

NO TURKEYS!

Magazine del VALGAME club Valdagno



Great War in the Adriatic Sea 1915 - 1918

Complete Game Inside

8

JADRAN
Great War in the Adriatic Sea
1915 - 1918

VALCON 2017 - REPORT
dai Mille a Custoza e Caporetto

INSIDE

Palestinian Front - SMS Goeben 1914

Cosa dà noia a un wargamer?

Un pirata poco noto - Archibugio di Berg

Amarcord - Norway 1940 spagnolo

intervista a Crisanto Lorente - Gioco e Storia '17

JADRAN

14 ⁶ +1	*2	14 ⁶ +1	*2
2	3 ⁶	23	2
			3 ⁶
			23

	21	
5		
8-10-3		

Det 1-1		Kent CA	Mass BB
		2-8	8-16



ANCORA QUI! MA IN SOMMA

Narrano che l'araba Fenice simboleggi non solo l'eternità dello spirito ma anche tutte le morti e le rinascite che l'uomo compie in vita, dando così una possibilità all'evoluzione di esso. Infatti, come l'Araba Fenice rinasce dalle proprie ceneri, formatesi dall'esplosione della stessa ma contenenti l'uovo che la rigenera, così ritorna NoTurkeys! In versione più moderna, almeno speriamo.

Morire e rinascere in vita significa abbandonare per scelta determinati atteggiamenti, azioni, situazioni e modi di pensare, che fatalmente portano sempre allo stesso risultato. L'evoluzione deriva sempre da una comprensione, la quale porta ad una scelta cosciente e non indotta dalle esigenze emotive od educative. Anche il fatto di essere andato in pensione aiuta comunque!

Nel momento in cui l'uomo sente l'esigenza di crescere, gli impulsi lo portano a rotture con ciò che è vecchio e statico, per accedere al nuovo ed affrontare una nuova crescita. La domanda è: "Cosa c'è di nuovo nel panorama dell'hobby in Italia". In realtà tutto pare estremamente vecchio e da proteggere tramite il WWF dei giochi.

Se è vero che l'immobilismo dell'uomo fa parte della sicurezza che si è creato nel suo territorio e che non vuole abbandonare, dobbiamo concludere che alcune inveterate usanze (acquistare giochi con 16 mappe sapendo di non poter mai giocarli, ad esempio) sono ormai rituali, più che hobby.

L'uomo per vivere in sicurezza agisce sempre nello stesso modo e con routine, lo spirito invece lo porterebbe a rompere schemi e situazioni per conoscere ed evolversi. Mi vengono a mente due Guru del gioco; uno, Nicola Quitadamo, evoluto verso le regole semplici, l'altro, Pietro Cremona, che si diverte con gli Eurogames.

Vorremmo tornare per crescere insieme. Crescere costa fatica e lavoro su di sé. Aumentare la propria consapevolezza spesso significa anche vedere cose e quindi comprendere situazioni e meccanismi prima sconosciuti. Non dico che ci metteremo a giocare Carcassonne a raffica, ... solo che avremo meno puzza sotto il naso.

VALCON 2017: rapporto dal fronte

del nostro inviato Max

Sto cercando di fregare sul tempo il super redattore di Diario di Guerra (Fabio Rizzo)¹ per dare la mia versione della VALCON 2017 prima che lui pubblichi il suo "Speciale" su questo evento che, come al solito, dal 2006 mi coinvolge fortemente. Come altre volte e più ancora direi, si è trattato di una manifestazione ludica "warghemara" per usare uno di quei neologismi che l'hobby ha fatto nascere per adattare il gergo americano alla lingua dantesca. *Wargamers* duri e puri a giudicare dai tavoli: entrando nella

¹ Non pare sia parente di Luigi Rizzo, primo conte di Grado e di Premuda che attaccò e affondò la corazzata Szent István e che ha ispirato il nostro gioco di questo numero.

solita Villa Marzottini ci si imbatte in un **VICTORY ROADS** della francese Hexasim, che si occupa dei due anni finali di guerra sul fronte orientale (From Bagration to Berlin 1944-1945 recita il sottotitolo) combattuto dai feroci warghemari di Udine, usi a *monstergames* come a scontri tridimensionali, dimostrando grande versatilità. Quasi 1000 pedine e due mappe offrono un bel colpo d'occhio, come del resto la copertina della scatola che è uno dei manifesti della Grande Guerra Patriottica.



Sempre udinese il gioco successivo, **AVALANCHE** della Avalanche Press con toni pastellati e gradevoli della mappa che illustra Salerno e dintorni, dove sbarcano gli alleati e le truppe tedesche accorrono incuranti dell'armistizio italiano per cercare di buttarli a mare. "Occorre tenere queste alture" spiega Stefano Cossettini, "costringendo ad un lungo logoramento l'alleato altrimenti i colpi dell'artiglieria navale sbriciolano i battaglioni tedeschi e non si tiene più il fronte".

Mentre ricordo le pattuglie fatte, durante il mio Servizio militare, in esercitazione 44 anni fa, in quelle plaghe come AUC (Allievo Ufficiale di Complemento) al campo, situato proprio tra il Sele e il Calore, noto che il sistema è quello di un altro gioco della Avalanche, Alamein, che avrebbe forse avuto maggior successo con mappe come questa, piuttosto che con quelle in vendita; possono essere utilizzate come specchi per quanto sono lucide.



A sinistra un gruppo assatanato manovra un BCS, che non è il mitico falcia erba ma uno scenario su una mappa del bel **BAPTISM BY FIRE**, ennesima rievocazione della battaglia di Kasserine su due mappe e 560 pedine. Stavolta per i tipi della MMP, con un sistema nuovo e che intriga parecchio il vecchio "warghemaro" affascinato dalle mappe "esagonettate". Se il suo primogenitore THE LAST

BLITZKRIEG non ha fatto molto rumore, questo sembra molto giocato e ha già generato un gioco in pre ordine sul P500 della MMP con ambientazione africana: BRAZEN CHARIOTS (le operazioni Brevity, Battleaxe e Crusader) evidentemente la taglia media è quella in cui questo sistema da il meglio di sé.

Più avanti un tuffo nel passato che la Superpotenza cerca di rivivere: la **THIRD WORLD WAR** della GDW, il cui modulo base apparve nel 1984 e fu seguito da altri tre fino al 1986: ora qui sono tutti riuniti in una immensa mappa che va dall'Artico al Golfo Persico sotto l'abile regia dei Paperi Guerrieri di Gorizia-Trieste che hanno rifatto mappe, regole e pedine.



Ma ecco a sinistra una novità magnifica che sta attrezzando il prolifico Alvinczy, **HOLDFAST PACIFIC 1941-1945** della Worthington, un gioco che ricorda WAR AT SEA della venerata Avalon Hill ma dotato di blocchetti di legno che oltre a fornire una certa incertezza sulla situazione del nemico rendono il sistema perfettamente indicato per cominciare a giocare.



Come non menzionare poi uno dei classici che si ripetono con successo alla VALCON: i giochi miniaturizzati di Nicola Quitadamo, alias Old Nick che sostituisce le fredde pedine di cartone di **THE FIRST BATTLE OF BULL RUN** con rutilanti soldatini sulla plancia di combattimento? Quest'anno è stato l'unico gioco con tema la guerra civile americana che tanto fa discutere gli americani mentre al tavolo di ZI Nicola risuonavano le note di Dixie!!



Spiccano le novità e i giochi in playtest: tra i primi giova ricordare **DURCHBRUCH** di Enrico Acerbi, titolo mutuato dallo studio di un classico volume come *Durchbruch* di Krafft von Dellmensingen, lo stesso autore del volume ufficiale sullo sfondamento dell'Isonzo, capo di stato maggiore della 14^a armata tedesca e presenta la mappa di gioco di uno studio sullo sfondamento (quindi non tutta la battaglia di Caporetto) fino alla terza linea di difesa italiana; storicamente quando questa fu rotta a monte Maggiore Cadorna ordinò la ritirata. In un gioco in cui un turno rappresenta un giorno di battaglia, il giocatore austro-tedesco dovrà arrivare all'obiettivo scelto all'inizio (tra tre varianti di condizioni di vittoria) entro il giorno 28 ottobre 1917.



La scala del gioco è di 750 m per esagono circa ed i counters sono reggimenti e battaglioni (con qualche compagnia speciale come il 35° Pionieri tedeschi lanciagas).

All'inizio il giocatore austro-tedesco deve scegliere segretamente tra tre piani diversi: il piano storico Waffentreue, e i due piani austriaci alternativi che prevedevano l'attacco in settori diversi e sulle catene montane. Non tutte le unità dei giocatori sono note. Alcune (battaglioni o compagnie), mitraglieri, truppe d'assalto ecc., sono nascoste e sono rivelate al momento dell'incontro. Il giocatore italiano ha la possibilità di vincere resistendo su alcuni capisaldi geografici (incamerando i punti vittoria indicati da una stella).



Ad uno stadio ben più avanzato Andrea Brusati ha presentato CUSTOZA. FIELD OF DOOM, futura uscita di Europa Simulazioni, che si propone come gioco, che simula ben due battaglie nella stessa località, negli anni 1848 e 1866, consentendo ai giocatori di tentare di rovesciare gli esiti storici.



Da citare poi il kit playtest di LA GUERRA DI GORIZIA sempre di Europa Simulazioni che però non ha fatto strada a causa dell'assenza per malattia del mitico Paolo Cariolato, playtester ufficiale.

Sempre tra i giochi in playtest presentato anche RED SHIRTS 1860, un gioco per 1-5 giocatori con alcune assonanze con la serie COIN, ma dotato di una sua specificità che lo rende unico. Il sistema mette alla prova Massoneria, Papato, eredi del Sacro Romano impero e avventurieri di ogni risma per il controllo della penisola in funzione anti-francese, anticlericale e al servizio dei latifondisti assenteisti, tra i quali spiccava il proprietario di Bronte.



La domenica la terza guerra mondiale era già finita in un clamoroso flop delle truppe arancioni e al team non restava che ripiegare su un altro multi-giocatore: affascinati da RED SHIRTS, Valsalina e soci si sono lanciati nella conquista delle terre italiane, a quanto pare con una certa soddisfazione ludica.

RED SHIRTS un gioco in cui due o tre giocatori rappresentano la coalizione "cattolica" Papa, Napoli ed Austria, mentre altri due rappresentano la coalizione laica Piemonte e Garibaldini negli anni 1860 e 1861. Il gioco si sviluppa nella dicotomia o braccio di ferro tra i governi cittadini e le culture di stampo cattolico o laico, contro le tradizioni militari che, assieme alle navi, aggrediscono il territorio.

Per vincere è importante che il giocatore tuo alleato non sia irrimediabilmente lontano dal tuo punteggio, pena l'annullamento del vantaggio conseguito, a beneficio di una vittoria di coalizione.

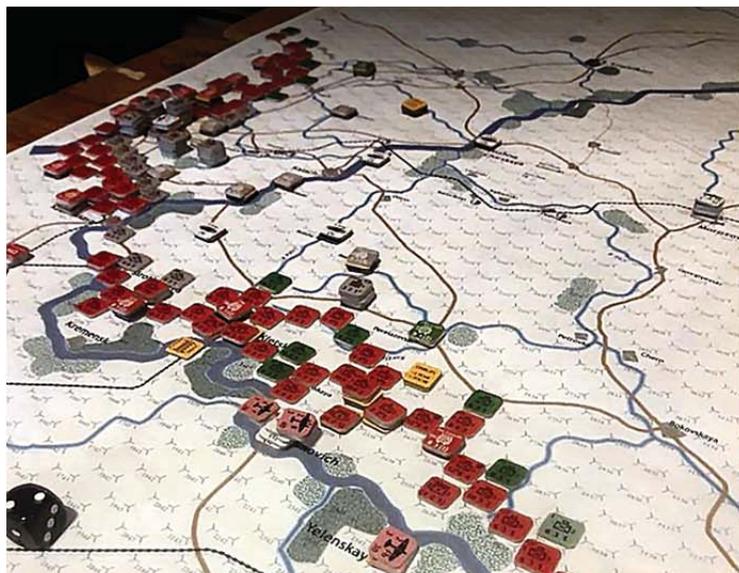


Ha divertito la nuova versione di Enrico del PALIO DI SIENA con miniature dei fantini e cavalli delle Contrade ed un regolamento del tutto innovativo basato sul sistema di carte di Thunder Alley della GMT.



Un cenno finale ad una vecchia gloria emersa sui tavoli di fondo: WINTER STORM, primo gioco di una serie intrigante iniziata dalla Vanguard e ripresa dalla Clash of Arms, qui su una mappa e pedine rifatte dato che le prime del 1980 erano decisamente amatoriali: basterà ricordare che all'epoca queste case editrici minori era classificate "da terzo mondo" e che un caustico recensore aveva scritto che la mappa era a quattro colori, ma contando il bianco e il nero.

Andrea Brusati, che ha rifatto i counters, si è divertito per due turni con il Sovietico ed ha raggiunto Kalach na Don con le avanguardie dei mugiki corazzati. Vedremo in una futura occasione come rifare la partita, analizzate anche le problematiche delle regole in divenire.



PALESTINIAN FRONT

Di Alessandro Fontana di Valsolina

Ciao a tutti i "Ciccioni" !

Innanzitutto lasciatemi dire un immenso "GRAZIE" a tutti coloro che hanno partecipato a Valdagno quest'anno, sia come organizzazione che come presenza ... questa "convencion" ha un pregio, secondo me, che è quello di darti la sensazione di essere più un ritrovo "paciato", dove puoi metterti a tuo agio con davanti "Peroni Magnum e Frittatona di Cipolle" (e senza qualcuno che ti chiama a vedere "il film immortale" ... ovvio !) ... spero ed auguro tanto che continui sempre così !!! ;) ;)

L'occasione per noi "Paperi" è stata doppia perchè, oltre a ritrovare i "Grognaard", avevamo una sorpresina in arretrato. L'altr'anno abbiamo radunato un gruppetto di aficionados della serie "The Third World War" della GDW ed abbiamo deciso di terminare un progetto che si trascinava ormai da anni: mettere a punto il "link di collegamento" tra le varie mappe che mancava da sempre ... è così che è nato "Palestinian Front" e che alla fine è diventato un quinto gioco (o quasi) che ha chiuso il gap nella serie. L'idea in sé era semplice: in IIIWW manca Israele e tutti quelli che amano le guerre contemporanee e la serie si son chiesti almeno una volta: "perché ?" ... detto-fatto, la cosa più incredibile è stato il constatare quanti eravamo, sparsi un po' ovunque, e collegati tutti grazie a BGG e dalla stessa passione. Il problema era che abbiamo finito ai primi di novembre 2016, così abbiamo potuto portare il risultato "al pubblico" e alla VALCON solo adesso ... ed eccoci qui !

La creazione di Palestinian Front

L'idea è partita da un giocatore svedese, in seguito ri-



presa da qualche americano e reimpostata alla fine da un canadese che insegna in Florida (beato lui !): Sean Hermanson. Dopo averlo contattato gli abbiamo proposto di rifare il look a pedine e mappe con la stessa grafica dei giochi originali.



La grandissima fortuna è stata avere con noi Renato Cenci di Roma ... provate a pensare di avere Babbo Natale che è tuo amico e ti aiuta a realizzare i tuoi sogni ... questo è Renato !

Tra agosto e novembre abbiamo realizzato il gioco: abbiamo fatto una rigorosa ricerca storica, rivedendo le forze (soprattutto arabe), modificando le mappe, cambiando un sacco di cose un sacco di volte ed aggiungendo sempre, ogni volta, qualcosa in più. Scusate, ma l'elenco sarebbe troppo lungo, però alla fine il risultato è ben visibile. Abbiamo voluto fin dall'inizio rendere pubblico e scaricabile su BGG tutto quel che abbiamo fatto ed anche qui i risultati si sono visti.

L'ultima cosa è il playtest e qui sta il problema perchè, come sapete tutti, nel nostro ambiente a molta gente piace chiacchierare, ma si gioca meno, e questa serie richiede conoscenza del gioco e gente disponibile. Comunque sia, abbiamo fatto diverse partite, provando ogni volta ad aggiungere anche uno dei giochi originali in più.

Mancava la prova generale con tutti i giochi e così abbiamo pensato alla VALCON.

La partitona di prova

Sabato 23 ci siamo trovati e abbiamo "lottato coi tavoli" per mettere tutto giù.

Sin dall'inizio ho voluto provare a dimostrare una teoria: sia pur in un contesto di IIIWW, cosa succederebbe se Israele riuscisse ad attaccare UN SOLO paese arabo alla volta? La risposta è ovvia, ma ciò che interessa è che nel gioco "si-può-fareee!" ...

A questo punto scatta l'ovvia domanda: che razza di bilanciamento c'è?

Torniamo indietro un attimo. Frank Chadwick, nelle sue note "storiche" alla serie, suppone che, morto Khomeini nel 1990 (NB: l'ultimo dei 4 giochi è del 1986 ... che gliel'abbia tirata?), l'Iran vada in pezzi e USA e URSS si facciano coinvolgere scatenando il "Grande Conflitto". Noi abbiamo inserito Israele perchè era bella l'idea, ma abbiamo voluto partire almeno da una "base Storica" e questa è venuta da "Terza Guerra Mondiale" di Hackett, dove l'autore parte dal presupposto che, morto Sadat, chi gli succede riporti indietro l'Egitto fondando una nuova RAU con la Siria, il tutto in funzione pro-russa.

Vera o no, a noi quest'idea è servita per creare una sorta di "dragone cinese", dove la Turchia viene attaccata alle spalle dalla Siria, la Siria viene attaccata alle spalle da Israele, Israele viene attaccato alle spalle dall'Egitto (non preoccupatevi ... finisce qui, anche se un americano su BGG ci ha chiesto: "e Gheddafi?" ... a quel punto potete immaginare cosa gli ho risposto!).

Alla fine della fiera l'idea finale è: se noi inseriamo in una IIIWW nel 1990 Israele, che speranze hanno i Russi?



