



NO
TURKEYS!

6

V 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 Pergiochi non dimentichi questo avvenimento e si lavi tante omissioni precedenti dedicando sufficiente spazio a questa VEF-COH '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 contattato 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 Kando 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 per'altro iscritto. Speriamo che Silvio gli racconti per bene come è andata. Fortunatamente presente il veccnio (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 AVC, DK; Kata Kumbas; Traveler; 007; Call of Cthulhu. Un mega gioco è stato quello di Urr 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'1° turno ha visto una situazione semplicemente disperata per gli americani. Abbiamo poi visto Afrika Korps, Russian Campaign, Azincourt (Scw), Blue Max, Assault, Sea Kings, Corinth, Die Campagna, Quatre Bras, Wooden Ship, Iron Men, Alexander the Great, Kato (VJ), Lord ADDD, 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 clette

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 simipelle 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, poichè 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 orette 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 con le soluzioni ed una "collezione" di vecchie copie del "Times" dove cercare utili appigli.

E' difficile definire il sistema come role-playing. Infatti non troverete personaggi dotati di forza, destrezza ed intelletto, bensì interrogatorii 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 dovete 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 (regole avanzate) da The Grenadier n.12) ovvero "Torna a casa Lassi!"

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 proporre 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 poichè 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 numerati, 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 solà 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 4,5,6 darà un risultato di S. Sotto la tabella ponete la seguente lista di modificatori:

| Cavalry Fire Factor Table | | | | | | | | |
|---------------------------|-------|------|----------------------|-------------|-------|------|------|--|
| Name | SP | MP | Fire | Name | SP | MP | Fire | |
| | | | <i>Russian</i> | | | | | |
| Lieguard Cpsack | 6-14 | (4) | | Akhivka Hrs | 11-12 | (6) | | |
| Lieguard Hrs | 16-12 | (11) | | Izumsk Hrs | 11-12 | (6) | | |
| Elisabrad Hrs | 12-12 | (7) | | Sumy Hrs | 12-12 | (7) | | |
| Alexandria Hrs | 12-12 | (6) | | Marupol Hrs | 12-12 | (6) | | |
| | | | <i>French</i> | | | | | |
| 5th Cc | 9-12 | (7) | | Grand Cc | 16-12 | (12) | | |
| 7th Cc | 4-12 | (4) | | 1st Cc | 5-11 | (4) | | |
| 3rd Cc | 3-11 | (2) | | 11th Hrs | 5-11 | (3) | | |
| 4th Cc | 5-11 | (4) | | 7th Hrs | 3-11 | (2) | | |
| 8th Hrs | 4-11 | (3) | | 16th Cc | 3-11 | (2) | | |
| 11th Cc | 4-11 | (3) | | 12th Cc | 4-11 | (3) | | |
| 5th Hrs | 4-11 | (3) | | 9th Hrs | 5-11 | (3) | | |
| 6th Cc | 5-11 | (4) | | 25th Cc | 5-11 | (5) | | |
| 6th Hrs | 5-11 | (3) | | 8th Cc | 5-11 | (5) | | |
| | | | <i>Portuguese</i> | | | | | |
| Cc | 3-12 | (3) | | | | | | |
| | | | <i>Wurttemburger</i> | | | | | |
| 4th Cc | 5-11 | (4) | | 1st CHL | 3-11 | (2) | | |
| 2nd CHL | 3-11 | (2) | | 3rd Cc | 3-11 | (2) | | |
| | | | <i>Bavarian</i> | | | | | |
| 1st CHL | 3-11 | (2) | | 2nd CHL | 3-11 | (2) | | |
| 3d CHL | 5-11 | (4) | | 4th CHL | 3-11 | (2) | | |
| 5th CHL | 3-11 | (2) | | 6th CHL | 5-11 | (4) | | |
| | | | <i>Italian</i> | | | | | |
| 2nd Cc | 5-11 | (4) | | 3rd Cc | 5-11 | (4) | | |
| | | | <i>Polish</i> | | | | | |
| 1st Cc | 4-11 | (4) | | 5th Cc | 5-11 | (5) | | |
| 10th Hrs | 4-11 | (3) | | | | | | |
| | | | <i>Westphalian</i> | | | | | |
| 1st Hrs | 4-11 | (3) | | 2nd Hrs | 5-11 | (3) | | |
| | | | <i>Prussian</i> | | | | | |
| 2nd Hrs | 3-11 | (3) | | | | | | |
| | | | <i>Saxon</i> | | | | | |
| 1st CHL (PA) | 4-12 | (4) | | | | | | |

Notes: SP = stacking point; MP = movement point allowance; Cc = Chasseurs a Cheval; Hrs = Hussars; CHL = Chevaux Legers

+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 melée. Aggiungere:
- I Cosacchi e la Milizia useranno solo i 2/3 del loro SP (stacking points);
Gli SP saranno usati

per la melée come fossero dei melée 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 melée 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;

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO O MELEE

Il risultato di R ora significa ROTTA e non ritirata. L'artiglieria in posizione (unlimbered non può entrare in rotta ed è trattata secondo le norme in 24F. Se viene ferito un leader tirate un dado per definire il numero di ore che lo vdranno fuori combattimento.

Annotate anche i seguenti effetti sul combattimento:

- **ATTACCHI DAL RETRO:** il valore di melee dell'attaccante va aumentato

- x 1,5;
- SKIRMISHERS: valore dimezzato in attacco;
- FANTERIA: valore x1,5 se attacca un quadrato;
- CAVALLERIA: valore raddoppiato se carica in linea retta per gli ultimi TRE esagoni restanti al movimento;
- CAVALLERIA: valore dimezzato se si trova in o attacca unità che siano in ordine sparso (general order);
- CAVALLERIA: valore dimezzato coi cavalli stanchi (FATIGUE);
- CAVALLERIA: valore raddoppiato se attacca solo cavalleggeri;

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO A FUOCO

Anche qui se è ferito un leader determinate per quante ore sarà fuori dal gioco con un semplice tiro di dado. Tutti gli SKIRMISHERS sono raddoppiati quando sparano ad un esagono di distanza e dimezzati quando sparano a TRE esagoni (solo la Guardia Francese può sparare a TRE esa).

Annotate i seguenti modificatori.

