

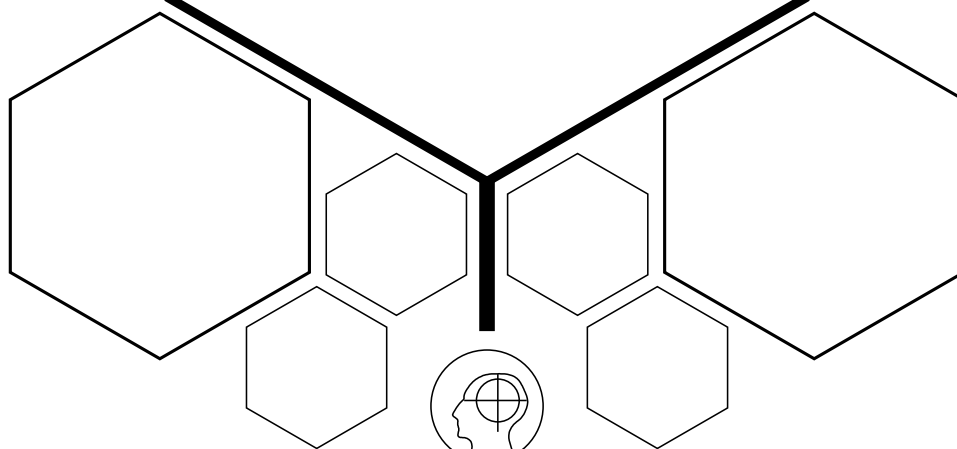
■  
REGOLAMENTO

■  
TABELLE

■  
ESEMPI

■  
FORZE IN CAMPO

# ROMMEL



SIMULATION  
GAMES

**La scatola contiene:**

**1 mappa - 2 fogli elementi tridimensionali**

**6 tabelle combattimenti - 1 tabella tiri artiglierie**

**1 calendario - pedine alleate - pedine dell'Asse**

**1 regolamento - 1 dado - 1 sottovuoto**

## PREMESSE STORICHE

Per alleggerire la pressione in Tunisia causata dagli sbarchi alleati, il Comando supremo delle forze dell'Asse in Nord Africa accettò la proposta di Rommel di sferrare un attacco generale verso la città di Kasserine. Lo scopo era duplice: dimostrare la vitalità dei veterani dell'Afrika Korps agli Americani prima dell'arrivo dell'8<sup>a</sup> Armata di Montgomery e contemporaneamente tagliare in due le vittoriose forze alleate provenienti dal Marocco e dall'Algeria. L'obiettivo era la costa algerina, raggiungibile tramite le strade per Le Kef o per Tebessa. La posta in gioco era definitiva: un altro scacco per l'Asse e il Nord Africa sarebbe stato perso. La data: 14 febbraio 1943.

## LA MAPPA

Rappresenta il territorio della Tunisia centrale. Su di essa sono riportate le montagne, i passi, le strade, le piste, le città più importanti e i punti di partenza o di arrivo delle divisioni che partecipano alla battaglia. Tutti questi elementi avranno influenze particolari su movimenti e combattimenti, come vedremo negli appositi paragrafi del regolamento.

La costruzione della mappa, che sarà tridimensionale, prevede l'incastro di 5 pezzi del primo livello (pianure), quindi la sovrapposizione, con eventuale incollaggio, dei vari livelli superiori (montagne e picchi) collegando le lettere scritte sulla zona bianca del primo livello con quelle scritte sui bordi dei livelli superiori (1 con 1, 3 con 3, ecc.). Queste scritte non avranno poi nel gioco nessuna influenza (Es. A).

## I PEZZI CON CUI SI GIOCA

Le pedine rappresentano le unità, a livello di battaglione, che partecipano all'offensiva tedesca di Rommel (grigie), con i loro alleati italiani della divisione Centauro (marroni), e gli avversari americani (verdi), inglesi (ocra) e francesi (azzurri). su ogni pedina è riportato lo specifico fattore di attacco (valore di una unità in fase offensiva espressa in punti), di difesa (capacità di combattere in fase difensiva espressa in punti), e di movimento (capacità massima di spostamento in un turno espressa in punti movimento). Inoltre, su ogni pedina, sono riportati gli elementi che ne identificano il tipo (battaglione, compagnia, ecc.), la specialità (fanteria, corazzati, ecc.), il numero del reggimento o il combat group a cui appartiene e la divisione da cui essa dipende (Es. B). sul retro di ogni unità sono riportati gli stessi simboli, ma con fattori a volte ridotti. Questa seconda faccia rappresenta la stessa unità, una volta danneggiata in uomini o materiali in seguito a tiri d'artiglieria o a combattimenti.

Ci sono poi altri tipi di pedine: comandi divisionali o di Corpo d'Armata (Es. C), rifornimenti mobili o fissi (Es. D) e aerei, cacciabombardieri e bombardieri strategici (Es. E), di cui parleremo negli appositi paragrafi. Un'ultima cosa da notare sono le pedine RT di riduzione temporanea (shock), con stampata sul retro la lettera E (eliminazione). anche di queste pedine vedremo l'uso nei paragrafi seguenti.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Costruita la mappa e staccate le pedine dai fogli fustellati, si comincia la distribuzione dei pezzi che compaiono in gioco fin dal primo giorno (I mossa). Per comodità diamo un ordine di distribuzione della mappa:

### Rifornimenti mobili (0-0-5):

1 su ogni esagono segnato sulla mappa indicante la posizione di partenza delle divisioni (21<sup>a</sup>, 10<sup>a</sup> tedesche, 1<sup>a</sup> USA e 19<sup>a</sup> francese) secondo il foglio forze in campo.

### Rifornimenti fissi (0-0-0):

1 su ogni città segnata sulla mappa a nord della linea ferroviaria El Borma - Sfax (tranne Fondouk).

### Comandi di Corpo d'Armata e divisionali:

nelle città o punti di partenza aggregate alla divisioni, secondo il foglio Forze in campo.

### Unità di combattimento (UCT):

negli esagoni indicanti i punti di partenza delle rispettive divisioni e in quelli immediatamente adiacenti. La distribuzione delle unità intorno a questi esagoni è a scelta del giocatore interessato. Anche la distribuzione delle unità tra diversi punti di partenza della stessa divisione è a scelta del giocatore interessato con l'eccezione della 1<sup>a</sup> USA. La disposizione di questa divisione è la seguente: si dividono le pedine componenti la divisione nei tre combat group A, B e C. Il combat group B si dispone al passo di fronte Safsa; il combat group C si dispone insieme alla riserva d'artiglieria divisionale e ai comandi di divisione e d'armata a Kasserine. Il primo a piazzare le proprie UCT è sempre il giocatore Alleato. Le unità non presenti sul campo alla data dell'inizio del gioco resteranno nelle vaschette del sottovuoto contenuto nella scatola.

## SCOPO DEL GIOCO

Le premesse storiche sono le basi su cui calcolare chi dei due giocatori ha vinto. La vittoria finale sarà infatti calcolata in rapporto al raggiungimento degli obiettivi del piano tedesco.

### Vittoria totale tedesca

Portare prima della fine del gioco fuori dalla mappa per le strade per Tebessa o Le Kef almeno 20 punti combattimento (sommando quelli in attacco e in difesa) corrispondenti al valore di una divisione circa. Le unità ridotte vanno calcolate come tali. In questo caso non si considereranno le perdite subite perché comunque l'obiettivo di tagliare in due le forze Alleate sarà stato raggiunto dall'Asse, con la conseguenza (soprattutto per quanto riguarda gli USA) di un rallentamento generale delle operazioni, che tra l'altro non avrebbe permesso il collegamento tra l'8<sup>a</sup> e la 6<sup>a</sup> armata britannica.

### Vittoria parziale Tedesca

Se alla fine di tutte le mosse di cui si compone il gioco non più di 1 unità rifornita Alleata (esclusi i reparti esploranti) è a sud della linea ferroviaria El Borma - Sousse, purché l'Asse non abbia contemporaneamente subito le perdite di più di 35 punti di combattimento (sempre sommando quelli in attacco e in difesa).

### Vittoria parziale Alleata

Se alla fine del gioco non ci sono almeno 2 unità Alleate rifornite oltre la ferrovia El Bourma - Sousse ma l'Asse ha perso, senza ottenere la vittoria totale, più di 35 punti combattimento.

### Vittoria totale Alleata

Se, in mancanza di vittoria totale tedesca, ci sono più di due unità alleate rifornite oltre la ferrovia El Borma - Sousse e l'Asse ha perso più di 35 punti combattimento.

## COME SI GIOCA

ROMMEL si svolge per turni, uno dell'Asse, che è sempre il primo a muovere, e uno Alleato.

1) Se ci sono tre giocatori, uno terrà gli Alleati e due si divideranno le forze dell'Asse, tenendo uno le forze sottoposte ad Arnim (10<sup>a</sup> e 21<sup>a</sup>) e uno quelle sottoposte a Rommel (15<sup>a</sup> e CENTAURO). In questo caso ricordate che una unità sottoposta al raggio di comando di entrambi viene sempre considerata di Rommel.

2) Se ci sono 4 giocatori 2 terranno le forze dell'Asse (come al punto 1) e 2 terranno gli Alleati così suddivisi: USA da una parte, Inglesi e Francesi dall'altra. Anche qui le forze entro il raggio di comando dell'unico comando d'armata Alleato saranno considerate come parte delle forze USA.

