



No Turkeys!

NUMERO QUATTRO

NOVITA' o quasi

La dannatissima ciurma del Club si è arricchita di nuovi adepti. Questa è cosa buona e giusta dal momento che non si riesce ad arricchire in money. Diamo il benvenuto al sedicente gruppo di bombardieri di Padova tra cui Marco Pajaro (speriamo non prenda fuoco questa estate poiché sta arrivando **Fire in the East**), Paolo Zanon e Andrea Brusati.

Si è mutualmente associato anche Nico Urbani lavoratore ospedaliero ed appassionato cercatore di funghi, nonché un prezioso amico oltre-Brennero Ulrich Becker, che ci fatto (abb. ha fatto) un regalo eccezionale (pensate: **Descend on Crete SPI**). Una menzione anche a Ruggero Guiotto e Lucia Fontana sfegatati frequentatori di Dungeon e terrore dei mostri. Pensate che molti mostri ci scrivono terrorizzati dicendo di tremare sino al piloro nel sentire qualcuno che dice "Amici!!". Pietoso il caso di un Gargoyle che si è iscritto all'Ordine dei Frati Minori per sentir attorno a se un po' di silenzio.

Per quanto riguarda il parco giochi vi sono stati numerosi nuovi arrivi soprattutto grazie alla ragnatela di corrispondenza tessuta dal nostro segretario. È arrivata la scatola di **War in the East** (beh c'era anche il gioco), **Battle Over Britain** (SPI-TSR), **Peter the Great** (WWW). C'è ancora molto in pentola da mescolare ed attendiamo i nuovi arrivi dagli USA. Vi sono in stock anche giochi usati doppi da scambiare o da vendere. Chi fosse interessato si metta in contatto con la direzione.



VISTI

I nuovi giochi SPI-TSR. Effettivamente non sono venuti per niente male. Anzi. **A Gleam of Bayonets** è un gioiellino sulla guerra civile americana (Bull Run) da consigliare ai fan della serie di Rich Berg, **Wellington's Victory** è un imperativo per i tattici del nap, **Battle over Britain** sembra piuttosto complesso, **Air War 80 revised** è un po' monocorde ma piacerà a chi sogna librarsi nei cieli. Bene anche Strategy&Tactics che sale di qualità con **Soldiers of the Queen** e un bravo anche a Grenadier la voce della GDW riapparsa. Abbiamo visto anche BEM della West End, una simulazione degli atterraggi spaziali di moda negli anni '50 ad Holliwood; è un giochino semplice ed ironico con qualche accenno ad incontri ravvicinati di tipo "amoroso". La parte fantasy del Club è ora pronta al via. Chiedete ragguagli allo staff (Enrico+Brian). La parte storica ha finalmente traslocato con il segretario ed è pronta all'uso. Novità GDW, People e Victory in arrivo. Visto anche un gioco sulla ritirata del Corpo Alpino in Russia che sarà il primo esperimento di esportazione Valgame in California. Il nostro amico Greene sta uscendo con **The Royal Navy** che sarà all'altezza dei precedenti giochi navali del vecchio Commodoro della Quarterdeck.

TESORI O FANTASMI ?

Diamo una rapida occhiata al mercato ed alle prospettive per il 1984. Il recente calo del dollaro (una valuta a detta di molti piuttosto gonfiata) ci ha fatto sperare in un ridimensionamento dei prezzi all'importazione. Sinora non si sono viste buone notizie. Anzi!

Qualcuno infatti forse ne ha approfittato per alzare ulteriormente qualche prezzo. In un paese dove anche la benzina stranamente è un pochino calata di prezzo sembra inverosimile una continua politica al rialzo. In tale ottica sono uscite le ristampe TSR-SPI, che subito appaiono come la reale novità su mercato. Se le grosse ditte mondiali come Avalon Hill e TSR si sono gettati sulla ristampa di vecchi giochi, c'è di che preoccuparsi per le piccole case. L'unica soluzione sembrerebbe quella di stampare giochi che graficamente valgono 5\$ (anche se buoni) e venderli a 25\$, come pare qualcuno stia facendo in USA. Il problema però è un altro e cioè che succederà a questi giochi in Italia. Il favoloso **Fire in The East** della GDW che costerà in USA \$50 in Italia avrà un prezzo di circa 145.000 lire (quasi una aliquota IRPEF).

Il fatto è che negli USA ogni tanto qualcuno indice campagne promozionali, offerte di pre-pubblicazione che rendono più accessibili i giochi a tutti e sono un potente veicolo promozionale. Forse se qualcosa del genere avvenisse anche da noi, sarebbe possibile sicuramente una migliore diffusione dell'hobby. Infatti la possibilità di giocare un Fire in the East potrebbe far vendere tutta la serie Europa GDW con buona pace degli importatori.

La Avalon Hill, che in pratica è una dipendenza della Monarch Ent., da molto tempo non stampa qualcosa di originale, andando sul sicuro con vecchi giochi già playtestati) lasciando alla magnifica VICTORY Games il compito di rinnovare il mercato. L'unica originalità della ditta di Baltimora sarà la nuova rivista fantasy-science fiction "HEROES" consorella di THE GENERAL che promette bene. Pensate però al povero Pietro Cremona che dovrà essere interrogato su Pergio per 007 e RUNEQUEST. Speriamo che il nostro buor Pietro conservi tutti i suoi hit points. La Victory Games sta uscendo anche in Italia con **VIETNAM** (800 counters due mappe) che si preannuncia molto interessante, dopo l'esperimento coloratissimo e intelligente di **NO TRUMPETS NO DRUMS** dalla rivista "WARGAMER".

Novità Victory anche il gioco **1809** di Kevin Zucker sulla campagna di Wagram che sarà un obbligo per gli amanti del sistema Napoleon at Bay etc. (4 ? mappe e 260 counters). Arriveranno anche gli scenari aggiuntivi per AMBUSH. La TSR ristamperà ancora SPI-giochi del tipo BLUE&GREY QUAD, BATTLES FOR THE ARDENNES (Bulge), DESERT FOX di cui tra breve avremo una espansione su Strategy&Tactics, FIREFIGHT, dopo il buon successo delle prime ristampe. Nessuna voce invece su WACHT AM RHEIN, WAR IN EUROPE e WAR IN THE PACIFIC il primo per grafica superata (revisione?) gli altri per saturazione presunta del mercato.

