



No Turkeys !

NUMERO CINQUE

Le speranze dei SOCI, come potete vedere, non vengono disattese neppure questa volta, nonostante ogni difficoltà si sia frapposta alla riuscita di questo numero del bollettino del VALGAME, che pur riportando il numero è tuttavia il sesto e indica il compimento dell'anno di età del Club e del bollettino stesso.

Il prossimo notiziario, infatti, dovrebbe uscire in agosto iniziando il 2° anno di attività convulsa. È però speranza del Presidente la composizione di un numero speciale impostato sui giochi napoleonici di creazione interna. È tutto comunque ancora da verificare perché l'anima dei playtest - cioè Dario - si rende ambiguamente latitante adducendo scuse inverosimili come quella secondo la quale avrebbe problemi di potenziamento della famiglia (?). In ogni caso cercheremo come sempre di venire incontro alle richieste crescenti e plebiscitarie con un ulteriore sforzo di volontà (leggasi portafoglio).

Le attività del Club sono state moltiplicate - a spese del gioco - con il risultato di creare la catalizzazione dei cani sciolti che vagavano nel deserto, indicando loro la via della salvezza.

Ovviamente vi renderemo conto della massa di giochi vari sui quali abbiano posto le nostre mani adunche e voraci; forse abbiamo anche superato il "black point" ed il Presidente si è messo a vendere alcuni dei suoi giochi.

Il dato fondamentale è l'infittirsi delle relazioni sia in Italia che all'estero. Come ormai saprete abbiamo preso contatto con il Club di München (che è la capitale del Freistaat Bayern) per uno scambio di.. cannonate questa estate sui tavoli di gioco. Per i novellini che intendessero misurarsi con codesti avversari diano un avvertimento: sembra che siano molto ben preparati, che conoscano i regolamenti a memoria e che approfittino di vari momenti di tempo libero per concentrare le loro menti. Yoga nel wargame? In Italia abbiamo contatti sempre maggiori con molta gente ivi compresi addetti ai lavori (Red e Toby) ed abbiamo assistito ad un crescente interesse per l'hobby da parte di tanta gente.

Non possiamo che augurarci che le Convention programmate abbiano luogo, concedendo la possibilità a tanta gente di incontrarsi. Naturalmente i solitari incalliti, gli apostati, gli eremiti ed antisociali in genere continueranno a guardarsi bene dall'incontrare *de visu* i nemici: peggio per loro.

Noi contiamo di partecipare a massa laddove è possibile. Segnaliamo che è in atto un tentativo da parte del titolare del noto negozio GALLA di Vicenza per mettere insieme un torneo che faccia finalmente riunire un po' di giocatori di Vicenza e province limitrofe (ai fini di questa definizione la provincia di Venezia confina con Vicenza). Chi è interessato batta un colpo.

NOVITA'

Angolo ambito del bollettino: il wargamer medio è assetato di novità ancor più che di vendetta contro gli avversari con i quali ha perso; quindi prendetevi questa: **Fire in the East** è uscendo aumentato due volte dalla GDW in pochi mesi, il suo prezzo di aggirerà sulle 170.000 lire svalutate. La TSR/SPI ha lanciato la seconda tornata di giochi SPI-resuscitati-dalle ceneri: **Firefight**, **Blue & Gray I**, **Drive on Stalingrad** e l'ottimo **Battles for the Ardennes**. È in programma la ristampa del gioco **Spies!** L'impressione generale è buona, i counters sono migliori di quelli dei giochi in rivista (anche se sono lucidi e a qualcuno non piacciono) e le mappe sono un attimino sbiancate sul colore di fondo (bianche anziché crema); inoltre la carta è più leggera. Le tabelle separate sono in genere plastificate e lavabili.

La **West End**, nell'ambito della montagna di nuovi giochi per l'anno in corso sta per sparare a zero con un gioco sulla battaglia di South Mountain (preludio ad Antietam) disegnato da Rich Berg (buon vecchio giudeo!!). La grafica è naturalmente di Catalano che sembra si sia rovesciato sulla mappa con i secchi dei colori. Il prossimo gioco in S&T sembra (non se ne sa niente) che sia la battaglia di Pleasant Hill della Guerra Civile Americana (ancora!), mentre il successivo parrebbe sia il tanto agognato **Trail of the Fox**. È uscito il n. 28 di Wargamer con il gioco delle Falkland o Malvine e pare che il prossimo numero sia corredato di David Bolt **Blitzkrieg in the East**, cioè finalmente un gioco sul fronte orientale.

Avevamo sperate che – pronte le pratiche – Perry Moore fosse stato internato in qualche Istituto per designers folli, invece eccolo a martoriare le nostre meningi con l'operazione Pace in Galilea tradotta in gioco. Cosa diranno gli archeologi del lontano futuro scovando nelle rovine dell'antica America un regolamento di P.M.? Cosa penseranno della nostra civiltà?

Per fortuna ci comunica il buon Jack (Greene) che **The Royal Navy** uscirà in luglio (tutti al mare!). Intanto la svendita di **Ironbottom Sound** è finita e quindi avremo finalmente un altro gioco raro.

Radey si fa vivo solo per scrivere sulle riviste che i giocatori di tutto il mondo si sono uniti nel dichiarare che sono soddisfatti dei suoi giochi, nei quali cominciano ad avere più importanza le errate che non i giochi stessi. I giochi previsti sono al momento ancora in alto mare, ma speriamo per Origins '84 che si terrà a Dallas.

È uscito ancora F&M. Il miracolo ci ha sorpresi e riempiti di piacere in quanto avevamo già arruolato le peggiori ipotesi. In ogni caso non racconta niente di nuovo. **The Grenadier** continua in modo irregolare la sua pubblicazione, continuando anche a fornire la ricerca dei giochi.

Wargames News, che è mensile, si sta meritatamente affermando essendo sempre preciso ed informato, con “review” ben fatti ed è soprattutto aggiornato. Nell’ultimo numero Nicky Palmer racconta come ha fatto per giocare **Vietnam** (VG).



La Nova Games, alla quale auguriamo ogni bene, dovrebbe quest’anno uscire con un’altra serie di libretti di duelli aerei illustrati tra Me-109 e Spitfire, per continuare poi con Fw190 ed altri aerei della seconda guerra mondiale. Chi ha provato a giocare queste perle sa di che cosa si parla.

La Avalon Hill sembra aver imboccato una brutta china a giudicare da come è riuscita a massacrare **Panzergruppe Guderian**: si salverà forse con Runequest e Powers and Perils che sembrano ben accetti dagli aficionados.

