formazioni sullo schieramento nemico. Insomma, un gioco di una ricchezza notevole, almeno a giudicare dall'entusiasmo con cui ne parla la rivista francese.

Southern Command ha come argomento un fatto storico ben più vicino a noi: l'attraversamento del canale di Suez da parte della *task force* israeliana nell'ottobre 1973, durante la guerra del Kippur. Il terreno di gioco è molto più vasto di quello di *Napoleon's campaigns:* 39 esagoni per 28, e in più la possibilità di passare dalla visuale strategica al dettaglio di 1/12 della mappa, per la risoluzione tattica dei combattimenti.

È anche possibile conoscere tutti i dettagli sugli armamenti, la velocità, la resistenza al fuoco nemico delle unità contenute in ogni singolo esagono. Fra i tre giochi che presentiamo, *Southern Command* è senz'altro il più complesso: fra le opzioni previste, un'unità — spia per studiare le forze nemiche oltre le linee e l'eventuale camuffamento delle unità.

Shattered Alliance è il più "leggero" dei tre: pochissime regole e si è subito nel mezzo del gioco, che prevede 8 scenari fantasy e in più la possibilità di creare ulteriori scenari, come ad esempio mettere legionari romani contro i mostri di *Dungeons & Dragons.* Per i super-pigri, è possibile far giocare il computer su entrambi i campi, e godersi lo spettacolo.

Come in *Southern Command,* è possibile programmare una visione di dettaglio. L'apparente facilità delle regole può indurre a una fretta eccessiva, e quindi a non valutare i dati sulla combattività e le capacità delle truppe impegnate: gli imprudenti possono rischiare di veder "squagliare" le loro truppe scelte solo perché non hanno saputo adottare la tattica migliore per i loro Cartaginesi, Macedoni, Romani, Vichinghi... o lucertoloni umanoidi.

Particolare non secondario, almeno per gli esteti, tutte e tre le simulazioni sono proiettabili a colori. Taluni fanno però notare un altro particolare degno di importanza: quanti italiani hanno accesso, oggi, a un personal computer? E quanti sono in grado di usarlo?

C'è ancora una speranza: la Atari sta preparando la quarta generazione dei boardgames. Fonti bene informate parlano di un videogame da quaranta dollari sulla guerra russo-tedesca dal 1941 al 1943, con schermi che cambiano colore al passare delle stagioni, unità che si spostano in base alla loro effettiva velocità e alle condizioni del terreno solo muovendo un cursore sul telecomando.

Niente tasti da premere, niente programmi da impostare: e certo un televisore ci incute meno soggezione di un personal computer. Se la casa produttrice di *Asteroids* ha davvero trovato la strada giusta...

Boardgame/3

1910: vince la Russia al I torneo di Diplomacy

La manifestazione segna una tappa importante nella storia del gioco italiano: a parte le partite per corrispondenza, è la prima volta che si gioca in maniera ufficiale.

di Sergio Masini

Non si dovrebbe mai cominciare un articolo facendo riferimento ad un articolo precedente. Ma è sorto un dibattito acceso sull'"apertura di Lepanto" pubblicata nel numero di maggio. In realtà nel testo c'è un errore: e d'altronde per rendersene conto bastava consultare la *Guida completa per giocare a Diplomacy,* di Rod Walker, che fornisce queste indicazioni per le mosse del 1902 dell'Italia: Primavera 1902: F ION - EMD, F Nap - ION, A Tun XXX; Autunno 1902: A Tun - Sir, F ION e F EMD TR A Tun - Sir.

Però, corretto l'errore, c'è chi si domanda ancora perché non fare A Tun - Smi (e relativi trasporti) con la speranza di guadagnare subito un centro di approvvigionamento; e ancora si domanda perché non ordinare in Primavera F ION - EGE (il che però obbliga a puntare direttamente su Smirne in Autunno, e potrebbe non riuscire visto che già nel 1902 l'Egeo è un mare abbastanza affollato).

