



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 aurei il primato spettò per vari anni ad una celebre ditta canadese Simulation Canada Inc. alias (Simulation Canaja).

Valgame Club

n. 2007

edizione speciale

NOVITA' o quasi

## Mersa Matruh

Chris Harding Simulation

Questo editore offre, con questo gioco, un lavoro molto originale, senza fronzoli, in ogni caso nettamente superiore a certi DTP che abbiamo avuto l'opportunità di esaminare, senza voler essere sopra le righe. Il tema è in ogni caso abbastanza unico, perché si ritrova molto poco, nel novero delle simulazioni sulla battaglia madre di questo periodo, El Alamein, di questo episodio.

### La scatola:

- una mappa,
- 198 counters,
- un libretto di regole,
- alcuni aids per il gioco.

Counters a faccia singola, forniti già incollati su un cartoncino. Metà sono markers rudimentali, stile Paintbrush. La mappa è una A3, come in tutti i DTP che si rispettano, e sembra estremamente funzionale. Rimane il dubbio come questi prodotti potranno evolvere in futuro nella grafica (con terreni che non siano solo deserto) e di come evolverà la qualità generale del sistema. Il libretto delle regole è un classico bianco e nero, mentre sono numerosi gli aids di gioco.

### Le regole:

Ciò che salta agli occhi quando si esamina l'insieme delle pedine è che, queste ultime non hanno cifre (valore forza), ma una qualità espressa da una lettera: una tabella

dà il differenziale in funzione del rango del difensore, per potere calcolare il rapporto di combattimento. Le unità sono anche molto differenziate. Possedendo da uno a cinque livelli di forza, la gestione delle perdite si fa tramite appositi foglietti forniti. Il gioco ha solo sei turni, alternati di tipo IGOUGO: fasi amministrative, di movimento, di rifornimento, ed infine di combattimento. La prima di queste fasi permette di determinare gli appoggi, artiglieria ed aviazione. Le zone di controllo (zoc) sono non-bloccanti, ciò che offre numerose possibilità tattiche tipiche della guerra del deserto. Esistono tre livelli di rifornimento, con classici effetti sul movimento o il combattimento, e, all'occorrenza, qualche modificatore al tiro del dado (DRM).

Il combattimento può essere normale o assalto preparato, per le unità già in zoc, anche là applicando modificatori ai dadi. Questi ultimi sono in effetti la base del gioco poiché intervengono per ogni tipo di modifiche, dal terreno, il tipo di unità (intelligence, blindati). Rompe il fatto di non disporre di un foglietto riassuntivo dei nove tipi di DRM diversi, il che farebbe risparmiare un sacco di fatica. Vero è che esiste la tabellina a fianco mappa, ma è anche vero che bisogna quasi sempre andare a leggere le regole per capire i valori, anche se, a dire il vero, sono solo 9 pagine.

### Per concludere:

In riassunto, diciamo che abbiamo un prodotto DTP di onesta fattura, la qualità del materiale, di cui, è ancora perfezionabile: c'è da scommettere che sarà così.

### Mersa Matruh

Editore : Chris Harding Simulation

Anno di pubbl. : 2006

Development : Chris Harding

Grafica : N. Hickman

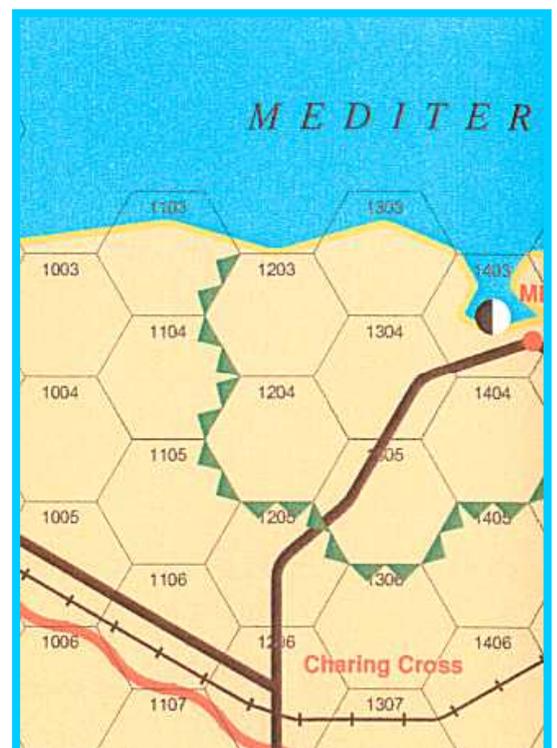
Soggetto : la battaglia di Mersa Matruh in Egitto 1942.

Scala : 1/2 giorno/turno, 5km/hex., da battaglione a brigata.

Prezzo : 15\$

### La storia:

Il 18 novembre l'8a Armata britannica lanciò un attacco a sorpresa, partendo dalla propria base di Mersa Matruh, con l'obiettivo di impegnare in combattimento il DAK per consentire al XXX Corpo d'armata di impegnarsi nell'attacco principale verso Bardia, che era circondata dalle forze



italiane, a cui si dovevano congiungere le forze intrappolate a Tobruk che dovevano rompere l'assedio.

Tuttavia l'offensiva venne ben presto fermata, con le forze corazzate britanniche impegnate in una battaglia tra carri presso Sidi Rezegh, nei pressi di Tobruk, e con le altre forze del XXX Corpo d'armata sottoposte ad un intenso fuoco di cannoni da 88 mm. Anche le forze italiane ben si comportarono in questi frangenti, con la divisione corazzata *Ariete* che in una battaglia tra carri nei pressi di Bir el Gobi distrusse 50 carri armati britannici a fronte della perdita di 34 dei suoi.

### 👉 Risorse WEB :

• Boardgamegeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/23072>

Henri Acerbi avec FROGWAR magazine

## C.S.N.C - il nostro FYEO

Lo sapevate che il 1 aprile 1792, quasi per burla, apparve il primo Regolamento concernente l'artiglieria in campagna ; in pratica completava le istruzioni alla manovra delle bocche da fuoco del 1789.

## Distant Foreign Fields

### 👉 La Scatola :

semi-DTP con counters già montati, anche se solo parzialmente pre-tagliati :

- 3600 counters,
- 54 carte di eventi storici,
- 11 mappe formato A3,
- un libretto di 64 pagine rilegato.

Tema di gioco ambizioso: la Grande Guerra su tutti i fronti ed in tutti i suoi aspetti - westfront, Galizia, Italia, Medio Oriente etc. ... il tutto alla scala di Divisione!!!

**Editore :** Grenier Games

**Anno pubblicazione:** 2005

**Soggetto :** la Prima Guerra Mondiale su tutti i suoi fronti

**Ideatore :** Eric Grenier

**Sviluppo :** Eric Grenier

**Grafica :** William Jhoslien

**Scala :** Strategica

I counters rappresentano divisioni, un turno corrisponde ad un mese di guerra, eccetto agosto e settembre 1914 (una settimana a turno), un esagono misura 15, 25, 30, o 45 km a seconda del fronte.

Il prezzo è alto : 90 \$ speriamo Canadesi come gli autori del gioco.



Due parole innanzitutto sulla presentazione del gioco che ricorda molto i Dtp. Sebbene DFF arrivi in scatola, va detto che tale scatola fa un po' "pensare" (e in bagno si pensa molto!). È un "pacco postale bianco" con alcuni collages neri e bianchi sui vari lati. La visione d'insieme è un po' sconcertante! Tuttavia sarebbe un errore fermarsi a questa prima orrenda impressionazione, poiché il contenuto è molto abbondante e di buona qualità. Ci si trova, infatti, un opuscolo di 64 pagine, che contengono le regole, gli esempi di gioco, gli scenari e gli ordini di battaglia, il tutto rilegato con classica legatura a spirale. I counters sono un numero impressionante, 3600, fortunatamente arrivano già montati e pretagliati a gruppi di trenta (due file da quindici). Vi rimarrà dunque soltanto da procedere ad un un taglio parziale, cosa che, visto il numero, potrebbe anche non aver bisogno di troppo tempo.

La grafica dei counters è, secondo noi, una via di mezzo tra il successo e quello senza suc, un miscuglio di silhouette per aerei e depositi e di simboli NATO per le altre unità. Oltre

al tipo d'unità vi si trova anche la nazionalità simbolizzata dalla presenza di una bandiera e un codice per il setup del gioco alla partenza (o l'indicazione del turno d'arrivo dell'unità) e due step di perdite, uno in cima ed uno in fondo al counter. Con due counters si fa una divisione di 4 step di perdite. Si ritrova qui un po' il sistema a blocchi girevoli per segnalare steps di perdite (tipo Europa Engulfed o i giochi Columbia Games), qui esteso ai counters (un riciclaggio dell'antico e famigerato sistema dei Pollard markers).

La scatola è zeppa di fogli A3 che costituiscono le mappe del gioco. Anche qui la grafica ed il materiale possono dirsi di buona qualità. Tutte le undici mappe permettono di ricostituire sei teatri di operazione: fronte occidentale, fronte est, Italia, balcani, Medio Oriente e Caucaso. Piccola particolarità, i diversi fronti hanno scale di rappresentazione diverse e dunque le unità non muovono con lo stesso potenziale di movimento nei diversi i teatri di operazioni. Fortunatamente i fattori di movimento e la scala sono ricordati su ogni carta.

### 👉 Le regole:

Sono abbastanza semplici con turni che rappresentano in generale un mese (eccetto per il fronte occidentale e per i mesi d'agosto e settembre 1914 da giocare con

turni di una settimana) e fasi trimestrali d'amministrazione (seasonal turns) dove i giocatori gestiscono i loro rinforzi e la "pesca" delle carte eventi. Il turno normale si scompone in sette fasi, con determinazione dell'iniziativa quasi ad ogni turno:

- una fase del tempo dove si determina il meteo del mese prossimo
- una fase logistica dove si muovono le proprie unità di rifornimento e i propri QG
- una fase aerea che permette di progettare attacchi
- una fase offensiva dove ogni giocatore può dichiarare un'offensiva per ciascun fronte. Il sistema è basato su un'attivazione delle unità tramite i QG e gli attacchi possono essere di diverse natura (attacco, logoramento, attacco anfibio) e durare più o meno a lungo. Ad esempio una battaglia di logoramento comporterà soltanto uno o due round di combattimento ed a volte soltanto con artiglieria (scambio di cannonate), mentre un attacco classico, contro un esagono assaltato, durerà fino a che un opponente scelga di battere in ritirata, consumando molte più risorse.
- una fase di movimento senza combattimento.
- una fase dei rinforzi
- una fase del morale nazionale, simile al concetto di volontà nazionale del gioco la Grande Guerra (AWE). Il livello di morale influisce direttamente sui rimpiazzi e sui rifornimenti disponibili. Varierà secondo obiettivi territoriali persi o presi al nemico ma anche grazie alla pratica di fare offensive sanguinose, attacco degli Zeppelin, per un insieme di criteri da assolvere ogni anno e con utilizzo di carte evento specifiche.

