



FROM SALERNO TO ROME

REGOLAMENTO

DiS Simula
EDIZIONI



Credits**Design, maps&counters**

Sergio Schiavi

Giovanni Maccioni

Overall Coordination

Giovanni Maccioni

Tank&Panzer, Jabo

Pier Giorgio Lovera

Schemi&Diagrammi

Massimiliano della Rovere

Play-test

(in ordine di apparizione):

Alessandro Barbero

Giovanni Maccioni

Marco Piermaria Ferrari

Enrico Bertocchi

Giorgio Lovera

Luca Broglio

Massimiliano Pino

Revisione regole

Giovanni Maccioni

Alessandro Barbero

Marco Piermaria Ferrari

Massimiliano della Rovere

Luca Broglio

Piergennaro Federico

Andrea Brusati

Edgardo Merighi

Nando Ferrari

Scenari

Giovanni Maccioni

Traduzione

Giuseppe Tamba

Video & KS

Gianluca Faletti

Paolo Ciarlo

INDICE

1	INTRODUZIONE	p. 3
2	CONDIZIONI DI VITTORIA	p. 3
3	COMPONENTI	p. 3
4	PREPARAZIONE	p. 4
5	SEQUENZA DI GIOCO	p. 4
6	PUNTI ATTIVAZIONE	p. 5
7	DISPLAY DI COMANDO	p. 5
8	IMPULSI	p. 6
9	OPERAZIONI	p. 6
10	AMMASSAMENTO	p. 9
11	MOVIMENTO	p. 9
12	RETROGUARDIA	p. 10
13	REAZIONE	p. 10
14	COMBATTIMENTO	p. 10
15	RISERVA	p. 12
16	ARTIGLIERIA	p. 12
17	RIFORNIMENTO	p. 13
18	RINFORZI	p. 14
19	RECUPERI	p. 14
20	ROMA CITTA' APERTA	p. 14
21	CASO FOGGIA	p. 14
22	SCENARI	p. 15

Esempio di gioco p. 19**Consigli di gioco** di A. Barbero p. 23**FSTR: le operazioni** di G.Maccioni p. 24**Note storiche** di M. Scardigli p. 26**Artiglierie e simboli** p. 27**Bibliografia** p. 27

ABBREVIAZIONI UNITÀ

Asse

FJ: Fallschirmjäger

FK: Fallschirmjäger Korps

Flak: FlugabwehrKanone (cannone contraereo)

GJ: Gebirgsjäger

GK: Gebirgsjäger Korps

HG: Hermann Goering

HGJ: Hochgebirgsjäger

I: Infanterie

J: Jäger

Ost: Est

Pz: Panzer

PzG: Panzergrenadier

PzK: Panzer Korps

SS: Schutzstaffel

Alleati

AAR: Armoured Reconnaissance regiment

Air: Airborne

Arm: Armored

Can: Canadian

CEF: Corps Expéditionnaire Française

CIL: Corpo Italiano di Liberazione

Cmd: Commando

DFL: Division Française Libre

DIA: Division Infanterie Algérienne

DIM: Division Infanterie Marocaine

DY: Derbyshire Yeomanry

DMM: Division Marocaine de Montagne

G: Guards

GTM: Groupe de Tabors Marocains

H: Hussars

Ind: Indian

Inf: Infantry

KDG: King's Dragoon Guards

NIH: North Irish Horse

NMR: Natal Mounted Rifles

NZ: New Zealand

Pdlski: Podolski Uhlans Regiment

Pol: Polish

Pzn: Poznan Uhlans Regiment

RF: The Rifle Brigade

RM: Raggruppamento Motorizzato

Rngrs: Rangers

RSG: Royal Scots Greys

RWY: Royal Wiltshire Yeomanry

SA:South African

SSF: Special Service Force

T: Tank

TA: Tirailleurs Algériens

TD: Tank destroyer

TM: Tirailleurs Marocains

TT: Tirailleurs Tunisiens

WR: The Westminster Regiment

WY: Warwickshire Yeomanry

ABBREVIAZIONI TESTO

PA: Punti Attivazione**OoS:** Fuori rifornimento**END OPS:** Fine delle operazioni**Art:** Artiglieria**(div):** Divisione**HIT:** Colpito**CRT:** Tabella risultati combattimento**AG:** Army Group

1 - INTRODUZIONE

FSTR permette di simulare i primi dieci mesi della campagna d'Italia durante la seconda guerra mondiale, dallo sbarco di Salerno fino alla presa di Roma, dal settembre 1943 al giugno 1944.

Il gioco inizia con la V Armata americana appena sbarcata a Salerno e l'VIII Armata britannica che avanza in Puglia mentre l'Asse raduna le sue forze per sferrare una poderosa controffensiva contro l'una o l'altra delle due armate...

Il gioco è suddiviso in dieci turni, ognuno dei quali rappresenta un mese di tempo reale. Ogni turno si suddivide in un numero variabile di impulsi durante i quali entrambi i giocatori possono muovere e combattere con le loro forze cercando di guadagnare obiettivi territoriali e/o eliminare le forze dell'avversario. Per vincere è necessario soddisfare alcuni requisiti.

2 - CONDIZIONI DI VITTORIA

2.1 Alleato

Il giocatore Alleato consegue una vittoria decisiva se:

- occupa ROMA, NAPOLI e FOGGIA con forze rifornite (ad eccezione dei paracadutisti) in un qualsiasi momento entro il quinto turno di gioco.
- in un qualsiasi momento entro il quinto turno di gioco, 24 o più step Alleati riforniti escono dal lato nord della mappa 2 attraverso una qualsiasi strada.
- in un qualsiasi momento 45 livelli di forza dell'Asse sono nel box dei quadri e il livello delle perdite Alleate non supera i 27 livelli di forza.

Consegue una vittoria minore se:

- in un qualsiasi momento occupa Roma, Napoli e Foggia con forze rifornite (ad eccezione dei paracadutisti) entro la fine del decimo turno.
- in un qualsiasi momento entro la fine del decimo turno di gioco, 24 o più livelli di forza Alleati riforniti escono dal lato nord della mappa 2 attraverso una qualsiasi strada.

2.2 Asse

Il giocatore dell'Asse consegue una vittoria decisiva se:

- ROMA, NAPOLI e FOGGIA sono occupate con forze rifornite in un qualsiasi momento tra il quarto ed il decimo turno di gioco.
- In un qualsiasi momento cattura un deposito di rifornimento alleato.

Consegue una vittoria minore:

- se mantiene il controllo di Roma alla fine del decimo turno di gioco e l'Alleato non ha ottenuto le condizioni per una sua vittoria decisiva o minore.

3 - COMPONENTI

Mappe: le due mappe rappresentano l'area in cui gli opposti eserciti manovraron e si diedero battaglia. Su di essa è sovrapposta una griglia esagonale che serve a regolare piazzamenti e movimenti delle unità. Ogni esagono rappresenta circa 5 chilometri di terreno reale. Gli esagoni contengono terreni di natura diversa, sia artificiale che naturale, in grado di influenzare in modo diverso i movimenti e i combattimenti.

Sulla mappa sono stampate tabelle e tracce il cui uso serve a registrare e regolare alcune funzioni di gioco:

Calendario dei turni e traccia degli impulsi: Su questa traccia viene registrata la progressione del gioco attraverso l'avanzamento dei turni. Ogni turno di gioco rappresenta un mese di tempo reale. Ogni turno può avere un numero variabile di impulsi, registrati sull'apposita traccia stampata vicino al calendario dei turni. Il calendario riporta anche l'ammontare dei punti attivazione disponibili ad ogni turno per l'Asse e per le Armate alleate.

Tabella Meteo: serve per controllare le condizioni meteo di ogni impulso.

Diagramma di lancio: serve per stabilire la dispersione dei paracadutisti durante un lancio.

Traccia della Linea Gustav: serve per tenere traccia dello stato di costruzione della linea difensiva dell'Asse denominata Gustav.

Box dei quadri: qui vengono poste le unità che durante il gioco vengono distrutte.

Traccia di registrazione aeroporti - unità indipendenti: serve per indicare il numero di unità di bonus attivate in un impulso e i punti aerei derivanti dagli aeroporti controllati dal giocatore Alleato.

Tabella dei punti attivazione: questa tabella indica quanti punti attivazione sono disponibili ogni turno ad entrambi i giocatori.

Altre tabelle e aiuti:

Risultati di combattimento, bombardamento, appoggio tattico: queste tabelle servono a risolvere i combattimenti tra unità, il loro uso è spiegato più avanti.

Effetti del terreno: la tabella riporta i vari costi che le unità devono pagare per attraversare quel particolare esagono e gli eventuali benefici per le unità che lo difendono.

Costi operazioni: queste tabelle riassumono le diverse operazioni che i giocatori possono intraprendere durante il gioco ed i costi necessari ad attuarle.

Carta degli Schieramenti e dei rinforzi: questi aiuti indicano rispettivamente come vengono disposte le unità all'inizio del gioco e quali e in quale turno entrano i rinforzi previsti.

Display di comando: Su queste tabelle, una per giocatore, vengono posizionati i comandi delle varie unità presenti nel gioco; è presente inoltre una traccia numerica che serve a registrare i punti attivazione a disposizione dei giocatori.

Pedine

La maggior parte delle pedine presenti nel gioco rappresentano unità militari di diversa dimensione: gruppi e battaglioni di carri armati, battaglioni, reggimenti o brigate di fanteria. Su di esse è riportata una coppia di coefficienti numerici che rappresenta l'efficienza in combattimento e la capacità di movimento. Le pedine carri, che hanno una silhouette come simbolo, riportano inoltre un numero bianco su un circolo nero; questo coefficiente è il bonus carri e può influenzare il combattimento. Un numero nero su un circolo bianco indica invece il bonus per il combattimento in montagna.

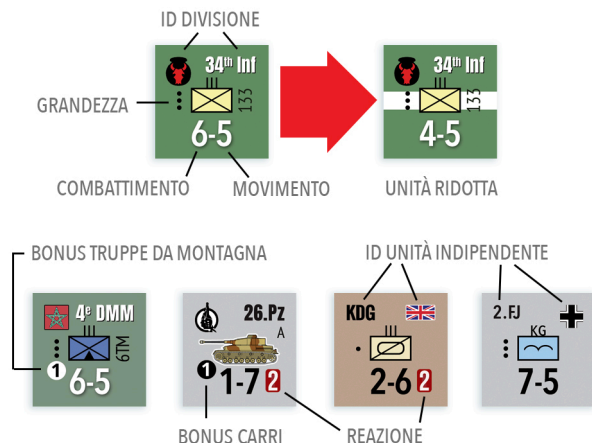
Oltre a questi fattori sono presenti sull'unità una designazione di comando e un simbolo divisionale; le unità che hanno lo stesso simbolo si intendono appartenenti alla stessa formazione e solitamente, durante il corso del gioco, agiranno insieme.

Altre unità non possiedono simboli o designazione divisionale; per comodità ci riferiremo ad esse come unità 'indipendenti'.

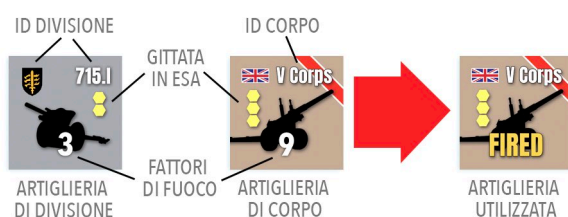
Per identificarne la dimensione ogni unità riporta dei puntini, da uno a tre; più puntini possiede più l'unità è grande. Questo valore serve per calcolare quante unità possono essere ammassate dentro un singolo esagono nello stesso momento. In generale un puntino equivale ad un battaglione ma vi sono alcune eccezioni. Le unità più grandi, reggimenti o brigate, quando subiscono una

perdita vengono girate dal lato che mostra una banda bianca e valori ridotti; un secondo livello di perdita le elimina.

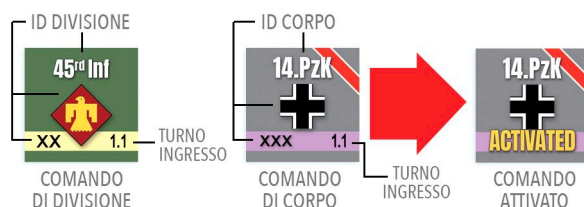
I battaglioni di fanteria e i gruppi di carri dell'Asse e alcuni battaglioni esploranti o di fanteria alleata hanno un solo livello di forza, quando subiscono una perdita sono eliminati. La maggior parte di queste unità possiede un valore di Reazione, un numero bianco inserito all'interno di un rettangolo rosso. Il retro di queste unità non riporta questo valore, in modo da tener traccia di quando la reazione viene utilizzata.



L'artiglieria e le navi riportano un valore di fuoco e una gittata, quest'ultima espressa in esagoni, da 2 a 4, che rappresentano il raggio in esagoni entro il quale l'unità può fare fuoco. Le artiglierie hanno una designazione di comando, possono essere divisionali, di Corpo o d'Armata. Quando una pedina di artiglieria viene utilizzata, viene girata mostrando il lato 'Fired'.



Alcune pedine rappresentano i comandi delle varie formazioni presenti nel gioco: Divisioni e Corpi d'Armata. Vengono utilizzate solo all'interno del Display di Comando e servono ad identificare quali divisioni sono attive in un determinato impulso e a quale Corpo e a quale Armata appartengono.



Altri segnalini presenti nel gioco rappresentano ponti, ponti interrotti, fortificazioni, aerei, muli, depositi di rifornimento, retroguardie oppure sono marcatori che servono ad identificare quelle unità che durante il corso del gioco si trovano coinvolte in situazioni particolari.

4 - PREPARAZIONE

I giocatori scelgono con quale esercito giocare e piazzano le truppe corrispondenti sulla mappa seguendo le indicazioni riportate sulla Carta degli Schieramenti. Il primo a schierarsi è il giocatore Alleato. La pedina del turno viene posta sul primo

turno del Calendario di Gioco, settembre del 1943; il segnalino impulso viene posto sulla casella '1' sulla traccia degli impulsi, mostrando il lato 'Bel Tempo'. Il segnalino della linea Gustav e il segnalino punti aerei vengono posti sulla casella '0' delle omonime tracce. Entrambi i giocatori posizionano le pedine comando sul display e registrano i punti attivazione disponibili.

5 - SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco dura dieci turni, uno per ciascun mese di campagna. Ogni turno si divide a sua volta in un numero di impulsi variabile. Durante questi impulsi i giocatori si alternano utilizzando i loro punti attivazione per 'comprare' una serie di operazioni che permetteranno di muovere, combattere, costruire fortificazioni, usare gli aerei e così via.

Quando terminano gli impulsi il turno finisce e si passa al successivo; il segnalino del turno viene fatto avanzare di una casella sul Calendario di Gioco.

Quando tutti i turni sono conclusi il gioco termina e vengono controllate le condizioni di vittoria. Il gioco può concludersi prima se vengono a crearsi alcune condizioni particolari.

In dettaglio le azioni che i giocatori devono svolgere per ogni impulso sono:

Fase di Recupero - Solo una volta all'inizio del primo impulso di ciascun turno a partire dal secondo turno (ottobre 1943) entrambi i giocatori possono recuperare livelli di forza con le unità che hanno subito perdite.

Fase dei Rinforzi - entrambi i giocatori possono far entrare in gioco nuove formazioni e/o ritirare quelle destinate ad altri fronti.

Fase del Controllo Meteo - A partire dal secondo turno (ottobre 1943), uno dei due giocatori, alternandosi, controlla le condizioni meteo, confrontando il risultato del lancio di un dado con l'apposita tabella che determina l'eventuale verificarsi delle condizioni di maltempo per l'impulso in corso.

Fase di programmazione

- Entrambi: controllo della disponibilità di aerei
- Entrambi: Riassegnazione delle Formazioni nel Display di Comando
- Allocations dei punti attivazione - Entrambi i giocatori allocano i punti attivazione sul loro display, scalando sull'apposita traccia la quantità di punti spesi. Se nessuno dei due giocatori alloca punti attivazione il turno termina e si passa al successivo.
- Determinazione dell'iniziativa
- Entrambi: Tutte le unità di artiglieria divisionale vengono riposizionate alternativamente dai due giocatori (e girate dal lato non FIRED se hanno sparato, per primo il giocatore senza iniziativa) insieme alle artiglierie di Corpo se attivate e alle unità navali se sono presenti depositi di rifornimento in mappa.
- Asse: Fortificazioni e disposizione delle Retroguardie.
- Entrambi: Tutte le unità che hanno usato la loro capacità di Reazione vengono voltate dal lato che mostra il valore di Reazione.

Fase delle operazioni

Segmento delle operazioni del giocatore con l'iniziativa

Il giocatore attivo svolge un'operazione con una formazione tra quelle attivate (una Divisione oppure un Corpo) nella sequenza qui indicata:

- A - designa delle Riserve tra le unità che ne fanno parte

- B - muove le unità non in Riserva e compie missioni con artiglieria, aerei e unità navali.
- C - svolge i combattimenti
- D - Attiva le Riserve, un esagono per volta, e con esse muove e combatte - anche qui può eseguire missioni con artiglieria, aerei e unità navali.

Durante queste attività possono avere luogo le attivazioni di emergenza del giocatore attivo e alcune azioni del giocatore senza iniziativa: movimento di Reazione (regola 13), operazioni con le Riserve (regola 15.2), missioni di bombardamento e di interdizione di artiglieria, navi e aerei (regole 16.1.3, 16.3 e 9.8).

La sequenza da A a D viene ripetuta per ogni operazione delle formazioni attivate dal giocatore con l'iniziativa. Quando tutte le formazioni hanno concluso le operazioni allora il giocatore attivo

- E - Controlla il rifornimento (in questo momento può essere tentato il rifornimento con gli aerei).
- F - Tutti i segnalini END OPS del giocatore attivo vengono tolti e inizia il segmento del giocatore senza iniziativa.

Segmento delle operazioni del giocatore senza iniziativa

- Si ripete da A a F (anche se il giocatore senza iniziativa non ha attivato formazioni deve controllare comunque il rifornimento e può compiere l'assestamento tattico).

Quando anche il giocatore senza iniziativa ha completato le sue operazioni l'impulso termina e si comincia l'impulso successivo.

6 - PUNTI ATTIVAZIONE (PA)

Sono il cuore del gioco; rappresentano la capacità dei giocatori di condurre operazioni con le loro forze. Il calendario dei turni riporta l'ammontare dei punti attivazione disponibili ad ogni turno per l'Asse, per le Armate alleate e per il XV Gruppo di Armate.

All'inizio di ciascun turno i punti segnati sull'apposita tabella vicino alla traccia dei turni vengono registrati sull'apposita traccia presente sul Display di Comando da entrambi i giocatori, utilizzando gli appositi segnalini. Per l'Asse questi punti sono un unico valore che può utilizzare per eseguire operazioni con formazioni che appartengono indifferentemente ad entrambe le sue Armate (all'inizio solo la 10. e poi, quando disponibile, anche la 14.). L'Alleato invece riceve punti diversi per ciascuna delle sue Armate, la V (US) e l'VIII (Br). Riceve inoltre punti per il XV Gruppo di Armate. I punti assegnati ad una Armata possono essere utilizzati per eseguire operazioni con formazioni che fanno parte di quella specifica Armata. I punti assegnati al XV Gruppo di Armate possono essere utilizzati per eseguire operazioni con entrambe le Armate.