NON TIRATE SUI TACCHINI

Nelle Americhe esiste un detto che vuol significare l'atto poco cavalleresco di sparare nemici in rotta o su chi si trova in condizione di inferiorità. "Shoot at turkeys!".

Il nostro Club pur non amando questa razza di gallinacci stesi sul tavolo da gioco stesi evitare di sparare a zero su chi è in difficoltà, soprattutto in un campo così variabile come il nostro hobby.

In tal modo comprendiamo anche chi cerca di sopravvivere alzando continuamente i prezzi, anche se afferma di vendere per sostenere l'hobby. Ci riferiamo ad amici di oltre cortina e non a persone italiane che, comunque, alzano il prezzo lo stesso ma almeno ammettono di non farlo per passione. Il crollo della SPI ha determinato una vera e propria caccia ai fantasmi, anche se sono eccezionali boiate. Proprio come quando muore un famoso cantante; dopo tutti vogliono i suoi dischi e giù complimenti.

Ultimamente con le ristampe TSR si sta curiosamente assistendo alla comparsa sul mercato di veri arsenali da guerra, forse per il timore che facciano la muffa in magazzino. In UK oltretutto sono saltati fuori tanti di quei giochi SPI da far pensare che il povero Malcom Watson, barcamenandosi tra i su Attactix, abbia calato le braghe in un pubblico "mea culpa".

Tuttavia i giochi SPI restano ancora articoli da collezionismo e come tali soggetti alle più varie interpretazioni sul valore e sul prezzo, tanto da far desiderare un Bolaffi sui wargames. For example: sembra che alcuni giochi molto rari a Milano lo siano meno a Verona, e, strano, ancora meno a Vicenza. Forse il mercato ha uno strano arresto nell'espansione verso Ovest.

Diamo un consiglio ai soci senza voler pontificare. Aspettate.

Il sistema di Confucio va ancora bene. Infatti forse non vedrete più in circolazione alcune rarità ma prima o poi usciranno degli zombies da qualche del mondo e forse nemmeno tanto cari. Se poi vi piace giocare e non fare collezione, il mercato dell'usato dà ancora qualche soddisfazione soprattutto in Inghilterra da dove in genere arrivano giochi senza parti mancanti.

Ci sono paesi del mondo dove, ancora per qualche soldino è possibile trovare rarità : Sud Africa, Kenia, Nigeria, India; addirittura Anchorage in Alaska dove vivono amici ancora incontaminati dal pazzo mercato americano, dove camionisti frenetici spacciano giochi da 3000 lire a 25\$ (Salerno?).

In ogni caso in un mercato così fluido come quello dei giochi, infiltrato dall'informatica, continueranno a sparire ditte ed a comparirne altre garantendo così la pace psichica anche ai collezionisti sfegatati che potranno continuare a dire agli amici: "Beh come gioco è una schifezza però trovatelo voi per sole 200.000 lire!"

Immaginatevi cosa succederà quando scomparirà dal mercato la Sim Can coi 50 - 50 giochi rari (magari boxed!). Ci daremo coltellate per un onesto gioco sugli Aztechi? Personalmente potrei passare anche alla briscola al bar, piuttosto di litigare con amici.

Si avvicina il periodo delle ferie estive e quindi anche il collezionista inizia a girare, con la scusa di portare al mare la famiglia, per i paesi più reconditi della penisola ed all'estero. Se vedete un tipo di aspetto imponente aggirarsi con sguardo furtivo per le vie di una cittadina sperduta e se lo vedrete entrare in un negozio di giocattoli chiedendo l'ultima espansione la Barbie, ma con lo sguardo fisso agli scaffali ove troneggia Risiko, avete davanti a voi il collezionista in ferie.

Quando poi lo udrete con voce tremula chiedere al bottegaio: "mi scusi avrebbe per caso War Games?" ne avrete la certezza.

Il negoziante probabilmente negherà oppure dirà di sì scomparendo veloce nel retrobottega a prendere i giochi, pensando: "Finalmente riesco a darli via!". Lo sguardo del collezionista a questo punto diviene vivido e fiducioso ma si spegne nello sconforto vedendo tornare il tipo con un pacco di giochi IT. "Ce ne sono per tutti i gusti belli e colorati!".

Allora il collezionista sgattaiolerà velocemente dalla porta con un rapido "Grazie lo stesso" lasciando il negoziante di stucco e turpiloquante. Ed il negoziante riponendo i giochi negli scaffali polverosi dirà tra sé e sé. "Figuriamoci! Se non ha preso questi non avrebbe mai preso quell'enorme scatolone sulla Guerra nel Pacifico che mi hanno rifilato quei maledetti la Interhobby tre anni fa. Giuro che se lo vendo pago da bere a tutti in paese. Voi che avete visto tutto e naturalmente siete psionici potrete allora entrare e chiedere con naturale faccia tosta "Ehi avete War in The Pacific?".

Il bottegaio si fregherà le mai e vi darà la scatola con il 25% di sconto, felice dell'affare.

Il giorno dopo mentre sotto un pigro sole leggerete le regole del gioco guardate due ombrelloni più in là. L'amico collezionista sta giocando felice con la sua bambina e la... Barbie!

Naturalmente ogni riferimento a fatti o persone reali è puramente casuale.

Il raccontino fa parte della raccolta avventure nelle Marche Centrali di autore sconosciuto. Però!?

TURKEY ADVERTISEMENTS Finalmente la rubrica che tutti aspettavano anche solo all'interno del club. Mandate i vostri annunci e sarete premiati.

AAA Importatore collezionista di provata serietà (anche se mnemonicamente indaffarato) cerca 1812 (SPI), Sharpsburg (Command Perspective) ed il 1° numero della rivista "Different Worlds". Tel. al Club.

AAuh! Giocatore/negoziante di provata serietà cerca articoli su formato per rivista su Wargames. Cerca anche TSS (SPI) in scatola. Tel. al Club. Smentisce categoricamente qualsiasi interesse in giochi della Marshall Ent. (quelli mandateli pure al presidente. Grazie!)

AAOoh! Pensionato con tempo a disposizione cerca testi in inglese da tradurre. Massima celerità. Esperienza di traduttore cataloghi Postal-Market americani. Non soldi ma opere di bene!

BELLA BRUNETTA vuole Opponents. Vi farà di tutto! Anche Campaign for Nort Afrika. Per giochi.... particolari gradita foto.

