



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

Valgame Club

n. 03-2007

edizione speciale ValCon

NOVITA' o quasi





Marzo 2007

Di fronte alla famosa fabbrica Marzotto, ampio parcheggio, ampia sala giochi. Sabato, piove che Iddio la manda, giornata adatta per giocare. A proposito, la sala prende il nome dei "Marzottini", eredi non ufficiali della celebre dinastia Trissino-Valdagnese. Perché "Marzottini". Erano forse ...



Possibile. Certo qualcuno fa anche carriera, nonostante la statura.



"Saddam Hussein si trova al cospetto di Dio e gli chiede come sarà l'Iraq fra quattro anni e Dio risponde : Sarà completamente rasa al suono delle bombe americane! Saddam si accascia a terra e piange. Bush chede a Dio come sarà l'america fra quattro anni e dio gli risponde: Sarà tutta contaminata dalle armi chimiche dei terroristi. Bush si accascia a terra e piange. Berlusconi, allora all'inizio del suo mandato, chiede a Dio come sarà l'Italia fra quattro anni. Dio si accascia a terra e piange disperatamente!!"

Le prime battaglie

La sala è ampia ed accogliente. Forse c'è poca luce e fa un po' freddo. Sembra che il nostro Sponsor, il comune di Valdagno, si sia dimenticato di accendere il ri-

scaldamento. Non essendoci ancora tanta gente, manca l'effetto "vacche in stalla" che da solo riscalda le stanze. Nell'angolo in fondo a sinistra c'è il consueto omaggio al Designer dell'anno, l'amico John Prados.



I tavoli sono allineati in attesa dei giocatori. Su tutti campeggia il mini-monster DAK 2 al quale qualcuno si dedica ancora al set-up dei counters.

Fa parte nel noto OCS Series Game. Per fortuna ha solo 2 dadi! La scala del gioco è ad unità che vanno dai battaglioni alla divisione ad esagoni di 5 miglia per ciascuno.

Di seguito riportiamo un vivace scambio di vedute tra due warghermer nostrani sul gioco. Antefatto: sul forum, Fabrizio Da Pra chiede quali siano le differenze tra DAK 1 e DAK 2. Risponde Paolo Cariolato:
"Fabrizio. You already got the 1st ed.; and never played the damned thing. You are currently playing 3 DoG, are gonna start la Grand Guerre, have more wargame that you could possibly play give three very long lives. You got a wife. SAVE YOUR MONEY FOR YOUR NEW HOUSE!!!!"
 Risponde piccato Fabrizio:
"Dear Mr Cariolato....please do your own cazzis...please (cazzis=licenza anglofona)"



I dont want to buy the second edition just know the differencies! And its not true ive not played DAK....I WON a scenarion agaist you with the Italians. Muahhhhhh"

D.A.K. 2

**The War in North Afrika
 Fino a El Alamein
 Un gioco di Dean Essig**

Sono ben cinque (5) larghe mappe 22"x34" con la bellezza di 1540 counters, moltiplicato per 17 scenari.

Questo è il miglior commento al gioco:

Muahhhhhh !!

E quando Sandro ha quasi finito di tagliare i counters, è già ora di passare ad un altro gioco. A parte gli scherzi e a parte le opinioni di chi preferisce Bonaparte, come il sottoscrittente, DAK è un gran gioco!

Occasione ufficiale

La ValCom, come tutti sanno, è fatta esclusivamente da Alessandro Massignani, ma è anche sponsorizzata da comune di Valdagno. Dato che l'Assessore alla Cultura e allo Sport, per l'appunto si è dato allo Sport (tennis) e non può presenziare, l'inaugurazione ufficiale è affidata alle taglienti appendici del dottor Spagnolo.

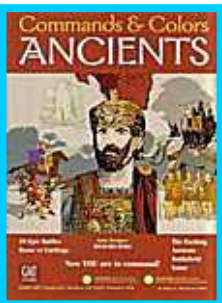


Il pubblico sullo sfondo, apparentemente demotivato, in realtà ha incarichi di setappaggio. Da notare che, mentre il Dott. Spagnolo, sta tagliando il nastro tricolore (magiaro?) il nostro Andrea Brusati s'incarica di riflettere la luce per meglio illuminare la foto, secondo la tecnica del riflesso di piazza. Andrea, con sagace rispetto, sta coprendo l'asta con il cappello, onde evitare imbarazzanti manifestazioni erettili. La folla, che sembra assente, in realtà è tutta dietro il fotografo. Il via lo dà Spagnolo .. olé ... la ValCom ha ufficialmente inizio!

Scuole di Guerra

Due sono le tavole dedicate all'apprendimento delle tecniche del Wargame. La prima è tutta dedicata ai neofiti del gioco. Al tavolo si alterneranno giochi antichi (il Sabato) e vecchie glorie (la Domenica). Su tutti spicca il Command and Colors della GMTe di Richard Borg (che non c'entra con Richard Berg).

