



Nota: No Turkeys (niente tacchini!) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno "niente schifezze!" intese come Simulazioni noiose o in giocabili. Ai tempi avrei il primato spettò per vari anni ad una celebre ditta canadese Simulation Canada Inc. alias (Simulation Canaja).

**Valgame Club**

**Anno I – n. 0**

**edizione speciale**

### **EDITORIALE del 21.12.2005 – STORIA DELLE SIMULAZIONI STORICHE**

Con l'occasione delle prima Convention valdagnese ci è sembrato opportuno aggiungere un editoriale alla ristampa di alcuni storici numeri del vecchio bollettino: estratti da una breve storia del Wargame italiano redatta dal Grande Maestro del bordame italiano, Pietro Cremona, e disponibile in rete su <http://www.aleaiactaest.it/comunita/storiawargames.htm>.

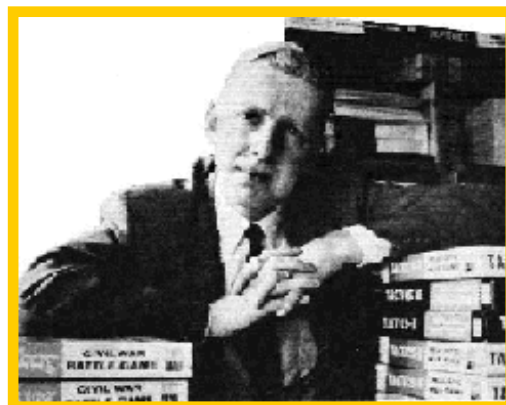
“Come tutti i lettori sanno, la parola WARGAME si può tradurre letteralmente in italiano con l'espressione "GIOCO DI GUERRA" ma io preferisco usare l'espressione GIOCHI DI SIMULAZIONE BELLICA, anche per distinguerli da tutti gli altri tipi (giochi sportivi, politici, diplomatici, finanziari, ecc.) ...

Da sempre i "potenti" del mondo hanno "giocato" con delle simulazioni più o meno realistiche di battaglie o campagne di guerra (pensiamo anche solo agli scacchi ed a tutte le sue varianti) e la storia ci ha tramandato non soltanto dei "tabelloni" su cui venivano combattute queste battaglie, ma anche migliaia di "soldatini" con le quali i grandi Re spesso costruivano le loro armate e programmavano le battaglie con cui avrebbero sconfitto quelle nemiche ... salvo riprova poi sul campo di battaglia vero. In particolare in Cina questo sistema era diventato popolare presso i grandi Signori della guerra, ma sfortunatamente i cortigiani avevano la tendenza a fare sempre vincere i loro capi, durante il gioco, ad evitare che le loro teste finissero per rotolare da qualche parte, lontano dai rispettivi corpi. Insomma, un po' come successe durante la Seconda Guerra, quando tutte le simulazioni dell'alto comando Giapponese che davano risultati "negativi" venivano "corrette" perché sembrava loro impossibile che le forze imperiali potessero essere sconfitte : a Pearl Harbour andò tutto come previsto, ma successivamente i fatti dimostrarono che le sconfitte subite dalle forze nipponiche durante le simulazioni erano state fin troppo realistiche.

Ad ogni modo il primo "gioco di guerra" codificato da vere e proprie regole vide la luce in Prussia (Kriegsspiel NdR) alla fine del 1800, inventato da alcuni ufficiali dello Stato Maggiore per abituare lo Staff a programmare le azioni di guerra. Ebbe un tale successo che in pochi anni venne adottato da tutti gli Stati Europei e si diffuse in tutto il mondo. Come sempre accade dal "gioco per addetti ai lavori" si passò in breve anche alle simulazioni per "civili" e nacquero così i primi regolamenti per soldatini (che, da ora in poi, chiameremo "miniature") i quali ebbero una diffusione davvero capillare, specialmente nei Paesi anglosassoni, grazie anche al fatto che i pezzi necessari erano diventati merce alla portata di tutte le borse (chi di voi non ha mai avuto fra le mani una scatola di soldatini Airfix o Atlantic è meglio che interrompa subito la lettura e si dedichi ad un altro hobby) ...

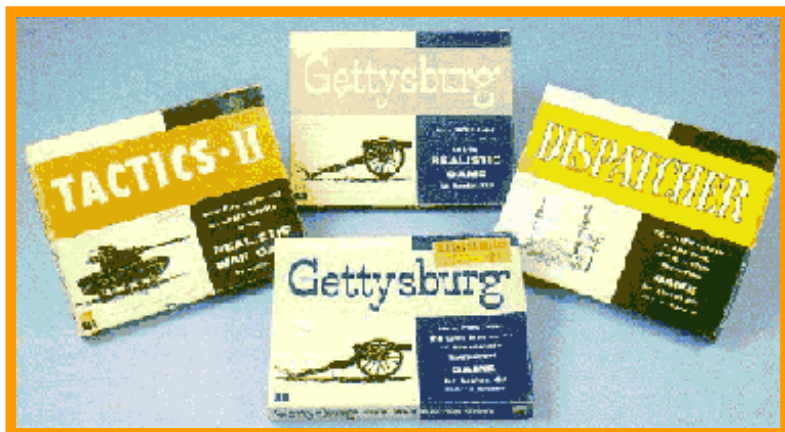
Per simulazioni di più ampio respiro occorre qualcosa di diverso, qualcosa che, a parità di spazio disponibile (il classico "tavolo da cucina") potesse permettere "salti" nella storia senza limitazioni di scala.

**Charles Roberts** ispiratore dei premi ai migliori game: i "Charles Roberts Awards"



Fu un giocatore americano (**Charles Roberts**) <sup>1</sup> che per primo ebbe l'idea di creare dei giochi di simulazione "da tavolo" alla portata di tutti, realizzati con materiali semplici e di facile utilizzo. Era il 1952 ed il primo "wargame da tavolo" si chiamò **TACTICS**: si trattava di una realizzazione amatoriale, basata su una ipotetica guerra fra la nazione ROSSA e quella BLU, che utilizzava una mappa "quadrettata", un regolamento abbastanza semplice, alcune tabelle per il calcolo degli effetti dei combattimenti, un dado a sei facce e delle pedine stampate su cartone pre-tagliato (che rappresentavano la fanteria, i corazzati, gli aerei, utilizzando i classici simboli militari NATO).

Inizialmente il gioco si diffuse fra amici ed ... amici degli amici, ma creò rapidamente un tale interesse che sei anni più tardi Roberts decise di creare una ditta apposta per pubblicarne una versione commerciale : alla ditta volle dare il nome di una "collinetta" situata a breve distanza dal suo quartiere, e fu così che nacque la **Avalon Hill**.



Il primo gioco pubblicato fu **TACTICS II** (un semplice miglioramento del gioco originale), seguito a breve distanza da un altro gioco "teorico" (**BLITZKRIEG**) e dalle battaglie "storiche" di **GETTYSBURG** (la più famosa delle battaglie della guerra civile americana), **WATERLOO** (i tre giorni della famosa battaglia napoleonica), **STALINGRAD** (durante la seconda guerra mondiale, quando l'avanzata tedesca in Russia fu bloccata ed iniziò il contrattacco), **AFRIKA KORPS** (le battaglie delle truppe italo-tedesche, guidate dalla Volpe del deserto nelle assolate terre

della Cirenaica), **D-DAY** (dallo sbarco in Normandia all'invasione alleata della Germania), **BATTLE OF THE BULGE** (l'ultimo contrattacco tedesco prima del crollo finale), ecc. : tutte utilizzavano un sistema di gioco derivato da **TACTICS**, ma la differenza di "scala" e le diverse situazioni trattate costituirono una vera novità per il mondo ludico di allora.

Tutti i giochi **Avalon Hill** avevano una mappa "montata" su robusto cartone, pedine pre-tagliate, vivacemente colorate e con i soliti simboli NATO (indipendentemente dall'epoca trattata), tabelle riassuntive e regolamenti spesso di difficoltà crescente (un gioco base, aggiunta di alcune regole per il gioco intermedio e completamento per il grado più avanzato) in modo che potessero essere utilizzati da diversi tipi di utenti (dai ragazzini di 10-12 anni agli appassionati più esigenti). A differenza di **Tactics II** tutti questi giochi utilizzavano una mappa con reticolo esagonale che meglio si prestava ad eseguire i movimenti in tutte le direzioni e che divenne lo standard per tutte le pubblicazioni che seguirono.

Per una decina di anni la **Avalon Hill** continuò a pubblicare un paio di nuovi titoli ogni anno, attesi con impazienza da un numero sempre crescente di appassionati : purtroppo però Roberts si trovò a fronteggiare un crisi finanziaria notevole e dovette cedere la sua attività al maggiore creditore, cioè alla ditta che stampava i suoi giochi (**Monarch**) la quale, fiutando il business, creò un nuovo staff di ideatori e soprattutto di "collaudatori" di giochi, in modo da garantire a tutti i suoi prodotti una qualità ed una "giocabilità" sempre all'altezza.