La risposta è: bisogna che ci siano forze sufficienti e bilanciamento nelle condizioni di vittoria per cui l'URSS possa anche perdere Egitto e Siria, ma nello stesso tempo Israele abbia un sacco di gatte da pelare in loco e non avere le mani libere per andarsene a spasso "rinforzando di brutto" la NATO ... spero di esser stato chiaro ... :)

Dalla partitona è risultato proprio questo: Israele ha sterminato l'Egitto prima e la Siria dopo, a mo' di Orazi e Curiazi, ma noi nelle condizioni di vittoria abbiamo fatto in modo che il Patto di Varsavia ci guadagni se riesce ad avere con se viva la RAU, ma non ci rimetta se la perde ... l'importante è avere mani libere in Iran per buttarsi sul Golfo ed il petrolio relativo.

Nel frattempo in Europa la III WW è iniziata, le cose sono andate per conto loro e il Patto di Varsavia ha perso, MA se chi teneva l'URSS avesse potuto gestire le sue forze, avrebbe dato fastidi a non finire, creando qui o là superiorità locali. Il punto è che questo gioco richiede una discreta esperienza e anche conoscendolo bene bisogna fare un bel ripasso prima, anche se non sempre tutti riusciamo a farlo, ma ... poco male.

Il risultato del playtest

Lo scopo di creare un gioco nuovo che "rinverdisca" i fasti di uno vecchio è quello di dare un bilanciamento tale al nuovo che non rovini quello del vecchio. Questa cosa si può ottenere se ti documenti bene, ascolti TUTTE le contestazioni e cerchi di rendere il gioco che ora hai ancora più ricco e divertente. Il risultato migliore della nostra "partitona" è stata una proposta che ha lanciato Gabriele: perchè non dare la possibilità ai Russi e agli USA di mobilitare le loro forze per il Medio Oriente (leggi rispettivamente: Distretti Militari del Sud e RDF), permettendo ai giocatori di spedirle NON SOLO in Iran MA ANCHE in Palestina? Come può capire anche chi non conosce il gioco, quest'idea amplia notevolmente le possibilità di "far caciara" ed i giocatori possono cimentarsi con nuove scelte strategiche.

Al termine della partita ci siamo resi tutti conto che ci sono ancora degli "angoli da smussare", ma il risultato complessivo è stato ottimo perchè si è dimostrato che ora le alternative per entrambi i blocchi sono di più e ci saranno ancora altre decine e decine di ore di divertimento ...

... "e cosa vuoi di più dalla vita???"
... un'aranciata ... ovvio!

Ciao e alla prossima! ;)



Due righe di presentazione

Il circolo dei "Mistici Paperi Guerrieri" di Gorizia è nato oramai più di 25 anni fa, da un'idea di riunire sia i giocatori che i modellisti della nostra città; ha subito diverse vicissitudini, tra cui purtroppo la più grave è stata la perdita nel 2005 della sede in cui ci trovavamo settimanalmente. Nonostante tutto abbiamo continuato a trovarci a casa di questo o quel

socio. La nostra grande fortuna è stata che poco prima del "disastro" avevamo aperto una "filiale" del circolo anche a Trieste. Paradossalmente in certi periodi ci siamo trovati con più soci a Trieste che a Gorizia, ma la cosa divertente è che ci siamo sempre mantenuti in stretto contatto tutti questi anni. Il nostro momento più bello è sempre stato la cena sociale che se sulle prime si teneva una volta all'anno e ora ... è diventata un'occasione per "mangiare di più"! Noi abbiamo sempre cercato di essere aperti al massimo, sia alle persone che a tutti i tipi di gioco e questa è stata forse la nostra fortuna. La stessa cena ne è l'esempio perchè ogni volta cerchiamo di alternarla tra una provincia e l'altra. Negli anni, come tutti i gruppi, abbiamo subito "tagli, ritagli e frattaglie", ma possiamo dire, diremmo anche con orgoglio, che siamo sempre qui ... e questa in fondo è la cosa più bella.

L'avventura di una nave

Strategy and Tactics 287, 2014.
Design: Joseph Miranda, Decision Games

Dato il tema del gioco di questo numero di NoTurkey era naturale dare un'occhiata a quanto il mercato dei giochi offre su temi analoghi, stesso periodo storico. Così mi è capitato tra le mani questo Goeben 1914 di Strategy and Tactics, un solitario. Pur premettendo che sono giunto alla conclusione di non amare affatto i giochi in solitario (li trovo abbastanza noiosi in generale, tanto da preferire spesso giochi a due giocatori ... giocati da solo), questo mi ha incuriosito e ho dato un'occhiata alle regole.

La SMS Goeben fu il secondo incrociatore da battaglia della classe Moltke della marina imperiale tedesca, varato nel 1911, così chiamato dal generale August Karl von Goeben. Quattro mesi dopo la sua entrata in servizio del 2 luglio 1912, la Goeben, con l'incrociatore leggero SMS Breslau, costituì la Divisione del Mediterraneo della Marina tedesca che operò durante le guerre balcaniche. Dopo lo scoppio della prima guerra mondiale, il 28 luglio 1914, la Goeben e la Breslau sfuggirono alle forze navali britanniche e raggiunsero Costantinopoli. Le due navi furono cedute all'Impero Ottomano il 16 agosto 1914 e la Goeben divenne l'ammiraglia della flotta ottomana con il nome di Sultano Yavuz Selim, abbreviato in Yavuz.



Il tema della simulazione è proprio questa. Siamo all'inizio della Grande Guerra in agosto 1914, la Mittelmeerdivision tedesca nel Mediterraneo consiste nell'incrociatore da battaglia SMS Goeben e nell'incrociatore leggero SMS Breslau. Gli Inglesi hanno una flotta mediterranea di tre incrociatori da battaglia, altri otto incrociatori parte corazzati, parte leggeri e 14 cacciatorpediniere. I Francesi muovono quasi tutta la flotta (obsoleta) in Mediterraneo, a protezione dei convogli di rifornimenti mentre la Royal Navy guarda la costa atlantica francese. La mossa logica dello Squadrone



SMS GOEBEN 1914

tedesco, a guerra iniziata, sarebbe stata l'uscita in Atlantico. Tuttavia, Wilhelm Souchon, il comandante tedesco, sapendo che gli Inglesi immaginavano quella mossa, non desiderando rimanere imbottigliato in Adriatico in qualche base austriaca, punta diritto verso Costantinopoli, anche se la Turchia, al tempo, era ancora neutrale.

Per questo motivo lo squadrone diverrà turco e Souchon il comandante della marina ottomana. L'ardita manovra di fatto innesca l'entrata in guerra turca a fianco delle Potenze Centrali, nonché una serie di processi e censure per gli ufficiali inglesi che si erano lasciati scappare le due navi.

Il gioco ha una classica mappa larga, 56 x 86 cm, che disegna tutto il Mediterraneo; ha 176 counters con singole navi tedesche e le navi principali di Gran Bretagna, Francia e Austria-Ungheria. Come di consueto i vascelli minori sono rappresentati da flottiglie. Oltre al consueto errore tipografico, tipo Viribus Unitas, il counter tray si distingue per la mancanza degli Italiani neutrali. Ci sono parecchi markers che servono a tracciare l'uso dei cannoni, le munizioni, carbone, integrità dello scafo, equipaggi e siluri (navi tedesche); oltre a questi vi sono vari altri markers di servizio tra cui gli Incidenti in Mare. La mappa fa un bel effetto sul tavolo anche se è abbastanza larga da dover requisire un po' di spazio.

Le regole sono solo 11 pagine, lineari e senza troppi emendamenti; due pagine sono solo spiegazioni di terminologia navale, il che non guasta affatto. Ovviamente, trattandosi di Jo Miranda, qualche pacchetto di errata è inevitabile come una pioggia in settembre; le trovate tutte su BGG. Una delle discrepanze disegnate da Miranda è la traccia della velocità di crociera. Ogni nave da guerra tedesca misura la velocità, in termini di funzionalità del motore, con una sequenza di caselle che vanno da 1-4 (velocità di crociera); 5 (velocità massima se usi una riserva di carbone); e 6 (velocità massima se usi la riserva di carbone e controlli poi i danni al motore). L'unica eccezione è la Goeben che raggiunge il limite massimo con 5 e 6. Errore sulla mappa o deliberatamente voluto? Forse l'intento era quello di simulare problemi ai motori durante la caccia del 1914; quindi pare sia stato proprio voluto.

Dopo aver deciso lo scenario da fare, sono mescolati a caso i marker degli Incidenti in mare, causati dal pattugliamento alleato, e poi sono distribuiti sulla mappa; il Goeben e la sua scorta sono messi nel porto designato dallo scenario. Ogni nave tedesca possiede delle caselle nelle quali disporre i markers per i cannoni, munizioni, danni allo scafo, corazzatura, motori, siluri, equipaggi ed attrezzature speciali. Il giocatore solitario può assoldare equipaggi speciali ed attrezzature in base al valore di leadership della nave ed allo spazio libero sullo scafo. Più avanti dovrà preoccuparsi

di riarmare, riparare i danni, fare carbone, ovviamente stando fermo in porto.



Segue una fase di Intelligence dove si cercano notizie in merito ai vari incidenti di mare e quindi si passa a muovere. La fase degli incidenti è la più stimolante; si pescano dalla classica tazza berghiana, magari più di uno se il livello di Allerta Alleata è elevato. Se si passa attraverso una zona di pattugliamento alleata, la nave si ferma e scopre tutti i counters presenti in quello spazio. La presenza di navi da guerra nemiche genera la possibilità di ingaggiare uno scontro navale e la necessità di stabilire chi riceve la prima bordata. Come da prassi l'ordine delle cannonate è il classico primario-secondari e terziari ed, alla fine, si tirano i siluri. Qui la battaglia cessa, i due si distaccano e si tirano le somme (qualcuno potrebbe anche finire a picco).



Non si fanno solo battaglie ma, potendo, anche bombardamenti costieri (ricordatevi però che l'Italia non è ancora in guerra), raid o sbarchi. Il Goeben ha anche regole opzionali interessanti che aggiungono divertimento e storicità; idrovolanti per osservazione, altre navi tedesche; arrivo della flotta austro-ungherese; combattimento notturno; mine.

È un sistema davvero diverso dai soliti e che sembra poter garantire un discreto grado di rigiocabilità. Non è ripetitivo e offre varie scelte ed opzioni. Ad esempio giocando lo scenario in cui si ordina di far rotta su Pola in Adriatico in sei turni, si parte da Messina e si può scegliere di passare lo stretto dirigendo ad est, incorrendo negli incidenti della Malta Patrol Zone; in alternativa si può circumnavigare la Sicilia, puntare verso il Nord Africa e saccheggiare qualche porto francese (raccattando punti vittoria alla Barbanera) e poi far rotta verso est. Sei giorni di crociera offrono spunti diversi. In altre parole, anche considerando il sistema dei marker accidentali e dell'influenza del tempo sui combattimenti, si può essere sicuri che uno scenario non sarà mai identico, se rigiocato. Vi sono sei scenari, abbastanza diversi come tipologia. Peccato siano per lo più "what if" in quanto alla mappa manca proprio il Mar Nero e la marina zarista, luoghi

dove storicamente operarono Goeben e Breslau. Si può anche ipotizzare di collegare tutti gli scenari assieme giocando una campagna, volendo; proseguire i sei scenari di base trasferendo il risultato di ogni scenario a quello successivo. Ritengo però che il pregio del sistema sia la sua rapidità che, collegato alla larghezza della mappa, previene il più terribile degli incidenti di mare: l'ingresso della moglie berciante, cui serve il tavolo.

Allego allo scritto anche qualche foto da un esempio di gioco presente su BGG a scopo dimostrativo.



Ma e la Storia?

Abbiamo già detto che le due navi, Goeben e Breslau, finiranno per diventare ottomane e per combattere contro i Russi; quindi non c'è molta vera storia nel gioco. Storicamente le navi tedesche arrivarono a Costantinopoli dopo aver affondato navi da guerra alleate, catturato o affondato mercantili alleati, bombardato Bona e Philippeville. Tradotto in gioco, ammesso che le battaglie vadano bene, significa un gruzzolo di 20 VP, contro i 75 necessari. Quindi le regole ci dicono che i tedeschi vanno per conto loro e la Turchia rimane neutrale. La storia ci dice, invece, che i Turchi entrano in guerra; sul più banale dei piani allora il gioco non è storico.

La Francia qui fa la figura del peschereccio. I Francesi avevano una Dreadnought, sei semi-dreadnoughts, almeno nove vecchie pre-dreadnoughts ed altri sei incrociatori corazzati. Nulla di questo compare nel gioco, dove l'AI è "very British" se si eccettua un accidente detto 'French fleet sorties', in grado di sbarrare il Mediterraneo occidentale. Pare che storicamente la Marina di Parigi non fosse gran che guidata. Divisa in tre gruppi sulle coste africane era indirizzata soltanto a scortare i convogli per la Francia e non aveva alcun interesse a correre dietro al Goeben. Qui il gioco fa anche peggio della Storia, facendo scortare i convogli francesi da naviglio leggero e non da corazzate ed incrociatori. Miranda dice che aveva pochi counters residui e perciò ha sacrificato i transalpini. Tuttavia il fatto che il Goeben non si possa imbattere in una nave da battaglia francese non depone per la storicità.

Sui forum di discussione sono stati fatti molti altri appunti sull'aderenza alla storia: l'eccessiva facilità con cui colpiscono i tedeschi è scarsamente giustificabile, l'eccezionale penetrazione dei loro proiettili addirittura sospetta, le troppe riserve in carbone un po' scandalosa ecc. In definitiva, però, il sistema funziona bene in solitario. L'AI gestisce l'avversario (franco britannico) tramite il livello di allerta che gioca un fattore importante per determinare la quantità di eventuali intercettazioni.

Si tratta, infine di un ottimo solitario (che può essere anche tramutato in uno scontro a due con qualche patch e un po' di creatività). Dalle regole pare molto divertente e dà l'impressione di far venir voglia di andare a vedere come va a finire, contrariamente ad altri sistemi più "pallosi". La gestione della nave sulla mappa, infine, dà quel feeling "a la Great War at Sea" che non guasta, soprattutto per chi ama i giochi navali.

Enrico Acerbi

Turkeys gallery

Cose che fanno girare gli zebedei

Pessime mappe

“Ma è terra?” No è un acquarello sul quale hanno messo esagoni, direi un esperimento ... però, però. “fa cacare!” Arrivava così, nel 1981, con il fresco abbonamento a The Wargamer Magazine della 3W, il numero 17. Vedere storpata una cosa tanto attesa (amavamo quella battaglia e dovevamo tradurre le regole) faceva male al cuore; la più brutta mappa di 45 anni di wargaming, tanto brutta che è persino sparita dalle foto di BGG .. se ne sono perdute le tracce.

Così **Napoleon at Austerlitz** di Jim Hind e Keith Poulter piombava sul tavolo come una frana verde marrone. Ci rimboccammo le maniche, la mappa fu ridisegnata, le regole furono prima interpretate, furono raccolte le errata numerose e infine tradotte. Dopo tutto questo sforzo nessuno si sentì più in grado di giocare quella cosa informe. Fu il primo palese esempio, all'interno dell'hobby, di eventi che facevano girare le scatole (gli zebedei). *NoTurkeys!* non poteva certo esimersi da segnalare alcune di queste perle, raccogliendo *gossip* qua e là sul *web* e sui tavoli.

Dopo la madre di tutte le mappe schifose (laggiù dicono *ugly*), sicuramente omettendo schiere di ciofeche esagonate, alcuni prototipi restano in perenne memoria come capisaldi cult dell'*horror design*. Per un certo periodo le mappe acquarellate furono di moda, soprattutto perché non esisteva la grafica computerizzata; ma erano proprio bruttine dai.



Jean Jacques Petit, uno dei padri dell'esagono francese, nel 1983 pubblicava su *Casus Belli* (il numero 15 - giugno 1983) *Spicheren 1870*. La mappa era davvero sconfortante, ma la voglia di giocare prevalse. Per non rovinarla (aveva i counter disegnati sopra e di fianco) ridisegnai le pedine con i colori a pastello e le penne a china, punta fine. La mappa era un'A3 con 99 counters e ricreava la battaglia del 6 agosto 1870 tra tedeschi e francesi a Spicheren. Fu il nostro primo Turkey giocato, il primo “scarrafone bello a mamma sua” sul tavolo.

Tra i vari esempi dell'orrore un amico ci ha segnalato *The Marne*, 5-10 September 1914, parte del sistema *Over the*

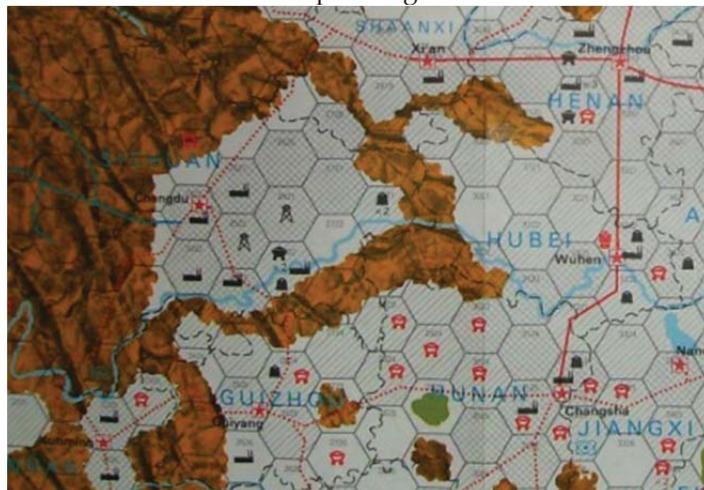
Top. Questa edizione vedeva (ahimé) la luce con lo *Strategy & Tactics* n. 186, del 1997. Il gioco era in *bundle* con una ricostruzione di Mons.

Mentre *Mons* era una mappa a colori, la *Marne* usciva con un disegno da “carbonaio” dove il colore predominante era il “cenere” del camino. Si era salvato soltanto l'azzurro dei fiumi e un lieve contorno delle città.



Quando il Capo di stato maggiore Joffre aveva deciso di difendere a sud della Marna, il piano tedesco, variante all'iniziale Schlieffen Plan, di attaccare tra Parigi e l'ala sinistra alleata, fallì clamorosamente. Dicono che i tedeschi avessero calcolato male le loro vie di rifornimento ed avessero perso molte unità durante la marcia. Con le divise grigie e quei colori dello sfondo ciò non desta meraviglia. Tutti si scavarono una trincea in attesa di “colori migliori”.