Le attività saranno comunque sempre divise: prima tutte quelle dell'Asse, poi tutte quelle Alleate.

Durante il turno di un giocatore, nessun pezzo dell'altro può muoversi se non in conseguenza di combattimenti sfortunati.

Ogni turno è diviso in più fasi:

- A) Controllo situazione meteo
- B) Eventuale richiesta d'appoggio aereo
- C) Movimento
- D) Tiro delle artiglierie (difensivo e offensivo)
- E) Risoluzione dei combattimenti impostati col movimento del punto C)

Per regola il 1° turno spetta sempre all'Asse. Durante il turno alleato si ripetono tutti i punti ora visti, salvo il punto A) che si effettua una sola volta per mossa.

## IL CALENDARIO

Per seguire nel gioco l'esatta ricostruzione della battaglia, viene fornito ai giocatori un calendario con le indicazioni di:

- giorno in cui si svolge la mossa
- periodo (corrispondente a 8 ore) con l'indicazione se questo è diurno o notturno (più scuro). Ogni mossa corrisponde a uno di questi periodi
- Casella per scrivere e ricordare le situazioni meteo del turno
- Caselle per riportare quanti aerei i due giocatori usano in quel turno
- Caselle per riportare gli attacchi notturni effettuati
- Segnalazioni particolari per conoscere ingressi e avvenimenti durante il gioco.

Queste indicazioni sono inserite in più colonne per permettere più partite. Inserendo queste indicazioni sul calendario si potrà così conoscere anche a che punto della partita è ogni turno, regolandosi quindi per quanto riguarda gli scopi del gioco. I turni segnati con fondo più scuro corrispondono ai turni di notte. In essi è generalmente proibito attaccare. Anche il tiro delle artiglierie, permesso, è ridotto, come si vede sulla tabella apposita. Sono tuttavia concessi ad ogni giocatore due attacchi notturni per partita: per attacco notturno si intende entrare in zona di contatto nemica anche con una sola unità, e fermarvisi per attaccarlo durante la notte. Per quanto riguarda il semplice transito, invece, durante la notte si devono considerare inesistenti le zone di controllo (che di giorno bloccano il movimento). Ciò vale anche per il calcolo delle linee di rifornimento e di comando. Le unità esploranti non possono mai e comunque attaccare in turni di notte, a meno che siano dipendenti da un comando durante gli attacchi notturni. Anche gli aerei non possono mai essere usati di notte. Tutte le altre regole (limitazioni meteo, terreno, ecc.) continuano ad essere efficaci. altro elemento del foglio calendario da esaminare in particolare è la sosta. Essa va dall'alba del 17 alla notte del 18. Nella realtà in questo periodo von Arnim aveva

deciso di fermare l'azione offensiva delle truppe sotto il suo controllo, disobbedendo alle direttive di Rommel che solo il 19 poteva completamente riprendere il controllo della situazione generale. Durante queste sei mosse avremo:

a) Attività normale per qualsiasi unità sotto controllo (diretto o indiretto) di Rommel.

b) Divieto per qualsiasi unità dell'Asse, fuori dalle condizioni del punto a), di compiere qualsiasi attività offensiva (entrare cioè in zone di contatto nemiche).

Sono sempre naturalmente permesse attività difensive o offensive contro nemici che si trovino già a contatto. L'artiglieria può tirare solo su unità nemiche che siano a contatto di propri alleati o su altre artiglierie che tirino nello stesso turno in fase offensiva.

c) Divieto per tutte le unità Alleate di superare la linea ferroviaria El Borma – Sousse in direzione sud. Quelle già piazzate a sud di essa avranno tutte le stesse limitazioni del punto b).

d) Restano valide tutte le regole per linee di rifornimento e per comandi.

In generale, unità di ricognizione non possono mai attaccare in questo periodo (salvo quelle sotto controllo di Rommel). Anche se Arnim fosse eliminato prima della sosta, le regole ora esposte rimarrebbero valide perché il suo atteggiamento è mantenuto dal suo stato maggiore. Se invece Rommel fosse eliminato prima della sosta, nessuno, durante essa, potrebbe compiere azioni offensive.

Le unità Alleate non hanno alcuna limitazione, durante questo periodo, ad eccezione dei casi visti al punto c).

Per quanto riguarda gli ingressi previsti in mosse successive essi sono calcolati liberamente a partire dall'esagono in cui è riportato il numero della divisione. Se una unità non di ricognizione esce dalla mappa lungo la strada attraverso cui una divisione deve entrare, questa non potrà più farlo. L'unità uscita non rientrerà più in gioco, ma non sarà considerata come eliminata.

Sul calendario sono segnati anche i turni in cui compaiono i bombardieri strategici alleati e in cui entra in gioco Patton (vedi paragrafi specifici).

Consideriamo ora in particolare i vari punti in cui si scompone un turno di gioco.

## A) CONTROLLO METEO

Il controllo della situazione meteorologica di una mossa avviene all'inizio del turno dell'Asse, tirando un dado. Chi lo lancia è per regola il giocatore tedesco. In base a questo lancio si avrà una determinata situazione per tutta la mossa (Turno Tedesco e Turno Alleato).

Gli esiti saranno:

**1 – 2 sereno**

**3–4–5 pioggia**

**6 temporale**

Queste percentuali sono calcolate in rapporto alla meteorologia riscontrata nel periodo storico rappresentato.

La situazione meteo influisce su movimento e appoggio aereo, come vedremo negli appositi paragrafi.

## B) MOVIMENTO

### Regole generali

In qualsiasi mossa il giocatore cui spetta il turno può spostare tutti i propri pezzi che vuole, tra quelli già in gioco. si può spostare qualsiasi pezzo che abbia fattore movimento, in qualsiasi direzione, anche a zig-zag, purché questo movimento non sia superiore al proprio fattore movimento (Fig. 1). Non c'è obbligo di muovere tutti i pezzi: se ne possono spostare an-

che solo alcuni o nessuno.

I fattori movimento non sono trasferibili da un'unità all'altra, né sono accumulabili da una mossa all'altra.

**IL DADO SERVE SOLO PER CALCOLARE L'ESITO DEI COMBATTIMENTI, NON HA ALCUNA INFLUENZA SUL MOVIMENTO.**

Ogni unità può essere sovrapposta a un'altra, e con essa spostarsi entro il fattore di movimento della più lenta, purché non si superi il numero massimo di due UCT sovrapposte. Fanno eccezione a queste regole comandi e rifornimenti che sono sovrapponibili tra loro e con altre unità senza limiti. Si può compiere un movimento che transiti sopra unità amiche già sovrapposte, purché alla fine del movimento non si abbia violazione delle regole precedenti.

Unità che escono dalla mappa sono considerate eliminate, salvo nei casi già previsti di Vittoria Tedesca o di ostacolo per nuovi ingressi.

Non è mai ammesso passare sopra unità nemiche.

Iniziare il movimento da zone di controllo nemiche non costa punti movimento supplementari.

### Regole particolari

Se, in generale, ogni esagono in cui si entra corrisponde alla spesa di un punto movimento, alcuni esagoni richiedono spese superiori o inferiori.

#### Strade

Ogni esagono di strada richiede la spesa di 1/2 punto movimento (Fig. 2).

#### Piste

Il costo degli esagoni di pista è alternativamente di 1/2 punto e di 1 punto intero. La scelta se cominciare il movimento su pista con 1/2 punto o con 1 intero è libera, purché poi se ne segua la successione (Fig. 3).

#### Pianura

Costa normalmente 1 punto movimento.

#### Città

Costano 2 punti movimento, anche se attraversate da strade.

#### Primo livello di montagna

Ogni esagono sul rilievo del primo livello, se non è percorso da strade o sentieri che ne mantengono immutato il costo normale, richiede la spesa di 2 punti movimento per la fanteria non meccanizzata, per i rifornimenti e i comandi.

Fanteria meccanizzata, artiglieria di ogni tipo, corazzati e esploranti spendono per percorrerlo 3 punti movimento.

#### Secondo livello di montagna

Sempre intransitabile salvo che da fanteria non meccanizzata, comandi e rifornimenti, i quali però spendono 3 punti movimento per ogni esagono.

In generale, se una unità non ha abbastanza punti per entrare in un determinato esagono, si deve fermare prima.

Anche la situazione meteo influisce sul movimento: durante un turno "temporale" (dado 6) ogni unità perde 3 punti movimento; durante un turno "pioggia" (5, 4 o 3) ne perde 1.

Le linee ferroviarie non hanno alcuna influenza sul movimento.

## LOGISTICA

Il movimento di qualsiasi unità (ad eccezione di rifornimenti, comandi, esploranti e fanteria non meccanizzata ridotta) è in necessaria e diretta dipendenza delle linee di rifornimento (URF) a unità di combattimento (UCT). Una unità deve risultare rifornita all'inizio della propria fase movimento. Il loro calcolo si esegue non considerando l'URF di partenza ma includendo l'UCT di arrivo, secondo tutte le regole per il mo-

vimento della fanteria non ridotta (su strada si considera 1/2 punto, sul primo livello di montagna 2 punti ecc.) (Fig. 4). La linea di rifornimento soffre le riduzioni della meteo come qualsiasi unità. Questa linea logistica non deve essere superiore a 7 punti movimento. Si può avere così il caso di una unità che parte rifornita, terminando però il suo movimento fuori rifornimento (Fig. 5); in questo caso non potrà più muovere fino al momento in cui tornerà ad essere rifornita. Ogni URF può rifornire quante UCT vuole o può, indipendentemente dalla divisione a cui appartengono.