**James Dunnigan**  
autore del primo  
manuale per  
disegnare i  
Wargames

Nel 1969 una coppia di appassionati giocatori (**James Dunnigan** <sup>2</sup> e **Redmond Simonsen** <sup>3</sup>) decise che i giochi **Avalon Hill** non erano sufficienti a calmare la loro "fame" di novità e pensò di lanciare una rivista che parlasse di storia e di battaglie (scelsero per lei il nome di "**Strategy and Tactics**") e che includesse in ogni numero anche un gioco di simulazione basato sull'articolo principale. Fu un successo immediato ed inimmaginabile e la nuova ditta (**Simulations Publications Incorporated**, da sempre nota come **SPI**) si lanciò anche sul mercato dei giochi completi in scatola creando un nuovo standard per i giochi di simulazione e dando il via al periodo d'oro del wargame da tavolo.

In effetti la **SPI** aprì le sue porte ai giocatori, testando, affinando e pubblicando i giochi di un qualsiasi appassionato che avesse concepito e realizzato una nuova battaglia o un sistema innovativo <sup>4</sup>: utilizzò materiali meno costosi (mappe su cartoncino leggero, in contrapposizione a quelle ben più robuste della **Avalon Hill**,

pedine "opache" in contrapposizione a quelle "lucide", ecc.) e scatole complete di portapedine di plastica con coperchio trasparente.

La SPI diventò così la "fucina" dei creatori di wargames più noti e più prolifici (vi dicono niente, per esempio, i nomi di Richard Berg, David Isby <sup>5</sup>, John Hill <sup>6</sup>, Kevin Zucker <sup>7</sup>, John Prados <sup>8</sup>, Al Nofi <sup>9</sup> e pubblicò serie "storiche" che formano ancora la base di tutte le collezioni più complete, come ad esempio:

- La serie delle **BATTAGLIE NAPOLEONICHE**: con **NAPOLEON AT WATERLOO** (un minigame del '73 sulla battaglia di Waterloo, regalato in un pacchetto introduttivo) la SPI inaugurò un sistema divenuto classico per i giochi "operazionali" sull'epopea del piccolo/grande Corso. Con soli tre tipi di unità da memorizzare (fanteria, cavalleria ed artiglieria) e decine e decine di differenti battaglie disponibili i giocatori potevano risparmiare tempo nello studio del regolamento e dedicarsi subito alla pratica. Ogni battaglia aveva naturalmente le sue regole specifiche e qualche "novità" per tentare ancor più il giocatore/compratore, ma in pratica ci si muoveva in un universo ben noto. Tantissimi sarebbero i titoli da citare, ma mi limiterò a ricordare **NAPOLEON AT WAR** (del '75, con quattro battaglie di Napoleone), il famosissimo **NAPOLEON LAST BATTLES** (1976 - le quattro battaglie principali della campagna di Waterloo, con la possibilità di unire le 4 mappe per formarne una "gigante" sulla quale combattere l'intera campagna), **NAPOLEON ART OF WAR** (79 - altre quattro battaglie famose), **BLUE AND GRAY I e II** (1975/76 - altri notissimi giochi con otto battaglie della guerra di secessione americana), **CRIMEAN WAR** (1978 - quattro battaglie sulla Guerra di Crimea, dove appare per la prima volta anche un corpo di spedizione italiano, quello Piemontese che combatté alla Cernaia), ecc.

- i **QUADRIGAMES**, ovvero scatole con dentro ben quattro battaglie diverse, basate tutte sullo stesso periodo, che utilizzavano un regolamento di base unico ed un foglio di regole "specifiche" per ogni simulazione: oltre a quelli citati più sopra possiamo ricordare **ISLAND WARS** (del '75) sugli sbarchi nelle isole del Pacifico durante la seconda guerra mondiale, **MODERN BATTLES I e II** (75 e 77) su ipotetiche battaglie fra unità del Patto di Varsavia e Nato, **THIRTY YEARS WAR** (76) sulla guerra dei trenta anni, **GREAT WAR IN THE EAST** (78) sulla Grande Guerra, **NORTH AFRICA** (76 - sulla guerra in Cirenaica), **WESTWALL** (76 - gli alleati ai confini del Reich), **ARMY GROUP SOUTH** (79 - le grandi battaglie in Russia), ecc.

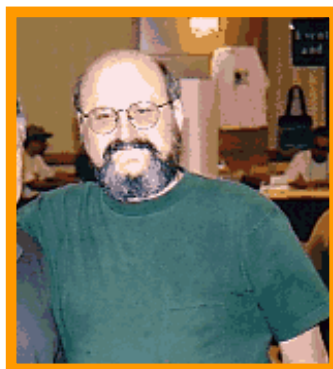
- i giochi **TEMATICI**, ovvero scatole con mappe e pedine "generiche" da poter utilizzare per decine e decine di scenari, usando sempre lo stesso regolamento ed una tabella speciale per creare da soli nuovi scenari: mi vengono in mente **STRATEGY 1** (1971) dove era possibile combattere battaglie dagli arbori della storia all'epoca moderna con un unico set di gioco, **THE CONQUERORS** (78), in due "volumi", uno sulle battaglie della Grecia antica fino ad Alessandro il Grande (**THE MACEDONIANS**) e l'altro su quelle dei Romani (**THE ROMANS**), il notissimo **PRESTAGS** (76) sulla storia antica e medievale, con 5 diversi sets di mappe ed unità (uno per ogni fascia storica) venduti in seguito anche separatamente (**CHARIOT-SPARTAN-LEGION-VIKING-YEOMAN**) e seguiti da altrettanti giochi sulle epoche più recenti (**MUSKET AND PIKE, RIFLE AND SABER, GRENADIER, SOLDIERS**, etc.).

- il sistema **GREAT BATTLES OF AMERICAN CIVIL WAR** che dette a Richard Berg <sup>10</sup> la fama che ancor oggi sta sfruttando per le sue nuove creazioni: si trattava di giochi tattici relativamente complessi, tutti basati su battaglie della guerra civile americana, da **TERRIBLE SWIFT SWORD** (76) a **STONEWALL** (78), **BLOODY APRIL** (79), **PEA RIDGE** (80), ecc. Il loro successo fu tale negli Stati Uniti che per anni altre battaglie con lo stesso sistema furono pubblicate da molte altre ditte, magari come unico prodotto della loro breve vita.

- infine vorrei ricordare i famosi **MONSTER GAMES**, giochi in scatole di grandezza doppia o tripla che contenevano una serie di mappe (da "montare" una vicina all'altra a formare una mega-carta per i pochi che avevano il coraggio di giocare intere "campagne"), migliaia di unità, regolamenti non troppo complessi e ... disponibilità enorme di tempo (un giorno almeno per piazzare e decine di ore per giocare). Vale la pena di ricordare i titoli più amati (che generarono apposite conventions di 3-4 giorni nate esclusivamente per



**Redmond  
Simonsen**  
scomparso nel 2005



**Richard Berg** il  
grande designer delle  
tazze da ... pesca

giocare questi veri e propri mostri) : WELLINGTON'S VICTORY (74) sulla campagna di Waterloo, WAR IN EUROPE (76) e WAR IN THE PACIFIC (78) sulla seconda guerra mondiale, WAR BETWEEN THE STATES (77) sulla guerra civile americana, THE NEXT WAR (78) su una ipotetica terza guerra mondiale, CAMPAIGN FOR NORTH AFRICA (79) sulla guerra in Cirenaica, TERRIBLE SWIFT SWORD (76) sulla battaglia di Gettysburg. Mi domando ancor oggi come avranno fatto gli ideatori a testare questi giochi per assicurarne il "bilanciamento", ma io credo semplicemente che essi siano stati creati ... e basta!

Naturalmente la SPI non si limitò a pubblicare giochi nelle "categorie" viste sopra, ma abordò temi sempre più interessanti e disparati dall'epoca antica al futuro prossimo (ad esempio STARFORCE del 74, BATTLE FLEET MARS del 77), lanciandosi anche in tentativi di giochi di ruolo (DRAGONQUEST 1980) e di giochi da tavolo (come la trilogia dell'anello, MIDDLE EARTH TRILOGY del 77, tornata "buona" ancor oggi con l'uscita del film Il Signore dell'Anello) : dette addirittura vita ad altre due riviste (dopo Strategy and Tactics), una dedicata ai commenti ed alle varianti dei giochi (MOVES) ed una alla Fantascienza (ARES).L'effetto SPI fu veramente spettacolare ed i giochi di simulazione si diffusero a macchia d'olio soprattutto nei paesi anglosassoni, facendo nascere un business inaspettato e, di conseguenza, nuove case editrici.