In generale qualsiasi operazione che prenderà corso durante il gioco dovrà essere pianificata a priori e 'comprata' spendendo i punti attivazione disponibili in quel dato turno.

Questa allocazione dei punti attivazione ha luogo nella fase di programmazione: ciascun giocatore decide segretamente quanti punti attivazione spendere, girando le pedine di comando delle formazioni dal lato attivo.

Possono essere allocati contemporaneamente punti attivazione a Formazioni presenti in tutte le Armate di cui dispongono i giocatori. Inoltre possono essere spesi punti per operazioni specifiche come sbarchi, lanci di paracadutisti o costruzione di fortificazioni. La tabella 'Costi delle operazioni' riporta tutti i tipi di operazioni che è possibile eseguire durante il gioco ed il costo necessario per poterle attuare. Alcune di esse sono disponibili

solo per il giocatore Alleato o, viceversa, solo per il giocatore dell'Asse.

I punti attivazione devono essere spesi nel turno in cui sono assegnati, non possono essere risparmiati per il turno successivo.

Se nessuno dei due giocatori alloca punti attivazione, il turno finisce e i punti attivazione non utilizzati vengono perduti. L'ammontare dei punti attivazione, man mano che vengono utilizzati pianificando le diverse operazioni, viene diminuito sulla traccia presente sul Display di Comando.

6.1 Iniziativa

Il giocatore che spende più punti attivazione in totale durante la fase di programmazione ha l'iniziativa per quell'impulso. In caso di parità l'iniziativa è sempre del giocatore Alleato.

7 - DISPLAY DI COMANDO

Serve a tener traccia delle formazioni attivate durante un singolo impulso. Il display riproduce schematicamente la struttura delle Armate che i giocatori hanno a disposizione nel gioco; ciascuna Armata è divisa in alcuni spazi, da tre a cinque. All'interno di ciascuno di questi spazi può essere posta una pedina di comando di un Corpo e le pedine di comando di un certo numero di Divisioni, da un minimo di due fino ad un massimo di sei. Oltre agli spazi dei Corpi ogni Armata ha degli spazi più piccoli, che possono essere destinati alle Divisioni che non sono assegnate, in quello specifico momento, ai Corpi.

La maggior parte delle formazioni nel gioco sono Divisioni e consistono in un numero variabile di unità insieme alla propria artiglieria, che opereranno sulla mappa, e da una pedina che ne rappresenta il comando, che sarà posizionata sempre sul Display, in uno degli spazi. La pedina comando può avere due stati: Normale e Attivato. Non appena il giocatore durante la fase di programmazione attiva la Divisione pagandone il costo, la pedina di comando viene girata per mostrare il lato attivato. Una volta terminate le sue operazioni (cioè le sue unità sulla mappa hanno mosso e combattuto) viene rigirata sul lato normale. Se viene attivato un intero Corpo anche la pedina di comando del Corpo viene voltata a mostrare il lato attivato, insieme a tutte le pedine di comando delle Divisioni attivate presenti all'interno del Corpo. Non è obbligatorio, quando si attiva un Corpo, attivare tutte le divisioni che lo compongono. Per attivare un Corpo però è necessario attivare almeno due delle divisioni che lo compongono.

In pratica è sempre possibile controllare, grazie al Display di comando, quali formazioni sono attive per l'impulso in corso e quali invece non sono state attivate oppure hanno completato le operazioni. E' sempre possibile per le Divisioni e per i Corpi cambiare Corpo o Armata di appartenenza salvo alcune eccezioni. Come già evidenziato nel paragrafo precedente il Display riporta anche la traccia dei punti attivazione.

7.1 Riassegnazione delle formazioni

Durante la fase di programmazione i giocatori hanno la possibilità di riassegnare Divisioni e Corpi come meglio credono all'interno del Display di Comando. Questa riassegnazione avviene semplicemente spostando le pedine comando nei diversi spazi, ricordando che può esservi un solo Corpo d'Armata per ogni spazio. La riassegnazione può avvenire anche tra Armate diverse: per il giocatore Alleato questa operazione costa 1 punto attivazione per ogni divisione che passa da un'Armata ad un'altra; per il giocatore dell'Asse avviene senza costi. Anche i Corpi d'Armata possono essere riassegnati ad un'altra Armata. Il costo di questa operazione per il giocatore Alleato è di 1 punto

per ogni divisione che fa parte del Corpo più un punto addizionale. Per il giocatore dell'Asse è gratuita.

7.1.1 Integrità nazionale

CEF: le divisioni che appartengono al Corpo di Spedizione Francese non possono mai cambiare assegnazione, devono rimanere nel CEF. Il CEF non può cambiare Armata di appartenenza, ovvero la V Armata US.

Canadesi e polacchi: Quando entrano in gioco il Corpo canadese e quello polacco le rispettive Divisioni nazionali devono obbligatoriamente farne parte. Entrambi i Corpi possono cambiare Armata d'appartenenza.

E' permesso assegnare Divisioni di altra nazionalità ai Corpi nazionali.

7.1.2 Unità indipendenti

Un certo numero di unità nel gioco non sono inquadrare nelle Divisioni esistenti e non possiedono pertanto la pedina di Comando. Tali unità, denominate indipendenti, possono essere attivate con il bonus di attivazione oppure tramite l'attivazione di emergenza.

Sulla mappa è presente una traccia di registrazione delle unità attivate come bonus per aiutare i giocatori a ricordare quante unità hanno attivato in quel modo.

7.1.3 Battaglioni Asse Indipendenti

Ai fini del bonus di attivazione, qualsiasi battaglione o unità di carri dell'Asse, anche se inquadrato in una divisione, può essere trattato come una unità indipendente ed essere quindi attivato attraverso il bonus di Divisione o di Corpo se la sua formazione rimane inattiva durante quell'impulso.

8 - IMPULSI

Durante l'impulso prendono corso le operazioni che entrambi i giocatori hanno pianificato.

Ogni impulso è diviso in due segmenti distinti: nel primo il giocatore con l'iniziativa compie le sue operazioni con le formazioni attivate e con esse muove e combatte. Quando le operazioni sono concluse, la disponibilità di movimento di quelle formazioni si è esaurita e si sono applicati i risultati degli eventuali combattimenti ovvero quando tutte le unità delle formazioni attivate hanno un segnalino END OPS il segmento del giocatore attivo cessa e l'iniziativa passa all'altro giocatore che a sua volta intraprende le operazioni previste e/o muove con le formazioni attivate. Quando tutte le operazioni hanno avuto luogo l'impulso termina e si passa al successivo, ripetendo la sequenza da capo.

Nessuna unità, Divisione o Corpo può essere attivata più di una volta nello stesso impulso.

Accanto al Calendario dei Turni sono riportate le caselle dei primi sette impulsi; se non dovessero essere sufficienti durante il corso di un turno, i giocatori possono continuare a registrare gli impulsi ripartendo dal primo.

Le operazioni che avvengono in un impulso sono un insieme fluido, movimenti si alternano ai combattimenti, secondo l'ordine stabilito dai giocatori. Per tenere traccia di questa fluidità ed evitare situazione confuse, ogni qualvolta che le unità del giocatore attivo hanno concluso le loro operazioni viene posto su di esse un segnalino END OPS.

Unità con questo segnalino non potranno, per quell'impulso, eseguire altre operazioni.

In alcuni casi, approfonditi successivamente, entrambi i giocatori hanno la possibilità di intervenire durante il segmento d'impulso avversario: con artiglieria, aerei e unità navali, con il movimento di Reazione, con l'intervento delle Riserve. Nei casi in cui vi sia

un problema di priorità nell'eseguire una determinata azione (ad esempio chi bombarda per primo, cosa teoricamente possibile a entrambi i giocatori nello stesso momento) è sempre il giocatore attivo a decidere chi agisce per primo.

8.1 Condizioni meteo

Nel primo e nell'ultimo turno di gioco, settembre 1943 - giugno 1944, le condizioni meteo sono di 'Bel Tempo'. All'inizio di ogni impulso a partire dal secondo turno i giocatori controllano sull'apposita tabella, tirando un dado e verificandone il risultato, le condizioni meteo per l'impulso in corso, girando il segnalino Impulso sul lato corrispondente alle condizioni meteo così determinate. In caso di maltempo vi sono i seguenti effetti:

- il costo di movimento di alcuni esagoni aumenta;
- i fiumi sono intransitabili;
- non può essere utilizzato l'appoggio aereo;
- non si possono eseguire aviolanci;
- non possono essere costruiti o riparati ponti;
- Il Tank Shock non può essere utilizzato.

9 - OPERAZIONI

La tabella Costi delle Operazioni riporta tutte le operazioni che possono essere intraprese durante gli impulsi pagandone i relativi costi. Di seguito la spiegazione di tutte le operazioni possibili:

9.1 Attivare una o più Divisioni **OPERAZIONE**

Quando una singola Divisione che fa parte di un Corpo non attivato o che non è assegnata ad un Corpo viene attivata (al costo di 1 punto attivazione) ciascuna unità che ne fa parte può muovere e combattere oppure compiere movimento strategico oppure essere messa in Riserva per future azioni.

Come bonus la Divisione può attivare anche una unità indipendente. Questo bonus può comprendere l'artiglieria del Corpo d'Armata di appartenenza.

E' possibile attivare nello stesso impulso più Divisioni contemporaneamente, anche se appartengono a formazioni (Corpi e Armate) differenti. E' necessario però completare le operazioni con una Divisione prima di iniziarle con un'altra.

9.2 Attivare uno o più Corpi d'Armata **OPERAZIONE**

Il costo di attivazione di un Corpo d'Armata è dato dalla somma delle divisioni che lo compongono più uno (es: 4 divisioni + 1 = 5 P.A.). Un Corpo deve avere un minimo di due divisioni ed un massimo di sei.

Quando un Corpo d'Armata viene attivato ciascuna delle Divisioni (o parti di essa) che lo compongono può muovere e combattere, compiere movimento strategico oppure essere messa in Riserva per future azioni. In altre parole tutte le divisioni che compongono il Corpo possono compiere le operazioni contemporaneamente, come se si trattasse di un'unica formazione.

Il Corpo attivato dispone automaticamente anche della sua artiglieria e, come bonus, può attivare fino a 4 unità indipendenti tra cui anche l'artiglieria dell'Armata di appartenenza, che andrà posizionata sulla mappa al momento dell'attivazione del bonus.

Anche le divisioni attivate insieme al Corpo mantengono il loro bonus di attivazione. Per tenere traccia di tutte le unità aggiuntive viene utilizzato l'apposito segnalino (Unità Bonus) da posizionare sulla Traccia di registrazione aeroporti - unità indipendenti presente sulla mappa.

Le unità bonus possono essere attivate durante la fase delle operazioni, senza che sia necessario individuarle durante la fase di programmazione.

Quando vengono attivati più Corpi durante lo stesso impulso è obbligatorio terminare le operazioni con un Corpo prima di passare al successivo. Se vengono attivati più Corpi appartenenti ad Armate diverse il giocatore può alternare le operazioni tra le due Armate come meglio crede, a patto che venga rispettato l'assunto precedente.

9.2.1 Attivazione del Corpo Polacco **OPZIONALE**

Il Corpo Polacco, se formato solo dalle divisioni polacche, può essere attivato con la spesa di due punti attivazione (non deve essere speso il punto aggiuntivo per il Corpo).

9.3 Attivazioni d'emergenza, KG e TF **OPERAZIONE**

Entrambi i giocatori hanno la possibilità di attivare alcune unità durante il loro segmento d'impulso anche se non lo hanno pianificato (e 'comprato') durante la fase di programmazione. Questa attivazione può avvenire semplicemente dichiarandolo e se può essere speso il punto di attivazione necessario.

9.3.1 Kampfgruppe (KG)

Il giocatore dell'Asse dispone di un segnalino KG che una volta posizionato sulla mappa, permette di attivare contemporaneamente una o più unità poste sotto o adiacente il segnalino, fino ad un massimo di 6 puntini di ammassamento, anche se appartenenti a formazioni diverse o indipendenti, a patto che non siano marcate con END OPS. Quando il KG ha esaurito le sue azioni il segnalino viene ritirato e diventa nuovamente disponibile l'impulso successivo.



9.3.2 Task Force (TF)

Il giocatore Alleato dispone di un segnalino TF che una volta posizionato sulla mappa, permette di attivare le unità presenti poste sotto il segnalino stesso, fino ad un massimo di 6 puntini di ammassamento, anche se appartenenti a formazioni diverse tra loro o ad unità indipendenti, a patto che non siano marcate con END OPS e che appartengano alla stessa Armata. Quando la TF ha esaurito le sue azioni il segnalino viene ritirato e diventa nuovamente disponibile l'impulso successivo.



9.3.3 Flessibilità operativa dell'Asse **OPZIONALE**

Il giocatore dell'Asse può rigiocare il segnalino KG una seconda volta durante lo stesso impulso pagando 1 punto attivazione, con le stesse modalità viste in precedenza.

9.4 Lancio di paracadutisti **OPERAZIONE**

Operazione disponibile solo per il giocatore Alleato per le due divisioni aviotrasportate disponibili (82nd Air US e 1st Air Br), per il battaglione paracadutisti 509th (US) e l'unità 1st SSF. Se non è ancora in mappa ovvero è un rinforzo può essere lanciata direttamente (caso dell'82nd Air che arriva nel turno 1.2) pagando i costi previsti. Se invece è già in mappa per poter essere lanciata deve essere sopra o adiacente ad un aeroporto amico dopodiché può essere mossa su qualsiasi esagono di pianura o collina della mappa. A questo punto si controlla la dispersione di ogni unità tramite l'apposito diagramma: si tira un dado, se il risultato è 5-6 l'unità può rimanere sull'esagono scelto, con 3-4 si sposta di un esagono e con 1-2 si sposta di 2 esagoni; la direzione dello spostamento è verificata tirando ancora un dado e controllando il diagramma di dispersione.

Unità che finiscono in mare, in montagna o sopra unità nemiche perdono 1 livello di forza e raggiungono automaticamente il primo esagono permesso. Dopo il lancio le unità possono muovere ma il loro fattore di movimento è dimezzato per difetto. Possono attaccare normalmente le unità adiacenti. Nell'impulso

dell'avvolgimento i paracadutisti non possono mai combinare le loro operazioni con altre unità. In altre parole il lancio è un'operazione a sé stante che riguarda sempre, al massimo, una divisione. I paracadutisti sono automaticamente riforniti alla fine dell'impulso dell'avvolgimento; controllano il rifornimento solo negli impulsi successivi. Può essere anche pianificato il lancio di una sola unità di paracadutisti, controllare la tabella Costi delle Operazioni.

Questa operazione non è disponibile in caso di maltempo.

9.5 Sbarco maggiore **OPERAZIONE**

Operazione disponibile per il giocatore Alleato, una sola volta per partita e solo quando i depositi di rifornimento presenti all'inizio della campagna vengono ritirati e il nuovo terminale di rifornimento per la V Armata è Napoli. Entro e non oltre il 6° turno (febbraio 1944) il giocatore Alleato può lanciare un'operazione 'Sbarco maggiore' utilizzando al massimo due Divisioni (o un Corpo di due divisioni) con i relativi bonus di attivazione a cui aggiunge le due unità navali. Le unità attivate a questo scopo devono partire da (o essere adiacenti) un qualsiasi porto amico oppure possono essere prese direttamente tra i rinforzi previsti per quel turno.

Procedura: in uno qualsiasi degli esagoni costieri scelti per lo sbarco, libero da unità nemiche e in pianura, viene posizionata una delle pedine 'Deposito di rifornimento' che servirà a rifornire le unità sbarcate (Consultare anche 'Rifornimento'). Il deposito di rifornimento potrà essere ritirato solo quando sarà possibile stabilire una linea di rifornimento regolare ad un altro terminale di rifornimento (vedere 17.1). Il deposito ritirato potrà essere utilizzato per ulteriori sbarchi dall'impulso successivo il ritiro. Una volta piazzato il deposito Alleato anche le unità alleate destinate allo sbarco vengono posizionate su qualsiasi esagono costiero di pianura libero da unità nemiche entro tre esagoni dal deposito di rifornimento. Le unità possono muovere nell'impulso in cui sbarcano ma il loro fattore di movimento è dimezzato per difetto; possono attaccare normalmente. Unità che sbarcano non possono essere messe in Riserva.

Lo sbarco maggiore attiva automaticamente l'arrivo di rinforzi aggiuntivi dell'Asse (Caso Richard).

9.5.1 Caso Richard

A partire dall'impulso stesso in cui si verifica lo sbarco maggiore iniziano ad arrivare i rinforzi dell'Asse previsti, elencati nella carta dei Rinforzi (R0, R1 ecc). In questo caso il totale dei punti attivazione a disposizione del giocatore dell'Asse aumenta di 5 punti per ciascun turno fino alla fine della partita, turno dello sbarco compreso.

Non appena viene posizionato il deposito di rifornimento Alleato il giocatore dell'Asse piazza i rinforzi previsti per il Caso R0 insieme a due livelli di forza recuperati (straordinariamente) dal box dei quadri, dopodiché l'Alleato procede con il piazzamento delle forze destinate allo sbarco. Se lo sbarco non avviene alcuni di questi rinforzi arrivano comunque, controllare la Carta dei Rinforzi.

9.5.2 Riassegnamento del CEF

Se lo sbarco maggiore non avviene il Corpo di spedizione francese (CEF) viene riassegnato ad un altro fronte e deve essere ritirato dal gioco il turno 7. Sempre dal turno 7, il totale dei punti attivazione a disposizione della V Armata US viene diminuito per i turni restanti e fino alla fine della partita, di dieci punti, controllare la carta dei rinforzi alleati.

9.5.3 Sbarco minore **OPERAZIONE**

Dal secondo turno fino alla fine della partita il giocatore Alleato ha l'opportunità di lanciare uno sbarco minore che consiste nello sbarcare al massimo una unità per impulso.

L'unità si considera rifornita fino all'impulso successivo. Questa operazione avviene rispettando le stesse condizioni dello sbarco maggiore tranne che non è necessario che i depositi siano disponibili per lo sbarco. L'Alleato però può decidere se, insieme all'unità, posizionare anche un deposito (se disponibile).

Non vi sono limiti al numero di sbarchi minori che possono essere effettuati durante una partita.

9.5.4 Rangers, commandos e forze speciali alleate

Tutte le unità di questo tipo possono sbarcare anche in esagoni costieri di collina e montagna.

