



No Turkeys!

NUMERO SEI

VER CON '84

La prima grande festa del wargame italiano è finita ed oggi spirano le prime autentiche brezze autunnali, foriere di grandi battaglie sui tavoli di gioco. Un primo bilancio sembra essere - a nostro avviso - incoraggiante e positivo; se lo scorso anno a Pavia abbiamo avuto un primo embrione di un raduno nazionale, quest'anno la Sala della Guardia in Piazza Bra di Verona ha visto veramente tutta l'Italia rappresentata sui tavoli di gioco. Da Antonio Jacopo di Siracusa a Trieste, Torino, ecc. Interesse confermato dalla presenza di giornalisti, TV locali, da articoli su quotidiani.

Speriamo che Pergio non dimentichi questo avvenimento e si lavi tante omissioni precedenti dedicando sufficiente spazio a questa VER-CON '84, permettendo anche a coloro che per ragioni varie non hanno potuto partecipare di essere debitamente informati su questo entusiasmante manifestazione.

Abbiamo soprattutto conosciuto tanta gente che magari avevamo con-tattato per posta o per telefono (ciao Stabellini) o che avevamo sentito spesso nominare, rivisto vecchie facce e scovato a pochi passi da casa enormi quantitativi di wargamers che altrimenti sarebbero rimasti nell'ombra. Il tutto va spesso a detrimento degli spazi concessi al gioco, ma ne valeva la pena.

Un grazie particolare al Nando nazionale che ha saputo mettere in piedi qualcosa che non credevamo possibile; un grazie agli associati che sono intervenuti. Per chi non lo sapesse pare che per il prossimo anno la Convention '85 sia prevista a Modena ed organizzata dal Torneo Masters (FlaCon?), sempre in settembre ed a data da destinarsi.

Oltre i 250 sicuramente i partecipanti e non conosciamo purtroppo il numero degli spettatori esterni che si sono interessati alla manifestazione; mancanza dolorosa forse quella del grande (di fama e di corporatura) TOM OLESON, probabilmente sempre troppo impegnato che era peraltro iscritto. Speriamo che Silvio gli racconti per bene come è andata. Fortunatamente presente il vecchio (si fa per dire; Pietro Cremona che abbiamo visto dedicarsi al gioco - ora che si è liberato di tante rogne. Ci hanno colpito i notevoli tavoli di role-playing, avendo contato almeno una sessione per D&D, una per Avd. D&D; Kata Kumbas, Traveller; 007; Call of Chtulhu. Un mega gioco è stato quello di **Cry Havoc-Siege**, di notevoli dimensioni. **Squad Leader** sempre presente in notevole percentuale (il venerdì forse per il 30% dei tavoli). Il Club ha inscenato un **Wacht am Rhein** che ha ospitato anche un socio della Grande Armee e che all'8° turno ha visto una situazione semplicemente disperata per gli americani.

Abbiamo poi visto Afrika Korps, The Russian Campaign, Agincourt (Gdw), Blue Max, Assault, Pea Ridge, Corinth, NLB Campagna, Quatre Bras, Wooden Ship & Iron Men, Alexander the Great, Nato (VG), Nord Kapp, Air Force, ecc.



SLEUTH PUB.

SHERLOCK HOLMES

Consulting Detective

Confesso di essere stato incerto al momento di parlare di questo gioiello “letterario”. Infatti il testo interamente inglese ed il prezzo elevato fa di questa specie di role-playing, una chicca per persone elette. La grossa difficoltà infatti non sta nell’apprezzare il design (tutto il sistema è edito su carta vergata color seppia che conferisce un tocco di classe, ed è contenuto in una elegante cartellina in simil-pelle ad anelli), ma nella perfetta conoscenza della lingua inglese e dei suoi trabocchetti. Ovviamente mi riferisco a chi acquista la confezione e non a chi gioca, poiché questi ha la possibilità di appoggiarsi al verbo del game-master (elementare no?).

In questo concentrato di 221B Baker Street sembra proprio esserci tutto il necessario per passare 2 o 3 ore in compagnia. Una bella mappa della città di Londra o meglio del suo centro storico permette ai giocatori di familiarizzare coi luoghi descritti da Conan Doyle nei suoi romanzi, servendosi anche dell’elenco degli indirizzi, utile alla ricerca dei luoghi interessanti all’indagine. Vi sono poi un libretto di casi, un libretto con le soluzioni ed una “collezione” di vecchie copie del “Times” dove cercare utili appigli.