- RICOCHET ovvero controcolpo di rimbalzo: -12 sull'esagono immediatamente dietro quello del bersaglio;
- UNITA' IN ROTTA: -6 se oggetto di fuoco;
- QUADRATI: +6 se oggetto di fuoco;

Ciò che segue si riferisce unicamente ad aggiunte o modifiche al regolamento originale GDW.

REGOLA 5

Prima del movimento inserite una FASE DELLA CARICA DI CAVALLERIA. Tutte le unità di cav. che muovono in tale fase devono caricare. Nessuna cav. che muova nel movimento normale potrà caricare.

REGOLA 6

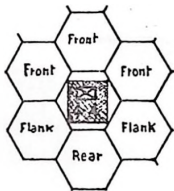
Le unità che non hanno un "facing" (fronte) sono solo i Leaders, gli Aides de Camp, e le unità in Rotta. Anche l'artiglieria in traino (limbered) deve possedere un facing. Il fianco è rappres. to dai due esagoni adiacenti agli esagoni frontali. Il retro è esagoni adiacenti agli esagoni di fianco ed oppost' a quelli frontali. A) eccezione: quadrati fanteria B) eccezione: quadrati di fanteria.

REGOLA 7

Solo i Leaders, Aides e unità in Rotta non hanno ZOC; l'artiglieria in traino ha ZOC.

- A) LA CAVALLERIA ed Art. a cavallo può muovere attraverso ZOC con una penalità di 2 MP per ogni esagono in zoc attraversato (al momento di uscirne) (es. se clear costa 1+2=3MPs).
- B) si consente una eccezione se la cav. (solo) si ritira prima del combatt.
- G) le zoc dei quadrati non fermano i movimenti della fanteria e della arti-

glieria ma per ogni esagono in zoc in cui si transita si subirà il fuoco nemico.



H) quando unità lasciano zoc nemiche o tentano di cambiare formazione possono essere bersaglio di fuoco. Lo stesso se tentano di riordinarsi (reform) o cambiare stacking in zoc. Tale fuoco si verifica nelle fasi di Carica, Movimento e Melee e non influisce in alcun modo sul normale fuoco difensivo. Una unità può essere fatta oggetto di fuoco se si ritira attraverso zoc ma non se ca in Rotta (infatti perde già uno SP per ogni esagono in zoc attraversato).

Il la fanteria e l'artiglieria entrano in ROTTA se si ritirano prima del combattimento attraverso zoc di cavalleria nemica.

REGOLA 8

- B) se si violano i limiti di ammassamento ogni unità dell'esagono deve eseguire un controllo del morale con un -6 sul tiro. Se alla fine del controllo persistono le condizioni di violazione (nessuna va in rotta) l'unità in più si deve ritirare nell'esagono immediatamente dietro a quello in cui si trova.
- C) la cavalleria non può stare in un esagono comprendente artiglieria in posizione. O meglio non può terminare il movimento in stack con l'art. in posizione. LA cavalleria può muovere e caricare attraverso esagono che contengano quadrati di fanteria, artiglieria in traino, skirmishers ed altra cavalleria.

REGOLA 9

Il la cavalleria ed artiglieria a cavallo possono muovere ed attraversare zoc nemiche al costo di +2 MP per esagono percorso.

REGOLA 10

- A) e B) la fanteria spende SOLO 1 MP per entrare o uscire di assetto di marcia; la cavalleria deve spendere 3MP per entrare od uscire da assetto di marcia.
- I) nei controlli del morale unità in assetto di marcia hanno un -12 di modificatore.
- J) se caricate in assetto di marcia le unità vanno automaticamente in rotta e le unità amiche che sono adiacenti devono controllare il morale.

REGOLA 11

D) non vi sono costi di movimento per riordinarsi.

REGOLA 12

F) Un reggimento di fanteria è costretto a dividersi in battaglioni se ha perso il 50% o più della forza originale. Le perdite saranno distribuite a scelta del giocatore.

H) se residue solo 1SP i battaglioni di fanteria in colonna perdono metà della loro potenza di fuoco quando sono in colonna (carré). Tutte le altre unità e formazioni (skirmishers, quadrati etc.) perdono potenza di fuoco proporzionalmente al numero delle perdite subite.

J) tutte le unità perdono i punti di melee proporzionalmente alle perdite subite.

K) regola annullata.

REGOLA 14

- F) tutte le unità in ordine sparso o quadrato possono sparare dallo stesso esagono (e non solo quella in cima!)
- H) se sta sparando artiglieria a lungo/medio raggio. I reggimenti di fanteria e cavalleria in stack assieme perdono forze proporzionalmente agli SP posseduti. (o meglio battaglioni di fanteria e reggimenti di cav.)
- I) Quando avanzano le unità possono cambiare facing solo se in stack con un leader. Se così possono eseguire una conversione di 60° (un lato di esagono).

REGOLA 15

A) Le unità di fanteria possono sparare a due esagoni solo agendo da Skirmishers.

Gli skirmishers sparano a doppio valore se adiacenti (1 esagono) ed a valore dimezzato se in raggio di tre esagoni.

REGOLA 16

A4) Le unità in Rotta non bloccano la LOS (vedi anche appendice sulla LOS).

REGOLA 17

A) prima di controllare i rapporti in melee ognuno dei due nemici deve sottoporsi ad un controllo del morale prima della melee. Primo lo controlla il difensore applicando i modificatori sulla tabella e citati prima. (basandosi sul rapporto tra stacking points SP tra att/dif). Se il dif. resiste allora l'attaccante segue la stessa procedura. Se il dif. va in Rotta allora l'attaccante può occupare l'esagono senza però cambiare "facing" o iniziare un'altra melee. (nota: se vi è un leader in stack allora si può cambiare facing di 60°). L'uso degli SP per tale procedura ricalca esattamente l'uso dei punti melee della vecchia procedura e sono allo stesso modo modificati. Naturalmente se ambedue i controlli sono OK si passa alla normale melee.

H) le unità che avanzano dopo il combattimento non possono cambiare "facing" a meno che non siano in stack con leaders (60°).

J) le unità che attaccano una unità nemica dal retro hanno un aumento del 50% della forza offensiva di melee.

K) unità che attaccano un quadrato hanno un aumento del 50% del valore di melee (solo fanteria!).

