



NO TURKEYS

5

Apr. 2010

AN IV - N.5
APRILE 2010

2 Complete Games Inside

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

VALCON 2010



Editoriale

ValCon 2010

Ci sarà papà Cremona.
Simulazioni e insegnamento nelle Scuole

Giochi nuovi

Sa Battalla! Sanluri 1405

Singolar Tenzone: Bey Vs Piergennaro

Gamette

Germania un gioco di Andrew Grainger

Report

At Sea con Mik e Nagel

Dossier

Mark Simonitch la Rinascita

The Caucasus Campaign (GMT)

Game

Mountains Aflame 1916





EDITORIALE

In effetti quest'anno abbiamo pure rischiato di non organizzare la **Valcon**. La crisi economica ha fatto sparire qualche Sponsor (già pochi erano). Alla fine il brillante intervento comunale e l'energia di Paolo e Sandro (Blücher) hanno rasserenato il cielo. Così siamo arrivati alla 5ª edizione... caspita!

Di conseguenza anche la fanzine si è adeguata ed ha prodotto il numero che state leggendo, con qualche innovazione. Innanzitutto ho cambiato la Font. In effetti quel nero brillante delle precedenti edizioni aveva stancato gli occhi. Spero che questa soluzione più leggera piaccia di più. Mi farete sapere.

Il Club si è stabilizzato sui 5 soci 5 sempre attivi dato che, con la crisi del tempo libero di questi tempi, un po' di appassionati si sono gradualmente perduti per strada. Il Sito Web ha avuto un completo restyling molto bello e professionale ed anche il Forum ha avuto i suoi bravi momenti di gloria. Purtroppo lo stop del Provider Devil, a cavallo delle feste natalizie, ne ha ulteriormente raffreddato gli umori. La partecipazione non è più massiva, e questo è comune ad altri Forum simili, e nemmeno gli argomenti di cui parlare sono molti, vista l'attuale calma piatta del mercato dei Games. La collaborazione con i gemelli francesi è stata comunque ottima come sempre.

Per la Con si pensava di fare un volantino per le scuole nel quale spiegare cosa significa la nostra comune passione. Ho pensato potesse essere interessante proporlo sulla fanzine, così magari potrebbe nascere anche un dibattito sul Forum. I giochi proposti sono ben due ed hanno come comun denominatore di essere stati disegnati da un Andrea. Andy Grainger ci propone il suo celebre (in UK) **Germania**, mentre la nostra colonna Andy Brusati ci dà una bellissima versione light della Strafexpedition (in stampa per Europa Simulazioni). Si chiama **Mountains Aflame** e l'unica cosa in comune con il gioco ES è il soggetto. L'attuale in DTP marcia con il regolamento di Mike Resch, presentato nel NT 1-2009, quello di Twilight in the East per intenderci.



Il Gioco e la Società

Il gioco ha accompagnato l'uomo sin dalle più remote epoche al punto che risulta impossibile stabilire quale sia stato il primo gioco cui gli uomini abbiano giocato. Sicuramente di alcuni è possibile stabilire un periodo in cui sono stati codificati; è il caso ad esempio degli scacchi, o di alcuni giochi di carte e i dadi.

Una cosa è certa: il gioco rappresenta una costante che ha accompagnato lo sviluppo delle civiltà in ogni fase del loro evolversi. È una permanenza che è sopravvissuta ad una infinita catena di cambiamenti ed è stata capace di attraversare le mode, le ideologie, gli stili di vita, ma anche le guerre e le carestie.

Il gioco dunque non può essere considerato solamente uno svago, anche se in alcuni casi esso ne prende gli aspetti, ma piuttosto come una attitudine, una necessità tanto essenziale, in particolare nel caso di bambini e adolescenti, da essere inserita nell'articolo 31 della Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia.

Se è vero che attraverso i giochi è possibile comprendere alcuni aspetti della società che li ha prodotti, è anche vero che alcuni giochi più di altri riescono a trasmettere più compiutamente informazioni relative all'epoca in cui vengono giocati. In giochi, inoltre, possono anche simulare e quindi analizzare un'epoca storica.



Per quanto riguarda l'epoca contemporanea, e più segnatamente gli anni che vanno dall'ultimo trentennio del secolo scorso fino ai giorni nostri, la forma ludica che "parla" più dichiaratamente la lingua della contemporaneità è senza dubbio il **gioco di simulazione** ed il più recente **gioco di ruolo**, nelle sue varie accezioni e modalità. Giampaolo Dossena nella sua *Enciclopedia dei giochi*, strumento prezioso per lo studioso italiano, alla voce "giochi di ruolo" scrive:

"Nella storia dei giochi, come la conosciamo per gli ultimi 4000 anni, i giochi di ruolo rappresentano certamente una novità assoluta e, secondo alcuni, un'ultima spiaggia dove il gioco tradizionale sfuma e si trasforma in letteratura e psicologia".

Mauro Ceccoli nel suo libro dedicato ai wargames afferma che:

"uno degli aspetti più interessanti dei giochi di simulazione storica e purtroppo uno di quelli meno diffusi in Italia, è quello di utilizzarli come strumento didattico".

Sono queste, pratiche già da tempo diffuse non soltanto negli Stati Uniti, ma anche in Europa e soprattutto nella vicina Francia.

Imparare la Storia giocando?

Il primo esempio di uso della simulazione storica è stato militare: il cosiddetto *Kriegsspiel* (in tedesco, correntemente detto *Wargame*. Il wargame, pur avendo una tradizione millenaria che risale alla Cina, nasce ufficialmente per applicazioni militari in Prussia nel 1811, quindi in pieno periodo napoleonico, da un ufficiale, il barone von Reisswitz, proprio sull'onda delle campagne dell'imperatore e all'interno del movimento di rinnovamento dell'esercito prussiano.

Il Barone creò un gioco di simulazione che si sviluppava su un tavolo coperto di sabbia con pezzi di legno che rappresentavano le unità. Le regole si estendevano al movimento ed agli effetti del terreno e i combattimenti venivano risolti utilizzando una tabella di rapporti di forze: tutti concetti che sono utilizzati a tutt'oggi in tutti i wargames.

Il gioco era chiamato *Kriegsspiel* (Gioco di Guerra!) e conobbe subito una gran fortuna all'interno della classe di ufficiali trovando applicazione in tutte le accademie e gli stati maggiori degli eserciti.

Per quanto riguarda invece il filone più ludico dei giochi di simulazione, il capostipite moderno è considerato il gioco *Little Wars* (piccole guerre), ideato e realizzato da H.G. Wells e pubblicato a Londra da F. Palmer nel 1913.

I regolamenti del gioco, detto Tridimensionale (con miniature o soldatini), si sono moltiplicati con un ritmo vertiginoso specialmente tra gli anni Sessanta del secolo scorso e i primi anni Novanta. Piuttosto che giocare sul pavimento oggi vengono usati grandi plastici realizzati in scala fin nei minimi dettagli, e anche le ambientazioni si vanno diversificando: si simulano conflitti dell'età napoleonica, dell'età medioevale, battaglie della prima e seconda guerra mondiale, perfino battaglie ambientate nel futuro.

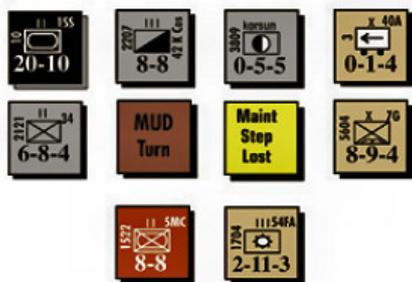
Il *wargame* non è però giocabile solamente nella sua accezione tridimensionale, ma anche in una versione più propriamente da tavoliere (*board wargame* o *boardgame*), non necessariamente più simbolica ma decisamente più iconica, tramite l'ausilio di un tabellone e di alcune pedine o segnalini non in scala. La maturità del genere *boardgame* si manifesta tra gli anni Sessanta e gli anni Ottanta del Novecento.

Da parte sua il *boardgame* ha avuto il pregio di portare la simulazione in campi diversi da quelli bellici; oggi possiamo trovare in commercio moltissimi titoli di giochi di simulazione che riguardano per esempio la simulazione di corse di automobili, partite di calcio e di rugby, di attività economiche, politiche, sociali e molto altro. *Wargames* tridimensionali e *boardgames* sono dunque due modi di simulare la realtà. I

primi lo fanno tramite l'uso di elementi in scala tridimensionali, i secondi attraverso un uso iconico del terreno come ad esempio l'uso di carte geografiche esagonali. Ogni wargame si basa in realtà su 3 scale fondamentali: quella del terreno che si divide in orizzontale e verticale (ogni unità spaziale nella mappa di gioco, che siano cm o esagoni o aree, a quanto spazio reale corrisponde?), quella del tempo (ogni turno o fase di gioco a quanto tempo reale corrisponde), quella delle unità (una pedina o un soldatino o una base di soldatini a quanti uomini corrisponde nella realtà?).



I pezzi di gioco costituiti da cartoncini pre-tagliati chiamati **counters** mutuando il termine dall'inglese, tradotto con **pedine** di gioco oppure talora con **segnalini**. Essi possono rappresentare dal singolo uomo ad un esercito;



Ogni movimento è la combinazione di queste tre scale sulla base delle capacità reali dei soldati dell'epoca: facciamo un esempio per capirci, all'epoca la fanteria marciava ad una media 4 km all'ora su strada, se sul mio tavolo di gioco ogni cm o ogni esagono di lato un cm corrisponde a 100 m e ogni turno corrisponde a 30 minuti questo mi dice che nel mio gioco la fanteria su strada si muove di 2 cm o 2 esagoni ad ogni turno.... etc.

Va precisato che in Italia esiste, rispetto alla nomenclatura relativa ai giochi di guerra, una discreta confusione. Sembra opportuno utilizzare qui il termine *boardgame* per indicare i giochi da tavolo di guerra più complessi del loro noto padre (il Risiko!) e di indicare con *Giochi di società* il "gioco da tavolo" ovvero quella vastissima categoria che va dal *Monopoli* - al Gioco dell'oca, che si svolge con l'uso di una plancia e i cui ambiti possono essere diversi (astratti, economici, corse di macchine, ecc.). Il termine generico *wargames* va anche bene per indicare tutta la categoria dei giochi di guerra, sia quelli da tavolo (*board-game*) che quelli tridimensionali (*wargame tridimensionali*).

Gli amanti del boardgame rinfacciano al tridimensionale una certa "mancanza" di precisione dovuta all'intervento manuale nelle misure, talvolta ad una lacunosità dei regolamenti e l'impossibilità di sviluppare campagne e quindi di combattere su un piano superiore a quello del grande tattico, di converso gli amanti del tridimensionale rinfacciano ai giocatori di boardgames una certa "asetticità" e semplificazione a livello di battaglie, la mancanza del coinvolgimento visivo ed emotivo che si ha su un plastico ove siano posizionati centinaia di soldatini di piombo o plastica dipinti in mezzo a casette, alberi e colline.

Senza voler propendere per una parte piuttosto che per un'altra indubbiamente se il vostro sogno è ricostruire l'assalto ad Hougoumont con muri, mattoni, e soldatini che avanzano, il tridimensionale fa per voi, se invece volete governare il destino della Prussia nel 1806 o studiare la civiltà di Roma Antica, indubbiamente dovete calarvi nel boardgame.

Simulazione e Gioco di Ruolo

In tutte le attività ludiche l'evento casuale (l'alea) da sempre ha un ruolo di primo piano. Naturalmente più la simulazione storica è complessa ed articolata, minore sarà lo spazio lasciato al caso, alla fortuna o alla sfortuna.

Vero motore della simulazione è il Dado a sei facce (alea in Latino, per l'appunto). Sfortuna o fortuna, e le imprecazioni o esultanze che ne seguono, sono compagne costanti del giocatore di *Wargame*, che, tuttavia, interagisce con i temi giocati in maniera molto più diretta.

Possiamo dire in effetti che la capacità del giocatore è determinata da quattro aspetti fondamentali:

- 1) la conoscenza delle regole di gioco (con relative varianti), è ovvio che quanto più il gioco è complicato tanto più questa competenza acquisisce valore;
- 2) la capacità di utilizzare al meglio le proprie risorse rispetto all'avversario;
- 3) la capacità di rispondere prontamente e di adattarsi agli eventi casuali;
- 4) avere tanta fortuna!!!

Tale approccio analitico allo studio degli eventi muta radicalmente quando la simulazione propone come protagonisti se stessi. Calarsi in epoche lontane o vite parallele è sempre stata una fantasia dell'uomo.

Anche se i *Wargames* non sono completamente estranei al concetto di interpretazione di un ruolo - si gioca comandando una truppa (o una scuderia di macchine, una squadra di calcio, ecc.), mettendosi nei panni dunque di una sorta di generale (o di capo-scuderia, di allenatore, ecc.) - si può dire che la distanza tra un giocatore che si cimenta in un *wargame* e un attore che interpreta un personaggio è ancora elevata; forse da questo esercizio della fantasia, da questa immedesimazione, nasce il gioco



di ruolo, sviluppatosi lungo il cammino dei *Wargames*, ma anch'esso con lontani radici.

Il termine Gioco di Ruolo (*role-playing*) è stato coniato da Jacob Levi Moreno (1946), uno dei padri della psicologia moderna, all'inizio degli anni Cinquanta. Moreno, partendo dal "teatro della spontaneità", sperimentò a Vienna, già a partire dal 1921, l'utilità del gioco e dell'azione drammatica nella liberazione dei sentimenti repressi.

A partire dai primi anni Cinquanta le tecniche di *role-playing* furono adoperate prima in Belgio e Olanda, e successivamente, si diffusero in tutto il mondo. Oggi queste tecniche vengono impiegate specialmente per formare personale nei campi della comunicazione, ma vengono anche utilizzate in tutti quei campi in cui è necessario l'apprendimento attivo di competenze professionali fondate sui rapporti di interpersonalità.

Anche se le potenzialità didattiche di questa tecnica sono notevoli, dipendendo dall'accuratezza delle ambientazioni simulate, è necessario ricordare che il *role-playing game* è un gioco, il suo scopo è divertire, in esso ogni altro effetto è soltanto secondario.

Generalmente è possibile dire che i giochi di ruolo hanno progressivamente abbandonato l'ottica simulazionista per focalizzarsi sul concetto di interpretazione, un trend che vede i regolamenti divenire sempre più agili a vantaggio di ambientazioni complesse, più strutturate, in molti casi mutate dalla letteratura o dal cinema.

In effetti il gioco di ruolo ha cambiato la *forma mentis* dei giocatori (specialmente di quelli più giovani), oggi non è più possibile ignorare il contributo che questa forma ludica ha portato all'intero mondo dei giochi. I concetti di progressione, di interpretazione, di esperienza e perfino quelli di *avatar*, di *alter ego* ludico diffusissimo specialmente nel web, non possono essere ignorati da chiunque si occupi di questo aspetto della cultura. Il recente film *Avatar* ne è la più brillante rappresentazione.

Pur essendo venuti a mancare del tutto gli spazi aggregativi entro cui si svolgeva una parte importante della vita sociale di ogni individuo,

come ad esempio le piazze, i caffè, ma anche gli stessi nuclei familiari, anche il Gioco di Ruolo riveste una propria importanza nel tentativo di recuperare lo spazio sociale.

Uno dei più spettacolari modi di interpretare oggi il gioco di ruolo è senza dubbio il *Reenactment* o **Rievocazione storica** con attori e figuranti in costume d'epoca. Le manifestazioni un tempo sporadiche e classiche (il Palio di Siena, lo Sposalizio del Mare a Venezia ecc.) oggi sono molteplici e ricche di colore. A differenza delle precedenti, oggi il Rievocatore vive il suo ruolo di continuo, si addestra, impara e non si limita ad indossare il costume alla Festa del Patrono.



Conclusione

In definitiva possiamo dire che le attività ludico culturali hanno segnato un'importante passo in avanti rispetto all'approccio dello studio della storia. Oggi le persone, gli studenti, hanno la possibilità non soltanto di apprendere gli avvenimenti del passato, bensì anche quello di viverli in prima persona, utilizzando le varie tecniche sopra citate.

Se poi va a finire che pure ci si diverte, allora il risultato diventa addirittura duplice, accoppiando cultura a benessere e socializzazione.

Fonti: Andrea Giovannucci, "Dal Kriegsspiel ad *Advanced Dungeons & Dragons*. Aspetti evolutivi del gioco di ruolo nella società" su Storia e Futuro, n. 17 e n. 18 / 2008 .

<http://www.storiaefuturo.com>

<http://www.assonapoleonica.it/wargames.htm>

Il nostro sito: <http://www.valgame.eu>

Il nostro Forum: <http://noturkeys.noob.it>

Ringraziamo l'Assessorato alla Cultura del Comune di Valdagno per il costante supporto alle nostre attività.



Navigate anche sul nostro gemello:
<http://www.lestafette.net/forum.htm>

Che c'è di nuovo, legna a parte ?

La madre di tutte le novità è senza dubbio **Battles for Normandy** (GMT) di Danny Holte.

Il nuovo "Atlantic wall" usa una sequenza di gioco originale che si avvale di una fase interattiva di fuoco durante le operazioni sia di avio-transporto sia di sbarco, con la possibilità di dividere le pedine sino al livello di compagnie. Segue poi una fase più classica di combattimento a rapporti di forza. L'incertezza e la tensione dei turni iniziali (sembra sia il bello del sistema) riguarda soprattutto il fatto che l'Alleato non conosce né lo stato delle difese avversarie (sulle spiagge e altrove), né l'entità dell'appoggio aereo tedesco. Il designer garantisce che il sistema di gioco è nuovo e non ha nulla a che vedere con il vecchio SPI (AW).

L'operazione di pubblicare un nuovo Monster game in un mercato asfittico come l'attuale è a dir poco ardua. Il gioco ha una dotazione imponente e molto bella graficamente e necessita di ampi tavoli e spazi, nonché di molto tempo

carta del Mediterraneo inquinata da una piccola mappa dei Caraibi, inserita alla maniera piratesca. La presenza dei famigerati legnetti da abbellire con le etichette appropriate è affiancata dai classici (e bellissimi) counters in cartone delle unità navali dell'epoca. Doppia la fatica nel montaggio quindi!

Direttamente dalla falegnameria creativa GMT arrivano anche **Hellenes**, **Command & Colors Imperial Rome** e **Epic Ancients II**, giochi adatti per chi inizia l'hobby. Segnalo che con i legnetti è possibile fare anche delle bellissime torrette colorate e sfidare l'avversario a **Table Quake 2.0** revised edition.

Dell'interessante **Caucasus Campaign** parleremo più avanti. Mi rendo conto che questo pare un spot GMT. In realtà è difficile reperire novità interessanti al di fuori della nota ditta. Segnalo solamente: per gli amanti del gioco semplice e divertente il secondo stand-alone della serie **Conflict of Heroes**, **Storms of Steel! Kursk 1943**; a un livello più complesso consiglio la stupenda grafica di **Heroes of the Blitzkrieg** (LNL); agli



da dedicare al taglio delle pedine, al set-up ed alla neutralizzazione delle comuni noie domestiche. Insomma ...per veri grognards!

Il flop, per le aspettative che aveva generato, è senza'altro **1805: Sea of Glory** di Phil Fry e Chris Hall. Attenzione il gioco non è male, il sistema è molto interessante e "challenging", ma la grafica proposta non sembra del tutto indovinata.

L'effetto "aged" della mappa va essenzialmente a discapito della chiarezza. Inoltre il tabellone di gioco è di piccole dimensioni con una grande

amanti dei colori napoleonici segnalo l'imperdibile **Aspern Essling** di Frederic Bey, il primo **Jours de Gloire** con i counter già montati. Per gli amanti del curioso segnalo **Maria** (Histo-hame/Simmons) che, oltre ad essere il primo game con il nome di una donna (parla di Maria Teresa d'Austria circa 1740), è ricco di legnetti, cubetti e cilindretti, possiede carte tattiche con le quali di può giocare anche a Ramino (non si sa mai), ma soprattutto insegna la strana geopolitica del 1700 europeo (quanti staterelli!).



Sa Battalla

Prima parte

Sa Battalla è la simulazione della battaglia corsa il 30 giugno del 1409 tra i Catalano/Aragonesi guidati da Martino il Giovane, Re di Sicilia ed erede al trono di Aragona, e una coalizione di Francesi, Sardi e Genovesi comandati dal francese Guglielmo II visconte di Narbona, ora a capo del Giudicato d'Arborea con il nome di Guglielmo III Giudice d'Arborea.

Il Giudicato d'Arborea era l'ultimo dei quattro giudicati autoctoni sardi formati tra l'VIII e il X secolo con l'allontanamento della Sardegna dalla sfera d'influenza bizantina. Erano veri e propri stati medievali dotati di *summa potestas*, nazionale e internazionale. Chi di voi possiede il gioco conosce l'antefatto, ma qui voglio andare ancora più indietro nel tempo e narrare di mille anni, mille anni di fatti e storie che hanno legato le vicende sarde agli accadimenti internazionali, quelli che, ovviamente, hanno influito sul destino dell'isola.

Il periodo Vandalico

Si presuppone che tra il 456 e il 460 d.c., circa 20 anni prima della fine dell'Impero Romano d'Occidente, la Sardegna entra a fare parte del regno vandalico d'Africa. Quest'ultimo era stato sancito dal trattato di pace del 442 d.c. tra l'Imperatore romano d'occidente Valentiniano III e dal vandalo Genserico. I vandali, originari dell'Europa orientale e di fede ariana, si erano spinti inizialmente fino alla penisola iberica sotto la pressione degli unni, e successivamente verso le coste africane. Conquistarono le terre della Mauretania Tingitana (attuale Marocco), la Numidia Cirtensis, la Zeugitana e la Byzacena (l'insieme delle tre costituisce l'Algeria orientale e la Tunisia attuali), e Cartagine divenne la capitale del regno.

Impossibilitati a spingersi ulteriormente verso sud a causa del clima e delle locali popolazioni nomadi, i vandali trovarono nel mare Mediterraneo una naturale via di espansione, arrivando dapprima in Sicilia e poi fino a Roma che fu messa a sacco (455 d.c.).

La Sardegna fu conquistata rapidamente, senza azioni militari degne di essere segnalate, anche perché la pressione fiscale di Roma si era fatta pesante dopo la perdita delle province africane, e i vandali furono visti come l'occasione per liberarsi del giogo romano.

Al momento della conquista la Sardegna era governata da un praeses (preside) residente nella capitale Carales (oggi Cagliari), e da esso dipendevano l'amministrazione civile e militare. E' presumibile che i vandali mantenessero l'organizzazione civile e militare romana preesistente sostituendo il praeses e i vari funzionari più importanti con uomini di loro fiducia.



Vennero inviati anche diversi gruppi di Mauri (abitanti dell'antica Mauretania) con le famiglie al seguito, in qualità di truppe stanziali a scopo di difendere quelle zone ritenute strategiche, ad esempio il Sulcis per la presenza degli importanti giacimenti metalliferi

L'unico personaggio dell'isola a noi conosciuto durante tale periodo, ci giunge dal *Bellum Vandalicum* di Procopio di Cesarea, si tratta del governatore Goda, uno schiavo di origine Gota, inviato in Sardegna dal re vandalo Gelimero pochi anni prima della fine del regno vandalico. Il suo compito era quello di difendere e amministrare l'isola in cambio di un tributo da versare annualmente.

Conosciamo anche il suo volto severo, in quanto sono state rinvenute alcune monete bronzee sulle quali è inciso il suo profilo.

Giustiniano imperatore romano d'oriente

Intanto nel 527 era salito sul trono dell'impero romano d'oriente un grande personaggio, Giustiniano, che aspirava a ricostituire l'unità del vecchio impero romano riconquistando i territori d'occidente.

A costo di gravi pressioni fiscali potenziò le milizie bizantine che in parte dispose a difesa dei

confini orientali contro i persiani e le restanti pronte a muovere contro i regni dei Goti in Italia e dei Vandali in Africa.

L'occasione gli fu data dall'aggressiva politica interna ed estera, nonché l'intolleranza verso i cattolici, condotta del re vandalo Gelimero, e grazie anche all'appoggio morale della chiesa dichiarò guerra ai vandali.

Intanto il governatore della Sardegna, Goda, approfittò della situazione e si proclamò re, chiedendo protezione a Giustiniano. Quest'ultimo inviò l'ambasciatore Eulogio in Sardegna che preannunciò a Goda l'arrivo di truppe e di uno stratega militare. Nel giugno del 533 salpava da Bisanzio la flotta imperiale guidata dal generale Belisario, diretta verso le coste africane per conquistare il regno vandalo; contemporaneamente partiva anche un piccolo corpo di spedizione verso la Sardegna composto di 400 soldati comandati dal duca Cirillo. Questa duplice spedizione trasse in inganno i vandali che pensarono erroneamente che la Sardegna sarebbe stata la meta delle truppe bizantine. Gelimero inviò in Sardegna 5.000 uomini sotto il comando del fratello Tzazo, che ebbe facilmente ragione del ribelle Goda, che fu ucciso in Carales. Il duca Cirillo, intercettata la missiva di Tzazo al fratello Gelimero circa la reintegrazione della Sardegna nel regno vandalo, decise di non sbarcare sull'isola e di raggiungere Belisario in Africa.

Con la vittoriosa battaglia di Ad Decimum (13 settembre 533) Belisario entrò trionfante nella capitale Cartagine, mentre Gelimero è costretto alla ritirata verso la Numidia; per tentare la rivincita chiede al fratello Tzazo di lasciare la Sardegna e di raggiungerlo quanto prima.

Tzazo raggiunge il fratello con i suoi 5.000 soldati ma perde la vita nel tentativo di contrastare la cavalleria bizantina nella battaglia di Tricamarum (15 dicembre 533) che sancirà la fine di Gelimero e del regno vandalo d'Africa.

Le province del Nord Africa ritornano così sotto il dominio romano. Manca solo la Sardegna, dove nella primavera del 534 Belisario inviò il duca

Cirillo. I sardi inizialmente contrastano il comandante bizantino per paura di una rappresaglia vandala, ma quando questi mostra la testa di Tzazo capiscono che i vandali erano finiti per sempre.



La Sardegna entra nella zona d'influenza della civiltà greco-bizantina ed inizia una nuova e vivace fase della sua storia.

Il periodo Bizantino.

L'isola diviene una delle sette province africane, dipendenti da un Prefetto del Pretorio con sede a Cartagine, e governata civilmente da un *praeses* (chiamato anche *iudex provinciae*) con sede in Carales, come in epoca romana, e militarmente da un *dux* di stanza a Forum Traiani (l'attuale Fordongianus), nel centro dell'isola, per tenere sotto controllo le popolazioni ostili montane (barbaricine). Il *dux* è a capo dell'intero sistema difensivo della Sardegna, imperniato su presidi e luoghi fortificati (*castra*) e su truppe stanziali e di manovra (*limitanei* e *comitatenses*).



Per ordine imperiale vengono potenziate le fortificazioni delle città più importanti quali Carales, Sulci, Tharros, Turris Libisonis, Olbia e Forum Traiani, e costruite una serie di fortificazioni interne per formare una sorta di cordone tra i territori controllati dai bizantini e quelli montani del centro Sardegna controllati dalle popolazioni indigene. Alcuni di questi fortificati interni verranno riutilizzati e potenziati nel basso medioevo durante il periodo giudicale.

Nel 552, durante le guerre gotiche, Carales viene conquistata dagli ostrogoti di Totila, ma già l'anno successivo i bizantini cacciano l'invasore e restaurano l'ordine. Nel 553 terminano le guerre gotiche con la vittoria di Bisanzio e nel 554 Giustiniano emana la Prammatica Sanzione, con la quale viene sancita la restaurazione del vecchio impero romano.

Nel periodo bizantino la chiesa assume sempre più importanza e vengono edificate diverse decine di chiese a croce greca, con i quattro bracci con cupola sulla parte centrale. L'esempio più rilevante è la basilica di San Saturnino a Cagliari, oggi restaurata e riaperta al culto cattolico. La Chiesa sarda, senza interrompere i legami di dipendenza diretta dalla sede di San Pietro, risente dell'influenza della chiesa bizantina e, per esempio, segue il rito orientale per cui il battesimo e la cresima vengono impartiti assieme. Il battesimo viene effettuato per infusione in vasche dove l'acqua arriva alle ginocchia dei catecumeni e molte chiese vengono realizzate riutilizzando ambienti termali preesistenti.

Arrivano gli arabi

Nel 622 sotto l'influenza di Maometto e dell'Islam, la terza religione monoteistica, ha inizio la conquista araba.



Partendo dalla penisola arabica, gli arabi si espandono in Asia e lungo il Mediterraneo, minacciando l'incolumità della stessa Bisanzio. Vengono conquistate le province bizantine della Siria e dell'Egitto e, nel 695, con la caduta di Cartagine, hanno fine anche

le province africane dell'impero. Arrivano a occupare anche la penisola iberica e oltrepassati i Pirenei verranno fermati solo nel 732 da Carlo Martello nella battaglia di Poitiers. La Sardegna dipende dall'esarcato di Ravenna e con la sua caduta nel 751 ad opera dei Longobardi, direttamente da Bisanzio.

Le continue incursioni lungo le coste sarde da parte araba e la grande distanza che separa la Sardegna dal potere centrale bizantino, peraltro sottoposto in oriente ad una crescente pressione da parte araba, contribuiscono al suo lento ed inesorabile isolamento.

Le incursioni arabe spingono gli abitanti delle coste a ritirarsi verso l'interno, al riparo di acque lagunari basse e non navigabili oppure in zone impervie difficili da raggiungere; un esempio è la futura capitale del giudicato di Cagliari, Santa Igia, protetta dalla laguna di Santa Gilla, O addirittura il completo abbandono di Tharros, importante città romana sita sul mare, per fondare, qualche chilometro nell'entroterra, Oristano, futura capitale del giudicato d'Arborea.

La necessità di difendere le coste dalle incursioni arabe fa sì che il comando militare del *dux* viene spostato da Forum Traiani a Cagliari, anche perché vengono meno le tensioni interne con i pacificati barbaricini. La figura del *dux*, con il tempo, esautorata quella del *praeses*, e le funzioni civili e militari confluiscono nella sua sola figura giuridica, che mantiene il titolo di giudice.

Nascono i Giudicati

Per la mancanza di documenti scritti non si hanno notizie certe sull'esatto momento in cui i giudicati si formano, ma fu sicuramente un processo lento, tra l'VIII ed il X secolo.

L'urgenza di avere un controllo più articolato dell'isola, fa sì che la stessa venga suddivisa in quattro regioni, ognuna delle quali avrà il suo Giudice e con il tempo una propria amministrazione civile e militare indipendente. Nascono i quattro Giudicati (detti anche *logus*) di Cagliari o Pluminos, d'Arborea, di Torres o del Logudoro e di Gallura. Veri e propri stati indipendenti, a carattere monarchico, in cui il potere diviene ereditario trasmettendosi dal padre al figlio primogenito, ma talvolta, anche in linea femminile.

Governati dalle leggi consuetudinarie non sono infrequenti i matrimoni tra le varie famiglie giu-

dicali che portano a continui scontri di carattere ereditario. In questo periodo manca una classe professionale di *milites*, e le operazioni militari si limitano a colpi di mano e a scaramucce fra piccoli contingenti di cavalieri armati *alla sardesca*, con due tipi di corti giavellotti leggendari chiamati *birrudu* e *virga sardescha*. Il primo era lungo circa m 1,5 mentre la virga era lunga un metro, metà lama e metà manico di legno (ambedue avevano anche un utilizzo venatorio). La stabilità dei confini dimostra comunque che tali combattimenti sono privi di effetti duraturi e che hanno perlopiù scopo di rivalsa e di richiesta di riscatto.

Nel 1015 un importante episodio segna le vicende a venire dell'isola. Si ha il primo vero tentativo di conquista della Sardegna da parte araba ad opera di Mugāhid, signore di Denia e delle Baleari, il quale è deciso ad allargare i propri possedimenti nel Mediterraneo. Una flotta di circa un centinaio di navi si presenta nelle coste meridionali sarde vicino Cagliari; sbarcano un migliaio di cavalieri con un numero imprecisato di fanti. La conseguente battaglia vede la cavalleria araba avere ragione delle milizie giudicali e probabilmente perde la vita lo stesso giudice di

Cagliari Salusio. Mugāhid lascia una guarnigione nei territori conquistati del cagliaritano e riparte per Denia per ottenere altri soldati al fine di completare la conquista dell'isola.

Ma, l'anno successivo, quando torna nel cagliaritano, una parte delle



guarnigioni lo ha tradito e inoltre una flotta di navi Pisane e Genovesi naviga nel Tirreno per dargli battaglia. Erano spinte alla crociata da Papa Benedetto VIII, preoccupato per le sorti dell'isola e della cristianità. Quel che accadde successivamente non è ben chiaro, gli arabi danno la colpa al mare in burrasca mentre pisani e genovesi si vanteranno di avere annientato la flotta araba. Resta il fatto che l'azione congiunta delle due Repubbliche marinare valse a fare ritirare Mugāhid.

Genova e Pisa

Tra la fine del X secolo e l'inizio dell'XI secolo i giudicati cominciano ad avere rapporti di carattere commerciale con le città marinare di Genova e Pisa. E dopo i fatti del 1015 a chiedere protezione contro gli arabi. I genovesi si insediano nel Giudicato del Logudoro, in particolare con le famiglie dei Doria, degli Spinola e dei Malaspina; mentre i pisani dapprima si insediano nel Giudicato di Gallura e successivamente nel Giudicato di Cagliari con i Visconti, i Massa, i della Gherardesca e i Capraia. I rapporti tra le famiglie giudicali e quelle genovesi e pisane si intrecciano sempre più, fino a combinare matrimoni a fini dinastici che permette ai pisani di divenire giudici di Gallura e di Cagliari e per breve periodo anche dell'Arborea. Gli accadimenti di oltre due secoli di convivenza tra sardi, genovesi e pisani è impossibile da raccontare in poco spazio. Basti dire che furono una serie continua di alleanze e tradimenti, matrimoni e morti improvvise, incessanti colpi di scena degni di un romanzo.

Per quelli di voi che hanno letto *Le cronache del ghiaccio e del fuoco* di George R.R. Martin, sappiate che quest'ultimo impallidisce al confronto.

I castelli

Sorgono in questo periodo una serie di castelli e fortificazioni a guardia dei confini e delle località di particolare interesse strategico ed economico. Si possono contare circa un centinaio di castelli edificati nel periodo che va dall'XI al XIII secolo. Oggi, quelli intatti di un certo rilievo sono pochissimi.



Si possono citare il castello di Sanluri, oggi ancora abitato dal conte di Villasanta e adibito a museo, il castello di Serravalle a Bosa fatto costruire dai Malaspina e in continua fase di restauro, la città fortificata di Alghero fondata dai Doria e successivamente rinforzata ed ampliata dagli aragonesi, il castello dei Doria a Castelsardo, il castello del Goceano, oggi noto con il nome di castello di Burgos, fatto edificare dal giudice del Logudoro Gonario, il castello di Acquafredda, appartenuto al conte Ugolino della Gherardesca. Ma l'esempio più eclatante è senza dubbio il castello di Cagliari, una vera e propria città medievale fortificata che poteva contenere fino a 20.000 abitanti.

Nel 1215, Benedetta, Giudichessa di Cagliari, in seguito alle invasioni nei suoi territori degli eserciti di Ubaldo e Lamberto Visconti, rispettivamente potestà di Pisa e giudice di Gallura, è

costretta a cedere ai pisani un colle ubicato in prossimità della capitale Santa Igia oltre che a sposare Lamberto. Nel 1217, i pisani iniziano i lavori di edificazione del *Castel di Castro*, l'odierno Castello. Notare che il nome Castel di Castro significa letteralmente castello del castello, e probabilmente il nome castro evidenzia la roccia impervia sulla quale era costruito, e ha quindi funzione di rafforzativo per spiegare la sua inespugnabilità.



