFETTI DEL COMANDO (Rifà completamente l'originale)

Le Unità e gli Ufficiali che sono giudicati in stato di "Comando" nel corso del segmento di Comando di un dato turno, in tutto quel turno conservano tutte le normali funzioni. Gli effetti, invece, del trovarsi fuori comando (Out of Command) durano per tutto il turno in cui le unità sono state giudicate non in comando. Tali effetti sono:

(20.31) Restrizioni per unità fuori comando

Le unità che sono fuori comando non possono entrare in un esagono controllato dal nemico.(ZOC).Essi tuttavia continuano a difendersi e muovono in maniera normale. I loro possibili attacchi sono regolati dalla seguente casistica:

(20.32) Attacchi di unità fuori comando:

Le unità fuori comando sono OBBLIGATE ad attaccare quando iniziano la fase di Movimento in ZOC nemica. Tuttavia tutti i risultati di De, Dr e Ex sono cambiati in risultati di Ar, anche se l'unità fuori comando esegue attacchi combinati assieme ad unità in comando.(È permessa l'avanzata di truppe che difendono da tali attacchi, purché esse stesse in comando).

(20.33) Difesa di unità fuori comando.

Quando si difendono, le unità fuori comando non possono avanzare dopo il combattimento e tutti i risultati di Ae sono cambiati in Ar.

(5.61) ADDIZIONI E CHIARIMENTI

Sebbene gli effetti del terreno NON siano cumulativi, la forza difensiva ridotta per la cavalleria in palude o foresta DOVREBBE bilanciare ogni beneficio di raddoppio dovuto alla stessa/stesse unità, lasciando così la cavalleria al suo valore basale sul counter.

NOTERELLE: in attesa della **Royal Navy** di Jack Greene abbiamo aperto la busta di un altro gioco navale sul Mediterraneo. Si tratta della **REGIA MARINA** della Simulation Canada (ditta che, nonostante i prezzi proibitivi sembra ancora a galla sul mercato). Il punto cardine di questa simulazione strategica è lo sviluppo dei convogli italiani per l'Africa e dei convogli inglesi per Malta ed Alessandria (Egitto). Sicuramente questo gioco ha degli spunti potenziali notevoli ma la sua trattazione grafica ne squalifica completamente valore e non giustifica il prezzo.

La mappa disegna i quattro bacini del Mediterraneo (con il Mar Nero) e porta anche quasi tutte le tabelle. La terra è una massa informe di colore scuro che circonda il mare su cui spiccano i valori costieri difensivi dati in cifre. I counters rappresentano navi, gruppi navali e gruppi aerei dei maggiori partecipanti alla Seconda Guerra Mondiale ed ogni unità ha valori di combattimento, movimento e ricerca. Il libretto delle regole è forse il più grosso mai stampato dalla SC ma difetta completamente di esempi di gioco cosicché è immaginabile una iniziale difficoltà nel “digerire le regole”.

Sembra che tale simulazione possa essere giocata assieme a D.A.K. sempre della SC è questo potrebbe essere di qualche utilità volendo analizzare la campagna del Nord Africa nella sua completezza senza ricorrere ai monstergames. Senza questa connessione il gioco sembra un po' fumoso. Infatti se si può presumere di simulare il movimento logistico sul mare senza cognizione delle offensive e battaglie a terra. È noto che le offensive Nord Africa furono vinte e perse anche sul mare. Giocare LA REGIA MARINA solo potrebbe essere del tutto gratuito e frustrante. Una rapida occhiata contenuta non basta a giudicare un gioco anche se pare brutto. In ogni caso il nostro consiglio è di comprare anche DAK o di lasciarli perdere e due (che è meglio!)



UNA CORSA COL FIATONE

L'ultimo numero della rivista "The Wargamer" della WWW ci ha riservato, per il Natale, una piccola perla; **Race to the Meuse** ovvero la corsa per la Mosa. L'ambientazione non rappresenta nulla di nuovo dal momento che si tratta dell'offensiva tedesca nelle Ardenne, più nota come battaglia del Bulge. La simulazione però non comprende tutta la campagna, bensì solamente le vicende della punta di penetrazione avanzata nella sua rotta verso Ciney, Celles e Dinant e di qui oltre la Mosa. Elegante anche se dal design scontato l'art cover firmata dal famoso Rodger Mac Gowan. Essa porta l'immagine di un alto ufficiale della Wehrmacht (von Manteuffel) con un periscopio da trincea che sovrasta due minacciosi carri, recando in sunto il messaggio del gioco: corazzati contro fanteria + scarsità di carburante.

LA MAPPA: ormai abbiamo fatto "l'occhio" a queste mappe moderne. Nulla a che vedere con la qualità SPI, ma, si sa, la SPI è fallita e per questo ogni paragone diventa difficile. Il colore base è un beige su cui campeggiano strade rosse, verdi boscaglie, un'inflazione di paesi e villaggi ed un terreno ondulato che sembra uscito di mano ad uno svogliato disegnatore. Il grosso difetto della mappa sta nella difficoltà con cui si visualizzano i counters, molti dei quali sono perfettamente mimetizzati coi toni pastello della mappa. Il terreno rappresentato è un corridoio piuttosto angusto, che, in ogni caso, sia dal punto di vista della storicità che per la giocabilità, si rivela "ad hoc". Triangolini colorati delimitano alcune set-up areas.

I COUNTERS: sono pochi e quindi facili da amministrare. Rappresentano unità meccanizzate e corazzate tedesche ed unità per lo più di fanteria alleata (quasi tutte americane, poiché gli inglesi sono i classici quattro gatti).

Le unità sono a livello "quasi" reggimentale (per i tedeschi Kampfgruppe) scomponibili in "Breakdown" come battaglioni, forniti a parte assieme a pochi anonimi markers (a proposito, mancano markers recanti il numero 5, cui si provvede da soli). Le Panzerdivisionen tedesche sono di colore grigio con una banda colorata diversamente che ne permette l'immediata identificazione. Banda bianca per la 2ª Pz e la 9ª Pz, rosso per la LEHR (Divisione corazzata di addestramento), rosa per le altre (un tocco di femminilità di Margaret Bond). Gli alleati assumono diverse tonalità di verde. I campioni di mimetismo sono dunque gli americani in genere ed i tedeschi barrati di bianco. Comunque la qualità generale dei counters è veramente ottima e degna della tradizione www.

IL SISTEMA: dimenticate per un po' di aver giocato altri tipi di wargame ed evitate di pensare a "Wacht". Il sistema qui usato è realmente diverso dagli altri Bulge. Non esiste più il movimento e di seguito il combattimento. Esiste una fase Operativa molto dinamica che segue una fase, diremo, logistica. Le unità non hanno alcun punto movimento ma solo valori offensivi e difensivi. Tuttavia esse possiedono un pool di Punti Operativi (Task Points) definiti dal turno di gioco che possono essere adoperati in maniera molto diversa durante la sequenza di gioco. Ogni movimento ha i suoi costi a seconda del tipo di unità e del terreno. Non solo, per i tedeschi diventa importate anche la "benzina". All'inizio del turno il giocatore tedesco deve stabilire a caso quanti "bidoni" di carburante può usare ed a quali unità destinarli. Le unità senza "FUEL" avranno dei costi molto elevati sia nel movimento che nell'attacco. Dopo i primi quattro turni diventa angosciata la ricerca del carburante e sulle avanguardie tedesche peserà la minaccia dell'Isolamento.

Anche combattere costa punti operativi sia in attacco che in difesa, e perciò i giocatori dovranno amministrare oculatamente i punti per poter muovere ed attaccare. Con tale sistema è possibile nello stesso turno attaccare più volte, oppure attaccare il nemico e poi avanzare veloceibente nel più classico degli Overrun. I Punti Operativi o Task Points ovviamente calano nei turni di notte. Chi subisce l'attacco deve consumare Task Points in difesa, riducendo la propria operatività nella successiva sua fase. Se è vero che muovere e combattere porta via molto tempo, il concetto base del sistema è veramente adatto alla simulazione. Infatti per i tedeschi era una questione di "tempo e velocità". La novità del metodo non è assoluta (vedi **Campaign for North Afrika**) però la vera pacchia è quella di poterlo giocare realmente.

Tutta questa apparente complessità di costi è riassunta nelle tabelle e per questo facile da applicare.

PICCOLE STRATEGIE:

Il Tedesco dovrebbe eseguire il massimo sforzo nei primi quattro turni, assicurandosi obiettivi geografici importanti ai fini della vittoria. Deve approfittare della superiorità in mappa e della possibilità di usare il carburante, prima dell'arrivo della siccità dei motori e di una miglior presenza americana in gioco. La difficoltà sta nell'andare avanti velocemente mantenendo aperta alle spalle una buona linea di rifornimento. Obbligatorio tenere a bada le divisioni americane di stanza tra Hutton e Marché e travolgere QUALCHE postazione avanzata yankee (Outposts) per aprire il cammino verso Dinant. Insomma bisogna creare un corridoio stretto ma sicuro.

L'Alleato si diverte meno nei primi turni ma ha già un buon set-up assicurato e, a meno che non sia attaccato, si limita a tenere le posizioni. Dovrà cercare di bloccare più strade possibili e di tagliare i rifornimenti tedeschi. Ricordate che la posizione di Isolamento è pressoché intenibile. In ogni caso non dovrà mai aver paura delle torme di Panzer lanciate alla carica, garantito da una buona CRT. L'isolamento dei tedeschi dovrà essere il più veloce possibile per evitare che il "Breakdown" germanico riempia la mappa di piccole unità grigie a presidio degli obiettivi più importanti. Dovrà inoltre "cercare" di impedire un aggiramento tedesco a sud che potrebbe portare ai tedeschi il possesso di metà mappa.



The Next Conflict in Europe

report battle

La prossima guerra in Europa, così come l'hanno combattuta Marco Pajaro (Patto di Varsavia), Alberto Magni (Nato sud) e Paolo "Lilla" Zanon (Nato nord).

La data è: primi di maggio del 1985, lo scenario è TENSION. Ogni turno equivale a 2 giorni di tempo reale. La scala del gioco è di 14 km per esagono.

La guerra è cominciata al turno 3 DOPO UN NOTEVOLE accumulo di truppe di ambo le parti alla frontiera tra i due blocchi. Una divisione corazzata britannica (10-c-15) viene portata di rinforzo alla guarnigione di Berlino (volpata di Lilla), mentre le unità danesi sono scese in rinforzo sul Canale Elba-Lubecca (una divisione 8-c-16 + 5 comandi), già presidiato dalla 6^a divisione tedesco-occidentale di PzGren (12-c-23). Più a sud sino ad Hannover tenevano il fronte deboli forze di copertura, in attesa di consistenti rinforzi (come le mai giunte divisioni francesi). Non dava preoccupazioni il presidiatissimo fronte ad est di Frankfurt am Mein, fino a Nurnberg. A sud della quale però non vi era un "tubo". Non occorre soffermarci ad elencare le forze del Patto di Varsavia che ammontano ad una sessantina di divisioni. Il grosso dello schieramento è comunque concentrato a nord di Magdeburg fino al Baltico ed a sud di Hof (località nota per il suo Gap), fino al confine Austro/Cecoslovacco.

La guerra è iniziata con lanci di paracadutisti russi in Danimarca, Olanda e Italia: le prime due nazioni si arrendono immediatamente, mentre gli eroici italiani contrattaccano (nonostante la parziale presa di Milano) e travolgono (!!!!!) la resistenza sovietica. È invece il fronte nord ad essere travolto sin dall'inizio grazie alla defezione danese; Hamburg è presa dai russi, una divisione polacca arriva adiacente a Bremen mentre il fronte nord subisce accerchiamenti incredibili. Nonostante i ripetuti attacchi il fronte teneva al centro e neppure Fulda (Gap?) veniva presa (grazie alla presenza della 3^a divisione corazzata US (15-c-24). Nürnberg e München vengono invece travolte rapidamente.

Il turno Nato è totalmente negativo per quanto concerne i contrattacchi, soprattutto nella zona di Hannover e Lubecca (dove rimane annientata la 6^a PzGren).

Il turno 4 è la debacle della Nato: il fronte svanisce a nord da Kassel in su, consentendo ai carri polacchi di arrivare a 42 km da Arnhem, mentre la 5^a divisione carri armati della Guardia arriva a 70 km dalla Ruhrgebiet. I paracadutisti sovietici della 7^a divisione accerchiano Liegi. Nel settore di Fulda i tedeschi orientali riescono ad intrufolarsi nello schieramento Nato entrando in Frankfurt a. M., distruggendo gli F4 ed i Cobra dell'aeroporto di Rhein-Main (con enorme disperazione Magni/Lilla). Più a sud il fronte si stabilizza invece a 14 km ad est di Ulm.

Il giocatore Nato (sempre più disperato) lancia i suoi paracadutisti (il battaglione SETAF 2D2 e brigata Folgore 2D2) ben 70 km dietro le proprie linee ad ovest di Hannover. Il fronte svanisce letteralmente a nord nonostante la presenza di 16 reggimenti di riserva W.G. L'intervento di tre divisioni meccanizzate francesi favorisce la stabilizzazione del fronte a sud.

Inizia a questo punto una rivolta in Cecoslovacchia, però prontamente domata dalle divisioni russe. La guarnigione di Berlino Ovest, che era stata rinforzata già in tempo di pace con una divisione corazzata britannica e che consta di 1 brigata US, 1 inglese ed una francese, viene completamente eliminata, per quanto causi la perdita di ben tre divisioni meccanizzate sovietiche (13B15).

La Nato ha registrato anche la perdita di numerosissime unità aeree distrutte la suolo dai carri russi che avanzavano a tutta birra.

In totale la Nato aveva perso:

195 F105 – 45 Alpha Jet – 90 f4 – 105 Jaguar – 60 harrier – 30 EEL – 60 F5 – 15 Mirage – 135 Cobra – 15 F35 – 15 F100 – 30 Buccaner – 90 Aluette – 105 BO 105 – 15 G91 e 150 SA330. Un macello Il Patto di varsavia aveva per contro perduto 240 Mig21 e 240 Mig23. Queste sproporzioni di perdite si osservano anche in buona misura nelle truppe terrestri.



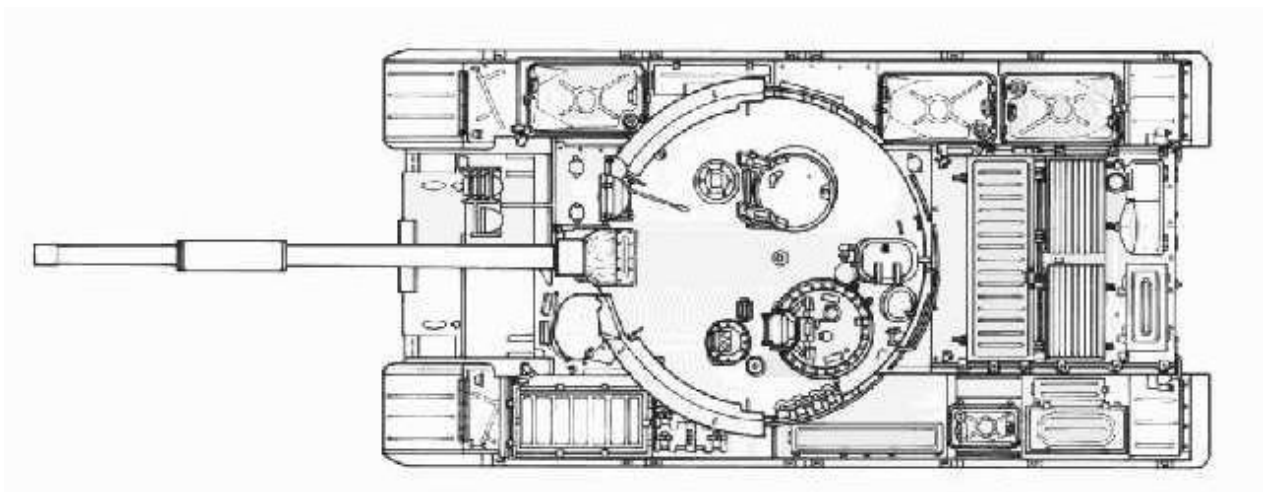
The Next Conflict in Europe

osservazioni

In quattro turni (che sono durati una intera giornata di gioco) dei quali due soli di ostilità il Patto di Varsavia ha messo a malpartito la Nato riuscendo ad arrivare al bordo ovest della mappa. È stata omessa per accelerare il gioco la guerra sul mare. Attendiamo ora con una certa ansia di sapere come andrà a finire qualora si faccia un altro gioco sulla medesima situazione, anche per sapere se la Nato perde così spesso. In verità sappiamo che in altri giochi limitati a scenari ed in una prova di quattro turni della campagna le maggiori difficoltà de Patto di Varsavia sono state causate dalla perdita della superiorità aeree al terzo turno, il che rende poi difficile la prosecuzione del conflitto in fase offensiva.

Sono interessanti le eventualità dovute agli eventi politici, sia per quanto concerne le rese sul campo di alcune nazioni Nato (vi farà piacere sapere che nei giochi sinora fatti l'Italia non si è mai arresa), sia per problematiche che possono sorgere all'interno del variopinto Patto (vedi la rivolta interna cecoslovacca).

Ora attendiamo di vedere con ansia il **World War Three** della GDW per poter fare una comparazione. Anche se su scala diversa i giochi GDW (saranno più di uno) comprenderanno il teatro Mediterraneo che spesso viene ignorato nei giochi moderni ed i Balcani. Allo stato attuale il primo gioco della serie è stato rimandato *sine die*, probabilmente per fare uscire in anteprima:...
FIRE IN THE EAST ...



PER I NEOFITI

Chi non ha ancora avuto la sorte di vedere NEXT WAR deve sapere che il gioco è ancora disponibile in poche copie ma che probabilmente verrà ristampato dalla TSR, dato l'alto interesse che ancora suscita nei circoli militari USA. Altri giochi che trattano di un ipotetico terzo conflitto mondiale sono:

NATO (Victory Games) rifacimento di un vecchio gioco SPI, molto semplice con poche pedine ed un limitato territorio di gioco (scala larga). Il titolo è stato tolto dal mercato dalla casa, nonostante il buon interesse suscitato e probabilmente verrà riveduto.

THIRD WW (GDW) è un progetto ambizioso in corso di stampa. Si tratta di una serie Europa moderna con vari ampliamenti molte mappe e molte pedine. TWW è già in listino mentre le espansioni Southern Flank ed altre sono in corso di ultimazione grafica.

CENTRAL FRONT SERIES più o meno lo stesso progetto GDW fatto ed... abortito dalla SPI. Restano solamente tre titoli **BAOR**, **FIFTH CORPS** e **HOF GAP**. Le tre mappe vanno assieme a formare gran parte del fronte della Germania ovest. Piuttosto difficile da maneggiare, è comunque tradotto.

THE RED STORM (Yaquinto) di abbastanza recente produzione presenta una mappa graficamente valida e funzionale che va dal confine francese a Lipsia e da Amburgo (Nord) a Monaco di Baviera (Sud). Il livello delle unità è come in NATO, divisionale. I counters sono di almeno quattro formati diversi (tradizione Yaquinto) con qualche silhouette. Anch'esso è un gioco che alterna movimenti e combattimenti come gli altri ma non è eccezionale. Dire che Red Storm è un gioco sulla terza guerra mondiale è come dire che Carmen Russo e Golda Meyr sono ambedue donne. Non si dice il falso però c'è una bella differenza.

Si possono ancora trovare, con un po' di fortuna e molti soldi, altre simulazioni di combattimento moderno della vecchia Spi. I titoli sono molteplici ed i provati wargamers ormai li citano a memoria. Vi sono nomi gloriosi e turkey costosi. Tra di essi ricordiamo se non altro per l'originalità del tema **OBJECTIVE MOSCOW**. Tratta dell'invasione NATO al territorio del Patto di Varsavia finalmente ammettendo, tra le righe, che anche gli americani possono fare la parte dei cattivi. Il gioco si presenta in veste grafica buona e sicuramente presume partecipanti esperti. Con un po' di fantasia (ed alcune opportune variazioni) è anche possibile far restare neutrale la coalizione europea e lasciare nella ... m... da sole le truppe USA.

Un gioco veramente interessante, di cui in futuro parleremo più a lungo, è **GULF STRIKE** (Victory Games). Non è una terza guerra mondiale europea ma è un conflitto globale che coinvolge il Golfo Persico ed il Medio Oriente. Per il momento tenete presente che è veramente difficile da maneggiare anche per giocatori esperti poiché il sistema di gioco è molto dissimile dai consueti. La sua grafica è veramente molto bella ed è anche interessante la possibilità di poter simulare il conflitto IRAN-IRAQ.

Dopo l'incontro per la partita a **Battles for the Ardennes** e dopo quello che si è svolto nella Game Room n. 1 con oggetto **Operation Typhoon** (scenario campagna) si è svolto il 26 marzo un meeting dove hanno partecipato i giocatori di Monstergame patavini Lilla e Marco ed una rappresentanza del CGS di Venezia (Sergio e Marco Zennaro).

L'incontro è stato caratterizzato al mattino da una partita di Central Front (**BAOR + Fifth Corps + Hof Gap** secondo lo scenario "Grand" di Moves n. 60) dove i sovietici (Sandro e Marco) si sono scontrati con i "Nato" (Paolo, "Lilla" e Dario).

Non è durato purtroppo molto perché molto tempo si è perso nelle rifiniture del set-up, dato che oltretutto molte unità NATO mancano in quanto la SPI non ha fatto in tempo a ristamparle, nonché nelle procedure abbastanza lunghe di combattimento/movimento. I russi si divertono come matti (ai primi turni). Grande avanzata nelle budella del Baor, mentre nella mappa di Hof Gap era in atto un certo contenimento da parte delle poco scassate brigate tedesco-americane. Il pre-emptive air strike non era stato infatti eccezionalmente ben fatto e le avanzate degli alleati del Patto di Varsavia a volte sono problematiche.

Si è successivamente discusso con un interessante scambio di idee sulle prospettive future delle attività: il CGS ha ottenuto ottimi risultati nel campo del tridimensionale 5 mm e vanta sempre giocatori in gamba, anche se ha avuto non poche difficoltà dopo la dolorosa scomparsa di Gianni Gennaro +.

In futuro l'unico problema era continuare con incontri di questo tipo e partecipare in modo massiccio alle conventions, possibilmente giocandovi - anche contro altri Clubs. A prescindere dai giochi di normale costituzione, l'attività più saliente è incentrata sui Monstergames. Su questo numero diamo un resoconto di una terza guerra mondiale combattuta dalla instancabile sezione di PD del Valgame (Next War). È inoltre in corso una partita Scenario Campagna di **Highway to the Reich**, che vede Brusati (dal fuoco?) nella parte di Horrocks e Urquart contro il Bittrich della situazione (non poteva che essere Marco). Dicono che gli inglesi siano arrivati all'Elba (?). Con ciò l'interesse dello scontro Valdagno vs. PD si è focalizzato su **Streets of Stalingrad, War in the East** e **Terrible Swift Sword**. In proprio PD continuerà con **Korsun Pocket** (noi aspetteremo ancora un po' perché di questo gioco abbiamo appena fatto una scorpacciata).

Ovviamente vi racconteremo come finirà la prossima battaglia sul prossimo bollettino.

Come ormai quasi tutti sanno, il Torneo Masters ha avuto un arresto delle funzioni vitali ed è (pare) in rianimazione. La gestione delle partite è passata ad Ivano Regolini - Località Fornace 48 - 57010 GABBRO (LI), mentre la gestione del Notiziario sarà curata da un "wild bunch" di Roma che fa capo al negozio Strategia & Tattica di Roberto Flaibani - CP - Roma Centro. Ora l'iscrizione non può essere svincolata dal notiziario che si preannuncia essere la base di una nascente rivista del boardgame. L'iscrizione 1984 costa 12.000 lire.

Pare comunque che dietro le quinte operi sempre il buon Pietro, almeno per il momento.

Altre novità del panorama italico: è nato BLITZKRIEG, bollettino di informazione curato da Nando Ferrari, dei Giochi dei Grandi di VR, che si occupa in un numero al momento unico - in maniera estensiva - del board-game italiano. Tenendo conto che in una trentina di pagine fa un trattato ed informa realmente i giocatori della situazione del momento, siano ben poste queste iniziative sugli scudi! Il notiziario costa 3.000 lire in francobolli (praticamente le fotocopie) e dà diritto ad uno sconto del 10% sugli acquisti presso il negozio di Nando. Dulcis in fundo ci sono anche delle simpatiche vignette sui maggiori addetti ai lavori italiani ed anche la copertina sembra avere un "marchio" interessante.

Il nostro socio onorario Ferro Gianpietro sta cercando avversari postali per CNA e non riesce a trovarne. Dategli una mano. Inoltre le partite che ha in corso non gli bastano più (sono solo una 40ina!!!) e quindi avversari ben preparati sono ben accetti.

Tom Oleson non riesce a farsi in Italia una partita di **Anzio**. Rendiamo noto a tutti il suo appello. Vuole comunque giocare contro uno che sappia le regole (il Segretario è quindi escluso per definizione).

Il CGS di Venezia - col quale siamo in contatto e col quale intratteniamo una proficua collaborazione - ci rende noto che ha una decina di giochi circa, o più da vendere. Trattasi di copie in condizioni ottime, salvo qualche raro caso. Per avere lista e prezzi scrivere con busta affrancata per la risposta a :

SERGIO MONTAGNER

Via Parco Ferroviario 27

30030 CHIRIGNAGO (VE)

Se vi affrettate dovrete trovare buone occasioni, come BiI (OSG).

Per gli appassionati dei paesi del Patto di Varsavia, diamo il nostro indirizzo in caratteri cirillici.
TO THE FRIENDS UNDER SOVIET MANAGEMENT.PLEASE WRITE TO:

BAAA KAYBb

yn. 231 - 36078 BAALkAfIO B 14TAA

Ed ora lasciamo la stecca al nostro amico Giovanni della Pacific Enterprise, magic-user di grande livello che ha appena acquisito due nuovi eccezionali incantesimi (assieme all'apprendista s(tr)egone Nando Ferrari Brut): "POLIMORPH BOXES INTO ZIP-LOCKS e LOWER DOLLAR INCREASE LIRE.