PRESIDENTE di club senza quattrini (il Club!) cerca disperatamente scatole originali SPI WITP / Wellington's Victory / Bloody April. Cerca anche vice presidente con voglia di lavorare.

SEGRETARIO di Club senza quattrini (il Segretario!) cerca qualcuno che gli spieghi le regole dei giochi. Scarsa memoria di apprendimento e scarso tempo per studiare. Cerca anche alcuni linfonodi persi tempo fa in giro.

WIZARD di 4° livello cerca avventurieri per missione remunerativa in quel di Glantri. Graditi 3° e 4° livelli almeno, tollerati 2° livelli. Viaggio vitto ed alloggio tutto pagato dal Granduca di Karameikos. Nessuna responsabilità per mostri erranti.

IRLANDESE/AMERICANO TEDESCO/ITALIANO cerca una propria identità nazionale perché costretto a giocare solo fantasy. Disposto a giocare solo contro i Russi. Offresi come GamesMaster D&D, COCHT., RUNEQ., etc. Graditi Dollari.

BOLLETTINO di Club cerca annunci di soci di qualunque tenore non mastelloniano. Cerca anche denari per vivere. Poor folk!

LE GRAND GOURMET

Per un appassionato delle imprese di Napoleone Bonaparte è sempre stato abbastanza impegnativo trovare un sì stema di gioco scorrevole e che abbia il “feeling” dell’epoca.

Probabilmente i sistemi strategici sono quelli che maggiormente permettono di apprezzare i movimenti e le manovre del grande Corso pur lasciando appena abbozzate le regole che simulano l’impiego della cavalleria e dell’artiglieria dell’epoca. E poi, non a tutti piace cimentarsi con problemi di largo respiro ed intere campagne.

È anche noto come intere generazioni di “grognards” hanno provato l’ebbrezza di giocare coi battaglioni sul campo di Waterloo, tra i mille artifici dello storico **Wellington’s Victory** (ora ristampato dalla TSR). L’abbuffata delle tattiche dell’epoca napoleoniche cominciò dal vecchio **Grenadier** della SPI per arrivare al citato **Wellington’s Victory** ed al suo gemello **Ney Vs. Wellington** (Quatre Bras) passando per tutta una serie di “mostri” affascinanti divoratori di tempo e concentrazione prodotti dalla Marshall Enterprises, ditta amatoriale francofila, di cui resta in circolazione solo qualche gioiello strategico. Per chi invece non avendo voglia di optare per lo strategico e disponendo di poco tempo per studiare regole e giocare, voleva cimentarsi con i napoleoci, restò il livello operativo.

A tale livello in genere si muovono le Brigate e le concessioni alla tattica sono poche (e quelle poche sono spesso un po’ forzate). I punti deboli dei sistedii di Brigata erano e sono: l’impiego mobile dell’artiglieria (?), la scarsa efficacia della cavalleria, la distruzione violenta di intere divisioni. È innegabile che tali giochi ancor oggi restano dei gioielli cui un buon wargamer deve far capo. Immaginate **Napoleon's Last Battles** e la sua chiarezza postale; il fantasmagorico **Napoleon at Leipzig** (che speriamo non sarà storpiato dalla Avalon Hill); il bilanciaticissimo **Eylau** (GDW); il nobile **Dresden** (WWW) per dirne solo alcuni.



Ebbene nessuno di questi fa sentire il vibrare dell'epoca dei tamburi, o lo scalpitare degli squadroni, il boato dei primi Howitzer, pur essendo belli da giocare. La necessità di creare un sistema intermedio tra **Wellington's Victory** (complicato) e NLB (semplificativo) già si esprime con il facile **Austerlitz** dell'SPI che, nonostante la povertà dei componenti, si presta ad alcune soluzioni interessanti di passaggio verso il tattico.

La WWW uscì in rivista con **Napoleon at Austerlitz** dalla mappa glaciale che indubbiamente non ha avuto il successo che meritava (e la revisione che ne avrebbero fatto un capostipite).

Soprattutto però fu la SSG a tentare l'avventura con **Salamanca** e **Vitoria**. Questa ditta purtroppo da tempo non dà cenni di sopravvivenza ed è un peccato perché il sistema da loro brevettato era ad un passo dalla riuscita. Di esso ci resta un bel sistema di comando, un ottimo trattamento del morale e dei suoi effetti. Tuttavia molte sezioni di regole sono ancora troppo dettagliate (ben 7 formazioni per la fanteria!! ed a livello di brigata). Anche se nel secondo gioco **Vitoria**, il regolamento era già stato migliorato, ma non semplificato. Oltretutto il sistema del combattimento a fuoco, anche se interessante, difficilmente può essere ben simulato a livello di brigata dato il corto raggio dei moschetti dell'epoca, e la sua applicazione rappresenta talora una palla al piede alla scorrevolezza e alla storiità del sistema.

Naturalmente questo breve excursus sui napoleonici è ben lungi dall'essere esauriente e motivo di studio per chi desiderasse entrare nel campo. In altri articoli più avanti potremo esaminare assieme più dettagliatamente i vari sistemi. Tutta la pappardella qui sopra serve invece ad introdurre un discorso diverso, molto più filosofico.

È normale che gli appassionati del periodo, stanchi di perdere ore e vista nel dipingere i variopinti soldatini napoleonici, cercassero un momento di sintesi per avere finalmente un sistema di gioco realmente intermedio tra il tattico e l'operativo banale. La ricetta, da cui il titolo *Le Grand Gourmet*, è semplice. Prendete mezzo chilo di Zucker (la base), un pizzico di WWW e Prados, impastate tutto con SPI e se volete qualcosa di più appetitoso spruzzate qua e là un po' di SSG. Alla fine aggiungete qualche tocco personale che darà maggior sapore al sistema; ecco pronto un sistema napoleonico semplice, scorrevole e tuttavia abbastanza aderente alla storia.

Molte cose possono sembrare scopiazzate ma non a un orso fallo. Ormai le idee maggiori sono già state sviluppate ed è difficile partire sempre da zero. Come è impossibile per una grande ricetta partire senza gli ingredienti base così non è nemmeno gusto glissare su giochi già ampiamente testati e frutto di ottimi studi storici.