9.5.5 Unità Navali

Il giocatore Alleato dispone di due unità navali che possono bombardare, interdire, fornire appoggio tattico con le stesse modalità dell'artiglieria. Sono disponibili entrambe come bonus automatico all'inizio del gioco e durante lo sbarco maggiore e restano in gioco, automaticamente attive in ogni impulso, fino a quando i depositi di rifornimento sono in mappa. Sono posizionate su esagoni di mare confinanti con il bordo grigio della mappa entro 4 esagoni dal deposito di rifornimento e da quel momento possono essere utilizzate per le missioni previste. Vengono riposizionate all'inizio dell'impulso sempre entro 4 esagoni dal deposito di rifornimento. Sono ritirate dalla mappa quando vengono ritirati (o conquistati) i depositi di rifornimento. Possono sommare in un'unica missione i loro fattori di fuoco ma non possono mai combinarli con quelli di aerei o artiglierie terrestri.

L'unità navale con fattore di fuoco '3' può essere assegnata come bonus anche allo sbarco minore solo per l'impulso in cui avviene lo sbarco. Può essere piazzata entro 2 esagoni dal punto di sbarco dell'unità. Viene rimossa alla fine dell'impulso.

9.5.6 Adriatico

Lo sbarco su esagoni che si affacciano sul mare Adriatico è possibile solo se l'aeroporto di Foggia è sotto controllo Alleato ovvero può tracciare una linea di rifornimento ad un terminale Alleato e un'unità alleata è stata l'ultima a transitarvi sopra.

9.5.7 Box Porto di Bari

Il porto di Bari, per esigenze di spazio, è rappresentato con un box fuori mappa. Per potervi accedere è sufficiente che un'unità alleata esca da una qualsiasi strada che funge da terminale di rifornimento per l'VIII Armata; una volta uscita viene automaticamente posta dentro il box e, dall'impulso successivo potrà compiere operazioni di sbarco.

Unità presenti nel box 'porto di Bari' possono rientrare in mappa con uno sbarco, con il movimento navale oppure con il movimento terrestre. Quando vengono attivate per il movimento terrestre vengono posizionate su un qualsiasi esagono con il simbolo del rifornimento dell'VIII Armata e da lì possono muovere fino a metà del loro movimento.

Al Box possono accedere direttamente anche i rinforzi previsti per l'VIII Armata. All'interno del box possono ammassarsi unità per un totale di 10 puntini.

9.6 Rendere operativa la Linea Gustav **OPERAZIONE**

Il giocatore tedesco, partendo dal primo turno, può allocare punti attivazione per rendere operativa la linea difensiva Gustav durante la fase di programmazione dell'impulso.

All'inizio del gioco la linea è inattiva, il segnalino 'Linea Gustav' viene posizionato sul box con il valore '0'. Nei turni successivi, ogni due PA allocati il segnalino viene fatto avanzare di uno spazio. Quando viene raggiunta l'ultima casella (box valore 2) la linea si considera completata e operativa. Per ogni turno la spesa non può essere superiore ai 2 PA. Se la linea Gustav non è operativa, il suo effetto difensivo è nullo e non ci sono modificatori aggiuntivi oltre a quelli del terreno. Gli effetti della Gustav si applicano solo alle unità dell'Asse.

9.6.1 Linea Bernhardt

I tre esagoni fortificati della Linea Bernhardt si considerano sempre operativi, non è necessario per il giocatore dell'Asse allocare Punti Attivazione per la loro costruzione ed ai fini del combattimento e del bombardamento producono gli stessi effetti delle fortificazioni.

9.7 Posizionare fortificazioni **OPERAZIONE**

Il giocatore dell'Asse possiede 7 segnalini fortificazione che al costo di 1 PA per segnalino, può piazzare, al massimo uno per impulso, su qualsiasi esagono fornito della mappa. Una volta piazzati modificano i fattori di combattimento delle unità poste a difesa dell'esagono, esattamente come gli esagoni della linea Gustav. Non possono essere distrutti e non possono essere tolti fino al termine della partita. Gli effetti delle fortificazioni si applicano solo alle unità dell'Asse.

9.8 Appoggio Aereo **OPERAZIONE**

Il giocatore Alleato dispone, come bonus, di due pedine aeree utilizzabili in ciascun impulso; inoltre deve tirare un dado: con 4-5-6 aggiunge un altro aereo. Dall'impulso successivo all'occupazione di Foggia il giocatore Alleato non deve più tirare il dado per controllare il numero di aerei disponibili: sono sempre tre per ciascun impulso.

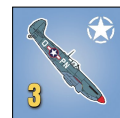
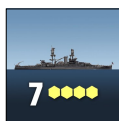
Gli aerei dispongono di 3 fattori di fuoco ciascuno e possono essere utilizzati per bombardare, fornire appoggio tattico, interdire l'esagono in cui sono piazzati esattamente con le stesse modalità dell'artiglieria, sia durante il proprio segmento d'impulso, sia durante quello avversario. A differenza dell'artiglieria però gli aerei possono essere utilizzati ovunque sulla mappa di gioco. I fattori di fuoco degli aerei non possono mai essere combinati con i fattori di fuoco delle unità navali o delle artiglierie terrestri. Possono naturalmente sommarsi tra loro. Anche il giocatore dell'Asse dispone, come bonus, di un aereo, che può utilizzare con identiche modalità. All'inizio di ogni impulso deve tirare un dado; con 5-6 ha un secondo aereo aggiuntivo per l'impulso in corso. Il caso Foggia aggiunge un ulteriore aereo alla disponibilità dell'Asse; per ottenerlo serve un ulteriore tiro di dado ed un risultato di 5 o 6. Quando viene ritirato il II Pz Korps delle SS viene ritirato anche questo aereo. Una volta utilizzati gli aerei vengono girati mostrando il lato 'Used'. L'appoggio aereo non è disponibile in caso di maltempo.

9.8.1 Aeroporti

Il giocatore Alleato può incrementare il numero di aerei disponibili, fino a nove in totale, se occupa gli aeroporti presenti sulla mappa. Ogni aeroporto ha un valore che esprime il numero di aerei che dall'impulso successivo l'occupazione e fintanto che l'Alleato mantiene il controllo dell'aeroporto diventano disponibili. Questi aerei, possono essere utilizzati, a gruppi di 3, pagandone i costi di attivazione previsti.

9.9 Intelligence **OPERAZIONE** **OPZIONALE**

Normalmente unità e ammassamenti nemici non possono mai essere esaminati a meno che non siano adiacenti ad unità



amiche. Il giocatore Alleato può, lanciando una specifica operazione di Intelligence, in qualsiasi momento, scegliere 10 esagoni sulla mappa occupati dal nemico e controllare al loro interno quali unità o ammassamenti siano presenti.

9.10 Offensive alleate **OPERAZIONE OPZIONALE**

Il giocatore Alleato dispone di tre segnalini Offensiva, uno per Armata e uno per il XV Gruppo di Armate.

Può decidere di utilizzarne uno in un qualsiasi impulso, in aggiunta ad altre operazioni, al costo di 2 PA.

Effetti: Se viene giocato un segnalino offensiva di una Armata, tutte le unità attivate nell'impulso in corso ed appartenenti a quella specifica Armata godono di 1 punto movimento aggiuntivo; tutti i loro combattimenti in attacco ed i loro bombardamenti aggiungono +1 al risultato dei dadi; il loro percorso di rifornimento può essere esteso di 1 punto movimento aggiuntivo.

Se le condizioni meteo lo consentono aggiungono un aereo di bonus.

Se viene giocato il segnalino offensiva del XV Gruppo di Armate i benefici, descritti nel caso del segnalino offensiva di armata, incluso un aereo di bonus, si estendono a tutte le unità alleate attivate nell'impulso in cui il segnalino viene giocato.

Alla fine dell'impulso in cui viene utilizzato il segnalino Offensiva viene eliminato dal gioco.

9.11 Assestamento Tattico **OPERAZIONE**

Entrambi i giocatori, in un qualsiasi momento durante il proprio segmento d'impulso, possono attivare gratuitamente unità per un massimo di 3 puntini di ammassamento a patto che partano tutte dallo stesso esagono.

10 - AMMASSAMENTO

Sulle unità è riportato un valore espresso in puntini, da uno a tre, che equivale grosso modo al numero di battaglioni che ne fanno parte. Le unità carri tedesche non hanno questo valore, ogni pedina equivale in pratica a mezzo puntino. In ciascun esagono di pianura in generale possono ammassarsi unità fino ad un massimo di 10 puntini. Altri tipi di terreno hanno limiti differenti. Sulla tabella dei costi del terreno è riportato il limite di ammassamento, sempre espresso in puntini.

Artiglierie, aerei, ponti, muli, retroguardie, fortificazioni e depositi non contano per i limiti di ammassamento. Non ci sono penalità se un esagono viene trovato in sovra-ammassamento; semplicemente le unità in eccesso vengono posizionate dall'avversario adiacenti all'esagono in questione. E' possibile per unità appartenenti a Formazioni ed Armate diverse ammassarsi nello stesso esagono.

11 - MOVIMENTO

Una volta attivata una formazione, le unità che ne fanno parte possono muovere singolarmente o come ammassamento. Il movimento è volontario, un giocatore può muovere tutte, una parte o nessuna delle sue unità. Le unità non sono obbligate a spendere l'intera disponibilità di punti movimento.

Il movimento di una unità o di un ammassamento deve essere completato prima di iniziargli un altro. Il numero di esagoni che un'unità può percorrere è dato dal suo fattore di movimento; l'unità paga punti movimento per ciascun esagono in cui entra; il numero di punti movimento che spende dipende dal tipo di esagono o lato attraversato. Non è possibile entrare in esagoni occupati dal nemico. Inoltre il movimento è anche vincolato al tipo di unità e alle condizioni meteo; la Tabella Effetti del Terreno

indica tutti i differenti casi (esempio: i mezzi corazzati non possono entrare in esagoni di montagna se non provengono da una strada; nessuna unità può attraversare i fiumi in caso di maltempo). Alla fine del movimento tutte le unità della formazione attivata che non intendono attaccare o che non hanno un segnalino Riserva su di esse ricevono un segnalino END OPS. Le unità durante il movimento possono essere soggette a missioni dell'artiglieria e degli aerei avversari.

11.1 Movimento a contatto di unità nemiche

Muovere partendo da un esagono adiacente al nemico ad un altro esagono sempre adiacente al nemico costa 1 punto movimento aggiuntivo.

11.2 Movimento stradale

Le strade, di qualsiasi tipo siano, oltre ai loro effetti sul movimento, negano sempre i costi del terreno. Per poter beneficiare delle strade un'unità deve provenire da un esagono collegato alla stessa strada.

11.3 Movimento strategico

Il movimento strategico viene eseguito mantenendosi sempre almeno a 4 esagoni di distanza dal nemico. Alleati e Asse hanno modalità differenti:

Alleati - quadruplicano il fattore di movimento

Asse - triplicano il fattore di movimento

11.4 Truppe da montagna

Per questo tipo di unità il costo per attraversare un esagono di montagna o una cresta è sempre diminuito di uno (anche ai fini del Rifornimento).

11.5 Movimento navale

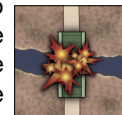
Il giocatore Alleato può spostare via mare al massimo tre unità per impulso, a patto che appartengano ad una formazione attivata. Le unità devono partire da un porto amico rifornito e da lì possono raggiungere un qualsiasi altro porto non occupato dal nemico. Le unità mosse in questo modo ricevono un END OPS subito dopo lo spostamento (non possono muovere ulteriormente o attaccare).

11.6 Movimento per uscire dalla mappa

In alcuni casi un giocatore soddisfa le condizioni di vittoria se le sue unità escono dalla mappa utilizzando alcune strade; quando un giocatore vuole avvalersi di tali condizioni semplicemente mette le pedine uscite da parte. Non è possibile far rientrare in gioco le unità uscite in questo modo.

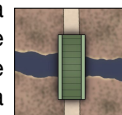
11.7 Interruzione dei ponti

I ponti possono essere interrotti durante il proprio segmento di impulso, durante la Reazione o durante il movimento delle Riserve da unità amiche attive adiacenti al ponte semplicemente dichiarandolo e ponendo su di esso l'apposito segnalino (ponte interrotto). Se vi sono anche unità nemiche adiacenti al ponte deve essere tirato un dado: il ponte è interrotto solo se il risultato è 4-5-6. I ponti di Roma non possono mai essere interrotti.



11.8 Riparazione e costruzione di ponti

Un ponte può essere riparato o costruito se una unità amica è adiacente all'esagono e questa spende almeno 3 punti movimento. Questa spesa può essere compiuta all'inizio o alla fine del movimento dell'unità in questione. Se unità nemiche sono adiacenti al ponte deve essere tirato un dado: con 4-5-6 il ponte è costruito



o riparato ed il segnalino di ponte interrotto viene rimosso. Durante gli impulsi di maltempo non possono essere costruiti o riparati ponti.

12 - RETROGUARDIA

OPZIONALE Il giocatore tedesco dispone di 4 pedine speciali che rappresentano piccole unità che non contano ai fini dell'ammassamento, inibiscono il movimento strategico e possono interrompere i ponti (ma non ripararli o costruirli) e il passaggio delle linee di rifornimento solo nell'esagono in cui si trovano. Non hanno capacità di movimento e non hanno fattore di combattimento; all'inizio di ogni impulso il giocatore tedesco può schierarle dove vuole, una per esagono, a patto che siano rifornite e non adiacenti ad unità nemiche. Il giocatore Alleato può passare adiacente a queste unità senza costi aggiuntivi ma per entrare nel loro esagono deve attaccarle, fermandosi nell'esagono adiacente come per un normale combattimento. La procedura di combattimento contro retroguardie sole in un esagono è semplificata: il giocatore tira un dado: con 1 nessun effetto; con 2 o 3 la retroguardia si deve ritirare di 3 esagoni; l'attaccante, se avanza, può sfruttare le regole della penetrazione; 4, 5 o 6: la retroguardia è eliminata e rientra in gioco l'impulso successivo. Se la retroguardia è ammassata con unità normali in caso di combattimento con esito negativo viene sempre eliminata e non può essere utilizzata per soddisfare le perdite.



13 - REAZIONE

È un tipo di movimento che possono sfruttare alcune unità. Avviene alla fine del movimento di una qualsiasi unità avversaria, anche durante l'avanzata dopo il combattimento, sempre e solo durante il segmento di impulso avversario. Tutte le unità (o ammassamenti) che hanno entro il loro raggio di Reazione (il numero bianco inserito in un rettangolo rosso) una unità nemica che ha mosso possono muovere fino a metà del loro valore di movimento, arrotondato per eccesso. Questa possibilità deve essere esercitata immediatamente; se non vi è Reazione, l'avversario continua le sue operazioni. Le unità con capacità di Reazione possono usare questa caratteristica solo una volta per impulso; una volta mosse vengono girate mostrando il lato senza il valore di Reazione. All'inizio dell'impulso successivo vengono voltate nuovamente e la Reazione ridiventa disponibile. Non è possibile, per unità (o ammassamenti) che stanno utilizzando il movimento di Reazione, attaccare. Possono interrompere i ponti ma non ripararli o costruirli. Unità che usano la Reazione sono soggette all'azione dell'artiglieria avversaria (bombardamento/interdizione). Segnalini END OPS non permettono la Reazione.

13.1 Avanzata dopo la Reazione

Quando un'unità attiva muove adiacente a un'unità nemica, e questa si allontana usando il movimento di reazione, l'unità attiva può avanzare nell'esagono lasciato libero dal nemico. Su di essa viene posto un segnalino END OPS.

14 - COMBATTIMENTO

Ogni qualvolta una o più unità amiche attive sono adiacenti al nemico, il giocatore attivo può attaccare. Il combattimento è volontario, non si è mai obbligati ad attaccare. Se una o più unità decidono di combattere possono impegnare gli esagoni occupati da unità nemiche (o ammassamenti) che desiderano, scelti tra quelli adiacenti.

Un ammassamento può dividere i suoi attacchi assegnando ad ogni unità un diverso esagono da attaccare. Non c'è limite al numero di volte che un esagono può essere attaccato durante lo stesso impulso.

Una unità (o ammassamento) può essere attaccata (e attaccare) contemporaneamente da tutti gli esagoni che la circondano; semplicemente, tutte le unità che attaccano un esagono e tutte quelle che lo difendono sommano i rispettivi fattori di combattimento e risolvono il combattimento con un unico tiro di dado, verificandone l'esito sulla Tabella Risultati del Combattimento.

L'attaccante decide l'ordine dei vari combattimenti; un combattimento deve essere risolto applicandone i risultati prima di passare al combattimento successivo.

In breve il giocatore attaccante calcola i fattori di combattimento delle unità coinvolte (attaccante e difensore), applica i modificatori derivanti dal terreno e/o i bonus delle unità, trova i rapporti di forza, verifica gli effetti del supporto dell'artiglieria, di navi o aerei, dello stato del rifornimento e di eventuali altre situazioni tattiche, tira i dadi e applica i risultati.

Non è consentito attaccare esagoni in cui non è possibile muovere.

14.1 Procedura

Il giocatore attivo indica l'esagono che sarà attaccato e da quali unità per ogni combattimento e compara i fattori di combattimento complessivi delle unità in attacco con quelli delle unità in difesa, calcolati tenendo conto degli effetti del terreno in cui si trova il difensore e/o del lato di esagono attraversato dall'attaccante e della presenza di mezzi corazzati. Ottiene così un rapporto di forze che, se necessario, arrotonda per difetto ad uno dei rapporti presenti sulla Tabella Risultati del Combattimento. Verifica infine gli effetti dell'eventuale supporto dell'artiglieria, navale o aereo, dello stato del rifornimento delle unità coinvolte e di altre situazioni tattiche che possono produrre spostamenti di colonna e/o modificatori al risultato dei dadi a favore dell'attaccante o del difensore. Quando il rapporto di forze è superiore a 6:1 si usa comunque la colonna 6:1, quando è inferiore a 1:3 si usa comunque la colonna 1:3. L'attaccante lancia quindi due dadi, applica gli eventuali modificatori al suo risultato e sulla colonna del rapporto di forze della Tabella Risultati del Combattimento legge l'esito del combattimento. Gli effetti del combattimento si applicano immediatamente alle unità coinvolte.

Se i risultati lo consentono le stesse unità attaccanti potranno ingaggiare un nuovo combattimento (14.3.4 Penetrazione); in caso contrario su di esse verrà posizionato un segnalino di END OPS e il giocatore attivo potrà passare al combattimento successivo.

14.2 Modificatori del combattimento

14.2.1 Effetti del terreno

Quando il difensore occupa alcuni tipi di terreno o l'attaccante deve attaccare attraversando alcuni particolari lati di esagono il difensore beneficia di un moltiplicatore o di un aumento del suo fattore di combattimento, mentre l'attaccante subisce una riduzione del suo fattore di combattimento. Le riduzioni non sono mai cumulative, in altre parole viene sempre e solo applicato un solo modificatore all'attaccante. Anche il difensore può applicare sempre e solo un moltiplicatore dato dal terreno che occupa. Questi effetti sono indicati sulla Tabella Effetti del Terreno. I villaggi permettono sempre al difensore di aumentare la sua forza di '1', anche dopo l'eventuale moltiplicatore dato dal terreno. I mezzi corazzati in difesa non possono beneficiare dei vantaggi forniti da città, montagne, villaggi e fortificazioni.