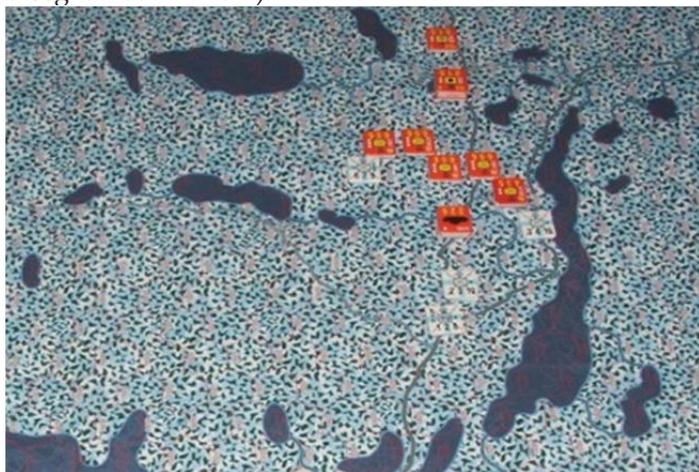
Un'altra mappa decisamente lassativa fu quella di *“The China War: Sino-Soviet Conflict in the 1980s”*, un gioco a livello operativo che voleva simulare l'apogeo dello splendore comunista, con la lotta tra i due galletti. Il gioco aveva tre scenari: la guerra URSS-Cina, un nuovo Vietnam dove i cattivi erano i Cinesi e la suggestiva invasione di Taiwan. Per quanto gli scenari dirigessero i combattimenti lungo le coste o lungo le piane del nord, la mappa doveva per forza avere anche le grandi catene montuose, caratteristiche dell'interno del paese. Come fare? Bastò gettare una colata marrone (*absit iniuria verbis*) sulla mappa bianca e produrre striature di un marrone più intenso in direzione del mare. Et voilà! Non si poteva guardare.



Fu questo il prodotto della rivista *Strategy & Tactics* magazine n. 76. Un tema molto interessante, guastato dalla

fretta. Vennero poi, per fortuna, gli anni della Computer Graphics e delle mappe sempre più belle, a cominciare da quelle della Victory Games, che rubavano l'occhio.

Ciononostante qualcuno si seppe superare anche nel 1995 pubblicando *Blood on the Snow: The Battle of Suomussalmi* (la Avalanche Press). Era un gioco sulla Winter War durante gli anni 1939-1940 ambientato in Finlandia. Dalla mappa, tuttavia, il gioco sembrava più ambientato all'interno di un incubo freudiano, che tra gli abeti lapponi. La ditta narra di Finnici *outnumbered*, ma dotati di irriducibile resistenza. Sfido io! Provate a trovarli in mezzo a quel *pattern* da sconvolti, con esagoni rossi (probabilmente disegnati dall'NKVD).



Immani Stack e infimi esagoni

In principio il Signore creò il cielo e la terra e tante altre cose stupende tra cui le dita da pianista, affusolate. Agili e rapide afferravano sia i singoli counters, aiutandosi con l'unghia da chitarrista, sia gli stacks; la parola entrava nel vocabolario privato dei wargamers italiani a significare pacchetti di pedine una sopra l'altra. Ricordo con ilarità i primi tentativi di traduzione fatti, come usuale, soprattutto dai folletti di Nando o Ingellis: ammassamento, ammucchiamento ecc. Finì che rimasero stacks e basta.

Poi l'Hobby vide che la pinzetta anatomica "era cosa buona e separò le dita dalle tenebre". E il gioco cambiò dalla sera alla mattina. Tuttavia nemmeno le più professionali ed ardite pinzette (ordinate da chi faceva anche il medico di professione) riuscivano a venire a capo dei super stacks; un fenomeno noioso che rischiava di minare la credibilità di giochi stupendi.

Korsun Pocket (People Wargames) ancora oggi considerato uno dei capolavori assoluti del wargame, era stato il primo gioco pubblicato da Jack Radey's (oggi la Pacific

Rim Publishing di Carson City, Nevada ha rilevato i diritti del gioco dall'L2 Design Group ed ha in progetto una riedizione anche se Radey e la Revolution Games forse non sono d'accordo). Il gioco era intrigante, tuttavia la densità dei counters rappresentava un serio limite alla rigiocabilità. La stessa cosa si poteva dire di *Roads to Gettysburg*, un bel gioco di Joe Balkowsky (Avalon Hill, 1993), parte della serie vincente della Great Campaigns o GCACW.



I superstack del gioco rendevano estremamente ingombrante la manovra sul tavolo. "Amavo molto la GCACW, ma non sopportavo il pensiero di quei grossi stacks di counters. Per quello ho venduto la mia copia di *Grant Takes Command*" ricorda un grognard "Ho incontrato troppi giochi che in potenza erano eccellenti, ma che erano afflitti da dettagli che ne aggravavano il divertimento di giocarli."

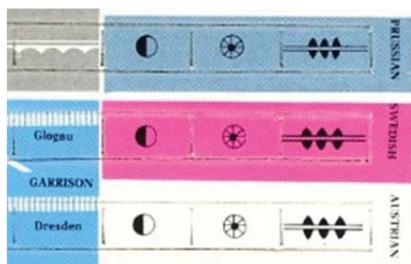
Una simile sensazione dovevano aver destato alcuni prototipi partoriti da ispirazioni in difficoltà (cui il mercato dava credito per meriti acquisiti in precedenza). Conservo ancora la stupenda scatola (vuota) di *Struggle of Nations* del mitico Kevin Zucker, il quale, in un periodo forse difficile della sua vita ebbe l'idea di imitare la moglie nel tentativo di far stare tutti i vestiti nella valigia e poi chiuderla.



Così Kevin ideò, molto creativamente, di far entrare tutta la Germania in una scatola Avalon Hill partorendo i microesagoni della Guerra di Liberazione tedesca del 1813.

Le mappe, poi, in realtà erano tre e pieghevoli (con due mappette separate) e necessitavano di un super tavolo di gioco, considerando anche i display zuckeriani per i Corpi. La vista doveva per forza essere di falco (allora avevo

vent'anni, oggi farei molto Napoleone usando il binocolo da teatro per leggere i counters in mappa). Perché, ovviamente, ai microesagoni si abbinavano bislungi e bislacchi microcounters.



Il richiamo all'acuità visiva, palese nemica dell'avanzamento d'età del wargamer medio, fa ricordare anche il problema della difficoltà di lettura dei counters. Quest'affare da noia soprattutto a chi osserva, con desolazione, "c'è troppa roba sui counters", ma non è detto che con meno "roba" le cose andassero meglio.



Provate a leggere i numeri sui counters di *Panzer Franks* (1980, Steve Lortz e Kurt Lortz per la Chaosium, quella di Cthulhu) una satira dei regolamenti per miniature che simulava la Seconda Guerra Mondiale per come appariva nei films. Il gioco era meglio noto per la bottiglia di *Vino Puro* (scritto in italiano). Anche la storica ed elettrizzante produzione della rivista francese *Vae Victis* non si è mai distinta per la chiarezza dei counters ... in effetti.

I prezzi della Compass Games

La ditta produttrice di giochi più in forma sul mercato è senza dubbio la GMT. La vendita di alcuni giochi di successo di massa (pensiamo a *Twilight Struggle* ad esempio) le ha consentito una buona politica dei prezzi. La stessa cosa non è riuscita benissimo alla MMP. Alle storiche ditte trainanti l'Hobby, da qualche anno si è affiancata anche la Compass Games, distinguendosi per la qualità del design (per i designers che operano) e per una certa componentistica di classe; fatta esclusione per le mappe, spesso edite su carta banale e solo raramente montate.

Il grande successo di *Enemy Action Ardennes* (due giochi in solitario più un classico *face to face* sul Bulge) ha lanciato la ditta sul mercato, passando da un'iniziale gavetta fatta di pochi (ed anonimi) giochi ad una pletera di titoli. Il problema che ne è sorto, ahinoi, sono i prezzi esagerati, per i materiali proposti. È il caso recente di due interessanti proposte come *Sovereign of the Seas* (110\$), gioco semplice,

ma non geniale sulla marineria napoleonica che, per quel prezzo, dovrebbe avere almeno una mappa montata, oltre che a 6 fogli di counters, e *Command & Colors Tricorne*, *the American Revolution* (109\$), il nuovo sistema di Borg sul 1700 che, dicono, sia il migliore della serie C&C ... questo con la mappa *mounted*.

Consideriamo poi altri titoli in catalogo: *Enemy Action Ardennes* (145\$), il quattro mappe *Absolute Victory* (185\$), l'interessante *1866: The Struggle for Supremacy in Germany* (79\$), l'ottimo *Fall Blau* (140\$) e per finire con *Guam - Return to Glory* un gioco del sistema CSS sparato a (135\$).

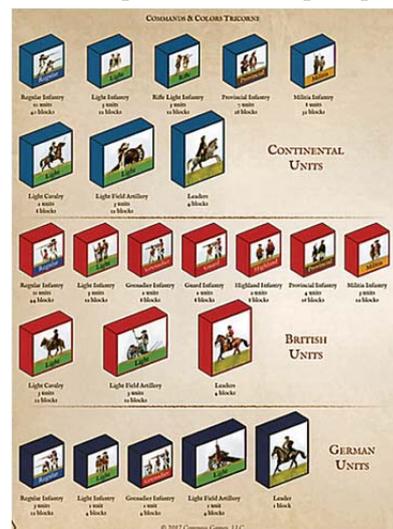
La polemica sul prezzo sarebbe abbastanza scontata in Europa (posta e dogana) ma, in realtà, arriva dagli USA. "Sarei interessato all'acquisto di alcuni Compass games (*Sovereign Of The Seas*, *Commands & Colors Tricorne: The American Revolution*) ma mi pare che abbiano prezzi un po' oltre il mio budget. (mettici anche la posta). Davvero la loro qualità vale quel costo così alto?"

Le risposte alla richiesta sono abbastanza univoche: buona la produzione, buoni in counters, le mappe, invece, sono pessime. Alcune arrivano già strappate nella scatola sigillata (la Compass risponde che stanno pensando di cambiare la carta).

La qualità è percepita molto vicina a GMT/MMP/Legion (altra ditta emergente che ha più giochi in *pre order* che in stampa), ma la Compass è dichiarata cara. *Tricorne* poi soffre il paragone con *C&C Napoleonics* della GMT; molti lamentano una pletera di titoli sullo stesso soggetto e scala di gioco. Tutti sottolineano l'assoluta necessità di affidarsi ai *pre orders* o di acquistare i giochi dal sito grazie a frequenti campagne di sconti che arrivano anche al 30 %.

Si mormora sia un problema di ricariche ovvero di MSRP (manufacturer's suggested retail price) prezzo suggerito per la vendita, mantenuto alto perché i negozi prendono i giochi solo se molto scontati (figuriamoci gli importatori europei); forse per la GMT o le case più affermate i negozi pretendono meno, perché sanno di poter vendere grazie anche al marchio.

Sinceramente per noi europei non dovrebbero esserci grandi problemi, se non esistessero le Dogane e le Poste italiane che, purtroppo, sovente perdono i pacchi (tanto da generare offensivi sovrapprezzi postali in qualche sito statunitense).





Marco Campari (Ascari e Adua per Acies ed.) ci relaziona su un playtest di gioco che rievoca le nefande gesta del pirata di Barberia Dragut (ha una vaga somiglianza con Teomondo Scrofolo in effetti).

All'alba del 4 Luglio 1549, quattro galee e diciassette galeotte al comando del pirata turco Dragut si presentarono davanti a Rapallo, cittadina del golfo del Tigullio, pronte ad assalirla mentre la popolazione era ancora addormentata. Lo sbarco avvenne in tre punti diversi: identificabili con



la zona delle Nagge, il centro del Lungomare e la zona vicino alla Porta delle Saline (le tre località sono facilmente riconoscibili sulla mappa del gioco).

L'attacco dei pirati fu reso ancor più semplice

dall'assenza di fortificazioni, di difese e di guarnigioni, nonostante la richiesta del Senato genovese che già ad aprile chiedeva di mantenere l'allerta in tutto il Levante dopo aver avuto notizia della presenza del corsaro nel Mediterraneo occidentale. Tutto avvenne in modo così improvviso che i cittadini non riuscirono ad organizzare una qualsivoglia forma di resistenza, l'unica possibilità fu la fuga repentina verso le colline. L'unico episodio di coraggio degno di essere menzionato dalle cronache del tempo avvenne ad opera di un giovane rapallino, tale Bartolomeo Maggiocco, il quale riuscì a liberare la ragazza amata, Giulia Giudice, che già era stata catturata dai turchi nei pressi della già citata Porta delle Saline.

L'evento eroico venne ritratto in una tela dal pittore Giovanni Grifo appesa nel Salone Consiliare del Comune di Rapallo.

A Bartolomeo Maggiocco venne intitolata la via che, guardando le colline, corre alla destra del torrente San Francesco.

Ma torniamo alla giornata del 4 luglio: il bottino del saccheggio di Dragut a Rapallo consisteva in un centinaio di cittadini, per lo più ragazze, fatti prigionieri e portati a forza sulle galee, per essere venduti al fiorente mercato degli schiavi. Il resto degli oggetti razzati veniva abbandonato sulle spiagge e depredato dai pescatori delle città vicine!

Così scriveva al Senato il 4 luglio del 1549 messer Calvo Senestraro, podestà di Rapallo:

«Mi dole bene dare tal nova a V.S. Ill.me; tamen (tuttavia) al seguito non si può far altro. E' capitato qui questa mattina innanzi l'alba con vele ventuna, fra le quali era galere e galeote e fuste, e posto in terra tutta la fanteria in un poco spazio, che se non fosse stato le guardie di questo, tutti sarebbero stati presi et io miracolosamente per due volte da loro scappato però con gippona a mala pena Dio laudato. Il danno seguito è assai. Ognuno è restato nudo. Dei morti e presi sono pochi, per quanto fino a qui posso intendere. Però alla giornata ne darò più distinto avviso a V.S. Ill.me, alle quali adesso più che mai mi raccomando umilmente».

In quella giornata i pirati erano entrati nella casa del podestà, dopo aver razzato ogni bene, erano corsi nell'abitazione del reverendo Domenico Della Torre, prevosto della vicina chiesa di S. Stefano che era stato brutalmente ucciso. Per ben due volte il podestà aveva rischiato di venire catturato dai pirati, ma era riuscito fortunatamente a mettersi in salvo. La reazione genovese si concretizzerà con la costruzione del Castello di Rapallo qualche anno dopo.

Ma chi era Dragut, il protagonista di questa incursione nel cuore dei domini genovesi, prototipo dei pirati turchi che infestavano le acque del Mediterraneo?

Dragut, chiamato anche in altre cronache Turghud Ali, Turghut Reis, Darghout Rais, Turhud Rais oppure Dargut nacque in un villaggio vicino all'odierna Bodrum (in Turchia, un tempo Alicarnasso) nel 1485 da una povera famiglia contadina. Entrato nelle grazie del comandante della flotta ottomana, Khayr al-Din Barbarossa, divenne uno dei protagonisti della battaglia di Prevesa (1538), nel 1540 fu catturato in Corsica da Giannettino Doria e consegnato a Andrea Doria che lo fece incatenare come galeotto ai remi della sua nave ammiraglia per ben quattro anni. Il galeotto fu poi venduto come schiavo e liberato dai turchi pochi anni dopo dietro il pagamento di un ingente riscatto. Dall'esperienza della prigionia scaturì il profondo astio di Dragut per Andrea Doria e i territori genovesi che assalì ripetutamente.

Nel 1544 il comandante della flotta ottomana, Khayr al-Din Barbarossa, si ritirò e lasciò il comando a Dragut che in breve divenne viceré di Algeri, pascià (signore) di Tripoli e di al-Mahdiyya (città costiera della Tunisia).

Famoso per la spietatezza delle sue azioni, imperversò nelle coste del Mediterraneo: nel 1563 risalì l'Adriatico fino ad Ancona, saccheggiandola, ma le sue scorrerie imperversavano soprattutto nel Tirreno: assalì e depredò numerose cittadine rivierasche, tra cui Laigueglia, Rapallo, Palmi, Olbia, Portoferraio, Vieste e Capri, riuscendo sempre a sfuggire alla caccia delle navi doriane, anche in maniera assolutamente clamorosa, come alle Gerbe.

Morì il 18 maggio 1565 colpito da una scheggia di pietra durante l'assedio di Malta.

La leggenda vuole che alla "Cala dell'Oro" nei pressi di Paraggi Dragut abbia nascosto in una grotta il tesoro frutto delle razzie perpetrate ai danni di Recco e Camogli: secoli dopo il suo spettro fu visto arrivare di notte per recuperare i forzieri e volatilizzarsi su un vascello fantasma!

DRAGUT Il sacco di Rapallo 4 Luglio 1549



Il gioco ricrea l'episodio del sacco della cittadina di Rapallo ad opera del pirata Dragut avvenuto il 4 luglio 1549.

Il gioco è per due giocatori: uno impersona i pirati che attaccano la cittadina mentre l'altro organizza le azioni difensive degli abitanti del borgo del Tigullio.

Le unità di gioco rappresentano gli abitanti di Rapallo (rapallini) o i pirati di Dragut.

Tra le unità degli abitanti oltre a quelle che rappresentano uomini, donne e bambini, ce ne sono alcune particolari che identificano il Console, il Sacerdote, il Coraggioso Bartolomeo e l'Amata Giulia, l'Archibugiere, mentre tra quelle dei pirati, oltre a Dragut troviamo i Rinnegati.

Ogni unità è rappresentata da un cubetto di legno di colore diverso per definirne l'appartenenza ai due schieramenti, su ogni cubetto viene incollato uno sticker con la rappresentazione grafica ed il valore dell'unità stessa. Ogni giocatore può vedere solo le proprie unità, mentre resta celata all'avversario la faccia con lo sticker.

La mappa storica del gioco rappresenta il borgo di Rapallo nel 1549 (si vede nella foto del gatto pirata playtester Millicent. NdR.) ed è suddivisa in aree, ciascuna delle quali è legata alle altre attraverso linee di movimento; lo spostamento da un'area ad un'altra costa uno o più Punti Azione, entrare in un'area occupata da una unità nemica porta invece al Combattimento che viene risolto immediatamente.

Sulla mappa è presente anche la Tabella del Livello di Allarme la quale definisce il numero di Punti Azione disponibili per il giocatore ligure in quel determinato turno di gioco. E' presente anche una tabella che riassume le caratteristiche delle Unità speciali.