Una delle particolarità del gioco è che i suoi counters sono quadratini di plastica (che possono essere sostituiti da miniature) sui quali si montano etichette adesive. Prima di iniziare un gioco borghiano, infatti, è necessario passare il tempo a pelare etichette, invece di tagliare i counters. "Ancients" deriva dal sistema "Battle Cry" della vecchia Avalon Hill,



molto più semplice da giocare. La scatola base presenta eserciti antichi, ai limiti dell'umano ricordo. C&C tuttavia possiede due espansioni che fanno scendere in campo i Greci (e i

e qualche elefante sparso qua e là, rimasto in scatola dai tempi di Pirro. È un buon viatico per i principianti. Nulla da eccepire. La foto in alto a sinistra mostra la tavola della Scuola di Wargame, ribattezzata C.A.R. (Centro Addestramento Reclute) per ovvi riferimenti.



La seconda scuola di guerra, ben più tosta, è stata gestita da uno strano individuo in tuta mimetica, formato M.A.S.H., sotto la quale si nascondeva il noto Loriano Ramazzo, maestro di Advanced Squad Leader. Il grande Loriano da tempo viaggia e gira per tutte le convention alla ricerca di nuovi adepti al sistema. Non voglio qui dilungarmi troppo

Persiani) e la grande Roma. Le battaglie si combattono alla vecchia maniera con il centro, le ali sinistra e destra

su ASL tanto è noto il suo lungo e storico cammino, da Squad Leader sino al modello attuale.



Loriano usa una mappa De Luxe con enormi esagoni per meglio valutare le regole (la mappona s'intravede nella foto qui sopra, dove Ramazzo è a destra). È anche noto che lo starter kit di ASL diventa spesso ostico per il modo "awkward" di scrivere le regole, ricco di sigle e abbreviazioni. Niente di meglio, allora, che avere un Master che ti spiega la sequenza di gioco ... in italiano.

Esordio delle civiltà

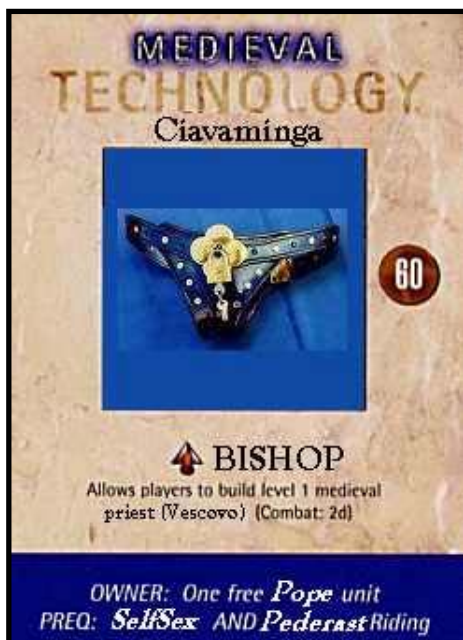


Mimmo Marangoni “masterizza” il popolo sulle delizie dell'esordio delle civiltà. Sulla destra un Neanderthaliano molto attento alla evoluzione della materia. Il gioco in esame è Civilization, versione Sid Meier.

Mimmo sta spiegando gli effetti della carta “Self-Sex”, i cui effetti onanistici consentono di sviluppare società puramente maschili, eliminando le donne dal potere. La carta, il cui simbolo è una grossa sega, permetterà ai Settlers (non di Catania) di ammodernare i villaggi barbarici con la costruzione degli Zifolàt (tempi edicola in cui si espongono giornalotti hardcore). Il Neanderthaliano ascolta perplesso e pensa: “Com'era bella quella valle!”

Naturalmente, tenendo conto che il gioco ha già venduto oltre 60.000 copie, certo non si può parlare di un Turkey. Può essere divertente o meno, dipende dai gusti, e rilassa molto. La tensione sale se gioca Marco Pajaro (avete presente accendere un fiammifero nel pajaro ... appunto). In tal caso può trasformarsi in Brutalization, Incivilization e se non state attenti Sodomization.

Il prezzo che si paga per un gioco aggressivo è quello di rimanere indietro nell'evoluzione delle civiltà, oltre a farsi molti nemici. Il tutto dura sino a che i cattivi Arrapahos non vedono arrivare le navi da battaglia con i cannoni. E con gli indiani massacrati a cannonate finalmente trionfa la Civilization. Alla fine però tutti si rendono conto che per far felici le città ci vuole dell'altro....



Passata in gloria la partita a Civilization, l'attenzione si è spostata al tavolo dei big, dove Ferrari ed Abbati giocavano alla battaglia di Orthez.

Orthez? Où est elle?

A febbraio del 1814, Arturo Wellesley, altrimenti detto Wellington, attaccava l'avamposto imperiale francese di Bayonne con lo scopo di entrare in Francia dal mezzogiorno.