Ogni URF può muoversi o rifornire, ma non fare le due cose nello stesso turno. Le linee di rifornimento non possono mai essere calcolate attraverso zone di controllo nemiche (salvo di notte quando, come abbiamo già visto, queste zone di controllo non esistono) (Fig. 6).

Qualsiasi URF può essere fatta saltare da una unità amica ad essa sovrapposta che, tirando un dado, ottenga 3, 4, 5, 6.

Questa operazione va fatta una volta per turno, all'inizio della fase di movimento, e l'URF viene tolta dal gioco solo alla fine della fase movimento di quel turno, permettendo lo spostamento quindi delle UCT da essa dipendenti in quel turno.

A questi limiti logistici si sottraggono le unità esploranti e le unità di fanteria non meccanizzate se ridotte.

Per questa ragione è ammessa anche l'autoriduzione di questo tipo di unità, rappresentando l'abbandono di mezzi di trasporto e armi pesanti, per movimenti indipendenti dalla logistica. L'autoriduzione resterà però definitiva, comportando normalmente la eliminazione in caso di successiva riduzione.

Per le unità di fanteria ridotte non esistono limitazioni di terreno, mentre sono sempre validi i vantaggi (strade, piste ecc.).

## C) APPOGGIO AEREO

Qualsiasi attacco può avere un appoggio aereo. Questo però sarà possibile solo se:

- a) è in rapporto con un combattimento terrestre
- b) almeno una delle UCT che combattono è partita sotto controllo (diretto o indiretto) di un comando d'Armata
- c) la situazione meteo in quel turno non è temporale
- d) non sia attacco notturno.

In caso di appoggio aereo si piazza sugli esagoni occupati da nemici attaccati una pedina aerea.

La conseguenza sarà che alla somma dei fattori combattimento degli attaccanti si aggiungono 2 punti combattimento (Fig. 7). In questo esempio i fattori degli attaccanti saranno  $1 + 1 + 2 + 2$  (per l'appoggio aereo) = 6.

In difesa non si può mai avere appoggio aereo.

Il numero massimo di aerei utilizzabili in un giorno (due mosse diurne) è 4 per l'Asse e 2 per gli Alleati. Questo numero massimo può essere suddiviso tra le due mosse diurne come preferiscono i giocatori. Per esempio alla prima mossa del giorno 16 l'Asse può utilizzare 3 aerei, riservandosene 1 per la seconda, in caso non ci sia temporale.

Le quantità di aerei usati dovranno essere scritte nelle apposite caselle sul foglio calendario.

Può intervenire al massimo un aereo per esagono attaccato. I bombardieri strategici alleati saranno considerati in un apposito paragrafo successivo.

## ARTIGLIERIE

Quando tutte le unità che un giocatore vuole muovere sono state spostate, alcuni reparti saranno a tiro dei cannoni nemici, la cui gittata è scritta sulla tabella artiglierie, in funzione del pezzo che tira e dell'obiettivo su cui tira.

L'esito di questi tiri sarà controllato prima di effettuare i com-

battimenti, iniziando da quelli del difensore e proseguendo poi con quelli dell'attaccante (cioè il giocatore a cui spetta muovere in quel turno).

I tiri si considerano però contemporanei; così se una unità di artiglieria attaccante fosse eliminata da una del difensore, la prima eseguirebbe lo stesso il suo tiro, venendo rimossa immediatamente dopo. Per ricordare che quest'ultima è però eliminata su di essa si piazza il segnalino E, stampato sul retro delle pedine RT.

L'esito di questi tiri è dato dalla tabella artiglieria, in funzione degli elementi già visti (obiettivo, distanza, tipo di artiglieria) e del lancio di un dado per ogni unità che spara. Gli esiti possono di questi tiri possono essere:

**N** = nulla di fatto;

**RT** = nessun danno reale ma forte shock per l'obiettivo che perderà, solo per il turno in cui subisce il tiro, tutti i vantaggi dati dal terreno (riduzione temporanea);

**R** = riduzione dell'unità in uomini e materiali (si gira la pedina con la faccia con i valori ridotti rivolta in alto);

**E** = eliminazione completa dell'obiettivo.

Gli esiti R sottintendono sempre anche le conseguenze dell'esito RT. Un doppio R nello stesso turno o in successivi provoca l'eliminazione definitiva. Non si sommano invece gli RT. Le unità d'artiglieria non hanno zona di controllo.

L'artiglieria può sempre muovere e quindi sparare, ma mai viceversa.

Unità di artiglieria fuori dalle linee di comando possono però tirare solo se non muovono, dato che si può continuare in azioni ordinate precedentemente.

Ogni unità di artiglieria può tirare solo su una unità nemica per turno. Se l'obiettivo fossero più pedine sovrapposte, sempre una sarebbe quella su cui si tira a scelta del giocatore che spara. Tutti gli obiettivi devono essere dichiarati prima di iniziare a controllare gli esiti, e non possono poi essere più modificati.

Alcuni fattori comportano un aumento o una diminuzione al tiro del dado, e sono riportati sulla tabella artiglieria: tiro di notte, tiro su obiettivo raggruppato con altre unità, tiro su obiettivi in montagna o in città, tiro di artiglierie più scadenti (quali quelle francesi o italiane).

Esempio di tiro di una unità di artiglieria meccanizzata USA contro una unità di fanteria sovrapposta ad un'altra, in montagna e di notte, a distanza di 2 esagoni: se il dado desse 6 occorrerebbe aumentarlo di 1 punto (per obiettivo raggruppato) e diminuirlo di 1 punto (perché è in montagna) e di 2 (perché è di notte). Quindi  $6 + 1 - 1 - 2 = 4$ . Incrociando sulla tabella la linea dell'artiglieria meccanizzata contro obiettivo fanteria, con la colonna corrispondente al dado 4 vediamo che l'esito del tiro è RT.

È sempre possibile tirare con più artiglierie su un solo obiettivo, tirando sempre il dado per ogni pezzo che fa fuoco. Le unità di comando (UCM), se da sole, non sono mai colpite dall'artiglieria. Rifornimenti e comandi non costituiscono raggruppamento, nemmeno con UCT. Il tiro sui rifornimenti, da soli o sottoposti ad altre unità, considera gli esiti RT e R come N.

UCM sovrapposte ad altre unità ne seguono la sorte nel solo caso di esito E. Se poi fossero sovrapposte a più UCT, il loro possessore deve dichiarare, prima dei tiri delle artiglierie, a quale sono aggregate (ciò vale anche in combattimento).

Una unità di artiglieria non può tirare nel turno in cui fosse direttamente attaccata da UCT nemiche.

Non avendo fattore di combattimento in attacco, le artiglierie non possono mai svolgere offensive come unità di combattimento e non hanno zone di controllo. Nessuna unità di artiglieria può inoltre entrare in zone di contatto nemiche (salvo

le unità controcarro).

## COMANDI (UCM)

Abbiamo visto prima che nessuna UCT può muovere se non è entro il raggio dei rifornimenti.

Lo stesso discorso vale per la possibilità di attaccare, cioè entrare in zone di controllo nemiche: nessuna UCT può farlo se non parte da esagoni sotto controllo di un comando.

Questo controllo è simulato da una linea astratta di 9 punti movimento, calcolata nello stesso modo della linea di rifornimento (Fig. 8) e con le stesse limitazioni. A queste regole fanno eccezione le UCT che erano già in zone di contatto di nemici fin da turni precedenti.

Una UCM non può muovere e appoggiare un attacco nello stesso turno.

Essendo presenti 2 tipi di UCM la catena di comando ideale è quella così costituita: UCT entro 9 punti movimento dal proprio comando di divisione, il quale è a sua volta entro 9 punti movimento da un comando di Corpo d'Armata (Fig. 9).

In questo caso ogni UCT ha 1 punto combattimento in più, mantenendosi il divieto di entrambi i comandi di muovere se vogliono mantenere la catena di comando. Le unità di ricognizione possono sottrarsi a queste regole, attaccando anche senza controllo di comandi.

È così evidente che per impedire ad una o più UCT di attaccare, basterà isolarla dal comando (Fig. 10).

È sempre ammesso saltare un passaggio da comando, facendo cioè appoggiare una unità direttamente da un comando d'armata (perdendo così il vantaggio dell'aumento di punti). Ogni UCM dirige tutte le UCT che può o vuole.

Per problemi di interazione tra comandi non si può però far comandare una UCT da un comando divisionale diverso dal proprio (il comando della 10<sup>a</sup> non permette attacchi ad UCT della 21<sup>a</sup> ecc.). Questa limitazione non esiste per i comandi d'armata.

Abbiamo già visto che solo sotto comando diretto o indiretto di comandi d'Armata si può avere appoggio aereo.