N) Se in tal modo vengono persi PIU' di 3SP quella unità viene catturata ed eliminata dal gioco. (permanentemente).

O) la cavalleria in ordine sparso ed unità che non hanno valore di morale non devono eseguire controlli del morale prima della melee.

P) Solo l'unità che si trova in cima allo stack controlla il morale determinando il successo o l'insuccesso per tutto lo stack. Se però fallisce ed entra in Rotta allora l'unità che sta subito sotto farà un controllo personale e così via. (notare che i rapporti di SP qui cambiano).

Q) la cavalleria raddoppia il valore di melee se carica per gli ultimi tre esagoni. (di movimento).

R) le unità di cav. che non danno perdite al nemiche in un combattimento devono ritirarsi di tre esagoni e controllare il morale (perdono 1SP per ogni esagono in zoc percorso).

S) un quadrato ha il controllo del morale modificato da +6. Le unità che sono in "fleches" se attaccate solo attraverso lati di "fleche", hanno un modificatore di +12.

T) le unità di cav. in ordine sparso o che attaccano nemici in ordine sparso hanno il valore di melee dimezzato. Questo va aggiunto agli effetti del terreno (vedi sulla TEC).

U) un risultato di R significa Rotta. Una postazione di artiglieria non va in rotta ma viene catturata (24F).

REGOLA 18

A) le unità in Ridotta hanno facing in tutte le direzioni e quindi hanno zoc in tutte le direzioni. Sono in ordine sparso.

E) unità in bosco, frutteto, villaggio, città, e ridotta sono in ordine sparso.

REGOLA 19

A4) il dado viene tirato per ogni unità nell'esagono (separatamente). Eccezioni sono i controlli di morale dovuti a cariche di cavalleria e prima della melee. In tali casi solo l'unità in testa allo stack controlla il morale. Le altre lo controllano solo se la prima fallisce.

B)



B) i battaglioni in rotta non possono riordinarsi in reggimenti né i reggimenti in Rotta possono distaccare i battaglioni per evitare super ammassamenti negli esagoni dove terminano il movimento di Rotta.

C) tale concetto tattico va applicato alla fine del movimento e non durante. Per primo dovete far sì che l'unità che si ritira termini il proprio movimento di rotta il più lontano possibile da dove è partita. Poi fate in modo che siano seguite piste o strade.

Quando l'unità arriva a distare dal nemico 15 esagoni dovrà cercare riparo nella città o villaggio, bosco, frutteto o ridotta più vicina che

sia anch'essa a 15 esagoni dal nemico. L'unità resterà qui sino al momento della riorganizzazione o rally o sino a che quel riparo non sarà più a 15 esagoni dal nemico.

D) se per effetto di ciò una unità perde subito più di 3 SP viene eliminata (catturata).

K) Ogni tre batterie eliminate per effetto di Rotta, una ne appare dal bordo mappa amico su strada all'inizio del turno successivo.

P) se avviene un eccesso di ammassamento applicare la regola 8B.

Q) le unità possono controllare il morale se attaccano o si difendono in melee/

R) esse vanno in rotta se falliscono un quadrato o se ciò viene richiesto dalla tabella delle melee. Il riordino (rally) è automatico.

V) il morale di unità in Ridotta viene modificato con un +12. Il +12 si applica anche alle unità in "fleche" solo se attaccate da lati di "fleche"

W) se vi sono in stack unità di Corpi differenti sottrarre 6 dai tiri di controllo del morale.

X) le unità in Rotta muovono solo al momento della Rotta ed alla fase di Riordino (rally) se falliscono il rally. Esse controlleranno il morale solo nella fase di Riordino.

Y) MORALE DEI CORPI: i corpi possono avere livelli generali di morale diversi in base alle percentuali delle perdite subite.

| % perdite | livello morale |
|-----------|----------------|
| 0 a 20 | 0 |
| 20 a 40 | 1 |
| 40 a 60 | 2 |
| 60 a 100 | 3 |

Le perdite sono da identificarsi nei battaglioni. Infatti le perdite di artiglieria e cavalleria non hanno effetto sul morale di corpo. Le unità perse includono perdite e unità in Rotta. In tal modo il livello di morale può fluttuare senza restare definitivo. Il livello di morale va determinato all'inizio di ogni ora di gioco e va mantenuto per tutta l'ora. Ogni volta che una unità controlla il morale dovrà modificare il tiro seguendo la tabella della pagina successiva. Notare il livello delle perdite di un corpo e la sua nazionalità.



| LIVELLO DI MORALE | CORPI FRANCESI | CORPI RUSSI | |
|-------------------|----------------|-------------|--------------|
| 0 | 0 | 0 | modificatore |
| 1 | -4 | -3 | |
| 2 | -8 | -9 | |
| 3 | -12 | -15 | |

C) le unità Riordinate possono avere qualunque facing ma devono essere in ordine sparso o colonna.

REGOLA 21

S) se viene ferito un leader tirate un dado. Il risultato darà il numero di ore in cui il leader dovrà essere tenuto fuori dal gioco. Dovrà riapparire ad almeno 15 esagoni dal nemico più vicino.

U) quello che viene detto in tale paragrafo è vero se è solo se l'unità che avanza è di cavalleria o se il leader non è in grado di tracciare una linea che sia libera da zoc nemiche o esagoni tenuti dal nemico verso la più vicina unità amica. In tal caso il leader andrà subito posto sulla più vicina unità amica verso cui è stata tracciata la via percorribile.

V) i leaders soli in un esagono sono catturati se quell'esagono viene preso da cavalleria nemica; in altro caso essi possono ritirarsi dopo il combattimento. Tuttavia i leaders non possono ritirarsi prima di una carica. I leaders che stanno assieme ad unità che si arrendono sono catturati e rimossi dal gioco.

Y) Kutaisov deve essere in stack con unità di artiglieria all'inizio del movimento, se vuole muoverle.

REGOLA 22

A) una unità diventa SKIRMISHER (schermagliatore) o Tiralleur (Jäger in Austria) girando l'unità dal lato dei numeri. Solo battaglioni possono avere tale formazione e solo quando si trovano ad essere soli nell'esagono. Una unità di fanteria può sparare a due esagoni (tre) solo quando è in questa formazione.

