



# No Turkeys!

## NUMERO ZERO

**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.

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

Attualmente disponiamo complessivamente dei seguenti giochi:

Atlantic Wall - Highway to the Reich - Campaign for North Afrika - 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 Ardennes - 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 Wargamer, 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.

I membri che desiderano giocare per posta TRC e Bulge (AH) sappiano che disponiamo dei Kit postali della Avalon per agevolare il gioco.

**Zip-lock:** ne abbiamo in abbondanza e per i soci sono del tutto gratuiti e raccomandati per evitare di perdere pedine. Consiglio: a partita finita scopate il pavimento con attenzione.

**Europa:** il progetto è solo in embrione e avrà un po' di consistenza solo quando la GDW si deciderà di completarlo; in ogni caso, anche con l'aiuto del periodico di Gary Stagliano cominceremo con il famigliarizzarci con qualche gioco adatto ad essere giocato da solo (tipo Narvik) per poi andare sul gioco completo in futuro. Il gioco più atteso è il nuovo DNO che ora si chiama Fire in the East; appena lo avremo soppianderà ogni altra cosa.

**Cataloghi:** chiunque può chiedere e prendere visione di ogni catalogo esistente sul mercato, ivi compreso quello di Lou Zocchi.

Il coordinatore sarà felice di informare sul mercato chi intenda acquistare un gioco (o più).

## RED ARMY (SPI)

Il gioco si presenta graficamente molto bene, con la confezione in scatola e copertina di Roger Mac Gowan. Il contenuto è costituito da 4 mappe 17"x22" che in totale formerebbero una mappa delle dimensioni di due mappe standard SPI. Gli esagoni sono larghi ed i counters in gioco non molti (142 unità da combattimento) per cui si ha una notevole chiarezza del gioco. Le pedine sono del solito alto livello GDW, stampate per la maggior parte sul retro, indicando così un livello di forza inferiore delle unità rappresentate nel gioco. Le unità sono divisioni tedesche e corpi fucilieri e carri russi, nonché alcune divisioni di cavalleria e fanteria russe.

Un blocchetto di 12 pagine costituisce un regolamento semplice e singolare che permette di affrontare il gioco dopo una semplice lettura. Due tavole, una TEC con sul retro la CRT, una per giocatore ed un appropriato dado rosso completano la dotazione.

Il gioco è - a detta chi ha giocato l'uno e l'altro - non un semplice rifacimento del gioco SPI oramai perduto nei tempi **Destruction of Army Group Center**, bensì un'opera di Astell nuova.

Un primo test è stato fatto con lo scenario "Onslaught" che copre i primi 6 turni di gioco. L'altro scenario del gioco è quello campagna che dura 18 turni. Detti turni rappresentano 2 giorni e gli esagoni equivalgono a 10 km. Alla fine del primo turno i tedeschi avevano già subito la perdita di 22 step (livelli di forza) contro 15 russi, e ciò nonostante un buon piazzamento iniziale che sfruttava le caratteristiche del terreno (le zone "marsh" e i boschi fruttano spostamenti di una colonna sulla CRT, con dimezzamento dei motorizzati che attacchino in acquitrini non su strada maggiore) e nonostante che la CRT penalizzi sempre o quasi l'attaccante infliggendogli perdite anche quando il difensore si ritira e/o perde un livello. Fortunatamente il gioco non contempla l'avanzata dopo combattimento, altrimenti i russi avanzerebbero sino a Berlino.

La sequenza di gioco prevede un primo movimento, seguito da relativo combattimento, quindi il movimento delle riserve nemiche e quindi altra serie di movimento - combattimento, passando poi al turno del giocatore avversario. Le unità che muovono ed attaccano sono penalizzate, in quanto utilizzano il primo fattore di "combattimento in manovra", mentre chi resta fermo utilizza il secondo fattore di combattimento, che è più alto e si usa sempre in difesa (esempio di corpo fucilieri russo: 3-7-2).



Il movimento della fanteria è lentissimo, per cui, dopo poche mosse la fanteria tedesca al di qua del Dnepr è isolata, accerchiata, distrutta. consiglio pertanto di utilizzare la regola opzionale della ritirata limitata ad ovest del Dnepr per salvare in parte ben tre corpi d'armata tedeschi e rendere più interessante il gioco.

Per il russo guadagnare punti vittoria significa distruggere unità tedesche e conquistare città. Le città non possono essere tenute a lungo dal tedesco per il conseguente accerchiamento, per cui debbono essere abbandonate comunque e tutto il gioco del tedesco sta nel ritirarsi cercando di salvare il salvabile e ritardare il russo finché non può avere qualche rinforzo per effettuare limitati contrattacchi. Limitati perché le direttrici di avanzata russe sono sempre numerose.

Nel nostro test alla terza mossa gli step persi dai tedeschi erano 45 contro 33 russi, ed alla fine della 6ª mossa erano ben 57 i livelli di forza persi dai tedeschi. L'uso delle riserve è stato il maggior problema irrisolto, in quanto non esistevano sufficienti unità da collocare in riserva per poter influire seriamente in un punto o nell'altro. Comunque, se qualcuno ha trovato qualche diversa soluzione, mi tiri un fischio.