14.2.2 Bonus dei mezzi corazzati

Tutte queste unità presentano un numero bianco inserito in un circolo nero. Questo numero rappresenta la maggior efficacia di quell'unità e può essere aggiunto o sottratto al dado quando l'unità è impegnata in combattimento, sia in attacco che in difesa. E' possibile applicare un solo bonus per ciascun esagono impegnato in combattimento, anche se vi sono più unità corazzate impegnate nello stesso esagono. Quando un attacco è portato da più esagoni contemporaneamente, i bonus dei mezzi corazzati si sommano tra loro, sempre in ragione di uno al massimo per ogni esagono attaccante.



Il Bonus non è disponibile se il difensore si trova in esagoni di Città, Linea Gustav, Fortificazione.

14.2.3 Tank Shock

Il valore di combattimento in attacco di una unità di mezzi corazzati o di un ammassamento che contiene almeno una unità di questo tipo raddoppia se il difensore ne è sprovvisto ed è in esagoni di pianura che non contengano Città, Fortificazioni, Linea Gustav. Il valore di attacco di unità o ammassamento senza mezzi corazzati è dimezzato se si attaccano unità di mezzi corazzati (o ammassamenti che ne contengono) e il difensore è in esagoni di pianura che non contengano Città, Fortificazioni, Linea Gustav.



Battaglioni anticarro alleati (con il simbolo degli M10, TD) non possono raddoppiare il loro fattore di combattimento e quello delle unità con cui sono ammassati; in difesa però inibiscono questa capacità nei mezzi corazzati avversari che li attaccano.

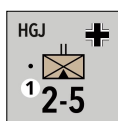
Il Tank Shock non è utilizzabile in caso di maltempo.

14.2.4 Accerchiamento

Se un'unità o un ammassamento è attaccato da unità in esagoni opposti l'attaccante beneficia di uno spostamento di una colonna a destra sulla Tabella Risultati del Combattimento. L'accerchiamento non è possibile contro esagoni della linea Gustav o contro fortificazioni.

14.2.5 Bonus Truppe da Montagna

Le unità da montagna hanno un modificatore al combattimento, un numero nero su un circolo bianco. Questo valore può essere utilizzato solo in montagna; viene aggiunto o sottratto al dado quando l'unità è impegnata in combattimento, sia in attacco che in difesa. E' possibile applicare un solo modificatore per ciascun esagono attaccante, esattamente come visto per il bonus dei mezzi corazzati.



14.2.6 Supporto tattico dell'artiglieria

Prima di tirare i dadi del combattimento entrambi i giocatori hanno la possibilità di allocare una singola unità di artiglieria (o aereo o unità navale) al combattimento, prima l'attaccante e poi il difensore. Il risultato di questo appoggio si esprime, a seconda del risultato, in modifiche al tiro dei dadi del combattimento o in slittamenti di colonna sulla CRT.

E' possibile allocare solo una singola pedina di artiglieria (o aerei o nave) per ciascun combattimento.

14.2.7 Diavoli verdi, diavoli rossi OPZIONALE

Quando unità di paracadutisti, MG o forze speciali partecipano alla difesa di un esagono urbano o di linea fortificata l'attaccante sottrae '1' al tiro dei dadi per il combattimento.

14.2.8 Gegenangriff OPZIONALE

Il giocatore tedesco può utilizzare, al fine di migliorare i rapporti di combattimento a suo favore, una sola volta per turno e nel suo segmento di impulso, al costo di 1 punto attivazione, la pedina speciale Gegenangriff. Prima di un combattimento posiziona la pedina in un esagono oggetto di un proprio attacco e tira il dado: con 1, 2 o 3 ottiene, sulla Tabella Effetti del Combattimento, uno slittamento di colonna a destra suo favore, con 4 o 5 uno slittamento di 2 colonne e con 6 ottiene uno slittamento di 3 colonne.



14.3 Risultati di Combattimento

La Tabella Risultati del Combattimento riporta le perdite, espresse come numero di livelli di forza persi, subite dall'attaccante (numero preceduto dalla lettera A) e dal difensore (numero preceduto dalla lettera D). La scelta su quali unità eliminare è sempre del giocatore che subisce le perdite. Le perdite possono essere distribuite tra le forze coinvolte nel combattimento con i seguenti effetti:

un'unità che possiede un unico livello di forza, o un'unità ridotta, viene eliminata (posta nel Box dei quadri dell'esercito di appartenenza).

un'unità che possiede due livelli di forza quando subisce una perdita viene girata a mostrare il lato ridotto, evidenziato da una banda bianca; viene eliminata se subisce due perdite.

14.3.1 Ritirata

In alcuni casi il risultato del combattimento consiste in una ritirata obbligatoria (lettera R) cui si può accompagnare la perdita di alcuni livelli di forza. La ritirata deve essere condotta verso i propri terminali di rifornimento e può essere indifferentemente di 1 o 2 esagoni, è il difensore a decidere. Se l'unità in ritirata finisce in un esagono già occupato dal limite massimo di unità permesse è costretta a ritirarsi di ulteriori esagoni. Non è possibile ritirarsi fuori dalla mappa di gioco o attraverso unità nemiche o terreno intransitabile. Se la ritirata non è possibile l'unità (o l'ammassamento) deve perdere un livello di forza aggiuntivo oltre a quelli già richiesti dal risultato del combattimento e rimane sul posto.

Forze in ritirata possono essere bombardate ma risultati di END OPS vengono ignorati.

14.3.2 Ritirata per assorbire step di perdita

Il difensore (e solo lui) può scambiare la perdita di un livello di forza accettando di ritirarsi di uno o due esagoni a scelta con tutte le unità difendenti solo se il risultato di combattimento non prevede già una ritirata obbligatoria.

14.3.3 Avanzata

L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore con tutte o alcune delle unità che hanno partecipato all'attacco, anche se hanno ricevuto un risultato di END OPS, rispettando i normali limiti di ammassamento e i vincoli posti dal tipo di terreno. Se decide di non avanzare su tutte le unità attaccanti viene posto un segnalino END OPS. Questa avanzata può provocare il movimento di Reazione e il bombardamento da parte dell'artiglieria.

14.3.4 Penetrazione

Se unità attaccanti avanzano nell'esagono conteso e non hanno un segnalino END OPS causato dai risultati di combattimento, possono continuare ad attaccare qualsiasi unità o ammassamento nemico adiacente all'esagono occupato.

Questa possibilità deve essere esercitata immediatamente. Una ulteriore avanzata può determinare nuovi attacchi. Se l'attaccante rinuncia allora quelle forze ricevono un segnalino END OPS. Non c'è limite al numero di penetrazioni che unità o ammassamenti possono compiere nello stesso impulso.

14.3.5 Risultato di End Ops

In alcuni casi la Tabella dei Risultati di combattimento comporta il risultato di END OPS sia per l'attaccante che per il difensore, il che significa il termine delle operazioni per le unità che ne sono coinvolte. In particolare le unità attaccanti possono avanzare nell'esagono attaccato se lasciato libero dal difensore ma non possono proseguire l'azione con un attacco di penetrazione.



15 - RISERVA

Entrambi i giocatori possono mettere in Riserva, una volta attivata, una qualsiasi formazione o parte di essa, comprese le unità di bonus, a patto che non muova e che non sia adiacente ad unità nemiche. Per porle in Riserva si deve posizionare sulle unità o sugli ammassamenti l'apposito segnalino, uno per esagono. La dotazione di segnalini è volutamente limitata e non può essere superata. Le formazioni rimangono in tale stato, anche negli impulsi e nei turni successivi, fino a quando non muovono o non diventano adiacenti a unità nemiche e, naturalmente, fino a quando il possessore lo desidera.



Unità in Riserva possono compiere operazioni sia durante un qualsiasi segmento di impulso amico, anche il medesimo in cui sono state messe in Riserva e sia, con alcune restrizioni, durante il segmento di impulso avversario. Un ammassamento in Riserva non perde il suo status se da esso viene tolta una qualsiasi quota delle unità che ne fanno parte.

Lo status di Riserva non cessa per eventuali risultati negativi causati da bombardamento.

Un segnalino END OPS causato dal bombardamento impedisce l'uso della Riserva ma la formazione mantiene comunque il suo status. Unità in Riserva possono usare il movimento di Reazione ma perdono il loro status. Formazioni in Riserva possono recuperare livelli di perdita più velocemente.

15.1 Uso delle Riserve durante il proprio segmento

Durante il proprio segmento, dopo il movimento e il combattimento, il giocatore può attivare un esagono contenente una o più unità in Riserva e con esse muovere ed attaccare. Questa procedura può ripetersi, durante lo stesso segmento, fino a quando il giocatore attivo ha Riserve disponibili; però, prima di attivare un altro esagono con unità in Riserva un giocatore deve terminare le operazioni con le Riserve già attivate.

15.2 Uso delle Riserve durante il segmento avversario

Durante il segmento avversario, nel momento di attivazione delle Riserve, il giocatore non attivo ha la possibilità di attivare un singolo esagono contenente una o più unità in Riserva e con esse muovere e attaccare, interrompendo temporaneamente in questo modo le operazioni del giocatore attivo.

Quando la riserva è stata mossa e l'eventuale combattimento risolto, il giocatore attivo può riprendere le sue operazioni.

Se non ha altre operazioni da compiere (ovvero altre Riserve ecc.) il giocatore non attivo può continuare ad attivare delle Riserve. L'unico limite al numero di volte che questa opzione può essere esercitata dipende dal numero di Riserve a disposizione del giocatore non attivo.

16 - ARTIGLIERIA

Ogni pedina di artiglieria, sia divisionale che di Corpo o di Armata, ha un numero che rappresenta la quantità di fattori di fuoco disponibili e la gittata massima espressa in esagoni entro cui questi fattori possono essere utilizzati per eseguire diversi tipi di missione. I fattori di fuoco di una singola unità non possono essere suddivisi tra diversi bersagli.

Dopo la definizione dell'iniziativa all'inizio di ogni impulso, tutte le unità dell'artiglieria divisionale vengono riposizionate alternativamente da entrambi i giocatori, prima il giocatore senza iniziativa, in un qualsiasi esagono occupato da una pedina di quella formazione, anche adiacente al nemico o in uno adiacente a patto che siano riforniti e, con alcune restrizioni, può svolgere missioni anche se non è attivata per quell'impulso: bombardare unità nemiche che muovono adiacenti a unità amiche o fornire appoggio tattico ad unità amiche sotto attacco.

Una volta utilizzata per qualche missione viene girata sul lato 'Fired' e non può eseguire altre missioni per l'impulso in corso. L'artiglieria di Corpo e di Armata deve essere invece attivata pagandone i costi relativi e posizionata nello stesso esagono occupato da una unità della propria formazione od in uno adiacente, a patto che siano riforniti.

L'artiglieria non può muovere. Se la formazione cui appartiene muove, essa rimane nell'esagono in cui è stata posizionata fino a quando non viene utilizzata o riposizionata all'inizio dell'impulso successivo.

Se attaccata può bombardare o fornire appoggio tattico solo se non è FIRED; non può essere utilizzata per soddisfare le perdite. Se sola in un esagono e una unità nemica vi entra l'artiglieria viene rimossa per quell'impulso. Può, prima di essere rimossa, se non è FIRED, bombardare.

L'artiglieria può essere bombardata; un qualsiasi risultato negativo, compreso un END OPS, anche se ammassata con unità amiche, la elimina dalla mappa fino all'impulso successivo.

I fattori di fuoco dell'artiglieria possono combinarsi tra loro ma non con quelli degli aerei o delle unità navali. Le missioni possibili all'artiglieria sono:

16.1 Bombardamento

Può avvenire in qualsiasi momento, anche prima o durante il movimento, prima del combattimento e durante la fase delle Riserve. Non ci sono limiti al numero di bombardamenti che un esagono può subire durante un singolo impulso. Il totale dei fattori di fuoco che sparano verso un esagono viene modificato dal tipo di terreno occupato dal difensore, dal numero di unità all'interno dell'esagono e dall'eventuale movimento (è sufficiente che una sola unità muova per avere il modificatore applicato a tutto l'esagono bersaglio); questo consente di individuare sulla tabella del bombardamento la colonna appropriata. L'attaccante tira quindi due dadi e legge il risultato applicandone subito gli effetti all'unità o all'ammassamento bersaglio.

Possibili risultati applicati a tutto l'esagono:

HIT verde: chi ha subito il bombardamento sceglie se subire un livello di perdita oppure un END OPS.

HIT rosso: chi bombarda sceglie se infliggere un livello di perdita o un END OPS. Altri risultati sono applicati così come riportato in tabella. In caso di perdite è sempre chi ha subito il bombardamento che sceglie a quali unità applicarle.

16.1.1 Bombardamento durante il proprio segmento

Il giocatore attivo può bombardare tutte le unità o gli ammassamenti che sono entro la gittata delle sue artiglierie attive e non Fired in qualsiasi momento. Le artiglierie possono risolvere il bombardamento sia singolarmente sia sommando i

loro fattori in un unico tiro. Una volta risolto il bombardamento le artiglierie vengono girate mostrando il lato Fired.

Le artiglierie non attive e non Fired possono comunque bombardare se unità o ammassamenti avversari muovono adiacenti a unità amiche e sono entro la loro gittata.

16.1.2 Bombardamento durante il segmento avversario da parte di artiglierie terrestri e navali

Non appena unità o ammassamenti avversari muovono adiacenti a unità amiche e sono entro la gittata delle proprie artiglierie possono essere bombardate secondo le modalità viste in precedenza.

Il movimento dell'avversario viene temporaneamente interrotto e si risolve il bombardamento. Dopo, se i risultati lo consentono, (ovvero non c'è un END OPS) il movimento di quell'unità (o ammassamento) può riprendere. Questa opzione deve essere esercitata dal giocatore non attivo semplicemente dichiarandolo, prima che il giocatore attivo muova altre unità. Non c'è limite al numero di artiglierie amiche che possono bombardare durante il segmento di impulso avversario.

16.1.3 Bombardamento durante il segmento avversario da parte di aerei

Qualsiasi unità o ammassamento nemico può essere bombardato dagli aerei al termine del suo movimento.

OPZIONALE Unità o ammassamenti nemici in movimento possono essere oggetti di bombardamento da parte di aerei in qualsiasi momento, a partire dal primo esagono in cui muovono; in questo caso il movimento dell'avversario viene temporaneamente interrotto e si risolve il bombardamento. Dopodiché, se i risultati lo consentono, (ovvero non c'è un END OPS) il movimento di quell'unità (o ammassamento) può riprendere. Questa opzione deve essere esercitata dal giocatore non attivo, se ha aerei disponibili, semplicemente dichiarandolo.

16.2 Supporto tattico

L'artiglieria può essere utilizzata per appoggiare i combattimenti sia in difesa che in attacco, tentando di incrementarne i modificatori. A questo scopo deve essere utilizzata una sola pedina di artiglieria (o aereo o navale), indipendentemente dai suoi fattori di fuoco. Una volta dichiarato un combattimento, attaccante e difensore scelgono le rispettive artiglierie che devono avere una gittata sufficiente a raggiungere l'esagono attaccato; le girano dal lato Fired e tirano due dadi ciascuno, controllando i risultati sulla tabella Appoggio Tattico e applicandone il risultato sul successivo tiro di dadi per il combattimento. Artiglierie divisionali non attive e non fired possono fornire supporto tattico a qualsiasi unità amica (14.2.6).

16.3 Interdizione **OPZIONALE**

Artiglierie attive (per cui si è pagato il costo di attivazione) e unità navali entro la propria gittata o aerei su tutta la mappa, possono essere utilizzati per aumentare il costo in punti movimento di un qualsiasi esagono bersaglio.



Possono essere allocati fino a 6 fattori di fuoco per ogni esagono da interdire. Ogni 3 fattori allocati a questo scopo aumentano il costo di un esagono di 2 punti movimento aggiuntivi. L'interdizione può avvenire in qualsiasi momento, anche durante il movimento di unità avversarie, secondo le modalità viste per il bombardamento ma deve essere dichiarata prima che le unità avversarie entrino nell'esagono che si vuole interdire.

I segnalini interdizione rimangono in campo fino alla fine dell'impulso. I costi di attraversamento degli esagoni interdetti valgono per entrambi i giocatori. Le artiglierie (e le unità navali o

aerei) utilizzati a questo scopo vengono girati mostrando il lato Fired.

16.4 Nebelwerfer

Il giocatore tedesco dispone di una speciale pedina di artiglieria, il Nebelwerfer. Questa pedina viene piazzata adiacente o sopra una qualsiasi unità amica rifornita, durante il posizionamento dell'artiglieria divisionale, senza la spesa di punti attivazione. Si considera sempre attivo e può eseguire qualsiasi missione di artiglieria, da sola o sommando i suoi fattori di fuoco con altre artiglierie. Una volta utilizzata per qualsiasi missione viene girata sul lato FIRED e non può eseguire altre missioni per l'impulso in corso ma ritorna disponibile nell'impulso successivo.

17 - RIFORNIMENTO

Il rifornimento delle unità viene controllato alla fine del proprio segmento di impulso, anche se un giocatore non ha attivato unità in quell'impulso. Generalmente le unità si considerano rifornite se possono tracciare un percorso lungo al massimo 6 Punti Movimento fino ad una strada o più strade connesse ininterrottamente ad un terminale di rifornimento o adiacenti ad un deposito. Il percorso è interrotto se vi sono unità nemiche sopra o adiacenti ad un qualsiasi esagono parte del percorso e l'esagono in questione non è occupato da unità amiche. Ponti interrotti interrompono anche il percorso di rifornimento. Bonus delle strade e maggior costo dovuto al maltempo devono essere calcolati nella definizione del costo di questo percorso. Unità in Riserva fuori rifornimento perdono il loro status.

NOTA: Se una linea di rifornimento passa per un esagono adiacente al nemico ed esso non può entrarvi normalmente (es: corazzati adiacenti a montagna senza strada o unità adiacenti a fiumi in caso di maltempo) allora la linea non si considera interrotta.

17.1 Terminali di rifornimento

ASSE: qualsiasi strada che esce dal bordo superiore della mappa 2 (Nord) contrassegnata dall'apposito simbolo.

ALLEATO: Per l'VIII Armata una qualsiasi strada che esce dal bordo inferiore della mappa 1 (Sud) evidenziata dall'apposito simbolo.

Per la V Armata i depositi di rifornimento presenti all'inizio del primo turno del gioco campagna oppure, quando viene occupato, il porto di Napoli. La decisione di cambiare il terminale di rifornimento è lasciata al giocatore Alleato. Notare che non appena avviene questo cambio del terminale di rifornimento, entrambi i depositi alleati vengono rimossi dalla mappa e le unità della V Armata US devono rifornirsi utilizzando Napoli come terminale.

I depositi tornano disponibili a partire dall'impulso successivo alla loro rimozione per poter essere utilizzati come nuovi terminali di rifornimento in occasione di altri sbarchi.