La GDW ha definitivamente ritirato dal mercato molto giochi in busta tra cui i famosi AVALANCHE e MIDWAY ed uscirà con SCORTCHED EARTH dopo FIRE IN THE EAST. In progetto anche un role-playing di ambientazione alto medioevale. La People (Radey) ha ceduto alla West End Games **Operatior Stark** ed uscirà con un gioco originale sulla Russia WW2 (al solito!) KHARKOV. In revisione anche KORSUN POCKET per chi lo avesse perso fino ad ora. Inutile parlare della West End Games dal momento che ha in cantiere palate di giochi nuovi.

Speriamo che tutti i vecchi e nuovi tesori non diventino quindi fantasmi per una disgraziata tendenza al lievitare dei prezzi, anche perché, da buoni collezionisti, noi abbiamo una buona collezione di cataloghi.



FANTASY

Sappiamo che molti soci, udendo tale parola, spesso arricciano il naso perché pervasi dall'odore del grasso sui cingoli dei panzer. Tuttavia se la cosa piacerà, è nostra intenzione tenere informato il Club sulle novità del mercato, sulle ditte ed i loro prodotti, sui principali sistemi di gioco. Mandateci due righe o una telefeedback sull'argomento.



La TSR ha (lievemente) rinnovato la grafica, e la sostanza del suo D&D introducendo le edizioni rivedute dei set Basic ed EXPERT. Pare che sia in stampa anche la terza espansione del sistema D&D COMPANION SET (colore della scatola, verde). Segnaliamo anche i solitari con penna evidenziatrice di inchiostro invisibile (M1-BLIZZARD PASS ed M2-THE MAZE OF RIDDLING MNOTAURS) divertenti, ed il bellissimo (graficamente) THE WORLD OF GREYHAWK mondo fantastico creato per i cultori di ADVANCED D&D. La Victory Games pare abbia sfondato con 007 JAMES BOND richiestissimo negli USA. Usciranno alcuni ampliamenti (DR. NO ADVENTURE).

Stazionaria la FLYNG BUFFALO per TUNNELS&TROLLS. La ditta che più promette sul mercato, memore delle numerose Awards vinte è la CHAOSIUM editrice anche della rivista Different Worlds che con White Dwarf si contende la palma di migliore rivista fantasy. Dopo le cessioni di ELRIC, DRAGON PASS e RUNEQUEST alla Avalon Hill, pare sia ritirato di produzione anche il favoloso CALL OF CHTULU, almeno come set di base. Le avventure per il sistema lovecraftiano infatti saranno ancora in produzione diretta o tramite la THEATRE OF MIND ENT. È annunciata una intera campagna Chtuloide "THE MASK OF NYARLATHOTEP". In stampa anche un nuovo rp sui cavalieri della tavola rotonda "PENDRAGON" del tutto originale ed un rp che seguirà il sistema Runequest Call of Chtulu Stormbringer intitolato ELFQUEST

Abbiamo detto anche dell'ingresso in fantasy della GDW (un altro TRAVELLER?) e non ci resta che parlare del decollo della Iron Crown Ent ICE. In stampa un favoloso role playing sul mondo di Tolkien MIDDLE EARTH RP SYSTEM che si avvarrà dei libretti già stampati per descrivere paesi e popoli della Terra di Mezzo. Unico difetto per una buona grafica, il prezzo. Gli inglesi della GAMES WORKSHOP nostri gemellati sono usciti con un favoloso modulo universale CAVERNS OF THE DEAD da non perdere. Contiene anche una eccezionale mappa di un interno stampata con la grafica dei Dungeon Floo Plans. Le regole lo adattano a qualsiasi sistema desiderato. E, per finire un'ultima indiscrezione per gli aviatori. Finalmente la Nova Games metterà a disposizione i libretti per combattimenti aerei della Seconda Guerra Mondiale.

Qui sotto è stampato un modulo per una piccola inchiesta tra soci sugli argomenti da trattare sul bollettino del Club. Fatelo pervenire al seguente indirizzo:

VALGAME CLUB c.p.231 Valdagno VI 36078.

tessera n

mi interessano articoli su

mi interesse di fantasy SI NO di fantascienza SI NO

capisco l'inglese BENE UN PO' PER NIENTE

desidererei possedere i seguenti giochi rari

ABBIAMO VOLUTO DEDICARE UNO SPAZIO TUTTO PERSONALE AL NOSTRO AMICO

JACK GREENE

Tra le novità del 1984 uscirà un nuovo gioco navale della Quarterdeck G., THE ROYAL NAVY che si preannuncia veramente interessante e bello da giocare, anche perché sembra che alcuni membri del club siano tra gli ufficiali della marina italiana (counters).

Quarterdeck Games

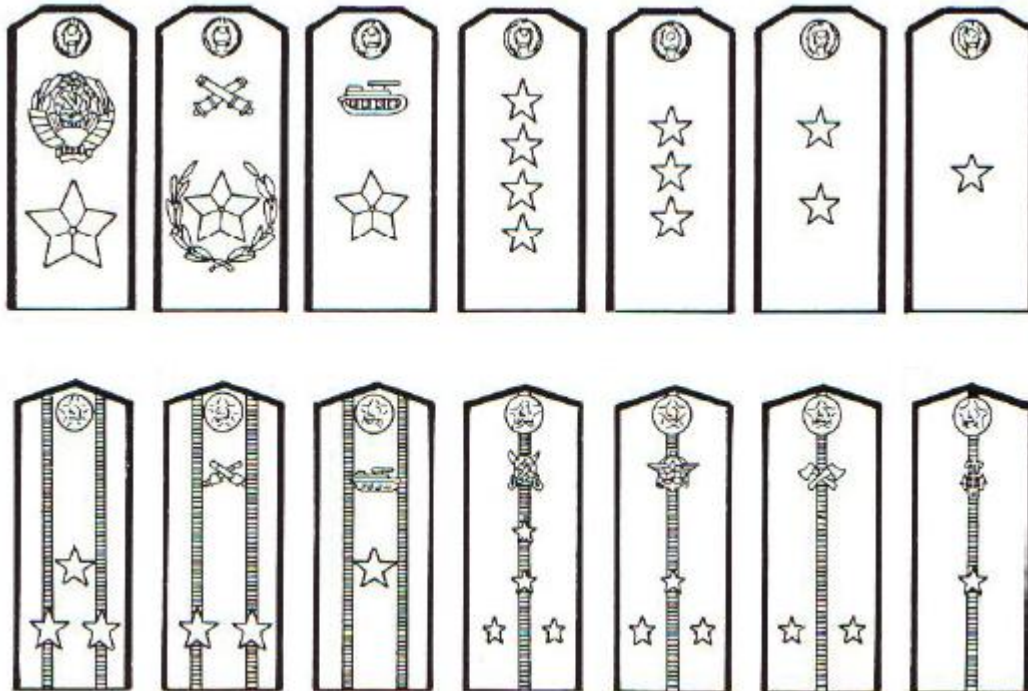
PO Box 929 Oceano, CA 93445

Nel pollaio succedono sempre cose strane. Due falchi, invece di rapinar galline, sono stati visti giocare **Supermarina**, il monstergame della IT. Solo due falchi infatti potevano leggere quello che c'era scritto sui counters. Io personalmente dopo uno sternuto che ha spostato un convoglio italiano nella Carinzia, tra gli sguardi stupefatti dei montanari in pantaloncini e calze a palline, ho rinunciato.