Nel 1973 vide la luce la GDW (Games Designer Workshop) ad opera di tre ragazzi (Frank Chadwick, Richard Banner e Marc Miller) appena usciti dall'università ed in attesa di impiego : dalla loro creatività nacquero alcuni giochi considerati ancor oggi dei veri "classici". In realtà anche la GDW cercò di lanciare delle "serie" perché lo sforzo creativo iniziale poteva essere poi sfruttato per diversi giochi, riducendo i costi di investimento e ... fidelizzando gli appassionati. Nacquero così :

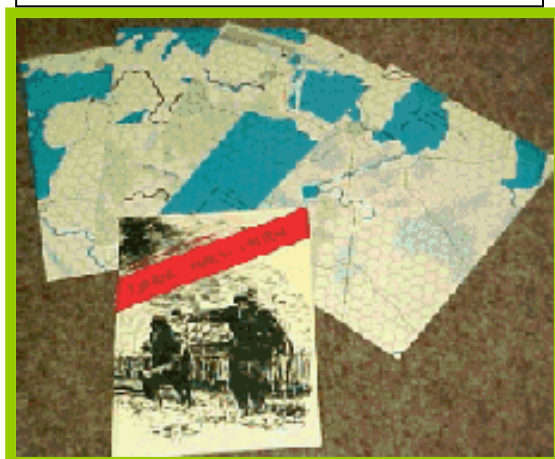
- **la serie EUROPA** : un sistema "componibile" sulla seconda guerra mondiale, a livello di divisione, dove ogni scatola copriva una parte del teatro europeo, con regole di base per giocare vari scenari a se stanti e regole (ed unità) aggiuntive per poter inserire ogni singolo gioco in una più vasta campagna. La GDW si era riproposta di coprire TUTTA l'Europa con diversi giochi in modo che fosse possibile riprodurre l'intera seconda guerra mondiale. Il tentativo non riuscì (mancano ancora alcune porzioni del teatro europeo) ma anche se ce l'avessero fatta sarebbe stato necessario un enorme salone per poter schierare tutte le mappe e le unità ... altro che Monster Games !!! Ad ogni modo, le edizioni originali (poi più volte ristampate nel corso degli anni, anche da altre ditte) furono DRANG NAST OSTEN (pubblicato nel 73) sull'operazione Barbarossa, NARVIK (74) sulla campagna di Norvegia, THEIR FINEST HOUR (76) sulla battaglia d'Inghilterra, CASE WHITE (77) sull'invasione della Polonia, MARITA MERKUR (79) con gli Italiani che tentano di "spezzare le reni" alla Grecia e l'invasione dei parà tedeschi a Creta.

- **la serie 120** era l'esatto opposto della precedente : tutti giochi pubblicati (fra il 77 e l'80) avevano mappe ridotte, poche decine di pedine, regole abbastanza semplici e dovevano poter essere completate in un paio di ore (120 minuti, appunto). La serie spaziò dall'antico (RAPHIA) al medioevo (AGINCOURT), dalla guerra dei trent'anni (LOBOSITZ - PRAGUE) alla guerra di liberazione in America (GUILFORD COURTHOUSE), per finire alla seconda guerra mondiale ("1940" per la campagna di Francia, "1941" per l'operazione Barbarossa, "1942" per la guerra nel Pacifico) ed anche un gioco dove gli italiani sono i protagonisti : BEDA FOMM , una battaglia che vide la nostra 10° Armata, ormai in ritirata senza rifornimenti né supporto logistico, circondata e sconfitta dagli inglesi in Cirenaica. <sup>11</sup>

- la serie **TRAVELLER** (gioco di ruolo fantascientifico) che ebbe un grosso successo e proseguì per anni con espansioni e giochi anche da parte di altre case produttrici. La GDW pubblicò naturalmente molti altri giochi di tipo e concezione diversi ed una rivista, **THE GRENADIER**, a supporto della loro produzione, con varianti, nuovi scenari e ... gli indispensabili errata (troppo spesso necessari per poter giocare senza problemi).

Nel frattempo l'Avalon Hill (AH) naturalmente non stava a guardare, ma continuò la sua filosofia del "pochi ma buoni" ingaggiando un altro "big" del mercato (Don Greenwood) e producendo un numero limitato di nuovi giochi ogni anno ("1776" nel 74, sulla guerra di liberazione americana, ALEXANDER THE GREAT nel 76 sulla battaglia di Gaugamela, ecc.). Don si dedicò anche alla rivista aziendale (THE

Drang Nach Osten serie Europa -  
GDW

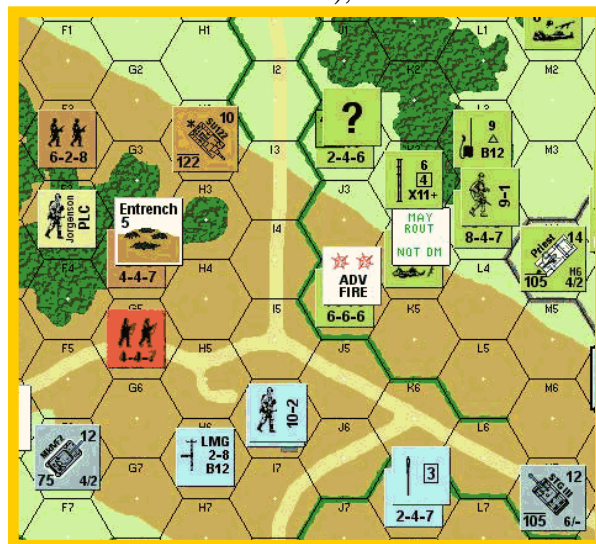


GENERAL) che diventò subito una vera miniera d'oro per tutti i giocatori : in ogni numero si trovavano infatti varianti dei giochi AH, consigli, nuovi scenari, repliche di partite giocate da veri campioni, discussioni sulle migliori strategie per le diverse battaglie, ecc.

Questo fiume di consigli e di migliorie convinse la società a ripubblicare (riveduti e corretti) molti dei primi titoli, ormai introvabili perché rapidamente esauriti: sono queste riedizioni che arrivarono poi anche in Italia (Anzio, Africa Korps, Battle of the Bulge, ecc.). Il buon successo commerciale di questa iniziativa spinse inoltre la AH ad "acquistare" da società minori giochi già sufficientemente testati da poter essere ripubblicati secondo gli standards della ditta: da FRANCE '40 (72, preso da SPI) a THE RUSSIAN CAMPAIGN e FORTRESS EUROPA (76 e 77, presi dall'australiana Jedko), WOODEN SHIPS (75, Battleline), KINGMAKER (76, dalla europea Ariel), ecc. Sono di questi anni anche due dei più famosi titoli mai pubblicati in tutta la storia dei wargames :

- **THIRD REICH** di John Prados (la cui prima edizione uscì nel '74, ADVANCED THIRD REICH, per i titoli della Avalanche Press) che tratta l'intera seconda guerra mondiale in Europa a scala strategica e di grandi unità, tenendo conto non solo della macchina bellica vera e propria, ma anche del supporto logistico legato al numero di centri di produzione posseduti dalle varie nazioni : un wargame concepito per 4-5 giocatori che dimostra perfettamente come l'uso della guerra senza diplomazia e logistica raramente porta alla vittoria. Il gioco fu una piccola rivoluzione per l'epoca ed ancor oggi resta uno dei pochi titoli "classici" che tutti gli appassionati posseggono

- ancor più famoso è il secondo titolo : **SQUAD LEADER** di John Hill (riveduto e corretto da Don Greenwood) che tratta scontri tattici a livello di squadra durante l'intero conflitto mondiale, dai campi di battaglia europei a quelli nel Pacifico. Il gioco originale uscì nel



1977 ed era stato concepito per piacere a giocatori di vario livello : le sue regole "progressive" infatti permettevano di partire con scenari semplici e pochi tipi di armi (fanteria, mitragliatrici, qualche cannone) per arrivare poi a scenari complessi con l'uso di tutti i tipi di armi (carri, cannoni anticarro, bazookas, ecc.). Il gioco sfruttava mappe geomorfiche (che possono essere collegate in tutti i modi possibili) e comprendeva decine di scenari : ulteriori scenari venivano pubblicati regolarmente sulla rivista THE GENERAL e dalle riviste indipendenti di tutto il mondo. In breve uscirono alcune espansioni (CROSS OF IRON nel '78, CRESCENDO OF DOOM nel 1980) con nuove unità, nuovi eserciti e soprattutto nuovi scenari. Il successo fu così ampio che la AH, non riuscendo più ad apportare tutte le correzioni e le modifiche rese necessarie da tanti anni di esperienza e dall'introduzione di tanti nuovi eserciti ed armi, ognuno con le sue caratteristiche, decise di ripubblicare tutto da capo sotto il

nome che ancor oggi è più noto : ADVANCED SQUAD LEADER (ASL).