Si può obiettare che la mossa proposta da Walker presenta il vantaggio di non esporsi ad un immediato contrattacco e rende possibile in primavera A Sir - Smi con F EMD APP A Sir - Smi. Tante scuse per il refuso, comunque, e speriamo di essere stati chiari.

Da Smirne passiamo a Roma, per annunciare che quest'estate si è svolto, durante tutto il mese di giugno, il primo torneo interregionale di *Diplomacy,* organizzato dal circolo culturale "Voltaire" e patrocinato da Mondadori Giochi. L'importanza del torneo va al di là delle sue dimensioni obiettivamente limitate: a parte le partite per corrispondenza, è la prima volta che in Italia si gioca a *Diplomacy* in maniera per così dire ufficiale, con il diretto riconoscimento di una ditta produttrice. Voci di corridoio, anzi, promettono il primo campionato nazionale per l'anno prossimo.

Ma veniamo alla finale, che dopo severe eliminatorie ha visto di fronte sette giocatori, così distribuiti:
Matteo Dzieduszycki: **Austria**
Maurizio Catacchini: **Russia**
Tullio Chimenti: **Germania**
Riccardo Battaglia: **Gran Bretagna**
Livio Agostini: **Francia**
Angelo Rossi: **Turchia**
Andrea Angiolino: **Italia**

Ha vinto il veterano Catacchini, già noto agli adepti di *Diplomacy* per corrispondenza, al termine del 1910, dopo una serie di trattative astute e di improvvisi e devastanti voltafaccia; molto bravi comunque anche gli altri giocatori, in particolare Chimenti buon secondo classificato (e non è mai facile giocare con la Germania).

Ai finalisti, targhe omaggio e premi offerti dalla Mondadori Giochi.

Boardgame/4

Da El Agheila a Tobruk sulle orme della Volpe

Nonostante i suoi diciotto anni di età, Afrika Korps dell'Avalon Hill è tuttora uno dei giochi più amati tanto dai principianti che dai veterani, per più di un motivo: le regole sono semplici, le pedine non troppo numerose e l'atmosfera della campagna africana è ben catturata.

di Pietro Cremona

È il 1964: Charles Roberts, il papà della Avalon Hill, pubblica per la prima volta il gioco Afrika Korps, ventiduesimo della serie "giochi per gli adulti" della casa americana e destinato a un grosso successo di pubblico e di vendite (ha da un pezzo superato le centomila copie).

Nonostante la venerabile età e le tecniche di gioco un po' "superate", Afrika Korps resta uno dei wargame preferiti da giocatori principianti ed esperti, e uno dei più giocati nei tornei.

I motivi di questo "favore" vanno ricercati, secondo me, nei seguenti punti:

1° - Le regole sono abbastanza semplici e anche i neofiti sono in grado di impararle in breve tempo e di buttarsi

nella mischia dopo appena un paio di partite di prova.

2° - Le pedine da muovere sono in numero davvero ridotto e benché teoricamente possano essere in campo 28 unità dell'Asse e 55 Alleate, in realtà soltanto una metà circa di esse risulta "operativa" a ogni turno.

3° - Nonostante alcuni suoi aspetti alquanto "semplicistici", il gioco coglie bene il sapore della campagna combattuta nel Nord Africa: attacchi veloci e in forze delle truppe dell'Asse, che però perdono pian piano slancio e forza con l'allungarsi delle vie di rifornimento; contrattacchi manovrati delle unità Alleate, più deboli ma molto più numerose, che si aprono a ventaglio davanti alle colonne avversarie per poi minacciarne le linee di rifornimento.

Per noi italiani, poi, c'è anche il gusto di poter impiegare finalmente unità del nostro esercito non soltanto come "carne da macello" per salvare le più potenti divisioni germaniche, ma anche con precisi compiti strategici e di consolidamento di posizioni conquistate dalle truppe di prima linea.