Il bersaglio era Soult con tutta l'armata schierata attorno alla Gironda, a Bordeaux. L'armata dei Pirenei di Soult fu superata in numero e per qualità dai veterani inglesi del Duca e spinta verso est, a difesa delle linee fluviali. Come gli Inglesi avanzavano, tuttavia, la situazione francese si faceva sempre più precaria, sino al concentramento del resto dell'armata a Tolosa. Il 26 febbraio, Wellington, riusciva ad aprire una breccia nel debole schermo di copertura della cavalleria francese, iniziando ad attraversare il fiume Gave de Pau, proseguendo la marcia verso la città di Orthez.

Qui Soult schirava le sue sei divisioni, su posizioni difensive buone, sopra le alture a nord e ad ovest della cittadina. Qui i francesi attesero l'attacco delle otto divisioni britanniche, il 27 febbraio 1814.

La bataille de Orthez, gioco della serie omonima Clash of Arms, è forse uno dei migliori giochi introduttivi al sistema tattico napoleonico. Qui si gioca con la fanteria, poiché vi sono soltanto una mezza dozzina di reggimenti di cavalleria per contendente e poiché l'artiglieria agisce da supporto tattico. Per la prima volta, nel sistema, si vedono gli Inglesi all'attacco, avvantaggiati da un miglior controllo del Comando (truppe veterane della guerra peninsulare) rispetto agli improvvisati comandi francesi. Questi, a loro volta, beneficiano dell'ottimo schieramento difensivo sulle colline, in maniera che ricorda vagamente lo schieramento difensivo unionista a Gettysburg. Nel gioco tuttavia, il Francese non deve commettere errori.

Così Marco Ferrari, uno dei due avversari, commenta, nel bollettino dei Signori del Gioco, l'evoluzione dei regolamenti della serie La Bataille e la politica di Ed Wimble (Clash of Arms):

“Un paio di anni fa la Clash of Arms (COA) ha messo in atto una nuova azione commerciale. l'uscita di un regolamento che contenesse novità sostanziali e che fosse adatto per essere usato con tutte le battaglie che sono state pubblicate fino ad oggi, stiamo parlando di un periodo storico che risale ad almeno 20 anni fa, quando uscirono Austerlitz e Wagram, gli unici due giochi non ancora ripubblicati, l'elenco contiene oltre a questi due Auerstadt, Eylau, Talavera, Albuera che sono stati ristampati e le novità Quatre Bras, Ligny, Wavre, Mont St.Jean, La Corunna e il recentissimo Lutzen e il prossimo Orthez seguito rifacimento della battaglia della Moskowa che è/era disponibile con un regolamento simile, ma non uguale, edito dalla GDW (considerato un

po' il papà del sistema). Ho apprezzato questo cambiamento che è ben diverso dal rifare continuamente giochi, regole e mappe per cui se vuoi essere aggiornato devi comprare 3 volte lo stesso gioco, con questa scelta uno può innovare il gioco conservando ciò che ha già."

La bataille de Orthez

Designed By: **Ed Wimble**
Published By: **Clash of Arms**
of Players: **1 - 2**
Playing Time: **120 Minuti**
Category: **Tattico Napoleonico**



Valdagno, 24 e 25 marzo 2007

Alleato Gianluca Abbati

Francese Marco Ferrari

Approfittando della replica della ValCon ho contattato Gianluca per proporgli la partita, vista la sua disponibilità abbiamo convenuto di provarla, entrambi avevamo fatto almeno un set up e qualche turno, ma c'era la curiosità di vedere lo svolgimento della battaglia.

Propongo a Gianluca di tenere io il francese prendendo i due rinforzi variabili, 2 compagnie di fanteria leggera che entrano alle 12 e due reggimenti di cavalleria leggera che entrano tirando 6 durante la fase dei rinforzi, Gianluca opta per l'entrata variabile di Hill, sempre con il 6.

Decidiamo di comune accordo di usare le regole del gioco, Gianluca è un conoscitore dell'ultima *release* delle regole della COA, cosa che invece a me manca e dovendo ripassare preferisco farlo su qualcosa che ho, usiamo quindi le regole previste nel gioco che sono una semplificazione del nuovo regolamento, per i profani, quello che usa gli MU (Manovre Units).

Una breve nota di ringraziamento per la Valcon, che trovo un piacevole appuntamento primaverile, peccato per la costante della pioggia, ma non saranno due gocce a fermarci.

Parto alle 8 e alle 10,30 sono a Villa Marzottini, Gianluca è già arrivato, uniamo due tavoli, su uno solo il gioco non ci sta ma diventa difficile fissare il gioco, anche l'uso di un foglio di plexiglas non risolverà il problema della stabilità.

Note Il gioco La bataille de Orthez è stato pubblicato dalla COA nel 2000 e lo ricevetti il 12 gennaio del 2001, allora costò 120.000 lire, una bella cifra, ma come perdere un capolavoro grafico?