È difficile definire il sistema come role-playing. Infatti non troverete personaggi dotati di forza, destrezza ed intelletto, bensì interrogatori e strane e fantastiche storie. Il gioco verte su una sfida tra voi, gli irregolari di Baker Street, e la Mente alias Holmes, naturalmente con l’amico Watson! Holmes introduce un caso e dà i primi indizi, voi poi dovrete seguire la vostra pista per arrivare alla/alle soluzioni. Inoltre non sarà importante arrivare alla soluzione solamente ma lo sarà di più arrivare in poco tempo in modo di cercare di bruciare sul tempo la fredda logica di Holmes. Le risposte esatte ed il numero di indizi utilizzati daranno un punteggio che, se maggiore di 100, garantirà una vittoria sul noto detective.

La raffinatezza del sistema però permette anche una ulteriore possibilità. Infatti, svelate le soluzioni, lo stesso Holmes commenterà il caso svelando gli indizi da lui seguiti e vi beerà con il suo procedimento analitico. Eccellente!

Tanto per gradire poi è necessario aggiungere che i casi sono tutt’altro che semplici e che sono cosparsi di false piste tali da trarre in inganno anche il più ferrato dei tenenti Colombo. La raccolta dei giornali, se letta con attenzione permetterà di evitare abbagli e di prendere la pista giusta.

Tutto il sistema è semplice e si impara in dieci minuti. Il conduttore dovrà guidare attraverso Londra i giocatori leggendo gli indizi cercati, abilmente dissimulati in colloqui e spesso dovrà aiutare i giocatori traducendo gli articoli del “Times”, a meno che i giocatori stessi non conoscano l’inglese.

Sarebbe interessante vedere se qualche editore italiano prendesse spunto dal sistema per pubblicare non una traduzione ma qualcosa di simile con qualche personaggio di casa nostra.(o di cosa nostra?).

I CASI

Nella confezione base sono forniti dieci casi in ordine crescente di difficoltà. (Anche i primi però sono impegnativi). Tutti e dieci i casi sono abbastanza misteriosi e piacevoli da analizzare, senza punti o tempi morti.

Il sistema dovrebbe in futuro avere ulteriori espansioni, tipo gamettes da inserire nel volume madre. Una di queste ,la prima ed unica, ci è appena pervenuta "MANSION MURDERS".

Come suggerisce il nome sono tutti omicidi avvenuti, come nei buoni romanzi gialli, all'interno di una mansion (la casa inglese dei fantasmi con tanto di parco e maggiordomo). Cinque nuovi casi, una ulteriore raccolta di "Times" e due mappe di interni di una villa corredano il tutto. La prima espansione si presenta quindi una ghittoneria per chi ha già calcato i sentieri malfamati della vecchia Londra vittoriana. Un unico dubbio. Mancherà forse il movimento garantito dalle indagini all'aria aperta ma forse ne acquisterà la sottigliezza delle indagini.

Per finire vorrei consigliare ai principianti di stare molto attenti quando dovesse comparire il famigerato nome di Moriarty, genio del male. Infatti non è matematico che tutti i delitti siano sempre commissionati dal tremendo professore del crimine, e talora le losche attività delle bande di Moriarty portano a false piste.

LA BATAILLE DE LA MOSKOWA ovvero “Torna a casa Lassie!”

(regole avanzate) da “The Grenadier” n.12)

L'autore dell'articolo Paul F. Smith suggerisce alcune interessanti modifiche al regolamento della battaglia della Moscovia (gioco GDW derivato direttamente dalla Marshall Enterprises). Tali regole sono ormai largamente diffuse nelle associazioni di monstergame americane, per cui sembra opportuno proporle ai lettori ed agli appassionati che hanno la fortuna di avere una copia di questo bellissimo tattico sul 1812 in Russia.

COUNTERS

Devono essere creati counters con la lettera F (fatigue) in maggior misura e counters con la dizione DIS da apporre sulle unità in disordine poiché con tali regole le unità andranno girate a faccia in giù per significare il loro stato di skirmishers. Si consiglia anche di aumentare il parco dei chits numerali, magari usando il retro dei numeri già presenti (es.scrivendo un 2 dietro un 1 e così via).

La cavalleria ha ora un suo fattore di fuoco messo tra parentesi ad indicare la possibilità di uso nello stato di skirmish (schermagliatori) o tirailleurs. La cavalleria fa fuoco con un raggio di 1 esagono. Per chi non desidera scrivere sui counters i nuovi valori sarà sufficiente consultare la tabella seguente: (vedi pagina successiva sotto la dizione Cavalry Fire Factor Table.)