Ciò premesso, esaminiamo insieme brevemente quali sono le principali considerazioni che i due avversari devono fare nei primi fondamentali turni di gioco: dopo oltre quaranta partite giocate su questo "campo di battaglia", mi sento infatti di poter dire che molto raramente la campagna viene decisa al termine dei 38 turni previsti, specialmente se sono stati commessi dei gravi errori nei primi due mesi (corrispondenti ai primi quattro turni di gioco).

Fra giocatori competenti il gioco è in realtà molto ben bilanciato, intendendo con questo termine che le possibilità di vittoria di entrambi i partecipanti sono all'incirca le stesse.

Vorrei però sottolineare che in A.K. la sorte ha un ruolo "importante", come del resto in tutti i "classici" della giovane Avalon Hill che adottano la cosiddetta tabella 3 : 1 / 1 : 3 (cioè 3 : 1 = attacco sicuro; 1 : 3 = sacrificio con il 65% di probabilità di sopravvivere; tali giochi sono: Waterloo, Stalingrad, D-Day, Bulge e Blitzkrieg).

Se si effettuano infatti certi attacchi rischiosi (nel nostro caso sono da considerare tali i combattimenti a rapporti di forze di 2 : 1 o, ancora peggio, di 1 : 1) uno zampino maligno della sorte potrebbe dissanguare il vostro esercito o dargli un "colpo basso" tale da togliergli il fiato per un turno o due; il giocatore dell'Asse inoltre a un certo momento (corrispondente nella realtà a un'efficace azione della flotta inglese nel Mediterraneo) potrebbe trovare piuttosto irritante il fatto che i suoi rifornimenti continuano a colare a picco, magari in un momento cruciale della battaglia (questa regola è stata aggiunta però soltanto recentemente, appunto per bilanciare il gioco).

I due fattori che influenzano in maniera determinante il gioco sono comunque la *velocità* e lo *spazio*: vediamo insieme perché.

La velocità

Al giocatore alleato per vincere basta impedire che l'avversario soddisfi le sue condizioni di vittoria, e cioè che conquisti le due basi e le due fortezze (Bengasi e Tobruk) oppure che elimini tutte le unità alleate in campo: la strategia iniziale del quartier generale di Wavell sarà dunque tutta improntata a tattiche ritardatrici o di disturbo per far sì che, col passare dei turni, affluisca un numero sempre crescente di rinforzi.

Più facile a dirsi che a farsi perché dall'altro lato c'è il giocatore dell'Asse che invece deve lanciare le sue truppe meccanizzate attraverso il deserto o lungo la strada costiera alla massima velocità possibile per mantenere una costante pressione sulle unità alleate e per costringerle (col pericolo di potenziali accerchiamenti) a retrocedere in continuazione.

Lo spazio

Da quanto detto sopra si deduce che per entrambi gli eserciti lo spazio è di vitale importanza: senza "spazio" non si può manovrare, non si possono mantenere linee di rifornimento adeguate né tentare azioni diversive.

Esaminiamo meglio il terreno di gioco: per poter dilagare nella piana a sud di Maddalena e Sidi 'Omar, con la possibilità di dirigersi successivamente su Alessandria, il giocatore dell'Asse deve risolvere il problema del passaggio attraverso le catene montuose che si trovano a Sud-Ovest di Tobruk (dall'esagono K 18 a P 29) e fra Mechili e Tmimi (dall'esagono H 16 a F 17).

Vi sono soltanto tre "passi" montani: F 18, I 17/J 17 e W30/X 31. Un competente giocatore alleato bloccherà in forze i primi due passi (che sono, almeno all'inizio, facilmente difendibili) per cui alle truppe di Rommel non resta che dirigersi a Sud o tentare di forzare il passaggio fra gli esagoni R 23 e T 28, mantenendo però una potenziale minaccia più a Nord per impedire che le forze alleate divengano troppo audaci e tentino un attacco alle spalle.

