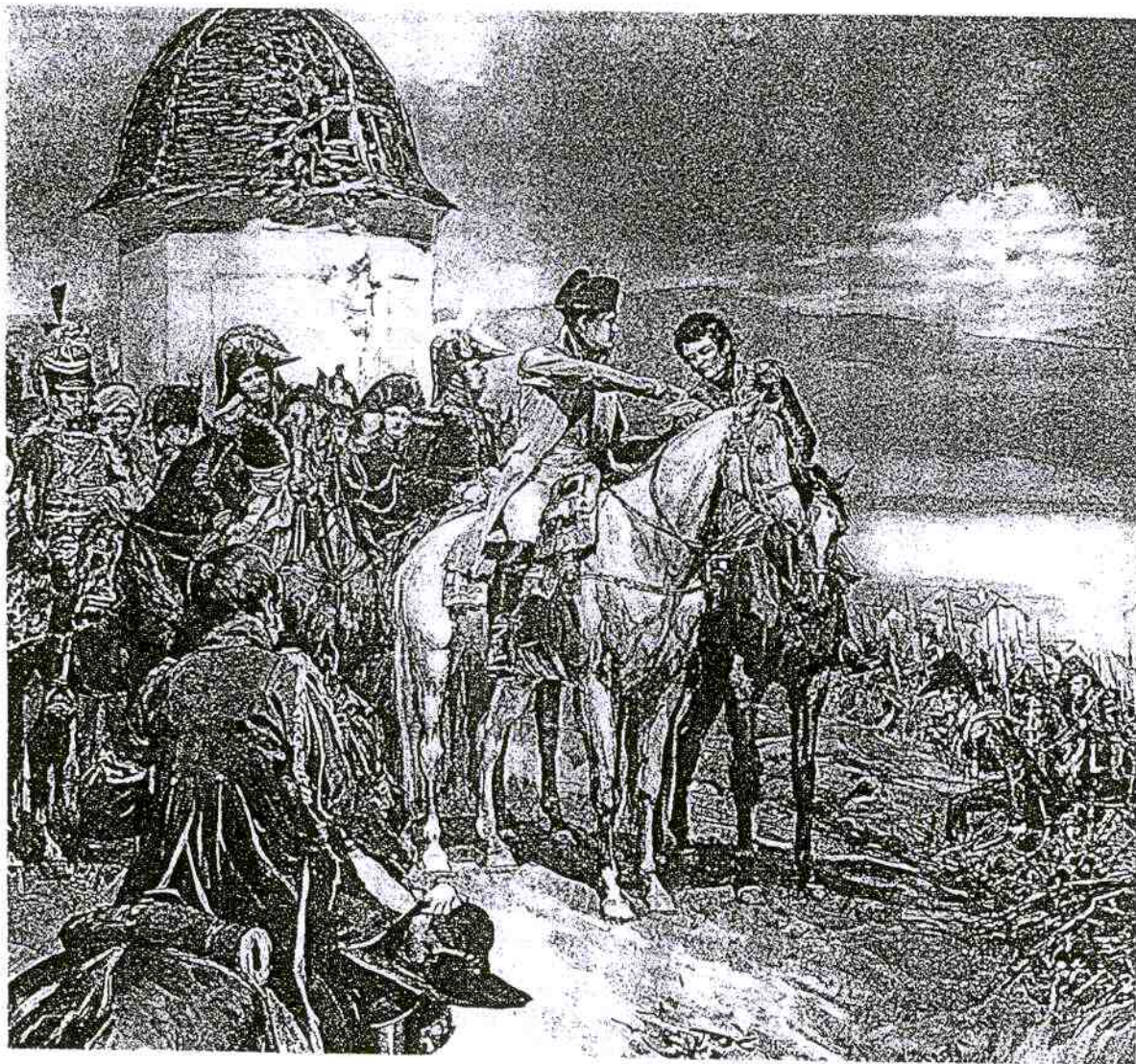


BATTLE CRY



Notiziario della Associazione Boardgames Militari
Ottobre 1993 Anno 6 Numero 16



La Finale '93 del CIWAS.
Le magnifiche, solite, quattro squadre.