Naturalmente scherziamo affettuosamente. WOW!



No Turkeys !

NUMERO CINQUE

Le speranze dei SOCI, come potete vedere, non vengono disattese neppure questa volta, nonostante ogni difficoltà si sia frapposta alla riuscita di questo numero del bollettino del VALGAME, che pur riportando il numero è tuttavia il sesto e indica il compimento dell'anno di età del Club e del bollettino stesso.

Il prossimo notiziario, infatti, dovrebbe uscire in agosto iniziando il 2° anno di attività convulsa. È però speranza del Presidente la composizione di un numero speciale impostato sui giochi napoleonici di creazione interna. È tutto comunque ancora da verificare perché l'anima dei playtest - cioè Dario - si rende ambiguamente latitante adducendo scuse inverosimili come quella secondo la quale avrebbe problemi di potenziamento della famiglia (?). In ogni caso cercheremo come sempre di venire incontro alle richieste crescenti e plebiscitarie con un ulteriore sforzo di volontà (leggasi portafoglio).

Le attività del Club sono state moltiplicate - a spese del gioco - con il risultato di creare la catalizzazione dei cani sciolti che vagavano nel deserto, indicando loro la via della salvezza.

Ovviamente vi renderemo conto della massa di giochi vari sui quali abbiano posto le nostre mani adunche e voraci; forse abbiamo anche superato il "black point" ed il Presidente si è messo a vendere alcuni dei suoi giochi.

Il dato fondamentale è l'infittirsi delle relazioni sia in Italia che all'estero. Come ormai saprete abbiamo preso contatto con il Club di München (che è la capitale del Freistaat Bayern) per uno scambio di.. cannonate questa estate sui tavoli di gioco. Per i novellini che intendessero misurarsi con codesti avversari diano un avvertimento: sembra che siano molto ben preparati, che conoscano i regolamenti a memoria e che approfittino di vari momenti di tempo libero per concentrare le loro menti. Yoga nel wargame? In Italia abbiamo contatti sempre maggiori con molta gente ivi compresi addetti ai lavori (Red e Toby) ed abbiamo assistito ad un crescente interesse per l'hobby da parte di tanta gente.

Non possiamo che augurarci che le Convention programmate abbiano luogo, concedendo la possibilità a tanta gente di incontrarsi. Naturalmente i solitari incalliti, gli apostati, gli eremiti ed antisociali in genere continueranno a guardarsi bene dall'incontrare *de visu* i nemici: peggio per loro.

Noi contiamo di partecipare a massa laddove è possibile. Segnaliamo che è in atto un tentativo da parte del titolare del noto negozio GALLA di Vicenza per mettere insieme un torneo che faccia finalmente riunire un po' di giocatori di Vicenza e province limitrofe (ai fini di questa definizione la provincia di Venezia confina con Vicenza). Chi è interessato batta un colpo.

NOVITA'

Angolo ambito del bollettino: il wargamer medio è assetato di novità ancor più che di vendetta contro gli avversari con i quali ha perso; quindi prendetevi questa: **Fire in the East** è uscendo aumentato due volte dalla GDW in pochi mesi, il suo prezzo di aggirerà sulle 170.000 lire svalutate. La TSR/SPI ha lanciato la seconda tornata di giochi SPI-resuscitati-dalle ceneri: **Firefight**, **Blue & Gray I**, **Drive on Stalingrad** e l'ottimo **Battles for the Ardennes**. È in programma la ristampa del gioco **Spies!** L'impressione generale è buona, i counters sono migliori di quelli dei giochi in rivista (anche se sono lucidi e a qualcuno non piacciono) e le mappe sono un attimino sbiancate sul colore di fondo (bianche anziché crema); inoltre la carta è più leggera. Le tabelle separate sono in genere plastificate e lavabili.

La **West End**, nell'ambito della montagna di nuovi giochi per l'anno in corso sta per sparare a zero con un gioco sulla battaglia di South Mountain (preludio ad Antietam) disegnato da Rich Berg (buon vecchio giudeo!!). La grafica è naturalmente di Catalano che sembra si sia rovesciato sulla mappa con i secchi dei colori. Il prossimo gioco in S&T sembra (non se ne sa niente) che sia la battaglia di Pleasant Hill della Guerra Civile Americana (ancora!), mentre il successivo parrebbe sia il tanto agognato **Trail of the Fox**. È uscito il n. 28 di Wargamer con il gioco delle Falkland o Malvine e pare che il prossimo numero sia corredato di David Bolt **Blitzkrieg in the East**, cioè finalmente un gioco sul fronte orientale.

Avevamo sperate che – pronte le pratiche – Perry Moore fosse stato internato in qualche Istituto per designers folli, invece eccolo a martoriare le nostre meningi con l'operazione Pace in Galilea tradotta in gioco. Cosa diranno gli archeologi del lontano futuro scovando nelle rovine dell'antica America un regolamento di P.M.? Cosa penseranno della nostra civiltà?

Per fortuna ci comunica il buon Jack (Greene) che **The Royal Navy** uscirà in luglio (tutti al mare!). Intanto la svendita di **Ironbottom Sound** è finita e quindi avremo finalmente un altro gioco raro.

Radey si fa vivo solo per scrivere sulle riviste che i giocatori di tutto il mondo si sono uniti nel dichiarare che sono soddisfatti dei suoi giochi, nei quali cominciano ad avere più importanza le errate che non i giochi stessi. I giochi previsti sono al momento ancora in alto mare, ma speriamo per Origins '84 che si terrà a Dallas.

È uscito ancora F&M. Il miracolo ci ha sorpresi e riempiti di piacere in quanto avevamo già arruolato le peggiori ipotesi. In ogni caso non racconta niente di nuovo. **The Grenadier** continua in modo irregolare la sua pubblicazione, continuando anche a fornire la ricerca dei giochi.

Wargames News, che è mensile, si sta meritatamente affermando essendo sempre preciso ed informato, con “review” ben fatti ed è soprattutto aggiornato. Nell’ultimo numero Nicky Palmer racconta come ha fatto per giocare **Vietnam** (VG).



La Nova Games, alla quale auguriamo ogni bene, dovrebbe quest’anno uscire con un’altra serie di libretti di duelli aerei illustrati tra Me-109 e Spitfire, per continuare poi con Fw190 ed altri aerei della seconda guerra mondiale. Chi ha provato a giocare queste perle sa di che cosa si parla.

La Avalon Hill sembra aver imboccato una brutta china a giudicare da come è riuscita a massacrare **Panzergruppe Guderian**: si salverà forse con Runequest e Powers and Perils che sembrano ben accetti dagli aficionados.

NON TIRATE SUI TACCHINI

Nelle Americhe esiste un detto che vuol significare l'atto poco cavalleresco di sparare nemici in rotta o su chi si trova in condizione di inferiorità. "Shoot at turkeys!".

Il nostro Club pur non amando questa razza di gallinacci stesi sul tavolo da gioco stesi evitare di sparare a zero su chi è in difficoltà, soprattutto in un campo così variabile come il nostro hobby.

In tal modo comprendiamo anche chi cerca di sopravvivere alzando continuamente i prezzi, anche se afferma di vendere per sostenere l'hobby. Ci riferiamo ad amici di oltre cortina e non a persone italiane che, comunque, alzano il prezzo lo stesso ma almeno ammettono di non farlo per passione. Il crollo della SPI ha determinato una vera e propria caccia ai fantasmi, anche se sono eccezionali boiate. Proprio come quando muore un famoso cantante; dopo tutti vogliono i suoi dischi e giù complimenti.

Ultimamente con le ristampe TSR si sta curiosamente assistendo alla comparsa sul mercato di veri arsenali da guerra, forse per il timore che facciano la muffa in magazzino. In UK oltretutto sono saltati fuori tanti di quei giochi SPI da far pensare che il povero Malcom Watson, barcamenandosi tra i su Attactix, abbia calato le braghe in un pubblico "mea culpa".

Tuttavia i giochi SPI restano ancora articoli da collezionismo e come tali soggetti alle più varie interpretazioni sul valore e sul prezzo, tanto da far desiderare un Bolaffi sui wargames. For example: sembra che alcuni giochi molto rari a Milano lo siano meno a Verona, e, strano, ancora meno a Vicenza. Forse il mercato ha uno strano arresto nell'espansione verso Ovest.

Diamo un consiglio ai soci senza voler pontificare. Aspettate.

Il sistema di Confucio va ancora bene. Infatti forse non vedrete più in circolazione alcune rarità ma prima o poi usciranno degli zombies da qualche del mondo e forse nemmeno tanto cari. Se poi vi piace giocare e non fare collezione, il mercato dell'usato dà ancora qualche soddisfazione soprattutto in Inghilterra da dove in genere arrivano giochi senza parti mancanti.

Ci sono paesi del mondo dove, ancora per qualche soldino è possibile trovare rarità : Sud Africa, Kenia, Nigeria, India; addirittura Anchorage in Alaska dove vivono amici ancora incontaminati dal pazzo mercato americano, dove camionisti frenetici spacciano giochi da 3000 lire a 25\$ (Salerno?).

In ogni caso in un mercato così fluido come quello dei giochi, infiltrato dall'informatica, continueranno a sparire ditte ed a comparirne altre garantendo così la pace psichica anche ai collezionisti sfegatati che potranno continuare a dire agli amici: "Beh come gioco è una schifezza però trovatelo voi per sole 200.000 lire!"

Immaginatevi cosa succederà quando scomparirà dal mercato la Sim Can coi 50 - 50 giochi rari (magari boxed!). Ci daremo coltellate per un onesto gioco sugli Aztechi? Personalmente potrei passare anche alla briscola al bar, piuttosto di litigare con amici.

Si avvicina il periodo delle ferie estive e quindi anche il collezionista inizia a girare, con la scusa di portare al mare la famiglia, per i paesi più reconditi della penisola ed all'estero. Se vedete un tipo di aspetto imponente aggirarsi con sguardo furtivo per le vie di una cittadina sperduta e se lo vedrete entrare in un negozio di giocattoli chiedendo l'ultima espansione la Barbie, ma con lo sguardo fisso agli scaffali ove troneggia Risiko, avete davanti a voi il collezionista in ferie.

Quando poi lo udrete con voce tremula chiedere al bottegaio: "mi scusi avrebbe per caso War Games?" ne avrete la certezza.

Il negoziante probabilmente negherà oppure dirà di sì scomparendo veloce nel retrobottega a prendere i giochi, pensando: "Finalmente riesco a darli via!". Lo sguardo del collezionista a questo punto diviene vivido e fiducioso ma si spegne nello sconforto vedendo tornare il tipo con un pacco di giochi IT. "Ce ne sono per tutti i gusti belli e colorati!".

Allora il collezionista sgattaiolerà velocemente dalla porta con un rapido "Grazie lo stesso" lasciando il negoziante di stucco e turpiloquante. Ed il negoziante riponendo i giochi negli scaffali polverosi dirà tra sé e sé. "Figuriamoci! Se non ha preso questi non avrebbe mai preso quell'enorme scatolone sulla Guerra nel Pacifico che mi hanno rifilato quei maledetti la Interhobby tre anni fa. Giuro che se lo vendo pago da bere a tutti in paese. Voi che avete visto tutto e naturalmente siete psionici potrete allora entrare e chiedere con naturale faccia tosta "Ehi avete War in The Pacific?".

Il bottegaio si fregnerà le mai e vi darà la scatola con il 25% di sconto, felice dell'affare.

Il giorno dopo mentre sotto un pigro sole leggerete le regole del gioco guardate due ombrelloni più in là. L'amico collezionista sta giocando felice con la sua bambina e la... Barbie!

Naturalmente ogni riferimento a fatti o persone reali è puramente casuale.

Il raccontino fa parte della raccolta avventure nelle Marche Centrali di autore sconosciuto. Però!?

TURKEY ADVERTISEMENTS Finalmente la rubrica che tutti aspettavano anche solo all'interno del club. Mandate i vostri annunci e sarete premiati.

AAA Importatore collezionista di provata serietà (anche se mnemonicamente indaffarato) cerca 1812 (SPI), Sharpsburg (Command Perspective) ed il 1° numero della rivista "Different Worlds". Tel. al Club.

AAuh! Giocatore/negoziante di provata serietà cerca articoli su formato per rivista su Wargames. Cerca anche TSS (SPI) in scatola. Tel. al Club. Smentisce categoricamente qualsiasi interesse in giochi della Marshall Ent. (quelli mandateli pure al presidente. Grazie!)

AAOoh! Pensionato con tempo a disposizione cerca testi in inglese da tradurre. Massima celerità. Esperienza di traduttore cataloghi Postal-Market americani. Non soldi ma opere di bene!

BELLA BRUNETTA vuole Opponents. Vi farà di tutto! Anche Campaign for Nort Afrika. Per giochi.... particolari gradita foto.

PRESIDENTE di club senza quattrini (il Club!) cerca disperatamente scatole originali SPI WITP / Wellington's Victory / Bloody April. Cerca anche vice presidente con voglia di lavorare.

SEGRETARIO di Club senza quattrini (il Segretario!) cerca qualcuno che gli spieghi le regole dei giochi. Scarsa memoria di apprendimento e scarso tempo per studiare. Cerca anche alcuni linfonodi persi tempo fa in giro.

WIZARD di 4° livello cerca avventurieri per missione remunerativa in quel di Glantri. Graditi 3° e 4° livelli almeno, tollerati 2° livelli. Viaggio vitto ed alloggio tutto pagato dal Granduca di Karameikos. Nessuna responsabilità per mostri erranti.

IRLANDESE/AMERICANO TEDESCO/ITALIANO cerca una propria identità nazionale perché costretto a giocare solo fantasy. Disposto a giocare solo contro i Russi. Offresi come GamesMaster D&D, COCHT., RUNEQ., etc. Graditi Dollari.

BOLLETTINO di Club cerca annunci di soci di qualunque tenore non mastelloniano. Cerca anche denari per vivere. Poor folk!

LE GRAND GOURMET

Per un appassionato delle imprese di Napoleone Bonaparte è sempre stato abbastanza impegnativo trovare un sì stema di gioco scorrevole e che abbia il “feeling” dell’epoca.

Probabilmente i sistemi strategici sono quelli che maggiormente permettono di apprezzare i movimenti e le manovre del grande Corso pur lasciando appena abbozzate le regole che simulano l’impiego della cavalleria e dell’artiglieria dell’epoca. E poi, non a tutti piace cimentarsi con problemi di largo respiro ed intere campagne.

È anche noto come intere generazioni di “grognards” hanno provato l’ebbrezza di giocare coi battaglioni sul campo di Waterloo, tra i mille artifici dello storico **Wellington’s Victory** (ora ristampato dalla TSR). L’abbuffata delle tattiche dell’epoca napoleoniche cominciò dal vecchio **Grenadier** della SPI per arrivare al citato **Wellington’s Victory** ed al suo gemello **Ney Vs. Wellington** (Quatre Bras) passando per tutta una serie di “mostri” affascinanti divoratori di tempo e concentrazione prodotti dalla Marshall Enterprises, ditta amatoriale francofila, di cui resta in circolazione solo qualche gioiello strategico. Per chi invece non avendo voglia di optare per lo strategico e disponendo di poco tempo per studiare regole e giocare, voleva cimentarsi con i napoleoci, restò il livello operativo.

A tale livello in genere si muovono le Brigate e le concessioni alla tattica sono poche (e quelle poche sono spesso un po’ forzate). I punti deboli dei sistemi di Brigata erano e sono: l’impiego mobile dell’artiglieria (?), la scarsa efficacia della cavalleria, la distruzione violenta di intere divisioni. È innegabile che tali giochi ancor oggi restano dei gioielli cui un buon wargamer deve far capo. Immaginate **Napoleon's Last Battles** e la sua chiarezza postale; il fantasmagorico **Napoleon at Leipzig** (che speriamo non sarà storpiato dalla Avalon Hill); il bilanciatissimo **Eylau** (GDW); il nobile **Dresden** (WWW) per dirne solo alcuni.



Ebbene nessuno di questi fa sentire il vibrare dell'epoca dei tamburi, o lo scalpitare degli squadroni, il boato dei primi Howitzer, pur essendo belli da giocare. La necessità di creare un sistema intermedio tra **Wellington's Victory** (complicato) e **NLB** (semplificativo) già si esprime con il facile **Austerlitz** dell'**SPI** che, nonostante la povertà dei componenti, si presta ad alcune soluzioni interessanti di passaggio verso il tattico.

La **WWW** uscì in rivista con **Napoleon at Austerlitz** dalla mappa glaciale che indubbiamente non ha avuto il successo che meritava (e la revisione che ne avrebbero fatto un capostipite).

Soprattutto però fu la **SSG** a tentare l'avventura con **Salamanca** e **Vitoria**. Questa ditta purtroppo da tempo non dà cenni di sopravvivenza ed è un peccato perché il sistema da loro brevettato era ad un passo dalla riuscita. Di esso ci resta un bel sistema di comando, un ottimo trattamento del morale e dei suoi effetti. Tuttavia molte sezioni di regole sono ancora troppo dettagliate (ben 7 formazioni per la fanteria!! ed a livello di brigata). Anche se nel secondo gioco **Vitoria**, il regolamento era già stato migliorato, ma non semplificato. Oltretutto il sistema del combattimento a fuoco, anche se interessante, difficilmente può essere ben simulato a livello di brigata dato il corto raggio dei moschetti dell'epoca, e la sua applicazione rappresenta talora una palla al piede alla scorrevolezza e alla storiità del sistema.

Naturalmente questo breve excursus sui napoleonici è ben lungi dall'essere esauriente e motivo di studio per chi desiderasse entrare nel campo. In altri articoli più avanti potremo esaminare assieme più dettagliatamente i vari sistemi. Tutta la pappardella qui sopra serve invece ad introdurre un discorso diverso, molto più filosofico.

È normale che gli appassionati del periodo, stanchi di perdere ore e vista nel dipingere i variopinti soldatini napoleonici, cercassero un momento di sintesi per avere finalmente un sistema di gioco realmente intermedio tra il tattico e l'operativo banale. La ricetta, da cui il titolo *Le Grand Gourmet*, è semplice. Prendete mezzo chilo di Zucker (la base), un pizzico di **WWW** e **Prados**, impastate tutto con **SPI** e se volete qualcosa di più appetitoso spruzzate qua e là un po' di **SSG**. Alla fine aggiungete qualche tocco personale che darà maggior sapore al sistema; ecco pronto un sistema napoleonico semplice, scorrevole e tuttavia abbastanza aderente alla storia.

Molte cose possono sembrare scopiazzate ma non a un orso fallo. Ormai le idee maggiori sono già staccate sviluppate ed è difficile partire sempre da zero. Come è impossibile per una grande ricetta partire senza gli ingredienti base così non è nemmeno gusto glissare su giochi già ampiamente testati e frutto di ottimi studi storici.

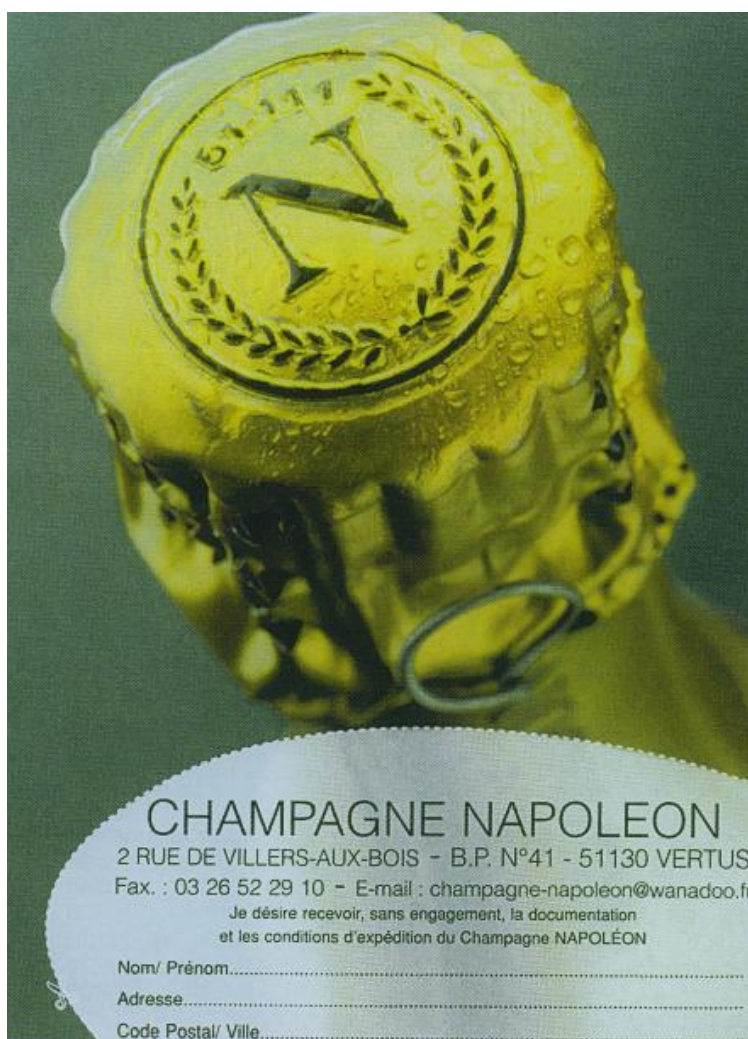
In tal modo è nata l'idea di un sistema napoleonico applicabile ad una grossa percentuale di scontri del periodo ottocentesco e che sia semplice da giocare, ricreando il "feeling" storico. Le mappe ed i counter dovranno essere variopinti per stimolare l'occhio e le situazioni sul campo cantiche e violente come all'epoca. Inoltre tale sistema dovrebbe comprendere battaglie poco conosciute o mai trattate, anche se importanti con una scala di gioco a livello reggimentale per i piccoli scontri e di brigata per i grossi scontri. Gli easgoini da 16 mm rappresenteranno terreni da 400m a 800 m da lato a lato, i punti forza sui counter dai 250 ai 500 uomini o cavalli; i PF di artiglieria dai 5 ai 8 cannoni (essenzialmente una batteria per PF).

Questo tentativo di sintesi operato nel Club e in corso di playtest con un giochino facile facile con poche unità "Caldiero ed Arcole ovvero le paludi della Bassa Veronese", dove spesso si reca a meditare il buon Nando quando l'Hellas azzurro-oro viene tartassata da figurini in nero armati di presunzione e fischiello (gradita smentita).

La battaglia o le due battaglie, sino ad ora trattate a livello strategico nel famoso mini-game OSG-Avalon, si prestano allo studio delle regole basiche.

L'idea è quella di sviluppare appunto regole di base e regole particolari per ciascuna situazione storica in un ezealation progressiva a la Rich Berg (e scusate l'accostamento poco umile con il famoso ebreo dalla penna d'oro).

Altri giochi in programma se tutto funzionerà saranno le battaglie di Corunna o La Coruna, Talavera, Baylen, Bautzen, Riveli Veronese, Marengo, Bassano (senza Alpini!), e forse l'assedio di Smolenak in Russia. È stata omessa Aspern-Essling perché già in produzione presso la WWW (Zucker?). Naturalmente tutto questo materiale amatoriale non sarà mai in stampa, salvo il patrocinio di qualche miliardario, ma i nostri amici collezionisti potranno scriverci e forse avere qualche copia dei giochi.



LA BATTAGLIA DI CALDIERO (report battle)

Questo è un battle-report del primo scontro (12 nov 1796) tra le truppe avanzate del Feldmaresciallo Alvinczy (Austria) ed i francesi nell'intento di respingere la minaccia asburgica su Verona. La campagna storica come si sa culminò nello scontro di Arcole (Arcola per gli Anglofoni) dal 15 al 17 Nov 1796. Storicamente a Caldiero il massiccio impegno dell'artiglieria austriaca causò una perdita di 2000 francesi costringendo al ritiro dei medesimi su posizioni migliori.

12 nov. ore 6.00:

Inizia l'attacco delle divisioni francesi di Massena ed Augereau. Il Gen. Massena cerca di aggirare la linea austriaca sulle colline di Colognolo lasciando l'appoggio di artiglieria ad Augereau che, nella pianura sottostante, fronteggia il grosso degli Austriaci (Hohenzollern). La cavalleria francese della riserva (Brig. Le Clerc) carica i Granatieri della brigata Hohenzollern e le postazioni di artiglieria austriaca troppo avanzate. Purtroppo la carica viene respinta con numerose perdite e disorganizzazione nelle file dei cavalleggeri. Furiose mischia di fanteria si accendono dappertutto a Caldiero impegnando sei reggimenti per parte. Il FM Alvinczy tenta lo sganciamento per ritirarsi dietro il torrente Illasi. A coprire il suo fianco destro stanno due reggimenti di fanteria. Le artiglierie austriache non riescono a fermare l'impeto francese e si mettono in formazione di traino per arretrare. Due reggimenti austriaci restano isolati sulla via per Vicenza.

12 nov. 1796. Ore 10:

Le truppe austriache tentano di prendere posizione in linea dietro il torrente Illasi mentre l'artiglieria francese disordinata non riesce ad incalzare il nemico in ritirata. Bonaparte giunto da San Martino del Buonalbergo ordina a Massena di premere gli austriaci e tenta l'aggiramento (il contrario della sua famosa manovra sulle "derriere") passando per le paludi dell'Adige sulla via che porta a Belfiore di Porcile. Passato l'Illasi con il fido Augereau, Bonaparte si attesta sempre in ordine di marcia davanti a Porcile ed attende la risposta degli Austriaci. Massena pur se in colonna riesce a progredire a Nord.

Hohenzollern lancia un contingente di arresto verso l'ala sinistra per evitare sorprese in direzione di San Bonifacio. Purtroppo una brillante manovra della cavalleria francese lo isola dal comando, rendendo problematica la capacità di manovra.

La cavalleria francese s'immola nel tentativo di circondare gli Stiriani di Hohenzollern. Ma un errore dell'ala sinistra di Massena impedisce l'annientamento degli austriaci nella sacca.