Un'ultima regola riguarda Rommel che, grazie alle sue caratteristiche personali, può muovere nello stesso turno in cui appoggia un attacco e che, sovrapposto a una o più UCT, ne aumenta il valore globale sia in attacco che in difesa. Per esempio Rommel, sovrapposto ad una unità di carri e a una di fanteria meccanizzata (fattori attacco  $5 + 1 = 6$ ), ne rende il valore globale 8.

Per quanto riguarda le singole possibilità di ogni comando d'Armata di ordinare tipi di attacco o difesa differenti, ciò sarà visto nel paragrafo "capacità dei comandi".

Indipendentemente dalla sorte del suo predecessore, che se ancora sul campo verrà rimosso, nella mossa in cui entra Patton il suo segnalino verrà piazzato sopra una città a scelta dell'Alleato.

## E) COMBATTIMENTI

### Regole generali

Indipendentemente dalla posizione strategica, che attacca in altro pezzo nemico, anche se da posizione difensiva, è definito attaccante (A), chi subisce l'attacco difensore (D) (Fig. 11). L'attacco si porta ponendo o lasciando una propria UCT in un esagono adiacente una unità nemica. Questo esagono fa parte della zona di controllo che ogni unità ha intorno a sé (Fig. 12). Essa non può essere percorsa se non per attaccare quelle unità fermandosi nel primo esagono in cui si verifica il contatto. Non è ammesso transitare per zone di contatto, salvo nel caso in cui si passi sopra UCT amiche che già stanno

attaccando (Fig. 13). È ammesso con due unità sovrapposte attaccare due nemici differenti (Fig. 14) trovandosi in zone di contatto di entrambi. È ammesso attaccare un nemico con più unità, sommandone i valori nel risolvere il combattimento. Tuttavia, se nel far questo si entra in zone di contatto di nemici differenti, anche se devono essere attaccati da almeno una unità, magari da altri esagoni (Fig. 15). È ammesso attaccare con rapporto di forze inferiore a quello minimo previsto dalle tabelle combattimenti, ma l'esito sarà di eliminazione automatica dell'attaccante. È ammesso attaccare con una unità più nemici contemporaneamente sommandone i fattori di difesa quando si controlla l'esito di quello scontro (Fig. 16). Tutte le unità di artiglieria, le unità in città, i comandi e i rifornimenti non hanno zone di controllo. È sempre ammesso mantenere un pezzo adiacente a un nemico, anche senza attaccarlo, in caso sia entrato in contatto durante turni precedenti, o se è stato il nemico a portarcisi.

## Regole particolari

### Il terreno

Come sul movimento, il terreno ha influenza anche sui fattori combattimento delle varie unità, ma solo se e sempre su quelli difensivi. I fattori offensivi non variano mai. Infatti UCT non corazzate (fanteria meccanizzata, fanteria, artiglieria ecc.) in città e in montagna raddoppiano i propri fattori combattimento in difesa. Per i carri non c'è alcun vantaggio. Anche in rapporto al tiro delle artiglierie esiste una riduzione in caso l'obiettivo sia in queste condizioni. Questa riduzione vale anche per il tiro contro corazzati.

### La notte

Abbiamo visto che sul foglio calendario, dopo due mosse diurne, si trova sempre una mossa notturna. Durante di esse, normalmente, non è ammesso attaccare e non esistono limitazioni per il passaggio o lo stazionamento in zone di controllo nemiche.

Solo due volte per partita sono ammessi attacchi notturni, che vengono segnati sul foglio calendario indipendentemente dal numero di UCT che li esegue o dal numero di UCT attaccate (ne basta anche una sola). Durante la notte le unità esploranti non possono mai attaccare a meno che siano sotto un comando di divisione o di Corpo d'Armata.

Sempre di notte esiste una limitazione al tiro delle artiglierie, che però non incidono come attacchi notturni.

## NOTA RIASSUNTIVA

In generale, per portare un attacco, qualsiasi UCT, esclusi gli esploranti, deve partire da un esagono situato entro sette punti movimento da un rifornimento, per aver garantito il movimento, e entro il raggio di nove punti movimento dal proprio comando divisionale o di qualsiasi comando d'armata per avere garantita la coordinazione nell'attacco.

In presenza di catena di comandi completa si può avere, se il tempo lo permette, appoggio aereo e un'aggiunta di 1 fattore di combattimento per ogni UCT. Gli esploranti, normalmente svincolati da questi limiti, possono usufruire dell'organizzazione e dei vantaggi dei comandi se si pongono in situazione di dipendenza normale (partendo per esempio entro il raggio del comando, possono anch'essi combattere di notte o con appoggio aereo).

## L'ESITO DEI COMBATTIMENTI

Abbiamo visto che, alla fine di tutti i movimenti che si possono o vogliono fare, alcune UCT, in zone di contatto nemiche, combattono.

gli esiti di questi combattimenti verranno controllati uno alla

volta nella successione che si preferisce. Ciascun esito è stabilito da una serie di tabelle il cui uso è così previsto:

a) Prima l'attaccante e quindi il difensore dichiarano il tipo di attacco e di difesa che vogliono effettuare (compatibilmente ai comandi come si vedrà nel paragrafo "capacità dei comandi"). Questi tipi di attacco e di difesa sono: attacco violento o medio, difesa ad oltranza, media o di sganciamento. A ciascuno di essi corrisponde una riga o una colonna, incrociando le quali si conoscerà quale tabella particolare si deve usare (es. attacco violento contro difesa di sganciamenti: tabella C).

b) L'attaccante tira un dado, corrispondente al fattore aleatorio presente in ogni situazione reale.

c) Si calcola il rapporto tra i fattori d'attacco e quelli di difesa delle UCT impegnate in quello scontro, abbassandolo sempre a favore del difensore. Per esempio: 2 UCT con fattore d'attacco 1 contro 1 UCT con fattore di difesa 2, rapporto 2 a 2 = 1 a 1; fattori di attacco 5 contro fattori di difesa 2, rapporto 5 a 2 = 2,5 a 1; fattori di attacco 5 contro fattori di difesa 3, rapporto 5 a 3 = 1,5 a 1. Incrociando sulle specifiche tabelle la riga del dado con la colonna del rapporto di forze si ottiene il risultato.

## ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Una UCT corazzata tedesca (fattore combattimento in attacco 5) più una di granatieri (fattore combattimento in attacco parimenti entro il raggio di una URF e in controllo completo da parte di una UCM di divisione e d'armata, attaccano una UCT USA isolata dai propri comandi e piazzata in città (fattore combattimento in difesa  $2 \times 2 = 4$ ). Il tempo, pessimo, non permette l'appoggio aereo. L'Asse dichiara attacco medio, gli USA difesa media (Tabella E).

RAPPORTO DI FORZE – ASSE  $5 + 1$  (+1 +1 per comandi completi) = 8

USA  $2 \times 2$  per la città = 4

Rapporto  $8 - 4 = 2 - 1$

Dado segna 4

Incrociando sulle tabelle E il dado 4 e il rapporto  $2 - 1$  si legge R/R che è l'esito di quello scontro (riduzione sia dell'attaccante che del difensore).

Queste operazioni vanno ripetute per ogni scontro impostato.

## GLI ESITI DELLE TABELLE

**AE – DE** = Attaccante o Difensore immediatamente eliminato.

**A2,3 – D2,3** = Attaccante o Difensore devono arretrare di 2, 3 esagoni. Questi arretramenti, eseguiti per esagoni sempre differenti fra loro, sono materialmente eseguiti dal vincitore o dallo sconfitto, a seconda delle note riportate sulle varie tabelle combattimenti. Se gli arretramenti portassero le UCT sconfitte in zone di contatto nemico, il vincitore dello scontro potrebbe scegliere tra due possibilità: lasciarle passare indenni o proibirne il passaggio. In quest'ultimo caso l'esito di arretramento equivarrebbe a riduzione (**R**) sul posto. In caso l'arretramento portasse direttamente sui nemici, l'arretrante sarebbe eliminato (**E**). Lo stesso varrebbe per arretramenti che finissero fuori mappa, su esagoni intransitabili da quelle UCT, o comportassero violazioni alle regole sulle sovrapposizioni o sul movimento. Questi arretramenti non sono limitati dal tipo di terreno su cui si svolgono (ad eccezione del terreno intransitabile). È chiaro che, esistendo più possibilità, non si può scegliere il percorso che elimini l'arretrante o che lo costringa ad entrare in esagoni di controllo nemico.

**AR – DR** = Tutti gli attaccanti o tutti i difensori ridotti (si gira la pedina sul posto).

**R / R** = Riduzione sul posto di tutti i difensori e di tutti gli attaccanti impegnati in quello scontro.

**N** = Nulla di fatto.

Come per l'artiglieria la riduzione di UCT già ridotta equivale alla eliminazione. Il posto lasciato libero dal difensore eliminato o arretrato può essere preso da un massimo di 2 UCT attaccanti senza spesa di punti movimento, immediatamente, anche entrando in zone di controllo di altri nemici. Ciò non è permesso al difensore, in caso sia l'attaccante ad arretrare.

I rapporti di forze da 3,5–1 a 4,5–1 sono identici. Rapporti superiori a 4,5–1 comportano l'eliminazione automatica del difensore. Rapporti inferiori a 1–2 comportano l'eliminazione automatica dell'attaccante.