L'obiettivo del giocatore pirata è quello di catturare (sconfiggendole in combattimento e trasferendole sulle navi nel Serraglio) un certo numero di unità rapalline, mentre il giocatore rapallino deve evitare ciò riuscendo a far fuggire le proprie unità sulle colline circostanti.

Il motore del gioco sono i Punti Azione i quali possono essere utilizzati dai giocatori per muovere le proprie unità e effettuare specifiche azioni (come il trasferimento di unità catturate sulle navi, la richiesta di rinforzi, l'aumento del livello di Allerta,...) e le Carte Eventi le quali, giocate una per turno, possono incrementare o diminuire i Punti Azioni disponibili e influenzare lo svolgimento del turno ostacolando il movimento avversario (come "Mamma li Turchi") o aumentando il livello di Allerta (come "Oche di Rapallo"), tra le altre.

Il Combattimento si risolve mostrando il valore delle unità coinvolte; se l'unità pirata ha un valore maggiore di quella rapallina, quest'ultima verrà catturata e potrà essere mandata sulle galee (oppure liberata dai propri concittadini in un eventuale combattimento successivo); se l'unità pirata ha un valore inferiore ai rapallini invece soccombe e viene eliminata.

In sintesi si tratta di un gioco avvincente, veloce, senza dadi, ma non solo *card driven*, un gioco adatto a giocatori con doti di strateghi, capace di riportarci indietro nel tempo... quando una vela all'orizzonte poteva essere un pericolo mortale!



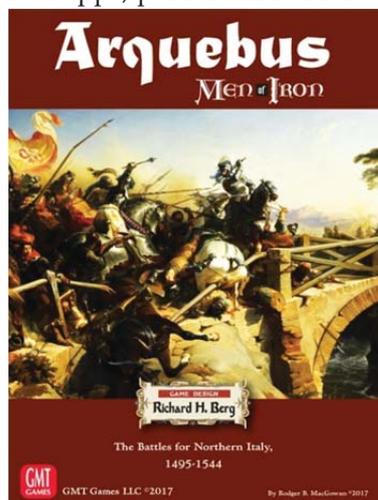
Arquebus

Men of Iron

The Battles for Northern Italy, 1495-1544

Uomini di ferro e pallette di piombo

L'inossidabile Richard Berg propone il quarto volume della serie Men of Iron, tutto dedicato all'Italia ed alle sue guerre rinascimentali. Ci fu un tempo in cui il Norditalia – e in special modo Milano – era il perno della contesa tra i Francesi da un lato, Veneziani e Spagnoli dall'altro. La disamina storica che gli editori del gioco non è del tutto corretta. Le contese furono inizialmente scatenate da alcuni sovrani francesi, che inviarono nella penisola italiana le loro truppe, per far valere i loro diritti ereditari sul Regno di



Napoli e poi sul Ducato di Milano. Da locali le guerre divennero in breve tempo di scala europea, coinvolgendo, oltre alla Francia, soprattutto la Spagna e il Sacro Romano Impero.

Al termine delle guerre la Spagna si affermò come la principale potenza continentale, ponendo gran parte della penisola italiana sotto la sua

dominazione diretta (Ducato di Milano, Regno di Napoli, Regno di Sicilia, Regno di Sardegna, Stato dei Presidi) o indiretta; gli unici stati italiani che seppero mantenere una certa autonomia furono il Ducato di Savoia (legato alla Francia) e la Repubblica di Venezia, mentre il Papato, pur autonomo, risultava perlopiù legato alla Spagna dalla comune politica di far prevalere in Europa la Controriforma cattolica. Da allora il detto "Francia o Spagna, purché se magna."

All'inizio si combatteva ancora col ferro, spade, picche e spuntoni portate dagli "uomini d'arme" assieme alle serrate schiere importate dai Lanzichenecci (storpiatura del termine tedesco Landschneckt). Al tempo tuttavia si affermavano anche le primitive armi da fuoco (già presenti nel III volume della serie sulla Guerra delle Due Rose), archibugi, moschetti, pistolette e, soprattutto, artiglieria campale mobile. Era il tramonto della cavalleria pesante che aveva dominato il tardo medioevo.

Gli scenari proposti sono molto interessanti (per noi): **Fornovo**, 6 luglio 1495 dove si affrontarono l'esercito di Carlo VIII di Francia (francesi, mercenari svizzeri e un nutrito contingente di italiani) e la Lega Antifrancesa (Milano

e Venezia) riferito come molto bilanciato e con mappa molto attraente; **Cerignola** (Francia o Spagna ...) 28 aprile 1503 combattuta tra l'esercito spagnolo, guidato da Gonzalo Fernández de Córdoba detto *El Gran Capitán*, e quello francese, guidato da Louis d'Armagnac, duca di Nemours, uno scenario che vede la Spagna leggermente favorita e le terre di Zì Nicola saccheggiate; **Agnadello**, chiamata anche battaglia della Ghiaradadda (Gera d'Adda), fu combattuta il 14 maggio 1509 tra la Lega di Cambrai e la Repubblica di Venezia, costretta a cedere contro le forze francesi di Luigi XII, cessando di coltivare speranze espansionistiche sul resto d'Italia. Il patto di Cambrai, sottoscritto in gran segreto alla fine del 1508, aveva due parti: una palese e l'altra occulta, e riuniva numerose potenze europee contro la Serenissima, allora al culmine della propria potenza con possedimenti italiani di terraferma che arrivavano a ridosso di Milano, Romagna, Marche e persino in Puglia. Lo scenario è leggermente a favore dei Francesi ma una variante pare favorire i Veneziani.

In quelle battaglie guerreggiava per l'Italia Monsignor Jacques de La Palice o Lapalisse. L'aggettivo "lapalissiano" deriva dal suo nome ed indica una palese tautologia, qualcosa cioè che è talmente evidente, stanti le sue premesse logiche, da risultare ovvio e scontato, se non addirittura ridicolo per la sua ovvietà. Alla morte di La Palice infatti, i suoi uomini proposero questo epitaffio: *Ci-gît Monsieur de La Palice. Si il n'était pas mort, il ferait encore envie* (Qui giace il signor de La Palice. Se non fosse morto, farebbe ancora invidia). Tuttavia, con il tempo la effe di ferait fu letta esse (a quel tempo le due grafie erano simili, vedi S lunga), quindi serait, e la parola envie divenne en vie; con il risultato che il testo recitò ch'egli "sarebbe ancora in vita" ("*il serait encore en vie*"): da qui il significato di "scontatissimo" attribuito all'aggettivo.

Ravenna, una grossa battaglia che domenica 11 aprile 1512 (giorno di Pasqua) tra i Francesi comandati da Gaston de Foix, la "*Folgore d'Italia*", e le truppe della Lega Santa, guidate dal viceré di Napoli Raimondo de Cardona e da Pietro Navarro, scenario equilibrato; **Marignano**, l'altra grossa battaglia assieme a Ravenna, combattuta tra il 13 e 14 settembre 1515 a Melegnano e San Giuliano Milanese, per il controllo del Ducato di Milano, tra l'alleanza franco-veneta (Lega di Cambrai), Francesi di Francesco I coadiuvati da alcuni lanzichenecci e - verso la fine della battaglia - dalle forze della Repubblica di Venezia. Sul fronte opposto erano schierati gli svizzeri, che dal 1512 avevano il controllo sostanziale del Ducato di Milano, con il duca Massimiliano Sforza, scenario leggermente favorente i francesi con un paio di regole opzionali che invece aiutano gli svizzeri. La **Bicocca** ovvero il trionfo degli archibugi, si svolse nei pressi della Bicocca degli Arcimboldi, quartiere alle porte di Milano, il 27 aprile 1522 tra i vincenti Spagnoli di Carlo V contro i Francesi di Francesco I, scenario lievemente favorente gli Spagnoli; **Ceresole**, combattuta presso Ceresole d'Alba, il 14 aprile 1544 tra francesi e spagnoli - l'armata francese era capitanata da Francesco di Borbone,

conte di Enghien, mentre quella spagnola da Alfonso III d'Avalos, scenario leggermente sbilanciato per i francesi. Infine non poteva mancare Pavia la più celebre delle battaglie dell'epoca, combattuta tra l'esercito francese guidato personalmente dal re Francesco I e l'armata imperiale di Carlo V, costituita principalmente da fanteria spagnola e lanzichenechi tedeschi, guidata sul campo da Fernando Francesco d'Avalos e Carlo di Borbone; lo scenario pare favorire gli Spagnoli.

I giudizi sugli scenari vengono dal web e tutti affermano che Pavia è stupendo da giocare.



Due scenari usano una mezza mappa e si terminano in tre ore (non è un tempo eccessivo per i parametri berghiani) e altri due sono in mini mappa. La meccanica del gioco è la classica del sistema "Men of Iron" che esamina in dettaglio le varie armi, differenziando tra formazioni chiuse ed aperte, sino al declino dell'arte della guerra svizzera a favore dei Landsknecht tedeschi, e, infine, alla celebrazione della nascita del Tercio spagnolo, alle prime esperienze.

Il gioco oltre che ad essere totalmente "italiano" nel tema, si distingue per lo sfarzo dei colori, mappe molto belle e counters all'altezza della serie "Men of Iron"



NOTA: Anne de Montmorency era un uomo!

Per chi interessa, il gioco si presta bene anche al solitario, la sua scala è poco più di 100 metri per esagono, i counters sono circa 500-1000 Picchieri, 300-400 Arcieri o Cavalleria leggera, 150-200 Uomini d'Arme, e 4-6 Cannoni.

Toppata araldica

Un evidente editing all'americana ha toppato clamorosamente alcuni importanti dettagli araldici invertendo di fatto i blasoni di Venezia con quelli di Castiglia (Spagna). Così avrete veneti



che si domanderanno "Cossa xeo quel casermon, ciò" e Spagnoli che si chiederanno "Un leon aragonés, es una provocacion carry!"

La GMT ha ammesso la "cappella" (come si dice da noi) ma certo non ristamperà tutti i giochi in distribuzione. Questo evidentemente costringerà tutti noi (acquirenti) a comperare i prossimi C3i alla ricerca dei counters corretti.

Un developer della GMT ha asserito candidamente: "In effetti sembrano invertiti ... Tuttavia questo non ha la minima influenza sul gioco."

La frase ha ovviamente scatenato le rimostranze, soprattutto di spagnoli e italiani (i francesi se ne fregano, i loro gigli sono a posto, e non s'incazzano come dice Paolo Conte). Ecco alcuni saporiti commenti.

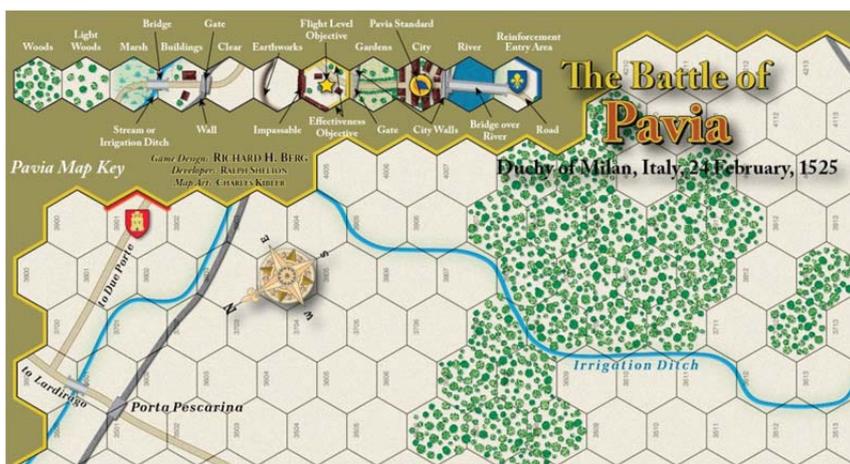
"Come fa questo a non aver effetti sul gioco? Potete dire che tutto è OK ma uno dei pregi di un gioco è la sua accuratezza storica. Allora disegnate un Panzer su un counter di Alessandro Magno!"

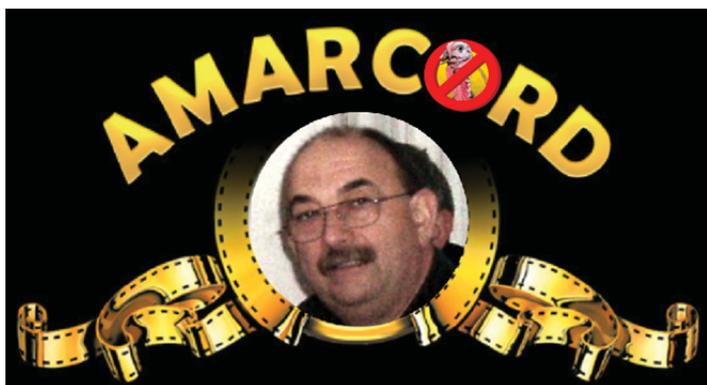
Naturalmente molti si dicono disposti anche a pagare a parte pur di avere i counters corretti e spicca il silenzio del designer Richard Berg, da tempo assente dalle concioni warghemiche.

"Cosa direste se un editore europeo facesse un gioco sulla guerra civile americana mettendo la bandiera sudista alle unità nordiste e vice versa?"

"Certo, presumo che la GMT ristamperà i counters. 25 pedine possono sembrare un'esagerazione, ma per loro non sarà certo un dramma e li infileranno in qualche C3i countersheet. Già hanno fatto una cosa simile per correggere alcune pedine stampate male di Blue Cross, White Ensign."

La rottura di palle sarà quella di dover per forza acquistare C3i, che non è proprio a buon mercato, o chiedere quei counters a qualcuno a cui non interessano.





Nel classico vecchio baule del nonno abbiamo trovato le prime copie di NoTurkeys! e ci fa molto piacere riproporne alcuni storici pezzi.

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



NUMERO ZERO

Entrare a far parte del gruppo non comporta alcun onere; né pecuniario, né "attività" od "impegno". Contribuire alle spese sociali è comunque sempre cosa ben vista. Attualmente il Club in se non dispone di materiali propri, essendo questi messi a disposizione dai soci. Non piangete ma siamo nel 1983 circa.

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

dennes - Western Desert - Cobra - Cedar Mountain - Napoleon's Art of War - Pea Ridge - Sinai - Seelöwe - Stonewall - Operation Grenade - Sicily - Wilson's Creek - Ney Vs. Wellington - Agincourt - Diplomacy - Kingmaker - Rommel - Norge - East & West - Okinawa - The Russian Campaign - Richtofen's War - Birth of a Nation - Napoleon at Bay - Struggle of Nations - Napoleon at Austerlitz - No Drums, No Trumpets - Little Round Top (3Ws) - Army Group North - Battie of Salamanca - Battie of Vittoria - Alaric The Goth - Marlborough at Blenheim - Destroyer Captain - Operation Crusader - Holowczyn - Decision at Kasserine - Torpedo - Streets of Stalingrad - Grant Movee South.

Quattro di noi sono attualmente iscritti al Torneo Masters e qualche partita è stata giocata anche in quell'ambito, oltre a quelle postali. Nell'attività di gioco - cioè quella essenziale - è stato rilevante Atlantic Wall, giocato fino alla 38ª mossa, al là della quale il gioco diventa un po' meno interessante, più 10 turni di Korsun Pocket che è stato sospeso per problemi di spazio (abbiamo però in programma un'altra partita completa del gioco campagna); inoltre il gioco campagna di Napoleon At Leipzig, che ha visto Enrico-Napoleone contro Dario Schwarzenberg e Sandro-Blücher. Non è andato oltre la 4ª mossa invece Wacht am Rhein per motivi di ferie degli Alleati. Nel campo dei Monster-Games il prossimo in programma - appena lo spazio sarà disponibile - sarà Operation Crusader, scenario Brevity, del quale daremo relazione alla NMS (National Monstergaming Society) - della quale siamo gli unici attuali membri di lingua non inglese.

Per quanto riguarda altri giochi, il prossimo ad essere sottoposto a partita sarà White Death (Sandro vs. Dario) ed Anzio (NON contro Tom Oleson). Abbonamenti a riviste: i due membri più pazzi sono abbonati a Chain of Command, Casus Belli, F&M, The War-gamer, The General, Campaign, Europa: Nuts & Bolts, disponendo anche di sostanziose quantità di arretrati di quasi tutte le riviste. 20 Moves arretrati sono in viaggio dalla TSR.

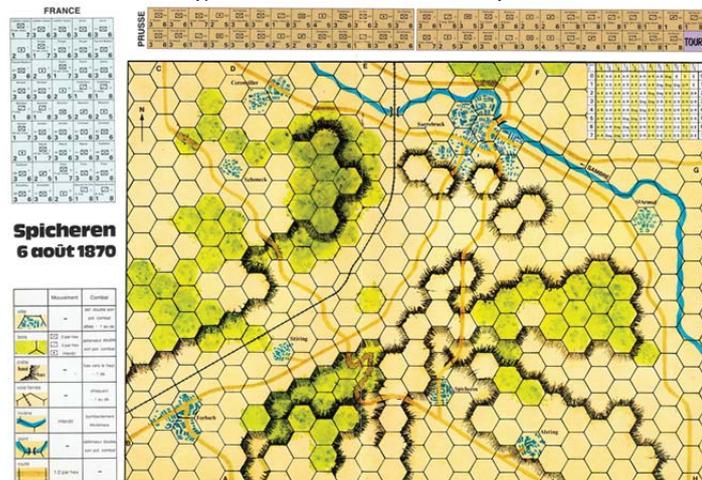
Il nostro incaricato in Gran Bretagna, Peter, ci recapiterà a giorni Western Desert, The Battle of the Bulge, Fast Carriers, Armor, mentre gli altri contatti nel Regno Unito non membri del Club porteranno Squad Leader, Near East Module. I nostri amici della California ci hanno mandato Kirovograd e Grant Moves South. Stiamo infine aspettando dalla P.E.I. il saldo del vecchio ordine che comprende ancora Kursk e Jackson/Corinth.

