



# No Turkeys !

## NUMERO DUE

Il 1984 sarà l'anno decisivo per l'hobby italiano. Il minestrone ormai è quasi cotto e pronto per essere servito. Perciò il nostro magic-user di pessimo livello ha provato a rivelare cosa succederà nel 1984 con il fatidico oroscopo.

**ARIETE** - colore rosso fuoco. Sarà un anno che impegnerà molto nel FTF con risultati disastrosi assumendo posizioni offensive o attacchi inferiori al 4 : 1. Gioco consigliato **PANZERKRIEG (AH)** , schieramento consigliato: Russo.

**TORO** - colore verde. I nati sotto il segno del Toro avranno ottimi risultati con gli Yankees in **G.I. ANVIL OF VICTORY**. Gioco consigliato già detto.

**GEMELLI** - Sarà l'anno del grigio. E quindi sarà la volta buona per sfondare con la Confederazione Sudista. Gioco consigliato **A GLEAM OF BAYONETS (SPI-TSR)** e per chi non digerisce R. Berg ed il sistema GCA consigliamo **ARMY OF TENNESSEE (3W)**. Schieratevi con Beauregard possibilmente.

**CANCRO** - anno felice per i nati del Cancro. Il colore sarà il bianco. Perciò vi divertirte anche con gli Austriaci a Wagram. Gioco consigliato 1809 **CAMPANION** di K. Zucker (VG). Buoni risultati anche con i finlandesi nella WW2.

**LEONE** - colore giallo. Non preoccupatevi, non vi verrà alcuna epatite nemmeno dando un'occhiata ai prezzi italiani. Il gioco dell'anno sarà **WELLINGTON'S VICTOPY (SPI-TSR)**. Eccezionale la performance con le artiglierie in genere. Schieramento d'obbligo British and Commonwealth.

**VERGINE** anno povero di idee. Tutti i colori vi andranno bene. Non acquistate giochi SIMCAN e fatevi consigliare possibilmente da Nando Ferrari. Gioco consigliato **BOUDICCA'S REVENGE (3W)**. Schieramento preferito: tedesco anni 1944-45.

**BILANCIA** - colore rosa. Sposerete perfettamente tutta la serie EUROPA GDW. Lieve depressione nell'udire i prezzi per i nuovi **FIRE IN THE EAST** and **SCORTCHED EARTH**. Gioco consigliato **NARVIK**. Schieramento: qualsiasi gruppo da sbarco.

**SCORPIONE** - color vermiglio. Amerete i giochi sanguinosi tipo WWI. Non sarà per voi un anno di monstergames. Contattate il Grande Saggio Giovanni Ingellis a Milano o vi è il rischio di passare al fantasy. In tal caso giocate **CALL OF CHTULU** ed assumete le sembianze del nano con qualche compensazione.

SAGITTARIO - violetto. Sarete affascinati dai sistemi di Jack Radey. Gioco consigliato **KIROVOGRAD**. Schieramento obbligatorio tedesco e prussiano nel napoleonico. Evitate D&D!

CAPRICORNO - colore preferito il nero. Non sarà un anno facile per il wargame. Vi troverete a lottare contro il tempo e le operazioni aeree saranno disastrose. Gioco **SCONSIGLIATO** sarà **BATTLE OVER BRITAIN** (SPI-TSR). Impegnatevi in giochi semplici abbonandovi a "The Wargamer". Preferite le Divisioni SS.

