



NO TURKEYS

2

Apr. 2008

COMPLETE GAME INSIDE

AN III - N. 1

FEBBRAIO 2008

Nota: No Turkey (niente tacchini) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno "niente schifezze!" Intesa come Simulazioni noiose o ingiocabili.

VALCON 2008



**Speciale
VALCON**

Analisi

Report

DOSSIER

Fenomeno

Come fare a...

**Convention
2008**

Torneo a tre

Amenità dell'hobby

Norvegia 1940-1945

CC Totensonntag

Montare i counters



le Diable au Cor Gamette

IL WARGAME NON TRIDIMENSIONALE IN ITALIA

Se Indro Montanelli, invece di giocare a tressette, avesse giocato a Napoleon's Last Battles, avrebbe sicuramente concluso che le previsioni di morte dell'hobby, giunte alle sue orecchie nel tardo novecento, erano esagerate. Da 25 anni, infatti, il mondo dei Wargames è stato assillato da predizioni apocalittiche di imminente crollo (e a questo non fu certo estranea l'uscita di scena dei colossi americani SPI ed Avalon Hill ... ma morto un Papa se ne fece un altro). I videogiochi, i PC games, Internet, la scarsa flessibilità del mercato del lavoro, i giochi di ruolo e gli Eurogames, a sentire la massa dei predittori, avrebbero a turno affossato il wargaming. Non è stato così. La stessa E-Bay ha resuscitato orde di zombies decisi a pagare il massimo anche per vecchi Turkeys degli anni '70; e il neo-collezionismo ha ricreato giocatori e viceversa.

La crisi più difficile, tuttavia, fu certo quella degli anni '80 e '90, in fede di giochi catastrofici, mal testati, con pacchi di errata più grossi delle scatole originali. Il Rinascimento, infine, ebbe origine con il nuovo millennio, grazie anche ad editori coraggiosi come GMT, sino ad arrivare al record di 150 nuovi titoli del 2005. Insomma il wargaming non è mai morto, ma ciò non vuol dire che non sia malato.

Oggi basta leggere il web o i forum per capire come sia cambiato il mercato. Gli adolescenti degli anni '70, che a malapena avevano i soldi per acquistare un gioco in rivista tipo Strategy & Tactics, ora sono adulti, lavorano e possiedono i mezzi per acquistare giochi di qualità. È possibile che questa sia una nuova età dell'oro?

Per capire come si muove il mercato dei wargames si possono fare alcuni esempi. In realtà questi non aiutano a capire un bel nulla, anzi forniscono dati contraddittori. Se la torta del mercato appare appetitosa, le sue fette, in realtà sono oltremodo disuguali. Kevin Zucker della OSG diceva, negli anni del rilancio, 2005 e 2006, "le vendite calano costantemente e il mercato è minuscolo". Alla GMT erano invece più ottimisti e parlavano di incrementi del 40 % sul venduto ed anche alla Avalanche Press le cose andavano bene; il primo trimestre 2006 vedeva le vendite quadruplicate rispetto al 2005, stesso periodo. Ma quanti wargame si vendono?

Un piccolo editore, self-made, Eric Grenier della Grenier Games, stimava di poter vendere 250 copie dei propri giochi, la Clash of Arms invece forniva dati per tirature di base di 1500 copie a gioco. Queste cifre stridono se paragonate a quanto dichiarato dalla Rio Grande Games, un editore americano di Eurogames, che stimava possibile vendere 100.000 copie di un titolo come Puerto Rico o Carcassonne. La Eagle Games, una ditta scomparsa dal mercato, al suo primo anno dichiarava un venduto di 20.000 copie della riedizione di Conquest of the Empire.

Nell'anno della rinascita, 2005, si pubblicarono 150 nuovi titoli (di cui il 20 % erano giochi in rivista o supplementi ASL). Ora prendendo per assunto una vendita media di 1000 copie per titolo (stima generosa) si arriva ad un totale di 150.000. Secondo il celebre libro di Jim Dunnigan, nel 1980 furono vendute 2,2 milioni di wargames. Non siamo all'età dell'oro quindi.

Un altro segnale di mercato debole è il sistema dei pre-orders. I wargame non sono preziosi oggetti artigianali fatti a mano, ma prodotti industriali come i libri. La loro fascia di prezzo (30-50-100 dollari) li avvicina ai comuni elettrodomestici. Immaginate una ditta che mette in pre-order un fornetto a micro-onde per sperare di vendere 500 esemplari. Questo (dei wargames) non è un mercato florido ed eccitante!

Lo stesso cammino percorrono i giochi per computer: poche copie vendute per le simulazioni storiche e poco reddito ai designers fronte a un mercato dalle potenzialità sterminate.

L'hobby quindi rimane un fenomeno culturale di nicchia, ridimensionato dopo i fasti degli anni '70. John Kranz, il signore di



Consimworld, stimava che soltanto 10.000-15.000 giocatori al mondo acquistavano almeno un nuovo gioco all'anno. Visitando poi i vari siti web, poi, si ha la netta impressione che a tirare la carretta siano una o due persone per ditta, disegnatori appassionati, che guadagnano poco o nulla dai giochi fatti, ma che perpetuano l'hobby con la loro affezione. Con l'avanzare delle nuove generazioni dei giochi facili tipo Axis & Allies o dei vari Warhammer 40.000 ecc. chi si occuperà di evolvere con i wargames? (lo stesso discorso vale anche per il 3D con miniature, dove però il fenomeno del collezionismo è più trainante).

L'unica speranza per l'hobby è che oggi produrre un gioco in casa non costa moltissimo (in DTP) e che queste isole di produttori casalinghi possano tramandare la tradizione dei wargames. Storicamente poi i wargamers forse commisero anche l'errore, nei tempi d'oro, di compiacersi di essere una nicchia ludica. Mancò del tutto, ad esempio, un piano per l'insegnamento della storia nelle scuole primarie tramite i giochi, cosa che oggi qualche volenteroso professore cerca di fare (distribuendo Vae Victis in classe come in Francia). Ma restano casi isolati. Se comunque esiste una consolazione finale è che il desiderio di vivere e poter cambiare la storia è troppo forte. I giochi stessi sono cambiati (e molti di noi ancora si lamentano dei cambiamenti) ma l'hobby non è destinato del tutto a morire.

Quanto all'Italia, nazione che arriva sempre con due anni di ritardo rispetto agli USA, le impressioni sono sovrapponibili. Prendo qui spunto da un post di Paolo Cariolato (in corsivo), che definirei illuminante, per come, nel 2006, affrontava il tema dello stato dell'hobby in Italia.

"Dopo anni di manifestazioni ludiche e contatti personali sono arrivato a questa conclusione riguardo ai wargamers:

1) siamo molti più di quelli che pensiamo, oltre ad i giocatori attivi nei club, che scrivono su internet e presenti alle conventions ci sono infatti altre tipologie:

a) il solitario - ha conosciuto i wargames ma non ha mai trovato avversari, per cui si limita a collezionarli e magari a giocarli in solitario;

b) l'abbandonato - giocava con un amico e/o con un piccolo gruppo di amici tutti gli altri hanno smesso e lui è rimasto da solo riducendosi alle attività della tipologia a)

c) il piccolo gruppo - dai 3+ amici che si incontrano con più o meno regolarità nella casa/cantina/mansarda di un componente del gruppo;

a) e b) normalmente vivono in provincia o in città del centro-sud mentre la tipologica c) è presente su tutto il territorio nazionale."

Negli anni trascorsi, ma soprattutto agli esordi, l'hobby fu testimone di numerosi tentativi di unificazione nazionale ed il novello "Garibaldi" della situazione fu senz'altro Pietro Cremona con il suo Torneo Masters. I giocatori di wargame conobbero la "Crisi del PC", la progressiva estinzione degli spazi vitali (case piccole, pochi tavoli, mogli ecc.), l'overrun dei Giochi di ruolo, l'assalto degli Eurogames. La selezione naturale fu serrata e determinò svariate step-losses ... alcune dolorose.

"2) nonostante internet il collegamento tra i numerosi gruppi e singoli presenti nella penisola è inesistente, precario e comunque quando c'è non porta frutto; i wargamers tendono ad essere stanziali, l'idea di spostarsi (anche solo di 50-60 Km) non viene neppure presa in considerazione, scarsa la

propensione ad organizzare incontri nei fine settimana, o la sera, i giocatori tendono a ricadere sempre nelle medesime abitudini di gioco con le stesse persone, negli stessi luoghi agli stesse orari; come diretta conseguenza di questo atteggiamento la propensione alla partecipazione ad eventi ludici è bassissima e quando avviene è spesso fine a se stessa (nel senso che il wargamer che si muove non si rende conto che per giocare bisogna organizzarsi per tempo e si trova quindi a girare spaesato tra i tavoli facendosi magari coinvolgere "per disperazione" a giochi che non gli interessano con giocatori poco piacevoli);"

E' vero, Internet avvicina le menti ma non i fisici, facendo entrare in grave asfissia i Face-to-face (FTF). L'incontro casuale con giochi sconosciuti (alcuni come dice Paolo poco interessanti) magari determinava approfondimenti di sistemi poco noti e che, per necessità di spazi, non era possibile giocare in casa, e magari questo aumentava la determinazione dei "vecchi" adepti (non commento il verso sui "giocatori poco piacevoli" in quanto non ne capisco l'intima radice).

3) alla frammentazione del panorama contribuisce la stessa tipologia dei wargamers, ogni gioco è diverso dagli altri, ogni giocatore è interessato ad un gioco diverso, per cui è difficile trovare un terreno comune in cui riconoscersi e trovare quindi giocatori compatibili, negli ultimi 10-15 anni le cose sono cambiate, i card-driven-games, ASL, le serie di giochi della Gamers, East Front e SPQR della GMT, rappresentato linguaggi comuni in cui i wargamers possono parlare;

La seconda età dell'oro dell'hobby, in effetti, coincideva con l'avvento dei giochi multiplayer (e spesso questi erano Card-games o card driven games) rivitalizzando lo zoccolo duro e creando nuovi proseliti. Internet contribuiva per altro a moltiplicare i FTF da giocare in computer contro avversari lontani, anche se il fascino delle pedine sulla mappa non esisteva più. La deriva nazionale, tuttavia, diversamente dalla Francia, dove il grande effetto trainante della rivista Vae Victis (in vendita nelle edicole) era (ed è ancora) il principale veicolo dell'education di base.

" ... 5) anagraficamente i wargamers italiani stanno invecchiando e questo, se da un lato aumenta la loro capacità di spesa e la disponibilità di luoghi di gioco, dall'altro significa diminuzione del tempo disponibile a causa di lavoro e famiglia, ci sono pochissimi giovani wargamers, le ragioni di questo fenomeno sono varie ed andrebbero attentamente studiate;

Questo è vero. Oltretutto bisognerà studiare in modo di fare i counter più leggibili ai vecchietti che incombono sui tavoli. Quanto ai giovani spendo due righe polemiche solo per aggiungere che le nuove generazioni mancano fundamentalmente della caratteristica principale delle generazioni degli anni '50, '60 e '70, cresciuti con la curiosità per la cultura, la politica e la storia; il vero motore di base degli appassionati. Le nuove generazioni ahimé non hanno timore di essere ignoranti e televisivi. Per tale motivo sono più attratti da fughe verso mondi diversi e fantastici, verso l'ignoto da scoprire, verso l'interpretazione della parte oscura dell'Ego (vampiri, mostri, alieni ecc.). Come una droga a basso costo, preferiscono viaggiare nel tempo e nel fantasy assieme ad un Rolemaster, piuttosto che ricostruire la storia ... Ovviamente non me ne vogliono le numerose e distinte eccezioni alla regola. Anche qui, però, ci sono segnali di ottimismo, dati essenzialmente dall'irrompere del fenomeno del Re-enactment storico, che presenta molte leve giovanili. La ricostruzione dal vivo delle antiche battaglie, in costume d'epoca, è un modo diverso, visivo, per avvicinare la storia, non più con il libro, bensì con le foto e i filmati. Alcuni di loro già si stanno sedendo ai tavoli del wargame, non molti per la verità, ma il fenomeno è in fase di decollo.

"6) non esiste una Convention nazionale in cui i wargamers di riconoscano, anche se varie manifestazioni ludiche ci ospitano a margine dei giocatori di ruolo, dei german games e dei giochi di carte."

Anche questo è vero anche se è altrettanto vero che in nessun paese del mondo esiste la Convention nazionale come istituzione. Ci sono raduni locali, cresciuti di fama sino a diventare simboli nazionali (lo era Origins, ora un po' in disuso, lo è l'ex Monster Convention di



EDITORIALE (CONTINUA)



Consim ed il Trofeo del Bicentenario francese, nato per promuovere i giochi napoleonici del sistema Jours de Gloire).

"Concludendo la realtà attuale italiana mi sembra fatta di tanti gruppuscoli più o meno grandi di amici che giocano esclusivamente tra loro, il cui destino è segnato. Stanno meglio i "grandi" club delle città principali in cui ci sono 10+ giocatori attivi ma a meno di un ricambio generazionale e l'immissione (e/o cooptazione di realtà provenienti da altri giochi) di nuove leghe il futuro non sarà roseo neppure per loro.
Paolo Cariolato 2006

Qui, Paolo, mi permetterà di dissentire un po'. Concordo sul fatto che la realtà italiana sia ancora così, spezzettata (la nostra storia nazionale è sempre stata un modello di campanili di varia fattura), ma non vedo in questo nessuna "segnatura" letale. Negli USA sono già 25 anni che le Cassandre di turno prevedono l'estinzione dei wargames, con scarso successo predittivo. L'hobby del wargame sta andando verso l'estinzione come il gioco delle bocce? Può essere, ma il tempo ha sinora smentito tali funeree previsioni. Lo dicono anche un rivitalizzato mercato delle novità e la creatività emergente del DTP (i giochi fatti in casa).

Il mondo dei wargamers è a tutti gli effetti un mondo di piccoli gruppi di amici, questo non è un indizio della sua fine ma è la sua dimensione. Sono piccoli nuclei che possono confrontarsi con altrettanti analoghi più lontani, magari in Internet.

Se mai in Italia manca un vero elemento unificatore di tutte queste pulsioni, come il forum francese Strategikon fa in Francia; sarebbe molto bello che il nostro neonato NoTurkeys Forum lo diventasse in Italia, con calma e nel tempo.

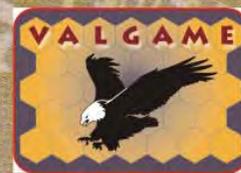
il corridoio di casa Lupinacci (Art) all'arrivo di Waterloo e War at Sea





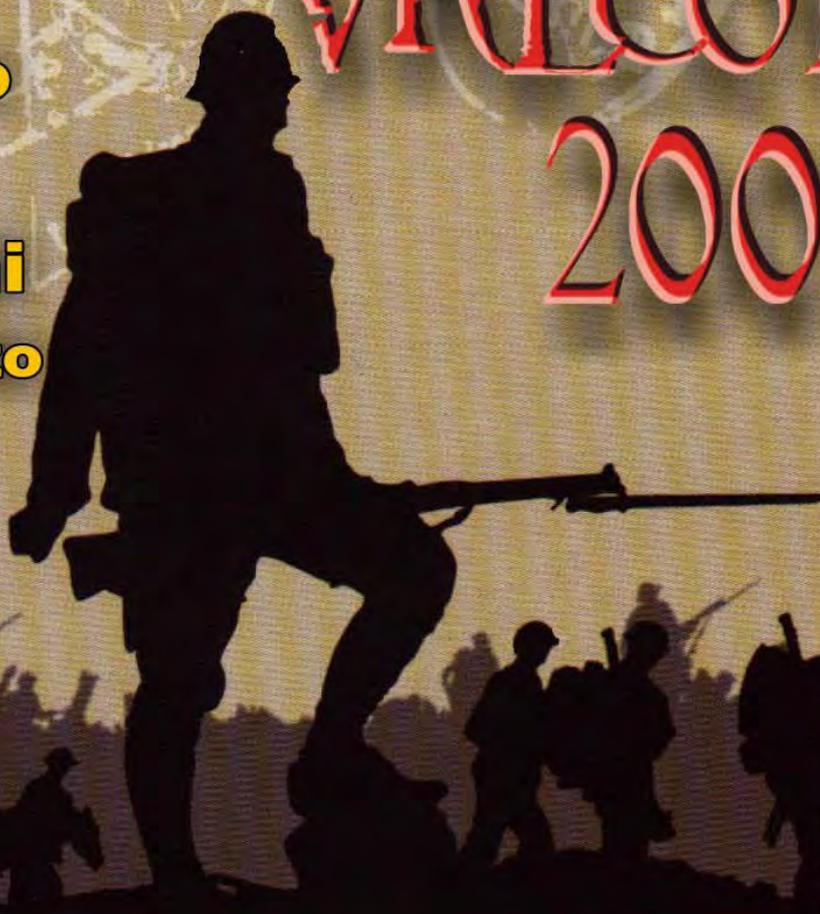
3^a

Convention di Giochi
di Simulazione Storica



Valdagno
Sala
Marzottini
15-16 Marzo
2008

VALCON
2008



INFORMAZIONI - www.valgame.eu
Forum - <http://noturkeys.devil.it>



con il patrocinio del Comune di Valdagno (VI)



VENERDÌ 14 MARZO 2008



Alle 18.30 la manifestazione si apre con l'inaugurazione della Convention alla presenza delle autorità comunali e del presidente della Pro Valdagno, Paolo Centomo. Alessandro Massignani traccia una breve storia delle attività del club, seguito a ruota da Enrico Acerbi che ne delinea gli eventuali sviluppi futuri.

Il saluto dell'Amministrazione comunale, recato dall'Assessore alle Attività culturali, dott. Alessandro Marchesini precede l'apertura ufficiale della manifestazione.

Nel corso di un ricco e gustoso buffet (salame eccezionale) emerge anche lo slogan dell'avvenimento: "Occasioni per socializzare trasmettendo cultura storica". meglio di così non poteva andare.

La proiezione del film "Le Pantaloni", una denuncia delle assurdità della guerra e della giustizia militare (storia realmente accaduta) fa da sottofondo alle attività preparatorie: il set-up gigantesco di CASE BLUE (MMP/The Gamers) e quello della Strafexpedition.



SABATO 15 MARZO 2008

Alle ore 8.00 si aprono le porte della sala. Il designer's corner è dedicato all'amico Dean Essig ed a parte dei suoi innumerevoli giochi storici. Pian piano arrivano gli ospiti ed occupano i vari tavoli di gioco, circa 25 in tutto, alcuni uniti tra loro per far posto ai mega-games. All'ingresso campeggia un classico Wacht-am-Rhein SPI i cui colori cupi sono severo monito per tutti i partecipanti tipo "lasciate ogni speranza Card Driven che entrate!". Rimarrà ingiociato come simbolo e bandiera a lato dell'emergency room: uno esce dal bagno rilassato e si bea guardando le aspre colline delle Ardenne.

Il resto dei guerrieri patavini si posiziona timidamente lontano dai mostri ed

estraggono dalla magica borsa una new entry: Seven Ages.

Dovete sapere che 7A giunge da una vasta famiglia australiana, ricca di baldi rampolli

della serie World in Flames (in effetti sono quasi tutti in Flames ... che sia colpa della dieta?). Il nuovo nato è uscito un po' strano, forse a causa dell'avanzata età dei genitori.

Intanto il titolo, dal 4000 avanti Cristo al 2000 dopo Cristo sarebbe 6 millenni e non sette (ma forse hanno contato dal 5000 al 4000 aC?).

Comunque il gioco non è male, gode di una vasta popolarità come alternativa a

Civilization e soprattutto è da citare per la presenza del popolo degli Harappans, antenati degli Arrapahos da cui discendono i Dna tarati dei maniaci sessuali.

Di fianco a Seven Ages la gradita sorpresa di avere Fabio Rizzo, il noto editore di Diario di Guerra, una fanzine piacevolissima che invito tutti a scaricare dal web (Pdf) dal suo sito. Sul tavolo un bellissimo Korea OCS cui si aggogherà più tardi Stefano [e] Tromba.

Paolo Cariolato attiva subito il tavolo ASL, che non manca mai in alcuna manifestazione data la popolarità del sistema e gradualmente arrivano anche gli amici più lontani. Marco Ferrari e Luca Abbati schierano sui tavoli il play-test di un gioco inedito: la Bataille du Prince de la Moskowa. Si tratta del rifacimento ex novo dell'antico La bataille de la Moskowa (GDW) su mappe incredibilmente dettagliate e colorate e con i consueti bellissimi counters della Clash of Arms. Il motivo del titolo mutato è ignoto ma si presume sia un fatto di copyright; non potendo utilizzare il vecchio titolo, il nuovo developer ha pensato bene di intitolare il nuovo gioco al principe della Moskowa, che pur all'epoca ancora non poteva essere tale (non avendo ancora combattuto la battaglia). Nicola Contardi e Federico Piergennaro schierano il nuovo Guelfi e Ghibellini a fianco

dell'altra novità: la Strafexpedition di Andrea Brusati.

Ed alle 11 questo nuovo titolo guadagna la sua presentazione definitiva con l'intervento

di Andrea, una presentazione storica di Enrico e l'allocuzione finale di Nicola, che illustra anche i piani di sviluppo della giovane Europa Simulazioni. Numerose le presenze in sala, anche soltanto di curiosi interessati alla storia di quella violenta offensiva austro-ungarica di primavera 1916, combattuta sui monti a noi vicini.

Il sistema di gioco di "Strafexpedition" appare brillante e divertente, sicuramente nuovo per il mercato dell'hobby. Lo stesso



Guelfi e Ghibellini è un regolamento per certi versi innovativo, riuscendo puntualmente a ricreare il caos delle battaglie del '200 ed i progressivi demoralizzazione ed affaticamento fisico delle truppe (e dei loro comandanti).



Ambedue i giochi potranno godere di una grafica stupenda, il che certo non guasta. Là, in lontananza sembra di vedere Stefano che estrae dalla borsa alcuni "autoscontri" colorati e li schiera sul tavolo. Forse è un miraggio causato dall'incipiente bisogno di cibo ...



Luca e Marco discutono in modo serrato sulla completa mancanza dei "cassoni" (ragazzi non è una parolaccia ... anzi con quel significato sarebbe un lieto evento). Per chi non conosce il sistema "la bataille" anche questo diventa un segno di carenza di zuccheri ... tutti a pranzo!

O meglio tutti a panini. Paolo "Sponsor" è stato perfetto! Ha portato caffè e panini, tutto supply che rapidamente scompare di

suscitare intense discussioni sino a tarda sera a cena, dove Lorian Rampazzo darà un'altra, e parimenti stimolante, luce sull'evoluzione del nostro hobby). E il secondo evento? Già, non era un miraggio. Stefano aveva effettivamente fatto sortire dalla borsa un gioco chiamato Formula Motor Racing (GMT - Reiner Knizia). Intendiamoci Knizia è un Guru del gioco ma ci ha anche deliziato con stranezze tipo Hot Potatoes e la politica GMT ci sfugge di mano. Sicuramente Stefano ha acquistato la scatola nella speranza di divertirsi tra un paio d'anni con il vivace Giovanni (il figlioletto). Sicuramente il giochino è uno spasso divertente, da pioggia in montagna per dire. Ma vedere consumati wargamers (tra cui ahimè lo scrivente) tirate carte facendo bruum-bruum con la bocca è stato desolante. PS ha vinto la Ferrari.

A sera avanzata si è consumato un piccolo dramma storico ... I francesi hanno perso a



scena, ridonando i colori alla sala. Ah dimenticavo oggi c'è il sole, è l'evento è molto raro per la nostra ValCon (un 12 su due d6).



Nel pomeriggio due sono gli eventi clou: un intervento magistrale di Paolo Cariolato su ASI ma su tutto il fenomeno dei wargames in Italia (sarà talmente interessante da

Ligny !!! (NLB scenario). E' vero che la dea bendata si è tolta il drappo oculare e ha beffardamente spernacchiato co' dadi il giocatore transalpino (quello degli "autoscontri" manco a dirlo) ma perdere a Ligny boh Pensateci un po' ... Napoleone avrebbe veleggiato per Sant'Elena con il traghetto della settimana precedente, perdendo lo sconto di Ferragosto. (Solo per tale profondo ed angustante rimorso di coscienza qualcuno a giocato a macchinette il giorno dopo ... brrr).

Infine lauta ed ottima cena per tutti. Lì ci siamo divertiti moltissimo, in fede di un vinello rosato e frizzante, un Rabosello molto apprezzato da tutti, abbiamo assistito al confronto serrato tra le idee levantine del Tromba e la pragmaticità emiliana di Luca Abbatì. Un grande match davvero.

DOMENICA 16 MARZO 2008



Piove ... o non sarebbe stata ValCon! Alle ore 08.00 la manifestazione riapre i battenti e subito al via si schierano le miniature medievali degli amici 3D guidati da Marco Mondini che affiancano un turno dimostrativo ad Hannibal (versione AH). Il tempo di vedere il proconsole Longus suicidarsi in Tunisia che il dovere richiama gli organizzatori. Enrico prova i Fiorentini a Montaperti (Guelfi e Ghibellini) ma una devastante carica di Marco ghibellino e senese lo convince a dedicarsi nuovamente all'organizzazione. Federico, il designer, abbandona per un attimo le fazioni comunali per fare il sovietico in Twilight Struggle, mentre Andrea e Daniele schierano austriaci e francesi ad Elchingen 1805 (Jours de Gloire). Alle 10 arriva l'ospite più atteso: il mitico Nando Ferrari, uno dei pochi pionieri padri del wargame in Italia.



Intervento bellissimo e circostanziato, che evoca anche commoventi ricordi di tempi passati e, mentre sullo schermo scorrono le immagini del mitico scaffale delle meraviglie di Verona, il dibattito si fa serrato e pregnante. Il risultato sarà moderatamente ottimista: il wargame non si estinguerà ma rimarrà un fenomeno culturale di nicchia, gradualmente superato, come con i libri, dalla cultura delle immagini.





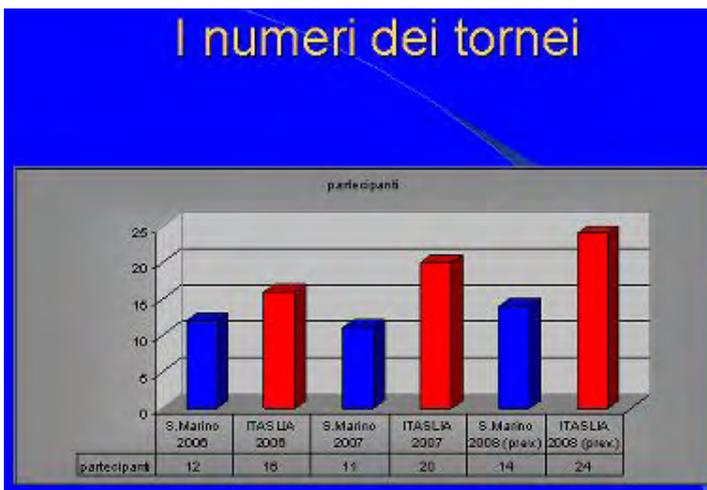
ASLItalia e Paolo Cariolato

<http://www.aslitalia.org/>

ASLItalia come Forum nasce nel marzo 2004 e dopo aver preso parte a molteplici manifestazioni, in settembre 2006 organizza ITASLIA, il primo torneo italiano di ASL. Promotore ed animatore del sito web è l'amico Paolo Cariolato, autore di un brillante ed interessante intervento alla convention. I numeri di ASLItalia sono i seguenti:

- 51 Iscritti 2004
- 80 Iscritti 2005
- 116 Iscritti 2006
- 153 Iscritti 2007
- 183 iscritti 2008 previsti (stime)

Gli iscritti sono soprattutto provenienti dalle regioni del nord Italia (Lombardia e Veneto in testa). Ciononostante il rischio che divenga un'ASLPadania è del tutto inverosimile (i giocatori delle regioni centromeridionali sono più rari per motivi prettamente logistici in quanto l'attività maggiore è svolta nel nord, Gatherings e tornei inseriti in altre Conventions). La mission dell'associazione si sintetizza in quattro momenti principali:



- Ampliare la base di giocatori di ASL
- Mantenere l'attività di Gathering e Tornei
- Sviluppare moduli per ASL
- Fornire traduzioni ai non anglofoni (intesi presumo come persone che non leggono l'inglese a perfezione).