IL TURKEY DEL MESE

Ecco finalmente l'occasione per spiegare il significato della dizione "Turkey". Tale parola infatti, che letteralmente significa tacchino, assume metaforicamente il valore di "bidone" e "boiata" ed il gioco a cui va riferito diviene, per le meno da ristrutturare. Questa rubrica nasce dall'esigenza di segnalare agli appassionati giochi dalla stesura frettolosa e comunque degni di revisione. La periodicità di queste righe dipenderà ovviamente dalla efficienza dei vari designers e non sarà usato astio o prevenzione nella critica, poiché qualsiasi progettista di giochi sa che il suo prodotto, nella fase di playtest è sempre un po' "Turkey". Anzi, speriamo che le osservazioni, sempre personali e discutibili siano d'aiuto al miglioramento del nostro hobby, cosa che ormai oltre oceano è diventata un dato di fatto (vedi Avalon Hill con le varie edizioni di alcuni giochi). Non vi è dubbio, infatti, che dopo una accurata di-

scussione molti giochi sono diventati, da pesanti tacchini che erano, agili cigni.

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



Il tema è un piccolo scontro vicino a Sarrebruck avvenuto nel 1870 durante la guerra franco-prussiana. La mappa è piccola (formato rivista) ma ben disegnata, chiara e nello stesso tempo dai colori vivaci. I counters sono pochi (mini-game) ed abbastanza leggibili; peccato che alcuni siano a cavallo della piega centrale della rivista e che comunque non sia possibile ritagliarli senza rovinare rivista e mappa stessa. Le dolenti note derivano dalle regole stampate sul retro della mappa che costringono i giocatori a fotocopiare il tutto. Tali regole non sono molto dettagliate ed assomigliano in modo impudico al buon vecchio Napoleon Last Battles (ex SPI) tranne per alcuni sviluppi per il bombardamento di artiglieria (efficacia in funzione del range in esagoni).

Quello che è veramente gallinaceo è il set-up iniziale in alcuni punti confuso, in altri evasivo. Alcune unità sembrano essere state dimenticate o comunque non chiaramente indicate. Giocando il primo scenario, anche usando diversi stratagemmi, si nota immediatamente che il teatro dello scontro non è in basso a Spicheren ma in alto sulle rive del fiume Sarre. Infatti il giocatore prussiano, con le esigue forze iniziali, fa molta fatica a tenere una linea difensiva contro le masse di "poilus" francesi lanciate alla carica. Oltretutto le regole della LOS lo costringono a portare avanti le artiglierie e a tenerle dietro il fiume al riparo. In ogni caso l'attesa dei rinforzi prussiani si fa penosa e ricca di drammaticità. Tali rinforzi entrano tutti in alto sulla riva destra della Sarre costringendo il Prussiano a non perdere gli unici 2 ponti su tale fiume, cosa che si dimostra pressoché impossibile.

Persi i ponti, il gioco diventa una specie di tiro al bersaglio tra le artiglierie dalle diverse sponde ed un pauroso ammassarsi di prussiani in uno spazio ristretto. Una noia "siberiana". Naturalmente se il comandante francese aspet-

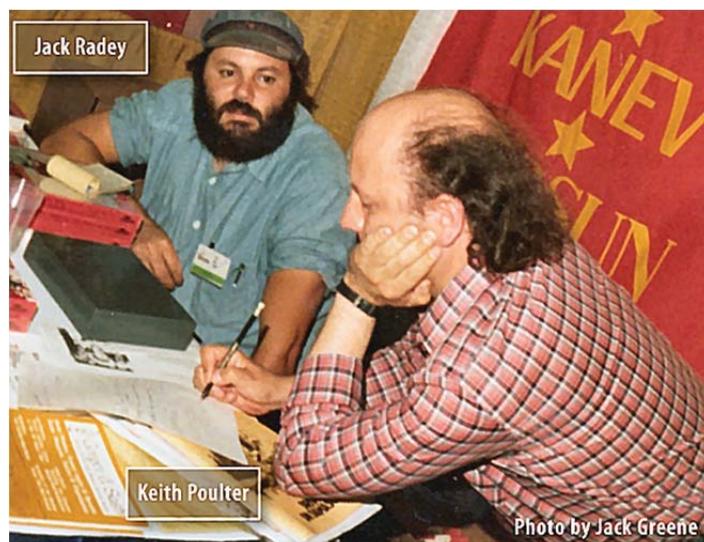
tasse a muovere sulle alture di Spicheren e dintorni lasciando ai prussiani il passaggio del fiume, come storicamente avvenne, si potrebbe assistere ad un gustoso batti e ribatti tra avanguardie nemiche e ci si divertirebbe di più. L'agonia degli eroici giocatori dura ben 12 turni, gli ultimi due notturni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

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

In conclusione il gioco, che potenzialmente potrebbe essere un'ottima 2 hours game o un "birra e salatini" necessita di un vigoroso rifacimento, sacrificando forse alla giocabilità, l'accuratezza storica. Dei due scenari, il secondo è il meno peggio ed è abbastanza giocabile. Spicheren 1870 Jeux Descartes "Casus Belli" Rue de la Baume – Paris, tempo di gioco: 2 ore circa counters: circa 200 regole: semplice periodo: Napoleonico Terzo – 1800 scenari: 2 solitario: ma noioso difetti: condizioni di vittoria pregi: bella mappa (**pensate come varia il mondo**) - set-up iniziale già tradotto in....francese - scarsità di azione.

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

La GDW ha finalmente presentato il DNO nuova edizione e un gioco tattico sul combattimento moderno anni '80: Assault. La AH ha portato Naval War, Panzerkrieg; Bull Run, Close Assault. La QUARTERDECK, continuando la serie di alta qualità di J. Greene Jr. propone Grant Moves South, gioco strategico sulla Guerra di Secessione Americana. Anche la 3Ws ha presentato un gioco sulla stessa "topic": Mr. Lincoln's War.

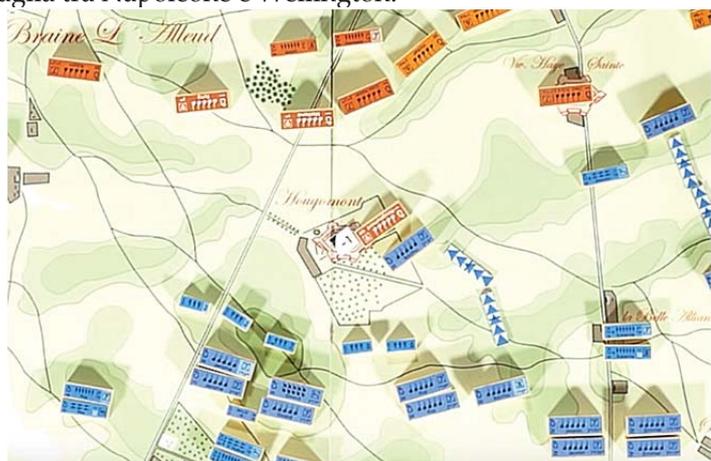




La Trafalgar editions di Madrid: editori di libri e giochi, è una casa specializzata in temi di Storia militare, ovviamente con una speciale attenzione per la storia spagnola e della II Guerra Mondiale.

Trafalgar mette una grande enfasi sulla qualità dei suoi materiali e, pertanto, non garantisce tirature industriali per giochi o libri, sono artigiani del wargame che cercano la buona qualità, cosa che negli ultimi anni non sempre è stata disponibile. I designers, al momento, sono due.

Jose Antonio Luengo (a destra nella foto sotto) è il designer di Waterloo 1815, ovvero la nota battaglia finale dell'Empereur, un sistema molto vicino al gioco con le miniature e che dettaglia solo la parte finale delle grande battaglia tra Napoleone e Wellington.



Giocatore inveterato, eccellente designer, ama formare nuovi appassionati e dirigere giochi multiplayer, dal 2013 collabora in Trafalgar. Ora è il progettista di Noruega'40, (Norvegia 1940) o operazione Weserübung della Seconda Guerra mondiale.

Crisanto Lorente, invece, è il motore della ditta. Ha disegnato l'intrigante Navíos de Línea (Ships of the Line), che trae spunto (e navi) dalla battaglia di Trafalgar e di capo Finisterre, uscito nella prima versione nel bicentenario (1805-2005). Lorente ha scritto anche dodici libri di storia. I primi giochi furono Bailén 1808, la prima sconfitta di Napoleone in Spagna e Almansa 1707, la più importante battaglia della Guerra de Successione spagnola. Nell'intervista che Crisanto ci ha gentilmente concesso parlerà dei suoi futuri progetti come: Poland-39, l'invasione tedesca del 1939 e Ciudad de Patriotas: Madrid 1808, la ribellione madrilena del Due di Maggio (Dos de Mayo) a Madrid, contro ovviamente i francesi di Bonaparte.

Anche Crisanto Lorente è un incallito wargamer che, in difficoltà trovare (come tutti noi) avversari al tavolo, decise di fondare un Internet Club nel 2000 (sulle note pagine Geocities di Yahoo): il CET, Club de Estrategia y Táctica, diventandone l'amministratore. Nel momento in cui realizzava la volontà di disegnare i propri progetti iniziò una collaborazione con la editrice Delta (di cui si ricorda anche un Borodino 1812) disegnando i tre giochi citati e con gli amici del CET e con Jose Antonio fonda la Trafalgar Editions.



a Il primo Trafalgar del 2005 con le navi in lamina e sotto com'è oggi
Il progetto Norvegia

Lorente iniziava da ragazzo a giocare con i prodotti della NAC (Nike and Cooper, una specie di Avalon Hill spagnola degli anni '70 e '80; il primo Trafalgar lo fecero loro nel 1982. Oggi si possono vedere su

<http://wargames.webcindario.com/>
e dal 1981 cominciava con Russian



Campaign (Avalon Hill) scoprendo sempre di più la passione per il gioco e la Storia, fino ad arrivare a creare la Trafalgar Editions, unendo libri e giochi assieme.

Dopo una lunga esperienza da giocatore, Lorente, pensò di imbarcarsi su un progetto di gioco storico, con regole

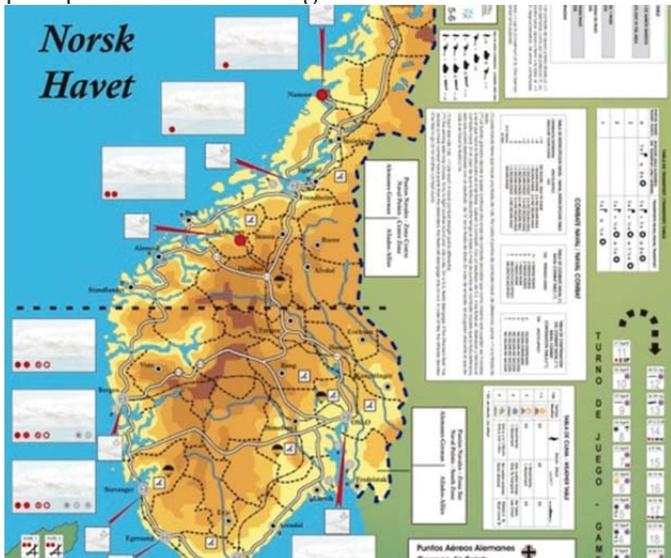
semplici ed adatte anche ai principianti, e la scelta cadde sulla invasione tedesca della Norvegia nell'aprile del 1940.

In questo momento il gioco si trova in fase di finanziamento sulla piattaforma Kickstarter a vari livelli di possibili adesioni: il classico livello base in cui si paga il gioco, sino agli obiettivi più avanzati che includono vari gadgets tra cui: primo livello con la fanteria in quadrati di legno con etichetta, molto eleganti a vedersi; a livello 2 anche le navi non avvistate in cubetti di legno come sopra; al livello 3 di sostenitore un vero e proprio scenario indipendente sull'inizio della Weserübung, con l'attacco alla Danimarca, una mappa A3 con pedine in legno ed etichetta; a livello 4 compaiono sottomarini e portaerei in resina e poi anche le flotte/aerei in plastica; infine la possibilità di avere una mappa realmente tridimensionale di incredibile aspetto scenografico. La pagina che potete consultare è:

<https://www.kickstarter.com/projects/1615432558/noruega-1940-norway-1940>

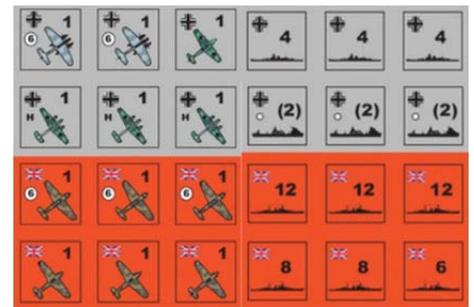


Le regole non sono complicate. Le unità devono essere portate in Norvegia via mare (o con il trasporto aereo) con il conseguente pericolo di affondamento e di distruzione durante il viaggio, inoltre il giocatore tedesco deve anche gestire le risorse necessarie per combattere in Norvegia, mentre gli alleati vanno ad eseguire una contro invasione della Norvegia, generando, a Narvik, una delle battaglie più epiche della seconda guerra mondiale.



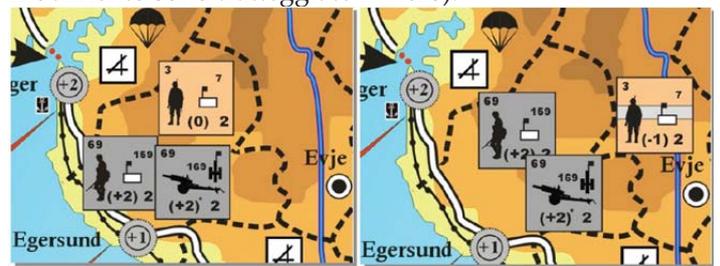
La mappa del gioco è ad aree irregolari e comprende strade e ferrovie. Il mare contiene caselle utilizzate per operazioni navali. Le unità terrestri si spostano da una zona all'altra spendendo un punto di movimento.

Una partita dura 21 turni e le condizioni di vittoria si controllano all'ultimo turno; non esistono condizioni automatiche. Ogni turno è diviso nel turno tedesco e in quello alleato, ciascuno dei quali prevede svariate fasi. La fase della determinazione del tempo è a sé stante (come l'iniziativa); soltanto gli aerei possono operare anche nella fase avversaria. Esiste una fase di Riorganizzazione e Riifornimento (Supply), una fase Navale che possiede un round di Movimento ed uno di Combattimento (per le flotte avvistate), una fase Aerea in cui si scelgono missioni da compiere, infine una fase Terrestre anch'essa divisa in Movimento e Combattimento, se si entra in un'area con nemico presente.



Le navi muovono dai porti sotto un marker di Flotta numerata con un cerchio bianco a significare che è NON AVVISTATA (quando è avvistata il marker è girato e mostra la sua forza). Solo le flotte avvistate possono essere attaccate.

Il combattimento a terra invece segue il criterio dei differenziali. Ecco un esempio di battaglia terrestre (le aree di movimento sono tratteggiate in nero).



Il 159° regg. della 69ª divisione tedesca (DRM +2) ed il 169° artiglieria della stessa divisione (DRM +2) attaccano la 3ª divisione di fanteria Norvegese (7° regg.) (DRM=0) nei pressi di Egersund (non sta difendendo dentro la città). Il Tedesco tira un 5 (1d6) e aggiunge il suo DRM +2 (modificatore da combattimento) = 7. Poi tira 1d3 per l'artiglieria e fa 2, cui aggiunge il DRM+2 = 4. La fanteria norvegese tira un 6 senza modificatori. Il totale tedesco è 7+4+1 (l'ultimo +1 arriva dal modificatore per uso combinato delle armi, fanteria + artiglieria) =12, mentre il norvegese resta fermo al suo 6. Il differenziale, pertanto, è (12-6=6) a vantaggio tedesco che, sulla tabella, si traduce in uno step perso dal norvegese e dalla sua ritirata nella zona di Evje.

Un sistema nuovo, a prima vista divertente e intrigante; la grafica è piacevole (a parte il marker del Buen Tiempo ☺) e le regole sono chiare e ben organizzate; a naso il suo unico difetto sembra essere la durata delle partite, ipotizzabili discretamente lunghe (21 turni con varie fasi).

Intervista a Crisanto Lorente



Abbiamo intervistato Crisanto Lorente, motore della Trafalgar Ed. Nel testo NT sta per NoTurkeys! Ovvero le domande e CR (non è CR7 anche se sta a Madrid!) sta per Crisanto = le risposte.

NT.: Crisanto. Sono Enrico Acerbi, (65 anni, ex

medico ospedaliero con l'hobby della storia e dei wargames). Ho pensato di dividere questa chiacchierata in due parti: la prima più personale, la seconda più generale.

CR.: Amico Enrico, grazie. Io ho 50 anni e più o meno le stesse passioni, anche se lontano anni luce dai tuoi lavori.

Parte 1

NT.: Dai presentati in parole semplici, raccontaci dove vivi. Crisanto (in Greco fiore dorato) è uno strano nome per un ragazzo spagnolo. Non ti pare?

CR.: Sì certo (ah ah ah) è proprio un nome greco in origine, penso, anche se la mia famiglia è un mix tra Castiglia e Murcia. Ho sempre vissuto a Madrid da quando sono nato, 50 anni fa.

NT.: Esattamente quale fu il primo gioco sul tuo tavolo? Parlacene dei tuoi inizi nell'hobby.

CR.: I miei primi giochi furono quelli della NAC (Nike and Cooper). Titoli come "The Escape of Colditz" o "Second World War", come ovviamente "Trafalgar". (NdT una ditta notissima in Spagna editrice di giochi introduttivi al

wargame tra il 1981 ed il 1987. Potete esaminare alcuni titoli qui:

<http://wargames.webcindario.com/>

Posseggono ancora l'antico fascino e sono oggetto prezioso per collezionisti. Nella foto il gioco su Rommel, "el Zorro" che non è Zorro con el Sargento Garcia) Questi erano giochi basici, ma il mio primo wargame e, per me, uno dei migliori al mondo da sempre, fu **The Russian Campaign** (Avalon Hill). Non mi allontanano da queste tipologie; sempre giochi Avalon Hill, e, tra gli altri, giochi Victory Games, Avalanche Press e GMT.

NT.: Come designer dai l'impressione di essere molto creativo. Giusto? Preferisci sistemi di gioco con regole semplici?

CR.: Sei molto gentile grazie ... Si preferisco regole semplici. Il tempo rimasto per giocare, con il tempo, si è accorciato, almeno fino a quando andrò in pensione ed avrò molto

più tempo. Così ho un sacco di voglia di giocare e non riesco a concentrarmi a leggere regolamenti di 120 pagine o 99 diverse sezioni da dover ricordare. Non c'è tempo.