Il primo impianto del Castello è un esempio limpido di progetto urbanistico duecentesco, ispirato ai modelli dell'urbanistica toscana ed europea. Tutt'oggi il castello ha mantenuto la sua fisionomia originale ed è godibile per chi volesse avventurarsi tra i suoi bastioni, vicoli, porte e le imponenti torri dell'Elefante e di San Pancrazio.

Enzo di Hohenstaufen

La Giudichessa Adelasia di Torres, rimasta vedova del marito Ubaldo Visconti, diviene oggetto delle mire di quanti vorrebbero mettere le mani sul giudicato. Si scomoda anche il papa Gregorio IX che esorta la Giudichessa ad un nuovo matrimonio che possa essere conveniente per la chiesa. Ma i Doria battono sul tempo tutti i vari pretendenti e propongono con successo l'unione con Enzo di Hoenstaufen, un giovane figlio naturale dell'imperatore Federico II, avuto dalla prima moglie tedesca Adelaide. Il matrimonio avviene nel 1238 e il nuovo giudice Enzo viene incoronato dal padre re della Sardegna, sottraendola alla chiesa. La reazione del papa non si fa attendere con la scomunica per i due sposi.

Enzo, probabilmente non contento di una moglie più grande di lui di 13 anni, parte l'anno successivo al seguito del padre, e viene da questi nominato legato generale per l'Italia. Partecipa a varie campagne militari contro i comuni guelfi di Romagna e Marche. Nella battaglia dell'isola del Giglio (1241) riporta una vittoria contro le navi del papa.

Nel 1247 assedia il castello di Quinzano presso Verolanuova. Durante la battaglia di Fossalta, il 26 maggio 1249, viene catturato e imprigionato a Bologna nel palazzo oggi in piazza Nettuno, adiacente a Piazza Maggiore, detto Palazzo Re Enzo, dove morirà nel 1272. Pare che nel firmare il testamento usò il sigillo di giudice del Logudoro. Intanto Adelasia si ritira dalla vita pubblica, espropriata del potere dai Doria, e si rifugia nel castello del Goceano dove morirà nel 1259.

Caduta dei tre giudicati di Cagliari, Gallura e Logudoro

Nel 1256 il giudice Chiano di Cagliari, tenta di recuperare il potere perduto. Si allea con Genova a discapito dei pisani e rocambolescamente conquista il Castel di Castro pisano e lo cede agli alleati genovesi. I pisani organizzano una forte coalizione composta da forze pisane e forze provenienti dagli altri tre giudicati e riconquistano il castello. Nel 1257 cominciano l'assedio di Santa Igia, sede del giudice Chiano, e una volta espugnata, nel 1258, la riducono in rovina, determinando *de facto* la cessazione del giudicato di Cagliari.

L'anno successivo, con la morte della Giudichessa del Logudoro Adelasia, il giudicato rimane senza eredi e il suo territorio diviso tra le famiglie genovesi dei Doria, dei Malaspina e degli Spinola, quelle pisane, il libero comune di Sassari e l'Arborea, sopravvive solo nominalmente, ma smette praticamente di esistere.

Nel 1288 cade il giudicato di Gallura retto dal Giudice pisano Nino Visconti, il quale dopo la sconfitta pisana contro Genova nella battaglia della Meloria nel 1284, cade in disgrazia e la città pisana gli si rivolta contro, e invade il giudicato, conquistandolo, che cessa di esistere *de facto*.

Dante e la Sardegna

La Divina Commedia, composta da Dante Alighieri tra il 1304 e il 1321, è considerata all'unisono uno dei capolavori della letteratura mondiale di sempre e rappresenta una valida testimonianza della società medievale del suo tempo. La cito brevemente perché tra le sue pagine vengono spesso richiamati fatti e personaggi che hanno avuto a che fare con la Sardegna giudicale.

Il poeta era legato a persone e famiglie direttamente coinvolte nei fatti sardi dell'epoca, per esempio il giudice di Gallura Nino Visconti e la famiglia dei Malaspina.

Uno degli episodi più potenti e drammatici si trova nel XXIII canto dell'Inferno dove Dante incontra il conte Ugolino della Gherardesca :

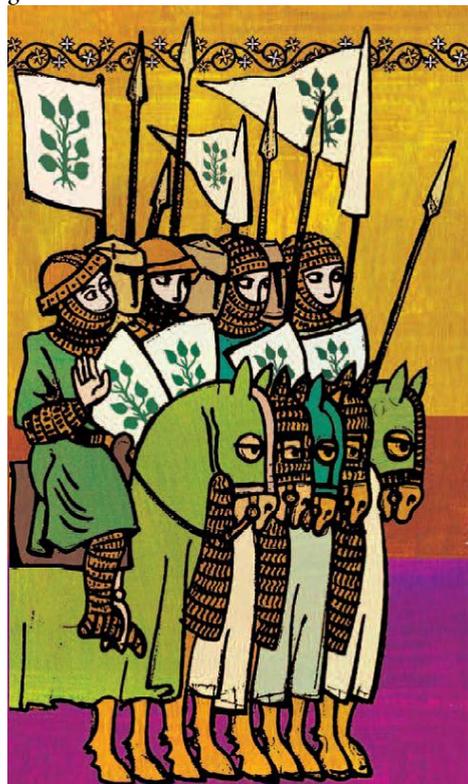
*La bocca sollevò dal fiero pasto
quel peccator, forbendola a' capelli
del capo ch'elli avea di retro guasto.*

Ugolino appare nell'Inferno sia come un dannato che come un demone vendicatore, che affonda i denti per l'eternità nel capo del suo acerri

mo nemico l'arcivescovo Ruggeri. Nella Sardegna giudicale il conte possedeva un sesto del giudicato di Cagliari, nella zona vicino alle miniere metallifere dell'iglesiente. Suo il castello di Acquafredda, del quale oggi sono ancora visibili i resti, che controllava la strada che da Cagliari volgeva verso Villa di Chiesa (oggi Iglesias) e le importanti miniere argentifere. Anche il giudice Nino Visconti, grande amico di Dante, viene immortalato in versi:

*Ver me si fece, e io ver lui mi fei:
giudice Nin gentil, quanto mi piacque
quando ti vidi non esser tra' rei!*

E' uno dei pochi per il quale Dante spende buone parole, ma l'indulgenza è dovuta alla grande amicizia che univa i due.



Il giudicato d'Arborea

Il Giudicato d'Arborea è l'unico dei quattro giudicati a preservarsi, in parte grazie alla conformazione geografica del suo territorio, che lo rende più compatto e controllabile e che offre meno tratti di costa a eventuali invasori provenienti dal mare, e in parte alla determinazione delle famiglie dei suoi giudici che nei momenti difficili riescono a reagire e superare la crisi. Soprattutto la famiglia dei Bas-Serra segna, nel bene e nel male, le vicende arborensi tra le più gloriose. Era nata nel 1157 dal matrimonio del giudice Barisone I con Agalbusa, figlia di Poncio I de Cervera, visconte di Bas, e della principessa Almodis, sorella di Ramon Berenguer IV, conte di Barcellona e futuro re d'Aragona. L'unione era stata voluta dal giudice per ambizione personale e per tenere a bada le varie casate liguri e toscane che premevano per entrare in possesso degli appetitosi territori dell'Arborea.

Nel XIV secolo sono i Bas-Serra che aiuteranno gli aragonesi a entrare in Sardegna in chiave anti pisana, per poi combatterli, negli anni successivi, fino alla fine dello stesso giudicato.

Eleonora d'Arborea e la Carta de Logu

Eleonora nasce intorno al 1340 da Mariano IV dei Bas-Serra e dalla nobile catalana Timbora di Roccabertí. Vive i primi anni della giovinezza tra Oristano e la Catalogna. Quando nel 1347 muore il giudice Pietro III di Arborea senza discendenti, la Corona de Logu del Giudicato (un'assemblea dei notabili, prelati, funzionari delle città e dei villaggi) elegge Giudice il padre di Eleonora Mariano IV, fratello dello scomparso, che regge il giudicato dal 1347 al 1376.

Eleonora sposa nel 1376 il quarantenne genovese Brancaleone Doria. Il suo matrimonio, che riunisce i possedimenti dell'Arborea con quelli dei Doria in Sardegna, va visto in funzione anti aragonese.

Dalla metà del XIV secolo il padre e poi la stessa Eleonora, codificano le leggi consuetudinarie nella *Carta de Logu*, un'opera di grande importanza per il diritto in generale, diretta a disciplinare in modo organico alcuni settori dell'ordinamento giuridico del giudicato. Comprende norme di codice civile e penale, oltre ad alcune norme che potrebbero costituire una sorta di codice rurale. La *Carta de Logu*, in alcune interpretazioni

moderne, segnerebbe una tappa di rilievo verso l'attuazione di uno "stato di diritto" cioè di uno stato in cui tutti sono tenuti all'osservanza ed al rispetto delle norme giuridiche sviluppando il concetto della conoscibilità della norma. Rimane in vigore in epoca spagnola e sabauda fino all'emanazione del Codice di Carlo Felice nell'aprile del 1827. Si può dire che il giudicato d'Arborea, con la Carta de Logu, raggiunge la maturità di vero e proprio stato, che gli altri giudicati non poterono per le ingerenze straniere, e tra la fine del XIV secolo e l'inizio del XV, Eleonora e il marito Brancaleone, unificano tutta la Sardegna sotto la bandiera dell'Arborea, escluse le assediato città di Cagliari e Alghero saldamente in mani aragonesi.

Il giudicato cade nel momento più fulgido della sua esistenza, sicuramente per la mancanza di eredi che possano continuare l'opera dei predecessori.

La Corona d'Aragona

Nel 1297 il Papa Bonifacio VIII crea il regno di Sardegna e Corsica e lo infeuda all'Aragona, facendo sì che nei fatti di Sardegna entri in scena un'altra protagonista. La Corona d'Aragona, nata dall'unione dinastica tra il Regno d'Aragona e la Contea di Barcellona, era il nome dato all'insieme dei regni e territori soggetti alla giurisdizione dei re di Aragona dal 1134. L'infeudazione della Sardegna era solo nominale, in quanto di fatto doveva andarsela a conquistare. La prima occasione le è data dal giudice Mariano III d'Arborea che in chiave antipisana li aiuta prima a sbarcare e penetrare nell'isola e a combattere i pisani poi.

Nella battaglia di Lutocisterna, nel 1323, gli aragonesi sconfiggono l'esercito pisano, e dopo due anni di assedio conquistano il Castello di Castro, che viene rinominato Castel de Caller. Con questi due episodi ha fine la dominazione pisana in Sardegna e l'inizio di quella aragonese. Nel 1353 gli aragonesi si alleano con Venezia e puntano alla conquista di Alghero, la roccaforte dei Doria importante per il suo porto. Allesti-



scono una poderosa flotta di 46 galee, 5 legni armati e 5 cocche sotto il comando dell'ammiraglio Bernardo de Cabrera, alle quali si uniscono 20 galee veneziane. Il 27 agosto 1353 nei pressi della baia di Porto Conte, vicino ad Alghero, la flotta alleata si scontra con quella genovese comandata dall'ammiraglio Antonio Grimaldi forte di 50 galere e 5 cocche. Il vento, inizialmente favorevole ai genovesi, cambia direzione e sostiene le navi alleate che puntano d'impeto verso quelle nemiche, sbaragliandole. Per Genova è una sconfitta pesante che pagherà a caro prezzo.



L'anno successivo la cittadina di Alghero si arrenderà all'assedio di terra e diviene, dopo Cagliari, la città aragonese sarda più importante. Intanto, sempre nel 1353, il giudice Mariano IV, non contento della politica aragonese, si rivolge ai suoi alleati storici, e solleva buona parte dei sardi contro Aragona. Nel 1368, il re d'Aragona Pietro IV costituisce un corpo di spedizione sotto il comando del nobile Pietro Martínez de Luna, e lo invia in Sardegna per mettere a tacere le rivolte e sconfiggere l'esercito arborense. Il de Luna, con decisione, porta la sua armata direttamente nelle vicinanze di Oristano, la capitale del giudicato d'Arborea, per assediare. In quel momento il Giudice Mariano IV si trova al suo interno e non ha abbastanza uomini per dare battaglia. Ma il figlio di Mariano, Ugone III, che invece si trovava all'esterno della città, raduna tutti gli uomini che può e si dirige verso l'esercito aragonese per spezzare l'assedio. Il de Luna viene a sapere delle intenzioni di Ugone e a sua volta rivolge la sua armata verso Ugone. I due eserciti si fronteggiano nel giugno del 1368 nella piana di Sant'Anna, non distante da Oristano.

È a questo punto che succede l'imprevedibile per gli aragonesi. Il giudice Mariano raduna tutti gli uomini atti al combattimento e decide di uscire dalla città per appoggiare il figlio Ugone. La battaglia che segue sancisce la più grande vittoria di Arborea sul campo. Gli aragonesi vengono annientati e lo stesso De Luna perde la vita. Le conseguenze di tale sconfitta segnano gli anni a venire: gli aragonesi chiusi nei loro castelli di Cagliari, Alghero e pochi altri, assediati dagli arborensi.

Siamo quasi arrivati alla battaglia di Sanluri.

Mauro Bornioli

[continua nel prossimo numero]



Sa Battalla



Sanluri, 30 giugno 1409. Dopo una lotta secolare per il controllo dell'isola sono l'uno di fronte all'altro gli eserciti del Giudice d'Arborea Guglielmo III e del re di Sicilia e Sardegna Martino il Giovane per quella che probabilmente sarà la battaglia decisiva per il destino della Sardegna.

Sa Battalla nasce dalla volontà di alcuni giocatori sardi di realizzare una simulazione su questa importante, ma poco conosciuta battaglia, in occasione del suo sesto centenario (1409-2009).

Il sistema di gioco utilizzato deriva da quello adottato per il gioco Guelphs and Ghibellines

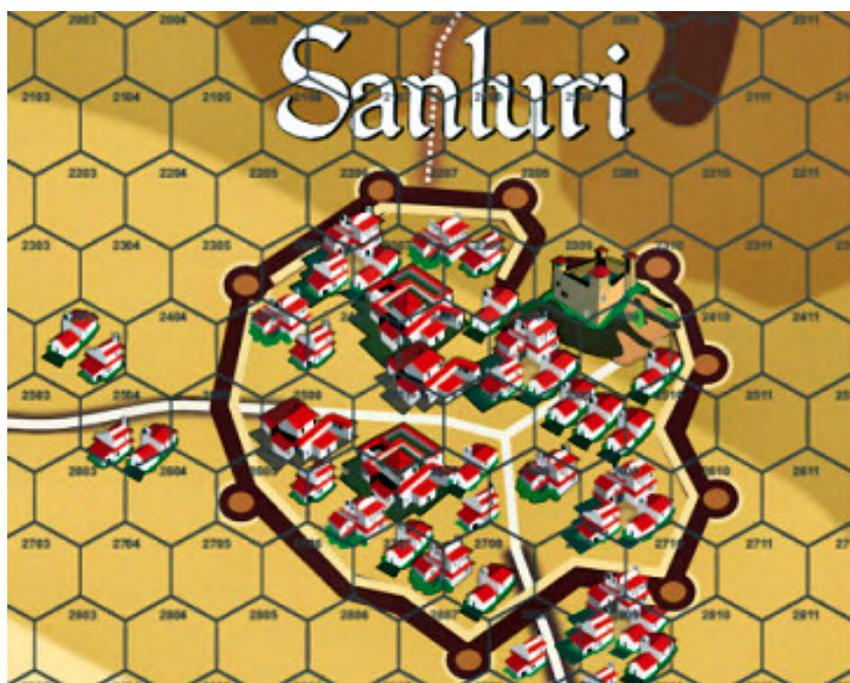
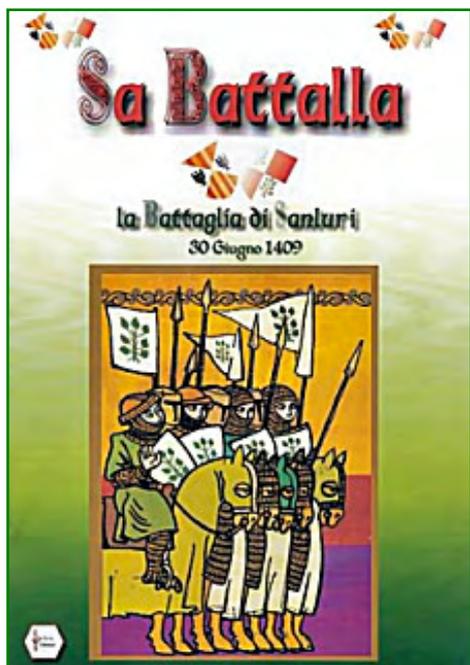
pubblicato dalla Europa Simulazioni. Durante una partita, ciascun giocatore assumerà il ruolo di uno dei comandanti in capo dei due eserciti. Ogni esercito è diviso in varie "Battaglie" e ogni "Battaglia" verrà rappresentata da diverse unità. Ai giocatori spetta il compito di dare gli ordini specifici per le proprie "Battaglie".

Il sistema di gioco enfatizza la progressiva diminuzione di efficienza delle Battaglie con il progredire dello scontro e cerca di simulare l'entropia del campo di battaglia e l'effetto che questa ha sul comando e sulla "percezione della vittoria". Il gioco include uno scenario storico, uno scenario storico alternativo ed uno scenario "libero".

Componenti	Scala	Regole	Costo
Il gioco comprende: <ul style="list-style-type: none"> 1 un libretto con regole, scenari, tabelle e un articolo storico; 1 una mappa da 84 x 60 cm; 1 80 pedine da 5/8" e 130 pedine da 1/2" fustellate 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Ogni esagono rappresenta 100m; 1 una unità di Cavalleria rappresenta 150/200 cavalieri; 1 una unità di Fanteria o di tiratori rappresenta circa 500 uomini; 1 una unità di Milizia circa 1000 uomini 	Regole Scanca PDF Designer Piergermano Federico Complessità ●●○○○	Costo (spese di spedizione incluse) Italia €20,00 Aggiungi al carrello

Lo potete ordinare sul web sul sito dell'Editore ACIES Edizioni.

<http://www.aciesedizioni.it/Battalla-ita.htm>





Il sistema Au fil de l'épée è frutto dell'inventiva di **Frédéric Bey** (probabilmente il disegnatore francese più noto, autore, tra gli altri, del sistema Jours de Glorie e dell'interessantissima serie sulla Roma imperiale iniziata con Imperator). Come ha scritto recentemente l'autore in un articolo sulla rivista Battle Magazine l'obiettivo di questa serie era "disegnare eventi poco simulati prima, focalizzandosi sul regno di Francia e più in generale sulla sfera d'influenza franca": direi che l'obiettivo è stato raggiunto in pieno. La mia recensione si basa sui quattro titoli usciti nella rivista Vae Victis perché non ho ancora avuto modo di provare le battaglie pubblicate da Canons en Carton. La scala del sistema di gioco è tattica: viene simulato il punto culminante della campagna, il momento in cui i due eserciti si scontrano, la battaglia campale. Un esagono rappresenta 200 m e un punto forza circa 100 uomini.

I due eserciti sono divisi in gruppi chiamati "Bandiere" ognuna con un proprio leader; ogni esercito ha anche un overall leader (chef d'armée), personaggio molto potente in quanto, oltre a comandare una Bandiera, influenza l'iniziativa e quando viene attivato può muovere insieme alle unità della sua Bandiera anche tutte le altre unità del suo esercito entro il suo raggio di comando (che in pratica vengono mosse e possono attaccare due volte durante il turno), rendendo di fatto l'esagono in cui si decide di piazzarlo molto importante per gli esiti della battaglia.

Le Bandiere si muovono una alla volta alternativamente tramite attivazione del proprio leader e il turno finisce quando sono state attivate tutte. Le attivazioni sono molto simili a quelle del sistema GBoH della GMT. Chi vince l'iniziativa attiva un leader a sua scelta (nel caso ci sia molta differenza tra i tiri per l'iniziativa possono accadere anche eventi più penalizzanti per colui che ha realizzato il risultato inferiore) e poi si

prosegue alternativamente partendo da colui che ha il command rating più basso.

Ci sono vari tipi di unità (la tabella di Epées et hallebardes ne elenca 10) che vanno dalla cavalleria pesante (Ch) alla fanteria leggera (Il); diverse unità hanno una capacità di fuoco e, come è facile immaginare in un sistema con così tante battaglie della Guerra dei Cento Anni, alcuni tipi di armi da lancio sono decisamente potenti (forse anche troppo, soprattutto a due/tre esagoni di distanza).

Le regole sul movimento non presentano particolari novità, salvo il fatto che è completamente assente la Zoc. La pedina si piazza sul lato di esagono e non sullo spigolo (come in Men of Iron o Guelphs and Ghibellines per esempio) quindi il facing è solo fronte (i tre lati davanti) o retro. La mancanza di Zoc permette grande libertà di movimento (ricordatevi di proteggere i fianchi!) e anche il facing e la ritirata sono molto semplici rispetto ad altri sistemi, ma nonostante questo funzionano altrettanto bene (o addirittura meglio).

Il combattimento viene risolto sulla Tables des mêlées, la quale consta di un'unica colonna sulla quale tirare 1d10 al cui risultato vengono applicati una serie di modificatori (tipo di truppa, efficienza, leader, terreno, etc.). Personalmente non amo questa soluzione, comunque abbastanza frequente (adottata per esempio da molti giochi di Richard Berg o dall'altrimenti perfetto Musket and Pike di Ben Hull), in quanto questo genere di tabelle lascia il combattimento troppo soggetto alla fortuna del dado.

Molto interessante invece il fatto che le truppe possono essere in due status (fresche o affaticate) e avere tre livelli di morale (normali, demoralizzate o in rotta).

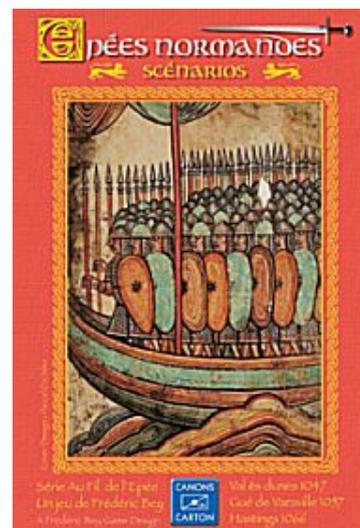
In definitiva le regole sono semplici, non creano ambiguità e funzionano bene, il numero di battaglie simulate con questo sistema è decisamente alto (ad oggi ci sono ben 30 battaglie che uti-

lizzano il sistema AFDÉ, di cui due non sono state realizzate da Bey), la ricerca storica, almeno per quelle battaglie di cui ho qualche conoscenza, è ottima (molto più che in altre simulazioni, specialmente di area nordamericana) e anche nelle battaglie minori (con piccole mappe) c'è molta manovra.

Home rules

Quando gioco con il regolamento Au fil de l'épée uso le seguenti house rules, intese a rendere il combattimento più "sanguinoso" e il turno meno influenzato dall'iniziativa:

- 1) Quando sulla melee table viene un risultato di R lo trasformo in F+R
- 2) Quando una unità affaticata riceve un'altra F deve tirare sul morale, se non supera il test peggiora il suo morale di un livello.
- 3) Per l'iniziativa tiro 1d6 e non 2d6



L'imperatore mancato

Claudio Nerone Druso - "Germanico"
Drusus Major

Druso nasce nel 39 a.C., poco dopo il divorzio di sua madre Livia Drusa, detta "Drusilla" dal padre, Tiberio Claudio Nerone, e durante il matrimonio della madre con il *princeps* Cesare Ottaviano (futuro Augusto), che in pratica governa l'Impero Romano (anche se ufficialmente Roma è ancora una democrazia).

Egli è educato, insieme al fratello maggiore, il futuro imperatore Tiberio, dal neo-imperatore, che secondo alcuni era il suo vero padre (anche se moderne interpretazioni sostengono che Livia non aveva ancora incontrato Augusto quando fu concepito Druso). Così ci riferisce Svetonio a proposito della sua nascita:

« Vi fu anche chi sospettò che Druso fosse figlio adulterino del patrigno, Augusto. Poco dopo venne infatti divulgato un verso: "La gente fortunata riesce ad avere dei figli in tre mesi". [...] Augusto amò immensamente Druso da vivo, tanto da nominarlo sempre coerede insieme ai suoi figli [...] e da morto lo lodò in pubblico [...] al punto di pregare gli Dei affinché i due Cesari fossero simili a lui. »

(Svetonio, De vita Caesarum, Claudius, 1.)

Secondo Svetonio, nasceva con il prenome di Decimus, in seguito cambiato in Nero. Invece Drusilla, figlia di Marco Livio Druso Claudiano e di Aufidia, nel 38 a.C. sposò Ottaviano, dopo aver divorziato da Tiberio Claudio Nerone, esponente dell'aristocrazia repubblicana, al quale aveva già dato un figlio, Tiberio, e stava per dargli un altro, Druso.

Al futuro imperatore portò l'utile parentela con due delle più potenti casate dell'aristocrazia repubblicana, quella dei Livi e quella dei Claudii. Livia esercitò una notevole influenza sul marito e parve incarnare per nobiltà, bellezza e pudicizia, il tipo ideale della donna e dell'imperatrice romana. Infine, ottenne di mantenere il potere politico nell'ambito della sua famiglia, favorendo la scelta finale del figlio Tiberio come successore del marito. Adottata nel testamento da Augusto ed accolta nella gens Iulia, dopo la sua morte assunse il nome di Giulia Augusta.

Certamente Druso era il preferito di Augusto, tra i due figliastri, appartenendo ora, anch'egli, alla nuova famiglia Giulio-Claudia. Dato che l'illustre patrigno preferiva Druso al fratello maggiore Tiberio, egli rafforzò il legame familiare dandogli in moglie la nipote Antonia minore, figlia di Marco Antonio e di Ottavia minore (sorella di Augusto), da cui ebbe diversi figli, ma soli tre gli sopravvissero: Germanico (15 a.C.-19), da molti reputato un novello Alessandro Magno e che morirà giovane come il padre, il futuro imperatore Claudio (10 a.C.-54) e Claudia Livilla o Livia Giulia (13 a.C.-31). Druso,



uomo di sani principi morali, rimarrà sempre fedele alla moglie, così come la stessa Antonia fu accanto a lui durante i suoi lunghi anni di assenza per le campagne militari al Nord.

Il padre adottivo concesse numerosi privilegi al figliastro; nel 19 a.C., egli ebbe la possibilità di ricoprire cariche pubbliche (*cursus honorum*), cinque anni prima dell'età consentita per legge. Divenuto questore nel 16 a.C., divenne uno dei più audaci realizzatori della politica militare di Augusto, combattendo contro Rezi e Vindelici a nord dei passi alpini, in quella che sarà la nuova provincia di Rezia.

La Guerra in Tirolo

Nel 15 a.C. Druso mosse dalla Gallia Cisalpina (Aquileia), passò il Brennero, mentre il fratello, Tiberio, proveniente dalla Gallia Comata giungeva incontro a Druso. Insieme sconfissero Reti e Vindelici, sottomettendoli e sperimentando, per la prima volta, la tattica della "manovra a tenaglia", risultata fondamentale nelle successive campagne germaniche del 12-9 a.C.

Da subito Druso Maggiore "in seguito detto il Germanico" apparve il più popolare tra i "Cesari", ma non è semplice spiegare il perché. Il suo fascino personale era fuori discussione (lo confermarono anche Velleio e Seneca) ma importante era il prestigio che seppe conquistarsi presso le truppe in Germania. Altrettanto innegabile era il carisma che riusciva ad esercitare su larghi settori della popolazione di Roma, il che creava un cospicuo capitale politico di pronto impiego.

Le Campagne in Germania (12 - 9 a.C.)

« Cura deinde atque onus Germanici belli delegata Druso Claudio, fratri Neronis, adulescenti tot tantarumque virtutum, quot et quantas natura mortalitatis recipit vel industria perficit. Cuius ingenium utrum bellicis magis operibus an civilibus suffecerit artibus, in incerto est: morum certe dulcedo ac suavitas et adversus amicos aequa ac par sui aestimatio inimitabilis fuisse dicitur; nam pulchritudo corporis proxima fraternalis fuit. Sed illum magna ex parte domitorum Germaniae, plurimo eius gentis variis in

locis profuso sanguine, fatorum iniquitas consulem, agentem annum tricesimum, rapuit. 4 Moles deinde eius belli translata in Neronem est: quod is sua et virtute et fortuna administravit peragratusque victor omnis partis Germaniae sine ullo detrimento commisi exercitus, quod praecipue huic duci semper curae fuit, sic perdomuit eam, ut in formam paene stipendiariae redigeret provinciae. Tum alter triumphus cum altero consulatu ei oblatus est. »

C. Vellei Paterculi – Hist. Romanae – Liber II - 91

« La responsabilità di quella guerra fu affidata a Claudius Drusus, il fratello di Tiberio Nerone, un giovane dotato di così tante grandi qualità, quanto la natura umana riesce ad esprimere. Sarebbe difficile dire se i suoi talenti fossero meglio disposti alla carriera militare o ai doveri della vita; in ogni caso, si dice che il fascino e la dolcezza del suo carattere fossero inimitabili, ed anche che tale fosse il suo atteggiamento modesto, di cameratismo ed uguaglianza verso i suoi amici. Come per la sua bellezza personale, era secondo solamente a suo fratello.

Ma, dopo aver portato a termine in larga misura la conquista della Germania, dove molto sangue di soldati fu versato sui vari campi di battaglia, un destino avverso lo portò via durante il suo consolato, nel suo trentesimo anno. Allora la responsabilità della guerra fu trasferita a Nerone. Lui la continuò col suo consueto valore e la buona fortuna, dopo avere attraversato ogni parte della Germania in una campagna vittoriosa, senza alcuna perdita nell'esercito lui affidato. Fu per lui la principale preoccupazione e soggiogò così il paese riducendolo di fatto allo status di una provincia tributaria. Così (Tiberio) lui ricevette poi un secondo trionfo, ed un secondo consolato. »



La Fossa Drusiana

Narra Suetonio che Druso ordinasse alle legioni di scavare un canale tra il lago Flavo, un'immensa palude che infestava il territorio tra il Reno ed il mare, ed il Reno allo scopo di far scendere al fiume le navi da battaglia, evitando alle truppe marce impossibili attraverso gli acquitrini della Germania. A quel canale fu dato il nome di **Fossa Drusiana**.

La Fossa Drusiana era il canale (o forse meglio più canali), che si diceva scavato dai legionari romani di Druso nella Germania inferiore. Tra le fonti che confermano l'evento va citato senz'altro Suetonius (Claudius, 1).

Tuttavia c'è stato un notevole dibattito sui luoghi dove effettivamente passasse il canale all'epoca della campagna di Druso. La tesi, secondo la quale la Fossa altro non era se non il corso del fiume Vecht, che collega Utrecht (antica Traiectum) allo IJsselmeer (antico Lago Flevo), è stata presto abbandonata a favore di un'altra ipotesi: che la fossa Drusiana collegasse il Reno all'IJssel e che fosse quello che oggi si chiama il Gelderse IJssel. Questa teoria fu in auge, presso gli archeologi, quando si pensò d'identificare il campo di Druso nei pressi di Carvium (la moderna Herwen), un po' più ad est della biforcazione tra Reno e Gelderse IJssel. All'inizio del presunto canale stava il forte di Castra Herculis, che fu trovato in effetti vicino ad Arnhem-Meinerswijk.



Ma anche questa ipotesi fu presto criticata. Nel 1995 fu pubblicata una reinterpretazione dei dati acquisiti citando il fatto che Suetonio in effetti parlava dei "canali di Druso", al plurale, ed affermando che doveva esserci un secondo canale che collegava il lago Flevo al mare di Wadden. Così la materia aveva più senso; infatti se ci fosse stato un canale unico la flotta Romana sarebbe stata costretta a lasciare il lago Flevo ad ovest, all'altezza di Flevum, e sarebbe stata

costretta a compiere una pericolosa deviazione in mare aperto. Se un secondo canale, invece, avesse portato al mare di Wadden, il problema non sussisteva. Anche i Geologi confermavano che c'era una comunicazione tra Wadden e il lago Flevo, senza per altro dare dettagli.

Indagini fatte con il Radiocarbonio (pubblicate nel 2009) hanno datato i più vecchi depositi del Gelderse IJssel a circa il decimo secolo, 1000 anni dopo Druso! Ovviamente è anche possibile che il canale fosse stato scavato tra Arnhem e Doesburg, e che più tardi avesse mutato corso, e che i dati citati siano stati prelevati dal quel nuovo meandro e non dal vecchio originale. Il mistero sulla Fossa Drusiana quindi è ancora fitto.

Nel 12 a.C. cominciava la prima campagna germanica, respingendo prima una nuova invasione di Usipeti, Tencteri e Sigambri, concludendosi con una spedizione navale nelle terra di Frisi e Cauci. La prima campagna vide la flotta romana scendere la Lupia, passare nello Zuidersee, costeggiare la Frisia e giungere all'Ems. Con una serie di sbarchi i Romani ottennero la sottomissione dei Frisi e dei Batavi, ed eressero il Castellum Flevum alle foci del Weser, anche se il tentativo di risalire questo fiume falliva.

E' un peccato che le consuete fonti non raccontino i dettagli delle brillanti campagne anfibie e terrestri di Druso Maggiore, probabilmente distratte dalla successiva lotta di potere tra Tiberio (il fratello) e Germanico (il figlio) nei primi anni dopo Cristo. La brillante opera diplomatica con Frisii e Batavi e le operazioni navali sui fiumi (costruzione canali, ponti ecc.) meritava senz'altro una trattazione più dettagliata. E' certo comunque come Druso si servisse della flotta renana, la Classis Germanica, in modo brillante.

Classis Germanica

Detta anche Classis Augusta Germanica Pia Fidelis, la Classis Germanica fu istituita da Augusto nel 12 a.C. era di stanza a Castra Vetera (l'odierna Xanten), ma fu spostata poi da Claudio nel 50 a Colonia Agrippinensis (l'odierna Colonia). Aveva il compito di pattugliare il fiume Reno, i suoi affluenti e il Mare del Nord. Di fondamentale importanza logistica, trasportava anche truppe e armamenti al di là di quello che per i romani era il confine per antonomasia. Le navi utilizzate erano soprattutto le **Liburne**.

La liburna prendeva il nome dal popolo dei Liburni (pirati della Dalmazia).

Era una nave di medie dimensioni ma aveva il vantaggio di essere stretta, veloce e molto manovrabile; adatta agli inseguimenti, al supporto logistico e al rapido trasporto di truppe. Fu infatti impiegata molto nelle flottiglie fluviali sul limes del Reno, del Danubio e nella caccia ai pirati dell'Adriatico. La Liburna aveva 52 vogatori distribuiti su 13 coppie di banche, e 23 fanti di marina armati.



La Seconda Campagna 11-10 a.C.

Nella seconda campagna (11 a.C.) il piano si concretizzava. Druso, nominato **praetor urbanus** l'anno precedente, una volta tornato a Roma per l'inverno, operava più a sud, battendo prima le popolazioni limitrofe ai confini imperiali, come Usipeti e Sigambri che si trovavano di fronte a Castra Vetera.