EFFETTI DEL TERRENO

Notare che unità in bosco, frutteto, villaggio, città, ridotta (anche la Gran Ridotta) si trovano in formazione sparsa (general order). Sarebbe anche opportuno dare ai lati di ponte un valore di fuoco difensivo di 15.

Le formazioni in quadrato muovono solo UN esagono al turno e soltanto in terreno piano o collina (hill).

TABELLA PER FORMARE I QUADRATI

A tre esa di distanza un risultato di 1 darà un effetto R. Ad UN esa un tiro di 4, 5 o 6 darà un risultato di S. Sotto la tabella ponete la seguente lista di modificatori:

+1 se:

- il dif. è della Guardia
- il dif. è un Granatiere Russo;
- il dif. è un Polacco;
- il dif. è assieme a un leader.

- 1 se:

- il dif. è sopra un esa di pendio/collina;
- cavalleria leggera ma non lancieri;
- per ogni livello di morale del Corpo del difensore;

- 2 se:

- se la cavalleria è lancieri.

TABELLA DELLE CARICHE DI CAVALLERIA

I rapporti di forza non hanno alcun effetto tranne che per la risoluzione del controllo del morale prima della melee. Aggiungere:

- I Cosacchi e la Milizia useranno solo i 2/3 dei loro SP (stacking points);
- Gli SP saranno usati per la melee come fossero dei melee values (fattori di combattimento corpo a corpo). Invece nel controllo del morale che precede il combattimento corpo a corpo saranno usati questi modificatori sul risultato ottenuto col dado nel controllare il morale prima di una carica;
- il risultato derivante dal controllo del rapporto di combattimento sulla melee table (usare gli SP per la cavalleria!);
- il bonus del leader;
- il livello di morale di Corpo;
- un -6 se vi sono in stack unità di Corpi diversi;
- +6 per i difensori se sono in quadrato;
- -12 se i difensori sono in assetto di marcia (march order);
- +12 se il dif. è attaccato solo da lati di "fleche";

La lista che segue invece dà modificatori al dado per il controllo del morale di unità che subiscono una carica:

- se sono in assetto di marcia si avrà una Rotta Automatica; (per le unità adiacenti a queste si darà un -12);
- -6 se sta caricando cav. della Vecchia Guardia;
- -6 se carica la cavalleria pesante;
- -9 se caricati dal retro;
- -12 se caricati dal fianco;
- -6 se unità di Corpi diversi sono assieme in stack;
- bonus del leader;
- morale di Corpo;



PEARL HARBOR

The War Against Japan, 1941-1945

In effetti forse questo è il momento opportuno per tentare la riscoperta di un vecchio gioco di John Prados, autore tra l'altro di un'altra perla tattico-strategica che è il giocattissimo **THIRD REICH**. La scomparsa dal mercato del magnifico **WAR IN THE PACIFIC** (SPI) ha lasciato un vuoto difficilmente colmabile per quanto inerente la guerra nel Pacifico a livello strategico. Chi fosse interessato alla simulazione navale strategica potrà quindi trarre utili indicazioni da queste poche righe. Il gioco edito dalla GDW è tradotto e distribuito dalla P.E.I. di Milano.

COMPONENTI

I componenti del gioco sono al solito di standard elevato. La mappa, per un gioco strategico, non è mai variopinta e sgargiante di colori, ma in questo caso è decisamente funzionale. I counter sono sicuramente belli soprattutto quelli con le bandierine colorate. Sono rappresentate unità navali con sagome delle navi, unità aeree sempre con sagoma, unità terrestri con simboli e leaders con la bandierina del comando. Tra i markers spiccano quelli che servono ad indicare il controllo degli obiettivi strategici. Infatti sono bandiere nazionali USA, giapponesi, Gran Bretagna, ANZAC (la Croce del Sud), CINA, dipinte a vivaci colori. Nonostante l'impostazione strategica alcune unità arrivano al rango di reggimento. Stranezza: ci sono anche unità tedesche.

Il gioco viene fornito in flat-box con vari aiuti ed un bellissimo libretto di regole semplice e chiaro (attenzione che sia scritto 2ª edizione).