Cattura dei depositi: I depositi di rifornimento possono essere catturati se sono gli unici occupanti di un esagono; è sufficiente che un'unità nemica muova dentro l'esagono. Non possono mai essere distrutti per effetto del combattimento o del bombardamento. Se unità alleate per rifornirsi devono utilizzare un terminale di rifornimento diverso da quello dell'Armata di appartenenza devono pagare 1 punto attivazione extra ogni 3 unità rifornite in questo modo. Le unità indipendenti alleate possono rifornirsi da un qualsiasi terminale di rifornimento.

17.2 Effetti dell'essere fuori rifornimento

Unità fuori rifornimento vengono marcate con l'apposito segnalino Out of Supply (OoS); il loro movimento è ridotto di 2 punti movimento, se attaccano hanno uno slittamento del rapporto di combattimento di una colonna a sinistra, se difendono hanno un modificatore ai dadi di +1 a loro sfavore. Le artiglierie non possono essere posizionate sopra o adiacenti unità fuori rifornimento.



Se unità con un segnalino OoS vengono trovate nuovamente fuori rifornimento negli impulsi successivi, perdono immediatamente un livello di forza. Se ne possiedono solo uno viene tirato un dado: con 5-6 l'unità viene eliminata.

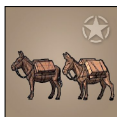
Le unità eliminate in questo modo vengono piazzate nel Box dei Quadri. Unità fuori rifornimento possono essere attivate senza limitazioni. Un giocatore può sempre eliminare volontariamente, in qualsiasi momento, una propria unità fuori rifornimento, ponendola nel box dei quadri.

17.3 Rifornimento per via aerea

Una pedina aereo non usata può tentare di rifornire un qualsiasi esagono, è sufficiente un tiro del dado: il tentativo riesce se si ottiene 4, 5 o 6. Se l'esagono in questione è adiacente al nemico sottrarre 1 al risultato del dado. Può essere compiuto un solo tentativo per esagono ad ogni impulso. Se il tentativo ha successo tutte le unità presenti nell'esagono sono rifornite.

17.4 Muli

I muli possono essere utilizzati, solo in esagoni di montagna per facilitare il percorso di rifornimento delle unità. Il piazzamento avviene durante il movimento del giocatore attivo in un qualsiasi esagono di montagna, anche adiacente al nemico; non impediscono alle unità nemiche adiacenti di interrompere il rifornimento. Non può esserci più di una pedina mulo per ciascun esagono. Muli già piazzati negli impulsi precedenti possono essere spostati per rifornire altre unità. Ogni pedina mulo utilizzata in questo modo diminuisce, ai soli fini del rifornimento, di 1 punto movimento il costo dell'esagono in cui è piazzata. Se attaccati mentre da soli in un esagono vengono eliminati automaticamente e tornano in gioco l'impulso successivo. Se ammassati insieme ad altre unità ne seguono le sorti. Non possono essere utilizzati per soddisfare le perdite.



17.5 Porti

Le unità alleate all'interno o adiacenti a porti amici (ovvero se l'ultima unità occupante è stata una unità alleata) sono sempre considerate rifornite.

17.6 Estendere il raggio di rifornimento

Entrambi i giocatori hanno la possibilità di spendere, in un impulso, fino a 2 punti attivazione ai fini del rifornimento. Per ogni punto speso il percorso che tutte le unità devono compiere per collegarsi ad una rete stradale connessa ad un terminale di rifornimento aumenta di 2 punti movimento (es: da 6 a 8). Questa spesa può avvenire durante il controllo del rifornimento, esattamente come nel caso dell'attivazione di emergenza, senza che debba essere decisa nella fase di programmazione.

18 - RINFORZI

La carta dei rinforzi riporta il turno e l'impulso di entrata di nuove unità e formazioni nel gioco: T1.3 significa che i rinforzi entrano il terzo impulso del primo turno. La carta specifica a volte anche i possibili esagoni di entrata, in caso contrario possono essere posizionati ovunque sulla mappa a patto che siano riforniti e

distanti almeno 6 esagoni da una qualsiasi unità nemica. I rinforzi dell'VIII Armata possono anche essere posti nel Box Porto di Bari. Per poter muovere, da quel momento, devono essere attivati. I rinforzi possono essere ritardati quanto si desidera ed entrare negli impulsi o nei turni successivi. Se il turno termina prima dell'impulso specificato per l'entrata di rinforzi, questi ultimi possono entrare automaticamente in qualsiasi turno (e impulso) successivo.

18.1 Fronte Russo/Overlord

In alcuni casi le formazioni di entrambi i giocatori durante il corso del gioco devono essere riassegnate ad altri fronti. La Carta dei Rinforzi riporta queste informazioni. Il riassegnamento è sempre obbligatorio; nello stesso turno in cui è previsto, nella fase dei rinforzi, tutte le unità appartenenti alla formazione specificata presenti sia in mappa che nel Box dei Quadri, durante la fase dei Rinforzi, vengono tolte dal gioco. Talvolta viene specificata solo la tipologia della formazione da ritirare; in questo caso il giocatore può decidere quale effettivamente ritirare. Alcune unità delle formazioni riassegnate rimangono in gioco; da quel momento vengono considerate Unità Indipendenti.

Il riassegnamento delle forze alleate può dipendere anche dalla scelta del giocatore Alleato di non procedere ad uno sbarco maggiore; consultare il paragrafo 9.5.1.

19 - RIMPIAZZI

All'inizio di ogni turno, a partire dal secondo turno (ottobre 1943) i giocatori possono recuperare un livello di forza di fanteria (anche genieri e ricognizione) e uno di corazzati per ciascuna Divisione che ha subito perdite. Questo valore raddoppia se almeno una unità della Divisione è in Riserva. L'Alleato può inoltre recuperare fino a 6 livelli di forza di unità indipendenti e l'Asse fino a 3 livelli di forza di unità indipendenti. Paracadutisti alleati e forze speciali (Ranger, Commandos, SSF) o carri Tigre non possono mai essere recuperati. Possono essere recuperate unità presenti in mappa oppure nel Box dei Quadri. Questo recupero avviene prima delle operazioni. Il recupero può avvenire anche se si è adiacenti al nemico. Se viene recuperata una unità che ha subito perdite ma che è presente in mappa è sufficiente girarla sul lato a piena forza. Se invece viene recuperata una unità dal Box dei Quadri essa deve essere piazzata insieme o adiacente ad una qualsiasi unità rifornita della sua divisione; se non sono presenti in mappa unità della divisione allora può essere piazzata in qualsiasi esagono rifornito sulla mappa ad almeno sei esagoni dal nemico. Se la Divisione o parte di essa è in Riserva anche l'unità recuperata può essere in Riserva. Unità indipendenti possono essere piazzate su qualsiasi esagono rifornito. Non è possibile recuperare unità fuori rifornimento. Unità rifornite per via aerea non possono recuperare.

20 - ROMA CITTÀ APERTA

Dal quinto turno (gennaio 1944) qualsiasi unità dell'Asse all'interno di Roma, se attaccata, prima del lancio dei dadi deve ritirarsi automaticamente di 2 esagoni fuori dalla città.

Il giocatore dell'Asse non può mai rientrare o attaccare Roma fino a quando unità alleate non la occupano.

Nessun giocatore può utilizzare artiglieria o aerei contro unità all'interno di Roma.

21 - CASO FOGGIA

OPZIONALE Solo entro il terzo turno (novembre 1943), alla fine dell'impulso in cui il giocatore Alleato occupa Foggia, il giocatore tedesco lancia una moneta: se il risultato è 'croce' allora Hitler

ordina l'immediata riconquista della città. All'inizio del terzo impulso dopo il lancio della moneta arrivano i rinforzi destinati alla controffensiva (24.Pz e 1.SS Pz) secondo le modalità previste per l'ingresso dei rinforzi.

Il totale dei punti attivazione a disposizione del giocatore dell'Asse aumenta di 5 punti per ogni turno di permanenza in gioco delle due divisioni. Le due divisioni vengono ritirate definitivamente dal gioco all'inizio del Turno 5.

Se questo caso si verifica il giocatore Alleato può ritardare di due turni il ritiro delle due divisioni di paracadutisti, 82nd Air US e 1st Air Br. Può inoltre anticipare l'arrivo di una qualsiasi divisione alleata prevista per il turno 3 o 4. Deve inoltre tirare un dado: il risultato corrisponde al numero di livelli di forza che possono immediatamente essere recuperati tra le sue perdite, sia in mappa sia dal box dei quadri. Possono essere recuperate anche unità normalmente non recuperabili (paracadutisti, forze speciali, rangers).

22- SCENARI

Avvertenza: quando nel set up o nell'elenco dei rinforzi la denominazione della divisione è seguita dall'indicazione "(div)" significa che sono comprese tutte le unità della divisione, incluso le pedine Comando (HQ) e Artiglieria (Art).

22.1 ORTONA

L'VIII Armata inglese, agli ordini del generale Montgomery, dopo aver affrontato i tedeschi sul Biferno e conquistato Termoli, risalendo la costa adriatica lungo la SS 16, raggiunge nel novembre 1943 la linea fortificata Gustav che si appoggia al fiume Sangro. Lo scenario replica l'azione dell'VIII Armata per superare il Sangro nel tentativo di raggiungere Pescara.

Questo scenario di breve durata non richiede l'uso di regole opzionali ed è adatto ad apprendere i principali aspetti del gioco.

Area di gioco: zona della mappa 2 delimitata ad ovest dalla strada Isernia – Castel di Sangro – Molina Aterno (inclusa), a nord dalla linea Molina Aterno – Montesilvano (inclusa), a est dal mar Adriatico, a sud dal bordo mappa inferiore.

Durata del gioco: un turno (dicembre 1943)

Punti attivazione disponibili: giocatore Alleato 18 PA per VIII Armata; giocatore dell'Asse 12 PA

Set Up: schiera prima l'Asse

Asse:

76.PzK HQ, 76.PzK Art

65.I (div) entro 2 esa da Lanciano

26.Pz: HQ, Art; Afkl, carro A, I-67, a Casoli; II-67 e Carro B a Lanciano in riserva

90.PzG: HQ, Art; Afkl, carro A, I-200, II-200, III-200 entro 2 esa da Chieti

1.FJ (div): sulla linea Gustav tra Castel di Sangro e Casoli (esclusi)

Alleati (tutti a sud della linea Gustav):

VIII Army Art, XIII Corps HQ, XIII Corps Art, V Corps HQ, V Corps Art

78 Inf (div): entro 1 esa da Torino di Sangro

4/3, 4/44, 4/50 entro 2 esa da Torino di Sangro

8 Ind (div) entro 2 esa da Torino di Sangro

2 NZ (div) entro 2 esa da Atesa

1 Can (div) entro 2 esa da Castiglione Messer Marino

5 Inf (div) entro 3 esa da Capracotta

Rinforzi

Alleati: nessuno

Asse:

impulso 4.2

90.PzG: I-361, II-361, III-31, carri B e C a Montesilvano, 26.Pz: I-9, II-9, carri C e D a Chieti

impulso 4.3

5 GJ (div) a Popoli

Terminali di rifornimento: per gli alleati Vasto, per l'Asse Popoli e Montesilvano.

Riserve: il giocatore Alleato dispone di 4 segnalini riserva, il giocatore dell'Asse di 3 segnalini riserva

Regole speciali per lo scenario: Nel primo impulso del turno l'iniziativa spetta all'Alleato e le condizioni atmosferiche sono di 'Bel Tempo'. Il controllo delle condizioni meteo si effettua a partire dal secondo impulso. Tutti i ponti sul Sangro sono da considerarsi interrotti.

Per ogni impulso di Bel Tempo, il giocatore Alleato dispone di 2 aerei mentre il giocatore dell'Asse deve verificarne la disponibilità con un tiro di dado: con risultato di 1,2,3 nessun aereo, con risultato di 4,5,6 dispone di 1 aereo

Il giocatore Alleato dispone della pedina "offensiva VIII Armata" e non può effettuare sbarchi maggiori o minori

Il giocatore dell'Asse non può utilizzare le pedine retroguardia, Nebelwerfer e la pedina speciale Gegenangriff e nemmeno posizionare fortificazioni.

Condizioni di vittoria

Vittoria automatica: il giocatore Alleato consegue una vittoria automatica se occupa Pescara alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento con Vasto

Vittoria marginale: Alla fine del turno, ossia quando si sono esauriti tutti i punti di attivazione dei due giocatori, nel caso l'Alleato non abbia conseguito una vittoria automatica, la vittoria marginale è assegnata al giocatore che si è aggiudicato più punti vittoria calcolati secondo i seguenti criteri:

1 Punto Vittoria per il controllo di ognuna di queste località: Ortona, Orsogna, Popoli, Pescara

1 Punto Vittoria ogni 5 livelli di forza nemici che risultano eliminati alla fine dello scenario, considerando sia le unità ridotte presenti in mappa che le unità eliminate presenti nel Box dei Quadri (esempio: la 65.I dell'Asse dispone all'inizio di 3 pedine da 2 livelli di forza ciascuna; se alla fine del turno due sue pedine sono eliminate e la terza è ridotta avrebbe allora perso 5 livelli di forza ed il giocatore Alleato avrebbe guadagnato un Punto Vittoria). La partita si chiude in pareggio nel caso di parità dei punti vittoria dei due giocatori.

22.2 SALERNO

Questo scenario ripropone le fasi iniziali della campagna d'Italia: gli anglo americani della V° Armata sono appena sbarcati sulle spiagge di Salerno ed i tedeschi hanno la possibilità di contrattaccare per ributtarli a mare. Il tempo a loro disposizione è però poco, le unità dell'VIII Armata inglese, che in parte stanno risalendo la Calabria ed in parte sono sbarcate nei porti pugliesi, presto si uniranno all'offensiva contro le forze dell'Asse.

Lo schieramento iniziale alleato tiene già conto delle posizioni raggiunte a Salerno subito dopo lo sbarco e di conseguenza il primo impulso di gioco è costituito dal solo segmento di operazioni dell'Asse.

Area di gioco: mappa 1

Durata del gioco: due turni (settembre e ottobre 1943)

Punti attivazione disponibili: come indicato sul Calendario dei Turni, per entrambi i turni.

Set Up: schiera per primo l'Alleato. Usare la Carta degli Schieramenti del gioco campagna per le sole unità con set up sulla mappa 1.

Rinforzi: Usare le Carte dei Rinforzi per le sole unità di rinforzo dei turni 1 e 2.

Terminali di rifornimento: per gli alleati i depositi di rifornimento per la V° armata e una qualsiasi strada che esce dal bordo inferiore della mappa evidenziata dall'apposito simbolo per l'VIII° Armata; per l'Asse ogni strada maggiore del bordo mappa settentrionale.

Riserve: entrambi i giocatori dispongono di 10 segnalini riserva

Regole speciali per lo scenario

Nel primo impulso del turno di settembre 1943, il giocatore Alleato non può allocare punti attivazione alle proprie formazioni; la fase delle operazioni di questo impulso ha solo il segmento di operazioni del giocatore dell'Asse. Naturalmente nel segmento avversario il giocatore Alleato può intervenire con attivazioni di emergenza, artiglierie, aerei e unità navali come previsto dal regolamento.

Il giocatore Alleato non può effettuare sbarchi maggiori e non dispone dei segnalini Offensiva.

Il giocatore dell'Asse può utilizzare le 4 pedine retroguardia e dispone del segnalino Gegenangriff, ma non può posizionare fortificazioni.

Condizioni di vittoria

Vittoria automatica: il giocatore Alleato consegue una vittoria automatica se controlla Napoli e Foggia alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento; il giocatore dell'Asse consegue una vittoria automatica se in qualsiasi momento cattura un deposito di rifornimento Alleato.

Vittoria marginale: alla fine del secondo turno, quando si sono esauriti tutti i punti di attivazione dei due giocatori, nel caso non sia intervenuta una vittoria automatica, la vittoria marginale è assegnata al giocatore che si è aggiudicato più punti vittoria calcolati secondo i seguenti criteri:

3 Punti Vittoria per il controllo di ognuna di queste località: Napoli e Foggia

1 Punto Vittoria per il controllo di ognuna di queste località: Salerno, Nocera Inferiore, Eboli, Avellino, Benevento, Caserta, Campobasso, Teora, San Severo, Termoli,

1 Punto Vittoria ogni 5 livelli di forza nemici che risultano eliminati alla fine del secondo turno dello scenario, considerando sia le unità ridotte presenti in mappa che le unità eliminate presenti nel Box dei Quadri. Ovviamente la partita si chiude in pareggio nel caso di parità dei punti vittoria dei due giocatori.

22.3 ANZIO

Per superare lo stallo della propria offensiva imposta dai tedeschi a Cassino, i comandanti alleati impostano uno sbarco sulla costa più a nord con l'intenzione di superare l'ostacolo rappresentato dalla linea Gustav e portare una minaccia diretta su Roma. Lo scenario consente di esplorare le possibilità operative dell'operazione Shingle.

Area di gioco: zona della mappa 2 delimitata a nord dal bordo mappa superiore, ad est dalla strada Roma – Tivoli - Valmontone – Frosinone – Arce (inclusa), a sud dalla linea Terracina - Arce (inclusa).

Durata del gioco: due turni (gennaio e febbraio 1944)

Punti attivazione disponibili

Turno gennaio 44: Alleato 14 PA per V Armata, giocatore dell'Asse 16 PA

Turno febbraio 44: Alleato 16 PA per V Armata, giocatore dell'Asse 22 PA

Set Up: schiera prima l'Asse

Asse:

1.FK HQ, 1.FK Art,
1.FJ: MG, III-1 a Frosinone
26.Pz: Afkl, carri A e B a Tivoli
29.PzG: Afkl a Terracina; II-71 a Velletri
3.PzG: I-29, II-29, III-29 a Roma
4.FJ: HQ, Art; 11 a Pomezia
90.PzG: II-200 a Littoria
Flak A, Flak B entro 3 esa da Roma
HG : HQ, Art; Afkl, carri Ae B a Terracina
XI: ad Albano

Alleati (tutti entro due esagoni da Anzio o Nettuno):

V Army Art, VI Corps HQ, VI Corps Art
3 Inf (div),
82 Air: 504; 751 T, 509, Rngrs, 23-46, Cmd B,
1 Inf (div)
Deposito di rifornimento ad Anzio; due navi

Rinforzi

Asse:

Impulso 5.2

15.PzG: I-104, II-104 a Terracina
26.Pz: HQ, Art; carri C e D, I-9, II-9, I-67, II-67 a Tivoli
525 A a Frascati

Impulso 5.3

14.Arme Art, Nebelwerfer
114.J: HQ, Art; 721 a Roma
16 SS KG a Roma
4.FJ: 10 entro 3 esa da Roma
525 B a Terracina
65.I: 145; 71.I: 194 a Roma
HG: carri C e D, I-2, II-1 a Terracina
Ost a Roma

Impulso 6.1

76.PzK HQ, 76.PzK Art
301, 1026, 1027, 1-4.Pz A, 1-4.Pz B, Lehr a Roma
65.I : HQ, Art; 147 a Roma
715.I (div) a Roma
90.PzG: I-200, I-361 a Roma

Impulso 6.2

114.J: 741; 1-4.Pz C, 653 a Roma

Impulso 6.3

4.FJ: 12 entro 3 esa da Roma
216, 508 A, 508 B a Roma
362.I: 956 a Tivoli

Alleati (entrano ad Anzio o Nettuno):

Impulso 5.2

45 Inf : HQ, Art; 179
601 TD, 191 T, 36

Impulso 5.3

45 Inf: 157, 180
1 Arm : HQ, Art; carri A e B, 6, 81
645 TD

Impulso 6.1

1 SSF, 168

Impulso 6.2

56 Inf (div)

Recupera 2 livelli di forza delle unità in mappa o dal Box dei Quadri

Terminali di rifornimento:**Alleati:** il deposito di rifornimento ad Anzio;**Asse:** Roma**Riserve:** il giocatore Alleato dispone di 4 segnalini riserva, il giocatore dell'Asse di 3 segnalini riserva**Regole speciali per lo scenario**

Nel primo impulso del turno di gennaio 1944, il giocatore Alleato non può allocare punti attivazione alle proprie formazioni; la fase delle operazioni di questo impulso ha solo il segmento di operazioni del giocatore dell'Asse. Naturalmente nel segmento avversario il giocatore Alleato può intervenire con attivazioni di emergenza, artiglierie, aerei e unità navali come previsto dal regolamento.