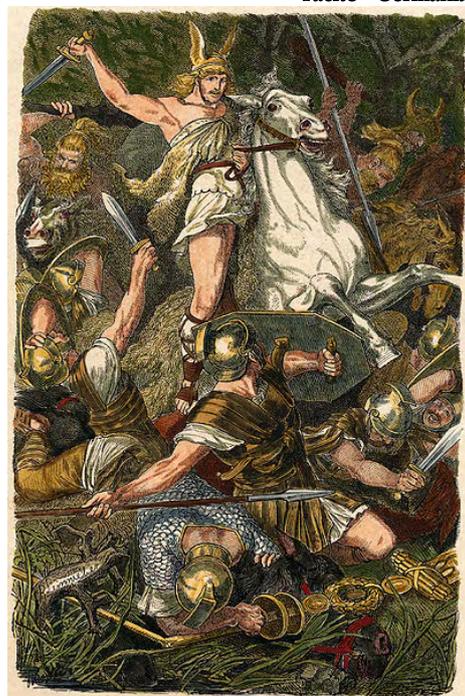
La flotta compiva il tragitto dell'anno precedente risalendo il Weser mentre l'esercito avanzava via terra. Druso guidava personalmente le legioni e gli *auxilia* da Castra Vetera attraverso i territori boscosi dei Tucher, dei Catti e dei Cherusci, tra continui combattimenti. L'imboscata più insidiosa ebbe luogo quando il Weser era quasi raggiunto, ma fu respinta. L'unione con la flotta, carica di preziosi rifornimenti, consentì l'erezione del *castrum* di Alisio (presso l'odierna Hattern). Per questi successi Druso ricevette gli onori trionfali (ovvero gli Ornamenta Triumphalia), la possibilità di celebrare l'ovatio e di esercitare il potere proconsolare alla scadenza della sua carica di pretore, mentre i suoi soldati gli conferivano il titolo di **Imperator**.

L'inverno l'Imperatore (quello vero) visitò la Gallia e Druso lo accompagnò sino a Roma. Da Augusto ottenne allora l'imperium proconsularis e nel 10 a.C. riprendeva una nuova campagna in terra germanica, operando ancora più a sud. L'anno seguente (10 a.C.) i Germani reagirono all'occupazione Romana. Le tribù dei Catti presero le armi ma furono sconfitte e costrette a sottomettersi.

"30. Al di là dei Mattiaci vengono, insediati nel territorio che comincia dalla Selva Ercinia, i Catti; la regione non è così piana e paludosa come quella delle altre popolazioni che si distendono sulla Germania, perché vi si prolungano ancora dei colli gradatamente scemanti e la Selva Ercinia accompagna i suoi Catti e lì finisce con loro. Hanno corpi più resistenti, membra solide, volto minaccioso e una vigoria d'animo più intensa. Capaci, per essere Germani, di grande intelligenza e solerzia: sanno scegliersi dei condottie

ri, ubbidire ai capi, mantenere il posto nelle file, cogliere il momento opportuno, frenare l'impeto, distribuire i vari compiti nel corso della giornata, trincerarsi di notte, considerare la fortuna tra le cose aleatorie e il valore tra quelle certe, e infine, cosa assai rara e consentita solo alla disciplina romana, affidarsi più al comandante che all'esercito. La loro forza militare sta nella fanteria, che essi caricano, oltre che di armi, anche di attrezzi di ferro e di vettaglie: gli altri popoli paiono andare a battaglia, i Catti alla guerra. Rare le scorriere e gli scontri casuali. È peculiarità appunto delle forze a cavallo assicurare una rapida vittoria o una rapida ritirata. La velocità è contigua alla paura, la calma, quella dei fanti, è vicina al fermo coraggio."

Tacito - Germania



Nella quarta campagna (9 a.C.) la più vasta ribellione di Catti, Marcomanni (chiamati *Suebi* dai Romani), Sigambri e Cherusci fu domata da Druso che così poteva finalmente oltrepassare il Weser e raggiungere l'Elba.

Dalla nuova fortezza legionaria di Mogontiacum (l'odierna Magonza), combatteva le popolazioni di Catti, Tencteri e Mattiaci. Al termine dell'anno, incontrava Augusto e Tiberio a Lugdunum (Lione, il luogo in cui nacque Claudio) e rientrava con loro a Roma.

Fu eletto console nel 9 a.C., all'età di 28 anni (con 5 anni di anticipo sul cursus honorum), ma ancora una volta lasciava la città prima di assumere ufficialmente la carica. Combatteva prima contro i Marcomanni (che in seguito a questi avvenimenti decisero di migrare in Boemia, nei Sudeti), poi la potente tribù dei Catti ed alcune popolazioni suebe limitrofe (probabilmente gli Ermunduri) ed i Cherusci, compiendo una marcia fino a raggiungere il fiume Elba. Ottaviano Augusto si era intanto spostato a Lugdunum per meglio seguire le conquiste del

figliastro favorito, ma Druso, tornando dalla Saal al Weser, cadde da cavallo ferendosi al femore. Morirà all'età di 29 anni, dopo aver resistito per un mese ai traumi, e come ci tramanda Svetonio, rifiutandosi di tornare a Roma. Suo fratello Tiberio lo raggiunse rapidamente dalla Pannonia, lo assistette negli ultimi attimi di vita e ne celebrò i solenni funerali. Il luogo da allora fu chiamato Scelerata Castra.



Claudio Nerone Druso - "Germanico"

Il suo corpo fu portato nell'Urbe dal fratello. Le sue ceneri furono depositate nel Mausoleo di Augusto, mentre a Druso furono tributati tutti gli onori che competevano al figlio di un sovrano. Druso, infatti, fu salutato Imperator ed a lui ad alla sua discendenza fu attribuito il titolo di Germanicus. Rimasto popolare ed amato dalle sue legioni galliche, in suo onore fu pure eretto un monumento funebre a Moguntiacum. Sembra che lo stesso Augusto, di cui egli era sempre stato il preferito tra i due fratelli, avesse scritto una sua biografia, non conservatasi nei tempi. Druso, con la moglie Antonia ed il primogenito Cesare Germanico sono raffigurati sull'Ara Pacis.

"I. Livia amiserat filium Drusum, magnum futurum principem, iam magnum ducem; intraverat penitus Germaniam et ibi signa Romana fixerat ubi vix ullos esse Romanos notum erat."

L. ANNEI SENECAE - AD MARCIAM DE CONSOLATIONE

"1. Livia aveva perso il figlio che sarebbe stato un grande imperatore, ed già era un grande condottiero; era penetrato profondamente in Germania ed aveva piantato le insegne romane dove a malapena si sapeva dell'esistenza stessa dei Romani. Era morto durante quella spedizione, dopo che gli stessi nemici lo avevano trattato, ferito, con reciproco rispetto e benevolenza, senza osare desiderare ciò che sarebbe stato loro utile. Si aggiungeva a questa morte, alla quale egli era andato incontro servendo la patria, un grande rimpianto da parte dei concittadini, delle province e dell'Italia intera, attraverso la quale il corteo funebre, molto simile ad un trionfo, si svolse fino a Roma, mentre i municipi e le colonie partecipavano al triste evento.

2. Alla madre non era stato possibile ricevere l'estremo bacio del figlio e le devote parole della sua bocca morente; dopo aver accompagnato in un lungo viaggio le spoglie del suo Druso, in

dotta dai tanti roghi che ardevano attraverso tutta l'Italia, come se perdesse il figlio tante volte, appena lo depose nella tomba, vi depose assieme a lui anche il proprio dolore, e non ebbe a soffrire più di quanto fosse dignitoso per un Cesare o fosse giusto se si fosse salvato. Non smise comunque di celebrare il nome del suo Druso, di farlo rivivere a se stessa, in pubblico e in privato, di parlare e di sentir parlare di lui con grandissimo piacere: visse assieme al suo ricordo, che nessuno può mantenere e celebrare se esso lo rende infelice."

Le Truppe di Druso

Legio I Augusta poi Germanica

Probabilmente nel periodo della riorganizzazione dell'esercito sotto Augusto, riceve l'appellativo di AUGUSTA.

Tra il 26 e il 19 a.C. la troviamo in Hispania Tarraconensis (base nei dintorni di Segisama) dove partecipa alle campagne di Augusto contro i Cantabri e a lavori di vigilanza e gestione mineraria; nel 20 o 19 a.C. è sconfitta dai Cantabri e forse perde la propria aquila, e per questo forse privata dell'appellativo AUGUSTA (se effettivamente lo portava).



A questo punto non è chiaro se la LEGIO I AUGUSTA è sciolta o piuttosto spostata sul Reno, dove dal 17 a.C. troviamo la LEGIO I GERMANICA, che riceve le insegne legionarie dal futuro

imperatore Tiberio, e nel cui accampamento iniziale (Oberaden) sono state ritrovate monete riferite ad una LEGIO I coniate in Hispania, a presupporre dunque una continuità storica di reparto, e una possibile riabilitazione della vecchia LEGIO I AUGUSTA.

Nel 15 a.C. partecipa probabilmente all'occupazione di Raetia e Noricum, e nel 12-9 a.C. alla campagna in Germania di Druso, con base probabilmente nell'attuale località di Oberaden. E' presente alle campagne sull'Elba nel 8-7 a.C. e 4-5 forse con base a Noviomagus Batavorum o Mogontiacum (Germania).

Dopo la disastrosa sconfitta della Selva di Teutoburgo (settembre del 9) in cui sono annientate 3 legioni romane, la LEGIO I GERMANICA è trasferita a Colonia Agrippinensis - Ara Abiorum (Germania Inf.), da dove nel 11 e 12 partecipa alle operazioni in Germania. Alla morte di Augusto nel 14, condivide il proprio campo con la LEGIO XX VALERIA, che insieme alla LEGIO V ALAUDE e alla LEGIO XXI RAPAX, compongono l'esercito che dovrebbe partecipare ad una grande campagna contro i Germani.

Il suo vessillo era probabilmente un toro, come per tutte quelle arruolate da Cesare.

Legio V Alaudae

La Legio V Alaudae, nota anche come Gallica, fu una legione romana, creata da Giulio Cesare nel 52 a.C., composta da Galli. Il soprannome Alaudae ("allodole") deriva dall'alta cresta, tipica dei guerrieri Galli, che decorava gli elmi dei legionari. La stessa parola usata in francese per indicare l'allodola (alouette) deriva dal latino alaudae, a sua volta un prestito dalla lingua dei Galli. La V Alaudae fu la prima legione romana composta da soldati provinciali, arruolati tra i nativi Galli. Inizialmente Cesare pagò i legionari con i suoi averi, ma la legione fu poi riconosciuta dal Senato romano. Prima di venire trasferita in Spagna, la V Alaudae partecipò alle guerre galliche fino al 49 a.C., dando prova di essere una delle legioni più coraggiose di Cesare. La V Alaudae combatté poi per Marco Antonio dal 41 a.C. al 31 a.C. e, probabilmente, prese parte alla battaglia di Azio. Dopo il suicidio di Antonio, la legione entrò a far parte dell'esercito di Augusto (30 a.C.).

Incerta è la data di scomparsa di questa legione: stando ad alcune fonti, essa venne completamente sterminata nel corso della rivolta batava nel 70. L'emblema della legione, rappresentante un elefante, venne scelto nel 46 a.C., a ricordo del coraggio mostrato nel corso di una carica di elefanti durante la battaglia di Tapso.

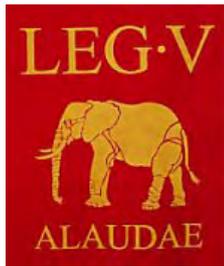
Legio XIII Gemina Martia Victrix

La Legio XIII Gemina Martia Victrix era una legione romana arruolata da Augusto dopo il 41 a.C.. Il cognomen Gemina (in latino "gemella") suggerisce che la legione sia nata dall'unione di due legioni già esistenti. Una di esse potrebbe essere la XIII legione che combatté nella battaglia di Alesia. Il cognomen Martia Victrix ("vincitrice marziale") fu aggiunto da Nerone in seguito alla vittoria su Boadicea. Il simbolo della legione era il Capricorno, come la maggior parte delle legioni arruolate da Augusto.



La legione XIV Gemina arruolata da Cesare nel 57 a.C. e congedata dopo il 46 a.C. fu nuovamente arruolata da Ottaviano nel 41 a.C.. Dopo la battaglia di Azio si

trovava in Gallia sotto il proconsole Marco Valerio Messalla Corvino (nel 28 a.C.) posizionata probabilmente prima in Aquitania (ad Aulnay come risulta da alcune iscrizioni, a costituire una "riserva strategica" durante le guerre cantabriche) fino al 19 a.C., poi nel territorio dei Lingoni a Mirebeau-sur-Bèze, dove rimase fino al 13 a.C. quando fu trasferita sul Reno a Mogontiacum. Prese parte alle campagne di Germanico contro le tribù germaniche tra il 14 e il 16.

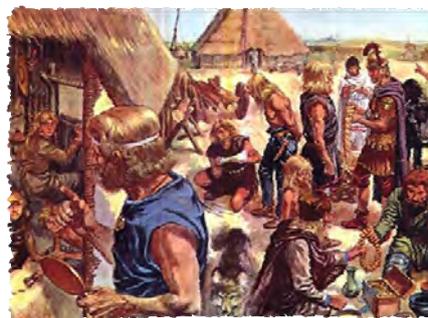


Legio XVI Gallica

La Legio XVI Gallica (proveniente dalla Gallia) era una legione romana. La legione venne arruolata da Ottaviano nel 41/40 a.C., e venne congedata dopo la resa durante la rivolta dei Batavi (70). L'imperatore Vespasiano creò una nuova legione, la XVI Flavia Firma, il cui simbolo era probabilmente un leone. Dopo la Battaglia della foresta di Teutoburgo, a Mogontiacum.

Legio XVII

Di una legione XVII non sono state tramandate notizie nelle fonti, né esistono menzioni nelle iscrizioni: la sua esistenza è tuttavia abbastanza certa, dato che nella riorganizzazione dell'esercito romano condotta da Augusto dopo la sconfitta di Marco Antonio nella battaglia di Azio del 31 a.C. le legioni erano numerate dalla I alla XXII. Si suppone che le legioni XVII, XVIII e XIX siano state reclutate da Ottaviano nel 41 o 40 a.C., dopo la battaglia di Filippi (probabilmente insieme anche alla XVI Gallica), per combattere contro Sesto Pompeo, il figlio di Pompeo Magno che teneva sotto controllo la Sicilia e la relativa fornitura di grano per la città di Roma. La legione fu probabilmente composta da veterani dell'esercito di Marco Giunio Bruto e Gaio Cassio Longino e da soldati provenienti dall'Italia settentrionale.



Una Legio XVII Classica, ossia navale, probabilmente distinta dalla precedente, faceva invece parte dell'esercito di Marco Antonio, e dovette scomparire dopo la sua sconfitta ad Azio.

Negli anni successivi la legione fu stanziata forse in Alsazia (a Ehl, poco a sud di Argentoratae, è stata rinvenuta un'iscrizione con il numero "IIVX", che potrebbe rappresentare il numero della legione scritto al contrario), da dove fu probabilmente spostata sul basso corso del Reno insieme alla XVI Gallica e alla XVIII. Partecipò probabilmente alle campagne germaniche di Druso maggiore (13-9 a.C.) e di Tiberio (8 a.C. e 4-5 d.C.), partecipando anche alla repressione della rivolta in Pannonia.

Nel 9 prese probabilmente parte alla spedizione di Publio Quintilio Varo e finì distrutta nella battaglia di Teutoburgo insieme alle legioni XVIII e XIX. Nessuna delle legioni scomparse sembra sia stata in seguito ricostituita e questo potrebbe spiegare la mancanza di notizie sulla legione. Solo Germanico recuperò in seguito le insegne delle tre legioni durante il principato di Tiberio.

Legio XVIII

Dopo una possibile, ma non documentata, permanenza in Aquitania, la XVIII fu inviata, probabilmente attorno al 15 a.C., sulla frontiera del Reno, assieme alle legioni XVI Gallica e XVII. Le legioni germaniche furono impegnate nelle campagne di Augusto: sotto gli ordini dei generali Druso maggiore (13-9 a.C.) e Tiberio (8 a.C. e 4-5 d.C.) portarono a termine la conquista della Germania. Durante questo periodo il probabile campo della XVIII fu Castra Vetera.

Con la fine della campagna di Tiberio, le nuove conquiste vennero organizzate a provincia, e Publio Quintilio Varo fu scelto come governatore. Nel 9 il capo dei Cherusci, nonché alleato romano, Arminio organizzò una trappola contro i Romani: informò Varo di una inesistente rivolta delle tribù occidentali, e lo consigliò di portare l'esercito sul Reno. Varo si mosse con tre legioni, la XVII, la XVIII e la XIX, ma il tradimento di Arminio fece scattare la trappola: le legioni, bloccate vicino Osnabrück, vennero sconfitte e distrutte nella battaglia della foresta di Teutoburgo.

Fu solo sotto i regni di Tiberio e Caligola che le aquile della legione sterminata furono riconquistate. Mai più una legione romana ricevette il numero XVIII.



Legio XIX

Dopo la guerra civile tra Ottaviano e Marco Antonio, culminata con la vittoria del primo nella battaglia di Azio nel 31 a.C., ai veterani vennero assegnate terre nella zona di Pisa. La XIX fece probabilmente parte dell'esercito che conquistò la Rezia intorno al 15 a.C., come attestato da ritrovamenti archeologici a Oberammergau, Bavaria, mentre tra il 15 e l'8 a.C. la legione (o una sua parte consistente) rimase di stanza a Dangstetten, lungo l'alto corso del Reno. Nell'ambito della conquista della Germania voluta da Augusto, la XIX partecipò alle campagne di Tiberio (8 a.C. e 4-5 d.C.). Ne è attestata la presenza ad Ara Ubiorum (Colonia), Novaesium (Neuss) e Aliso (l'attuale Haltern).

Con la fine della campagna di Tiberio, le nuove conquiste vennero organizzate a provincia, e Publio Quintilio Varo fu scelto come governatore. Nel 9 il capo dei Cherusci, nonché alleato romano, Arminio organizzò una trappola contro i Romani: informò Varo di una inesistente rivolta delle tribù occidentali, e lo consigliò di porta

re l'esercito sul Reno. Varo si mosse con tre legioni, la XVII, la XVIII e la XIX, ma il tradimento di Arminio fece scattare la trappola: le legioni, bloccate vicino Osnabrück, vennero sconfitte e distrutte nella battaglia della foresta di Teutoburgo.

Nel 15 Lucio Stertino, durante la campagna germanica di Germanico, ritrovò l'aquila della XIX in possesso dei Bructeri. In seguito Germanico ritornò sul luogo della battaglia di Teutoburgo, e diede degna sepoltura ai resti dei soldati morti.

Le Ultime Campagne Romane in Germania (8 a.C. - 17 d.C.).

Tiberio ottiene la sottomissione dei Germani (8 a.C.) e ripete la campagna del fratello fino all'Elba (5 d.C.) ma i soprusi del governatore P. Quintilio Varo causano una vasta ribellione che porta al disastro della selva di Teutoburgo (9 d.C.). Le legioni XVI, XVIII, XIX, tre *alae* e sei *cohortes* di *auxilia* sono annientate ed il luogo viene chiamato Fallrum (Fall Roms).

Ottaviano Augusto muore nel 14 d.C. lasciando erede il figliastro Tiberio. Cesare Germanico, figlio di Druso, con due legioni, otto *alae* e ventisei *cohortes* di *auxilia* effettua una feroce campagna in Germania (14 d.C.), ripetuta nei due anni seguenti con otto legioni. La vittoria di Idistaviso (16 d.C.) ristabilisce in parte il prestigio delle armi romane ma nella campagna del 17 d.C., durante il ritorno, la flotta con parte dell'esercito è colpita nel mar del Nord da una forte tempesta. Le perdite nel disastro sono irreparabili. Germanico celebra il trionfo per la vittoria (17 d.C.) ma Tiberio decide di rinunciare alla conquista della Germania. Le truppe sono ritirate sulla riva sinistra del Reno, dove sono ipocritamente create le provincie Germania Superiore e Germania Inferiore.

«[...] un esercito fortissimo, il primo tra le truppe romane per addestramento, valore ed esperienza, fu accerchiato a sorpresa, a causa dell'indolenza del comandante, della falsità del nemico e dell'ingiustizia del destino [...] E così l'esercito romano, chiuso tra foreste, paludi e agguati, fu massacrato fino all'ultimo uomo da un nemico che aveva sempre battuto a suo piacimento [...]»

Velleio Patercolo, Storia romana, II, 119.

Hermann o Arminius

Arminio (nella foto il monumento), nato nel 17 o nel 16 a.C., era figlio del capo cherusco Segimero. Servì nell'esercito romano: nelle fonti storiografiche latine è presentato come un luogotenente che collaborò alle operazioni militari dei romani in Pannonia, guidando un distaccamento di truppe ausiliarie cherusche. Ottenuta anche la cittadinanza romana, attorno al 7/8 d.C., Arminio tornò nella Germania settentrionale, dove i romani avevano conquistato i terri



tori a ovest del fiume Reno e ora miravano a espandere il loro dominio a est dell'Elba sotto la guida del governatore Publio Quintilio Varo. Arminio iniziò subito a complottare e a unire sotto la sua guida diverse tribù di germani per impedire ai romani di realizzare i loro progetti. Nel 9, tradendo la fiducia dei romani nei suoi confronti, a capo di una coalizione formata da cherusci, marsi, catti e brutteri, il 25enne Arminio, dopo aver subdolamente guidato i Romani nella fitta foresta di Teutoburgo, attaccò a tradimento l'esercito di Varo (circa 20.000 uomini) sconfiggendolo (forse nei pressi della collina di Kalkriese, circa 20 chilometri a nord-est di Osnabrück. Varo si suicidò e i romani non tentarono più di conquistare le terre al di là del Reno, che segnò per secoli il confine tra l'Impero ed i barbari. Dopo questa vittoria, Arminio tentò inutilmente di creare un'alleanza permanente dei popoli germanici con cui far fronte all'inevitabile vendetta romana, sapendo che i Romani più che della sconfitta si sarebbero vendicati del tradimento. Nel 13 e nel 15, le forze romane, guidate da Germanico, fecero raid e devastarono i territori germanici, infliggendo sconfitte e umiliazioni ad Arminio ed alle tribù. Nel 16, Germanico sconfisse pesantemente Arminio nella battaglia del fiume Weser (combattuta a Idistaviso). Il capo cherusco venne battuto anche in seguito, nel corso di altre spedizioni punitive organizzate da Germanico. Durante queste operazioni, i romani recuperarono le insegne militari di due delle tre legioni che erano state massacrate a Teutoburgo. Quelle della terza furono recuperate in seguito, al tempo dell'imperatore Claudio. Una volta che i romani si furono ritirati da vincitori, scoppiò la guerra tra Arminio e Marbod, l'altro potente capo germanico dell'epoca, re dei marcomanni (che erano stanziati nell'odierna Boemia). In quel periodo i Romani ricevettero una missiva da Adgandestrio, capo dei catti, con la quale prometteva la morte di Arminio se gli fosse stato inviato un veleno atto

all'assassinio. Gli fu risposto che il popolo romano si vendicava dei suoi nemici non con la frode o con trame occulte, ma apertamente e con le armi... (Tacito, Annali II, 88).

Nel 19 Arminio fu assassinato dai suoi capitani, che temevano la sua smodata sete di potere.

« Ricevo presso gli storici e i senatori contemporanei agli eventi che in Senato fu letta una lettera di Adgandestrio, capo dei Catti, con la quale prometteva la morte di Arminio se gli fosse stato inviato un veleno atto all'assassinio. Gli fu risposto che il popolo romano si vendicava dei suoi nemici non con la frode o con trame occulte, ma apertamente e con le armi [...] del resto Arminio, aspirando al regno mentre i romani si stavano ritirando a seguito della cacciata di Maroboduo, ebbe a suo sfavore l'amore per la libertà del suo popolo, e assalito con le armi mentre combatteva con esito incerto, cadde tradito dai suoi collaboratori. Indubbiamente fu il liberatore della Germania, uno che ingaggiò guerra non a un popolo romano ai suoi inizi, come altri re e comandanti, ma a un Impero nel suo massimo splendore. Ebbe fortuna alterna in battaglia, ma non fu vinto in guerra. Visse trentasette anni e per dodici fu potente. Anche ora è cantato nelle saghe dei barbari, ignorato nelle storie dei greci che ammirano solo le proprie imprese, da noi romani non è celebrato ancora come si dovrebbe, noi che mentre esaltiamo l'antichità non badiamo ai fatti recenti »

(Tacito, Annales II, 88)



GIOCHI SUL TEMA

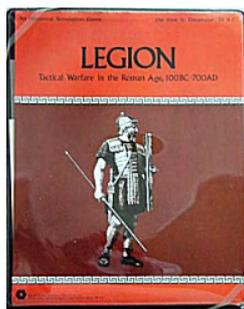
Con commenti (ottimi) di Ezio De Ponti in corsivo tratti dal sito web:

<http://www.signorideltgioco.it/notiziario19/pagina8.htm>

caldamente raccomandato a tutti.

CAESAR'S LEGIONS (Avalon Hill)

La seconda edizione redatta da Loren Wiseman e Don Greenwood fu pubblicata dalla Avalon Hill nel 1975. Era in realtà un vecchio gioco della GDW chiamato Eagles. La nuova versione comprendeva 5 scenari (dall'invasione della Gallia da parte di Cesare alla rivolta Civile del 69 d.C.). Sulla Germania erano proposti due scenari: la Selva di Teutoburgo e Idistaviso. Altri 2 scenari sulle campagne di Druso e Tiberio furono pubblicati successivamente sulla rivista The General dell'Avalon Hill.



Secondo De Ponti "Il gioco si distingue per la sua giocabilità e nell'uso delle carte tattiche per la risoluzione dei combattimenti. Mette bene in evidenza la difficoltà dei romani nel concentrare le forze nei terreni boscosi e paludosi e quelle dei germani ad affrontare le legioni in campo aperto. Mancano le regole sui rifornimenti che forse avrebbero appesantito il gioco e sulla diplomazia giustificata dal fatto che è principalmente un gioco per 2 giocatori.

I riferimenti storici lasciano un po' a desiderare. La tribù dei Cherusci non esiste e nello scenario della Selva di Teutoburgo il piazzamento romano è sul Reno mentre per le legioni di Varo avrebbe dovuto essere sul Weser. In Idistaviso, lo scenario dell'invasione di Germanico che era l'unico presente in Eagles, non presenta regole sull'uso della flotta per trasportare le legioni via mare come invece fecero i romani."

Le forze romane sono organizzati in legioni, costituite da diverse coorti (normalmente 10 coorti x una legione), e le forze ausiliarie. I Barbari hanno cavalleria, fanteria leggera, bande armate e folle di paesani.

Generalmente le unità più piccole si muovono più velocemente, ma sono più deboli. Le unità più grandi sono più forti ma si muovono più lentamente. In alcune situazioni le piccole unità possono aggregarsi e formare una grossa forza, più lenta - naturalmente questo si dovrebbe fare solo poco prima di combattere. Durante il combattimento le unità più grandi possono dividersi in unità più piccole in modo da tenere conto delle perdite.

Non ci sono zone di controllo nel gioco e si combatte all'interno dello stesso esagono. Il sistema di combattimento si caratterizza dal progredire del numero delle perdite (in steps) e così una battaglia può durare per diversi round, prima che un combattente sia eliminato o riesca a ritirarsi. Nel combattimento il tiro del dado può essere modificato dalla qualità delle truppe, i comandi e l'uso delle carte tattiche (le stesse carte che vengono utilizzate in 1776, gioco Avalon).

LEGION (SPI)

È un gioco tattico disegnato da John Young, del 1975, inserito nella serie che comprendeva anche Chariot, Spartan, Viking e Yeoman). Legion proponeva una ventina di battaglie del periodo 100 a.c.- 700 d.C. tra cui anche Teutoburgerwald e Minden; la seconda parlava lo scontro tra Germanico ed Arminio del 15 d.C.

"Il sistema di gioco è molto giocabile e nello stesso tempo realistico. Attraverso una diversa tipologia di unità ed un diverso ammassamento a seconda del tipo di truppe sono messe in evidenza le diverse caratteristiche degli eserciti.

La sequenza di gioco prevede un tiro offensivo, il movimento, i tiri difensivi ed i combattimenti. È prevista anche un'opzionale sequenza di gioco simultaneo molto valida.

Tutti gli scenari però non indicano un piazzamento storico bensì danno dei riferimenti sulla mappa attorno ai quali i giocatori piazzano i loro eserciti. Inoltre sulla stessa mappa si giocano tutti gli scenari del gioco e questo fa sì che, nonostante la grandezza della mappa, in molti scenari il terreno del gioco non corrisponde a quello storico."

BARBARIANS (3W)

Keith Poulter (sempre lui) lo pubblicava con la sigla KP games (era la 3W mascherata). La 3W era una ditta home-made e, anche se Barbarians era etichettato come gioco KP (Keith Poulter), era difatti un 3W, così siglato per celare il fatto che anche quella ditta era proprietà del suo generalissimo. Una breve lettura delle note del designer rivelava subito che era una scopiazzatura brutta di Caesar's Legions (Avalon Hill), con qualche counter supplementare, per dribblare gli avvocati del copyright della Avalon Hill. Il gioco aveva 32 scenari da giocare in solitario o in 2 giocatori. Sul periodo dell'occupazione romana della Germania c'erano 7 scenari (dalla campagna di Druso a quella di Germanico).

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

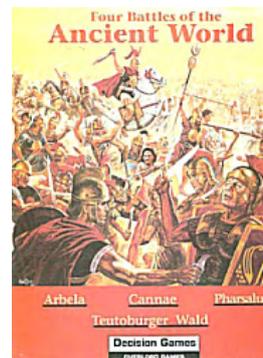
ANCIENTS II (3W)

"Lo scenario 12 presenta Idistaviso questa volta in una versione di gioco semplice ma godibile e veloce soprattutto per chi ha poco tempo. Come LEGION, con lo stesso sistema di gioco si simulano più di 30 battaglie ma con mappe diverse secondo lo scenario."

FOUR BATTLES OF THE ANCIENTS WORLD (Decision Games)

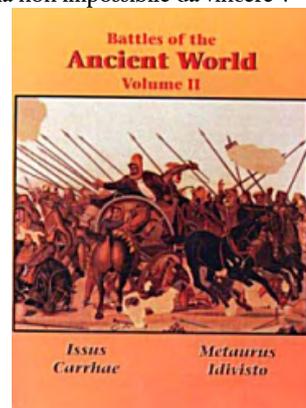
Disegnato da Larry Baggett e Wayland Grace e grafica di Joy Cohn e pubblicato dalla Decision Games (su un vecchio modello della Overlord Games) nel 1992. Presentava 4 battaglie ognuna con propria mappa, set di pedine ed indicazione

per il piazzamento delle medesime sulla mappa. Una delle 4 era quella di varo, Teutoburger Wald.



"Il romano vince la partita se riesce ad avere almeno una pedina sulla mappa alla fine del turno 6. D'altronde visto il piazzamento iniziale non è che possa far molto di più. Il sistema di gioco è un derivato da quello del celebre Napoleon's Last Battles della SPI. È molto giocabile ma un po' datato; la situazione migliora se viene giocato con le regole aggiuntive pubblicate su MOVES ed ispirate al sistema delle Great Battles of History della GMT."

Ai Romani, che hanno il compito più critico possiamo consigliare: "Non fatevi trarre in inganno dalla tentazione di rompere il fronte germanico. Provate una difesa elastica e ogni tanto sferrate singoli contrattacchi. Cercate in mappa le pedine germaniche isolate e tentate di circondarle, con pazienza. Questa battaglia è dura ma non impossibile da vincere".



FOUR BATTLES OF THE ANCIENTS WORLD II (Decision Games)

"Altre 4 battaglie con lo stesso sistema di gioco del precedente. La battaglia in oggetto stavolta è Idistaviso, qui chiamata Idivisto (?)"

GERMANIA (Strategy & Tactics 175 del 1995)

Germania è un wargame a 2 giocatori che copre le campagne romane in Germania, non da buttare. Il gioco ha una scala strategica, con le unità che rappresentano le legioni romane, bande di barbari e truppe alleate. Ciononostante non ha la mappa a zone, ma a classici esagoni.

Il gioco utilizza lo stesso sistema di gioco sviluppato in Traiano (S&T 145), Roman Civil War (S&T 157), e successivamente utilizzato in Cesa-re in Gallia (S&T 165).



“Con lo stesso sistema di questo gioco il disegnatore Miranda ha pubblicato sulla rivista della quale è editore altri 3 giochi del periodo di Roma: Trajan, Roman civil War e Gallic War.

Presenta due regolamenti: uno base ed uno avanzato, più realistico ma ovviamente più complesso. Il sistema di gioco è comunque interessante e come in tutti i giochi di Miranda ci sono sempre delle idee interessanti.

Per esempio la "March Table" su cui bisogna tirare il dado tutte le volte che una forza muove per verificare la sua rotta.

Se il risultato è uno "scatter" la forza potrebbe finire in qualche selva sperduta...

Presenta due scenari con dei piazzamenti fedeli alla storia: uno su Varo e l'altro su Germanico.

Il disegnatore vuole che il giocatore abbia la stessa prospettiva storica dei contendenti del tempo da qui la decisione discutibile di disegnare la mappa come quelle di 2000 anni fa.”

GERMANIA (Slingshot 128)

“Si tratta di un gioco in solitario pubblicato dall'associazione inglese Society of Ancients.

Tratta della campagna di Druso del 12-9 a.c. , Il giocatore muove i romani mentre il comportamento dei barbari è dato dal sistema di gioco.

Tiene conto dei fattori economici, diplomatici e militari che si intrecciano fra di loro.

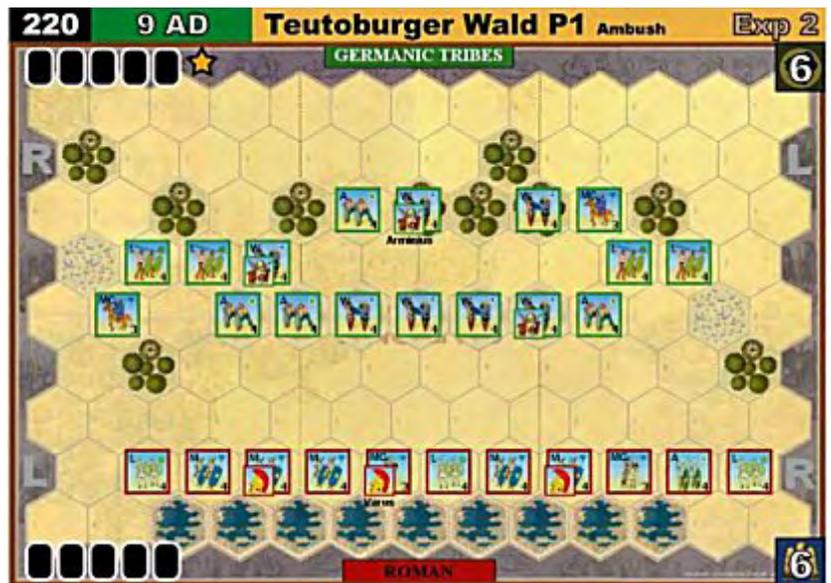
Se il giocatore usa troppo uno di questi fattori a scapito degli altri difficilmente vincerà la partita.

In effetti questa doveva essere la situazione in cui Druso si trovò all'inizio della sua Campagna.

Essendo un gioco amatoriale, la mappa è in bianco e nero e le pedine non ci sono in quanto si possono usare delle miniature o pedine di altri giochi (ma non ne necessitano molte). Ma, a dispetto della grafica, è forse il gioco più riuscito sull'argomento.”