La battaglia simula lo sfondamento, nel 1814 delle linee difensive francesi nel sud della Francia, l'Armata dei Pirenei, avanzi delle ex armate di Spagna, era ormai l'ombra della Grand Armee, mancava la cavalleria pesante, anche quella leggera non era molta. Soult aveva già speso buona parte del suo talento nella ritirata, la sua disposizione dell'armata era tale che il fronte coperto era ampio, il che lasciava al nemico ampio spazio di manovra, mancava ogni forma di ricognizione. L'armata di Wellington non era messa molto meglio, considerava vinta la guerra (a nord si combatteva alle porte di Parigi) per cui le truppe migliori erano state lasciate a riposo, mancava anche per loro la cavalleria pesante e c'erano gli scozzesi ma non la Guardia.

La Battaglia

La battaglia parte con il francese schierato a difesa, coprendo quasi tutti gli approcci, sulla dorsale che attraversa la mappa con andamento est/ovest, i torrenti che scendono dalla dorsale per buttarsi nella Gave de Pau sono circondati preva-

da oriente in direzione di Orthez, le condizioni di vittoria impongono all'inglese di prendere tutti i paesini sulla dorsale, Orthez e la strada che va verso i depositi francesi, mettendo i francesi ad un livello di morale di 3, più si fa più è alto il livello della vittoria, il francese deve negare la vittoria alleata infliggendo più perdite all'alleato di quanto ne subisce.

L'iniziativa è quindi, nella fase iniziale, in mano all'alleato.

Gianluca non attiva la brigata di Ross come indipendente che appare sulla mappa vicino a St Boes, aspettando che arrivi anche il resto della 4ª divisione, nella piana entrano dalla linee di rifornimento alleate, i rinforzi dell'ala di Picton con la 3ª divisione che precede la 6ª, le due divisioni compongono il centro dello schieramento, da parte mia dispongo al meglio, secondo le mie valutazioni, le mie truppe, coprendo l'approccio occidentale di Orthez e muovendo la mia brigata distaccata a coprire il fronte lasciato sguarnito dal movimento.

Ci vogliono tre turni primi si cominci a combattere, Gianluca muove la sua cavalleria, la brigata di Vivian, più a nord per aggirare la mia propaggine occidentale dello schieramento, operazione che gli riesce catturando due batterie di cannoni con il relativo munizionamento.



lentemente da paludi ghiacciate; a est, dove finisce la dorsale e corre la strada verso i depositi francesi, c'è la piana con Orthez a sud. Gli Alleati hanno una brigata portoghese nei sobborghi di Orthez, sulla sponda meridionale della Gave de Pau e una brigata vicino a St Boes, nella parte nord occidentale della mappa, i rinforzi arrivano dalle adiacenze di St Boes e dalla strada dei depositi alleati, alla fine arriverà anche Hill

Al centro c'è il lungo dispiegarsi delle unità di rinforzo, il meccanismo di considerare i rinforzi separati dalle unità sulla mappa, con il meccanismo della casualità dell'estrazione rallentano il movimento alleato, il terreno non favorisce l'azione di cavalleria.

Alle 12 al centro c'è ancora calma, l'alleato ha appena terminato il suo raggruppamento, nel frattempo la mia



difensivo della cavalleria inglese sia dettato dalla possibilità che arrivi la cavalleria francese, che dovrebbe apparire con il 6 da nord in maniera generica e non dalla strada del deposito, questa regola dovrebbe essere obbligatoria e non opzionale.

Sarà da riprovare, un giorno, con questa variante."

La Battaglia di St Boes

Un dettaglio sulla battaglia giocata, come detto si svolge a nord

ovest, tra la sinistra alleata e la destra francese per la conquista di una chiesetta e del villaggio di St Boes.

Lo schieramento francese è in linea, la 4ª divisione difende St Boes, la 5ª divisione tra Plassote e Luc, l'artiglieria resta indietro (sarà un errore) con riserva un battaglione, il 21 reggimento di Cacciatori a Cavallo a coprire l'estremità dello schieramento, l'inglese entra per brigate, e aspetta di avere almeno una divisione per attaccare, l'alleato sceglie di far entrare un po' più a nord la bigata di cavalleria di Vivian per costringere il francese a piegare il suo schieramento e poter piazzare qualche colpo di artiglieria di infilata.

Anche se la brigata di Vivian è composta da solo due reggimenti questo è sufficiente ad avere la superiorità numerica, la mobilità gli permette di aggirare lo

schieramento francese e mentre iniziano i primi scambi di fucileria gli riesce di privare il francese dell'artiglieria, catturata con una carica che porta le due unità alleate a fermarsi in mezzo alle linee francesi.

Così, portando tre battaglioni sotto la cavalleria cerco di prenderla a fucilate, una controcarica del 21 reggimento dei Cacciatori a Cavallo porta limitati effetti, limitati ad una ritirata verso le proprie linee del reggimento caricato.

L'alleato serra le file e inizia i tentativi di attacco, deve superare un valloncino, ma, per una mia disattenta lettura questo non mi dà grandi vantaggi, così come la strada infossata non migliora le mie capacità difensive, occorre essere dietro la strada per avere un beneficio nel "melee", l'arretramento francese comunque tiene il paesino con un battaglione, mentre gli altri resistono sulla linea.