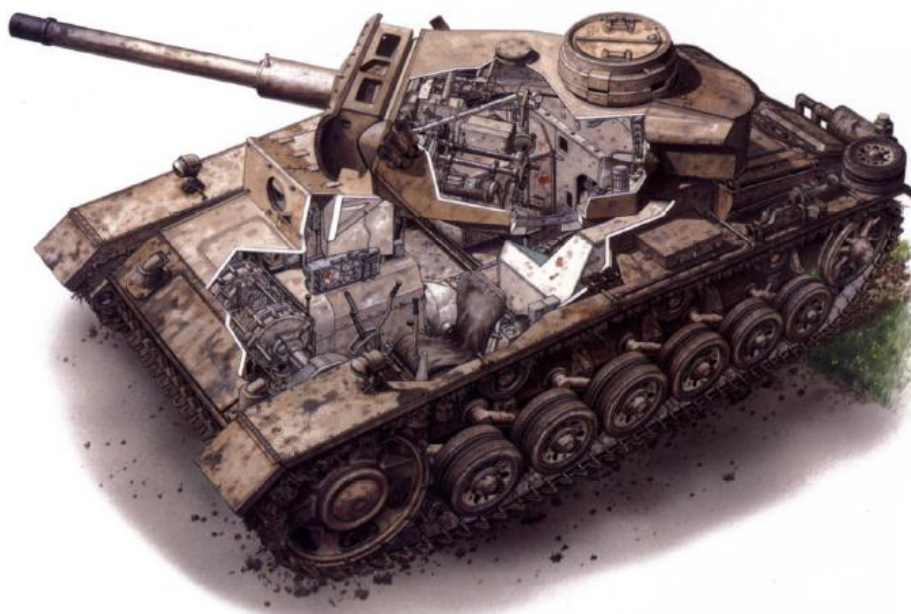
ACQUARIO - un altro segno incolore che non si abbinerà a risultati felici. Eviterete di giocare AREA rating games con Tom OLESON. Un buon gioco per voi sarà **THE LAST PANZER VICTORY** (West End). Uno schieramento che potrà darvi ottimi pareggi sarà tenere gli Anglo-Alleati in **NAPOLEON LAST BATTLES**.

PESCI - colore blu. Ecco il giocatore dell'anno. Sbaraglierete classifiche e avversari. Consigliati **BULL RUN** (AH), **Mr. LINCOLN'S WAR** (3W) ovviamente con l'Unione. Non cimentatevi però in **RUNEOUEST** o peggio in **007-JAMES BOND** (VG): avreste sgradite sorprese. Comunque felicità.

Speriamo di aver accontentato tutti i nostri amici e soci anche se qualcuno dissenterà e si cimenterà in ardue imprese. Comunque il nostro maghetto sarà a disposizione per tutti i chiarimenti d'obbligo. Ricordate che comunque il gioco dell'anno sarà **FIRE IN THE EAST** (GDW) con il fratellone **SCORTCHED EARTH** (GDW) che andranno a completare la meravigliosa serie EUROPA..Origins si terrà a Dallas - Texas ed in Italia dovranno fiorire le Conventions ed il torneo Masters. Nascerà forse la prima rivista italiana di SOLO boardgames (nel senso di "esclusivamente boardgames"). Molti giocheranno **AMBUSH** (VG), alcuni giocheranno CNA.

Nel frattempo salutiamo l'avvento di un'altra sorella newsletter: la piccola grande rivista BLITZKRIEG che vedrà la luce a Verona (L.3000 ai Giochi dei Grandi per averla) ed auguriamo al nostro "Tacchino" una lunga vita.

Ciao.



## IL “TURKEY” DEL MESE

È Natale e tutti siamo buoni, aspettando pacchi di counters sotto l'albero. Perciò sarebbe cattivo segnalare al pubblico ludibrio qualche nuovo gioco un po' “down”.

Questa volta faremo anche il contrario. Segneremo i giochi che, secondo il punto di vista di chi li ha provati o studiati, sono vivamente consigliati, tuttavia permetteteci qualche piccola malignità.

**KIROVOGRAD**, **AACHEN** e **GAZALA** di Jack Radey hanno lasciato il segno. Sono effettivamente divertenti, anche se qua e là è meglio arrangiare qualche errata. Le mappe sono a prima vista un po' shocking ma ciò viene compensato da counters stupendi. L'esatto contrario per **BULL RUN** (AH) con pedine un po' strane e una mappa chiara e giocabile. Il suo sistema di gioco è comunque semplice e divertente ed il “game” merita una traduzione in lingua latina-italica. **NEAR EAST MODULE** è indispensabile per chi ama la serie Europa GDW e continua la tradizione di counters che ha reso famosa la GDW.

**LAWRENCE OF ARABIA** (The Wargamer) non è un soggetto interessante e presenta una mappa di ottima fattura, anche se ha un aspetto che ricorda il vangelo e la vita di Gesù. I counters sono buoni e chiari e ci sono anche tanti trenini nel deserto. Quello che stupisce poi, è che il sistema di gioco è fluido e divertente. Un ottimo regalo per gli amici a Natale.(forse sarebbe migliore regalare l'abbonamento a THE WARGAMER visti gli ultimi prodotti).