C) quando sono caricati gli SK devono o ritirarsi prima della carica o entrare in ROTTA.

D) Cancellate la regola e sostituite con: SK che attaccano in melee hanno il valore di melee dimezzato.

F) Cancellate e sostituite con: SK hanno un raddoppio del valore di fuoco e sparano ad un esagono di distanza. Tale valore si dimezza sparando a 3 esagoni. Resta normale sparando a due.

G) i quadrati possono essere formati solo durante la fase amica di movimento o durante la fase nemica di carica di cavalleria.

I) i quadrati si possono formare solo in terreno piano o collina. (pendio)

J) i quadrati possono muovere almeno UN esagono al turno ma non possono attraversare fiumi o torrenti e possono entrare solo esagoni piani o di pendio di collina. I quadrati non possono iniziare una melee. Se un quadrato riceve un risultato di R, deve controllare il morale. Se fallisce il quadrato perde 1SP in aggiunta ad ogni altra perdita e tutte le unità in quadrato entrano in Rotta. Se il controllo è positivo non accade nulla di più. Le unità in quadrato aggiungono 6 ai loro controlli di morale.

M) Cancellate e sostituite con: unità in colonna ed artiglieria possono stare in stack con quadrati purché non sia violato il limite di stack. Le unità in quadrato sono sempre poste in testa allo stack. Quando sono oggetto di fuoco sono trattati come artiglieria in stack con fanteria (regola 24M) tranne che per il fatto di aggiungere un 6 al tiro contro il quadrato.

N) I quadrati hanno la zoc in tutti e sei gli esagoni attorno ma hanno solo tre fronti di due esagoni ciascuno.

Il quadrato può fare uno del suo fattore di fuoco per sparare in una delle direzioni dei suoi fronti per ogni fase di fuoco difensivo ed offensivo, aggiustando tale valore in base alle perdite subite. Dal momento che ha tre direzioni frontali un quadrato può dunque sparare TRE VOLTE per fase.

(es. chiamiamo le direzioni x-y-z. Un quadrato può sparare in fuoco difensivo in x ed y e z. Così può fare nella fase offensiva)

O) tutte le unità in quadrato possono combinare assieme la loro potenza di fuoco. Una batteria può bombardare anche se assieme ad un quadrato. Però dovrà fare fuoco solo ad 1/3 del valore di fuoco una volta per ogni direzione di fuoco. (cioè tre volte ad 1/3).

P) cancellare la frase "a meno che quello non sia il primo movimento del turno.

Q) E' possibile formare i quadrati nel corso della Fase di Carica nemica.

S) LA carica deve essere dichiarata quando una unità di cavalleria viene a trovarsi a 1 o 2 MP di distanza.

T) sottraete 1 dal dado se formate un quadrato su un esagono di pendio di collina.

W) per ingaggiare in melee un quadrato che sia il solo occupante di un esagono, il nemico dovrà fisicamente occupare l'esagono dove si trova il quadrato. In tal caso solo gli attaccanti possono sparare in fuoco offensivo al quadrato e le unità in quadrato possono sparare solo a quelle che l'hanno attaccato (purché abbiano la possibilità di fare fuoco). E sebbene una unità possa essere oggetto di fuoco passando di zoc in zoc, nel caso in cui passi da una zoc sopra un quadrato non sarà oggetto di fuoco. Se alla fine del combattimento sia il quadrato che l'attaccante restano nello stesso esagono, le unità in quadrato possono stare in posizione (non accade nulla), ritirarsi di un esagono (riceveranno il fuoco nemico) oppure un'altro quadrato adiacente può entrare nell'esagono (subendo il fuoco nemico) a formare un unico quadrato assieme a quello che già pre-esisteva.

REGOLA 23

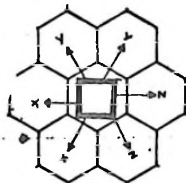
la cavalleria può caricare anche artiglieria trainata. Tutte le cariche sono condotte nella Fase di Carica di Cavalleria.

A) applicare quanto detto solo per il controllo del morale prima della melee.

A1) una unità di cavalleria in carica guadagna 5 MP extra. Può cambiare "facing" al costo di 2MP per lato di esagono. Comunque negli ultimi 3 MP. che usa in carica, la cavalleria non può cambiare facing e deve caricare in linea retta. LA cavalleria leggera può cambiare facing sino a DUE lati di esagono (costo 4MP) la cavalleria pesante sino ad UN lato di esagono (2MP). Il bersaglio della carica DEVE essere dichiarato quando la cavalleria si trova a 2 MP o meno da esso. (ricordarsi la linea retta).

A3) un difensore non in quadrato deve controllare il morale quando si trova adiacente ad una cavalleria in carica. (anche se in movimento).

B) Inoltre, a meno che non impegni un quadrato, la cavalleria che carica dritta per gli ultimi 3 esagoni (notare non gli ultimi TRE MP) raddoppia il valore di melee.



C) Cancellare. In fase di controllo (tiro) del morale ha i seguenti modificatori: -6 se cavalleria pesante, -9 se caricati dal retro, -12 se caricati sul fianco.

G) cancellare. Questo viene usato solo nel controllo del morale prima dell' melee.

F) cancellate e sostituite con: la cavalleria può muovere attraverso esagoni (e caricare) occupati da quadrati, skirmishers, artiglieria in traino e altra cavalleria.

H) cancellate e sostituite con: se in stack coesistono unità di fanteria e di artiglieria e tutte sono caricate da cavalleria nemica, allora la fanteria controllerà il morale. Se riesce il controllo il gioco continua normalmente. Se invece fallisce allora la fanteria va in Rotta; l'artiglieria può far fuoco (oltre al suo fuoco difensivo) alla cavalleria in carica prima di controllare il morale. Questo può avvenire anche se l'artiglieria non è in stack con fanteria.

I) la cavalleria può caricare attraverso un lato di "fleche" non protetto.