L'importanza dei QG, della logistica e dell'artiglieria sono essenziali per i combattimenti. Il principio dei combattimenti è basato su "roll to hit" cioè su un tiro di dado per matrici da confrontare con il valore dell'unità che attacca (numero di steps) il cui risultato può dare steps di perdite all'avversario. Il difensore, inoltre, ha la scelta di poter contrattaccare ogni esagono perso in occasione dell'offensiva nemica. Tutto ciò non causa perdite eccessive e riflette bene i combattimenti dell'epoca.

Altra piccola particolarità apprezzabile del gioco, le unità aeree non ci sono soltanto per fare bella figura! Permettono infatti di effettuare ricognizioni aeree per ispezionare gli stacks dell'avversario, cosa efficace visto il sistema di risoluzione dei combattimenti.

Non potevano certo mancare le ormai ubiquitarie carte eventi. Esse sono distinte in due categorie, le carte "pubbliche" e le carte "private". Quando una carta pubblica viene estratta essa deve essere immediatamente mostrata ed i suoi effetti si applicano subito: ad esempio l'entrata in guerra dell'Italia (per quanto all'epoca fosse una carta privata inglese) o degli USA, lo scoppio dell'Influenza Spagnola o ancora la guerra civile russa. Una carta "privata" è invece conservata per essere utilizzata deliberatamente in seguito, come ad esempio l'utilizzo dei gas, dei depositi carburante o il cambiamento della dottrina tattica.

### Scenari:

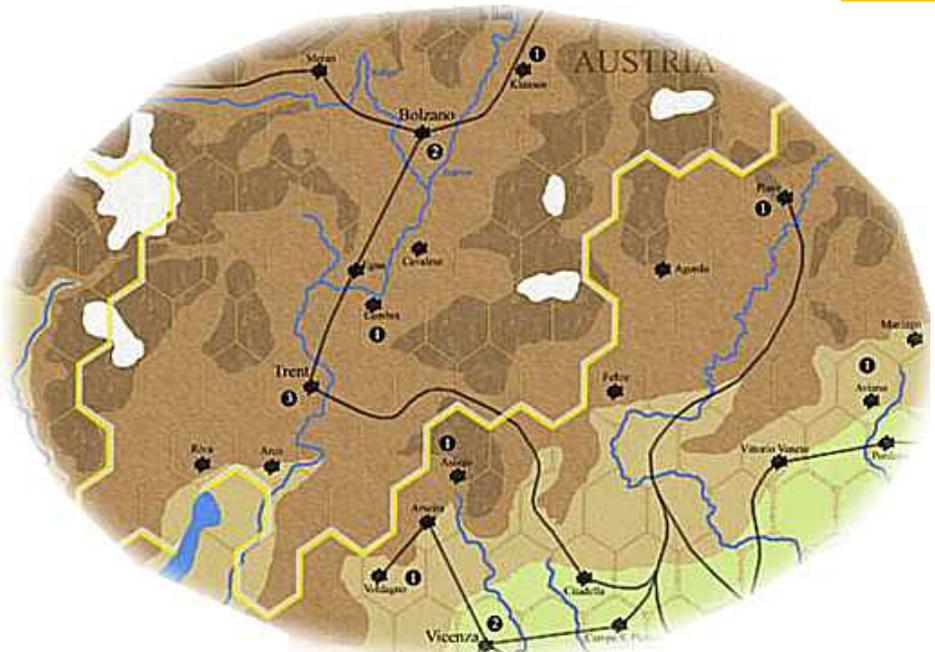
- La grande campagna : tutta la guerra su tutti i fronti da agosto 1914 a dicembre 1920
- 7 Giugno 1917 Messines Ridge & 3rd Battle of Ypres : sette turni, una sola mappa
- 4 Giugno 1916 Brusilov Offensive : sei turni e una sola mappa.
- 5 Ottobre 1915 offensiva contro la Serbia : otto turni e una sola mappa.
- 24 Ottobre 1917 : l'immane Caporetto : otto turni ed una sola mappa (la nostra).
- 22 Dicembre 1914 Sarikamish : sei turni ed una sola mappa.
- 19 Settembre 1918 Megiddo : otto turni ed una sola carta.

### The first glance

Per concludere, direi che questo gioco è da provare per chi si interessa a questo periodo storico. È molto più digeribile del suo papà, "La Grande Guerra" della AWE, poiché meno complesso, in particolare sul piano delle regole politiche (ma su questa tematica va detto che La Grande Guerra è imbattibile!). C'è anche un accenno alla guerra navale. In termini di complessità può essere comparato a The Great War in Europe e a The Great War in the Near East della rivista Command, ma è probabilmente più realistico nei combattimenti terrestri. In più Distant Foreign Fields ha il privilegio di essere facilmente "setappabile", benché vagamente ricordi i monster games, se si gioca tutta la campagna, e i numerosi scenari sono giocabili in un pomeriggio. Si noti anch che sono previste due espansioni al sistema, programmate per il 2007. Sono in programma: la guerra navale (meglio articolata) e le campagne coloniali della Prima Guerra Mondiale.

### Risorse Web :

- l'Editore : <http://www.greniergames.com/>
- file su BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/19003>



e c'è pure Valdagna !!!



## Dar di matto !

Un solitario su "La grande guerre 1914-1918" Azure Wish Ed.

Buongiorno cari amici. Per divertirsi un po', a fronte del grigiore di questo caldo inverno, vi proponiamo una piccola sperimentazione "impossibile" sul gioco La grande guerra 14-18 di AWE (editore francese). Siccome rompeva di tagliare quantità industriali di counters, il tutto è stato creato a computer. Immaginate quindi che due ipotetici giocatori facciano i franco-russi (gli inglesi non se n'abbiano a male) ed altri due gli austro-tedeschi. Alla fin fine però tutto si risolve nel commento della guerra sul fronte est, intensa, data la complessità del sistema. All'inizio, io e gli amici virtuali schizofrenici, abbiamo dovuto scegliere i nostri piani di guerra, un mezzo per i giocatori di rispettare la storia o di modificarla quanto basta. Così il tedesco può scegliere, per

esempio, di non invadere il Belgio ed attaccare sui Vosgi in maniera massiccia. Ogni giocatore dispone qui di una relativa libertà di manovra nel suo setup iniziale. Il gioco comincia, dunque, con la scelta di un piano di guerra segreto per ogni giocatore. Prima dell'inizio ufficiale dei piani di guerra, il giocatore tedesco Sauer (seguendo il piano di guerra scelto con opportuno tiro random) dichiara che un certo numero di forze dell'Ovest sono trasferite all'Est. Sorrisi raggianti dei francesi, cui fa fronte la completa costernazione russa, dato che, storicamente, i tedeschi schiacciarono i russi a Tannenberg, anche senza i rinforzi ... Il giocatore russo Neudachnyi (potremmo tradurlo con Sfigatoff) decide allora di reagire modificando il suo piano di guerra. Piuttosto che rispettare il piano di guerra storico zarista, con un'offensiva precoce in Prussia orientale, per prendere la sua buona "zuppa" cronistorica e statistica, decide di fare l'offensiva contro l'Austria, che pagherà così la sua leggendaria malasorte. Diceva

Bismarck che l'armata Austriaca era stata creata per far vincere qualche battaglia ai Francesi (al tempo di Bonaparte) e così non si dovrebbe patire molto a san Pietroburgo. La scelta russa di un piano anti-austriaco, che potrebbe sembrare paradossale,

in realtà era prevista, dopo un'offensiva rapida contro i tedeschi. Una migliore preparazione ed un turno preliminare aggiuntivo contro l'Austria farebbe sperare in un possibile schiacciante successo in Galizia, mantenendo più elastico il fronte prussiano.



**Il riassunto dei piani di guerra:**

Francese: piano 17 (cronistoria) offensiva massiva in Alsazia-Lorena con il fronte belga da lasciare poco guarnito.

Tedesco: Piano mezzo-Schlieffen (non storico) mentre un'armata tedesca, IV, è ritirata dal fronte francese per essere

l'esercito serbo non lontano da Belgrado, la Russia lancia l'offensiva contro Lemberg.

**Serbia**

Sul fronte serbo gli austriaci hanno ammassato 3 armate contro il solo esercito serbo (la 5a e la 2a hanno diritto ad un

turno preliminare, l'esercito serbo è "scattered" a sud di Belgrado. 3

combattimenti hanno luogo; il primo diret-

tamente a Belgrado che vede l'intera 5a armata get-

tarsi sulla città difesa da una misera guarnigione, assieme ad

un'unità di veterani serbi di ottimo Ban. Nonostante una valo-

rosa resistenza, Belgrado rimane sotto assedio ed i

Serbi sono cacciati. Più a sud ha luogo una scarsa-

muccia tra Serbi regolari e la cavalleria austriaca, che si ritira dopo qualche scambio

a fuoco. Infine la 2a armata austriaca affronta il piccolo esercito Serbo nella foresta di Nis, anche qui i Serbi sono respinti, ma le perdite sono state gravie per

ambidue gli oppositori. L'Austria è dunque riuscita, quasi senza colpo ferire ad assediare Belgrado ed ha ricacciato indietro i Serbi.

**Galizia**

Sul fronte galiziano i russi se la vedono con la cintura corazzata della città di Lemberg, attaccata dalla 3a armata russa (la sola ad essere fornita di un po' d'artiglieria) e da alcune unità dell'8a armata di Brussilov e,

nonostante la mancanza di preparazione dei corpi russi, logisticamente poco attrezzati, e grazie ai suoi Cosacchi, i russi fanno un quasi overrun sugli austriaci, che abbandonano rapidamente la città, temendo una fase di logoramento troppo pesante.

Costernazione e inchieste alla Hofburg.

**Agosto radioso**

Finalmente ha inizio il turno d'agosto. Alcuni eventi sono sorteggiati. Il Giappone ed il Portogallo dichiarano guerra alle potenze Centrali a la flotta di Spee è annichilata dal Giappone. Bolo Pasha, emissario russo, ruba ai tedeschi i piani per le tecnologie corazzate ... hehehe.

In Prussia orientale l'8a Deutsche armee esercito tedesco, lascia avanzare, a Tannen-

berg, la 2a armata Russa di Samsonov, senza reagire. La 4a armata tedesca si getta

rabbiosamente verso la città russo polacca di Lodz. La 1a armata russa di Rennenkampf si accinge, indisturbata, ad assediare la fiera Königsberg.