UCM piazzati su UCT ridotte restano immutati, mentre quelli piazzati su UCT eliminate o arretrate ne seguono la sorte. L'arretramento di 2 UCT sovrapposte può essere fatto per vie differenti.

## CAPACITÀ DEI COMANDI

La possibilità di scegliere il tipo di attacco o di difesa varia a seconda dei comandanti d'armata come è riportato sulla tabella dei combattimenti. Arnim, per esempio, può comandare difesa ad oltranza ma non attacchi violenti, che, per i tedeschi e gli italiani, sono possibili solo per truppe sottoposte a Rommel. Qualsiasi UCT senza collegamento con UCM d'Armata può effettuare sempre e solo attacchi e difese medie. Qualsiasi UCT non rifornita (esclusi gli esploranti o la fanteria ridotta) non può scegliere sganciamento. Per UCT in questa situazione, inoltre, gli esiti di arretramento equivalgono sempre a R (sempre esclusi esploranti e fanteria ridotta). UCM italiani e francesi non possono ordinare né attacchi violenti né difesa ad oltranza. Le loro UCT possono però sempre eseguirli in caso dipendano da comandi d'Armata che lo permettono.

Gli USA possono usare attacchi violenti e difesa ad oltranza solo se dipendenti da Patton che entra il giorno 19. Comandi d'Armata eliminati non modificano le regole generali del gioco e non sono rimpiazzabili. Comandi divisionali eliminati sono rimpiazzabili (con la stessa pedina girata senza nome del comandante) solo tre mosse dopo l'eliminazione e rientrano su una qualsiasi UCT della propria divisione.

## ATTACCHI A COMANDI E RIFORNIMENTI

Qualsiasi attacco portato a queste unità isolate, da qualsiasi UCT nemica provenga (esclusa artiglieria che non ha fattori d'attacco), ne comporta automaticamente la cattura.

Per i comandi ciò significa eliminazione dal gioco.

Per i rifornimenti (fissi o mobili che siano) il catturatore ha la scelta tra eliminarli immediatamente o servirsene, girandoli sul fronte con la scritta CAT. Da quel momento tuttavia non saranno più mobili nemmeno quelli che originariamente lo erano, ed appoggeranno solo le UCT del catturatore.

Questi può sovrapporsi ad essi nello stesso turno in cui se ne impossessa. Questo attacchi avvengono normalmente da esagoni adiacenti le URF. In caso di URF non isolate ma sottoposte a UCT nemiche, se queste sono eliminate o fatte arretrare senza che l'URF le segue (URF fisse), il perdente, prima di essere spostato da quell'esagono, può tentare di farli saltare. Ciò avverrà se tirando un dado, non escono i numeri 1 o 2.

## BOMBARDIERI STRATEGICI

Solo alla fine del periodo storico considerato dal gioco, gli Alleati riuscirono ad effettuare operazioni di bombardieri strategici abbastanza efficaci. Ciò è ricostruito nel gioco da un certo numero di pedine bombardieri che vengono utilizzate nel numero e periodo indicato dal foglio calendario. Essi, come

gli altri aerei già in gioco, non decollano di notte né con tempo pessimo, e servono a colpire i rifornimenti dell'Asse provocandone rallentamenti nelle manovre. Per fare ciò sono piazzati, suddivisi a piacere dell'Alleato, su URF. Si tira quindi un dado per aereo (ognuno di essi rappresenta uno stormo) e se l'esito fosse 5 o 6 (positivo) impediscono al pezzo di rifornire o spostarsi in quel turno. In caso di esito 4 o 3 (medio) il rifornimento non può spostarsi ma permette alle UCT da esso dipendenti di spostarsi della metà dei propri fattori movimenti, calcolata per eccesso. L'esito 1 o 2 significa fallimento del lancio. I bombardieri strategici, dato il loro impiego tipo su linee di comunicazione o comunque su grandi concentramenti ben identificati, possono anche tirare su UCT, ma solo se queste sono piazzate su strada o città. Gli esiti di questi lanci saranno RT con 4 o 5 e R con 6. L'impiego dei bombardieri strategici avviene sempre durante la fase aerea. Si possono mettere, al contrario dell'aviazione d'appoggio, piombombardieri su uno stesso obiettivo.

## PzKfw VI TIGRE

Tra i reparti della 10<sup>a</sup> divisione tedesca al comando di von Arnim era previsto anche un battaglione speciale di nuovi carri tigre. Questi carri, di una potenza decisamente superiore a tutti gli altri in campo al momento, non furono in realtà impiegati per gli scrupoli di Arnim, che voleva tenere una riserva strategica a tutti i costi. Questa unità è inserita tra le forze in campo, ma il suo uso è facoltativo.

## ALCUNI CONSIGLI

### Asse

Essendo il rapporto di forze iniziale tra gli eserciti nettamente a favore degli Italo-Tedeschi, la grande possibilità di questi ultimi è la velocità. Per far questo è indispensabile cercare, con gli esploranti, di recuperare tutti i rifornimenti che il nemico non riesce a eliminare sulle direttive di attacco, utilizzandoli durante il movimento dei propri rifornimenti.

Sempre per il fattore tempo, può essere più produttivo abbandonare UCT più lente, nel momento in cui si offre una possibilità di sfondamento o penetrazione veloce piuttosto che attendere, permettendo al nemico di creare linee più forti e più arretrate. È inoltre necessario non sprecare attacchi notturni, fatti con poche unità, ma sferrarli solo in caso di necessità generale. La pausa deve essere sfruttata dai reparti di Arnim per consolidare posizioni già prese o portarle più avanti, in attesa dell'urto finale o all'arrivo delle riserve alleate. È comunque interesse dell'Asse sviluppare più attacchi separati, per impedire al nemico di effettuare una difesa in un solo posto, molto più efficace.

### Alleati

Il primo compito degli Alleati dovrà essere quello di far saltare tutti i rifornimenti non strettamente necessari, rallentando così la marcia nemica. Se infatti all'inizio essi sono decisamente inferiori, il tempo gioca soprattutto a favore loro. Esistono così due tattiche base: resistere il più possibile lungo i passi, o ritirarsi il più presto possibile per creare una linea di difesa più forte verso Nord.

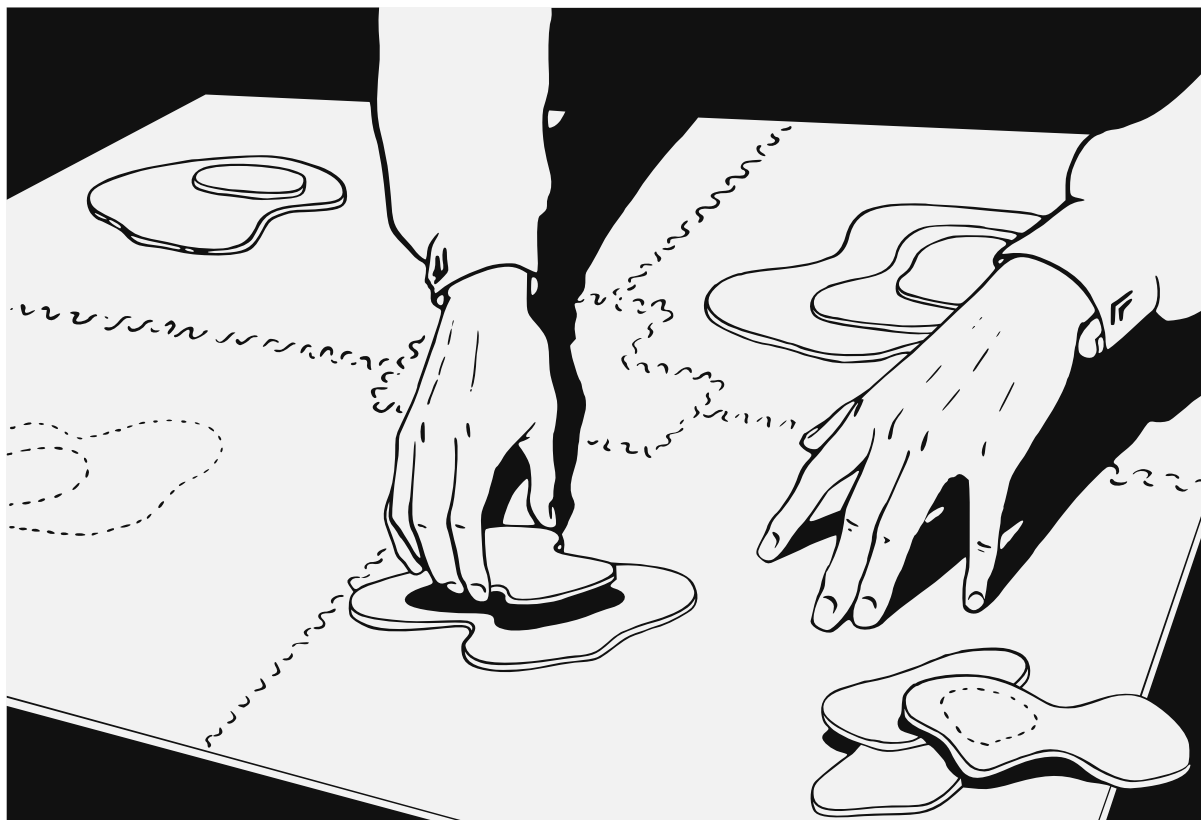
L'uso degli esploranti alleati sarà poi a volte decisivo se riusciranno a mantenersi nelle retrovie nemiche, continuamente minacciando rifornimenti e comandi. È comunque in generale fondamentale ricordare che è molto più utile eliminare o isolare una unità di rifornimento, con la conseguenza di bloccare più UCT, che non contrastare le UCT direttamente.