TACCHINERIE

Dopo aver addentato un panino, masticando, provate a dire ad alta voce MOSCA! uscirà l'altro nuovo gioco IT **MOCKBA** che in russo si pronuncia Maskvà. Trattasi di una operazione TIFONE in scala semplice e non del tutto originale con alcuni *empasse* sulle regole. La casa italiana ora traduce solo in francese dimostrando un chiaro orientamento di mercato (Casus Belli). Nel nostro club sono disponibili traduzioni in veneto (alto) e milanese (a proposito lo sapevate che i parenti piccoli delle mosche in veneto si dicono MUSSOLINI - ach korsi e rikorsi della storia!).

Il tacchino Major ci ha promesso di giocare le due novità e di far ampia relazione. Sta aspettando che la finiscano di usare la sua "ruota" come spirale di produzione per **WAR IN THE EAST** (SPI). Teme di ritrovarsi senza penne nel 1943. Il nostro buon Gandalf non ci ha mandato il pezzo per questo numero. Pare si sia rintanato nella sua baita di Mirkwood a giocare alcune operazioni italiane sul fronte russo '43. Gandalf il Grigio (orrore) diventa Gandalf il Grigioverde.



LA DANNATA STRADA PER BRUXELLES

Sono le ore 14 del 16 Giugno 1815 e si comincia a sparare a Ligny. Tra le case basse di St. Amand ed i bassi cespugli risalta il blu delle uniformi di Prussia. Con manovre e scaramucce, qualche tentativo di aggancio, sta per iniziare la battaglia per i ponti. Il Cittadino Imperatore! Sembra che von Blücher voglia resistere. von Pirch e von Kleist esitano. Hanno le artiglierie troppo raggruppate e non riescono a far fuoco. Sul centro sta avvicinandosi l'intero corpo di von Thielemann. Cosa comandate eccellenza?"

Napoleone alzò lo sguardo all'orizzonte un po' in deciso: "Sembra sarà una buona giornata, oggi! Che notizie di Ney?". "Il corpo di Reille con la divisione l'Heritier in carica ha travolto gli avamposti del Principe d'Orange e sta puntando direttamente su quel dannato incrocio. D'Erlon è in avvicinamento forzato.

"Riferite a D'Erlon di piegare subito sul fianco prussiano ed a Ney di puntare anzi di cancellare gli Inglesi. Ora andate che qui avremo da fare!!"

Bonaparte bevve l'ultimo sorso di vino e s'avvio incontro alla Giovane Guardia. "Monsieur Drouot punti al fianco prussiano e tenga a bada Thielemann col rinforzo dei corpi a cavallo di Pajol ed Exelmans. Il quarto cavalleria ed il quarto fanteria conquistino i ponti a Ligny. Vandamme e la Guardia con me su St.Amand. Le avanguardie del II in aggiramento a sinistra dei prussiani. Se quei maledetti mangiapatate resistono bombardate i pezzi ad andate avanti. È possibile che von Thielemann cerchi di agganciare Blücher, perciò non disturbatelo e lasciatelo entrare nella sacca. Quando arriverà D'Erlon chiudete la tenaglia con la cavalleria".

QUATRE BRAS (ore 16 del 7 giugno) - Ney mantiene il possesso degli abitati di Quatre Bras e Gemioncourt, il suo secondo corpo è allargato sui fianchi e sostiene i contrattacchi del Duca di Brunswick. D'Erlon è arrivato al fronte ma l'ordine dell'Imperatore lo mette in difficoltà. Infatti Ney lo vuole contro Wellington. I resti del corpo olandese demoralizzato muove disordinatamente per la campagna, mentre rinforzi britannici iniziano a premere il fianco francese. Allora Ney prende la decisione fondamentale per il resto della campagna. "Reille con metà effettivi a marce forzate verso Ligny. Agganciare l'ala del III corpo."



LIGNY ore 18 - I Prussiani stanno arretrando confusamente e non riescono a sganciarsi. Von Thielemann incalzato dalle cavalleria sta congiungendosi a Blücher. La Guardia muove contro l'ala destra francese. Ma Reille, finalmente chiude la sacca e la ritirata ai prussiani ormai demoralizzati. Si profila l'annientamento dell'esercito tedesco.

Man mano che il tempo passa aumentano i prussiani in rotta. Blücher ordina la ritirata, ma ormai è troppo tardi. Il cerchio si stringe! È il climax della lotta e qui ritroviamo il nostro Napoleone al centro con al fianco il fido Vandamme.

“È incredibile, quell'idiota di Reille ha fatto abbandonare il ponte alle spalle di Blücher ed ha ordinato alla brigata Husson di riparare nell'abitato. Ditegli di tenere il ponte altrimenti il tedesco passerà di là congiungendosi al von Thielemann. Mon Dieu, quelle imbecille !!

Ormai è troppo tardi. I resti dell'esercito prussiano si sono sganciati e si stanno ritirando verso Namur. Drouot segue a distanza con la sua cavalleria e li accerchierà di notte. Vandamme col III Corpo ed il IV segue Bonaparte contro Wellington. Le luci del crepuscolo sfumavano sulla piana di Ligny ed il rumore della lotta cominciò a farsi rado e pesante, rispettoso del silenzio della notte.

QUATRE BRAS - Notte - Ney non era stato così deciso come avrebbe dovuto essere il vero Principe della Moskowa e bivaccava a Quatre Bras in attesa dell'Imperatore. I fuochi dei provati reparti olandesi, di Hannover e Nassau formavano una linea tremula, brillando tra una foresta e l'altra.