BATTLE CRY

Aperiodico di Informazione
realizzato dagli Associati per gli Associati

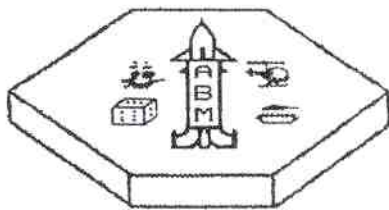
Anno 6 Numero 16

Direttore Responsabile:
Andrea Mattielli

Elaborazione e Impaginazione:
Daniele Dal Bello

Sommario:

I Resoconti <i>a cura del Comitato Organizzatore</i>	pag. 01
Avviso ai Capitani <i>a cura di Daniele Dal Bello</i>	pag. 02
Gli accordi per la Finale <i>di Massimiliano Tuzzi</i>	pag. 04
Le proposte dei Capitani <i>di Stefano Gambacurta</i>	pag. 04
Il Torneo Nazionale di ASL <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 06
Considerazioni finali <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 07



Daniele DAL BELLO Andrea MATTIELLI
Viale Firenze, 170/B Via Sermei 13/A
06034 FOLIGNO (PG) 06081 ASSISI (PG)
Tel. 0742/22742 Tel. 075/813294

La A.B.M. aderisce alla Federazione Italiana
delle Associazioni di Giochi di ruolo, Simulazione
e Società.

II RESOCONTI

a cura del Comitato Organizzatore

SECONDA FASE: ELIMINATORIE

da disputarsi entro il 26 Settembre 1993

GIRONE 1 - NORD-OVEST

VIKING - Varese
contro
GIACCHE BLU - Milano

Scarsa combattività ci viene segnalata ed è stata ammessa da parte dei giocatori della squadra Viking di Varese.

E' vero che nel loro girone trovano sempre le Giacche Blu che sbarrano la strada per la Finale, ma è anche vero che in tutte le discipline sportive la maggior parte dei partecipanti sa di dovercela vedere con i favoriti; in altre parole, fa parte del gioco.

Auguriamo ai Varesini di ritrovare quel sano spirito sportivo che spinge alla partecipazione e alla ricerca di maggiori prestazioni anche e soprattutto in presenza di avversari di maggior valore.

Ma veniamo alle partite:

A Blue Max hanno vinto i Milanesi (Orengo, Pagni, Frigerio) contro i Viking (Marchino, Biserni, Ganna) e ugualmente ad ASL (Binaghi contro Giaroni) e a WSIM (Natoli contro Sarracino). Vinta dai Varesini a tavolino Napoleon at Leipzig per mancanza di avversario, con Signa.

GIRONE 2 - NORD-EST

CLUB 3M - Modena
contro
CRUSADERS Del DUCATO - Parma

Anche in questo caso le notizie ci sono giunte all'ultimo giorno valido, e la laconica comunicazione era solo relativa alla vittoria dei Crusaders sui Modenesi del 3M. Nulla di nuovo sotto il sole, quindi...

GIRONE 3 - CENTRO-NORD

C.P.W. DE FINA - Livorno
contro
A.B.M. - Foligno

di Andrea Mattielli

Anche quest'anno gli accoppiamenti ci hanno costretti a sfidare gli amici livornesi; l'incontro ancora una volta si è svolto all'insegna della cordialità e della sportività.

L'unico problema quest'anno è stato vincere.

Come già sperimentato, l'incontro è stato diviso in più simpatiche "invasioni". La disfida comincia presto, da buon C.O. sappiamo bene quanto siano pesanti i ritardi, ed il primo Agosto abbiamo già due risultati.

Il sottoscritto e Tuzzi calano su Livorno per sfidare a Napoleon at Leipzig ed a Civil War Lorenzini e Lami.

N. at L. è giocato A/R in contemporanea, scenario Wachau, e C.W. A/R fino al 13° turno.

L'aria di casa giova ai nostri avversari. Tuzzi si arrende con l'Unionista concedendo una marginale e meditando vendetta. A N. at L. invece, la partita in contemporanea è particolarmente vivace e riesco ad agguantare una patta solo all'ultimo momento. Le cose cominciano a farsi difficili. Secondo round; arrivano i Livornesi. Il 5/09 giochiamo A.S.L., il ritorno di C.W. e Blue Max. Ad A.S.L. è schierato il sempiterno Dal Bello opposto a Rolfini, Tuzzi promette scintille contro Lami, Arrigoni e Severini, sostituito poi da Rosignoli, voleranno per noi contro Chierici e Gnesi.

Per le regole: A.S.L. è giocato A/R su uno scenario con condizioni di vittoria a punti ed a differenza punteggio; B.M. al meglio delle tre partite con punteggio dato dalla somma delle raffiche, mappa vincolata, tabella danni computerizzata. La mattina di Domenica comincia proprio bene: Tuzzi chiude con una vittoria marginale (per un solo punto) e quindi pareggia l'incontro; Dal Bello fa una scorpacciata di punti vittoria rispetto all'avversario e porta il primo timido punticino all'A.B.M. Uno a zero. B.M. potrebbe darci la vittoria in anticipo ma le cose vanno diversamente. Arrigoni difende i cieli con le unghie e con i denti ma prima Severini e poi Rosignoli nella seconda partita sono rapidamente abbattuti. Non c'è neanche bisogno

della terza partita; siamo 1 a 1. Tutto è rimesso alla sfida tra Gambacurta e Masi a War and Peace, scenario del 1800 A/R che si svolge il 19/09;