Fallito il primo assalto, condotto dai portoghesi della brigata di Vasconcello, inizia lo scambio di fucileria, rispetto a Gianluca ho dei tiratori migliori e ben tre suoi leader lasciano il campo feriti, contro un francese morto.

Gli alleati non sono molto fortunati nei tentativi di assalto al paesino di St Boes, falliscono troppo spesso il morale (con forte disappunto di Gianluca), l'arrivo della brigata leggera di Alten allunga solo il fronte.

Vista la minaccia anche la 5ª divisione della destra francese va in supporto della esausta 4ª divisione a lungo impegnata, le perdite sono alte ma solo un battaglione francese lascia la mappa per l'OB Roster, una carica della cavalleria da parte del francese sul retro di uno dell'altro reggimento di cavalleria alleata porta ad un

brigata di cavalleria variabile entra al primo tentativo e la sposta verso il settore occidentale a supporto del grosso della battaglia, battaglia che ci porta a mettere tutti i nostri MU nel settore di St Boes dove si gioca la partita, anche Hill, che entra al primo tentativo si dispone a difesa, visto che io posso manovrare di Ala e ho, complice la situazione generale, una superiorità numerica che mi permette di bloccare ogni ulteriore avanzata, al turno delle 13,00 vedendo la situazione concordiamo per una patta, il francese con tanta fortuna potrebbe portare una divisione alleata al livello tre e ottenere la vittoria marginale ma per conservare al meglio la nostra amicizia concordiamo il risultato, raccogliamo il tutto e torno a casa, contento e soddisfatto, abbiamo ancora il tempo di rilevare come sia sbagliato il set up iniziale, il suggerimento, per fedeltà storica è il seguente :

"L'inglese dispone la terza divisione entro due esagoni da Castagnet con le due brigate che devono stare ad almeno cinque esagoni una dall'altra, la sesta divisione inglese è in "Road Order" a partire da Castagnet.

Nella cronaca della battaglia non si parla mai della cavalleria salvo una carica del 15 reggimento di Cacciatori a cavallo francesi del centro che riesce a mettere in rotta un battaglione inglese ed è poi fatto a pezzi dalle fucilate degli altri battaglioni. Credo che l'atteggiamento



risultato di 2/2, però essendo più di 18 incrementi le perdite sono raddoppiate, 4/4. Con un po' di tempo, anche la brigata di Vial della cavalleria francese arriva sulla scena della battaglia, questo costringe l'intero brigata leggera a mettersi in quadrato per coprire l'estremità meridionale dell'ala sinistra alleata, zona in cui va ad inserirsi la 5ª divisione appena schierata, la cavalleria alleata di ala è ridotta male, una è in rotta sulla parte nord, con molte perdite e con l'impossibilità di recuperare (deve andare verso le proprie linee ma così facendo arriva solo sul bordo mappa e non può recuperare in quanto vicina al francese), l'altra si ritira ma subisce i fuochi della fucileria francese che, anche se non così mortale come l'alleata chiedo un prezzo elevato in perdite. Ormai la situazione è definita, non ci sono le forze per effettuare uno sfondamento decisivo, o meglio potrebbe avvenire in presenza di una serie fortunata di tiri di dado, da qui la scelta di sospendere per raggiunta parità.

L'aquila (costipata) e l'orso

Dopo aver fatto la parte del protorusso in Civilization, Stefano (Fitzgerald) Toffano si cimenta al gioco della guerra fredda. Tant'era fredda, la guerra, che l'uomo schiera i suoi diplomatici con un potente raffreddore (la cosa comprometterà la prestazione).

Come sempre avviene, le regole sono spiegate (in modo chiaro ... anche troppo) dallo Statunitense Stefano al suo avversario, lo scrivente Sovietico Enrico (maglia beige) al suo primo card game.

Nonostante il Russo sia avvantaggiato nelle prime fasi, gli USA iniziano una frenetica attività in Europa e in Asia. I Comunisti si limitano ad attendere le mosse avversarie cercando di digerire in fretta le semplici regole. E' un gioco divertente.

In Europa l'est si popola di bandiere rosse; cade anche l'Italia, giovane repubblica, che si trova governata dai "mangiatori di bambini". Dopo alcune scaramucce in Estremo Oriente il match entra nel vivo con l'espansione americana in Africa. La Russia mantiene saggiamente la testa di ponte egiziana e cede qualche atout in Europa orientale ... allo scopo d'ingannare gli Yankees sul vero obiettivo imperiale. I Sovietici avanzano anche nella gara



spaziale, inviando animali nel Cosmo. In Europa il giovane Berlusconi riporta l'Italia nella NATO. La Cina dopo un rapido cambio d'orientamento resta saldamente in mani comuniste e Cuba non fa ancora il suo ingresso (la carta Fidel rimane in mano ad Enrico in attesa del momento opportuno). Stefano, il cui rapido sternuto rischia di compromettere lo schieramento Baltico, cerca fortuna in Africa (non sa, il tapino, che colà – nel tempo – l'unica risorsa cui potrà attingere saranno barcacce zeppe di emigranti neri).