La mia apertura "preferita" è dunque la seguente:

1) Spedire lungo la litoranea le unità italiane, troppo lente:

Trento da W-6 a W-3 (per aprire la base di Tripoli)

Brescia - Pavia - Savona da W-6 a K-5 (tagliando la curva fra W-10 e T-10 con l'aiuto di Rommel che permette loro di fare due caselle in più)

Bologna da W-6 a K-3

Ariete da W-6 a H-3

2) Lanciare nel deserto le unità tedesche con i rifornimenti:

21/3 da W-6 a N-19

21/5 da W-6 a N-17

21/104 da W-6 a N-16

Rommel da W-6 a O-15 (passando da W-10 a T-10 ed uscendo da R-9)

Rifornim. da W-6 a O-17

Quali obiettivi si ottengono con questa mossa? Prima di tutto si isola subito Bengasi (che cadrà al 2° turno); poi si conquista la posizione chiave N-19 che permetterà, nel turno successivo, di dirigere il 21° Panzer a Sud (attraverso il passo O-19) oppure a Nord, sulla strada costiera.

Notare che le tre unità italiane in K-5 hanno anche la possibilità di rientrare in strada in H-5, risparmiando così 2 punti di movimento.

Notare inoltre che le unità tedesche mantengono ugualmente la minaccia sul passo I-17/J-17.

Il giocatore alleato a questo punto ha due possibilità: "rischiare poco" e mettersi sulla difensiva (regalando spazio al nemico) o "agire più audacemente" e rischiare la perdita di alcune unità difendendo tenacemente il suo spazio di manovra. La scelta di una soluzione o dell'altra dipendono molto anche dall'avversario: se lo conoscete come un giocatore bellicoso e battagliero è più prudente ritirarsi in buon ordine ed aspettare un momento più opportuno; se invece è un tipo metodico e poco audace, oppure uno al quale piace andare sul sicuro, usate senz'altro la seconda soluzione che, se non altro, potrebbe scombussolarlo un po'. Se poi non lo conoscete affatto, beh, incrociate le dita e affidatevi alla sorte.

Difesa statica

Bisogna far pagare a caro prezzo un eventuale attacco (ricordate che un risultato di "scambio" gioca sempre a favore degli alleati, in questa prime fasi, e che il giocatore tedesco ha a disposizione soltanto i 12 P.F. del 21° Panzer) per cui difendiamo pesantemente i passi e portiamo i rinforzi di El Alamein verso Tobruk:

41/5 - 41/6 - 41/11 da L-59 a J-62 e poi in mare

Polacchi da L-59 a J-62 (presidio di Alessandria)

7A/1 - 7A/2 da I-48 a J-34

22 Gds da I-33 a G-18

9A/20 da Tobruk a H-17

2/3 da H-15 a K-18

7/3 Motor da H-15 a M-20 (per proteggere 2/3 da eventuali attacchi alle spalle).

Al secondo turno, se il giocatore dell'Asse si dirigerà verso Sud, useremo le 5 unità del 41° e del 7A° come ulteriore schermo a Sud di Tobruk (fra gli esagoni M-21 e P-28 se il nemico tenterà il valico, oppure fra gli esagoni P-29 e J-33 se tenterà di passare a Sud-Ovest di Maddalena).

Difesa mobile

Qui il giocatore alleato si fa più audace e, pur continuando a proteggere il passo I-17/J-17, avanza sul massiccio del Gebel El Achdar per rallentare l'avanzata delle truppe italiane (che sono fondamentali per l'attacco a Tobruk). Vi sono anche qui due diversi modi di procedere; il primo consiste nell'inviare il 7/3 Motor da H-15 a D-8 (oppure a C-11) anziché in M-20, confidando sul fatto che il giocatore dell'Asse non ar-

rischierà mai un attacco 1 : 1 (sarebbero infatti 12 P.F. contro 8), seppure circondato, contro la 2/3 di K-18, col rischio di perdere la partita al 2° turno.