Psicologicamente abbiamo un vantaggio: l'eventuale pareggio ci sarebbe sufficiente. Infatti, in base alla lista segreta stilata dai capitani, il gioco determinante è A.S.L. che ci ha visto vittoriosi. Ed il "Gamba" non fallisce il colpo, in poche ore si aggiudica l'andata. Non essendo necessaria la seconda partita il "Gamba" concede l'onore delle armi a Masi, cioè il pareggio come risultato finale. Anche quest'anno l'A.B.M. arriva in finale. Agli amici Livornesi un "in bocca al lupo" per il prossimo anno, basta che il passaggio alla finale non lo conquistiate a nostre spese.

GIRONE 4 - CENTRO

COHORS TIBERINA - Roma
contro
TERMINATORS - Latina

Scarne comunicazioni ci giungono da questa parte del fronte: solo la notizia che ha vinto la Cohors Tiberina di Roma sui Terminators. Attendiamo ulteriori ragguagli.

AVVISO AI CAPITANI

a cura di Daniele Dal Bello

Riportiamo, per Vs. comodità, il programma per la Finale già presente sul numero scorso di Battle Cry. La Finale quest'anno è prevista, come già sapete, per il 30/31 Ottobre - 1 Novembre, e sarà organizzata dalla Cohors Tiberina, quindi a Roma. Si terrà presso l'Hotel Veneto, in Via Piemonte n. 63, angolo Via Boncompagni. I Capitani hanno trovato nel precedente Battle Cry un depliant dell'albergo, che contiene una mappa illustrativa della zona. Via Piemonte significa comunque zona centralissima, a poca distanza da Via Veneto, e a meno di un Km dalla Stazione Termini. A distanza di una

passeggiata a piedi trovate quindi Piazza di Spagna, Via del Corso, Piazza del Popolo, ecc.

Per chi volesse arrivare in macchina, consigliamo di prendere per Roma Nord, uscire dall' A-1 a Settebagni, e lì tirare dritto sulla Salaria fino al centro, seguendo le indicazioni per la Stazione Termini. Trovare poi Via Boncompagni non è un problema.

Ricordiamo le cifre; il costo completo è stato fissato dai nostri amici romani in L.185.000, e comprende la disponibilità di una camera doppia con servizi dalle ore 14:30 del 30/10 alle 10:30 del 1/11, oltre a prime colazioni e pranzi del 31/10 e 1/11, le cene del 30 e 31/10, bevande incluse.

Per chi volesse solo mangiare è previsto un accordo che permette di pranzare o cenare a L.25.000, cifra che comprende primo piatto, secondo, contorno, frutta, mentre sono escluse le bevande.

Si può chiedere camera singola, con sovrapprezzo di L.50.000, o camere triple, e per questo, e altre eventuali informazioni, occorre contattare Manlio Mochi, Organizzatore della Finale per la Cohors Tiberina, telefonando allo 06/5403252 (fax 5433182) oppure a Stefano Marcopoli, allo 06/7917470.

Concludiamo ricordando che, insieme al depliant, ogni squadra riceve anche un modulo di iscrizione, da fotocopiare e compilare per ogni giocatore che andrà a Roma, e deve essere compilato e spedito, insieme al vaglia, almeno 15 gg. prima della Finale.

Circa il vaglia, è stato valutato come il metodo più sicuro per far arrivare soldi (gli assegni rischiano molto per posta, io personalmente ne so qualcosa) e rimane solo da dire che, sul modulo stesso del vaglia che compilerete, deve essere indicato l'ufficio postale specifico dove volete far pagare il vaglia, e nella fattispecie si tratta dell'Ufficio Postale di Roma

Succursale n. 107.

Riportiamo inoltre di nuovo il programma della manifestazione, come inviatoci dalla Cohors Tiberina, per vostra comodità.

SABATO 30 OTTOBRE

- 10:30 Lo staff della Cohors Tiberina è già disponibile presso l'Hotel Veneto per chi desidera arrivare in netto anticipo
- 14:30 Incontro presso la Sala Convegni ed inizio manifestazione
- 15:00 Sorteggio Semifinali e inizio partite
- 20:00 Pausa per la cena.
- 21:00 Ripresa
- 24:00 Chiusura prima giornata.

DOMENICA 31 OTTOBRE

- 09:00 Prima colazione (possibile farla dalle 7:30 alle 9:30)
- 10:00 Ripresa.
- 13:00 Pausa per il pranzo
- 14:00 Conclusione Semifinali
- 14:30 Inizio Finale.
- 20:00 Pausa cena.
- 21:00 Ripresa
- 23:00 Chiusura seconda giornata e Festa da Ballo in onore degli sconfitti.