J) cancellate e sostituire con:

la cavalleria va incontro ad affaticamento (fatigue) quando carica o impegna in melee un quadrato di fanteria. Lo stato di F entra in vigore e cessa alla fine della Fase di Melee. Le unità stanche non possono caricare né ritirarsi prima del combattimento se opposte a cavalleria integra. Tutte le unità in stato di F hanno valore di melee ridotto a metà. Se però una unità sceglie di combattere volontariamente a metà valore, essa diventa indenne da affaticamento. Per cessare lo stato di F una unità in pratica non dovrà fare nulla per un turno oppure dovrà muovere a metà punti movimento e non impegnarsi in melee per due intere fasi consecutive.

J1) CARICHE OCCASIONALI

Quando una unità di fanteria o artiglieria normale muovono o cambiano formazione, si riordinano o cambiano ordine di stack, in un esagono che sia adiacente ad una cavalleria nemica, questa, previo controllo del morale, se positivo, ha la possibilità di muovere un esagono ed attaccare in carica il nemico prima che prosegua nel movimento o in altre operazioni tattiche. Tali cariche occasionali non causano affaticamento.

J2) CARICHE DI REAZIONE

Una unità di cavalleria leggera il cui fronte, nel raggio di massimo 4 esagoni, comprende cavalleria nemica in carica (oppure una unità di cavalleria pesante con un raggio frontale di 3 esagoni), può reagire con una carica difensiva contro la cavalleria nemica lanciata.

Naturalmente per far questo, nel momento in cui la cavalleria nemica passa nella zona di controcarica descritta, la cavalleria difensiva deve eseguire un controllo del morale positivo.

In tal caso ogni giocatore muoverà alternativamente le proprie unità di un esagono alla volta sino allo scontro. Note che il giocatore in fase, ai fini della risoluzione, sarà considerato comunque come attaccante. I Cosacchi non possono eseguire cariche di reazione.

Tali tipi di cariche causano affaticamento.

J3) La cavalleria pesante comprende le unità di cavalleria con capacità di movimento di 9 o 10 (tranne i Lancieri). La cavalleria leggera include i Lancieri e tutte le unità con capacità di movimento di 11 e 12. La cavalleria leggera che possiede un fattore di fuoco (vedi tabella) (Dragoni ed Ussari) può agire come SCHERMAGLIATORI A CAVALLO. La cavalleria pesante quando impegna in melee la cavalleria leggera RADDOPPIA il valore di melee (purché sia solo cav. leggera).

N) cancellare. Comune i Lancieri sottraggono 1 dal tiro del dado nei tentativi di formare i quadrati.

O) montare a cavallo costa 1MP di fanteria.

U) il controllo della tabella di combattimento per i Cosacchi (quella per cui possono rifiutare il combattimento) deve essere controllata una volta per ogni singola melee e non per unità.

Z) I Cosacchi prima della carica devono controllare il morale e non possono eseguire cariche di reazione. Quando vengono caricati i Cosacchi controllano ancora il morale per vedere se mantengono le posizioni e reagiscono all'attacco. Se il controllo fallisce essi si ritirano prima della carica ed il nemico può continuare a fare la carica in avanti.

SCHERMAGLIATORI A CAVALLO

AA) ogni unità di cavalleria leggera che possiede un fattore di fuoco può agire da schermaagliatori a cavallo. Per indicare tale stato il counter deve essere girato.

BB) gli SK A CAV non possono caricare, hanno il loro valore di melee dimezzato e sottraggono 6 dal dado quando sono oggetto di fuoco nemico.

CC) LA ZOC degli SK A CAV costa alla fanteria ed alla artiglieria 2 MP aggiuntivi al momento di entrare, mentre gli esagoni adiacenti ad essa costano a tali unità 1MP aggiuntivo.

DD) una unità di SK A CAV può ritirarsi prima del combattimento dopo il fuoco difensivo e prima del fuoco offensivo senza essere oggetto di fuoco purché disponga di 2 o più MP del nemico che lo fronteggia.

EE) se tuttavia sono adiacenti unità di cav. leggera nemica le sezioni CC e DD qui sopra non hanno alcun effetto.

FF) il fattore di fuoco può essere adoperato solo quando la cav. leggera è in formazione di SK A CAV.

REGOLA 24

C) Mettere in postazione o mettere in traino costa 2 MP.

D) Gli Howitzer non possono mettersi in posizione su pendii di collina.

E) dopo che tre batterie sono state eliminate per effetto di Rotta ed ogni TRE eliminate in tal modo, dal bordo mappa amico su strada, all'inizio del turno seguente, riappare una unità di artiglieria amica (1 batteria).

F) Si applica questo solo se l'art. riceve un risultato di R (Rotta) sulla tabella di Melee. L'artiglieria assume il "facing" delle unità che avanzano siano esse amiche o nemiche.

P) I colpi di rimbalzo (Ricochet) si verificano quando l'art. spara a lungo/medio raggio su bersagli in terreno piano o collina/pendio. Dopo aver risolto gli effetti sull'esagono bersaglio, determinate quale è l'esagono immediatamente dietro in linea con la LOS (in caso di dubbio determinate casualmente dove va a finire il contraccolpo). Tirate ancora sulla tabella di Fuoco con un modificatore di -12, ricalcolando il rapporto per il diverso tipo di terreno che sta dietro il bersaglio originale. Le perdite che si verificano saranno assegnate ad unità in quel secondo esagono.

Q) Quando l'art. spara nella fase di fuoco offensivo si determina un CONSUMO DI MUNIZIONI. L'art. a cavallo ha 8 salve mentre l'art. normale ha 6 salve da sparare. Quando sono terminate le munizioni l'art. può approvvigionarsi mettendosi in traino entro 5 esagoni da una strada libera da zoc nemiche che porti ad un bordo mappa amico, tirando 5 o 6 con il dado.

R) nella fase di fuoco offensivo l'art. che si trovi in due esagoni adiacenti su uno dei quali sia presente un leader che possieda un Bonus di artiglieria, può far fuoco sullo stesso bersaglio. Alcuni leader specializzati in artiglieria possono inoltre creare Gruppi di fuoco di TRE esagoni adiacenti ponendosi in stack sulle unità centrali.

In tal caso tutte le unità in tre esagoni adiacenti possono sparare sullo stesso bersaglio. I leaders in grado di eseguire tale performance sono Napoleone (ex-capitano di artiglieria), Laribossiere, Sorbier e Kutaisov.