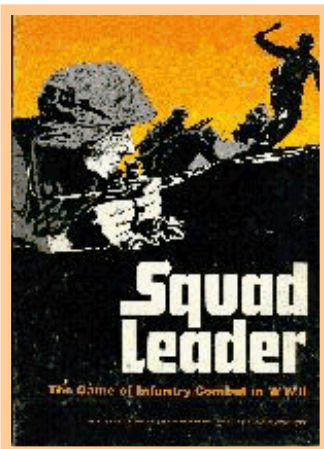
Nel frattempo le prospettive di un ... posto al sole nell'universo dei wargames da tavolo spinse anche altri giocatori di talento a non accontentarsi di inventare giochi per le compagnie esistenti ma a mettersi in proprio per cercare di guadagnarsi una fetta della torta.

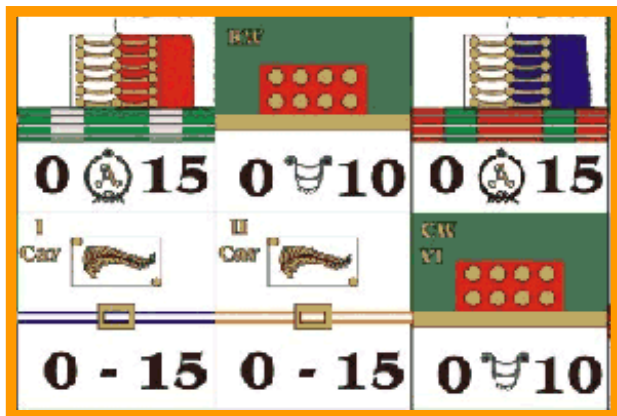
Nacquero così ditte come :

- **SIMULATION DESIGN CORPORATION (SDC)** di Dana Lombardy, John Hill e Jack Greene, che produsse alcuni interessanti giochi (Minuteman nel '72, Cromwell nel '76, Streets of Stalingrad del '77, ecc.) e restò attiva dal 1971 al 1977.

- **GAMESCIENCE** di Lou Zocchi (Vietnam del '65, Star Fleet Battle del '76, ecc.) nata nel 1965 e poi trasformata in una ditta di distribuzione di giochi.

- **TACTICAL STUDIES RULES (TSR)** di Gary Gygax che si occupava soprattutto di regolamenti, fra cui CHAINMAIL del '73 (... come, non vi dice proprio nulla questo nome ? Per aiutarvi dirò che questo regolamento fu ripreso da Dave Anderson nel 1974 e rinominato ... DUNGEONS & DRAGONS ... ci siamo ora eh ?). Beh, TSR ha pubblicato anche dei wargames da tavolo (African Campaign del '76, Little Big Horn del '78, Fight for the Skies del '78, ecc.)





I celebri ed innovativi counters della Marshal Ent. in La Bataille de la Moskova poi edita anche dalla GDW in formato più spartano

- **RAND GAMES ASSOCIATES (RDA)** di John Prados ed Al Nofi rimasta negli annali del nostro hobby per alcuni titoli (Panzerkrieg del 74, Lee vs Meade del 74, Vicksburg del 75, The Great War del 76) e rimasta attiva dal 1974 al 1976.

- **MARTIAL (poi MARSHAL) ENTERPRISES** di M.Matteson e D.Spors, che si specializzò soprattutto sulle battaglie di Napoleone con la famosa serie "Les Batailles dans l'age de l'Empereur Napoléon" (Moskova del 75, Auerstadt del 78, Eylau del 79, Talavera del 79, Austerlitz dell'80, Wagram dell'81) e restò sul mercato dal 1975 al 1981.

- **BATTLELINE** di Graig Taylor e Stephen Peek ebbe una giusta fama per la qualità di suoi giochi, al punto che la maggioranza di essi (per esempio Air Force del 76, Submarine del 76, Dauntless del 77, Flat Top del 77, Machiavelli del 78, ecc.) fu poi acquistata e ripubblicata

da altre ditte: restò attiva dal 1973 al 1979, quando i due soci vendettero tutto all'Avalon Hill e fondarono la YAQUINTO.<sup>12</sup>

- **METAGAMING** di Howard Thompson e Steve Jackson, specializzata in giochi di fantascienza venduti normalmente in piccole scatoline o sacchetti di plastica (il più famoso fu senz'altro OGRE del 77) ma pubblicò anche alcuni divertenti giochi "storici" (da Sticks and Stones sull'età della pietra, a The Trojan Wars sulla guerra di Ettore ed Achille, da Rommel's Panzers a Stalin's Tanks, ecc.) ; rimase attiva dal 1975 al 1983.

- **SIMULATION CANADA** lanciato da Stephen Newberg (ex GDW) che pubblicò una trentina di giochi sui soggetti più disparati, anche se la qualità del prodotto non era certamente fra le migliori (possiamo citare The Peloponnesian War del 77, Dieppe del 77, One World dell'84 sulle guerre Azteche, Warring States del 79 sulla Cina, ecc.) : restò attiva dal 1977 al 1986.

- **GAMMA II**, altra ditta canadese che diventò famosa per avere utilizzato nei suoi giochi non più pedine di cartone pre tagliato ma dei "cubi" di legno dipinto. I pezzi venivano posati verticalmente sulla mappa in modo che l'avversario non vedesse le unità nemiche. Pubblicò alcuni giochi (QUEBEC 1856 nel 72, WAR OF 1812 nel 73, NAPOLEON, poi ripreso dalla Avalon Hill, ecc.) e cambiò in seguito denominazione, diventando Columbia Games.

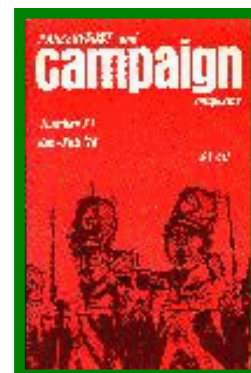
Oltre a queste ditte, che comunque fornirono decine di giochi di buona qualità, ebbero un posto secondario anche altre piccole società, quasi tutte di proprietà di un singolo "giocatore/inventore"....

Ricordiamo dunque fra le altre Historical Perspectives (Siege of Jerusalem ripubblicato da Avalon Hill) ; Discovery Games (Source of the Nile, ripubblicato da Avalon Hill), l'australiana Jedko (Field Marshall, Russian Campaign, Fortress Europe, ecc. quasi tutti ripubblicati da Avalon Hill) ; Flying Buffalo (Tunnels and Trolls) ; Excalibre Games, ecc.

Contemporaneamente alla creazione di società per la produzione di giochi nacquero anche alcune riviste dedicate a questo hobby : oltre a quelle editate dagli stessi produttori per supportare i loro prodotti (abbiamo già parlato di The General (AH), Moves (SPI), The Grenadier (GDW), ecc.) due soprattutto sono degne di essere citate in questo articolo.

**FIRE & MOVEMENT** fondata (nel 1976) e diretta dal famosissimo Rodger Mac Gowan (attuale redattore in capo di 3Ci e vicepresidente della GMT) e si impose rapidamente al pubblico degli appassionati perché, essendo indipendente, poteva recensire i giochi di tutte le compagnie, dando i primi commenti, fornendo eventuali varianti e suggerimenti, aprendo discussioni "pubbliche" su sistemi di gioco, polemiche, ecc.

**PANZERFAUST** di Don Greenwood nacque nel 1965 e fu veramente apprezzata per la qualità dei suoi articoli che spaziavano dal commento storico vero e proprio all'analisi delle



simulazioni giocate. Dopo l'uscita di Don (passato a dirigere The General dell'Avalon Hill) cambiò anche nome (CAMPAIGN) e terminò la sua attività nel 1983 dopo 111 numeri.

### NO TURKEYS ! Numero 0 – ANNO I - 1983

**IL VALGAME** è oramai un dato di fatto più che una parola: dopo mesi di lavoro e gioco ha raggiunto una fisionomia come gruppo all'interno del quale vige la massima libertà di espressione verso i settori preferenziali del boardgame. Non esistono vincoli e/o obblighi “sociali”. L'unico motivo di esistenza è l'organizzazione per giocare. Al di là di questo esistono ovviamente tutte le attività complementari che vanno dall'informazione reciproca, ottenuta mediante riviste e contatti con altri gruppi e clubs, nonché con i diretti contatti in Inghilterra ed in USA, alla preparazione di play-aids, alla traduzione di regolamenti, ecc.

