



No Turkeys !

NUMERO UNO

Hi. Dopo aver maturamente riflettuto ed intestinamente lottato abbiamo deciso di “fare replica” con questo secondo bollettino/notiziario destinato anche a chi si occupa dello stesso hobby in territorio limitrofo pur non essendo parte del nostro gruppo. Schio ha infatti una sua attività che è stato un reale colpo di fortuna scoprire; significa che l’hobby vive, magari in modo sotterraneo, e va avanti. Gli scambi di vedute e di esperienze saranno sicuramente interessanti, soprattutto laddove si può constatare a pochi chilometri di distanza due forme di evoluzione diverse (Darwin non aveva previsto che il boardgame facesse parte dell’evoluzione della specie).

L’evento più importante dell’ultimo periodo e dell’ultimo anno almeno è stato sicuramente la **PAV-CON** tenutasi a Pavia, presso l’Università, nei giorni 23-24-25 settembre. Finalmente un’occasione a livello nazionale per potersi conoscere e confrontare, scambiarsi esperienze, ecc. Abbiamo infatti l’impressione che esistano gruppi polverizzati di boardgamers i quali, a causa della scarsa risonanza pubblicitaria dei prodotti e dell’attività sui mass media, non sanno magari neppure che esiste(va) **War In The Pacific**.

Avvertenza per la salute dei lettori: questa volta non c’è il “Turkey del mese” data la carenza di novità sinora visionate e dato che i giochi prodotti visti e studiati si sono rivelati “ad hoc”. Abbiamo però adocchiato qualcosa per il futuro e vi sapremo quindi dire in seguito. Ovviamente non abbiamo al momento guardato troppo ai pollai casalinghi.

Reazioni: ve ne sono state in genere tante e perlopiù positive. Occorreva ovviamente vedere *cum granu salis* i quattro fogli di fattura artigianale e soprattutto passionale. È evidente che il Numero Zero era un esperimento destinato a pochi eletti, ma in ogni caso è finito in varie mani, *ad usum fabricem*, come si soleva dire sui Navigli. Questo ha generato due generi di problemi: uno economico, dal quale consegue che sarà discrezionale elargirne copie a piene mani; l’altro di immagine, nel senso che non si possono accontentare tutte le esigenze. La conseguenza diretta è che i due problemi sono allo stato attuale quasi insoluti.

PROSSIMAMENTE:

- Un battle report sulla campagna di **Napoleon Last Battles**;
- un resoconto di una battaglia intorno a Welikie Luki, chiamata **White Death**;
- nel momento in cui scriviamo i mezzi da sbarco anglo-americani stanno vomitando truppe d'assalto contro le spiagge della Normandia, per attaccare l'**Atlantic Wall** (scenario costruito e brevettato dal Valley Club).
- ed un sacco di altre novità.

SUPER RADEY

*This is a little inscription to the true Red Army heroes,
who never shoted down against Boeing and Civil Airplanes.*

Jack Radey, l'anima della People War Games, autorevole commentatore su riviste specializzate, ha sicuramente stupito tutti facendo uscire ad Origins '83 ben quattro giochi (...e facendo ormai sparire dalla circolazione il favoloso **Korsun Pocket**). Queste sono le nostre prime impressioni sui tre giochi che abbiamo avuto la possibilità di esaminare, sperando di ragguagliarvi quanto prima sul quarto.

Il primo gioco è **AACHEN** in confezione flat che tratta della famosa offensiva americana contro Aquisgrana prima dell'offensiva delle Ardenne (Bulge). Non avendolo giocato si può solo presumere che si tratti di un gioco abbastanza bilanciato, trattandosi di una battaglia finita in uno stallo; il sistema di gioco è quello di **Black Sea Black Death**, risultandone quindi un gioco per chi ha pazienza, ama vie nuove e desidera spremersi un po' il cervello. Ovviamente chi ha già giocato il capostipite sarà estremamente avvantaggiato, in quanto le regole sono proprio le stesse.

La mappa tipica PWG, variopinta con colori verdi-marroni, assai chiara ai fini del gioco. I counters sono verdi per gli americani e grigi per i tedeschi, con le silhouette alla Panzerblitz. La dotazione comprende anche due dadi decimali coi colori dei contendenti: con uno si ottiene il risultato di combattimento, con l'altro immediatamente si ha il controllo del morale.