12 nov. 1796 ore 18.00:

Furiosi scontri scanditi dal rombo dell'artiglieria d'armata di Alvinczy impegnano le truppe sul campo. I francesi in ordine di marcia tentano l'avvicinamento combattendo ma non riescono, al prezzo di gravi perdite a progredire. Interi reggimenti austriaci vanno però in disordine ed alcuni spariscono dal terreno causa gravi vuoti nei ranghi. È il morale infuso dai leader francesi a sostenere i "grognaard" d'Italia nell'impari lotta, viene però presto il crepuscolo e con esso una breve tregua.

12 Nov. 1796, notte:

Da Montebello Vicentino arriva di rinforzo la brigata Provera mentre da Verona arriva la brigata francese del Gen. Guieau. L'artiglieria divisionale di Massena finalmente si mette in marcia arrivando ben presto sul campo di battaglia. Un lieve arretramento austriaco attesta i bianchi sulla riva ovest dell'Alpone davanti al famigerato ponte di Villanuova. L'artiglieria austriaca si pone in postazione (e sarà la chiave della battaglia decisiva). Augereau tenta il tutto per tutto, passa di notte l'Alpone e si attesta nell'abitato di San Bonifacio, per impegnare la brigata Provera di fresco impiego. Sull'immensa pianura sorge un pallido sole invernale. Bonaparte ha il sole negli occhi quando ordina l'attacco.

13 Nov. 1796 ore 6:

Massena lancia l'attacco da tergo e getta in disordine gli austriaci al di là del ponte. Bonaparte di forza fa arretrare un reggimento di copertura oltre l'Alpone ed attacca col resto della forza le postazioni dell'artiglieria austriaca. In San Bonifacio infuria la lotta tra gli schermagliatori di Augereau e Provera. È il momento decisivo dello scenario. Se gli ultimi austriaci saranno ributtati al di là dell'Alpone, Verona sarà salva e la vittoria sarà francese. Ma le artiglierie austriache resistono con le loro canne roventi e respingono gli assalti furiosi dei volteggiatori francesi. La stupenda resistenza degli artiglieri costringerà in seguito i francesi e soprattutto Augereau sbilanciato in avanti ad arretrare su migliori posizioni difensive. Le truppe di Bonaparte restano stremate anche se non sconfitte. Esse comunque non hanno ottenuto l'obiettivo previsto.

Questo è il frutto di un playtest di 5 miseri turni sullo scenarietto della battaglia di Caldiero. Il sistema provato (quello del Valgame) non si è dimostrato malvagio e con qualche piccolo ritocco potrà essere trasferito a qualche realtà storica più impegnativa. Naturalmente chi volesse maggiori ragguagli telefoni o scrivi o mandi un Aid de Camp) al Club. Arrivederci a presto sui campi di Arcole o Talavera.

Au revoir mes amis !



NAPOLEON BONAPARTE

THE COSSACKS ARE COMING! - The Tannenberg Campaign, 1914. (People WG).

Nell'agosto del 1914 due grosse armate russe per circa 500.000 uomini invasero la Prussia Orientale, difesa da guarnigioni locali e da truppe che assieme ammontavano a circa un terzo delle armate nemiche. L'invasione della Prussia condotta dalle armate del Niemen e del Narew venne fronteggiata con una brillante campagna dal Generale von Hindenburg. Di tutta la campagna viene ricordata spesso solo la battaglia detta di Tannenberg, da un nome di un villaggio vicino al grosso scontro, ma furono altrettanto sanguinosi gli scontri di Gumbinnen e quelli che vennero definiti battaglie dei Laghi Masuri. Lo sfruttamento del particolare terreno paludoso-lacustre inframezzato da enormi abetaie e l'uso intensive dei mezzi ferroviari furono gli "attrezzi" tattici che determinarono il successo tedesco.

Su questo tema già la SPI aveva pubblicato nella sua rivista S&T n. 69 un gioco basato sulle regole basiche del quadrigame GREAT WAR IN THE EAST (Caperetto - von Hindenburg in Poland - Brusilev Offensive - Serbia Galicia) intitolate Tannenberg. Il sistema SPI era abbastanza facile e giocabile e ciononostante tale da simulare molte da vicino i temi tattici del periodo. I Cosacchi della People rappresentano un tentativo di miglioramento nel simulare la guerra del periodo 1914-18 e dovrebbe essere capostipite di una serie di giochi sulla WW1. Il sistema infatti permette bene anche se qualche sezione è ancora un po' farraginosa e da migliorare. In ogni caso si tratta di tutt'altro che di una simulazione semplice ed è da consigliare solo a giocatori esperti. Comunque è un "must" per gli amanti del periodo WW1.

Il livello del gioco è operativo e cioè per reggimenti (unità base). Ogni turno di gioco rappresenta una settimana di tempo reale il che sarebbe poco usuale per un gioco operativo, se il turno non fosse diviso in una serie di impulsi che fanno interagire i due giocatori. Il numero degli impulsi poi non è fisso. È il giocatore che possiede l'iniziativa a determinare numero e lunghezza degli impulsi stessi. Quando si comincia a giocare è sempre il giocatore zarista a muovere per primo. In effetti per simulazioni sulla WW1 il sistema degli impulsi è sicuramente il più reale e divertente, poiché evita al difensore di annoiarsi in trincea (per altri fronti ovviamente).

Le regole del comando sono abbastanza dettagliate e quel che sembra più importante permette ai comandi subordinati di "disobbedire" e prendere l'iniziativa con il sistema delle "Missioni". Ogni Leader ha una preferenza sulle missioni da svolgere e questo è stato determinato in base al comportamento storico di quell'ufficiale. In pratica il Leader deve modificare la propria "personalità" se vuole agire diversamente da come fece allora. Ciò crea problemi soprattutto al giocatore Russo in quanto i suoi comandanti spesso preferiscono missioni di difesa ad oltranza che contrastano con lo spirito offensivo delle Armate Russe (tra l'altro questo non è molto esatto storicamente).



Le regole per i rifornimenti si basano soprattutto, come appare logico, sui trasporti ferroviari, nonostante la rete stradale sviluppata. Bisogna tenere a mente che non si tratta delle strade del '41 ma di carrareccie sterrate e malagevoli. Nel gioco viene anche dettagliato il Morale come elemento determinante ai fini del conseguimento degli obiettivi bellici, ma questo è ovvio per tutti i giochi sulla WW1. Interessante è invece il sistema di combattimento che vede sempre interagire i due giocatori ed i bombardamenti di artiglieria utili alla creazione dei varchi. In definitiva un sistema completo con qualche miglioria da fare ma dalle basi solide. Tra l'altro il sistema per molti versi è molto simile a quello usato dal nostro Club per la simulazione del periodo bellico WW1 sul fronte italiano, condensato nel gioco della STRAFEXPEDITION '16, anche se meno complesso.

Nel gioco sono forniti SEI scenari (il settimo scenario è sulla WW2 e si chiama **To The Wolf's Lair** ?!) di cui 4 ricreano scontri nel corso della campagna, uno è una espansione della battaglia di Tannenberg ed uno è l'intera campagna del '14. Viene raccomandato di giocare prima i tre iniziali e poi di passare alla campagna, pena qualche mal di testa imprevisto.

Il primo scenario è lo scontro di Stalluponen e non dura più di un ora o addirittura mezza per i più versatili. Infatti è solo una Fase di Combattimento. Il secondo -Gumbinnen- dura un intero turno di gioco ed usa pochi (?) counters, facendo familiarizzare i giocatori con le regole del Comando. Il terzo è Tannenberg, la famosa tenaglia elusa dai Prussiani tra i laghi Masuri. È una dura prova per i tedeschi che devono prima tener testa a Nord all'armata del Narew di Rennenkampf e poi trasportare un sacco di gente a Sud contro l'Armata del Niemen del Generale Samsonov (o, come storicamente avvenne, viceversa). Il quarto scenario prende il nome di Prima battaglia dei Laghi Masuri e si riferisce appunto alla lotta contro le truppe di Rennenkampf a Nord. Esso prevede il giocatore tedesco all'attacco ma ne limita la possibilità offensiva con alcuni accorgimenti (ritiro di truppe) rendendo il compito difficile.

Il quinto e sesto scenario sono in pratica due esercitazioni da monstergames in quanto vengono usate tutte le pedine e tutte le regole. Se avrete giocato i primi quattro senz'altro sarete attratti dalla possibilità di giocare tutta la campagna della Prussia Orientale almeno per una volta nella vita.

PICCOLI APPUNTI

Lo sport nazionale della People WG sembra quello di mettere in fondo alle scatole dei giochi un denso foglio di "errata". Cosacchi non fa eccezione. Questo se da un lato indica la serietà di chi prova veramente i giochi da un altro lato causa sempre un po' di disorientamento nell'acquirente. Comunque nel caso di difficoltà si potrà sempre pubblicare sul bollettino le traduzioni in italiano.

Altra grossa difficoltà è la mancanza di esagoni numerati in mappa. Questo complica talvolta il set-up iniziale anche se le due mappe piccole fotocopiate danno un quadro completo del set-up. Purtroppo sul retro delle due mappe è stampata la Tabella di Armata che contiene alcune informazioni iniziali molto importanti, per cui talora bisogna girare e rigirare i fogli rischiando di far confusione.

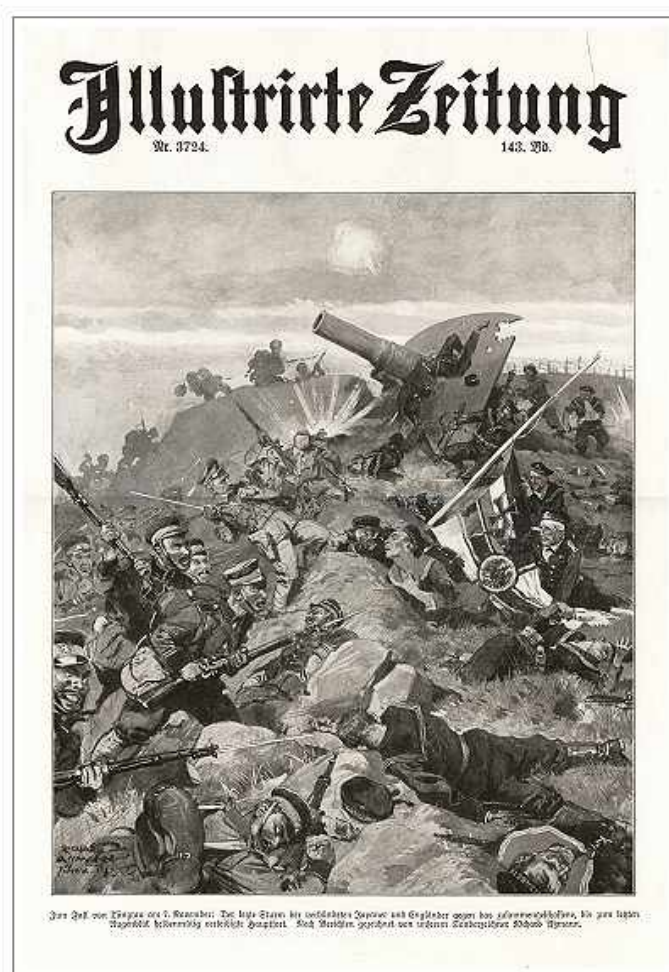
Altro punto controverso è il problema del "facing" (ma ce n'era proprio il bisogno?). Per evitare un eccessivo affollamento di counters in mappa vi sono alcune caselle fuori mappa che contengono le truppe, mentre sul terreno di gioco vi sono i counters dei Quartier Generali. Quest'ultimi mantengono il "fronte" (facing) al nemico. Ora, in caso di massicci ammassamenti di truppe non è detto che tutte le unità debbano avere lo stesso fronte. Questo crea difficoltà nell'orientare i counters nelle caselle fuori-mappa.

Vi sono poi alcune regole un po' farraginose che andrebbero migliorate o chiarite. Sono le Sezioni sull'ammassamento e sul morale. A parte questo il gioco è senz'altro piacevole se avrete il tempo di leggere bene le regole (tradotte in italiano dalla PEI) e di analizzare il periodo storico su qualche testo, lo troverete storicamente molto preciso.

NOTE DEL DISEGNATORE (da "The Wargamer")

Il disegnatore del sistema sulla rivista della WWW precisa che, a sua parere le regole sul morale andrebbero effettivamente dettagliate meglio, mentre pone l'accento sulla suspense creata dalle regole sul movimento segreto. La WWI secondo l'autore non è solo trincea, infatti vi sono molte campagne che potrebbero dare origine a giochi movimentati e non monotoni. Tra questi la stessa PEOPLE ha in programma (con lo stesso sistema) un gioco sulla campagna della Palestina del '18 (Lawrence d'Arabia) e riferisce un interessamento della WWW su Caporetto (molto movimento!!). Altri titoli inclusa la campagna del '14 sulla Marna sono in attesa di... editori. Non si capisce in effetti come mai un gioco sulla WWI deve proprio essere di movimento. Anche se il gioco fosse di trincea ma divertente e bilanciato potrebbe essere più stimolante della ritirata di Caporetto o di Lawrence d'Arabia. L'unica nota positiva di cui prendere atto è che finalmente per gli americani la Grande Guerra non significa solo Belleau Wood, ma che vi è la possibilità di una apertura verso altri episodi ben più importanti e cruenti.

Speriamo che tutto vada a buon fine.



THE COSSACKS ARE COMING Errata ufficiali della People's War Game

Regole Generali

Cambiate le regole alle linee 20-33 della Regola 16C, in modo che ora si legga: “Le unità Deposito Principale possono essere mosse solo per ferrovia, e solo se il giocatore cui appartengono ha sufficienti punti ferrovia che gli rimangono. Le unità Deposito Principale muovono durante i periodi di Marcia amici (Movimento e Contro-Movimento).

Aggiungere la seguente sezione dopo la regola 16D:

16D1. Linee di comunicazione. Le unità possono scegliere di tracciare le loro linee rifornimento da un esagono di ferrovia su una linea di comunicazione al posto di tracciarle ad un deposito principale. Questo si applica sia alle unità rifornimento che alle unità non di rifornimento, ma la linea di comunicazione deve essere quella usata dall'esercito dell'unità. (Nota: la Regola 19A4 si leggerebbe “(vedere Regola 16D1)”.

Aggiungere le due seguenti frasi alla terza e quarta frase (rispettivamente) all'ultimo paragrafo della Regola 23B: Nessuna unità può tracciare linee di rifornimento attraverso un esagono adiacente ad una fortezza nemica, anche se esso esagono è occupato da unità amica. Tutte le unità di artiglieria da fortezza sono considerate come Artiglieria Pesante Indiretta.

Aggiungere le seguenti frasi alla fine del secondo paragrafo della regola 14C:

Unità attaccanti che costringono una unità in difesa a ritirarsi da un esagono di trinceramento sono limitate nel loro inseguimento ad occupare l'esagono lasciato libero dall'unità ritiratasi; un esagono di trinceramento può essere un esagono con tale simbolo sopra stampato oppure un esagono entro il quale una unità si trova in modo trincerato. Se l'unità difendente era in modo trincerato permanente, allora le unità attaccanti devono subire due successivi controlli del morale per poter entrare nell'esagono lasciato libero dai difensori. Se l'unità attaccante fallisce uno dei due controlli di morale, non potrà entrare nell'esagono. Gli effetti del trinceramento vanno applicati solamente ai tre lati di esagono frontali di una unità che si difende in modo trincerato se l'esagono contiene un simbolo di trinceramento stampato sulla mappa, le unità difendenti nell'esagono devono orientare le testate delle pedine per allinearsi con il simbolo per poter ricevere i benefici del trinceramento.

La terza linea della regola 13B8 è in errore. Correggere in modo da leggere:
“modificare il loro controllo morale di ½”

Scenari.

Scenario I: la 1ª divisione di cavalleria russa è una formazione indipendente.

Scenario III: Il giocatore tedesco deve rimuovere tre reggimenti di cavalleria qualsiasi dal gioco prima di iniziare lo scenario (sono considerati essere con la 1ª div. cav. a nord della limitazione geografica dello scenario). La 4ª divisione di cav. russa è aggregata al VI Corpo.

Scenario IV: Il livello di morale del Corpo di Riserva della Guardia Tedesca è 8; per il Primo Corpo di Riserva è 6. L'unità di cavalleria russa a RB è la 1ª Brigata di Cavalleria; l'unità di fanteria a RT è la 7ª Divisione Fucilieri Siberiani.

Scenario V: la Seconda Brigata Landwehr tedesca non parte all'inizio in mappa; trattasi di un rinforzo del 2° turno. Il giocatore tedesco ha o suo disposizione quattro unita rifornimento che possono essere poste in qualsiasi posizione sulla mappa entro la Germania. La 15ª Divisione Russa è citata come 16ª Divisione, il XIII Corpo è citato come XII Corpo ed il IV Corpo è formato dalle divisioni 30ª e 40ª. Rinforzi dello scenario V:

turno 2: entrano la 53ª e 57ª Div.Russa e non la 55ª.

Turno 3: il giocatore russo deve consultare la tabella degli Altri Teatri di Guerra per vedere se esiste la possibilità di ritirare il 5ª RR Batt. Genio.

Turno 6: il Russo riceve la 2ª Brig.Fucilieri del Caucaso.

Scenario VI: mettete i tre reggimenti di cavalleria segnati prima negli errata del III scenario assieme a qualsivoglia unità della 1ª Div.Cavalleria tedesca.

Scenario V e VI: anche in questi due scenari si applicano le penalità per il mancato ritiro delle unità tedesche, come descritto per lo scenario IV.

Tutti gli scenari: le condizioni di vittoria ivi incluse il possesso di obiettivi geografici, vengono calcolate alla fine di ogni scenario. Sulle loro rispettive Tavole Strageiche, tutte le unità RR Batt. Genio sono da considerare indipendenti come formazioni, esse possono essere schierate assieme a qualsiasi unità amica, a meno che non venga specificato altrimenti. Il battaglione motorizzato tedesco segnato come 8C fa parte delle unità della 1ª Div.di Cavalleria, sino al momento in cui entra in gioco l'8ª Div. di Cavalleria. Dopo DUE turni dal momento in cui vengono assegnati i rinforzi dal Fronte Ovest, entra in gioco dallo stesso esagono di entrata anche il III (3°) Corpo di Cavalleria tedesco.

COUNTERS

Van François è ovviamente von François. Le Divisioni di Cavalleria Zariste 4ª e 15ª hanno alle dipendenze DUE brigate di cavalleria ciascuna.(o meglio sono formate da 2 Brig.).

MAPPA

Proprio così gente!! È Tannenberg e non Tannenburg.

SCATOLA

Il counter di Missione "Mission" fornito come esempio è in realtà un counter di Comandante. La regola n. 21 dà un reale esempio di Mission counter.

NOVITA' (1)

La 3W sta continuando a sfornare ad ogni numero della sempre migliore rivista The Wargamer un gioco. Ora che è prevista una pubblicazione mensile, la cosa significa ben 12 giochi all'anno - seppur in rivista - che hanno finora visto un crescente miglioramento. Il solo pericolo è che una così alta frequenza dei giochi finisca per far scadere la qualità, facendoci scoprire dei "Turkey" senza playtest e con errata abnormi (chi si ricorda **Armada**?).

L'ultimo gioco pervenuto in Italia (è quasi arrivato anche il successivo) è **Peter the Great**, che - come si può rilevare dal precedente titolo - tratta della famosa battaglia di Poltava che pose fine alle fortune ed al genio condottiero di Carlo XII di Svezia. Anche il grande Carlo era caduto (e per primo) nel grande tranello della Grande Madre Russia che aveva sfiancato il suo esercito nelle grandi pianure ucraine per poi dargli il colpo di grazia il 28 giugno del 1709 vicino alla città di Poltava.

Per quanto Pietro il Grande non debba il suo nome a questa battaglia, si dimostra perlomeno grande il suo esercito. A piazzamento avvenuto uno si chiede come faranno a sopravvivere i quattro gatti svedesi contro quella marea di "mugiki". Il gioco è composto di 200 counters, dei quali 28 sono unità opzionali, 57 sono markers ed i resto unità. Ci sono 7 pagine di regole, delle quali quasi 2 opzionali, il che significa che il gioco può essere giocato sia a livelli molto terra terra, sia con complessità incrementata a piacere. La mappa è molto pulita, dalla grafica tipica dell'ultima 3W e non presenta difficoltà di comprensione. Il sistema di gioco è semplice: movimento, combattimento e riordino delle file, risultando della complessità di NLB e quindi piacevolmente giocabile. Le regole opzionali, come detto, sono abbondanti (interessante quella per Carlo XII che non viene considerato ferito, fatto che ebbe la sua importanza sul morale del grande Pietro).

Suggeriremmo di giocare oltre l'alternativa storica, anche un altro scenario (il gioco ne conta 4, dei quali uno ricalca quello storico con la variante del piazzamento libero, gli altri due consentono maggiori possibilità agli svedesi). Nello scenario storico lo svedese deve sfruttare al massimo le prime sei-sette mosse per mettere a mal partito il russo, in quanto può sfruttare la circostanza della sorpresa favorevole agli svedesi. In base a questo presupposto, infatti, i russi accampati, che sono poi le grosse fanterie, intervengono solamente dopo il sesto turno (una parte al 4°) e muovono un po' più lente degli svedesi. La cavalleria che inizialmente lo svedese deve affrontare è generalmente poco forte e giù di morale (nel senso che ha un valore basso di morale).

Il combattimento è alquanto diverso dal solito, perché viene impostato su base differenziale tra i diversi fattori di forza, ma sostanzialmente influenzato dalla differenza tra i livelli di morale delle unità in attacco e in difesa (prendendo il valore più alto - ovviamente - delle due parti). La correzione avviene aggiungendo o sottraendo questa differenza di morale al dado 6 che si lancia per la risoluzione del combattimento.

Le condizioni di vittoria sono essenzialmente la distruzione dell'avversario o comunque delle di lui forze; ogni punto di forza non d'artiglieria è un punto di demoralizzazione, come ogni punto di Leadership ed ogni unità d'artiglieria. Alla demoralizzazione si arriva abbastanza facilmente se si è un po' aggressivi (noi non ci siamo arrivati perché troppo guardinghi). Il lento processo di demoralizzazione degli eserciti si segue in continuazione su apposita e comodissima traccia, la quale riporta sia i livelli di tartenza, sia quelli di demoralizzazione. Oltre alla demoralizzazione sono considerati anche degli obiettivi geografici sulla mappa da occupare nel caso degli svedesi, oppure esagoni di uscita di unità nel caso dei russi.

Nel nostro caso l'esercito di Carlo XII si è scontrato col grosso russo ai limiti dei boschi prospicienti l'accampamento dei russi. Mentre le cavallerie russe subivano perdite notevoli, l'ala destra russa, una volta messi in posizione leaders e cannoni, frantumava letteralmente gli avversari svedesi.

Conclusione: pur non essendo un appassionato del periodo, né del tipo di gioco, ho trovato Peter the Great un bel gioco.

Nota ai soci: chi lo ha giocato - magari provando qualche scenario ipotetico - farà cosa gradita raccontando le sue esperienze, osservazioni, ecc. per farle diventare di pubblica utilità.

NOVITA' (2)

Sul n. 28 di The Wargamer, che sta per sbarcare in Italia, è stato annunciato il gioco Port Stanley, il quale tratterà della recente guerra nelle Malvinas (o Falklands?). Speriamo con tutto il cuore che si tratti finalmente di un gioco ben fatto. Le difficoltà della simulazione sono, come si potrà intuire, molteplici: troppo poco tempo trascorso e insufficiente conoscenza di tutte le armi usate nel conflitto, nonché dei loro reali effetti (caso proverbiale il tanto decantato Exocet che alla prova dei fatti è stato rilevato essere meno efficace del previsto).

Speriamo soprattutto che gli errori degli altri che hanno tentato prima (viva i pionieri!) abbia insegnato qualcosa.

Di nuovo c'è tanto, ma tutto in aria; comunque sono per il momento arrivati **Fall of Tobruk** edizione Conflict, **Avalanche** (GDW), **Civil War** (VG), **Wellington Victory** (SPI/TSR), **Firefight** (TRS), **Air War '80** (TSR), **A Gleam of Bayonets** (quest'ultimo è già sul tavolo operatorio), **Robin Hood** (AH), **Dragon Pass** (AH), **Elric** (AH), **Little Round Top** (AH), un altro **Highway to the Reich**, **8th Army** (GDW), **Global War** (SPI), un'espansione di **Warhammer** and .. much more.

Inoltre sono attesi col cuore in gola un altro **Wacht am Rhein** ed un altro **War in Europe**.





No Turkeys!

NUMERO SEI

VER CON '84

La prima grande festa del wargame italiano è finita ed oggi spirano le prime autentiche brezze autunnali, foriere di grandi battaglie sui tavoli di gioco. Un primo bilancio sembra essere - a nostro avviso - incoraggiante e positivo; se lo scorso anno a Pavia abbiamo avuto un primo embrione di un raduno nazionale, quest'anno la Sala della Guardia in Piazza Bra di Verona ha visto veramente tutta l'Italia rappresentata sui tavoli di gioco. Da Antonio Jacopo di Siracusa a Trieste, Torino, ecc. Interesse confermato dalla presenza di giornalisti, TV locali, da articoli su quotidiani.

Speriamo che Pergio non dimentichi questo avvenimento e si lavi tante omissioni precedenti dedicando sufficiente spazio a questa VER-CON '84, permettendo anche a coloro che per ragioni varie non hanno potuto partecipare di essere debitamente informati su questo entusiasmante manifestazione.

Abbiamo soprattutto conosciuto tanta gente che magari avevamo con-tattato per posta o per telefono (ciao Stabellini) o che avevamo sentito spesso nominare, rivisto vecchie facce e scovato a pochi passi da casa enormi quantitativi di wargamers che altrimenti sarebbero rimasti nell'ombra. Il tutto va spesso a detrimento degli spazi concessi al gioco, ma ne valeva la pena.

Un grazie particolare al Nando nazionale che ha saputo mettere in piedi qualcosa che non credevamo possibile; un grazie agli associati che sono intervenuti. Per chi non lo sapesse pare che per il prossimo anno la Convention '85 sia prevista a Modena ed organizzata dal Torneo Masters (FlaCon?), sempre in settembre ed a data da destinarsi.