Entrare a far parte del gruppo non comporta alcun onere; né pecuniario, né “attività” od “impegno”. Contribuire alle spese sociali è comunque sempre cosa benvista. Attualmente il Club in se non dispone di materiali propri, essendo questi messi a disposizione dai soci. Attualmente disponiamo complessivamente dei seguenti giochi:

Atlantic Wall - Highway to the Reich - Campaign for North Afrika - Crusades - Crusader - Cassino - Overlord - Dark December - Napoleon in Italy - The Battle of Hundred Days - Battle for Italy - La Bataille de la Moskowa - La Bataille de Deutsch-Wagram - Napoleon Last Battles - Napoleon at War - Eylau - Dresden 1813 - Napoleon at Leipzig - Rommel & Tunisia - Panzerkrieg - Panzerblitz - Storm over Arnhem - Hell's Highway - Red Army - Anzio - Afrika Korps - Desert Fox - White Death - Korsun - Rostov - Korsun Pocket - Wacht am Rhein - War in Europe - Descend on Crete - Paratroopers - BAOR - Hof Gap - Berlin '85 - Fifth Corps - Norway 1940 - Operation Typhoon - Drive on Stalingrad - Trenchfoot - Fighting Sail - Tannenberg - Caporetto - Belleau Wood - Sturm Nach Osten - Narvik - Fall of France - Their Finest Hour - Marita Merkur - Case White - Black Sea Black Death - Iwo Jima - Monmouth -

WWII - Battles for the Ardennes - Western Desert - Cobra - Cedar Mountain - Napoleon's Art of War - Pea Ridge - Sinai - Seelöwe - Stonewall - Operation Grenade - Sicily - Wilson's Creek - Ney Vs. Wellington - Agincourt - Diplomacy - Kingmaker - Rommel - Norge - East & West - Okinawa - The



Russian Campaign - Richtofen's War - Birth of a Nation - Napoleon at Bay - Struggle of Nations - Napoleon at Austerlitz - No Drums, No Trumpets - Little Round Top (3Ws) - Army Group North - Battie of Salamanca - Battie of Vittoria - Alaric The Goth - Marlborough at Blenheim - Destroyer Captain - Operation Crusader - Holowczyn - Decision at Kasserine - Torpedo - Streets of Stalingrad - Grant Moves South.

Quattro di noi sono attualmente iscritti al Torneo Masters e qualche partita è stata giocata anche in quell'ambito, oltre a quelle postali. Nell'attività di gioco - cioè quella essenziale - è stato rilevante Atlantic Wall, giocato fino alla 38ª mossa, al là della quale il gioco diventa un po' meno interessante, più 10 turni di Korsun Pocket che è stato sospeso per problemi di spazio (abbiamo però in programma un'altra partita completa del gioco campagna); inoltre il gioco campagna di Napoleon At Leipzig, che ha visto Enrico-Napoleone contro Dario Schwarzenberg e Sandro-Blücher. Non è andato oltre la 4ª mossa invece Wacht am Rhein

per motivi di ferie degli Alleati. Nel campo dei Monster-Games il prossimo in programma – appena lo spazio sarà disponibile – sarà Operation Crusader, scenario Brevity, del quale daremo relazione alla NMS (National Monstergaming Society) - della quale siamo gli unici attuali membri di lingua non inglese. Per quanto riguarda altri giochi, il prossimo ad essere sottoposto a partita sarà White Death (Sandro vs. Dario) ed Anzio (NON contro Tom Oleson).

**Abbonamenti a riviste:** i due membri più pazzi sono abbonati a:

Chain of Command, Casus Belli, F&M, The Wargamer, The General, Campaign, Europa: Nuts & Bolts, disponendo anche di sostanziose quantità di arretrati di quasi tutte le riviste. 20 Moves arretrati sono in viaggio dalla TSR.

Il nostro incaricato in Gran Bretagna, Peter<sup>13</sup>, ci recapiterà a giorni Western Desert, The Battle of the Bulge, Fast Carriers, Armor, mentre gli altri contatti nel Regno Unito non membri del Club porteranno Squad Leader, Near East Module.

I nostri amici della California ci hanno mandato Kirovograd e Grant Moves South. Stiamo infine aspettando dalla P.E.I. il saldo del vecchio ordine che comprende ancora Kursk e Jackson/Corinth.

I membri che desiderano giocare per posta TRC e Bulge AH sappiano che disponiamo dei Kit postali della Avalon per agevolare il gioco.

**Zip-lock:** ne abbiamo in abbondanza e per i soci sono del tutto gratuiti e raccomandati per evitare di perdere pedine. Consiglio: a partita finita scopate il pavimento con attenzione.

**Europa:** il progetto è solo in embrione e avrà un po' di consistenza solo quando la GDW si deciderà di completarlo; in ogni caso, anche con l'aiuto del periodico di Gary Stagliano cominceremo con il familiarizzarci con qualche gioco adatto ad essere giocato da solo (tipo Narvik) per poi andare sul gioco completo in futuro. Il gioco più atteso è il nuovo DNO che ora si chiama Fire in the East; appena lo avremo soppianderà ogni altra cosa.

**Cataloghi:** chiunque può chiedere e prendere visione di ogni catalogo esistente sul mercato, ivi compreso quello di Lou Zocchi.<sup>14</sup>

Il coordinatore sarà felice di informare sul mercato chi intenda acquistare un gioco (o più).

## RED ARMY

Il gioco si presenta graficamente molto bene, con la confezione in scatola e copertina di Rodger Mac Gowan. Il contenuto è costituito da 4 mappe 17"x22" che in totale formerebbero una mappa delle dimensioni di due mappe standard SPI. Gli esagoni

sono larghi ed i counters in gioco non molti (142 unità da combattimento) per cui si ha una notevole chiarezza del gioco. Le pedine sono del solito alto livello GDW, stampate per la maggior parte sul retro, indicando così un livello di forza inferiore delle unità rappresentate nel gioco. Le unità sono divisioni tedesche e corpi fucilieri e carri russi, nonché alcune divisioni di cavalleria e fanteria russe.

Un blocchetto di 12 pagine costituisce un regolamento semplice e singolare che permette di affrontare il gioco dopo una semplice lettura. Due tavole, una TEC con sul retro la CRT, una per giocatore ed un appropriato dado rosso completano la dotazione.

Il gioco è - a detta chi ha giocato l'uno e l'altro -



non un semplice rifacimento del gioco SPI oramai perduto nei tempi Destruction of Army Group Center, bensì un'opera di Astell nuova.

Un primo test è stato fatto con lo scenario "Onslaught" che copre i primi 6 turni di gioco. L'altro scenario del gioco è quello campagna che dura 18 turni. Detti turni rappresentano 2 giorni e gli esagoni equivalgono a 10 km. Alla fine del primo turno i tedeschi avevano già subito la perdita di 22 step (livelli di forza) contro 15 russi, e ciò nonostante un buon piazzamento iniziale che sfruttava le caratteristiche del terreno (le zone "marsh" e i boschi fruttano spostamenti di una colonna sulla CRT, con dimezzamento dei motorizzati che attacchino in acquitrini non su strada maggiore) e nonostante che la CRT penalizzi sempre o quasi l'attaccante infliggendogli perdite anche quando il difensore si ritira e/o perde un livello. Fortunatamente il gioco non contempla l'avanzata dopo combattimento, altrimenti i russi avanzerebbero sino a Berlino. La sequenza di gioco prevede un primo movimento, seguito da relativo combattimento, quindi il movimento delle riserve nemiche e quindi altra serie di movimento - combattimento, passando poi al turno del giocatore



avversario. Le unità che muovono ed attaccano sono penalizzate, in quanto utilizzano il primo fattore di “combattimento in manovra”, mentre chi resta fermo utilizza il secondo fattore di combattimento, che è più alto e si usa sempre in difesa (esempio di corpo fucilieri russo: 3-7-2). Il movimento della fanteria è lentissimo, per cui, dopo poche mosse la fanteria tedesca al di qua del Dnepr è isolata, accerchiata, distrutta. consiglio pertanto di utilizzare la regola opzionale della ritirata limitata ad ovest del Dnepr per salvare in parte ben tre corpi d'armata tedeschi e rendere più interessante il gioco.

Per il russo guadagnare punti vittoria significa distruggere unità tedesche e conquistare città. Le città non possono essere tenute a lungo dal tedesco per il conseguente accerchiamento, per cui debbono essere abbandonate comunque e tutto il gioco del tedesco sta nel ritirarsi cercando di salvare il salvabile e ritardare il russo finché non può avere qualche rinforzo per effettuare limitati contrattacchi. Limitati perché le direttrici di avanzata russe sono sempre numerose. Nel nostro test alla terza mossa gli step persi dai tedeschi erano 45 contro 33 russi, ed alla fine della 6ª mossa erano ben 57 i livelli di forza persi dai tedeschi. L'uso delle riserve è stato il maggior problema irrisolto, in quanto non esistevano sufficienti unità da collocare in riserva per poter influire seriamente in un punto o nell'altro. Comunque, se qualcuno ha trovato qualche diversa soluzione, mi tiri un fischio.