Come funziona un torneo ASL

Da Regole Torneo Dal Bello Memorial San Marino 2008 che si terrà nella repubblica del Titano in maggio 2007.

Il torneo è a formula svizzera su quattro round (per formula svizzera s'intende un sistema progressivo che genera gli accoppiamenti in base ai risultati. Si parte spesso con le teste-di-serie accoppiate ai meno forti). Ogni round prevede tre scenari diversi tra i quali scegliere il match.

Le assegnazioni dei giocatori durante il primo Round saranno effettuate tramite sorteggio guidato in base ai seguenti principi: i primi tre classificati del Torneo ItASLIA di Verona 2007 ed i primi tre classificati del Torneo

ASL San Marino Con '07 sono considerati teste di serie e di conseguenza non si scontreranno durante il Primo Round a meno che il numero di giocatori non lo permetta.

A partire dal secondo Round ogni partecipante incontrerà un avversario che avrà circa lo stesso numero di punti in classifica e/o circa un numero pari di punti vittoria e/o circa un uguale numero di

punti vittoria-locazione conseguiti durante il precedente Round giocato. Nel caso di più di due giocatori a pari punti l'accoppiamento avverrà con ordine casuale. Ovvero a partire dal secondo round le teste di serie saranno valutate alla stessa stregua degli altri giocatori e non avranno altri vantaggi.

I dadi che si possono usare devono avere forma cubica, un lato di minimo 6mm fino ad massimo di 20mm, gli unici dadi ammessi sono quelli che indicano i numeri mediante puntini e/o numeri arabi, non sono ammessi dadi con altre immagini pittoriche.

I dadi dovranno essere tirati in un contenitore apposito, a scelta tra bicchiere, dice-tower o altra scatola (in quest'ultimo caso usando un bicchiere). L'avversario deve essere in grado di vedere il risultato contemporaneamente a chi ha lanciato i dadi.

Nel caso di una qualsiasi controversia dovrà essere interpellato un Direttore, che deciderà. Le partite devono essere finite entro e non oltre le 6 ore dall'orario previsto di inizio Round. Nel caso che i giocatori non rispetteranno le tempistiche previste i Direttori riuniti si riservano di decidere il risultato della partita, ed in questo caso il giudizio è insindacabile.

Ogni giocatore sceglie con quale parte giocare e decidere se dare il vantaggio del "balance" all'avversario per giocare quella parte. Se entrambe le parti hanno scelto la stessa parte il giocatore che ha scelto di concedere il "balance" all'avversario si aggiudica quella parte e il giocatore avversario si aggiudica il "balance".

Se entrambi i giocatori hanno scelto la stessa parte e l'abbuono del "balance" si tirerà un dado per determinare chi si aggiudica quella parte, il perdente si aggiudicherà il "balance" a suo favore. Nel caso in cui i giocatori abbiano scelto parti diverse si procederà normalmente. Alla fine di ogni partita il vincitore riceve 3 punti, il perdente 0 punti, in caso di parità si riceve un punto a testa. Se i giocatori non riescono a fornire un risultato agli organizzatori entro 5 minuti dalla fine del turno i Direttori si riservano di decidere il risultato della partita secondo il



giudizio insindacabile della commissione. Il vincitore del torneo sarà il giocatore con il maggior numero di punti dopo il 4° Round. Nel caso di parità verranno usati i seguenti criteri per determinare la classifica in ordine di importanza:

- a) coefficiente Bucholtz (un sistema per risolvere i famigerati tie-break, usato nei tornei di Scacchi)
 - b) I CVP e/o gli LVP acquisiti durante i vari ROUND giocati dal giocatore
 - c) Decisione dei Direttori.
- (Ora non resta che invitare Paolo Cariolato sul Forum a spiegarci cosa cavolo è il "balance" e cosa sono i CVP e LVP (punti vittoria presumo)).

Facciamoci del male !

Già per un neofita Squad Leader era complesso e chi l'ha provato ricorderà la sensazione di "conquista culturale" dopo aver terminato il primo scenario (la battaglia delle fabbriche di Stalingrado?). Paolo Cariolato ci ha portato il verbo di ASL (Advanced Squad Leader) ancora più complicato ed elettrizzante.

C'è un altro nostro grande amico che viene sempre a trovarci alla Convention e che tempo fa aveva istituito la Scuola Elementare di ASL. Chi non conosce Lorian Rampazzo? Proviene da una antica esperienza di scacchista e per questo ama l'analisi

poca fatica, semplicemente modificando regole già esistenti, non è più complicato, è più preciso e soprattutto è un tipo di gioco diverso, la cosa è fattibile.

Maledetta lingua italiana. derivando soprattutto dal latino risente del fatto che i Romani vedevano il gioco solo come guadagno. È gioco quello d'azzardo come il poker, quello di fortuna come il lotto, è gioco l'assumere un ruolo e sfidarsi ad un duello virtuale. ma tutti si chiamano gioco.

Esiste però un tipo di gioco che gli studiosi chiamano "ilinx" o "stupore", che è quello che deriva dal piacere della scoperta. Rappresenta quel piacere che chi gioca ad ASL prova nel momento in cui scopre che le unità concealed dell'avversario erano dei dummies, o quando compare un'unità HIP. È dato dall'imprevedibilità dello scenario. Ma in ASL ce n'è poco.

Provate invece a giocare a SASL (che si può giocare con Vassal), la versione in solitario. Non saprete se le vostre unità fanno quello che volete, se avete le spalle al sicuro e se i vostri uomini riusciranno a cavarsela nonostante stiate sconfiggendo il Nemico: potrebbe sempre comparirvi un carro avversario alle spalle.

Così per chi ama questo tipo di sensazioni serve un gioco che sia simulazione dettagliata ed indeterminata, squilibrio delle forze in campo e non bilanciamento dello scenario. Ecco da dove nasce Improved Squad Leader, decisamente un miglioramento nella qualità del sistema Squad Leader. Gli altri continuano a giocare."

Nasce così IMPROVED SQUAD LEADER il terzo livello della simulazione tattica, che potrebbe però essere anche una via di fuga verso l'isolamento dei wargamers, viste le difficoltà di trovare occasioni per il confronto a due o più giocatori. Questo provocherebbe l'abbandono della grande funzione culturale e socializzante del gioco in generale e dei wargame in particolare.

Qui chiudiamo lo spazio degli amici ASLers con l'antitesi tra Paolo (competizione e tornei) e Lorian (l'analisi storica): una scelta presume due o più persone, un gruppo, l'altra non lo esclude ma si può ridurre ad una mente unica e solitaria. A voi la scelta.



Il Balance te lo spiega Lui ...

Da un vecchio post di Paolo:

"Immagino che tutti voi conosciate ROAR, nel caso qualcuno non lo sapesse si tratta di un sito su cui è possibile registrare le proprie partite di ASL, dare un voto agli scenari e consultare lo sterminato archivio di partite presenti.

In buona sostanza è possibile vedere quante partite sono state registrate di un particolare scenario, vedere chi ha vinto per scoprire se lo scenario era equilibrato e valutare il grado di divertimento provato dai giocatori. Infine è possibile controllare la cronologia delle proprie partite (è molto interessante) Naturalmente questo presuppone che il maggior numero di giocatori possibili posti le proprie partite. Invito tutti voi a farlo. Sappiate che è proprio semplice iscriversi e non comporta nessun tipo di problema. E' anche possibile inserire partite di giocatori non iscritti fornendo il nome del giocatore e precisando che si tratta di soggetti diversi da noi." Il ROAR si trova a:

<http://www.jrvdev.com/ROAR/VER1/RecordByName.asp>

profonda delle situazioni e talora disdegna la sintesi. Averlo di fronte a tavola è un'esperienza incredibile ed affascinante. Per lui il gioco si trascina da secoli un equivoco di fondo: la competitività e l'annesso concetto del guadagno. Se ben ricordate era il tormentone televisivo di qualche anno fa: "Ho vinto qualche cosa?"

Ma facciamolo dire da lui se, come pare, ha trasferito la scuola su un altro sito:

<http://www.beeppworld.it/members/aslers/>

Questa la sua filosofia:

"Ci sono giocatori che amano il gioco dettagliato ma che sia e resti un gioco, come confronto-scontro che consenta di convogliare la naturale aggressività dell'uomo. Alcuni di questi amano il wargame tattico, specie quello sulla Seconda Guerra Mondiale. A moltissimi di questi piace Squad leader, e non si sognano nemmeno di passare al gioco avanzato perchè troppo complicato per il loro scopo ultimo, cioè giocare. A qualcuno piace anche il gioco avanzato, purchè resti gioco. A pochi il sistema di Squad Leader piace come opportunità di provare una simulazione in scala dettagliata e ben fatta. Però il sistema ha molti buchi, è necessario tapparli alla meglio. Visto che ciò è possibile con





TORNEO A TIRE

GUELPHS AND GIBELLINES
(EUROPA SIMULAZIONI)
(FEDERICO PIERGENNARO)

MEN OF IRON
(GMT)
(RICHARD H. BERG)

AU FIL DE L'ÉPÉE
(CANONS EN CARTON)
(FRÉDÉRIC BEY)

Il gioco prevede mappe esagonate (1 ex. = 100 m.), utilizza un sistema brillante e innovativo che si basa sulla progressiva stanchezza delle truppe e la perdita di controllo da parte dei capitani con il proseguire della battaglia. Non esistono turni di gioco, ma si combatte fino a che una delle due parti vince. Qui (e solo qui) assomiglia al berghiano Men of Iron.

Guelphs and Ghibellines simula le tradizionali battaglie campali che avvennero in Italia nel XIII secolo. Qui vi sono tutti i protagonisti delle battaglie simulate: la cavalleria con diversi livelli di corazzatura, la fanteria regolare, balestrieri, arcieri, palvesari, i Carrocci dei Comuni con le Martinelle, i leaders dell'epoca. Le tre battaglie di questo primo (si spera vada avanti) volume sono Montaperti (1260) tra fiorentini e senesi, Benevento (1266) e Campaldino (1289).

Men of Iron é il primo volume che parla della riscossa della fanteria a partire dai primi anni del 14° Secolo. Qui in effetti si parla della tattica combinata delle armi, della potenza di fuoco degli archi lunghi inglesi, in un'epoca già lontana dal 1200-1300.

Il sistema è stato progettato per essere un "quick learning and easy play". Le regole sono poche, non esistono i turni e il gioco è continuo. Ovviamente vi sono molte possibilità di togliera la mano all'avversario interagendo sul campo di battaglia. Berg assicura che il tempo per giocare una battaglia non supera un'ora di applicazione intensiva. Il gioco possiede già un'espansione: Agincourt.

Men of Iron si pone anche come un grande sistema da giocare in solitario. Possiede unità di varie armi: arcieri, balestrieri, guerrieri a piedi, a cavallo e "senza cavallo" (i burini). Vi sono i leaders storici delle battaglie trattate: il grande Edoardo III, re d'Inghilterra e suo figlio, il Principe Nero, Wallace con gli highlanders and "the Bruce" ecc.

Au Fil de l'Épée (A fil di spada) è un sistema di regole dedicato alle battaglie del Medio Evo classico, a livello tattico. E utilizzabile per le dieci battaglie della serie: Poitiers 1356 e Formigny 1450 (Vae Victis n°26), Muret 1213, Bouvines 1214, Lac Peïpous 1242 e Benevento 1266 (Au fil de l'épée, Vae Victis n°45), Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429 e Castillon 1453 (Epées de France, Canons en Carton).

La versione III delle regole, usata per il modulo Spade di Francia, integra anche tutti gli errata e le modifiche apportate alla pubblicazione dalla Versione II, in *Vae Victis* # 45.

Il gioco è concepito per due giocatori, ciascuno a capo di uno dei due eserciti nemici. E tuttavia possibile giocare in solitario o in più di due (dividendosi le *bandiere*). Un turno di gioco corrisponde a mezz'ora di tempo reale, un esagono della mappa a circa 200 m; un punto di forza rappresenta un centinaio di uomini.

Bologna 4 M	Firenze 5 M	Montfort +2 6	Flandres 3 L
-------------------	-------------------	---------------------	--------------------

Edward I King 5 5 5	4 +1 LB 5	Darla Genoa 4 5 8	1 3 MAM 6
------------------------------	--------------------	----------------------------	--------------------

Ha 3	Ha 4	Ar 3	Ar 5	Ha 6	Ha 2*	Ar 4	Ar 4	Ha 3	Ha 4	Ch 3	Ch 4								
---------	---------	---------	---------	---------	----------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

LEADERSHIP IN 1200-1300 GUELPHS AND GIBELLINES



Qui Novello dei Conti Guidi di Poppi, signore dell'Alto Valdarno e di Arezzo (a sinistra in divisa da battaglia con Bonus di combattimento e raggio di comando, a destra come marker d'attivazione, solo 6 ordini ...

povero conte che non contava punto). Esistono anche gli eroi e i porta-stendardo che fanno respirare aria dell'epoca e che mi pare non ci siano negli altri sistemi (a parte Giovanna d'Arco e l'Orifiamma). Ogni Capitano ha il suo marker di Capacità di Comando (CC) il cui retro segnala lo stato di Riserva. Il numero sul CC è la posizione iniziale sulla traccia dell'attivazione dei capitani (CAT) e corrisponde anche al numero degli ordini consentiti ad ogni attivazione. Anche qui, come in Men of Iron, mancano i turni e si attivano i Capitani in consequenzialità, però tirando due dadi. Se il tentativo ha successo l'avversario può tentare l'Interruzione (nulla a che vedere con la prevenzione delle nascite) e tira due dadi. Se ha successo prende in mano l'iniziativa ma trattandosi di una reazione all'iniziativa avversaria dispone soltanto di metà ordini. Diversamente che in Mol qui si può anche passare la mano. Infatti ogni volta che un Leader tenta un'attivazione o un'interruzione, scende di una posizione sulla traccia (CAT). In tal modo diminuiscono progressivamente sia la sua capacità di attivarsi (affaticamento operativo) sia il numero degli ordini che può dare (perdita di coesione dello staff). Se vogliamo, questa è la geniale trovata di G&G ... più la battaglia va avanti, più cala la corrdinazione dei capi e più cresce il caos. Il numero del punteggio operativo (o Order Points - OP) corrisponde alla posizione corrente occupata dal Leader sulla traccia (CAT) e con un markers si scalano i punti ordine consumati durante la fase di attivazione.

BATTAGLIE DEL 1200-1300 GUELPHS AND GIBELLINES

Le forme di combattimento sono due: con le armi da tiro (Missile) e il corpo a corpo (Mélée). Si noti che lo scontro armato con armi da tiro (archi e balestre) può avvenire in qualsiasi momento della sequenza di attivazione di un Capitano mentre la Mélée ha una sua precisa collocazione durante la sequenza di gioco.

Archi e balestre

Il cosiddetto Missile Fire può avvenire a causa di un preciso ordine dato oppure può essere un Tiro di Reazione.

I balestrieri, nonostante le balestre del 1200 non fossero le devastanti armi dei secoli successivi, sono molto più efficaci degli archi, ma impiegano più tempo a ricaricare. A quei tempi non esisteva ancora il tiro curvo con gli

archi lunghi, per cui sia balestrieri sia arcieri hanno bisogno di una visuale libera (LOS) per

caso più unità eseguano l'attacco), tipo di attaccante e difensore, cariche, stato di di-



inquadrare il bersaglio. Si usa poi la cosiddetta Fire Table, determinando la distanza del tiro, la corazzatura del bersaglio, la capacità di Coesione di chi tira, gli effetti del terreno ecc. I risultati generano Disordine (Disruption). Alla prima Disruption subita, si gira la pedina sul lato retro, le successive Disruptions causano progressive perdite di Coesione e sono esiziali.

sordine, classe della corazzatura, effetti del terreno.

Poi entrano in gioco i classici due dadi da sei facce. Il tiro sarà modificato dai valori di coesione delle unità partecipanti, dalla presenza di leaders o nobili in combattimento o di unità nemiche non attaccate. I risultati sono praticamente perdite di Coesione (Cohesion hits) e/o Disordine con possibili ritirate. La tabella dei corpo a corpo, in qualche mo-



Tutte le unità possono entrare in zuffe micidiali o, nel caso delle cavallerie, possono caricare. Nel caso attacchi una linea di fronte formata da più unità è necessario stabilire quale sia l'unità che guida l'assalto "leading unit". Sarà questa pedina a determinare alcune varianti della Mélée, nonché le avanzate e le ritirate. I corpo a corpo si risolvono su una tradizionale tabella detta Shock combat table, una matrice a rapporti di forza. Tali rapporti possono essere modificati da: vantaggi di posizione, vantaggi numerici (nel

do, privilegia le cariche di cavalleria, anche se all'avversario è concesso il tentativo di annullare la carica.

Quando l'unità accumula un numero di perdite pari o superiore il suo valore di Coesione, entra subito in Rotta (scappa). Viene rimossa dalla mappa ed entra nel computo dei punti vittoria (del nemico).

Se l'attaccante ha vinto il combattimento DEVE avanzare nell'esagono lasciato vuoto dall'avversario (eliminato o ritiratosi). Ovviamente i Capitani ed i nobili condizionano i

valori dei combattimenti e possono essere feriti o uccisi.

Pertanto il sistema di combattimento di Guelfi e Ghibellini è alquanto classico. La vera novità del sistema piergennaresco sta nell'assegnazione degli ordini. Un giocatore, infatti, deve stare molto attento ad utilizzare i punti che consentono di emanare ordini alle unità (non sono inesauribili) e calcolare chi deve muovere, tirare frecce o quadrelle, caricare, eseguire attacchi a scaglioni (l'unità di testa cozza contro il nemico e traina una seconda unità che prenderà il suo posto dopo il primo assalto frontale), riposare o recuperare l'ordine di battaglia.

Il planning, insomma, è fondamentale, e qui vuole assegnare minime capacità strategiche e tattiche a gente che di elevato aveva solo il lignaggio, ma che, storicamente, non era molto sveglia dal punto di vista militare.

Il risultato finale è la stessa differenza che c'è tra giocare un vecchio arcade sparatutto e un gioco di strategia ... qui si tirano i dadi dopo aver pensato.

NOBLES OF IRON (LEADERSHIP)



Attivazione, range di comando e movimento sono i valori per i Leaders di Mol. Qui non esistono i turni ma è un continuo alternarsi di attivazioni reciproche (ammesso che chi inizia non abbia troppa fortuna con il dado). Si tira per ogni Leader e se si ha fortuna si continua a giocare costringendo l'altro a guardare (se i Capitani di G&G sono progressivamente affaticati, qui si rischia siano "stificati")

Il Command Range si conta in punti mo

vimento e non ad esagoni. Le unità quindi possono essere "in comando" o "fuori comando", ma sono possibili le trasmissioni a catena.

I leaders offrono un modificatore positivo (se bravi) nel corpo a corpo e contano (molto) per i punti di vittoria se riuscite ad eliminarli, come anche nel sistema Bey. Il loro valore di attivazione entra nel sistema della continuità delle attivazioni e nelle sue interruzioni tentate con i tiri di dado. Qui è possibile che un giocatore particolarmente fortunato continui a giocare da solo, mentre l'altro guarda e tira vanamente il dado per riprendersi l'iniziativa (Berghiano!).

IRON FIGHTS (LEADERSHIP)

Archi, balestre, genitori e sassaioli

Qui la gestione dei Tiri è più complessa: Archi lunghi, Genitori (particolare cavalleria spagnola che tirava giavellotti a cavallo ... alla moresca) e armati di fionde possono tirare:

- in Fuoco attivo: ogni unità spara una volta quando il suo comando è attivato.
 - in Risposta al fuoco: quando è bersagliato dal nemico e se il nemico citato è a tiro. Fuoco attivo e Reazione si possono risolvere simultaneamente. Naturalmente se ti tirano alle terga non si può fare Reazione.
 - fuoco di Reazione: nel caso una unità nemica muova o faccia una carica (incluso le controcariche) si può tirare negli esagoni di fronte. Non si può fare solo in caso di Continued Attack. I balestrieri possono sparare:
 - in Fuoco Attivo.
 - in Fuoco di Reazione: qui senza le controcariche.
- I balestrieri non eseguono fuoco di Risposta.

L'ÉPÉE DES NOBLES (LEADERSHIP)

I comandanti sono identificati da un colore di fondo (nazionalità) ed dallo stemma che permette di identificare le unità della propria Bandiera. I comandanti in capo hanno identiche caratteristiche ma un colore di fondo specifico.



Ciascun comandante possiede un bonus (modificatore del dado), un valore (capacità di comando), un range di comando ed una capacità di

movimento. Un comandante guida solo le unità della propria Bandiera, stesso stemma. I comandanti in capo possono comandare, oltre alle unità della propria bandiera, qualunque unità della loro nazionalità che si trovi entro il proprio range di comando. Le pedine dei comandanti devono essere sempre impilate con una propria unità.

Come regola generale, i comandanti dei due campi vengono attivati alternativamente, nell'ordine crescente del loro valore. Se più Leaders dei due eserciti hanno uguale valore, si comincia attivando quello il cui comandante in capo ha il bonus inferiore. Si alternano le attivazioni tra i due campi avversi fino a quando si hanno comandanti dello stesso valore da attivare.

Quest'ordine di attivazione può tuttavia essere modificato dall'iniziativa. Ogni giocatore tira due d6 e vi aggiunge il bonus del proprio comandante in capo. Quindi si confrontano i risultati:

- Se i risultati sono uguali, nessuno dei due giocatori ha l'iniziativa. I comandanti dei due eserciti vengono attivati normalmente ed alternativamente, in ordine di valore crescente;
- Se la differenza tra i due risultati va da 1 a 3, il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto ha l'iniziativa e attiva immediatamente un suo comandante a sua scelta. Poi si riprende l'attivazione normale ed alternata;
- Se la differenza tra i due risultati va da 4 a 7, il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto ha l'iniziativa e attiva immediatamente un suo comandante a sua scelta. Inoltre, sceglie un comandante nemico che l'avversario sarà poi obbligato ad attivare immediatamente. Poi si riprende l'attivazione normale ed alternata;
- Se la differenza tra i due risultati è maggiore o uguale ad 8, il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto ha l'iniziativa e attiva immediatamente un suo comandante a sua scelta. Inoltre, sceglie un comandante nemico che l'avversario sarà poi obbligato ad attivare immediatamente, ed un altro comandante nemico che non potrà essere attivato durante il turno (mettere un segnalino "inactif"). Poi si riprende l'attivazione



normale ed alternata, in ordine di valore crescente. I due giocatori verificano che le unità delle due bandiere siano entro il raggio di comando del loro comandante. Le unità che non lo fossero sono ritenute non comandate (mettere l'apposito segnalino) per tutto il turno di gioco.

L'ÉPÉE ET L'ARC (SCONTRI MEDIEVALI)

Archi e cannoni

Ogni giocatore che possiede unità di arcieri o di artiglieria può farli tirare (senza muoverli) nel corso della fase di Tiro, se e solo se esse non sono adiacenti ad unità nemiche.

Si procede nell'ordine seguente, secondo il tipo di unità presente negli eserciti :

- l'attaccante effettua il suo tiro di artiglieria e ne applica immediatamente i risultati ;
- il difensore effettua il suo tiro di artiglieria e ne applica immediatamente i risultati ;
- il difensore effettua il suo tiro con gli arcieri e ne applica immediatamente i risultati ;

vista (LdV) tra l'unità che tira ed il bersaglio. La tabella dei Tiri è curiosa perché fornisce i risultati su due cifre: La prima cifra indica il punteggio da ottenere per demoralizzare l'unità bersaglio ; La seconda indica il punteggio da ottenere per metterla in rotta.



Assalti e zuffe

Un'unità attaccante può ingaggiare un assalto solo verso i suoi tre esagoni di fronte. Deve, se sceglie di effettuare un assalto, attaccare tutte le unità nemiche situate nei suoi tre esagoni di fronte, a meno di quelle già

col nemico, non può caricare, ma può comunque effettuare un assalto normale). Può, nel caso, attraversare l'esagono di un'unità amica. Un'unità può caricare solo avversari situati nel suo esagono di fronte centrale.

La risoluzione dei combattimenti è di tipo

classico: determinazione delle unità attaccanti e dei difensori ; Determinazione dei modificatori dovuti al terreno ; Determinazione del modificatore al tiro del dado dovuto al rapporto di

forza ; Determinazione del modificatore al tiro del dado dovuti ai tipi di unità coinvolte ; Determinazione di altri modificatori al tiro del dado (la lista nella Tabella degli Assalti). I risultati si applicano subito dopo ciascun assalto. Vengono ottenuti tirando 1d10 cui si somma o si sottrae il modificatore previsto nella Tabella medesima. I risultati sono applicati immediatamente dopo ciascun combattimento e nell'ordine indicato nella Tabella degli Assalti. Sono:

R = ritirata (quasi sempre innesca un'avanzata obbligatoria dell'avversario)

Dr = rotta (Un'unità può essere messa in rotta in seguito al risultato di un tiro o di un assalto. Si pone allora un segnalino " en dèroute " sulla pedina, e quest'ultima deve immediatamente ritirarsi di due esagoni, in linea retta, verso il bordo della mappa indicato nello scenario. Se per far ciò essa attraversa un'unità amica, si tira un d10. Se il risultato è superiore alla qualità dell'unità, anche questa va in rotta immediatamente.) - D = demoralizzazione (Si pone allora un segnalino " decouragée " sulla pedina.)

F = affaticamento (In seguito ad un combattimento, un'unità può passare dallo stato di unità fresca (fronte della pedina) a quello di unità affaticata (retro della pedina).



- l'attaccante effettua il suo tiro con gli arcieri e ne applica immediatamente i risultati.

Attenzione, i balestrieri non possono tirare nel corso di questa fase.

Gli arcieri o i balestrieri a cavallo possono tirare nella fase di Tiro e in quella di combattimento. I balestrieri a cavallo, se tirano più di una volta subiscono un modificatore negativo. Se lo scenario permette loro di smontare dai destrieri, una volta a piedi non sono più sottoposti a questa penalità. **La possibilità di tirare è condizionata all'esistenza di una linea di tiro o linea di**

attaccate da altre unità amiche nella medesima fase di attivazione.

Si pone quindi un segnalino " melée " (" assalto ") su ogni unità nemica che deve assaltare. Una volta dichiarati, tutti gli assalti devono essere risolti.

Una carica è un assalto particolare, effettuata da unità a cavallo di tipo Ch o Ha, e che non sono in rotta. **Non ci sono regole di inseguimento nella serie A fil di spada.**

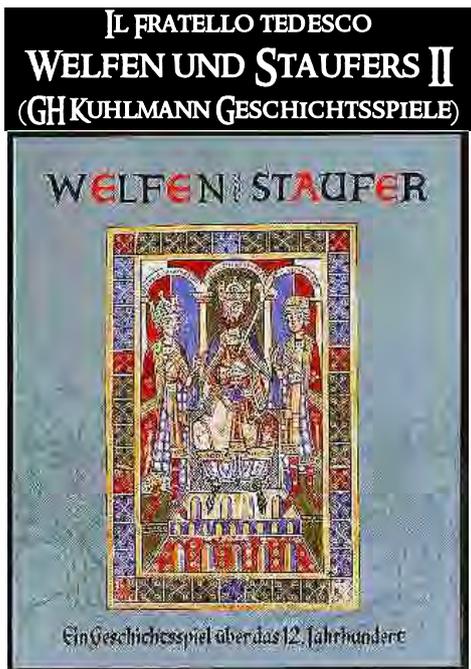
L'unità che carica deve obbligatoriamente muoversi di un esagono e non spendere più di 4 PM prima di caricare (se è già a contatto

Per indicarlo si gira (appunto) la pedina sul lato opposto).

Le Beyliff de St. Frédéric

----->





Nota (alcune carte qui proposte non sono quelle del gioco, ma appartengono al bellissimo gioco di carte - storicamente parlando - dello stesso designer che ricrea i secoli dei Reich tedeschi: Das Alte Reich).

Federico Barbarossa (il vero Federico d'annata, non Piernennaro o Bey), Enrico il Leone (nessuna parentela con lo scrivente), Enrico IV, Guelfo VI, Guelfi e Ghibellini, qui stabilirete chi sarà incoronato Re di Germania nella Cappella Palatina di Aachen (Aquisgrana). Il sistema ricorda molto l'antico Kingmaker riproposto dalla Avalon Hill, che parlava della guerra delle Rose tra York e Lancaster.