La rete tessuta, con un po' di fortuna nelle carte, dal Cremlino si concretizza quando non si è ancora arrivati alla Late War. Una mossa improvvisa segna alcuni punti di vittoria ai rossi e porta l'allarme nucleare ad 1, facendo rischiare all'americano di far partire la guerra atomica (sconfitta automatica). Nel turno successivo, il Russo, presidia in forze il Medio Oriente accreditando il controllo sull'Iran, Iraq ed Arabia Saudita. E' il petrolio, signori, ciò che muove la storia! Con la Cina in controllo, i barili di greggio invece che i gommoni di extracomunitari, collezionati da Toffano, il Sovietico Enrico Acerbi piazza 5 punti vittoria facendo crollare l'avversario a -20 (vittoria!). E a meno 20, ragazzi, fa ancora più freddo!

Nella foto a lato Enrico Acerbi (Russia) a destra e Stefano Toffano (USA) a sinistra.

C.S.N.C il nostro FYEO

Lo sapevate che l'intestino di un adulto di 80 Kg può contenere più gas di una carica di lanciagas Livens della Grande Guerra.





Le prolusioni accademiche

Costretti a viva forza dall'insistenza di Alessandro, Enrico Acerbi, Gianluca Abbati e Nicola Contardi hanno raccontato un po' di storie. Il sottoscritto ha parlato brevemente dell'arte della guerra della Francia Rivoluzionaria, con riferimento soprattutto alla campagna del 1799, un periodo poco conosciuto sia nella storia sia nei wargames (dove, mancando Bonaparte, la fantasia dei Designers anglosassoni si è poco estrinsecata).

Interessanti gli interventi di Luca Abbati (l'Ed Wimple di Modena, qui sopra), che ci ha raccontato i futuri sviluppi del regolamento e del design della serie La Bataille, e di Nicola Contardi (il Kevin Zucker di Piacenza qui sotto) che ha fatto una dettagliata relazione sul suo gioco All is Lost save Honour, un vero e proprio fiore all'occhiello della scarsa produzione italiana, con una prima edizione già esaurita.

La giornata, intensa e divertente, si conclude con una lauta cena alla Cantina Sociale

Domenica - l'assalto del Fantasy RPG

La pioggia incessante del sabato ha lasciato il posto, molto gradualmente, ad un sole discreto, che non scalda l'aria ... e non scalda la stanza (per il prossimo anno, faremo tagliare il nastro all'assessore ai termosifoni..)

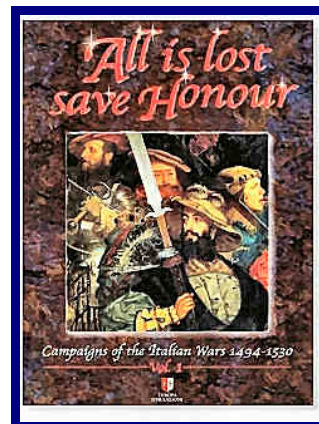
Alessandro (a proposito, come spesso accade, il factotum non appare mai in fotografia .. perché le scatta lui meme).

un **Grazie di Cuore** ad Alessandro Massignani per la Convention valdagnese è dovuto. Grazie anche per non apparire nelle foto ... spesso.



La domenica è il giorno dei ragazzi di Doom, Warhammer e di scarrettate di mostri armati fino ai denti. Siamo alle varianti oniriche del Miniature Gaming. Sento uno che dice: "lo mi giocherei una Discesa nella Follia." Beata gioventù. Noi vecchietti, che nella follia siamo già scesi e risaliti tre o

quattro volte, e che, al massimo, abbiamo scappellato qualche incauto mago di secondo livello mentre aveva le mani impegnate nell'atto di urinare, preferiamo il mondo ad esagoni.



Designed By: **Nicola Contardi**

Published By: OSG (Operational Studies Group) – Europa Simulazioni

of Players: 2 - 2

Categoria: Wargame Rinascimento

Il gioco merita una citazione soprattutto per la sua mappa. La Lombardia del XVI secolo qui appare in tutto il suo rigore storico. Il disegno, tratto anche da manoscritti del 1520, traccia le poche vie di comunicazione tra fiumi e paludi, un paesaggio che rimarrà inalterato nei secoli, almeno sino al 1799, quando la campagna austro-russa inaugurerà nuove direttrici militari.

Il gioco ha 5 scenari di campagna:

- Agnadello 1509, con Venezia sulla difensiva;
- Novara 1513, con gli Svizzeri contro I Francesi nell'ultima loro campagna vittoriosa;
- Marignano 1515, quando Francesco I occupò il Ducato di Milano liberandolo dagli Svizzeri;
- la Bicocca 1522, con I Francesi sconfitti a Milano
- Pavia 1525, quando Francesco I perse la più grande battaglia e si rassegnò all'abbandono del Milanese.