Più al sud gli austriaci ripiegano metodicamente verso le difese naturali dei Carpazi e nei paraggi della fortezza di Przemyśl. La Russia che ha cercato di

"assaggiare" gli austriaci, poiché, sotto i denti, sicuramente più teneri del tedesco, lancia un'offensiva sulla fortezza di

Przemysl, i Russi, poco riforniti, opposti all'artiglieria pesante della fortezza e alla 3a armata austriaca si fanno battere e, alla fine, devono rinunciare all'offensiva dopo

avere meglio valutato le misure del loro avversario paragonandola alla propria. I Russes approfittano di quest'inattività per

iniziare a schierarsi, le armate russe 3a, 4a e 8a si piazzano a mezzaluna attorno a Przemyśl. In Serbia, i resti della povera

armata slava, ripiegano su Skopje, in Macedonia.

**Settembre 1914**

Evento: Gli slavi dell'Austria Ungheria si oppongono alla guerra e fanno scioperi, mentre Fokker raggiunge l'Intesa. Le Potenze centrali vincono nuovamente

l'iniziativa: Hindenburg è inviato dallo stesso Kaiser per disperdere la 2a armata russa di Samsonov. E Samsonov si mostra

ben determinato a tenere Tannenberg, finendo per ripiegare in Russia solo dopo pesantissime perdite: il Granduca Nikolaj è comunque soddisfatto, anche nella sconfitta, poiché ha evitato una rotta sul Njemen

ed ha inflitto discrete perdite all'8a armata tedesca. Più successo ottiene la 4a armata tedesca, inevitabilmente, poiché non

incontra alcuna resistenza. Questa ha investito la città di Lodz, quasi del tutto abbandonata, dallo Stato maggiore russo, ancora indaffarato nelle operazioni di

mobilizzazione.

In Galizia il fronte è piuttosto calmo con l'Austria che si trincerava sulle sue posizioni. Tuttavia lo Stato maggiore russo inizia

l'operazione con l'8a armata di Brussilov, che si lancia all'offensiva contro la 4a armata austriaca. Questa riesce a tenere il

collegamento con le montagne, dietro la fortezza di Przemyśl, benché la cavalleria russa abbia aggirato la città. Nonostante la situazione di Brussilov faccia rapidamente

capire all'Austria che la battaglia è perduta, essa tenta tuttavia di resistere fiendo per rischiare una batosta leggendaria. In ogni

caso l'accerchiamento di Przemyśl è completo; la 3a armata austriaca ha i giorni contati, non appena si faranno sentire gli effetti dell'isolamento. Un secondo botto

col tuono scoppierà ad est. L'armata di Rennen-

kampf ha appena ricevuto i rari pezzi d'artiglieria disponibili per i russi, assieme a qualche obice; Königsberg ha una possente

cintura difensiva ed una guarnigione abbastanza in palla, ma Rennenkampf riceve comunque l'ordine, dallo Stato



portata a Posen e per attaccare la Polonia russa.

Russo: Piano anti-austriaco (non storico) l'attacco precoce contro la Prussia è annullato e sostituito da un attacco preventivo delle 3a e 8a armate russe in Galizia, ma l'attacco obbligatorio "normale" del mese d'agosto rimane diretto contro i tedeschi e gli austriaci.

Austria-Ungherese: Piano anti-serbo (non storico) gli austriaci concentrano i loro attacchi verso i Serbi, la 2a armata austriaca è schierata nei pressi di Belgrado a fianco della 5a armata, l'attacco obbligatorio contro i Russi in Ucraina (Rutenia) è annullato. Le opzioni scelte dai giocatori sono tutte simili (bene morale e volontari). Solo il Russo ha rinunciato ai volontari scegliendo gli shock di cavalleria (i Cosacchi ovviamente).

Ora passiamo alla fase diplomatica. La Germania spedisce il classico ultimatum al Belgio e l'Austria quello alla Serbia, come noto i due piccoli rifiutano le clausole, l'Inghilterra dichiara la guerra per l'invasione del Belgio. L'altro evento diplomatico è che la Turchia si incazza

contro l'Intesa ed sul punto di dichiarare guerra. I turni preliminari sono quelli previsti per ogni inizio bellico nel 1914 e simulano le attività intense di alcune armate in qualche settore del fronte. Concretamente

queste armate avranno una fase di movimento e di combattimento prima ancora di cominciare il turno del mese d'agosto.

Turni preliminari: la Germania manda le sue prime 3 armate contro il Belgio, l'Austria attacca e la 2a armata si lancia contro

maggiore, di attaccare frontalmente la città, a tutti i costi, approfittando dell'assenza delle unità dell'8a armata tedesca. Tutta la 1a armata russa investe le fortificazioni di Königsberg, sostenuta dall'artiglieria. I Russi cadono a masse, falciati dalle Maxim, anche se, a poco a poco, i difensori devono cedere terreno ad ogni round di battaglia. L'esercito russo, decimato, riesce finalmente a prendere Königsberg. In Russia processioni di sacre icone dappertutto. *Rennenkampf* viene eletto Paladino dello Czar e, come la ciliegina sulla torta, i Russi hanno anche bloccato la linea di rifornimento tedesca alla città di Lodz.

### Primo bilancio operativo

La Francia, molto marginalmente, è riuscita a conservare Reims e a non perdere Parigi, ancora una vittoria sulla Marna dove la tenacia francese è riuscita a tener botta di fronte al rullo tedesco. L'Austria ha evitato per un pelo la completa sconfitta in Galizia, poiché, a fine settembre, la fortezza di Przemysl è ancora austriaca, non assediata con la 4a armata che ha evitato per il classico pelo di essere schiacciata alla prima battaglia. La Germania ha perso tutti e due gli obiettivi dei suoi 2 piani, ad est con la perdita di Königsberg e ad ovest con il fallimento della presa di Parigi. La Russia, stranamente, ha fallito il piano d'attacco all'Austria ma, contro la Germania, è andata oltre le sue prospettive.

### Ottobre 1914

Gli scioperi scuotono la Russia e minano il morale dei suoi combattenti. In tutta Europa piove, per il passaggio di una notevole perturbazione atlantica, ed i belligeranti decidono di cominciare tutti a trincerarsi. I Russi dilagano in Galizia, occupando il terreno abbandonato dagli austriaci, fanno fronte su Cracovia, pur garantendo la vigilanza attorno a Przemysl. Mentre Lodz si trova del tutto circondata dai Russi, la 6a armata zarista lancia i suoi migliori elementi contro gli Unni, consumatori di piccoli bambini, mentre il resto delle truppe deve attendere, indietro, causa la pioggia. I tedeschi, in difficoltà, riescono a contenere la 6a armata russa, eppure un corpo tedesco è distrutto nella battaglia. Lodz non sarà dunque catturata per la mancanza di riserve russe ed a causa del cattivo tempo, che ne ha impedito l'arrivo. Il cattivo tempo, che protegge i tedeschi sul fronte russo, permette loro anche un attacco alla storica Königsberg. Approfittando della bufera, del terreno paludoso e di un discreto, quanto raro, supporto di artiglieria, i tedeschi iniziano una battaglia di accerchiamento attorno a Königsberg (è uscito l'evento sulla carta). Nonostante tutto i Russi tengono bene a lungo, ributtando indietro le orde della Landwehr; alla fine però, a corto di munizioni e per la violenta pressione germanica, resa fanatica dalla perdita



dell'Heimat Königsberg, a malincuore devono abbandonare la fortezza, per ripiegare dietro la frontiera. Fine di un bel sogno russo. Gli austriaci tentano un'offensiva a sud di Cracovia ma, di fronte a risultati piuttosto sfavorevoli, con i Russi superiori per morale, rapidamente abbandonano l'offensiva e restano assediati in Przemysl, preparandosi al peggio. L'armata di Böhm-Ermolli è richiamata con la massima urgenza su Sziget (Maramaros) per bloccare il passaggio ai Russi della 7a armata.

### Novembre dicembre 1914

Gli eventi: l'Inghilterra e la Russia, in seguito alla forza politica nazionale, beneficiano ambedue di una crescita economica. Venti gelidi e neve spazzano in fronte dell'est. Durante la fase navale la marina tedesca lancia un'incursione sulle coste inglesi, ma le navi da guerra sono intercettate da una piccola flotta e, dopo alcuni scambi di cannonate, 2 navi da guerra britanniche sono improvvisamente colate a picco. La flotta inglese si ritira mestamente ai porti, mentre i tedeschi bombardano la costa inglese. Il morale inglese crolla, il contrario accade ai tedeschi. "Germans rule the waves". I Russi conservano tuttavia l'iniziativa e lanciano audaci offensive, una per riprendere Lodz, l'altra per riprendere Königsberg. Purtroppo per loro, i due tentativi finiscono in bagno di sangue russo, la 1a e la 6a armate non hanno ottenuto nulla se non la propria distruzione. Von Mackensen attacca e disperde alcune unità russe della 6a armata, poste a guardia della ferrovia. Al sud i russi fanno qualche timido progresso e rifanno le ferrovie austriache alla maniera russa, con lo scartamento ridotto. Durante questo tempo gli austriaci tentano di difendere tutto il fronte e tentano, anche, di circondare l'8a armata di Brussilov, mentre i tapini assediati a Przemysl sono decimati dal rigido inverno ungherese, con soltanto la

guardia austriaca rimasta a difendere la fortezza.

### Interfase invernale

I giocatori verificano le proprie produzioni industriali e le loro azioni diplomatiche. L'Intesa riconosce i diritti di Italia e Romania. L'opinione russa è contraria alla guerra, malgrado le vittorie: la Duma comunque fa marcia indietro. In Russia si riesce a calmare gli scioperi (anche perché le fabbriche sono riscaldate), si nomina un nuovo generale e si amplia la produzione bellica. Tuttavia il sistema finanziario del Prestito di guerra zarista fallisce il suo scopo.

### Gennaio e Febbraio 1915

Meteo: neve a badilate sul fronte est. La Spagna si avvicina all'Intesa, mentre gli Afghani sono in rivolta. Le Potenze centrali vincono l'iniziativa ad est e, malgrado la tormenta, lanciano un'offensiva nel sud della Prussia orientale. Un aereo (sic) tedesco, inviato a localizzare i Russi, è attaccato da un velivolo russo. È la prima battaglia aerea della storia e la Russia ha vinto. Il Ghieroi Samalyot (eroico aereo) tenta l'atterraggio nella tormenta. La vista offuscata e la pista gelata atterriscono il pilota in questo atterraggio che sembra non avere mai fine. Il triplano scivola e scivola. Si ritroverà dopo una settimana a Volgograd, nella stalla del mugiko Issariòn. Von Mackensen avanza e piomba sull'avanguardia di Plevhe proprio mentre una nuova armata zarista arriva a supporto. Mackensen attacca sul fianco l'armata Jilinski, ma anche in questo caso i Russi resistono e i tedeschi rinculano (onomatopeico). A sud Brussilov tenta una nuova offensiva, tra nevi ed abeti e sui Carpazi. Per colmo di c... s'imbatte in una armata Honvéd, che lascia via libera. Ermolli, prudente, ripiega per evitare un accerchiamento russo. In tal modo Sziget cade in mano zarista. La

vecchia e salda Przemysl tiene ancora duro, nonostante l'arrivo di artiglieria da pesante costa dalla Crimea. Ma il suo popolo è allo stremo, rassegnato. Persino gli Ebrei regalano soldi a chi li fa uscire dalle mura, via nella campagna. Un gruppo di immigrati albanesi s'inventa le fughe in gommone che, stante la spessa coltre nevosa, scivolano via che è un piacere.