Un giocatore ha il controllo di tre principi Guelfi e il suo avversario di tre omologhi ghibellini. Ognuno, all'inizio, possiede anche l'appoggio di cinque nobili o ecclesiastici (vescovi). Questi sono scelti casualmente dal mazzo dei 50 tra arcivescovi, vescovi, duchi e Palatini, marchesi (margravi), baroni (langravi) e conti. Questo renderà la situazione iniziale del gioco sempre diversa.

Per incoronare uno dei suoi principi, il giocatore dovrà guadagnarsi l'appoggio di tutte e quattro le antiche tribù germaniche, e farli convenire tutti ad una assemblea generale (la Dieta) elettiva, diretta da un arcivescovo.

Le operazioni che consentono di guadagnare gli appoggi politici saranno anche militari: conquiste di castelli e città, fondazione di nuovi agglomerati, controlli sui guadi e sui ponti e controllo dei passi alpini svizzeri.

Welfen und Staufer fu pubblicato la prima volta tra il 1990 e il 1991 in due edizioni tedesche strettamente storiche. La versione II del 2006 mantiene il fondamentale stampo storico, introducendo però errata e meccanismi di gioco, emersi negli anni dall'esperienza degli stessi giocatori. Nella pesante scatola teutonica troverete:

la mappa, un'accurata riproduzione dell'antico Sacro Romano Impero ovvero

Germania, Borgogna (Svizzera) e Italia del nord, così com'era nel 1138 AD, con alcune caselle aggiunte per il "Pellegrinaggio al Sacro Santuario di Santiago de Compostela", per "Elezione e incoronazione", e per le "Armate". Il gioco possiede 112 carte, 100 gettoni di legno, i dadi, fogli di dati e un libretto delle regole che somma le regole di base, le opzionali ed alcune regole aggiuntive oltre che ai seguenti scenari storici:

- 1138 Un Erede sbagliato!
- 1148 la Riconciliazione fallita.
- 1176 un rifiuto nell'Italia del Nord.
- 1192 la fuga di Riccardo Cuor di Leone.
- 1198 un ragazzo come Re.

in più si disporrà di un interessante glossario su nobiltà e ecclesiastici del Sacro Romano Impero con cronologie e mappe degli avvenimenti. Il gioco è una suite storica consigliata per due giocatori di età superiore ai 16 anni ed è stato progettato Gerhard H. Kuhlmann.

L'Art work grafico (mappa, carte e counters)



sono di Helmut Eisele jr, mentre la scatola è stata fatta da Werner Pollack. Sono disponibili anche le regole in inglese, redatte da Kevin Van der Schyff, il tutto ad un prezzo discretamente elevato: 65 euro.

LO SCENARIO DEL 1176 A REFUSAL IN UPPER ITALY

Soltanto per verificare le regole su una nostra vecchia conoscenza, riproposta spesso dagli amici della Lega di Bossi con l'annuale cerimonia di Pontida.

La Lombard League (Lega Lombarda)

Qui l'armata imperiale si trova in Italia centrale. Ha subito una seria sconfitta e lo stesso Imperatore è debilitato. Nel corso del primo turno (giugno 1176) la pedina "Staufer 1" possiede solo la carta 1 (le altre carte 75, 77 ecc. sono poste sul tavolo coperte). la fine del turno, il malcapitato (in Italia) imperiale può attivare una di queste carte coperte (sarà così ad ogni turno).

Naturalmente approfittando delle debolezza dell'Imperatore, sulla mappa compaiono le pedine (Guelfe) della Lega Lombarda e della Lega Veronese, con il classico scudo crociato che da secoli simboleggia gli amici del Papa.

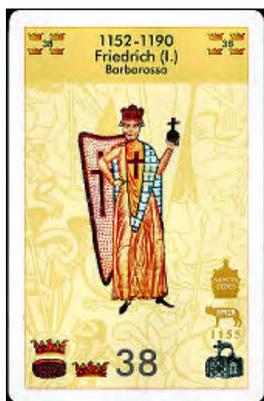
Il counter "Lega Lombarda" rappresenta il contingente lombardo e va schierato in campo aperto vicino a Milano (L5/6).

In qualsiasi momento altre pedine dovessero entrare nello spazio occupato dalla "Lega Lombarda", il giocatore Guelfo (Welfen)

può muovere la pedina ed intraprendere un'azione. La forza della "Lega Lombarda" e di 2000 uomini d'arma più le guarnigioni di tutte le fortezze lombarde dell'area. La forza di questo counter decresce man mano che le fortezze cadono in mano al nemico o sono distrutte (per ogni città, - 300; per ogni villaggio, -200, per il castello di Garda, - 150.) La pedina della "Lega Lombarda" non può muovere che sui suoli di Lombardia, Marca Veronese e Romagna, e non può spingersi sui valichi alpini sulla via di Chiavenna.



Il Ghibellino (Staufer) ha la facoltà di aggredire la Lega se questa muove sulla via del nord, immediatamente a sud di Chiavenna. La "Lega Lombarda" subisce una perdita di forze pari alla metà dei punti forza ghibellini (una forza di 200 Ghibellini a sud di Chiavenna causano una riduzione dei leghisti di - 100). Come detto i Lombardi sono alleati dei Guelfi (Welfen). Il giocatore Guelfo infatti può rafforzare la Lega muovendo truppe nel suo spazio e formando un nuovo stack filo-papale.



Pavia, Genova, Pisa, Ravenna e Firenze (Florence) sono al momento alleate dei Ghibellini e le città citate portano la bandiera del partito imperiale.

Il ruolo della Lega nel gioco, pertanto, è quello di disturbare e ritardare il rientro imperiale in Germania, dove si deve arrivare all'eventuale incoronazione di qualche usurpatore.

Non sono previsti particolari bonus per i soscrociati se stazionano nei pressi di Arcore. L'antenato di Berlusconi, infatti, non esistendo i media, in mano a frati e preti, non ha alcuna influenza su Alberto da Giussano e compagnia bella.



WELFEN UND STAUFERS II

Il gioco può essere visionato ed ordinato sul sito:

<http://www.geschichtsspiele.de/homepage.htm>

Wu.S è sicuramente più un sistema politico che un gioco militare, molto più vicino a classici come Empires of the Middle Ages o Liberté, che ai sistemi tattici medievali.

La geografia storica rappresenta la parte principale del sistema così come nell'altro gioco tematico di Gerd Kuhlmann (Konradin oder Interregnum, un sistema a più giocatori, mentre Wu.S è per 2 giocatori e dove ognuno riceve una Task Card all'inizio sulla quale c'è scritto cosa deve fare per vincere e chi deve eleggere Imperatore, tra i membri della propria famiglia).

La mappa di Wu.S, montata su cartone, è un altro piccolo gioiello di ricerca storica. La topografia delle coste e dei fiumi corrisponde esattamente a quella del XII secolo. A nord delle Alpi troverete in mappa ogni città che prima del 1150 aveva tale rango. Dal punto di vista militare si può affermare che nel XII secolo era impossibile controllare vaste aree territoriali, almeno in Europa centrale, a causa delle piccole armate dell'epoca. Duchi, Re e persino l'Imperatore potevano soltanto controllare alcuni punti strategici e fortezze; in più dipendevano totalmente dalla lealtà dei propri vassalli.

PREPARATIVI

Nell'anno 1137, l'Imperator Lothario III moriva a Breitenwang durante il suo ritorno in Germania dopo la seconda spedizione in Italia. La sua unica figlia, Gertrude era sposata al Guelfo (Welfe) Enrico l'Orgoglioso, duca di Baviera e Sassonia. Prima di morire, l'Imperator cedeva le insegne dell'Impero (la Corona, la Sacra Lancia, la Spada Imperiale ecc.) al suo genero con l'intenzione di designarlo come successore al trono. Tuttavia, nello stesso momento, l'avversario del Guelfo, Corrado III Hohenstaufen (Ghibellino), riteneva lui stesso di avere diritto al trono. Tut-

tavia, a quel tempo, diventare Re significava essere eletto per "Constitutio" dalla Diera nobile delle quattro antiche tribù germaniche (Franchi, Svevi, Bavaresi e Sassoni). Così iniziavano le ostilità.

Qui i due giocatori tirano un dado, chi fa il numero maggiore prende i Ghibellini (Staufer) e le carte n. 1, 2 e 3, mentre l'avversario si prende i Guelfi (Welfen) con le carte n. 4, 5 e 6. Poi si mescola il mazzo delle carte nobiliari (n. 7 sino a 56) ed ogni fazione riceve 5 carte aggiuntive. Queste vanno poste a faccia in alto davanti a ciascun giocatore. Il resto del mazzo dei nobili viene mescolato assieme alle carte n. 58-66 e 68-74 e sono poste a faccia coperta come mazzo "neutrale". Le carte Reali (75-79) sono poste da parte per poter essere usate in seguito. Tutte le restanti carte sono accantonate (servono solo per il gioco avanzato)

A questo punto i giocatori prendono i counters dei nobili corrispondenti alle proprie carte e li schierano nei castelli o città citati per primi sulle carte stesse. Gli "Army Group" counters sono piazzati nelle "Army Group Box" che stanno a destra in basso sulla mappa.



COME VINCERE

Il gioco termina quando un Guelfo (Welfe) o un Ghibellino (Staufer) è stato incoronato Re di Germania. Nella Cappella Palatina di Aquisgrana. Un principe può essere incoronato soltanto se già è stato eletto.

La sequenza alternata di gioco (prima i Ghibellini, poi i Guelfi) comprende:

1. Pellegrini/Destino di prigionia.
2. Movimento ed Azioni di tutti i Nobili "noble counters"/ e di tutti gli "army group counters".
3. Formazione, aggregazione, divisione o sbando di un gruppo d'armata.
4. Elezione o incoronazione del Re.
5. dichiarazione d'investitura di nuovi alleati, clerici o nobili, con le "carte bandiera" o con le "carte clerici disarmati".



Italian ? Pasta and Whores

L'offensiva anglosassone contro
l'armata "comica"

ed altre amenità dell'hobby del
wargaming



DAK2 il bordello della
10ª Armata e la disputa
sugli Offensive Counters in Consim

Forse noi Italiani non siamo stati i migliori guerrieri della Seconda Guerra Mondiale ... certo sapevamo quali fossero le priorità! È' riportato che quando una missione di

Afrika Korps (Panzer Grenadier) della Avalanche Press ha nel suo roster due Surrender counters, uno per gli Italiani ed uno per i Tedeschi. Fin qui nulla di allarmante. Il fatto che né Inglesi né Anzacs abbiano counters analoghi ha scatenato un breve disputa in Consimworld.



Peacekeeping è inviata all'estero, in qualunque parte del mondo, i bordelli locali aumentano subito i prezzi.

Nel super gioco di Dean (DAK 2) c'è questo curioso counter anche se non possiede regole opzionali per il suo uso. Il bordello mobile della 10ª armata è presente solo per fare un po' di colore storico e, senza regole dedicate, può essere utile solamente per assorbire un step di perdite (se in uno stack) ... almeno credo. Come Italiani non ci sentiamo offesi dalla sua presenza, ci fa sorridere, soprattutto pensando agli Inglesi che si arrangiavano tra loro. Mi sembra poi di ricordare che già ci fosse un precedente in un gioco della Fresno Games, un Mobile Bordello counter, ma non ricordo in quale wargame.

La polemica è invece scattata parlando dei surrender counters della Avalanche Press (sistemi Panzer Grenadier, giochi Afrika Korps e Arctic Storm). Nella discussione si sono cimentati anche due mostri sacri del wargame: Ty Bomba (si pronuncia e si traduce Bamba) e nientepopodimeno che Richard H. Berg, mister scodella.

Ty Bomba ... l'idea della Avalanche di proporre uno scherzetto con quei counters, per me, è soltanto cattivo gusto o scarsa conoscenza della storia ... o ambedue. E' pur vero che, tra tutte le potenze impegnate nella 2GM, l'Italia fu senza dubbio quella che fornì le prestazioni più scadenti. Infatti furono gli unici avversari che le truppe del Commonwealth riuscivano sistematicamente a battere nella prima metà delle ostilità. Forse il voler enfatizzare quella caratteristica, con counters dedicati o con regole

speciali, significa non tanto una critica all'anima di un popolo, l'italiano, ricco di tradizioni e cultura, ma soltanto una presa di posizione contro i regimi totalitari dell'epoca; in particolare metterebbe in luce tutto il fallimentare governo di Mussolini, sin dalla sua entrata in guerra.

I fascisti italiani erano poco più di goffi aspiranti-nazisti, in una nazione che mancava di basi industriali e di motivazioni ideologiche per affrontare il conflitto che il "Duce" (sic) gli aveva preparato. Nella prima metà della 2GM potremmo dire che ogni tipologia comico militare fosse di pertinenza italiana. Ma, come ogni generalizzazione, anche questo lascia il tempo che trova. Le falle dell'esercito italiano stavano soprattutto nella mancanza di equipaggiamenti e nella scarsa capacità di comando. I soldati italiani che si arresero in massa, lo fecero perché i loro ufficiali ordinarono di fare così. Ci sono altrettanti ottimi esempi di Italiani che, ben guidati, combatterono molto bene. L'Ariete in Crusader e Gazala ad esempio. Così, insinuare, come

fa l'Avalanche Press, che i soldati italiani siano stati codardi, sembra una forzatura. Ty Bomba, però, non aveva visto che il surrender counter c'era anche per i terribili tedeschi, anche se qualcuno faceva notare che la presenza del counter italiano sul retro della scatola del gioco, usato come immagine per far vendere di più, era comunque offensiva.

Richard H. Berg quotava Bomba ed il suo "E' pur vero che, tra tutte le potenze impegnate nella 2GM, l'Italia fu senza dubbio quella che fornì le prestazioni più scadenti..". Se avessi detto le prestazioni dell'esercito italiano sarei stato d'accordo. I loro soldati avevano scarsa comprensione dei motivi per i quali combattevano e scarsa fiducia in coloro che ordinavano di combattere. L'Alto Comando italiano stava alla "pianificazione militare" tanto quanto Adam Sandler stava ad Oscar Wilde. Erano mal comandati e mal nutriti (se non avevano acqua per la pasta Richard!) spesso agendo senza una direttiva chiara o senza appoggio ... per cui è sorprendente quello che comunque riuscirono a fare.

Ty Bomba: "inoltre ... qualcuno mi potrebbe dire se quel counter offensivo nel gioco "Afrika Korps" è parte funzionale di qualche regola valida? O è solo un calembour?

Quanto agli Italiani, per quello che ne so io, quando ero in Europa, le loro truppe da montagna e i Bersaglieri erano truppe scelte. Chiunque ne capisca di storia può tranquillamente concludere che da quelle truppe potevano nascere anche ottimi leader e generali. (io spesso ho pensato che uno dei

più divertenti what-if della Storia fosse il simulare che i Medici avessero unificato l'Italia nel Rinascimento). (Forse Ty non ha ben capito che l'essenza vitale del movimento rinascimentale stava nella



competitività tra piccoli staterelli e che sarebbe diventato altra cosa con un'unificazione. NdT)

Ma l'Italia fascista era l'Italia fascista e basta; non avrebbe potuto essere altro che comica se non fosse per tutte quelle vite buttate via. Quanto alla 2GM, è vero che tutte le nazionalità ebbero intere divisioni che si arresero da qualche parte dei vari fronti. E' altrettanto vero, però, solo l'Italia fascista fu distrutta dalle campagne militari quando ormai i giochi erano stati decisi. Una importanza differenza di scala.

La regola più comica della storia del wargame: "Gigi butta la pasta!"

(The Campaign for North Africa)

Il celebre monster Campaign for North Africa, in un famoso esempio di eccesso di design, prende in esame il fabbisogno addizionale di acqua richiesto dagli Italiani per cuocere la pasta nelle marmitte. "Luigi o Gigi, porta ancora acqua per i maccheroni! Levala dalle mitragliere."

Non ho mai giocato quel mostro ma ho scorso le regole, due volte ... ero a corto di libri. Le regole sono piene di invenzioni berghiane, codicilli, postille e dettagli umoristici. la celeberrima "Pasta rule", che costringeva il giocatore dell'Asse a spendere punti di rifornimento aggiuntivi per sfamare gli Italiani, il cui regime alimentare consisteva in pasta per l'appunto, evidenziava la necessità di trovare acqua per bollire la materia prima!

Tutti i regolamenti possiedono dei punti di "colore", che dovrebbero rendere più pimpante il gioco; servono anche a "tagliare l'aria" all'interno di un regolamento pesante come CNA. Si ma simulare anche quello era un po' eccessivo!

Sarebbe come esaminare la tipologia del pranzo di un pilota d'aviazione per stabilire se, dopo il decollo, nella carlinga si materializzasse un fatale aumento dei gas biologici. Un curioso post dello stesso designer, sempre Richard H. Berg ci mostrava una decisa retromarcia.

Richard H. Berg: io l'ho giocato . . . per 3 anni di fila . . . Il sistema terrestre funziona estremamente bene, e così il rifornimento. Ma NON usate le regole Advanced per gli aerei!

Lì il sistema fa proprio acqua ... di brutto ... e abbisogna di un sacco di note su carta. Al tempo di CNA io avevo un sacco di nuove idee e alcune le usai in altri giochi (vedere le regole per il Movimento/Logoramento della serie "Ancient Worlds").

Comincerò a rifare North Africa per la L2

Design nel 2007, circa con la stessa scala, ma molto, molto meno complesso. Grandi componenti ma poche regole!
RHB

punto di approccio diverso, una diversa analisi... e un prezzo diverso!
RHB.



Keith Schoose si chiedeva poi: "Ma davvero gli italiani mangiano così tanta pasta?" "Quando io ero in Italia (caserma Ederle, Vicenza. NdT) agli inizi del 1980, la mia unità fu inviata ad un campo di addestramento con gli Italiani. Là vidi le cucine italiane in azione. Quando notai le enormi marmitte di pasta che bollivano, immediatamente pensai tra me -Ecco la Pasta Rule in azione!-. Mangiavamo alla mensa ufficiali a pranzo e a cena. La Pasta era servita ad ogni pasto da camerieri, che erano soldati, ed anche il vino non mancava mai. Il cicchetto di grappa post-prandiale era servito in bottigliette mignon. I pasti erano serviti su tavole imbandite con tovaglie bianche. In Italia i soldati, i sottufficiali e gli ufficiali hanno mense separate. Quando gli Italiani visitarono i nostri piccoli avamposti nei dintorni di Vicenza, si stupirono che ufficiali, graduati e soldati USA mangiassero assieme, utilizzando gli stessi vassoi di metallo.

Commento di Richard Berg: Si c'è una Italian Pasta Rule in CNA ... ma era un tratto umoristico. (Venga da me chiunque pratichi l'hobby con un minimo senso dello humour e non riconosca questo). Gli Italiani nel gioco hanno bisogno di più acqua per cucinare la pasta e allora usavano cucinare direttamente nel sugo di pomodoro ... o chiedevano l'acqua in più ai vari Pappa Abdul o ai Beduini. E' vero che, in DAK, bisogna prendere nota di dove ogni carro in avaria si è fermato? Si devono mandare in giro squadre a recuperarli? Questo c'era in CNA?... è roba da matti... però è grande! Cosa aveva di diverso CNA da altri giochi come DAK2 (probabilmente il designer. NdT) Panache, pizzazz, e free pizza.

Cosa possono avere di diverso i giochi che altri giochi di scala simile non hanno? Un

Animal malpractice Street of Stalingrad 3rd edition

Peggio di essere un povero soldato sovietico a Stalingrado poteva essere solo essere uno dei loro cani addestrati. "Qua Fido! Fjodor? Qua bello. Sta buono che ti attacco questa anticarro sulla schiena. Braaavo. Adesso facciamo un giochino dai! Io tiro il bastoncino sotto quel carro tedesco hop hop ... adesso riporta il paletto ... dai Fido dai ... boom!"

Secondo un noto programma di quiz della BBC (inglese) quella tattica si ritorse anche contro i Russi. Essi allenavano i cani a recuperare il cibo sotto trattori in rumoroso movimento. La fronte li affamavano ai limiti dell'ignobile e poi li lanciavano in battaglia.



I poveri animali, udendo il rumore del motore dei carri, simile a quello dei trattori dei kolkoz, si gettavano sotto il tank per cercare la bistecca e saltavano in aria col carro. Tuttavia, al momento della verifica campale, i malcapitati cani riconobbero soltanto il rumore dei motori russi e fecero la festa a qualche T34 di troppo prima di essere congedati (quelli ancora vivi!).

Art Lupinacci (L2 Design), fiero di questi eroici animal counters, per un periodo mise anche a disposizione dei Vanity counters (vedi riquadro), per i giocatori che desideravano il loro nome sulle pedine. Poteva disegnare leader Russi o Tedeschi e ... cani minati.

SPQR

Si è sempre pensato che gli elefanti avessero paura dei topi. Sbagliato! Temono soprattutto i maiali. Soprattutto li temono se i poveri porcelli sono in fiamme. Un'altra allegra invenzione (però storica) di Richard H. Berg fu pubblicata nello scenario Beneventum di SPQR. Sembra che a Maleventum (come si chiamava allora .. divenne Beneventum solo dopo la vittoria) i Romani facessero incetta di porci, li cospargessero di pece, dessero loro fuoco e li gettassero, impazziti, nella mischia. I poveri elefanti Epiroti, nel vedere quelle palle di fuoco urlanti schizzare qua e là nel campo di battaglia, s'im-bizzarissero a tal punto da travolgere le

schiere amiche e farne considerevole strage. Ebbene se è vero che quasi tutti i wargame hanno una Combat Results Table, solo Richard H. Berg poteva concepire una rivoluzionaria Flaming Pig Table (tabella del porco in fiamme)... E come bonus per i vittoriosi ... u generoso barbecue al termine delle ostilità.

Rio Grande The Battle of Valverde

In un gioco della rivista S&T, RIO GRANDE (curiosa battaglia, discreta mappa, mediocre gioco, counters da vomitare) c'era anche una The Exploding Mules Rule, muli caricati a dinamite e gettati contro il nemico. Secondo voi chi poteva essere il designer? Il terrore della Protezione animali: Richard H. Berg. Storicamente i Sudisti stavano tentando di ritirarsi passando un fiume e stavano transitando su un ponte. Volevano inoltre far saltare il ponte per rallentare l'inseguimento Unionista, senza voler sacrificare uomini nel delicato e letale compito. A loro venne un'idea balzana. Caricarono un mulo di dinamite collegata ad un timer e lo avviarono attraverso il ponte. Il primo caso di unità combattente suicida degli States. Curiosamente lo stesso evento fu riproposto da Sergio Leone nel suo Spaghetti Western "Il Buono, il Brutto, il Cattivo" sostituendo il mulo con Clint Eastwood ed Eli Wallach (ambedue sopravvissero all'esplosione però).

The Battle of Helm's Deep.

Come nel cult di Jackson anche il gioco ripropone gli Orchi Esplosivi. Il counter porta un generico simbolo di bomba. La citazione è solo pura statistica, in quanto questa battaglia non è un wargame, ma è parte della saga di Tolkien, il Signore degli Anelli.

Sharpsburg (Command Perspectives)

Negli anni '70 esisteva un gioco raro di nome Sharpsburg dove c'era un counter che simboleggiava un nido di vespe (wasp nest counter) ... Si dice che, storicamente, un reggimento della Guerra Civile americana fu costretto alla fuga da uno sciame di vespe impazzite, scatenatesi sul campo dopo che una pallottola aveva centrato il loro nido-alveare. Nel gioco, se qualcuno sparava all'avversario in prossimità del nido di vespe, poteva capitare che un tiro errante colpisse gli insetti scatenando il putiferio.

Una bestia imbattibile

Ancora Tolkien, ma questa volta nel gioco tratto dal romanzo fantasy, l'Hobbit. La leggenda narra di un possente Drago di nome Smaug, che poteva essere ucciso soltanto da una freccia scoccata da un arco. Smaug era il più potente counter della storia dei wargames, nessuna altra pedina, a memoria, vantava una forza di 100 strength points!! Nel gioco chiamato Battle of the Five Armies, c'era uno scenario che vedeva Smaug contro una turba di nani molesti.

Esempio di possibili Vanity counters, ma che invece sono veri, parte integrante di un gioco del 1984 di Jack Greene (Royal Navy) Quarterdeck Games.



La roba da ridere era il fatto che Smaug poteva essere colpito soltanto con frecce e che i nani non possedevano archi. Una vera bestia imbattibile!

Miti e leggende dell'American Civil War This Hallowed Ground



Mary Virginia Jennie (Ginnie) Wade (21 maggio, 1843 - 3 luglio, 1863) fu l'unica persona civile uccisa durante la battaglia di Gettysburg. Oggi la sua casa

è anche un piccolo museo memoriale, oltre ad essere celebre come una delle case di Gettysburg infestata dai fantasmi. Ginnie e

non precisano in quale postura). Eroina o bagascia, vedete voi. Cercando di mediare tra i fautori della "Good Jeannie" e quelli della "Bad Jeannie" e cercando di interpretare cosa realmente accadeva quando le truppe entravano in ... ehm ... quell'hex, potremmo definire la povera donna come tutta "pane e ... salame"

Gringo!

The Influence of Explosive Diarrhea upon History

(Il titolo in inglese è mutuato dal celebre saggio dell'ammiraglio Mahon *The Influence of Sea Power upon History*. Il fatto riguarda la battaglia di Monterey, ed il generale

umorismo sarcastico, stile Monthly Python. Tirando due dadi potrete generare risultati variabili tra 11 e 66 che possono essere utili, influenti o dannosi. La tabella ha qualche commento estremamente umoristico di sicuro effetto comico anche dopo 25 anni. Ad esempio "un proiettile pesante colpisce il Leader al petto, mutilando la sua Bibbia. Lui, a cavallo, estrae dalla giubba il relitto, gira il cavallo ed agitando il libro sfatto sopra la testa esclama: - Per fortuna l'avevo già letto, vero ragazzi? -"

Mi piacerebbe molto citare tutte le battute di quella incredibile matrice, ma non c'è abbastanza spazio. Però almeno un'altra citazione è dovuta: "Una tempesta di colpi scuote la sua sciabola, fa schizzare via il cappello dal capo, sbriciola i suoi vestiti, bucherella la borraccia, lacera la fondina e abbatte il cavallo. Il Leader ora è seduto a gambe incrociate sulla strada, mugugnando tra se con uno sguardo lontano e assente e continuando ritmicamente ad esclamare: Non voglio più giocare ... non voglio più giocare!!"

Pea Ridge.

Stavolta il Designer, Eric Lee Smith, inserisce nelle regole un fatto personale. Parlando del reggimento Confederato dove aveva servito un suo nobile antenato, le regole dicono che il giocatore Sudista che subisce un risultato avverso deve tirare il dado per vedere se quella unità è eliminata. Se è così, allora con un secondo tiro del dado deve stabilire se il prode avo di Eric Lee Smith è stato ucciso in battaglia. In caso affermativo allora dovrete riporre il gioco nella scatola, in quanto risulterebbe come mai stato disegnato!

Curiosità di mappa

The Longest Day (AH)

Questo monster game fu il fiore all'occhiello del Designer Randall Reed, per anni considerato ingiocabile, ma oggi, con opportuni lifting, di nuovo tornato in voga.

La cosa curiosa sta nel fatto che Randy fu così orgoglioso della sua creazione da voler "firmare" la mappa inventandosi un villaggio francese di nome St. Randallreed. In effetti, vicino a Maique-sur-Linequeur, c'era un piccolo agglomerato di nome St. Randaleride e tanto bastò a scatenare la fantasia del creatore...

Osservando poi la parte ovest della penisola del Cotentin potete anche trovare una Ste. Margaret-Allen, che suona strano. Potrebbe mai essere un riferimento, che so, alla moglie del Designer? Uno modo come un altro per "consolare" la sua vedova bianca ... detronizzata dal computer e dal tavolo di gioco.