L'unità 2/3 Motor costringerà dunque le truppe dell'Asse a un attacco (sprecando così un prezioso rifornimento) o a due turni di ritardo veramente preziosi (tanti ne occorrono infatti per circondare ed eliminare per isolamento l'unità alleata).

Io però, che appartengo alla categoria dei giocatopri "battaglieri", preferisco un altro tipo di difesa mobile, che consiste nel portare *due* unità sul massiccio del Gebel accompagnate da un rifornimento (ad evitare che vengano eliminate per isolamento) ritirando le altre verso Tobruk.

In tal caso, fermo restando il movimento delle altre unità, potremmo così procedere:

7/3 Motor da H-15 a E-7
9A/20 da Tobruk a C-10
Rifornim da Tobruk a C-7
22 Gds da I-33 a H-22
2/3 da H-15 a I-25

Il giocatore dell'Asse ha due alternative: insistere con l'attacco verso Tobruk mediante una manovra di avvolgimento ed attendere il 4° turno per l'attacco (in concomitanza con l'arrivo del 15° Panzer con altri 12 P.F.) o lanciarsi verso il massiccio del Gebel con tutte le sue forze (lasciando la Bologna in I-3 e la Savona in H-3 per terminare l'assedio di Bengasi) per aprirsi la strada a forza e tentare di catturare il rifornimento alleato in C-7.

A questo punto le cose cominciano a complicarsi: abbiamo esaminato soltanto le principali alternative alla prima mossa e già ci troviamo in difficoltà a proseguire.

Sarà bene perciò seguitare il nostro discorso limitandoci a dare soltanto alcuni consigli a carattere generale dettati dall'esperienza e su cui sarebbe magari anche interessante sentire il vostro parere.

Per il giocatore dell'Asse

1 - Spingere sempre a fondo sull'acceleratore e tentare di circondare, più che attaccare, le unità nemiche.

2 - Minacciare sempre la strada costiera da Salum ad Alessandria (ma senza dare troppo nell'occhio, se possibile) per un eventuale blitz verso la base alleata, se il vostro avversario commetterà l'ingenuità di lasciarla sguarnita.

3 - Per arrivare a contatto con la fortezza di Tobruk attaccare il nemico usando un sacrificio (attacco 1 : 3) insieme a un attacco poderoso (di 4 : 1 o, nella peggiore delle ipotesi; 3 : 1) in modo da costringere il nemico a contrattaccare o a ritirarsi fino a chiudersi in città: a questo punto potrete insistere con l'assedio, per avere una fonte di rifornimento più vicina al centro della mappa, oppure...

4 - ... lanciarsi a tutta forza verso Alessandria lasciando un paio di unità 2-3-4 italiane adiacenti a Tobruk come guarnigione e sfruttando tutto il potenziale bellico disponibile.

5 - Ricordate di mantenere un'unità italiana di guarnigione anche nella zona fra Tripoli e Bengasi per prevenire eventuali colpi gobbi alle vostre linee di rifornimento.

6 - Sfruttate la vittoria automatica (l'idea base da cui nacque questo gioco e che lo portò al successo) ogni volta che vi sarà possibile, perché vi permette di attaccare anche altre unità poste in seconda linea con lo stesso rifornimento e nello stesso turno, con la possibilità di profonde infiltrazioni.

7 - Attaccate sempre quando avete 3 rifornimenti in campo, così avrete più possibilità di ottenere dal dado altri rifornimenti (naturalmente ogni attacco dovrà avere una giustificazione tattica). Se poi riuscirete a catturare un rifornimento nemico tenetevelo ben caro e usatelo solo in caso di assoluta necessità: ciò infatti vi permette di avere in campo contemporaneamente più di 3 rifornimenti. Inoltre vi consiglio di attaccare sempre un gruppo di unità nemiche (a rapporti favorevoli, naturalmente) se vedete la possibilità di strappare loro un rifornimento: avrete fatto infatti un "cambio" di "tipo" di rifornimento (se non sarete anche riusciti a fargli fuori qualche pezzo) che però è di qualità superiore.