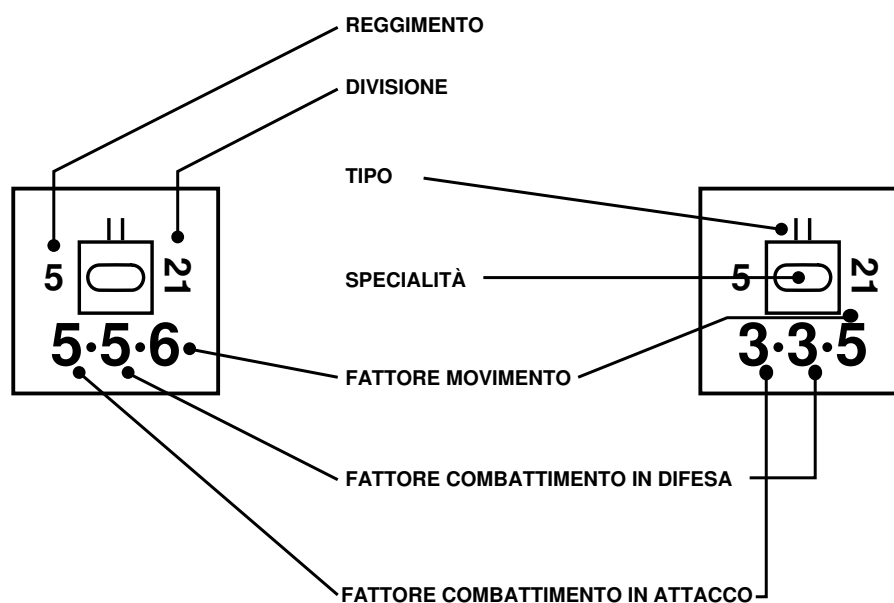
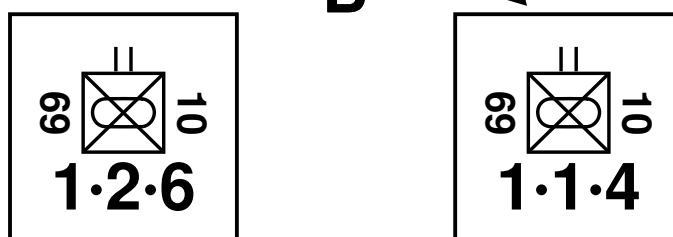


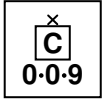


# A

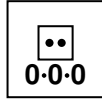
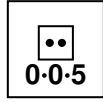


# B

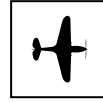
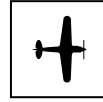




**C**



**D**



**E**

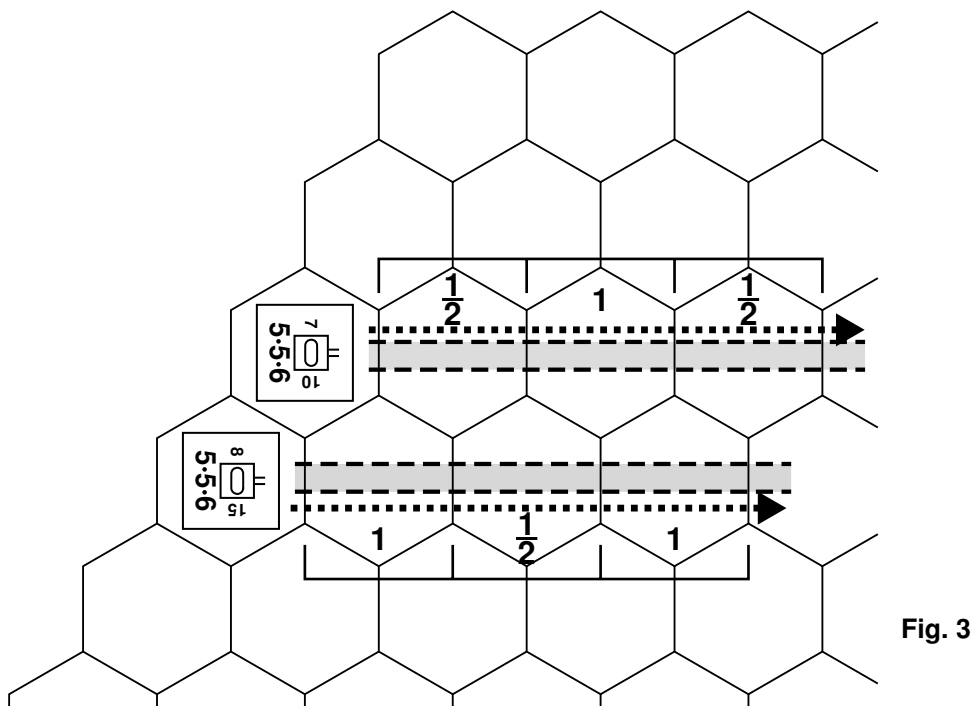
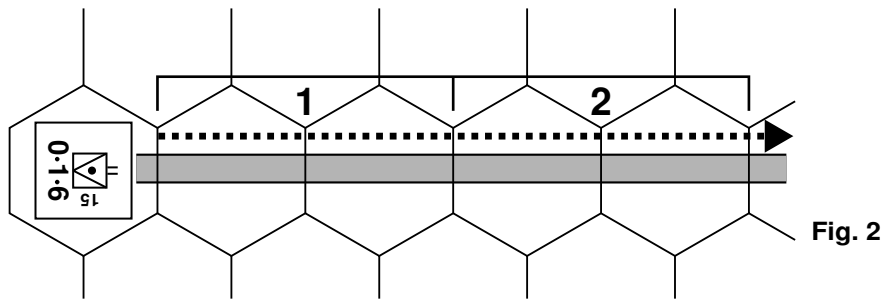
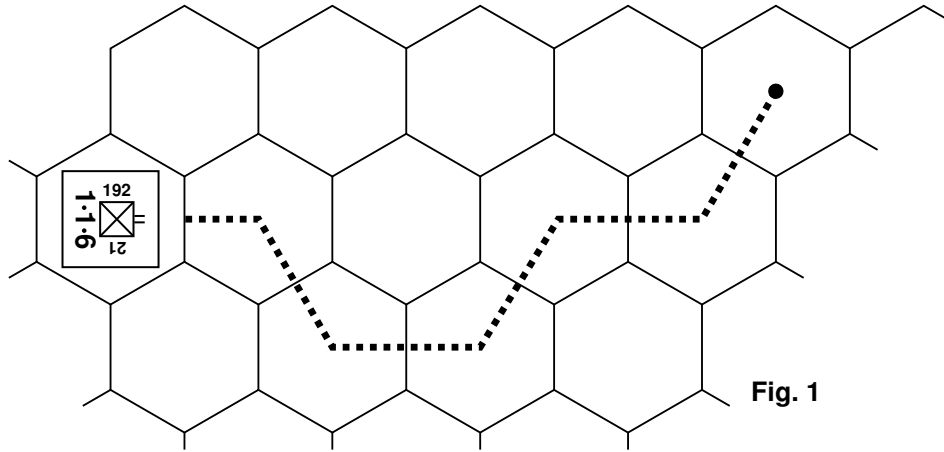