Great War at Sea:

US Navy Plan Red

La curiosità qui sta nelle regole particolari dello scenario 9: "Ogniqualvolta una unità area del giocatore canadese attacca l'esagono marino JJ44, il giocatore canadese

EVENTI E REGOLE PARTICOLARI

Duty Calls #1: Ole Davy Twiggs

La regola riguarda una delle tante storie ed aneddoti collaterali che rende la lettura delle guerre e delle battaglie meno deprimente di quello che potrebbe essere. Sembra che l'irreprensibile generale Twiggs avesse una fottuta paura di ricevere un colpo all'addome, cosa che al tempo era un evento letale, data la chirurgia estemporanea presente sui campi di battaglia. Una infezione all'addome, una peritonite, successiva ad una pallottola era sempre mortale. Ole Davy riteneva, non del tutto a torto, che svuotando l'intestino prima della battaglia, si poteva prevenire la grave infezione che seguiva alla ferita e così evitare un'orribile morte. Pertanto c'era assoluto bisogno di assumere un lassativo pochi attimi prima della battaglia, il che gli avrebbe permesso di entrare in combattimento "pulito come un fischietto", almeno ... nel colon. Per un'errata estensione del pensiero, il generale ritenne opportuno assumere una dose extra di farmaco per essere più pulito del pulito stesso. Non perdetevi poi tempo a pensare dove il generale trascorse il suo tempo in quel giorno 21 della battaglia: dietro la tenda, incollato alla seggiola latrina, del tutto fuori combattimento.

Per chi volesse simulare quel fatto storico, all'inizio di ogni turno di gioco, tirate un dado per Twiggs. Se il risultato è dispari, Davy resta sul "trono" ed è del tutto indisponibile alla battaglia. Garland prende il comando della divisione, con il maggiore Lear che guida la brigata 3/1. Se tirate un numero pari il dovere lo chiama (ahem), e Twiggs può comandare. **Fate questo una sola volta!**

sua madre erano arrivati a casa della sorella (la zia) Georgia McClellan, 758 Baltimore Street, il primo luglio 1863, per aiutarla ad assistere un bimbo appena nato. Alle 8 e mezza del 3 luglio, dopo che almeno 150 pallottole avevano già colpito la casa, una palla Minié trapassava la porta e colpì la donna mentre stava infornando il pane per gli Unionisti. Rimase uccisa sul colpo.

Va anche detto che alcuni gossip storici dicono sommessamente che Ginnie Wade fosse una famosa puttana. Questo almeno è ciò che pensava Dean Essig quando decise di fare il

counter di Ginnie in This Hallowed Ground. La donna qui non fa il pane, è vestita di rosso in posa inequivocabile e può ritardare un intero reggimento Confederato che passa da casa sua (a botte di 50 soldati a turno di 15 minuti). Ginnie può anche causare un attacco cardiaco al generale Robert E. Lee (le regole



americano David Twiggs, nonché un grossa boccia di lassativo. Se volete saperne di più leggete il riquadro a parte. Neanche a farlo apposta il gioco è di Richard H. Berg.

Embrace an Angry Wind

Ancora Dean Essig! E ancora un caso di malasanità! Il generale Confederato Hood perse un braccio e una gamba prima della battaglia decisiva della campagna del Tennessee. Fu letteralmente intossicato dalle continue dosi di Laudano (un derivato dell'oppio usato come antidolorifico) e dimostrò comportamenti paranoici in campagna. Questo è simulato da una tabella che il Confederato deve consultare ad ogni turno di gioco. I risultati possono portare al caos più totale tra le file sudiste. Ad esempio se fate un 9 il Nordista potrà dare direttamente ordini ad ogni unità avversaria...

Battles & Leaders (Yaquinto)

Un gioco della mia lontana giovinezza, ovvero lo Squad Leader della Guerra Civile americana. La sua celeberrima Leaders Hit Table, ancor oggi, viene celebrata per il suo

tira due dadi per ognuno dei suoi fattori di attacco terrestri. Se tira un 12, allora accade che il magazzino della Avalanche Press viene distrutto. Il gioco in essere non può più esistere ed i giocatori devono riporlo nello scaffale senza più poter giocare. Di fatto sate maledetti dal Destino e dovrete giocare soltanto wargames prodotti da ditte secondarie. Canadesi di m....!

capirete perché). Era allora una piccola unità di Elite Tebana e, fatto insolito solo per noi moderni, era composta da 150 coppie di gay. Questo rende nuovi significati al noto termine "brothers in arms." E qualcuno ha anche aggiunto, a questo punto, di rifiutarsi di pensare di come e da



chi fosse composta la marina di Tebe. Il reparto contava circa trecento opliti (150 coppie gay) che formavano la 1a fila della nota Falange tebana, enorme e profonda circa 50 fila in tutto.

L'unità era schierata sulla fronte sinistra e, dato che la lotta tra opliti era piuttosto statica, l'ala

sinistra tebana era in grado di annientare chiunque si parasse davanti. La Sacra Congrega aveva anche il compito di eseguire una manovra sui fianchi nemici dopo aver travolto la prima fila avversaria.

Se una tipica linea delle Falangi contava 16 file, gli Spartani possedevano unità più agili a 8 fila, in grado di manovrare meglio sul campo di battaglia. Le falangi poi arrestavano il nemico con le lance delle due prime file, mentre gli altri dietro facevano pressione con gli scudi per spingere le prime file contro il nemico. Questo era causa di enormi massacri e il fianco che cedeva per primo perdeva la battaglia.

Soltanto con Filippo il Macedone si arrivò ad allungare le lance, in modo tale da coinvolgere le terze e quarte fila nel blocco del nemico, e a dare alla Falange un compito pretamente difensivo. La forza d'urto di una falange di 50 ranghi doveva per forza essere immane e, dato chi la formava ... non si preoccupava se qualcuno premeva da dietro.

Blood On The Snow: The Battle Of Suomussalmi

Questa battaglia dal nome poco noto fa parte della guerra russo finlandese, combattuta ai margini della 2GM. I Russi hanno un counter il cui nome



ricorda vagamente i titoli dei Beatles anni '70: the Soviet Motorized Brass Band! Questa banda di ottoni motorizzata porta il nome dell'AgitProp, la propaganda comunista, e vale qualche punto vittoria se il Sovietico riesce a farla uscire indenne di

mappa, felice e strombazzante. Non credo che alcun giocatore finnico possa realmente permettere che questo accada.

Regole incredibili!

Grunwald 1410

I Templari, tempo fa, apparvero anche su Command magazine, quando ancora non era di moda il "Codice Da Vinci". Il gioco iniziava nel momento in cui la fanteria paesana era calpestata dai propri Cavalieri Teutonici. Quindi sembra opportuno evitare di precedere, sulle strade, uno squadrone Nerocrociato, loro hanno scarsa visuale e, una volta lanciati i loro Warhorses non guardano in faccia a nessuno, nemici ed amici.

Sembra che questo accadesse anche alla battaglia di Crecy per opera dei cavalieri francesi. Là i nostri cugini calpestarono a morte alcune costose squadre di balestrieri mercenari genovesi (forse milanesi), inviati ad ammorbidire il tiro degli arcieri inglesi, fatto con gli archi lunghi. Gli assoldati italiani tirarono una volée corta, forse perché l'umidità aveva allentato le corde delle balestre, e furono subito bersaglio di inglesi e gallesi. Il caos che ne generò fece decidere ai balestrieri una rapida ritirata (cosa avreste fatto voi?) che purtroppo incontrò i Cavalieri francesi in carica. E' ovvio che questi non si curarono degli amici considerati come fuggitivi e li calpestarono a morte. Ah il Medioevo!

Hastings 1066!

Non basta strillare

Alla famosa battaglia di Hastings, 1066, sembra che gli ordini impartiti fossero poco ossequiati. In un'epoca priva di telefoni e walkie-talkies questo era anche un problema tecnico. I comandanti dovevano urlare a squarciagola per farsi udire nel clamore del campo di battaglia e non sempre tutto quello che ordinavano arrivava a destinazione. Nel gioco, ogni volta che un Leader dà ordini alle proprie unità, si deve tirare un dado e consultare una tabella che vi dirà se quanto prescritto sarà eseguito dalle unità o se ciascuno farà a modo suo. In altre parole le pedine potrebbero avanzare anche se stato loro ordinato di ripiegare, o viceversa o stare del tutto ferme.

Black Sea, Black Death

Black Sea Black Death è da sempre uno dei giochi con il regolamento più strutturato e collaudato. Il livello di simulazione è oltretutto assai dettagliato: chi l'ha giocato può facilmente confermare. L'ultima cosa che ci si potrebbe attendere da questo sistema è una regola anomala e alquanto curiosa.

Sembra che ad un certo punto Jack Radey si sia stufato di applicare regole e dettagli ed abbia deciso che il miglior modo per simulare i lanci dei paracadutisti fosse il più banale ed ovvio. Gli Airborne sono presi tra indice e pollice, tenuti in mano a circa 50 cm dalla mappa, sopra la posizione da paracadutare la pedina e lasciati. Sarà il caso a stabilire

Strane unità e altre pedine ancora Bitter Woods. 4th ed.

Si racconta la storia di un procace infermiera, belga, tedesca o americana. La leggenda la vuole Americana e Patriota. Nel gioco la ragazza flirta con Fritz Bayerlein ed è in grado di bloccare l'avanzata tedesca. Si tratta del primo gioco sul Bulge che avanza tale ardita ipotesi ... ma come dice Mimmo de' Lupari "tira più un pelo di che Brusati alla bataille con quattro dadi". Questa è una vera Weapon of Mass Seduction.



Io, che lavoro da anni in ospedale, posso soltanto dire che i tempi sono cambiati, non ci sono più le

Nurses di una volta, quelle che fermavano interi reggimenti al colpo!

Randy Heller, il designer, è così orgoglioso del suo counter da inalberarlo come Avatar su Consim. La storia della Fraulein in questione la troverete a pagina 18 della Deluxe Edition del Players' Handbook. In verità esistono anche altre versioni, secondo le quali lei era una barista belga invece di una infermiera americana prigioniera. Gli Americani però le hanno anche dato un nome LT (tenente) Asselin, ma la faccenda andrebbe approfondita.

Great Battles of Alexander Deluxe ed.

Qui parliamo della Sacra Congrega Tebana (letteralmente sarebbe la Sacra Banda ... ma il termine banda potrebbe far insorgere qualche equivoco, almeno tra i veneti. Poi

su quale esagono atterreranno, determinando la loro eliminazione, il loro disordine o la buona riuscita del lancio.

Imperium Romanum II

Il gioco presenta una nota di colore come la regola di CNA. Una semplice tabella per orazioni ed invocazioni agli dei con diversificazione tra Politeisti e Monoteisti, secondo chi rappresenta l'orante. Queste tabelle "Appeal to the Deity(s)" presentano vari risultati del tipo: "Oh Signore dello Spazio e del Tempo, Principe della Pace, Protettore della Prole, fa strage tra i nemici minacciosi e demoralizzali per il mio Onore!".

The Legend of Robin Hood.

Robin Hood non era certo un wargame quando nacque in anni lontani. Ebbene nel gioco il target più ambito è sposare Lady Marion (o Maid Marion) dove Maid qui sta per fanciulla vergine da sposare. Trattandosi poi di un family game le regole avrebbero dovuto fare attenzione a non suscitare il sospetto di bigamia. Accade spesso giocando che Maid Marion sia sposata dall'uno o l'altro avversario (il nobile Robin di Locksley detto Hood o dallo Sceriffo di Nottingham).



A quel punto era facile la constatazione che Lady Marion non era più Maid da un bel pezzo, ovvero con un gioco di parole inglesi Maid Marion diventava Made Marion, cioè fatta e sistemata a dovere!

Fire in the Sky: The Great Pacific War 1941-1945



La curiosità del gioco risiede nelle sue condizioni di vittoria e sulla proposta di due counter in onore del perdente, più che del

vincente: "LOSER!" counter. Alla fine delle ostilità comunque, dicono le regole, qualunque sia stato l'esito dello scontro, il Giappone, qui inteso come nazione, perde la guerra.



Iliad: The Siege of Troy

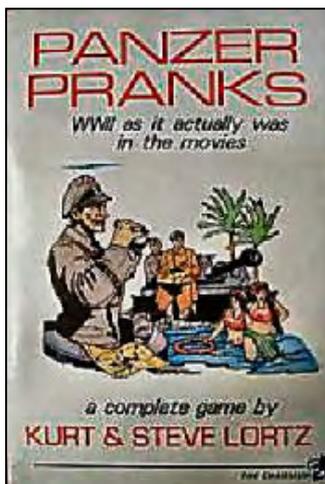
Non è possibile dimenticare l'ultimo paragrafo del regolamento di questa epica simulazione sulla guerra di Troia:

"Nota finale: i giocatori che desiderassero simulare l'Odissea, l'altro grande poema omerico, potranno farlo dopo aver finito di giocare l'Iliade. Basta prendere la pedina di Ulisse (Odisseo) e tirarlo lontano in una direzione a caso. Ulisse avrà tempo dieci anni, a partire da quel momento, per far ritorno all'interno della scatola di gioco.

Il gioco più scemo del mondo!

Panzer Pranks!

Un omaggio alla memoria del genio Kurt Lortz, ideatore di questo incredibile non-gioco zeppo di amenità alla Monthly Python.



Probabilmente Panzer Pranks doveva rappresentare il più perfetto gioco sui tanks, almeno nelle umoristiche intenzioni del suo designer. Il regolamento dovrebbe essere citato per intero, tanto è zeppo di amenità. Iniziando dal titolo da tradurre letteralmente "Cazzeggi di Panzer", una specie di "Scherzi a parte" esagonale.

Le National Reactions, ovvero il modo di interagire delle diverse truppe dipendeva dal modo di fare degli equipaggi:

gli Americani: dovevano provare ad imbrogliare qualcuno offrendo calze di nylon, sigarette e cioccolata.

i Britannici: salutavano cortesemente e bevevano tè.

i Francesi: gridavano "Siamo stati traditi!" e si auto compativano.

i Tedeschi: solamente seguivano gli ordini ricevuti.

i Russi: aspettavano una conferenza politica.

i Giapponesi: consultavano la tabella meteo per vedere l'ora del sorgere del sole.

Il gioco aveva anche regole sul sesso e la violenza, inclusive delle gravidanze dei carri. Per raggranellare qualche punto movimento in più con qualche trucco c'era una regola opzionale. Lo scenario strategico del Corridoio Polacco era da dirigere direttamente dalla hall dei Figli di Cracovia ecc. Il gioco aveva due modi per fare i matches.

1. i giocatori eseguivano turni normali di gioco.

2. i giocatori facevano tutto il gioco in una sola mossa e tutti i combattimenti erano risolti con il sistema del

combattimento a due botte e via. I giocatori, durante le mosse, dovevano fare il rumore dei motori con le labbra. I colpi sui tanks potevano fare l'effetto scaglia, cioè rimbalzare da una pedina all'altra. In uno scenario i carri si davano feroce battaglia per una bottiglia di vino italiano (scritto in lingua sul counter) ed infinite altre stupidaggini.

Ma il fatto più ridicolo di tutti fu che il gioco venne pure playtestato! Uno degli eroici playtesters ebbe a dire: "La cosa più fastidiosa che mi potesse accadere era nella

regola delle gravidanze. Ho avuto un Panzer IV fermo 9 mesi per poi accorgermi che aveva partorito in officina un piccolo tank italiano! Una vera sventura."

Revolution: The Dutch Revolt

1568-1648

A pagina 11 "le battaglie avvengono quando le armate di fazioni diverse occupano lo stesso Command Block—a meno che non vi siano soltanto 2 armate presenti, nel qual caso ci sarà uno 'stand off'. Le armate restano sul posto e si scambiano insulti reciproci".

Paths of Glory

A pag.14 12.5.7 secondo capoverso "(Defending player) Non può ritirarsi ritornando di nuovo nello spazio originale che difendeva prima della ritirata".

Battle of the Bulge 1st Ed.

Avalon Hill

"Sulla mappa è stata sovrapposta una griglia esagonale per facilitare il movimento. Pertanto questi esagoni saranno d'ora in poi denominati "quadrati".

Panzer Leader

Regola IX.A.1.c:

" Le mine non hanno amici – esse colpiscono tutti e due gli schieramenti."

Prussia's Glory

Il designer ha fatto ogni sforzo per chiarezza la Linea di vista (LOS). nel caso di controversie seguire uno dei due metodi:

8.2a (raccomandato): adottare un comportamento sportivo tipico del 18° secolo. Permettete all'avversario di sparare. Con fare distaccato ed elegante dite: " ma certo, fratello mio, spara pure!

8.2b: Per chi non si accorda con la precedente. Tirate un dado chi fa di più ha ragione!

Ringrazio BGG per le idee e gli interventi sulle Geek Lists.



CSNC - IL NOSTRO F.Y.E.O

Nel 1940 in una conferenza al cospetto di Stalin, il compagno Yudin lodò i grandi vantaggi dell'economia sovietica in comparazione con quella capitalista.

- Sì, è vero, - disse Stalin - i vantaggi li ha, senza nessun dubbio. Ma come spiegare il fatto che prima del nostro arrivo a Vyborg (la città vicino a San Pietroburgo, che prima della guerra sovietico-finlandese del 1940 apparteneva a Finlandia) nella stazione elettrica locale erano occupate 6 persone: il padrone, che là faceva anche il direttore, più 5 ingegneri e tecnici. Mentre adesso con l'avvento del potere Sovietico nella stessa stazione lavorano 300 persone, e non mi risulta che la sua produttività sia aumentata.-

DOSSIER NORVEGIA 1940-1945

OPERAZIONE WESERÜBUNG e la sua simulazione.

Il 9 aprile 1940 si scatenò sulla Danimarca e pressoché contemporaneamente sulle coste norvegesi l'operazione *Weserübung*, il nome in codice dell'invasione della Danimarca e della Norvegia, che rimarrà non soltanto la prima grande operazione interforze della storia, ma anche una delle più brillanti. Come non comparare questa audace corsa contro il tempo con altre anche più recenti operazioni



finite tra calcoli sbagliati e deliri di onnipotenza?

L'operazione originò dalla necessità di rendere sicuro l'approvvigionamento del minerale di ferro per l'industria degli armamenti tedesca che arrivava dalla Svezia transitando nei mesi invernali per Narvik e quindi lungo le coste norvegesi in quanto il mar Baltico era gelato. Inoltre per accogliere le richieste della Kriegsmarine che desiderava ottenere delle basi sul mare del Nord. Senza tener conto qui della *Weserübung Süd*, l'invasione della Danimarca, i tedeschi occuparono con una mossa veramente audace, passando sotto il naso della Royal Navy, sei obiettivi principali: Oslo con il Gruppo Navale 5 che vi sbarcò parte della 163ª divisione, il Gruppo Navale 6 con soli quattro cacciamine e la *Carl Peters*, che portarono 150 soldati del 169º squadrone ciclisti ad occupare la stazione di Egersund. Trondheim, il maggior porto militare della costa con il vicino aeroporto di

Vaernes era obiettivo del Gruppo Navale 2, che vi sbarcò 1.700 soldati del 138º reggimento della 3ª Gebirgsdivision, Bergen (Gruppo Navale 3 con la 69ª divisione), Kristiansand e Arendal sarebbero state l'obiettivo del Gruppo Navale 4 che era salpato dal Wesermünde alle 05.00 dell'8 aprile, sbarcandovi il I battaglione e la 9ª compagnia del 310º reggimento della 163ª. Infine Narvik era obiettivo del I Gruppo Navale che vi sbarcò il 139º reggimento della 3ª Gebirgsdivision.

Quest'ultimo era il più difficile, dovendo sfilare davanti le coste per un lungo tragitto e costrinse i pianificatori a far salpare i convogli in momenti diversi per ottenere un'invasione pressoché contemporanea; basti pensare che le navi con i rifornimenti dovettero salpare per Bergen e Trondheim già il 3 aprile.



Il mattino del 9 aprile in effetti i convogli si presentarono nei vari porti, subendo in alcuni case perdite pesanti a causa delle batterie costiere, come nel caso dell'incrociatore pesante *Blucher* davanti a Horten (base navale a sud-ovest di Oslo, nell'omonimo fiordo).

Gli sbarchi riuscirono ovunque con la presa di possesso degli aeroporti di Fornebu (Oslo), Sola (Stavanger) e Vaernes (Trondheim), grazie anche all'invasione diretta con gli aerei che atterrarono sulle piste e i paracadutisti del 1º reggimento che prendevano gli aeroporti. Da questo fondamentale successo iniziale i tedeschi poterono contare sulla superiorità aerea nel proseguo della campagna.



Alessandro Massignani "Narvik"

Delle divisioni sbarcate, spesso direttamente dalla navi da guerra senza molte delle armi pesanti in dotazione, soltanto la 3ª da montagna di Eduard Dietl era una divisione dell'esercito permanente, le altre erano di recente reclutamento ed armate e addestrate peggio di quelle che in quel momento erano schierate contro le difese della Maginot.

Dopo l'allargamento dell'occupazione della capitale e il fallimento della cattura del re di Norvegia Haakon VII e delle riserve aeree norvegesi da parte di un commando di paracadutisti, due gruppi da combattimento della 196 e della 163ª divisione furono messi in marcia dalla zona di Oslo verso Trondheim, la cui debole occupazione tedesca era nel frattempo minacciata indirettamente da due sbarchi franco-britannici avvenuti il 14 aprile ad Andalsnes e a Namsos con l'intendimento di convergere su quell'importante obiettivo, scelto in larga parte per ragioni politiche, cioè il rapporto della Gran Bretagna con i norvegesi. In realtà l'obiettivo vero per tutti era Narvik.

Ma a Narvik, se si eccettua la distruzione



dei dieci cacciatorpediniere tedeschi ad opera della Royal Navy che aveva ripreso il controllo del mare, le truppe alleate non fecero quasi nulla.

Le due principali colonne tedesche da Oslo si fecero strada superando posti di blocco e sostenendo parecchi combattimenti raggiunsero verso la fine di aprile Trondheim e la vecchia fortezza di Hegra che cadendo il 5 maggio mise fine alla resistenza norvegese. Tuttavia mentre gli alleati si imbarcavano a Namsos e Andalsnes ridotte a cumuli di rovine fumanti dalla Luftwaffe e come tali rese in operative come basi logistiche, si riapriva la lotta per Narvik, grazie anche al disgelo che cominciava a far sentire i suoi effetti.

La lotta continuò aspra a Narvik dove il perimetro difensivo tedesco si restrinse sempre più, fino alla virtuale sconfitta impedita dalla ritirata degli Alleati a seguito del crollo del fronte in occidente sotto i colpi di maglio delle dieci Panzerdivision.

Tra i punti interessanti della campagna vi è la necessità del tedesco di arrivare subito con le truppe e rifornimenti a Narvik, nonché prendere possesso degli aeroporti, in particolare di Bergen e Stavanger con l'annesso aeroporto di Sola e quello di Vaernes a Trondheim per avere la possibilità di ottenere rinforzi e rifornimenti.

Naturalmente poiché Bardufoss vicino a Narvik sarà pressoché impossibile da prendere, Narvik deve essere ben guarnita fin dall'inizio.

NORVEGIA 1940-1945 i fiordi sui tavoli di gioco

Una lista di wargames che parlano della Norvegia, come tema fondamentale della simulazione storica.

Vichinghi a parte, la Norvegia era anticamente unita a Danimarca e Svezia (l'unione di Kalmar), poi fece parte del Regno di Danimarca e, al tempo di Napoleone, fu costretta ad unirsi alla Svezia di Bernadotte. Nel 1905 si separava pacificamente dalla Svezia ed entro pochi anni insediava un principe danese come monarca costituzionale (Haakon VII). Durante la Grande Guerra rimase neutrale e tentò di farlo anche nella 2GM, sino all'invasione nazista del 1940. Il successivo governo filonazista di Oslo fu retto da Vidkun Quisling. Durante la guerra, tuttavia, in Norvegia vi fu uno dei maggiori movimenti partigiani del periodo. Dopo la guerra, nel 1949, la Norvegia raggiunse la NATO.

C'è un aneddoto a sostegno della tesi che un Norvegese può parlare soltanto della Norvegia:

“ Ad un convegno internazionale sugli elefanti, ogni nazione partecipante fu richiesta di proporre una propria personale opinione scritta sul concetto di elefante. La Francia propose un libro di poesie sulla vita amorosa dei pachidermi, la Germania un'enciclopedia sugli elefanti, l'Italia propose una lunga e argomentata tesi sul tema “Gli elefanti possono magire la pasta?” (e dai), il Canada una relazione intitolata “Elefanti: una responsabilità provinciale o federale?”, gli USA un libro chiamato “Elefanti più grossi e migliori”, la Russia (allora sovietica) una discussione d'analisi materialistica sull'impatto degli elefanti nella lotta di classe dei lavoratori e, infine, la Norvegia ... Il suo delegato s'alzò in piedi annunciando la lettura del proprio lavoro ... “la Norvegia e i suoi fiordi!”



Narvik (1974) BGG rating 7.2, design di Frank Chadwick, GDW (Game Designers Workshop); anche per Hobby Japan
Narvik è un gioco/simulazione



degli eventi storici accaduti all'epoca dell'invasione tedesca della Norvegia nella primavera del 1940. In pratica sono due giochi in uno. Quello storico ricrea fedelmente la situazione dell'epoca ed esplora le alternative possibili dei comandi in lotta. A livello strategico, poi,

Narvik può essere collegato alle altre simulazioni della Serie Europa. A questo fine nella scatola, oltre ai counters del gioco storico, vi sono le pedine da utilizzare per la Serie Europa, compresi gli svedesi.

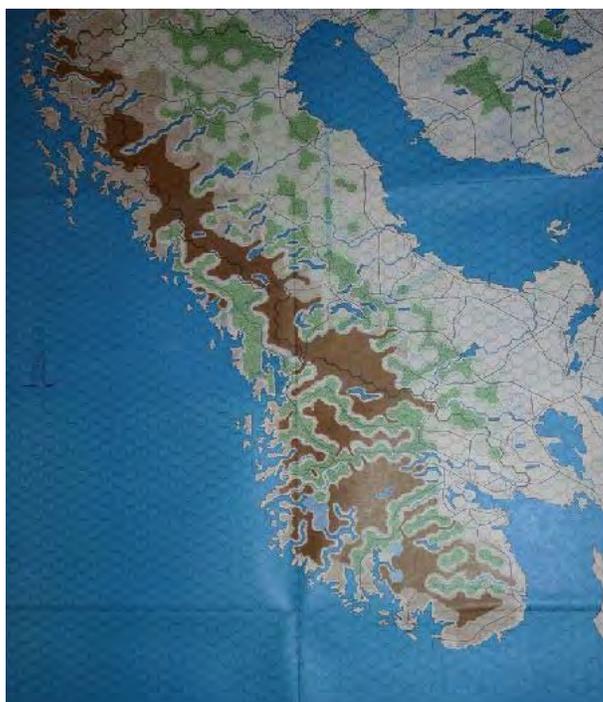
Nel gioco un giocatore rappresenta la Norvegia e gli alleati dell' Intesa (Gran Bretagna, Polonia e Francia), mentre l'altro gioca con la Germania hitleriana. È un classico sistema IGOUGO * dove si lotta per eliminare le unità nemiche e per obiettivi geografici. Il tedesco tenta di occupare la Norvegia mentre l'avversario cerca di evitare che ciò accada. A questo indirizzo web: http://digilander.libero.it/kcwqnr01/Numero_0736.pdf troverete un bellissimo battle report di Fabio Rizzo su Narvik. Il suo commento finale merita una citazione:

“Ma il vero problema di questa simulazione, e' che è stata giocata da noi tre, con vent'anni di ritardo, e ormai siamo troppo smalzati con le simulazioni e regolamenti che abbiamo visto in giro per il mondo, per accettare tutte le idee della simulazione di quel periodo ...”

Inizialmente Narvik creò qualche grattacapo a Frank Chadwick poiché la scala divisionale prevista per la Serie Europa avrebbe reso le operazioni in Norvegia risibili rincorse tra due o tre counters. Allora fu deciso di adottare una scala per battaglione. Aggiungo che all'epoca, pur essendo uno dei più popolari della serie, il gioco fu criticato perché sviluppava soprattutto gli aspetti terrestri e aerei, trascurando l'importantissima guerra navale.

Nota (IGOUGO I go, you go - cioè prima fa il turno uno e l'altro guarda, poi lo fa l'altro).