### Marzo e Aprile 1915

Nella campagna diplomatica si verificano forti pressioni sulla Romania che, messa alle strette, opta per parteggiare per l'Intesa. Ora piove a dirotto, governo ladro! La Germania passa il tempo uggioso riparando le ferrovie russe e rimettendo lo scartamento europeo alle rotaie. Ciò fatto, i tedeschi si riorganizzano usando i treni. Brussilov lancia l'ennesima offensiva contro i Carpazi. È un attacco violentissimo che costringe l'Austria alla difesa all'ultimo sangue, degli sbocchi alla piana ungherese. Le perdite sono elevate da ambo le parti, tuttavia a star peggio è l'Austria: Przemysl si è arresa e la 3a armata imperiale e regia è stata catturata. Immaginate com'è il morale a Vienna, non per nulla un certo Sigmund Freud fa affari d'oro. La Russia ha beneficiato del privilegio di poter iniziare un'offensiva a turno, senza che le perdite subite alterino il morale del paese. Qualcuno definirebbe l'Austria come "at bay", volgarmente nella cacca ... sino alle basette del suo Capo.

E l'Italia? Purtroppo l'Italia non s'è desta, nessun elmodiscipio ne ha cinto la testa e nessuna carta evento è stata estratta a sorte. L'arrivo della primavera del 1915 coincide con la fine (prematura) della guerra simulata. Ufficialmente il presidente americano Wilson, assieme al papa e a Marcello Lippi, sono riusciti a convocare una Conferenza a Ginevra e a far rispettare una tregua. (In realtà mi sono clamorosamente stufato di giocare da solo).

### La Grande Guerra 14-18

Gioco pubblicato nel 1999 dalla Azure Wish Enterprise (AWE), ditta francese. Le regole emendate e in inglese furono rilasciate nel 2002. La Grande Guerra è una simulazione strategica della Grande Guerra. Due mappe coprono tutta Europa. Alcuni box fuori mappa comprendono zone di Asia / Africa. Il turno di gioco è diviso in 9 segmenti. Ogni tre turni si procede ad una Interfase dove si controlla lo stato della produzione economica. In ciascun turno ogni giocatore può avere la chance di muovere per primo. Il sistema di combattimento è doppio: all'inizio, 1914, il sistema di combattimento si svolge senza tener conto delle trincee, le perdite non sono molte e frequenti sono le ritirate. Dal 1915 il sistema cambia: con molti (troppi) dettagli si arriva a simulare tutti gli aspetti della guerra di trincea (perdite maggiori e ritirate poco frequenti). Il gioco ha anche un sistema limitato di fog-

of-war: non si possono esaminare stacks nemici e le unità possono essere anche fuori mappa. È una simulazione, più che un gioco, veramente dettagliata sulla Grande Guerra (assomiglia un po' a come World in Flames ricrea la Prima Guerra Mondiale).

### Altri dettagli del sistema:

- Fortezze
- Limiti nel coordinamento tra le diverse armate
- Diplomazia
- Counters di Generali
- Tecnologie
- Guerra Navale
- Volontà nazionale – può portare a rivolte, ammutinamenti, scioperi, e sino alla temuta rivoluzione (come in Russia, ma non necessariamente sempre là o non sempre una rivoluzione comunista) Nota la VN viene meno se si perdono unità e battaglie, non ha nulla a che vedere con il caso.

### Aerei / Corazzati

### La Scatola

- 2 grandi mappe che coprono Europa, Medio Oriente, e boxes off-map per altri territori) , 2 dadi
- 1 blocchetto di registri delle perdite (da fotocopiare)
- 5 box d'armata (3 Alleati, 2 Centrali)
- 4 libretti delle regole:
  - Regole Base (per tutto il 1914)
  - Regole Trincea (per il 1915+)
  - Regole avanzate (1915+, economiche, tecnologiche, diplomatiche, navali...)
  - Scenari (grande campagna 14-18, e altri 9 scenari)
- 8 Game Aides:
  - Piani di guerra 1914 (free)
  - Germania
  - Austria-Ungheria (e Turchia)
  - Francia, Inghilterra (e USA)
  - Russia, Italia
  - Diplomazia
  - Eventi
  - Tecnologie
- 7 Counter sheets (1820 counters) :
  - 1: Francia, Bulgaria, Montenegro, Olanda, Russia, Belgio, Stati Uniti
  - 2: Svizzera, Germania, Serbia, Romania, Russia
  - 3 Russia, Stati Uniti, Francia, Germania
  - 4 Austria-Ungheria, Turchia, Inghilterra

- 5 Inghilterra, Italia, Turchia, Stati Uniti, vari
- 6 Diplomatici (vari)
- Persia, Giappone, tecnologie, chit di eventi

### SCOPERTO IL SEGRETO BRUSATI

Da tempo il Club si chiedeva: "Cosa va a fare Andrea in Cina ogni tre-quattro mesi? La risposta è semplice: "È stato ingaggiato per la lotta alla concorrenza commerciale, come si vede nella vignetta qui sotto!"



Ministero della Pubblica Istruzione

Pensa al tuo futuro...

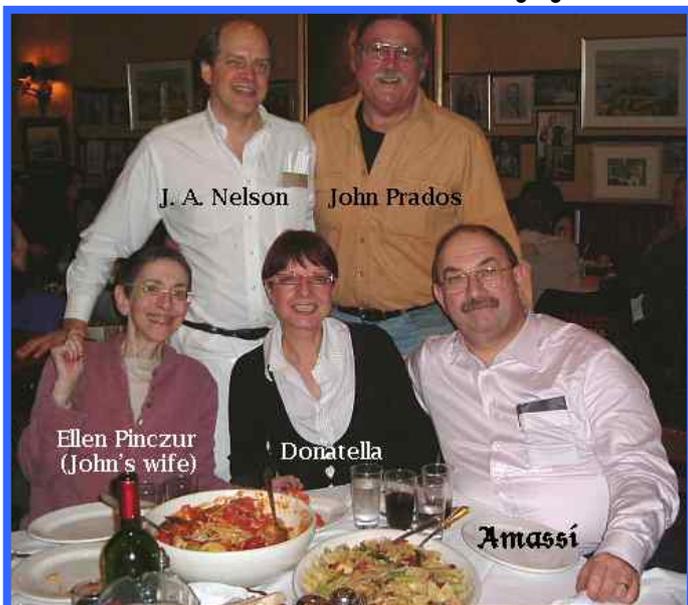


...non fermarti alla terza media!!!

PUBBLICITA'

## Rimpatriata di vecchi wargamers

A New York City, il 13 gennaio scorso, c'è stato un pellegrinaggio con rimpatriata: con John Prados (designer del mitico Third Reich (AH, ora Avalanche Press), SPIES! (Spi), Campaigns of Robert E. Lee (Clash of Arms), Warsaw Rising (S&T 107), Toppling the Reich (ATO Annual 2006) e J. A. Nelson, l'eccentrico progettista di Highway to the Reich (SPI), ma anche di Serbia/Galicia (Great War in the East Quad)). John, che ora è senior analyst alla National Defense University a Washington DC, mi ha fatto da guida verso quel palazzo sulla 23rd reso noto a tutti gli appassionati del mondo negli anni della "golden age" vicino a Union Square che ospitò la sede (anzi le sedi) della SPI, allora fucina instancabile di giochi e catalizzatrice di talenti.



L'incontro con J. A. Nelson è avvenuto in circostanze abbastanza sorprendenti: John mi dice che per la sera ha prenotato in un ristorante italiano. Incredibile, forse in Cina andrei in un ristorante italiano, ma nella "Grande Mela" c'è l'imbarazzo della scelta per provare specialità locali o mondiali. Arriviamo da Carmine's (ovviamente si pronuncia carmins) uno dei migliori ristoranti di Times Square, cucina italiana newyorkese, un bel posto dove il rumore di fondo delle voci sovrasta qualsiasi urlo belluino. Qui Nelson, attore di Broadway, SPI designer, è capo sala... veramente eclettico. Ricorda con enorme piacere i tempi della SPI e Highway to the Reich, allora un sistema del tutto nuovo, che fu il suo "baby".

Ho completato il giro con una visita il mattino dopo al The Compleat Strategist, ancora all'11 East sulla 33rd, vicinissimo all'Empire State Building, una mecca d'altri tempi, ora invaso da orchii ecc. ma dove si trovano ancora perle tra libri, miniature, vecchie riviste e wargames.

## PEARL HARBOR

### The War Against Japan 1941-1945

### Un gioco di John Prados

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 giocattolissimo 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.

#### COMPONENTI

I componenti del gioco sono al solito di standard elevato. La mappa, per un gioco strategico, non è mai variopinta e sgargiante di colori, ma in questo caso è

decisamente funzionale. I counter sono sicuramente belli soprattutto quelli con le bandierine colorate. Sono rappresentate unità navali con sagome delle navi, unità aeree sempre con sagoma, unità terrestri con simboli e leaders con la bandierina del comando. Tra i markers spiccano quelli che servono ad indicare il controllo degli obiettivi strategici. Infatti sono bandiere nazionali USA, giapponesi, Gran Bretagna, ANZAC (la Croce del Sud), CINA, dipinte a vivaci colori. Nonostante l'impostazione strategica alcune unità arrivano al rango di reggimento. Stranezza: ci sono anche unità tedesche. Il gioco viene fornito in flat-box con vari aids ed un bellissimo libretto di regole semplice e chiaro (attenzione che sia scritto 2ª 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 all'estate 1945. Ma non fatevi illusioni poiché i turni stagionali sono piuttosto lunghi ed una campagna non si risolverà sicuramente in un paio di serate. Per iniziare consigliamo di giocare per primo lo scenario OPERAZIONE "Z" che dura solo 5 turni prima con le regole basiche e poi con quelle avanzate. Giocate poi con le regole avanzate lo scenario di 11 turni del '43 "VENTO DIVINO - kamikaze" e poi iniziate ad esaminare con calma le regole opzionali.