GENERALITA'

Il gioco viene fornito con la possibilità di eseguire tutta la campagna dal 1941 al 1945 sul Pacifico, oppure con l'alternativa più semplice di due separati scenari. Esiste la possibilità di un gioco a molti partecipanti e le regole sono divise in tre sezioni maggiori: le regole basiche che sono più semplici e maneggevoli, le regole avanzate consigliate a chi non ha War in the Pacific, poiché rappresentano una discreta introduzione alla problematica strategico-economica della guerra nel Pacifico; vi sono anche numerose regole opzionali alcune delle quali sono veramente interessanti e divertenti (come l'utilizzo di Task Forces tedesche nel caso di buona riuscita delle operazioni sui fronti europei). I turni di gioco sono stagionali e cioè inverno, autunno, estate e primavera di un determinato anno di guerra. Come esempio possiamo citare la Campagna che dura 16 turni dall'inverno 1941 all'estate 1945. Ma non fatevi illusioni poiché i turni stagionali sono piuttosto lunghi ed una campagna non si risolverà sicuramente in un paio di serate. Per iniziare consigliamo di giocare per primo lo scenario OPERAZIONE "Z" che dura solo 5 turni prima con le regole basiche e poi con quelle avanzate. Giocate poi con le regole avanzate lo scenario di 11 turni del '43 "VENTO DIVINO - kamikaze" e poi iniziate ad esaminare con calma le regole opzionali.

Se siete in tanti in famiglia potrete dividere un po' di compiti e di nazioni anche se il se il giocatore giapponese e quello americano si divertiranno di più. Sicuramente i giocatori cinese e l'ipotetico sovietico dovranno essere persone che ancora non hanno bene in mano il regolamento, scontando il loro training con queste nazioni.

Per quanto riguarda il Sistema di gioco forse è più semplice dare un sunto delle operazioni della sequenza di un turno giapponese, dal momento che il turno degli Alleati è più o meno simile.

Il turno inizia con la determinazione delle condizioni atmosferiche. Trattandosi di turni stagionali ovviamente le condizioni atmosferiche non saranno oltremodo dettagliate. In mappa vi sono quattro grandi zone geografiche ed ognuna di esse determina le proprie condizioni atmosferiche (Pacifico del Nord - Tropici - Sud Est Asiatico e Asia). Il tempo (stagionale) può essere bello, piovoso, nebbioso e qui andiamo bene. Ci sono però anche le tempeste e soprattutto i periodi dei monsoni che complicano maledettamente le cose. Il turno giapponese inizia con il segmento delle decisioni.

Dapprima viene consultata una tabella che definisce le linee strategiche imperiali e gli obiettivi e poi vengono attribuiti i punteggi economici detti ERP, molto importanti nel corso del gioco, ed il giocatore stesso sceglie se utilizzarli o se “girarli” a suoi alleati. Indi il giapponese decide se effettuare operazioni speciali e utilizzare convogli navali (detti treni o flottiglia). Poi si passa a dettagliare il MOVIMENTO. In tale fase viene posto sulle navi il segnale MISSIONE assegnando alle flotte i loro obiettivi muovendo poi tutte le unità in mappa come si vuole. Naturalmente vi sono tipi di movimenti diversi: navale, terrestre ed aereo nonché amphibio e di sbarco. Da notare che la mappa possiede aree di mare poco profondo (narrow) in cui vi sono alcune diversità nel movimento.

Inoltre data la proiezione geografica della mappa l'area del Pacifico del Nord, che comprende le isole del Giappone Settentrionale, la penisola di Kamciatka sino allo Stretto di Bering, rappresenta in realtà una zona molto meno vasta, per cui in essa vi è un movimento generale molto più veloce per quanto riguarda i mezzi navali.

Passiamo ora ad esaminare il segmento di REAZIONE. Si verifica qui l'intervento avversario (o degli avversari) con la possibilità di muovere ed assegnare obiettivi per opportune contromosse. In tale segmento si combatte prima che il giocatore in fase conduca i propri combattimenti.

Dopo la reazione nemica viene la volta del COMBATTIMENTO secondo regole e tabelle particolari. Come tutti i combattimenti strategici manca un po' di “feeling”. Si comincia con i duelli aerei per passare ai bombardamenti ed alle contraeree sia di terra che di navi. I combattimenti ariana-ve sono condotti generalmente a due ondate di attacchi successivi con contrattacchi difensivi immediati. Vi è poi il duello navale seguito dal bombardamento delle coste, dagli sbarchi e dai combattimenti a terra.