Oltre i 250 sicuramente i partecipanti e non conosciamo purtroppo il numero degli spettatori esterni che si sono interessati alla manifestazione; mancanza dolorosa forse quella del grande (di fama e di corporatura) TOM OLESON, probabilmente sempre troppo impegnato che era peraltro iscritto. Speriamo che Silvio gli racconti per bene come è andata. Fortunatamente presente il vecchio (si fa per dire; Pietro Cremona che abbiamo visto dedicarsi al gioco - ora che si è liberato di tante rogne. Ci hanno colpito i notevoli tavoli di role-playing, avendo contato almeno una sessione per D&D, una per Avd. D&D; Kata Kumbas, Traveller; 007; Call of Chtulhu. Un mega gioco è stato quello di **Cry Havoc-Siege**, di notevoli dimensioni. **Squad Leader** sempre presente in notevole percentuale (il venerdì forse per il 30% dei tavoli). Il Club ha inscenato un **Wacht am Rhein** che ha ospitato anche un socio della Grande Armee e che all'8° turno ha visto una situazione semplicemente disperata per gli americani.

Abbiamo poi visto Afrika Korps, The Russian Campaign, Agincourt (Gdw), Blue Max, Assault, Pea Ridge, Corinth, NLB Campagna, Quatre Bras, Wooden Ship & Iron Men, Alexander the Great, Nato (VG), Nord Kapp, Air Force, ecc.



SLEUTH PUB.

SHERLOCK HOLMES

Consulting Detective

Confesso di essere stato incerto al momento di parlare di questo gioiello “letterario”. Infatti il testo interamente inglese ed il prezzo elevato fa di questa specie di role-playing, una chicca per persone elette. La grossa difficoltà infatti non sta nell’apprezzare il design (tutto il sistema è edito su carta vergata color seppia che conferisce un tocco di classe, ed è contenuto in una elegante cartellina in simil-pelle ad anelli), ma nella perfetta conoscenza della lingua inglese e dei suoi trabocchetti. Ovviamente mi riferisco a chi acquista la confezione e non a chi gioca, poiché questi ha la possibilità di appoggiarsi al verbo del game-master (elementare no?).

In questo concentrato di 221B Baker Street sembra proprio esserci tutto il necessario per passare 2 o 3 ore in compagnia. Una bella mappa della città di Londra o meglio del suo centro storico permette ai giocatori di familiarizzare coi luoghi descritti da Conan Doyle nei suoi romanzi, servendosi anche dell’elenco degli indirizzi, utile alla ricerca dei luoghi interessanti all’indagine. Vi sono poi un libretto di casi, un libretto con le soluzioni ed una “collezione” di vecchie copie del “Times” dove cercare utili appigli.

È difficile definire il sistema come role-playing. Infatti non troverete personaggi dotati di forza, destrezza ed intelletto, bensì interrogatori e strane e fantastiche storie. Il gioco verte su una sfida tra voi, gli irregolari di Baker Street, e la Mente alias Holmes, naturalmente con l’amico Watson! Holmes introduce un caso e dà i primi indizi, voi poi dovrete seguire la vostra pista per arrivare alla/alle soluzioni. Inoltre non sarà importante arrivare alla soluzione solamente ma lo sarà di più arrivare in poco tempo in modo di cercare di bruciare sul tempo la fredda logica di Holmes. Le risposte esatte ed il numero di indizi utilizzati daranno un punteggio che, se maggiore di 100, garantirà una vittoria sul noto detective.

La raffinatezza del sistema però permette anche una ulteriore possibilità. Infatti, svelate le soluzioni, lo stesso Holmes commenterà il caso svelando gli indizi da lui seguiti e vi beerà con il suo procedimento analitico. Eccellente!

Tanto per gradire poi è necessario aggiungere che i casi sono tutt’altro che semplici e che sono cosparsi di false piste tali da trarre in inganno anche il più ferrato dei tenenti Colombo. La raccolta dei giornali, se letta con attenzione permetterà di evitare abbagli e di prendere la pista giusta.

Tutto il sistema è semplice e si impara in dieci minuti. Il conduttore dovrà guidare attraverso Londra i giocatori leggendo gli indizi cercati, abilmente dissimulati in colloqui e spesso dovrà aiutare i giocatori traducendo gli articoli del “Times”, a meno che i giocatori stessi non conoscano l’inglese.

Sarebbe interessante vedere se qualche editore italiano prendesse spunto dal sistema per pubblicare non una traduzione ma qualcosa di simile con qualche personaggio di casa nostra.(o di cosa nostra?).

I CASI

Nella confezione base sono forniti dieci casi in ordine crescente di difficoltà. (Anche i primi però sono impegnativi). Tutti e dieci i casi sono abbastanza misteriosi e piacevoli da analizzare, senza punti o tempi morti.

Il sistema dovrebbe in futuro avere ulteriori espansioni, tipo gamettes da inserire nel volume madre. Una di queste ,la prima ed unica, ci è appena pervenuta "MANSION MURDERS".

Come suggerisce il nome sono tutti omicidi avvenuti, come nei buoni romanzi gialli, all'interno di una mansion (la casa inglese dei fantasmi con tanto di parco e maggiordomo). Cinque nuovi casi, una ulteriore raccolta di "Times" e due mappe di interni di una villa corredano il tutto. La prima espansione si presenta quindi una ghittoneria per chi ha già calcato i sentieri malfamati della vecchia Londra vittoriana. Un unico dubbio. Mancherà forse il movimento garantito dalle indagini all'aria aperta ma forse ne acquisterà la sottigliezza delle indagini.

Per finire vorrei consigliare ai principianti di stare molto attenti quando dovesse comparire il famigerato nome di Moriarty, genio del male. Infatti non è matematico che tutti i delitti siano sempre commissionati dal tremendo professore del crimine, e talora le losche attività delle bande di Moriarty portano a false piste.

LA BATAILLE DE LA MOSKOWA ovvero “Torna a casa Lassie!”

(regole avanzate) da “The Grenadier” n.12)

L'autore dell'articolo Paul F. Smith suggerisce alcune interessanti modifiche al regolamento della battaglia della Moscovia (gioco GDW derivato direttamente dalla Marshall Enterprises). Tali regole sono ormai largamente diffuse nelle associazioni di monstergame americane, per cui sembra opportuno proporle ai lettori ed agli appassionati che hanno la fortuna di avere una copia di questo bellissimo tattico sul 1812 in Russia.

COUNTERS

Devono essere creati counters con la lettera F (fatigue) in maggior misura e counters con la dizione DIS da apporre sulle unità in disordine poiché con tali regole le unità andranno girate a faccia in giù per significare il loro stato di skirmishers. Si consiglia anche di aumentare il parco dei chits numerali, magari usando il retro dei numeri già presenti (es.scrivendo un 2 dietro un 1 e così via).

La cavalleria ha ora un suo fattore di fuoco messo tra parentesi ad indicare la possibilità di uso nello stato di skirmish (schermagliatori) o tirailleurs. La cavalleria fa fuoco con un raggio di 1 esagono. Per chi non desidera scrivere sui counters i nuovi valori sarà sufficiente consultare la tabella seguente: (vedi pagina successiva sotto la dizione Cavalry Fire Factor Table.)

EFFETTI DEL TERRENO

Notare che unità in bosco, frutteto, villaggio, città, ridotta (anche la Gran Ridotta) si trovano in formazione sparsa (general order). Sarebbe anche opportuno dare ai lati di ponte un valore di fuoco difensivo di 15.

Le formazioni in quadrato muovono solo UN esagono al turno e soltanto in terreno piano o collina (hill).

TABELLA PER FORMARE I QUADRATI

A tre esa di distanza un risultato di 1 darà un effetto R. Ad UN esa un tiro di 4, 5 o 6 darà un risultato di S. Sotto la tabella ponete la seguente lista di modificatori:

+1 se:

- il dif. è della Guardia
- il dif. è un Granatiere Russo;
- il dif. è un Polacco;
- il dif. è assieme a un leader.

- 1 se:

- il dif. è sopra un esa di pendio/collina;
- cavalleria leggera ma non lancieri;
- per ogni livello di morale del Corpo del difensore;

- 2 se:

- se la cavalleria è lancieri.

TABELLA DELLE CARICHE DI CAVALLERIA

I rapporti di forza non hanno alcun effetto tranne che per la risoluzione del controllo del morale prima della melee. Aggiungere:

- I Cosacchi e la Milizia useranno solo i 2/3 dei loro SP (stacking points);
- Gli SP saranno usati per la melee come fossero dei melee values (fattori di combattimento corpo a corpo). Invece nel controllo del morale che precede il combattimento corpo a corpo saranno usati questi modificatori sul risultato ottenuto col dado nel controllare il morale prima di una carica;
- il risultato derivante dal controllo del rapporto di combattimento sulla melee table (usare gli SP per la cavalleria!);
- il bonus del leader;
- il livello di morale di Corpo;
- un -6 se vi sono in stack unità di Corpi diversi;
- +6 per i difensori se sono in quadrato;
- -12 se i difensori sono in assetto di marcia (march order);
- +12 se il dif. è attaccato solo da lati di "fleche";

La lista che segue invece dà modificatori al dado per il controllo del morale di unità che subiscono una carica:

- se sono in assetto di marcia si avrà una Rotta Automatica; (per le unità adiacenti a queste si darà un -12);
- -6 se sta caricando cav. della Vecchia Guardia;
- -6 se carica la cavalleria pesante;
- -9 se caricati dal retro;
- -12 se caricati dal fianco;
- -6 se unità di Corpi diversi sono assieme in stack;
- bonus del leader;
- morale di Corpo;



PEARL HARBOR

The War Against Japan, 1941-1945

In effetti forse questo è il momento opportuno per tentare la riscoperta di un vecchio gioco di John Prados, autore tra l'altro di un'altra perla tattico-strategica che è il giocattissimo **THIRD REICH**. La scomparsa dal mercato del magnifico **WAR IN THE PACIFIC** (SPI) ha lasciato un vuoto difficilmente colmabile per quanto inerente la guerra nel Pacifico a livello strategico. Chi fosse interessato alla simulazione navale strategica potrà quindi trarre utili indicazioni da queste poche righe. Il gioco edito dalla GDW è tradotto e distribuito dalla P.E.I. di Milano.

COMPONENTI

I componenti del gioco sono al solito di standard elevato. La mappa, per un gioco strategico, non è mai variopinta e sgargiante di colori, ma in questo caso è decisamente funzionale. I counter sono sicuramente belli soprattutto quelli con le bandierine colorate. Sono rappresentate unità navali con sagome delle navi, unità aeree sempre con sagoma, unità terrestri con simboli e leaders con la bandierina del comando. Tra i markers spiccano quelli che servono ad indicare il controllo degli obiettivi strategici. Infatti sono bandiere nazionali USA, giapponesi, Gran Bretagna, ANZAC (la Croce del Sud), CINA, dipinte a vivaci colori. Nonostante l'impostazione strategica alcune unità arrivano al rango di reggimento. Stranezza: ci sono anche unità tedesche.

Il gioco viene fornito in flat-box con vari aiuti ed un bellissimo libretto di regole semplice e chiaro (attenzione che sia scritto 2ª edizione).

GENERALITA'

Il gioco viene fornito con la possibilità di eseguire tutta la campagna dal 1941 al 1945 sul Pacifico, oppure con l'alternativa più semplice di due separati scenari. Esiste la possibilità di un gioco a molti partecipanti. Le regole sono divise in tre sezioni maggiori: le regole basiche che sono più semplici e maneggevoli, le regole avanzate consigliate a chi non ha War in the Pacific, poiché rappresentano una discreta introduzione alla problematica strategico-economica della guerra nel Pacifico; vi sono anche numerose regole opzionali alcune delle quali sono veramente interessanti e divertenti (come l'utilizzo di Task Forces tedesche nel caso di buona riuscita delle operazioni sui fronti europei). I turni di gioco sono stagionali e cioè inverno, autunno, estate e primavera di un determinato anno di guerra. Come esempio possiamo citare la Campagna che dura 16 turni dall'inverno 1941 all'estate 1945. Ma non fatevi illusioni poiché i turni stagionali sono piuttosto lunghi ed una campagna non si risolverà sicuramente in un paio di serate. Per iniziare consigliamo di giocare per primo lo scenario OPERAZIONE "Z" che dura solo 5 turni prima con le regole basiche e poi con quelle avanzate. Giocate poi con le regole avanzate lo scenario di 11 turni del '43 "VENTO DIVINO - kamikaze" e poi iniziate ad esaminare con calma le regole opzionali.

Se siete in tanti in famiglia potrete dividere un po' di compiti e di nazioni anche se il se il giocatore giapponese e quello americano si divertiranno di più. Sicuramente i giocatori cinese e l'ipotetico sovietico dovranno essere persone che ancora non hanno bene in mano il regolamento, scontando il loro training con queste nazioni.

Per quanto riguarda il Sistema di gioco forse è più semplice dare un sunto delle operazioni della sequenza di un turno giapponese, dal momento che il turno degli Alleati è più o meno simile.

Il turno inizia con la determinazione delle condizioni atmosferiche. Trattandosi di turni stagionali ovviamente le condizioni atmosferiche non saranno oltremodo dettagliate. In mappa vi sono quattro grandi zone geografiche ed ognuna di esse determina le proprie condizioni atmosferiche (Pacifico del Nord - Tropici - Sud Est Asiatico e Asia). Il tempo (stagionale) può essere bello, piovoso, nebbioso e qui andiamo bene. Ci sono però anche le tempeste e soprattutto i periodi dei monsoni che complicano maledettamente le cose. Il turno giapponese inizia con il segmento delle decisioni.

Dapprima viene consultata una tabella che definisce le linee strategiche imperiali e gli obiettivi e poi vengono attribuiti i punteggi economici detti ERP, molto importanti nel corso del gioco, ed il giocatore stesso sceglie se utilizzarli o se “girarli” a suoi alleati. Indi il giapponese decide se effettuare operazioni speciali e utilizzare convogli navali (detti treni o flottiglia). Poi si passa a dettagliare il MOVIMENTO. In tale fase viene posto sulle navi il segnale MISSIONE assegnando alle flotte i loro obiettivi muovendo poi tutte le unità in mappa come si vuole. Naturalmente vi sono tipi di movimenti diversi: navale, terrestre ed aereo nonché amphibio e di sbarco. Da notare che la mappa possiede aree di mare poco profondo (narrow) in cui vi sono alcune diversità nel movimento.

Inoltre data la proiezione geografica della mappa l'area del Pacifico del Nord, che comprende le isole del Giappone Settentrionale, la penisola di Kamciatka sino allo Stretto di Bering, rappresenta in realtà una zona molto meno vasta, per cui in essa vi è un movimento generale molto più veloce per quanto riguarda i mezzi navali.

Passiamo ora ad esaminare il segmento di REAZIONE. Si verifica qui l'intervento avversario (o degli avversari) con la possibilità di muovere ed assegnare obiettivi per opportune contromosse. In tale segmento si combatte prima che il giocatore in fase conduca i propri combattimenti.

Dopo la reazione nemica viene la volta del COMBATTIMENTO secondo regole e tabelle particolari. Come tutti i combattimenti strategici manca un po' di “feeling”. Si comincia con i duelli aerei per passare ai bombardamenti ed alle contraeree sia di terra che di navi. I combattimenti ariana-ve sono condotti generalmente a due ondate di attacchi successivi con contrattacchi difensivi immediati. Vi è poi il duello navale seguito dal bombardamento delle coste, dagli sbarchi e dai combattimenti a terra.

Finito di sparacchiare si passa alla decisiva fase di RIORGANIZZAZIONE. Le unità aero-navali del giocatore non in fase ritornano alla base (badate di fare atterrare gli aerei sulle portaerei prima di portarle in porto se no faranno splash) e tutti i markers di reazione sono eliminati dalla mappa. Poi ritornano alle basi le unità del giocatore in fase e vengono rimossi tutti i markers che segnalano Missioni. Indi si termina con le operazioni ECONOMICHE che comprendono: l'attivazione e creazione di nuove unità, il lavoro di cantiere con le riparazioni e la costruzione di nuove unità navali, la determinazione di nuovi spiegamenti strategici e dello Stato di all'erta per unità da porre poi in reazione sui movimenti nemici del Semiturno seguente. Da qui inizia il turno del giocatore avversario.

Solo due parole sui LEADERS. Essi sono ovviamente di tipo e funzioni diverse. Vi sono i leader di terra che influenzano in genere i combattimenti, i leaders della marina che influenzano il movimento sul mare ed i leader aviatori che influenzano quelle unità aeree su portaerei. Semplice ed efficace!

ALCUNE OPTIONS

alcune regole opzionali sono storicamente stimolanti mentre altre sono solo divertenti. Pensate che il giapponese deve dare in regalo una vittoria per il compleanno del suo imperatore, pena un hara-kiri di -1 sul dado. Meno divertente è il volo di Enola Gay nel '45 con il suo carico di Uranio radioattivo. Ovvero The Day After.

Divertente anche l'uso della rivalità intercorpo americana. Un po' come la lotta P.S. con CARABINIERI da noi, mentre appaiono più scontate le regole che ipotizzano una "asianizzazione" (passate la cacofonia) del conflitto, preludio alla vietnamizzazione degli anni '70.

Veramente imprevedibili poi sono gli interventi Russi ma soprattutto quelli della Kriegsmarine nel Pacifico. Infatti se per qualche strano evento le campagne della Wehrmacht in Europa hanno successi strepitosi è possibile vedere navi tedesche incrociare al largo di Giava con meraviglia degli americani e sospetto dei giapponesi.

Buon ultima la possibilità che l'Imperial Regia Marina del Sol Levante esegua dei raids sul canale di Suez (magari solo con macchine fotografiche).

VITTORIA

Le condizioni di vittoria hanno una interessante variante nel gioco a più giocatori. Si può scegliere tra una vittoria di alleanze (co-operando) o una vittoria di coalizione, in cui ogni giocatore determina propri obiettivi e limiti.

Nel secondo caso però sarà piuttosto facile litigare per la spartizione dei punteggi economici, poiché i giocatori del terzo mondo dipenderanno da aiuti alleati. Il numero di obiettivi calcolati e mantenuti (e non il numero di punti economici) darà il livello di vittoria, da controllare su una apposita tabella. È possibile che qualche partecipante non raggiunga altro se non una situazione di stallo. Questo dunque non significherà né vittoria né sconfitta.

IMPRESSIONI

L'impressione generale che si ha del gioco a prima vista è quella della moderata difficoltà. Infatti nello stile GDW molte regole storiche vanno a precisare determinate azioni e periodi storici aumentando l'impegno mnemonico.

Ma se uno di voi fungerà da Game Master maneggiando le regole di base e se giocherete in tre o quattro ci sarà veramente da divertirsi. Il gioco nel suo complesso viene consigliato vivamente agli amanti del gioco strategico navale (a meno che non si conosca a memoria FLAT TOP e WITP). Per diverse bellissime alternative sulla guerra navale andrete sul sicuro coi giochi di Jack Greene (Quarterdeck Games) più dettagliati e "colorati".



BATTLES FOR THE ARDENNES - BATTLE REPORT

La partita, soggetto di questo battle report, rievoca l'epica, quanto mai vana controffensiva delle Ardenne, meglio conosciuta come "battaglia del saliente", combattuta nel dicembre del 1944 tra Tedeschi e Anglo-Americani.

Ogni esagono equivale a 3 km, ogni turno a 12 ore di tempo reale.

TURNO 1.

In questo turno viene eliminato unicamente un battaglione da ricognizione USA, non ci sono avanzate di sorta (i tedeschi, infatti non possono muovere).

TURNO 2.

Lieve avanzata tedesca su Billingen, vengono raggiunti i ponti sull'Our (nord-est di S.Vith) dal 506° Pz. Abt. (Tigre), mentre elementi della 2ª Pz.Div. combattono per Clervaux, sono ricostruiti molti ponti sull'Our (5ª Pz. Armee), nella zona sud infuriano sanguinosi combattimenti per Echternach. Viene eliminato un battaglione da ricognizione USA (2-7).

TURNO 3.

Le Waffen SS sfondano tra St. Vith e Billingen, il 501° Pz.Abt. SS (Tigre) attacca St.Vith senza successo; viene travolta una unità di artiglieria (USA "ovviamente") dai Tigre del 506° Pz. Abt. (appoggiati dalla 62ª VG). Skorzeny occupa Malmedy superando il fiume Ambleve, il regg. parà di von der Heydte atterra intatto (!!!) 6 km ad est di Malmedy occupando un importante ponte stradale, unità della 1ª SS Pz. Div. sono a metà strada tra Malmedy e Billingen. Diekirch (7ª Armee) viene espugnata dalla 5ª FJ, la 4ª Div. USA si ritira dal fiume Saurer lasciando Echternach in balia della furia nazista, in questo turno le perdite USA sono abbastanza elevate:

un inf. regg. 99ª div. (5-3), un inf. batt. (2-3), un mecc. inf. batt. (2-6), un art.regg.(8-2-0).

TURNO 4.

In questo turno la 106ª Inf.div. USA perde due regg. su tre (5-3), i tedeschi conquistano e superano St.Vith, Peiper superata Vielsam arriva 6 km a sud di Verbomont, la 116ª Pz.Div. supera St.Vith, mentre a sud viene occupata Beaufor insieme a Consdorf. La Leibstandarte (al secolo 1ª SS Pz.Div.) attacca e danneggia una brig. tank (7-6) della 7ª Arm. USA, mentre la 12ª SS conquista Rocherat-Krinkelt, i tedeschi subiscono la perdita di un batt. eng. coraz. (1-5), altre perdite USA constano in:

un batt. inf. (2-3) e un regg. eng. (1-3)

TURNO 5

Nuovo impulso tedesco verso ovest coronato da ampi successi; viene conquistata Ettelbruck (5ªFJ), la 116ª Pz.Div. riceve, anche se non riesce ad eseguirlo, l'ordine di conquistare Bastogne, il 501° Pz.Abt. SS (Tigre) entra a Manhay (dove Peiper era già passato da un pezzo), il 1° regg. Pz SS (Peiper) è 30 km a sud di Liegi, anche se è ostacolato dall'82ª Airborne USA, Skorzeny con la sua 150ª Pz. brig. arriva 6 km ad est di Spa.

Questo turno vede la perdita da parte USA del 613° batt. tank destroyer (2-6) fulminato al volo da Peiper e company a nord di Manhay.

TURNO 6.

La 116^a Pz. DLiv. conquista Bastogne nonostante l'arrivo della 101^a Airb. USA.

Peiper appoggiato dai Tigre del 501^o Pz. Abt. SS attacca il 47^o regg. della 9^a Inf. div. USA, però respinto e quasi accerchiato dalla 82^a sopraggiungente, lieve avanzata Volksgrenadier sul fronte di Elselborn, l'ultimo reggimento della 106^a inf. div. USA rioccupa St. Vith inseguito però da due reggimenti V.G. e da una brigata Jagdpz.

TURNO 7.

Grossa infiltrazione tedesca a nord di Malmedy (due regg. Pz. Gren. 1^a SS Pz. Div., tutta la 12^a HJ, la 150^a Pz. brig. SS, + elementi Wehrmacht), nuova avanzata delle truppe della 7^a Armee verso Luxemboug City e Arlon, entra la Führer Begleit Pz. Brigade (14-5), l'82^a USA accerchia Peiper con il suo Pz. regg. e il 501^o Pz. Abt. S. 9 km a nord di Manhay, mentre La Roche viene raggiunta da unità della Pz. Lehr.

TURNO 8

Si registra l'entrata da parte tedesca di parecchie unità Pz./PzGren., la maggior parte delle quali viene convogliata verso St.Vith. Viene distrutto un inf. batt. USA vicino a Bastogne (dalla 2^a Pz. Div.), Houffalize precedentemente rioccupata da unità della 28^a Inf.div. USA, viene riespugnata da unità della 62^a V.G. appoggiate da PzGren della Pz. Lehr, nuova avanzata della 1^a SS in direzione di Spa (3 km) nonostante i carri della 7^a Armd. USA, Peiper e le altre unità (isolate) SS vengono attaccate dalla 82^a USA e dalla 30^a respingendo però l'assalto.

TURNO 9.

Gli USA hanno la superiorità aerea, nessuna unità tedesca è afflitta da carenza di rifornimenti. Gli americani attaccano dall'aria, riducendo l'8^o regg. PzGren della 3^a PzGren Div.

Turno sanguinosissimo con violenti attacchi tra Bastogne e Malmedy, i tedeschi ottengono più morti americani che terreno (un regg. parà 101^a, l'ultimo regg. della 106^a, un regg. eng. e un btg. Inf. della 28^a), Stavelot viene assalita e quasi travolta dai carri del I Pz Korps SS, la FBPzBrig. arriva a La Roche, Peiper resiste ancora, battaglioni USA rioccupano improvvisamente Clervaux col chiaro intento di distruggere i pontile unità della 4^a Inf. USA e della 10^a Armd. USA arrivano a Consdorf, avvengono numerosi contrattacchi USA nella zona di bastogne e di elsenborn.

Nella zona di Manhay le SS, fanatiche e tenacissime, resistono ancora con la certezza che i rinforzi (3^a PzGren, 62^a VG tartassata, Führer Begleit Pz. Brig. "desfante", unità della e della 9^a SS Pz. Div. Hohenstaufen) sebbene ancora in marcia, le salveranno. I tedeschi in questo turno hanno perduto due regg. V.G. (rispettivamente 62^a e 18^a V.G.) e un regg. PzGren(4-5) della Pz. Lehr.

TURNO 10.

Nessuna unità tedesca è in carenza di rifornimenti, aerei USA attaccano, senza però danneggiarlo, il 19^o regg. PzGren SS della 9^a SS Pz.Div. Attacco furiosissimo, tedesco, nella zona di Bastogne, dove la 101^a USA viene messa in rotta e dove due brigate su tre della 4^a Armd. USA vengono isolate. la Das reich (alias 2^a SS Pz.Div.), appena entrata, e in in march mode, attacca e travolge due „battaglionicelli“ della 28^a USA a Clervaux e dintorni. 3000 metri separano Peiper dalla salvezza (anche se sono 3000 metri pieni zeppi di GI), Stavelot e Trois Point vengono conquistate da SS e company con i ponti intatti!! Battaglie di logoramento a Elsenborn. Le perdite USA consistono in 2 regg. inf. (99^a e 9^a), un inf.batt. (28^a), una arm. brigade (7^a Armd.). Quelle tedesche: un regg. PzGren (3^a PzGren), il 501^o PzAbt. SS, un regg. V.G. (12^a V.G.).