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

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

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

Dapprima viene consultata una tabella che definisce le linee strategiche imperiali e gli

obiettivi e poi vengono attribuiti i punteggi economici detti ERP, molto importanti nel corso del gioco, ed il giocatore stesso sceglie se utilizzarli o se "girarli" a suoi alleati. Indi il giapponese decide se effettuare operazioni speciali e uti-

lizzare convogli navali (detti treni o flottiglia). Poi si passa a dettagliare il MOVIMENTO. In tale fase viene posto sulle navi il segnale MISSIONE assegnando alle flotte i loro obiettivi muovendo poi tutte le unità in mappa come si vuole. Naturalmente vi sono tipi di movimenti diversi: navale,



terrestre ed aereo nonché amphibio e di sbarco. Da notare che la mappa possiede aree di mare poco profondo (narrow) in cui vi sono alcune diversità nel movimento. Inoltre data la proiezione geografica della mappa l'area del Pacifico del Nord, che comprende le isole del Giappone Settentrionale, la penisola di Kamciatka sino allo Stretto di Bering, rappresenta in realtà una zona molto meno vasta, per cui in essa vi è un movimento generale molto più veloce per quanto riguarda i mezzi navali.

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

#### ALCUNE OPTIONS:

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

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

Veramente imprevedibili poi sono gli interventi Russi ma soprattutto quelli della Kriegsmarine nel Pacifico.

Infatti se per qualche strano evento le campagne della Wehrmacht in Europa hanno successi strepitosi è possibile vedere navi tedesche incrociare al largo di Giava con meraviglia degli americani e sospetto dei giapponesi.

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

#### VITTORIA:

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

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

#### IMPRESSIONI:

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

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

Alessandro

## Ricordi per anziani Atlantic Wall a Battle Report

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

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

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

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

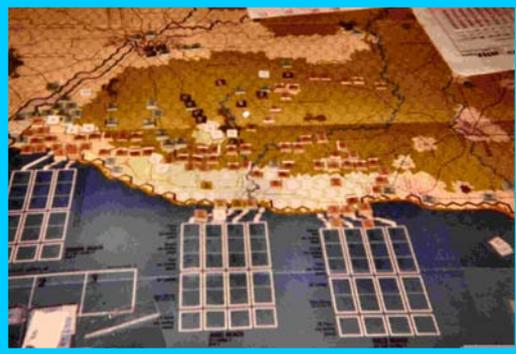
Piano alleato: lancio delle divisioni paracadutiste americane nelle zone storiche con obiettivo chiave Carentan. Il lancio della 6ª inglese è stato previsto sulla linea Every-Noyet-Sequeville, ma successivamente si è preferito limitare lo spostamento nell'entroterra della divisione inglese per timore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

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

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

Il 1º turno ha visto buoni progressi a Juno, un massacro di genieri a Gold (6 volte 6 col dado e ben 6 pedine di punti genieri fuori gioco), che non arrivava a praticare varchi





(Gap). Solo alla terza Landing Phase si vedevano pochi sparuti genieri sbarcare e praticare 2 varchi.

Sword andava abbastanza bene, anche se le prime due ondate di commandos venivano massacrate in toto a causa del ben concentrato tiro delle batterie tedesche. Il bombardamento aereo iniziale non aveva ovviamente alcun effetto, ma è stato fatto ogni sforzo da parte alleata contro le batterie - che sono tante - sulle spiagge inglesi. Il risultato si aveva un po' alla volta nel corso del gioco con la progressiva eliminazione delle batterie, soprattutto di Le Havre, aiutati anche da una buona dose di c... (1 col dado).

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

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

del comando alleato prevedere quali esagoni colpire sulle spiagge con LCT e navi per aprirsi dei varchi.

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



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

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

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

La mancanza di interdizione consente ai tedeschi di fare arrivare rinforzi con tutta tranquillità e di essere riforniti senza grossi problemi. Sulle spiagge inglesi si scatenano le divisioni 12<sup>a</sup> SS e 12<sup>a</sup> Pz che contrattaccano unitamente alla 711<sup>a</sup> di fanteria tentando di distruggere Sword e conquistare la foce della Orne, per impedire agli inglesi di entrare nella zona di "clear" ad ovest di

Caen. Gli attacchi si susseguono pesantemente, con gravi perdite da ambo le parti e con la conquista di qualche esagono da parte tedesca, il che impone agli inglesi una piccola striscia di esa con le spalle al mare. Nel frattempo avviene alla mossa inglese del 7<sup>o</sup> turno l'effettiva unificazione del fronte inglese dell'8<sup>a</sup> Armata con la 6<sup>a</sup> divisione aviotrasportata, che si incunea pericolosamente quindi - e senza grosse opposizioni - verso Caen.

Omaha ha logorato in virtù della forza dei battaglioni interi americani (quelli della

holding area sono in buona parte morti, essendo state eliminate 30 compagnie d'assalto) e dell'appoggio aero-navale. Il tiro delle batterie tedesche viene pian piano messo a tacere.

Utah è in una situazione precaria essendo attaccata da ogni parte dai tedeschi accorsi in gran numero. Si attende ormai il 3<sup>o</sup> giorno per mettere a posto le cose.

Speriamo di avere presto l'occasione per poter continuare il report e di vedere come andrà a finire!

**A cura di Alessandro Massignani e del "VALGAME"**

(pubblicato su "Blitzkrieg" n. 4.) PS - Il set up a questa situazione è ancora annotato per la possibile continuazione, basta giocare!



## Shit FIRE

**Ovvero i 10 Wargames  
Peggiori della storia**

**Last but also least !**

### -1 World War 3

Designed By: James F. (Jim) Dunnigan  
Published By: SPI (Simulations Publications Inc.) 1975  
# of Players: 2 - 2  
Playing Time: 360 Minutes  
Category: Wargame Modern Warfare

Detiene la palma del peggiore, secondo il rating Boardgame Geek (un bel 4,3 di rating). Essendo un gioco fatto da James Dunnigan la cosa stupisce alquanto. Probabilmente l'autore non era molto stimolato dalla tematica "disastro nucleare". Sul tema se la cavo meglio Ty Bomba (si pronuncia Bamba), detto Ty "Nuke" (noi si direbbe Ty Bomba Atomica). Vedere la mappa del Nordamerica qui a fianco. Il Designer si rifarà ampiamente con il gioiello The NEXT WAR, sempre SPI. Il gioco era un Global War system focalizzato sull'importanza della guerra navale e sulla Seapower. Come tale è doverosamente affondato nel cestino.



### -2 Foxbat & Phantom

Designed By: James F. (Jim) Dunnigan  
Published By: SPI (Simulations Publications Inc.)  
# of Players: 2 - 2  
Playing Time: 120 Minutes  
Category: Wargame Modern Warfare

Un tattico aereo degli anni '70. Il gioco era basilamente a due giocatori ma si poteva modificare a piacere. Ognuno aveva un aereo e manovrava su una mappa che rappresentava il cielo (forse blu?). Eppure aveva al tempo molti estimatori.

### -3 Armada

Designed By: Eric Goldberg - Greg Costikyan - Sterling S. Hart  
Published By: SPI (Simulations Publications Inc.) 1975  
# of Players: 2 - 2  
Playing Time: 120 Minutes  
Category: Wargame XXVII Cent.

Armada è una simulazione strategica dei due anni critici del conflitto Anglo-Spagnolo accaduto nei primi anni del diciassettesimo secolo. Si focalizza sui piani di finanziamento, che incidono sullo svolgersi di tutta la campagna. Ogni giocatore, ma particolarmente lo Spagnolo, dispone di mezzi notevoli. Tuttavia, come nella situazione storica, ogni giocatore doveva progettare con attenzione una strategia costi-benefici. Simulazione bancario-navale con buona pace della pirateria. Si erano dati da fare in tre per disegnarlo!

### -4 Open fire

Designed By: Gerard Christopher Klug  
Published By: VICTORY Simulations  
# of Players: 2 - 2  
Playing Time: 240 Minutes  
Category: Wargame WW2.

Open Fire era un gioco in solitario, di combattimento, avventura ed eroismo per chi amava i combattimenti con mezzi corazzati. Molto liberamente ispirato ad Ambush, un award-winning, il sistema del gioco dava al giocatore un plotone dell'esercito USA, contro il classico cruccio tedesco, in una limitata varietà di missioni. Gli eventi variabili, le opzioni tattiche innumerevoli e la ricchezza dei casi inattesi avrebbero dovuto garantire ad Open Fire lo status di gioco diverso ed innovativo, con regole facili da apprendere per entrare rapidamente in azione. Il giocatore, dopo aver scelto il suo plotone, dandoad ogni unità valori di iniziativa e ordine, ricognizione, abilità nell'arma e capacità di movimento, selezionava una delle sei missioni e muoveva il proprio veicolo ... fino ad innescare le mine anticarro ed i barrage anti-tank 88mm ... e qui finiva il divertimento.

### -5 menzione d'onore The Plot to Assassinate Hitler The mother of all the Turkeys

Designed By: Jim Dunnigan  
Published By: SPI (Simulations Publications)  
# of Players: 2  
Playing Time: 300 Minutes  
Category: Wargame WW2.

Si tratta probabilmente del Wargame più svenduto della storia (una bella gara con Tito). È un progenitore di Dungeons & Dragons dove l'Orco è Hitler, corcondato dai fidi Kobolds, mentre gli Adventurers della Wehrmacht cercano di farlo fuori per prendere il potere. Apparve nella rivista Strategy & Tactics n. 59 .. e fu Turkey da subito! Ha ricevuto molte Awards tra le quali brilla "The game you'd give to your worst enemy".

PTAH sin dall'inizio fu definito come "il brutto anatrococo,, tra i giochi di guerra politici. E francamente, a meno di avere una mente mooolto aperta circa il design, il gioco non si trasformò mai in un bel cigno. Greg Costikyan, un redattore di SPI che funse da developer (almeno così si dice nei credits) lo definì testualmente: "È, a mio parere, un tuchino genuino!". (It is, in my opinion, an unadulterated turkey). I suoi meccanismi erano più adatti ad un gioco medievale, la situazione era ridicola, e le condizioni di vittoria del tutto sbilanciato. Il resto, si fa per dire, andava bene.

### -6 Dixie

Designed By: Redmond A. Simonsen  
Published By: SPI (Simulations Publications Inc.)  
# of Players: 2 - 2  
Playing Time: 60 Minutes  
Category: Wargame ACW 1930.

Dixie è una simulazione a livello di brigata/divisione/corpo di un conflitto di fiction storica. Con il presupposto che i Confederati, dopo la prima guerra civile americana, fossero sopravvissuti come entità politica/economica indipendente, il gioco propone la seconda guerra civile americana, che si sarebbe svolta negli anni 1930, dopo la Grande Depressione economica. Per anni la rivista Strategy & Tactics riportò, nei suoi feedback, che Dixie era stato il peggior gioco mai prodotto ( a meno che non si considerasse Scrimmage un wargame). Alcuni giocatori americani lo amano comunque (soprattutto i Sudisti che qui possono vincere). C'è poco da giocare, è tuttavia ben bilanciato, e molto da ridere con l'Alabama Cavalry che usa i corazzati.

### -7 Barbarians

Designed By: Keith Poulter  
Published By: KP games (I suoi giochi)  
# of Players: 1 - 2  
Playing Time: 240 Minutes  
Category: Wargame Ancient.