Il sistema di gioco è realmente un "rari nantes in gurgite vasto", pochissime pedine in campo, un manovrare di tipo operativo che ricorda i giochi di Kevin Zucker (OSG) stile Napoleon at Bay. I combattimenti sono di vario tipo, svariando dalle battaglie sino ai piccoli scontri di avanguardie e agli assedi alle fortezze. A prima vista non sembra nemmeno un gioco che tende a protrarsi a lungo nel tempo dato che alle poche pedine da muovere, corrisponde un'elevato grado di interazione tra i giocatori avversari. I counters sono assai carini, con le facce dei grandi Capitani di Ventura dell'epoca. Complimenti a Nicola ed al suo team. Un ottimo lavoro.



Visti di sfuggita

War in the Pacific



The monster Return! Ben due larghi tavoli occupati dal vecchio mostro SPI, ristampato e riveduto dalla Decision Games. Il gioco si avvale del Design del vecchio staff SPI e di nuovi sviluppatori: Edward Curran, James F. (Jim) Dunnigan, Thomas Walczyk, Eric Harvey, Kevin Kiff, Ken Tee. Rispetto all'edizione del 1978, la nuova mappa è più dettagliata, c'è meno colore desertico, i rilievi sono più rifiniti, anche se sostanzialmente il design non è molto cambiato (quello dell'epoca era lo Stato dell'Arte). Il gioco ha ben 7 (sette!) mappe (nella foto non ci sono tutte) e circa 9000 pedine. Possiede anche una serie di mappe tattiche delle isole ed isolette, sulle quali si possono ricreare i combattimenti terrestri (nuove unità provviste con il gioco). Oltretutto il combattimento terrestre è stato preso di sana pianta dal vecchio Pacific War della Victory e trasferito sulla nuova versione. L'enfasi della nuova edizione è posta soprattutto sul sistema Comandi-Supply (gestiti qui dagli HQ); anche gli Ordini di battaglia sono stati completamente riveduti e corretti dal punto di vista storico. Per chi ha tempo, soldi e ... due o tre tavoli liberi a casa.

Atlantic Wall (SPI)

Della serie "cosa può fare Sandro per passare il tempo quando non gioca?" Risposta scontata: (il set up di Atlantic Wall!". Detto e fatto.

Ma nessuno ha sviluppato il celebre sbarco. Seconda domanda: "Cosa fa Sandro quando deve spiegare un semplice sistema di gioco a parenti ed amici?". Risposta quasi scontata numero 2: "Setappa Quatre Bras!" (nella foto).



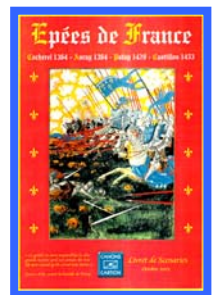
Canons en Carton

L'idea iniziale era quella di giocare i nuovi arrivi dalla Francia (mandati dagli amici Fred Bey e Pascal Da Silva) e in particolare Maida e Castelnovo di Cattaro. Se in effetti i Canons sono arrivati in tempo da Parigi, lo scrivente ha avuto difficoltà a trovare el Carton ... E' la sorte malefica dei giochi DTP, il fatto di autocostruire i counters determina spesso un blocco delle operazioni.

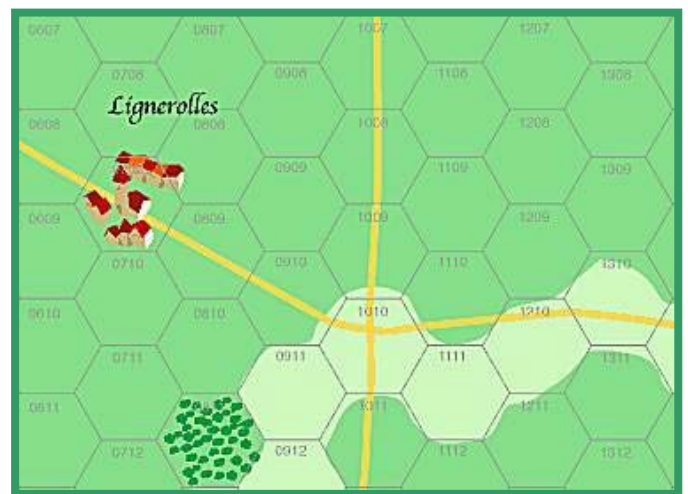
La partita a Montebello non è poi andata in porto, per problemi logistici di Enrico (convocato per il compleanno della sua bimba, Giulia ... massima e doverosa priorità di papà). Enrico, comunque incuriosito dai sistemi francesi di gioco, ha voluto provare una battaglia della serie medievale francese, una degli episodi del sistema Au Fils de l'Epée

Epées de France

Parla delle battaglie di Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429 e Castillon 1453, di tanti anni fa. Sono episodi per lo più sconosciuti agli Italiani in genere e fanno parte di quel periodo oscuro (per noi) che viene spesso definito come la Guerra dei Cent'Anni. Siamo un secolo prima della stabilizzazione francese (che permise ai cugini di venire in Italia per prendere il Milanese e per ... far fare il gioco a Nicola Contardi).