**ARMY OF THE POTOMAC**, **ARMY OF THE TENNESSEE** (3W) **GRANT MOVES SOUTH** (Quarterdeck) ed **AMERICAN CIVIL WAR** (S&T) sono tutti giochi più o meno semplici e divertenti sulla GCA. Soprattutto Grant rappresenta qualcosa di nuovo e piacevole da giocare e soprattutto ancora fa pensare. Comunque ragazzi di oltre oceano avete un po' rotto con la Guerra Civile! Non sembra poi che anche laggiù si giochi molto con questa roba. O no?



## CONTATTO RADIO PAVIA

Il nostro amico e corrispondente padano Alberto Doria ci ha informato di una interessante iniziativa. Si tratta di lavori in corso su un tema caro a tanti giocatori: **PANZERLEADER**. In inglese si potrebbe dire il concetto usando il verbo "to Oleson".

Dopo i clamorosi sviluppi e l'ottimo lavoro del duo Cuoghi-Tagliazucchi (3M Modena) su Panzerleader/blitz, anche Alberto assieme agli amici Mercuri e Castagnola stanno preparando un "big job" su PL. Viene prevista una revisione delle regole lasciando inalterato il "feeling" del sistema, il calcolo per nuovi pezzi con criteri innovativi rispetto ad analoghe procedure suggerite da vecchie riviste (tipo Outpost) e la ideazione di nuovi (e bilanciati) scenari, il primo dei quali è stato visto alla PAVCON (un MACROBLITZ).

Il fervido Castagnola sta preparando addirittura un gamette o quasi su Gela, mappe comprese, mentre Doria sta progettando nuovi scenari per **PANZERBLITZ** (vedi lo sbarco di Ozereicka FEB '43). Naturalmente chi è interessato a questo ottimo lavoro potrà metterai in contatto direttamente con gli amici di Pavia o con Alberto DORIA, via Olevano, 27100 PAVIA.

Per chi gioca invece **Squad Leader** anticipiamo il progetto 85 in fase di studio. Si tratterà ovviamente di adattamenti del sistema riferiti a scenari italiani, però.... WOW! sulla Grande Guerra. Chi fosse interessato a collaborare al progetto Trench Leader ci scriva o ce lo dica per via cavo.



## RISULTATI DEL CLUB

### *giocate:*

|                |                         |             |                   |
|----------------|-------------------------|-------------|-------------------|
| ATLANTIC WALL  | Dario vs. Sandro        | WAKE ISLAND | Enrico vs. Sandro |
| ARMOR AT KURSK | Enrico vs. Sandro       | CHICKAMAUGA | Dario vs. Enrico  |
| SQUAD LEADER   | Enrico vs. Stefano n. 4 |             |                   |
| SQUAD LEADER   | Enrico vs. Sandro n.2   |             |                   |

### *in corso :*

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| KORSUN POCKET    | Sandro Vs. Dario      |
| BULGE 81         | Sandro Vs. Tom Oleson |
| BULGE 81         | Sandro Vs. Enrico     |
| QUATRE BRAS      | Sergio Vs. Sandro     |
| RUSSIAN CAMPAIGN | Sandro Vs. Sergio     |
| BLOODY APRIL     | Sandro Vs. All        |

### *testati in solo :*

AIR ASSAULT OH CRETE/MALTA - BATTLE OF AUSTERLITZ  
NEY Vs. WELLINGTON - THE KAISER'S BATTLE - AACHEN  
GAZALA - EYLAU - PANZERLEADER (in attesa di Carlo).

## SPI'S GRAFFITI

Ricordando i cari estinti, ogni tanto capita di avere per le mani qualche gioco che ancora può essere trovato sul mercato. È il caso di **Battle of Austerlitz** che rappresenta un tentativo di avvicinare i giochi tattici senza il loro groviglio di regole. Un ponte tra il sistema NAW e NLB e **Wellington's Victory**. La mappa non è nulla di eccezionale. Buoni i colori ma piccole le dimensioni. Comunque viene giocata tutto senza punti morti. Alcuni esagoni sono obiettivi da ottenere per avere la vittoria oltre ai consueti punti da eliminazione. Dà punteggio anche la permanenza in mappa di unità di cavalleria francese al termine dei pochi turni di gioco.