Nel primo impulso del turno di gennaio 1944 le condizioni atmosferiche sono di 'Bel Tempo'. Il controllo delle condizioni meteo si effettua a partire dal secondo impulso.

Il giocatore Alleato dispone della pedina "offensiva V Armata".

Il giocatore dell'Asse può utilizzare 2 pedine retroguardia e la pedina Gegenangriff.

Ogni impulso di Bel Tempo il giocatore Alleato dispone di 3 aerei mentre il giocatore tedesco dispone di 1 aereo.

Il giocatore Alleato non può effettuare altri sbarchi maggiori o minori. Il giocatore dell'Asse non può posizionare fortificazioni.

Le unità divisionali che non hanno in gioco il proprio HQ sono considerate unità indipendenti e possono quindi essere attivate solo in un KG o TF oppure come bonus di attivazione di Corpo o di Divisione oppure con l'assestamento tattico. Nella fase di recupero del turno di febbraio 1944, oltre ai livelli di forza delle proprie unità divisionali (regola 19), il giocatore Alleato può recuperare fino a 3 livelli di forza di unità indipendenti ed il giocatore dell'Asse può recuperare fino a 2 livelli di forza di unità indipendenti, considerando come unità indipendenti anche quelle sopra indicate.

Condizioni di vittoria

Vittoria automatica: il giocatore Alleato consegue una vittoria automatica se occupa Roma o Valmontone alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento con Anzio;

il giocatore dell'Asse consegue una vittoria automatica se occupa Anzio alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento con Roma.

Vittoria marginale: alla fine del secondo turno dello scenario, nel caso nessuno abbia conseguito una vittoria automatica, la vittoria marginale è assegnata al giocatore che si è aggiudicato più punti vittoria calcolati secondo i seguenti criteri:

1 Punto Vittoria per il controllo di ognuna di queste località: Anzio, Cisterna, Aprilia, Velletri, Albano, Valmontone

1 Punto Vittoria ogni 5 livelli di forza nemici che risultano eliminati alla fine del secondo turno dello scenario, considerando sia le unità ridotte presenti in mappa che le unità eliminate presenti nel Box dei Quadri.

Ovviamente la partita si chiude in pareggio nel caso di parità dei punti vittoria dei due giocatori.

22.4 OPERAZIONE DIADEM

Nella primavera del 1944 gli Alleati sono pronti a sferrare un attacco in forze alla linea Gustav, affiancato da un'offensiva dalla testa di sbarco di Anzio, per superare finalmente le difese tedesche e raggiungere l'obiettivo tanto agognato: Roma!

Area di gioco: mappa 2**Durata del gioco:** due turni (maggio e giugno 1944)

Punti attivazione disponibili: come indicato sul Calendario dei Turni, per entrambi i turni.

Set Up: si schiera prima l'Asse; per le unità consultare Foglio schieramenti DIADEM

Asse, comandi e artiglierie:

10.Arme Art, 14.Arme Art, 51.GK HQ, 51.GK Art, 14.PzK HQ, 14.PzK Art, 1.FJK HQ, 1.FJK Art, 76.PzK HQ, 76.PzK Art, Nebelwerfer
2 pedine Muli

Alleati, comandi e artiglierie:

V Army Art, VIII Army Art, II Corps US HQ, II Corps US Art, CEF HQ, CEF Art, VI Corps US HQ, VI Corps US Art, X Corps UK HQ, X Corps UK Art, I CAN Corps HQ, I CAN Corps Art, II POL Corps HQ, II POL Corps Art, XIII Corps UK HQ, XIII Corps UK Art, V Corps UK HQ, V Corps UK Art
2 pedine muli

Deposito di Rifornimento: ad Anzio**Due unità navali****Rinforzi:** consultare Foglio schieramenti DIADEM**Terminali di rifornimento:**

Alleati: il deposito di rifornimento ad Anzio oppure una qualsiasi strada che esce dal bordo inferiore della mappa 2.

Asse: qualsiasi strada che esce dal bordo superiore della mappa 2 contrassegnata dall'apposito simbolo.

Riserve: entrambi i giocatori dispongono di 10 segnalini riserva

Regole speciali per lo scenario

Nell'impulso iniziale del turno di maggio 1944 l'iniziativa spetta al giocatore Alleato, indipendentemente dai punti attivazione spesi dai due giocatori, e le condizioni meteo sono di 'Bel Tempo'. Il controllo delle condizioni meteo si effettua a partire dal secondo impulso.

Il giocatore Alleato dispone dei segnalini di "offensiva alleata" della VIII Armata e del XV Gruppo di Armate, il giocatore dell'Asse del segnalino "Gegenangriff" e di 4 pedine Retroguardia.

Tutti i ponti sui fiumi Garigliano, Rapido, Aventino e Foro e a Castel di Sangro sono da considerarsi interrotti all'inizio dello scenario.

Il giocatore dell'Asse dispone di 5 pedine fortificazione e di queste può posizionarne 3 sulla mappa già nel piazzamento iniziale senza costo di PA.

Condizioni di vittoria

Il giocatore Alleato ottiene la vittoria se occupa Roma alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento ad un proprio terminale o deposito; il giocatore dell'Asse ottiene la vittoria se alla fine dell'ultimo impulso del turno di giugno 1944 mantiene il controllo di Roma con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento ad un proprio terminale.

22.5 THE KESSELRING'S OPTION (ipotetico)

Anche dopo lo sbarco alleato a Salerno e la successiva caduta di Napoli e Foggia, l'alto comando tedesco era ancora incerto su quali fossero i reali obiettivi alleati. La loro avanzata nel meridione d'Italia procedeva ad un passo più lento di quanto i tedeschi si fossero inizialmente aspettato e ciò alimentava l'ipotesi che la prossima mossa alleata fosse un nuovo sbarco nella penisola balcanica. Hitler chiese a Kesselring di predisporre un piano di un'offensiva in Puglia con l'obiettivo di togliere agli alleati la base di operazioni del loro eventuale attacco nei Balcani. Anche se

questo progetto venne poi accantonato, la presenza in Italia Settentrionale della Leibstandarte SS Adolf Hitler (LSSAH) e della 24 Panzer, ancora in attesa della loro partenza per il fronte russo, avrebbe potuto rafforzare l'offensiva tedesca per la riconquista degli aeroporti e dei porti pugliesi. Lo scenario proposto permette di verificare la fattibilità di questa opzione avendo come situazione iniziale la linea del fronte esistente nei primi giorni dell'ottobre 1943.

Area di gioco: mappa 1

Durata del gioco: due turni (ottobre e novembre 1943)

Punti attivazione disponibili

Ottobre 1943: giocatore Alleato come indicato sul Calendario dei turni; giocatore dell'Asse 28 PA

Novembre 1943: giocatore Alleato come indicato sul Calendario dei turni; giocatore dell'Asse 25 PA

Set Up: schiera prima l'Asse

Asse

10 Armee Art, Nebelwerfer, 76.PzK HQ, 76.PzK Art, 14.PzK HQ, 14.PzK Art

1FJ (div): entro 1 esa da Larino e S.Elia e Casacalenda

16.Pz (div): Afkl, I/64, II/64 a Petacciato; I/79, II/79 a Montecilfone; carri A, B, C, D, E, F entro 1 esa da Campobasso,

26.Pz: HQ, Art; Afkl, II/9 a Faicchio; I/67 a Campobasso; II/67 a S. Giuliano; carri A, B e C, I/9 entro 3 esa da Vinchiaturò

29.PzG (div): entro 3 esa da Jelsi

15.PzG: HQ, Art; I/104, carri A e B entro 1 esa da Mondragone; I/

115, III/115, Reggio entro 1 esa da Vitulazio; Afkl, II/115, 129

entro 2 esa da Cancellò

3.PzG: HQ, Art; carro A, I/8 entro 1 esa da Amorosi; Afkl, I/29, II/

29, III/29, carro B entro 1 esa da Caiazzo

HG (div): entro 2 esa da Vitulazio escluso I/1 e carro D (vedere

rinforzi T3)

Alleati

V Army Art, VI Corps HQ, VI Corps Art,

34 Inf (div), 756 T, 776 TD entro 3 esa da Montesarchio

3 Inf (div), 751 T, 601 TD entro 1 esa da Caserta

45 Inf (div), 191 T, 753 T, 645 TD, 100 entro 3 esa da Benevento)

36 Inf (div), 636 TD entro 1 esa da Nola

82 Air (div), 509, Rngrs, 36, CMD B, KDG, 805 TD, 894 TD, 168

entro 1 esa da Napoli

X Corps HQ, X Corps Art

46 Inf (div): 128 a Castel Volturno; 138 entro 2 esa da Villa

Literno; 139 entro 3 esa da Napoli

56 Inf (div): 167, 169 entro 1 esa da Caserta; 201 a Capua

7 Arm (div): 131 a Grazzanise; restanti unità entro 2 esa da

Aversa

23/RSG, 23/40, 23/46 entro 1 esa da Acerra

VIII Army Art

V Corps HQ, V Corps Art

78 Inf (div), CMD A, 4/3, 4/44, 4/50 entro 1 esa da Termoli

8 Ind (div) entro 4 esa da Serracapriola

1 Air (div) entro 1 esa da Foggia

XIII Corps HQ, XIII Corps Art

5 Inf (div) entro 3 esa da Castelnuovo

1 Can (div), 1/11, 1/12, 1/14: entro 2 esa da Volturara

Rinforzi

Asse:

Turno 2.2

15.PzG: II/104, III/104,

51.GK HQ, 51.GK Art

65.I (div),

305.I (div)

Turno 2.3

2.SS PzK HQ, 2.SS PzK Art

1.SS Pz (div),

24.Pz (div)

Turno 3

3 PzG: II/8, III/8

HG: I/1, carro D

94.I (div),

44.I (div),

2 pedine Muli

Alleati

Turno 3

II Corps HQ, II Corps Art

1 Arm (div), 4 GTM, 701 TD, 755 T, 757 TL, 760 T, 1 Inf (div), 2 NZ

(div)

2 pedine Muli

Terminali di rifornimento:

Alleati: Napoli per la V Armata e una qualsiasi strada che esce dal bordo inferiore della mappa evidenziata all'apposito simbolo per l'VIII° Armata;

Asse: ogni strada maggiore del bordo superiore della mappa

Riserve: entrambi i giocatori dispongono di 10 segnalini riserva

Regole speciali per lo scenario

Nell'impulso iniziale del primo turno l'iniziativa spetta al giocatore tedesco, indipendentemente dai punti attivazione spesi dai due giocatori, e le condizioni meteo sono di 'Bel Tempo'. Il controllo delle condizioni meteo si effettua a partire dal secondo impulso.

L'82a divisione paracadutisti US resta in gioco fino al termine dello scenario.

Valgono tutte le regole standard e le seguenti regole opzionali: retroguardia, Gegenangriff e interdizione.

Condizioni di vittoria

Vittoria automatica: il giocatore dell'Asse consegue una vittoria automatica se controlla Napoli e Foggia alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento; il giocatore Alleato consegue una vittoria automatica se controlla Termoli e Sessa Aurunca alla fine di un impulso con una propria unità combattente che può tracciare una continua linea di rifornimento.

Vittoria marginale: alla fine del secondo turno dello scenario, quando si sono esauriti tutti i punti di attivazione dei due giocatori, nel caso non sia intervenuta una vittoria automatica, la vittoria marginale è assegnata al giocatore che si è aggiudicato più punti vittoria calcolati secondo i seguenti criteri:

2 Punti Vittoria per il controllo di ognuna di queste località: Napoli, Foggia, Termoli, Sessa Aurunca.

1 Punto Vittoria per il controllo di ognuna di queste località: Salerno, Benevento, Caserta, Campobasso, San Severo, Lucera, Cerignola.

1 Punto Vittoria ogni 5 livelli di forza nemici che risultano eliminati alla fine del secondo turno dello scenario, considerando sia le unità ridotte presenti in mappa che le unità eliminate presenti nel box dei Quadri.

22.6 GIOCO CAMPAGNA

Area di gioco: entrambe le mappe

Durata del gioco: 10 turni dal settembre 1943 al giugno 1944

Punti attivazione disponibili: come indicato nel Calendario dei Turni

Set Up: schiera per primo l'Alleato; usare la Carta degli Schieramenti del gioco campagna.

Rinforzi: usare le Carte dei Rinforzi

Terminali di rifornimento: come indicato al punto 17.1 del regolamento.

Riserve: entrambi i giocatori dispongono di 10 segnalini riserva.

Regole Speciali: Sono valide tutte le regole standard previste dal regolamento ed entrambi i giocatori decidono di comune accordo quali regole opzionali utilizzare. Nel primo impulso del turno di settembre 1943, il giocatore Alleato non può allocare punti attivazione alle proprie formazioni.

La fase delle operazioni di questo impulso ha solo il segmento di operazioni del giocatore dell'Asse. Naturalmente nel segmento avversario il giocatore Alleato può intervenire con attivazioni di emergenza, artiglierie, aerei e unità navali come previsto dal regolamento.

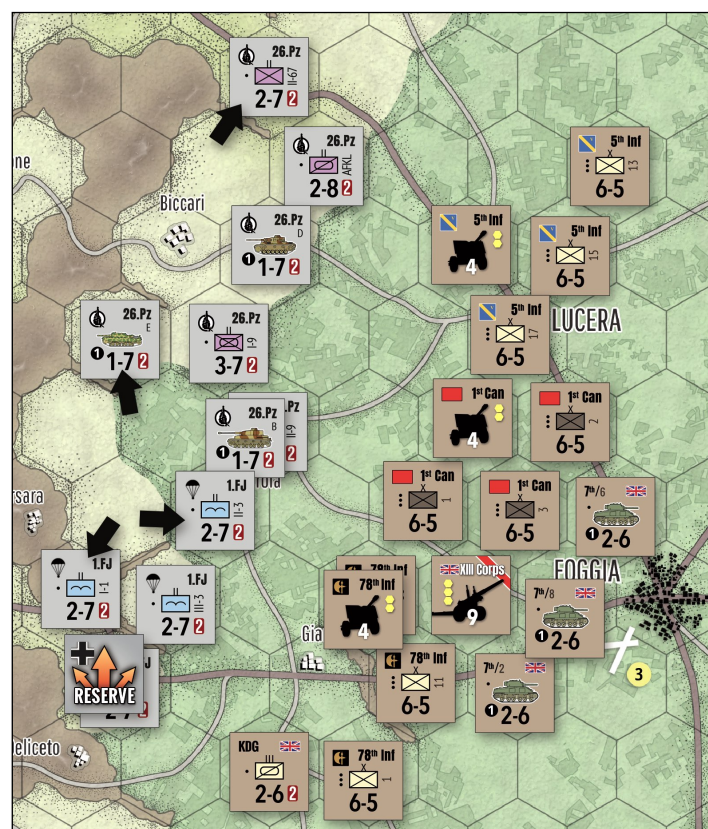
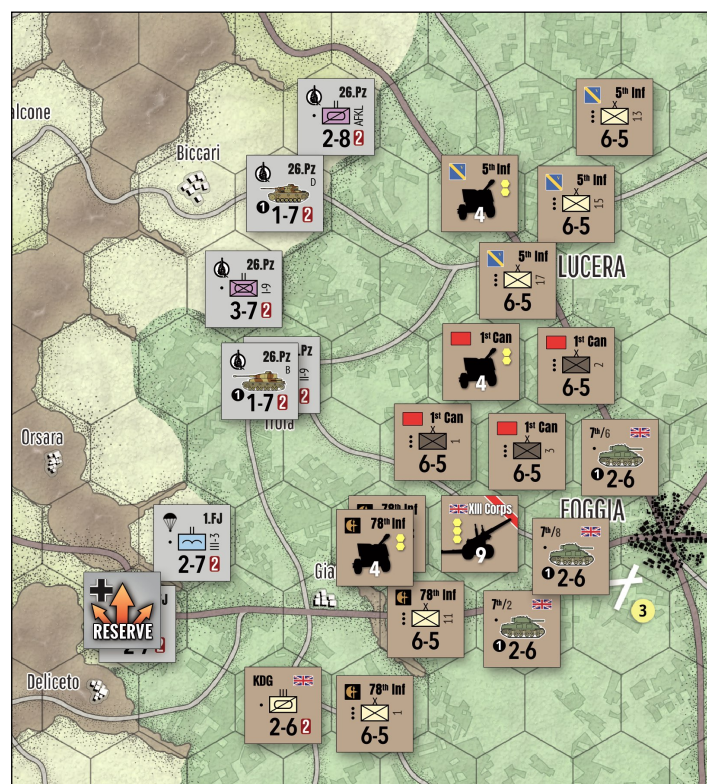
Condizioni di vittoria: come indicato al punto 2 del regolamento.

ESEMPIO DI GIOCO

Secondo turno (ottobre 1943), primo impulso.

Il giocatore Alleato schiera le divisioni 5th Inf, 78th Inf e 1st Can, inquadrare nel XIII Corpo d'Armata insieme a 3 battaglioni di carri e una unità indipendente (KDG).

L'Asse ha invece la 26.Pz e la 1.FJ, con una unità in Riserva, inquadrare nel 76° Panzer Korps. Entrambe le divisioni tedesche sono a organici molto ridotti a causa dei precedenti combattimenti.



Fase di Recupero

Il giocatore Alleato non ha perdite e non recupera nulla. Il giocatore dell'Asse invece recupera dal Box dei quadri una pedina di carri ed un battaglione di fanteria della 26.Pz e, poiché almeno un battaglione della 1.FJ è marcato con un segnalino riserva, recupera due battaglioni di paracadutisti dal box dei quadri equivalenti a due livelli di forza. Tutte le unità recuperate vengono poste accanto a unità della divisione di appartenenza.

Non ci sono rinforzi in questo settore del fronte e quindi si passa al controllo meteo: viene tirato un dado, il risultato è 6, la tabella meteo indica 'Bel Tempo'.