Un altro Santone del wargame finito nella rete! Keith Poulter (WWW) per un breve periodo produsse da se le sue cag.... Chi non le rammenta! Lo sconosciuto Barbarians ricreava la situazione lungo la frontiera del Reno-Danubio dell'impero romano, durante gli anni 70 A.C. Il gioco ha 32 scenari da giocare in solitario o in 2 giocatori. Alcuni scenari possono essere adattati per il gioco

a 3 o 4 giocatori. Il tempo necessario a giocare gli scenari variava da 2 a 20 ore. Con un libretto di regole, lungo soltanto 8 pagine (comprese immagini della descrizione delle armate e e del terreno), era facilmente assimilabile, ma tutto fuorché un wargame.

La 3W era una ditta home-made e, anche se Barbarians è etichettato come gioco KP (Keith Poulter), era difatti un 3W, così siglato per celare il fatto che anche quella ditta era proprietà del suo generalissimo. Una breve lettura delle note del designer rivelava subito che era una scopiazzatura di Caesar's Legions (Avalon Hill), con qualche counter supplementare, per dribblare gli avvocati del copyright della Avalon Hill.

### -8 Indian Mutiny

Designed By: **Mark Seaman - Robert G. Markham**

Published By: **3W (World Wide Wargames)**

# of Players: **2 - 2**

Playing Time: **300 Minutes**

Category: **Wargame Area.**

Indian Mutiny era una simulazione della Rivolta Sepoy del 1857 apparsa sulla rivista Strategy & Tactics n. 121. Aveva una mappa 22"X34", le classiche 8 paginette di regole ed un libretto scenari con 200 counters. Ebbe addirittura la nomination nel 1988 per Best Pre-World War II Boardgame alle Charles S. Roberts awards e fu definito come una buona idea finita in un mare di scarso realismo. Pensate che il giocatore Indiano (quelli dell'India barbuti) doveva aspettare qualche turno prima di avere qualche unità da comandare e che, un individuo particolarmente sfigato coi dadi poteva anche finire il gioco senza aver mai mosso un'unità di ribelli.

### -9 Air War

Designed By: **David C. Isby**

Published By: **TSR (Tactical Studies Rules) SPI (Simulations Publications Inc.) Hobby Japan - 1977**

# of Players: **1 - 4**

Playing Time: **120 Minutes**

Category: **Wargame Air.**

Certamente il wargame più complicato mai dato alle stampe. Questo gioco moderno di combattimento aereo aveva di scala 1 aeroplano per ciascun counter, 500 piedi per hex e 2.5 secondi per le manovre. Il libretto delle regole aveva 48 pagine con altre 28 di varia informazione. Aveva un foglio per tenere gli aerei (4 al massimo per foglio) con una track separata per valvole a farfalla, armi, accelerazione, giroscopio ad incrementi del 5%, altezza e posizione, da



allineare su xyz coordinate. Più che un gioco era un esame per controllori di volo. Possedeva inoltre un libretto di 16 pagine con 39 tabelle di dati aeronautici. Ogni tipo di aereo aveva diversi fogli dedicati con info personali e tabelle. C'erano pure molte tabelle diverse, una per ogni tipo di missile. Il gioco suggeriva, puntualmente, che prima bisognava imparare a volare con un aereo specifico (ma va?) e poi si potevano caricare le armi. Il gioco, molto realistico, suscitò anche grosse polemiche che coinvolsero il designer Isby. Pare che il contenuto di qualche tabella fosse ancora Top Secret. Fu, a tutti gli effetti, il più ambizioso progetto della SPI, giocato pochissimo ed acquistato in massa dagli spionaggi stranieri.

### -10 Battle for Cassino Assaulting the Gustav Line, 1944

Designed By: **John Prados**

Published By: **SPI (Simulations Publications Inc.)**

# of Players: **2 - 2**

Playing Time: **240 Minutes**

Category: **Wargame WW2.**

Poteva mancare l'amico Prados nella nostra impietosa rassegna? La battaglia per Cassino è una simulazione per due giocatori a livello di plotone del terzo attacco alleato alla linea tedesca Gustav intorno a Cassino, accaduto nel marzo 1944. Il gioco, in prima istanza, fu pubblicato nel numero 71 di Strategy & Tactics e poi in ziplock. Faceva largo uso di artiglieria, perché l'abbazia di Cassino era sulla parte superiore di una collina, con ampie sezioni di regole per line-of-sight e dislivelli. Se i tedeschi non avevano messo almeno un counter dentro

l'abbazia, dopo i primi 17 turni di gioco, gli alleati vincevano, frati permettendo.

## Honorary Mention **Tito** The father of all the Turkeys

Designed By: **Dick Rustin**

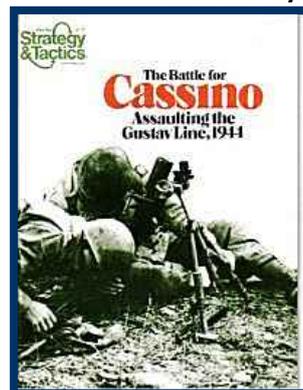
Published By: **SPI (Simulations Publications Inc.)**

# of Players: **2 - 2**

Playing Time: **120 Minutes**

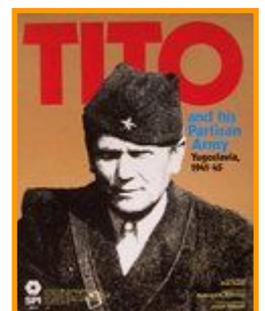
Category: **Wargame Area Movement.**

*"Poor Tito....The "Rodney Dangerfield of wargames" (can't get respect). It was indeed a Turkey. However, unlike games like Air War and Campaign for North Africa, Tito was a playable game. It was just a BAD, playable game."*



Il sistema era buono ma il gioco era una delle presentazioni grafiche più spaventose nella storia del wargaming. Mi domando come Charlie Kibler abbia potuto fare una simile schifezza. Troppo ugly per giocarlo. Tito (ed il suo esercito partigiano -

Iugoslavia, 1941-45) era una simulazione astratta di guerriglia nei Balcani durante la seconda guerra mondiale. Il gioco ritraeva tutti gli elementi di quella dinamica campagna partigiana. Originariamente pubblicato nel numero 81 di Strategy & Tactics, il gioco aveva una mappa 22"X34", un libretto di regole di 12 pagine e 200 counters. La Jugoslavia era divisa a zone (ciascuna con il loro proprio valore in punti vittoria) e rappresentavano montagne, i ricoveri e gli obiettivi di città. Il giocatore iugoslavo guadagnava punti con l'occupazione di queste zone e se accumulava più di 500 punti alla fine (17 turni), vinceva.



# No Turkeys!

## SPECIALE 1944

### Speciale

# Ardenne

## Wacht am Rhein

SPI, 1977

Design : Redmond A. Simonsen,  
James F. Dunnigan

A dispetto della sua taglia da monster game, resta uno dei più giocabili. Le regole sono semplici e facili da memorizzare (16 pagine base). Propone 4 scenari. Il gioco si può ancora trovare sia in versione Flat Tray, sia in versione Boxed presso i circuiti del collezionismo.

• File Boardgamegeek :



<http://www.boardgamegeek.com/game/6253>

## Wacht am Rhein

Decision Games, 2005

Design : Joe Youst

Recentemente il vecchio gioco SPI è tornato sul mercato grazie alla Decision Games. Il rifacimento ha coinvolto l'aspetto grafico, notevolmente migliorato, ordini di battaglia, scenari e le regole.

• file Boardgamegeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/18401>

Wacht am Rhein, l'originale fu pubblicato dalla SPI nel 1976, il suo designer fu personalmente James (Jim) Dunnigan (il boss di SPI). Le dimensioni delle mappe e la sua scala erano le stesse, ma il vecchio si estendeva un po' meno a nord (12km) ed un po' più ad Ovest (Charleroi era sulla carta). La differenza con Wacht am Rhein 2 è sicuramente un'evoluzione poiché il terreno in più a nord permette di rappresentare meglio "l'appoggio" americano in questa zona e ricreare il collegamento con il settore della foresta di Hurtgen. Il terreno ad ovest della Mosa, nell'edizione originale,

presentava poco interesse. Il grande cambiamento ovviamente è a livello grafico, SPI allora si accontentava di carte a tre colori, ocra, verde e blu, in cui il terreno (che si riassumeva in foreste, terreno piano o accidentato, due tipi di strade e d'abitato).

Le unità (1600 counters) sono rimaste praticamente le stesse, senza i potenziali di blindatura o anticarro, né l'efficacia delle unità (alcune divisioni delle edizioni SPI erano catalogate come "verdi" e subivano effetti negativi in occasione del loro primo combattimento). Le unità miste (blindati e fanteria meccanizzata) sono un'innovazione di Joseph Youst. Naturalmente, il livello della ricerca, sull'ordine di battaglia, era meno elevato nel vecchio gioco. Per le regole, già esisteva il modo movimento strategico, ma gli altri modes (esportazione, attacco, riserve...) sono un'innovazione. L'opzione dei turni di notte estesi, pagando il prezzo della stanchezza, esisteva già.

Gli effetti dei corazzati si riassumevano in uno shift di colonna quando le armi combinate in attacco, non erano compensate in difesa da pari schieramenti. Le zone di controllo erano rigide per i battaglioni (fermavano il movimento), libere per le compagnie (due punti di movimento in più per lasciarle). La tavola di combattimento prevedeva già le perdite obbligatorie e le perdite facoltative (che possono essere



convertite in ritirate), ma il risultato colpiva sempre un solo contendente (purtroppo). L'artiglieria era già abbastanza dettagliata nel vecchio sistema. Non disponeva di una tabella di combattimento specifica, ma poteva aggiungere il suo potenziale in attacco o in difesa. Il tedesco aveva già allora problemi di munizioni... costruzione di ponti, di posizioni fortificate (già due tipi diversi nel vecchio WAR) e era presente la scissione dei battaglioni in compagnie. In realtà, sarebbe possibile ritrovare il Wacht am Rhein d'origine, se si riducessero le norme attuali (trentacinque pagine a parte le note ed introduzione) alla dimensione delle regole d'origine (dodici pagine a parte introduzione e scenari)!

Nel forum di Consimworld sono state immediatamente poste domande sulle regole che hanno originato moltissime varianti non ancora del tutto sistemate. Si attende una versione definitiva del libretto delle regole.

## I modes

Una delle particolarità di Wacht am Rhein 2 è il sistema dei modes, che condiziona le varie possibilità di ogni unità. Si distinguono:

☒ Il modo tattico o modo di default. Ogni unità si muove normalmente. Invece gli Stacks non possono combinarsi per combattere. Le unità di solito sono in modo tattico

☒ Il modo di movimento strategico (non confondere con unità in modo tattico che muovono su strada). L'unità in questione deve essere motorizzata (naturalmente predisposta o per utilizzo di punti di trasporto). Si muove soltanto su strada e con il 150% del suo potenziale di movimento verso una posizione stabilita in anticipo. Non può ovviamente attaccare, è ostacolata nella difesa ed è molto vulnerabile ai tiri d'artiglieria.