TURNO 11

Le unità tedesche non soffrono di carenza di supply, gli US hanno superiorità aerea per i prossimi due turni.

Nuovi, quanto mai vani, assalti tedeschi per liberare Peiper e il suo Panzerregiment, la 4^a Armd USA viene liberata dall'accerchiamento, mentre l'82^a e la 30^a USA + elementi della 3^a Armd. distruggono Peiper, la Roche viene riconquistata, perché vuota, dai genieri USA, la 7^a armata tedesca è sulla difensiva dopo l'arrivo di tre divisioni USA.

Perdite US: un inf. Batt. (28^a) e un rgt. Eng.

Perdite tedesche: il 1° PzRgt della 1^a SS PzDiv (12-8).

TURNO 12

La 1^a SS e la 12^a SS sono senza rifornimenti. I tedeschi continuano ad attaccare ma ormai è solo per scelta personale. Infatti con le SS out of supply non si può sperare in un'offensiva. Gli yankee, intanto, a sud, grazie alle divisioni di Patton (7 e un tot) stanno facendo perdere terreno alla 7^a armata, minacciando ormai il fianco sinistro della 5^a PzArmee. Perdite USA: un rgt fanteria (28^a), perdite tedesche: il 519° PzAbt (su Jagdtiger!).

Osservazioni. La partita, anche se non ancora catastrofica, per il tedesco era sicuramente persa; tutto per colpa di Peiper (?), il quale, nelle prossime partite; sarebbe meglio che si desse una regolata ai freni (corre troppo e, di conseguenza si caccia sempre nei pasticci). Infatti, se il tedesco avesse lasciato Peiper al suo destino (già segnato) e avesse dirottato tutte le unità elencate al turno 9 verso occidente, probabilmente avrebbe concluso qualcosa di più; comunque alla prossima volta (GOTT MIT UNS).



L'INTERVISTA

Intervista concessa da **Nando Ferrari**, titolare del negozio "I GIOCHI DEI GRANDI" ed organizzatore della VER CON '84.

N.T.: Complimenti, la manifestazione appare come un successo sin'ora unico in Italia~ Da quando ti occupi di wargame' è questo il tuo primo grosso impegno organizzativo?

N.F.: sotto il profilo della responsabilità senz'altro, ma anche la preparazione del catalogo ha già a suo tempo richiesto un notevole impegno nella preparazione e spedizione, nonché dal punto di vista finanziario.

N.T.: Quanto tempo e denaro ti è costata questa organizzazione?

N.F.: Considerando che a Verona l'appoggio è stato essenzialmente manuale, sono due mesi che ci stiamo preparando, con l'investimento di alcuni milioni.

N.T.: Quanto c'è di passione e quanto di promozione?

N.F.: La passione è adesso soffocata dalla necessità continua di trovarmi sempre al posto del timoniere, in quanto responsabile dell'organizzazione; spero l'anno prossimo di poter partecipare ad un'altra convention come giocatore.

N.T.: C'è stata qualche assenza che ti è dispiaciuta?

N.F.: Non è purtroppo intervenuto Tom Oleson che aveva aderito all'iniziativa ma non si è fatto vivo; è sempre in viaggio. Per il resto le persone che nel settore contano c'erano tutte.

N.T.: C'è stata qualche presenza che non ti è stata gradita?

N.F.: No. Non vedo come possa dispiacermi la presenza di qualcuno.

N.T.: Qual'è stata la cosa più difficile da organizzare?

N.F.: I tornei ed il lavoro del trasporto dei tavoli che è stato massacrante.

N.T.: Quali giochi hanno avuto maggior successo alla Ver Con '84?

N.F.: **Ambush** (VG) dal punto di vista vendite ed il numero ultimo di S&T **Trail of the Fox**; inoltre **Western Desert** (Gdw) e **Kata Kumbas**. I giochi più giocati sono stati i fantasy ed i "classici".

N.T.: Previsioni per il futuro del boardgame?

N.F.: Senz'altro un incremento di attività per quanto mi riguarda; per il futuro prevedo una espansione di qualche anno dell'hobby ed una successiva stabilizzazione.

N.T.: Dei nuovi giochi quali hanno avuto maggior riscontro presso i giocatori? Cosa vogliono oggi i boardgamers?

N.F.: Richiestissimi **La Bataille d'Auerstadt**, **Empire in Arms**, S&T97. Secondo la mia opinione oggi la gente vuole nuovi sistemi di gioco, e la cosa è confermata dal successo della Victory Games.

N.T.: Sei soddisfatto?

N.F.: Molto. E molto stanco.

NOVITA'

Sta per essere immesso sul mercato in U.S. - era ora - **Panzer Command** della Victory Games, disegnato dal solito Eric Lee Smith che si occupa del combattimento tra una divisione corazzata tedesca ed un corpo corazzato sovietico nelle steppe verso Stalingrado nel periodo fine '42. Le unità sono a livello compagnia ed ogni giocatore diventa comandante di divisione o corpo carri. È pensabile che il sistema possa essere applicato ad altre situazioni, come Kursk, Korsun, Normandia, Afrika od ambientato in Italia. Insieme sarà commercializzato **Cold War**, una specie di gioco diplomatico-politico sulla guerra fredda dei nostri giorni. Pazientate solo ancora uno poco.

È in arrivo da tanto tempo ma non si fa vedere **Sinai Front** (pronunciarsi sainai front, prego) della nota casa di Baltimora che ora non sembra più essere una pietra angolare dell'hobby nel mondo. Siamo curiosi di vedere come sarà questo gioco, dato che manca un gioco serio da **Sinai** (pron. Sainai) della SPI in poi che si occupi in maniera globale della guerra del '73. Infatti sia **Suez '73** che **Bar Lev** sono parzializzanti (per quanto ottimi giochi) come pure **Across the Suez** o **Suez_to Golan**, ecc. Speriamo. La nota casa di Baltimora sta per sfornare anche l'ASLRB, cioè le regole riviste e sistemate di SL e forse l'edizione riveduta e distrutta di **Napoleon at Leipzig**.

Buone nuove dalla TSR che probabilmente verrà rilevata da una grossa banca americana o da una catena di giornali. Addio SPI, S&T, ecc. Gary Gigax vuole comprare una ditta di boardgames con i miliardi che ha fatto con D&D. La Gdw risponde che tra un paio di anni si comprerà anche Gary.

PROSSIMAMENTE:

- Un "battle report" sulla campagna di **Napoleon Last Battles**;
- un resoconto di una battaglia intorno a Welikie Luki, chiamata **White Death**;
- nel momento in cui scriviamo i mezzi da sbarco anglo-americani stanno vomitando truppe d'assalto contro le spiagge della Normandia, per attaccare l'**Atlantic Wall** (scenario costruito e brevettato dal Valley Club.
- ed un sacco di altre novità.

ALLEGATI #1 ARTICOLI DA BLITZKRIEG

UN LIETO RITORNO

Annunciato l'imminente ritorno sul mercato di un classico quadrigame SPI, **BATTLES FOR THE ARDENNES**, ovvero il Bulge facile. A tale notizia pensiamo di fare cosa gradita dedicando una breve presentazione del gioco SPI di cui feeling e regole sono state lasciate inalterate dalla versione TSR.

BATTLE FOR THE ARDENNES (di Danny S.Parker, prezzo circa 20\$ ristampa SPI)

BOA è una simulazione a livello operativo della battaglia detta del Bulge 1944 con una analoga analisi dell'invasione tedesca dello stesso territorio del 1940. Ogni turno rappresenta 12 ore di tempo reale ed ogni esagono di mappa rappresenta circa 3.200 m. Durante il gioco si tende a muovere ed attaccare a gruppi di divisioni anche se le pedine in genere sono a livello di reggimento/battaglione. Vi sono quattro mappe che possono essere giocate separatamente o possono essere unite assieme per la campagna. (Nella ristampa dovrebbero essere mantenute le 4 mappe stampate a parte per garantire appunto la campagna, invece delle 4 mappe stampate ambo i lati di due singoli fogli, come pare intenda fare la TSR - le pedine resteranno invariate anche se, pare, stampate su carta patinata. Gli oltre 800 counter (di cui gran parte sono solo markers) avranno bisogno di molto più spazio di quanto ne garantisca il solito counter-tray.

Le quattro mappe prendono il nome da altrettante località della zona, celebri per gli scontri avvenuti. E così avremo Celles, StVith, Sedan e Clervaux il cui nome teutonico è Clerf. Lo scenario del 1940 "Blitzkrieg" dura 1?2 turni ed ha bisogno di tutte e quattro le mappe, mentre la campagna dura la bellezza di 36 turni sempre su quattro mappe.



COMPLESSITA': su una scala decimale, volendo usare anche le regole opzionali si potrebbe dare al gioco un buon 6. Il sistema non è infatti molto impegnativo da apprendere, è veloce e divertente a la Panzergruppe Guderian. Il set up forse è un po' più impegnativo anche perché non è segnato né in mappa né sui counters (NB: forse nella ristampa lo sarà) e dura all'incirca dai 45' ad un'ora per la campagna, sui 20'-35' per uno degli scenari minori. La durata del gioco è variabile. Uno scenario spesso non porta via più di 4-5 ore di gioco continuato, mentre la campagna del '44 presume 2 o 3 serate di gioco per arrivare ad un momento decisivo. Naturalmente conoscendo bene inglese e regole tali tempi possono essere migliorati di molto. Pare inoltre che in quattro giocatori le cose filino molto più velocemente anche se è facile litigare per l'assegnazione dei rinforzi. In ogni caso può essere consigliato anche ai principianti purché abbiano qualche esperienza con altri sistemi operazionali della WW2.

CARATTERISTICHE GENERALI. Le regole sono descritte in maniera piuttosto chiara e necessitano quasi mai di ruminazioni interiori. Il bilanciamento delle situazioni di gioco è buono per tutti gli scenari e si sa come sia difficile bilanciare una campagna delle Ardenne con le condizioni di vittoria.

DIFETTI: la grafica del gioco è eccellente ed i counters hanno meravigliosi colori. Tuttavia il grigio chiaro che contraddistingue città e strade talvolta si confonde con il fondo della mappa, soprattutto nelle aree di bosco rado (vi capiterà di aver preso tutti gli incroci stradali chiave e le città maggiori e di attaccare nemici imboscati che con vostro stupore rivelano sotto di essi qualche dannata cittadina nascosta). Forse un rosso vivo o un arancio avrebbe meglio reso l'idea.

Se si usano le marce forzate le unità possono affaticarsi e diventano tali e quali come se fossero non rifornite. Ora siccome gli effetti sono uguali ma i momenti (fase) in cui le unità diventano affaticate o non rifornite sono diversi, c'è la necessità di avere markers diversi per lo stato di affaticamento e per le unità non rifornite (lo dice lo stesso autore). Il difetto sta nel fatto che ben 50 markers di gioco sono del tutto vuoti e che poco costava stampare su alcuni di essi la parola "fatigue".

Altro punto piuttosto oscuro e che sarà chiarito dalla nuova edizione, è che le truppe tedesche nel 1940 partono ben dentro il territorio nemico ancor prima dell'inizio dell'invasione originando una comica pre-Blitzkrieg. Altra cosa strana riguarda l'artiglieria che, per praticità, ha sempre un "range" di tre esagoni.



(Nota : subito dopo aver scattato questa foto, il cannone sparo un colpo ...)

Forse valeva la pena di precisare meglio le diversità dei parchi cannoni e di puntualizzare la migliore efficacia di batterie in postazione.

Inoltre ancora, su una scala di tre km per esagono poteva anche essere ammesso uno stack divisionale (divisione=quattro unità) senza alterare la storicità. Infatti il concetto di Schwerpunkt sarebbe stato meglio evidenziato.

VALUTAZIONI: BOA si colloca idealmente tra la maggior complessità di **Wacht am Rhein** di cui migliora la grafica e e il Bulge della Avalon Hill, principe di battaglie postali. Chi desiderasse una simulazione più completa cerchi di reperire WACHT sul mercato impazzito, ma è difficile. Comunque la campagna del '44 di BOA è veramente piacevole da giocare e dà non poche soddisfazioni. La cosa interessante è il notare come anche i piccoli scenari siano piacevoli e bilanciati, cosa del tutto rara nei quadrigame. Di questi scenarietti il migliore forse è Celles. Le condizioni di vittoria permettono al giocatore tedesco la massima flessibilità di gioco almeno nella campagna del 1944.

Nel 1940 invece le condizioni di vittoria sono talmente severe per il tedesco che non è raro osservare una vittoria del giocatore franco-belga (?). Il tedesco infatti deve ammazzare quasi tutti, catturare tutto ed uscire di mappa col massimo possibile senza subire che poche perdite.

Questo toglie un po' il gusto della Blitzkrieg e fa diventare il gioco una spasmodica caccia al counter, attanagliando il tedesco in un'ansia kafkiana.

Ovvero CADORNA avrebbe mai vinto a Caporetto perdendo solamente un'intera armata e metà artiglieria ?

Se per caso entrate in una stanza dove si è appena conclusa una campagna del '44 invece, noterete subito chi ha vinto. Infatti in caso di una vittoria tedesca voi avrete un cordone di unità della Wehrmacht ed SS da un lato all'altro della mappa e sul lato ovest vedrete resti delle migliori divisioni americane. Niente cordone? Molte pile di tedeschi killed e sarà il giocatore americano a fumarsi beato una sigaretta ad ampie boccate.

Entrando in una stanza, invece, dove si è appena conclusa la campagna del 1940 la scena è sensibilmente differente. La maggioranza delle unità dei due contendenti sono fuori mappa dal lato ovest. I resti dell'armata francese sono nell'angolino sud-ovest e l'armata belga è imbottigliata a nord ovest. Masse di meccanizzati tedeschi zone sulla via della Manica. Non importa se ha vinto il tedesco o l'alleato. Vi è una uguale impressione di massacro, anche se in caso di vittoria alleata vi è qualche unità tedesca in più eliminata o ridotta.

Una vittoria alleata sicuramente vedrà il giocatore tedesco alquanto imbarazzato e poco disposto al dialogo. Comunque se conoscete **Cobra** (SPI) e lo apprezzate come simulazione, giocate pure la campagna del 1940. Infatti questa non è altro se non un Cobra a parti invertite, dove al posto di tedeschi stanchi vi sono torme di "poilus" e di variopinti belgi.

In definitiva il massimo godimento sarà ottenuto giocando la campagna del '44, mentre giocando il 1940 forse il giocatore alleato potrà anche rompersi un po' le pazienze. Se non avete tempo e voglia di setappare (duro neologismo da set-up) giocatevi uno degli scenari anche in solitario (meglio se in due).

Il mio personale overall rating, tenendo conto del costo, grafica, storicità e giocabilità è sicuramente un buon 9.

Non me ne vogliono a male gli sfegatati che hanno consumato i counter di Wacht am Rhein allo spasimo, ma qui ci si diverte di più.

.....

Per gli appassionati che possiedono la vecchia edizione diamo gli errata ufficiali apparsi sulla rivista "Fire and Movement" del gennaio 1980.

ERRATA UFFICIALI

La mappa:

1) sulla traccia di registrazione dei turni per il gioco della campagna del '44, il turno 36 deve essere segnato come 2 Gennaio P.M.

2) Per una migliore visione sulla mappa viene suggerito di annerire i contorni delle città poco visibili.

I counters

La stampa su alcune unità del genio tedesco è riuscita un po' fiacca. Esse sono battaglioni del tipo (1)-5.

Regole Standard

(9.68) (correzione) se un giocatore è costretto a ritirare una unità in un esagono occupato da truppe amiche, e queste vengono successivamente attaccate nel corso della stessa fase di combattimento, l'unità che era stata ritirata non aggiunge la propria forza alle truppe dell'esagono. Tuttavia se qualsiasi risultato di combattimento viene applicato alle truppe in quell'esagono (che sia perdite o ritirata) anche le truppe ritirate in precedenza subiscono lo stesso risultato.

(15.13) (chiarimento) ...la. spesa siffatta di punti movimento per entrare nell'esagono di partenza si basa sulla velocità di formazione di marcia, se le unità fanno il loro ingresso come rinforzi in ordine di marcia. Esempio: una unità meccanizzata con una velocità di movimento di "5" dovrebbe in realtà avere 18 punti di movimento (1 MP addizionale muovendo in mappa) prima di sottrarre il costo dell'esagono di ingresso.

CELLES

(20.1) (correzione) l'unità tedesca 304/2 panzer Grenadier (6-5) deve iniziare lo scenario nell'esagono 0514; l'unità britannica RT/29 reggimento corazzato (3-6) deve iniziare nell'esagono 0607.

(20.29) (omissioni) All'inizio del gioco il ponte di Hottem (0721) deve considerarsi distrutto.

CLERVAUX

(19.1) (correzione) la brigata corazzata americana CCB/9 (una 7-6) presente nel foglio di counters di Clevaux deve essere denominata CCB/10..

(19.25) (correzione) tutte le unità tedesche sono automaticamente in rifornimento per i primi 4 turni...



St. VITH

(18.1) (Correzione) Il reggimento di fanteria US 26/1 (un 6-3) non dovrebbe iniziare il gioco in mappa, bensì dovrebbe entrare in gioco come rinforzo alleato al turno 3 nell'area di ingresso A, l'unità US in 0417 dovrebbe iniziare il gioco in posizione fortificata (improved).

(18.12) Le unità 9SS/9H (una 8-5) e 70SS/9H (una 7-5) entrano in gioco al turno 10 invece del turno 8.

(18.41) (aggiunta) Anche Manhay (0805) porta 2 punti vittoria.

(18.42) (correzione) Il giocatore tedesco guadagna 2 punti vittoria per ogni unità che esce dal lato ovest della mappa su esagoni di strada a Nord dell'esagono 0601. Le/la unità al momento di uscire dalla mappa devono essere in rifornimento per potere ottenere punti vittoria.

(18.26) (correzione) durante i primi 4 turni tutte le unità tedesche sono automaticamente in rifornimento.

SEDAN

(21.3) (Aggiunta) Se, alla fine del gioco, il giocatore tedesco riesce, controllando Sedan, a far uscire di mappa 30 punti forza meccanizzati dagli esagoni 0301 o 0107 (strada), non deve fare uscire altri 30 punti forza meccanizzati aggiuntivi dal lato ovest della mappa, deve comunque soddisfare le altre condizioni di vittoria.

REGOLE DELLA CAMPAGNA

(25.21)(correzione) la Brigata Francese Spahi 3° (1-4) deve iniziare nell'esagono C1307, la la 1ª Brigata di cavalleria francese (1-4) inizia in C0518, l'unità belga 2cc/éc (1-5) inizia nell'esagono C1013.

(25.22) **IMPORTANTE!** Alcune delle divisioni tedesche da schierare all'inizio del gioco hanno le designazioni degli esagoni iniziali sbagliate. Guardate le correzioni sotto. Notare che le unità tedesche non possono essere schierate ad ovest del Vallo Occidentale (Westwall) o Linea Sigfrido.

Unità	Esagono di schieramento esatto
4/32; 94/32; 96/32	B0419
183/62; 164/62; 190/62	B0924
28/8; 38/8; 84/8	B1422
7/28; 49/28; 83/28	B1721
451/251; 459/251; 471/251	B2019

(25.23) Il reggimento panzer tedesco 10/8 (6-6) non appare come rinforzo al turno 1 ma al turno 6. La brigata di cavalleria francese 4/4DLC (4-4) pur portando la dicitura "opt" (opzionale) entra comunque in gioco al turno 4 nell'area di ingresso J. L'unità 14/4DLC (2-5) deve apparire come rinforzo al turno 1 invece che al turno 2.

La traccia dei rinforzi di Sedan va bene per il gioco della campagna facendo riferimento alle aree di ingresso dei francesi che è comune a tutti e due gli scenari, le aree di ingresso segnate sui counters francesi devono essere ignorate.

LA BATTAGLIA DEL BULGE

(29.23) (aggiunta) l'unità in B0417 deve iniziare in posizione fortificata.

(30.34) (correzione) la 9ª divisione Panzer entra in gioco secondo le regole modificate a 18.12. la 2DR divisione Panzer entra come rinforzo al turno 10 invece del turno 8.

(30.95) (correzione) tutte le unità tedesche sono automaticamente in rifornimento nel corso dei primi 4 turni di gioco.

(32.42) (correzione) per ogni livello (step) di fanteria tedesca eliminata = -1 VF
per ogni livello di meccanizzati tedeschi eliminati = -2 VP
per ogni unità di artiglieria o genio tedesca eliminata = -2 VP

(34.21) per lo scenario del 22 dicembre gli esagoni di schieramento iniziale devono essere così cambiati:

TEDESCHI:

5/3 FJ - B1316
16/116 - B0701

ALLEATI:

334/84 - A0518
333/84 - A0619
335/84 - A0215
CCR/3 - B0801
119/30 - B1308

(omissione) BR.34 - A1606 poi la brigata corazzata IP va in B1415 invece di B1515.

VARIANTI & POTENZIALI MIGLIORIE

Dalla rivista "Fire & Movement" riportiamo alcuni suggerimenti per le regole ed alcune ulteriori regole opzionali.

SUGGERIMENTI PER MODIFICARE ALCUNE REGOLE

Il progettore stesso, pur non considerando errata ufficiali SPI, suggerisce alcuni cambiamenti nelle regole. Ciò aumenta la storicità ed il bilanciamento del gioco.

6.0 Formazione di marcia

6.1 Muovere in formazione di marcia (march mode) costerà a tutte le unità metà dei punti movimento posseduti (arrotondamento per eccesso). Si noti che per muovere in formazione di marcia s'intende il momento in cui si passa da uno schieramento qualsiasi a quello per muovere. Tale passaggio costa metà dei punti movimento posseduti dall'unità. Il lasciare la formazione di marcia per passare ad un altro schieramento non ha alcun costo.

6.2 Una unità può muovere in formazione di marcia anche se non inizia il proprio turno in un esagono di strada. Si applicano comunque tutte le altre restrizioni descritte in questi casi.

6.22 Le unità nella formazione di marcia possono muovere su esagoni di strada, non di strada e qualsiasi combinazione tra i due tipi di esagoni. Fuori strada le unità muoveranno al normale costo del terreno percorso (v. descrizione in 6.24). In formazione di marcia si può attraversare qualsiasi tipo di terreno tranne i lati di esagoni di fiume privi di ponte. Esempio: una unità corazzata 7-6 che sia in formazione di marcia viene ad avere 18 MP e perciò può attraversare ben sei esagoni di boscaglia rada fuori strada, conservando la formazione.

9.14 Secondo attacco

Se e solo se un attaccante subisce un risultato di combattimento di "No result" ovvero nessun effetto, egli ha la facoltà di decidere subito se impegnarsi in un secondo combattimento speciale definito con il termine di "assalto incrementato o Escalating Assault". L'attacco viene condotto esattamente come lo è stato il precedente con un secondo tiro del dado e gli stessi rapporti di forza. Però, qualunque sia l'esito del secondo attacco, l'attaccante dovrà perdere un livello (step) di forza e toglierlo da una qualsiasi delle proprie unità che hanno partecipato all'attacco. Un assalto incrementato può essere svolto solo una volta per ogni attacco malamente concluso per l'attaccante ed il livello perso viene sempre aggiunto alle altre perdite che dovessero essersi verificate.

10.0 Artiglieria

L'artiglieria USA e britannica hanno il loro range aumentato a 4 esagoni e la loro forza FPF aumentata a 3.

10.1 Gerarchia dei corpi di artiglieria.

Se ha una comune appartenenza ad un Corpo qualsiasi numero di unità di artiglieria può concorrere assieme ed eseguire un fuoco di sbarramento (barrage) in attacco (Abolire le sezioni delle regole 18.26, 19.25 e 30.94).

10.19 La forza del fuoco delle unità di artiglieria viene dimezzata anche quando si spara verso esagoni di bosco o foresta fitta.

30.12 Il giocatore alleato non può tentare di distruggere ponti nel corso dei turni 1 e 2.

21.22 Nel corso del gioco il giocatore tedesco ha la possibilità SOLO per due volte di usufruire di più di un punto aereo durante un combattimento di appoggio in corso di singolo attacco a terra.

26.31 Il giocatore tedesco riceve 5 punti aerei per turno che può usare secondo le direttive della sezione 14.0 TRE volte nel corso del gioco egli potrà spendere più di un punto (ma mai più di tre alla volta) aereo tra quelli che possiede per appoggiare un attacco a terra (non difesa) singolo...

30.4 Il giocatore tedesco non riceve punti aerei nei turni 4 e 5 ma dispone di UN punto aereo al turno 30.

30.5

ULTERIORI REGOLE OPZIONALI

Con qualche piccolo sacrificio della giocabilità, l'autore consiglia di usare altre regole opzionali per aumentare la storicità della simulazione (Ndr – noi consigliamo di passare a WACHT AM RHEIN).

(16.4) SUPERIORITA' DI MEZZI CORAZZATI

Nei combattimenti nelle Ardenne spesso fu decisiva la supremazia in mezzi corazzati, anche se la natura del terreno ne limitava l'impiego estensivo.

(16.41) Se in uno scontro l'attaccante o il difensore possiede mezzi corazzati o da ricognizione, mentre l'avversario non ne ha, chi li impiega si trova ad avere una "Supremazia di Mezzi".

(16.42) Il giocatore che ha la Supremazia può ottenere di leggere i risultati del combattimento slittando di una colonna a suo favore (a destra se attacca e a sinistra se si difende).

(16.43) NESSUN giocatore può utilizzare la Supremazia di Mezzi in scontri nei quali chi si difende si trova in città/villaggi, posizioni fortificate, esagoni del Vallo Occidentale oppure in foreste fitte. Se poi le unità corazzate dell'attaccante stanno portando l'attacco attraverso fiume, guado o ponte esse non possono avvalersi della Supremazia. Questo succede anche se, adiacenti alle truppe attaccate, si trovano truppe corazzate o da ricognizione nemiche (anche solo una unità).