**GboH da SFQR
the Great Battles of Julius Caesar (GMT)**

Il sistema è troppo noto per essere qui analizzato in dettaglio. In Vae Victis 17 Frédéric Bey (Germanicus ! les Germains face à Rome) disegnava uno scenario sulla battaglia di Varo alla Selva di Teutoburgo (La forêt de Teutoburg, 9 ap JC) utilizzando le regole del celebre sistema della GMT. Per giocarlo bisogna possedere il modulo Dictator della GMT.

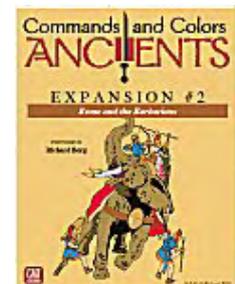


I pezzi si trovano in Caesar (Romani) e nel modulo Dictator (germani). La maggior parte dei leader delle due parti e le Aquilae di due delle legioni si trovano sul countersheet inclusi in VaeVictis (11 nuove unità) e sono pedine contrassegnate da un asterisco '*'. Per la mappa Bey consigliava di usare quella di Benevento (SPQR) , la più adatta a rappresentare il campo di battaglia della foresta di Teutoburgo. L'accampamento romano sulla mappa è ignorato, ed i suoi esagoni sono considerati esagoni di foresta.

La battaglia di Teutoburgo (9 DC) è trattata anche in **FALL OF ROME (Strategy & Tactics 181)** riedizione di un vecchio S&T del 1973. Qui il primo scenario era The Teutoburger Wald Crisis, 9 A.D.

Varo combatte anche in **Commands & Colors: Ancients Expansion Pack # 2: Roma e i Barbari (2007)** . In questa seconda espansione ci sono oltre 20 scenari che vanno dal 390 aC (fiume Allia) al 9 dC (Teutoburger Wald), e tutti i blocchi e le etichette necessari a mettere in campo le forze barbariche.

Sempre che lo consideriate un wargame, ovviamente!



La Society of Ancients

La Society of Ancients è un'associazione storica amatoriale britannica che ha per scopo la promozione dello studio della storia antica e medievale, nonché il wargaming dei periodi 3000 a.C sino a 1500 d.C.

La conduzione del sito è fatta da volontari anche se l'associazione ha soci in tutto il mondo. Il fiore all'occhiello della SoA è la pubblicazione bimestrale della rivista Slingshot (colpo di fionda). Inoltre sponsorizza diversi eventi, inclusi tornei di wargame, soprattutto tridimensionale. La SoA fu creata nel 1965 da Tony Bath assieme a 20 membri cofondatori. Ora vanta circa 1100 iscritti in tutto il mondo. La SoA non ha fini di lucro ed è possibile associarsi annualmente con 20 Sterline al sito:

www.soa.org.uk

La rivista Slingshot, 6 numeri all'anno, contiene articoli scritti dai membri dell'associazione, sui temi della storia militare antica e medievale. Ad esempio nel numero 267 (nov 2009) abbiamo i seguenti articoli:

Mercenary Genitors in the 1470s, di Duncan Head

Constantius II, Ammianus, and the Big Parade, Part 3, - Jim Sye

The Gladius vs. the Sarissa – The Battle of Heraclea 280BC, - Jeff Champion

The Battle of Pydna, - Richard Taylor

Battle of the Year: the Decisive Victory over Varus, - Robert Heiligers

AMW's Lost Battles I – Marathon, 490BC, - Graham Evans

Combining 'Empire' and 'Lost Battles', - Philip Sabin

Games Reviews, - Christopher Webber .. ecc.

L'iscrizione alla società garantisce la ricezione dei sei numeri annuali.

Nascita del progetto Germania

Grazie al grande sito dell'amico Flavio Ezio:

http://flavioezio.interfree.it/

in cui si trovano alcuni bellissimi Gamebox per giochi su Roma Antica, ho cercato di risalire a quel piccolo gioco che a suo tempo fece abbastanza scalpore. Diceva Flavio (o Ezio?):

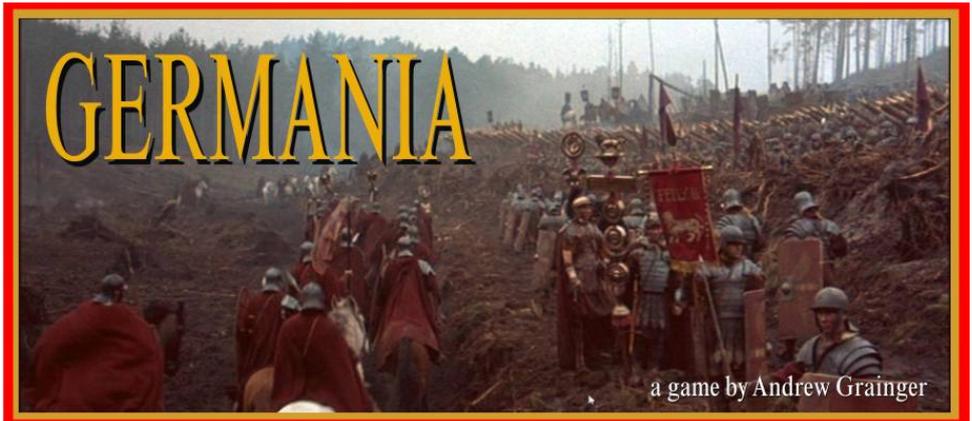
“La Society of Ancients mi ha autorizzato alla distribuzione del gamebox sebbene mi avesse consigliato di contattare il disegnatore Andrew Grainger che non era più un loro iscritto.

Non avendo una sua email ho iniziato pertanto a caricare sul mio sito solo il gamebox spedendo le regole solo su richiesta degli interessati.

Col tempo ho caricato anche le regole e non si è mai lamentato nessuno.”

I tacchini però sono più pignoli e così abbiamo fatto un viaggio web sino in Inghilterra.

“Hi Enrico, my name is David Edwards, and I am the Secretary of the Society of Ancients. Your recent enquiry has been passed to me to handle. We have spoken to the author of Germania,



and he has given his permission for you to reproduce it. Good luck with it. Do you need anything more from us?”

E così il progetto iniziava. Devo anche aggiungere che la rivista Slingshot, nel tempo, ha proposto molti minigame e regolamenti tridimensionali che potrebbero essere graficamente rimodernati e tradotti. Alcuni sono davvero meritevoli. Invito tutti a dare un'occhiata al loro sito.

Regole di Gioco

GERMANIA

gioco di Andrew Grainger

courtesy of The Society of Ancients (UK)

"Germania" è un Solitario (solo wargame) che tratta della Conquista Romana della Germania alla fine del 1° Secolo a.C.. Il giocatore incarna il Governatore e ha due obiettivi:

- il primo è quello di occupare la Germania fino al fiume Weser stabilendo una nuova frontiera per il futuro Impero.

- il secondo è quello di aumentare il proprio patrimonio (il che fa molto italiano).

Le attività delle tribù Germaniche (i barbari) sono regolate da norme apposite.

La Mappa

La mappa comprende il territorio della Germania settentrionale che sta tra il basso Reno e il Weser. È divisa ad aree tribali e indica i fiumi maggiori; le aree tribali hanno caselle grafiche che illustrano la situazione delle varie tribù. Sulla mappa c'è una tabella per il movimento navale, mentre un foglio a parte illustra le restanti tabelle di gioco.

Ogni tribù barbarica possiede tre caratteristiche di base che si trovano sulla mappa e che non cambiano mai:

- a) il nome p.e Chatti, Usipetes o Ansivarii,
- b) La Forza. Potenti (S), Medi (M) o Deboli (W),
- c) il Benessere. 60, 40 o 20 (misurato come introito annuo in Talenti).

Altre 4 caselle servono ad evidenziare:

- d) le Relazioni tra Tribù, Aggressive o Pacifiche (Peaceful). Sono caselle che si trovano sui confini d'area e servono a segnare lo stato delle relazioni tra vicini.

e) lo Status (rapporti con Roma), riassunto in R, A, P, N, H e O, a significare Integrati (Romanized), Alleati (Roman Allied), Amici (Pro-Roman), Neutrali (Neutrali), Ostili (Hostile) e In Guerra (Open War). Ognuna delle sigle rappresenta una gradualità di attitudine pro o contro Roma e tale sequenza va intesa come un valore decrescente di Romanizzazione.

f) Una casella indica invece lo stato dello Scambio Commerciale per indicare se la tribù ha accettato una franchigia romana sui traffici.

g) la casella dello stato di Colonizzazione serve per i markers B, F, R, T a significare Barbari (Barbarian), Forti (Forts), Strade (Road) e Città (Towns).

Condizioni di Vittoria

Lo scopo del gioco è quello di stabilire una frontiera strategica lungo il Weser alla fine dei 5 turni annuali di campagna. Questo si ottiene convincendo tutte le tribù in mappa ad accettare, almeno, una presenza romana nella sua area, e, preferibilmente, a consentire la costruzione di amministrazioni militari e civili.

È noto che questa fu una stupenda e storica impresa per quell'epoca come fu tale anche quella del divino Giulio in Gallia quaranta anni prima..

Gli Onori insiti nella carica di Governatore della Provincia richiedono al candidato (il giocatore) un appropriato stile di vita. È del tutto legale che i redditi della provincia siano in grado di supportare lo standard di vita del Governatore e che egli accetti parte di essi come compensazione per la responsabilità che gestisce.

Un giocatore che inizia il proprio turno con un fondo privato inferiore ai 100 Talenti ha chiaramente fallito la sua politica economica e probabilmente sarà sottoposto ad ostracismo quando dovrà tornare a Roma.

Un patrimonio tra i 100 ed i 200 Talenti può essere considerato accettabile, tra i 200 ed i 400 è sostanziale. Se il giocato accumula una fortuna superiore ai 400 Talenti è chiaramente un predestinato.



Tempo Storico

Il gioco scorre a Turni, ognuno dei quali rappresenta un anno di tempo storico. Ci sono 5 Turni (Anni) di gioco alla fine dei quali la missione del "giocatore" in Germania si considera terminata e va registrata agli Annali della sua carriera politica..



Set Up

a) TRIBU'

Prima di cominciare a giocare è necessario tirare il dado per tutta l'area ad est del Reno. Tirate un dado (1d6) per ogni casella di confine (Tribal Relations Box):

1, 2: Relazioni aggressive (Aggressive)

3, 4, 5, 6: Relazioni pacifiche (Peaceful).

Segnate quanto stabilito dal risultato con i markers (Maschere).

All'inizio del gioco segnate in ogni area le caselle di Stato di ciascuna tribù come:

Ostile (Hostile) e Barbarica (Barbarian) per la colonizzazione. Nessuna tribù ancora possiede una franchigia commerciale con Roma.

La Frontiera con l'Impero Romano corre lungo il Reno e prosegue lungo il confine con i Frisoni (Frisii) e i Camavi (Chamavi).

b) ROMANI

I Governatori Romani erano membri della classe senatoriale che dovevano affrontare una carriera sia militare sia politica, sebbene ciascuno poi prediligesse l'uno o l'altro aspetto.

Il giocatore quindi (Romano) deve preventivamente scegliere se sarà più Generale o Diplomatico. Come Generale avrà un Bonus di +1 per ogni tiro del dado durante la Fase delle Operazioni militari romane; come Diplomatico avrà un identico Bonus durante la Fase delle Operazioni diplomatiche romane.

Fatta questa scelta, il giocatore schiererà una Legione in ciascuna delle 5 fortezze renane; notate che al suo arrivo in Germania egli non dispone di alcuna flotta fluviale.

Ora si può iniziare a giocare.



Sequenza di Gioco

Ogni Turno si suddivide in 7 Fasi:

- 1 Fase delle Ostilità tribali
- 2 Fase delle Costruzioni e Schieramenti romani
- 3 Fase Diplomatica romana
- 4 Fase delle Operazioni militari romane
- 5 Fase della Colonizzazione
- 6 Fase di Riordino romana
- 7 Fase Amministrativa romana

1. Fase delle Ostilità tribali

Durante questa fase (barbarica) le tribù che hanno vicendevoli rapporti ostili possono tentare di cambiare il proprio atteggiamento verso Roma. Tirate un 1d6 sulla Tabella 1 per ogni coppia di tribù aggressive.

Ogni casella va controllata in sequenza ed i risultati sono applicati prima di passare al controllo successivo. Così è possibile che le tribù possano cambiare diversi status durante questa fase in particolare se hanno rapporti aggressivi con più tribù vicine.

Le tribù che sconfiggono i propri vicini saranno propense a mantenere o addirittura rafforzare le loro correnti attitudini. Le tribù che si oppongono a Roma tendono a diventare sempre più aggressive (es. passando da N ad H, da H ad O), mentre tribù che sono già soggette all'influenza romana tendono ad aumentare la propria sottomissione (es. da P ad A, da A a R).

D'altra parte le tribù che cominciano la Fase in opposizione a Roma e che sono sconfitte dai vicini, tenderanno ad avvicinarsi a Roma con richieste di aiuto (il loro Status cambia di un grado, da H a N o da N a P).

Tribù sconfitte che hanno iniziato la Fase negli Status R, A o P (influenzati da Roma) possono decidere che i Romani non sono poi così potenti e possono tentare di liberarsi dal giogo romano. (Vedere alla Sezione 8 con ulteriore controllo con il dado sulla tabella 6).

Nota 1: se ambedue le tribù iniziano la fase già allineate a Roma, ovvero p.e. ambedue sono R, A o P, allora le loro antiche ostilità sono superate grazie all'appoggio romano e le loro relazioni divengono automaticamente pacifiche.

Rivolte tribali possono avvenire in altre due occasioni:

a) se una tribù di Status R, A o P è sconfitta durante la fase di ostilità tribale si tira il dado sulla tabella 6.

b) quando un'armata romana (1-5 Legioni) è sconfitta (es. fallisce il risultato con il dado) ogni tribù in mappa di Status R, A o P tira 1d6 sulla tabella 6.

2. Fase delle Costruzioni e Schieramenti Romani

Durante questa fase il giocatore (Romano) deve incrementare la propria situazione in Germania e schierare le forze per la prossima campagna annuale. Ad esempio potrebbe desiderare di schierare truppe in (o vicino) ad aree tribali nelle quali spera di aumentare l'influenza diplomatica nella fase successiva. Oppure può schierare le truppe in aree pacificate per procedere alla loro Colonizzazione.

Le Legioni possono essere schierate in qualsiasi fortezza (per un numero illimitato per ogni fortezza) o in qualsiasi area tribale che sia Romanizzata, Alleata o Amica.

Le flotte devono essere schierate nello Zuider

Zee. Se il giocatore vuole muovere con le navi le sue legioni, più avanti nel gioco, la truppa deve essere schierata nella fortezza dello Zuider Zee. Ciascuna flotta può portare una sola Legione.

Se in quell'anno (turno) non desidera muovere con le navi, può muovere a terra secondo le normali regole del movimento, ma se vuole usare le Flotte, queste devono essere dichiarate e costruite in questa Fase.

Ogni Flotta costa 20 Talenti e deve essere finanziata/costruita ad ogni nuovo anno. Il giocatore inizia il gioco con 5 Legioni. In questa specifica Fase il giocatore può anche rimpiazzare le Legioni distrutte in combattimento al costo di 20 Talenti ciascuna, ma non ne può creare di nuove.

3. Fase Diplomatica romana

In questa Fase il giocatore tenta di convincere le tribù ad accettare un sempre maggior livello di colonizzazione e di influenza romana, utilizzando mezzi pacifici, diplomatici e il commercio.

Per far questo deve cercare di far salire il livello di influenza verso la Romanizzazione tirando un 1d6 sulla tabella 2 e confrontando lo Status posseduto dalla tribù all'inizio fase.

Esempio: il giocatore cerca di persuadere una tribù neutrale a diventare amica di Roma. Deve fare 4 o più con il dado (applicando eventuali modificatori). Se ha successo la tribù cambia Status di un livello superiore (da N a P).

Se fallisce c'è la possibilità che la tribù si offenda e divenga ancora più ostile (vedi tabella 2).

Il giocatore può tentare di aumentare le possibilità di riuscita utilizzando alcuni modificatori favorevoli al tiro del dado:

- + 1 se offre una Franchigia commerciale (Trade) nella stessa Fase;
- + 1 (per ogni Legione) se possiede Legioni nelle aree confinanti;
- + 1 se usa la sua capacità diplomatica (non fa il Generale).

Il giocatore inoltre beneficia di un ulteriore + 1 per ogni livello di Colonizzazione sulla Traccia (es. +1 per lo Status F, +2 per R e +3 per T).

Il giocatore può fare tutti i tentativi diplomatici che vuole in una singola Fase, ma non più di un tentativo per tribù per anno.

L'approccio diplomatico è limitato alle aree confinanti con l'Impero, lungo il Reno, o in quelle dove c'è già una tribù sotto influenza romana (es. P, A o R Status).

Ciascun approccio diplomatico costa 10 Talenti e ciascuna ulteriore franchigia offerta costa 15 Talenti addizionali.

4 Fase delle Operazioni militari romane

Alle operazioni diplomatiche seguono quelle militari. In effetti campagne militari ben preparate possono essere un ottimo mezzo di dissuasione per tribù ostili e riottose, che minacciano pacifici vicini. Purtroppo queste sono molto dispendiose e c'è pure l'imbarazzante possibilità

di un fallimento. Questo fallimento militare può annullare anni di pazienti tentativi diplomatici.

Le Legioni possono liberamente muovere in aree ad ovest del Reno, se sono di Status diplomatico R, A o P. Non ci sono restrizioni di stacking.

Le Flotte possono trasportare le Legioni dalla loro base sullo Zuider Zee, via fiume, verso altre aree di tipo R, A o P. Esse però devono fermarsi in aree N, H o O. Se, tuttavia, parte del viaggio è fatto per mare è necessario controllare il Rischio di crociera sulla tabella 3 (quella sulla mappa).

Un eventuale movimento delle Legioni in aree N, H o O sarà trattato come un'Invasione e le Legioni non potranno muovere ulteriormente durante la Fase. Ogni Invasione causa immediatamente il pagamento di una penale di 20 Talenti per ciascuna Legione invadente. Nel momento in cui l'Invasione si determina, la tribù attaccata controlla la tabella 4 con 1d6. La tribù può arrendersi direttamente senza combattere e in tal caso il suo Status diventa immediatamente un P.

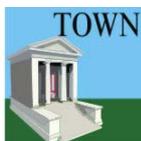
La Legione (le Legioni) rimangono dove sono sino alla Fase di Riordino. Se invece la tribù sceglie di far fronte alla minaccia romana, il giocatore è costretto ad attaccare, tirando 1d6 sulla Tabella 5. Se il Romano vince la battaglia lo Status della tribù sale sino a P.

Nel malaugurato caso il Romano fallisca l'attacco, esiste una sostanziale possibilità di perdita di Prestigio (vedere sezione 8 e tabella 6). Indipendentemente da qualsiasi risultato dell'attacco la (le) Legione e l'eventuale Flotta rimarranno nell'area contesa sino alla Fase di Riordino.

Nota: non è consentito aggredire tribù in aree già R, A o P allo scopo di accelerare il processo di Colonizzazione..

5 Fase della Colonizzazione romana

Quando le aree tribali sono sotto la tutela romana (es. quando il loro Status è salito a R, A o P), il giocatore può tentare di stabilizzarle iniziando il processo di colonizzazione. Prima si costruiscono Fortezze (Campi fortificati), poi Strade ed infine Città. Questo processo si gestisce in modo astratto usando le caselle dello Stato di Colonizzazione. Il processo è costoso in termini di moneta e di Legioni, ma può garantire buoni profitti a lungo termine, riducendo le possibilità di Rivolta (vedere la Sezione 8).



La Colonizzazione può essere iniziata solo in aree Alleate o Integrate (R o A). Un livello di colonizzazione può essere introdotto ad ogni

Fase (turno). La procedura prevede lo schieramento di almeno una Legione nell'area durante la Fase di Schieramento, lasciandola ferma sino alla Fase di Colonizzazione. Il giocatore potrà usare la Legione per modificare i tiri durante la Fase diplomatica, ma non potrà usarla durante la Fase militare e muoverla. Per aumentare un livello di colonizzazione non è necessario usare il dado, basta pagare 20 talenti.

6 Fase di Riordino

Dopo la stagione militare le Legioni romane e le Flotte devono fermarsi e riorganizzarsi ai quartieri invernali. Questo riordino può essere fatto nell'area ad ovest del Reno e nelle aree tribali di tipo R, A o P. Questa volta in ciascun area di fortezza non si può schierare più di una Legione. Le Flotte rientrano allo Zuider Zee, e tirano sulla tabella 3 (Movimento per mare) se necessario. Come per la fase delle Operazioni militari le Legioni e le Flotte possono liberamente muovere attraverso aree R, A o P. Se per qualche ragione, come una Rivolta, esse possono riordinarsi o muovere solo in aree di tipo N, H o O, esse devono seguire la procedura d'Invasione (vedere Sezione 4 e tabelle 4 e 5).

Questa volta, tuttavia, un'eventuale vittoria di Roma non genera alcun cambiamento dello Status diplomatico di una tribù, né genera costi in denaro: la Legione, semplicemente, ha il permesso di aprirsi la strada combattendo da un'area sino alla successiva.

Se i Romani falliscono il tentativo di vincere, tirate ancora 1d6. Il risultato dà il numero delle Legioni distrutte; eventuali sopravvissuti possono avanzare combattendo attraverso l'area successiva.

Nota: Rivolte Tribali. Se un'armata romana (1-5 Legioni) è sconfitta (es. fallisce il tiro del dado) tutte le tribù in R, A o P tirano un d6 e controllano la tabella 6.

7 Fase amministrativa romana

Questa, che è la fase finale del turno, consente al giocatore di fare il suo bilancio annuale. Il giocatore, durante il turno, ha tenuto conto di quanti Talenti ha speso, muovendo i markers sulle tracce (Thesaurus) e scalando l'ammontare del denaro speso dal totale di cassa.

In questa fase ha l'opportunità di valutare i ricavi ottenuti con le operazioni prodotte durante il turno.

All'inizio di ogni turno (anno) il giocatore riceve un budget da Roma di 100 Talenti, che segna sulla traccia usando i citati markers.

Durante la fase amministrativa egli aggiunge i profitti ottenuti da:

- il riporto di quanto è rimasto in cassa dopo l'anno trascorso;
- il 25% del benessere di ogni area di tipo P in mappa.

- il 50% del benessere di ogni area di tipo A in mappa;

- il 100% del benessere di ogni area di tipo R in mappa.

In ogni area, la presenza di una franchigia commerciale fa raddoppiare la somma ottenuta. Si ricorda che il valore di benessere di un'area è segnato sulla mappa (numero nel cerchio giallo). Il giocatore ora può calcolare se l'annata ha avuto profitto o se ha generato perdite (Thesaurus a zero).

Il bilanci in attivo possono essere trasmessi all'anno successivo. In via generale il giocatore può distogliere dal Tesoro, parte o tutto il ricavo, a sua discrezione, verso il suo fondo privato, per il quale utilizza appositi markers.

Tuttavia nella fase amministrativa 5 (la finale) non è possibile distogliere denaro pubblico e metterlo nelle casse private del Governatore.

La moneta inviata al fondo personale non può essere spesa (vedere la Sezione 8 per l'eccezione). Essa alla fine del gioco misurerà il grado di successo del giocatore.

Se il giocatore esaurisce il Tesoro a fine anno c'è una possibilità che sia convocato a Roma. Tirate 1d6 e se fate un 6 il Governatore è richiamato ed il gioco termina. Se anche in anni precedenti il giocatore aveva determinato perdite aggiungere un modificatore di + 1 al dado per ogni anno in perdita.

8 Prestigio

Un fattore essenziale del potere romano era basato sul concetto di Prestigio. Roma non falliva mai – o difficilmente e sporadicamente. Se ciò accadeva, c'era comunque una buona possibilità che Roma ripetesse l'impresa di lì a poco con maggiori possibilità di successo.

Nel gioco è importante evitare fallimenti militari per le reazioni delle tribù, ma anche per il Prestigio a Roma.

Ogni volta che il giocatore fallisce un attacco o anche quando non raggiunge il risultato utile con il dado, ciò causa una perdita di Prestigio a Roma. Per riportare la reputazione a livelli politicamente accettabili il giocatore deve per forza pagare qualche Senatore. Il costo necessario a corrompere i Senatori o ad instaurare una procedura avvocaticcia è di 20 Talenti per ogni risultato di dado sfavorevole.

Il denaro può essere prelevato dal fondo cassa statale o, a scelta, dalle casse personali del Governatore. Infatti la spesa per ricostruire una buona reputazione è l'unica ammessa per il fondo privato.





English Rules

GERMANIA

Note: these are the original rules as written. In the Italian translation something was clarified. Charts were not translated but I think it's not a big trouble.

The Rules

"Germania" is a solo wargame about the Roman Conquest of Germany at the end of the 1st Century BC. The Player represents the governor with two objectives. The first is the public one of conquering Germany as far as the Weser and establishing a new Imperial Frontier. the second of increasing his personal fortune. The activities of the German Tribes are determined by a set of rules.

The Map

The map depicts that part of Northern Germany lying between the Lower Rhine and the Weser. It displays Tribal Areas, major Rivers and graphics to depict the status of the tribes: Charts and tracks have been printed onto the map to make it possible to play without constant referral to these pages. Each Tribe has three basic characteristics which are printed on the map and do not change:

- Name. e.g. Chatti, Usipeces or Ampsivarii,
 - Strength. Strong, Medium or Weak,
 - Wealth. 60, 40 or 20 (measured in Talents income per year).
- In addition there are four Boxes to display:
- Tribal Relationship, Aggressive or Peaceful. This is a Box printed on each Tribal boundary marked to show the tribe's relations with its neighbour.
 - Status (vis-a-vis Rome), marked R, A, P, N, H and O, standing for Roman, Roman Allied, Pro-Roman, Neutral, Hostile and Open War.
 - Trade Status: the Box is ticked to show whether the Tribe has accepted a Trade Franchise from the Romans.
 - Colonisation Status. marked B, F, R, T and standing for Barbarian, Forts, Roads and Towns.

Victory Conditions

The Aim of the Player is to have built a Strategic Frontier along the Weser by the end of his 5-year tour of duty. This is defined as persuading each tribe on the map at least to accept a Roman presence in its area and preferably to permit the construction of a military and civilian administration.

It is acknowledged that this would be a stupendous achievement within the time given but so was that of divine Julius in Gaul forty years ago. The honour attached to the post of Provincial Governor requires that the incumbent conducts his life in an appropriate style. It is entirely proper that the provincial revenues should support the Governor's standard of living and that he accept a proportion of them as a reward for the responsibility he bears.

A Player who concludes his tour with a private fund of less than 100 Talents will clearly have failed in this aspect of the job and will probably be ostracised on his return to Rome.

A fortune of between 100 and 200 may be regarded as just acceptable, between 200 and 400 as substantial.

If the Player makes a private fortune of over 400 Talents then he is clearly going places.

Timescale

The Game is played in Turns each representing one year. There are five turns at the end of which the Player's tour of duty in Germany is deemed to have been concluded and he is posted elsewhere in furtherance of his career.

Setting Up

a) TRIBES

Before starting the Game it is necessary to "roll-up" a Tribal Map for the area east of the Rhine. Roll 1d6 for each Tribal Relations Box:

- 1, 2: Aggressive Relations
- 3, 4, 5, 6: Peaceful Relations. Mark the Boxes accordingly.

For the start of the Game mark the Status Box of each Tribe Hostile and the Colonisation Status Box as Barbarian. No Tribe has a Trade Franchise from Rome.

The Frontier with the Roman Empire runs along the Rhine and then along the border between the Frisii and the Chamavi.

b) ROMANS

Roman Governors were members of the senatorial class who would have followed a career based on both Military and Civil postings, although probably biased one way or the other.

The Roman Player may choose whether he is a General or a Diplomat. Generals receive a bonus of +1 to each die roll in the Roman Military Operations Phase; Diplomats receive a similar bonus in the Roman Diplomatic Phase.

Then the Roman Player deploys one Legion at each of the five Rhine fortresses; he does not dispose of any Fleets on his arrival in Germany and the Game is ready to start.

Turn Sequence

Each Turn is divided into seven phases:

- 1 Tribal Hostilities Phase
- 2 Roman Building /Deployment Phase
- 3 Roman Diplomacy Phase
- 4 Roman Military Operations Phase
- 5 Roman Colonisation Phase
- 6 Roman Redeployment Phase
- 7 Roman Financial Phase

1 Tribal Hostilities Phase

During this Phase tribes which are hostile to each other may re-assess their attitude to the Romans. Roll 1d6 on Chart 1 per pair of Aggressive Tribes. Each box should be rolled for in sequence and the results calculated before the next die roll.

Thus it is possible for tribes to undergo several changes of status in the Phase particularly if they have aggressive Relations with several neighbours.

Tribes which defeat their neighbours are likely to retain or even reinforce their current attitude. Tribes which are opposed to the idea of Rome will become increasingly hostile (i.e. N to H, H to O) whilst tribes which are already subject to

Roman influence will accept more (i.e. P to A, A to R). On the other hand tribes which start the Phase opposed to Rome but are defeated by their neighbours are likely to turn towards Rome for help (their Status is raised by one grade. e.g. H to N or N to P).

Tribes which are defeated, having started the Phase at Status R, A or P (i.e. influenced by Rome) may decide that the Romans are not all they are cracked up to be and throw off the Roman yoke. (See Section 8 and roll again, this time 1d6 on Chart 6).

Note 1: If both tribes start the Phase already aligned with Rome, i.e. both are at Status R, A or P, then the ancient hostilities are deemed to have been concluded by the Romans and their relations are amended to Peaceful.

2. Roman Building and Deployment Phase

During this Phase the Roman Player must size up the situation in Germany and deploy his forces in preparation for the coming year.

For example, he may wish to deploy troops into or next to Tribal Areas which he is hoping to influence in the diplomatic Phase. Or he may want to deploy them in pacified areas for Colonisation.

Legions may be deployed in any fortress (any number of legions to a fortress) or in any Tribal Area which is at Roman, Allied or Pro-Roman Status.

Fleets must be deployed in the Zuider Zee. If he wish to convey Legions by ship later in the year the Legions must be deployed at the fortress on the Zuider Zee. Each Fleet can carry one Legion. If he eventually decides not to move the Legions by ship in that year he may move by land subject to the normal rules of land movement but if he does want to move troops by ship then it must be declared at this stage and the Fleet constructed.

Each Fleet costs 20 Talents to build. They must be bought anew each year.

The Player begins the game with five legions. In this phase he is permitted to replace legions destroyed in combat at a cost of 20 talents. but he can never raise new ones.

3. Roman Diplomacy Phase

In this Phase the Player tries to persuade the tribes to accept a greater degree of Roman influence using peaceful means - diplomacy and trade.

He does this by trying to move their Status towards the Roman end of the spectrum by rolling 1d6 on Chart 2 against the Status that the Tribe possesses at the start of the Phase. For example if he is trying to persuade a Neutral tribe to become Pro-Roman he must equal or beat the score of 4, subject to any modifiers.

If he is successful the Tribe's Status will rise by one grade, e.g. H to N or P to A. If he is unsuccessful there is a possibility that the tribe will have taken offence and their status will actually become more hostile (see Chart 2).

It therefore behoves the Player to back himself up with an appropriate level of support with modifiers to his die roll.

This can be done by offering a Trade Franchise at the same time (+1), having Legions in neighbouring areas (+1 per Legion) or using his own diplomatic skill (+1 if the Player is a Diplomat). There is also a +1 modifier for each level

of Colonisation on the Track. e.g. +1 for Status F, +2 for R and +3 for T.

He can make as many diplomatic approaches as he wishes in the Phase but no more than one per Tribe.

He can only approach Tribes which have a border either directly with the Empire along the Rhine or with a tribe under Roman influence. i.e. At P, A or R status.

Each diplomatic Approach costs 10 Talents. Any Trade Franchise offered with it costs a further 15 Talents.

4 Roman Military Operations Phase

The Roman Player can follow up the diplomatic overtures of the previous phase with Military Operations in this one. Properly prepared Military Operations can be a very effective and quick method of winning over hostile tribes which are threatening more peaceful neighbours but they can be very expensive and the possibility, however remote, of embarrassing failure does exist. Such failure can set at nought years of gradual progress won by peaceful means.

Legions can move freely about the map in areas west of the frontier or in tribal areas of R, A or P Diplomatic Status. There are no stacking restrictions.

Fleets can move Legions from the base on the Zuider Zee by river to any other R, A or P area freely. They must stop in a N, H or W area. If however, any part of the voyage is by sea then roll for the hazards of weather on Chart 3.

Movement by Legions into a N, H or O area is regarded as an Invasion and the Legion(s) may move no further than Phase. There is an immediate cost of 20 talents for each Legion which makes an Invasion.

When an Invasion takes place test the response of the invaded tribe by rolling 1d6 on chart 4. The Tribe may surrender at such a naked display of aggression, in which case its status immediately rises to P. The Legion(s) remain where they are until the Redeployment Phase.

If the Tribe chooses to stand against the might of Rome then the Romans must carry out an attack and seek to gain a Roman Victory by rolling 1d6 on Chart 5. If a Victory is achieved then the Tribe's Status immediately rises to P.

If the Romans fail then there exists the real possibility of a substantial blow to prestige (see Section 8 and Chart 6). Regardless of the result of the Attack the Legion(s), and any supporting Fleets, remain in the Tribal Area until the Redeployment Phase.

The Invasion of Tribes already at R, A or P status, in order to accelerate the colonial process, is not allowed.

5 Roman Colonisation Phase

Once Tribal Areas have been brought under Roman influence, i.e. their Status has been raised to R, A or P, the Player can consider securing them by introducing the process of colonisation. First Forts are built, then Roads and finally Towns. This process is handled abstractly using the Colonisation Status Box.

Colonisation is expensive in money and Legions tied up but it can produce substantial profits in the longer term and reduces the chance of Revolt (see Section 8).

Colonisation can only be commenced in Allied or Roman (R or A) Tribal Areas.

Only one level can be introduced per Phase. This is achieved by deploying at least one Legion in the area during the Deployment Phase and leaving it in the area until the Colonisation Phase.

The Player can use the legion to modify his score during the Diplomacy Phase but he must not move it during the Military Operations Phase. There is no die roll to establish a level of colonisation but there is a cost of 20 Talents.

6 Roman Redeployment Phase

After the campaigning season the Roman Legions and Fleets must redeploy to winter quarters. These are defined as the Rhine Frontier and any Tribal Area of R, A or P status. No more than one Legion can be redeployed to each Fortress area.

Fleets redeploy to the Zuider Zee, dicing on Chart 3 for Sea Movement if necessary.

As in the Roman Military Operations Phase Legions and Fleets can only move freely through R, A or P areas. If for some reason, such as a Revolt, they can only redeploy via N, H or O areas they must carry out the Invasion process (see Section 4 and charts 4 and 5). On this occasion, however, a Roman Victory brings about no change in the Diplomatic Status of the Tribe nor does it cost any money: the Legion(s) are merely enabled to fight through the Area into the next.

If the Romans fail to achieve a Victory roll 1d6 for number of Legions destroyed. Survivors fight through to next Area.

7 Roman Accounting Phase

In this, the final Phase of the Turn, the Player takes stock. He will have been keeping track of his expenditures as they occurred on the Expenditure Track printed on the Map. Now he has the opportunity of balancing the books by totting up the Income received during the year.