Per il giocatore alleato

1 - Il peso degli attacchi ricade sul vostro avversario, per cui costringetelo ad attaccare unità moleste, così sprecherà tempo e rifornimenti; usate sempre con accortezza le vostre unità 1-1-12, facendole agire sempre lontane dal resto delle truppe e lanciandole alle spalle del nemico per minacciargli le linee di rifornimento.

2 - Proteggete con zelo il passo di Salum per avere il tempo di trasferire truppe da Tobruk ad Alessandria in caso di attacco in quella direzione o viceversa.

3 - Mantenete un rifornimento ad Alessandria ad evitare che possa essere isolata. Non esitate però a distruggere i vostri rifornimenti se li vedete in pericolo e li reputate non strettamente indispensabili: tanto vi ritorneranno gratis nei turni successivi.

4 - Attenzione agli attacchi di "vittoria automatica": anche la migliore delle difese può essere scardinata in due mosse se il nemico si infiltra.

5 - Attenzione a non lasciare le unità più potenti (le 4-4-7 o la 3-3-7) in punti deboli dove possano essere circondate ed isolate (magari a seguito di una vittoria automatica). Lasciate invece che il nemico riesca di tanto in tanto a circondare qualcuna delle vostre unità minori; in fin dei conti sono sempre due turni in meno per voi!

6 - Cercate di arrivare senza troppi danni al turno di novembre 1941; con l'arrivo di quei rinforzi cercate di lanciare alcuni drappelli nel deserto, tenendoli al sicuro e dirigendoli verso Tripoli o Tobruk (se è già caduta nelle mani di Rommel): il nemico prima o poi sarà costretto a mandare qualcuno a riprenderle.

7 - Se il nemico è a corto di rifornimenti cercate di costringerlo ad attaccare, magari fornendogli con noncuranza (e maledicendovi per l'errore fatto, in modo da gettargli un po' di fumo negli occhi: la guerra psicologica è ammessa!) qualche esca, oppure attaccate a vostra volta allargando a ventaglio le unità per minacciare un accerchiamento.

Tutto chiaro? Beh, per lo meno mi auguro che queste note abbiano stuzzicato la vostra immaginazione o vi siano state di aiuto: se qualcuno non è d'accordo, possiamo sempre discuterne attorno a un tavolo da gioco!

Carte

Figli e nipoti del nobile whist

Dal classico inglese sono nati moltissimi giochi ad atout: conoscerli e praticarli costituisce un ottimo allenamento al bridge contratto.

di Carlo Eugenio Santelia

Anche se il classico Whist viene storicamente considerato il padre dei giochi di presa e d'atout, non si può ignorare che da un lato si è cristallizzato sul telaio di un coacervo di giochi di presa precedenti ove già anche l'eccellenza temporanea di un seme (atout) aveva fatto capolino, dall'altro che diede impulso a una miriade di varianti e derivati richiesti da tavoli più spensierati o più inclini a una punta di azzardo.

Whist a tre giocatori: si gioca in pratica come la partita classica, con la differenza che il posto del quarto giocatore è occupato dal cosidetto "morto" che funge da compagno di uno dei tre giocatori ed espone tutte le sue carte che vengono manovrate, rispettando il turno di gioco determinato dalla posizione, dal compagno.

All'inizio del gioco si tira a sorte una carta per giocatore dal mazzo. Chi ha alzato la carta più bassa gioca la prima smazzata col morto (mentre gli altri due faranno partito comune); nella smazzata successiva giocherà con il morto il giocatore che al sorteggio iniziale aveva alzato la carta di valore intermedio e infine alla terza smazzata giocherà con il morto il terzo giocatore.

Chi gioca col morto ha il compito della distribuzione: una alla volta darà tredici carte, in senso orario, a sè, a ognuno degli avversari e al posto vuoto a lui dirimpetto. Scopre come nel whist classico l'ultima carta a designare l'atout, e il gioco inizia con