L'altro gioco è estremamente innovativo: **Gazala**. Tratta della battaglia sostenuta nel 1942 dagli italo-tedeschi contro le posizioni inglesi di Gazala, con il successivo sfondamento ed occupazione di Tobruk. La mappa sembra bianca, ma in realtà è delicatamente sabbata, alla **Operation Crusader**, mentre sono rappresentati i campi minati in rosso. I counters sono di tre colori e cioè i colori dei mezzi contendenti in campo. Anche qui un tosto libretto di regole e due dadi decimali completano la dotazione del gioco in scatola flat. Come per AACHEN ci sono 600 counters.

Le regole sono completamente nuove; si tratta di un compendio che trae spunto da **White Death**, **Operation Crusader**, (dal quale è stato quasi copiato il combattimento) e da **The Campaign for North Africa**. Ogni pedina ha sul rovescio un comune simbolo di polverone, per cui v'è assoluta o quasi ignoranza di come siano le riserve e le linee nemiche sinché non si sia effettuata la ricognizione necessaria o si sia entrati in contatto. Inoltre certe pedine che mostrano il polverone sono "dummies", cioè proprio niente. Come l'altro gioco Gazala è provvisto di più scenari stigmatizzanti vari momenti della battaglia, oltre al solito gioco campagna. Questo è veramente lo "state of the art".

Dulcis in fundo, finalmente è uscito **Kirovograd**, previsto da lungo tempo per “The Wargamer”, che è invece contenuto in una scatola tipo bookcase, edito dalla 3Ws, con la mappa in quattro sezioni che forma insieme il solito formato SPI 22”x34”, cioè 55x85. La mappa è montata ed è leggermente curva, ma è sufficiente piegarla leggermente per spianarla. I counters sono 300, rossi per i sovietici e grigio-campo per i tedeschi. Le unità sono a livello reggimento/divisione e le unità corazzate sono retrostampate con una sagoma di carro armato solamente; esistono anche pedine con tale silhouette solamente, cosicché quando sono tutte girate non si sa se siano vero o false, e - se sono vere - quale forza abbiano.

Le regole sono divise grossomodo in due set: quelle basiche e le avanzate, le quali comportano l'introduzione delle unità false (dummy), dell'appoggio aereo, delle unità mascherate, ecc. Anche in questo gioco è stato fatto giustamente uno sforzo per ottenere un po' di “fog of war” ed evitare i troppo meccanici calcoli dei punti forza. La battaglia si preannuncia ben bilanciata, anche perché storicamente si trattò di una specie di confronto equilibrato, per quanto i russi abbiano fallito nelle loro intenzioni (prendendo però il centro di Kirovograd).

La grafica complessiva è ottima: i counters ben tagliati e bene disegnati (incrocio tra stile 3W e People), la mappa è prettamente People.

Nel complesso un gioco lungamente atteso e finalmente ben riuscito: non mancherà oltretutto di soddisfare i palati desiderosi di novità, visto che le regole ne portano, cercando di stare dentro certi limiti di complessità. Ad esempio, ogni formazione, cioè grande unità base, che è la divisione per i tedeschi e il corpo/armata per i russi, ha un HQ che stabilisce un certo atteggiamento per tutte le unità in subordine e che va mantenuto per il turno; questo comporta che per esempio una unità schierata per l'assalto ha maggior valore in attacco e meno in difesa.

Non si possono comunque consigliare a dei novizi i giochi di Radey, e si sconsiglia di leggere le dediche dei medesimi perché non sempre appropriate. Ma a chi desidera vedere qualcosa di nuovo nello hobby e giocare qualche gioco “tosto” senza ricorrere a 9 mappe e 70 pagine di regole, non si può non raccomandare questo trio.



LA POSTA

Ci scrive Tom Oleson che comincia ad essere stanco di giocare **Anzio** proponetegli qualcos'altro e si iscriverà all'AREA (se non siete già rated).

NON abbonatevi a Campaign: sta andando a fondo e Don Lowry non riesce neanche a vendere la rivista. Farestes la fine di Enrico.

Mr. Geggus, nella perfidia Albione sta organizzando un servizio di parti staccate: di scambi cioè di parti di giochi (chi non ha un gioco con la parte più importante che manca?) Chi fosse interessato non ha che da scrivergli (allegando busta indirizzata e coupon postale per la risposta) a: Chris Geggus - 29 Wellesley Road, Brentwood, Essex - England.