☒ Il modo inseguimento: deve riguardare una intera sub-unità (reggimento, comando da combattimento o kampfguppe) e soltanto unità meccanizzate. Permette di muovere a metà punti movimento durante ogni fase di inseguimento (eccetto la notte: si può muovere nel corso di una sola fase a pieno potenziale di movimento) e permette di fare overruns.

☒ Il modo attacco, che autorizza soltanto uno o due casi di movimento, ma permette di fare attacchi efficaci combinando vari stacks e facendo appello ad un'artiglieria più abbondante

☒ Il modo riserva di manovra (Maneuver reserve) riguarda soltanto intere formazioni (divisioni). Devono restare inattive due giorni (sei turni) e beneficeranno, in seguito, di vantaggi per il movimento, combattimento e logistici. Le unità in questo mode possono anche dichiarare un turno di notte esteso, alla prima occasione, senza affaticare la truppa

☒ Il modo riserva da combattimento consiste nel restare inattivo, per permettere ad altre unità della stessa formazione, situate in un raggio inferiore a tre esagoni, di beneficiare di alcuni vantaggi in combattimento.

Joseph Youst ha effettuato sul vecchio gioco un lavoro considerevole; l'evoluzione rispetto alla prima edizione è globale. Questa riedizione di Wacht am Rhein si propone come riferimento per tutti i sistemi battaglione/compania e qui il sistema è molto più fine, che in The Longest Day, altro mostro emblematico, alla stessa scala. Si ispira un po' ai sistemi di gioco adottati nei primi giochi Avalanche (Avalanche e Red Parachutes) ed in Red Sun - Red Star

(Strategy & Tactics 158 sul confronto russo-giapponese in Mongolia nel 1939). Tuttavia il gioco avrebbe meritato un migliore sviluppo. Se è vero che ogni concetto di regola è chiaro, le eccezioni sono così tante e numerose ("ge-neralmente" è l'avverbio che spesso ricorre nei paragrafi) che, per il suo prezzo, si può chiedere un piccolo lavoro di "scrematura", quanto mai benefico. Le scelte della redazione del testo non sono sempre sembrate opportune (l'esempio delle zone di controllo è tipico, nelle sue note l'autore lo ammette, a mezza voce) e l'insieme è abbastanza indigeribile alla lettura. Tuttavia ci resta un monumento su questa battaglia, e tutti gli appassionati di Monster Games ed i giocatori che apprezzano questa scala operativa, al limite del tattico, sapranno apprezzarla.

## Ardennes 44

GMT Games, 2003

Design : Mark Simonitch

Ardennes 44 ha una complessità media, e si gioca su una mappa molto gradevole e chiara. Sequenza tradizionale, pressoché identica per i due avversari, ZoCs rigide con il principio dello ZoC bond, caro a Mark Simonitch, ovvero esa-gono impassibile se si trova in Zoc di due unità. Le unità sono a due step, con fattori d'attacco, difesa e movimento. I combattimenti di solito generano ritirate, con o senza perdite, e possono protrarsi in inseguimenti o contrattacchi.



Da notare i Bonus che premiano la qualità dei corazzati (idea tratta da Hitler's Last Gamble della 3W) e che originano, qui davvero, combattimenti assai sanguinosi. La densità dei counters in mappa è bassa, il terreno è difficile da gestire bene con la classica estrema importanza di giocare per strade (e per ponti). Il tedesco ha solo un'alternativa, un'oculata gestione delle colonne di Panzer fiancheggiate dalla meno mobile fanteria, cui far assorbire le perdite. Può scegliere se avanzare rapidamente, rischiando molte perdite, o più cautamente, rischiando che gli Alleati si rinforzino. I materiali grafici di elevata qualità, la buona giocabilità, anche in solitario, ne fanno, a mio avviso, la prima scelta per una simulazione sulla battaglia delle Ardenne, che non sia complessa come Wacht (imbattibile nella sua categoria).

## Ardennes

The Gamers, SCS 3, 1994

Design : Dean Essig



Una campagna classica e piacevole da giocare con l'unico problema di una sovrastima delle unità USA nei loro valori difensivi. Come usuale vi sono anche scenari corti (assedio di Bastogne, sfondamento tedesco) e l'immane Kampfgruppe Peiper. L'ultimo scenario è curioso e

permette di giocare la campagna con l'Americano già rinforzato sin dall'avvio. Sorge spontaneo il dubbio ... a cosa potrebbe servire questo what-if?

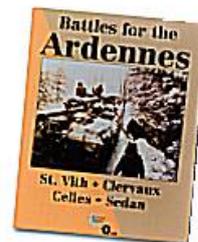
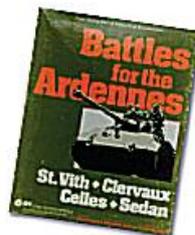
## Battles for the Ardennes

SPI 1978 - TSR 1984 - Decision

Games 1994

Design : Danny Parker

È in realtà un Quadrigame giunto alla terza edizione che ha il grande vantaggio di proporre quattro scenari veramente indipendenti e bilanciati (e non 4 mappe per montare la campagna soltanto). Arrivato alla terza edizione con notevoli migliorie grafiche, si distingue per la sua giocabilità e per l'equilibrio delle re-gole che consentono realmente (anche) una vittoria tedesca. In più il gioco permette anche la ricostruzione della campagna del 1940, oltre alla classica invernale del 1944. Le regole sono sempre le classiche di ogni Bulge che si rispetti, importanza di strade e ponti, necessità di rifornimenti carburante, scarsa densità dei counters in mappa, ZoCs rigide. Una sua



Lo sapevate che Il Feldmaresciallo Visconte Bernard Law Montgomery di Alamein, generalmente considerato un "groove" del tutto disinteressato all'apparenza esteriore, indossava stivali artefatti, con inserti speciali, in modo da apparire più alto di quello che era. Modello ancor oggi venduto in Arcore.

personale particolarità è la generosa facoltà di Advance after Combat, il che permette inseguimenti appassionanti contro unità in ritirata.

## Ardennes Quiz

Per accontentare i nostri soci, che amano le sfide "challenging" abbiamo deciso di proporre un Quiz. Il sistema usato qui è quello del doppio-cieco, che significa impossibilità da parte della fanzine di dare "aiutini", poiché anche il redattore non conosce le risposte esatte (più cieco di così non si può; nella mia vita avendo giocato solo Bulge 2nd Edition Avalon). Chi osasse sperare di avere la risposta alle sei domande qui sotto (sono sei esagoni di mappa, si deve indovinare da quali giochi provengono le mappe), la mandi pure all'indirizzo:

valgame@massignani.eu.

In palio c'è la soddisfazione di essere The Best Knowledge e il bicchiere di vino (vuoto) in cui ha bevuto John Prados.

## VIVE L'EMPEREUR

Questo numero speciale Valcon 2007 è stato realizzato grazie al contributo fondamentale degli amici di Frog-of-War. Come si vede, la fanzine è stata completamente dedicata alle due guerre mondiali, a scapito degli appassionati dell'antico, della guerra civile americana e del napoleonico. Rimedieremo alla prossima occasione e, in ogni caso, in alto le bandiere dei grognards sempre Vive l'Empereur!

## C.S.N.C

il nostro FYEO

The Quiz →



## Giochi con solo una parte della campagna del Bulge

Gioco	Editore	periodo	scala	hex	unità	mappa	counters	altro
<b>Race to the Meuse</b>	Wargamer #26 3W-1984	La punta di lancia della 5a Panzerarmee dal 22 al 27 dicembre 1944	scala : 6 h/tr di giorno 12 h/tr notte	distanza : 1,25 km/hex.	unità : battaglioni	Una mappa 43x56 cm	140 counters	dieci pagine di regole e tre scenari
<b>Bastogne</b>	Strategy & Tactics #20 SPI - 1970	Dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 12h/tr	distanza : 2 miglia/hex.	unità : divisioni, brigate, reggimenti	una mappa di 46x56 cm	400 counters	
<b>Bastogne (Westwall Quad)</b>	SPI 1976	assedio di Bastogne Diviso in più scenari	scala : 12h/tr	distanza : 850 m/hex.	unità : battaglioni	una mappa di 43x56 cm	100 counters	Un libretto di regole specifiche
<b>Bastogne</b>	Fresno Gaming Association 1992	assedio di Bastogne Diviso in più scenari	scala : 12 h/tr	distanza : 850 m/hex.	unità : battaglioni	una mappa 43x56 cm	100 counters	un libretto di regole di 4 pagine
<b>Bastogne Crossroads of Death</b>	Just Plain Wargames 1991	Attorno a Bastogne dal 18 al 26 dicembre 1944	scala : 12 h/tr	distanza : 2 km/hex.	unità : battaglioni, reggimenti, brigate	una mappa di 28x43 cm	100 counters	Un libretto di 8 pagine di regole
<b>Bastogne 44</b>	Game journal 2002	la battaglia di Bastogne da 124 al 31 dicembre 1944	scala : 12 h/tr	distanza : 2 km/hex.	unità : battaglioni	una mappa	120 counters	
<b>Mist of the Ardennes</b>	AD technos 1983	l'assalto della 5a armata Panzer contro la US 28a divisione 16 al 20 dicembre 1944	scala : 1 tr/i	distanza : 1 km/hex.	unità : battaglioni	2 carte di 28x43 cm	160 counters	un libretto di 47 pagine
<b>The Bulge</b>	RGI 1974	part of Major Battles and Campaigns of General George S. Patton				una mappa 43x29 cm	112 counters	8 pagine di regole e 24 carte per il movimento