NORD DI LIGNY - Notte - Blucher, in lenta marcia verso Nord, con tre corpi demoralizzati, ormai iniziava a scorgere tutto attorno a sé i bivacchi francesi. La cavalleria imperiale aveva bloccato tutte le strade a nord e ad est. Fu così che Von Blucher pensò, per una strana regola del destino (SPI), di sgattaiolare oltre le linee nemiche con l'animo stravolto dalla terribile attesa delle violente accuse di Gneisenau al quartier generale del Corpo di Von Bulow. Alle nove del mattino del 17 giugno l'esercito prussiano non rifornito si arrendeva al nemico. La lontana ala destra dello schieramento francese (col suo bottino di 164 punti forza) iniziava l'avvicinamento agli inglesi attraverso una densa foresta.

QUARTIERE DI WELLINGTON – “Poiché l'esercito prussiano non esiste più ed arduo sarà il compito di trattenerne i francesi, iniziate una lenta ritirata verso Bruxelles. Più a nord il terreno collinoso ci terrà al riparo almeno dai cannoni francesi e, se riusciremo a fortificare alcune fattorie, si potranno attendere eventi migliori. Possiamo contare su un altro corpo prussiano, sperando che voglia intervenire, e sull'armata austriaca in formazione. Vi ricordate quei terribili spagnoli a Saragoza? Vi ritirerete combattendo come loro! Good Luck!!

I due eserciti avevano completato la riorganizzazione delle truppe (persino gli olandesi erano riusciti a riorganizzarsi al completo - e senza tirare il dado... vero Darius?). Un fronte troppo ampio affliggeva i francesi e, dopo i primi attacchi anche la fortuna iniziò a volgere le spalle a Napoleone. Venne la pioggia e con essa il fango e venne anche la seconda notte di battaglia. Ci volle tutta la notte per completare tutta la manovra francese.

Il mattino nebbioso rivelò, lontano verso l'abitato di Wavre, un luccicare di schioppi. Bulow aveva deciso di mantenere la parola data tirandosi dietro uno stanco Blücher.

MATTINO DEL 18 GIUGNO - Napoleone ai suoi Marescialli di Francia:

“Cittadini Marescialli questa sarà la giornata decisiva! Troppo a lungo abbiamo aspettato e gli Inglesi hanno fortificato alcune posizioni. Dicono che ad Est si avvicina un corpo prussiano. Dite al IV Cavalleria di ritardare la sua azione e poi l’ala destra dello schieramento al comando del Maresciallo Grouchy prenderà in mano la situazione. Il grosso della Guardia punterà dritto su Waterloo ed il centro sarà portato avanti da Vandamme, Reille e Mouton.

IV Corpo in riserva sulla destra ed a sinistra ho la speranza che Ney sarà più tempestivo nell'intervento. In aiuto a Ney va il 111° Cavalleria di D’Erlon con altri reparti di cavalleria. Quando saranno in vista dei fortini sarà iniziato l’attacco decisivo. Allora la mia Guardia sarà già in Waterloo!!”.

E così il furore della lotta travolse la campagna belga sebbene il lento incalzare delle truppe francesi non avesse riscontro in elevate perdite alleate. Lo stesso Blucher aveva difficoltà nel procedere sul fianco. L’Imperatore aveva ormai perso la propria sicurezza:

“Non riuscirò ad arrivare in tempo a Bruxelles. Potrei mandare tutto il peso dell’ala destra a nord ma devo restare nei limiti di questa dannata mappa. Speriamo proceda Ney.”

E Ney finalmente andò avanti con la sua meravigliosa fanteria, i fieri volteggiatori e la possente artiglieria della brigata Pelletier. Scaricò la sua rabbia sulla Belle Alliance, sulle rovine di Hougomont ed andò oltre. Ma ormai era di nuovo la notte e giunse un dispaccio del Maresciallo Ney al suo Imperatore: “Cittadino Imperatore, la manovra aggirante a sinistra delle divisioni di fanteria Britanniche non riesce. Infatti sul fianco destro inglese è improvvisamente calata una grossa tabella ed è impossibile passarvi sopra!”.

Bonaparte si sedette stanco e commentò: “Merde, Très Merde! a soli tre esagoni da Waterloo!”.

Sul campo di battaglia restarono 54 punti forza francesi e 52 Anglo-Alleati. Il vero alleato che aveva salvato Arthur Wellesley Duca di Wellington dalla resa, dopo la distruzione dei prussiani, non era stata l’aquila bicipite degli Absburgo, ma tale Kevin Zucker di New York coi suoi dannati 230 punti forza di differenza per la vittoria - la tremenda legge del tutto o nulla!



COMMENTI : questa non è un “battle report” canonico, ma solo una relazione per una delle tante possibili Waterloo giocate sulla mappa di **Napoleon Last Battles** (SPI). Volendo leggere tra le righe è anche possibile ricostruire tutta la campagna.

A dire il vero, dopo la battaglia, il nostro amico Kevin Zucker ci ha scritto sull'argomento. La sua tesi è esatta. Infatti una situazione così determinata, anche se in chiaro vantaggio francese, resta fluida, poiché il gioco non prevede gli sviluppi in giorni successivi alla Turn Record Track. Potrebbe configurare l'esito in un pareggio, non previsto però nelle regole. E tali testuali parole dell'autore stesso hanno tranquillizzato il napoleone locale.

Non solo. Il buon Kevin ci ha mandato gli ERRATA Ufficiali, mai pubblicati per il gioco Napoleon Last Battles, che data la diffusione, riteniamo opportuno tradurre.

ERRATA PER N.L.B. (2 VII 83)

(20.3) EFFETTI DEL COMANDO (Rifà completamente l'originale)

Le Unità e gli Ufficiali che sono giudicati in stato di "Comando" nel corso del segmento di Comando di un dato turno, in tutto quel turno conservano tutte le normali funzioni. Gli effetti, invece, del trovarsi fuori comando (Out of Command) durano per tutto il turno in cui le unità sono state giudicate non in comando. Tali effetti sono:

(20.31) Restrizioni per unità fuori comando

Le unità che sono fuori comando non possono entrare in un esagono controllato dal nemico.(ZOC).Essi tuttavia continuano a difendersi e muovono in maniera normale. I loro possibili attacchi sono regolati dalla seguente casistica:

(20.32) Attacchi di unità fuori comando:

Le unità fuori comando sono OBBLIGATE ad attaccare quando iniziano la fase di Movimento in ZOC nemica. Tuttavia tutti i risultati di De, Dr e Ex sono cambiati in risultati di Ar, anche se l'unità fuori comando esegue attacchi combinati assieme ad unità in comando.(È permessa l'avanzata di truppe che difendono da tali attacchi, purché esse stesse in comando).