Fase di Programmazione

Il giocatore dell'Asse tira un dado per l'aereo, ottiene 4 quindi dispone di un solo aereo.

Il giocatore Alleato, dato che controlla Foggia, ha i suoi tre aerei di bonus e non deve tirare per verificarne la quantità.

L'Alleato attiva il XIII corpo britannico ma solo due delle divisioni che lo compongono, la 78th Inf e la 1st Can, spendendo in totale 3 punti attivazione (2 per le Divisioni + 1 per il Corpo). Dato che controlla gli aeroporti di Foggia e Amendola, per un totale di 4 punti aerei, decide di spendere un altro punto attivazione per aggiungere altri 3 aerei a quelli di bonus, portando il totale di aerei disponibili a 6 e la spesa totale in punti attivazione a 4.

L'Asse attiva solo la 26.Pz, spendendo così solo 1 punto Attivazione.

L'ammontare di punti viene scalato da entrambi i giocatori sulle rispettive tracce presenti sui display di comando.

Sui Display di comando le Formazioni attivate vengono girate dal lato 'Activated'.



Il giocatore Alleato dispone sulla mappa le artiglierie delle tre divisioni cui aggiunge automaticamente quella del XIII Corpo.

Anche l'Asse dispone le artiglierie delle sue divisioni insieme all'artiglieria del 76.PzK come bonus della 26.Pz.

Nell'impulso precedente nessuna delle sue unità ha utilizzato il movimento di Reazione, quindi non ci sono unità da girare.

Inoltre le unità di retroguardia sono tutte in altre zone della mappa quindi non vengono mostrate nell'esempio.

Segmento alleato

Il giocatore Alleato ha l'iniziativa poiché ha speso più punti attivazione nella fase di programmazione.

La sua prima azione è porre in riserva una brigata per ciascuna divisione insieme a un battaglione corazzato. Questo porta il totale di unità indipendenti attivate a 1. L'Alleato muove l'11 brigata della 78th Inf e la 1a e la 2a brigata della divisione 1st Can, insieme all'unità carri 7/6 (così il totale delle unità indipendenti attivate sale a 2) che arrivano adiacenti all'ammassamento dell'Asse che difende il villaggio.

L'Asse, dato che ha diverse unità capaci di reagire entro due esagoni dalle unità alleate appena mosse, muove il II-3 della 1.FJ dentro l'ammassamento.

Reagisce anche con l'unità carri D della 26.Pz. Entrambe le pedine vengono voltate dal lato senza il valore di reazione.

L'Alleato, approfittando del movimento di reazione, decide di bombardare con l'artiglieria del XIII Corpo l'ammassamento dell'Asse dentro il villaggio.

Il totale dei punti di fuoco è 9; sparando contro un bersaglio costituito da 3 battaglioni dentro un villaggio deve slittare di una colonna sulla sinistra, a cui però deve sommare uno slittamento sulla colonna di destra per via del movimento del battaglione della 1.FJ che ha appena reagito muovendo dentro l'esagono, così utilizza sempre la colonna del 9-12.

Lancia i dadi e ottiene 4, nulla di fatto.



Anche l'Asse spara contro le unità nemiche avanzanti con l'artiglieria della 26.Pz, con fattore di fuoco 4; sceglie il bersaglio più grosso, quello con i carri, così, oltre al modificatore a suo favore per il movimento può aggiungere anche quello del bersaglio con 4 o più puntini di ammassamento, utilizzando così la colonna 9-12 della tabella del bombardamento. Ottiene un 8, il risultato è un HIT rosso, significa che l'Asse deve decidere se dare un End Ops a tutto l'ammassamento oppure far subire un livello di perdita. Decide di far subire la perdita: l'alleato gira la pedina del carro.

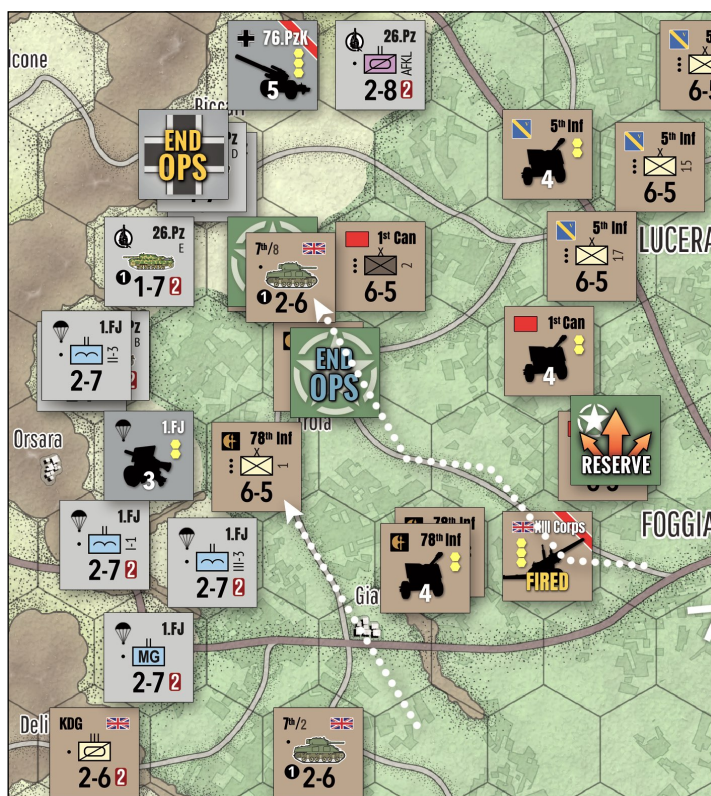
L'alleato termina il movimento muovendo l'unità KDG e il carro 7/2, portando il totale delle unità bonus attivate a 4 (queste unità sono END OPS ma per praticità non viene mostrato il marcatore apposito). Inoltre, l'unità dell'Asse in Riserva perde il suo status e rimuove il segnalino.

Il giocatore Alleato attacca l'ammassamento, usando tutte le unità adiacenti e supportandolo con un aereo.

Le due brigate di fanteria che attaccano senza carri un difensore con i carri si vedono applicare la regola del Tank Shock e sono dimezzate. L'ammassamento Alleato con il carro ridotto ha invece un 7, che sommato al 6 delle due brigate porta il totale dei fattori di combattimento a 13.

Il totale del difensore è 5 (2 battaglioni e 1 carro) cui aggiunge un ulteriore 1 per via del villaggio. Il totale attaccante (13) viene diviso per il totale della forza di combattimento dei difensori (6) e arrotondato, ottenendo un rapporto di combattimento di 2:1. A questo punto il giocatore Alleato tira due dadi per l'appoggio tattico utilizzando l'aereo e ottenendo un 9, che equivale ad un +2 da aggiungere al tiro dei dadi sulla Tabella dei risultati di combattimento. Tira entrambi i dadi e ottiene un 7 cui aggiunge il +2 dell'appoggio tattico e il +1 del carro, totale 10. Però anche il giocatore dell'Asse dispone a sua volta di un modificatore di +1 dato dal carro che va a sottrarsi a questo risultato, che scende quindi a 9. Incrociando questo risultato con la colonna 2:1 presente sulla CRT si ottiene come risultato di combattimento un D1, quindi il giocatore dell'Asse deve eliminare un livello di forza dall'ammassamento oppure ritirarsi di uno o due esagoni. Scegli quest'ultima opzione e si ritira di due esagoni.

L'Alleato muove nell'esagono lasciato libero dal difensore con due brigate di fanteria insieme all'unità carri e dichiara un nuovo attacco contro la forza adiacente (regola della penetrazione) utilizzando un altro aereo per l'appoggio tattico. Anche se questo movimento è soggetto al tiro dell'artiglieria del 76.PzK e di quella della 1.FJ il giocatore dell'Asse decide di non bombardare.



Il totale dei punti di forza di attacco alleato è adesso di 13, però attaccando un esagono di collina partendo dalla pianura è dimezzato, il suo totale arrotondato è 6 che, diviso per il fattore di combattimento del difensore, 4, equivale ad 1 a 1 sulla Tabella Risultati del Combattimento.

L'Alleato tira per l'appoggio tattico dell'aereo, ottiene un 5 che equivale a nessun effetto. Tira nuovamente sulla CRT, sulla colonna 1:1 e ottiene un 7.

Il risultato è quindi un A1* D1*, ovvero entrambi perdono un livello di forza e sono END OPS; il giocatore dell'Asse si ritira di un altro esagono evitando così di perdere un livello di forza ponendo comunque sull'ammassamento un segnalino di END OPS. Il giocatore Alleato, in quanto attaccante, deve obbligatoriamente rimuovere un livello di forza. Elimina l'unità carri, già ridotta.

Una brigata attaccante entra nell'esagono lasciato libero dal difensore. Notare che anche se diverse unità tedesche potrebbero usare il movimento di Reazione causato dall'avanzata nemica, scelgono di non farlo. Entrambe le unità alleate vengono marcate con un segnalino END OPS.

A questo punto l'Alleato muove due unità dalle Riserve, portandole dentro gli esagoni mostrati in figura. Il giocatore dell'Asse, anche se potrebbe reagire con diverse unità, sceglie di non farlo.

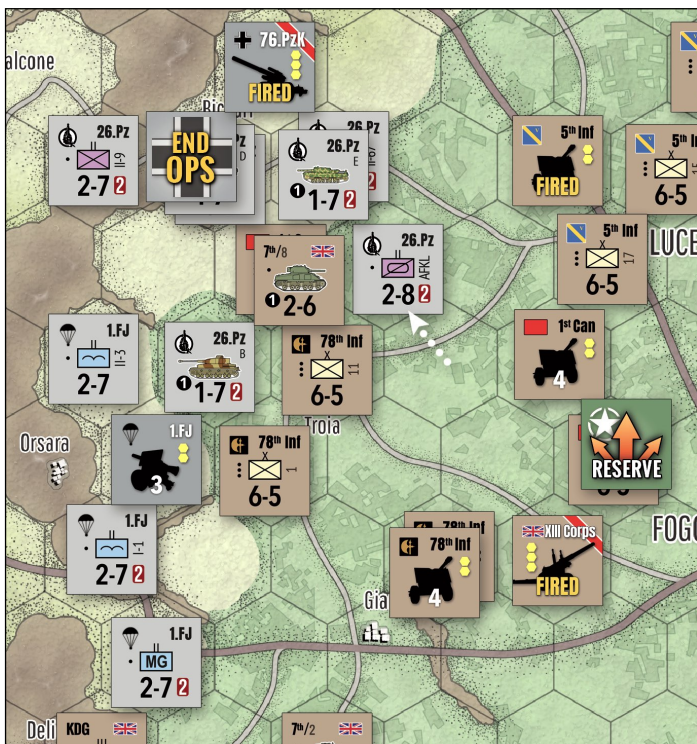
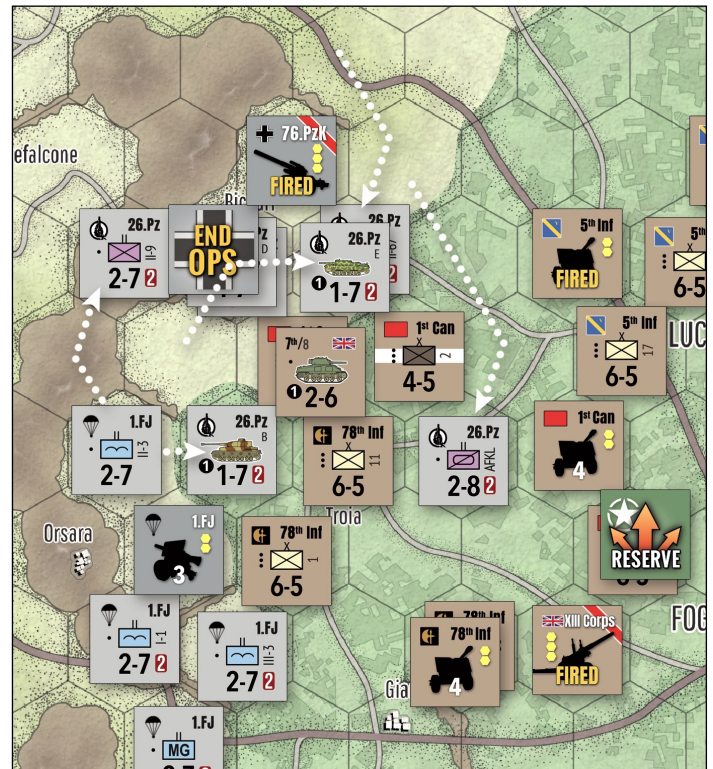
Il giocatore Alleato non dichiara un'operazione di assestamento tattico e come ultima cosa controlla il rifornimento delle sue unità: tutte quante possono tracciare un percorso lungo al massimo 6 punti movimento verso una strada collegata ininterrottamente ad un terminale di rifornimento, quindi sono rifornite. Per ultima cosa toglie tutti i segnalino END OPS e termina così il suo segmento e passa l'iniziativa all'Asse.

Segmento Asse

La 26.Pz decide di lanciare un contrattacco ma non può muovere l'ammassamento attualmente in END OPS, quindi si limita a muovere le cinque unità rimanenti.

Non appena il battaglione AFKL della 26.Pz muove adiacente all'artiglieria della 5th Inf questa apre il fuoco, tira i due dadi, applica i modificatori (una colonna a destra per il movimento e una colonna a sinistra per il bersaglio costituito da un solo puntino ammassamento) e controlla il risultato sulla Tabella del bombardamento alla colonna 3-5: ottiene un 4, nulla di fatto. L'artiglieria viene girata dal lato 'Fired'.

Anche l'Asse bombarda usando l'artiglieria del 76.PzK, bonus, in questo caso, della 26.Pz. Il bersaglio è la 2a brigata canadese. Non ci sono modificatori poiché il bersaglio è costituito da una brigata con tre puntini di ammassamento ferma in campo aperto. L'Asse tira i dadi ottenendo un 10 e controlla il risultato sulla colonna 3-5 della Tabella del bombardamento: HIT rosso, quindi l'Asse decide il risultato e applica un livello di perdita alla brigata, che viene girata sul lato più debole. Anche l'artiglieria del 76.PzK viene girata mostrando il lato 'Fired'.



Il giocatore dell'Asse decide di attaccare la 2a brigata canadese e vengono calcolati i fattori di combattimento: L'Asse ha 3 per l'ammassamento con il carro, che raddoppia per via del Tank Shock dato che attacca un bersaglio senza carri su terreno aperto. Aggiunge il 2 dell'unità AFKL, totale 8. L'alleato ha invece un 4; il rapporto sulla Tabella dei Risultati di Combattimento è 2:1 che slitta di una colonna a destra per via dell'attacco di accerchiamento, quindi 3:1. Sia l'Asse sia l'Alleato usano un aereo come appoggio tattico, entrambi tirano un '6' che equivale ad un nulla di fatto. L'Asse tira quindi due dadi, ottiene un 9 a cui somma il bonus del corazzato, +1, totale 10. Il risultato indica un D2 per il difensore che, avendo un solo livello di forza e non potendo assorbire più di un livello di perdite con la ritirata, viene eliminato.

L'Asse avanza nell'esagono attaccato con l'unità AFKL e non dichiara attacchi di penetrazione. Non avendo un'operazione di assestamento tattico dichiara terminato il suo segmento. Prima che l'impulso termini il giocatore alleato decide di utilizzare i suoi 3 aerei rimanenti, bombardando il III-3 battaglione paracadutisti; il totale dei suoi punti di fuoco è '9' ma, dato che bombarda un bersaglio con un solo puntino di ammassamento slitta di una colonna sulla sinistra, la '6-8'; Tira un 11, che equivale ad un 'HIT Rosso'; decide quindi di infliggere una perdita e così il battaglione viene eliminato. Termina così l'impulso.

Consigli di gioco

Il giocatore alleato deve avere pazienza. Comanda un esercito massiccio, lento, che accresce costantemente la sua forza da un turno all'altro. Davanti ha un nemico enormemente più veloce, più agile, più reattivo – e più fragile. Bisogna procedere con i piedi di piombo, ma senza mai fermarsi, accumulando ad ogni impulso qualche piccolo guadagno territoriale e cercando di infliggere perdite al nemico in modo sistematico, conservando un fronte continuo e senza lasciare vuoti che il nemico saprebbe sfruttare in modo micidiale.

All'inizio l'alleato è sbarcato a Salerno e può darsi che debba respingere contrattacchi disperati miranti a impadronirsi dei depositi e ributtare a mare l'invasore. L'alleato non deve correre rischi, deve trincerarsi in difesa e approfittarne per infliggere perdite al nemico, che finirà inevitabilmente per esporsi. L'artiglieria e l'aviazione sono l'arma più devastante a disposizione dell'alleato; bisogna utilizzarle senza risparmio, mettendo sempre in campo l'artiglieria di corpo d'armata e martellando il nemico ogni volta che si muove. In situazioni difensive delicate non bisogna esitare a impiegare in massa artiglieria e aviazione per creare sbarramenti e interdire al nemico l'accesso a certi esagoni. Più in generale, quando non piove e le operazioni sono in una fase critica è bene per l'alleato spendere tutti i punti di attivazione che può per moltiplicare i propri aerei, sono sempre soldi bene spesi.

Appena la pressione si allenta e diventa possibile prendere delle iniziative, bisogna cercare di intercettare le divisioni tedesche in ripiegamento dal sud infliggendo tutte le perdite possibili. In Puglia, l'Ottava Armata impiega un po' di tempo per mettere in campo la sua forza, ma quando si muove dovrebbe poter avanzare relativamente incontrastata nella pianura. I primi obiettivi geografici sono obbligati: Napoli e Foggia.

Per uscire dalle montagne e arrivare a Napoli può essere opportuno rischiare un lancio alle spalle del nemico con le divisioni paracadutisti, che in ogni caso fra un po' dovranno essere ritirate. Foggia è facile da prendere ma bisogna disporre di un fronte continuo e di riserve per respingere l'eventuale contrattacco tedesco, che rischia di essere travolgente.

Una volta presa Napoli la campagna entra nella sua fase matura: bisogna spendere punti di attivazione per portare avanti un esercito mastodontico ma di irritante pesantezza, e accettare il combattimento ogni volta che c'è l'occasione di infliggere perdite. Un rapporto di perdite di 1:1 è favorevole all'alleato: le capacità di recupero del tedesco sono grandi ma non illimitate. E' bene concentrarsi di volta in volta su una divisione tedesca e cercare di infliggerle perdite tali da non poter essere interamente recuperate nel turno successivo.

A un certo punto il giocatore alleato comincerà a prendere in considerazione l'ipotesi di uno sbarco. E' un'opzione che va attuata entro il mese di febbraio, perché poi i mezzi da sbarco dovranno essere ritirati per lo sbarco in Normandia. Dove e quando sbarcare è probabilmente la singola decisione più importante che il giocatore alleato dovrà prendere nell'arco della partita. Non è affatto ovvio che lo sbarco debba avvenire a sud di Roma: anche la costa adriatica a nord di Pescara offre opportunità allettanti. Lo sbarco scatenerà un imponente contrattacco tedesco, di potenza e rapidità imprevedibili: è necessario che in una prima fase le forze sbarcate pensino a difendersi, e bisogna rafforzarle rapidamente. Per questo è necessario che conquistino già al primo turno un porto; da

valutare anche l'alternativa di ripetere uno sbarco minore all'impulso successivo, per aumentare le forze sbarcate con la prima ondata.