LUNEDI PRIMO NOVEMBRE

- 09:00 Prima Colazione (possibile farla dalle 7:30 alle 9:30)
- 10:00 Ripresa.
- 10:30 Sgombero delle camere.
- 12:30 Conclusione Finali: proclamazione della Squadra Vincitrice e Premiazioni. Candidature per la Finale Edizione '94.
- 13:00 Pranzo finale con brindisi
- 14:30 Commiato

Ricordiamo ancora il buono premio di £.500.000 da spendere presso la Stratelibri di Milano per la squadra vincitrice.

ATTENZIONE: LE RIGHE SEGUENTI DEVONO ESSERE LETTE DAI CAPITANI CON MOLTA ATTENZIONE

Riepiloghiamo i vostri doveri:

1. inviate il modulo di prenotazione per la Finale compilato (uno per ogni giocatore) quanto prima.
2. inviate il relativo vaglia con l'anticipo per ogni partecipante (ricordate, ROMA

ufficio postale succursale 107).

3. Inviare, come sempre, il modulo di reiscrizione al CIWAS 1994 della vostra squadra. Non vorrete mancare...

GLI ACCORDI PER LA FINALE

di Massimiliano Tuzzi

Gli accordi per la finale di quest'anno sono stati concordati da Stefano Marcopoli per la Cohors Tiberina e dal sottoscritto per la A.B.M.; era presente per i Crusaders di Parma anche Franco Arcelloni, che si è unito in un secondo tempo.

A.S.L.

Scenari ufficiali, presi, cioè, dai moduli di espansione e da quelli pubblicati su General. Caratteristiche: escluse regole sul deserto e sul Pacifico; non più di 8/9 turni; devono presentare condizioni di vittoria a punti.

La partita sarà unica con determinazione segreta delle parti. In caso di eguale scelta si assegneranno le parti con scommessa segreta sui P.V.

Ogni squadra deve presentare 3 scenari. Ad ogni coppia sarà assegnato uno scenario sorteggiato tra quelli scelti dall'altra coppia.

S.P.Q.R.

Partita unica su Zama. Scelta segreta delle parti. In caso di eguale scelta si utilizzerà il sistema adottato per A.S.L. Regole particolari: "Blow Scipio, blow" e "Levy retreat and old guard rally".

BLUE MAX

Si dovranno vincere 2 partite su 3. Si giocherà con lo stesso aereo. La vittoria in una partita sarà determinata in base alla somma di raffiche sparate. Ogni aereo abbattuto a questi fini varrà 25 p.v.

Non si applicano le regole sull'altitudine.

Per evitare le polemiche passate si utilizzeranno accorgimenti organizzativi da parte del C.O. che saranno tassativi ed insindacabili.

W.S. & I.M.

Scenario a punti (150) dopo un'asta se entrambi richiedono la stessa parte. Lunghezza scenario: 30 turni. Le navi saranno segretamente e liberamente

piazzate in un rettangolo della mappa così formato: a partire dall'ottavo esa dalla fila centrale fino al bordo mappa (la distanza minima tra le navi non sarà inferiore ai 17 esa).

Potranno essere piazzate dal bordo mappa Nord fino a 15 esa a Sud. Il vento potrà cambiare solo la direzione con il 6 e si tirerà ogni 3 turni. Regole particolari: caduta dell'albero.

NAPOLEONE A LIPSIA

Partita A/R in contemporanea sul secondo scenario, Wachau. Regole particolari: "Guardia Imperiale" e "attacchi combinati".

LE PROPOSTE DEI CAPITANI

a cura di Stefano Gambacurta

Riproponiamo brevemente le proposte presentate dal Capitano dei Terminators di Latina e i risultati delle votazioni: ricordiamo che, a termine di regolamento, chi non vota è come se votasse no.

PROPOSTA 1

L'incontro tra due squadre verrà effettuato sulla base di 5 giochi: quattro a sfida singola e uno obbligatorio a più giocatori. (segue)

PROPOSTA 2

In caso di parità l'incontro verrà aggiudicato secondo il sistema della lista di preferenze segreta. (segue)

PROPOSTA 3

Suddividere la lista principale in quattro sottoliste: navale, terrestre, aerea, multiplayer. Ogni squadra potrà esprimere quattro preferenze per ogni lista. (segue)

PROPOSTA 4

In alternativa alla precedente, e con le stesse motivazioni.

I primi cinque giochi usciti nell'edizione precedente non potranno essere votati nella seguente. Nella successiva edizione saranno riammessi.

PROPOSTA 5

Le squadre che disputano il CIWAS per il primo anno saranno tenute al pagamento del 50% della quota di iscrizione. Se supereranno il primo turno