(20.33) Difesa di unità fuori comando.

Quando si difendono, le unità fuori comando non possono avanzare dopo il combattimento e tutti i risultati di Ae sono cambiati in Ar.

(5.61) ADDIZIONI E CHIARIMENTI

Sebbene gli effetti del terreno NON siano cumulativi, la forza difensiva ridotta per la cavalleria in palude o foresta DOVREBBE bilanciare ogni beneficio di raddoppio dovuto alla stessa/stesse unità, lasciando così la cavalleria al suo valore basale sul counter.

NOTERELLE: in attesa della **Royal Navy** di Jack Greene abbiamo aperto la busta di un altro gioco navale sul Mediterraneo. Si tratta della **REGIA MARINA** della Simulation Canada (ditta che, nonostante i prezzi proibitivi sembra ancora a galla sul mercato). Il punto cardine di questa simulazione strategica è lo sviluppo dei convogli italiani per l'Africa e dei convogli inglesi per Malta ed Alessandria (Egitto). Sicuramente questo gioco ha degli spunti potenziali notevoli ma la sua trattazione grafica ne squalifica completamente valore e non giustifica il prezzo.

La mappa disegna i quattro bacini del Mediterraneo (con il Mar Nero) e porta anche quasi tutte le tabelle. La terra è una massa informe di colore scuro che circonda il mare su cui spiccano i valori costieri difensivi dati in cifre. I counters rappresentano navi, gruppi navali e gruppi aerei dei maggiori partecipanti alla Seconda Guerra Mondiale ed ogni unità ha valori di combattimento, movimento e ricerca. Il libretto delle regole è forse il più grosso mai stampato dalla SC ma difetta completamente di esempi di gioco cosicché è immaginabile una iniziale difficoltà nel “digerire le regole”.

Sembra che tale simulazione possa essere giocata assieme a D.A.K. sempre della SC è questo potrebbe essere di qualche utilità volendo analizzare a campagna del Nord Africa nella sua completezza senza ricorrere ai monstergames. Senza questa connessione il gioco sembra un po' fumoso. Infatti se si può presumere di simulare il movimento logistico sul mare senza cognizione delle offensive e battaglie a terra. È noto che le offensive Nord Africa furono vinte e perse anche sul mare. Giocare LA REGIA MARINA solo potrebbe essere del tutto gratuito e frustrante. Una rapida occhiata contenuti non basta a giudicare un gioco anche se pare brutto. In ogni caso il nostro consiglio è di comprare anche DAK o di lasciarli perdere e due (che è meglio!)



UNA CORSA COL FIATONE

L'ultimo numero della rivista "The Wargamer" della WWW ci ha riservato, per il Natale, una piccola perla; **Race to the Meuse** ovvero la corsa per la Mosa. L'ambientazione non rappresenta nulla di nuovo dal momento che si tratta dell'offensiva tedesca nelle Ardenne, più nota come battaglia del Bulge. La simulazione però non comprende tutta la campagna, bensì solamente le vicende della punta di penetrazione avanzata nella sua rotta verso Ciney, Celles e Dinant e di qui oltre la Mosa. Elegante anche se dal design scontato l'art cover firmata dal famoso Rodger Mac Gowan. Essa porta l'immagine di un alto ufficiale della Wehrmacht (von Manteuffel) con un periscopio da trincea che sovrasta due minacciosi carri, recando in sunto il messaggio del gioco: corazzati contro fanteria + scarsità di carburante.

LA MAPPA: ormai abbiamo fatto "l'occhio" a queste mappe moderne. Nulla a che vedere con la qualità SPI, ma, si sa, la SPI è fallita e per questo ogni paragone diventa difficile. Il colore base è un beige su cui campeggiano strade rosse, verdi boscaglie, un'inflazione di paesi e villaggi ed un terreno ondulato che sembra uscito di mano ad uno svogliato disegnatore. Il grosso difetto della mappa sta nella difficoltà con cui si visualizzano i counters, molti dei quali sono perfettamente mimetizzati coi toni pastello della mappa. Il terreno rappresentato è un corridoio piuttosto angusto, che, in ogni caso, sia dal punto di vista della storicità che per la giocabilità, si rivela "ad hoc". Triangolini colorati delimitano alcune set-up areas.

I COUNTERS: sono pochi e quindi facili da amministrare. Rappresentano unità meccanizzate e corazzate tedesche ed unità per lo più di fanteria alleata (quasi tutte americane, poiché gli inglesi sono i classici quattro gatti).

Le unità sono a livello "quasi" reggimentale (per i tedeschi Kampfgruppe) scomponibili in "Breakdown" come battaglioni, forniti a parte assieme a pochi anonimi markers (a proposito, mancano markers recanti il numero 5, cui si provvede da soli). Le Panzerdivisionen tedesche sono di colore grigio con una banda colorata diversamente che ne permette l'immediata identificazione. Banda bianca per la 2^a Pz e la 9^a Pz, rosso per la LEHR (Divisione corazzata di addestramento), rosa per le altre (un tocco di femminilità di Margaret Bond). Gli alleati assumono diverse tonalità di verde. I campioni di mimetismo sono dunque gli americani in genere ed i tedeschi barrati di bianco. Comunque la qualità generale dei counters è veramente ottima e degna della tradizione www.

IL SISTEMA: dimenticate per un po' di aver giocato altri tipi di wargame ed evitate di pensare a "Wacht". Il sistema qui usato è realmente diverso dagli altri Bulge. Non esiste più il movimento e di seguito il combattimento. Esiste una fase Operativa molto dinamica che segue una fase, diremo, logistica. Le unità non hanno alcun punto movimento ma solo valori offensivi e difensivi. Tuttavia esse possiedono un pool di Punti Operativi (Task Points) definiti dal turno di gioco che possono essere adoperati in maniera molto diversa durante la sequenza di gioco. Ogni movimento ha i suoi costi a seconda del tipo di unità e del terreno. Non solo, per i tedeschi diventa importate anche la "benzina". All'inizio del turno il giocatore tedesco deve stabilire a caso quanti "bidoni" di carburante può usare ed a quali unità destinarli. Le unità senza "FUEL" avranno dei costi molto elevati sia nel movimento che nell'attacco. Dopo i primi quattro turni diventa angosciata la ricerca del carburante e sulle avanguardie tedesche peserà la minaccia dell'Isolamento.