Se voglio giocare devo tendere a regolamenti leggeri che richiedono minor tempo da apprendere, al limite la soddisfazione che ne deriva è identica, se non maggiore, che con quei grossi "monster games"; anche perché si riesce a

NT.: Che lavoro fai ora e, inoltre, nella tua vita hai fatto qualche professione inerente al wargame (es. militare) che ha rafforzato la tua passione?

CR.: quanto al mio lavoro, non c'entra nulla con la Storia o con i militari, a mio discapito (ah ah ah), tuttavia mio padre mi ha trasmesso il valore di Patria e l'amore per la Storia. Questo interesse per la Storia mi ha portato a giocare i wargames e, di là, ad approfondire quello che giocavo, ed, ancora, ad immergermi nello studio delle battaglie che volevo simulare. A tal punto da scrivere un libro sulla "Battaglia di Trafalgar"; penso che questo abbia enormemente potenziato il regolamento del mio omonimo gioco (NdT si tratta del bellissimo *Ships of the Line – Trafalgar 1805* che dispone anche di regole standard in inglese).

NT.: Qual è la tua era storica preferita?

CR.: il periodo che mi attrae di più in assoluto è la Seconda Guerra Mondiale. Poi, dopo quella, qualsiasi altra epoca storica che abbia a che fare con la Spagna e la sua Storia. L'età delle Vele mi affascina.

NT.: vivere in Spagna non è esattamente il centro dell'hobby del wargame (credo che in Europa sia la Francia). Conosco l'opera della "icona" Nicolas Eskubi ma cosa mi sai dire sugli altri designers spagnoli?

CR.: non ho mai incontrato di persona Nicolas, ma solo tramite RRSS e i gruppi di wargamers. 16 anni fa fondai, on line, un club detto: www.juegosguerra.com.

Lo battezzai CET: Club di Strategia e Tattica (acronimo spagnolo) e lo conobbi sul web in quegli anni. Tenterò di contattarlo in persona nei prossimi giorni di novembre alla celebrazione del club di Barcelona, Alpha Ares. Conosco Francisco Ronco, che gestisce un'altra casa editrice di giochi, la "Bellica, 3rd Edition" e con lui andiamo parecchio d'accordo. Anche con Luis di Draco Ideas (Luis Álvaro Hernández, probabilmente, autore di *ONUS Rome Vs Carthage*, presumo. C'è molto affetto per Cartagine in Spagna ah ah. NdT), una persona piacevole e un grande amico. Al momento, grazie all'editore, ho avuto l'onore di incontrare Jose Antonio Luengo. Con lui ho disegnato gli altri giochi e, inoltre, conosco altri designers che mi sottopongono i loro progetti. Non siamo in molti e spesso ci incrociamo negli stessi eventi.

NT.: in Italia abbiamo due editori di giochi principali ed altri minori. In generale sembrano abbastanza pigri e non si



servono dei progetti Kickstarter. Tu come sviluppi un gioco, quanto tempo dedichi al playtest e con quanti gruppi? Come funziona Kickstarter e come rispondono la Spagna ed altri paesi?

CR.: è un processo complesso e molto costoso. I giochi sono testati almeno due anni, tramite club diversi e amici. Inoltre la mappa, le pedine e tutto il resto, prendono ulteriore tempo; cosicché un gioco per me è pronto in 3-5 anni, o più (dipende dal tempo che hai). Siccome lo faccio nel tempo libero mi ci vuole più del tempo di quanto vorrei spendere.

In Spagna usiamo Verkami, qualcosa di affine a Kickstarter ma più modesto, tuttavia per il progetto Norvegia 1914 mi sono affidato a Kickstarter, per vedere se il mondo anglosassone ci conosceva (è un affare davvero complicato se non hai una grande firma editoriale). L'effetto è stato che sembrava ci conoscessero, con risposte pari a quelle spagnole; ovviamente tutto dipende da che titolo proponi alla "raccolta fondi", alcuni sono certamente più appetibili. La campagna la puoi trovare a questo link:

<https://www.kickstarter.com/projects/1615432558/noruega-1940-norway-1940>

NT.: quando hai deciso di pubblicare i tuoi giochi e ad iniziare un'attività commerciale? Ci ricordi la storia della Trafalgar?

CR.: Certo, ovviamente sono onorato di raccontare la nostra storia. Tutto ebbe inizio nel 1999, volevo giocare con il mio amico Pablo e mio fratello Felix a Trafalgar della NAC. Mi avevano detto che era un gioco scadente e che doveva essere rivisto in modo considerevole. Feci alcune nuove regole e le spiegai alle persone citate. Quel giorno però finimmo più in chiacchiere e bevute di birra, che in gioco, ma mio fratello disse che se veramente io volevo migliorare le regole del gioco, avrei dovuto studiare la battaglia. ... e, detto fatto, il lunedì successivo ero già al Museo navale di Madrid. Per 3 anni ho studiato quella battaglia... e così iniziai a scrivere un libro (ho appena edito una parte di questo volume) ed un regolamento, che pubblicai inizialmente, nel 2005 (*bicentenario di Trafalgar NdT*) per la "Delta editorial", con i quali poi pubblicai, nel 2006 e 2007, titoli come "Bailén, 1808" e "Almansa, 1714". La casa editrice chiuse ed aiutai un amico a provare a crearne un'altra. Diedi una mano sino al 2010, quando, vedendo che i miei progetti non decollavano, la lasciai.

Ci vollero un po' d'anni di respiro sino al 2016 quando decisi di partire con la "Trafalgar Editions".

Tanti anni a cercare con attenzione il gruppo con il quale lavorare, e, tra tanti amici interpellati, con i quali avevo collaborato a precedenti progetti della precedente editrice, che non era stata capace di pubblicare nulla, decisi di stare con Jose Antonio, per il suo entusiasmo e la sua gran capacità di lavoro. La verità è che ci facciamo gran risate, sebbene ci stressiamo a vicenda ... ma questa è la vita.

Parte 2

NT.: Come è stato accolto il tuo gioco "Ships of the Line"? Per favore raccontaci che reazioni hai avuto quando lo hai visto la prima volta sul tavolo.

CR.: È stato pazzesco!! Onestamente, eccitante. La cosa che mi fa più piacere è che ci siano persone che ammirano quello che ho fatto io. Non vi sono parole. Grande!

NT.: ovviamente, in Italia, noi giochiamo soprattutto a Flying Colors di Mike Nagel. Che differenze ci sono?

CR.: penso che la maggior differenza sia che, il mio regolamento, senza perdere in storicità di simulazione, è più facile da acquisire e meno complicato. Le partite scorrono rapide e con meno difficoltà; il mio gioco poi ha 60 miniature di vascelli e 189 alberi a vela rimuovibili, mentre Flying and Colors ha counters. Infine sono diversi, ognuno fa parte di una categoria, o stile, differente. Se non avessi fatto un mio Trafalgar, avrei certamente avuto Flying Colors.

NT.: sono rimasto sorpreso nel vedere un gioco su Waterloo ed un altro napoleonico in Spagna. Perché avete pubblicato quei giochi?

CR.: ragioni molteplici ... Waterloo perché eravamo al 200° anniversario, anche se fummo ritardati dalle prove e dalle modifiche che allungarono i tempi, lasciando un gioco che mi è piaciuto molto. Infatti mi è rimasto meno del 20% della produzione totale. Trafalgar, perché sapevo esser un bel gioco. Lo avevo testato sin dal 2003 ed ora c'era una nuova versione, più semplice e più divertente della precedente, e, dato il nome dell'editore, doveva essere il primo ad essere pubblicato.

Come detto, per molti problemi di produzione ci siamo avvalsi di Verkami (una piattaforma spagnola di crowdfunding), con un grande successo che mi permise di pagare la produzione di due giochi, ma, come ho detto, a causa di problemi di produzioni Trafalgar ebbe sei mesi di ritardo sul previsto. Adesso, sono molto fiero di ambedue i giochi e molti amici sparsi per il mondo li hanno apprezzati, dandoci ottime impressioni.



NT.: in Italia molti apprezzano molto la Storicità di un gioco (piuttosto della sua giocabilità). Tu che ne pensi?

CR.: puoi dire che sono matto ma io tento di far sì che un gioco sia il più storico possibile e, allo stesso tempo, il più

giocabile possibile. Non concepisco altre alternative. Amo la Storia e penso che questo si debba vedere nel gioco. Allo stesso tempo è anche vero che il sistema deve essere giocabile, altrimenti non sarebbe pubblicabile.

In ogni caso, noi wargamers siamo un piccolo gruppo; quello che io intendo fare con questa linea di giochi più accessibili (meno complicati) è attrarre un più vasto gruppo di persone, che giocano altre cose. Sono sicuro che molte persone amano la Storia. Devi proporgliela in modo leggero.

NT.: se ne conosci qualcuno, cosa pensi in genere dei wargames italiani?

CR.: sfortunatamente non ne ho mai giocato uno. Ho visto sul web una ditta che ha pubblicato un gioco sulla Grande Guerra e ho visto mappe e pedine. Nulla da invidiare alla GMT, davvero.



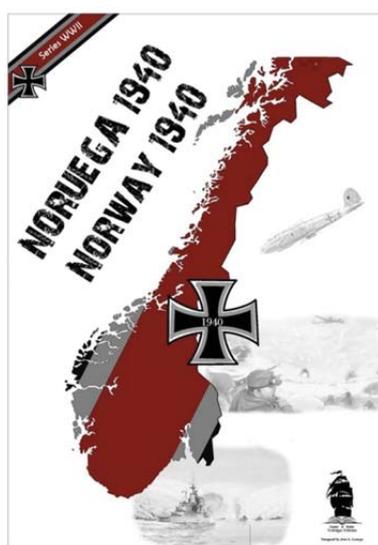
L'ho trovato molto attraente. Non ne conosco le regole, così non so come è stata sviluppata la materia, ma so che è parte della Storia d'Italia, e

l'ho apprezzato (faccio lo stesso). Non credo di poterti dire di più perché non conosco il mercato italiano. Oltretutto ormai mi manca anche il tempo di giocare cose diverse da quelle che vorrei pubblicare ... ultimamente sono davvero indaffarato.

NT.: Parliamo adesso di Noruega 1940 (Norway 1940). Il presidente del nostro club, Alessandro Massignani, è il coautore (con Jack Greene) di un best seller intitolato "Hitler strikes North". Jack fu anche autore del vecchio Norway 1940, quindi immagina come ci interessa. Perché la Norvegia?

CR.: ho in mente di produrre una serie di giochi sulla 2GM a livello divisionale, campagne di anni di lotta. Per questo ho disegnato Poland 1939, Norway 1940 e Winter War. Tuttavia abbiamo fatto un sondaggio sul web e la gente ha premiato Norway piuttosto di Poland (55-45%) così abbiamo iniziato Norway.

Inoltre questo tema non è conosciutissimo in generale, i giochi che lo hanno trattato sono molto datati e complessi, o almeno così pare a me. Così ho scelto Nor-



way senza esitare. Norway ha una gestione segreta delle flotte che propone una notevole intensità, forse per l'aspetto che amo di più nel gioco; lo abbiamo pensato in un modo che risulti giocabile sia dal wargamer di lunga data, sia da un giocatore meno veterano.

Vero che, se il Tedesco gioca normalmente, la Norvegia è destinata a cedere, ma ... se qualcosa andasse storto? La scommessa e il divertimento sta qui.

NT.: progetti per il futuro?

CR.: per il prossimo futuro e, se la fortuna da editore mi accompagna, vorrei o mi piacerebbe pubblicare i seguenti titoli:

Per la Serie 2GM e storia di Spagna

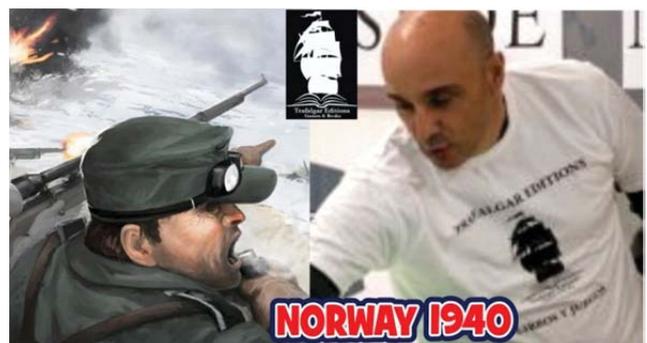
- Poland 1939
 - Aboukir, Copenhagen, Finisterre e qualcos'altro (scenari per Ships of the Line)
 - Austerlitz, Bailén e Vitoria (con le regole di Waterloo)
 - Lepanto
 - La difesa di Cartagena de Indias (Blas de Lezo)
- Per altre nuove collezioni di giochi Fantasy e Family.
- un gioco di miniature di duelli per 2-4 persone;
 - Pirati dei Caraibi per 2-6 giocatori.
 - Assalto al Castello...

E un infinito numero di titoli, giochi, battaglie, libri ... ma non mi illudo ah ah mi mancano tempo e investimenti.

NT.: infine, davvero ho apprezzato Ships of the Line. (la domanda è stata fatta prima delle risposte. NdT) Perché non pubblichi qualche Galeone, Sloop per estendere il gioco ai Pirati o Galere e Galeazze per simulare guerre tra Venezia e i Turchi (Lepanto)?

CR.: ... davvero mi hai letto nel pensiero. Ci ho già pensato, ma rendere Lepanto mi intriga, anche se non so come venire a capo di questo progetto. Non saprei se fare miniature tipo Trafalgar o creare dei "combat groups". Ancora non so se fare singoli giochi per ogni ala della battaglia, cosicché ci sarebbero tre Lepanto "wings games" nella serie, o se fare l'intera battaglia.

Poi, disegnare un modellino di plastica con discreto dettaglio costa una fortuna, così che va valutato attentamente fino a dove si vuole arrivare per rendere il gioco accessibile al pubblico.





PIANA DELLE ORME 2017

Dopo un viaggio avventuroso, nella sua parte finale, arriviamo a Latina accolti dalla cortesia e disponibilità di Paolo Ciarlo che ci porta alle dimore notturne; clima caldo e piacevole, qualche zanzara che rompe ... tanto a me non fanno nulla. L'accoglienza tipicamente calorosa del centro Italia prosegue con gli animatori della manifestazione Gioco e Storia, i sempre-sorridenti (foto a parte) Loris Luchetti e Mauro Faina (nella foto col nostro capo).



Questo grande gruppo di amici, il BG storico, è ora una realtà nazionale ed internazionale, tutta gente molto attiva nell'hobby del wargame; colpisce la scarsa dotazione di panze prominenti, tanto di moda qui al nord.

La mattinata si apre con la visita ad uno dei luoghi più interessanti d'Italia (parlando di Storia e costume): il museo o meglio l'enorme parco museale di Piana delle Orme, adiacente al padiglione della *convention*. La collezione mastodontica, privata, nasce da un'idea di Mariano De Pasquale e viene continuamente arricchita. Sono raccolti nel museo circa 50000 reperti tra i più disparati: giocattoli, strumenti di lavoro, oggetti di vita quotidiana, trattori e idrovore utilizzate per la bonifica e dopo la bonifica, tram, auto, moto, armi e mezzi militari come aerei, carri armati, elicotteri, jeep, fucili, proiettili, divise ecc. Colpisce in modo struggente il padiglione legato alle Deportazioni nella Seconda Guerra Mondiale; interessante anche la parte dedicata alla nota bonifica dell'agro pontino.

Una delle ultime acquisizioni del museo è uno dei soli tre esemplari ancora esistenti al mondo della versione del Carro armato statunitense M4 Sherman modificato appositamente per le operazioni di sbarco in Italia e in Normandia

(cosiddetto Sherman "DD", non quello della foto). Il carro armato, dopo un rocambolesco ripescaggio nelle acque del golfo di Salerno in anni recenti (era affondato nell'ottobre 1943, durante addestramento), è ora esposto in uno dei padiglioni della mostra.



Sui tavoli di gioco il nostro club propone Pavia della Decision Games, un mini gioco sulla battaglia del 24 febbraio 1525, uno scontro tra Spagnoli (Imperiali) e Francesi, ma con svariate unità di Lanzichenecci.



Nell'immagine lo scontro alla porta nel muso dirimpetto alla fortezza, presidiata dal Conde de Leyva. Il maresciallo Tiercelin cerca di tenere in ordine una falange di Lanzichenecci attaccati da un Tercio spagnolo. Ambedue finiranno disordinati, ma gli Svizzeri addirittura in rotta, lasciando al tapino De la Pole il compito della difesa della porta.



Nonostante i Francesi cerchino di ammassarsi in una linea continua confidando, sulla propria ala destra, in una temibile sequenza difensiva palude, torrente e trincee, la battaglia sembra segnata in partenza, con i transalpini as-

sedianti che a loro volta saranno circondati nel vasto parco della fortezza.

In tale modo, dopo qualche turno, il vantaggio sorride alla Spagna impersonata dal nostro capitano coraggioso



Sandro, che finirà per vincere. Ha comunque già promesso la rivincita giocando in doppio questo Pavia, di nuovo, a fianco del Pavia di Arquebus, GMT, non appena giungerà ai patrii lidi valdagnesi.

Devo ammettere che le Convention non sempre sono luoghi ideali per concentrarsi. La presenza di un sacco di amici che si vedono raramente è anche l'occasione per

far quattro chiacchiere. I tanti tavoli di gioco di Piana delle Orme poi sono una grande distrazione.

Sui tavoli si sono visti Stalin's War e Path of Glory, il nuovo COIN Colonial Twilight: The French-Algerian War, 1954-62, tre tavoli di Twilight Struggle, uno scenario di Andrea Angiolino su Dunkerque, giocato con le miniature di Wings of Glory.



Abbandonato per un attimo Montecuccoli sulla Raab, Paolo Carraro ha dato vita ad uno scontro epocale con Sergio Masini (il celebre autore del primo libro italiano sui wargames, Le Guerre di Carta) usando niente meno che Waterloo della Avalon Hill.

Una cosa notata a Piana delle Orme è stata l'assoluta assenza degli antichi classici SPI ed Avalon (Waterloo a parte ovviamente) a favore di disegni più recenti come Panzer Battles, Infidel e il bellissimo (graficamente) The Tide at Sunrise: The Russo-Japanese War, 1904-1905, della MMP (foto seguente).