Foto della presentazione storica: Museo dell'Esercito norvegese di Oslo (Alessandro Massignani).





Storm Over Scandinavia (1998) BGG rating 7.2
design : John M. Astell - Winston Hamilton -

La prima edizione delle regole di Narvik fu stampata nel 1974 in una scatola marron di cartone ondulato e in ziplock bag di plastica. La copertina era di Don Lowry. Le prime errata furono stampate in settembre 1974, poi il 1 novembre 1974 e il 14 gennaio 1978. Come detto la scala del sistema fu modificata da divisionale a quella attuale (battaglioni) In febbraio 1980 arrivò una riedizione in scatola blu illustrata da Richard Hentz (fotomontaggio di diversi combattenti in azione). Le mappe furono aggiornate ai nuovi trend con l'adozione del colore. Le errata di questa edizione apparvero il 21 aprile 1982. Nel 1984, in ottobre, il gioco subiva il terzo lifting con l'aiuto della grafica di Rodger McGowan in una scatola modello Europa di sfondo blu con le mappe aggiornate alle errata di aprile 1982. la HMS/GRD prevede, se terminerà le rogne legali, di ristampare il tutto rimodernato in un nuovo Winter War a due mappe grandi. Total War, il nuovo FiTE, infatti non avrà più la parte baltica in mappa.

A. E. Goodwin. Games Research/Design (GR/D), poi alla GDW. Inserito nella serie Europa, fu in pratica l'occasione per ristampare Narvik.

Storm Over Scandinavia è però un gioco più completo, ha nove sezioni di mappa, con Norvegia, Svezia e Danimarca, e presenta un dettagliato ordine di battaglia per la Norvegia, la Danimarca e la Svezia, periodo 1939 - 1945. Ha 5 fogli di pedine, comprese tutte le forze del Reich del teatro di guerra Nord dal 1940 al 1943 (1400 counters).

In Storm Over Scandinavia il nome in codice dell'operazione era Weserübung. C'è uno scenario che tratta diverse opzioni di invasioni, anche nel caso i tedeschi attacchino la Francia, e c'è una guerra "di 4 ore" dove è la Danimarca a dover organizzare la sua resistenza armata. Nello scenario Northern Theater of Operations (NTO) si possono giocare assieme sia l'invasione (Weserübung) sia la Winter War, con i Russi contro i finlandesi, ma bisogna avere Winter War della GR/D. Infine c'è Invasion Sweden e non poteva certo

mancare la guerra in Svezia. Il gioco, all'epoca della sua uscita sul mercato, dava soprattutto l'occasione di un nuovo lifting delle regole della serie.

Oggi la Serie Europa è transitata alla HMS/GRD, una compagnia che sta rivitalizzando tutta la vecchia produzione.

<http://hmsgrd.com/index.html>

Naturalmente molti, a almeno quelli che hanno grandi tavole, attendono Total War il nuovo Fire in The East rifatto, soprattutto con mappe più grandi e meno mappette volanti. Ma quanti saranno disposti a pagare 195 \$ per ricomprare un gioco che già possiedono, almeno nella vecchia edizione?



Invasion: Norway (1996) BGG rating 6.5.
Design: Kevin Boylan : GMT Games

Invasion: Norway ricrea questa campagna utilizzando una versione estesa del vecchio (ormai) sistema del gioco Britain Stands Alone. Questa volta c'è una completa integrazione tra i tre livelli di operazioni (terrestre, navale ed aereo). E' un sistema facile da apprendere e che mantiene i due avversari sempre attivi in ogni turno, poiché ogni azione è in grado di determinare una reazione avversaria. Ci sono anche regole speciali per le particolari condizioni di questa campagna :

- effetti del severo clima artico
- la complessa mobilitazione norvegese
- uso dei marinai naufraghi come truppe terrestri
- uso dei comandanti norvegesi (tosti)

Le pedine rappresentano battaglioni e compagnie delle armate tedesche, norvegesi, inglesi, francesi e polacche, squadroni aerei, singole navi dall'incrociatore in su o flottiglie di scafi minori. Il what-if possiede diversi sviluppi che consentono sperimentazioni:

- una dottrina britannica più aggressiva
- una precoce mobilitazione norvegese
- più attacchi efficaci di sottomarini
- una 5ª colonna tedesca più grossa

La scala di gioco è di tre giorni per turno, ogni esagono di mappa è di 16 miglia e la giocabilità in solitario è ottima.

Il sistema oggi è stato dismesso e non ristampato. La sua uscita fu fortemente ostacolata da numerosi errata, alcuni gravi sulla mappa.

Consigli:

Tedesco: per vincere ad Invasion: Norway, il tedesco deve operare una campagna integrale, qui si può fare. Bisogna cioè utilizzare aerei,

navi e truppe di terra evitando di lasciare la marina nei porti dopo i favorevoli scontri iniziali. Ci vuole un accurato schieramento dei bombardieri della Luftwaffe (soprattutto gli Stukas) e bisogna formare un potente colonna corazzata per sfondare il fronte a Trondheim. Se poi si utilizzano le riserve in modo rapido a Stavanger ed Hide si può ragionevolmente vincere la partita.

Alleati: gli alleati storicamente subirono una dura lezione durante la campagna, soprattutto presero coscienza di cosa fosse la superiorità aerea. Infatti anche le navi più possenti diventano vulnerabili operando sottocosta senza un'adeguato appoggio dei caccia. Ove dovessero affrontare un tedesco determinato, che concentra le sue forze senza disperderle, la tattica "a singhiozzo" (attacchi ripetuti in



diverse zone del paese) non può funzionare. Agli Alleati non conviene creare troppe zone di sbarco (Narvik, Trondheim, Stavanger, Hide) ma concentrare le truppe in due o tre punti al massimo. Particolarmente difficile è la posizione di Stavanger, dove la testa di sbarco rischi di progredire con molta difficoltà, ripetendo gli errori fatti nel 1915 a Gallipoli. I comandi alleati dell'aviazione poi devono essere molto accorti (e lo saranno storicamente nel corso successivo della guerra) altrimenti tutto il dispositivo occidentale e



norvegese rischia irrimediabilmente di essere votato alla sconfitta sin dall'inizio.



Norway 1940
Quarterdeck Games

Norway 1940 (1981) BGG rating 6.5. Design: Jack Greene - Quarterdeck Games. Anche per Hobby Japan. Il vero nome del gioco era Norway 1940: The Kriegsmarine Strikes è fu pubblicato dalla Quarterdeck Games nel 1981, da un appassionato designer di marina, Jack Greene, una persona favolosa che venne pure a trovarci a Valdagnò.



La scatole del gioco aveva :

regolamento breve di 16 pagine; 240 counters (ma si fecero subito due sheets di errata, l'ultima il 1 novembre 1982); due mappe del tutto uguali per giocare con il sistema doppio-cieco (nessuno conosce la situazione dell'avversario), quattro fogli di tabelle ed aids di gioco, tre fogli di registrazione per le navi. Si capisce che il gioco ricreava soprattutto l'invasione navale della Norvegia nel 1940.

Parlerò più avanti di Jack Greene incuriosito al punto di comperare un gioco IT (International Turkey). Ricordo con affetto la maglietta della Quarterdeck che mi regalò, una settima taglia che allora mi serviva da prendisole ed oggi quasi quasi è stretta.

Débarquement à Narvik (1991) Design : Pierre Berclaz , edito da: Cerule de Strategie. Il gioco fu pubblicato nella rivista



"Le journal du Stratège - Spécial Norvège" nell'ottobre 1991, durava 12 giorni a sei turni per giorno, aveva due mappe A3 ed 11 pagine di regole. Era uno dei primi DTP e per questo non ebbe grande successo. La sua sequenza di gioco ricordava quelle classiche (Meteo, Aerei, Navi e combattimento terrestre). Non ha lasciato rimpianti, nemmeno nel pollaio.

La sua sequenza di gioco ricordava quelle classiche (Meteo, Aerei, Navi e combattimento terrestre). Non ha lasciato rimpianti, nemmeno nel pollaio.

Assault On Narvik (2005) BGG rating 6.1, design: Andrew Mulholland. Piccolo gioco allegato alla rivista Against the Odds, n. 14, che aveva come starring il gioco War in the Aegean. Anche qui la solita tematica, combattimenti per navi, aerei e soldati nella primavera del 1940 in Norvegia. La differenza stava nella taglia del gioco e nel fatto che la mappa comprendeva soltanto la parte nord.

Ha un mappetta, 95 counters da mezzo pollice e 10 pagine di regole. La simulazione inizia con lo sbarco alleato, subito dopo la battaglia in cui la Royal Navy sconfisse la flottiglia dei cacciatorpedinieri tedeschi. Una delle caratteristiche più innovative risiede nel fatto che ogni unità possiede un suo livello di Logoramento, subito dopo aver operato sul campo. Il clima ed il terreno inospitale fanno sì che le unità hanno scarsi margini di recupero, dopo aver marciato o combattuto. Per poter vincere quindi, bisogna riflettere molto sul tipo e sulla quantità di operazioni da fare.



Nel suo libretto si regolano anche l'integrità delle formazioni, l'appoggio aereo (più che altro della Luftwaffe), i limiti dell'Intelligence, l'uso delle armi combinate assieme, la



possibilità di un armistizio e/o il ricovero di unità tedesche in Svezia. Insomma a prima vista sembra un piccoletto, ma è zeppo di buone idee..

Operation Weserübung: The Invasion of Norway (2007)

Design: Eric Grenier
Published By: Grenier Games.

Eric Grenier è uno strano canadese, ma dovremmo dire Quebechiano, orgoglioso della sua anima francese. da alcuni anni pubblica giochi interessanti come Quelques Arpent de Neige, Distant Foreign Fields ecc.

Il suo Operation Weserübung: The Invasion of Norway riguarda ancora la campagna primaverile in Norvegia nel 1940 e simula come sempre le operazioni navali, aeree e terrestri, nonché l'intervento anglo-francese.



La novità è che si può giocare anche in tre, dove lo sfigato di turno fa solo il Norvegese. La scala del gioco è reggimentale con esagoni di circa 20-25 km e turni di 4 giorni.

La mappa è oltremodo curiosa, lunga e stretta a mo' di stuoia di preghiera islamica, ha colori vivaci un po' azzardati. Ma quello che stupisce di più sono i counters. nel suo stile Grenier presenta counters semi-DTP, nel senso che sono montati su cartone ma a striscie. Bisogna infatti tagliarli uno ad uno. Il loro design è carino (vedi esempio). Purtroppo hanno la caratteristica di aver stampati doppi valori sui lati in modo che sarà l'orientamento (facing) a determinare lo stato attuale della forza della pedina. Sicuramente da sconsigliare a giocatori miopi!



Il sistema di combattimento qui è un roll-to-hit (si colpisce se si fa un dato numero con il dado, modificato da vari fattori,



senza il ricorso alle matrici dei rapporti di forza), ma tutto l'intero gioco si basa su una deriva dal World War II in the West system. Proprio questo gioco

ha lo scopo di inaugurare quello che sarà il regolamento WW2itW, agendo come un precursore. La Ultimate Edition delle regole, attesa per la fine del 2007 sembra sia stata rinviata. I turni di gioco comprendono la fase Aerea, la fase Navale, la fase di Combattimento, la Fase di Movimento e la fase di Fine turno. Nel gioco c'è proprio di tutto, adll'intercezione aerea sino al combattimento aerei contro navi, dai lanci di paracadutisti sino agli attacchi anfibi.

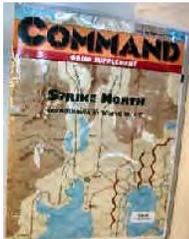
Nonostante il gioco abbia l'intenzione di proporsi come una simulazione storica, sembra che la priorità sia stata data alla semplicità ed al divertimento. La mappa allungata è in realtà composta da tre pezzi che vanno a formare il lungo striscione da 48 pollici, i counters sono circa 225, come detto già montati a strisce, ci sono due dadi da 10 facce e un regolamento di 20 e più pagine. La complessità del sistema è medio-bassa, ma le regole si apprendono senza troppe difficoltà, e

c'è chi dice che una partita dovrebbe durare al massimo 5-8 ore in tutto.



Strike North (1996) BGG rating 6.06. Design: Chris Perello, Ty Bomba, Adrian McGrath - XTR Corp - Kokusai-Tsushin Co., Ltd.

La rivista Command magazine n. 39, propone questo gioco assieme ad Hoorah!. Il sistema possiede una discreta varietà di scenari che simulano non solo la solita e classica invasione del 1940, ma anche ipotetiche situazioni che sarebbero potute accadere nel 1940 e nel 1943: un'invasione della Svezia ed un'invasione della Norvegia pre-sbarco in Normandia. Il gioco fu anche riedito nella Command giapponese n. 25. I due giochi hanno un certo spessore e forse sono tra i migliori di quanti apparsi su riviste con più simulazioni. Hoorah! È la classica situazione bombiana (di Ty Bomba) ovvero un "what-if" sulla guerra Civile Americana.



Strike North!, invece potrebbe essere considerato come due o addirittura tre diversi wargame in uno. E' vero che possiede soltanto una mappa, ma ha anche due libretti di regole, tre sets di pedine e cinque scenari molto diversi tra loro, cinque differenti ed ipotetiche situazioni che si possono giocare tutte sulla stessa mappa ad esagoni di 32 km l'uno.

Curiosamente il gioco mette in comune soltanto questa scala geografica ed alcune sezioni di regole. Gli scenari del 1940 e del 1943 usano diversi approcci. Il 1940, che nelle regole viene dopo il 1943, possiede 10 pagine di regole per un wargame di complessità medio-bassa, che vagamente ricorda il sistema di Budapest '45, anche se le differenze sono significative e tali da farlo qualificare come innovativo. Come in Budapest '45, c'è un rapporto paritario tra forza dell'unità (detti steps) ed il suo valore di combattimento (se ha 4 punti forza la pedina può subire 4 livelli di perdite). Il valore di combattimento però non si segna su un foglio a parte, ma il counter che ha subito perdite viene prima girato sul lato debole e poi cambiato da un'altra pedina di livello inferiore. Il gioco presenta anche 1 FOW counters (Fog of War) semplici bandierine di

nazionalità che nascono i valori della pedina all'avversario, da usare anche per segnare le pedine che hanno operato nel turno. Ogni volta che la pedina muove o combatte, essa va girata sul lato "Done" e ad ogni turno (sono due giorni) le si girano due volte. A ben dire un eccesso di girate! Il 1940 possiede due scenari: il primo è l'invasione storica ed il secondo è la stessa invasione vista secondo l'ipotesi di un intervento svedese accanto ai norvegesi. Ambedue le situazioni prevedono condizioni di vittoria per le quali, in 15 turni, si devono catturare città e villaggi ed eliminare pedine nemiche. I tedeschi sono tosti ed hanno l'iniziativa, tuttavia le parti s'invertono con l'ingresso degli Svedesi nella lotta.

Norvegia 1943 Strike North! È l'unica simulazione sulla Norvegia che parla di un anno diverso dal 1940. Qui il turno è settimanale, le unità hanno uno o due steps con i classici tre fattori: attacco-difesa-movimento. Regole di moderata complessità, su 18 pagine, gestiscono un sistema alquanto classico. Il 1943 ha tre scenari. Il primo è un piano tedesco per l'invasione della Svezia, che doveva andare in scena dopo l'eventuale successo dell'offensiva a Kursk, evento poco plausibile poiché le probabilità di vincere a Kursk erano minime (un what if virtuale). Qui le divisioni tedesche hanno 5 steps di valore ed il loro scopo è quello di sfondare la linea svedese, catturare importanti obiettivi geografici e così costringere gli Scandinavi alla resa.

occupazione in Norvegia temendo uno sbarco lassù a nord. Effettivamente un successo alleato in Norvegia avrebbe offerto ottime basi per la campagna di bombardamento strategico, oltre ad aprire una strada per l'appoggio alla Russia. Come in un gioco di sbarco navale (tipo Italia) lo scenario lascia ampia flessibilità nella scelta dei punti di sbarco, tanto lunga è la costa norvegese. Gli Alleati non faticano a sbarcare, ma faticeranno e molto ad allargare le teste di sbarco, costretti a vincere in 9 soli turni. Il terzo ed ultimo scenario è del tutto analogo, a parte il fatto che gli Svedesi intervengono nella lotta. Un piccolo gioco ma con opzioni infinite..



Fjord (1982) BGG rating 6.3. Design: Paddy Griffith - Hutchinson ed. pubblicato come inserto del libro A Book of Sandhurst Wargames. Era una simulazione navale sulle campagne in Norvegia tra il 1940 ed il 1945, disegnato proprio per ricreare una campagna di 4 anni di guerra.

Il gioco completo si svolge con una serie di piccole operazioni, giochi nel gioco, dette "operazioni di convoglio" se eseguite a livello strategico, "Fjord raids" se condotte a livello tattico /es. contro la Tirpitz ad Altenfjord.



Il secondo scenario ricalca una vecchia idea di Churchill, il quale pensava fosse più opportuno uno sbarco a nord, al posto dell'invasione della Sicilia. Difficile dire se l'idea fosse buona, fatto sta che Hitler mantenne sempre una discreta forza di

movimento segreto.

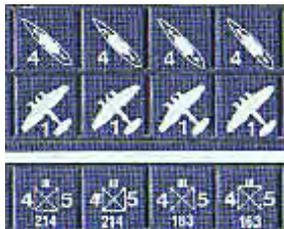
- Aveva due mappe: Capo Nord e la parte strategica artica della Norvegia e una mappa tattica di Altenfjord.
- 1 dado
- 2 markers del punteggio

- 1 segna-operazioni
 - 1 segnatempo
 - 1 segna-meteo
 - 10 carte scenario (tedesche)
 - 60 markers di stack d'unità
 - 40 counters di unità Britanniche e tedesche
- Parte tattica:
- 72 counters inclusi 16 dummies (false pedine)



Norge (1981) International Team

Il gioco italiano possedeva sei piccole mappette tattiche ed una mappa strategica di dimensioni maggiori che permetteva di seguire il gioco sia a terra sia sul mare. Allora era considerato un gioco di difficoltà medioalta, ma oggi potrebbe essere definito facile. Il libretto delle regole aveva 32 pagine, ma solo perché era scritto in 4 lingue (italiano, Inglese, francese e tedesco). Peccato che mancasse il norvegese. La scatola con-teneva anche un vero e proprio Calendario di cartone che si doveva usare come traccia dei Turni di gioco e dei rinforzi che affluivano in mappa. C'erano due grosse tabelle per i combattimenti navali e terrestri, pedine, per il tempo, semplici ed eleganti, come detto 6 mappette ed una grande mappa strategica, 4 griglie che regolavano il movimento fuori mappa, tabelle che regolavano la formazione dei convogli e le



<http://zargosl.free.fr/norge-UK.html>

All'inizio delle operazioni le posizioni nor-vegese sono fisse. Anche le posizioni delle navi tedesche sono fisse, ma il giocatore dell'Asse può porre sulla nave un counter d'armata

a scelta (esclusi parà e tanks) (i parà rimangono accanto alle zone d'im-barco A e B in attesa di essere lanciati sul territorio.

Il gioco dura 10 turni di 2 giorni ciascuno, mentre l'ingresso in mappa e la posizione di ciascuna nave e sottomarino sono indicati sul calendario.

I turni sono poi suddivisi in cinque fasi:

- previsioni del tempo per le zone Nord e Sud (bello stabile, piovoso e burrasca).
- schieramento degli aerei tedeschi,

alleati e organizzazione degli scontri aerei.

- fase navale

- fase terrestre

- fase subacquea (oops dei sottomarini) con piazzamento segreto e movimento.

In ogni aeroporto che controlla, il Tedesco può usare

una pedina caccia ed una bombardiere, mentre gli alleati hanno un aereo per ogni portaerei. Dopo il set-up iniziale il Tedesco possiede tre reggimenti, ognuno su una nave (ne ha 5 in mappa). Il resto delle forze d'in-vasione arriverà più avanti grazie ai trasporti via mare ed i

porti sotto controllo del giocatore.



mosse fuori mappa. Per un'ottima rievocazione storica ludica dei giochi IT cliccare sul link:

Quando Jack comprò il suo Turkey



Il noto designer Jack Greene così ricorda il suo impatto con Norge (IT): *"In Italia c'è una ditta che ha prodotto giochi ed alcuni Turkeys stravaganti: la IT una branca della Kosmos che fa puzzles. Recentemente ho preso Norge (sono un patito della Norvegia e considero Narvik GDW uno dei giochi preferiti), pagandolo a metà prezzo (25 \$ invece di 50). La scatola è interessante a parte qualche errore di stampa sui counters.*

Bisogna però lavorare sulle regole! Sembra che prima di essere state tradotte in Inglese siano state tradotte in Tedesco. Questo origina alcune stranezze tipo il termine Convergenza, qui usato ad indicare lo Stacking. Carina la fase meteo distinta per le due zone nord e sud ... un tocco di classe.

Tutte le navi muovono sulla mappa strategica, ma Norge è un gioco un po' astratto che cerca di simulare la campagna storica. Questo si capisce chiaramente nella fase navale dove i Tedeschi hanno più naviglio degli alleati (non storico), cosa che però serve a bilanciare il gioco.

Francamente con questo gioco ho qualche difficoltà. Quando l'ho esaminato mi sono reso conto che era un gioco semplice senza alcuna pretesa storica. Mi hanno anche allarmato alcune inesattezze geografiche sulla mappa. Va bene che nel gioco non esiste alcuno scritto dove la IT reclama il ruolo di simulazione per Norge e che, quindi, come semplice passatempo potrebbe essere promosso a simulazione virtuale ... Tuttavia per questo tipo di ruolo sarebbe necessario che Norge costasse di meno! (NdT. 50 \$ era un prezzo alto)

Il Fenomeno del 2008

Corps Command Totensonntag

Lock & Load
designer: Peter Bogdasarian
intervista di Peter Gade

Ringrazio Pete Gade, Chairman della sezione On Board che trovate all'interno dell'ottimo sito www.wargamer.com/about/staff.asp, ricchissimo di interessanti spunti e commenti.



Peter Gade è uno scrittore (ha vinto un premio della Società Giornalisti Professionisti di recente) è gioca ai wargames. Ha iniziato a giocare dal 1970 stendendo mappe Avalon Hill e Metagaming sul tappeto del soggiorno e continua a dilettarsi con mappe e counters. Il designer del fenomeno del momento è Peter Bogdasarian, il cui cognome tradisce lontane origini armene. È giovane, appena 30 anni, ma ha già fatto centro con un giochetto semplice ma intrigante ... Totensonntag. Il giuoco della Lock and Load colpisce subito a prima vista. Tratta un periodo storico interessante come la guerra in Nordafrica del 1941 (Operation Crusader), ha una grafica innovatrice, un libretto delle regole infimo (4 pagine) ... incuriosisce subito. Devo dire personalmente che il giuocino è divertente, non stupido (necessita di una certa programmazione delle azioni) e si finisce realmente presto. Quanto alla storicità non è male. Nonostante l'ardito sistema di simulazione innovatore, ricrea abbastanza bene quanto avvenne a Sidi Rezegh nel '41, ivi compresa l'odissea della divisione "lumaca" italiana Ariete. Sulla giocabilità c'è il dubbio che possa essere influenzato troppo dal fattore Fortuna (C³ ovvero c... con i dadi alla terza potenza! Il massimo della scala Brusa-ti) ... ma è rapido e coinvolgente. Totensonntag sarebbe la "domenica dei morti" e secondo la Chiesa evangelica tedesca è una festa della memoria che cade l'ultima domenica dell'anno liturgico, più o meno a metà novembre. Proprio in quel periodo del

1941, metà novembre, gli Alleati del Commonwealth tentarono di sorprendere tedeschi (e italiani) per sfondare in direzione di Tobruk. L'offensiva inglese contro le truppe dell'Asse in Marmarica denominata Operazione "Crusader" ebbe inizio il 18 novembre 1941. Nelle prime ore del 19, venne ordinato alla 22a brigata corazzata di procedere su Bir el Gobi ed alla 7a divisione, i famosi "Desert Rats" o topi del deserto, di puntare su Sidi Rezegh. A Bir el Gobi, un importante nodo di piste carovaniere, la divisione Ariete aveva lavorato, nonostante le violentissime piogge, per disporre il proprio schieramento difensivo. Avrebbe dovuto realizzare a semicerchio di capisaldi presidiati dai battaglioni bersaglieri una linea di difesa rinforzata ad una decina di chilometri a sud del posto.

Pete Gade: Allora innanzitutto come mai hai scelto la prima battaglia di Sidi Rezegh? Dal momento che si tratta del primo gioco della serie, sembrerebbe la bat-

taglia ideale per testare il sistema. La grande abbondanza di carri fa sì che ambedue i giocatori possano alternarsi nel ruolo di attaccante ... un sacco di azione insomma.



Peter Bogdasarian: pensavo a un gioco dove i giocatori potessero trovare varie alternative per vincere. La mattina del 19 novembre, il XXX Corpo del Commonwealth aveva a disposizione un discreto carnet di bersagli appetibili (aeroporti a El Adem e Sidi Rezegh, la divisione Ariete solitaria a Bir el Gubi, la 21a Panzer e infine i colli di Tobruk). Storicamente, il comando del Commonwealth divise le forze e le gettò contro molti di questi diversi obiettivi, ben sapendo che prima o poi il XXX Corpo avrebbe dovuto comunque far massa contro le forze dell'Asse; furono anche dati ordini in merito che però si persero per strada dopo l'euforia della felice manovra sul fianco iniziale. Le due diverse opzioni che ha qui un giocatore alleato, o concentrarsi in una grossa massa d'urto o dedicarsi a manovre d'ala, rendono la ricerca strategica molto stimolante; ho amato questo aspetto del design. L'altro interessante motivo per cui scelsi Sidi Rezegh è che qui viene meno una delle classiche trappole dei wargames noiosi, quando

uno attacca e l'altro difende solo. Ambedue le armate in mappa possiedono forze tali che garantiscono attacchi e contrattacchi, senza ruoli predestinati. E' un gioco per attaccanti e incoraggia i giocatori a mantenere l'iniziativa per cercare di portare i colpi a segno per primi.

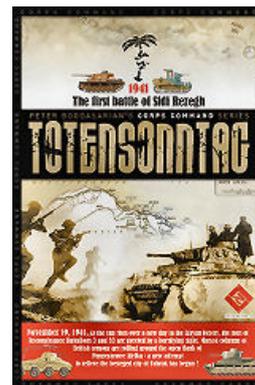
NON CADETE nell'equivoco (o nel luogo comune) poi! Quelle unità italiane possono far male! La sorte di Bir el Gobi è un altro intrigante challenge per l'alleato del Commonwealth.



Pete Gade: Quale potrebbe essere l'impatto dello schieramento e della dislocazione delle forze sullo sviluppo del gioco?

Peter Bogdasarian: la 7ª divisione corazzata inglese inizia il gioco su tre colonne separate. A sinistra la 22ª brigata corazzata, al centro la 7ª corazzata e il 7º gruppo d'appoggio e a destra la 4ª brigata corazzata rinforzata. La divisione è la più forte unità alleata in nordafrica e soprattutto ha molti carri. Sicuramente il giocatore del Commonwealth vince o perde secondo il modo in cui gestisce la forte unità.

Come rinforzi arrivano quattro brigate di fanteria, due della 1ª divisione sudafricana e due della divisione neozelandese. Esse sono formate soprattutto da fanteria ed artiglieria, sebbene i Neozelandesi abbiano qualche Matilda e Valentine aggregati. L'ambiguità trucculenta di Dan Pienaar è rappresentata dalla scarsa iniziativa dei Sudafricani, che li rende meno propensi a recepire gli ordini e ad avanzare contro la Panzerarmee Afrika. L'Asse accoglie l'attacco del Commonwealth con tre divisioni, che si trovano disperse quasi come le colonne del Commonwealth. Ad ovest c'è la divisione italiana Ariete, una unità forte in corazzati, fanteria motorizzata e artiglieria. Gli Italiani non sono poi così male. Storicamente combatterono bene durante quella campagna, a Bir el Gobi e nel Totensonntag. L'Ariete può facilmente respingere una brigata nemica ma si troverà a sostenere una difesa rigida se attaccata da più colonne nemiche. A nord della mappa si trova l'Afrika division. Sono truppe non ancora del tutto avvezze alla battaglia e soprattutto mancano di gran parte del loro equipaggiamento pe



sante. I due battaglioni della ex-Legione Straniera, ma soprattutto alcuni Panzerjagers sono tutto quello che la divisione può mettere in campo. SE i Desert Rats della 7ª Corazzata dovessero arrivare vicino a loro, bisognerà supportarli. Infine ad est c'è la 21ª Panzer Division. A prima vista I battaglioni Panzer tedeschi non sembrano molto superiori alle equivalenti unità del Commonwealth (solo un misero punto in più in ciascuna categoria), ma quando inizierete a giocare vedrete una grossa differenza, data dal modo con cui si maneggiano. Sono le unità più forti del gioco e se il giocatore alleati arriva a colpirli e neutralizzarli, ha già fatto quasi tutto il necessario per vincere.