Finito di sparacchiare si passa alla decisiva fase di RIORGANIZZAZIONE. Le unità aero-navali del giocatore non in fase ritornano alla base (badate di fare atterrare gli aerei sulle portaerei prima di portarle in porto se no faranno splash) e tutti i markers di reazione sono eliminati dalla mappa. Poi ritornano alle basi le unità del giocatore in fase e vengono rimossi tutti i markers che segnalano Missioni. Indi si termina con le operazioni ECONOMICHE che comprendono: l'attivazione e creazione di nuove unità, il lavoro di cantiere con le riparazioni e la costruzione di nuove unità navali, la determinazione di nuovi spiegamenti strategici e dello Stato di all'erta per unità da porre poi in reazione sui movimenti nemici del Semiturno seguente. Da qui inizia il turno del giocatore avversario.

Solo due parole sui LEADERS. Essi sono ovviamente di tipo e funzioni diverse. Vi sono i leader di terra che influenzano in genere i combattimenti, i leaders della marina che influenzano il movimento sul mare ed i leader aviatori che influenzano quelle unità aeree su portaerei. Semplice ed efficace!

ALCUNE OPTIONS

alcune regole opzionali sono storicamente stimolanti mentre altre sono solo divertenti. Pensate che il giapponese deve dare in regalo una vittoria per il compleanno del suo imperatore, pena un hara-kiri di -1 sul dado. Meno divertente è il volo di Enola Gay nel '45 con il suo carico di Uranio radioattivo. Ovvero The Day After.

Divertente anche l'uso della rivalità intercorpo americana. Un po' come la lotta P.S. con CARABINIERI da noi, mentre appaiono più scontate le regole che ipotizzano una "asianizzazione" (passate la cacofonia) del conflitto, preludio alla vietnamizzazione degli anni '70.

Veramente imprevedibili poi sono gli interventi Russi ma soprattutto quelli della Kriegsmarine nel Pacifico. Infatti se per qualche strano evento le campagne della Wehrmacht in Europa hanno successi strepitosi è possibile vedere navi tedesche incrociare al largo di Giava con meraviglia degli americani e sospetto dei giapponesi.

Buon ultima la possibilità che l'Imperial Regia Marina del Sol Levante esegua dei raids sul canale di Suez (magari solo con macchine fotografiche).

VITTORIA

Le condizioni di vittoria hanno una interessante variante nel gioco a più giocatori. Si può scegliere tra una vittoria di alleanze (co-operando) o una vittoria di coalizione, in cui ogni giocatore determina propri obiettivi e limiti.

Nel secondo caso però sarà piuttosto facile litigare per la spartizione dei punteggi economici, poiché i giocatori del terzo mondo dipenderanno da aiuti alleati. Il numero di obiettivi calcolati e mantenuti (e non il numero di punti economici) darà il livello di vittoria, da controllare su una apposita tabella. È possibile che qualche partecipante non raggiunga altro se non una situazione di stallo. Questo dunque non significherà né vittoria né sconfitta.

IMPRESSIONI

L'impressione generale che si ha del gioco a prima vista è quella della moderata difficoltà. Infatti nello stile GDW molte regole storiche vanno a precisare determinate azioni e periodi storici aumentando l'impegno mnemonico.

Ma se uno di voi fungerà da Game Master maneggiando le regole di base e se giocherete in tre o quattro ci sarà veramente da divertirsi. Il gioco nel suo complesso viene consigliato vivamente agli amanti del gioco strategico navale (a meno che non si conosca a memoria FLAT TOP e WITP). Per diverse bellissime alternative sulla guerra navale andrete sul sicuro coi giochi di Jack Greene (Quarterdeck Games) più dettagliati e "colorati".



BATTLES FOR THE ARDENNES - BATTLE REPORT

La partita, soggetto di questo battle report, rievoca l'epica, quanto mai vana controffensiva delle Ardenne, meglio conosciuta come "battaglia del saliente", combattuta nel dicembre del 1944 tra Tedeschi e Anglo-Americani.

Ogni esagono equivale a 3 km, ogni turno a 12 ore di tempo reale.

TURNO 1.

In questo turno viene eliminato unicamente un battaglione da ricognizione USA, non ci sono avanzate di sorta (i tedeschi, infatti non possono muovere).

TURNO 2.

Lieve avanzata tedesca su Billingen, vengono raggiunti i ponti sull'Our (nord-est di S.Vith) dal 506° Pz. Abt. (Tigre), mentre elementi della 2ª Pz.Div. combattono per Clervaux, sono ricostruiti molti ponti sull'Our (5ª Pz. Armee), nella zona sud infuriano sanguinosi combattimenti per Echternach. Viene eliminato un battaglione da ricognizione USA (2-7).