Anche combattere costa punti operativi sia in attacco che in difesa, e perciò i giocatori dovranno amministrare oculatamente i punti per poter muovere ed attaccare. Con tale sistema è possibile nello stesso turno attaccare più volte, oppure attaccare il nemico e poi avanzare veloceibente nel più classico degli Overrun. I Punti Operativi o Task Points ovviamente calano nei turni di notte. Chi subisce l'attacco deve consumare Task Points in difesa, riducendo la propria operatività nella successiva sua fase. Se è vero che muovere e combattere porta via molto tempo, il concetto base del sistema è veramente adatto alla simulazione. Infatti per i tedeschi era una questione di "tempo e velocità". La novità del metodo non è assoluta (vedi **Campaign for North Afrika**) però la vera pacchia è quella di poterlo giocare realmente.

Tutta questa apparente complessità di costi è riassunta nelle tabelle e per questo facile da applicare.

PICCOLE STRATEGIE:

Il Tedesco dovrebbe eseguire il massimo sforzo nei primi quattro turni, assicurandosi obiettivi geografici importanti ai fini della vittoria. Deve approfittare della superiorità in mappa e della possibilità di usare il carburante, prima dell'arrivo della siccità dei motori e di una miglior presenza americana in gioco. La difficoltà sta nell'andare avanti velocemente mantenendo aperta alle spalle una buona linea di rifornimento. Obbligatorio tenere a bada le divisioni americane di stanza tra Hutton e Marché e travolgere QUALCHE postazione avanzata yankee (Outposts) per aprire il cammino verso Dinant. Insomma bisogna creare un corridoio stretto ma sicuro.

L'Alleato si diverte meno nei primi turni ma ha già un buon set-up assicurato e, a meno che non sia attaccato, si limita a tenere le posizioni. Dovrà cercare di bloccare più strade possibili e di tagliare i rifornimenti tedeschi. Ricordate che la posizione di Isolamento è pressoché intenibile. In ogni caso non dovrà mai aver paura delle torme di Panzer lanciate alla carica, garantito da una buona CRT. L'isolamento dei tedeschi dovrà essere il più veloce possibile per evitare che il "Breakdown" germanico riempia la mappa di piccole unità grigie a presidio degli obiettivi più importanti. Dovrà inoltre "cercare" di impedire un aggiramento tedesco a sud che potrebbe portare ai tedeschi il possesso di metà mappa.



The Next Conflict in Europe

report battle

La prossima guerra in Europa, così come l'hanno combattuta Marco Pajaro (Patto di Varsavia), Alberto Magni (Nato sud) e Paolo "Lilla" Zanon (Nato nord).

La data è: primi di maggio del 1985, lo scenario è TENSION. Ogni turno equivale a 2 giorni di tempo reale. La scala del gioco è di 14 km per esagono.

La guerra è cominciata al turno 3 DOPO UN NOTEVOLE accumulo di truppe di ambo le parti alla frontiera tra i due blocchi. Una divisione corazzata britannica (10-c-15) viene portata di rinforzo alla guarnigione di Berlino (volpata di Lilla), mentre le unità danesi sono scese in rinforzo sul Canale Elba-Lubecca (una divisione 8-c-16 + 5 comandi), già presidiato dalla 6^a divisione tedesco-occidentale di PzGren (12-c-23). Più a sud sino ad Hannover tenevano il fronte deboli forze di copertura, in attesa di consistenti rinforzi (come le mai giunte divisioni francesi). Non dava preoccupazioni il presidiatissimo fronte ad est di Frankfurt am Mein, fino a Nurnberg. A sud della quale però non vi era un "tubo". Non occorre soffermarci ad elencare le forze del Patto di Varsavia che ammontano ad una sessantina di divisioni. Il grosso dello schieramento è comunque concentrato a nord di Magdeburg fino al Baltico ed a sud di Hof (località nota per il suo Gap), fino al confine Austro/Cecoslovacco.

La guerra è iniziata con lanci di paracadutisti russi in Danimarca, Olanda e Italia: le prime due nazioni si arrendono immediatamente, mentre gli eroici italiani contrattaccano (nonostante la parziale presa di Milano) e travolgono (!!!!!) la resistenza sovietica. È invece il fronte nord ad essere travolto sin dall'inizio grazie alla defezione danese; Hamburg è presa dai russi, una divisione polacca arriva adiacente a Bremen mentre il fronte nord subisce accerchiamenti incredibili. Nonostante i ripetuti attacchi il fronte teneva al centro e neppure Fulda (Gap?) veniva presa (grazie alla presenza della 3^a divisione corazzata US (15-c-24). Nürnberg e München vengono invece travolte rapidamente.

Il turno Nato è totalmente negativo per quanto concerne i contrattacchi, soprattutto nella zona di Hannover e Lubecca (dove rimane annientata la 6^a PzGren).

Il turno 4 è la debacle della Nato: il fronte svanisce a nord da Kassel in su, consentendo ai carri polacchi di arrivare a 42 km da Arnhem, mentre la 5^a divisione carri armati della Guardia arriva a 70 km dalla Ruhrgebiet. I paracadutisti sovietici della 7^a divisione accerchiano Liegi. Nel settore di Fulda i tedeschi orientali riescono ad intrufolarsi nello schieramento Nato entrando in Frankfurt a. M., distruggendo gli F4 ed i Cobra dell'aeroporto di Rhein-Main (con enorme disperazione Magni/Lilla). Più a sud il fronte si stabilizza invece a 14 km ad est di Ulm.

Il giocatore Nato (sempre più disperato) lancia i suoi paracadutisti (il battaglione SETAF 2D2 e brigata Folgore 2D2) ben 70 km dietro le proprie linee ad ovest di Hannover. Il fronte svanisce letteralmente a nord nonostante la presenza di 16 reggimenti di riserva W.G. L'intervento di tre divisioni meccanizzate francesi favorisce la stabilizzazione del fronte a sud.

Inizia a questo punto una rivolta in Cecoslovacchia, però prontamente domata dalle divisioni russe. La guarnigione di Berlino Ovest, che era stata rinforzata già in tempo di pace con una divisione corazzata britannica e che consta di 1 brigata US, 1 inglese ed una francese, viene completamente eliminata, per quanto causi la perdita di ben tre divisioni meccanizzate sovietiche (13B15).

La Nato ha registrato anche la perdita di numerosissime unità aeree distrutte la suolo dai carri russi che avanzavano a tutta birra.