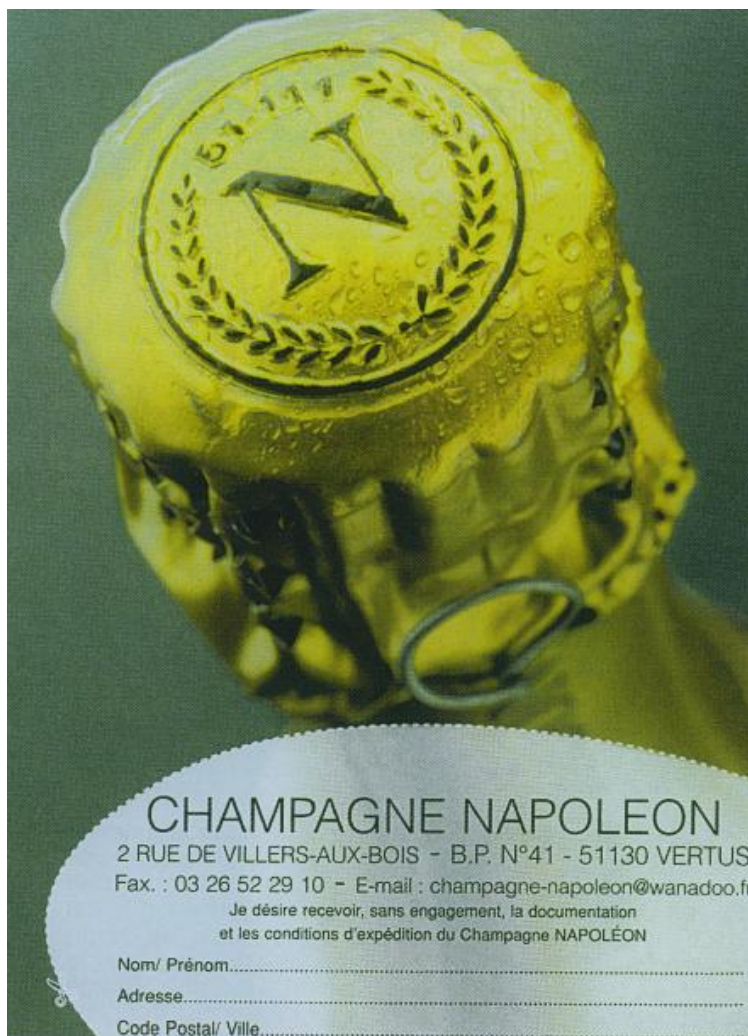
In tal modo è nata l'idea di un sistema napoleonico applicabile ad una grossa percentuale di scontri del periodo ottocentesco e che sia semplice da giocare, ricreando il "feeling" storico. Le mappe ed i counter dovranno essere variopinti per stimolare l'occhio e le situazioni sul campo cantiche e violente come all'epoca. Inoltre tale sistema dovrebbe comprendere battaglie poco conosciute o mai trattate, anche se importanti con una scala di gioco a livello reggimentale per i piccoli scontri e di brigata per i grossi scontri. Gli easgoini da 16 mm rappresenteranno terreni da 400m a 800 m da lato a lato, i punti forza sui counter dai 250 ai 500 uomini o cavalli; i PF di artiglieria dai 5 ai 8 cannoni (essenzialmente una batteria per PF).

Questo tentativo di sintesi operato nel Club e in corso di playtest con un giochino facile facile con poche unità "Caldiero ed Arcole ovvero le paludi della Bassa Veronese", dove spesso si reca a meditare il buon Nando quando l'Hellas azzurro-oro viene tartassata da figurini in nero armati di presunzione e fischiello (gradita smentita).

La battaglia o le due battaglie, sino ad ora trattate a livello strategico nel famoso mini-game OSG-Avalon, si prestano allo studio delle regole basiche.

L'idea è quella di sviluppare appunto regole di base e regole particolari per ciascuna situazione storica in un ezealation progressiva a la Rich Berg (e scusate l'accostamento poco umile con il famoso ebreo dalla penna d'oro).

Altri giochi in programma se tutto funzionerà saranna le battaglie di Corunna o La Coruna, Talavera, Baylen, Bautzen, Riveli Veronese, Marengo, Bassano (senza Alpini!), e forse l'assedio di Smolenak in Russia. È stata omessa Aspern-Essling perché già in produzione presso la WWW (Zucker?). Naturalmente tutto questo materiale amatoriale non sarà mai in stampa, salvo il patrocinio di qualche miliardario, ma i nostri amici collezionisti potranno scriverci e forse avere qualche copia dei giochi.



LA BATTAGLIA DI CALDIERO (report battle)

Questo è un battle-report del primo scontro (12 nov 1796) tra le truppe avanzate del Feldmaresciallo Alvinczy (Austria) ed i francesi nell'intento di respingere la minaccia asburgica su Verona. La campagna storica come si sa culminò nello scontro di Arcole (Arcola per gli Anglofoni) dal 15 al 17 Nov 1796. Storicamente a Caldiero il massiccio impegno dell'artiglieria austriaca causò una perdita di 2000 francesi costringendo al ritiro dei medesimi su posizioni migliori.

12 nov. ore 6.00:

Inizia l'attacco delle divisioni francesi di Massena ed Augereau. Il Gen. Massena cerca di aggirare la linea austriaca sulle colline di Colognolo lasciando l'appoggio di artiglieria ad Augereau che, nella pianura sottostante, fronteggia il grosso degli Austriaci (Hohenzollern). La cavalleria francese della riserva (Brig. Le Clerc) carica i Granatieri della brigata Hohenzollern e le postazioni di artiglieria austriaca troppo avanzate. Purtroppo la carica viene respinta con numerose perdite e disorganizzazione nelle file dei cavalleggeri. Furiose mischia di fanteria si accendono dappertutto a Caldiero impegnando sei reggimenti per parte. Il FM Alvinczy tenta lo sganciamento per ritirarsi dietro il torrente Illasi. A coprire il suo fianco destro stanno due reggimenti di fanteria. Le artiglierie austriache non riescono a fermare l'impeto francese e si mettono in formazione di traino per arretrare. Due reggimenti austriaci restano isolati sulla via per Vicenza.

12 nov. 1796. Ore 10:

Le truppe austriache tentano di prendere posizione in linea dietro il torrente Illasi mentre l'artiglieria francese disordinata non riesce ad incalzare il nemico in ritirata. Bonaparte giunto da San Martino del Buonalbergo ordina a Massena di premere gli austriaci e tenta l'aggiramento (il contrario della sua famosa manovra sulle "derriere") passando per le paludi dell'Adige sulla via che porta a Belfiore di Porcile. Passato l'Illasi con il fido Augereau, Bonaparte si attesta sempre in ordine di marcia davanti a Porcile ed attende la risposta degli Austriaci. Massena pur se in colonna riesce a progredire a Nord.