L'Asse dispone di una sola divisione (a parte un piccolo gruppo d'artiglieria) come rinforzo. Ma che divisione!

All'inizio del secondo turno entra in gioco la 15ª divisione panzer, con la sua estrema potenza di fuoco. A quel punto si dovrà decidere dove gettare nella mischia la potente unità di rinforzo.



Poveri scarponi sudati!

Pete Gade: Mi parli un po' del ruolo della fanteria nella guerra del deserto? Ho visto troppi giocatori inesperti arrovellarsi su come schierarsi bene, per poi essere sorpassati, aggrediti e circondati dalle colonne motorizzate. Come si inserisce questa dinamica nel gioco?

Peter Bogdasarian: i blindati e i ricognitori possono muovere ed attaccare nella stessa fase (impulso) mentre ciò non accade a fanteria ed artiglieria. Queste due specialità possono trovare il proprio scopo di esistere soltanto con la creazione di cosiddetti "deadly grounds" spazi in cui il nemico è bloccato in continui contatti con il nemico. La fanteria inoltre è del tutto inutile per gli inseguimenti per il suo passo lento.

Pete Gade: per I due contendenti, cosa significa esattamente vincere?

Peter Bogdasarian: qui la Vittoria è un mix di fattori che io amo definire clausewitziani e jominiani. Il Commonwealth vince se possiede un punto vittoria [VP] alla fine del gioco. Prendono un punto per ogni aeroporto che controllano, un punto se controllano Tobruk ed un punto per ogni divisione dell'Asse che disorganizzano. Perde invece due punti se la 7ª Corazzata è disorganizzata (ed uno per ciascuna delle altre sue divisioni, disor-

ganizzate). Una divisione rimane disorganizzata quando perde un dato numero di unità. Questa particolare natura "aperta" delle condizioni di vittoria permettono al giocatore del Commonwealth di stabilire meglio gli scopi della sua offensiva.

Può scegliere di lavorare per obiettivi limitati o fare forte pressione sull'Asse per ottenere una vittoria decisiva.

Pete Gade: assolutamente sì. Questo lascia anche al giocatore dell'Asse alcune opzioni interessanti tipo ... gli lascio catturare gli aeroporti ma lo attacco dappertutto dove posso per indebolire il XXX Corpo lungo il tragitto. Oppure, in una sorta di applicazione della teoria della potenza superiore applicata al momento decisivo, molto Jominiana, l'Asse difenderà a oltranza i due aeroporti. Puoi dirci con un esempio come funziona?

Peter Bogdasarian: Già è un buon riassunto delle opzioni dell'Asse! Io aggiungerei che giocare l'Asse è un esercizio manageriale di ricerca del mezzo per togliere l'iniziativa al Commonwealth. Di per se il Commonwealth può sempre battere l'Asse nei dettagli e costruire potenti posizioni difensive con i suoi rinforzi di fanteria ed artiglieria. Anche il più terribile battaglione Panzer può farsi male se attacca uno o più stack di fanteria e artiglieria campale (con I carri tenuti dietro per I contrattacchi).

Pete Gade: la descrizione del gioco nella pagina del sito della Lnl Publishing suggerisce un sistema d'iniziativa di tipo "tension-inducing". Sembra voler evitare situazioni tipo "muri" di counter che avanzano a passo stabilito, lungo un fronte compatto. In più, l'ordine delle attivazioni non è l'unica questione, da essa dipende anche quale sarà la capacità del movimento di un'armata. Corretto?

Peter Bogdasarian: il sistema dell'iniziativa crea molto con pochissime regole. Il cosiddetto numero di attivazione vi dice:

- 1-- chi agisce per primo
- 2-- quali unità si possono attivare
- 3-- quanto lontano queste possono muovere; infatti non esistono punteggi fissi per il movimento, soltanto la dialettica tra i valori di iniziativa ed il numero d'attivazione.

Pete Gade: ma quali sono le distanze di movimento che il sistema prevede per I diversi tipi di unità? Ovvero a che scala dobbiamo far riferimento in termini di distanze e tempo?

Peter Bogdasarian: gli esagoni sono di 3 km e ogni turno ha 4 impulsi. Sino dall'inizio del progetto ho desiderato evitare che un giocatore muova una pedina 20 o 30 esagoni, mentre l'altro sta seduto ad osservare. Qui le unità motorizzate e meccanizzate tendono a fare piccoli strappi di 3-5 esagoni alla volta, il che evita che qualche forza nemica sia facilmente teleportata attraverso la mappa. In una marcia a lunga distanza nessuno può

essere sicuro che le unità raggiungeranno l'obiettivo senza essere intercettate dal nemico per strada. Ci si muove a piccole tappe e poi ci si guarda attorno per vedere come evolve la situazione. Oltretutto credo che questa procedura sia molto importante per simulare quello che avvenne realmente nell'Operazione Crusader.

Pete Gade: questo sistema avrà uno sviluppo futuro? Mi sembra tu abbia qualche altra battaglia in mente...

Peter Bogdasarian: beh avevo in mente di fare una Serie sin dall'inizio, per questo ha il prefisso Corps Command. Ho pensato al sistema come ad uno studio dell'evoluzione del modo di combattere del Commonwealth a partire dai primi scontri (Battle Axe) sino al gran finale di El Alamein. Volevo essere certo di simulare tutte le variabili all'interno delle meccaniche del gioco. Poi, solo più avanti nello sviluppo del progetto, ho iniziato ad interessarmi ad altri eserciti tipo Americani e Russi.

Infine ho voluto essere cauto, restando a guardare come Totensonntag era accolto sul mercato e ad analizzare se il successo iniziale (per la novità) poteva durare o se il gioco sarebbe stato abbandonato come in altri casi. Solo in un secondo momento potrei pensare ad altri scenari. Prokhorovka, Kasserine e l'operazione Goodwood sono quelli che mi vengono a mente.



Pete Gade: ci racconti qualche aneddoto del playtest? In particolare, c'è nulla che riguarda la sottostima dei giocatori medi riguardo la divisione Ariete!

Peter Bogdasarian: a Origins, Mark Walker e io ci siamo messi a giocare, lui teneva il Commonwealth. Decise di aggredire l'Ariete e gli Italiani si trovarono presto nei guai. Ion pratica non sbaglia un colpo e misi a segno 10 su 11 tiri sfiancando due brigate corazzate. Stavo già pensando ad un crollo del mio sistema di fronte ad una estrema fortuna, quando la situazione mutò grazie all'ingresso della divisione sudafricana e della 4ª brigata corazzata. Il fatto mi diede molta fiducia sulla robustezza del sistema.

Un altro evento memorabile è stato il Battle report solitario che scrissi per Consimworld allo scopo di illustrare I meccanismi. Immaginate che sorpresa ebbi quando, giunto all'ultimo impulso, notai che ambedue i giocatori virtuali potevano vincere. L'intera partita.

TOTEN SONNTAG

TABELLE COMPRENSIVE delle ERRATA di GENNAIO 2008

TOTEN SONNTAG

MODIFICATORI di COMBATTIMENTO per l'ASSE			
Blindati			
UNITA' Attive	Bersaglio	Altre Unità	Altre Unità
Assalto	+1	+1	+1
Overrun	+1		+1
Assalto	+2	+2	
Overrun	+2	+1	
Assalto		-1	
Bombardam.	-1		
Bombardam.	-2	-1	-1

MODIFICATORI di COMBATTIMENTO per ALLEATI			
Blindati			
UNITA' Attive	Bersaglio	Altre Unità	Altre Unità
Assalto	-1		
Assalto		-1	
Overrun		-1	
Assalto	-1	-1	
Bombardam.	-2	-2	-2

BOMBARDAMENTO DI ARTIGLIERIA			
Distanza dell'osservatore		Esito del tiro di aggiustamento	
Osservatore in clear	distanza Max 1 hex	Stato dell'Osservatore fermo	modificatore +1
scarpata	2 hex	mosso nel turno	-1
vetta	3 hex		

MODIFICATORI di COMBATTIMENTO per TERRENO		
Hex Bersaglio	Trincee	Scarpate
Attacco		
Assalto/bombard.	-1	-1
Overrun	-1	non possibile

ZONE di CONTROLLO

Una unità che entra in una ZOC deve fermarsi. L'unità che inizia l'Overrun partendo da una ZOC deve attraversare almeno un esagono senza ZOC (sganciamento) per poter eseguire il tentativo.

Una unità di artiglieria non può entrare in una ZOC nemica



MODIFICATORI del MOVIMENTO per TERRENO		
Hex traversata unità fant. genio	ROUGH	SCARPATA
motorizzata	-1	-1
motocicli	-1	
aggiungono un hex addizionale al proprio movimento	-1	non possibile

TIRO di INIZIATIVA	
1 2 3 4	Risolvere in modo standard
5	Nella fase in cui esce il 5 si devono attivare solo unità da 5. Poi accade: 1. aggiunge (+1) o sottrae (-1) al tiro per iniziativa e dopo aver completato il tiro dei due giocatori 2. l'avversario svela il suo AN segreto, se nella fase precedente aveva tirato un 6. 3. se ambo i giocatori possono sommare o sottrarre la AN perché nel precedente tiro avevano fatto un 5 avrà la precedenza nel turno chi ha fatto il tiro più alto in quell'impulso. Se ancora pari prevale l'Asse che decide se sommare o sottrarre.
6	Nella fase in cui esce un 6 non si possono attivare unità, solo sistemare gli stacks. Nella fase seguente il giocatore che ha fatto 6: 1. sceglie un AN segreto prima che il nemico tiri il dado. 2. l'altro giocatore tira il dado 3. se l'altro giocatore nella fase precedente aveva fatto un 5 applica subito il modificatore 4. si rivela l'AN segreto. Se tutti e due hanno fatto 6 gli AN segreti si svelano subito uno dopo l'altro.

NOTA: sottrarre 1 al tiro di recupero se l'unità è in ZOC nemica.

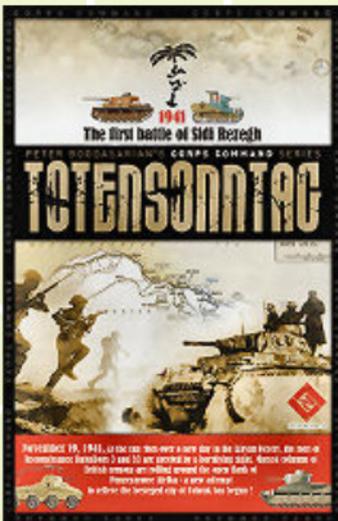
FASE DI RECUPERO per il giocatore dell'ASSE	
unità da recuperare	DADO
	3 4 5 6
	4 5 6
tutte le unità italiane	6

FASE DI RECUPERO per il giocatore Alleato	
unità da recuperare	DADO
	5 6
	4 5 6

- NOTE**
- 1 - se sono usciti di mappa verso Tobruk almeno 9 punti forza (artiglieria non conta)
 - 2 - una divisione dell'Asse è disorganizzata se ha perso almeno 4 unità. Ogni Panzer vale 2 punti.
 - 3 - la divisione corazzata si considera demoralizzata se ha perso più di 10 unità.
 - 4 - la divisione sudafricana si considera demoralizzata se ha perso almeno 5 unità
 - 5 - la divisione neozelandese si considera demoralizzata se ha perso almeno 4 unità di fanteria e artiglieria.

OBIETTIVI per la VITTORIA	
OBIETTIVI ALLEATI	OBIETTIVI dell'ASSE
Controllo SIDI REZEGH - 1 PV	per la divisione sudafricana disorganizzata 1 PV 4
Controllo GAMBUT - 1 PV	per la divisione neozelandese disorganizzata 1 PV 5
Controllo EI ADEM - 1 PV	
Liberazione TOBRUK - 1 PV	
per ogni divisione nemica disorganizzata - 1 PV 2	per la divisione corazzata disorganizzata - 2 PV 3

MODIFICATORI DEL TIRO di INIZIATIVA	
unità da recuperare	DADO
ASSE	aumentano AN di 1 se sono impilati con un corazzato
se la AN è 1-2 o 3	Overrun Attacco e movimento
se la AN è 4	Solo attacco



TOTEN SONNTAG

Set up list

Incluse le errata del 6 gennaio 2008

ASSE

Setup iniziale



X3 X2 X2

Divisione Ariete

Entro un hex da F2 (Bir el Gobi)



15a Panzer Division:

Ovunque sulla fila tra E ed O



X2 X3 X1

21a Panzer Division:

Entro un hex da J18 (Gasr el Ared)



Ovunque sulla fila tra E ed O

Afrika Division:



Riga 0
Hex 1-6

X7

A scelta del giocatore dell'Asse:
un battaglione può schierarsi in K7
ed un altro può schierarsi in L10

RINFORZI

Turno 2

15a Panzer Division:



X2



X4



Entra ovunque tra gli hex Q13 e Q15

Turno 3

Comando Artiglieria 104:

Entra ovunque tra Q1 e Q2



X2

TOTEN SONNTAG

Set up list

Commonwealth

Setup iniziale



X3 Entro un hex da A17

Hex A17
(Gabr Saleh)

4a Brigata Corazzata

7a Brigata Corazzata



X3

Hex G9

Entro un hex da G9



22a Brigata Corazzata



X3

Hex A3

Entro un hex da A3



7° Gruppo d'appoggio



X2



X2

Entro un hex da E10

RINFORZI

Turno 2

1a divisione Sudafricana



X3



1a Brigata

Entra tra gli hex A4 e A8



Turn 4

divisione Neozelandese



X3



6a Brigata

Entra in J19



Turn 5

4a Brigata

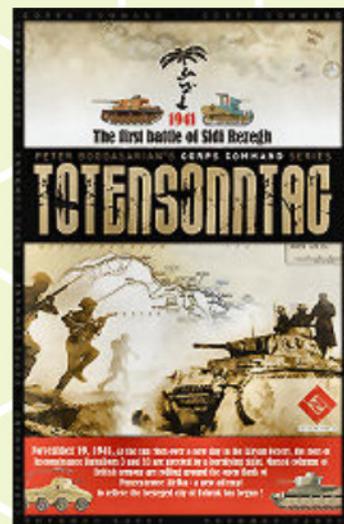
Entra in J19



X3



Entra in J19



Errata

L'unità II/115/21st Pzd è invece parte della 15th Panzer con la "sorella" la I/115.

La 15th Pzd arriva al turno 2 con 15 Krad /15 Pzd, 2 MG/ 15 Pzd, 33 Pio /15Pzd, I & II/115/15 Pzd. (II/115 è un counter sbagliato e fa parte della 21st)

Casino Pionieri

Con la 21st Pzd setappano II/104/21 Pzd, 8MG/21 Pzd, 200 Pio/21 Pzd.

(la I/104 è fuori, alla frontiera, aggredita dal XIII Corpo)



Come farsi i counters del gioco dall'ottimo sito privatewars.kyth.org

- 1-- utilizzate sempre la pagina contrassegnata per la stampa (a 300 DPI).
- 2-- fatela stampare a risoluzione elevata con una stampante a colori, meglio se Laser.
- 3-- chiedete se possibile stampare su carta adesiva (il che fa risparmiare tempo);

Anche se non avete fatto una stampa vostra ed utilizzate counters inviati da qualche ditta di DTP games o da qualche rivista, a volte, una protezione di superficie potrebbe giovare alla durata del materiale.

Le stampanti a getto d'inchiostro danno risultati che nel giro di sei mesi si alterano facilmente (i colori sbiadiscono). La stessa esposizione alla luce può rovinare le pedine. In commercio esistono vernici (spray o a pennello) per modellismo che sono in grado di proteggere contro i raggi UV della luce e contro i danni fisici alle pedine. Il prodotto migliore è il fissatore per inchiostro della Krylon (trovatelo su E-Bay), ma qualsiasi altra vernice può andare bene.

Attenzione: preferite sempre le versioni MATT (opache) rispetto alle GLOSSY (lucide) perché queste ultime tendono a riflettere fastidiosamente la luce e a generare riflessi. La stessa protezione può essere applicata alle mappe.



Gli spray sono più semplici da usare e asciugano presto. Bisogna stare attenti a non passarne troppo (il foglio non deve bagnarsi). A volte due passate leggere sono sufficienti. Ricordatevi anche di fissare il foglio agli angoli prima della verniciatura; non deve spostarsi.



Biadesivi da 2 mm sono abbastanza robusti per montare i counters, ma non tutti amano questo sistema di montaggio.

Decoupage

Cosa si può usare per montare i counters su un supporto solido? In generale si preferisce utilizzare cartoncino (ne troverete di vari spessori). Il supporto più consigliato è quello di spessore 2 mm (se maggiore avrete difficoltà a tagliare le pedine).

Alcuni giocatori preferiscono utilizzare le cosiddette Foamies, materiali plastici spugnosi che potete reperire, ad esempio, nei nastri biadesivi. In questo caso non sarà necessario usare carta adesiva o colle, perché le strisce di pedine andranno poste direttamente sul biadesivo (utilizzate spessori di 1,5-2 mm), che si trova in tutti i supermercati.

Le colle

Se non avete stampato su carta adesiva dovrete scegliere una colla adatta, facile da stendere e che non rovini il foglio delle pedine.

Colle gomose
Utilizzate nel modellismo statico sono un po' passate di moda. Hanno bisogno infatti di essere stese a perfezione sul cartone e di rulli per tirare il foglio incollato, ad evitare la formazione di bolle o rialzi.

Adesivi Spray
sono adatte allo scopo ma difficili da utilizzare e tendono ad imbrattare la superficie sulla quale state lavorando.

Carta adesiva
è attualmente la migliore soluzione che esiste. Bisogna soltanto fare attenzione ad applicarla con cautela sul cartoncino poiché non permette errori di posizioni, se si attacca.

Sticks
gli sticks possono essere usati per il ritocco di parti del foglio che non hanno aderito bene (angoli), ma sono difficili da usare per fogli interi.

Attaccare la parte frontale dei counters non è difficile. Il problema arriva quando le pedine hanno anche una parte posteriore, che deve combaciare perfettamente alla parte frontale.

Double Sided Counters

A meno che non siate pratici con le tecniche di tipografia ed i simboli angolari di stampa sui fogli (registration marks), la cosa è spesso complicata. Qui la concentrazione deve essere elevata.

Le opzioni sono due (considerando i counters perfettamente stampati al centro del quadrato della pedina):

- 1—usate spilli da cucito. Pungete gli angoli delle pedine (è meglio lavorare su strisce già tagliate. In tal modo sul retro avrete l'immagine speculare della fila di counters dell'altro lato. A questo punto dovete soltanto far combaciare la striscia di pedine retro,

ma non è un sistema facilissimo da maneggiare. Il secondo metodo utilizza i "registration marks":

- 2—tagliate il foglio in modo che il lato superiore e quello inferiore del foglio dei counters stiano esattamente sul bordo del foglio tagliato. Segnate poi con un taglierino i simboli di stampa e/o una piccola porzione delle linee di divisione tra le pedine, in modo che il taglio sia visibile sul retro. Indi fate combaciare il retro allineandolo sui segni fatti col taglierino.

In ogni caso questa è la parte più complessa del lavoro e spesso la si apprenderà dopo aver fatto alcuni errori inevitabili



un ottimo elemento da taglio per i counters sono le rotelle Fiskar (ma è difficile trovarle in Italia. Anche queste tuttavia hanno bisogno di un po' di allenamento all'uso.

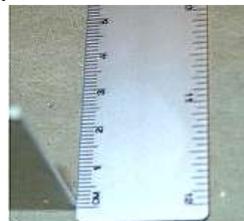


Taglio e rifinitura

Ora procuratevi una tavoletta di legno o una cutting pad, onde evitare di tagliare il tavolo della cucina, con conseguenze terribili da parte di mogli e conviventi.



Il metodo migliore è lavorare a strisce pre-tagliate (magari ancor prima di attaccare il retro delle pedine). Ovviamente il taglio deve essere preciso. Dopo il fondo su cui poggiare il foglio, munitevi di un righello metallico di precisione, utile a non deviare con il taglio.



Anche questo semplice aggeggio necessita di allenamento al corretto uso

Con il taglierino il metodo di taglio sta semplicemente nell'allineare la linea da tagliare con il righello metallico. Bisogna assolutamente evitare di tagliare al primo colpo il cartone; questo può essere molto pericoloso perché la mano si stanca facilmente e gli ultimi tagli potrebbero essere devastanti.

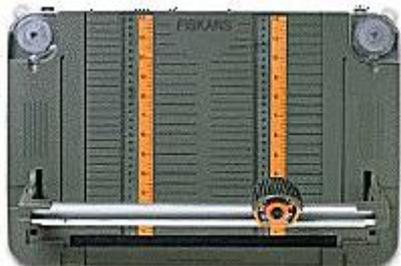
Create un primo solco guida sul quale poi ripasserete per il taglio definitivo, sempre tenendo ben fermo il righello guida.

Arseni da taglio

Il taglierino non è l'unica soluzione che può essere utilizzata. Alcuni giocatori si trovano meglio con le forbici, alcuni con i coltellini svizzeri, altri con le taglierine fotografiche. Questo dipenderà dai gusti personali e dall'esperienza di ciascuno.



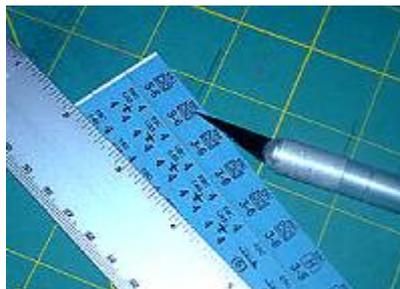
Il coltellino svizzero (arma preferita dai vecchi grognard) deve ovviamente essere affilato, avere una lama grande (quella piccola genera pericolose imprecisioni) e sottile.



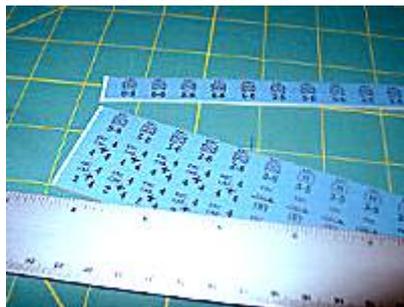
La taglierina fotografica potrebbe essere un'ottima e rapida alternativa per eseguire tagli di precisione. Purtroppo sarebbe necessario disporre di attrezzi di qualità elevata (e di costo anche elevato), in quanto le normali taglierine da cartoleria sono piuttosto imprecise e pericolose da usare (per i counters). Le taglierine economiche in genere trovano difficoltà a tagliare spessori cartonati superiori ad 1 mm e, quindi, potrebbero rivelarsi inutili.



Manualmente fate un primo taglio leggero in modo da creare il solco guida per il taglio definitivo, senza forzare la mano e rischiare deviazioni della lama.



Una volta tracciato il solco guida, eseguite un secondo taglio leggero nel solco stesso e staccate con cautela la striscia.



Se sapete utilizzare una taglierina a rotella agite nella stessa maniera.



Taglio dei singoli counters

Per tagliare le singole pedine è necessaria una certa precisione, a meno che la striscia non abbia linee di demarcazione precise, sulle quali agire. A volte è necessario misurare il lato del counter verificandone la costanza dal primo all'ultimo counter. Soprattutto **NON FATE NULLA AD OCCHIO** o alla fine della striscia potreste trovare sorprese sgradite. Utilizzate sempre il righello.



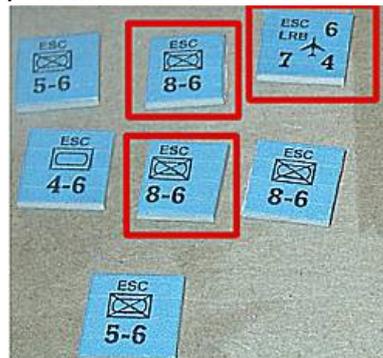
La fretta di terminare il lavoro spesso è una cattiva compagna e la tentazione di usare il taglierino "al volo" è forte. Alla fine potreste aver rovinato più di qualche pedina per voler terminare presto il taglio finale

Le taglierine a rotella della Fiskar e della Dahle sono ottime per cartoncini da 2 mm. E' però difficile procurarsele sul mercato a meno che non si viva in grandi città. Di seguito

alcuni errori da evitare.

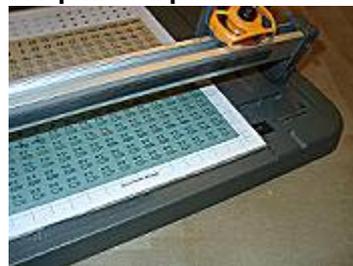


Ecco documentati i pericolosi aborti di counters, causati dalla fretta eccessiva.



Taglierine Pro a rotella

Arseni veramente efficienti per il taglio dei counters sono le taglierine professionali della Dahle e della Fiskar (soprattutto il modello 12" Rotary Cutter). Anche queste però difficili da reperire e alquanto costose.



Sono dotate di una barra metallica solida che serve a fermare il foglio da tagliare sul tappeto gommato.



Il passaggio della lama è facilitato in quanto non si deve forzare con la mano il taglio.



Il risultato finale è pressoché perfetto. Tante strisce di pari misura, pronte per il taglio finale.



L'aggeggio è perfetto per le strisce ma diventa problematico per il taglio definitivo dei singoli counters. Man mano che la striscia si accorcia, la base d'appoggio viene a mancare e i danni possono essere fatali.



Con un po' d'attenzione siete arrivati alla fine di un faticoso tragitto e i vostri counters sono pronti per il tocco finale.



The State of the Art

Tra i mille segreti di una vita dedicata anche al gioco ed al design, Andrea Brusati ha raffinato una tecnica di alta precisione (e di alta professionalità) per smussare gli angoli delle pedine, in modo da facilitare la loro disposizione in mappa.



La tecnica si avvale di molta pazienza, nessun ricorso a fretta e di un aggeggio molto usato per altri motivi: il tagliaunghie.



La sua particolare lama smussa consente di rifinire gli angoli delle pedine senza "traumatizzare" la stampa (cosa che una lama di forbice potrebbe fare).

Preferite sempre i tagliaunghie pesanti a quelli leggeri e piccoli, che sono complicati da maneggiare per le loro scarse dimensioni. Qui non esiste una modalità di precisione nel fare gli angoli: ognuno si regola in base alla propria esperienza.

Andrea ha dichiarato che per il montaggio e taglio di precisione di un foglio di counter modello Vae Victis impiega circa 1 ora - 1 ora e mezza. Chapeau !

E se proprio volete usare le forbici

Utilizzate di preferenza materiale medico-chirurgico a lama piatta di precisione.

Forbice "Goldman Fox Retta" con caratteristiche di taglio eccezionali. Lama con microdentatura per un taglio perfetto delle decals e delle fotoincisioni. (Costo 15 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



Forbice "IRIS RETTA" da mm. 115. Indispensabile per piccoli lavori dove è necessaria un'ottima precisione di taglio (decoupage). Forbice chirurgica. (Costo 12 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



Forbice "IRIS ANGOLATA" da mm. 115. Indispensabile per piccoli lavori dove è necessaria un'ottima precisione di taglio (decoupage). Eccezionale per smussare gli angoli. (Costo 12 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



Oppure altri arnesi

Rotary Cutter Deluxe RTY-2DX con lama da mm. 45. Taglierino antinfortunistico con lama circolare da mm. 45. Taglia più strati in una sola volta senza lasciare sbavature. (Costo 20,50 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



10 lame di ricambio per taglierino modello "Piccolo Martor". Lama speciale a 2 taglianti. (Costo 12 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



Installed Blade:



Taglierina da lavoro a 45° modello "Mat cutter" originale Olfa. Per tagliare cartone pesante, balsa, fogli di polistirolo, gomma, ecc.. Prima bisogna tracciare i contorni, usando una matita, poi si usa il taglierino e spostando leggermente in fuori la lama, si agisce delicatamente sul materiale da tagliare. Aumentando la profondità del taglio ad ogni passaggio. Per ottenere angoli puliti, andare leggermente oltre gli angoli. Fornito con 5 lame di ricambio. (Costo 32 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



"Miter Rite". Taglia listelli per modellismo. Fantastico taglia listelli con guida graduata per plastica, legno e materiali non ferrosi. Possibilità di taglio da 90° fino a 30°. Taglio netto con lama perfettamente perpendicolare a 90°. Costruzione in robusta plastica, con basamento in legno. Capacità di taglio Ø mm. 15,87. Lunghezza lama mm. 140 (in dotazione lama per legno). (Costo 45 Euro) <http://www.utensilirevelli.com>.