In totale la Nato aveva perso:

195 F105 – 45 Alpha Jet – 90 f4 – 105 Jaguar – 60 harrier – 30 EEL – 60 F5 – 15 Mirage – 135 Cobra – 15 F35 – 15 F100 – 30 Buccaner – 90 Aluette – 105 BO 105 – 15 G91 e 150 SA330. Un macello Il Patto di varsavia aveva per contro perduto 240 Mig21 e 240 Mig23. Queste sproporzioni di perdite si osservano anche in buona misura nelle truppe terrestri.



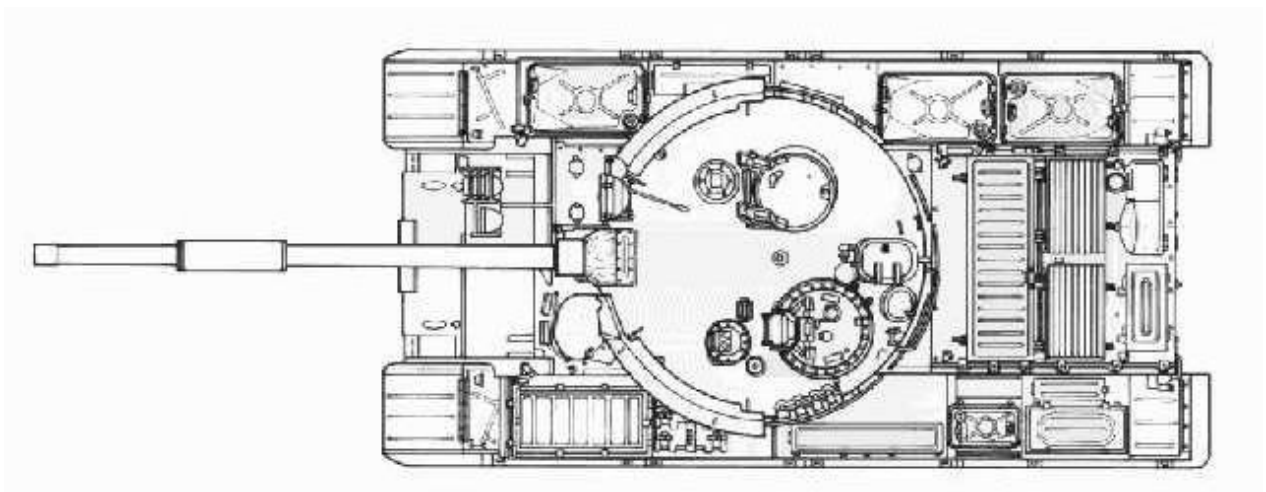
The Next Conflict in Europe

osservazioni

In quattro turni (che sono durati una intera giornata di gioco) dei quali due soli di ostilità il Patto di Varsavia ha messo a malpartito la Nato riuscendo ad arrivare al bordo ovest della mappa. È stata omessa per accelerare il gioco la guerra sul mare. Attendiamo ora con una certa ansia di sapere come andrà a finire qualora si faccia un altro gioco sulla medesima situazione, anche per sapere se la Nato perde così spesso. In verità sappiamo che in altri giochi limitati a scenari ed in una prova di quattro turni della campagna le maggiori difficoltà de Patto di Varsavia sono state causate dalla perdita della superiorità aeree al terzo turno, il che rende poi difficile la prosecuzione del conflitto in fase offensiva.

Sono interessanti le eventualità dovute agli eventi politici, sia per quanto concerne le rese sul campo di alcune nazioni Nato (vi farà piacere sapere che nei giochi sinora fatti l'Italia non si è mai arresa), sia per problematiche che possono sorgere all'interno del variopinto Patto (vedi la rivolta interna cecoslovacca).

Ora attendiamo di vedere con ansia il **World War Three** della GDW per poter fare una comparazione. Anche se su scala diversa i giochi GDW (saranno più di uno) comprenderanno il teatro Mediterraneo che spesso viene ignorato nei giochi moderni ed i Balcani. Allo stato attuale il primo gioco della serie è stato rimandato *sine die*, probabilmente per fare uscire in anteprima:...
FIRE IN THE EAST ...



PER I NEOFITI

Chi non ha ancora avuto la sorte di vedere NEXT WAR deve sapere che il gioco è ancora disponibile in poche copie ma che probabilmente verrà ristampato dalla TSR, dato l'alto interesse che ancora suscita nei circoli militari USA. Altri giochi che trattano di un ipotetico terzo conflitto mondiale sono:

NATO (Victory Games) rifacimento di un vecchio gioco SPI, molto semplice con poche pedine ed un limitato territorio di gioco (scala larga). Il titolo è stato tolto dal mercato dalla casa, nonostante il buon interesse suscitato e probabilmente verrà riveduto.

THIRD WW (GDW) è un progetto ambizioso in corso di stampa. Si tratta di una serie Europa moderna con vari ampliamenti molte mappe e molte pedine. TWW è già in listino mentre le espansioni Southern Flank ed altre sono in corso di ultimazione grafica.

CENTRAL FRONT SERIES più o meno lo stesso progetto GDW fatto ed... abortito dalla SPI. Restano solamente tre titoli **BAOR**, **FIFTH CORPS** e **HOF GAP**. Le tre mappe vanno assieme a formare gran parte del fronte della Germania ovest. Piuttosto difficile da maneggiare, è comunque tradotto.

THE RED STORM (Yaquinto) di abbastanza recente produzione presenta una mappa graficamente valida e funzionale che va dal confine francese a Lipsia e da Amburgo (Nord) a Monaco di Baviera (Sud). Il livello delle unità è come in NATO, divisionale. I counters sono di almeno quattro formati diversi (tradizione Yaquinto) con qualche silhouette. Anch'esso è un gioco che alterna movimenti e combattimenti come gli altri ma non è eccezionale. Dire che Red Storm è un gioco sulla terza guerra mondiale è come dire che Carmen Russo e Golda Meyr sono ambedue donne. Non si dice il falso però c'è una bella differenza.

Si possono ancora trovare, con un po' di fortuna e molti soldi, altre simulazioni di combattimento moderno della vecchia Spi. I titoli sono molteplici ed i provati wargamers ormai li citano a memoria. Vi sono nomi gloriosi e turkey costosi. Tra di essi ricordiamo se non altro per l'originalità del tema **OBJECTIVE MOSCOW**. Tratta dell'invasione NATO al territorio del Patto di Varsavia finalmente ammettendo, tra le righe, che anche gli americani possono fare la parte dei cattivi. Il gioco si presenta in veste grafica buona e sicuramente presume partecipanti esperti. Con un po' di fantasia (ed alcune opportune variazioni) è anche possibile far restare neutrale la coalizione europea e lasciare nella ... m... da sole le truppe USA.