TURNO 3.

Le Waffen SS sfondano tra St. Vith e Billingen, il 501° Pz.Abt. SS (Tigre) attacca St.Vith senza successo; viene travolta una unità di artiglieria (USA "ovviamente") dai Tigre del 506° Pz. Abt. (appoggiati dalla 62ª VG). Skorzeny occupa Malmedy superando il fiume Ambleve, il regg. parà di von der Heydte atterra intatto (!!!) 6 km ad est di Malmedy occupando un importante ponte stradale, unità della 1ª SS Pz. Div. sono a metà strada tra Malmedy e Billingen. Diekirch (7ª Armee) viene espugnata dalla 5ª FJ, la 4ª Div. USA si ritira dal fiume Saurer lasciando Echternach in balia della furia nazista, in questo turno le perdite USA sono abbastanza elevate:

un inf. regg. 99ª div. (5-3), un inf. batt. (2-3), un mecc. inf. batt. (2-6), un art.regg.(8-2-0).

TURNO 4.

In questo turno la 106ª Inf.div. USA perde due regg. su tre (5-3), i tedeschi conquistano e superano St.Vith, Peiper superata Vielsam arriva 6 km a sud di Verbomont, la 116ª Pz.Div. supera St.Vith, mentre a sud viene occupata Beaufor insieme a Consdorf. La Leibstandarte (al secolo 1ª SS Pz.Div.) attacca e danneggia una brig. tank (7-6) della 7ª Arm. USA, mentre la 12ª SS conquista Rocherat-Krinkelt, i tedeschi subiscono la perdita di un batt. eng. coraz. (1-5), altre perdite USA constano in:

un batt. inf. (2-3) e un regg. eng. (1-3)

TURNO 5

Nuovo impulso tedesco verso ovest coronato da ampi successi; viene conquistata Ettelbruck (5ªFJ), la 116ª Pz.Div. riceve, anche se non riesce ad eseguirlo, l'ordine di conquistare Bastogne, il 501° Pz.Abt. SS (Tigre) entra a Manhay (dove Peiper era già passato da un pezzo), il 1° regg. Pz SS (Peiper) è 30 km a sud di Liegi, anche se è ostacolato dall'82ª Airborne USA, Skorzeny con la sua 150ª Pz. brig. arriva 6 km ad est di Spa.

Questo turno vede la perdita da parte USA del 613° batt. tank destroyer (2-6) fulminato al volo da Peiper e company a nord di Manhay.

TURNO 6.

La 116^a Pz. DLiv. conquista Bastogne nonostante l'arrivo della 101^a Airb. USA.

Peiper appoggiato dai Tigre del 501^o Pz. Abt. SS attacca il 47^o regg. della 9^a Inf. div. USA, però respinto e quasi accerchiato dalla 82^a sopraggiungente, lieve avanzata Volksgrenadier sul fronte di Elselborn, l'ultimo reggimento della 106^a inf. div. USA rioccupa St. Vith inseguito però da due reggimenti V.G. e da una brigata Jagdpz.

TURNO 7.

Grossa infiltrazione tedesca a nord di Malmedy (due regg. Pz. Gren. 1^a SS Pz. Div., tutta la 12^a HJ, la 150^a Pz. brig. SS, + elementi Wehrmacht), nuova avanzata delle truppe della 7^a Armee verso Luxemboug City e Arlon, entra la Führer Begleit Pz. Brigade (14-5), l'82^a USA accerchia Peiper con il suo Pz. regg. e il 501^o Pz. Abt. S. 9 km a nord di Manhay, mentre La Roche viene raggiunta da unità della Pz. Lehr.

TURNO 8

Si registra l'entrata da parte tedesca di parecchie unità Pz./PzGren., la maggior parte delle quali viene convogliata verso St.Vith. Viene distrutto un inf. batt. USA vicino a Bastogne (dalla 2^a Pz. Div.), Houffalize precedentemente rioccupata da unità della 28^a Inf.div. USA, viene riespugnata da unità della 62^a V.G. appoggiate da PzGren della Pz. Lehr, nuova avanzata della 1^a SS in direzione di Spa (3 km) nonostante i carri della 7^a Armd. USA, Peiper e le altre unità (isolate) SS vengono attaccate dalla 82^a USA e dalla 30^a respingendo però l'assalto.

TURNO 9.