Hohenzollern lancia un contingente di arresto verso l'ala sinistra per evitare sorprese in direzione di San Bonifacio. Purtroppo una brillante manovra della cavalleria francese lo isola dal comando, rendendo problematica la capacità di manovra.

La cavalleria francese s'immola nel tentativo di circondare gli Stiriani di Hohenzollern. Ma un errore dell'ala sinistra di Massena impedisce l'annientamento degli austriaci nella sacca.

12 nov. 1796 ore 18.00:

Furiosi scontri scanditi dal rombo dell'artiglieria d'armata di Alvinczy impegnano le truppe sul campo. I francesi in ordine di marcia tentano l'avvicinamento combattendo ma non riescono, al prezzo di gravi perdite a progredire. Interi reggimenti austriaci vanno però in disordine ed alcuni spariscono dal terreno causa gravi vuoti nei ranghi. È il morale infuso dai leader francesi a sostenere i "grognareschi" d'Italia nell'impari lotta, viene però presto il crepuscolo e con esso una breve tregua.

12 Nov. 1796, notte:

Da Montebello Vicentino arriva di rinforzo la brigata Provera mentre da Verona arriva la brigata francese del Gen. Guieau. L'artiglieria divisionale di Massena finalmente si mette in marcia arrivando ben presto sul campo di battaglia. Un lieve arretramento austriaco attesta i bianchi sulla riva ovest dell'Alpone davanti al famigerato ponte di Villanuova. L'artiglieria austriaca si pone in postazione (e sarà la chiave della battaglia decisiva). Augereau tenta il tutto per tutto, passa di notte l'Alpone e si attesta nell'abitato di San Bonifacio, per impegnare la brigata Provera di fresco impiego. Sull'immensa pianura sorge un pallido sole invernale. Bonaparte ha il sole negli occhi quando ordina l'attacco.

13 Nov. 1796 ore 6:

Massena lancia l'attacco da tergo e getta in disordine gli austriaci al di là del ponte. Bonaparte di forza fa arretrare un reggimento di copertura oltre l'Alpone ed attacca col resto della forza le postazioni dell'artiglieria austriaca. In San Bonifacio infuria la lotta tra gli schermagliatori di Augereau e Provera. È il momento decisivo dello scenario. Se gli ultimi austriaci saranno ributtati al di là dell'Alpone, Verona sarà salva e la vittoria sarà francese. Ma le artiglierie austriache resistono con le loro canne roventi e respingono gli assalti furiosi dei volteggiatori francesi. La stupenda resistenza degli artiglieri costringerà in seguito i francesi e soprattutto Augereau sbilanciato in avanti ad arretrare su migliori posizioni difensive. Le truppe di Bonaparte restano stremate anche se non sconfitte. Esse comunque non hanno ottenuto l'obiettivo previsto.

Questo è il frutto di un playtest di 5 miseri turni sullo scenarietto della battaglia di Caldiero. Il sistema provato (quello del Valgame) non si è dimostrato malvagio e con qualche piccolo ritocco potrà essere trasferito a qualche realtà storica più impegnativa. Naturalmente chi volesse maggiori ragguagli telefoni o scrivi o mandi un Aid de Camp) al Club. Arrivederci a presto sui campi di Arcole o Talavera.

Au revoir mes amis !



NAPOLEON BONAPARTE

THE COSSACKS ARE COMING! - The Tannenberg Campaign, 1914. (People WG).

Nell'agosto del 1914 due grosse armate russe per circa 500.000 uomini invasero la Prussia Orientale, difesa da guarnigioni locali e da truppe che assieme ammontavano a circa un terzo delle armate nemiche. L'invasione della Prussia condotta dalle armate del Niemen e del Narew venne fronteggiata con una brillante campagna dal Generale von Hindenburg. Di tutta la campagna viene ricordata spesso solo la battaglia detta di Tannenberg, da un nome di un villaggio vicino al grosso scontro, ma furono altrettanto sanguinosi gli scontri di Gumbinnen e quelli che vennero definiti battaglie dei Laghi Masuri. Lo sfruttamento del particolare terreno paludoso-lacustre inframezzato da enormi abetaie e l'uso intensive dei mezzi ferroviari furono gli "attrezzi" tattici che determinarono il successo tedesco.

Su questo tema già la SPI aveva pubblicato nella sua rivista S&T n. 69 un gioco basato sulle regole basiche del quadrigame GREAT WAR IN THE EAST (Caperetto - von Hindenburg in Poland - Brusilev Offensive - Serbia Galicia) intitolate Tannenberg. Il sistema SPI era abbastanza facile e giocabile e ciononostante tale da simulare molte da vicino i temi tattici del periodo. I Cosacchi della People rappresentano un tentativo di miglioramento nel simulare la guerra del periodo 1914-18 e dovrebbe essere capostipite di una serie di giochi sulla WW1. Il sistema infatti permette bene anche se qualche sezione è ancora un po' farraginosa e da migliorare. In ogni caso si tratta di tutt'altro che di una simulazione semplice ed è da consigliare solo a giocatori esperti. Comunque è un "must" per gli amanti del periodo WW1.

Il livello del gioco è operativo e cioè per reggimenti (unità base). Ogni turno di gioco rappresenta una settimana di tempo reale il che sarebbe poco usuale per un gioco operativo, se il turno non fosse diviso in una serie di impulsi che fanno interagire i due giocatori. Il numero degli impulsi poi non è fisso. È il giocatore che possiede l'iniziativa a determinare numero e lunghezza degli impulsi stessi. Quando si comincia a giocare è sempre il giocatore zarista a muovere per primo. In effetti per simulazioni sulla WW1 il sistema degli impulsi è sicuramente il più reale e divertente, poiché evita al difensore di annoiarsi in trincea (per altri fronti ovviamente).

Le regole del comando sono abbastanza dettagliate e quel che sembra più importante permette ai comandi subordinati di "disobbedire" e prendere l'iniziativa con il sistema delle "Missioni". Ogni Leader ha una preferenza sulle missioni da svolgere e questo è stato determinato in base al comportamento storico di quell'ufficiale. In pratica il Leader deve modificare la propria "personalità" se vuole agire diversamente da come fece allora. Ciò crea problemi soprattutto al giocatore Russo in quanto i suoi comandanti spesso preferiscono missioni di difesa ad oltranza che contrastano con lo spirito offensivo delle Armate Russe (tra l'altro questo non è molto esattamente).