Un gioco veramente interessante, di cui in futuro parleremo più a lungo, è **GULF STRIKE** (Victory Games). Non è una terza guerra mondiale europea ma è un conflitto globale che coinvolge il Golfo Persico ed il Medio Oriente. Per il momento tenete presente che è veramente difficile da maneggiare anche per giocatori esperti poiché il sistema di gioco è molto dissimile dai consueti. La sua grafica è veramente molto bella ed è anche interessante la possibilità di poter simulare il conflitto IRAN-IRAQ.

Dopo l'incontro per la partita a **Battles for the Ardennes** e dopo quello che si è svolto nella Game Room n. 1 con oggetto **Operation Typhoon** (scenario campagna) si è svolto il 26 marzo un meeting dove hanno partecipato i giocatori di Monstergame patavini Lilla e Marco ed una rappresentanza del CGS di Venezia (Sergio e Marco Zennaro).

L'incontro è stato caratterizzato al mattino da una partita di Central Front (**BAOR + Fifth Corps + Hof Gap** secondo lo scenario "Grand" di Moves n. 60) dove i sovietici (Sandro e Marco) si sono scontrati con i "Nato" (Paolo, "Lilla" e Dario).

Non è durato purtroppo molto perché molto tempo si è perso nelle rifiniture del set-up, dato che oltretutto molte unità NATO mancano in quanto la SPI non ha fatto in tempo a ristamparle, nonché nelle procedure abbastanza lunghe di combattimento/movimento. I russi si divertono come matti (ai primi turni). Grande avanzata nelle budella del Baor, mentre nella mappa di Hof Gap era in atto un certo contenimento da parte delle poco scassate brigate tedesco-americane. Il pre-emptive air strike non era stato infatti eccezionalmente ben fatto e le avanzate degli alleati del Patto di Varsavia a volte sono problematiche.

Si è successivamente discusso con un interessante scambio di idee sulle prospettive future delle attività: il CGS ha ottenuto ottimi risultati nel campo del tridimensionale 5 mm e vanta sempre giocatori in gamba, anche se ha avuto non poche difficoltà dopo la dolorosa scomparsa di Gianni Gennaro +.

In futuro l'unico problema era continuare con incontri di questo tipo e partecipare in modo massiccio alle conventions, possibilmente giocandovi - anche contro altri Clubs. A prescindere dai giochi di normale costituzione, l'attività più saliente è incentrata sui Monstergames. Su questo numero diamo un resoconto di una terza guerra mondiale combattuta dalla instancabile sezione di PD del Valgame (Next War). È inoltre in corso una partita Scenario Campagna di **Highway to the Reich**, che vede Brusati (dal fuoco?) nella parte di Horrocks e Urquart contro il Bittrich della situazione (non poteva che essere Marco). Dicono che gli inglesi siano arrivati all'Elba (?). Con ciò l'interesse dello scontro Valdagno vs. PD si è focalizzato su **Streets of Stalingrad**, **War in the East** e **Terrible Swift Sword**. In proprio PD continuerà con **Korsun Pocket** (noi aspetteremo ancora un po' perché di questo gioco abbiamo appena fatto una scorpacciata).

Ovviamente vi racconteremo come finirà la prossima battaglia sul prossimo bollettino.

Come ormai quasi tutti sanno, il Torneo Masters ha avuto un arresto delle funzioni vitali ed è (pare) in rianimazione. La gestione delle partite è passata ad Ivano Regolini - Località Fornace 48 - 57010 GABBRO (LI), mentre la gestione del Notiziario sarà curata da un "wild bunch" di Roma che fa capo al negozio Strategia & Tattica di Roberto Flaibani - CP - Roma Centro. Ora l'iscrizione non può essere svincolata dal notiziario che si preannuncia essere la base di una nascente rivista del boardgame. L'iscrizione 1984 costa 12.000 lire.

Pare comunque che dietro le quinte operi sempre il buon Pietro, almeno per il momento.

Altre novità del panorama italico: è nato BLITZKRIEG, bollettino di informazione curato da Nando Ferrari, dei Giochi dei Grandi di VR, che si occupa in un numero al momento unico - in maniera estensiva - del board-game italiano. Tenendo conto che in una trentina di pagine fa un trattato ed informa realmente i giocatori della situazione del momento, siano ben poste queste iniziative sugli scudi! Il notiziario costa 3.000 lire in francobolli (praticamente le fotocopie) e dà diritto ad uno sconto del 10% sugli acquisti presso il negozio di Nando. Dulcis in fundo ci sono anche delle simpatiche vignette sui maggiori addetti ai lavori italiani ed anche la copertina sembra avere un "marchio" interessante.

Il nostro socio onorario Ferro Gianpietro sta cercando avversari postali per CNA e non riesce a trovarne. Dategli una mano. Inoltre le partite che ha in corso non gli bastano più (sono solo una 40ina!!!) e quindi avversari ben preparati sono ben accetti.

Tom Oleson non riesce a farsi in Italia una partita di **Anzio**. Rendiamo noto a tutti il suo appello. Vuole comunque giocare contro uno che sappia le regole (il Segretario è quindi escluso per definizione).

Il CGS di Venezia - col quale siamo in contatto e col quale intratteniamo una proficua collaborazione - ci rende noto che ha una decina di giochi circa, o più da vendere. Trattasi di copie in condizioni ottime, salvo qualche raro caso. Per avere lista e prezzi scrivere con busta affrancata per la risposta a :

SERGIO MONTAGNER

Via Parco Ferroviario 27

30030 CHIRIGNAGO (VE)

Se vi affrettate dovrete trovare buone occasioni, come BiI (OSG).

Per gli appassionati dei paesi del Patto di Varsavia, diamo il nostro indirizzo in caratteri cirillici.
TO THE FRIENDS UNDER SOVIET MANAGEMENT.PLEASE WRITE TO:

BAAA KAYBb

yn. 231 - 36078 BAALkAfIO B 14TAA

Ed ora lasciamo la stecca al nostro amico Giovanni della Pacific Enterprise, magic-user di grande livello che ha appena acquisito due nuovi eccezionali incantesimi (assieme all'apprendista s(tr)egone Nando Ferrari Brut): "POLIMORPH BOXES INTO ZIP-LOCKS e LOWER DOLLAR INCREASE LIRE.

Naturalmente scherziamo affettuosamente. WOW!