I counters sono decisamente belli e ricordano molto quelli di **Ney Vs. Wellington** azzurro-bianco francesi, bianco gialli austriaci, verde gialli russi. Vi sono unità di fanteria, di cavalleria, dragoni e artiglieria. Mancano i leaders.

Il sistema di gioco (finalmente) tiene debito conto delle perdite parziali e particolare evidenza è data al recupero del morale ed al riordino della truppa. La cosa più avvincente del gioco è il combattimento colpisce la confusione che sorge durante la lotta per effetto di ritirate e rotte. Inoltre il giocatore francese è facilitato nel set-up iniziale poichè ha la possibilità di schierare segretamente una potente forza all'insaputa del nemico che, apparentemente possiede unità molto più potenti. I russi tuttavia in generale hanno un morale lievemente inferiore alla media francese e questo condiziona notevolmente i combattimenti.

Mancano forse regole migliori sulla cavalleria, probabilmente sacrificata in questa simulazione e manca una fase di artiglieria autonoma che sottolineerebbe meglio la potenza di fuoco austro-russa. (per una migliore alternativa vedi **NAPOLEON AT AUSTERLITZ** WWW e rifai quella mappa bluastro se desideri giocare).

Le posizioni in campo si riferiscono al climax della battaglia con gli Austro-Russi che preferenzialmente si ritirano sulle alture di Pratzen in attesa di vedere dove andranno a finire i francesi nascosti. (Altura=bonus). Il giocatore francese deve fare i conti con un terreno infido e ricco di torrentelli comunque deve essere lui il giocatore che prende l'iniziativa. È consigliabile ad ambedue di difendere le posizioni fortificate (soprattutto il Santon per i francesi) e di aver riparo nelle città se disorganizzati o in rotta. Le unità non ordinate infatti hanno ottime probabilità di lasciare il campo di battaglia prematuramente. Il russo dovrà fare un oculato uso dell'artiglieria evitando di esporla ad attacco diretto e dovrà porre molta attenzione nell'entrare in varchi nella linea francese. La cosa migliore è spezzare in due la linea francese e poi spingere il nemico in direzione centrifuga rispetto al varco.

Per i francesi non c'è una strategia consigliata a priori. Dipende tutto dallo schieramento iniziale delle unità hidden. Provate a prendere lo schieramento russo d'infilata ammassando grognards vicino al castello di Sokolnitz e risalendo le colline di Pratzen longitudinalmente. Comunque il lieve sbilanciamento a favore dei francesi permette buoni recuperi. In ogni caso, se lo trovate, **REGALATEVI** Austerlitz per Natale. Potrà senz'altro darvi una bella serata, non impegnativa e divertente tra brindisi e panettoni.



## SEGNALAZIONE

Piccola guida per i vostri regali di Natale. Migliori consigli anche presso la P.E.I. R. Di Lauria 15 a Milano e da Nando Ferrari Giochi dei Grandi Dietro Listone a Verona.

Se siete o se avete un amico impulsivo: GAZALA  
se siete o se avete un amico riflessivo: KIROVOGRAD  
se siete un lupo solitario o avete un amico lontano: AMBUSH  
se avete un amico creativo o se avete fantasia: LAST PANZER VICTORY  
se avete un amico allucinato : AIR WAR '80  
se amate le cose cemplici della vita: PANZERKRIEG  
se avete un amico nano o elfo: POWERS AND PERILS  
se avete un amico putrefatto: CALL OF CHTULU  
se amate il colore ed il divertimento: CRY HAVOC  
se avete un amico importatore: SOLDI!  
se non avete amici : INIZIATE A GIOCARE!

ATTENZIONE! Il Sig. RANTA di CRESCENDO OF THE DOOM non è altri che BABBO NATALE reclutato con la sua slitta e le renne. SISSI non è solo la fanteria scelta finnica ma anche la nostra segretaria e moglie di Dario Glue, la Direzione Artistica del Club è compito di Donatella. Il nostro Hobgoblin è Brian Marshall. Member of the Brotherhood of the Fairy Irish Tales.