Le regole per i rifornimenti si basano soprattutto, come appare logico, sui trasporti ferroviari, nonostante la rete stradale sviluppata. Bisogna tenere a mente che non si tratta delle strade del '41 ma di carrareccie sterrate e malagevoli. Nel gioco viene anche dettagliato il Morale come elemento determinante ai fini del conseguimento degli obiettivi bellici, ma questo è ovvio per tutti i giochi sulla WW1. Interessante è invece il sistema di combattimento che vede sempre interagire i due giocatori ed i bombardamenti di artiglieria utili alla creazione dei varchi. In definitiva un sistema completo con qualche miglioria da fare ma dalle basi solide. Tra l'altro il sistema per molti versi è molto simile a quello usato dal nostro Club per la simulazione del periodo bellico WW1 sul fronte italiano, condensato nel gioco della STRAFEXPEDITION '16, anche se meno complesso.

Nel gioco sono forniti SEI scenari (il settimo scenario è sulla WW2 e si chiama **To The Wolf's Lair** ?!) di cui 4 ricreano scontri nel corso della campagna, uno è una espansione della battaglia di Tannenberg ed uno è l'intera campagna del '14. Viene raccomandato di giocare prima i tre iniziali e poi di passare alla campagna, pena qualche mal di testa imprevisto.

Il primo scenario è lo scontro di Stalluponen e non dura più di un ora o addirittura mezza per i più versatili. Infatti è solo una Fase di Combattimento. Il secondo -Gumbinnen- dura un intero turno di gioco ed usa pochi (?) counters, facendo familiarizzare i giocatori con le regole del Comando. Il terzo è Tannenberg, la famosa tenaglia elusa dai Prussiani tra i laghi Masuri. È una dura prova per i tedeschi che devono prima tener testa a Nord all'armata del Narew di Rennenkampf e poi trasportare un sacco di gente a Sud contro l'Armata del Niemen del Generale Samsonov (o, come storicamente avvenne, viceversa). Il quarto scenario prende il nome di Prima battaglia dei Laghi Masuri e si riferisce appunto alla lotta contro le truppe di Rennenkampf a Nord. Esso prevede il giocatore tedesco all'attacco ma ne limita la possibilità offensiva con alcuni accorgimenti (ritiro di truppe) rendendo il compito difficile.

Il quinto e sesto scenario sono in pratica due esercitazioni da monstergames in quanto vengono usate tutte le pedine e tutte le regole. Se avrete giocato i primi quattro senz'altro sarete attratti dalla possibilità di giocare tutta la campagna della Prussia Orientale almeno per una volta nella vita.

PICCOLI APPUNTI

Lo sport nazionale della People WG sembra quello di mettere in fondo alle scatole dei giochi un denso foglio di "errata". Cosacchi non fa eccezione. Questo se da un lato indica la serietà di chi prova veramente i giochi da un altro lato causa sempre un po' di disorientamento nell'acquirente. Comunque nel caso di difficoltà si potrà sempre pubblicare sul bollettino le traduzioni in italiano.

Altra grossa difficoltà è la mancanza di esagoni numerati in mappa. Questo complica talvolta il set-up iniziale anche se le due mappe piccole fotocopiate danno un quadro completo del set-up. Purtroppo sul retro delle due mappe è stampata la Tabella di Armata che contiene alcune informazioni iniziali molto importanti, per cui talora bisogna girare e rigirare i fogli rischiando di far confusione.

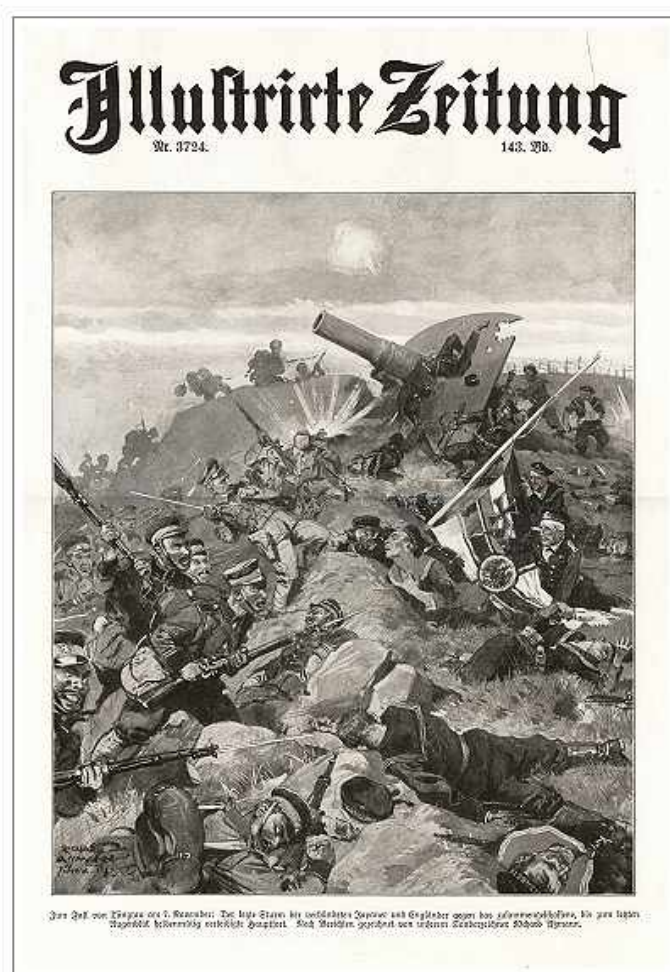
Altro punto controverso è il problema del "facing" (ma ce n'era proprio il bisogno?). Per evitare un eccessivo affollamento di counters in mappa vi sono alcune caselle fuori mappa che contengono le truppe, mentre sul terreno di gioco vi sono i counters dei Quartier Generali. Quest'ultimi mantengono il "fronte" (facing) al nemico. Ora, in caso di massicci ammassamenti di truppe non è detto che tutte le unità debbano avere lo stesso fronte. Questo crea difficoltà nell'orientare i counters nelle caselle fuori-mappa.

Vi sono poi alcune regole un po' farraginose che andrebbero migliorate o chiarite. Sono le Sezioni sull'ammassamento e sul morale. A parte questo il gioco è senz'altro piacevole se avrete il tempo di leggere bene le regole (tradotte in italiano dalla PEI) e di analizzare il periodo storico su qualche testo, lo troverete storicamente molto preciso.