(16.44) Se l'attaccante usando la Supremazia subisce qualche perdita, questa deve essere tolta ad una delle unità corazzate che hanno partecipato all'attacco. Un difensore che si avvalga della Supremazia non deve ottemperare a tale obbligo.

(16.5) RESA

Alcune divisioni di fanteria di ambedue i contendenti erano quasi del tutto "alle prime armi" (green). Questo venne ovviamente a creare problemi non indifferenti di morale, soprattutto quando queste unità si trovarono senza rifornimenti e circondate dal nemico. E come dimostrò il comportamento della 106^a divisione americana, nella vera battaglia, questo poteva facilmente condurre ad una resa incondizionata.

(16.51) Le unità da considerare prive di esperienza di fronte o “green” sono:

- le divisioni USA n. 106 – 87 – 99 – 75;
- le divisioni francesi n. 53 - 55 – 61 - 18 - 26 – 71;
- le divisioni tedesche n. 62 - 352 – 560 (solo nel ‘44);
- nessuna britannica.

(16.52) All’inizio della Fase di Determinazione dello Stato di Rifornimento del Turno nemico, tirate un dado per ogni unità green o stack (gruppo) di unità “green” ISOLATE. Se esce un “6” quella/e unità viene eliminata. Questo tipo di controllo viene eseguito ad ogni inizio-fase di Rifornimento del turno del vostro avversario.

(16.53) Se una unità “green” si trova in gruppo con unità esperte, nel momento di applicare la regola citata essa/esse non viene considerata come unità “green” in qualsiasi stato di rifornimento si trovi, poiché il morale dell’unità di veterani ne influenza il comportamento.

(16.6) LOGORIO DA COMBATTIMENTO

Per meglio simulate il logorio psico-fisico cui furono sottoposte le truppe coinvolte nelle Ardenne si suggeriscono i seguenti cambiamenti:

1) risultato di combattimento di tipo “E” = le unità che lo subiscono perdono un livello di forza ciascuna e devono ritirarsi di 2 esagoni pena la perdita di altri 2 livelli.

2) risultato di combattimento di tipo “Eng” = l’attaccante deve perdere almeno la stessa quantità di livelli di forza perso dal difensore. Il difensore sceglie per primo da quale unità togliere le perdite subite.

3) sino al turno 10 entrambi i giocatori non ricevono alcun rimpiazzo.

(16.7) FUOCO DIFENSIVO SUL FIANCO

Spesso nelle Ardenne, dal momento che l’attacco permetteva sfondamenti di porzioni ristrette di fronte, si verificavano attacchi sul fianco delle punte di penetrazione da parte di unità difensive non coinvolte in altri scontri.

(16.71) Sebbene una unità o più unità, che siano adiacenti al nemico non siano mai obbligate all’attacco, se esse vogliono attaccare, allora devono attaccare TUTTE le unità nemiche adiacenti alle unità nemiche aggredite. Esse possono attaccare da sole, con il concorso di altre unità amiche o con fuoco di artiglieria.

(16.8) AVANZATE CONFUSE

Tutti gli scontri ebbero la tendenza ad essere di sfondamento. Questo fu particolarmente valido per le unità di fanteria meccanizzata che si trovavano a dover scendere dai mezzi per combattere e poi inseguire il nemico in rotta.

(16.81) Se la forza che avanza dopo il combattimento è o comprende unità di fanteria meccanizzata/corazzata, allora tali unità devono arrestarsi subito dopo essere entrate nel primo esagono nemico controllato, incluso anche il primo esagono in cui inizia l’avanzata. Questo tuttavia non si applica alle truppe corazzate o da ricognizione che eseguono le avanzate secondo le regole in 9.73.

(16.9) FORTI NEVICATE

Nell'ultima porzione di dicembre un aspro rigore invernale e forti neviccate spazzarono il terreno gelato delle Ardenne, limitando severamente le possibilità offensive di ambedue gli eserciti contrapposti.

(16.91) Nella campagna del '44 dal dal turno 27, la massima capacità di avanzata dopo il combattimento per qualsiasi unità è di UN solo esagono (quello lasciato vacante dal nemico). Questo si applica a tutti i contendenti ma non modifica le ritirate.

(16.95) RISERVE

(16.951) Le unità che non vengono mosse o non attaccano possono essere poste in riserva.. Le riserve non possono essere tratte da truppe che iniziano il turno in ZOC nemica. Le riserve si riconoscono ponendo un appropriato marker su di esse. Comunque in nessun momento del gioco un giocatore può mantenere più di 10 unità in riserva nei singoli giochi dei quadrigame e più di 20 nella campagna. Le riserve hanno tre condizioni di impiego: come forze pronte ad avanzare nei varchi, come riserva difensiva e come riserva offensiva.

(16.952) Dopo che la fase amica di movimento è terminata e dopo aver completato i combattimenti, le unità poste in riserva possono muovere in un tipo speciale di movimento detto inseguimento oppure restare ferme in posizioni difensive. Se vengono mosse esse perdono lo status di riserva.

(16.953) Le unità che si muovono nella nuova fase di "inseguimento" possono usare tutta la capacità di movimento posseduta e se sono in grado di farlo, possono all'inizio dell'inseguimento entrare in formazione di marcia. Se sono mantenute in uno stato di riserva, le unità non possono nello stesso turno e durante la fase di movimento iniziare un Movimento strategico.

(16.954) Le unità che si muovono nella speciale fase di "inseguimento" possono dopo aver mosso eseguire uno speciale attacco detto "shock-combat" ovvero ondata d'urto. Il combattimento di tale tipo è analogo a quello normale tranne che per alcune particolarità:

1) le unità che costituiscono la massa d'urto non devono aver eseguito movimento Strategico nella fase di "inseguimento".

2) in un dato scontro solo UNA unità può eseguire uno "shock" combat.

3) La forza di combattimento di una unità che esegue un urto offensivo è RADDOPPIATA ed inoltre il risultato di combattimento, qualsiasi sia la nazionalità dell'attaccante, viene risolto servendosi della colonna relativa all'iniziativa del giocatore tedesco.

4) È possibile che su una povera unità difensiva siano riversati prima un attacco normale, poi un secondo attacco e poi una ondata d'urto nel corso dello stesso turno. Una unità corazzata che esegue uno "shock combat" può avvalersi della regola sulla Supremazia di Mezzi Corazzati.

5) Anche solo due unità della stessa divisione, in un normale combattimento, possono beneficiare del vantaggio dato dall'integrità divisionale, se e solo se le altre unità della stessa divisione si trovino in riserva ad una distanza non superiore a tre esagoni dall'unità attaccata (difensore).

(16.955) Se le riserve non eseguono la fase di inseguimento sono riserve difensive e possono operare in una speciale "Fase di reazione" che appartiene al turno del giocatore avversario. Tale nuova fase ha luogo subito dopo la fase nemica di movimento e prima della fase di combattimento nemica. Durante la fase di reazione le riserve possono muovere alla massima velocità loro possibile ma non possono eseguire movimento Strategico.

(16.956) Si possono tenere in riserva le unità indefinitamente. Non vi è alcun costo in MP per entrare ed uscire dallo stato di riserva. Se durante la fase di movimento, la fase di “inseguimento” o di “reazione” esse muovo, viene subito perso lo stato di riserva. Così pure le riserve che subiscono un attacco o che vengono a trovarsi adiacenti ad un esagono occupato da nemici, devono immediatamente perdere lo stato di riserva. In caso di attacco nemico le riserve si difendono in modo normale.

Si concludono così le note di errata ed i cambiamenti suggeriti dal disegnatore del sistema di gioco Danny S. Parker ex- SPI. Per chi non conoscesse Daniel Parker possiamo aggiungere che egli, oltre che valente grafico e progettista, è stato protagonista di un caso più unico che raro.

Infatti assieme a **BATTLES FOR THE ARDENNES** uscì, proprio in contemporanea, un altro suo gioco per la casa OSG (quasi estinta) chiamato **DARK DECEMBER**. Sin qui nulla di strano se non fosse che Dark December tratta della stessa battaglia ed allo stesso livello di simulazione di Battles for the Ardennes, ovvero la battaglia del Bulge 1944.

Avendo provato i due sistemi oltre ad aver giocato il BULGE della Avalon Hill che resta un classico soprattutto per il gioco postale, proviamo a vedere come mai un disegnatore produce due giochi uguali ma diversi. Solo alcune impressioni.

Innanzitutto la grafica. Quella della OSG è piuttosto inconsueta tanto da dare a chi compera il gioco una impressione fugace di... schifezza mentre nel gioco SPI-TSR abbiamo quasi lo Stato dell'Arte. Vi sono poi alcune regole che in tutti e due i giochi meriterebbero una revisione. In DDS ad esempio la regola che delinea le difficoltà tedesche con il carburante è concettualmente valida ma viene applicata piuttosto grossolanamente dal momento che è il giocatore americano a decidere quali divisioni tedesche andranno in “panne”.

Potenza dello spionaggio La versione della SPI è meglio. Piacevole invece in DD la regola dei leader che, sull'esempio di **Panzerkrieg**, influiscono sui combattimenti. È possibile però assistere a volte a poco realistici impieghi di leaders in prima linea per supplire alla mancanza di qualche punticino di forza.

Un'altra regola interessante di DD è quella delle unità in riserva il cui concetto è di basilare importanza volendo ricostruire la campagna del “44. Le regole opzionali fornite da Parker qui sopra superano e fanno ammenda alla mancanza di tale sezione nella versione originale SPI..

Per quanto riguarda la sezione delle regole sull'artiglieria indubbiamente se la cava meglio BOA, dove i tedeschi hanno un vero e proprio tallone d'Achille rispetto alle truppe alleate. Del resto Parker in una intervista aveva dichiarato di non amare neppure le regole sull'artiglieria di BOA e di ritenere quelle di DD solo abbozzate. Per qualcosa di più preciso vedere WACHT. Uno dei grossi difetti di BOA forse è la gran vastità della mappa della campagna che corrisponde a pochissime possibilità di aumentare la simulazione in dettaglio e la presenza, nelle condizioni di vittoria, di obiettivi geografici di scarsissimo conto alla “tanto per far punti”.

DD invece presenta indubbiamente il vero “feeling” di quello che fu lo scontro sulle campagne gelate ed i boschi scuri delle Ardenne in una mappa unica e funzionale, a patto di perdonare la neve gialla.

In ogni caso però Battles for the Ardennes offre la possibilità di giocare molte più situazioni e quindi di “usare” di più la confezione. Non dimenticate poi gli esagoni più larghi del normale: non creano mai problemi di ammassamento di pedine e sono estremamente utili per giocare per posta con le pedine magnetiche (Osirek Counterclips). Lasciatemi dire che mappa e counters appesi al muro fanno un colpo d’occhio eccezionale.



WACHT AM RHEIN

“Uno sguardo sul Reno” scriveva l’ineffabile traduttore sul libro di Nicholas Palmer *I giochi di simulazione strategica* a proposito del più giocabile “monstergame” mai apparso. Tanto che nel 1997 la Decision Games pensò bene di farne una riedizione affidata alle cure di Joe Youst, che si mise a rifare anche le regole, benché in realtà il gioco avesse un solo difetto: delle mappe rivoltanti che Joe, autore di mappe come quelle stupende della serie “Barbie” della GMT avrebbe sicuramente rifatto benissimo. Purtroppo la grafica di queste mappe era quasi contemporanea ad altre ben più godibili come **Highway to the Reich**.

Ma torniamo al nostro gioco.

Wacht am Rhein –Errata

Quello che segue è un articolo a firma di Tom Oleson (Anzio-AH) pubblicato in nel n. 8 di *F&M* in appendice alla “Operational Analysis” su **Wacht am Rhein** che discute alcuni aspetti del gioco che evidentemente non erano emersi nel corso del playtest. Oltre che riprodurre le errata proposte da Tom, possiamo solo consigliare vivamente ogni giocatore di Wacht di leggere anche l’articolo perché esso presenta molti spunti utili per la tattica dei rispettivi giocatori, ma è altresì un esempio della qualità degli scritti di quella stupenda rivista negli anni della “golden age” dei boardgames.

Errata

From: F&M 8

The following Information was gathered by Tom Oleson from Game Developer Joe Balkoski for use in this Operational Analysis.

2.3 THE PLAYING PIECES - Counter mistakes:

1. German 26 VG engineer unit was left Out. It is a standard VG engineer unit.
2. Some units appear as battalions on the counters but are already considered broken down into companies at the start of the game: 801/99xx (D), 612/2xx (D).
3. 741/99xx and 610/III (D) are not used in the game.
4. U.K. 260/42xx (E) should be 260/43xx (E).

2.31. Sample Combat counters - HQ units are not combat counter.

6.3. ARTILLERY MOVEMENT - German artillery may change from In Battery to Out of Battery, and also move, all in the same turn.

6.8. TERRAIN EFFECTS CHART - Motorized Infantry (as referred to on the chart) is a unit with a pure Infantry, or parachute, symbol, with over 6 MPs.

7.2. MOVE.MENT POINT COSTS TO CHANGE MODES – A unit may change modes on a woods-road hex.

8.4.ZONES OF CONTROL AND COMBAT - Sub-section 8.42 states that HQs may never attack. If they find themselves in enemy ZOC during their combat phase, they are immediately eliminated. The following section, 8.43, states that units occupying towns, villages, Improved positions, or entrenchments are not obliged to attack adjacent enemy units In their friendly combat phase. Section 8.25 states that river hexsides are the only hexsides through which ZOCs do not extend.

8.5. I have posed this question to SPI: is an HQ unit eliminated if it starts its combat phase in enemy ZOC, even if it is not obliged to attack, per 8.43. If the answer is yes, then cut-off Allied units can quickly become Isolated and eliminated, because their defense strength can quickly be halved (14.64), and they also may surrender (14.7). If the answer is no, then cut-off Allied units, provided an HQ is present, can avoid isolation and hold out nearly indefinitely, as discussed in the text of the article.

10.1. WHICH UNITS MAY ATTACK - Subsection 10.19: two units with parenthesized attack strength may not attack when stacked together, if a unit with a normal attack strength is not present.

10.4. REGIMENTAL INTEGRITY COMBAT BONUS – This may be fulfilled by one, some, or all of the attacking stacks, but there is a maximum of one shift per attack.

10.5. COMBINED ARMS COMBAT BONUS - Same as above. The attack gets two shifts if one stack has CA, and that same or another, RI.

10.7. COMBAT RESOLUTION - Subsection 10.75: In an attack by more than one stack, the attacker may retreat some of the attackers, and pay the step penalty to not retreat others, so long as the retreat result is completely fulfilled in one way and/or another.

11.1. ARTILLERY DIVISIONAL AND CORPS INTEGRITY – SPI's suggested restriction on German Infantry divisions is discussed in the text of the article. It should be noted that this does not restrict the ability of these units to draw supply from any HQ. In my opinion, the German player should reject SPI's tightening of the rules, and insist on freedom to reassign Infantry divisions with advance notification of at least a day.

11.7. GERMAN ARTILLERY BARRAGE RESTRICTION – The 20-point maximum applies before halving, but it applies only to pure artillery factors. Rocket artillery barrage points may be applied against any hex within their range without maximum.

14.11 UNITED STATES SUPPLY - Although I did not raise the point with SPI, I believe they would be better advised to use the term "Allied" in many places where they say "U.S.," because I do not believe they mean to draw a distinction between the U.S. forces, and the other Allied nationalities, except in a few specific and clear sections of the rules. At any rate, an Allied unit with access to the board edge may trace a supply line to it which would then connect, by going offboard, with an HQ unit which would then have access itself to the board edge. 15.27 German engineers which are allowed to "pick-up" bridges, may do so from either side of the hex-side which the bridge spans.

11.0. IMPROVED POSITIONS AND ENTRENCHMENTS – No unit in March mode can ever be involved in the building of Improved positions or Entrenchments.

16.13 The phrase "next Movement Phase" should read "next friendly Movement Phase".

17.0 U.S. BATTALION BREAKDOWN - Artillery support for U.S. companies when alone in a hex is always halved, except on the first three G-Ts (Game Turns). Or one might want to consider this under heading 11.6.

19.2 PATROL - Air points allocated to Patrol should affect enemy air points allocated to resupply, ground support, and interdiction.

21.22 – This section deals with blocking Allied entry points. At first SPI ruled that there must be a one G-T delay for each individual road entry hex blocked, and that if an entry point is not blocked, but made into a trap, the Allied forces must enter there anyway. After I protested, they replied “Regarding U.S. reinforcements, admittedly this rule is an abstraction. I would say that your solution is fine - giving the U.S. player the option at all times to shift one entry hex to the West, but they must state this fact one G-T beforehand. Also, I’d say it would be realistic to allow them to shift up to two entry hexes to the West for each G-T. As for the question of entry traps, although SPI have not specifically clarified this, Jim Dunnigan did comment that he did not share my view that such traps are unrealistic. I believe the U.S. player should insist on the right to freely shift his entry from the points stipulated at the rate of 3 entry points for a delay of 1 G-T.

22.0 MASTER REINFORCEMENT SCHEDULE – There are some mistakes.

1. 776/V (A) starts on the map. It should not appear on the Reinforcement Track.

2. Units left off the Reinforcement Track (all U.S.):

G-T 17, D3-4-5 737/III (T), 818/III (D)

G-T 17, D1-2 602/III (D)

G-T 32, between D4-B4 654/III (D)

G-T7, C7 613/V (D)

G-T 11, C2 740/VII (I), 643/VII (D)

G-T 12, C7 195/VII (A)

G-T 23, Between A12-B12 629/VII (D)

G-T 11, C6 Should say “all remaining units of the 1st Infantry division”.

G-T 7, C7 Should say “9/V(H), not 9/VII (H).

Delete 9/V (H), G-T 21”.

24.3 GERMAN “TRUPPENEINHEIT” - See text of article.

24.61 ADDITIONAL GREEN UNITS - Green units which are in an attacking or defending stack, but do not take part in combat, do not roll to see if they are stepped down. They would still have to roll the first time they take part in combat. 25.12-25.22 Initial Deployment - For purposes of artillery support, U.S. corps units listed with divisions in the initial set-up are still considered corps units. “Historically, they were attached to the commander of that division during December 16th, but they had the ability to attach to any division in the same corps.”

25.16 U.S. and German Movement Restrictions - The **only** action which may be taken by non-committed units is that if they are artillery, they may fire Barrage and FPF.

A comment about errata: Recently a writer in an important wargaming magazine accused Richard Berg of having “botched” TSS, largely because of the errata which has appeared for that game. It is hard for anyone who has not been personally involved in game design or development to realize the impossibility of perfecting the rules before they are printed. I use the word “impossibility” advisedly. When someone comes out with a flawless rule-book, then we can say that it is difficult. Until then, I feel justified in saying that it is impossible.

Taking WACHT as an example, I believe that exasperation is justified for certain oversights. For example, surely SPI should know better than to use the form “U.S.” when “Allied” is meant.

There are at least half-a-dozen examples of this sort. I don't know if SPI has a "style-book" for rules writing, but if they do, it should include the niggling, but annoying, points such as these. It is the larger points that seem to me more excusable, despite their greater significance, such as the question of blocked entry, or entry traps. In a game of this scale particularly, it is a Herculean labor to anticipate all the tricks which the players will discover, and it is only by a willingness not to pretend to perfection, but to issue those ubiquitous errata sheets, that we finally arrive at thoroughly sorted games.



Wacht am Rhein visto dalla National Monstergame Society

Sul n. 2 del proprio bollettino *Chain of Command*, purtroppo sopravvissuto soltanto fino al 1984, la National Monstergame Society aveva proposto alcune varianti che possiamo proporvi quantomeno a scopo di valutazione perché, anche se non vengono direttamente dalla SPI, sono state pensate da giocatori che si dedicavano fortemente al gioco dei monstergames.

Del resto ha notato anche Jim Dunnigan che spesso i giochi vengono in realtà giocati con adattamenti fatti dai giocatori in maniera da corrispondere meglio alle loro esigenze e visioni o a possibili alternative storiche.

SUGGESTED CHANGES:

(8.25) Zones Across Rivers: The present rule states that Zones of Control do not extend across river hexsides. This allows enemy units to cross rivers directly into the ZOC of a friendly unit by what would otherwise be a “zone-to-zone” move. As a consequence, river lines can be harder to defend than open terrain. To prevent this, ZOC’s should be considered to extend across river hexsides only for the purpose of preventing such a move. There is still no effect on enemy units which remain across the river.

(11.9) Artillery Movement: in Battery artillery units adjacent to enemy units in the friendly movement phase may flip to Out of Battery/March Mode and move one hex. This is an exception to (7.13) prohibiting mode changes when in a Zone.

(16.31) Entrenchments and IP’s: Artillery and HQ units may enter Entrenchments and Improved Positions, but they do not benefit defensively from these fortifications. Artillery may be used to occupy fortifications to prevent their removal.

(24.1) Dismounted Mech infantry: Dismounted Mechanized and Motorized infantry may not remount unless a route passable by Class B units exists between the the point where the unit dismounted and its current location.

(24.5) 150th Panzer Brigade: This unit loses its special infiltration capability after it is involved in a combat in which the Germans suffer a step loss (excluding the first day). This unit is eligible for the Regimental Integrity bonus.

(31.6) Airborne Units: The rule reducing the strength of U.S. airborne units when using the Morale clause proved to be controversial, It is certainly haià to remember that the units are supposed to be weaker than the printed values. I believe these troops should be used at face value, but several players (particularly Germans) disagreed.

Oltre a queste errata suggerite dall’esperienza di molte ore di gioco da parte di questi appassionati dei monstergames, il team della NMS aveva anche sottolineato quelli che a suo modo di vedere erano i punti salienti che caratterizzavano il gioco di Wacht am Rhein; in un certo senso si tratta di deduzioni che implicano quel processo che Dunnigan definisce “crack the game”, ovvero sia comprenderne i meccanismi interni progettati dal designer (anche se non sempre questi erano poi quelli voluti!).

SYSTEMATIC WACHT

Combined Arms: The key to effective play in WAR is combined arms. This has two aspects. First, attacking infantry stacked with armor yields a valuable column shift on the CRT unless the defender has a combination of infantry plus tanks or AT guns. The second aspect is really a matter of paying attention to organization. At the lowest level, this means keeping battalions from the same regiment together to get the regimental integrity bonus, a column shift applied for attack or defense. Players must also keep careful track of divisional and corps affiliation. Artillery units are halved when not used in support of units of their own formation. Both sides must make the best possible use of their artillery, both Barrage and Final Protective Fire (FPF), in order to be successful. The player who allows his regiments, divisions and corps to become hopelessly intermingled will find himself in trouble.

Stacks: The stacking limit is three units, of which two battalions plus one company may participate in combat. Because of the factors discussed above, the ideal stack consists of two infantry battalions plus a tank unit. This combination yields both Regimental integrity and Combined Arms shifts, and can suffer a step loss without reducing its effective strength. The real unit of maneuver in the game is the stack, and much of the player's attention will be devoted to organizing his stacks to their best advantage.

Below is a comparison of typical stacks found in WAR formations, consisting of two infantry battalions and a tank or anti-tank unit. Most divisions amount to three to five such stacks, not all of which would be as strong as indicated.

Formation	Attack – Defense
SS Panzer	21-24
Wehrmacht Panzer	16-20
Volksgrenadier	6-13
U.S. Armored	16-16
U.S. Infantry	13-14



ALLEGATI #2 ARTICOLI DA BLITZKRIEG

ATLANTIC WALL

Uscito nel 1978, **AtlanticWall** è tutt'oggi un gioco vivo e vegeto, che è ancora fortunatamente reperibile e che fa parlare di sé più il tempo passa.

Atlantic Wall è un gioco "monstre", dato che consta di ben 5 mappe e 2000 counters, più due libretti, uno di regole e uno di scenari, per un totale di una cinquantina di pagine.

La grafica è stupenda: stendere le mappe di Atlantic Wall è come entrare un altro mondo, per quanto vi siano state delle critiche contro la uniformità della caratteristica principale del terreno, e cioè il "bocage". In effetti, però, questa precipua connotazione del terreno normanno influì in maniera determinante sullo sviluppo delle operazioni dopo il D-Day. Le altre caratteristiche del terreno, per quanto importanti, sono state in alcuni casi omesse in quanto - secondo i disegnatori - non d'importanza così rilevante da influire ulteriormente sull'andamento del gioco. In ogni caso la mappa è più che gratificante. Sul lato della mappa A trovate un "display" che sembra imitare bene le ondate di paracadusti pronti a lanciarsi sulla penisola del Cotentin. I counters sono ottimamente disegnati e bene impostati come colori, salvo che non esistono pedine per le compagnie canadesi quando si scompongono i battaglioni di questa nazionalità. I markers sono complessivamente 356 e francamente sono spesso insufficienti per quanto concerne i "chit number". Vi sono altri giochi in genere farciti di tali marker dai quali potete comunque attingere (come **Highway to the Reich**). Le regole non spaventano se uno non si abbatte per la consistenza dei due libretti: oltretutto è un gioco che recentemente è stato anche tradotto.



Le regole sono da studiare essenzialmente in due fasi: esiste uno “stage” d’invasione che deve essere assorbito per primo ed uno “stage” post-invasione che poi rimane valido per il resto del gioco, mentre si abbandona la parte esclusiva dell’invasione. Si consiglia a chi non ha mai assaggiato questo bocconcino di iniziare con una mappa e farsi uno scenario di sbarco (in genere si inizia da Omaha, chissà perché), il quale si presta molto anche al gioco in solitario. Tutta la parte invasione è uno dei migliori giochi in solitario che io conosca, in effetti il tedesco deve solo prenderle e può al massimo scegliere tra lo sparare sulle navi o sulle ondate di sbarco. Scelto lo scenario, leggete le regole dello scenario e dell’Invasion Stage e divertitevi!

Passati alla parte post-invasione occorre leggersi anche il resto del gioco, che poi continuerà con questa routine. Molte fasi di un turno avvengono solamente una volta al giorno, per cui in realtà la sequenza di gioco non è lunga. Tenetela comunque d’occhio quando giocate - soprattutto l’invasione. L’unico difetto - probabilmente - di questo gioco sta nelle regole generalmente ritenute sbilanciate a favore degli... Alleati! Vi sono comunque delle regole opzionali sviluppate da giocatori che hanno consumato la loro copia di AtlanticWall in molti giochi campagna e che vi presentiamo qui di seguito.