È arrivato il nuovo Despatch dell'AHKS che però risente di un po' di stagionatura allorché perviene a noi: si fa riferimento al forte gruppo di giocatori italiani ed al viaggio di Cremona da Modena a Soranzen: Pietro vs. Gianpietro.

BENVENUTI

a Carlo Cabisanica, 12 anni, appassionato di Fantasy ed esperto di **Starship Trooper**;

a Brian Marshall, poliedrico giocatore americano che vive in Italia, studia a Monaco (un terribile matematico!) ed esperto sia di D&D che di **Panzergruppe Guderian**.

Tra i molti giochi pervenuti, ci siamo arricchiti di **Aachen, Gazala, Kirovograd, Bulge '81, Aces High, Beda Fomm, Panzerleader, Air Assault on Crete/Malta, Operation Badr, Western Desert, CV, Crescendo of Doom, Kursk, Jackson/Corinth, NATO (VG), PGG, TSS, Breitenfeld, Bundeswehr, Panzer**.

Sono invece preannunciati sul mercato (finalmente) **A Gleam of Bayonets** e **Battle Over Britain** dalla TSR, che ha ristampato anche **Wellington's Victory, Air War** e **Drive on Stalingrad**. Sono previste anche le ristampe di **Blue and Grey** a qualche altro vecchio gioco SPI.

Fire in the East e **Scorched Earth** sono stati rinviati (ma insieme) al marzo dell'anno prossimo, con prezzi notevolmente più alti: ad occhio e croce 180.000- in totale per 4.000 pedine!!

Ci perviene la notizia che la I.T. ha sfornato un nuovo gioco col titolo **YOM KIPPUR** che si occupa della guerra arabo-israeliana relativa del 1973. Speriamo di parlarne presto.

IMPRESSIONI DI SETTEMBRE

Siamo stati alla **PAVCON '83** per un rapido raid seguito da immediato controllo del morale. Innanzitutto i migliori complimenti al gruppo pavese per l'organizzazione e la serietà della manifestazione. La nostra paura nascosta era quella di trovare solamente turbe ululanti attorno al Dungeon Master ed invece abbiamo trovato vino d'annata (il più giovane era sicuramente Pietro Cremona).

L'anfitrione De Rysky (con due y è scritto in prussiano, con una sola in siciliano) aveva approntato la sala da disegno della locale celebre Università in maniera alquanto funzionale in cui presentare e soprattutto giocare parecchi giochi diversi. All'ingresso - tanto per gradire - **Cry Havoc** e la **Moskowa**, con qualche tavolo più avanti Pietro Cremona (o Alessandro Cremona) alias Pietro il Magno, un assonnato Ney sulla terra bruciata di **Quatre Bras**, un eccezionale Mega-Panzer-Blitz-Leader attorno al quale si aggirava la sinistra ombra di Cuoghi, poi Doria con **Squad Leader**, poi **War and Peace**, **1815 Waterloo** e tanti altri (**Civilization** a volontà). Accanto a Civilization lanciava sguardi sensuali una moretta da advance after combat.

La partecipazione inattesa degli espositori ha poi reso ancora più interessante la cosa. Erano presenti Nando Ferrari il piccolo dei giochi dei grandi che ha presentato tutte le novità di Origins '83 (abbiamo ammirato un nuovo e bellissimo **Ambush** della Victory Games che consigliamo a tutti i solitari amanti della grafica, nonché un'altra perla grafica: **Last Panzer Victory** della West End, ex gioco di Perry Moore con il tocco magico di Larry Catalano ex OSG). Purtroppo la disponibilità dei giochi era limitata e la mancanza di offerte di lancio ha frenato visitatori tirchi.

Comunque un modificatore di +2 al lancio del dado per Nando per la sua presenza attiva!!

È arrivato anche il Grande Vecchio di Milano, ora padrone anche della GDW Italia (cosa gli manca ormai?) con uno stand (quasi) diverso ed interessante di giochi rari (out of stock and out of print). Si trattava naturalmente di pezzi da collezione di difficile reperibilità e molte perle tra cui **Siege of Jerusalem, Crimea** della GDW, con tutta la serie zip-lock della prima GDW oramai introvabile (collezionisti attenti...). Noi, tuttavia, che siamo poveri collezionisti, siamo sempre del parere che un turkey resta sempre un turkey, anche se raro, anche se poi daremmo parti anatomiche non nobili per avere un certo gioco... Pertanto, con buona pace di John Carter Signore di Marte e dintorni, abbiamo deciso di amministrare oculatamente le risorse del Club.