NOTE DEL DISEGNATORE (da "The Wargamer")

Il disegnatore del sistema sulla rivista della WWW precisa che, a sua parere le regole sul morale andrebbero effettivamente dettagliate meglio, mentre pone l'accento sulla suspense creata dalle regole sul movimento segreto. La WWI secondo l'autore non è solo trincea, infatti vi sono molte campagne che potrebbero dare origine a giochi movimentati e non monotoni. Tra questi la stessa PEOPLE ha in programma (con lo stesso sistema) un gioco sulla campagna della Palestina del '18 (Lawrence d'Arabia) e riferisce un interessamento della WWW su Caporetto (molto movimento!!). Altri titoli inclusa la campagna del '14 sulla Marna sono in attesa di... editori. Non si capisce in effetti come mai un gioco sulla WWI deve proprio essere di movimento. Anche se il gioco fosse di trincea ma divertente e bilanciato potrebbe essere più stimolante della ritirata di Caporetto o di Lawrence d'Arabia. L'unica nota positiva di cui prendere atto è che finalmente per gli americani la Grande Guerra non significa solo Belleau Wood, ma che vi è la possibilità di una apertura verso altri episodi ben più importanti e cruenti.

Speriamo che tutto vada a buon fine.



THE COSSACKS ARE COMING Errata ufficiali della People's War Game

Regole Generali

Cambiate le regole alle linee 20-33 della Regola 16C, in modo che ora si legga: “Le unità Deposito Principale possono essere mosse solo per ferrovia, e solo se il giocatore cui appartengono ha sufficienti punti ferrovia che gli rimangono. Le unità Deposito Principale muovono durante i periodi di Marcia amici (Movimento e Contro-Movimento).

Aggiungere la seguente sezione dopo la regola 16D:

16D1. Linee di comunicazione. Le unità possono scegliere di tracciare le loro linee rifornimento da un esagono di ferrovia su una linea di comunicazione al posto di tracciarle ad un deposito principale. Questo si applica sia alle unità rifornimento che alle unità non di rifornimento, ma la linea di comunicazione deve essere quella usata dall'esercito dell'unità. (Nota: la Regola 19A4 si leggerebbe “(vedere Regola 16D1)”.

Aggiungere le due seguenti frasi alla terza e quarta frase (rispettivamente) all'ultimo paragrafo della Regola 23B: Nessuna unità può tracciare linee di rifornimento attraverso un esagono adiacente ad una fortezza nemica, anche se esso esagono è occupato da unità amica. Tutte le unità di artiglieria da fortezza sono considerate come Artiglieria Pesante Indiretta.

Aggiungere le seguenti frasi alla fine del secondo paragrafo della regola 14C:

Unità attaccanti che costringono una unità in difesa a ritirarsi da un esagono di trinceramento sono limitate nel loro inseguimento ad occupare l'esagono lasciato libero dall'unità ritiratasi; un esagono di trinceramento può essere un esagono con tale simbolo sopra stampato oppure un esagono entro il quale una unità si trova in modo trincerato. Se l'unità difendente era in modo trincerato permanente, allora le unità attaccanti devono subire due successivi controlli del morale per poter entrare nell'esagono lasciato libero dai difensori. Se l'unità attaccante fallisce uno dei due controlli di morale, non potrà entrare nell'esagono. Gli effetti del trinceramento vanno applicati solamente ai tre lati di esagono frontali di una unità che si difende in modo trincerato se l'esagono contiene un simbolo di trinceramento stampato sulla mappa, le unità difendenti nell'esagono devono orientare le testate delle pedine per allinearsi con il simbolo per poter ricevere i benefici del trinceramento.

La terza linea della regola 13B8 è in errore. Correggere in modo da leggere: “modificare il loro controllo morale di ½”

Scenari.

Scenario I: la 1ª divisione di cavalleria russa è una formazione indipendente.

Scenario III: Il giocatore tedesco deve rimuovere tre reggimenti di cavalleria qualsiasi dal gioco prima di iniziare lo scenario (sono considerati essere con la 1ª div. cav. a nord della limitazione geografica dello scenario). La 4ª divisione di cav. russa è aggregata al VI Corpo.

Scenario IV: Il livello di morale del Corpo di Riserva della Guardia Tedesca è 8; per il Primo Corpo di Riserva è 6. L'unità di cavalleria russa a RB è la 1ª Brigata di Cavalleria; l'unità di fanteria a RT è la 7ª Divisione Fucilieri Siberiani.

Scenario V: la Seconda Brigata Landwehr tedesca non parte all'inizio in mappa; trattasi di un rinforzo del 2° turno. Il giocatore tedesco ha a sua disposizione quattro unità rifornimento che possono essere poste in qualsiasi posizione sulla mappa entro la Germania. La 15ª Divisione Russa è citata come 16ª Divisione, il XIII Corpo è citato come XII Corpo ed il IV Corpo è formato dalle divisioni 30ª e 40ª. Rinforzi dello scenario V:

turno 2: entrano la 53ª e 57ª Div. Russa e non la 55ª.

Turno 3: il giocatore russo deve consultare la tabella degli Altri Teatri di Guerra per vedere se esiste la possibilità di ritirare il 5ª RR Batt. Genio.

Turno 6: il Russo riceve la 2ª Brig. Fucilieri del Caucaso.

Scenario VI: mettete i tre reggimenti di cavalleria segnati prima negli errata del III scenario assieme a qualsivoglia unità della 1ª Div. Cavalleria tedesca.

Scenario V e VI: anche in questi due scenari si applicano le penalità per il mancato ritiro delle unità tedesche, come descritto per lo scenario IV.

Tutti gli scenari: le condizioni di vittoria ivi incluse il possesso di obiettivi geografici, vengono calcolate alla fine di ogni scenario. Sulle loro rispettive Tavole Strageiche, tutte le unità RR Batt. Genio sono da considerare indipendenti come formazioni, esse possono essere schierate assieme a qualsiasi unità amica, a meno che non venga specificato altrimenti. Il battaglione motorizzato tedesco segnato come 8C fa parte delle unità della 1ª Div. di Cavalleria, sino al momento in cui entra in gioco l'8ª Div. di Cavalleria. Dopo DUE turni dal momento in cui vengono assegnati i rinforzi dal Fronte Ovest, entra in gioco dallo stesso esagono di entrata anche il III (3°) Corpo di Cavalleria tedesco.