S) la art. a cavallo è sempre in grado di mettersi in formazione di trabe mentre l'artiglieria normale può mettersi in trabe tirando 5-6 col dado. I soliti leaders di artiglieria aumentano di TRE punti tale tiro che si fa con un solo dado. Altri leaders in stack aggiungono 2 al tiro e sono: (Kutuzov, Barclay, Costantino, Bâgration, Berthier, Murat, Mortier, Lefebvre, Beasieres, Davout e Ney. Tutti gli altri leaders che abbiano un bonus di art. aggiungono solo 1.

REGOLA 25

A) anche questo avviene prima del controllo del morale prima della melée. E) ed F) usate dei counters apposta (o blank) per indicare DIS (dispersi) o in disordine.

H) Anche gli Schermagliatori possono ritirarsi entro tali esagoni. Oppure possono ritirarsi su unità di fanteria non in rotta e vanno posti sul fondo dello stack. Con tali regole essi possono ritirarsi anche prima della carica.

I) Essi possono attaccare al nuovo. Essi possono cambiare "facing" di un lato di esagono se in stack con leader.

J) la cavalleria può sganciarsi da cavalleria non F (fatigue) solo se è anch'essa non F e possiede 2 o più MP del nemico.

K) se soli, i Leaders non possono ritirarsi prima di una carica.

REGOLA 26

inoltre dopo che ciò è successo essi diventano F. Essi possono liberamente cambiare "facing" ma non raddoppiano più caricando in linea retta.

REGOLA 28

K) Se l'Aide De Camp viene ucciso il messaggio è perso. Se viene catturato il nemico può leggere il messaggio.

TABELLA DI ADUNATA DI CAVALLERIA

| TIPO unità | tiro richiesto |
|----------------|----------------|
| Guardia | 1-6 |
| altri francesi | 2-6 |
| Sassoni | 2-6 |
| Polacchi | 2-6 |
| altri (tutti) | 3-6 |

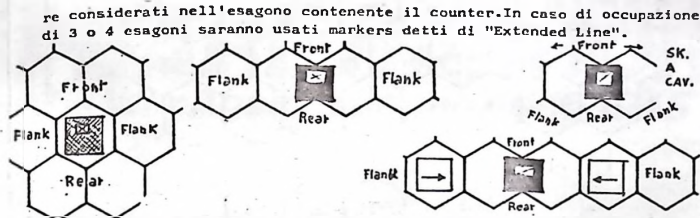
i leaders aggiungono 1 al tiro
i Cosacchi (eccetto Guardia Czar o Lifeguard) sottraggono 2 dal tiro

Inseguire il nemico in rotta. Può spendere 5 MP ed attaccare in melée la prima unità nemica che si presenta in zoc. (DEVE attaccare). La cavalleria che fallisce l'adunata va comunque in Rotta alla fine del movimento ma non è tenuta a fare il movimento di Rotta (anzi non deve farlo).

FORMAZIONI IN LINEA (opzionale)

sia cavalleria che fanteria possono tentare di formare una Linea pagando i costi dovuti. (1 per fant. 3 per cav.). Una unità in linea sottrae 2 della capacità di movimento.

Una unità che abbia 4 o meno SP occupa un solo esagono ed ha un "facing" di vertice. Una unità con + di 4 SP occupa 2 esagoni e viene posta sul lato comune di due esagoni adiacenti. Gli SP devono essere possibilmente pari in ambo gli esagoni. La cavalleria in Linea può occupare sin a 4 esagoni. Ogni esagono deve contenere 4SP. quelli rimanenti dovranno esse-



Sparando su unità in Linea sottratte 6 dal dado se vi sono meno di 6 SP nell'esagono dove si spara. Aggiungete invece 6 al dado se sparate da I fianco. In Linea solo gli SP sopra allo stack ed in numero di 4 possono fare fuoco da un dato esagono ed i loro fattori di fuoco sono DOPPII. Le perdite riducono proporzionalmente i fattori di fuoco.

(es. se una unità da 5-4 con fattore di fuoco di 8 spara in Linea allora solo 4 SP faranno fuoco. Dividete il fattore di fuoco per gli SP: 8:5 e moltiplicate per gli SP(4) che sparano indi raddoppiate) (8:5x4x2=12,8 fattore di fuoco)

Se in un esagono vi sono truppe in linea con 4SP o meno per esagono, una batteria di art. può far fuoco da quell'esagono.

REGOLE SPECIALI

Durante la fase del controllo del morale prima della Melée saranno usati solo i 4SP sopra lo stack per calcolare i rapporti.

La cavalleria pesante in Linea ha solo metà MP.

I Lancieri in Linea hanno il bonus dei Lancieri raddoppiato in qualsiasi esagono occupato.

La cavalleria pesante è raddoppiata se in Colonna e attacca solo cavalleria leggera.

Gli SK devono a loro volta avere il "facing" di vertice. Gli SK A CAV devono occupare sino al massimo DUE esagoni.

Notate anche che la fanteria in qualunque formazione può sempre occupare lo stesso esagono purché non ecceda i limiti di stack (soprattutto se in Linea). Solo l'unità sopra lo stack (o i 4SP sopra se in linea) possono sparare da un esagono. In caso di perdite in genere esse vanno date all'unità sopra lo stack.

Se sul fondo dello stack c'è un Quadrato usate la regola 24M tranne che per l'eccezione del +6 al dado. Quando lo stack viene bombardato a lungo/medio raggio da art. le perdite vanno distribuite proporzionalmente agli stacking pts. nello stack. Trattare quindi anche gli Stack misti di unità in Linea e Colonna come per la regola 24M (perdite)

Commento

Qualcuno si chiederà il perché del sottotitolo iniziale "Torna a casa L'Assie!". Le regole avanzate per la Moskova sono infatti un ritorno alle origini del sistema di gioco Marshall Enterprises (albra MARIAL Ent.). Pare che le opere artistiche anche se confuse di questa ditta artigianale saranno ristampate dalla nuova "CLASH OF GLORY" divisione della TOME (Theatre of Mind Ent.) e che purtroppo i counter varimpinti dei giochi Marshall resteranno ricordo di collezionisti nostalgici. Speriamo comunque che i nuovi giochi valgano.....la candela!

