

In questo nostro terzo appuntamento sul gioco postale vorrei presentare più in dettaglio le principali organizzazioni straniere ed italiane che si occupano (esclusivamente o parzialmente) di questo ramo dell'hobby.

Le associazioni internazionali "praticabili" per noi italiani sono sostanzialmente due: AHKS ed AREA.

La prima (A.H.I.K.S. = Avalon Hill Intercontinental Kriegspiel Society) fu fondata nell'ormai lontanissimo 1966, naturalmente negli USA (c'era qualche dubbio in proposito?) ed aveva lo scopo di regolarizzare il gioco postale, fornendo ai propri soci dei KITS appositi e, ancor più importante, un sistema di numeri casuali sostitutivi del lancio del dado (i famosi ICRK = International Combat Resolution Key). L'organizzazione si sparse rapidamente in tutto il mondo e furono così create varie REGIONI, ognuna con il suo RD (Regional Director): contemporaneamente si dette vita a speciali classifiche ad handicap, tornei postali, ecc. I primi wargames erano ovviamente tutti Avalon Hill (anche perché non c'era altro sul mercato), ma in seguito furono accettati (e lo sono tutt'oggi) giochi di tutte le marche.

La Regione cui appartiene anche l'Italia è la European Region ed il nostro RD è Andy Daghish (una vecchia conoscenza di chi ha frequentato le ultime Conventions italiane, specialmente ai tavoli di ASL). Chi fosse interessato ad iscriversi all'AHKS può contattarlo direttamente (7 The Spinney - Cheadle - Cheshire - SK8 1JA - Inghilterra) richiedendogli i moduli necessari. L'iscrizione all'AHKS dà diritto a ricevere Despatch, un bollettino trimestrale con articoli, recensioni, annunci, ecc. (Costo annuale 10 sterline - Lit. 22.000). Appartenere all'AHKS è praticamente un obbligo per chi vuole misurarsi con altri giocatori europei, se non altro per via delle tabelle computerizzate (ICRK).

L'A.R.E.A. (Avalon Reliability Experience Ability) è una organizzazione appena appena più giovane e, contrariamente all'AHKS, è nata ed è gestita anche oggi dalla Avalon Hill. Pur non essendo esclusivamente dedicata ai giocatori postali, tuttavia la maggior parte dei migliori (i famosi Top fifty)

GIOCO POSTALE

a cura di **Pietro Cremona**

appartiene a questa categoria. Da alcuni anni inoltre l'AREA ha lanciato un torneo postale sui vecchi Classici (D-Day, Waterloo, Anzio, ecc.) da cui ho preso l'ispirazione per il nostro PBM Challenge (sebbene sia stato alquanto riveduto e corretto in base ai nostri "tempi di risposta" ed ai blandi ritmi delle nostrane PPTT). L'AREA non prevede alcun sistema sostitutivo per il lancio del dado, ma consiglia l'uso delle quotazioni di borsa (un metodo ben poco pratico qui da noi, per cui è estremamente difficile potersi misurare con membri stranieri dell'AREA). L'iscrizione all'AREA è dunque consigliata soprattutto a coloro che vogliono tastare un po' il polso ai loro colleghi americani su giochi abbastanza diffusi, ovviamente Avalon Hill (costo della iscrizione, che si fa *una tantum*, 6 dollari = 7.500 lire): scrivete dunque direttamente all'A.H. (4517 Harford Road - Baltimore, MD 21214 - Stati Uniti).

E in Italia? La situazione è abbastanza buona, in linea di massima, ma se non fosse per il nostro innato "campanilismo" potrebbe essere senz'altro migliore. Attualmente comunque abbiamo 3 associazioni che si occupano, in parte o in toto, del PBM: l'AID, il Torneo Master ed I Signori del Gioco. L'A.I.D. (Associazione Italiana Diplomacy) è stata fondata nel 1983 da Paolo Carraro, in collaborazione con alcuni altri appassionati (fra cui Claudio Nardi, Luca Barontini ed il sottoscritto) e riuniva tutti gli Arbitri/Edito-

ri di bollettini dedicati al gioco postale di gruppo (oltre a Diplomacy ed alle sue varianti infatti venivano pubblicati altri giochi: Macchiavelli, Imperial Governor, ecc.). Recentemente l'A.I.D. ha subito un profondo rinnovamento ed ora l'associazione è aperta a tutti, in modo che anche i singoli giocatori diventano membri effettivi. Attualmente sono quattro gli arbitri (ed i bollettini) in servizio:

- EUROPAE IMPERATOR di Paolo Carraro (Diplomacy e varianti)
 - BOLLETTINO DI GUERRA di Pietro Cremona (Diplomacy, Imperial Governor, Al Parlamento)
 - MONDO DIPLOMATICO di Luca Barontini (Diplomacy e varianti)
 - DROLE DE GUERRE di Massimo Oriano (Diplomacy e varianti, Football strategy, Napoleons last battles).
- Per tutti gli appassionati di questi giochi è questa l'unica fonte esistente in Italia: tra l'altro in questo periodo l'AID sta organizzandosi per assistere, con i suoi arbitri, il CAMPIONATO ITALIANO di DIPLOMACY (nell'ambito di PBM CHALLENGE). Chi fosse interessato può contattare la Segreteria A.I.D. e chiedere il modulo di adesione (scrivere a Pietro Cremona - CAS. POST. 60 - 41043 Formigine - MO). Chi invece desiderasse cimentarsi in una sfida internazionale può contattare la rivista Diplomacy world (c/o Larry Peery - PO BOX 8416 - San Diego - CA - 92192 - Stati Uniti) e chiedere ulteriori notizie.

Il Torneo Masters (TM) sta ormai per spegnere la sua decima candelina: esso nacque infatti da una... costola del Club 3M di Modena ai tempi "eroici" della rivista WAR all'inizio degli anni '80. Il TM in realtà ai suoi esordi non era che un campionato a punti che io avevo studiato per stilare delle classifiche di merito per i soci del 3M (con un sistema di calcolo ad handicap che avevo adattato dal mondo scacchistico per tener conto della differenza di "bravura" fra i giocatori). Grazie anche alla collaborazione dell'Avalon Hill Italiana raggiungemmo in seguito qualche centinaio di altri appassionati... tutti più che felici di trovare un punto di riferimento. Il TM si occupa principalmente di boardgames, tenendo una classifica di merito dei suoi

iscritti: ai giocatori postali sono inoltre distribuite delle tabelle computerizzate (sostitutive del dado) ed è stata istituita una apposita classifica PBM.

Trimestralmente viene inviato ai soci un Notiziario con recensioni, scenari, varianti, note storiche, ecc. (oltre alle normali rubriche, alle classifiche ed agli annunci). All'inizio dell'anno fu lanciato anche un Torneo napoleonico basato sul gioco Jena (pubblicato dal TM stesso; un wargame che non ha nulla da invidiare a quelli americani, per intenderci). Chi fosse interessato ad avere ulteriori notizie è dunque invitato a contattare la Segreteria del TM (presso Bruno Cafaro - Via Pomezia 44 - 00183 ROMA).

Last but not least abbiamo infine la Associazione Culturale I Signori del Gioco (SG) sorta a Milano nel 1988 da un gruppo di soci del TM ed allargatasi a sua volta a macchia d'olio con soci in tutta Italia. La SG ha gli stessi scopi delle altre organizzazioni, e cerca di favorire la diffusione di questo nostro hobby a tutti i livelli. Pubblica un Notiziario con articoli, varianti, scenari ecc. e dedica molto spazio a tutte le manifestazioni che si svolgono in Italia. Anche la SGZ ha adottato un sistema di punteggio per i suoi soci e pubblica regolarmente sul notiziario le relative classifiche: è in corso anche un Torneo postale del tipo "open" (cioè aperto a tutti i giochi e giocatori). Per avere maggiori informazioni siete invitati a scrivere a I Signori del Gioco (Cas. Post. 147 - 20017 RHO - MI).

Come vedete le iniziative non mancano, anche se francamente si comincia a fare notare l'assenza di un Organismo Centrale di coordinamento per meglio incanalare ed ottimizzare le buone risorse di cui disponiamo anche in Italia (e qui lasciatemi dire che possiamo tranquillamente considerarci all'altezza dei nostri colleghi d'oltre Atlantico). Alla Convention di Verona si è cominciato a parlare di un simile "progetto", ed io mi auguro sinceramente di vedere presto qualche risultato concreto, se non altro per non disperdere troppo le nostre forze e soprattutto per espandere il più possibile il nostro "gruppo".