## Giochi tattici sulle Ardenne

<b>Bloody 110</b> The Gamers TCS 1989	La battaglia tra la 2a Panzer e la 28a divisione USA sulla strada per Bastogne il 16-17 dicembre 1944. La battaglia di Clervaux del 16-17 dicembre 1944	scala : 20mn/tr (jour) 1h/tr (nuit) distanza : 125 yards/hex. unità : sezione, un veicolo, un cannone con i serventi	2 mappe 43x56 cm 800 counters
<b>Battle of the Bulge</b> Panzer Grenadier - APL	Combattimento tattico di scala intermedia tra ASL (AH-MMP) o ATS (CH !) e la serie TCS di The Gamers	scala : 15 mn/tr distanza : 200m/hex unità : 15 - 40 uomini 3 - 5 veicoli, 2 - 4 cannoni per counter	4 mappe 465 counters un libretto di 16 pagine di regole un libretto di 72 pagine di scenari e 3 aids di gioco
<b>Darkest December</b> ATS - Critical Hit ! 2005	Combattimento tattico tra la 3a divisione corazzata USA e la 116a Panzer attorno ad Hotton (Belgio)	Scala : 90s/tr distanza : 50 yards/hex. Unità : 10 soldati - leaders - veicoli ed artiglieria	3 mappe 651 counters Un libretto di regole e 6 aids v. 2.25 - 20 scenari
<b>Kampfgruppe Peiper I</b> ASL - Hist. Mod. 2 Avallon Hill 1991	Stoumont (Belgio) 1944.	scala : 2 mn/tr distanza : 40m/hex unità : 10 uomini - leaders - veicoli - artiglieria au niveau	2 mappe 260 counters 1/2 e 176 da 5/8 Edizione P delle regole
<b>Kampfgruppe Peiper II</b> ASL - Hist. Mod. 3 Avallon Hill 1996	Combattimenti tra SS e americani Attorno a La Gleize e Cheneux in Belgio	scala : 2 mn/tr distanza : 40m/hex. Unità : 10 soldati - leaders - veicoli ed artiglieria	3 mappe 370 counters 1/2 e 192 da 5/8 Espansione Edizione P delle regole

<b>Gioco</b>	<b>editore</b>	<b>epoca</b>	<b>scala</b>	<b>hex</b>	<b>unità</b>	<b>mappe</b>	<b>counters</b>	<b>aids</b>
<b>America Triumphant</b>	Avalanch Press Limited 2003	dal 16 dicembre 1944 al 12 gennaio 1945	tempo : 1 gg/tr	distanza : 2,5 miglio/hex	unità : brigate, reggimenti	una mappa 56x86 cm	280 counters	un libretto di 10 pagine di regole e tre scenari
<b>Ardennes</b>	The Gamers (serie SCS, gioco n. 3) 1994	dal 16 dicembre 1944 al 31 dicembre 1944	scala : 1 gg/tr	distanza : 1 miglio/hex	unità : brigate, reggimenti, battaglioni	due mappe di 56x86 cm.	560 counters	un libretto di regole della serie SCS versione 1.6 (8 pagine) un libretto 5 scenari di 16 pagine
<b>Ardennes 1944</b>	Histoire e Collection gioco di Vae Victis n°48 - 2003	dal 16 dicembre 1944 al 31 dicembre 1944	scala : 2 gg/tr	distanza : 4,5 km/hex.	unità : divisioni (fanteria), brigate, reggimenti	una mappa di 42x59 cm	168 counters singoli e 132 double face	tre scenari
<b>Ardennes 1944</b>	(Vae Victis n°49)	Contrattacco alleato dal 3 al 12 gennaio 1945	scala : 2 gg/tr	distanza : 4,5 km/hex.	unità : divisioni (fanteria), brigate, reggimenti	una mappa di 42x59 cm	168 counters singoli e 132 double face	
<b>Ardennes 44</b>	GMT Games - 2003	dal 16 dicembre 1944 al 26 dicembre 1944	scala : 2 tr/gg	distanza : 3,2 km/hex.	unità : reggimenti brigate	una mappa 39x76 cm + una mappa 56x76 cm	570 counters	un libretto di 40 pagine, di cui 22 di regole tre aids di gioco due scenari e una campagna
<b>Ardennes Offensive</b>	SPI 1973	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 1gg/tr	distanza : 3,15 km/hex.	unità : reggimenti	una mappa 46x56 cm	255 counters	
<b>Attack in the Ardennes</b>	Game Designers' Workshop - 1982	dal 16 dicembre 1944 al 26 dicembre 1944	scala : 12h/tr	distanza : point to point	unità : brigate, reggimenti	due mappe 43x57 cm	320 counters	un libretto di 8 pagine di regole e un scenario un aid di gioco
<b>Autumn Mist</b>	Fiery Dragon 2004	dal 16 dicembre 1944 al 3 gennaio 1945	scala : 2 gg/tr	distanza : 8 km/hex.	unità : divisioni	una mappa da 24x38 cm	280 counters	
<b>Bastogne or Bust</b>	Hendrix -1994 Terran - 1996	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 2 tr/gg	distanza : 3,2 km/hex.	unità : compagnie, battaglioni, reggimenti brigate	una mappa 56x86 cm	600 counters	12 pagine di regole cinque aids di gioco un scenario
<b>Battle of the Bulge</b>	Epoch Japan 1985	dal 16 dicembre 1944 al 30 gennaio 1945	??? ???	??? ???	??? ???	??? ???	??? ???	
<b>Battle of the Bulge</b>	Avalon Hill, 1a Ed.	dal 16 dicembre 1944 al 30 dicembre 1944	scala : 2 tr/gg	distanza : 2 miglia/hex.	unità : brigate, reggimenti	una mappa 56x70 cm	195 counters	
<b>Battle of the Bulge</b>	Avalon Hill, 2a Ed. 1981	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 2 tr/gg	distanza : 2 miglia/hex.	unità : brigate, reggimenti	due mappe 56x70 cm	317 counters	
<b>Battle of the Bulge</b>	(Smithsonian) Avalon Hill 1991	dal 16 dicembre 1944 al 31 dicembre 1944	scala : 1 gg/tr	distanza : 8 km/hex	unità : divisioni	una mappa 36x56 cm	107 counters 5/8 e 87 counters 1/2"	un aid di gioco e 2 pagine di regole Un battle manual di 40 pagine con tre scenari
<b>Battles for the Ardennes</b>	SPI – 1978 TSR – 1983 Decision Games - 1994	le due offensive tedesche nelle Ardenne maggio 1940 e dicembre 1944	scala : 2 tr/gg	distanza : 3,2 km/hex	unità : reggimenti battaglioni	quattro mappe 55x43 cm	800 counters	
<b>Bulge Big Red One</b>	SPI – 1979 SPI - 1980	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 1 tr/gg	distanza : 8 km/hex.	unità : divisioni	una mappa A3	100 counters	8 pagine di regole
<b>Bitter Woods</b>	Avalon Hill 1998 & 2000	dal 16 dicembre 1944 al 26 dicembre 1944	scala : 2 tr/gg	distanza : 3,2 km/hex.	unità : battaglioni, reggimenti, brigate	una mappa 56x82 cm	320 counters	16 pagine di regole tre aids di gioco uno scenario
<b>Bitter Woods deluxe</b>	L2 Design Group 2004	dal 16 dicembre al 26 dicembre 1944	scala : 2 tr/gg	distanza : 3,2 km/hex.	unità : battaglioni, reggimenti, brigate	una mappa 76x112 cm	480 counters (384 BW deluxe e 96 counters BW expansion)	libretti BW di regole - note - expansion di 28 pagine (di cui 20 di regole)



## La battaglia delle Ardenne sul tavolo di gioco - pagg 15/16

<b>Bulge 1940</b>	Avalon Hill Gioco inserto di The General vol 12-2 - 1975	-	scala : 2 tr/gg	distanza : 2 miglia/hex	unità : brigate, reggimenti	la mappa di Battle for the Bulge (Avalon Hill, 1965)	148 counters	variante per Battle for the Bulge che permette di simulare l'attacco tedesco a Sedan il 10 maggio 1940
<b>Dark December</b>	Operational Studies Group 1979	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 12h/t	distanza : 3,2 km/hex.	unità : battaglioni, reggimenti	una mappa di 56x86 cm	400 counters	un libretto di regole di 24 pagine un libretto storico di 28 pagine
<b>Dark December</b>	6 Angles Wargame retrospective #2 - 2005	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 12h/t	distanza : 3,2 km/hex.	unità : battaglioni, reggimenti	una mappa di 56x86 cm	480 counters	un libretto di regole di 24 pagine un libretto storico di 28 pagine
<b>Hitler's last Gamble</b>	Rand Games 1975	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 1 gg/tr	distanza : 3 miglia/hex.	unità : reggimenti, brigade	una mappa di 51x70 cm	216 counters	10 pagine di regole un aid formato A3, 4 scenari e una campagna
<b>Hitler's Last Gamble</b>	3W 1989	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 2 tr/gg	distanza : 3,2 km/hex.	Unità : battaglioni, reggimenti, brigade	Due mappe 51x81 cm	700 counters	un libretto di 52 pagine di cui 36 di regole un libretto storico di 32 pagine 18 pagine di tabelle e aids vari
<b>Iron Tide</b>	Pacific Rim Publishing 2002	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 2 tr/gg	distanza : 2,4 km/hex.	unità : reggimenti, battaglioni	Una mappa 71x107 cm	700 counters	12 pagine di regole
<b>Nuts !</b>	Decision Games 1998	dal 16 dicembre 1944 al 31 dicembre 1944	scala : 1 gg/tr			Si gioca su una griglia virtuale di 6x6 caselle non fornita	Due mazzi di 150 carte	4 pagine di regole disponibili
<b>One page Bulge</b>	Steve Jackson Games 1980	la battaglia delle Ardenne	scala: 1 gg/tr	distanza : nessuna	unità : reggimenti	una carta A3	112 counters da farsi	
<b>Operation Greif</b>	Don Lowry - 1970 Hendrix - 1981 et 1990	Varianti per le diverse versioni di Battle for the Bulge di Avalon hill	2 tr/gg	distanza : 2 miglia/hex.	unità : da divisione a battaglione		313 counters	75 counters supplementari nella seconda edizione
<b>Panzer in the snow</b>	Battle of the Bulge Show-Kikaku - 1990	dal 16 dicembre 1944 al 26 dicembre 1944	2 gg/tr	distanza : 9 km/hex.	unità : reggimenti, divisioni	una mappa di 52x37 cm	73 counters	Inserto della rivista Japan Command #46 - 2002
<b>Tigers in the Mist</b>	GMT Games 1999	dal 16 dicembre 1944 al 22 dicembre 1944	scala : 1 tr/gg	distanza : 1 km/cm	unità : battaglioni, reggimenti, brigade	Due mappe 51x81 cm	352 counters	un libretto di 16 pagine 6 game-aids
<b>Wacht am Rhein</b>	SPI 1977	dal 16 dicembre 1944 al 2 gennaio 1945	scala : 4 tr/gg	distanza : 1 miglio/hex.	unità : battaglioni	4 mappe	1600 counters	un libretto di regole e di scenari di 24 pagine
<b>Wacht am Rhein</b>	Decision Games - 2005	dal 16 dicembre 1944 all'8 gennaio 1945	scala : 4 tr/gg	distanza : 1 miglio/hex.	unità : battaglioni	4 mappe	2520 counters	un libretto di regole 48 pagine+ di 20 scenari su 48 pagine
<b>Wave of Terror</b>	XTR 1987 Inserto di Command magazine #41	dal 16 dicembre 1944 Al 1 gennaio 1945	scala: un gg/tr	distanza : 1,5 miglia/hex.	unità : battaglioni	Due mappe di 56x86 cm	720 counters	un libretto di regole di 16 pagine