Lo stand d'onore è stato riservato ai polacchi di Taktyka i Strategia con presente di direttore Wojciech Zalewsky. La

casa polacca, ormai presente nel mercato da qualche decennio ha la particolarità di creare sistemi generici che si possono adattare a innumerevoli situazioni e scenari, permettendo a chi ha già acquisito le regole base del sistema di giocare molteplici giochi sia in scatola sia in rivista.



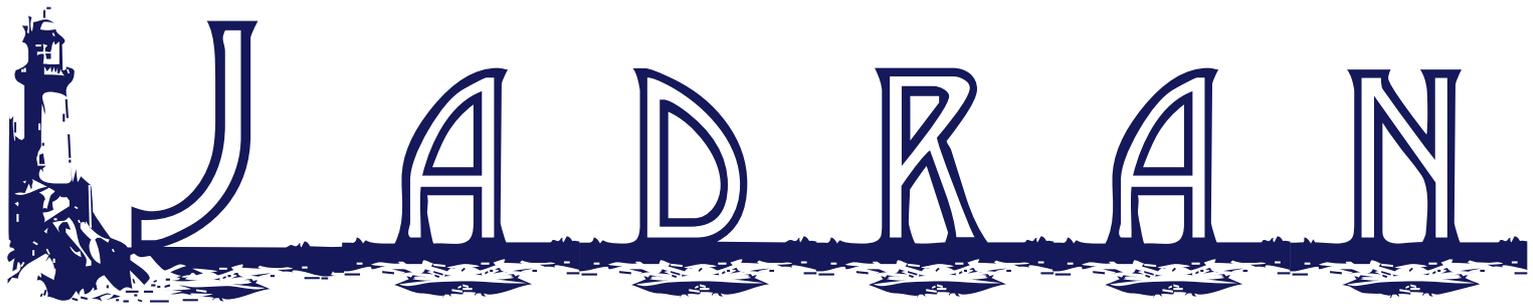
Interessante il gioco sulla caccia e cattura della Bismarck tedesca, in cui un giocatore prende possesso di una nave "cacciatrice" e cerca di intercettare l'avversario sul mare. Il gioco ha solo una mappetta navale per le battaglie.



Ovviamente, tra un wargame e l'altro, doverosa è stata un'occhiata alle miniature e ad un nuovo gioco navale presentato usando le navi di Sails of Glory. Nella foto gli stupendi austriaci nelle divise 1799-1800.



Piana delle Orme, una bellissima esperienza che sarà opportuno ripetere anche con altri amici del Valgame.



Great War in the Adriatic Sea 1915 - 1918



NoTurkeys! 2017



INTRODUCTION

First World War naval action in the Adriatic consisted mainly of Austro-Hungarian bombardments of Italy's eastern coast, and wider-ranging German and Austro-Hungarian submarine incursions into the sea and the Mediterranean.

Allied forces mainly limited themselves to blockading the Central Powers' navies in the Adriatic, which was successful in regards to surface units, but failed for the U-boats, which found safe harbours and easy passage into and out of the area for the whole of the war. Considered a relatively secondary part of the naval warfare of World War I, it nonetheless tied down significant forces.

The Adriatic campaign became full of legends, in Italy, celebrating new "Propaganda" heroes like Nazario Sauro. He was born in Capodistria (today Koper, Slovenia), so he was an Austrian citizen from Austrian Littoral. Embarked on a Italian torpedo unit, he accomplished over 60 missions over a period of 14 months. In June 1916, he was promoted Sub-Lieutenant on the Giacinto Pullino submarine, and awarded a Silver Medal. Sent over to carry out a sabotage in the Hungarian port of Fiume (now Rijeka in Croatia), his submarine crashed into a rock in the Kvarner Gulf. Intercepted by the Austro-Hungarian destroyer Satellit, and imprisoned, Sauro was recognized and placed on trial for treason, and, after facing a military tribunal in Pola (now Pula in Croatia) was sentenced to death and hanged.

New legends were tied to new weapons, successfully used in warfare, like the MAS torpedo boats of Luigi Rizzo and Giuseppe Aonzo, which sank the battleship Szent István on June 10th, 1918 (called the Premuda's Raid). The MAS term referred to "Motobarca Armata SVAN" (armed motorboat SVAN), where SVAN stood for Società Veneziana Automobili Navali (Naval Automobile Society of Venice). MAS was a class of fast torpedo armed vessel used by the Regia Marina (the Royal Navy of Italy) during World War I and World War II since 1925 renamed as "Motoscafo Armato Silurante" (Italian: "torpedo armed motorboat"). They were essentially motorboats with displacements of 20–30 tons (depending on the class), a 10-man crew, and armament composed of two torpedoes, machine guns and occasionally a light gun.

In that romantic era of warfare there were also the Italian human torpedoes on the SLC ("Siluri a lenta corsa"), slow-paced torpedoes in Italian, commonly known as "pigs" (Maiali), which were a pocket submarine-torpedo ridden by two men and capable of carrying low-speed explosive torpedoes, charges to be applied cunningly to a ship hull of the unit to be damaged. With these Raffaele Rossetti sank the battleship SMS Viribus Unitis in 1918.



TABLE OF CONTENTS

- 1.0 COMPONENTS
- 2.0 SEQUENCE OF PLAY
- 3.0 REINFORCEMENTS - REPAIR

- 4.0 MOVEMENT
- 5.0 ACTIONS
- 6.0 RETURN IN PORTS
- 7.0 VICTORY POINTS
- 8.0 CREDITS

1.0 COMPONENTS

Jadran is a simulation game of the Great War in the Adriatic Sea. One player controls the Central Powers (CP) or Austria-Hungary, the other the Entente Powers (Italy).

The game consists of:

- The A3 (27,9 cm x 42 cm) map
- Counters, to be cut and mounted. (also on wooden blocks if available)
- This Rule booklet

And, obviously a six sided dice (d6).

1.1 Game Board

The game board shows a map of the major sea areas contested during World War I after Italy entered the war on the side of the Allied Powers.

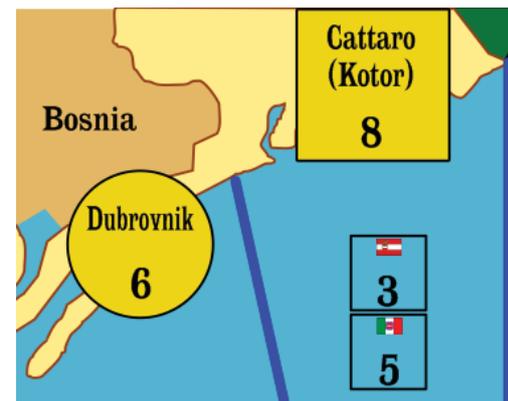
Each sea area has a Victory Point (VP) value for the Austro-Hungarian (Central Powers) or Italian (Allies) if they control it when a game turn ends.

Sea area control can change from turn to turn and some sea areas have different VP values for the Austro-Hungarian and Italians. Sea area control do not affect movement of ships.

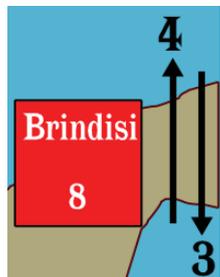
There are a total of 7 naval bases (squares) - 10 ports (large circles) and 10 small ports (small circles) on the game board. Those shaded in Yellow are Austro-Hungarian and cannot be used by Italians; those shaded in Red are Italians and cannot be used by Austro-Hungarians. The 2 Green ports are of Principality of Albania. PORTS and BASES CANNOT BE CAPTURED but may be bombed by sea.

Albania during World War I was an independent state, having gained independence from the Ottoman Empire on November 28, 1912, recognized by the Great Powers in 1913. A new country with various ethnic groups, it quickly unraveled and just a few months after taking power, its leader William of Wied, was forced to flee. After World War I broke out, anarchy took hold of the country as tribes and regions rebelled against central rule. To protect the Greek minority, Greek control was established in the southern districts replacing the Northern Epirote units. In response to this, Italy also landed troops, while Serbia and Montenegro took control of northern regions. In 1915 Serbia was overrun by the Austro-Hungarian Army and the Serbian army retreated through Albania, quickly followed by the Austro-Hungarian Army. As a result, the Austrians occupied most of the country, until a multinational Allied force broke through Austrian and German lines in 1918.

Each port has a number that shows its maximum repair capacity per turn for repairing damaged ships of the controlling player (these number are added and recorded on the Repair Points Track). During movement ships move from port/bases to connected sea areas and may



move from sea area to connected sea area. Note that here there are four-monthly turns and Ships are free to move everywhere they want. Austro-Hungarian units may leave the Adriatic Sea by exiting the map at the Albania area (this gives some Victory Points or VP). They can return in map from the same area **after a complete game turn** (put the escaped Ships on the Turn record track two turns later).



The passage from Adriatic Sea to/from Jonian Sea (Taranto base) is allowed to a limited amount of ships per turn (the numbers above the arrows).

At the Turn's End every unit on map must be based in a Base/Port. This don't means that they control the Sea Area in which is their Base/Port. Area control must be checked at the end of the Combat Action Phase, THEN units return to Bases/Ports.

If area become contested no ship may stay in Base/Ports even if bombarded. Only ships which remain inside the sea area after the actions CAN CONTROL AREA. Those forced to return in Base/Ports are UNDER CONTROL of those remained at sea.

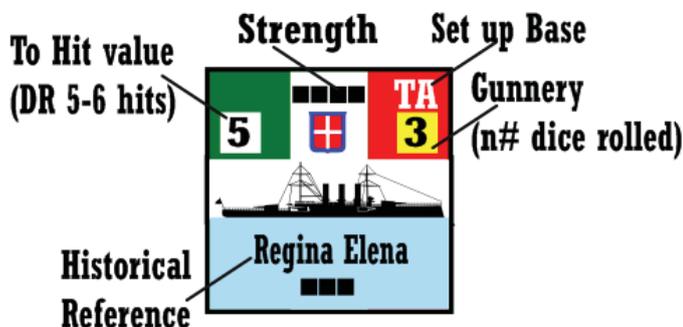
After the VP determination ALL the Ship not in Base/Ports must reach an own Base/Port in order to initiate a new game turn.

Sea Area Control



1.2 Counters

Most counters represent Ships, many of which has a historical name. (Some counters represent Squadrons of many naval units like Destroyers, Torpedo Boats, Submarines). They are identified by national colours (national Navy flags or "national badges").



Each of the four sides of the labels have a number of pips from 1 to 4. This number is the strength points (SP) of the unit and determines how many hits in combat the unit can take before it is disabled/eliminated. The units current SP should be shown as the top SP on the upright unit. On each major ship unit is the unit's historical name (minor Ships are Squadrons).

The dice rolled in combat is the number of dice the unit rolls when firing. The number of dice rolled varies by unit and its "wealth". The number of dice rolled is given in the square in the upper right corner on units. It is highlighted in yellow. Target hit numbers is the number or higher that needs to be rolled on a die when the unit is attacked to score a hit on that unit.

Ships and Submarines can be placed in any sea area per turn. Units with a RED DOT are BATTLESHIPS. Destroyers and Torpedo Boats (including Italian MAS units) are Squadrons (Flotilla) of more ships. Destroyer are double sided squadrons. Italian SLC units are submarines.



TS = Trieste; PO = Pola; FI = Fiume (Rijeka); ZA = Zara (Zadar); SP = Spalato (Split); KO = Cattaro (Kotor); DU= Durazzo (Durrës); TA = Taranto; BR = Brindisi; AN = Ancona; VE = Venezia (Venice).

To start the game players should set up their units with a signed Base (abbreviations above) on the board and reinforcement units in the appropriate boxes on Turn record track.

Units start at their maximum SP. Place then the RP markers for both players on the game chart. Players must sum all Base/Port Repair values and indicate the totals on the Track. Place the turn marker on 1 of the turn chart (May 1915).

1.4 Information Markers

Markers include:

SEA Patrols, Game Turn, Repair Points Track Markers, Victory Points Track markers, Coastal Damage, Mines and Area Controls.

MARKERS



Boatplanes Patrol Sea Minefields Repair Points Victory Points Coastal Bombardment

2.0 SEQUENCE OF PLAY

The time scale is FOUR months per turn. A full game turn is the sequence below. After turn 10 the game ends and a victor is determined. Each turn, the players perform the following sequence of steps.

2.1 Reinforcement and Repair Phase

Both players check for reinforcements and place them in ports. Check for damaged units in Base/Ports.

1. Players can utilize RP from the track to repair hits suffered by Ships.
2. Players can take Reinforcements and put them in a friendly Port/Base.

2.2 Initiative and placement

1. Players roll a d6 each, add modifiers and determine who goes first.
2. DRM+2 to Austro-Hungarian rolls on 1915-1916 Turns.
3. No DRMs for 1917 turns.
4. DRM+2 to Italian rolls on 1918 Turns.
5. Place Naval, Submarine, Mine units in sea areas.

NOTE: each player can place 5 units + 2d6 / 2d6 Submarine units / 1d6 of Minefields per turn. This means that remaining in Base/Port units were assigned to different missions or were in repair status for that turn.

2.3 Actions

1. Players roll a d6 each, add modifiers and determine who goes first (ACTION PLAYER) with the same procedure, as described above.

(EXCEPTION: Boatplane Patrols in a sea area grant automatic initiative.)

2.31 Submarines

1. Initiative Player combats with Submarine units, followed by the other player Submarines.
2. Sunk units are eliminated, **disabled units** (reduced to 1 hit in battle) return immediately to the next friendly port.
3. Submarine units leave the area at the end.

2.32 Naval Minesweeping

1. The Action Player tries to clear Mines which lay in front of a enemy port.
2. The reaction Player will do the same if he wants.

1.3 SET-UP Abbreviations

These are the abbreviations used to indicate the naval Bases in which units begin the play (if a year is indicated they are reinforcements and enter the game on the game turn marker with a red square R on map):

2.32 Action Player Action Phase

1. Surprise Naval attack (no Boatplanes in area – failed sighting) IN ORDER=
 - 2a--- against Coastal Defense
 - 2b--- against Ships in Base/Port
 - 2c--- against Ships at Sea. Naval Engagement (the Reaction Player goes first but the attacks are simultaneous).

2.33 Reaction Player Action Phase

1. Surprise Naval attack (no Boatplanes in area – failed sighting) IN ORDER=
 - 2a--- against Coastal Defense
 - 2b--- against Ships in Base/Port
 - 2c--- against Ships at Sea. Naval Engagement (the Action Player goes first but the attacks are simultaneous).

2.4 CONTROLS

Determine control of sea areas and place or change control markers. Adjust the VPs based on area control.

2.5 RETURN IN PORTS

Return all surface ships to any port (the next friendly), and submarines too.

2.6 END TURN

Move the turn marker one space on the turn chart and begin a new turn.

3.0 REINFORCEMENTE – REPAIR PHASE

3.1 REPAIR POINTS

The Italians start the game with 50 Repair Points (RP) which is the sum of the Base/Ports availability. The Austro-Hungarian begins the game with 58 RP. RP Totals are recorded on the Track on map with the markers (x1 – x100).

3.11 No player may spend more RP than those received in the first turn.

EXCEPTION: *see Albania.*

3.12 Damaged ships in BASE/PORTS (large circles and squares) are repaired by spending RP. Small Port don't allow Repairs.

3.13 Number of Ships allowed for repair in each individual base/port is limited by the port RP VALUE. It costs one RP for restoring every SP. A single double-sided counter (Ship) can repair **max 2 SP per turn**; a single sided one **ONLY ONE SP per Turn**.

3.14 Repaired unit **cannot be moved** in the current Turn.

EXAMPLE: *an Italian 4 SP ship that is reduced by damage to 1 SP can be repaired and can restore 2 SP (arriving to a strength of 3 SP) in Ancona. The Base has a capacity of repairing 8 units. So in Ancona other 7 units can be repaired during that turn.*



3.2 REINFORCEMENTS

Both players check the order of appearance for reinforcements to start a turn and place them accordingly. All reinforcements enter the game at their maximum SP.

3.3 ALBANIAN PORTS

Albania was an independent Country but in 1915 it was partially occupied by Austria-Hungary (Durrës or Durazzo). The Durrës port at the game start has some Albanian units and some Austro-Hungarian. The presence of Austrian in Port grants a Bonus of 1d6 RP per turn (roll at the end turn phase of all turns in which Austro-Hungarian units do remain in Durazzo or Valona at a turn's end.

3.31 The same procedure will be applied to Italian Naval units based in those Albanian Ports at the Turn's end. If **NO SHIPS** are in those Ports, no extra RP

are gained by anyone.

3.32 This procedure is independent from the control of the Albanian Sea Area.

4.0 Initiative and placement

Players must roll a d6 each, add modifiers and determine who goes first in the placement of units in map. The game don't have movement phase. The Initiative procedure is the same also for the Action Phase,

4.1 DRMs

Austro-Hungarian Player adds to his DR a DRM+2 on 1915-1916 Year Turns.

In 1917 turns there are no DRMs. Italian Players adds to his DR a DRM+2 on 1918 Turns.

4.2 Placement of units in map

Player take units and place in a Sea area or leave them in a Base/Port.

There is a limit for the amount of units' placement per each turn because is assumed that some units were employed in different missions or in repair status (during that turn).

4.21 Roll 2d6 and add 5 to the result and you have the number of Ships to place.

4.22 Roll 2d6 and you have the number of Submarines to be placed.

NOTE: *Italian SLC units are considered as Submarines.*

4.23 The initiative Player rolls a d6 and the result gives the number of MINEFIELD to place for Port defense. Then the other Player do the same with the remaining Mine counters (yes, who first arrives has advantage).

4.3 MINEFIELDS

When placed in map, Minefields stay in front of a Port till they are removed by enemy action.

4.31 Minefield do not allow attacks against units inside a protected Port.

4.32 Minefields can be attacked by Destroyer Squadrons or Torpedo Boats/MAS Flotillas (Battleships, Submarines and Cruiser cannot afford minesweeping missions). Each unit attacking rolls a d6. A result of 6 (all Naval units or 5-6 only Destroyers) eliminates the Minefield (return the markers in the pool of available markers) – a result of 1 – 2 damages the attacking unit.