At the start of each year the Player receives a Budget of 100 Talents. He enters this at the head of the Income Track. He now adds in further Income as follows:

- Any Profit carried over from the previous year.
- For each Tribal Area currently at P Status: 25% of its Wealth.
- For each Tribal Area currently at A Status: 50% of its Wealth.
- For each Tribal Area currently at R Status: 100% of its Wealth.

The sums received are doubled if the tribe has accepted a Trade Franchise. The Player then calculates whether he has made a Profit or Loss.

Profits may be carried over until the next year. Alternatively the Player may divert part or all of it, at his discretion, to his private fund. To prevent misunderstandings with the Player's successor to the post no transfers to the private fund are admitted in Phase 5. Once the money has gone into his private fund, however, it cannot be spent (see Section 8 for the exception) The money in the private fund at the end of the game is a measure of the Player's success. If the Player has made a Loss then there is the possibility that he will be recalled.

Roll 1d6

6 = Player recalled and Game ends. Add 1 to score rolled for each previous year in which there has been a Loss.

8 Prestige

An essential part of the Roman Imperial process was the concept of Prestige. Rome never failed - or hardly ever. If she did then there was a good chance that she would come back all the harder next time. It is important for the Player to avoid any sort of failure at all because of the adverse reaction this will cause both among the Tribes and among the politicians back home.

If at any time the Player's die roll is unfavourable, i.e. he does not reach the score he required, he suffers a loss of prestige back home. The cost of lobbying the Senate to rebuild his Prestige or advocate an appropriate course of action is 20 Talents for each unfavourable die roll and it is deducted straightway.

The money can be deducted from his public fund in the normal way but, if desired, it can come from the private fund. The rebuilding of prestige is the only disbursement that can be made from the private fund in the game.

Note: Tribal Revolts can also occur in two circumstances:

- a) If a R, A or P Tribe is defeated in the Tribal Hostilities Phase it rolls 1d6 On Chart 6.
- b) If a Roman Army (1-5 Legions) is defeated, i.e. fails to achieve its score then every R, A or P Tribe on the map rolls 1d6 on Chart 6.

Note del Designer

L'ambientazione del gioco è attorno al 10 a.C. Druso ha conquistato e pacificato i Frisoni, ma tutte le tribù ad est del Reno sembrano essere implacabilmente ostili a Roma.

Tuttavia il generale ha ideato un piano così sofisticato da non aver precedenti, allo scopo di intimidirli. Invece di far marciare a piedi, ad est del Reno, le Legioni attraverso foreste e paludi ha fatto costruire la Fossa Drusii, un canale che collega il Reno allo Zuider Zee. Questo gli consente di imbarcare le truppe sulle Liburne ed inviarle all'interno lungo il corso dei fiumi Ems e Weser.

Druso comunque è consapevole che la tecnica militare, per quanto sofisticata, non basta. I preparativi sono costosi e non scevri da rischi, e sono visti con molta perplessità dal Senato a Roma. Si rende quindi necessario offrire incentivi economici alle tribù che sembrano più benevoli con Roma e non si esclude di accettare anche loro iniziali imposizioni militari.

L'esperienza insegna, tuttavia, che i leader tribali più progressisti possono rapidamente diventare dipendenti dei loro amici Romani, facilitando così il progetto di messa in sicurezza strategica delle frontiere imperiali.

A Druso sembra palese che una vittoriosa conquista del territorio, da farsi entro il limite dei 5 anni a lui concessi, dipenderà da una molto cauta mescolanza di fattori politici, economici e militari.

E questa, in conclusione, è anche l'idea trainante di questo gioco.

NO TURKEYS

Sequenza di Gioco

- 1 Ostilità tribali
 - 2 Costruzioni/Schieramento
 - 3 Diplomazia/Commercio
 - 4 Operazioni militari
 - 5 Colonizzazione
 - 6 Riordino
 - 7 Amministrazione
- Prestigio - ad ogni Fase!**



Generale

Politico

I

II

III

IV

V

TURNI

Tabella 1. Ostilità tribali

tirare 1d6

Tribù di uguale Forza	Tribù di Forza diversa
1-2 vince la 1ª	1-3 vince la + forte
3-4 nessun effetto	4-5 nessun effetto
5-6 vince la 2ª	6 vince la + debole

1ª o 2ª = in ordine alfabetico
 Vincitore O H N = cala di un livello
 Vincitore R A P = aumenta di un livello

Sconfitto R A P = vedi tabella Rivolte
 Sconfitto O H N = aumenta di un livello

FORZA S (strong) = potente; M (medium) = media; W (weak) = debole.

LIVELLI di Romanizzazione - ordine decrescente
 R (Romanized) integrati
 A (Allied) alleati
 P (Pro Rome) amici
 N (Neutral) neutrali
 H (Hostile) ostili
 O (Open War) in guerra contro Roma

↑ max
↓ min

Tabella 6 - Rivolte tribali

La rivolta si previene tirando 1d6 un numero pari o superiore al Valore di Colonizzazione tribale (qui sotto)

+ 1 per ogni Legione nell'area

B6	R4
F5	T3

Se la rivolta avviene: B=Barbari
 Stato tribale cala di 1 F=Forti
 Stato Colonizzazione va a B R=Strade
 Franchigie (Trade) perse T=Città

Tabella 4 - Risposta all'Invasione

		Forza della Tribù		
		S	M	W
Status della Tribù	O	F	F	6
	H	F	6	5
	N	6	5	4

F = combatte (Fight)
 # = numero pari o superiore per fare arrendere la tribù

Tabella 2 - Diplomazia Romana

tirare un numero pari o superiore al valore dello Status della tribù incontrata

O=6 H=5 N=4 P=3 A=2 R=1

MODIFICATORI

- + 1 per ciascuna Legione in area confinante
- + 1 per Franchigia commerciale (Trade)
- + 1 per ciascun livello di Colonizzazione
- + 1 se il Governatore è un Diplomatico

SUCCESSO = lo Status tribale sale di un livello

FALLIMENTO = tirate 1d6

1 - lo Status tribale scende di un livello

2-3-4 lo Status tribale scende di 2 livelli

5 - 6 nessun effetto

Tabella 5 - Attacco romano

		Numero Legioni				
		1	2	3	4	5
Forza della Tribù	W	5	4	3	2	1
	M	6	5	4	3	2
	S	7	6	5	4	3

+ 1 se è un Generale / + 1 per ogni Flotta presente

= numero pari o superiore = Vittoria romana
 lo Status tribale sale subito a P

0

100

200

300

400



THESAURUS

Private Fund Marker

0

10

20

30

40

50

60

70

80

90



25 % per tribù Amiche (P)
 50 % per tribù Alleate (A)
 100 % per tribù Integrate (R)

PROFITTI (Profits)

Raddoppia in caso di Franchigia (Trade)

20 Talenti

Legione Fortezza Città
 Flotta Strada

20 Talenti

Attacco fallito

15 Talenti

Franchigia (Trade)

10 Talenti

Approccio diplomatico

COSTI (Costs)

ANDREW GRAINGER

GERMANIA

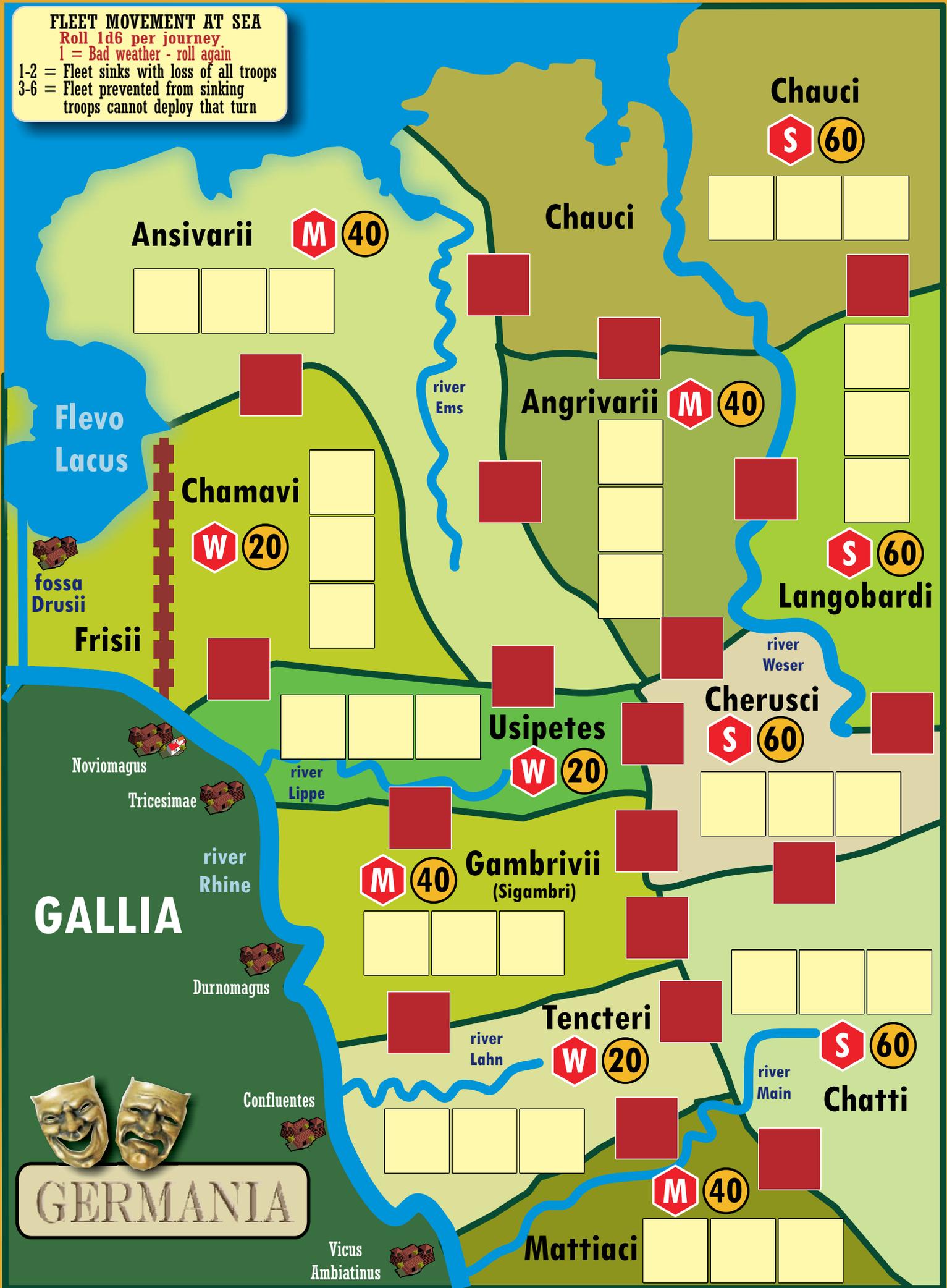
FLEET MOVEMENT AT SEA

Roll 1d6 per journey.

1 = Bad weather - roll again

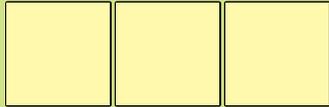
1-2 = Fleet sinks with loss of all troops

3-6 = Fleet prevented from sinking
troops cannot deploy that turn



Ansivarii

M 40



Chauci

S 60



Angrivarii

M 40



Chamavi

W 20

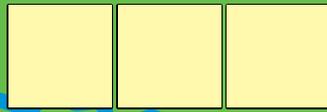


Frisii



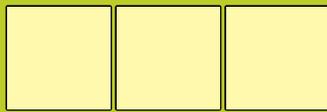
Usipetes

W 20



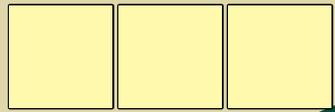
Gambrivii
(Sigambri)

M 40



Cherusci

S 60



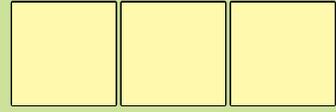
Tencteri

W 20



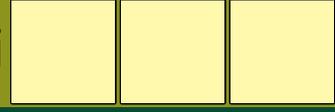
S 60

Chatti



Mattiaci

M 40



GALLIA

GERMANIA



Vicus Ambiatinus

Confluentes

Durnomagus

river Rhine

Tricesimae

Noviomagus

Flevo Lacus

fossa Drusii

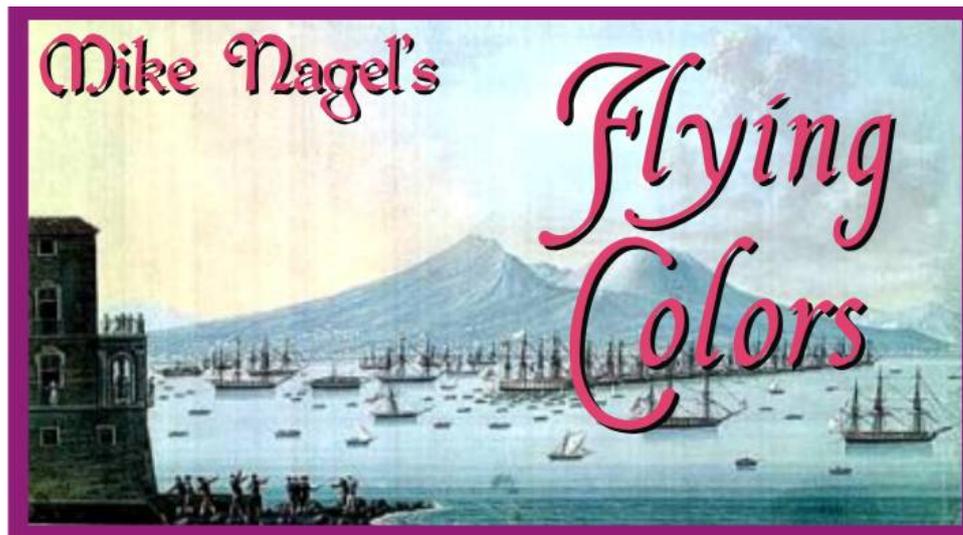
river Ems

river Weser

river Lippe

river Lahn

river Main



Chi è Michael (Mike) Nagel?

Mike Nagel dicono sia nato a Burlington New Jersey, che significa più o meno Philadelphia. Vedremo che non è così. Incontra i wargame al tempo delle scuole superiori (anche se aveva fatto qualche partita di Risiko, come tutti ed aveva visto una copia di Richthofen's War da un amico, senza poterlo giocare).

Quando un suo compagno gli mostra il vecchio e glorioso catalogo Avalon Hill, decidono insieme di ordinare tre giochi: probabilmente Blitzkrieg, Jutland e 1776 ... l'ultimo dei quali fa ancora parte della collezione personale.

Gioviale e simpatico, Mike entra nel giro della Avalon e della Eastern Pennsylvania Gaming Society, un club nato da un'idea di Joel Ferich per promuovere il boardgaming nell'area di Philadelphia. Nel frattempo Mike amplia la sua conoscenza ludica grazie agli "avversari" che trova negli "Opponents Wanted" della rivista Avalon "The General".



Per qualche tempo si pensava che Mike fosse anche un Re-enactor. In realtà il costume da Ussaro Alato lo indossò solo per scherzo ad un Festival Polacco (lui e la moglie sono di quelle origini) in Pennsylvania dove agiva la compagnia di rievocatori della Sienkiewicz Society. "Già, il reenactment è un grande hobby" dice Mike "simile al wargaming poiché ambedue necessitano di tempo dedicato e possono rendere la vita più interessante. Io però non sono un re-enactor."

Se gli chiedete quali sono i suoi giochi preferiti lui certo risponderà:

Flying Colors, Sun of York, Ancients Battles Deluxe ed Advanced Tobruk System. Alcuni in ef-

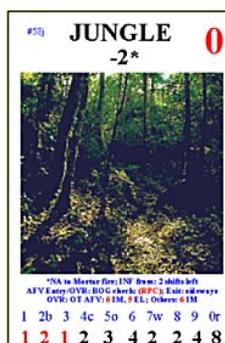
fetti li ha creati lui. In realtà lui si appassiona a tutto ed in particolare ad un gioco di carte Avalon Hill, Up Front.

Per quel sistema Mike crea una fanzine dedicata, Relative Range. Il termine deriva direttamente da Up Front - lo Squad Leader con le carte, pubblicato dalla The Avalon Hill Game Company nei primi anni 80's. Secondo lui Up Front è una delle più accurate simulazioni dei combattimenti tra fanterie della Seconda Guerra Mondiale, che introduceva l'uso del mazzo di carte per aumentare l'effetto caotico dei combattimenti e per dare un po' di "fog-of-war". In effetti i giocatori dovevano cercare di trarre il meglio dalle risorse in possesso e sperare di sopravvivere in condizioni di scarsa intelligence.

Dopo aver giocato Up Front dozzine di volte, Mike si cimenta nella creazione degli scenari. Così nasce anche l'idea di pubblicarli in una fanzine trimestrale, Relative Range per l'appunto. La rivista resiste per 10 numeri poi chiude per mancanza di materiale.

Per qualche tempo Mike pensa di pubblicare alcuni giochi fatti in casa come DTP. Tra questi nasce First Invasion: Attu. Si tratta di un wargame per due giocatori che parla dello sforzo americano per riprendere l'isola di Attu (Aleutine) dai giapponesi (maggio 1943). Come sempre i "gialli" sono nascosti nel terreno e per gli Americani, mal addestrati e poco equipaggiati, è dura cosa stanarli; schema classico.

Comunque l'idea di vendere i DTP viene presto abbandonata. Qui una delle carte per Up Front disegnata da Mike.



Nel 2007 disegna un modulo per ATS (Advanced Tobruk System) ambientato nella Foresta di Hurtgen nel dicembre 1944 ed intitolato "Surprised outside of Strass" con nuova mappa 24" x 18". Dalla collaborazione con Alan Emrich alla Victory Point Games nasce anche la nuova edizione del gioco tattico multiepocale Ancient Battles Deluxe (2008).

L'incontro con la GMT, risalente al 2005, poi determina la storia più recente del designer. La filosofia di Mike traspare nelle note al suo gioco più celebre: Flying Colors (Vessilli al battente), la guerra sui mari per vele e cannoni.

"Mi sono sempre chiesto se la gente legge le designer's notes. Sono necessarie per capire come si gioca veramente? Oppure c'è qualche buco nelle regole per cui bisogna ulteriormente chiarire qualche passaggio. Se così fosse sarebbe un indice di debolezza per il regolamento (e per chi l'ha fatto).

Da quando è uscito Flying Colors per la GMT Games (dicembre 2005), i commenti ricevuti sono stati sia positivi sia negativi. I secondi arrivavano tutti da giocatori che volevano che Flying Colors fosse ciò che non dovrebbe essere: ovvero una nuova versione dello stracompiato gioco CoA sul mercato.

Decisamente ciò che mi ha fatto iniziare il progetto è stato il mio interesse nelle opere di C. S. Forrester (il creatore di Horatio Hornblower e ispiratore della serie televisiva omonima). Il primo esemplare del gioco nasce come DTP della mia vecchia compagnia amatoriale, la Relative Range, e guardacaso coincide con il film sul lavoro di Patrick O'Brien "Master and Commander". Non ho mai letto alcun libro di O'Brien ed il progetto era già in corso quando è arrivato il film. Tuttavia la coincidenza poteva certamente fungere da motore di spinta per il gioco stesso.



Se mai mi sono ispirato a qualche gioco in commercio questi erano: Fighting Sail, Close Action e War Galley.

Dei tre, Fighting Sail è senza dubbio il modello di partenza. Il mio scopo iniziale era quello di creare nuovi scenari per quel capolavoro di Joe Balkoski, dato che era un sistema veloce ed abbastanza semplice da maneggiare.

Come ammette Ted Raicer "i buoni designers copiano" ... e rubano idee. Qui entra il Berghiano War Galley con il suo eccellente sistema di alternanza del comando guidato dall'iniziativa

del com, andante migliore in mappa. Questo era perfetto per poter simulare il problema delle attivazioni di gruppi di navi in grossi scenari di battaglia (impossibili in Fighting Sails). Rimane ora il caso di Close Action. Close Action in effetti è stato il NON ispiratore del sistema, nel senso che quel gioco è esattamente quello che io non volevo fare. Non voglio per questo dire che Close Action è un gioco brutto (anzi è senza dubbio la più completa simulazione dei combattimenti navali a vela sul mercato, come ASL lo è per il combattimento della Seconda Guerra Mondiale). Voglio solo dire che io non gioco quella roba e per questo non avevo alcuna voglia di disegnare un sistema simile. Invece di gestire le minuzie (forma degli scafi, cariche da cannone, qualità delle ciurme ecc.) ho scelto di astrarre quei concetti il più possibile, rimanendo su posizioni storicamente accettabili. Provate voi a fare Trafalgar di Close Action in due serate!"



Conosciamo meglio Mike

NoTurkeys Interview

Parte 1

Q.1 – Michael, dicono che sei nato a Burlington NJ (25 miglia da Filadelfia, giusto?). Ci parli di te, della famiglia e del luogo dove ora vivi?

In realtà io sono nato vicino a Cleveland, Ohio e ho vissuto molto tempo tra Brasile e Messico. Mi sono trasferito nel New Jersey dopo aver preso il diploma del College senza mai essere stato in quella zona. Circa un anno e mezzo fa mi sono sposato con Audrey. Abitiamo a circa tre quarti d'ora da Filadelfia.

Q.2 – Hai detto di aver iniziato con il Risk (Risk), avendo conosciuto l'esistenza dei wargames da un amico che aveva Richthofen's War. Hai anche detto che in realtà hai cominciato a giocare alle superiori quando ti comperasti i giochi Avalon Hill (Blitzkrieg, Jutland e 1776). Ma allora qual è stato il primo gioco che hai messo sulla tavola?

Come hai detto, "Blitzkrieg", "Jutland" e "1776" sono stati i primi tre wargames che ho avuto. Dopo una militanza di circa 25 anni nell'hobby, ho ancora la mia vecchia copia di 1776! Il primo che ho giocato dei tre credo sia Jutland,

ma non conta come gioco messo sulla tavola .. si giocava per terra sul pavimento, lottando con il cane che voleva assaggiare i pezzi. Chiaramente se cerco nella memoria mi ricordo partite a "King Maker" e che marinavo la scuola per fare i monster games di "PanzerBlitz." Bei tempi quelli!

Q.3 – Ci dai l'idea di essere cresciuto giocatore prima e poi di essere passato al design. Giusto? È per questo che preferisci sistemi semplici e regole agili?

Se io preferisco sistemi poco complessi, questo accade perché apprendere e giocare cose complesse richiede un sacco di tempo libero. Dati gli impacci generati dalla "vita reale" mi sono limitato (o almeno ci provo) a giocare con le "series" ovvero con giochi in cui s'impara un regolamento base (come la serie MMP/The Gamer's "Standard Combat Series"). Ciò garantisce tempi rapidi tra lo studio e l'inizio delle mosse sulla mappa.

Q.4 – Che lavoro fai e ... c'è stato qualche lavoro, nella tua carriera (tipo occupazioni militari) che ha rafforzato il tuo attaccamento all'hobby?

No. Non penso ci sia stato qualche lavoro che abbia influenzato il mio interesse per i wargames. Se mai è accaduto il contrario. In questo momento faccio il progettista e sviluppatore di database e di sistemi automatizzati per ufficio. In fondo, sono un analista di sistemi, e penso che l'orientamento delle procedure che troviamo nel wargame (sequenze di gioco e altro), ha guidato la mia testa nell'applicare lo stesso tipo di tecniche nel mio lavoro.

Q.5 – Tu sei noto per la creazione di vari supporti per svariati giochi (Player aids) e questo dipende dal fatto che tu hai giocato molti tipi di wargames e su diversi periodi storici. Qui in Europa potremmo definirti un giocatore eclettico, ma in realtà qual è il periodo storico che preferisci in assoluto?



Ma io sono soprattutto un giocatore di "sistemi". Se mi piace il sistema (regole) e come funziona sono subito attratto dal gioco. Se mai dovessi scegliere un'era storica preferirei direi che potrebbe essere quella della Rivoluzione Americana (credo di avere tutti i giochi

sull'argomento). Certamente, vivendo nel New Jersey, significa che uno non può fare un metro senza imbattersi in qualcosa che ricorda i tempi della Rivoluzione.

Q.6 – Vero! Ma vivere vicino a Filadelfia significa anche essere vicini alla mitica Avalon Hill. Hai mai avuto relazioni con loro nel corso degli anni?

No, solo qualche sporadico playtest e la produzione della rivista Relative Range, null'altro.



Q.7 – Ho saputo che tu, per qualche anno, sei stato membro della Eastern Pennsylvania Gaming Society (EPGS). Mi pare che tu abbia anche fatto le T-shirt per il club negli anni '90. Sei ancora parte del club o hai navigato verso altri lidi, sotto la pressione dei giochi tipo World of Warcraft e Lord of the Rings?

Io sono uno dei soci fondatori della EPGS e vado ancora a qualche meeting, di tanto in tanto. Sono stato là anche per fare il playtest dei nuovi design: "Serpents of the Seas" e "Tech Bubble." Anche se circolano pacchi di Eurogames, loro hanno anche molti wargamer in giro.

Q.8 – Credo che gran parte di te, come giocatore e come autore, sia stata dedicata ad Up Front. Come mai ti piaceva così tanto quel sistema solitario? Assenza di avversari, un carattere scontroso o che altro? E perché non Ambush o simili?

"Up Front" non è un solitario, si gioca in due con le carte e si simulano i combattimenti individuali al tempo della Seconda Guerra Mondiale. Sebbene non un solitario, mi divertiva al punto che creai io stesso il motore artificiale (AI) per giocare da soli. Così poteva continuare a giocare anche senza avversari. Ancora oggi credo che "Up Front" sia il più grande wargame mai pubblicato, ma non lo so più di tanto adesso, soprattutto per averlo giocato così tante volte (significa parecchie centinaia di partite!) e perché ci sono un sacco di altri giochi da testare.

Q.9 – In Europa molti disegnatori hanno difficoltà a cambiare le loro preferenze ed i loro

progetti, magari passando dagli esagoni alle aree. Immagina com'è difficile passare da un wargame classico ad un card driven o addirittura a un gioco di sole carte. Perché gli Americani sono così versatili? (molti vi invidiano per questo).



Non penso che la difficoltà risieda nella geografia; abbiamo un sacco di designers europei ricchi di talento (Lee B-Wood, Charles Vasey, Frederic Bey e i vostri designers di "War of the Ring" tanto per fare qualche nome). Se esistessero realmente queste difficoltà potrei ipotizzare che dipendano dalla generale disponibilità di disegni di giochi in USA rispetto all'Europa.

Parlando di me posso dire che, quando disegno un gioco cerco sempre di analizzare cosa c'è in giro sullo stesso argomento, poi prendo in prestito quello che mi piace e correggo quello che non va o che non mi piace.

Dal momento che ho la possibilità di vedere e sperimentare un sacco di progetti, non ho mai lamentato particolari difficoltà nell'adattare un sistema diverso dal mio (esagoni, aree, point-to-point, ecc) a quello che ho in mente. Aiuta anche il fatto che molti designer famosi abitano relativamente vicino (o almeno senza un oceano in mezzo) e che ciò ti permette di sondare le loro menti. Però, sono tutte ipotesi.

Q.10 - Quando hai deciso di farti da solo i giochi e di iniziare un'attività di DTP? Ci riassumi la storia della Relative Range e del suo web-site?

È difficile da ricordare quando decisi di iniziare la produzione di giochi DTP. Credo attorno al 2000 ... io presi semplicemente l'iniziativa. Penso che già avessi prodotto per lungo tempo i cosiddetti "play aids" e che era il tempo di fare qualcosa di più completo... e quel qualcosa fu "Flying Colors."

Il web site Relative Range fu un'appendice della rivista omonima, Relative Range, che io facevo su "Up Front." Ho già detto che per decenni sono stato un grande fan di "Up Front". A qualche convention (credo fosse ad Origins) mi trovai con Don Hawthorne, che era altrettanto fan di quel gioco (era il co-designer dell'espansione "Desert War") e, a quel tempo, anche editore di The General. L'incontro si risolse nel fatto che lui mi mandò i contenuti del tentativo di newsletter che aveva messo assieme e che, insieme agli scenari e play-aids che avevo progettato, fecero nascere il primo numero di Relative Ran-

ge (termine mutuato da Up Front). La fanzine durò dieci numeri prima che fossi costretto a rinunciare per scarsità di tempo e materiali.

Un paio d'anni dopo io iniziai ad occuparmi di web design ed il mio interesse nel sistema di gioco di "Ancients" (di Bill Banks) mi fece creare il mio primo sito di supporto. A quello seguiva un sito su "Down In Flames" (e quando io amo un sistema, mi faccio in quattro per supportarlo!). Alla fine quei vari siti di supporto furono raggruppati nel resuscitato sit di Relative Range (riportando in vita vecchie fanzine cartacee nella forma elettronica), ma rischiando di spargere la mia "pazzia" su tutto lo scibile dei miei interessi ludici.

Ad un certo punto però mi decisi a dedicarmi al progetto di "Flying Colors" ed a pubblicarlo con la Microgame e di altre compagnie di DTP. Quando il gioco fu preso alla GMT, potete immaginare che tutto il resto passò in second'ordine e lasciai le operazioni di DTP per poter supportare il mio progetto in maniera professionale.

Tutto ciò accadde a causa di "Up Front." Penso si possa capire cosa è in grado di generare un grande gioco!



L'espansione italiana di Up Front! disegnata nel 1990 da Emanuele Oriano e auto pubblicata.

Ed ora passiamo ai giochi

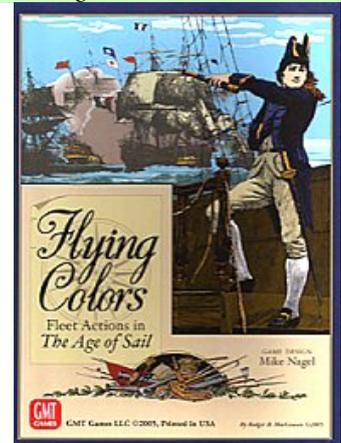
Parte 2

Q1 - Quale fu il tuo primo gioco pubblicato? Racconta, per favore, il momento e le emozioni di quando hai visto quel tuo primo gioco sui tavoli.

"Flying Colors" è stato il mio primo lavoro professionale pubblicato. Mi ricordo che ne avevo parlato con Andy Lewis a una convention e lui mi suggerì di mandare la versione DTP alla GMT East (la convention regionale dell'est della GMT) così da ricevere fattive opinioni dai giocatori in quella sede. Quando il gioco fu accolto da impressioni positive da parte dei giocatori più critici, la GMT decise di pubblicarlo. Allora, è inutile dirlo, fui molto eccitato. Quando nessuno mi vedeva probabilmente devo aver saltato su e giù dalla gioia.

Q2 - Ovviamente da noi si gioca soprattutto a Flying Colors. Ho apprezzato le note del dise-

gnatore nel gioco ed il paragone fatto con il "gemello" Close Action. Potresti riassumere quella filosofia di gioco che parla di come semplificare i wargames?



Quando iniziai a lavorare su "Flying Colors," avevo un'idea in testa. Il gioco doveva permettere a due giocatori di completare la battaglia di Trafalgar, con tutte le navi di linea in gioco, in una serata. Per ottenere quello scopo dovevo giocoforza astrarre la maggior parte dei dettagli sulle navi, altrimenti i tempi di gioco si sarebbero eccessivamente allungati. Pertanto la semplicità del sistema doveva entrare obbligatoriamente nel progetto se volevo realizzare la mia idea su Trafalgar.

Detto questo, io non penso di essere portatore di una specifica filosofia della semplificazione (o del progettare cose più facili) dei giochi. La mia filosofia è quella di creare giochi che m'interessano e di poterli poi giocare nel modo in cui a me piace giocare.

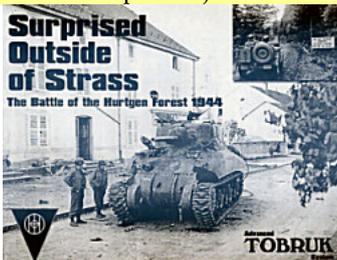
Io ho fatto un sacco di playtesting durante la mia carriera di wargamer e, quasi senza eccezioni, non ho mai voluto rigiocare di nuovo gli stessi giochi che avevo testato. Non voglio avere le stesse sensazioni in progetti che io creo e disegno. Dato che voglio continuare a giocarli, essi devono modellarsi al mio schema di gioco, il che poi giustifica il fatto che tendono ad essere sistemi semplici.

Q3 - "Surprised outside of Strass" è un modulo "Bulge" per il sistema ATS, tutt'altro che facile da gestire. Perché l'hai progettato se preferisci la "giocabilità" ed il gioco semplice?

Aha! Speravi di cogliermi in castagna, vero? Seramente, tuttavia, non penso che ATS (Advanced Tobruk System) sia così complesso, anzi probabilmente non è tanto più difficile di "Flying Colors." ATS possiede solamente un mucchio di regole opzionali o speciali mirate agli scenari che lo rende un po' più difficile di quanto non lo sia realmente. Per farti un esempio io posso insegnare a qualcuno l'intero sistema dei carri in ATS in 20 minuti.

Allora io ero sul punto di iniziare a creare il mio sistema personale a livello di squadra, da poter essere usato con i pezzi di "Advanced Squad

Leader" e con i suoi scenari, quando scoprii ATS. Il sistema era così simile a quanto io avevo in mente di fare che, credo, fu amore a prima vista. Odiavo la complessità di ASL (troppo tempo da passare sui fogli delle regole) e trovai ATS perfettamente in sintonia con i miei interessi. Sebbene io consideri ATS come il mio sistema preferito, a livello di squadra, mi piace molto anche "Conflict of Heroes" (gioco veloce con meccanismi di interazione e attivazione molto scaltri), "Tide of Iron" (un sacco di pezzi carini e eccellenti possibilità di fai da te) e "Combat Commander" (grande narrazione e una grossa somiglianza con "Up Front").



Q4 – Noi, in Europa, abbiamo molto a cuore la cosiddetta storicità dei sistemi di gioco (piuttosto della giocabilità). Cosa pensi realmente di questa diatriba?

Se vuoi intendere l'accuratezza storica, non c'è alcuna ragione che un gioco semplice non possa essere anche accurato storicamente.

"We the People" di Mark Herman è un eccellente esempio. È un gioco relativamente semplice ed è anche la miglior simulazione della Rivoluzione Americana che io abbia visto.

D'altra parte se per "storicità contro giocabilità" sintende "simulazione contro gioco" siamo di fronte a tutt'altra bestia. La complessità di un gioco (ovvero di quanto sia più vicino alla realtà il suo modello) dipende dallo scopo che il designer si prefigge in rapporto a ciò che vuole simulare. Cosa vuol spiegare il designer al giocatore in merito a quanto sta simulando? Questo non ha alcun aggancio con l'accuratezza storica del gioco.

Chiarisco con un esempio tratto dal mio "Ancient Battles Deluxe". Avevo un dibattito on-line sul tema della capacità del gioco di permettere risultati del tutto antistorici in uno degli scenari (la contestazione veniva da uno che tacciava appunto il sistema di scarsa storicità). La mia risposta a quella situazione è una delle scelte del progetto. Io cerco di fare giochi che permettono alle battaglie di svolgersi come avvenuto storicamente, ma non che forzano il sistema a far accadere proprio quanto la storia ha riportato. Così, in quel caso, il sistema di gioco e lo scenario sono solo preparati in modo tale da potersi sviluppare come il fatto storico.

In altri termini se giocate più volte quello scenario, la battaglia si svilupperà spesso come probabilmente si era sviluppata storicamente, In "Flying Colors," la Flotta Alleata può vincere ... ma molto più spesso viene spazzata via da Nel-

son. Non vedo poi la possibilità di un progetto di gioco che punti direttamente contro quanto avvenuto nella storia. Le conclusioni dovrebbero essere semplicemente ciò che più probabilmente sarebbe potuto accadere.