Nel pomeriggio, dopo abbondanti supply, abbiamo assistito, per quanto un po' in ritardo, ad una diatriba dialettica che è sfociata, finalmente - costruttivamente - in una bozza di associazione nazionale di wargamers non preclusa ad alieni e draghetti. Duide in fundo, un **Panzergruppe Godurian** (una goduria) giocata allo spasimo tra Nando e Giovanni I. Con bellissimi artifici per il tiro del dado. Peccato che il doveroso ritorno alla valle natia ci abbia precluso la fine dello scontro del secolo.

Queste le nostre impressioni sulla Convention, brevi e superficiali purtroppo, ma tali da invogliare alla partecipazione attiva ad una prossima riunione che speriamo vicina (Pacificon?). Portiamo con noi un bel ricordo di Pavia col suo Ponte Vecchio. Grazie, ragazzi!!



PLAYTEST

È stato iniziato il playtest della **Strafexpedition 1916**, un gioco ideato e sviluppato dal nostro gruppo di lavoro. Comprende quattro mappe illustranti il terreno di lotta sugli Altipiani di Asiago, Folgaria e Pasubio nel 1916 WW1, oltre 400 counters esclusi i marker, numerosi scenari in via di sperimentazione. Il sistema è frutto di una ricerca storica sui testi anche di difficile reperibilità e sui campi di battaglia. Dalle prime impressioni pare che il sistema di gioco sia divertente, non statico ed abbastanza realistico. Questi giochi sono progettati anche per unire la ricerca storica al puro divertimento e non hanno scopi di lucro. È disponibile anche un minigame su Calatafimi a livello di compagnia di cui si sta provando il play balance. I soci che volessero chiedere chiarimenti, dare suggerimenti e proporre nuove regole sono pregati di mettersi in contatto col Club.

PBM – È inutile ritornare sull'argomento dell'utilità del gioco postale che è stato ampiamente dibattuto in altre sedi. Il problema è la solita terribile difficoltà nel trovare tempo, luogo ed avversario per oneste partite *face to face* ed inoltre il gioco postale permette di conoscere volti nuovi e tenere insieme una rete di aficionados. Il nostro club vuol dare una mano a chi intende utilizzare nuovi giochi in questo tipo di partite fornendo dei kit di produzione artigianale per cercare di standardizzare i metodi usati. I soci riceveranno a richiesta tali kits e play aids a richiesta del tutto gratuitamente mentre ai non soci che lo desiderassero il kit verrà fornito contro un rimborso spese, come per gli altri aids.

Questi gadgets saranno distribuiti in accordo coi distributori e game-designers ove questi non avessero nulla da obiettare e - sempreché si rivelino funzionali nel playtest - saranno messi a disposizione di tutti i giocatori postali via MASTERS o via AHIKS. Naturalmente il gioco postale deve fare i conti con le poste italiane per cui i kits saranno strutturati per consentire il minimo scambio di corrispondenza. Per questo sarà talora necessario modificare alcune regole e verificare in playtest la validità dei tagli. Vi assicuriamo che i turkeys da voi segnalati saranno eliminati.

Al momento sono pronti i kits per QUATRE BRAS e per DECISION AT KASSERINE che i giocatori di **Bulge '81** impareranno ad amare, data la somiglianza. Questo DAK della 3Ws è un gioco in rivista che si annuncia molto bello e bilanciato, mentre pare purtroppo che stia diventando una rarità per cui è meglio informarsi per tempo dall'importatore della P.E.I. di Milano per assicurarsi una copia. Alcune copie sono state viste anche a Verona dietro il Listone!

Gran Finale ...

Perché un tacchino per Natale? Probabilmente già ce ne sono sin troppi sulle tavole imbandite. In ogni caso, date le novità del settore e nel Club, abbiamo voluto provare anche noi a contribuire al parco pranzo natalizio dei nostri amici.

Innanzitutto

AUGURI E FELICITA' A TUTTI

PER UN BUONISSIMO NATALE ED UN FELICE 1984.

ovvero

MERRY CHRISTMAS AND

HAPPY NEW YEAR