Fig. 4

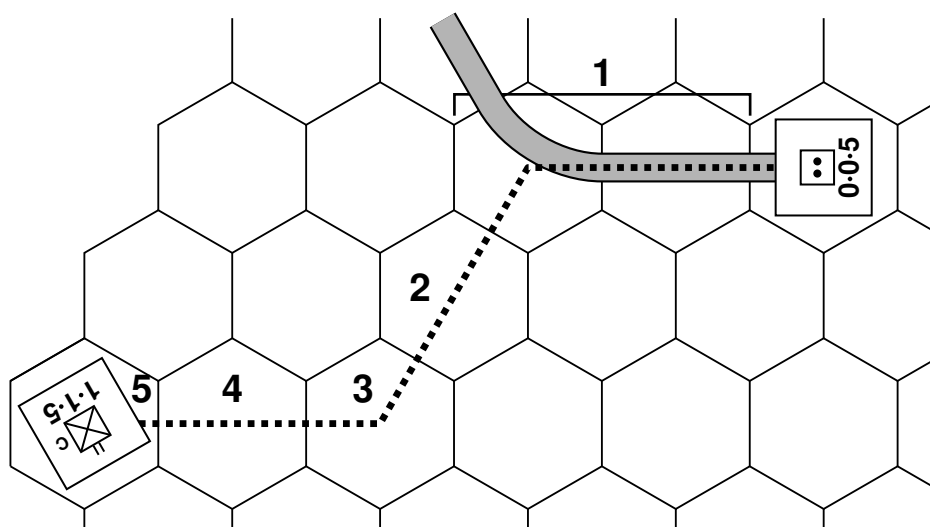


Fig. 5

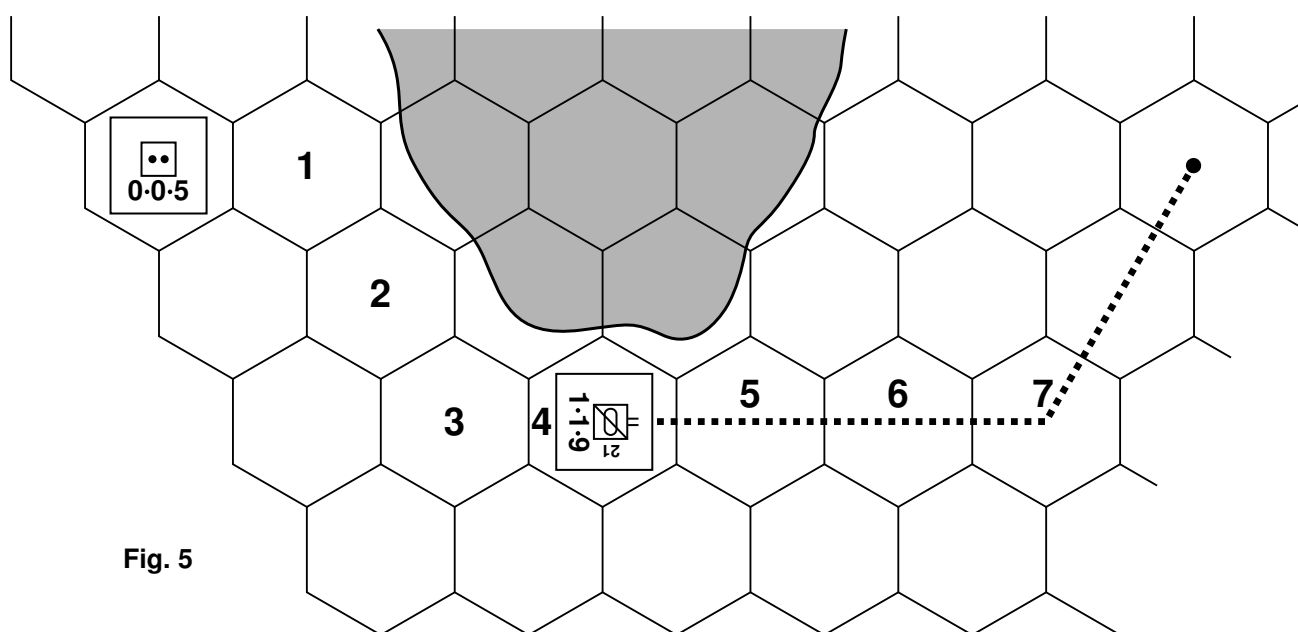
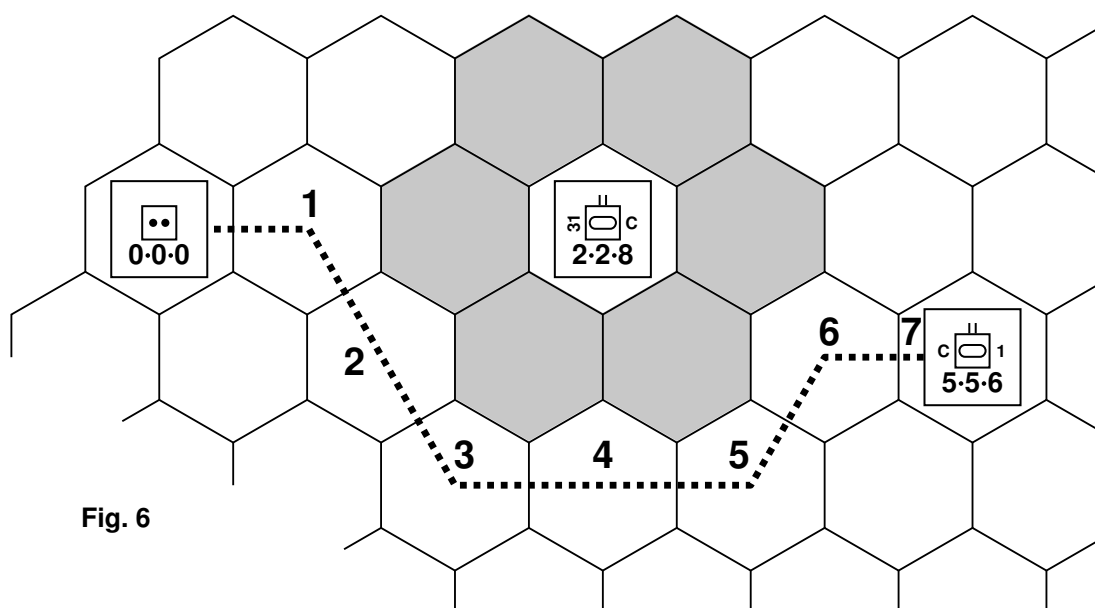
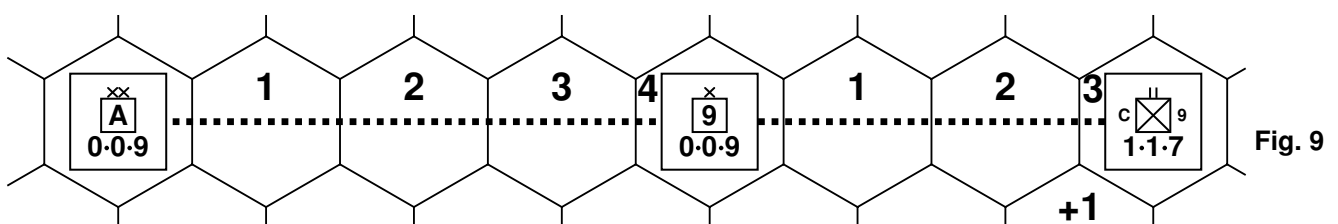
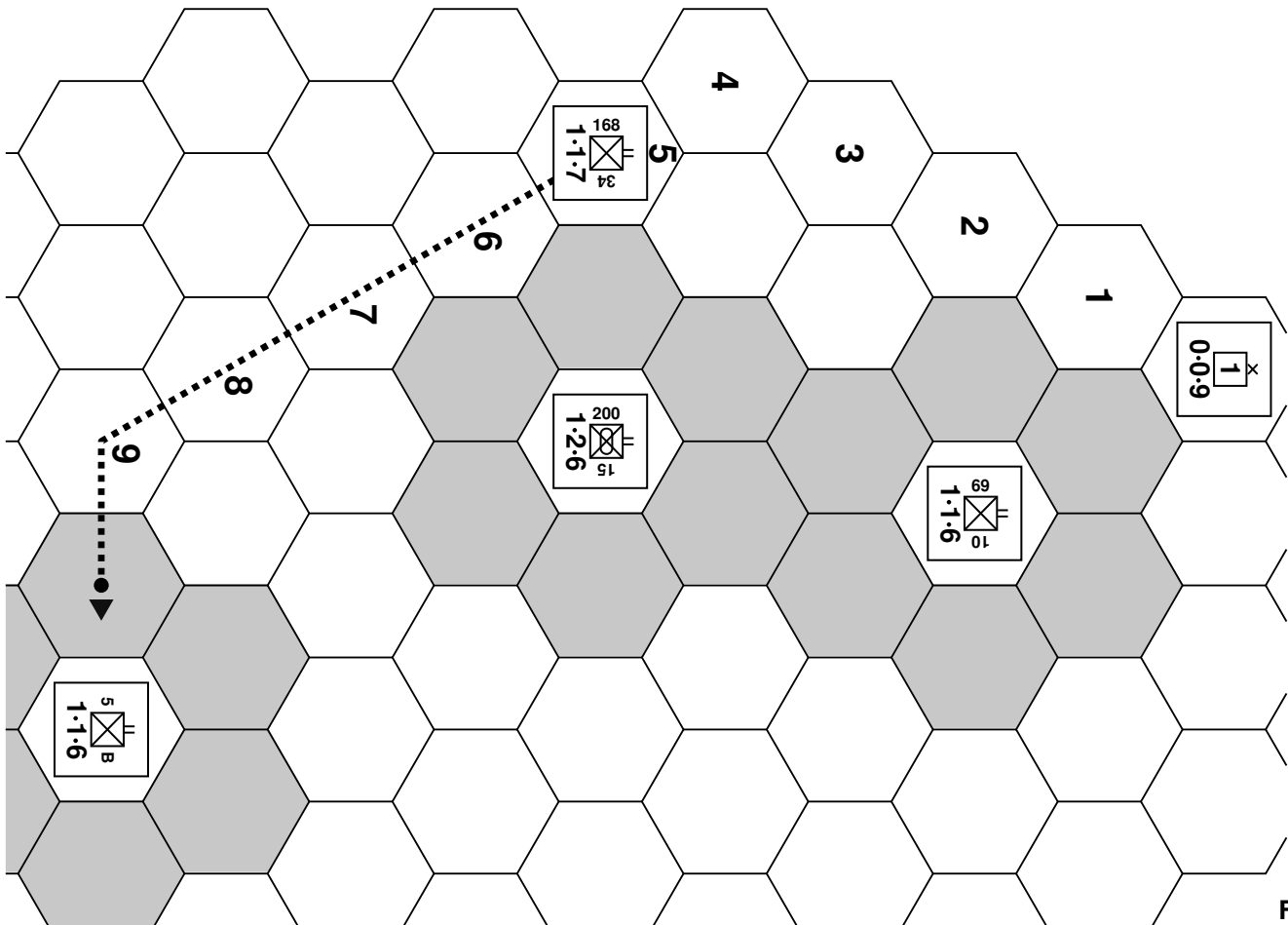
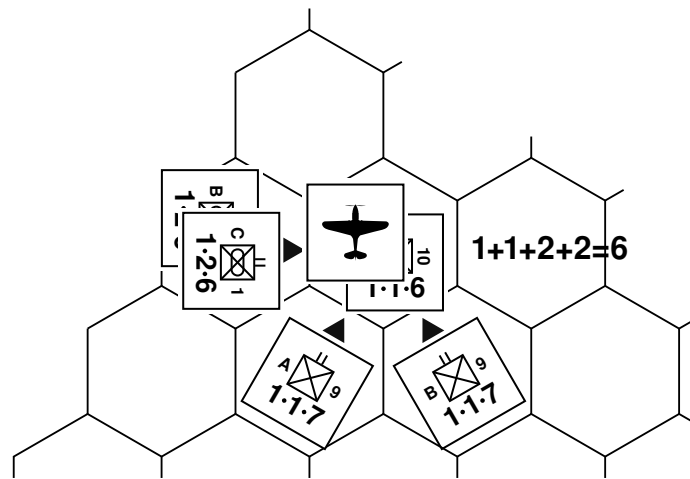