Vorrei infine parlarvi di un diverso modo di giocare per posta, ancora poco

diffuso in Italia ma con un grosso seguito di appassionati nei paesi anglosassoni: si tratta del gioco PBM assistito da computer. Negli Stati Uniti il sistema più diffuso è quello dei B.B.S. (Bulletin Board Systems), con i giocatori collegati direttamente al computer centrale attraverso il loro computer, un apparecchio telefonico ed un MODEM (codificatore). Il giocatore si inserisce "in linea", scrive un particolare numero di codice e.... si ritrova in un mondo fittizio dove può guidare il suo alter ego informatico (un esercito, un robot, un carro armato, un esploratore ecc.) tramite il video ed i comandi del computer. In Inghilterra invece (e, sebbene in misura minore, nel resto dell'Europa) si usa ancora un computer per la gestione delle singole partite, ma gli "ordini" arrivano per posta. Iscrivendosi ad una partita (i costi prevedono una quota di iscrizione pari a 5000-20000 lire ed una quota per turno di gioco di 2000-10000 lire a seconda della complessità e del materiale fornito) i giocatori ricevono il regolamento e la loro situazione iniziale. Essi invieranno i loro ordini per posta su appositi noduli e riceveranno in pochi giorni l'esito delle loro mosse e la situazione aggiornata. E così di seguito fino al completamento della partita. Il bello di questi giochi è che si può iniziare quando si vuole (magari mantenendo una certa prudenza nei primi turni per fare esperienza) e spesso è anche possibile usare una scadenza personalizzata per gli ordini: inoltre si parte quasi sempre all'oscuro di dove siano i nemici e che cosa stiano facendo: solo quando la loro sfera d'azione si fa pericolosamente vicina il computer comunica i dati "visibili". In tal modo possono essere creati (e gestiti) giochi di notevole complessità che avrebbero bisogno di tabelle complicatissime e di decine di ore per la valutazione delle mosse: in realtà è il computer ad assumersi l'onere della gestione di "tutto" ed ai giocatori resta il piacere di scegliere le strategie e tattiche ideali per ogni situazione.

Chi volesse saperne di più può scrivere alla rivista specializzata Flagship (PO BOX 1733 - Handsworth - Birmingham - B20 2PP - Inghilterra) oppure ad un esperto del ramo che vive qui in

Italia: Adam Atkinson (Via Gallarate 15 B/3 - 00182 Roma) allegando una busta affrancata per la risposta). Nei prossimi numeri di Panoplia mi auguro di potervi dare maggiori informazioni e spero anche di essere a mia volta contattato da qualcuno con notizie più precise sulla situazione dei BBS in Italia.

PBM CHALLENGE

Nell'ottobre 1990 ho iniziato ad inviare il Regolamento ed i moduli di adesione a tutti coloro che ne avevano fatto richiesta.

Vorrei ribadire che la partecipazione alle partite del PBM comporta il semplice rimborso delle spese postali (in francobolli): non è previsto alcun notiziario, anche perché potrete seguire l'evolversi della situazione da queste pagine. Le prime partite dovrebbero avere inizio al momento in cui andiamo in stampa e questa fase "transitoria" (di organizzazione e di ricerca giocatori) si concluderà nell'estate 1992 con la proclamazione dei primi campioni. In effetti le prime partite non saranno tutte in contemporanea (per non avere tempi di attesa troppo lunghi) per cui rinnovo a tutti gli interessati l'invito a farsi avanti al più presto: come al solito più saremo e più ci diventeremo. I giochi scelti per questo primo round sono: Quatre Bras (SPI) - Gettysburg '88 (AH) - Battle for Moscow (GDW). Tutti i partecipanti riceveranno un kit postale con le indicazioni per i movimenti ed il combattimenti, con le scadenze per l'invio delle mosse, le modifiche introdotte per adattare il gioco al PBM, ecc. Sto anche cercando di mettere a punto un programmino decente per stampare direttamente delle tabelle computerizzate sostitutive del dado al fine di facilitare il gioco.

Vi rimando dunque al n. 3 di Panoplia per ulteriori chiarimenti ed a tutti coloro che volessero copia del regolamento ricordo l'indirizzo della segreteria di torneo:

PBM CHALLENGE
- CAS POST 60 -
41043 Formigine - (MO).