A tutti grazie per l'attenzione

Appuntamento alla
ValCon 2009
Arrivederci

LE DIABLE AU COR

December 30, 1917, mt. Tomba, Italy



*La sezione mitragliatrici St.Etienne del 14° BCA in addestramento
Collection Cédric DEMORY, site web : <http://www.alpins.fr/>*

LE DIABLE AU COR

*“Dédié à la mémoire de tous les soldats français qui ont donné leurs vies sur le sol d’Italie.
Grande Guerre, Italie 1917-1918 »*

MOUNT TOMBA BATTLE. DEC. 30, 1917

After the unlucky Caporetto’s defeat (October 1917) and after having ended the retreat manoeuvre to the Piave, the Supreme commander of the Italian army, general Cadorna, was replaced with Armando Diaz (November 7, 1917) during the Allied meeting at Rapallo. In the following day, in a conference at Peschiera, the Allied discussed, with the Italians, the political and military situation and the possible measures they must have to take. The Entente Allied, but especially british minister Lloyd George, raised heavy criticisms against the Italian Supreme



command, of which they wanted the complete dismissal, before to decide if it was the moment to send French and British troops, as supporters of the front in deep crisis.

In the meanwhile the threatening advance of the tired Central Powers armies had become very slow and was practically stopped on a new frontline, which ran from the Adriatic sea up to the mountains, along the river Piave, linking with the Trentino front in the so called Grappa massif.

After having got the line of the Piave, on November 11, the Germans were already forced to suspend the local attacks made in order to force the crossing of the river; all vain assaults. The passage in the middle river zone needed the seizing of the Grappa. It was really in this phase that the German Supreme command asked the offensive had to be assisted by an attack against the enemy on the mountains.

On November 12, 1917, three French divisions moved from Brescia to Vicenza, while the mountain troops of the 47th division Chasseurs des Alpes were coming by train. The French force had also a change in the command; general Fayolle took the place of general Dûchene. Many British air squadrons had just reached Italy, where they will be fit to combat from November 21 till December 31. The British command in Italy was taken by general Lord Plumer .

Actually in Italy there were 423 italian battalions (33 divisions), supported by 3500 guns, on the front from the Stelvio pass in Tirol till the sea. They had to front 736 austro-german battalions (55 divisions) supported by 4500 guns.

On Novembre 18, 1917, the Germans reached the last hill before the plains, in the Grappa massif: monte Tomba, near Pederobba.

The mountain battalions of bavaria and Württemberg assaulted the monte Spinoncia and seized the Alano plain, under monte Tomba and Monfenera ridge. The Italians opposed a strong resistance, but they were all very weakened after two months of combats. The crest Tomba-Monfenera was attacked by the German Jäger division. Their first assault was repulsed by the italian artillery and by the infantry of the Calabria and Basilicata brigades.

However the infantry units, with the 18th Bersaglieri battalion, deployed on the provisional lines of Monfenera, were forced to leave the hilltop in enemy hands. Here the german Jäger captured around 1286 prisoners. On November 20, the monte Tomba sector was strongly reinforced with Alpini infantry, and the brigades Re, Massa Carrara and Messina (these last two units were the 15th division). The weather became very cold and, on the mountains reached minus 10-15° C.

After an heavy (and unlucky for the Italians) battle on the Asiago plateau (Melette mountains) the Austro-german offensive stopped definitively on December 2, 1919.

Only at that time the Allied deployed their forces “in help” to the Italians, when the battle was almost over. Three British divisions got their lines

along the upper Piave, in the Montello sector, while three other French divisions gave rest to the tired italian troops of the 9th Corps at monte Tomba.

LES DIABLES BLEUS

There were the Chasseurs des Alpes of the 47th divisions, nine mountain battalions with assets, divided in three mountain groups; rough men and hard soldiers.

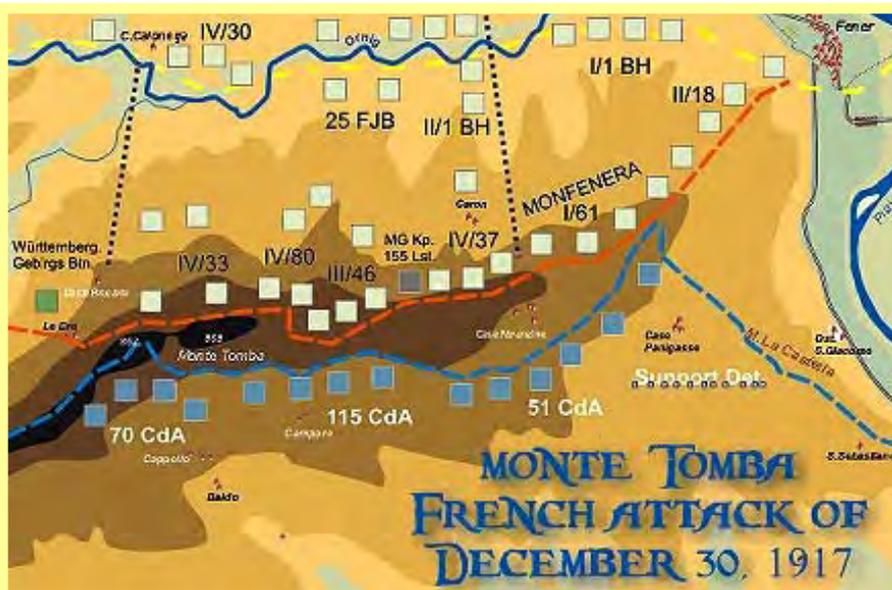
On the first days of December, a german raid captured the hilltop of monte Tomba (q. 868), leaving the other main crest (q. 862, also called q. 877, but it was lower than Tomba’s top) in French control. During the action, the commander of the 5th mountain group, colonel François Bel, was killed by a bullet. He was a very beloved chief, a pleasant and fine man, of whom they said he “could show a very sharp mind under the glasses he used for sighting”.

This fact enraged his Chasseurs and raised the desire of an immediate payback. The French prepared a counterattack with great detail, often by sending out pa-trols in order to describe the obstacles of the terrain; this till De-cember 28 - 29.

During that period the French artil-lery perfor-med many gun shots for a better preci-sion in aiming the targets. The italian-french artilleries had become a strong mass of fire pieces. The French had 7 groups of 75 mm guns, 3 groups of mountain guns, 4 groups of 155 mm rapid-fire guns and two 58 mm mortar batteries. Under the tactical command of the “Bleus” were also

the Italian sector artillery: one group of 75 mm guns, one 149 mm howitzer battery, 24 trench mortars and three batteries of heavy artillery.

The artillery rolling barrage of the previous days became an heavy bombardment from 9 hrs. till 11.05 of December 30,



when it became a carpet bombing. During five hours of a massive artillery fire, three Chasseurs battalions, supported in their right flank by a small detachment, approached the enemy line. At 16.05 hrs. the Blue Devils launched themselves into assault, against enemy trenches full of Austrians unable to recover (artilleries had directed the fire behind their lines). 51st battalion, by the right, and 115th in the center pierced the enemy lines, without facing strong resistance. By the left, however, the 70th battalion Chasseurs advanced very slowly, because walking on a ground heavily battered by the German artillery. Therefore, at half past 16, the assault ended with a complete success of the attackers. The quick action allowed the French to lose only few soldiers: 46 dead and 153 wounded. The surprised Austrians, however, suffered a large defeat underlined by the numbers of their heavy losses: 500 dead, 1564 prisoner of war, 8 guns with 53 machine-guns, 6 trench mortars captured by the French.

BATTLE REPORT

«4th division P.C I January 1918

General Staff, 3° Bureau, n. 201/S

OPERATION REPORT

Attack done on December 30, 1917 by the 47th div. on Tomba-Monfenera

1. In execution of the prescribed orders of the General Operations Guide n. 50, of December 26, by the General commander of the 47th infantry division (sent on December 26 to the 31st Corps commander), it was launched an attack, on December 30 by the 47th div., against the enemy lines of Monte Tomba and Monte Monfenera.

Target for the attack were the old Italian lines of the northern slope of Tomba and Monfenera (gen. Serret trench) in addition with a line M.N.S.O.P. (map 1:100000 with plan guidelines attached) which linked the Serret trench with the Garibaldi trench. The first line of the attack had to be formed by three Chasseurs battalions: the 70th btn. (commander Masson) westwards; the 115th btn. (Cdr. Touchon) in the center; the 51st btn. (Cdr. De Fabry) eastwards.

In the 51st right flank had to operate a support detachment taken from the Chasseurs battalions 11th and 12th (one infantry platoon, one MG platoon, one grenadiers group of the 12th and one grenadiers group of the 11th un gruppo di granatieri del 12° ed un gruppo di granatieri dell'11). The action had to be supported and set up by a large artillery mass.

The Italian sector artillery participated in the operation, under command of the colonel commander the divisional 47th artillery.

2. The destroying barrage, led by the 155 mm guns, begun on December 28 and continued till 29. This barrage was carried out with enough effectiveness, with the enemy reacting very weakly against our lines. On December 30, all the artillery began to fire at 11.05. The trench guns and the heavy mortars continued the destroying barrage with cadenced shots and schemes. The field and mountain pieces executed rapid fire concentrations against the trenches, the walkways and the gathering points. The enemy bombardment was very weak and was mainly directed against the sector of q. 877 (severely bombed) and against the rear walkways (the north to south oriented valleys, which declined from Tomba and Monfenera

crests). The French artillery barrage reached its climax on 14.30 hrs. and, starting from that point, it gradually decreased its intensity, in order to leave no breathing possibility to the enemy, as stated in the operative plan. The enemy artillery seemed to have the same behaviour of the French guns, gradually lesser reacting, with the exception of the area in which was the 70th battalion, severely bombarded.

At 16.04 hrs. all the artillery, suddenly, opened an intense and rapid fire against the fixed targets and, one minute after, 16.05, the infantry attack began, preceded by a walking barrage, which methodically followed every ground zone.

3. Westwards the 70th bng. launched two coys in the first line, one emerged, facing the East, in front of q. 877, the other, facing north, in the direction of the L'Elleu (sic) trench towards points 71, 76. At the moment of going over the top, the battalion, suffered a violent artillery barrage, but it got easily rid of it. At 16.11 hrs. the Tomba top (q. 868) was captured. At 16.15 hrs. the battalion threw up some rockets signals as they had reached all the objectives.

In the center the 155th btn. launched its assault, with a first line formed by three coys. At 16.11 hrs. they reached the enemy trench and at 16.21 hrs. its stated objective. The enemy infantry, pinned into the trenches, showed a weak resistance in front of the solidity of the attackers; they shot only some rifle salvos and some hand grenades, onto the right battalion flank.

Eastwards, the 51st Btn. attacked also with three coys in its first line, having the right flank covered by the Support Detachment under captain Lalande. The advance was led in good order and with the right timing; at 16.11 hrs. they crossed out the first enemy trench and at 16.25 hrs. they reached their stated objective. There, one more time, the "Elan" of the troops quickly won all the resistance, except for an area north and west of the Case Naranzine, where some Austrian officer with few soldiers, continued to defend themselves with rifles and hand grenades. The Support Detachment went almost over its targets. At 16.40 hrs. the colonel commander the 4th Group came over the ordered line, as to avoid any obstacle to the artillery fire.

Against the new frontline of the 115th and 51st battalions, the enemy shot an hard shrapnel barrage, which lasted for 4 hours, but it was too late and all the attack mass was rather advanced.

So, at least, at 16.35 hrs., all the previewed deployment had been completely successful and the Staff airplane, dropped down a message, informing us of the line situation. The enemy losses were rather heavy. In addition to the prisoners, (the exact number will follow), the enemy left 500 men dead on the ground. 4. The fortificating works of the ground just seized begun immediately and continued till night on all the new positions, as stated. On day J+1 all new lines were fit to resist against every kind of surprise attack. The parallel crest trench northwards had five linking walkways with its southern parallel (the walkways dug with the usual depth northwards of the crest).

The artillery continued its fire as ordered; in addition, the inquiries among prisoners had revealed the presence, at Alano and Quero, of important groups of the bavarian Alpenkorps, so the light artillery executed ongoing and harassing fire against those villages. [...]

Austrian prisoners: not wounded 44 officers and 1390 troopers; wounded 3 officers and 127 men. The prisoners came from the followin austro-hungarian battalions: IV/30, V/33, IV/37, III/46, 1/61, IV/80, II/1 bosnian, 155° Landsturm, 25° Feldjäger and I/I Kaiserschützen. Al the above listed units were part of the 50th austro-hungarian division. Were also captured artillery men from the 43rd Field regiment, 50th Howitzer Rgt., 13th Field Rgt., 8th Heavy trench mortars Rgt., 24th Field Rgt. Besides were also made prisoners an officer, two NCOs and two telephonists of the german 257th trench heavy mortars regiment. Captured equipments: three italian Deport guns (they were restituted to an italian field artillery regiment), 2 light 37 mm trench mortars, a 74 mm gun, 2 37 mm trench light guns, 6 trench mortars with ammunitions and 53 machine-guns. Besides were captured a mass of not registered materials, particularly other MGs, which went on fire into a recovering-barrack, which we burnt out after the surrender refusal of the defenders. [...]

The General commander of the 47th division
Dillemann

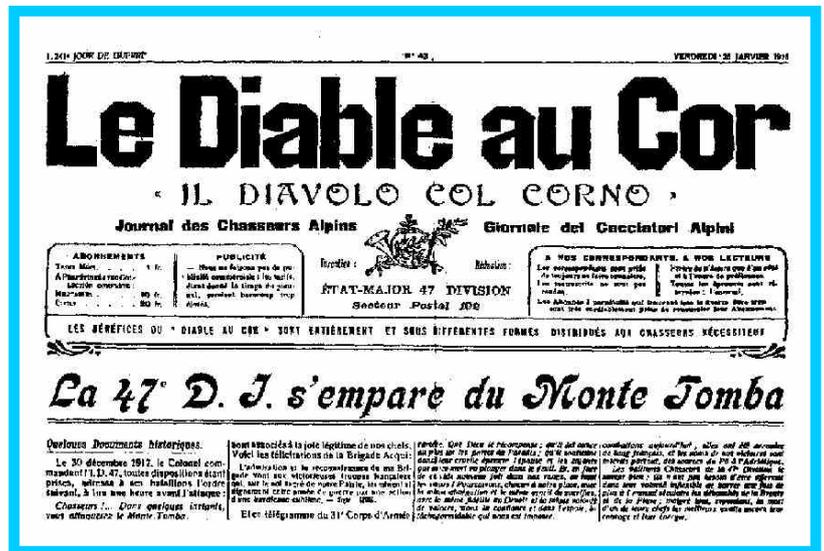
Indirectly, the French attack hit also the linking coy of the german Württemberg Gebirgsbattalion, which was in the moment of being substituted with austrian infantry (like all the german units of the area). In this “change the lines” time, the Austro-hungarians were caught completely unprepared. The difficulties of moving troops in the Alano basin, in which the poison gases of the artillery grenades had saturated the air, along with the bad deployment of the artillery (the austrian artillery were moving while the german was deployed rather in offensive positions, not suitable for the defence) did not allow any kind of counterattack operations. The Tomba line was lost also for the lack of digging equipments and the hard weather, which was a serious obstacle for all field fortification works. They had so preferred to reinforce the line with may machine-guns and this explain the large MGs’ numbers captured by the French.

51st battalion Chasseurs des Alpes:

“After having organized a sector under continuous enemy bombardment and after having captured some enemy sentinels, on December 30, 1917, launched itself in assault, under command of chief Fabry-Fabrègues, in a distinguished way; in spite of the ground obstacles, it cleaned a very battered land and, without pauses, reached the fixed objectives in 20 minutes, making 550 enemy soldiers prisoners, capturing to the enemy 2 guns, 4 mortars, 15 machine-guns and many other useful equipments.”

70th battalion Chasseurs des Alps:

“Under the artillery barrage, it took part at the organization of an area with many difficulties; it was able to intercept the enemy with hand grenades actions and, on December 30, 1917, under the command of the chief Masson, it launched itself in attack, in spite of an heavy repressive enemy barrage, against the austrian lines, with praiseworthy order and precision. Without caring the enemy reaction, it reached its targets just in the first assault, capturing 400 prisoners, together with important equipments, among which were 3 field guns and 8 machine-guns”.



The 115th battalion Chasseurs des Alps:

“Under commander Touchon, it reorganized its sector, which was in some difficulties, making two brave raids against the enemy. Then, on December 30, 1917, assaulted the enemy lines on a frontline about 900 meters wide, notwithstanding the very steep inclination of the slope. It reached all its objectives, capturing 500 prisoners, 3 guns, 2 trench mortars and 28 machine-guns.”.

Colonel François Bel

“Performing himself the reconnaissance of a difficult position, which had to be occupied by one among his battalions, Colonel Bel, commander of the 5th Chasseurs Group, found in Italy a glorious death. [...]



Before commanding in Italy, Bel was employed at the Supreme General Staff, charged with the task to organize recruitments and army replacements. When the war begun he was commanded to led a Group of Chasseurs. He was killed on December 30, 1917, while, in the first lines, he was in reconnaissance.” Marshall Joffre said: “With Bel disappears one of the most noble people of the war.”

BATTLE AWARDS

Awards obtained by the French after the Tomba operation of December 1919. The list follows the order decided in the army reports.

CHASSEURS DES ALPES DIVISION 1917

Units and Strength

Division Command (QG)
 Divisional General Staff
 Intendency, Military Court, Administration and Military Post,
 Escort, Train detachment.

Men		Train	
26	194	117	22
officers	troop	horses	wagons

Divisional infantry command and General Staff
 3 Groups (each of three battalions of 4 coys + one MG coy)
 1 Chasseurs territorial battalion territoriale on 4 coys.

	officers	troop	MG light	MG hvy	Gun 37	horses	wagons
General staff	4	15				13	2
Alpine Groups	320	13980	432	108	18	2741	358
btn. Terr. Chasseurs	35	1555		8		306	40

Command and General Staff of the divisional artillery
 One Field artillery regiment with 3 Group general staffs and 3 groups (each with 3 batteries and 4 pieces)
 One 58 mm trench mortar battery

	officers	troop	Stokes 58 mm	75 mm Field art.	horses	wagons
General staff	8	26			8	3
Group Staff	27	123			96	21
Group art. batt. mortars	27	1716		36	1530	198
	3	190	12		87	40

Divisional Instruction Center - One cavalry squadron - Engineers (two coys and a photoelectric section)

	officers	Troop	horses	wagons
C.I.D. squadron cav.	5	9 coys 151	150	2

Engineers	9	590	98	32
-----------	---	-----	----	----

Services

Artillery - Park with an ammunition section and mobile workshop squad
Engineers - Park
Intendency (supply) - section with cattle Park
Medical - with small hospitals

	Officers	troop	horses	wagons
Artillery park	13	437	560	92
Engineers park	1	43	46	8
intendency	7	327	194	86
Medical serv.	24	308	119	37

Division Totals

off.	troop	MG L.	MG H.	37mm	mortarsi	75mm	horses	wagons
510	19555	432	116	18	12	36	6.065	941

Chasseurs des Alpes Battalion

Coy	Offic.	Troop	MG light	37 mm	MG heavy
alpine	4	194	12	-	-
MG	1	233	-	2	12
Out of duty	1	207	-	-	-
total	6	1336	12	2	12

The alpine MG coy had 33 soldier and 4 MG more than the infantry coy.

Among the 1336 on duty - 36 were Officers

The 46th division Chasseurs des Alpes was as in the scheme.

The 47th division Chasseurs des Alpes had also:

2 field artillery groups (each with 3 bty. of 4 pieces) - 24 guns (75 mm)

2 mountain artillery groups (each with 3 bty. of 4 pieces) - 24 guns (65 mm)

2 groups 155 mm field artillery guns (each with 3 bty. of 4 pieces) - 24 guns (155 mm)

One observation platoon with Draken balloons and 70 men.

One air squadron (15 airplanes and 100 men (reconnaissance and artillery shots control).

2 Train coys (one for the cars of the General staff and the GBD medical service, the other for the CVAD wagons)

Le Diable au Cor

Assault on monte Tomba, December 30, 1917
Game Rules

Introduction

One of the players controls the French forces, the other the Austrian forces. The game requires the use of a six-sided dice (d6). The abbreviation hex is used for hexagon. All fire and command distances are given in terms of hexagons.

0. General Rules

0.1 Game Scale

A game turn represents about one hour in real time, an hexagon on the map corresponds to about 350 metres. The unit counters represent infantry and engineers coys and headquarter units.

0.2 Terrain

The map represents the hill region of Tomba-Monfenera where the battle was fought. A hexagonal grid has been superimposed on the map to regulate movement and combat. The effects of the different types of terrain on movement are listed in the Terrain Effects Table in map.

1 Units and organisation

1.1 Units

Each unit has the following informations:

- ◆ Combat value (left);
- ◆ Defensive value (in square);
- ◆ Number of movement points (right);
- ◆ Morale value (in circle).



It has also the unit identification codes: the division is in the horizontal band, the battalion number in center, the coy number upper right and the brigade Id. along the side (if applicable).

The combat units are grouped in battalions under a main formation (generally a division). A colour code and symbols permit the easy identification of the different units.

1.2 Damage To Units

Each combat unit counter has, with some exceptions, a front side showing the full strength and a reverse side of showing reduced strength (these count as two combat steps). It is assumed the Morale value indicates also the total steps of a unit. Whenever a unit suffers a step loss during combat its counter is turned over. If



the counter has already turned over and the Morale value is 2, then the unit is destroyed. Some units have more steps (morale 3 and 4) and mark the losses with HIT markers till they will reach or will exceed their own Morale value.

1.3 Artillery

Artillery values are marked on the map. The artillery here has no counters and is represented as sector artillery, with values written on the map. These values indicate the maximum number of die-rolls the artillery can make in each game turn, divided for the tactical form of employment:

- ◆ Bombardment value (number in a square);
- ◆ Barrage value (free number);
- ◆ Counterbattery Fire (number into a star);
- ◆ Gas Grenades value (number in the gas mask)



1.4 Headquarters (Hq)

The headquarter units represent the command function of tactical sectors of the frontline (divisional). They have the same counter information as infantry units with the command "range" stated in hexes and the movement points. Headquarters only have one combat step, the reverse side of counter indicates the headquarters has been neutralised.

- The combat value of a headquarters unit [1] is only used in defence (it may never attack)
- The headquarters may only be eliminated following a combat result where it is alone in a hex or all units with which is stacked are eliminated
- Headquarters cannot be eliminated by artillery or air bombardment (treat the losses results as a no effect)
- If the headquarters of a sector is destroyed the units of the area are considered out of command. The destroyed headquarters returns on the following turn and is placed by the owning player when he desires on the map.

1.5 Organisation of the front

Each sector comprises a headquarters and a certain number of units which are attached (these units may themselves be grouped into regroupments). The presence of the counter in the sector area is enough to put the unit under the zone command. They are:

- Sektor Tomba and Sektor Monfenera for the Austrians (the German linking coy is parte of the Tomba Sektor).
- First and Second Line for the French.

1.6 Abbreviations

Lst: Austrian Landsturm

FJB: Feldjäger battalion

BH: Bosnia-Hercegovina

Württ.Geb.Btn.: Württemberg (german) mountain battalion

KuK: Imperial and Royal (Austrians)

MG: Machine-gun (the MG coys had heavy MG)

CdA: Chasseurs des Alpes (French mountain troops)

grp: Group

2 Sequence of play

Le Diable au Cor is played in 9 turns; each game turn having two phases; attacker then defender. The attacker is the French player.

2.1 Game sequence

In the rules the player whose run the phase it is called the Phasing player, and the other player the non-Phasing player.

- ◆ **Interphase;** both players throw 2d6 to calculate the number of artillery points available, adding the appropriate modifiers and keeping the result aside.
- ◆ **First Player turn (French)**
 1. **Command Phase:** The player checks the command of all his sectors. Units out of command cannot be activated. Units in command may move and combat.
 2. **Artillery Phase (Important – the French Artillery Phase of the Third turn gains DOUBLE artillery points)** First the non-phasing player fires barrages with his artillery. To do so the player utilizes the artillery points gained up to the maximum listed under the different tactical form of employment. **Second:** the Phasing player utilizes his artillery points.
 3. **Movement Phase** all ground units may move all or part of their allowance. Engineers units may move and attack. Reinforcements may arrive.
 4. **Assault Phase (Important – the Combat Phases begin after the fourth game turn)** Ground units, which did not move in the Movement Phase, may move in order to get adjacent to enemy units and then may attack.

5. **Reorganization Phase** infantry which is/is not in a trench hex may move again up to half their allowance and return to their lines; or may stay in the enemy trench in order to fortify there.
6. **Second Combat (Counterattack) Phase** The defender's units may now counterattack adjacent enemy units. If these units had defended themselves in the previous attack, they counterattack with HALVED values. If the units did not participate in the previous attack, they attack normally.
7. **Recovery Phase (Important – there are only TWO Recovery Phases one at 12 hrs. the other on 15 hrs PM)** the "Hit" markers can be removed.
 - ◆ **Second Player turn** the second player repeats phases 1 to 7 and becomes the current phasing player.
 - ◆ **Change Turn Phase** The turn ends, advance the Turn marker

3 Zones of Control

3.1 General rule

Only infantry combat units exert a ZOC in the six hexes adjacent to the unit (HQ and Engineers doesn't). The ZOC of a unit influences the movement and combat of units.

3.2 Effects of ZOCs

- ◆ All combat units exert a ZOC in the six hexes adjacent to the unit, except when in trench hexes. **The No Man's land** (the hex intervening between the two trench front lines, also called **Obstacles Zone**) **negates ZOCs** for purpose of movement. So a gap in the line (a vacated trench hex) can be crossed by enemy units, providing they have enough MP (movement point) to pass the Obstacles Zone.
- ◆ A unit which enters an enemy ZOC must stop its movement.
- ◆ A unit which begins its movement in an enemy ZOC may leave this ZOC by paying an additional +1 PM
- ◆ A unit may moves directly from one enemy ZOC to another (not exerted by the same unit) at a cost of +2 PMs .
- ◆ The presence of a friendly unit in an enemy ZOC neutralises the ZOC for retreat purposes and range of command only, but he presence of a friendly unit does not otherwise cancel the enemy ZOC.

3.3 ZOCs and Combat

- ◆ As the actual trend to search natural battlefield cover-areas, easy to find in mountain grounds, combat is not mandatory for a unit which ends its movement in an enemy ZOC
- ◆ A unit that enters an enemy ZOC following an advance after combat or an exploitation is not obliged to attack.
- ◆ A unit or stack of units which retreat into a ZOC following a combat result to lose one combat step per ZOC crossed. These losses are suffered by the whole stack and not by each unit in the stack.

4 Stacking

The maximum stacking in a hex is 1 infantry coy (combat units). HQ and Engineers do not count in regard of the stack limit. Engineers can suffer losses during retreats into enemy ZOCs. The stacking limit applies at the end of each movement phase and combat phases. During the Movement phase friendly units can pass through each other without limitations. During the Assault Phase phase friendly units can pass through each other without limitations **except in the Trench hexes**. Markers do not count for stacking limits.

5 Movement

5.1 General Rules

A unit may move all or part of its movement allowance spending movement points required by each type of terrain and obstacle crossed. Movement of each unit or stack must be completed before

starting another. A unit need not use all its allowance and movement points unused are lost.