Fig. 6





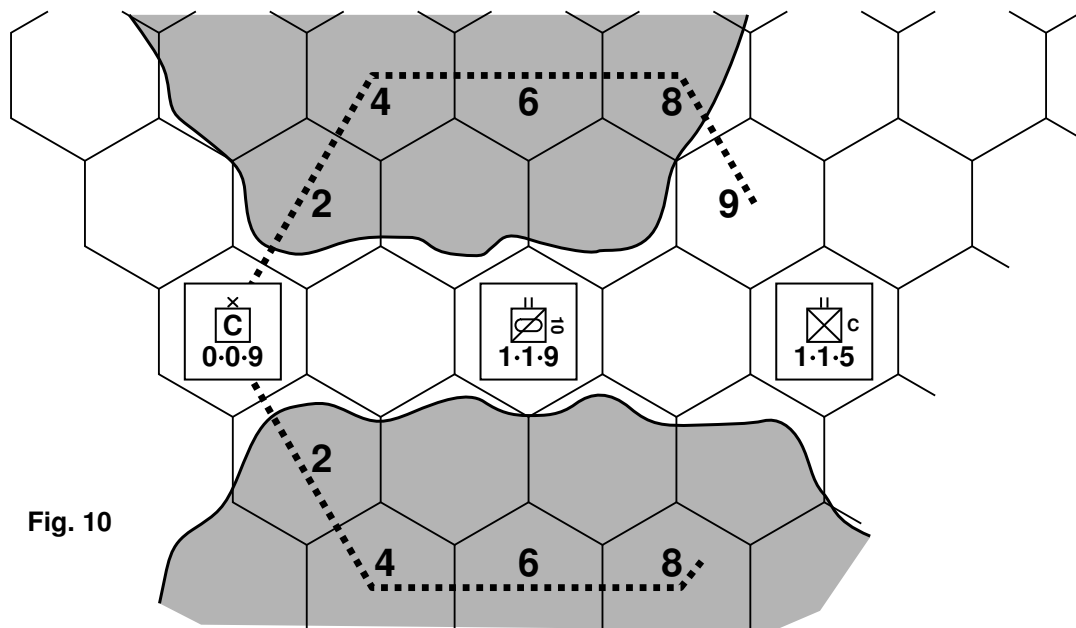


Fig. 10

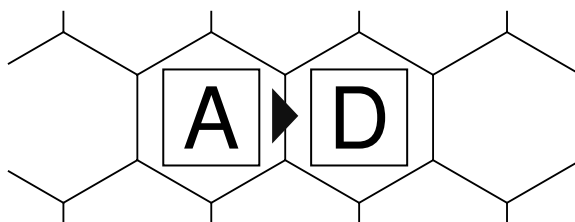


Fig. 11

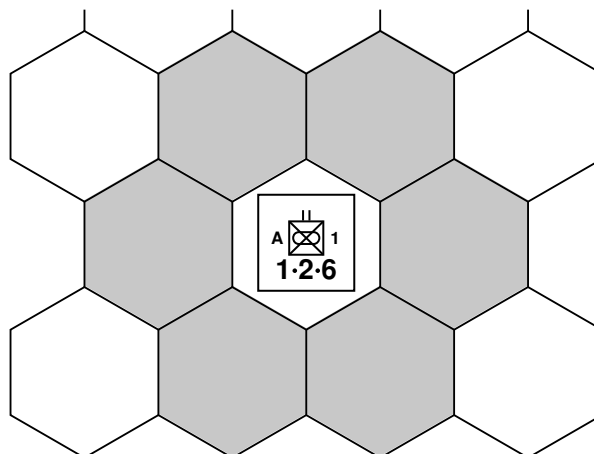


Fig. 12

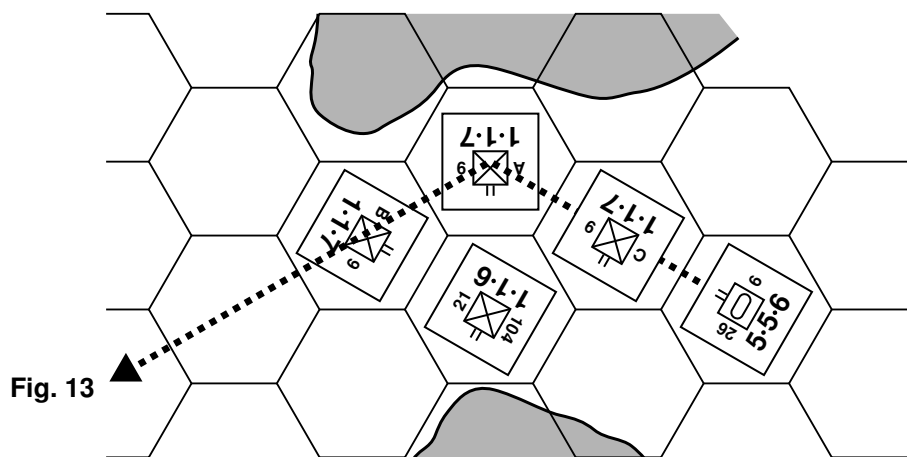


Fig. 13

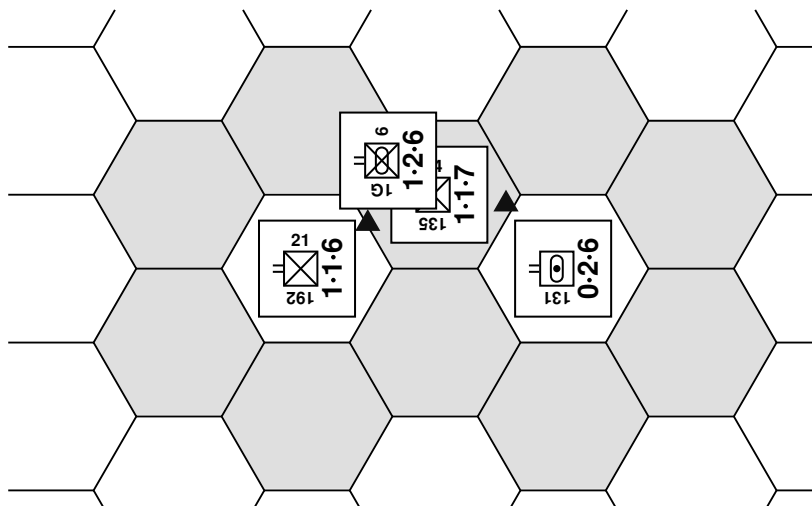


Fig. 14

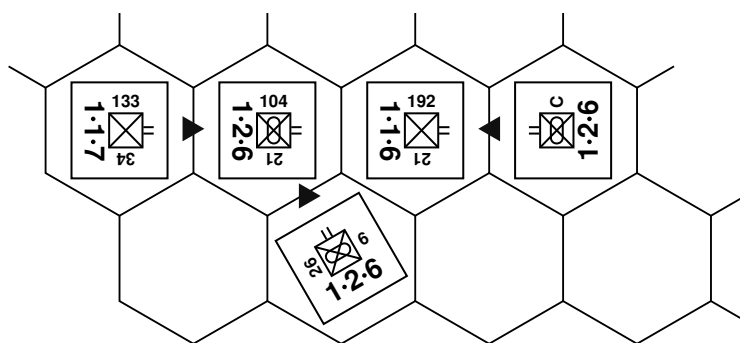


Fig. 15

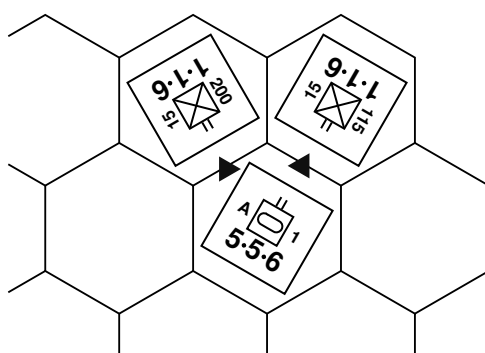


Fig. 16