Gli USA hanno la superiorità aerea, nessuna unità tedesca è afflitta da carenza di rifornimenti. Gli americani attaccano dall'aria, riducendo l'8^o regg. PzGren della 3^a PzGren Div.

Turno sanguinosissimo con violenti attacchi tra Bastogne e Malmedy, i tedeschi ottengono più morti americani che terreno (un regg. parà 101^a, l'ultimo regg. della 106^a, un regg. eng. e un btg. Inf. della 28^a), Stavelot viene assalita e quasi travolta dai carri del I Pz Korps SS, la FBPzBrig. arriva a La Roche, Peiper resiste ancora, battaglioni USA rioccupano improvvisamente Clervaux col chiaro intento di distruggere i pontile unità della 4^a Inf. USA e della 10^a Armd. USA arrivano a Consdorf, avvengono numerosi contrattacchi USA nella zona di bastogne e di elsenborn.

Nella zona di Manhay le SS, fanatiche e tenacissime, resistono ancora con la certezza che i rinforzi (3^a PzGren, 62^a VG tartassata, Führer Begleit Pz. Brig. "desfante", unità della e della 9^a SS Pz. Div. Hohenstaufen) sebbene ancora in marcia, le salveranno. I tedeschi in questo turno hanno perduto due regg. V.G. (rispettivamente 62^a e 18^a V.G.) e un regg. PzGren(4-5) della Pz. Lehr.

TURNO 10.

Nessuna unità tedesca è in carenza di rifornimenti, aerei USA attaccano, senza però danneggiarlo, il 19^o regg. PzGren SS della 9^a SS Pz.Div. Attacco furiosissimo, tedesco, nella zona di Bastogne, dove la 101^a USA viene messa in rotta e dove due brigate su tre della 4^a Armd. USA vengono isolate. la Das reich (alias 2^a SS Pz.Div.), appena entrata, e in in march mode, attacca e travolge due „battaglionicelli“ della 28^a USA a Clervaux e dintorni. 3000 metri separano Peiper dalla salvezza (anche se sono 3000 metri pieni zeppi di GI), Stavelot e Trois Point vengono conquistate da SS e company con i ponti intatti!! Battaglie di logoramento a Elsenborn. Le perdite USA consistono in 2 regg. inf. (99^a e 9^a), un inf.batt. (28^a), una arm. brigade (7^a Armd.). Quelle tedesche: un regg. PzGren (3^a PzGren), il 501^o PzAbt. SS, un regg. V.G. (12^a V.G.).

TURNO 11

Le unità tedesche non soffrono di carenza di supply, gli US hanno superiorità aerea per i prossimi due turni.

Nuovi, quanto mai vani, assalti tedeschi per liberare Peiper e il suo Panzerregiment, la 4^a Armd USA viene liberata dall'accerchiamento, mentre l'82^a e la 30^a USA + elementi della 3^a Armd. distruggono Peiper, la Roche viene riconquistata, perché vuota, dai genieri USA, la 7^a armata tedesca è sulla difensiva dopo l'arrivo di tre divisioni USA.

Perdite US: un inf. Batt. (28^a) e un rgt. Eng.

Perdite tedesche: il 1° PzRgt della 1^a SS PzDiv (12-8).

TURNO 12

La 1^a SS e la 12^a SS sono senza rifornimenti. I tedeschi continuano ad attaccare ma ormai è solo per scelta personale. Infatti con le SS out of supply non si può sperare in un'offensiva. Gli yankee, intanto, a sud, grazie alle divisioni di Patton (7 e un tot) stanno facendo perdere terreno alla 7^a armata, minacciando ormai il fianco sinistro della 5^a PzArmee. Perdite USA: un rgt fanteria (28^a), perdite tedesche: il 519° PzAbt (su Jagdtiger!).

Osservazioni. La partita, anche se non ancora catastrofica, per il tedesco era sicuramente persa; tutto per colpa di Peiper (?), il quale, nelle prossime partite; sarebbe meglio che si desse una regolata ai freni (corre troppo e, di conseguenza si caccia sempre nei pasticci). Infatti, se il tedesco avesse lasciato Peiper al suo destino (già segnato) e avesse dirottato tutte le unità elencate al turno 9 verso occidente, probabilmente avrebbe concluso qualcosa di più; comunque alla prossima volta (GOTT MIT UNS).



L'INTERVISTA

Intervista concessa da **Nando Ferrari**, titolare del negozio "I GIOCHI DEI GRANDI" ed organizzatore della VER CON '84.