COUNTERS

Van François è ovviamente von François. Le Divisioni di Cavalleria Zariste 4ª e 15ª hanno alle dipendenze DUE brigate di cavalleria ciascuna. (o meglio sono formate da 2 Brig.).

MAPPA

Proprio così gente!! È Tannenberg e non Tannenbug.

SCATOLA

Il counter di Missione "Mission" fornito come esempio è in realtà un counter di Comandante. La regola n. 21 dà un reale esempio di Mission counter.

NOVITA' (1)

La 3W sta continuando a sfornare ad ogni numero della sempre migliore rivista The Wargamer un gioco. Ora che è prevista una pubblicazione mensile, la cosa significa ben 12 giochi all'anno - seppur in rivista - che hanno finora visto un crescente miglioramento. Il solo pericolo è che una così alta frequenza dei giochi finisca per far scadere la qualità, facendoci scoprire dei "Turkey" senza playtest e con errata abnormi (chi si ricorda **Armada**?).

L'ultimo gioco pervenuto in Italia (è quasi arrivato anche il successivo) è **Peter the Great**, che - come si può rilevare dal precedente titolo - tratta della famosa battaglia di Poltava che pose fine alle fortune ed al genio condottiero di Carlo XII di Svezia. Anche il grande Carlo era caduto (e per primo) nel grande tranello della Grande Madre Russia che aveva sfiancato il suo esercito nelle grandi pianure ucraine per poi dargli il colpo di grazia il 28 giugno del 1709 vicino alla città di Poltava.

Per quanto Pietro il Grande non debba il suo nome a questa battaglia, si dimostra perlomeno grande il suo esercito. A piazzamento avvenuto uno si chiede come faranno a sopravvivere i quattro gatti svedesi contro quella marea di "mugiki". Il gioco è composto di 200 counters, dei quali 28 sono unità opzionali, 57 sono markers ed i resto unità. Ci sono 7 pagine di regole, delle quali quasi 2 opzionali, il che significa che il gioco può essere giocato sia a livelli molto terra terra, sia con complessità incrementata a piacere. La mappa è molto pulita, dalla grafica tipica dell'ultima 3W e non presenta difficoltà di comprensione. Il sistema di gioco è semplice: movimento, combattimento e riordino delle file, risultando della complessità di NLB e quindi piacevolmente giocabile. Le regole opzionali, come detto, sono abbondanti (interessante quella per Carlo XII che non viene considerato ferito, fatto che ebbe la sua importanza sul morale del grande Pietro).

Suggeriremmo di giocare oltre l'alternativa storica, anche un altro scenario (il gioco ne conta 4, dei quali uno ricalca quello storico con la variante del piazzamento libero, gli altri due consentono maggiori possibilità agli svedesi). Nello scenario storico lo svedese deve sfruttare al massimo le prime sei-sette mosse per mettere a mal partito il russo, in quanto può sfruttare la circostanza della sorpresa favorevole agli svedesi. In base a questo presupposto, infatti, i russi accampati, che sono poi le grosse fanterie, intervengono solamente dopo il sesto turno (una parte al 4°) e muovono un po' più lente degli svedesi. La cavalleria che inizialmente lo svedese deve affrontare è generalmente poco forte e giù di morale (nel senso che ha un valore basso di morale).

Il combattimento è alquanto diverso dal solito, perché viene impostato su base differenziale tra i diversi fattori di forza, ma sostanzialmente influenzato dalla differenza tra i livelli di morale delle unità in attacco e in difesa (prendendo il valore più alto - ovviamente - delle due parti). La correzione avviene aggiungendo o sottraendo questa differenza di morale al dado 6 che si lancia per la risoluzione del combattimento.

Le condizioni di vittoria sono essenzialmente la distruzione dell'avversario o comunque delle di lui forze; ogni punto di forza non d'artiglieria è un punto di demoralizzazione, come ogni punto di Leadership ed ogni unità d'artiglieria. Alla demoralizzazione si arriva abbastanza facilmente se si è un po' aggressivi (noi non ci siamo arrivati perché troppo guardinghi). Il lento processo di demoralizzazione degli eserciti si segue in continuazione su apposita e comodissima traccia, la quale riporta sia i livelli di tartenza, sia quelli di demoralizzazione. Oltre alla demoralizzazione sono considerati anche degli obiettivi geografici sulla mappa da occupare nel caso degli svedesi, oppure esagoni di uscita di unità nel caso dei russi.

Nel nostro caso l'esercito di Carlo XII si è scontrato col grosso russo ai limiti dei boschi prospicienti l'accampamento dei russi. Mentre le cavallerie russe subivano perdite notevoli, l'ala destra russa, una volta messi in posizione leaders e cannoni, frantumava letteralmente gli avversari svedesi.

Conclusione: pur non essendo un appassionato del periodo, né del tipo di gioco, ho trovato Peter the Great un bel gioco.

Nota ai soci: chi lo ha giocato - magari provando qualche scenario ipotetico - farà cosa gradita raccontando le sue esperienze, osservazioni, ecc. per farle diventare di pubblica utilità.

NOVITA' (2)

Sul n. 28 di The Wargamer, che sta per sbarcare in Italia, è stato annunciato il gioco Port Stanley, il quale tratterà della recente guerra nelle Malvinas (o Falklands?). Speriamo con tutto il cuore che si tratti finalmente di un gioco ben fatto. Le difficoltà della simulazione sono, come si potrà intuire, molteplici: troppo poco tempo trascorso e insufficiente conoscenza di tutte le armi usate nel conflitto, nonché dei loro reali effetti (caso proverbiale il tanto decantato Exocet che alla prova dei fatti è stato rilevato essere meno efficace del previsto).

Speriamo soprattutto che gli errori degli altri che hanno tentato prima (viva i pionieri!) abbia insegnato qualcosa.

Di nuovo c'è tanto, ma tutto in aria; comunque sono per il momento arrivati **Fall of Tobruk** edizione Conflict, **Avalanche** (GDW), **Civil War** (VG), **Wellington Victory** (SPI/TSR), **Firefight** (TRS), **Air War '80** (TSR), **A Gleam of Bayonets** (quest'ultimo è già sul tavolo operatorio), **Robin Hood** (AH), **Dragon Pass** (AH), **Elric** (AH), **Little Round Top** (AH), un altro **Highway to the Reich**, **8th Army** (GDW), **Global War** (SPI), un'espansione di **Warhammer** and .. much more.

Inoltre sono attesi col cuore in gola un altro **Wacht am Rhein** ed un altro **War in Europe**.