In conclusione il gioco è anche piacevole, oltre che illustrare compiutamente un evento storico; sarebbe comunque discutibile la non esistenza di una regola sul movimento ferroviario verso territori nemici e l'attuale possibilità di attaccare una sola delle unità cui si arriva a contatto, ignorando le altre a cui si arriva adiacenti.

**Sandro**

Da Origins '83 ci giunge notizia dell'apparire sul mercato del gioco Kirovograd, disegnato da “Red” Radey per la 3Ws e di altri tre giochi dello stesso per la People War Games: Aachen '44, Gazala e un gioco sull'offensiva russa in Prussia Orientale.

La GDW ha finalmente presentato il DNO nuovo edizione e un gioco tattico sul combattimento moderno anni '80: Assault.

La AH ha portato Naval War, Panzerkrieg; Bull Run, Close Assault. La QUARTERDECK, continuando la serie di alta qualità di J. Greene Jr. propone Grant Moves South, gioco strategico sulla Guerra di Secessione Americana. Anche la 3Ws ha presentato un gioco sulla stessa “topic”: Mr. Lincoln's War.

## II TURKEY DEL MESE

Ecco finalmente l'occasione per spiegare il significato della dizione “Turkey”. Tale parola infatti, che letteralmente significa tacchino, assume metaforicamente il valore di “bidone” e “boiata” ed il gioco a cui va riferito diviene, per le meno da ristrutturare. Questa rubrica nasce dall'esigenza di segnalare agli appassionati giochi dalla stesura frettolosa e comunque degni di revisione.



La periodicità di queste righe dipenderà ovviamente dalla efficienza dei vari designers e non sarà usato astio o prevenzione nella critica, poiché qualsiasi progettista di giochi sa che il suo prodotto, nella fase di playtest è sempre un po' “Turkey”. Anzi, speriamo che le osservazioni, sempre personali e discutibili siano d'aiuto al miglioramento del nostro hobby, cosa che ormai oltre oceano è diventata un dato di fatto (vedi Avalon Hill con le varie edizioni di alcuni giochi). Non vi è dubbio, infatti, che dopo una accurata discussione molti giochi sono diventati, da pesanti tacchini che erano, agili cigni.

Anche se il più noto allevamento di tacchini europeo è francamente italiano, questa volta prendiamo in esame un lavoro francese apparso sulla rivista “Casus Belli”. Il gioco in esame si chiama “Spicheren 1870” ed è stato sviluppato dal famoso disegnatore francese Jean Jacques Petit.

Il tema è un piccolo scontro vicino a Sarrebruck avvenuto nel 1870 durante la guerra franco-prussiana. La mappa è piccola (formato rivista) ma ben disegnata, chiara e nello stesso tempo dai colori vivaci. I counters sono pochi (minigame) ed abbastanza leggibili;



Un altro Turkey doc di Petit - Marne 1914  
Jeux Descartes

peccato che alcuni siano a cavallo della piega centrale della rivista e che comunque non sia possibile ritagliarli senza rovinare rivista e mappa stessa. Le dolenti note derivano dalle regole stampate sul retro della mappa che costringono i giocatori a fotocopiare il tutto. Tali regole non sono molto dettagliate ed assomigliano in modo

impudico al buon vecchio Napoleon Last Battles (ex SPI ora Dangeonato) tranne per alcuni sviluppi per il bombardamento di artiglieria (efficacia in funzioge del range in esagoni). Quello che è veramente gallinaceo è il set-up iniziale in alcuni punti confuso, in altri evasivo. Alcune unità sembrano essere state dimenticate o comunque non chiaramente indicate. Giocando il primo scenario, anche usando diversi stratagemmi, si nota immediata mente che il teatro delle scontro non è in basso a Spicheren ma in alto sulle rive del fiume Sarre. Infatti il giocatore prussiano, con le esigue forze iniziali, fa molta fatica a tenere una linea difensiva contro le masse di “poilus” francesi lanciate alla carica. Oltretutto le regole della LOS lo costringono a portare avanti le artiglierie e a tenerle dietro il fiume al riparo. In ogni caso l’attesa dei rinforzi prussiani si fa penosa e ricca di drammaticità. Oltretutto tali rinforzi entrano tutti in alto sulla riva destra della Sarre costringendo il Prussiano a non perdere gli unici 2 ponti su tale fiume, cosa che si dimostra pressoché impossibile. Persi i ponti, il gioco diventa una specie di tiro al bersaglio tra le artiglierie dalle diverse sponde ed un pauroso ammassarsi di prussiani in uno spazio ristretto. Una noia “siberiana”.

Naturalmente se il comandante francese aspettasse a muovere sulle alture di Spicheren e dintorni lasciando ai prussiani il passaggio del fiume, come storicamente avvenne, si potrebbe assistere ad un gustoso batti e ribatti tra avanguardie nemiche e ci si divertirebbe di più. L’agonia degli eroici giocatori dura ben 12 turni, gli ultimi due notturni senza artiglierie e con fughe da ZOC, dopo di che si consultano le condizioni di vittoria.

Ahimè! La consultazione finale determina quasi sempre un pareggio a meno di follie dei contendenti. Sia le unità francesi a nord di Spicheren che i tedeschi tenuti in stato di “riserva” (?) sulla destra del fiume Sarre raddoppiano i punti vittoria e non se ne cava un ragno dal buco. Tra l’altro il prussiano durate i turni notturni può sganciarsi e portarsi in “riserva” aumentando, con una fuga o ritirata le proprie possibilità di vittoria, fregandosene dei ponti sulla Sarre. Una ritirata strategica decisamente anomala!

In conclusione il gioco, che potenzialmente potrebbe essere un ottime 2 hours game o un “birra e salatini” necessita di un vigoroso rifacimento, sacrificando forse alla giocabilità, l’accuratezza storica. Dei due scenari, il secondo è il meno peggio ed è abbastanza giocabile.

**Spicheren 1870** Jeux Descartes “Causus Belli”  
Rue de la Baume Paris - tempo di gioco: 2 ore circa

counters: circa 200 - regole: semplici periodo:  
Napol.1800 - scenari: 2 solitario: ma noioso

difetti: condizioni di vittoria pregi: bella mappa  
set-up iniziale già tradotto in....francese, scarsità di azione.

### Sussurri e voci

La Pacific Enterprise di Milano diventerà ben presto Bellic Enterprise poiché il suo dragone Giovanni sta ingoiando frotte di importatori. Comunque ci sta bene perché il Milanese è seria persona e va a Origins.

- forse Tom Oleson sarà tra noi a Pavia in settembre. Ovviamente dopo essere stato in pellegrinaggio a Roma e ad .... Anzio per l’anno Santo.

- Jack Greene, alias Quarterdeck Games, ci ha inviato bellissime magliette ed una primizia (vedi dopo).

- Kevin Zucker (NLB, NAL, NAB, Struggle of Nations) ci ha scritto che in febbraio 1984 uscirà un nuovo napoleonico del sistema Napoleon at Bay per la Victory Games coniugata Avalon. Il tema sarà la campagna del 1809 cioè Deutsch-Wagram.

- Inizia il poderoso playtest della Strafexpedition 1916. Il prossimo ...”turkey”?

### Prime visioni

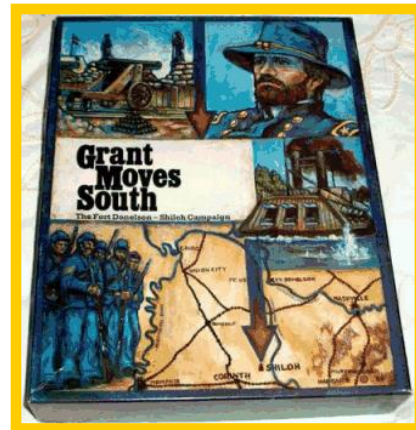
Prime visioni presso il nostro club non significa necessariamente prime visioni nazionali. Significa solo che arriva roba nuova e che l’hobby va avanti. Giunge da oltreoceano GRANT MOVES SOUTH della Quarterdeck Games (per l’Italia P.E.I via Ruggero di Lauria 15 Milano) un gioco strategico sulla Guerra Civile Americana.

Appena aperta, la scatola “hard box” tipo Avalon rivela un profumo di nuovo e pulito, proprio da “California”.

Contenuto: un nutrito pacchetto di regole, che il “designer” rivela non difficili, pochi counters come si

conviene ad un gioco strategico dai colori vivaci (bellissime le cannoniere unioniste ed i battelli a vapore, eccezionali i comandanti il cui viso, tratto da dipinti dell’epoca, campeggia sulla pedina) 100 counters + 100 markers; mappa non eccezionale anche se dai colori vivaci tendenti al verde scuro dei boschi, stampata su carta tipo “Wargamer”, migliorabile.