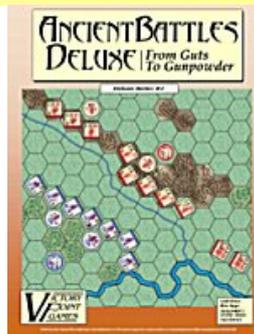
Anche la quantità di regole necessarie affinché un gioco raggiunga la sua conclusione storicamente attendibile dipende dalla volontà del designer.

Prendete "Close Action" contro "Flying Colors" e ambedue simulano accuratamente la battaglia di Trafalgar. Per farlo con CA, vi serve un battello di giocatori ed un mucchio di tempo...però cos' voi avete una sensazione più viva di cosa accadesse in una Nave di Linea durante una battaglia. Usando FC potete invece terminare la battaglia in un tempo ragionevole con soli due giocatori. Lo scopo (simulare Trafalgar) è lo stesso ... ma lo spirito, e perciò la conseguente complessità, è del tutto differente. È meglio un gioco rispetto all'altro?

Dipende da quello che vuole il giocatore ed è suo l'ultimo giudizio.

Q5 – Cosa pensi in genere dei wargames europei (non degli Eurogames)?

Penso che siano fantastici! Sono un grande fan del sistema "Jours de Gloire" di Frederic Bey e di "Friedrich" (che è estremamente acuto come gioco). Mi piace anche la serie "Wings of War" che è nata in Italia. Come ho detto prima, ci sono un sacco di grandi designer europei e vado sempre a sbirciare per vedere cosa arriva di nuovo da loro.



Q6 – Il mercato sembra orientarsi verso la promozione dei giochi in serie. Il tuo Ancient Battles Deluxe per la VP Games è un sistema a serie? qual è il suo impatto con il mondo dei giocatori e con le vendite, considerando l'elevata pressione operata dalla serie di Berg (SPQR)?

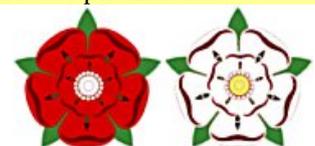
"Ancient Battles Deluxe" sta facendo proprio bene. Secondo Alan Emrich, stanno partendo un sacco di copie (soprattutto verso l'Europa!). Se per la serie di Berg tu intendi le "Great Battles of History" allora la pressione non è così elevata in quanto ABD si rivolge ad un mercato diverso. Il vero concorrente di ABD se mai è il gioco di Richard Borg, "Command and Colors: Ancients," che è simile in termini di complessità. Ma poi i due sistemi sono abbastanza diversi, a me piacciono tutti e due.

Parlando ancora di ABD, la sua terza espansione ("Strange Ordnance") ha esteso il sistema alla prima era della polvere da sparo. (Questo giustifica il sottotitolo della versione 2 – from Guts to Gunpowder . NdR)

Italian Note for Mike: upon Legnano scenario. Exactly the Emperor was Friedrich called "Barbarossa" (red beard), not "Barbarosa" which means pink beard .. rather embarrassing, isn't it?

Ricordo incidentalmente che la serie ora ha 4 espansioni: Elephant's War (la prima), Hell's Horsemen (la seconda), Strange Ordnance (la terza) e Art of War la quarta. La nostra intervista è del 2009. Allora Art of War era in playtest. In essa trovate anche la versione di Mike di Idistaviso (vedi Germania) e la classica Agincourt.

Ho anche in mente di creare un "Design Your Own" kit ovvero un kit fai da te per creare scenari ed Alan Emrich sta lavorando su un "retro" kit che permetterà di giocare l'antico originale Ancients con i nuovi componenti. Certo non manca il futuro per Ancients!



Q7 – Veniamo ai giochi sulla Guerra delle Due Rose (York contro Lancaster): Plantagenet è un "card driven" game mentre Sun of York sarà un puro card game. Per anni tutti abbiamo giocato quella guerra con il vecchio Kingmaker e negli ultimi due anni si assiste ad un revival di quella tematica. Non pensi che sul mercato ci siano troppi giochi per quell'evento storico, in fondo limitato? O c'è posto per tutti?

È bello vedere che esiste un interesse sul periodo delle Guerre delle Rose, un'epoca estremamente interessante e che non ha avuto un gran risalto. Non ho idea del perché questo interesse sia aumentato, ma alla fine penso sia una cosa utile. Gli unici giochi sul soggetto sinora erano il venerabile King Maker e il set di giochi tattici di Rob Markham detti "This Sceptred Isle." Ora sono usciti due giochi a blocchetti di legno (uno per la GMT e uno della Columbia) e tutti e due sono di tipo strategico, assieme a "Sun of York" che è un tattico.

"Plantagenet" sarà invece un card-drive game di stampo molto classico ... se mai riuscito a tornare a lavorarci. A dispetto di tutto, tutti questi giochi sono unici e diversi, ciascuno a modo suo, e servono utenze diverse ... così mi pare che tutto dovrebbe andare a posto.

Q8 – Puoi darci qualche indizio su questo oscuro (per noi) fatto descritto nel tuo: First Invasion: Attu ? Perché hai voluto simulare quella storia?

"First Invasion: Attu" descrive l'attacco america-

no alle isole Aleutine, dopo che queste erano state occupate dai giapponesi durante la campagna di Midway. È una battaglia importante per molte ragioni.

Per prima cosa quello fu il primo e l'unico territorio Nordamericano occupato dai giapponesi durante la Seconda Guerra Mondiale. Secondo fu il teatro del primo attacco giapponese "Banzai". Terzo fu il primo sbarco anfibio fatto dall'esercito americano durante la guerra.



Infine, la battaglia di Attu (per quanto poco nota) ebbe a lamentare il secondo maggior coefficiente di perdite della guerra, subito dopo Iwo Jima. Mi sono interessato all'evento dopo aver visto un documentario anni fa. Ritenni affascinanti alcuni aspetti della battaglia, in particolare fui colpito da come i Giapponesi gestirono per settimane una battaglia senza speranza, quando i comandi americani pensavano bastassero solo pochi giorni.

Quello è un gioco dove io cercavo di enfatizzare le difficoltà americane nel "ripulire" l'isola e credo di esserci riuscito. Il progetto era anche una sfida, in quanto la battaglia era scontata. I Giapponesi in realtà non avevano alcuna chance, così la vittoria doveva essere, per gli Americani, una corsa contro il tempo. Potevano i Giapponesi resistere così a lungo o causare così tante perdite agli Americani da forzarli a ritirarsi? "Now YOU are in command" (tanto per citare il vecchio slogan della Avalon Hill)!

Q9 – Giusto per la curiosità. Tu ora fai parte del magnifico Circo di designers della GMT? Come ti senti in mezzo a loro e con quale designer hai più legami di amicizia? Se vuoi racconta qualche "gossip" o aneddoti su di loro.

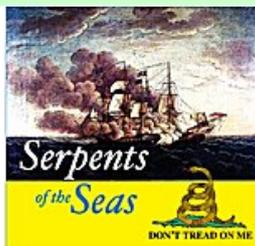
Sono assolutamente onorato di vedermi in mezzo al gruppo delle leggende del wargame design e posso dire, in tutta onestà, che tutti loro sono persone realmente in gamba. Se la memoria non m'inganna credo di aver giocato spesso faccia-a-faccia con Mark Miklos (Saratoga, Brandywine, etc) o con Wray Farrell (Sword of Rome). Parlando di aneddoti, Ted Raicer (Paths of Glory) mi fece un paio di commenti qualche anno fa: "Un gioco non potrà mai essere progettato finché non cominci a spingere i pezzi sulla mappa" (ispirante) e poi "I buoni designers prendo a prestito". Ovvero i buoni designer in pratica "rubano" le idee (forse meno ispirato ma comunque un buon consiglio!)

Q10 – Infine faccio mia una personale critica alla scaletta di produzione della GMT. Penso che stampare le nuove espansioni di Flying Colors (il bellissimo Ships of the Line) e Serpents of the Seas, mentre il gioco base è Out-of-Stock (non disponibile) è veramente frustrante per giocatori che non sono stati capaci di procurarsi FC quando fu pubblicato. I pre-ordini sono (erano) circa 90 e penso che dovremo aspettare a lungo la seconda edizione. Non pensi sia un peccato?



Il sistema P500 ha una sua funzione importante in quanto mantiene a galla l'editore. Tempo fa abbiamo rischiato davvero di perdere la GMT prima di creare il P500, così alla fine averlo è un'ottima cosa. Ovviamente, come hai precisato, ha anche il suo rovescio della medaglia. Dato che "Flying Colors" sarà solo una ristampa, speriamo esca prima del solito. Sempre che quei pre-orders salgano di numero!

Mia nota personale: vorrei vedere in mappa le navi Venete (navigarono fino al 1797). Mi prometti che le terrai in considerazione?



Detto fatto! I Veneziani faranno la loro comparsa in "Serpents of the Seas" alla prima battaglia di Lissa! :-)

È stata, questa, la più lunga (articolata e quindi soddisfacente) intervista della storia di NoTurkeys! Un personale grazie al grande Mike Nagel per la sua disponibilità ed un saluto dall'Italia.

Enrico



Awash ship: relitto alla deriva. In pratica qualcosa che sta comunque a galla pur non avendone più il diritto.

Bow: prua. (o prora, termine più arcaico) è l'insieme di strutture della parte anteriore dello scafo di un'imbarcazione. È la parte opposta alla poppa.

Carronade: (intraducibile, a volte reso come Carronata) cannone corto tipo colubrina. Tipo di cannone navale ad avvançarica a corta gittata, in uso fra il 1779 ed i primi decenni del XIX secolo. Acquistò particolare popolarità fra le marine nazionali e i corsari nel periodo delle guerre napoleoniche, in particolare relazione alle tattiche di combattimento ravvicinato. La successiva introduzione delle blindature delle fiancate delle navi da guerra e lo sviluppo dell'artiglieria navale a lunga gittata (e delle tecniche di combattimento correlate) ne causarono il progressivo abbandono durante la prima metà del XIX secolo.

Drifting: alla deriva. Il moto di deriva è il moto che una nave o un'imbarcazione compie lungo il proprio asse trasversale, cioè in altre parole il moto laterale, causato dalla componente trasversale della pressione delle correnti marine sulla parte immersa dello scafo. Il concetto di deriva è simile a quello di **scarroccio**, che però è dovuto alla componente trasversale dovuta all'azione del vento.

Fouled: nave impigliata o incagliata. Deve riuscire a districarsi (Disengage). L'ancora fouled è incagliata mentre una cima fouled si dice incattivita.

Grappling: aggancio con uncini d'abbordaggio. L'uncino si dice Hook come il celebre capitano di Peter Pan.

Hull : scafo. Lo scafo è quella struttura alla quale è affidato il galleggiamento. Questo si presenta come un solido la cui dimensione longitudinale è decisamente preponderante rispetto alle altre. La larghezza è massima nella zona centrale e diminuisce quindi alle estremità.

Leeward: sottovento (riparato dal vento rispetto a un ostacolo). Sottovento è una definizione dipendente dalla provenienza del vento ed è un concetto relativo, vale a dire che ha significato la frase "l'oggetto A è sottovento all'oggetto B", cioè "l'oggetto A è investito dal vento dopo l'oggetto B".

Sputate sempre sottovento mi raccomando!
Port: babordo, lato sinistro della nave.

La parte sinistra della nave (guardando verso prua), opposto di tribordo; il termine è entrato in italiano attraverso il francese bâbord, ma deriva dall'olandese bakboord, "dietro il bordo", perché il timoniere anticamente volgeva le spalle al lato sinistro della nave.

Il termine non è in uso nel gergo della marina italiana e si preferisce "sinistra", anche per il fatto che il termine è stato abusato in versioni romanzate della vita marinaiasca. Un'altra teoria sulla provenienza di questa parola dice che una nave francese di nome Batrie avesse scritto il suo nome in grande sulla poppa e quindi dal lato sinistro si leggeva Ba mentre dal lato destro Trie, altra versione della teoria è che derivasse dalla scritta Batry (batteria) centralmente; quindi in ogni caso, con l'aggiunta di bord si ottenevano rispettivamente babordo per la sinistra e tribordo per la dritta.

Una volta si diceva **larboard** in inglese. Il termine larboard, era presumibilmente troppo facile da confondere con starboard e così si sostituì con la parola **Port**, riferendosi al lato della nave si caricava al porto.

Notare che il termine "port" non fu adottato ufficialmente dalla Marina Reale Britannica se non dal 1844 (Ray Parkin, H. M. Bark Endeavour) e che quindi i wargame sbagliano ad usarlo prima di quella data.

Rake: infilata (attacco) - Nella guerra sul mare, il fuoco d'infilata era un fuoco diretto parallelamente all'asse lunga della nave nemica. Sebbene ogni colpo fosse diretto contro un bersaglio più piccolo, rispetto ad una bordata, e sebbene fosse più facile sbagliare il bersaglio, il colpo passava lungo l'asse della nave e poteva colpire di tutto: scafo, vele e ciurma. Il tiro (rake) di prua faceva più danni di quello di poppa poiché i colpi non erano deviati dall'arco di prua (più stretto).

Relative Rate: Classe di una nave. Più è bassa (1a classe) meglio è. Un modo di catalogare le navi secondo le regole di FC.

Rigging: velatura (dall'anglosassone wrigan o vestito). Era l'apparato attraverso il quale la forza del vento spingeva in avanti le navi a vela. Includeva alberi, estremità dei pennoni, vele e cordame.

Sails: vele - **Full Sails** (a vele spiegate) oppure a gonfie vele. Garantiva la massima velocità al vascello. **Backing Sails** (ammainare le vele) Calare le vele o avvolgerle perché non facciano resistenza al vento.

Side Slipping - scivolata di lato in avanti e sottovento (**leeward**).

Starboard: tribordo, lato destro della nave. La parola starboard deriva dall'Old English **steorbord**, letteralmente il lato dal quale si timonava la nave (a destra dato che molti timonieri non erano mancini).

Stern: poppa. La poppa è la parte posteriore di un'imbarcazione, ovvero quella parte situata all'estremità opposta della prua

Sternway - manovra all'indietro. Muovere sul mare in direzione opposta alla prua (Heading).

Striking: sinonimo di diventare un relitto che non muove nè spara. Relitto (struck vessel).



Tacking: Virare di bordo o di prua, virata stretta. La manovra opposta è la abbattuta, più comunemente conosciuta come strambata o virata di poppa.

Towing: rimorchiare una nave.

Wearing: (Gybe or Jibe) Strambare o virare di poppa. Un Jibe o gybe è una manovra di navigazione che consente a un vascello di girare la sua poppa in direzione del vento, così che il vento stesso cambia direzione da un lato della barca all'altro. Per navi a vela quadrata si parla di wearing ship.

Wind: vento

Running W. vento in poppa in poppa detto anche in fil di ruota, per il vento parallelo al piano longitudinale dell'imbarcazione. In questa andatura l'imbarcazione procede nella stessa (o quasi) direzione del vento. Quest'andatura è estremamente pericolosa in quanto un rapido cambio della direzione del vento può far strambare senza preavviso.

Reaching W. vento di lasco o di quarto (tre quarti) - Lasco (o di vento largo, più arcaico) quando il vento soffia di lato all'imbarcazione, con un angolo rispetto ad essa che può variare dal gran largo, quattro quarte da poppa, al largo, sei quarte da poppa, fino al vento a mezza nave allorché il vento spira perpendicolarmente all'asse longitudinale dell'imbarcazione. (100 - 130 gradi al vento reale)

Beating W. - vento al battente o di bolina. La bolina è un'andatura che consente alla barca a vela di risalire il vento mantenendo un angolo con il vento reale mediamente tra i 60° e i 37°. Questo angolo è variabile a seconda del tipo di imbarcazione e al tipo di velatura che essa supporta.

Il termine, bolina, deriva dal nome delle cime (bowlines = cavi di prua) che si usavano sulle navi a vela quadra per sostenere le balumine prodire (nel caso specifico da intendere come "sopravvento") delle vele durante quest'andatura.

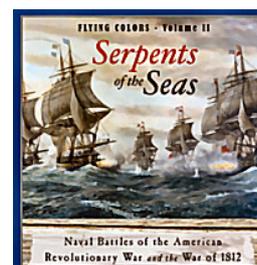
Taken Aback o in Irons! - vento di prua - controvento. Quando il vento girava improvvisamente cogliendo una nave a vela dritta a prua, si diceva che la nave era buttata indietro o taken aback.

Windward - Sopravento o sopravvento. Esposto al vento rispetto ad un ostacolo. In nautica si definisce sopravvento, o sopravvento, la zona da cui, rispetto a un dato punto di riferimento (p. e., l'asse di una barca), spira il vento.

Orinare sopravvento è estremamente sconsigliabile!

Flying Colors 2010

Forse stimolata dalla nostra intervista (non credo), la GMT ha ristampato (sembra) il suo classico navale in quanto è disponibile a 60 \$ sul sito o almeno così pare.



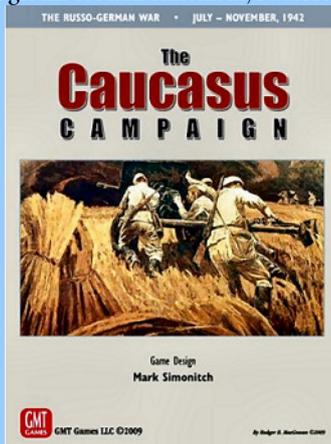
La seconda espansione per Flying Colors iniziato a spedire il 22 febbraio. Mike ha promesso i Veneziani, ma ci saranno? Certo che sì (nel riquadro un duello con la Bellona, nave dogale).

Vale la pena di chiarire che questa espansione è comunque uno Stand-Alone e può essere giocato anche senza possedere FC. La sua novità sta nella simulazione dei duelli navali e scontri di piccole navi e fregate. Ciò significa anche che i counters navali sono piccoli quadratini da mezzo pollice. In più possiede la possibilità di giocare ora con carte di manovra che garantiscono maggiore vita agli scenari proposti.



The Caucasus Campaign (GMT)

Il gioco appartiene al gruppo delle simulazioni a livello di divisione, molto giocati negli USA, questa volta con una scala di circa 29 km per esagono (18 miglia) e turni da una settimana. Parla del periodo storico che va dall'attraversamento del Don (fine Luglio 1942) sino alla prima settimana di Novembre (14 turni in tutto), quando l'offensiva tedesca contro Grozny si arenò. Il sistema di gioco è un classico movimento - combattimento, con qualche spruzzatina di Ukraine '43 e Ardennes '44, altri giochi di Mark Simonitch, l'autore.



Nella scatola trovate una mappa classica 56 x 85cm (ovvero 22 x 34 pollici) e un foglio e mezzo di counters. Le regole sono un libretto di 24 pagine.

Per uno che conosce le serie di Simonitch il gioco sembra apparentemente intuitivo, ma The Caucasus Campaign (TCC) può presentare alcune situazioni molto complesse per ambo i

giocatori avversari. È uno di quei giochi che ti sembrano abbastanza "normali" a prima vista, ma che finiscono per essere un osso più duro da rodere.

I giocatori appassionati della seconda guerra mondiale sicuramente troveranno in TCC molti meccanismi noti e familiari. Sia il sistema di gioco sia il regolamento li portano a pensare "Ho già fatto così in altri giochi. So già come fare ecc." Ma partendo da queste idee si corre il rischio di incontrare qualche imprevisto.

Al giocatore Sovietico è concesso un maggior margine di errore, ma soltanto un po' di più, null'altro. Normalmente le unità russe di partenza devono correre per cercare di concentrare più forze possibili per difendere la zona meridionale accidentata della mappa. Affrontare all'inizio il tedesco in campo aperto, porterà al disastro.

La ritirata russa è però favorita dai problemi di mobilità dell'Asse, quindi una delle chiavi di lettura più semplici per il giocatore russo sembra sia quella di capire questa situazione e di concentrare tutti i suoi sforzi nel ritardare il più possibile l'avversario.

Purtroppo se i russi lasciano troppe risorse a fronteggiare gli artigli dell'Asse, poi mancheranno delle unità necessarie a difendere i passi montani, decisivi per il gioco. Se cerca di risparmiare troppe unità – o sceglie una difesa elastica e ritardare il nemico in situazioni inadatte – può trovarsi del tutto frustrato ed a serio rischio di finire circondato in una sacca.

Il giocatore russo rischia di fare soltanto una ritirata alla rinfusa, mentre deve invece osservare e capire lo stile di gioco del suo avversario, cercando di trarre giovamento da ogni opportunità che si presenta e di dare qualche grattacapo

al nemico. Ad esempio, ritardare la caduta di una località critica per le linee di comunicazione meridionali di un solo turno (anche di un solo impulso di movimento a volte) può facilmente sconvolgere la tabella di marcia dell'Asse.

A sentire quanto si mormora in Consim, l'attacco dell'Asse è ben bilanciato e corre sulla lama di un rasoio. I Tedeschi devono rapidamente impossessarsi di un vasto territorio infliggendo al contempo il massimo dei danni ai russi che trovano sulla strada. È decisivo per il giocatore tedesco analizzare la CRT per capire tutti vantaggi che ne può trarre. Quando ad un certo punto arriva l'inverno il tentare di operare in qualsiasi modo vicino ai passi montani (muovere, combattere e anche rifornirsi) diventerà molto difficile.

L'Asse non potrà neppure ignorare del tutto le enclavi russe sulla costa orientale, il che significa distogliere truppe dallo sforzo principale per impegnare i russi sul Mar Nero in qualche combattimento. Taman deve essere presa subito e anche Novorossiysk deve essere "bloccata" per minacciare il fianco della difesa sovietica.

I giocatori dell'Asse capiranno presto che il tempo non è dalla loro parte ... e prima sarà chiaro meglio sarà: combattere per i passi montani diviene via via brutale, sanguinoso e porta via un sacco di tempo e questo è esiziale. Se l'Asse non riesce a minacciare seriamente a sud o vicino ai luoghi storici dell'offensiva, vuol dire che ha imboccato una strada per la vittoria del tutto impraticabile.

Anche rispettare i tempi tuttavia non sarà necessariamente del tutto confortevole perché implicherà un logoramento delle divisioni tedesche, mobili e di ottima qualità, imonendo al giocatore tedesco di farle avanzare rimpiazzandone le perdite, specialmente prima del turno 7 e della regola "Hitler Takes Command" (HTC).

Già "Hitler Takes Command". Quando arriva questo evento ed i rimpiazzamenti dell'Asse raddoppiano, il Sovietico avrà una piccola soddisfazione nel capire di aver raggiunto una delle sue mete strategiche della campagna: la diversione delle risorse dell'Asse lontano dalla battaglia di Stalingrado. HTC è un evento incardinato nel sistema di gioco – ma non può contare come una vittoria morale per un Russo bastonato – anche se aiuta a inquadrare la campagna in una migliore prospettiva storica.

Non serve a questo gioco ed il vero segreto del Russo è di non cedere l'ALTRO obiettivo strategico della campagna: i ricchi oleodotti che stanno a sud del Caucaso.

In definitiva il gioco è equilibrato? Sembra esserlo in effetti. Chi sarà in difficoltà è il giocatore metodico, che avanza sicuro tentando accerchiamenti. Gli mancheranno tempo e risorse per gestire la seconda parte della campagna. Il Russo non è in una posizione semplice come sembra all'inizio. Il suo set-up iniziale è debole ma non è detto che le sue divisioni ridotte siano solo comparse.

Alcune vanno salvate per consentire il loro ripristino più tardi e per permettere la difesa delle posizioni più importanti sulla mappa.

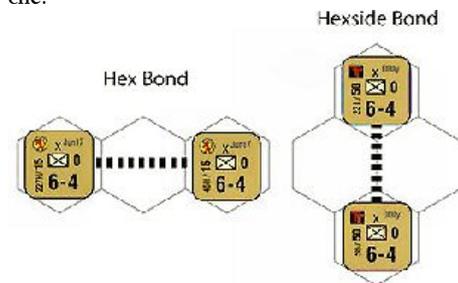
Il Sovietico ha anche qualche rara brigata corazzata. Non sono certo unità temibili, ma sono le uniche che cancellano lo shift sulla CRT a favore dell'Asse per la presenza dei carri. Quindi non mandatele al macello ma tenetele buone per quando servono.



Tutto considerato TCC è un gioco agile e piacevole. Per molti non supera le emozioni date da Ukraine '43 ma occupa degnamente il secondo posto tra i giochi di Mark Simonitch.

Curiosità ed Errata

Forse questo è il primo gioco di Simonitch senza le **ZOC Bonds**. La ragione è la sua scala (18 miglia ad esagono) e questo costringe il Russo a difendere ogni esagono attorno a Novorossisk, la strada di montagna per Tuapse e la linea del fiume Terek. Non ci sono i Bonds ma le unità devono fermarsi quando entrano in ZOC nemiche.



Le celebri ZOC-Bonds di Simonitch. In TCC non ci sono ma il designer ha promesso di riprenderle per Normandy '44.

Il sistema in TCC non ha gli stessi **overrun** ed i "mobile assaults" come in Ukraine '43. Qui in effetti, a livello di divisioni, i Tedeschi hanno poche unità mobili ed i Russi solo qualche brigata carri.

Tuttavia le regole comprendono anche gli Overruns (qui costano 2 MPs, e l'attaccante dimezza). Secondo Mark un prudente ed aggressivo uso di questi Overruns diventa estremamente importante per vincere.

Secondo molti esperti del periodo ed avendo molti letto qualche libro sulla storia del 1942, la situazione non è equilibrata in partenza.

I Tedeschi, dicono, non avevano alcuna possibilità di vincere ovvero di catturare le riserve di petrolio russe, a causa di difficoltà nei rifornimenti e a causa della perdita delle unità mobili durante la campagna stessa e perché inviati a Stalingrado di rinforzo.

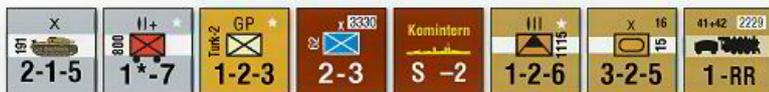
Simonitch ha bilanciato il gioco con le condizioni di vittoria. Agendo in qualità di Comandante di Gruppo o di Fronte si deve mantenere un livello base di punti vittoria. Se va sotto si perde e se, alla fine del gioco, si fa meglio di quanto fatto storicamente si vince.

Il gioco ha soltanto 3 unità storicamente non operative in quel teatro e guarda caso sono i nostri **Alpini**. Le tre divisioni Alpine italiane da sole incarnano l'unico what-if di Simonitch.

Storicamente si parlò di mandare le tre divisioni alpine nel Caucaso ma questo non fu mai fatto per due motivi concomitanti:

- le reiterate proteste del comandante dell'Armir Gariboldi, che insisteva a mantenere insieme tutte le divisioni italiane;
- il fatto che quando arrivarono ad agosto la campagna nella Russia meridionale era già compromessa secondo i comandi tedeschi.

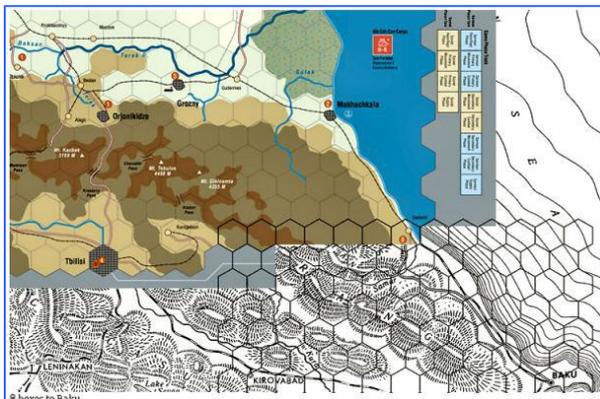
Eccoli qui sotto. Arrivano al turno 5 se si tira 1 o 2 con il dado.



It's a long way to Baku

Quando il progetto era ancora all'inizio (2007) su Consim si scatenava una vivace e divertente polemica sulla presenza/assenza di Baku in mappa. Storicamente, dicevano, Baku era l'obiettivo finale. Il centro di produzione petrolifera maggiore della Russia avrebbe dato ai Tedeschi la possibilità di grandi riserve di carburanti, se occupata.

Simonitch inizialmente non ci stava (o meglio era Baku che non ci stava in mappa) ma le continue e reiterate insistenze dei gamers lo convinsero prima a fare uno studio grafico sul caso



(ci volevano altri 8 esagoni per arrivare a Baku - nel riquadro precedente lo studio di Simonitch). Poi promise che avrebbe fatto fare il pezzetto di mappa mancante su C3i ed infine che l'avrebbe inclusa come appendice nella scatola del gioco. Di fatto Baku non c'è mai più stata nella scatola e con buona pace di tutti i sosteni

tori della fazione. Le regole della **guerra Aerea** sono state molto semplificate, infatti vi sono solo 4 unità. Una unità aerea dà un shift di colonna sulla CRT (e il Richtofen's VIII Corps ne dà 2 di shifts). Chi difende invece può usare gli aerei assieme alla Determined Defense Table. Il corpo di Richtofen è disponibile soltanto nei primi 3 e negli ultimi 3 turni della campagna, nei restanti turni va a volare su Stalingrado.

Il gioco ha anche qualche unità di livello non divisionale.

Sono le brigate Sturmgeschütz, i Commandos (Brandenburger), gli Ost battalions che possono essere formati dai Tedeschi, le brigate navali

Sovietiche, le unità navali russe della flotta del Mar Nero, reggimenti AT Russi, brigate Tank Sovietiche e treni corazzati. Una piccola stellina bianca indica l'entrata casuale dell'asset.

Counters, markers e mappa

Si sono dimenticati il marker Meteo, usate un qualsiasi markers per sostituirlo.

Sul retro della 23a Panzer c'è un quadratino giallo, anche se non lo si vede bene.

Le quattro unità russe da montagna sono senza il simbolo di forza ridotta (triangolino). Si possono identificare comunque per la stella bianca.

I 5 VPs di Derbent (3411) dovrebbero essere segnati nell'esagono 3510 un hex d'ingresso per le truppe tedesche.

Usate sempre il terreno che garantisce il maggior numero di bomus, DTB, al difensore. Novorossiysk va considerata una città minore mentre Tuapse deve essere considerato un esagono di montagna.

4.4 Rinforzi casuali: i chits "None" sono rimossi dal gioco, qualora estratti, e non vanno rimessi nella tazza.

7.6 Paludi stagionali: le unità meccanizzate che si trovano in esagoni di paludi stagionali, vanno immediatamente messe nella Cadre Box al momento in cui l'esagono diventa di Palude.

14.22 Esagoni portuali: i porti di Taman, Kagalnik e Taganrov non sono fonti di rifornimento parziale russe (Soviet Limited Supply Sources.)

15.6 Treni corazzati: non possono muovere su ferrovie in costruzione (Unfinished) e sulla linea Sochi - Sukhumi.

15.5 Divisioni da montagna e Jäger:

le unità da montagna e Jäger utilizzano il loro fattore (soprascritto) SOLO quando attaccano dentro esagoni di Foresta o di Montagna. Cancellate il riferimento "or defending". Naturalmente tutte le Errata ed i chiarimenti si trovano in ConSim alla pagina del gioco.



Mark Simonitch non è forse il disegnatore di wargame più prolifico del mercato, ma a scrivere su quello che ha fatto si rischia veramente di fare un numero unico della rivista. Mark sta nel mondo dei wargame dal lontano 1967.

Nasce soprattutto (e si definisce) come grafico più che designer. I suoi progetti infatti mostrano costantemente un'alta qualità grafica, nonché grande attenzione e dettaglio circa i sottosistemi ed il dettaglio storico dei giochi.

Come designer predilige creare giochi non complicatissimi ma ricchi di variabili.

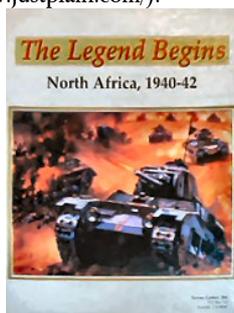
Nel 1991 Mark fonda la Rhino Game Company (i giochi del rinoceronte) e si pubblica tre suoi giochi: The Legend Begins, Campaign to Stalingrad e Decision in France. In quell'anno vince la James F. Dunnigan Award per la categoria Playability and Design.

Dal 1995 al 1997 Mark va a lavorare alla Avalon Hill disegnando i due best-sellers Hannibal e (come co-designer di Richard H. Berg) Successors. Nasce allora l'eccellente coppia Berg - Simonitch (regole+grafica) e Mark arriva alla GMT. Nel 2000 rivince ancora la James F. Dunnigan Award grazie ad Ukraine '43 e nel 2002 celebra la sua carriera con la Charles S. Roberts Clausewitz Hall of Fame Award; il massimo.

Il più degno di nota di Mark disegna sarebbe Hannibal: Roma contro. Cartagine ed i successori.

Se oggi Mark può essere definito una delle leggende dell'hobby, è proprio con una leggenda che inizia il suo lungo viaggio di designer: The Legend Begins e parla di Rommel.

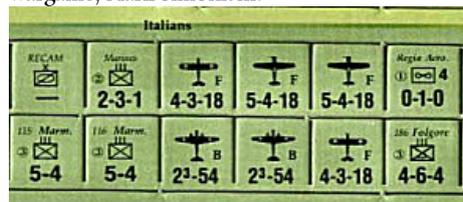
Alla prima edizione Rhino, il gioco ebbe una riedizione molto vicina all'originale, ambedue in ziplock bags. La terza (bellissima) edizione esce grazie alla Terran Games ed è in scatola con regole e scenari migliorati e aggiornati. Il gioco è ancor oggi disponibile alla Pacific Rim (<http://www.justplain.com/>).



Così parlava Zarathustra Berg quando TLB usciva per la Rhino in ziplock: "Anche se traspare il desiderio di produrre un gioco semplice e agile

lui (Mark NdR) ci ha messo un sacco di dettagli tipo gioco navale, regole per Malta, un elegante regola per riparare i carri e migliorare le manutenzioni meccaniche, autocarri, regole per le fortificazioni e campi minati ecc."

Il "ragazzino" aveva colpito Berg più per il design che per la grafica. "C'erano una volta" diceva il sommo vate "i migliori 'map-men' del mercato come Larry Catalano e Ted Koller. Il loro tempo è passato, ahimé, ed oggi abbiamo alcuni nuovi nomi (e nuove facce) ai quali guardiamo con compiacimento: Dave Fuller, Kevin Boylan ed il nuovo Uomo per tutte le Stagioni del wargame, Mark Simonitch."



E ancora: "Rhino ci dà alcuni bei counters. I colori sono per lo più quelli base (e gli Indiani sono color lavanda, il che è una scelta curiosa), la stampa è chiara e le informazioni sono ben organizzate." Ovviamente, aggiungo io, nel riquadro ci sono gli Italiani in TLB. Ammirate il coraggio di Mark Simonitch nel proporre reggimenti italiani 5-4 ed un 4-6-4 per la Folgore (e questo in tempi di Pasta Rule).

L'uomo della Rinascita, così lo definiva Richard Berg, "un designer da tenere d'occhio" è stato intervistato per NoTurkeys, con la solita idea di conoscerlo meglio.

L'uomo "della Rinascita" racconta

NoTurkeys Interview

Q.1 - Leggendo le tue regole, giocando i tuoi giochi, captiamo un forte tendenza per i sistemi operativi sulla Seconda Guerra Mondiale. Quando hai deciso di dedicarti ad altro, oltre la grafica e quale fu il tuo primo progetto?