4.33 Only once per turn each unit may try to sweep out a minefield.

NOTE: *Destroyers are squadrons and Double Sided units.*



4.4 Special Placements

4.41 Jonian Passage:

The passage from Adriatic Sea to/from Jonian Sea (Taranto base) is allowed to a limited amount of ships per turn (the numbers above the arrows). So four units (4) can transit from Taranto to Brindisi area, while only three (3) vice versa. Units in transit through Brindisi (starting from Taranto) may then be placed everywhere on the Adriatic map.

4.42 Otranto Channel:

4.421 Austro-Hungarian units may leave the Adriatic Sea by exiting the map at the Albania area **ONLY** if the Area is without any Italian (Allied) unit at sea. (if there are Italian - Allied units in an Albanian Port they can pass).

4.422 Exiting the map by passing through the Otranto Channel gives 2 VP to Austria-Hungary.

4.423 They can return in map from the same area after a complete game turn (put the exited Ships on the Turn record track two turns later). Returning in map after a passage through the Otranto Channel gives another (1) VP to Austria-Hungary.

4.424 If the Area has Italian (Allied) unit at sea, it must be cleared by Com-bats.

4.0 ACTIONS PHASE

After both sides have ended all placements for the turn any sea areas where a Player have units AT SEA will cause some possible action. Players roll a d6 each, add modifiers and determine who goes first with the INITIATIVE procedure, described above.

4.01 In a Sea Area in which is present a Boatplane Patrol the patrol's owner has **automatic initiative**.

4.02 There are many action types and every player can do one of these with his units.

4.03 Deployed Units can do only ONE action per turn.

4.04 Action Types: Submarine Attack, Minesweeping, Coastal Bombardment, Port Bombardment, Naval Battle.

4.1 SUBMARINE COMBAT

If submarine units (Submarines, Italian SLC units) are present then ONE submarine attack occurs. This is always a surprise attack (no sighting, no air patrols). Any submarine unit gets to fire at any surface ship (one ship per submarine) including squadrons and flotillas and enemy submarines. Die roll results are based on the target ships target hit numbers and are applied immediately (Surprise Attack). Submarine can also attack Naval Units in Bases/Ports but NO MINES have to be in area.

4.11 Enemy units reduced to a 1 SP for the submarine attack MUST immediately LEAVE THE AREA and return to the next friendly Port

4.12 Any sunk ships are removed immediately.

4.13 Submarine which have attacked are to be recorded or put apart. They cannot fire another time in the turn.

4.2 MINESWEEPING

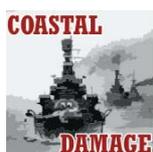
Minefields can be attacked by Destroyer Squadrons or Torpedo Boats/MAS Flotillas (Battleships, Submarines and Cruiser cannot afford minesweeping missions). Each unit attacking rolls a d6. A result of 6 (all Naval units or 5-6 only Destroyers) eliminates the Minefield (return the markers in the pool of available markers) – a result of 1 – 2 damages the attacking unit.

4.33 Only once per turn each unit may try to sweep out a minefield.

NOTE: Destroyers are squadrons and Double Sided units.

4.3 COASTAL BOMBARDMENT

This is a Surprise attack which can be performed in Sea areas where there are NO MINES or BOATPLANES PATROLS (negate Surprise and Initiative) and where enemy ships are all in Base/Ports.



4.31 If preliminary conditions are met the Player bombard with his naval unit the enemy coast hitting with 6 (and with 5-6 firing from Battleships).

4.32 Every Coastal Hit is marked with its counter.

4.33 When the Sequence of Play will call for the Victory Points Check take the total of VP gained by a Player for sea areas control (only) and SUBTRACT the Coastal Damage markers present on his national coasts.

4.34 Albanian Coast cannot be bombarded.

4.35 Enemy ships in Bases/Ports relating to a bombarded coast (sea area) MAY exit at sea and engage in Naval Battles (REACTION).

4.4 BASE/PORT BOMBARDMENT

This is a Surprise attack which can be performed against Naval units in Base/Ports where there are NO MINES or BOATPLANES PATROLS (negate Surprise and Initiative).

4.41 If preliminary conditions are met the Player bombard with his naval unit the enemy targeting one unit for each firing unit.

4.42 Every Hit is immediately assigned.

4.42 Enemy bombarded ships in Bases/Ports MAY exit at sea and engage in Naval Battles (REACTION).

4.5 BOATPLANES



Some Bases/Ports are protected by Boatplanes Patrols. These air units negate Surprise attacks against Coast or Bases/Ports and allow the Reacting player (owner of Boatplanes) to avoid the attack and to react immediately. In the following Naval Combat the reacting Player will have automatic Initiative.

4.6 NAVAL BATTLE

Attacks can be SURPRISE (a Player fires a Combat Round and assigns hits without any immediate enemy counterattack) or INTERCEPT (a Player goes first but the attacks are simultaneous and hits are applied at the end of the two opposite Rounds).

A--- Naval Combat in a Sea Area can be a Surprise attack or not.

B--- REACTION Naval Battles after a Bombardment are always INTERCEPT attacks. The first round is that of the REACTING Player. The case applies also to battles in sea areas with Boatplanes Patrols.

C--- Surprise Attack sighted by Enemy become Intercept Battles.

4.61 PROCEDURE

a--- The Player which must execute the FIRST ROUND deploys the participating units declaring an enemy unit for each own ship/squadron. Once set for a round of combat, the ships firing may not change the targeted ship even if the targeted ship is sunk or disabled.

One unit can fire against one enemy target (it cannot split dice rolls). More unit can target the same enemy unit.

b--- The current defender CAN TRY to sight enemy fleet (REACTION battles consider enemy as just sighted) rolling a die and realizing a result equal or less to its Gunnery value (#of dice rolls).

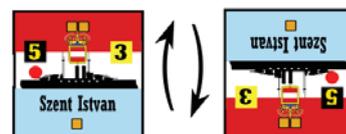
c--- if the SIGHTING CHECK has success the battle became an Intercept attack. If it fails the Battle remain a Surprise.

d--- SURPRISE the attacker fires and scores hits. Only a Surprise Round is performed by one player.

e--- INTERCEPT the attacker fires together with the defender using their original strength. They end applying hits simultaneously. An Intercept Round is always an attack and a simultaneous counterattack.

4.62 HITS

A--- Each firing ship rolls the number of dice allowed in its (Gunnery) die rolled box on the label. For each die rolled whose number is equal to or higher than the targeted ships hit number, one hit is scored. Hits are marked by rotating the targeted the ship once for each hit.



ONE HIT SUFFERED

B--- Rotate the unit to mark the Hit or flip the counter if double-sided. Single-sided units have only two hits and easily get disabled.

C--- After all eligible ships have fired in a combat round then any sunk ships are removed from the game and disabled ships are moved to the nearest friendly base/port.

D--- Repeat steps A-C until only one side remains in the sea area.

4.621 DISABLED - If an unit get a SP of 1 as a combat effect the targeted ship is disabled. It must leave immediately the area and reach the next friendly Port.

4.63 WITHDRAWAL

When a Intercept ROUND ends (also if after a Surprise round) each side determines if they will stay or withdraw. The FIRST ROUND PLAYER decides and if he stays then the opponent player decides to if he will stay for another round or to withdraw. If both players decide to stay, then another round of combat occurs.

4.631 If one player decides to withdraw, then, all units of the withdrawing player must withdraw and are subject to pursuit fire from the units of the staying player.

4.632 Ship may withdraw in any friendly Base/Port or in a unoccupied Albanian Port providing there are not enemy units inside.

4.64 COMBAT PURSUIT FIRE

If a player withdraws, TWO (2) ship of the player staying in the sea area gets to target one/two withdrawing ship for pursuit fire. Targeting like ships means that the slow enemy ship are fired upon.

NOTE: the slower units are those with the lower To Hit Value. In the case of a draw the firing player choose the target.

Each pursuing unit can roll one round of combat fire at the target unit/s it is pursuing and the withdrawing unit applying the die roll results based on its target hit number.

Surviving withdrawing ships then use normal placement and ignore control markers when RETURNING to base/port.

5.0 DETERMINE CONTROL OF SEA

Sea area control for the turn end is determined when all combat in all sea areas has been completed.

5.1 Any sea area that has no surface ship in it is neutral, remove any control markers.

5.2 Any sea area with only one player's surface ships in it is controlled by that player. He removes any opposing player control markers and places his control marker over his opponents VP number in that sea area.

5.3 VP is only awarded to only one player in each sea area per turn.

5.4 Sea area control at the end of the turn determines sea area control at the beginning of the next turn.



6.0 DETERMINING VP EARNED IN A TURN

6.1 Both players can earn VP in a turn, awarded for sea area control for that turn. Each player totals their VP earned for sea area controls at the end of the turn.

6.2 Each Player must subtract from the total VP earned any Coastal Damage marker present on his coasts (returning markers to the Pool) .

6.3 The final result is noted on the Victory Points Track on map.

NOTE: Austria- Hungary can obtain VP also exiting and re-entering the map.

7.0 END TURN

7.1 After having determined the Controls in Sea Areas, all Naval Units at Sea must drive back to their chosen Bases/Ports.

7.2 There is no Stacking restrictions but there is a limited number of repairing docks per base/Port.

7.3 Turn ends and marker on Turn Record Track goes ahead.

8.0 HOW TO WIN

The player with the most total earned VP points in the game track at the end of turn 10 is the winner. If the difference between two players is 10 or less the game is a tie and a moral Italian victory (they bottled Austria-Hungarian Navy inside the Adriatic).

9.0 CREDITS

Concept and Design: Enrico Acerbi

Graphics and Publication: NoTurkeys! Magazine © 2017

NOTE: counters (not markers) can be mounted on wooden blocks 2,2 cm x 2,2 cm. Who is interested in the PDF with larger counters (2 x 2 cm) please ask the files to alvinczy@gmail.com.

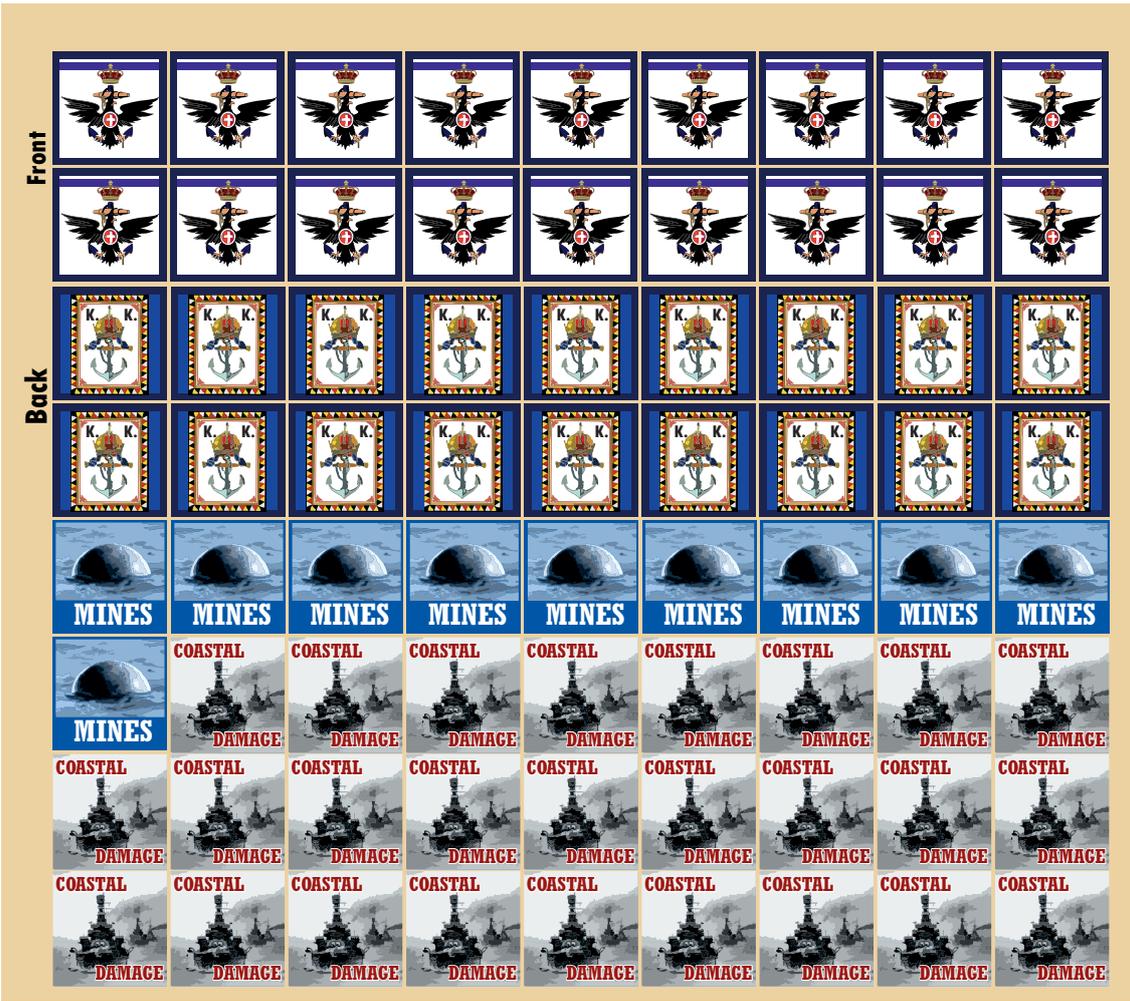


EXAMPLE of COMBAT & CONTROL:

An Italian Task Force attacked the Cattaro Base. The Base was defended by a Minefields, so no Port Bombardment was possible (note also the Boat-plane Patrol which avoid surprises and grants Initiative to the AU Player). A previous Coastal Bombardment on the coast of the adjacent sea area (Dubrovnik) had caused two hit (Coastal Damage).

The AU Squad exited the base and engaged the Italian ships Vittorio Emanuele (battleship) with the two cruisers Nino Bixio and Guglielmo Pepe. The battle was hardly fought. The first victim was the Destroyer Squadron SM 6 (AU) which was disabled and forced to return to its Base. Then the Vittorio Emanuele suffered a Disabled result and the Italian player decided to withdraw to Albania suffering a PURSUIT FIRE which disabled also the two Cruisers, with the AU Ship Kaiser Karl VI.

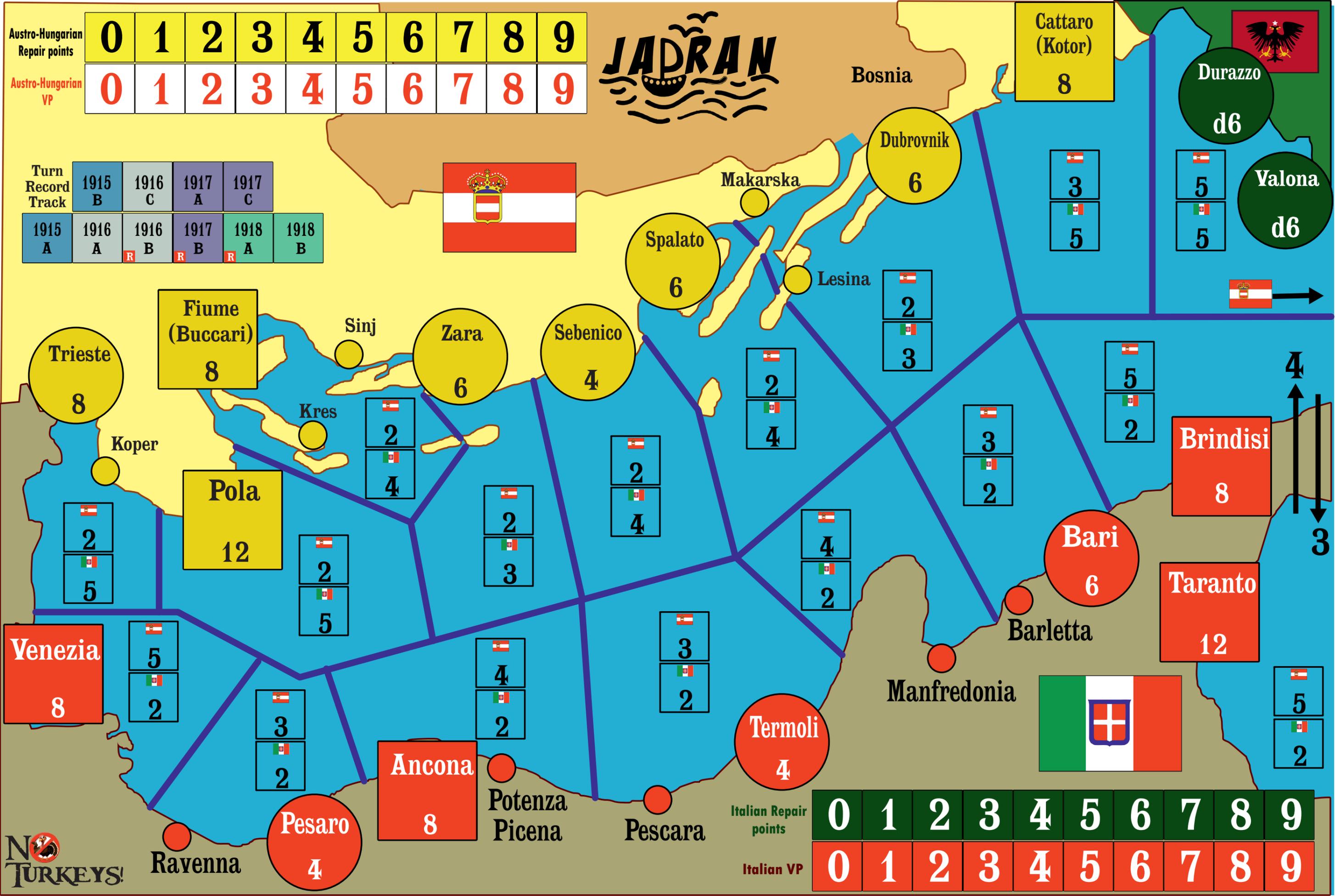
Cruiser Sankt Georg remained alone in the sea area granting its control for the VPs. So Austria-Hungary finally obtained 3 VP for the area control but had to subtract the 2 Coastal Damage markers for a result of only 1 VP in this zone of map.



Austro-Hungarian Repair points	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Austro-Hungarian VP	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



Turn Record Track	1915 B	1916 C	1917 A	1917 C		
	1915 A	1916 A	1916 B	1917 B	1918 A	1918 B



NO TURKEYS!

Italian Repair points	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Italian VP	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9