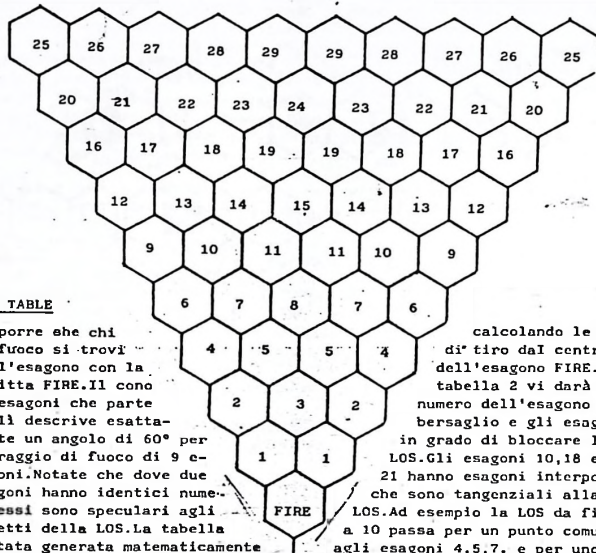
PEARL HARBOR

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, giapponese, G. Bretagna, ANZAC (la Croce al Sud), CINA, dipinte a vivaci colori. Nonostante l'imostazione strategica alcune unità arrivano al rango di reggimento. Stranezza: ci sono anche unità tedesche. Il gioco viene fornito in flat-box con vari aids ed un bellissimo libretto di regole semplice e chiaro. (attenzione che sia scritto 2° Edizione!)
GENERALITÀ:

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 alla 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 giocatore giapponese e quello americano si diventeranno 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.



LOS TABLE

Supporte she chi fa fuoco si trovi nell'esagono con la scritta FIRE. Il cono di esagoni che parte da lì descrive esattamente un angolo di 60° per un raggio di fuoco di 9 esagoni. Notate che dove due esagoni hanno identici numeri essi speculari agli effetti della LOS. La tabella è stata generata matematicamente

calcolando le linee di tiro dal centro dell'esagono FIRE. La tabella 2 vi darà il numero dell'esagono del bersaglio e gli esagoni in grado di bloccare la LOS. Gli esagoni 10, 18 e 21 hanno esagoni interposti che sono tangenziali alla LOS. Ad esempio la LOS da fire a 10 passa per un punto comune agli esagoni 4, 5, 7, e per uno

comune agli esagoni 1, 2, 3. Poiché la LOS è solo una tangente rispetto ai due esagoni 3 e 4 e non attraversa nessuna porzione di essi, questi non sono in grado di bloccare una LOS.

Tabella 2. Esagono bloccato da

| | |
|----|--------------------------|
| 3 | 1 |
| 5 | 3.1 |
| 7 | 5.3.2.1 |
| 8 | 5.3.1 |
| 10 | 7.5.2.1§ |
| 11 | 8.5.3.1 |
| 13 | 10.7.5.4.2.1 |
| 14 | 11.7.5.3.1 |
| 15 | 11.8.5.3.1 |
| 17 | 13.10.7.6.5.4.2.1. |
| 18 | 14.10.7.5.3.1§§ |
| 19 | 15.11.8.5.3.1. |
| 21 | 17.13.10.7.6.4.2.1* |
| 22 | 18.14.10.7.5.2.1 |
| 23 | 19.14.11.8.7.5.3.1 |
| 24 | 19.15.11.8.5.3.1 |
| 26 | 21.17.13.10.9.7.6.4.2.1 |
| 27 | 22.18.17.13.10.7.5.3.2.1 |
| 28 | 23.18.14.11.7.5.3.1 |
| 29 | 24.19.15.11.8.5.3.1 |

Note: sono stati omissi i "blocchi" ovvi (es. 2 bloccato da 1).
§= tangente a 3 e 4
§§= tangente a 2 e 11
*= tangente a 5 e 9

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 di 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 aria-nave 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 non 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 leader 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.

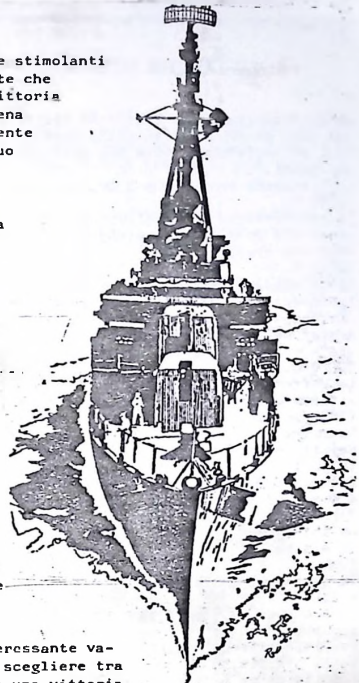
Veramente imprevedibili poi sono gli interventi Russi ma soprattutto quelli della Kriegsmarine nel Pacifico. Infatti se per qualche strano evento le campagne della Wehrmacht in Europa hanno successi steptitosi è possibile vedere navi tedesche incrociare al largo di Giava con meraviglia degli americani e dispetto 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. E' 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 si 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 e bellissime alternative sulla guerra navale andrete sul sicuro coi giochi di Jack Greene (Quarterdeck Games) più dettagliati e "colorati".



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-American.

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 St. Vith) dal 506° Pz. Abt. (tigre), mentre elementi della 2° Pz. Div. combattono per Clervaux, sono ricostruiti molti ponti sull'Our (5° Pz. Arme) e nella zona sud infuriano sanguinosi combattimenti per contornare, viene eliminato un battaglione da ricognizione USA (2-7).

TURNO 3.

Le Weiren 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 62 V.G.). Skorzeny occupa Malmedy superando il fiume Ambleve, il regg. parà di Heydt atterra intatto (!!!) 6 Km ad est di Malmedy occupando un importante ponte stradale, unità della 1° SS Pz. Div. sono a metà strada tra Malmedy e Billingen, Diekirch (7 Arme) viene espugnata dalla 1° Pz. 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. SS 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 106° inf. div. USA perde due regg. su tre (1-3), i tedeschi conquistano e superano St. Vith, Peiper superata Vielsam arriva 6 Km a sud di Werbomont, la 116° Pz. Div. supera St. Vith, mentre a sud viene occupata Beaufort insieme a Condorff. La Liebestadt (al secolo 1 SE Pz. Div.) attacca e danneggia una brig. tank (7-6) della 7° Arm. USA, mentre la 12° Pz. Div. SS NJ conquista Rocherath-Krinkelt, i tedeschi subiscono la perdita di un batt. eng. coraz. (1-5), altre perdite USA constano in: un batt. inf. (2-2) e un regg. eng. (1-3).