1. Avanzata alleata: il giocatore alleato può usare il movimento strategico solamente dietro le sue linee e nella determinazione di queste - in caso dubbio - usate un po’ di buon senso. Questo simula l’avanzare cauto in genere degli alleati, dovuto alle molteplici insidie del bocage.

2. Usare le regole speciali di paralisi del comando dello scenario “Gaumont Gap” anche nel caso di unità alleate dipendenti da un HQ non appoggiato.

Quest’aggiunta è motivata dalla enorme difficoltà che incontra una unità che non riceve rifornimenti ad operare.

3. Rinforzi alleati: per le sei divisioni d’assalto che sbarcano inizialmente non vi sono restrizioni per scendere a terra, una volta che le loro spiagge sono state bonificate (cioè hanno raggiunto il “gap number”). Adottate invece per tutte le altre unità la seguente procedura: i rinforzi disponibili sulla traccia di registrazione dei turni di gioco vengono sbarcati nella misura stabilita da un lancio di dado effettuato per ogni spiaggia e che corrisponde al numero di unità che possono essere sbarcate in quella spiaggia in quel turno, prese dal mucchio delle disponibili. Se vi sono condizioni di cielo molto coperto, dimezzate il risultato del dado. Se vi è tempesta, sbarcate una unità per ogni turno dispari. Il motivo di questa aggiunta alle regole va ricercato nella impossibilità per gli alleati di sbarcare nel lasso di tempo concesso da un turno di gioco.

4. Rifornimento via aerea delle divisioni aviotrasportate: si possono rifornire sia via terra, sia per via aerea. Per poter effettuare il rifornimento via aerea occorre che il tempo sia sereno o poco coperto, che il Comando di divisione (HQ) sia in esagono di terreno libero o bocage e che gli esagoni adiacenti a questo non siano né occupati dal nemico né in sua ZOC. Nel caso vale la regola che la ZOC nemica viene annullata da una unità amica presente.

A questo punto il giocatore alleato può assegnare 3 unità aeree B26 ed una unità caccia che abbia un valore di superiorità aerea di 2 per ogni HQ di divisione durante il turno di gioco AM; col che si considera quell’HQ rifornito per il resto del giorno. Ovviamente le unità aeree impiegate in tale maniera non devono fare altre missioni per quel giorno. In Normandia avvennero realmente rifornimenti via aerea alle divisioni aviotrasportate, la qual cosa comporterà nel gioco una riduzione della possibilità di appoggio alle unità terrestri nei combattimenti.

5. Compagnie d'assalto americane: ne sono richieste 4 per costituire un battaglione. Le unità d'assalto della fase 3 d'assalto nelle spiagge Fox Red e Dog Red (Omaha) sono truppe da ricognizione rispettivamente della 1^a e della 29^a divisione americane. Potete annotare "PIN" sul retro di queste unità ed usarle come compagnie d'assalto.

Questo per quanto concerne le regole standard. Per le regole opzionali, oltre che consigliare di usarle, in quanto comportano un miglioramento del gioco, salvo la regola del tempo opzionale per il 6 giugno. Consigliamo di usare però i genieri solo negli attacchi contro villaggi e abitati e contro fortificazioni.

Si può opzionalmente usare anche la seguente regola per i punti genieri addetti allo sminamento delle spiagge: usate la seguente tabella insieme alla 31.3 delle regole:

Numero di DP	Modificazione al tiro del dado
1, 2 o 3	- 4
4, 5 o 6	- 3
7, 8 o più	- 2

Oltre a questi consigli, che sono dovuti a Mr. K. Walten, il quale ha giocato il gioco campagna diverse volte, potete utilizzare anche le opzioni recentemente apparse sul n. 38 di "F&M" (che potete richiedere), ad opera di Allen H. King. Infine possiamo consigliare, per quando arriverete al combattimento in "clear" di usare il valore normale di combattimento dei corazzati in difesa, senza ricorrere alla regola 9.5, la quale si rivela in tale circostanza inadeguata. Noi usiamo il sistema di adottare come valore difensivo dei carri il numero nel mezzo della pedina (armor strength) in qualsiasi terreno. Noterete infatti che nei combattimenti - soprattutto in bocage - l'unica maniera di raggiungere soddisfacenti rapporti di forze è di attaccare con tanta fanteria da tanti esagoni.

Il gioco campagna - Senza voler parlar male degli scenari - è quello che meglio valorizza questo gioco. Provate, a piazzamento avvenuto, a guardare di profilo le spiagge e scoprirete una visione quasi da "Il giorno più lungo": masse di pedine che stanno attaccando le spiagge. Una volta nel turno 1 vi è possibile - come giocatori alleati - usare un bombardamento aereo di ben 18 punti, i cui effetti sono però nella maggioranza dei casi deludenti. Può avere invece maggiore efficacia l'uso delle LCR (lanciarazzi) contro le unità statiche negli esagoni 3107, 3108 e 3008 di Sword, nonché contro l'esagono 2327 di Gold.

Si può limitare il gioco campagna ad una serie più o meno lunga di turni, se non volete andare avanti per cento turni e moneta. In tal caso occorre stabilire se volete effettuare una ricostruzione storica degli eventi (nel qual caso non vi sono problemi) oppure se volete un gioco con vincitori e vinti. In quest'ultimo caso vi potrete basare sugli scenari di sbarco, se volete effettuare la sola invasione (la quale è la parte più lunga, ma anche forse la più divertente). Se invece volete andare avanti fino all'esaurimento delle spinte emotive, potrete confrontare i vostri risultati con quelli storici. Se giocate da soli non vi spaventate: piazzate le 5 mappe e fatevi in solitario la campagna, non è un problema. In ogni caso, dopo aver giocato Atlantic Wall avrete la sensazione di aver fatto un buon pasto che vorrete - appena digerito - ripetere.

Il tedesco deve soffrire in Atlantic Wall perché in questa fase tanto avanzata e cruciale della guerra non potrebbe essere altrimenti. Se siete appassionati di Panzer in pieno sfondamento avrete qualche problema, perché la parte del tedesco si addice meglio al difensore calmo e calcolatore che deve amministrare le proprie forze con oculatezza. Il problema dei tedeschi è sempre quello di trovare qualche altra unità per tappare i buchi.

Tenere presente che all'inizio del gioco e per circa 10-12 turni avrete un fronte fluido e mobile, dove sono possibili ardite puntate (in movimento tattico, però) e dove esistono per entrambi delle possibilità eccitanti. Per una difesa efficiente occorre che ogni ammassamento abbia un battaglione di fanteria che sia entro due esagoni da un altro dello stesso reggimento (integrità) e una compagnia controcarri per evitare attacchi di carri alleati, La terza compagnia disponibile può essere indifferentemente di fanteria (o genio) oppure di meccanizzati.

In attacco i tedeschi possono avvalersi di un battaglione carri, una compagnia carri e una compagnia meccanizzati (per soddisfare la regola 9.5). I problemi sorgono quando un ammassamento che ha attaccato con successo e con alti valori di "armor" viene contrattacato da tanta, ma tanta fanteria inglese. Ecco perché si consiglia di usare il valore corazzato dei carri IN DIFESA in ogni caso. Con i tedeschi potete attaccare di notte ed evitare l'irritante appoggio aereo alleato, ma state alquanto attenti: il vostro nemico è la CRT. Infatti con un risultato di "D" mentre di giorno potete accontentarvi di un "Demoralizzato", di notte gli attaccanti sono eliminati. In ogni caso in attacco soffiare bene sui dadi, perché un risultato di 7 o 2 è terrificante: con un rapporto di 8 - 1 sarete "disrupted"!

In conclusione, Atlantic Wall è considerato un bel gioco. Ovviamente ognuno ha i suoi gusti. Per esempio Dave Minch sul n. 15 di "Moves" scriveva che è ingiocabile. Invece il pregio maggiore di questo "monstre" è quello di essere estremamente giocabile, pur avendo un tot di componenti. Se uno lo conosce, può apprezzare, denigrare, apportare altre osservazioni a questo appunto; chi non lo conosce può semplicemente venirlo a vedere e farselo illustrare. Io ne ho comprati due.

articolo apparso sul n.3 di "Blitzkrieg"



**COMMENTI DEL DESIGNER JOE BALKOSKY E DI ALTRI GIOCATORI
APPARSI SU INTERNET**

Atlantic Wall

Joe Balkoski

”Well, I liked this game the couple of times I played in in 84/85... The problem we ran into was that the Germans could not stand and fight in the bocage, as the Allies could keep making 3-1 attacks (with their naval support) and push inland where they wanted to. The quick fix of shifting attacks to lower odds slowed the Allies down, but eliminated the chance of the Germans ever mounting a counter-attack..

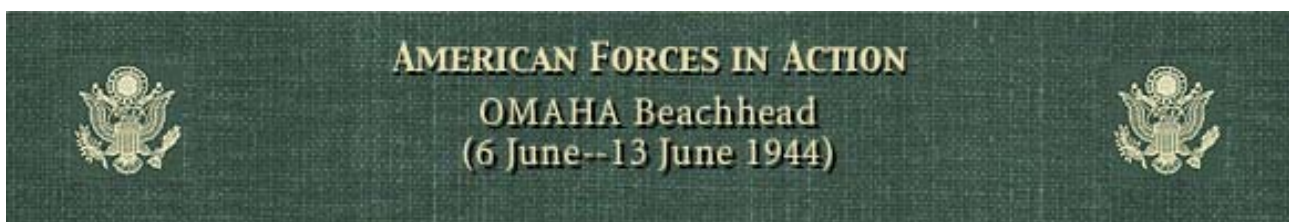
So, we never revisited what looked like a great game “with a few flaws”. What have others thought about this one? Is there some errata (other than the official stuff on Grogards) that addresses this issue?” JL

”Talk about monsters. IMHO, the definitive SPI invasion game. I waited in vain for the followup touted in S&T 89 to cover Cobra...” DM

”This game uses a modification of the Wacht am Rhein system. Armor units became a different entity and were near useless in the Bocage. I would disagree. The armor should still be important but easily killed by hidden gunners. My favorite part of AW was the beach invasion system and a system it was. The battalions were broken down to companies that assaulted the beach. Each hex was 1Km in size which still doesn’t feel like much of a beach invasion but groups of men that were either hiding in the sand as much as possible or assaulting the Atlantic Wall like men. ASL and Panzerblitz are better games for a beach attack. It was just fun going through the motion solo. You know the good guys are going to win.” SF

”I love the invasion part of this game where you get to blow gaps in the beached and make assaults against strongpoints. Once ashore, however, it’s fairly tame as the Germans have no real offensive ability and the Allies will stomp them with air, naval and artillery even in the bocage. The Allies should send the British over the Orne bridges and fight the Germans in the clear terrain there. It gets interesting because the German can counterattack quite easily here but eventually Allied resources will overwhelm them. Why didn’t Monty do it this way :) Still, a game I would likr to play again sometime.” SC

”Still got this sucker! The invasion scenarios work wonderfully solo. The game was made with the best intentions, but the armoured support rules seem contrived, and a little tinkering can make for a more interesting or realistic campaign game. By the way, a big problem I’ve yet to solve is the ahistorical speed of victory the Allies demonstrate. Well, it keeps this monster short. Far to many neat but useless counters (ya gotta love em, though!)” JM



Errata for SPI's Atlantic Wall

From: Ross Hagglund

Clarifications and Addenda as of October 1978 for SPI's **ATLANTIC WALL** (as found on Addenda sheet included with Game)

MAP:

1. The half-hexes to the east of hexes A2601 and A3601 should bear the TOWN symbol
2. Trevieres (C2619) should be a TOWN.
3. Hex B5633 is a WOODS hex.
4. The Allied Supply Pool on Map E is slightly covered when Map B is overlapped. Players should either draw their own Track or keep track of Points on a separate piece of paper.
5. Map E should have a 3900 hexrow. Note that the terrain for this hexrow exists, although the hexfield has not been superimposed on the map.

COUNTER-MIX:

1. Ignore the "Countertermix errata" at the end of the Scenario booklet. The following additional company-size units are considered attached to Panzer Lehr Division permanently: 3 MkIV(T), 2 MkVI(T), 1 JgV(T).
2. The U.S. DD Satterlee is missing. It is identical to other DD's.
3. The Strength of the French unit 10CD/3xx should be 2(1)6 (company size)
4. Five British "Assault Shr" tank companies are mistakenly back-printed with the Strengths 1-3-12. They should read 1-1-P.
5. The British "Cent" tank companies should be assault companies, back-printed with Strengths of 1-1-P.
6. British unit KRRC/50xx (Mech inf-8(4)12) is missing from the countertermix.
7. British unit 46CD/3xx (Commando-6(2)6) is missing from the countertermix.
8. 3 British "Assault Shr" tank companies should read "Assault F" (Flail, 1-2-12/1-1-P).

RULES:

[2.32] German Parachute Infantry should be Movement Class A1.

[5.4, F.4] At the beginning of the Parachute Movement Phase, the Allied Player rolls one die for each airborne division on the map. Up to the limit of these die rolls, the Allied Player may bring back to full-strength any reduced parachute companies on the map, as long as these companies do not move during the Phase.

[6.78] Note 3 should state "Class B units may not enter this terrain..."

[8.1] Stacking restrictions during both the Invasion and Post-Invasion Stages are now as follows: 3 combat units in any non-beach hex and 12 combat units in any beach hex.

[9.18] Class B units may only attack across River hexsides if they normally would be able to cross the River during movement. However, the Combat Strength of Class B units attacking across River hexsides is HALVED.

[9.45] The maximum number of regimental integrity bonuses that may be awarded per defense is one.

[9.51b] Machine-gun, armored engineer, bicycle infantry, parachute, and marine units should also be pictured.

[9.51c] “Unparenthesized” should read “parenthesized” and vice versa.

[9.51c] Ignore this Case if at least 3 Combat Strength Points of recon and/or mech infantry units are stacked with an unparenthesized unit. For example, if a 5-10-12 tank battalion were stacked with two 2(2)12 mech infantry companies, that stack meets the requirements of an Armor Superiority Bonus.

[10.7] Artillery reinforcements landing on a sub-beach hex are considered Out of Battery.

[13.14d] If an Allied division is “unsupported”, all units of that division are immediately OUT OF SUPPLY, not out of communication. Thus, simply placing an HQ on its “U” side obviates the need to place OUT OF SUPPLY markers on all the division’s units. They attack at half strength at all times when their HQ is unsupported.

[13.19] Company units and German units directly subordinate to 7th Army HQ may trace supply to any Friendly HQ.

[14.0] Only battalion-size units may build IP or entrenchments, including the engineer unit involved with a normal unit described in Case 14.2.

[14.1] Improved Positions may never be built in Bocage hexes. In addition, entrenchments in Bocage hexes have the same effect as IP in non Bocage hexes.

[15.4] In order for static units to build-up, they must be committed.

[17.48] The reductions for Class B German units’ Strategic Movement Allowances should be DOUBLED (i.e., -8 becomes -16).

[17.6] N/F units may be allocated to missions during the day, and normal air units may be allocated to missions during Night Game-Turns (as long as no single unit is ever allocated to a mission during both Day and Night in a single day). However normal air units allocated to missions at Night have their Strengths HALVED (round fractions down).

[18.4] The Allied Anti-Battery Segment and the German Anti-Ship Fire Segment continue to take place throughout the game, regardless of whether the Invasion Stage has ended. If this Stage has ended, the Allied Player may only bombard batteries. This fire does not have to be “planned”, and the ship(s) that performs it may not fire (or have fired) during the same Game-Turn. After the Invasion Stage, this fire occurs only once during a Game-Turn (i.e., ignore the Second and Third Allied Sea Landing Phases).

[18.44] Allied BB are only affected by fir from German 240 or 280 batteries. Allied CA and MN are only affected by fire from German 240, 280, 210, or 150 batteries.

[18.46b] Add one to die roll if target adjacent to Friendly unit.

[19.2] When the German Player is making Off-Map Movement die rolls during Night Game Turns, he must add one to his roll.

[20.2] During the Replacement Segment of the Allied Movement Phase of Game-Turn Five, the Allied Player receives 12 extra Replacement Points. These points may be added to any HQ’s on the map in any combination by simply replacing the HQ’s existing replacement chit with one of greater strength.

[23.54] British parachute companies that land off the eastern map edge are not eliminated. Instead, they are placed in a reduced condition in an 0001 hex of Map D. They must be placed in the hex in which they “exited” the map.

[24.1] Airborne Division HQ’s ALWAYS land safely by glider.

[24.1] Glider battalions may not be broken down to land.

[27.1] If the German Player ever occupies a sub-beach hex, all Allied demolition engineer points in that hex are eliminated. In addition, no reinforcements may land there.

[29.29] In addition, the Allied Player receives a shift of one column to the right on the CRT for each flail tank unit participating in the attack.

[32.0] Starting with Game-Turn Five, the Allied Player may declare that any Landing Beach has “failed”. This declaration is made at the beginning of the Allied Invasion Stage. When an invasion has failed, incoming reinforcements for that beach are delayed 8 Game-Turns, and may be brought onto any other beach. All subsequent Mulberry die rolls are increased by TWO. All units that have landed on the beach that failed must remain - there is no evacuation. However, the Allied Player may begin to use the Ground Support Strengths of his air and naval units on the applicable map (of course, only if all the other Landing Beaches have reached their Gap Numbers).

[32.1] The instant a beach reaches its Gap Number, the Allied Player is permitted a “free” Battalion Breakdown and Buildup Segment (of course, subject to all the restrictions of Case 15.2)

SCENARIOS:

[33.1] THE FALL OF CHERBOURG

1. German unit 2/729/243 should be 2/729/709. Unit EB/7Ar(I) should be EB/7Ar(R). 1 “75” battery should be set up in hex 1307, not 1303. 1/919/709*(I) sets up in 2711, not 2811.
2. U.S. 801/VII(T) should read 801/4xx(AT). Where called for, the U.S. Player should set up his units in hypothetical hexrow 3900 (see clarifications earlier)
3. Ignore Case 33.17c (see clarification earlier)

[33.2] THE CAUMONT GAP

1. German setup changes are as follows: 38/2Pxx(R): 5514; 17PG(R): 5114. Both MkV companies of Panzer Lehr should be MkVI.
2. Allied setup changes are as follows: ES/56/50(I): 4006; SWB/56/50(I): 3906; GLO/56/50(I): 3805; DLI/151/50(I): 4001; DLI/51/50(I): 3902; DLI/151/50(I): 3802; all units of 7Axx: within 2 hexes of 3205. Omit all units of British 231st Brigade. Air unit 363 (P47) should be 362.
3. At the beginning of each German Player-Turn, this Player rolls the die once for 2nd Panzer Division and once for 3rd FL Division. The resulting number is the number of units from these respective divisions that may be moved normally for the remainder of the game. Not before these units have been “committed” may they be moved.

[33.3] OPERATION “EPSOM”

1. All German infantry units of the 716th Division should start the game reduced. The German Player receives 10 entrenchment markers, not 6. All units of 21Pxx may trace supply to any Friendly HQ.
2. The British Player may receive all units of 4Ax. They are under the same setup restrictions as 43rd Division. Tank unit 144/3Ax should be 144/33Ax. 3rd Division should exclude 22D/3xx(Flail) from its setup. All units of 50xx may trace supply to any HQ. Artillery unit 19/I should read 6/I.

[33.4] BLOODY OMAHA

The designation “1T” on Easy Red-1 and Dog Red sub-beaches should read “1Dd”.

[33.5] GOLD, JUNO, SWORD

1. During the Invasion Stage, British commando units may land in battalion-size before the Gap Number is reached. They are never subject to drift die rolls, even if they land as normal assault units on a sub-beach hex. For stacking purposes, each unit equals 2 companies. They may never be pinned, although they are reduced by any “E” result by small arms fire.

2. The deployment of command units at the start of the game should be changed as follows: Roger, H-Hour: 4CD/3xx; Roger, 2nd Sea Landing Phase: 3CD/3xx; Roger, 3rd Sea Landing Phase: 6CD/3xx, 45CD/3xx (see Note 1). 47CD/50xx and 10CD/3xx may land on any Map D beach hex during H-Hour. 48CD/3xx may land on any beach hex during the 2nd Sea Landing Phase.
3. The “1T” designation on the following 3rd Sea Landing Phase sub-beaches should be “Cent” assault companies”: Nan Green, Nan Red, Jig Red, and King Red.
4. Naval unit FLORES is a DD.
5. German commitment die rolls should be delayed ONE Game-Turn (i.e., the first die roll takes place on Game-Turn TWO, the second multiplied by two - on Game-Turn Three, etc.).

[33.6] UTAH BEACH

1. German units 513/30x(R), 517/30x(R), and 518/30x(R) should setup on hex B5827.
2. The Allied naval unit SOEMBA is a DD.

[33.7] CAMPAIGN GAME

1. Ignore all references to British commando units on the Reinforcement Schedule. On Game-Turn 5, 41CD/3xx(C) may arrive on Sword Beach, and 46/3xx(C) may land on Juno Beach.
2. The following German units are missing from the setup: 2/739/709(I): E1433; 561/243xx(I): E2141; 1/243xx(A): E2747; 709xx(R): E2211; 629/7Ar(I): E1135.

SUGGESTED RULES ADDITIONS:

A. FLAK

1. Using this rule, air units that are using their Ground Support Strengths against an Enemy unit may be fired upon by that Enemy unit. However when using this rule, the number of air units that may use their GS strengths against a hex is increased to 3 (see Case 17.34)
2. Each ground unit in the game possesses a Flak Rating:
 - a: All company or static units (exception 2b): 0
 - b: German “88” companies: 2
 - c: All battalion units (exception 2d): 1
 - d: German “88” battalions: 3
 - e: HQ units or any hex with 3 hexes of an HQ: 3
3. Before any combat in which air units are participating is resolved, Flak must be performed. This is done by rolling a single die once for each air unit using its Ground Support Strength against the hex. Refer only to the HIGHEST-rated flak unit in the hex (or, if within 3 hexes, an HQ). All others are ignored. On a die roll equal to or less than this unit’s Flak Rating, the air unit being rolled for is reduced (or, if already reduced, eliminated). After these resolutions, the normal combat may take place.
4. No flak may take place at night.
5. When using this rule, both German and the Allied Player may replace one step of strength on any existing air unit during the AM Mutual Air Allocation Stage of odd-numbered days (not Game-Turns). This is performed simply by flipping any reduced air unit back onto its full strength side.

B. ADVANCE AFTER COMBAT IN BOCAGE

1. Whenever an Enemy unit in a Bocage hex is being attack, the Owing Player may declare an “Accelerated Assault” (AA).
2. If an AA is declared, the attacking Player may ignore Case 9.93, which restricts advances after combat in Bocage.

3. If an AA is declared, the attacking Player's units are automatically disrupted at the conclusion of the attack. However, if the combat result calls for disruption or demoralization for the attacking units, there is no additional effect to these units.

C. ENGINEERS

1. If an engineer unit of any size is stacked in the same hex as a non-engineer unit, and that stack of units is attacking an Enemy occupied hex, the attacking Player is permitted an "Engineer Combat Bonus." This Bonus allows the attacking Player to shift the ratio one to the right on the CRT.
2. Each individual combat is only permitted ONE Engineer Combat Bonus (i.e., a maximum on one shift to the right for this reason)
3. If the attacking Player is utilizing an Engineer Combat Bonus, then his participating engineer unit(s) must be the first of his units to take any losses in this combat should he suffer an adverse combat result.

D. VARIABLE ALLIED REINFORCEMENTS

1. Using this rule, ignore the Allied Reinforcement Schedule (except for glider units) after Game-Turn Three. Instead every Allied unit on the Reinforcement Schedule that has not landed by the end of this Game-Turn is considered "available" for reinforcements.
2. Starting with Game-Turn Four, the Allied Player rolls a single die once for each Landing Beach on the map. This die roll takes place at the beginning of his Reinforcement Segment (even if a Landing Beach has not yet reached its Gap Number).
The resulting die roll is the number of units that the Allied Player may choose from his "available" reinforcements to land during that Game-Turn on the the Landing Beach just rolled for.
3. If a Landing Beach has "failed", the Allied Player does not roll a die for this beach during his Reinforcement Segment.
4. During Heavy Overcast Game-Turns, halve the die roll for each Landing Beach (rounding fractions down).
5. During Store Game-Turns, no reinforcements may be landed by the Allied Player at all (i.e., no die rolls take place).
6. There are no restrictions with regard to which Landing Beach available reinforcements may be landed on. Units may be landed on any beach.

E. ARMOR COMBAT OPTION

1. In an attack, any full-strength tank battalion may (at the Owning Player's option) instead utilize the Combat and Armor Strengths of its reduced side. This decision must be made by the attacking Player before ratio determination. However, note that the tank unit is not actually reduced by this decision. It may only be reduced if it takes step losses normally.
2. Example: A U.S. 5-10-12 tank battalion is stacked with two 2(1)6 infantry companies. Normally, this stack does not meet the requirements for an Armor Superiority Bonus. However, before the resolution of an attack, the U.S. Player states, "I am using the Strengths of the tank's reduced side." As such, for this combat, the unit becomes 2-5-12. The stack now meets the requirements for Armor Superiority. In the ensuing attack, the stack has a Combat Strength of SIX and an Armor Strength of FIVE.

F. GAP BLOWING AT HIGH TIDE

1. Allied demolition engineers had limited capability to blow gaps underwater (i.e. at high tide). As a result, the Allied Player should be permitted to blow gaps during even-numbered Game-Turns. However, two is subtracted from all die rolls when blowing gaps during these Game-Turns (0 or -1 results always yield no gaps)

ATLANTIC WALL - BATTLE REPORT

30 giugno 1984: dopo accordi vari e sfide successive è avvenuto il primo round del tanto atteso confronto tra le sezioni patavina e valdagnese del Valgame®, avente per oggetto il gioco Atlantic Wall. Già giocato da tutti i contendenti - chi più e chi meno - è stato ovviamente giocato su un terreno piuttosto conosciuto, cioè lo sbarco. Date le diverse maniere di affrontare il gioco, entrambi i team hanno avuto delle sorprese per quanto concerne lo sviluppo e l'accurato sfruttamento delle possibilità offerte, ma anche sulla comprensione delle regole. In ogni caso è stata estremamente utile l'esperienza per confrontare i propri modi di sviluppare un gioco di tale portata e per poter apportare delle novità - dato che Atlantic Wall consente una certa variabilità di strategie.