5.2 Common movement

A unit moving must stop if enter an enemy ZOC and pays 1 MP only moving along Walkways and Trenches.

5.3 Terrain Effects

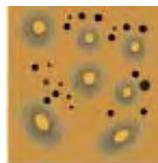
See the "Terrain Effects" in map.

5.4 Special grounds

All terrain here is considered to be Rough. Streams hexside (in winter time) need a +2 MP to cross. Walkways and Trenches cost only 1 MP to pass along line.

5.41 Tunnels are hidden communications dug underground. They are considered as Walkways for purpose of movement, and as Recover Area for the effects of bombardment. They have the same stacking and movement limits of Trench hexes.

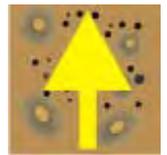
5.42 Broken ground markers: this markers come with the artillery fire and transform every kind of terrain, but Trenches and Tunnels, in a 3 MP costing terrain (Note: *the MP costs are not cumulative with the terrain under the marker. They cost 3 MP at all*).



Note: *some hexes on map are already*

broken terrain.

5.43 Passage markers: also this markers come with the artillery fire and Engineers activity. They transform every kind of terrain, but Trenches and Tunnels, in a 1 MP costing terrain. (Note: *the MP costs are not cumulative with the terrain under the marker. They cost 1 MP at all*).



5.44 Bunker (Blockhaus). The terrain controlled by a Blockhaus costs 2 MP to enter. **This is in addition** to the normal costs of the terrain.

6 Special Units

Certain units act differently from others, these are Engineers and HQ.

6.1 Engineers

- ◆ They do not exert a ZOC
- ◆ They may move from enemy ZOC to other enemy ZOC (even where these are exerted by the same unit) by paying +1 PM per ZOC hex entered, but if this movement is a retreat after a negative combat result they suffer 1 step loss per every ZOC entered.
- ◆ They move and act during the Movement Phase and may attack only in the Assault Phases.

6.2 How Engineers act in Movement Phase

Engineers may enter the No Man's land during the movement phase, **once per game** (not per turn) but they cannot assault the enemy trenchline. They do not check morale in order to advance in No Man's land. After having chosen an hex to arrange they throw 2d6 and if the result is equal or lower than their defensive value, they can leave a Passage marker on the hex and then retreat into the friendly line, from which they moved.

6.3 Engaged Engineers

All Engineers which have completed the No Man's land task (whichever the result obtained) are flipped over to signal the Engaged status. Since this moment they can act only as repair/support units.

6.4 As repair units

All Engineers can act as Repair Unit. If they stay for ONE full turn



on a Broken Marker Hex, they can remove that marker during the following Movement Phase. During this task they are flipped on the Engaged side.

6.5 As support units

Engineers may stack with infantry coys to act in offensive and defensive operations. Only ONE Engineer counter can support the stacked infantry, also if there is no limit of stacking them. In the case of losses suffered by the stack:

- ✦ they can suffer losses (as first stacked unit chosen) only after retreats into enemy ZOCs. In all other events the first unit to choose in order to get losses it will be the infantry unit stacked.

Note: Engineers has two steps (Morale 2) because are platoons. Mark the eventual HIT suffered with a marker and do not flip over the counter on the Engaged side.

6.6 Sector Headquarters

- ◆ They do not exert a ZOC
 - ◆ They may move from enemy ZOC to other enemy ZOC (even where these are exerted by the same unit) by paying +1 PM per ZOC, providing they finish their move stacked with a friendly unit.
 - ◆ They do not need to be in command to act.
- HQ counters have a Command Range (in hexes) and can extend their command through chain of adjacent units in a line. HQ counters have also a Movement Points allowance.



7 Sector Command Control

9.1 Command Range

Each HQ possesses a command range equal to 2 hexes, the HQ's hex not included. To be in command a unit must be able to trace a line of command to the Sector HQ or be adjacent to a unit of the same sector that is itself in command. This line of command may cross all types of terrain, if not broken (marker), but not through enemy ZOCs (unless friendly units occupy the hex) or a hex occupied by the enemy. Each sector has independent command.

At the beginning of each turn the player checks the command status of all of his units. Out-of-command units may check their Morale and, if positive (1d6 roll with a number equal or less their Morale value) they are considered in command by phone lines. If not so they can move and defend, but cannot assault. These units can be marked with the No Phone Line marker and this lasts for the whole turn.

8 Artillery

During the initial Interphase, both players throw 2d6 to calculate the number of artillery points available, adding the appropriate modifiers and keeping the result aside.

Example: the French player rolls two d6 and gets a result of 8. He then adds to this number a +3 AP (artillery points) being a normal bombardment turn. His total is now 11 AP. Now he can split the 11 points into the different tactical artillery modes. As marked in map he can assign a maximum of 8 point to ground Bombardment, up to 6 points to infantry support Barrage, up to 5 points to Counterbattery and finally up to 6 point to throw Gas. During the Artillery Phase he decides to avoid Counterbattery a Gas bombing and so he divides his 11 APs in 8 for the Bombardment (the maximum he can) and 3 to the Barrage.

Artillery fires per Sector on every possible enemy target in map. There are no artillery range or LOS limits (no LOS because of fire with howitzers and heavy mortars). The kind of target chosen depends on the tactical mode selected (see after).

8.1 Bombardment (ground)

Bombardment fire is directed against the ground. This can also involve troops (also friendly) as side effect. For every ground target (land hex or trench/walkway hex) the player must allocate one or two artillery points. Then he throw two d6, adds the appropriate modifier and look at the Terrain Defensive value of the target using the Bombardment Result Table below.

8.1.1 Bombardment fire ground obstacles defensive value (GDV)

Terrain level	1	2	3	4	5
Ground	5	6	7	8	8
Walkway	8	8	8	9	9
No Man's	6	7	8	9	9
Trench	8	8	9	9	10
Blockhaus	8	8	9	10	11
Level 2 Trenches	9	9	10	11	12

A player can utilize 1 or 2 APs to hit ONE target but he makes only ONE roll of the dices. Consider Slope hexes as terrain of the higher level. The GDV is the minimum modified number to HIT the target. All lower results give a No Effect of the bombardment.

Clarification: trenches have two defensive values. Level 1 trenches (the weaker) are marked in map with a light brown colour, Level 2 trenches have a dark brown colour.

8.1.2 Bombardment fire Effects table

if the target was hit use this table		
AP per shot	1	2
Ground	SC	H
Walkway	SC	SC
No Man's	SC	SC
Trench	SC	H
Blockhaus	SC	H

Clarification: H = HIT - the terrain needs of a marker.

SC=Scatter. Use the scatter diagram on map (throwing a d6) to see where the hit goes.

8.1.3 Hits, markers and effects

On Ground and Walkways = put a Broken marker on the hex

On Blockhaus and Trenches = put a Passage marker on the hex

Clarification: this lowers the Trench value by 1. Trench 2 become Trench 1; Trench 1 become broken ground with a passage.

On No Man's Land = put a Passage/Broken marker on the hex

Clarification: this is a Player choice because an attacker could want passages through concertina-wire web, while a defender could want the opposite.

On units by Scatter = the unit (Coys but not Engineers or HQ) loses one step.

8.1.4 How to reorganize terrain

See Engineers rules above.

8.1.5 Shell Shocks

Units which suffer TWO step or more losses in the same turn, must check morale. If failed they are immediately retreated in the second trench line. This modifiers, however, must be applied to the d6 roll:

- units in open ground, No Man's land NONE
- units in Trenches L1, Walkways -1
- units in trenches Level 2 or in Blockhaus area -2

8.2 Barrage (Walking barrage)

One or two (together) artillery points may be used to bombard hexes containing enemy units. A unit can only be bombarded once in the bombardment phase. The targets hex must be directly observed (adjacent or 2 hex far from any friendly unit - not only combat units).

All units have a Defensive Value against barrage of 10. If hit, the Player must use the BET (Bombardment effect table) as per 8.12, determining in which kind of terrain the units was hit. **Hit units lose ONE step without any Morale check.**

8.3 Counterbattery Fire

IMPORTANT NOTE: *Artillery points may be used in order to lower the enemy total APs for that turn. This particular form of artillery tactic **MUST BE performed before any other artillery fire of the game-turn!***

The two player decide if fire in Counterbattery mode and with how many APs (up to the maximum listed in map). Then each player rolls two d6 for each AP utilized. A result unmodified of 2-3-4 lowers the opposite player APs total by the same amount (-2, -3, -4 APs).

8.4 Gas Bombardment

Artillery points can be used also to throw gas grenades in the rear front of the enemy. Gas bombing cannot be performed against First Line units (danger to hit friendly units). Gas bombing **MUST** have tracks, walkways, 2nd line trenches or villages as targets.

8.41 How to spread Gas

The general procedure is the same of the ground bombardment with the following exceptions:

- 1—it **MUST** be used one AP at time (never 2), so the successful result is always Scatter.
- 2 – the gas cloud hit always two hexes (throw the scatter roll two times – repeat if the result is the same) and put the markers on them. These Gas Clouds make the hexes unpassable but do not block the Command lines.
- 3 – Gas Clouds act also as a counterbattery element. **For each TWO Gas Clouds on map, the artillery of that sector loses ONE AP per game-turn.**
- 4 – in the case of units directly hit by the Gas, the unit loses ONE STEP and utilizes the Shell Shock procedure as per 8.15. However the unit have not to retreat in the second lines, but performs a full movement allowance retreat anywhere (Player's choice).

8.5 Artillery Points Availability

The Scenario rules give this information when applicable. Usually there will be an X hour in which the Phasing player launches his Carpet Bombing Offensive (this means he gain the artillery points rolled x 2 – doubled). Each game-turn, which follows that X-hour time, has a malus of -1 APs which must be subtracted from the total APs rolled. This is a progressive, cumulative malus, which simulates the attrition of the guns.

EXAMPLE: *on turn X+1 the player subtract 1 from the APs total; on turn X+4 he subtracts 4 and so on.*

9 COMBAT

Combat occurs between adjacent units and is **never mandatory**.

9.1 General Rules

- ♦ A unit attacks during its combat turn and may attack none, one or all adjacent units.
- ♦ Combat is not mandatory and all units adjacent to the same enemy unit are not obliged to attack it.
- ♦ An enemy unit may be attacked by all friendly adjacent units

- ♦ An enemy unit may only be attacked once a combat phase and each friendly unit may only attack once per combat phase.
- ♦ An enemy unit which retreats into a hex containing another enemy unit may not participate in that combat but it may suffer losses (at the player's choice) and must join in any eventual utter retreat .
- ♦ Out of command units cannot attack. They can only defend.

9.2 Multiple Attacks

- ♦ All enemy units in the same hex must be attacked together, and all must participate in the defence; the defensive value being the higher of their own value.
- ♦ Different attacking units in the same hex (or the same stack) may attack different enemies and need not attack together.
- ♦ If an attacking unit or stack of units is adjacent to several hexes containing enemy units, it/they can attack them all together. In this case the Player attacks the **HIGHER** defensive value of the enemy group, but **IF FAILS**, he is **PINNED** in the No Man's land hex and can suffer more counterattacks.
- ♦ A unit's combat value cannot be divided between several combats.

9.3 Attack procedure

9.30 Assault movement.

Providing they have enough MP to spend (they must have not moved during the movement Phase) the attacker until may assault the enemy line. The plot for the MP costs must count also the hex occupied by the enemy target (1 MP if a trench hex). The attacker must choose the easier way to approach utilizing Passage markers if applicable.

9.31 AST and its modifiers

The Attacker Strength Total (AST) is a value calculated adding the unit[s] strength value[s] to a 2d6 roll result.

- ♦ Mixed units of different battalions -1 to the 2d6 dice roll;
- ♦ Concentric attack (unit attacked from two hexes which are opposite each other, or from three hexes, the outer ones separated by one hex): +1 to the 2d6 dice roll;
- ♦ Attacker mass: +2 if the total attacker strength is greater 4 times or more than the defender's attacker strength (not the Defensive value).

9.32 Defender's value. Compare the AST with the Defender value and, if equal or higher, an hit is scored.

The Defender value (DV) is calculated in a different way for:

- A – non combat units, out of command units (HQ do not defend);
- B – combat units in a fortified hex.

Units A defend with their Defensive Value (the bottom central number).

Units B may defend with the ground defensive value (obviously if higher than the owned one) providing they are in Command and pass a Morale Check.

Terrain level	1	2	3	4	5
Trench	8	8	9	9	10
Blockhaus	8	8	9	10	11
Level 2 Trenches	9	9	10	11	12

9.4 Morale Check

Morale check means 1d6 roll with a number equal or less their actual Morale value (flipped units can have lower Morale values).

Modifiers:

Add +1 to the die roll for each Hit marker on the unit.

Subtract -1 to the die roll if Mountain units.

Subtract -2 to the die roll if heavy MG coys.

9.5 Combat effects

If an HIT is scored:

- ♦ the defender must check its Morale as per 9.4. If fails it suffers ONE step loss and do retreat. If passes the check it can stay in place losing ONE step or can retreat without losses.

If no hit is scored

- ♦ The attacker retreats till his nearest trench line and suffers an automatic ONE step loss.

9.6 Retreats

Retreats are not considered a voluntary movement, so they have no MPs cost. All retreats must end in a friendly line different from the previous. Retreats have some limits:

- ♦ A unit or stack of units which retreats must not enter an enemy occupied hex. If forced to do so the unit is taken prisoner.
- ♦ A unit or stack of units which retreats may enter an enemy ZOC passing through it, but in this case it loses ONE step for each ZOC he must cross.
- ♦ A unit may retreat into a hex in violation of the stacking rules. The over-stacking is only provisional as they must reach the rear lines.
- ♦ A unit that must retreat off the map does not retreat but it eliminated from play.

9.7 Advance

When a unit or a stack of units retreats or is destroyed it leaves its hex as vacant. The victorious units that participated in combat may stay in this hex (the Assault movement consider the hex already entered by the attacker, having payed terrain costs). Advance after combat is never mandatory and is limited to the target hex....

9.8 Advance Reorganization Phase

Otherwise victorious units that participated in combat may leave the vacated hex and return to their departure line without costs and penalties. Is a Player's choice.

In this case the infantry may move again up to half their allowance and return to their lines.

10 Counterattacks

In the Second Combat (Counterattack) Phase the defender's units, now Phasing, may counterattack adjacent enemy units. If these units had defended themselves in the previous attack, they counterattack with HALVED strength values. If the units did not participate in the previous attack, they attack normally.

Units may also assault moving from the second lines providing they have enough MPs to do so as per 9.30 rule.

The Assault sequence is the same of the previous Phase.

11 Medical Service

During the game "le Diable au Cor" TWO turns, one at 12 hrs. the other on 15 hrs PM, had also a Recovery Phase. During these Phases all units which suffered losses can recover ONE STEP per turn by making a successful Morale check. In this case the "Hit" markers can be removed or flipped, the units can be flipped over too. In order to be able to recover the units:

- ♦ have to be In Command (to receive replacements)
- ♦ have not to be in enemy ZOCs

le Diable au Cor Scenario rules

12 Victory Conditions

A French Player can win only in two ways:

- ♦ capturing and maintaining at the end of the game the hilltop q. 868 of Mount Tomba (hex 2008) together with hexes 2006 and 2007 Or
- ♦ capturing and maintaining at the end of the game SIX

consecutive trench hexes of the Monfenera ridge (from 1909 till 1719).

The Austrian player can win if the French loses. No more.

13 Scenario rules

13.1 Artillery Points availability

At Start Players do not roll for Aps availability. French begin with 12 Aps, Austrians with 7 Aps. At the 11 hrs. Turn the French begin their Carpet Bombing (double availability).

13.2 Combat and Recovery Phases

Assault Phases begin from 12 hrs. game-turn. In this turn there is also the 1st Recovery Phase, followed by the 2nd Recovery Phase on game-turn of 15 hrs. PM

13.3 Set Up

13.3.1 Austrian Set Up

Sektor Tomba

1st line: (from left – Le Ere trench till 1910) – german Württemberg mountain coy, 50th infantry division (GM Gerabek) with the 3rd Gebirgs Bde. (Oberst Edler von Tlaskal) in line battalions IV/33, IV/80, III/46, 155 Landsturm MG Coy, IV/37, 2 pioneers coys. Some coys in tunnels.

2nd line: (from 1404 till 1310) 3rd Gebirgs Bde. (Oberst Edler von Tlaskal) in reserve battalions IV/30, 25 Feldjäger, II/1 Bosnian-Herzegovinian, Sektor HQ

Sektor Monfenera

1st line: (from 1911 till 1621) 50th infantry division (GM Gerabek) with the 15th Gebirgs Bde. (Oberst Koschak) in line battalions I/61.

2nd line: (from 1311 till 1418) in reserve battalions I/1 Bosnian-Herzegovinian, Sektor HQ

13.3.2 French Set Up

1st line: (from left trench 2302 till bunker 1919) 47e Division Chasseurs des Alpes (general Dilleman), 6e Group Alpin battalions 70 CdA MG, 2 Engineers, 115 CdA MG, 2 Engineers, 51 Cda MG, 1 Engineer, 11 CdA MG, 12 CdA Grenadiers.

2nd line: (from 2607 till 2518) HQ units x 2, battalions 11 CdA, 12 CdA.

13.4 (Optional) Bosno-Herzegovinians "supplies"

In spite of their religion (Islamic) the "Bosniaken" were described as tough men, who refused to fight, in late 1917 and 1918, without an alcoholic support. Their motto was "Nema Rhum ... nema Sturm!" (no Rhum, no assault!). The Austrian player can choose this rule in order to be closer to History (or war memoirs legend): roll a d6, in the Command Phase for each BH battalion. With 1-2 the intendency distributes Rhum to the troop (in this case the Combat value of the Bosno-Herzegovinian coy are doubled and they can assault) – with 3-4 there is a No Effect and they can wait till the next turn to check supplies – with 5-6 Rhum is refused and they do not move, staying in prayer.

Original System

1982, ENRICO ACERBI

Valgame Club, Valdagno, Vicenza, Italy

www.valgame.eu

Further Development: ENRICO ACERBI Copyright © 2008



9 hrs.	10 hrs.	11 hrs.	12 hrs.	13 hrs.	14 hrs.	15 hrs.	17 hrs.	
			COMBAT					
TURN RECORD TRACK								
French artillery points doubled			1st Recovery Phase					2nd Recovery Phase

Randomizer

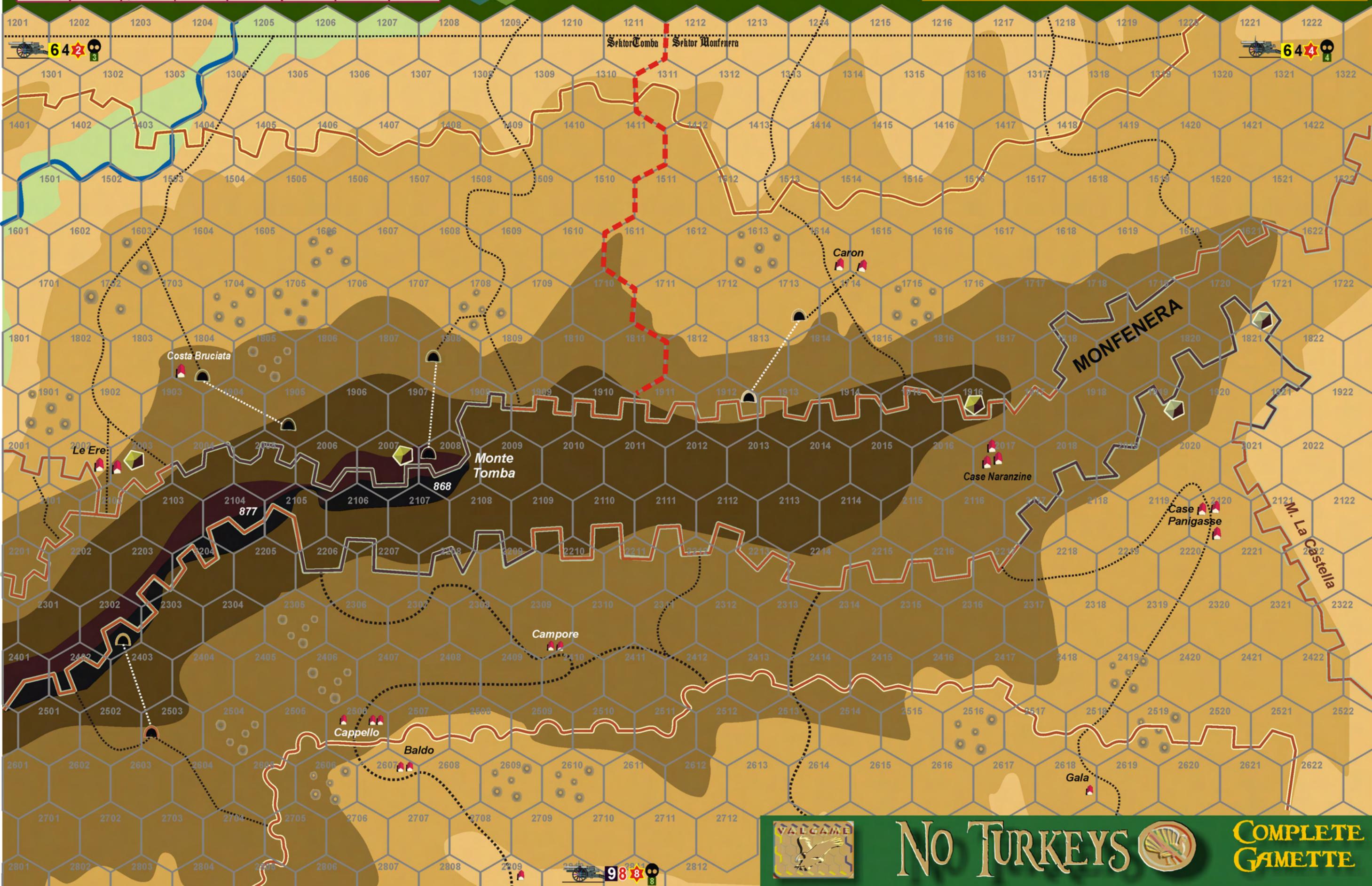
1 player's choice

5 6 2

4 3

LE DIABLE AU COR

Rough MP 2	Walkways	Trench 1	Tunnel 1	Damaged +3	Passage 1	Slope +1	Blockhaus +2	NoMan's +2	Stream +2 hexside



NO TURKEYS

COMPLETE GAMETTE

FRONT BACK

47 Dv - CdA 115 3 3 10 6	47 Dv - CdA 115 3 4 12 6	47 Dv - CdA 70 3 4 10 6	47 Dv - CdA 70 3 4 10 6	47 Dv - CdA 70 3 4 10 6	47 Dv - CdA 70 3 4 10 6	47 Dv - CdA 70 3 4 12 6					
47 Dv - CdA 51 3 3 10 6	47 Dv - CdA 51 3 3 12 6	47 Dv - CdA 11 3 2 8 6	47 Dv - CdA 12 3 3 8 6	47 Dv - CdA 11 3 4 10 6	47 Dv - CdA 11 3 4 10 6	47 Dv - CdA 11 3 4 10 6					
47 Dv - CdA 11 2 2 7 8	47 Dv - CdA 11 2 2 7 8	47 Dv - CdA 11 2 2 7 8	47 Dv - CdA 12 3 3 10 6	47 Dv - CdA 12 3 3 12 6	47 Dv - CdA 12 3 3 10 6	47 Dv - CdA 12 3 3 10 6	47 Dv - CdA 11 3 2 8 6	47 Dv - CdA 11 3 1 8 6	47 Dv - CdA 11 3 4 10 6		
47 Dv - CdA 11 2 2 7 8	47 Dv - CdA 11 2 2 7 8	6 Group HQ 46	Reserve HQ 46	Württ. Geb.Bln. 3 3 11 6	50 Dv - Kuuk 80 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 80 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 80 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 80 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 46 2 2 9 6		
50 Dv - Kuuk 25 2 3 8 6	50 Dv - Kuuk 25 2 3 8 6	50 Dv - Kuuk 25 2 3 8 6	50 Dv - Kuuk 37 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 37 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 37 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 37 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 37 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 46 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 46 2 2 9 6		
50 Dv - Kuuk 25 2 3 8 6	50 Dv - Kuuk 30 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 2 9 6					
50 Dv - Kuuk 33 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 155 Lst 2 3 9 6	50 Dv - Kuuk 61 2 3 11 6	50 Dv - Kuuk 61 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 61 2 2 9 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 3 11 6	50 Dv - Kuuk 1BH 2 2 9 6					
Sektor Tomba HQ 26	Sektor Monfenera HQ 26	Pioniere Jäger Div. 2 2 8 8	Pioniere Jäger Div. 4 2 8 8	Pioniere Jäger Div. 3 2 8 8	Pioniere Jäger Div. 2 2 8 8	STROH RHUM CV Doubled	STROH RHUM CV Doubled	GAME TURN Clock	Yellow Arrow		
Yellow Arrow				1 HIT				1 HIT		1 HIT	
Yellow Arrow				Yellow Arrow				Yellow Arrow		Yellow Arrow	
Yellow Arrow				Yellow Arrow				Yellow Arrow		Yellow Arrow	
Yellow Arrow				Yellow Arrow				Yellow Arrow		Yellow Arrow	
1 HIT				1 HIT				1 HIT		1 HIT	

47 Dv - CdA 70 3 3 10 6	47 Dv - CdA 70 2 2 8 6	47 Dv - CdA 70 2 2 8 6	47 Dv - CdA 70 2 2 8 6	47 Dv - CdA 70 2 2 8 6	47 Dv - CdA 115 3 3 10 6	47 Dv - CdA 115 2 2 8 6	47 Dv - CdA 115 2 2 8 6	47 Dv - CdA 115 2 2 8 6	47 Dv - CdA 115 2 2 8 6
47 Dv - CdA 11 2 2 8 6	47 Dv - CdA 11 2 2 8 6	47 Dv - CdA 11 2 2 8 6	47 Dv - CdA 12 1 1 6 6	47 Dv - CdA 12 1 1 7 6	47 Dv - CdA 51 3 2 10 6	47 Dv - CdA 51 2 2 8 6	47 Dv - CdA 51 2 2 8 6	47 Dv - CdA 51 2 2 8 6	47 Dv - CdA 51 2 2 8 6
47 Dv - CdA 11 2 2 8 6	47 Dv - CdA 11 2 1 6 6	47 Dv - CdA 12 2 2 8 6	47 Dv - CdA 12 2 2 8 6	47 Dv - CdA 12 2 2 8 6	47 Dv - CdA 12 2 2 10 6	47 Dv - CdA 12 2 2 8 6	47 Dv - CdA 12 2 2 8 6	47 Dv - CdA 12 2 1 6 0	47 Dv - CdA 12 2 1 6 0
60 Dv - Kuuk 46 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 80 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 80 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 80 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 80 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 80 1 1 8 6	Württ. Geb.Bln. 2 2 10 6	Reserve HQ 40	6 Group HQ 40	ENGAGED 1 6 0
60 Dv - Kuuk 46 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 46 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 46 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 37 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 37 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 37 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 37 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 37 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 25 2 2 8 6	60 Dv - Kuuk 25 2 2 8 6
60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 9 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 30 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 30 1 1 8 6
60 Dv - Kuuk 1BH 2 1 8 6	60 Dv - Kuuk 1BH 2 2 10 6	60 Dv - Kuuk 61 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 61 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 61 1 2 10 6	60 Dv - Kuuk 155 Lst 1 2 6 6	60 Dv - Kuuk 33 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 33 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 33 1 1 8 6	60 Dv - Kuuk 33 1 1 8 6
Skull	GAME TURN Clock	NO RHUM Can't assault	NO RHUM Can't assault	NO RHUM Can't assault	ENGAGED 2 1 6 0	ENGAGED 2 1 6 0	ENGAGED 2 1 6 0	ENGAGED 2 1 6 0	Sektor Monfenera HQ 20
2 HIT				2 HIT		2 HIT		2 HIT	
Skull				Skull		Skull		Skull	
Skull				Skull		Skull		Skull	
Yellow Arrow				Yellow Arrow		Yellow Arrow		Yellow Arrow	
2 HIT				2 HIT		2 HIT		2 HIT	
2 HIT				2 HIT		2 HIT		NO LINE	

THE DISABLED AND COR
 COUNTERS SHEET
 PER STAMPED