A: Il mio primo gioco fu The Legend Begins nel 1991. Avevo mandato il gioco alla Avalon Hill ma non era stato accettato. Così decisi di organizzare una mia compagnia per fare i giochi (Rhino Games) così me li sarei pubblicati da solo. Non avevo soldi per farlo e tutto dipendeva da ordini di pre-pubblicazione e dilazioni di qualche mese nel pagamento delle mie fatture di stampa. In effetti tutto funzionò al meglio e la tipografia fu pagata. Certamente i giochi operazionali sulla Seconda Guerra Mondiale sono i miei favoriti.

Q.2 - Sicuramente il primo hit fu proprio The Legend Begins, che, se ricordo bene, noi conosciamo soprattutto nell'edizione Terran. Quel sistema introduce la discussione sul tema del movimento e sulla sua simulazione. Il modo in cui TLB lo trattava era alquanto innovativo (c'erano dei markers di movimento mi pare) ed in qualche modo geniale (lo disse anche Berg).

A proposito l'uso della "tazza" fu suggerito dal tuo grande amico R.H. Berg? Ma dicci quando e perché abbandonasti quel sistema nei giochi che seguirono TLB?



A: The Legend Begins usava un sistema di movimento unico o almeno che non ho mai visto usato da altri sistemi. Ogni giocatore disponeva di 4 chits di movimento: 2 Primary (Movimento Pieno), 1 Secondary (Movimento dimezzato) e 1 Tertiary (1/3 del Movimento pieno). Gli 8 chits erano messi in una tazza ed i giocatori estraevano un chit alla volta. Poteva accadere che uno estraesse due suoi chits di fila. Solo 7 chits però erano usati, l'ultimo, l'ottavo era perso. Mi è sempre piaciuto quel sistema ma poi considerai che fosse più appropriato per un gioco dove il fattore movimento fosse l'elemento più critico della simulazione. Sono sicuro che l'idea mi fu ispirata dai disegni di Richard Berg.

Q.3 - Ed ora qual è lo stato dell'arte definitivo per la simulazione del movimento in Caucasus Campaign e Normandy '44? Puoi dirci se ci sono differenze o movimenti speciali (che so per la montagna in Caucasus o per gli sbarchi in Normandy). È tutto nuovo o c'è qualche eredità dei vecchi giochi nei due nuovi sistemi?

A: Tutti i miei giochi usano vecchi sistemi con qualche nuovo ritocco. In The Caucasus Campaign la sequenza è: Mossa completa tedesca, mossa parziale sovietica, mossa parziale tedesca, mossa completa sovietica. Questo dà un piccolo vantaggio ai Tedeschi dal momento che possono reagire con il loro pieno movimento dopo il movimento completo russo.



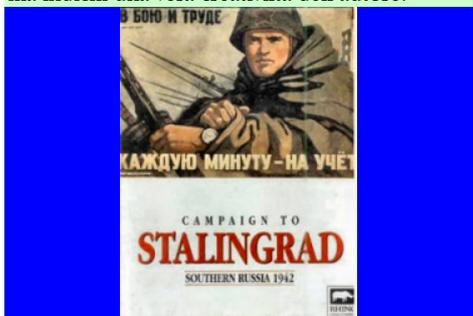
In Normandy '44 l'uso delle riserve diventa essenziale per movimento e combattimento. Se una unità muove solo 1 MP durante la fase di Movimento può muovere ed attaccare nella Fase delle Riserve. Le unità che non sono in Riserva ma sono adiacenti al nemico possono attaccare di nuovo (a metà forza) se si aggiunge una unità in Riserva al loro attacco. Qui la sequenza è: Fase di Movimento, Fase di Combattimento, Fase di Movimento delle Riserve, Fase di Combattimento delle Riserve.

E così se si fa una breccia nella linea nemica durante la fase di combattimento, le unità in Riserva possono farsi strada dentro il varco. Il difen-

sore, invece, può usare le sue Riserve come appoggio ai propri tiri di dado per la "Determined Defense" (Difesa Decisa).

Q.4 – Parlando del combattimento e delle tue regole tu (correggimi se sbaglio) separi il calcolo delle perdite da chi vince la battaglia. Richard H. Berg ha detto: "Non sono stato del tutto a mio agio con quel sistema. A parte l'ottusa semplicità della regola 'determina il vincitore', il sistema impedisce di prendere magari più perdite per rimanere sulla posizione?". In Campaign to Stalingrad quel problema sollevato da Berg è stato emendato con il concetto di massimo sforzo (Maximum Effort) e difesa decisa (Determined Defense)? E come mai?

Per inciso va sottolineato che noi, in Europa, pensiamo che il fatto di inserire nuovi concetti e nuove regole in un sistema non sia un difetto, ma indichi una vera creatività dell'autore.



A: In Legend Begins l'attaccante può soffrire molte più perdite del difensore e vincere lo stesso la battaglia. Pensavo che questo approccio fosse ragionevole ma ricevevi parecchie lamentele da parte di giocatori che facevano fatica a gestire la cosa. Aggiunsi regole che permettevano al difensore di perdere steps per poter tenere la posizione in Campaign to Stalingrad. Sia in TCC sia in N44 il difensore può fare i cosiddetti tiri di difesa decisa (Determined Defense) per provare a resistere sulla posizione.

Ho molti bei ricordi sul sistema di combattimento in The Legend Begins. Ricordo che con le regole della "magnitudine" ci potevano essere perdite ingenti durante una battaglia singola – per me era coinvolgente.

10.3 Magnitude Clause

La Combat Results Table (CRT) secondo Mark Simonitch era particolare in TLB. Durante il combattimento i giocatori calcolano i rapporti di forza e guardano la colonna appropriata sulla tabella. Ognuno dei due giocatori tira un dado in più – l'attaccante verifica il suo risultato sul lato dell'attaccante della tabella e calcola quante perdite ha inflitto al nemico (steps eliminati). Il difensore fa la stessa cosa – tira il dado e controlla la CRT dalla parte del difensore per vedere quanti step nemici ha eliminato. Fin qui tutto bene. Tuttavia esiste la Magnitude Clause (10.3) che dice:

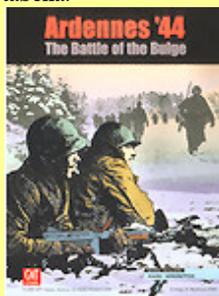
se la parte più debole, nella battaglia, possiede da 6 a 9 step allora si tirano due dadi, se il lato più debole ha invece 10-14 steps se ne tirano tre e se gli steps sono 15 o più se ne tirano 4 – ogni singolo risultato è controllato sulla CRT per vedere quante perdite ha causato.

Il gioco aveva una serie di dadi bianchi per le operazioni legate alle perdite ed un unico dado colorato che serviva a determinare il vincitore della battaglia.

Q.5 – Il bellissimo (dicono), ma non semplice, Ardennes '44 tornava ad un modo di combattere più classico. È questo il modello rimasto per i combattimenti in TCC e in N44?

A: Con Ardennes '44 io abbandonai l'idea di usare la Magnitude (cioè aggiungere ulteriori dadi man mano che il numero di steps coinvolti aumentava). In A44 volevo tenere basso il numero delle perdite così da permettere ai giocatori di prediligere le manovre d'accerchiamento invece dell'attacco frontale. Sono convinto che questo funzionava bene in A44 poiché lo stacking era solo di un reggimento per esagono. Quando mi sono cimentato con TCC e N44 ho mantenuto il sistema di combattimento semplice perché sentivo che la maggior parte dei giocatori lo preferivano, ma per me era una guerra personale per far sì che il sistema di combattimento funzionasse.

Senza regole di Magnitude, dovevo inventare qualcosa di nuovo per far aumentare le perdite in certi esagoni critici. La mia soluzione fu quella di creare il sistema della "difesa decisa" (Determined Defense). Ovvero se il difensore vuole tenere la sua posizione (il suo esagono) ora può farlo facendo continuare la battaglia con tiri sulla omonima tabella.



Q.6 – Pausa. Cosa accadde alla Rhino games e perché uscì dal mercato? Devo dirlo al singolare? La Rhino era una "one-man-band company" per caso?

A. Già la Rhino Game Company era una ditta da 1 dipendente. Occasionalmente i miei amici e i miei nipoti mi davano una mano a montare ed impacchettare i giochi, ma era un lavoro improbo. Feci tre giochi con la Rhino: The Legend Begins, Campaign to Stalingrad, e Decision in France. Quel mio ultimo gioco non vendette benissimo ed io mi scoraggiai.

In quegli anni c'era la rivoluzione della grafica computerizzata, che io ignoravo del tutto; così il mio mercato di disegnatore di mappe ne risentì molto. Così dovetti chiudere la Rhino e concentrarmi per 4-6 mesi ad imparare come disegnare le mappe con il computer. Poco dopo ebbi un'offerta di lavoro dalla Avalon Hill.



Q.7 – Torniamo a parlare di territorio. Il controllo sul territorio da sempre si esplica con le ZOC. Siamo passati dalle ZOC rigide della SPI, alle ZOC determinate dal facing, sino ad arrivare alle ZOC fantasma di Dean Essig in OCS? Tu introducesti una grande idea, la ZOC "cooperativa" o degli esagoni collegati "Bond hexes", che in Ardennes 44 si espanse sino a due esagoni lontano dall'unità (sbaglio?). Puoi raccontarci lo spirito di questo concetto?

A: Sviluppai il concetto dei ZOC-Bonds dalla frustrazione generata nel vedere due unità che circondano uno stack di unità in difesa situandosi in due posizioni opposte tra loro.

Per me quelle due unità erano troppo lontane tra loro per tenere una linea valida. Presi l'idea da un vecchio gioco detto Twixt, dove quando due pedine sono distanti due esagoni (ovvero sono separate da un esagono), si legano tra loro. La regola del ZOC Bond mi sembrò potesse garantire il corretto movimento attorno alle unità nemiche, consentendo anche di rinforzare o evacuare i cosiddetti salienti.

Troverete le regole del ZOC Bond in quasi tutti i miei giochi. Tuttavia non ci sono regole di ZOC Bond in TCC, perché ogni esagono copre troppo territorio (29 Km o 18 miglia).



Q.8 – Al contrario di altri sistemi di gioco tu hai sempre tratto i Rifornimenti (Supply) in modo semplice, quasi napoleonico. TCC e N44 manterranno quel livello di semplicità o dobbiamo aspettarci autocarri e muli?

A: Sia TCC sia N44 hanno regole di Supply semplici tipo tracciare 5 esagoni sino a una strada o ad una ferrovia. TCC ha una variante che sottolinea che, se la linea di rifornimento viene tracciata attraverso esagoni di montagna, essa da Full Supply è degradata a Limited Supply. In N44 esistono punti di rifornimento che possono essere consumati per garantire shift di colonna all'artiglieria. In definitiva, in ambedue i giochi, le rispettive Fasi di Supply sono portate a termine in pochi secondi.

Q.9 – Molti giochi di scala operativa (brigade e/o divisioni) della Seconda Guerra Mondiale offrono eventi casuali o solo rimpiazzi casuali allo scopo di aumentare la rigiocabilità della simulazione. Come ti poni rispetto al concetto di "Random" e c'è qualcosa di simile in TCC e N44?

A: Di solito non amo mettere troppa casualità nei miei giochi, preferisco la linea del gioco lineare tipo gli scacchi. Ciò detto, sia in TCC sia in N44 esiste una discreta quota di casualità. In TCC i rinforzi sovietici sono casuali per il 90%, e sono determinati da un tiro di dado o dall'estrazione di un'unità dalla tazza. In N44 il tiro meteorologico per il Tempo ha un grande impatto sui rifornimenti, superiorità aerea, rimpiazzi e movimento tedesco. Il giocatore alleato in N44 è libero di decidere quali unità portare dalla Gran Bretagna per sbarcare in Normandia, rendendo ogni partita diversa dalla precedente.

Q.10 – Infine ma non come ultima cosa devo parlare degli Alpini italiani, capirai bene. In effetti non ho ancora visto le regole di TCC però sulla mappa ho visto citati gli Alpini. A parte che forse non erano in campo allora, noto che muovono e difendono come i tedeschi (magari si potrebbe discutere sui MP) ed attaccano a metà forza (round up) ... ed anche in foresta e montagna, il piccolo numero soprascritto sopra il valore d'attacco ... immagino. L'addestramento storico degli Alpini ricorda che possedevano una dottrina d'attacco pari (talora superiore) ai colleghi tedeschi da montagna.. Forse avevano meno potenza di fuoco, d'accordo, ma vedere una unità da montagna romana meglio degli Alpini è oltremodo scoraggiante. Anche in TLB i nostri nonni non avevano un aspetto brillantissimo, anche se apprezzo l'assenza di una "pasta rule".

A: Sarai contento se ti dico che gli Alpini italiani hanno un morale superiore ai Rumeni "da montagna". Ho fatto la 3ª divisione da montagna rumena un po' più forte perché ho letto che

Devo confessare che forse ho dato agli Alpini un rating troppo basso.



In realtà devo dire che Mark Simonitch è forse il designer che ha trattato meglio gli Italiani in genere, almeno in giochi di scala operativa. Questo non significa che le unità italiane siano sempre ottime. Significa soltanto che Mark è stato il più aderente al nostro concetto storico sul Regio Esercito ed ai valori con i quali si possono simulare le sue unità.

Non a caso la sua scaletta per i giochi futuri, dopo la pubblicazione di Normandy '44 prevede:

- l'espansione di Normandy '44
- Normandy '44 in versione card-driven (ricordiamo che lui ha fatto Hannibal!)
- un quadrigame ? su quattro battaglie del fronte Caucasico del 1942 e ...
- la Campagna d'Italia dopo gli sbarchi.

Naturalmente quest'ultimo sarà vivamente atteso da tutti noi. Grazie Mark !

Confronto tra Ardennes '44 e The Caucasus Campaign

A44: sequenza di combattimento

Seguite queste fasi per ogni combattimento:

FASE UNO Demolizione dei ponti: il difensore può tirare per la demolizione dei ponti prima che l'attacco abbia luogo. Se il ponte viene demolito l'attaccante può annullare l'attacco.

FASE DUE rapporti di forza: confrontate la forza di attacco combinata delle unità attaccanti con la forza di difesa totale ed esprimete il confronto con un rapporto numerico (attaccante / difensore). Arrotondate questo rapporto per difetto .

FASE TRE appoggio d'artiglieria: l'attaccante, seguito dal difensore, dichiara se usa Appoggio d'Artiglieria e, se lo fa, quali unità danno supporto.

FASE QUATTRO tiro del dado: dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira il dado e si applicano immediatamente i risultati, asse-

gnando le perdite, effettuando ritirate, la Difesa Decisa, l'avanzata dopo il combattimento, e

l'eventuale Sfondamento.

TCC : ancora più semplificata

FASE 1 rapporti di forza: confrontate la forza di attacco combinata delle unità attaccanti con la forza di difesa totale ed esprimete il confronto con un rapporto numerico (attaccante / difensore). Arrotondate questo rapporto per difetto .

FASE 2 appoggio aeronavale: l'attaccante deve decidere se vuole impiegare appoggio aereo o markers di Flotta del Mar Neronel combattimento.

FASE 3 tiro del dado: dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira il dado e si applicano immediatamente i risultati nell'ordine seguente:

- A. rimuovere le perdite,
- B. eseguire la Difesa Decisa se è il caso,
- C. eseguire le ritirate,
- D. eseguire le avanzate.

Difesa Decisa o a Oltranza - A44

Una Difesa ad oltranza rappresenta sia il contrattacco sia la resistenza a tutti i costi.

PROCEDURA: il difensore può tentare di annullare una avanzata nemica usando la Tabella della Difesa Decisa.

Un successo consente all'unità di ignorare la ritirata e il disordine associato, e l'avanzata dell'attaccante è annullata.

Difesa Decisa o a Oltranza - TCC

PROCEDURA: il difensore può tentare di annullare una ritirata con D1, DR, A1/D1, o A1/DR sulla CRT usando la Tabella della Difesa Decisa.

Bisogna che almeno uno step sopravviva nell'esagono. Un successo consente all'unità di ignorare la ritirata e l'avanzata dell'attaccante è annullata.

Notare che le perdite controllate sulla CRT sono assegnate PRIMA di eseguire una Difesa ad oltranza.

MOUNTAINS AFLAME

**The Austro-Hungarian
South Tirol Offensive
May - June 1916**



The Offensive in South Tirol

also called " the Strafexpedition "
– May 15 – June 24 1916

In Trentino, during 1915, the Italian troops actually had pushed themselves in the valley of Chiese and in val of Ledro, up to few kilometers from Riva del Garda. Were also occupied the Altissimo, besides Val Lagarina, the Vallarsa, Borgo Valsugana and, more east, Cortina and the Tofanes.

This was the real situation to the eve of the Austro-hungarian offensive launched in the Trentino (May 15th 1916) and historically know as the "Strafexpedition", punitive expedition, for the supposed Italian betrayal vs the former allied: Austria-Hungary. After a notable concentration of men and a materials, Austria attacked between the rivers Adige and Brenta, with the objective to go ahead, down in the lowlands, through the valleys of the Vicenza's territory, in order to cut off the Italian troops displayed in Cadore and along the Isonzo front. A month later, however, Austria will be forced to abandon the attacks without having reached the hoped results. Actually they surely made a strategic retreat, but the Austro-hungarian failure was also determined by a tough and, moreover, surprising Italian resistance.

That operation, maybe the most important mountain warfare example (it involved three armies) not only of the Great War, but also exclusive in the history of war, had very low outcomes among the anglosaxon historical researchers; they had only one word for WW1 Italy, Caporetto.

The Strafexpedition was a serious Austro-hungarian attempt to inflict a deadly hit to their adversaries and at the same time an hard test for the defensive skills of the young Italian army. Above all it was a clash of exceptional intensity with a lot of losses among both the parts.



The Italians' Situation and the Hellfire

The Italian frontline was somehow weak. Italian Commands had tried, with a lot of confused orders, to reinforce the first lines, directly close to the enemy, in order to launch some attacks towards Trento.

Their Second Line (Advanced Defense Line) was not ready and trenches almost covered with snow. Here they deployed their artillery, some old guns and howitzers, since the better pieces were in the Isonzo front.

The main frontline originated (in the Italian left) in front of the town of Rovereto and went along



the Val Terragnolo, going there uphill till the higher Serrada and Folgaria plateaus. There was the center of the whole sector.

From there the line went down inside the deep Val d'Astico and it went up again along a steep slant toward Luserna and the highlands of Vezzena. Here Austria-Hungary had six strong armored fortresses, which were the pivot point of their local defense.

X-hour of the attack struck at 6 PM of May 15. Weather was fine when 369 pieces, with many heavy mortars, begun their destructive bombardment. The local Austro-Hungarian commander (XX Corps) was the Archduke Charles, the future Emperor, observed the violent "carpet bombing" in a nearby peak.

After three hours of intensive fire, at 9 AM, the artillery bombardment raised at its top into what was called the "annihilating fire". The effects were terrifying. In addition to the large amount of pieces firing, the mountains' echo amplified the fearful noise forcing the Italians to squat inside their holes.

A true grenades' Hell for the defenders, a concentration of shells on and over 6 km of front-line, with few caverns and recover positions. Fired all the 250 pieces of the Archduke's XX Corps together with the 119 pieces of the III Corps (in Lavarone), which attack had been delayed. 33 mortars and heavy howitzers were hammer of very large caliber; from 305 mm till 420. The snow gave some help to the Italians and many shells did not explode, slipping on the icy ground like cobblestones launched on the water.

In every case it was a memorable bombardment; from then, the May 15th, it will be the Celebration Day of the Austro-Hungarian artillery.

The attacks against the peaks

The Austro-hungarian troops launched their

attacks from 10 AM with the storming swarms systems (Jagdstaffeln), a kind of mountain warfare which they knew well. The high peaks of the Italian Second Lines (Zugna, Pasubio, Coston, Maggio) fell one after the other in 4 days of tough fights. The Austro-Hungarians kept a very advanced position, rather a breakthrough, flanking the Italian positions of the colese Asiago plateau. There, the Imperial Commands managed to open their second front, intervening with the IIIrd Army.



May 20, 1916 – Asiago Battle

On May 20, at 5 AM began the intensive artillery fire against the Italian lines of the Vezzena highlands. The Austro-hungarian attack was frontal but met the initial strong Italian defense. Otherwise a long column of the 3rd regiment Landwehr (Austrian national infantry) ran along the high crest over the deep Val Sugana, overran the Italian outpost and seized the main Italian artillery location at Porta Manazzo.

In two days the whole defensive system collapsed and the Italians began to retreat towards their (supposed) third lines. The weather was now very bad, cold with an icy rainstorm. So the Italian were unable to defend the high peaks of their third line (Linea di Difesa ad Oltranza or Final Defensive Line). Their Commands simply had no more Reserve to employ in battle. The first units sent to support the battle, were (al-

most all) taken prisoners by the enemies. The important peaks (and fortresses) remained unwatched and fell in the Austro-hungarian hands: mount Verena, Campolongo and finally the high crest of Portule called the “fortress of the Plateau”. The imperial soldiers now managed to advance artilleries: first breakthrough was complete.



On May 28 the main local town, Asiago, went down in flames, the mountains too were aflame! Having reorganized their Commands, the Italians, had formed a new Reserve army down in the plains between Padua and Vicenza.

They began to send reinforcement up to the new frontline, which was a line on the maps, however, lacking of trenches, repairs and “blockhaus”. The first resistance was deciden to be fulfilled in the Cengio sector, west of Asiago. For this, the Italians, employed their elite regiments “the Sardegna Grenadiers”, come from Isonzo.

After a sharp struggle, on May 30 and June 1,2,3 and 4, also the Grenadiers brigade dissolved itself, the largest part of its men taken prisoners after a brave fighting. Now the situation was very risky for the Italian Army. The Austro-Hungarian advanced patrols were close to the slopes which led directly into the

open lawns like on the Zovetto. East of Asiago they did some resistance on the high peaks of the Melette mountains, but in a very weak position.



Evenmore the Italians withstood, in the first ten days of June, sacrificing themselves on the precarious new lines dug in lawns and woods. Bloody battles were fought on the Zovetto, on the Lémerle, on the Melette, which didn't allow the Imperials to spread themselves ahead and in the lowlands. The Russian Brussilov's Offensive in Galicia gave a hard beat to the Austro-hungarian logistic reserves of materials and, so, the Chief of General Staff, general Conrad, gave

Period	Event	Dead	Wounded	Missing Prisoners
May 15 – 31	1st Austro-Hun. Advance	2201	9767	32770
June 1 – 15	Last Austro-Hun. Attack	3563	14656	10185
Totals Offensive	Strafexpedition	5764	24423	42955
June 16 – 29	1st Italian Counteroffensive	5297	23115	7864
June 30- July 14	2nd Italian Counteroffensive	4657	19697	3791
July 15 – 31	Final Phase	1663	7670	1025
Grand Total	Italian Losses	17381	74905	55635

the order to stop the offensive in Trentino.

On June 24, Austro-Hungarians abandoned their lines to reach a safer frontline, on the moun-



plains, where Italians had no line to be defended. Their new lines, south of Asiago, were into the pinewoods, on some woody hills like Lémerle, Ma-gnaboschi and Kaberlaba or in

tains, and to maintain that new front till the winter: the so called “Winterstellung”.

This retreat surprised the Italian Commands, which launched their patrols too late in pursuit.

The now advancing Regio Esercito had to stop in front of the new, strong, higher Austro-hungarian lines. All the June's end and the first half of July were dedicated to repeated counter-offensive attempts. This, however, caused the Italians to suffer massive losses, without any gain or progression. In the same way went all the other counteroffensive attacks of the Italians in the other sectors of the new front.

Aftermath of the Austro-Hungarian Offensive

As per the Official Austro-Hungarian Staff Reports (Glaise-Horstenau Edmund – ed. by, Österreichs-Ungarns Letzter Krieg 1914-1918, band IV, Das Kriegsjahr 1916, Wien 1930) the Imperial army losses were, on June 18, 5000 dead, 23000 wounded, 14000 not fit to duty and 2000 prisoners in the Italian hands: a total of 44000 men out of combat. The Austro-hungarians told they had captured around 43.000 Italians during the Offensive, so balacing their own losses.

On July 31, 1916, Austria-Hungary will lose other 52.815 men, for a final total of 96.815 men out of combat in two months of attacks (12000 dead and 7000 prisoners made by Italians).

The Italian Army Official Reports (Ufficio Storico, L'Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-1918), vol.III, Le operazioni del 1916, Roma 1936) on June 18 Italians lost 9769 dead, 24043 wounded (almost all troopers) and 41000 missing (among whose the prisoners made by Austro-hungarians); a total of 74812 men out of combat. This was an exaggeration while considering that, in mountain warfare attacks, the odds between the attacker losses and those of the defender were commonly 2 or 3 to 1.

At the July's end, Italians had around 150.000 men lost, among whom many were the wounded during Counteroffensive. A Report of the Italian Marshal count Guglielmo Pecori – Giraldi, commander of the 1st Army, gave more detailed data on the Italian losses (see table above).

Italians lost a total of 147.921 men, of whom half during the first phase, before the enemy's stop to the Offensive. Of the 55.635 missing Italians a lot (42955 as per the 1st Army, more for the Austro-hungarians), remained prisoners of war forcing the Imperial government to reform the POW camps in Austria and Hungary. The Lagers were multiplied per 10, organizing new camps near the already known Sigmundsherg e Mauthausen.

Designer Notes

by Andrea Brusati

The idea for this game was born from another game, and system, Michael Resch's "Battle for Galicia, 1914".

I enjoyed so much the system, that I made the trial to move it in a situation very familiar to me: The 1916 Austro-Hungarian Spring Offensive on the Italian Front.

This offensive was very close to success, and could have cut off the whole northeastern front in Italy. The battle that could have been around Vicenza is one of the big "What if" of WW 1 history.

The situation and the scale of the offensive was matching the characteristics for a "No Turkey's" game. So I contacted Michael Resch, to ask for the permission to use his system.



He was very happy of this, and the job started. The historical research was ready, already made for a bigger and more detailed game, "Strafexpedition: The Spring Offensive Against Italy", that's going to be published by Europa Simulazioni.

The original Battle for Galicia system had to be "upgraded", including the mountain warfare. Thereafter the limit on stacking on mountain was included.

Also the rigid ZOC from units on higher level was added, to give importance to the high ground, still in the doctrine of both Italian and Austro-Hungarian Higher Commands (Infiltration tactics were not developed yet).

High ground also reduce the effectiveness of attacking upslope, and increase the efficiency of artillery, mostly due to better spotting.

Mountain units better performance on mountain terrain is the last, but not the least, rule to simulate the mountain warfare on the Italian

Theatre. Something more added to the Michael Resch's system are the artillery units and the Fortresses (you can see in the previous image – blue areas - the so-called "Iron Belt" of the Austro-hungarian armored fortresses).

Artillery gives further artillery support to the front line units. Austria-hungary made extensive and effective use of artillery barrage during this offensive.

Fortresses are very useful supports for defence, but weaker than what it seems.

In reality, they mostly had impact at the beginning of the offensive only, when Austro-hungarian Fortresses supported the initial barrage. Italian Fortresses, however, were undermanned and in poor conditions, the general disorganization in Italian command following the offensive made the rest.

In the game, they are very useful if you don't let them alone.

Play hints: no one ! The Austro-hungarian player has several offensive directions to follow, but he cannot go everywhere. Try your favourite ways.

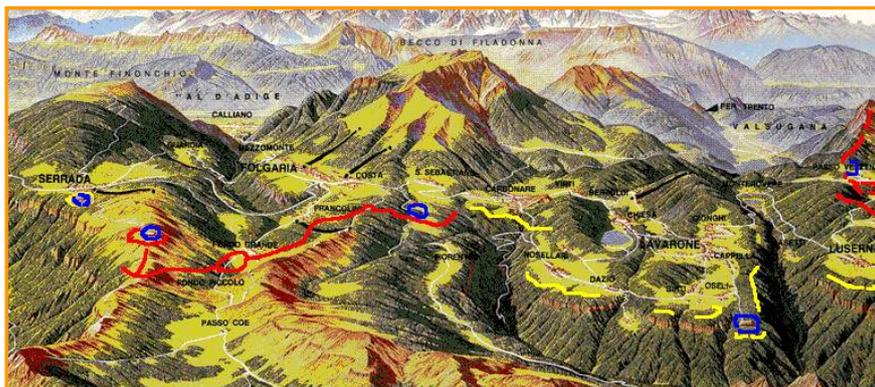
Italian player has a defensive role, even if at the end of the game can have a numerical superiority. But allocation of resources and reserves is the key of its result.

Have Fun !

Andrea

Credits

Original Special Rules :
graphics: Andy Brusati
development: Mike Resch
System Basic Rules: Mike Resch
Copyright © : Oregon ConSim



Mountains Aflame 1916

The Austro-Hungarian Offensive against Italy

TABLE OF CONTENTS

1.0 INTRODUCTION

- 1.1 Preparation for Play
- 1.2 Abbreviations
- 1.3 Game Map

2.0 THE PLAYING PIECES

- 2.1 How to Read the Units
- 2.2 Unit Type Summary
- 2.3 Color Scheme
- 2.4 Informational Markers
- 2.5 Combat Units

3.0 SEQUENCE OF PLAY

- 3.1 Game Turn Sequence of Play Outline
- 3.2 Narrative Sequence of Play

4.0 MOVEMENT

- 4.1 Movement Allowance (MA)
- 4.2 How to Move Units
- 4.3 Minimum Movement
- 4.4 Combat Effectiveness Recovery
- 4.5 Special Movement Restrictions
- 4.6 Other Limitations on Movement

5.0 STACKING

- 5.1 Staking Limits
- 5.2 Overstacking Penalty
- 5.3 Order of Stacking
- 5.4 Limited Intelligence

6.0 ZONES OF CONTROL (ZOC)

- 6.1 Terrain and ZOC
- 6.2 ZOC and Supply
- 6.3 EZOC and Movement
- 6.4 EZOC and Movement in Mountain Terrain
- 6.5 Other Effects of EZOC

7.0 COMBAT

- 7.1 Multi-Hex Combat
- 7.2 Attacker Command Limitations
- 7.3 Defender Characteristics
- 7.4 Modified Combat Strength of Zero
- 7.5 Artillery Units in Combat
- 7.6 Withheld Units
- 7.7 Effects of Terrain on Combat
- 7.8 Flank Attacks

8.0 COMBAT PROCEDURE

- 8.1 Determine Initial Combat Ratio
- 8.2 Determine CRT Column Shifts
- 8.3 Attack Resolution
- 8.4 Determine Magnitude
- 8.5 Loss Resolution

9.0 EXPLANATION OF COMBAT RESULTS

- 9.1 Combat Results Table (CRT)
- 9.2 Retreats
- 9.3 Advance After Combat
- 9.4 Loss Results Table (LRT)

10.0 COMBAT EFFECTIVENESS AND STEP LOSSES

- 10.1 Effects of Reduced Combat Effectiveness
- 10.2 Indicating Step Losses
- 10.3 Combat Effectiveness and Step Recovery

11.0 SUPPLY

- 11.1 Supply Effects
- 11.2 Supply Sources
- 11.3 Tracing a Supply Path
- 11.4 Supply Path Range
- 11.5 Attrition

12.0 SPECIAL RULES

- 12.1 Mountain Units
- 12.2 Fortress Units
- 12.3 Artillery Units
- 12.4 First Turn Special Rules

13.0 REINFORCEMENTS

14.0 VICTORY CONDITIONS



1.0 INTRODUCTION

Mountains Aflame is a game about the Spring 1916 Austro-Hungarian offensive on the Italian Front, aimed to drive to Vicenza and the Veneto plain, west of Venice, cutting off the whole front in Carnia and along the Isonzo river. One player controls the Austro-Hungarian forces, the other the Italian forces. Each player attempts to

achieve, or maintain, geographical objectives to attain the victory.

SCALE: 2 Km per hex, 2 days per turn.

To play Mountains Aflame you need the following items:

- ✦ The A3 (27,9 cm x 42 cm) map
- ✦ The 140 counters, to cut and mount.
- ✦ This Rule booklet
- ✦ The Player Aid Card

Also you need two six sided dice.

1.1 Preparation for Play

Once the components have been printed and mounted, sort out and set up the units. Each unit's set up hex or game turn (GT) of arrival is print on the unit counter.

The game begins with the Austro-hungarian (A-H) Combat Phase of GT 1. The game then proceeds following the GT sequence of play (3.0).

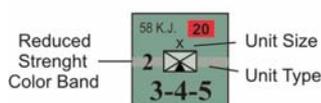
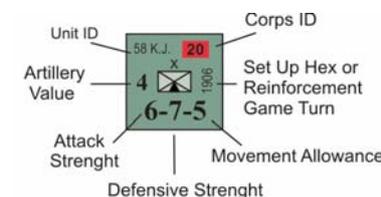
1.2 Abbreviations

A-H: Austro-Hungarian
 AV: Artillery Value
 DRM: Die (Dice) Roll Modifier
 GT: Game Turn
 ID: Identification
 MA: Movement Allowance
 MP: Movement Points
 VP: Victory Points
 ZOC: Zone of Control
 EZOC: Enemy Zone of Control
 1d6 (2d6): one six sided die (two dice)

2.0 THE PLAYING PIECES

2.1 How to Read the Units

ATTACK AND DEFENSE STRENGTH: A quantification of a unit's combat strength.
MOVEMENT ALLOWANCE (MA): The number of Movement Points a unit can use while moving.
ARTILLERY VALUE (AV): A measure of a unit's artillery strength and effectiveness.



UNIT SIZE INDICATOR: A unit's size is one of the following:

X = Brigade; III = Regiment.

SET UP INFORMATION: This information indicates the hex the unit begins set up in or the GT the unit arrives as reinforcement.

2.2 Unit Type Summary

Infantry	
Artillery	
Mountain Troops	
Fortress	

2.3 Color Scheme

A unit's nationality is indicated by its counter's background color:

Green-Grey:	Italian
Grey Blue:	Austro-Hungarian

2.4 Informational Markers

Markers include:

Reduced Combat Effectiveness -1/ Severely Reduced Combat Effectiveness -2
 Low Supply -1/ Out of Supply -2, AV=0

2.5 Combat Units

Combat units are any units with a printed Defense Strength of one or more (i.e. artillery is not considered "Combat Unit")

3.0 SEQUENCE OF PLAY

Mountains Aflame is played in Game Turns (GT). Each GT consists of two "Player Turns" – an Austro-Hungarian Player Turn, followed by an Italian Player Turn.

EXCEPTION: GT 1 start with AH Combat Phase (skip the AH Supply, Reinforcement, and Movement Phases).

3.1 Game Turn Sequence of Play Outline

A. Advance the Game Turn Marker

The GT marker is advanced on the GT Track and flipped to the AH Player Turn side.

B. Austro-Hungarian Player Turn

1. Supply Phase
2. Reinforcement Phase
3. Movement Phase
4. Combat Phase

After the Austro-Hungarian Player Turn is completed, flip the GT Marker to its Italian Player side.

C. Italian Player Turn

The Italian Player Turn is identical to the Austro-Hungarian Player Turn

3.2 Narrative Sequence of Play

During the Austro-Hungarian player's Turn, the Austro-Hungarian player is referred to as the phasing player and the Italian player is referred to as the non-phasing player.

During the Italian player turn, reverse the references.

A. THE PLAYER TURN

1. SUPPLY PHASE

The phasing player checks the Supply Status of all his units (11.0). Units found to be Out of Supply or in Low Supply are marked as such. Units that are Out of Supply for two or more consecutive GTs may suffer Attrition (11.5)

2. REINFORCEMENT PHASE

The phasing player places any available reinforcements on the map (14.0).