Sono tutti giochi semplici e molto colorati, con grafica stupenda, almeno per chi ama (come me) l'araldica medievale; hanno pure le regole in italiano, il che non guasta. Tra le battaglie della confezione ho scelto Patay e vi spiego perché. Innanzitutto ero curioso di veder all'opera Giovanna d'Arco (la Pucelle d'Orleans, Jeanne); sono sempre stato curioso di vedere come viene simulato l'impatto della Fede cristiana nei giochi, in un'epoca, si può dire, di talebanismo cattolico. In secundis volevo testare la prima sconfitta campale dei long-bows britannici dopo ben 83 anni di battaglie condotte con la stessa tattica. Quei vecchi Robin Hood, infatti, si schieravano in postazione fissa, dietro ad un muro di pali aguzzi e appuntiti piantati obliquamente in direzione del nemico e tiravano a piacere sulla Cavalleria pesante in carica (partita la carica, questa non riusciva a fermarsi quasi mai).



La battaglia di Patay è un evento importante della guerra di cento anni, che si svolse il 18 giugno 1429 tra gli eserciti francesi ed inglesi occupanti il suolo di Francia. Benché quella vittoria di Carlo VII sia spesso stata attribuita alla Beata Giovanna, in realtà Patay fu uno scontro tra l'avanguardia dell'esercito francese e gli arcieri inglesi. Dopo la presa di Orléans, una task force di appoggio inglese, comandata da Sir John Fastolf, lasciò Parigi per bloccare l'avanzata dei Francesi. Questi, consci che non avrebbero potuto

superare il loro avversario in una battaglia ordinata, dove il nemico possedeva schieramenti organizzati, operarono una serie di approcci e ricognizioni, nella speranza di intercettare gli inglesi prima che



potessero terminare i loro preparativi. Grazie alla loro caratteristica militare, gli inglesi eccellevano da decenni nelle battaglie campali; non si sa esattamente il posto dove presero posizione allora, ma la tradizione attribuisce il sito della disfida al piccolo villaggio di Patay. John Fastolf, John Talbot e Thomas de Scales comandavano il corpo inglese. La tattica difensiva abituale degli arcieri inglesi, come detto, consisteva nel disboscare la zona e piantare pali appuntiti a terra, dinanzi alle loro linee, cosa che frenava le cariche di cavalleria e rallentava sufficientemente l'avanzata delle fanterie, in modo da lasciare loro il tempo di eliminare gli attaccanti. A Patay, tuttavia, pare che gli arcieri rivelassero la loro posizione, prima di mettersi in ordine di battaglia: si narra che la colpa fosse stata di un cervo, che attraversando il campo delle linee inglesi, fu abbattuto dalle frecce generando ovvi urli di giu-bilo, i quali rivelarono le posizioni agli esploratori francesi.

L'avanguardia francese di circa 1.500 uomini, condotta dai capitani Hire, Ambroise de Loré e Jean Poton de Xaintrailles, attaccò quindi gli arcieri mentre questi, rapidamente, si schiaravano. Passata la Cavalleria, i picchieri s'incaricarono di spezzare in due la linea dei longbowmen, mentre i cavalieri inglesi fuggirono davanti alla progressione della cavalleria francese. Per la prima volta, aveva prevalso la tattica francese (la carica di cavalleria pesante), con risultati inattesi per l'epoca.

Con l'aiuto di Riccardo Danda, collega interessato, ho quindi provato la carica di cavalleria contro le perfide frecce inglesi. Va subito detto che l'Orifiamma di Giovanna d'Arco ha puramente valore morale, permettendo soltanto il facile rally dei disordinati. Nessuna possibilità, dunque, di agire con credenti e praticanti resi "berserk" dalla Santa Femmina. Dopo il controllo del comando e l'attivazione delle Bandiere, parte, terribile, la carica della Cavalerie Lourde francese, contro le linee degli arcieri. Lo scontro è

tremendo ma, sarà per una discreta sfortuna con i dadi, sarà per la forza dei Robinhoods, tutte e quattro le bandiere di Cavalleria del futuro Re di Francia vanno a ramengo, due in rotta e due in disorganizzazione; modeste le perdite inglesi con veementi urli di giubilo e sventolare di deretani alla Braveheart (altro che cervo!). Il gioco dura sei turni, quindi c'è tempo di rifarsi. Tuttavia la carica ha offerto un'adeguata dimostrazione della potenza inglese e ciò ... sufficienti! Invero, caro Frédéric, Jeanne la Pucelle non valeva granché in battaglia, nonostante il film di Besson.

A tutti grazie per l'attenzione

**Appuntamento alla ValCon!
Arrivederci al 2008**

Alessandro Massignani	
Enrico Acerbi	
Stefano Toffano	
Massimo Mimmo Marangoni	
Andrea Brusati	
Marco Pajaro "Lurch"	

La folla della Domenica