N.T.: Complimenti, la manifestazione appare come un successo sin'ora unico in Italia~ Da quando ti occupi di wargame' è questo il tuo primo grosso impegno organizzativo?

N.F.: sotto il profilo della responsabilità senz'altro, ma anche la preparazione del catalogo ha già a suo tempo richiesto un notevole impegno nella preparazione e spedizione, nonché dal punto di vista finanziario.

N.T.: Quanto tempo e denaro ti è costata questa organizzazione?

N.F.: Considerando che a Verona l'appoggio è stato essenzialmente manuale, sono due mesi che ci stiamo preparando, con l'investimento di alcuni milioni.

N.T.: Quanto c'è di passione e quanto di promozione?

N.F.: La passione è adesso soffocata dalla necessità continua di trovarmi sempre al posto del timoniere, in quanto responsabile dell'organizzazione; spero l'anno prossimo di poter partecipare ad un'altra convention come giocatore.

N.T.: C'è stata qualche assenza che ti è dispiaciuta?

N.F.: Non è purtroppo intervenuto Tom Oleson che aveva aderito all'iniziativa ma non si è fatto vivo; è sempre in viaggio. Per il resto le persone che nel settore contano c'erano tutte.

N.T.: C'è stata qualche presenza che non ti è stata gradita?

N.F.: No. Non vedo come possa dispiacermi la presenza di qualcuno.

N.T.: Qual'è stata la cosa più difficile da organizzare?

N.F.: I tornei ed il lavoro del trasporto dei tavoli che è stato massacrante.

N.T.: Quali giochi hanno avuto maggior successo alla Ver Con '84?

N.F.: **Ambush** (VG) dal punto di vista vendite ed il numero ultimo di S&T **Trail of the Fox**; inoltre **Western Desert** (Gdw) e **Kata Kumbas**. I giochi più giocati sono stati i fantasy ed i "classici".

N.T.: Previsioni per il futuro del boardgame?

N.F.: Senz'altro un incremento di attività per quanto mi riguarda; per il futuro prevedo una espansione di qualche anno dell'hobby ed una successiva stabilizzazione.

N.T.: Dei nuovi giochi quali hanno avuto maggior riscontro presso i giocatori? Cosa vogliono oggi i boardgamers?

N.F.: Richiestissimi **La Bataille d'Auerstadt**, **Empire in Arms**, S&T97. Secondo la mia opinione oggi la gente vuole nuovi sistemi di gioco, e la cosa è confermata dal successo della Victory Games.

N.T.: Sei soddisfatto?

N.F.: Molto. E molto stanco.

NOVITA'

Sta per essere immesso sul mercato in U.S. - era ora - **Panzer Command** della Victory Games, disegnato dal solito Eric Lee Smith che si occupa del combattimento tra una divisione corazzata tedesca ed un corpo corazzato sovietico nelle steppe verso Stalingrado nel periodo fine '42. Le unità sono a livello compagnia ed ogni giocatore diventa comandante di divisione o corpo carri. È pensabile che il sistema possa essere applicato ad altre situazioni, come Kursk, Korsun, Normandia, Afrika od ambientato in Italia. Insieme sarà commercializzato **Cold War**, una specie di gioco diplomatico-politico sulla guerra fredda dei nostri giorni. Pazientate solo ancora uno poco.

È in arrivo da tanto tempo ma non si fa vedere **Sinai Front** (pronunciarsi sainai front, prego) della nota casa di Baltimora che ora non sembra più essere una pietra angolare dell'hobby nel mondo. Siamo curiosi di vedere come sarà questo gioco, dato che manca un gioco serio da **Sinai** (pron. Sainai) della SPI in poi che si occupi in maniera globale della guerra del '73. Infatti sia **Suez '73** che **Bar Lev** sono parzializzanti (per quanto ottimi giochi) come pure **Across the Suez** o **Suez_to Golan**, ecc. Speriamo. La nota casa di Baltimora sta per sfornare anche l'ASLRB, cioè le regole riviste e sistemate di SL e forse l'edizione riveduta e distrutta di **Napoleon at Leipzig**.

Buone nuove dalla TSR che probabilmente verrà rilevata da una grossa banca americana o da una catena di giornali. Addio SPI, S&T, ecc. Gary Gigax vuole comprare una ditta di boardgames con i miliardi che ha fatto con D&D. La Gdw risponde che tra un paio di anni si comprerà anche Gary.

PROSSIMAMENTE:

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