Ovviamente c'è stata una preparazione interna per prevedere - soprattutto da parte alleata - un piano d'operazioni funzionale.

I tedeschi: impersonati da Marco-Panzer ed Andrea Brusati, rispettivamente occupatisi dei settori Caen-Omaha e Cotentin.

Gli alleati: Dario (Omaha e Utah), Sandro (Gold-Juno-Sword); con la fattiva collaborazione di "Lilla" saltuariamente a Utah.

Piano alleato: lancio delle divisioni paracadutiste americane nelle zone storiche con obiettivo chiave Carentan. Il lancio della 6ª inglese è stato previsto sulla linea Evercy-Noyet-Sequeville, ma successivamente si è preferito limitare lo spostamento nell'entroterra della divisione inglese per timore di non poterla rilevare in tempi brevi e per timore anche del "clear" vicino Caen.

La soluzione del lanco della 6ª favoriva in ultima analisi il piano strategico alleato adottato (che qui non vi raccontiamo). Accordi precedenti avevano posto in luce all'interno del team alleato la necessità di coordinare lo sfruttamento dei mezzi aerei e navali, nonché la possibilità di rifornimento in base alle esigenze del piano originale. Era comunque stata prevista una certa flessibilità in rapporto all'evolversi della situazione.

Il gioco è durato un giorno intero ed è stato interrotto al 7º turno con in essere la fase di combattimento tedesca a Utah e penisola del Cotentin e la fase di combattimento alleata nelle mappe C e L, questo per lo sfalsamento del comando. In ogni caso si avranno ulteriori sessioni dove continueremo il gioco per arrivare ad una qualche soluzione. Chi avesse interesse a consultare il piazzamento delle unità visto come un gioco campagna che inizi al secondo giorno (7 giugno) e che quindi eviti lo sbarco può farne richiesta.

Il 1º turno ha visto buoni progressi a Juno, un massacro di genieri a Gold (6 volte 6 col dado e ben 6 pedine di punti genieri fuori gioco), che non arrivava a praticare varchi (Gap). Solo alla terza Landing Phase si vedevano pochi sparuti genieri sbarcare e praticare 2 varchi.

Sword andava abbastanza bene, anche se le prime due ondate di commandos venivano massacrate in toto a causa del ben concentrato tiro delle batterie tedesche. Il bombardamento aereo iniziale non aveva ovviamente alcun effetto, ma è stato fatto ogni sforzo da parte alleata contro le batterie - che sono tante - sulle spiagge inglesi.

Il risultato si aveva un po' alla volta nel corso del gioco con la progressiva eliminazione delle batterie, soprattutto di Le Havre, aiutati anche da una buona dose di c... (1 col dado).

Lo sbarco aereo della 6^a aviotrasportata inglese è avvenuto con minimo scatter e notevoli riduzioni di compagnie; in ogni caso ben due battaglioni sono stati ricostituiti quasi subito, per essere posti sulla strada che porta ad Omaha.

Le spiagge americane andavano abbastanza bene per Utah, come al solito, aiutata anche da un meraviglioso lancio dei parà americani; Omaha registrava un bassissimo numero di "Gap" sin dall'inizio ed è proprio su questa spiaggia che ci si è battuti all'ultimo counter. Infatti i tedeschi portano subito - appena "committed" - il solito battaglione ciclisti sulla spiaggia per poter colpire col fuoco delle mitragliatrici le compagnie americane con valori alti e quindi mortali. Infatti Omaha rischia seriamente di essere buttata a mare ed arriva colle unghie e coi denti a raggiungere il "Gap.Number" in possesso di pochi esagoni. Data la politica seguita dagli alleati, nel secondo turno non sono stati sbarcati rinforzi per evitarne l'uccisione a causa della regola che stabilisce che unità non d'assalto (quindi compagnie di rinforzo) sono eliminate con un risultato di PINNED sulla tabella del fuoco delle armi leggere (small arms). D'altronde è stata anche cura del comando alleato prevedere quali esagoni colpire sulle spiagge con LCT e navi per aprirsi dei varchi.

Al terzo turno tutte e tre le spiagge inglesi raggiungono il fatidico "Gap Number" ed iniziano l'avanzata all'interno, frenate dal buon risultato del dado del "commitment" di Marco: 6. Subiscono infatti, come storicamente, un contrattacco contro Sword (che è sempre stata particolarmente presa di mira) da parte di un battaglione di Pantera della 21^a Panzer e del battaglione esplorante della medesima. L'appoggio aero-navale costringe però i tedeschi a ritirarsi con perdite gravi. Gold è l'ultima spiaggia a raggiungere il fatidico "Gap Number" e rischia anche notevolmente perché un battaglione tedesco si porta in spiaggia per sparare: ma è raggiunto da ben tre uno in rapida successione dalle batterie delle navi e quindi eliminato.

Omaha riesce a raggiungere il Gap Number alla 3^a Landing Phase del 4^o turno, quando ormai ogni speranza sembrerebbe compromessa dal solito battaglione ciclisti dietro Omaha che raggiunge la spiaggia ed inizia il tiro armi leggere infliggendo perdite paurose agli americani. È stato veramente l'ultimo tiro di dado a salvare la spiaggia. Comunque i tedeschi, nella successiva loro fase di combattimento riducono Omaha ad un paio di esagoni, ma al 5^o turno sbarcano i battaglioni interi della 29^a che iniziano finalmente a consolidare la posizione. I tedeschi tentano tutto per buttare a mare gli americani, persino con attacchi 1-4 contro appoggi di navi ed aerei, e questo sino al 7^o turno, ove il gioco si interrompe con una testa di ponte che è sul punto di espandersi, essendosi sacrificati i tedeschi per tentarne l'annientamento.

A Utah accorrono da tutte le parti i tedeschi che riescono a costituire un fronte intorno agli sbarcati ed ai paracadutisti. Gli americani si "lasciano fare".

Il secondo giorno un bel tiro di dado consente di mettere in funzione ben otto divisioni rifornite con metà aerei in appoggio (light overcast). Gli alleati decidono di puntare sulla distruzione dell'aviazione tedesca. Quindi una marea di punti aerei va in interdizione (64) ed il resto va in appoggio agli americani mal messi, salvo due unità aeree.

La mancanza di interdizione consente ai tedeschi di fare arrivare rinforzi con tutta tranquillità e di essere riforniti senza grossi problemi. Sulle spiagge inglesi si scatenano le divisioni 12^a SS e 12^a Pz che contrattaccano unitamente alla 711^a di fanteria tentando di distruggere Sword e conquistare la foce della Orne, per impedire agli inglesi di entrare nella zona di "clear" ad ovest di Caen. Gli attacchi si susseguono pesantemente, con gravi perdite da ambo le parti e con la conquista di

qualche esagono da parte tedesca, il che impone agli inglesi una piccola striscia di esa con le spalle al mare. Nel frattempo avviene alla mossa inglese del 7° turno l'effettiva unificazione del fronte inglese dell'8ª Armata con la 6ª divisione aviotrasportata, che si incunea pericolosamente quindi - e senza grosse opposizioni - verso Caen.

Omaha ha logorato in virtù della forza dei battaglioni interi americani (quelli della holding area sono in buona parte morti, essendo state eliminate 30 compagnie d'assalto) e dell'appoggio aeronavale. Il tiro delle batterie tedesche viene pian piano messo a tacere.

Utah è in una situazione precaria essendo attaccata da ogni parte dai tedeschi accorsi in gran numero. Si attende ormai il 3° giorno per mettere a posto le cose. Speriamo di avere presto l'occasione per poter continuare il report e di vedere come andrà a finire!

A cura di Alessandro Massignani e del "VALGAME"

articolo pubblicato su "Blitzkrieg" n. 4



SITUAZIONE: AL GIORNO 7 GIUGNO - TURNO 7

Fase di Combattimento Alleata (risolvere gli attacchi) sulle mappe D - C

Fase di Combattimento Tedesca in mappe E - B risolvere gli attacchi tedeschi

Weather: Light Overcast

Unità alleate in supply:	8 divisioni	<u>unsupported</u>
	3 ^a Inglese	51 ^a inglese
	3 ^a canadese	7 ^a A
	5 ^a inglese	29 ^a US
	6 ^a avio	2 ^a US
	1 ^a US	90 ^a US
	4 ^a US	
	82 ^a US	
	101 ^a US	

SCENARIO PER ATLANTIC WALL

Continuazione della partita del 30.06.84

MAPPA A

0307 (Briquebeo)	458/7Ar (A)
1014	17/7Ar (MG)
1216 (Carteret)	1/921/243 (BI)
1913 (Portbail)	2/921/243 (BI)
2909 (Bretteville)	Oet/7Ar (I)
4805 (Geffosses)	Ost/7Ar (I)
5406 (Blainville)	Ost/7Ar (I)

MAPPA E

0744	Batt. 150
1037	2 batt. 150
1130	2 batt. 105
1130	1 batt. 240
0621	1 batt. 105
0821	1 batt. 280
0818	1 batt. 105
1007 (Barfietar)	1 batt. 150
1307	1 batt. 75
1607 (Reville)	1 batt. 105
2612	1 batt. 105
3013	649/709xx (I)
1536	144/7Ar (I)
1335	709xx (E)
1232	2/PJT/7Ar (P)
1131	235/7Ar 88 (AT)
1132	EZ/7Ar Cp (BI)
0936	3/PJT/7Ar (P)
1135	629/7Ar (I) Marine 7Ar
1034	604/7Ar (I)
1035	1/PJT/7Ar (P)
1036	14/7Ar 88 (AT)

SCENARIO ATLANTIC WALL - MAPPA D - CAEN

4429	346xx (R) Cp
4424	1, 2, 3/858/346 (I); 346/LXXXI (HQ)
4423	346xx (E)
4414	4/12Pz.(A) <u>Out of Ammo</u>
4416	716/LXXXIV (HQ)
4125	1 Cp Stug
3925	1/25/12P (M)
3923	2 cp (M) <u>DIS</u>
3819	12Pxx (AT) Op
3724	3/25/12P (M)
3623	12Pxx (T) stug; 1 Cp 12Pxx (E)
3524	2/25/12P (M)
3522	1 Cp (AT) 88
3616	2/12Pz (SP) out of Ammo
3517	3/12Pz (SP) out of Ammo
3417	1/12Pz (SP) <u>depl.</u>
3318	12P/ISS (HQ)
3218	5/12Pz (ROCKET) out of Bty 1
3120	3/26/12z (M) <u>DIS</u>
3119	12Pz Stug <u>red</u> ; Cp 12Pzz (E); all <u>DIS</u> ; 1 Cp Luft
3416	1 Cp (AT) 88
3514	21Pz/LXXXIV (HQ) 1 rimpiazzo
3414	155/21Pz (SP) <u>depl.</u>
2612	1 NEST/716
3016	1 Cp Luft; 1 Cp 88 (AT)
3015	155/21Pz (SP) <u>depl.</u> ; 1/26/12Pz. (M); 1 Cp 88 (AT)
3214	220/21Pz (E); 21 Pxx (E); 1 Cp 88 (AT)
3313	2/26/12Pz (M); 305/21Pz 88Cp
3312	711xx (E); 1 Cp 75 (AT)
3410	1/12/12Pz (MIV); 2 Cp (R)
3311	12Pxx (E); 1 Cp (AT) 88
3310	200/21P (R) <u>red.</u> ; 1/100/21P (T); 1 Cp (M) all <u>DIS</u>
3309	2/125/21P (M); 2/100/21P (<u>red</u>) (T); 1 Cp 88 AT
3308	1/731/711 <u>DIS</u> (I); 2/731/711 (I); 1 Cp 88 (AT)
3806	1/125/12Pz (M)
3709	155/21Pz (SP) <u>Out of Ammo</u>
3607	1 Cp (I) 1(1)6
3508	711/LXXXIV (HQ)
3507	1 Cp (I) 1(1)6
3506	1 Cp 88 (AT)
3407	1/744/711 (I); 2/744/711 (I) <u>red.</u> ; 1 Cp Stug
3406	2/763/711 (I)
3306	1/763/711 (I); 2/12/12Pz (PV); 1 Cp (R)
3404	1 Cp (I) 1(1)6
3305	711xx (R)
3104	1 Cp (I) 2(1)6
2723	642/716 (I) <u>ISO20</u>

HOLDING AREA

716^a div.

1, 2/726/716 - 1/706/716 - 441/716 - 1/736/716

21^a Pz

1, 2/192/21Pz (M) - 21Pxx (T) Stug

12^a SS Pz

12Pxx (R) 234 -

711 Div.
711xx (AT)

SCENARIO ATLANTIC WALL – MAPPA C - OMAHA

1730	1 batt 105 – 1 batt 150
2405	1 batt 105 – 1 batt 150
1528	1 RN/352
1825	2/916/352 (I)
1819	1 Cp (I) 2(1)6
1918	1 Cp (I) 1 (2) 6 DEM; 1 Cp (I) <u>DIS</u> ; 1 Cp (I)
2224	1/916/352 (I)
2319	352/LXXXIV (HQ)
2316	352xx (E)
2212	1/915/352 (I) <u>DIS</u> ; 1 Cp (I)
2401	1 Cp (I)
2601	1 Cp (I)
3002	1 Cp (I)
3703	3 Cp 88 (AT)
2419	1/352xx (A) <u>Out of Battery 1</u>
2718	2/352zx (A) <u>Out of Ammo</u>

HOLDING AREA

1/914/352	(I)
2/914/352	(I)
2/915/352	(I)
2/736/716	(I)

SCENARIO ATLANTIC WALL - MAPPA B

0416	1013/7Ar (A) <u>Out of Battery 1</u>
0518	91/LXXXIV (HQ); 456/7Ar (A) <u>depl.</u> ; 457/7Ar (A) <u>depl.</u>
0519	2/91xx (A) <u>Out of Ammo</u> – <u>Out of Battery 2</u>
0618	1/91xx (A) <u>Out of Ammo</u> ; 709/LXXXIV (HQ)
0712	709/xx (R)
0913	1/729/709 (I)
0912	2/729/709 (I)
0911	3/729/709 (I)
1013	1/739/709 (I)
1113	2/739/709 (I)
1116	1/1058/91 (I)
1117	2/1058/91 (I)
1218	3/1057/91 (I)
1217	1/1057/91 (I)
1217	91xx (R); 91xx (AT) Cp
1212	SB/7Ar (M)
1317	91xx (E); 2 Cp (I) 2(1)6
1417	2/920/243 (IB)
1416	243xx R
1519	1012/7Ar (A) <u>Out of Battery 2</u>
1518	243/LXXXIV (HQ)
1517	2/1057/91 (I)
1511	795/709 (I); 1 Cp I
1622	1/243xx (A) <u>Out of Battery 1</u>
1619	2/922/243 (I)
1617	1/922/243 (I)
1717	1/9207243 (BI)

2424	243xx (AT)
2423	561/243 (I)
2215	513/30x
2414	518/30x
2514	517/30x
2615	243xx (E)
2614	206/7Ar (T)
2613	2/6FJ/91 (M)
2716	LXXXIV/7A (HQ)
2814	1/6FJ/91 (M)
3014	3/6FJ/91 (M)
3933	1011/7Ar (A) <u>Out of Battery 2</u>
0614	1 batt. 105 – 1 batt. 122
0714	2 batt. 150
1609	3 batt. 105

HOLDING AREA

1/919/709 - 1/919/709

SCENARIO ATLANTIC WALL - UTAH BEACH MAPPA B

0411	746/4xx (T)
0512	4xx (R); 2/8/4 (I)
0710	4xx (E)
0809	1/8/4 (I) <u>DEM</u>
0910	2/33/4 (I) <u>DEM</u>
1109	44/4xx (A); 29/4xx (A); 42/4xx
1110	4/VII (HQ)
1111	1/22/4 (I)
1011	899/4xx (T) <u>DEM</u>
1012	1 Cp Assault Dd (T); 3/12/4 (I)
1311	801/4xx (AT)
1310	2/12/4 (I)
1409	1/12/4 (I) <u>DIS</u>
1408	2 Cp Assault (E) <u>DEM</u>
1614	65/4xx (A) o.o.B.1; 20/4xx (A) o.o.B.2; 87/4rx (A) o.o.B. 2: <u>all Out of Comm.</u>
E3207	1, 3/359/90 (I) <u>mappa E</u>
1314	1/506/101 (P)
1216	f/501/101 (P) <u>red.</u> ; 3/501/101 (P)
1615	101/VIII (HQ)
1616	3/502/101 (I) <u>red.</u>
1516	Cp a) ed f) /502/101 (P) <u>red.</u>
2409	a/501/101 (<u>red.</u>)
2116	h/507/82 (<u>red.</u>); g/507/82 (<u>red.</u>)
2214	a81/101xx (AT); a326/101xx (E)
2313	c81/101xx (AT); b/81/101
2411	d/501/101 (P) <u>red.</u> ; e/501/101 (P) <u>red.</u>
2512 (Carentan)	2/505/82 (P);
2611 (Carentan)	3/505/82 (P); c80/821x (AT); a307/82xx (E)
2811	1/325/82 (P); e/507/82 (P) <u>red.</u>
2911	320/82xx (A)
3010	82/VIII (HQ); a/456/82 (A)
2913	3/508/82 (P); f/507/82 (P) <u>red.</u> ; c/508/82 (P)
3113	2/401/82 (G) (<u>red.</u>); a/507/82 (P) <u>red.</u> ; c/507/82 (P)
3213	1/505/82 (P); b/507/82 (P) <u>red.</u>

HOLDING AREA

299/4xx (E); 3/8/4 (I); 3/22/4(I); 70/4xx (t); 237/4xx (E)

NAVI

DD 6
Dde 2
CL 1
CLr 1
Cae 2
BB 1

SCENARIO ATLANTIC WALL - MAPPA OMAHA - MAPPA C

2513 2/26/1 (I)
2214 1xx (E)
2213 1/26/1 (I); 2 Cp Assault (I)
2017 2/18/1 (I); 1 Cp M5 (T); 1 Cp M4/M10 (T)
2117 3/18/1 (I); 1Cp1xx (R)
2116 1/V (HQ); 2/115/29 (I); 1/115/29 (I)
2113 2/26/1 (I); 1 Cp (MG) 4 (1)6; 1 Cp (I)
2115 3/115/29 (I); 29xx (R)
1917 1/18/1 (I) ; 2 Cp (T)
2014 112/29xx (E); 1, 2 e 3 /175/29; 62/1xx (SP) o.o.B1; 7/1xx (A) o.o.B. 2; 33/1xx (A) o.o.B.2; 32/1xx (A) o.o.B.; 5/1xx (A) o.o.B.2; 29/V (HQ) (UNSUPP.)
1916 1, 2 e 3/9/2 (I); 58/29xx Sp o.o.B.1; 81/29xx (A); 110/29xx (A); 111/29xx (A); 224/29xx (A); 227/29xx (A) all o.o.B.2

Note

attacchi in corso: ad ovest appoggio 1 CL Shylla - 1 CL Glasgow (red)
ad est appoggio BB Texas, BB Arkansas

HOLDING AREA

745/V (T)

1ª div

741/1 (T)
37/1 (E)
336/1 (E)
1, 2 e 3/16/1 (I)

29ª div

121/29xx (E)
743/29 (T)
1, 2 e 3/116/29 (I)

INGLESI IN MAPPA OMAHA:

2301 1 Cp Assault (I); 1 Cp CENT (T)
2501 8H/7Axx (R)

NAVI

DD 8
DDr 3
CL 1
CLr 2
CA =
MN =
BB 2

SCENARIO ATLANTIC WALL MAPPA D - GOLD-JUNO - SWORD

2531 5/7xx (A) o.o.B.2; 3/7xx (SP) Out of Battery 1
2433 CLY/22/7°; 2 Cp (M)
2532 65/7° (AT)
2633 1 Cp (I); 2 Cp (T)
2632 7Axx (E)
2631 5/22/7A(T); 7Axx/XXX (HQ)
2732 1/22/7A (T); 1 Cp (M)
2831 2 Cp (I)
2932 2 Cp (I)
3130 2 Cp (I)
3227 3 btg 131/7A
4031 b/13/5/6 Cp (P)
4130 c/13/5/6 Cp (P)
4128 RUR/6/6 (G); a/13/5/6 Cp (P)
3927 7/5/6 (P); Cp 4/6xx (AT)
3826 12/5/6 (P)
3626 6/I (HQ)
3725 b8/3/6 red.; c9/3/6 DIS red.
3625 53/6 (A) Out of Battery 2; a1/3/6 red.
3526 dOB/6/6 (G); 591/6 (E)
3425 c1/3/6 red.; 2 Cp (G)
3324 b1/3/6 (P); b9/3/6 red.; 1 Cp /G)
2520 a/6 (T); b/6 (R) ; Out of Supply
2517 OB/6/6 (G) Out of Supply
2913 V/6/6 (G) Out of Supply
2227 CH/50xx (A); 74/50xx (A); 124/50xx (A)
2226 86/50xx (SP); 90/50xx (SP); 147/50xx (SP)
2225 6xx (A) Out of Battery 2; 73/XXX (AT)
2424 3CD/3xx red. DIS; 1 Cp (M) DIS; 1 Cp (T) DIS
2523 V/231/50 (I); 1 Cp (I)
2626 2 Cp (M) DIS
2624 1 Cp (I)
2621 2 Cp (I)
2727 50/XXX (HQ); 3 Cp (R) Hum
2927 DL/151/50
2926 3 Cp (I)
3026 50xx (E)
3025 44, WD, RSG (T) 4x
3024 CLY/50 (T); 1 Cp (E)
3127 DL, DL/151/50 (I)
3126 24L/50 (T); 102/50 (AT); 1 Cp (E)
3124 SWB/56/50 (I); 1 Cp (T)
3123 2 Cp (T); 1 Cp (I)
3225 GLO/56/50 (I); 1 Cp (T); 1 Cp CENT
3224 RS/56/50 (I); 2 Cp (T)
2718 127/51 (A) Out of Battery 2
2717 3 btg AS, BW, BW/154/51 (I)
2716 CH/152/51
2815 SH/152/51
2814 SH/152/51
2615 51/I (HQ) UNSUPP.
2715 126/51 (A)
2714 3 Cp (E)
2914 BW/155/51 (I); 1 Cp (T)
3013 GH/153/51 (I); 1 Cp (T)
3113 GH/153/51 (I); 1 Cp Arch; 1 Cp F
3012 61/51xx (AT)

3221 HLY/9/3can; 1 Cp (T); 1 Cp F
 3021 NNS/9/3 (I); 2 Cp (I)
 2921 SDG/9/3 (I); 2 Cp (I)
 2920 3xx (E); 1 Cp (AT)
 2919 QRC/8/3 (I); 1 Cp (AT)
 2918 3 Cp (I)
 3017 NSR/8/3 (I); 2 Cp (I)
 2917 RC/8/3 (I); 1 Cp (I); 1 Cp Arch
 2916 SFR/3 (T); 2 Cp (R)
 2821 1 Cp (E)
 2420 3/I (HQ) (can.)
 2321 62/I (I)AT); 4RHA/I (A) Out of Battery 2
 2320 CHO/3 (A); 19/3xx (SP)
 2319 14/3xx (SP); 13/3xx (SP); 12/3xx (SP); 128/51 (A) o.o.B. 1; MX/51 (A) o.o.B. 1; 3 Cp Hum
 2811 3xx (E); 1 Cp (T); 1 Cp F
 2908 7/3xx (SP); 76/3xx (SP) all depl.; 33/3xx (SP)
 2911 3xx (R)
 3008 3/I (HQ) con 5 rimpiazz
 3007 25/I (A) o.o.B. 2; 53/I (A) o.o.B 2; MX/3xx (A)
 3006 45CD/9/3 (C) red.; 6CD/3xx (C) red.; all DIS
 3004 RUR/9/3 (I); LC/9/3 (I)
 3112 41CD/3xx (C); 1 Cp (I)
 3111 48CD/3 red.; 1 Cp (I); 1 Cp F
 3110 2 Cp (I); 1 Cp F
 3109 ERY/3 (T); 1 Cp (M); 1 Cp (R)
 3108 WW/185/3 (I); 1 Cp (E); 1 Cp (AT)
 3107 NF/185/3 (I); 1 Cp (E)
 3106 SL/8/3 (I) red.
 3105 KSB/9/3 (I); 1 Cp (E)
 3206 SLI/185/3 (I); 1 Cp (T); 1 Cp Arch
 3205 STF/3 (T); 2 Cp (M)
 3307 SF/8/3 (I); red.; 2 Cp (AT) ISO 1

HOLDING AREA

50^a div.

61/50xx (R) - 1RMA/50 (T) - 4DG/50 (T) - NTY/50 (T) - H, D /231/50 - EY, GR, GR/69/50 (I) - KRRC/50 (R)

3^a div.

20/3xx (AT) - 13H, 22D/3xx (T) - EY/8/3 (I) -

3^a Can.

1H/3 (T) - 2RMA/3 (T) - FG5/3xx (T) - 3xx (AT) - RCH/3 (R) - RWR, RRR, CSR/7/3 (I)

6^a airborne

1, 8, 9/3/6 (P) - 13/5/6 (P) -
 DY/51xx (R) - 51xx (E) - KRRC/4x (M) - RB/22/7A (M) -

NAVI

DD	38
CL	8
CLf	1
CA	=
MNr	1
BB	2

An Authentic Military History
Simulation Game

The Game of the Week - August 1



ATLANTIC WALL

The Invasion of Europe June 1944



GAME DESIGN: Joseph M. Balkoski • GRAPHIC DESIGN: Redmond A. Sissonen • GAME DEVELOPMENT: Steven Ross

Copyright © 1995, Simulation Publications, Inc., New York, NY
"ATLANTIC WALL" is SPI's name for its product line of games on the WWII Allied invasion of Germany. TM registered.