Le tabelle sono della migliore tradizione Quarterdeck. Una tabella color arancio porta la traccia per la registrazione dei turni e i rinforzi nonché due tabelle minori per le battaglie tra



cannoniere e una tabella per tentare di far arrivare i rinforzi dell'Armata dell'Ohio del generale Buehl a Cairo o Paducah. Altre tabelle facilitano il set-up iniziale e regolano gli effetti del combattimento. In particolare esistono diverse CRT da usare differenziando le diverse capacità di comando e l'entità numerica delle forze impegnate. La TEC o effetti del terreno è fornita sul retro del regolamento.

Per un gioco che il progettista definisce semplice-moderato come complessità non c'è male. In ogni caso è evidente l'importanza del comando per tutta la campagna. I leaders influenzano il movimento, il combattimento e ogni operazione e come nella realtà hanno una cognizione approssimativa sia delle forze nemiche sia del movimento reale delle proprie unità (divisioni). Il gioco è articolato in 9 turni piuttosto articolati e non dovrebbe durare più di 4-5 ore. Dopo queste brevi impressioni non resta che giocare e poi riferire le impressioni generali. Ma questo si farà nel prossimo numero.

## ULTIMISSIMA

Alessandro garantisce che CNA è giocabile. Tale affermazione deriva da una esperienza personale e da impressioni giunte dalla NMS (National Monstergaming Society) che però dispone di squadre, spazio e tempo. I possessori del gioco stiano allegri e smettano organizzare PBM kit per far giocare gli ergastolani senza speranza di amnistia. Ben presto si spera di organizzare un summit per discutere il caso.

C.I.P. il 20.8.83

## NOTE

<sup>1</sup> La prima riunione statunitense dei giocatori di Boardgame detta "Origin Convention" si tenne a Baltimora, in Maryland nel 1975. Anche la prima premiazione degli Oscar del gioco, Charles Roberts Awards, ideata da John Mansfield si tenne e fu votata direttamente dai partecipanti a quella Convention. Eccone i risultati:

**Best Professional Game (nominations):** Bar-Lev (Conflict Games); Starforce (SPI); winner Third Reich (Avalon Hill)

**Best Amateur Game (nominations):** winner Manassas (Historical Simulations); Parliament (H. Patterson); Zeppelin (Jagdpanther Publications)

**Best Professional Magazine (nominations):** Conflict (Simulations Design Corporation); The General (Avalon Hill); winner Strategy & Tactics (SPI)

**Best Amateur Magazine (nominations):** winner Albion (Don Turnbull); Europa (Walter Luc Haas); Jagdpanther (Jagdpanther Publications)

<sup>2</sup> Giochi disegnati da James Dunnigan:

(1967) **Jutland**

(1968) **1914**

## Campaign for North Africa (SPI)

CREDITS Design:

Richard Berg

Game Development:

Martin Goldberger

Graphics: Redmond

Simonsen

Rules Editing: Brad

Hessel

Research Team:

*General Research:*

Richard Barczynski,

Howard Barasch, Ed

McCarthy, Richard

Berg.

*The Commonwealth:*

David Ryan, Howard

Barasch, Vance von

Borries, Dave Isby,

Al Nofi, Ed

McCarthy.

*The Axis:* Leo

Neirhorster, Brian Sullivan, Frank Chadwick, Orlando Sema,

Ed McCarthy, Dave Isby, Al Nofi, Howard Barasch, S. M.

Harman, Jr.

*The Air:* Tom Zombeck, Richard Berg, Dave Isby, Al Nofi.

*The Sea:* Richard Berg

NUMBER OF PLAYERS: 2 o due squadre

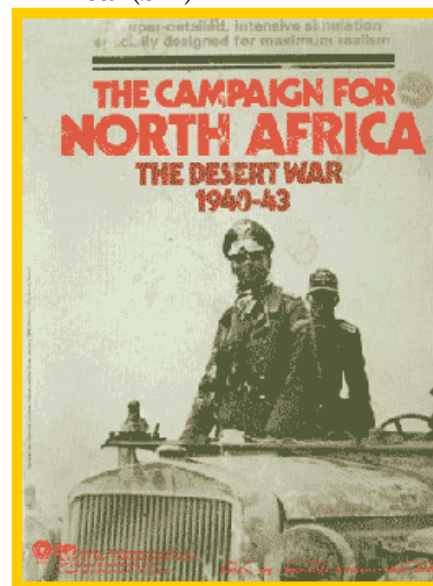
TYPICAL PLAYING TIME (HOURS): 20-1000 ore (ciapela!)

MAP SCALE: 8 chilometri per hex

UNIT SCALE: Compagnie (100 uomini) a Divisioni (15,000 uomini)

TIME SCALE PER TURN: una settimana

GAME INVENTORY: 1800 back printed counters; cinque mappe 22" x 34"; playing aids multipli 1 dado; 48 pagine di regole, pagine di regole Air & Logistics e scenari. + La scatola ovviamente.



- (1969) **Deployment - Anzio Beachhead – Crete – Italy – Korea – 1918 - Tannenberg - Normandy - Leipzig - Barbarossa - Flying Fortress - Up Against the Wall, Motherfucker**
- (1970) **PanzerBlitz** un successo con più di 500.000 copie vendute **Bastogne - Battle of the Bulge - Chicago-Chicago**
- (1971) **Grenadier – Kursk - Lost Battles - USN - Strategy I - Origins of World War II**
- (1972) **Combat Command - Outdoor Survival - Red Star/White Star** disegnato su richiesta della Infantry School e grande successo commerciale - **Year of the Rat** su un disegno originale di John Prados. **France '40 - Wilderness Campaign - Moscow Campaign - Breakout and Pursuit - Turning Point - Franco-Prussian War - Flying Circus - Origins of World War I**
- (1973) **Sniper - Desert War - Kampfpanzer - Scrimmage** un gioco tattico sul Football. **Napoleon at Waterloo** il Padre di tutte le battaglie napoleoniche. **Destruction of Army Group Center - Panzer Armee Afrika - El Alamein - Ardennes Offensive - Battles of Bull Run - Battle of the Bulge- 1861 – Sinai – NATO - Solomons Campaign - World War Two - CA - Foxbat & Phantom - Spitfire**
- (1974) **Tank - Patron - The East is Red - Combined Arms - Operation Olympic** un gioco in solitario sull'invasione del Giappone nel 1945. **War in the East - American Civil War - Wolfpack -Frigate**
- (1975) **Panzer '44 - Mech War '77 – Wurzburg** il gioco fu denunciato dal Borgomastro di Würzburg che non voleva neppure pensare alla possibilità di un'atomica sulla sua cittadina. **Oil War - World War I - Battle for Germany - Global War - World War 3 - Invasion America - The Fast Carriers -Sixth Fleet - War in the Pacific**
- (1976) **FireFight** fatto a contratto per la Infantry School e usato per addestrare i plotoni USA. - **Strike Force - Panzergruppe Guderian - Revolt in the East - War in Europe - Russian Civil War - War in the West - Plot to Assassinate Hitler**
- (1977) **Fulda Gap**
- (1978) **Agincourt**. La battaglia di Azincourt della SPI simulata diede origine ad una curiosa osservazione. I playtesters, tra cui Alan Emrich, scoprirono che la battaglia non poteva essere stata combattuta come descritto dagli storici e in effetti, anni dopo, John Keegan in *The Face of the Battle* arrivava a conclusioni analoghe. **Brusilov - The Next War - Canadian Civil War**
- (1979) **Bulge -**
- (1980) **Drive on Metz - Fifth Corps** una fortunata serie di giochi indipendenti ma collegabili tra loro che simulavano la Guerra tra Russi e nato in Europa. L'ultimo titolo (Donau Front) usciva nel 1989 poco prima della caduta del Muro di Berlino. **NATO Division Commander - Berlin '85 - Empires of the Middle Ages – Demons** la prima concessione al Fantasy. **Wreck of the Pandora – Dallas** il RP della serie TC del famigerato Jay Ar. - **TimeTripper**
- (1985) **Tactical Combat Model - Light Infantry Division** parte del progetto dell' Army War College per studiare la Guerra nel Golfo Persico.
- (1990) **Men-At -Arms**
- (1992) **Hundred Years War - Victory at Sea** gioco per Computer sulla Guerra navale 1941-45 -

<sup>3</sup> Redmond Simonsen, co fondatore della SPI, è prematuramente scomparso nel 2005. Progettò i seguenti titoli: *After the Holocaust - Battlefleet Mars - The Creature that Ate New York - Dixie - Dragonslayer - Sorcerer - Starforce - Strike Force One - Worldkiller -StarForce Trilogy*. Fu sviluppatore dei seguenti giochi *Strategy I – Austerlitz-Blitzkrieg Module System - Combat Command - Empires of the Middle Ages - Flying Fortress (2nd edition) - Battle for France - Korea (2nd edition) -Napoleon at Waterloo (2nd and 3rd editions) -Normandy (2nd edition) - Revolt in the East - Panzerblitz minigame - Spies! -Tannenberg - Tower of Azann - Twelve O'clock High*. Simonsen fu anche l'ideatore del Case System ovvero del sistema di scrivere le regole per titoli, sottotitoli, dettagli ed esempi di gioco.