3. MOVEMENT PHASE

The phasing player may move his units (4.0), he may move all, some, or none of his units as he sees fit. At this time units may be able to recover from reduced Combat Effectiveness (10.3)

4. COMBAT PHASE

The phasing player may attack adjacent enemy units (7.0).

4.0 MOVEMENT

4.1 Movement Allowance (MA)

Each unit has a Movement Allowance that is the maximum number of MPs it may expend during a Movement Phase.

A unit can never enter a hex occupied by an enemy combat unit.

4.2 How to Move Units

Units move by tracing a path through adjacent hexes, expending Movement Points (MP) for each hex entered (and possibly a hexside crossed) according to the Terrain Effects Chart. Units can move individually or in stacks, maintaining a running total of expended Movement Points.

4.3 Minimum Movement

A unit may always move a minimum of one hex regardless of MP costs. A unit exercising Minimum Movement cannot expend MP during the player turn.

4.4 Combat Effectiveness Recovery

Any eligible unit suffering from reduced Combat Effectiveness (10.0) may expend MP (while stationary) to recover Combat Effectiveness – see 10.3.

4.5 Special Movement Restrictions

No unit can cross crag hexsides.

4.6 Other Limitations on Movement

EZOC and Movement – see 6.3.

5.0 STACKING

Stacking is when more than one unit is in a hex.

5.1 Stacking Limits

The number of steps of combat units that can occupy a hex is written on the Terrain Effects Chart. The limit cannot be exceeded at the END of any friendly movement phase or any combat phase. Game markers do not affect stacking. Moving and retreating units can freely enter and pass through stacks of friendly units.

Two steps units are back printed with the reduced value. The reduced side is indicated by a horizontal bar in the middle of the unit. Reduced units, and units without reduced values backprinted, are one step units.

5.2 Overstacking Penalty

At the end of any friendly Movement Phase or retreat after combat, any hex in violation of stacking limits must eliminate any excess units (the owning player may choose which units to eliminate).

5.3 Order of Stacking

The unit with the largest attack strength (printed on the counter) must always be the top-most unit in a stack and is therefore the unit revealed to the opponent.

The position of a unit within a stack has no effect on play (however see Limited Intelligence 5.4).

5.4 Limited Intelligence

IMPORTANT: A PLAYER CANNOT EXAMINE THE CONTENTS OF AN ENEMY OCCUPIED HEX EXCEPT BY OBSERVING THE UNIT PLACED ON TOP OF THE STACK.

A player that has initiated an attack against a hex may ask to know the ID and unit type of any other units in the hex. At no time may a player lift up, turn over, or in any way expose the nature of a unit in any enemy hex. In no case may a player examine the strength of an opponent's units (i.e. he may not look at any combat effectiveness or supply state markers).

Play Note: Informational markers are also placed under the effected unit.

6.0 ZONES OF CONTROL (ZOC)

The six hexes that surround a combat unit constitute that unit's Zone of Control. ZOC affect supply and movement. All combat units exert a ZOC.

6.1 Terrain and ZOC

ZOCs extend into and out of any hex and over any hexside with the following exception: ZOCs do not extend across crag hexsides.

Roads can be used moving along them only, and not in EZOC.

6.2 EZOC and Supply

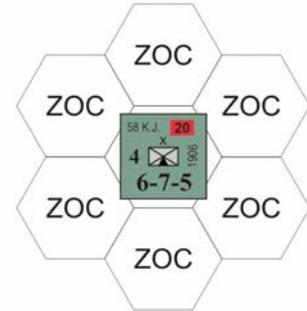
The presence of an EZOC in a hex prohibits supply from being traced through that hex. For

supply purpose, friendly units negate the presence of an enemy ZOC in the hex they occupy.

6.3 EZOC and Movement

The cost to enter or exit an EZOC is +1 MP. To move directly from one EZOC to another EZOC costs +2 MPs.

Friendly units DO NOT negate the presence of an EZOC in the hex they occupy, for this rule.



6.4 EZOC and Movement in Mountain Areas

To move directly from one EZOC to another EZOC is prohibited if the EZOC is by the same enemy unit at an altitude higher than both of the EZOC hexes.

Friendly units DO negate the presence of an EZOC in the hex they occupy, for this rule.

6.5 Other Effects of EZOC

- ✦ Flank Attacks – see 7.8
- ✦ EZOC and Retreat after Combat – see 9.2.1
- ✦ Supply – see 11.3
- ✦ Reinforcements – see 14.0

7.0 COMBAT

During a phasing player's combat phase friendly units may attack adjacent enemy units. Attacking is voluntary, no unit is ever forced to attack.

No unit may attack or be attacked more than once per combat phase.

7.1 Multi-Hex Combat

- ✦ The attacker may attack only one hex at a time; he may not target two hexes in a single combat.
- ✦ Units in the same hex may attack adjacent defenders in different hexes in separate combats (i.e. all units in a hex that conduct an attack need not attack the same defending hex).
- ✦ Attacking units from two or more defending hexes may combine their combat strength to attack a single adjacent hex.
- ✦ No unit may split its attack strength to attack a second hex in a separate attack.

7.2 Attacker Command Limitations

The number of units that may take part in an attack is limited. The attacker's forces may include either: (1) all the units attached to one

corps plus two units (independent, or attached to a different corps), or (2) three independent units.

Play Note 1: All units bearing the same corps ID number (2.1) are considered to be attached to the same corps.

Play Note 2: Italian units have not corps ID, all of them are independent units (there were no organization, or planning for extensive offensive action by Italian HQs during the period covered by the game).

7.3 Defender Characteristics

- ✦ All units selected to defend in a hex defend as a single defending strength.
- ✦ All units in an attacked hex must participate in combat unless unable due to Command Limitations.

7.3.1 Command Limitations: The number of units that may take part in the defence of a hex is limited. The defender's forces may include either, (1) all the units attached to one corps plus one unit (independent or attached to another corps), or (2) two independent units. If units of more than two corps (or independent units) are stacked in one hex, the excess units MUST be withheld.

EXAMPLE: Three independent units are stacked together in a hex under attack. Due to Command Limitations, one of the three units must be withheld (defender's choice).

7.4 Combat Strength of Zero

- ✦ Attack: A unit with a modified attack strength of zero or less cannot attack.
- ✦ Defense: A unit with a modified defense strength of zero or less must be withheld from combat if stacked with another unit. If such units are the only units in a defending hex, no units can be withheld and the stack defends with a strength of ONE.

7.5 Artillery Units in Combat

See 12.3

7.6 Withheld Units

In some cases units may or must be withheld from a combat.

- ✦ Units withheld that are stacked with an attacking units are never involuntarily affected by combat results. If friendly attacking units are forced to retreat, withheld units can choose to retreat with the friendly units or not to retreat.
- ✦ Units withheld that are stacked with a defending unit are affected by retreat results (only). Such units are considered to have been "attacked" that combat phase.

EXCEPTION: If all units defending in a hex are eliminated (but did not suffer a retreat result) leaving only withheld units, retreat the withheld units one hex.

7.7 Effects of Terrain on Combat

- ✦ The maximum number of steps that can attack from each hex, is the stacking limit of the defending hex.

EXAMPLE: A defending hex in high mountain terrain can be attacked by two steps in each attacking hex.

- ✦ Each unit attacking upslope (from a lower to a higher altitude) have the attacking strength reduced by ONE (1).
- ✦ Each unit attacking from higher altitude than the defender, has the artillery value increased by ONE (1).
- ✦ Each unit defending in higher altitude than ALL the attackers, has the artillery value increased by ONE (1).
- ✦ No unit can attack across crag hexsides.

7.8 Flank Attacks

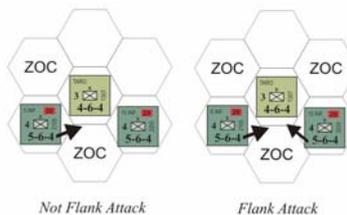
If five of the six hexes adjacent to the defender are either occupied by an enemy unit or in the ZOC of an attacking enemy unit and none of these five hexes are occupied by a friendly unit, the defender is considered "Flanked".

IMPORTANT: The only significant EZOCs are those projected by the units that are actually involved in attacking the unfortunate unit. The ZOCs of units not involved in the specific combat are not considered.

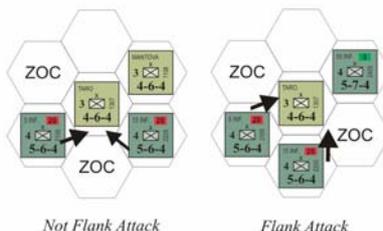
7.8.1 Effects: If the defender is Flanked, the CRT odds column is shifted two to the right (in the attacker's favour) and the defender receives a Loss Results Table DRM of +2 (9.4.1).

7.8.2 Map Edge and Flank Attacks: A defender in a map-edge hex cannot be flanked.

EXAMPLE 1: In Case 1, the 15th brigade is not participating in the attack, therefore its ZOC is not considered. In case 2 it is attacking, creating a Flank Attack situation.



EXAMPLE 2: In Case 3, Mantova brigade negates the ZOC of the attacking 15th brigade.



EXAMPLE 3: In Case 4, although the 55th brigade is not attacking, its presence in the hex creates a Flank Attack situation.

8.0 COMBAT PROCEDURE

In Mountains Aflame, 1916 each individual combat is resolved in five stages:

- 1 Determine the Combat Ratio.
- 2 Determine CRT Column Shifts
- 3 Attack Resolution
- 4 Determine the Magnitude
- 5 Loss Resolution

8.1 Stage One -

Determine Initial Combat Ratio

First the attacker identifies the attacker and defending hexes. The ID and unit type of all units in the attacking and defending hexes is revealed (but not their Combat Effectiveness or Supply Status). Both players then announce if units are to be withheld (attacker followed by defender). Next, the combined attack strength of the participating attacking units is compared to the combined defense strength of the defending units (taking into consideration strength modifications due to Combat Effectiveness and Supply Status), and this comparison is stated as a probability ratio (attacker/defender). Divide the total attacking strength by the total defending strength to arrive at a combat odds ratio, which is rounded off, always in favour of the defender, to the nearest ratio listed on the Combat Results Table.

8.2 Stage Two -

Determine CRT Column Shifts

The Combat ratio derived in Stage One above can be shifted in two cases: Flank Attacks (7.8). Apply applicable shifts to find the final odds ratio. Combats with a final ratio of less than 1:3 are not allowed; combat with a final odds greater than 4:1 are resolved at 4:1.

8.3 Stage Three - Attack Resolution

To determine if there is a retreat and if there will be DRMs during loss determination, the players reference the Combat Results Table (9.1). The attacker rolls 2d6 and cross reference the result with the final odds ratio column. Players immediately implement the results, performing (if any) retreats (9.2) and advances after combat (9.3).

8.4 Stage Four - Determine Magnitude

To determine losses suffered, Magnitude must first be determined. Magnitude is determined by summing the total number of steps (of both sides) that participated in the combat.

- ✦ SMALL: If the combat includes a total sum of less than seven steps.
- ✦ LARGE: If the combat includes a total sum of seven or more steps.

8.5 Stage Five - Loss Resolution

Next the players proceed to the Loss Results Table (9.4). The attacker and defender each roll

1d6 individually, applying the appropriate DRMs (9.4.1). Both players cross reference their individual result on the column corresponding to the attack's Magnitude and apply all Combat Effectiveness Reductions (9.4.2)

9.0 EXPLANATION OF COMBAT RESULTS

9.1 Combat Results Table (CRT)

The CRT is referenced during Stage Three of the Combat Resolution Process. Results to the left pertain to the attacker, to the right to the defender.

POSSIBLE RESULTS:

- : No Effects
- +/-# : Loss Results Table DRM
- R# : Retreat # of hexes and LRT DRM

9.2 Retreats

All retreats are expressed in hexes, not Movement Points.

- ✦ Retreating units always retreat as a stack and may not split up EXCEPT in the last hex of retreat to avoid an over-stack situation. If an overstack situation would occur in the last hex of retreat, some, or all, of the retreating units may retreat additional hexes, but only is avoiding an overstack. Example: Two A-H brigades in low mountain terrain, each consisting of 2 steps, receive an R1 CRT result and are forced to retreat into a low mountain hex containing a friendly brigade (2 steps). Since this would create an overstack situation (6 steps), one of the two retreating brigades must retreat an additional hex. Note that only one of the two brigades continues its retreat, not all two.
- ✦ Units can retreat into an overstack situation, thereby causing an additional hex retreat, to comply with the Retreat Guidelines in 9.2.1 (e.g. to avoid entering an EZOC).
- ✦ Each CRT mandated hex retreat result modifies the LRT die roll for the retreating stack by +1 (9.4.1).

9.2.1 Retreat Guidelines: The owning player may determine the path of retreat but must abide by the following guidelines:

- (1) Avoid entering an empty hex in an EZOC, if possible.
- (2) Retreat must always be toward any supply source within 12 hexes. A unit that suffers a one-hex retreat result that does not move further from the chosen supply source is considered to have fulfilled this guideline.

IMPORTANT: If a stack is unable to fulfil either one of the above guidelines it suffers a +2 DRM on the upcoming LRT die roll.

9.2.2 Retreating Across a Minor River: Each unit that retreats across an unbridged river hexside suffers one Combat Effectiveness reduction.

9.3 Advance After Combat

If a defender's hex is vacated the victorious attacking units can advance into the vacated hex subject to stacking limitations.

(Withheld units may not advance.) A victorious defender may never advance after combat.

9.4 Loss Result Table (LRT)

The LRT is referenced during Stage Five of the Combat Resolution process.

POSSIBLE RESULTS:

- : No Effect
- # : # of Combat Effectiveness Reductions.

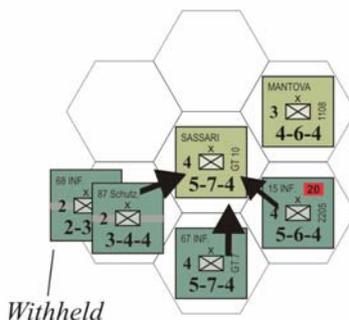
9.4.1 Loss Results Table DRMs: The following DRMs affect final LRT results:

- (1) CRT result : -2 to +2.
- (2) Opponent's Artillery Value:
- 0-2: +0
- 3-5: +1
- 6-9: +2
- 10-13: +3
- 14 or greater: +4
- (3) Defender Flanked: +2
- (4) Each CRT Retreat Result: +1
- (5) Unable to fulfil retreat priorities or Unable to retreat: +2.
- (6) High Odds: Each odds ratio over 4:1: +1 for defender. (Example: if odds were 6:1 = +2)

9.4.2 Which Units Suffer Reduction of Combat Effectiveness: Combat Effectiveness (CE) reduction results are assigned to individual units by the owning player. CE reductions must be equally distributed. All participating units must take one CE reduction before any one unit takes two (and so on), except if this would eliminate the unit.

Units withheld from combat may not be allocated CE reductions.

To record a Combat Effectiveness Reduction, place a "Reduced CE -1" marker on the unit. To record the second reduction, flip the marker to its "Reduced CE -2" side. When a unit suffers a third CE reduction, remove the reduced CE marker and flip (or remove) the unit, it suffers a step loss.



EXAMPLE OF COMBAT: The Austro-Hungarian player declares an attack upon the Italian SASSARI Brigade. Due to the Attacker Command Limitations (7.2) all four A-H brigades will not be able to participate. The A-H player decides to attack with three brigades (one from each hex).

The 15 Inf. Brigade will be withheld from the combat.

Stage One: The first step is to determine the combat ratio. The Sassari brigade's defensive strength is 7. Compared to this is the sum of the A-H brigades attack strengths, in this case is 13 (5+4+4). The ratio is therefore 13:7 and is rounded in favour of the defender to 1.5:1.

Stage Two: Since the attack is not a Flank Attack, there are no odds ratio shifts.

Stage Three: The A-H player now rolls 2d6 with a result of 9. He cross references the 9 result on the 1.5:1 column determining the CRT result to be +2/-1 (attacker + 2 LRT modifier/ defender 1- LRT modifier). The result does not contain a retreat obligation so the players immediately proceed to the Loss Results Table.

Stage Four: Here the first step is to determine the Magnitude of the battle. Since four brigades, each consisting of two steps, participated in the battle (a total of eight steps) the battle is of "Large" Magnitude.

Stage Five: Next any LRT DRMs are determined. The A-H player's die roll will be modified for two factors: the CRT result (+2), and the Italian artillery present. The Sassari brigade has an Artillery Value (AV) of 4 which corresponds with a DRM of +1. This results in a total A-H DRM of +3.

The Italian modifiers will be: -1 for the CRT result and +3 for the A-H artillery (4+4+2=10 AV). So the Italian modifier is +2. Each player now rolls 1d6, with the A-H player rolling a 5 (a modified result of 8) and the Italian a 2 (a modified result of 4). The players now find their result within the Large Magnitude column and read to the left to determine the result. In this case, the Italians suffers 1 Combat Effectiveness Reduction, while the A-H player suffers 3 CE reductions. According to rule 9.4.2, the A-H player must distribute these three reductions equally among his attacking units, so each of his brigades suffers 1 CE reduction. This completes the combat sequence.

10.0 COMBAT EFFECTIVENESS AND STEP LOSSES

Design Note: In Mountains Aflame, 1916 Combat Effectiveness measures tangibles such as casualties and stragglers, and intangibles such as organization, training, leadership, morale and stamina.

Units have their combat effectiveness reduced due to combat - see 9.4.

Combat Effectiveness reductions do not affect artillery values. The number of steps a unit has is found in rule 5.1.

10.1 Effects of Reduced Combat Effectiveness

A unit bearing a Reduced Combat Effectiveness -1 or -2 marker has its attack and defense strenght reduced by 1 or 2 respectively.

10.2 Indicating Step Losses

Step losses are suffered when a unit undergoes a THIRD Combat Effectiveness reduction. Flipping a unit over (while removing the CE reduction marker) indicates the unit has suffered a step loss. Units with two steps are removed from play after the second step loss. Units with only one step are removed when they lose one step.

10.3 Combat Effectiveness (CE) and Step Recovery

Infantry and Mountain type units can recover from reduced Combat Effectiveness and lost steps through a process termed "Combat Effectiveness Recovery".

A unit that conducts Combat Effectiveness Recovery can remove a "Reduced CE -1" marker or flip a "Reduced CE -2" marker, or flip a step reduced unit to its front side while placing a "Reduced CE -2" marker upon the unit.

Design Note: Effectiveness Recovery represents rest, recuperation and incorporating replacements.

10.3.1 Requirements: To conduct Combat Effectiveness Recovery, a unit must be in-Supply e must expend 4MP (while stationary). In addition, the unit must be either (1) three hexes away from the nearest enemy unit (i.e. two intervening hexes) OR (2) two hexes away from the nearest enemy unit with all intervening hexes occupied by a friendly unit (i.e. one friendly occupied intervening hex).

10.3.2 Eliminated Units: Units that are completely eliminated cannot be returned to play.

11.0 SUPPLY

A unit is always in one of three possible supply states: In Supply, Low Supply, or Out of Supply. The supply state of a player's units is determined during the friendly supply phase, and always last until that player's next supply phase. If a unit is a Low or Out of Supply state, place a supply marker under the unit to denote this.

11.1 Supply Effects

A unit's current supply status affects only its combat strength. In supply units are full strength; Low Supply units suffer a -1 strength reduction; Out of Supply units suffer a -2 strength reduction AND their Artillery Value (AV) is considered to be zero for combat.

11.2 Supply Sources

There are two types of Supply Sources:

(1) A friendly map edge with a supply symbol printed on it, and (2) a hex containing a road connected to a friendly map edge supply source hex by a continuous path of connected road hexes. The road line is blocked by enemy units or their ZOCs.

Friendly map edge supply sources on map edge are with grey symbol for A-H units, and grey-green for Italian units.

11.3 Tracing a Supply Path

A supply path is traced through contiguous hexes from the unit to the supply source. A valid supply path may not pass through:

- (1) A hex occupied by an enemy unit;
 - (2) More than one hex in a non negated EZOC.
- Friendly units negate the presence of an EZOC in the hex they occupy for purposes of tracing a supply line (i.e. supply can be traced through one hex in a non negated EZOC).

11.4 Supply Path Range

For a unit to be "In Supply", it must be able to trace a valid supply path no longer than 4 hexes in length. If the path is between 5 and 8 hexes in length, the unit is in Low Supply. If the path is longer than 8 hexes, or the unit is unable to trace any valid path, the unit is Out of Supply.

11.5 Attrition

If a unit that was determined to be Out of Supply during the last friendly supply phase is found once again to be Out of Supply, it suffers Attrition. (i.e. A unit Out of Supply on consecutive GTs suffer Attrition.)

11.5.1 Effects of Attrition: A unit that suffers attrition has its Combat Effectiveness reduced by 2. (This reduction is applied as if the unit had suffered losses in combat.)

12.0 SPECIAL RULES

12.1 Mountain Units

Mountain units were made by troops trained and used to combat in mountain terrain, so they are better suited to fight in Mountain a High Mountain terrain. When fighting against normal Infantry (only), Mountain Infantry units attack and defense strength are increased by 1 in Mountain and High Mountain terrain (consider the terrain in the defender's hex).

12.2 Fortress Units

Fortress units represent forts built for defensive and support role. They act like normal units, and can support with their Artillery Value like artillery units.

They have no ZOC, does NOT affect stacking, and are subject to supply rule like any other unit.

Units defending with fortress units cannot be Flanked.

12.3 Artillery Units

Artillery units are not Combat Units, so they have no ZOC.

Artillery units may add their artillery value to any non artillery unit adjacent to it, or stacked with, both in attack and in defense.

Artillery units cannot attack alone, and in defense must be withheld, but adding the artillery value to the stack. If artillery are the only units in a defending hex, the stack defends with a strength of ONE, and artillery value ZERO.

Artillery units that move are flipped to their "Moved" side. An artillery unit not moving during a Movement Phase can be flipped to its normal side.

"Moved" artillery units cannot support any combat.

12.4 First Turn Special Rules

The beginning of the offensive was very well planned, and the A-H initial artillery barrage devastated the Italian front. On GT 1, all Italian units attacked by artillery units (also) are considered "Flanked".

On GT 1 and GT 2, the following Italian units cannot move, unless attacked: Ivrea, Salerno, Lambro infantry brigades, and artillery unit set up in hex 2903. They have an orange dot beside the set up hex.

GT 1 starts with AH Combat Phase (skip the AH Supply, Reinforcement, and Movement Phases).

13.0 REINFORCEMENTS

Reinforcements are found on the last page of the rules booklet ordered by GT of arrival. Upon the arrival, place the unit ON THE MAP in the hex specified (all multiple hex arrival listings are inclusive).

If a unit's scheduled entry hex(es) is enemy occupied, the reinforcing unit may enter at the nearest unblocked friendly map edge hex (expanding MPs to enter the map).

a - Friendly Map Edges: Italian - west edge south of 1015, all the south edge, and east edge south of 3906. A-H - north edge between 1501 and 2201.

14.0 VICTORY CONDITIONS

Victory Points (VP) are used to determine which player is victorious. At the end of the game (following GT 14), the VP level determines the victorious player, if any.

At the end of the game, the AH player will add VPs as they are earned according to the following VP schedule.

Geographical Objectives: These small and large towns earn VP for the A-H player. The Italian player doesn't earn VP, just deny them to the A-H player.

Small Towns earn 1 VP, while Big Towns earn 5 VP. Large Towns are Rovereto (1206), Ala (1015), Recoaro (2117), Arsiero (2611), Schio (2617), Thiene (3117), Asiago (3307), Marostica (3816), and Valstagna (3909). All of the other towns are small ones.

Eliminated Enemy Units: For every eliminated Italian brigade 1 VP is added; for every eliminated AH brigade 1 VP is subtracted.

0-29 VP: Italian Victory

30-45 VP: Draw

46+ VP: A-H Victory

Unit IDs abbreviations:

- V.L. + M.B. = Battalions Val Leogra + Monte Berico
- Gr. Alp. = Gruppo Alpini
- Ragg. Bers. C. = Raggruppamento Bersaglieri Ciclisti
- Gran. Sard. = Granatieri di Sardegna
- Ragg. RGF = Raggruppamento Regia Guardia di Finanza
- Bers. = Bersaglieri
- K.J. = Kaiserjäger
- Gebirg = Gebirgjäger
- Sch. = Schützen
- L.Sch = Landesschützen



AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS

Game Turn 2

43 Sch. Brigade – 2001

Game Turn 4

88 L.Schutz, 98 L.Schutz, 44 Infantry, 87 Infantry Brigades - 1501

11 Infantry, 12 Infantry Brigades - 2001

Game Turn 7

67 Infantry, 68 Infantry Brigades – 2001

Game Turn 8

59 Infantry, 86 Infantry Brigades – 2001

Game Turn 10

20 Infantry, 21 Infantry Brigades – 2001



ITALIAN REINFORCEMENTS

Game Turn 2

Gr.Alp. E/2, Bisagno, Novara Brigades – 3816
Volturno Brigade - 2218

Game Turn 3

Verona, Puglie, Sele Brigades – 2818 or 3218

Game Turn 4

Alessandria Brigade, Ragg. Bers.C. – 3307
Granatieri di Sardegna Brigade, 5th Bers – 3218
Lombardia Brigade - 3816

Game Turn 5

Etna, Catanzaro Brigades – 3906
Padova Brigade – 1015

Game Turn 7

Gp. Alp. Foza, 14th Bers. – 3906
Pescara Brigade – 3816

Game Turn 8

Pistoia, Catania, Ravenna Brigades – 2818 or 3218

Game Turn 9

Trapani, Modena, Udine, Liguria Brigades - 2818 or 3218 or 3816

Game Turn 10

Piacenza, Bari, Barletta, Sassari Brigades - 2818 or 3218 or 3816

Game Turn 11

Piemonte Brigade – 3816
Forlì Brigade – 3218



Oregon Consim Games and a Beer, nothing's better!



BIBLIOGRAPHY

- Enrico Acerbi – “Strafexpedition”. Ed. Rosato
- Karl Schneller – “1916: Mancò un soffio”. Ed. Mursia
- Vari – Atti del convegno: “1916: La Strafexpedition. Gli altipiani Vicentini nella tragedia della Grande Guerra”. Ed. Gaspari
- Alessandro Massignani, Paolo Pozzato – “Austriaci all’attacco”. Ed. Itinera Progetti
- Gianni Pieropan – “Storia della Grande Guerra sul fronte Italiano”. Ed. Mursia
- Pompilio Schiarini – “L’Armata del Trentino” – Ed. Mondadori
- Ufficio Storico dell’Esercito Italiano – “L’Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-18) - Vol. III”. Ist. Poligrafico dello Stato
- Leonardo Malatesta – “Altipiani di Fuoco” - ISTRIT

GAMES

- Andrea Brusati – “Strafexpedition: The Spring Offensive against Italy, May-June 1916” - Europa Simulazioni (to be published)



1914: Offensive à outrance, The Western Front in WWI

Mike Resch (Oregon Consim Games) sta playtestando il suo nuovo “mostro”, tutte le battaglie del 1914 combattute in Belgio, Francia, e Germania da Agosto sino a metà Novembre. Il sistema di gioco sarà una diretta derivazione (o meglio un’evoluzione) del cavallo di battaglia 1914: Twilight in the East.



Mountains Aflame 1916 CHARTS AND TABLES

TERRAIN EFFECTS CHART (TEC)

* Not in EZOC

	MP Cost	Combat Effect	Stacking
Clear	1	None	6
Hills	1	See 7.7	4
Low Mountains	1	See 7.7	4
Mountains	1	See 7.7	2
High Mountains	2	See 7.7	2
Crag	P	P	NE
Stream	+1	None	NE
River	P	P	NE
Road *	1/3	None	NE
Minor Road *	1/2	None	NE

MOVEMENT POINTS SUMMARY

Action	MP Cost
Enter EZOC	+1
Exit EZOC	+1
EZOC to EZOC (but see 6.4)	+2
Combat Effectiveness Recover	4

Procedure

- 1- Compare the opposing strengths and determine the initial Combat Odds Ratio
- 2- Apply any applicable Odds Column Shifts
- 3- Attacker rolls 2d6. Cross reference the result on the proper odds ratio column and applies the results.

Odds Column Shifts

- Flank Attack: 2 right

Results (apply to attacker/defender)

- = no effect
- +/- # = LRT modifier
- R# = Retreat # of hexes and LRT modifier

COMBAT RESULTS TABLE (CRT) (9.1)

Die Roll	1:3	1:2	1:1,5	1:1	1,5:1	2:1	2,5:1	3:1	4:1	Die Roll
2	+1/R1	-/R1	+1/R2	+1/R2	-/R2	-/R3	-/R3	-1/R3	-/R4	2
3	+1/-1R1	+1/R1	-/R1	-/R1	+1/R2	-/R2	-/R3	-/R3	-1/R3	3
4	+1/-	+1/-1R1	+1/R1	+1/R1	-/R1	+1/R2	-/R2	-/R2	-/R3	4
5	+1/-1	+1/-	+2/-1R1	+1/-1R1	+1/R1	-/R1	+1/R2	+1/R2	-/R2	5
6	-/-2	+1/-1	+1/-	+1/-	+1/-1R1	+1/R1	-/R1	-/R1	+1/R2	6
7	+1/-2	+1/-2	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1R1	+1/R1	+1/R1	-/R1	7
8	+2/-2	+2/-1	+1/-2	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1R1	+1/-1R1	-/-1R1	8
9	+1R1/-2	+2/-2	+2/-1	+2/-1	+2/-1	+1/-1	+1/-	-/-1R1	+1/-1R1	9
10	+2R1/-1	+1R1/-2	+2/-2	+2/-2	+2/-2	+2/-1	+1/-1	-/-1	-/-1R1	10
11	+2R1/-2	+2R1/-1	+1R1/-2	+1R1/-1	+1R1/-1	+2/-2	+2/-1	+1/-1	-/-1	11
12	+2R1/-2	+2R1/-2	+2R1/-1	+1R1/-2	+1R1/-1	+1R1/-1	+2/-2	+1/-2	+1/-1	12

VICTORY POINTS SCHEDULE (14.0)

Victory points can be earned by occupation of Towns at the end of the game by the A-H player.

Large Towns	VP	Small Towns	VP
Rovereto (1206)	5	Each of the others	1
Ala (1015)	5		
Recoaro (2117)	5		
Arsiero (2611)	5		
Schio (2617)	5		
Thiene (3117)	5		
Asiago (3307)	5		
Marostica (3816)	5		
Valstagna (3909)	5		

LOSS RESULTS TABLE (LRT) (9.4)

		MAGNITUDE	RESULTS
Modified Die Roll	SMALL (x<7 steps)	LARGE (x>7 steps)	CE Reductions
	<4	<1	0
	5, 6, 7	2, 3, 4	1
	8, 9, 10	5, 6, 7	2
	11+	8, 9, 10	3
		11, 12, 13	4
	14+	5	

Procedure

- 1- Add the number of steps for both sides involved in the combat
- 2- Determine the die roll modifier for each side
- 3- Each side rolls 1d6, finds the modified result under the appropriate magnitude column, and reads to the right to find the Combat Effectiveness Levels lost.

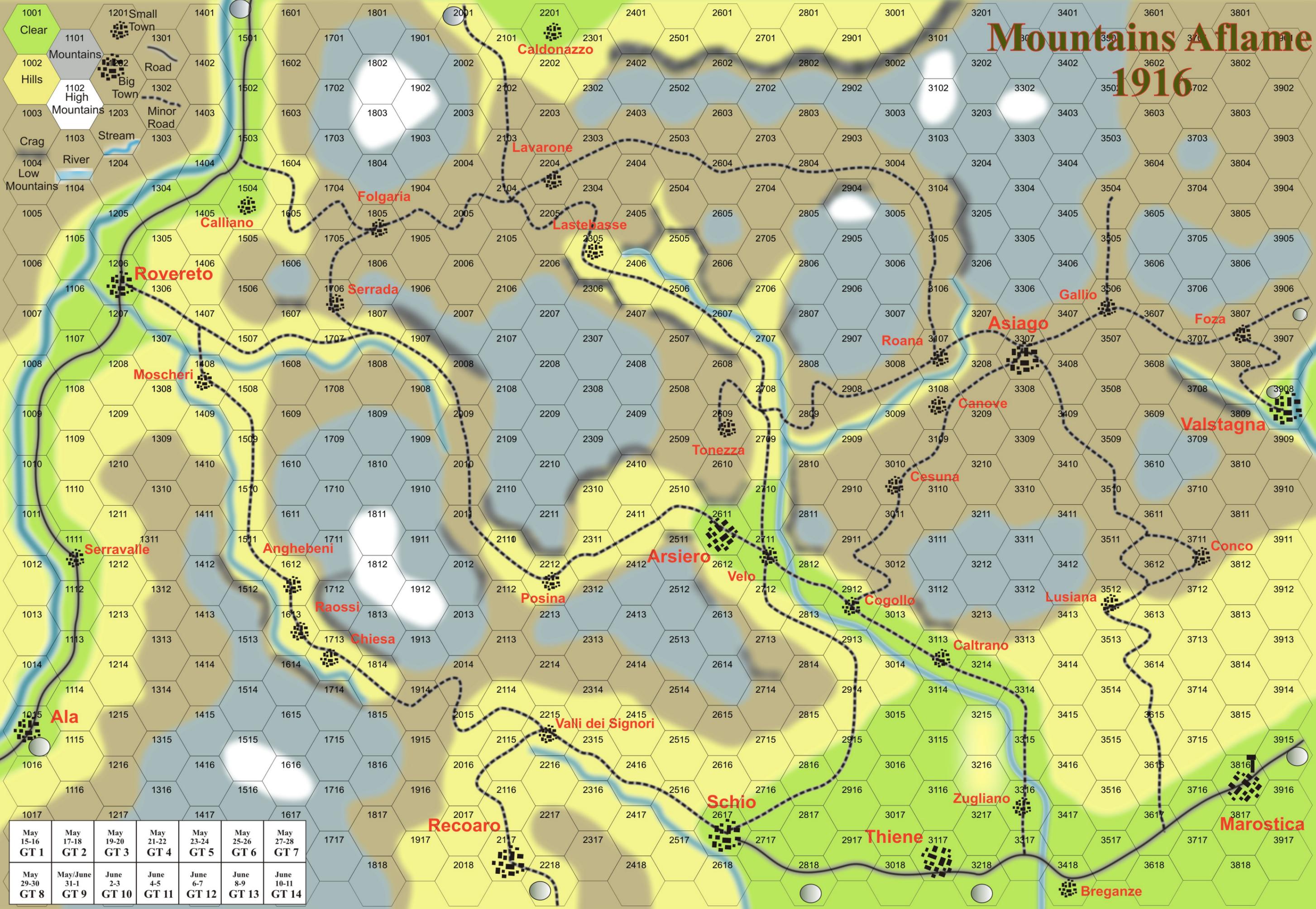
DRMs

- CRT result (+2 to -2)
- each CRT hex retreat result
- Total Strength of opponent's artillery value

0-2: +0 3-5: +1 6-9: +2 10-13: +3 14+: +4

- Defender Flanked: +2
- Unable to fulfill Retreat Guidelines or Unable to Retreat: +2
- Defending at high odds: +1 for each odds ratio over 4:1

Mountains Aflame 1916



May 15-16 GT 1	May 17-18 GT 2	May 19-20 GT 3	May 21-22 GT 4	May 23-24 GT 5	May 25-26 GT 6	May 27-28 GT 7
May 29-30 GT 8	May/June 31-1 GT 9	June 2-3 GT 10	June 4-5 GT 11	June 6-7 GT 12	June 8-9 GT 13	June 10-11 GT 14