In conclusione il gioco è anche piacevole, oltre che illustrare compiutamente un evento storico; sarebbe comunque discutibile la non esistenza di una regola sul movimento ferroviario verso territori nemici e l'attuale possibilità di attaccare una sola delle unità cui si arriva a contatto, ignorando le altre a cui si arriva adiacenti.



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**.

## II 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 discussione 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 (minigame) 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 ora Dangeonato) tranne per alcuni sviluppi per il bombardamento di artiglieria (efficacia in funzioge 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 immediata mente che il teatro delle 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. Oltretutto 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 aspettasse 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 ottime 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 “Casua Belli” Rue de la Baume – Paris**

tempo di gioco:	2 ore circa	counters: circa 200
regole:	semplici	periodo: Napol - 1800
scenari:	2	solitario: ma noioso
difetti:	condizioni di vittoria set-up iniziale già tradotto in....francese scarsità di azione	pregi: bella mappa

## Sussurri e voci

- la Pacific Enterprise di Milano diventerà ben presto Bellic Enterprise poiché il suo dragone Giovanni sta ingoiando frotte di importatori. Comunque ci sta bene perché il Milanese è seria persona e va a Origins.

- forse Tom Oleson sarà tra noi a Pavia in settembre. Ovviamente dopo essere stato in pellegrinaggio a Roma e ad .... Anzio per l'anno Santo.

- Jack Greene, alias Quarterdeck Games, ci ha inviato bellissime magliette ed una primizia (vedi dopo).

- Kevin Zucker (NLB, NAL, NAB, **Struggle of Nations**) ci ha scritto che in febbraio 1984 uscirà un nuovo napoleonico del sistema **Napoleon at Bay** per la Victory Games coniugata Avalon. Il tema sarà la campagna del 1809 cioè Deutsch-Wagram.

- Inizia il poderoso playtest della **Strafexpedition 1916**. Il prossimo ..."turkey"?



## Prime visioni

Prime visioni presso il nostro club non significa necessariamente prime visioni nazionali. Significa solo che arriva roba nuova e che l'hobby va avanti. Giunge da oltreoceano GRANT MOVES SOUTH della Quarterdeck Games (per l'Italia P.E.I via Ruggero di Lauria 15 Milano) un gioco strategico sulla Guerra Civile Americana.

Appena aperta, la scatola "hard box" tipo Avalon rivela un profumo di nuovo e pulito, proprio da "California". Contenuto: un nutrito pacchetto di regole, che il "designer" rivela non difficili, pochi counters come si conviene ad un gioco strategico dai colori vivaci (bellissime le cannoniere unioniste ed i battelli a vapore, eccezionali i comandanti il cui viso, tratto da dipinti dell'epoca, campeggia sulla pedina) 100 counters + 100 markers; mappa non eccezionale anche se dai colori vivaci tendenti al verde scuro dei boschi, stampata su carta tipo "Wargamer", migliorabile.

Le tabelle sono della migliore tradizione Quarterdeck. Una tabella color arancio porta la traccia per la registrazione dei turni e i rinforzi nonché due tabelle minori per le battaglie tra cannoniere e una tabella per tentare di far arrivare i rinforzi dell'Armata dell'Ohio del generale Buehl a Cairo o Paducah. Altre tabelle facilitano il set-up iniziale e regolano gli effetti del combattimento. In particolare esistono diverse CRT da usare differenziando le diverse capacità di comando e l'entità numerica delle forze impegnate. La TEC o effetti del terreno è fornita sul retro del regolamento.





Per un gioco che il progettista definisce semplice-moderato come complessità non c'è male. In ogni caso è evidente l'importanza del comando per tutta la campagna. I leaders influenzano il movimento, il combattimento e ogni operazione e come nella realtà hanno una cognizione approssimativa sia delle forze nemiche sia del movimento reale delle proprie unità (divisioni). Il gioco è articolato in 9 turni piuttosto articolati e non dovrebbe durare più di 4-5 ore. Dopo queste brevi impressioni non resta che giocare e poi riferire le impressioni generali. Ma questo si farà nel prossimo numero.

**ULTIMISSIMA:** Alessandro garantisce che CNA è giocabile. Tale affermazione deriva da una esperienza personale e da impressioni giunte dalla NMS (National Monstergming Society) che però dispone di squadre, spazio e tempo. I possessori del gioco stiano allegri e smettano organizzare PBM kit per far giocare gli ergastolani senza speranza di amnistia. Ben presto si spera di organizzare un summit per discutere il caso.

**Numero Zero: fine**  
**C.I.P. il 20.8.83**



**VER CON '84: Silvio Campi (dx) e Dario Colla (sx) impegnati in in duello all'ultimo veliero in**  
**Wooden Ship & Iron Men**