TURNO 5.

Nuovo impulso tedesco verso ovest coronato da ampi successi; viene conquistata Ettelbruck (5° Pz. Div.), la 116° Pz. Div. riceve, anche se non riesce ad eseguire, 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'82° Airborne USA, Skorzeny con la sua 150° Pz. brig. arriva 6 Km ad est di Spa. Questo turno vede la perdita da parte USA del 615° batt. tank dest. (2-6) fulminato al volo da Peiper e company a nord di Manhay.

TURNO 6.

La 116° Pz. Div. conquista Bastogne nonostante l'arrivo della 101° Airb. USA.

Peiper appoggiato dai tigre del 501° Pz. Abt. SS attacca il 47 regg. della 9° inf. div. USA, però respinto e quasi accerchiato dall'82° Airborne giungente, lieve avanzata Volks Grenadier sul fronte di Elsenborn, l'ultimo regg. della 106° inf. div. USA riacquista St. Vith inseguito però da due regg. V.G. e da una brig. Pz.

TURNO 7.

Grossa infiltrazione tedesca a nord di Malmedy (due regg. Pz. r. 1 CSPZ. D tutta la 12° Pz. Div., la 150° Pz. brig. SS elementi Wehrmacht), nuova avanzata delle truppe della 7° Armata verso Luvembour city e Arlon, entra la Fuhrer Begleit Pz. Brig. (14-5), l'82° Airborne accerchia Peiper con il suo Pz. regg. e il 501° Pz. Abt. SS 9 Km a sud-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./Pzgr., la maggior parte delle quali viene convogliata verso St. Vith. Viene distrutta un inf. batt. USA vicino a Bastogne (dalla 2° Pz. Div.), Houffalize precede l'entrata occupata da unità della 28° inf. div. USA, viene respugnata da unità della 62° V.G. appoggiate da Pzgr. della Pz. Lehr, nuova avanzata della 1° SS in direzione di Spa (5 Km) nonostante i carri della 7° Arm. USA, Peiper e le altre unità (isolate) vengono attaccate dall'82° Airborne USA e dalla 30° respingendo però l'assalto.

TURNO 9.

Gli USA hanno la superiorità aerea, nessuna unità tedesca è afflitta da carenze di rifornimenti. Gli americani attaccano dall'aria, riducendo il 1° regg. Pzgr. della 1° Pz. Div. Turno sanguinosissimo con violenti attacchi tra Bastogne e Malmedy, i tedeschi ottengono più morti americani che terreno (un regg. parà 101°, l'ultimo regg. della 106° un regg. eng. e un batt. inf. della 28°), Stavelot viene assalita e quasi travolta dai carri del 1° Pz. Korps SS, la Pz. Pz. Brig. arriva alle Roche, Peiper resiste ancora, battaglioni USA riacquistano improvvisamente Clervaux col chiaro intento di distruggere i ponti, le unità della 4° inf. USA e della 10° Arm. USA arrivano a Condorff, avvengono numerosi contrattacchi USA nella zona di Bastogne e di Elsenborn. Nella zona di Manhay le SS fanatiche e te. acisari, respingono a loro con la cortezza che i rinforzi (1° Pzgr., 2° V.G. 1° Pz. Div., Fuhrer Begleit Pz. Brig. "desfante", unità della 1° SS e della 9° SS Pz. Div. Houstafen), sebbene ancora in marcia, le salvano. I tedeschi in questo turno hanno perduto due regg. V.G. (rispettivamente: 62° e 18° V.G.) e un regg. Pzgr. (2-1) della Pz. Lehr.

TURNO 10.

Nessuna unità tedesca in carenze di rifornimenti, ierei USA attaccano, senza però danneggiare il 1° regg. Pz. r. SS della 9° CSPZ. Div. Attacco furiosissimo, tedesco, nella zona di Bastogne, dove la 101° USA viene messa in rotta dove due brigate su tre della 7° Arm. USA vengono isolate. Le Das Reich (alias 2° SS Pz. Div.), appena entrata, è in marcia modo a attaccare e travolgere i "batta loncelli" della 28° inf. Div. USA a Clervaux e dintorni, 3000 metri separano Peiper dalla salvezza (anche se sono 3000 metri pieni zeppi di G.I.), Stavelot e Pros Point vengono conquistate da SS e company: con i ponti intatti!! Battaglia di l'operazione di Elsenborn. Le perdite USA consistono in 2 regg. inf. (9° e 8°), un inf. batt. (26°), un arm. brig. (7° Arm.), due delle tedescheru: regg. Pzgr. (3° Pzgr.), il 501° Pz. Abt. SS, un regg. V.G. (12° V.G.)

TURCO 11.

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

Nuovi, quanto mai vanti, assalti tedeschi per liberare Peiper e il suo Panzerregiment, la 4^a Arm. USA viene liberata dall'accerchiamento, mentre l'82^a e la 30^a (USA) elementi della 7^a Arm. 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 regg. eng.

Perdite tedesche: il 1^o Pz. Regg. della 1^a SS Pz. Div. (12-3).

TURCO 12.

La 1^a SS e la 12^a SS sono senza rifornimenti.

I tedeschi continuano ad attaccare, ma ormai, è solo per scelte personali, 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 delle 5^a Pz. Arme. Perdite USA: un inf. regg. (28^a).

Perdite tedesche: il 519^o Pz. Abt. (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 ed inconseguenza 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).



Intervista concessa da Nando Ferrari, titolare del negozio "I GIOCHI DEI GRANDI" ed organizzatore della VER CON '64.

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 annuale, 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 '64?

N.F.: ambush (VG) dal punto di vista vendite ed il numero ultimo di 88 "Trail of the Fox; inoltre Western Desert (Gow) 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, Empires 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. E' 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 un po'.

E' in arrivo da tanto tempo ma non si fa vedere Sinai Front (pronunciarsi sainai front, prego) della nota casa di Baltimore 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 Baltimore 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 notizie 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.