<sup>4</sup> Forse non tutti sanno che lo Staff SPI mise in playtest anche uno scherzoso **Destruction of SPI Center** un piccolo e goffo boardgame ambientato negli uffici della Simulations Publications, Inc. (Costikyan Publishing Empire, 1977 o circa). I Playtesters, lo Staff della SPI, furono alle prese con attacchi con lattine di Coca Cola opportunamente agitate e con zollette di zucchero incendiarie ... e c'era pure uno Sherman nella Hall!

<sup>5</sup> David Isby fu fondatore della rivista D-Elim e Game Designer della SPI. Disegnò: *Air War - Air War 80 - Crusader - Great War in the East Quad - Marengo - Mukden - Soldiers - Tannenberg (II) -To the Green Fields Beyond*, 1978.

<sup>6</sup> John Hill fu il fondatore della Conflict Game Company; ma diventò famoso come Game Designer della fortunate serie di *Squad Leader*. Ecco i suoi giochi: *Battle For Hue - Battle for Stalingrad - Eastern Front Tank Leader*, 1986 - *Johnny Reb - Squad Leader*

<sup>7</sup> Kevin Zucker da sempre ha disegnato soprattutto (o solo) napoleonici: *Bloody Ridge* (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1975) – il best-seller **Napoleon's Last Battles** (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1976) - (*Tactical Studies Rules* (TSR) - 1985) - (*Decision Games* - 1995) - anche in spagnolo come *Las últimas batallas de Napoleón*

(Nike and Cooper, SA (NAC) - 1987) - Quatre Bras (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1976) - La Belle Alliance (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1976) - Ligny (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1976) - Wavre (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1976) - Napoleon at Bay (Tactical Studies Group (TSG) - 1978) - Battles of the Hundred Days, (Operational Studies Group (OSG) - 1979) ovvero Hundred Days Battles (Avalon Hill Game Co. - 1983) - Arcola (Operational Studies Group (OSG) - 1979) - Napoleon at Bay (Operational Studies Group (OSG) - 1979) poi anche per (Avalon Hill Game Co. - 1983) - Napoleon at Leipzig (Operational Studies Group (OSG) - 1979) - (Clash of Arms Games - 1988) - Napoleon at Ratisbon (West End Games (WEG) - n/p) - Bonaparte in Italy (Operational Studies Group (OSG) - 1980) - Struggle of Nations (Avalon Hill Game Co. - 1982) - Battle for Italy, (Avalon Hill Game Co. - 1983) - 1809: Napoleon's Danube Campaign (Victory Games Inc. - 1984) - The Emperor Returns, (Clash of Arms Games - 1986) - 1807: the Eagles Turn East (Clash of Arms Games - 1994) - 1806: Rossbach Avenged (Operational Studies Group (OSG) - 1997) - Six Days of Glory, the (Clash of Arms Games - 1997) - the Emperor's War 1805-1815, (Operational Studies Group (OSG) - 1998) - the Last Days of the Grande Armee, (Operational Studies Group (OSG) - 1999) - Borodino & Friedland (Decision Games - 1999) - La Guerre de l'Empereur (Operational Studies Group (OSG) - Highway to the Kremlin, 1812 (Operational Studies Group (OSG) - 2001) - Sun of Austerlitz (Operational Studies Group (OSG) - 2003)

<sup>8</sup> Giochi disegnati o sviluppati da John Prados: Year of the Rat (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1972) - Rise and Decline of the Third Reich (Avalon Hill Game Co. - 1974) - (Avalon Hill Game Co. - 1981) noto anche come **Third Reich** - Von Manstein (Rand Game Assoc. - 1975) - Last Days at Saigon (Basement Workshop Inc. - 1975) - Pearl Harbor (Game Designers Workshop (GDW) - 1977) - Panzerkrieg (Operational Studies Group (OSG) - 1978) - (Avalon Hill Game Co. - 1983) - (World Wide Wargames (3W) - 1994); Battle for Cassino (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1978) - Campaigns of Napoleon (West End Games (WEG) - 1980) - Kanev (People's War Games (PWG) - 1981) - Spies! (Simulations Publications Inc. (SPI) - 1981) - Spies! (Tactical Studies Rules (TSR) - 1982) - Monty's D-Day (Tactical Studies Rules (TSR) - 1985) - Warsaw Rising (Tactical Studies Rules (TSR) - 1986) - Kanev (World Wide Wargames (3W) - 1987) - Pentagon Games (Harper & Row - 1987) - Campaigns of Robert E. Lee, the (Clash of Arms Games - 1988) - Bodyguard Overlord (Spearhead Games - 1994) - Army of the Heartland, the (Clash of Arms Games - 1995) - Crisis: Sinai 1973 (GMT Games - 1995) - Fortress Berlin (LPS Pub. - 2004) - On To Berlin (LPS Pub. - 2004)

<sup>9</sup> Al Nofi, autore di numerosi libri storici, faceva coppia stabile con Dunnigan tanto da essere definiti i Lennon e McCartney dei wargames.

<sup>10</sup> Richard Berg è il padre di : The Colonies in Revolt (S&T-TSR) - 1862 (SD) - 1863 (GMT) - Africanus - Baton Rouge (S&T-3W) - Battle for North Africa - Battles of Waterloo - Birth of a Nation (3W) - Blackbeard (Avalon Hill) - Bloody April (SPI) - Campaign for North Africa (SPI) - Chancellorsville (Clash of Arms) - Chicken of the Sea (GPG) - The Conquerors (including The Macedonians and The Romans) - Conquistador, 1983 (SPI, AH) - Consul for Rome - Corinth (SPI) - The Crusades, 1978 - Dead of Winter (SD) - The Desert Fox, (SPI) - The Devil's Horsemen, 1998 - Diadochoi - Dictator - Druid (West End Games) - A Famous Victory, (MiH) - Fields of Glory (MiH) - First Blood (SD) - Freedom in the Galaxy - Geronimo, 1995 (Avalon Hill) - A Gleam of Bayonets, (SPI-TSR) - Glory - Gondor (SPI) - The Great Battles of Alexander Deluxe Edition - The Great Battles of Alexander - The Great Battles of Julius Caesar - The Guns of Cedar Creek (SD) - Hastings, 1066 (S&T-TSR) - Hooker and Lee (SPI) - The Horse Soldiers, (S&T-3W) - Juggernaut - Julius Caesar (TSR-SPI) - Kingdom for a Horse, 1998 - Lion of the North - Manchu (S&T-3W) - Murfreesboro (Yaquinto) - Pyrrhic Victory - Rebel Sabers (SPI-TSR) - Rio Grande (S&T/DG) - SPI Baseball, 1980 (SPI) - SPI Football, 1980 (SPI) - SPQR - Samurai - Shiloh (West End Games) - Shogun Triumphant (XTR) - Sideshow (S&T-3W) - Siege of Constantinople, 1978 - Soldiers of the Queen (S&T-TSR) - South Mountain (West End Games) - Terrible Swift Sword (1st Ed, SPI; 2nd Ed, TSR) - The Three Days of Gettysburg - Vera Cruz (SPI) - War Elephant - War Galley - War of the Rebellion (DG) - War of the Ring - Waterloo (Phalanx).

<sup>11</sup> Serie che ebbe numerose nomination come Turkey del Mese. Per Beda Fomm o Beda Foam com'era rinominata vi furono interessanti varianti per dare qualche possibilità agli Italiani.

<sup>12</sup> Nel 1979, Steve Peek fondava la Yaquinto Publications, Inc. La ditta rimase nelle leggenda per la caratteristica dei counter di cartone più spessi e pesanti da sempre prodotti.

<sup>13</sup> Una curiosa tipologia di britanno del sud (Turnbridge Wells) capace di ingollarsi un kilo e mezzo di carne lessa da solo.

<sup>14</sup> Lou Zocchi è uno dei più curiosi individui del gioco da tavolo. È da considerarsi uno dei padri fondatori "grand old men" dell'hobby wargammaro e per tutti ,Lou Zocchi, era semplicemente lo Zio Lou "Uncle Lou" evangelista del

---

wargame. Sebbene avesse disegnato qualche giochino (Alien Space, The Battle of Britain, Luftwaffe), Lou è ricordato soprattutto per aver ideato il più strano, pazzo ed efficace dado della storia: il celeberrimo "Zocchihedron" (100-sided-die).