L'esercito alleato può incassare molte perdite, che è bene assorbire di preferenza con le unità di carri: come nella realtà, il giocatore alleato scoprirà che i rifornimenti di materiali sono praticamente illimitati, quelli di uomini, invece, sono sempre troppo scarsi. Verso la fine di ogni mese è bene che le divisioni che hanno subito molte perdite mettano in riserva almeno una delle loro unità, così da raddoppiare l'afflusso dei rimpiazzati; per farlo si può sfruttare il movimento di assestamento alla fine di ogni impulso.

Il giocatore dell'Asse deve avere pazienza. Comanda un esercito meraviglioso, veloce, reattivo, molto più agile dell'avversario - ma fragile. Bisogna resistere alla tentazione di contrattaccare continuamente: le possibilità sembrano ogni volta allettanti, e magari lo sono, ma l'alleato incassa le perdite meglio del tedesco, e un rapporto di perdite 1:1 è da evitare. Fatta eccezione per l'eventuale contrattacco iniziale contro le spiagge di Salerno, e per i casi Foggia e Richard, il tedesco deve *difendersi*. Ma la chiave della difesa è la mobilità, e la possibilità di barattare lo spazio col tempo. Una singola unità tedesca, attestata in città, in montagna o in un villaggio, è quasi invulnerabile all'artiglieria e all'aviazione. Il nemico, per attaccarla, dovrà ammassare le sue forze negli esagoni a contatto, e quello è il momento per colpirlo con l'artiglieria divisionale, che con un po' di fortuna interromperà l'operazione. Se il nemico prosegue l'ammassamento, si deve valutare l'ipotesi di utilizzare la capacità di reazione per ritirare l'unità sotto attacco e rompere il contatto; oppure, al contrario, utilizzare la capacità di reazione di altre unità collocate più indietro, per rafforzare l'esagono attaccato. In generale conviene difendere a tutti i costi, ammassando forze considerevoli, solo esagoni veramente cruciali, ad esempio le città; altrimenti conviene piuttosto approfittare della reazione per ripiegare. Per il tedesco è vitale ridurre le perdite e tirare in lungo, mentre lo spazio, poco per volta, può essere ceduto. Non conviene in ogni caso difendere Napoli una volta che le posizioni difensive fra Napoli e Salerno sono state sfondate, perché Napoli può essere facilmente circondata e i tedeschi non sono in grado di rifornirla dal mare.

Nella difesa il terreno è decisivo. Non bisogna difendersi in terreno aperto, a meno che una superiorità in carri armati non permetta di utilizzare il tank shock. Una buona linea difensiva deve attestarsi in montagna, o almeno su terreno più elevato rispetto a quello da cui proviene il nemico, e dietro un corso d'acqua. I fiumi sono particolarmente preziosi nei mesi in cui piove molto, perché con la pioggia diventano a tutti gli effetti intransitabili; va da sé che ritirandosi le forze tedesche devono distruggere sistematicamente tutti i ponti dietro di sé.

Le retroguardie sono una risorsa importante nelle fasi di movimento, quando i tedeschi ripiegano. Ben posizionate possono rallentare seriamente l'inseguimento. Bisogna invece evitare di impiegarle come tappabuchi nell'illusione di rafforzare una linea: diversamente dalle unità normali, se attaccate non possono ritirarsi volontariamente, e l'avversario che penetra nel loro esagono può continuare ad attaccare gli esagoni adiacenti.

Quando arriva ad attestarsi sulla Linea Gustav, il giocatore dell'Asse deve evitare di cullarsi in un falso senso di sicurezza. Gli esagoni fortificati sono difendibili solo se contengono diverse unità: contro un esagono di fortezza difeso da una singola unità

basta un attacco 1-1 e un risultato di 7+ perché il difensore sia costretto a ritirarsi.

Il giocatore dell'Asse dispone di punti di attivazione in quantità poco inferiore all'avversario, e ha maggiori possibilità di risparmiarli. Se alla fine di un turno il giocatore alleato ha consumato tutti i suoi punti, e il tedesco ne ha ancora, può scatenare contrattacchi devastanti contro un nemico praticamente immobilizzato.

Perciò il giocatore dell'Asse deve spendere poco, in ogni caso meno dell'avversario, il che costringerà anche quest'ultimo ad essere cauto e ridurre l'attività. La possibilità di attivare un *Kampfgruppe* fino a 6 unità, quasi pari alla forza di una divisione, dev'essere sfruttata: quando si è ben attestati in una posizione difensiva, è inutile spendere punti per attivare le divisioni schierate in linea, meglio attendere e risparmiare, e se necessario attivare poi un *Kampfgruppe*. Questo significa ovviamente che dietro le unità che tengono la linea debbono essere disposte (non ammassate: sempre, se possibile, una sola unità per esagono, e sfruttando montagne e villaggi, che proteggono dal bombardamento) parecchie unità vicine fra loro e che possono essere attivate tutte insieme come *Kampfgruppe*.

Il recupero delle perdite è decisivo. L'Asse perde la partita quando il suo esercito, nonostante i rinforzi, comincia a logorarsi e troppe unità rimangono nel box delle perdite senza poter essere recuperate. Perciò bisogna approfittare di ogni occasione per mettere in riserva anche solo una singola unità per ogni divisione, così da raddoppiare, a fine turno, l'arrivo dei rimpiazzati. Il giocatore dell'Asse è facilitato in questo dal fatto che come unità di bonus delle divisioni e dei corpi d'armata può attivare anche unità inquadrare in altre divisioni, e non solo unità non indivise, come il giocatore alleato. Le unità in riserva sono preziose anche nei rari casi in cui il giocatore dell'Asse si impegna in un contrattacco di grande portata, perché possono muovere anche durante il segmento di attivazione dell'avversario, e dopo che questo ha mosso le proprie unità, approfittando di ogni eventuale errore.

In conclusione, la chiave della vittoria per l'Asse consiste nel mantenere intatto l'esercito tedesco in Italia, ritirandosi gradualmente e conservando la capacità di sferrare un contrattacco decisivo in caso di sfondamento o di sbarco. Infliggere perdite al nemico, per contro, è una buona cosa ma non dev'essere considerato un obiettivo primario: non si riuscirà mai a logorare il Leviatano a tal punto da ridurlo all'impotenza.

Alessandro Barbero

FSTR: le operazioni

Quando nell'agosto 1943 gli Alleati capirono che la campagna in Sicilia stava concludendosi rapidamente a loro favore dovettero decidere quale prossima mossa effettuare nel teatro mediterraneo. Tra le varie operazioni prese in esame la scelta cadde sullo sbarco nella penisola italiana con l'obiettivo di accelerare l'uscita dell'Italia dalla guerra e di impegnare il maggior numero possibile di forze tedesche, in attesa della già decisa invasione del continente europeo da realizzarsi nella primavera del 1944 sulle coste settentrionali della Francia.

Il gioco ripresenta la situazione esistente nel settembre del 1943 al momento dell'avvenuto sbarco della V^a Armata americana a

Salerno, mentre l'VIII^o Armata inglese risaliva la Calabria e a sua volta sbarcava in Puglia. "From Salerno to Rome" propone ad entrambi i giocatori di confrontarsi con le opzioni strategiche che dovettero affrontare anche i Comandanti di allora, Clark e Montgomery da parte alleata e Kesselring da parte tedesca.

Il giocatore alleato deve occupare Napoli, per il suo porto, e Foggia, per i suoi aeroporti, prima di avanzare verso Roma, obiettivo primario della prima fase della campagna d'Italia. Per far ciò deve sconfiggere l'esercito tedesco, ancora in forze e tatticamente ben preparato, oltre a superare gli ostacoli naturali, come fiumi, colline e montagne, che si presentano in successione uno via l'altro nel cammino verso Roma. Il che vuol dire organizzare i propri attacchi, coordinare l'azione delle unità in prima linea con le riserve preventivamente costituite, sfruttare al meglio la potenza della propria artiglieria ed il supporto aereo e navale quando disponibile.

Lo stesso maltempo che caratterizza l'autunno e l'inverno anche nel meridione d'Italia è un avversario di tutto rispetto, capace di condizionare pesantemente le operazioni militari. Bisogna essere preparati ad affrontare gli impulsi di maltempo quando allora è più difficile il rifornimento fuori dal tracciato stradale, o lo diventa addirittura impossibile oltre i fiumi senza ponti, e quando l'alleato è privato della sua onnipotente aviazione.

A livello strategico è importante decidere se sviluppare la propria azione su di un asse di avanzata preferenziale, ad esempio la costa tirrenica o quella adriatica, oppure su entrambe le direttrici, magari alternando le offensive tra un fronte e l'altro. La possibilità di effettuare lanci di paracadutisti e sbarchi nelle retrovie nemiche apre interessanti prospettive strategiche perché queste operazioni possono sconvolgere lo schieramento avversario, ma, allo stesso tempo, se male orchestrate e con inopportuna scelta del momento e del luogo, possono rivelarsi un vero fallimento per gli Alleati. Ricordo infatti che il giocatore dell'Asse consegue la vittoria decisiva con la cattura dei depositi di rifornimento alleati. Oltre a godere di una generale supremazia in artiglieria e aviazione, gli Alleati possono inoltre sferrare offensive a livello di armata e di gruppo d'armate.

Il giocatore tedesco si trova invece di fronte alla scelta di quale soluzione adottare per contrastare la potenza alleata e ritardarne il più possibile l'avanzata. E' meglio affrontare l'avversario in uno scontro che ci si augura decisivo, magari cercando di ributtarlo a mare dopo uno sbarco, oppure indietreggiare combattendo scegliendo di volta in volta il terreno più favorevole dove ingaggiare battaglia? Ancora, è preferibile creare le condizioni per una offensiva, sempre con l'intenzione di respingere l'invasore, oppure costruire una solida linea difensiva, la linea Gustav, sulla quale attestarsi e logorare il nemico?

Di certo al giocatore dell'Asse non conviene una guerra di attrito ma piuttosto far valere le particolari prerogative del proprio esercito: la capacità di reazione delle unità mobili e la maggiore flessibilità operativa consentita dai *kampfgruppe* e da quelle unità - battaglioni divisionali e corazzati - attivabili anche come unità indipendenti ne sono un valido esempio, in aggiunta a fortificazioni, *nebelwerfer*, unità di retroguardia e possibilità di lanciare contrattacchi (*gegenangriff*).

Oltre a simulare le diverse caratteristiche dei due eserciti in campo, "From Salerno to Rome" presenta tipologie diverse di unità, come corazzati, paracadutisti, truppe da montagna, forze speciali, retroguardie, ognuna contraddistinta da particolari caratteristiche.

Il sistema di attivazione delle formazioni rappresenta il principale meccanismo del gioco: le unità possono muovere e combattere solo se la formazione di appartenenza è attivata utilizzando gli appositi punti attivazione che i giocatori hanno a disposizione in numero limitato ogni turno. La scelta di quali singole divisioni o di quali corpi d'armata attivare in un impulso è la prima decisione che il giocatore è chiamato a prendere, sulla base della situazione dei due eserciti in quel momento e gli obiettivi da perseguire.

Ad esempio occorre valutare se è preferibile attivare un corpo d'armata, e quindi muovere e combattere con le divisioni che lo compongono come fossero un'unica formazione, oppure attivare una o più divisioni singolarmente, magari per sferrare una successione di attacchi su di un ristretto settore del fronte.

Il tutto avendo ben presente quanti punti attivazione rimangono da spendere e considerando l'eventualità di dover affrontare eventi imprevisi che costringerebbero ad operazioni di emergenza, tipo l'attivazione di un *kampfgruppe* o di una task force oppure il prolungamento delle linee di rifornimento per sostenere un'avanzata oltre le linee nemiche. Il meccanismo delle attivazioni delle formazioni presenta un altro importante aspetto: assegnando l'iniziativa al giocatore che spende più punti attivazione nell'impulso (in caso di parità l'iniziativa spetta comunque all'Alleato), diventa determinante saper scegliere il momento opportuno per spendere più punti attivazione dell'avversario e giocare il proprio segmento prima del suo, sapendo che molto probabilmente in altri impulsi di quel turno sarà necessario concedere l'iniziativa e giocare per secondi.

E' pericoloso esaurire i propri punti attivazione e lasciare che l'avversario ne abbia ancora a sufficienza da poter agire indisturbato per un paio di impulsi o più; in questi casi è sempre possibile utilizzare l'operazione di assestamento che consente di attivare fino all'equivalente di tre battaglioni posizionati nello stesso esagono per rispondere anche solo parzialmente alle mosse avversarie.

La caratteristica fondamentale di "From Salerno to Rome" è però l'elevato livello di interazione consentito ai due giocatori. La capacità di reazione delle unità più mobili, la messa in riserva anche di intere formazioni con la possibilità di attivarle nel segmento avversario, l'opzione di poter bombardare le unità nemiche che muovono adiacenti alle proprie sono esempi delle contromosse che il giocatore può effettuare per interferire nelle operazioni del suo avversario. Insomma è opportuno prestare sempre attenzione alle mosse del proprio avversario, cercando anzi di prevederne le intenzioni, per poter intervenire con maggior efficacia.

Da notare come queste possibilità operative assumano significato diverso a seconda della situazione tattica o strategica del momento. Ad esempio il giocatore dell'Asse con la capacità di reazione delle unità tedesche può ritirarsi per evitare un combattimento oppure andare a rinforzare una posizione minacciata; allo stesso modo unità messe in riserva possono attivarsi nel proprio segmento per proseguire una offensiva in corso oppure nel segmento avversario contrattaccare unità nemiche che si sono esposte troppo o muovere per chiudere un varco creatosi nel proprio schieramento.

L'artiglieria, ma anche le unità navali e gli aerei, può essere utilizzata offensivamente con un bombardamento preliminare per ammorbidire l'avversario prima di un attacco o in difesa contro

unità nemiche che muovono adiacenti alle proprie per bloccarne l'azione (END OPS) o indebolirle (step di perdita).

Ovviamente artiglieria, navi e aerei possono essere impiegati nel supporto diretto di un combattimento, sia da parte dell'attaccante che del difensore.

Il coinvolgimento di entrambi i giocatori è richiesto anche nella risoluzione dei combattimenti e dei bombardamenti. Nei combattimenti il difensore, a seconda del risultato ottenuto, può dover scegliere tra subire una perdita o ritirarsi; l'opzione della ritirata, con la possibilità per il difensore di arretrare di uno o due esagoni, comporta una valutazione della situazione e la decisione su quale terreno attestarsi, per evitare magari all'attaccante di continuare la propria azione con un attacco di penetrazione. Nei bombardamenti, sempre a seconda del risultato ottenuto, ci si trova a scegliere, o far scegliere, tra subire una perdita o restare inattivo fino al termine del primo segmento utile (END OPS).

Da notare che la tabella di combattimento presenta la caratteristica che anche ai più alti rapporti di forza l'attaccante ha una concreta probabilità di subire un livello di forza di perdita, il che rende non scontato l'esito di ogni attacco. Questa incertezza nei risultati è poi accentuata dal supporto di artiglieria, aerei e navi perché la relativa tabella prevede la possibilità che lo stesso supporto diventi a sfavore del giocatore che lo ha disposto. Il tutto vuol simulare l'imprevedibilità di certi eventi che, sfuggendo al controllo dei comandanti, determinano l'esito degli scontri sul campo di battaglia. Ne sono esempio gli ordini non arrivati in tempo o eseguiti in modo sbagliato, un bombardamento che colpisce erroneamente le proprie truppe, ma se ne possono citare molti altri.

In conclusione "From Salerno to Rome" è un gioco in cui non si può dare nulla per scontato e dove occorre programmare ogni mossa cercando di prevedere quelle dell'avversario, sapendo inoltre che la differenza tra sconfitta e vittoria sta nel riuscire a valorizzare al meglio le potenzialità del proprio esercito, coordinando efficacemente l'azione delle varie formazioni.

Il continuo coinvolgimento dei giocatori nelle varie fasi di una partita è motivo di sicuro interesse e di divertimento.

Buon gioco a tutti.

Giovanni Maccioni

Note storiche

La campagna d'Italia 1943-45 rappresentò uno dei momenti importanti della Seconda guerra mondiale: il primo tentativo da parte degli alleati anglo-americani di mettere piede sul continente europeo, allora completamente controllato dall'Asse italo-tedesco.

Era cominciata con lo sbarco in Sicilia del 10 luglio 1943 in cui gli Alleati avevano messo in campo un'abbondanza di mezzi che non si era mai vista prima. L'operazione si era poi conclusa in chiaroscuro: era stata un successo alleato in quanto l'isola era stata conquistata e il regime mussoliniano non era sopravvissuto all'ennesima sconfitta militare. Un fallimento per gli errori e gli intoppi manifestati in tutta la conduzione della campagna, ma soprattutto perché quasi tutte le forze tedesche erano riuscite a riguadagnare il continente, seguite dalle poche forze italiane efficienti.

Ora il problema per i comandi alleati era che dall'isola bisognava passare sul continente vero e proprio.

La campagna siciliana aveva dimostrato – aspetto sovente poco sottolineato – che contrariamente a tutte le dottrine strategiche d'anteguerra, era possibile condurre l'occupazione dal mare di una grande nazione e questo nonostante le esperienze negative di Gallipoli e Dieppe.

Che fosse possibile era un conto, ma questo non significava che fosse semplice, né sicuro; soprattutto non esisteva una dottrina consolidata su come si dovessero condurre tali operazioni.

Poi c'erano i grandi dubbi sugli scopi dell'operazione.

Inoltre gli Alleati godevano di una indiscussa superiorità aerea e navale, ma era tutto da dimostrare che questa potesse tradursi in una effettiva superiorità strategica.

Una prima esigenza era costringere Hitler a distogliere il maggior numero di truppe dal fronte orientale per schierarle nella penisola.

La seconda era portare l'Italia fuori dal conflitto, costringendo i tedeschi a disperdere ulteriormente truppe nei Balcani e in Grecia nelle zone controllate dal tricolore.

Una terza era guadagnare basi aeree nel sud Italia da cui far partire i bombardieri che attaccavano le città tedesche.

Una quarta, eventuale, era creare le premesse per un allargamento dei fronti, minacciando sia il sud della Francia, sia i Balcani. Per i comandi tedeschi il problema era esattamente inverso. Impiegare meno truppe possibile, facendo invece affidamento sulla geografia favorevole: gli Alleati avrebbero dovuto avanzare in un territorio prevalentemente montuoso, attraversando innumerevoli fiumi e torrenti, con poche strade facilmente interrompibili e senza pianure dove dispiegare tutta la loro superiorità di uomini e mezzi. Anche il cattivo tempo dell'autunno-inverno meridionali rappresentò un alleato non indifferente dei nazisti.

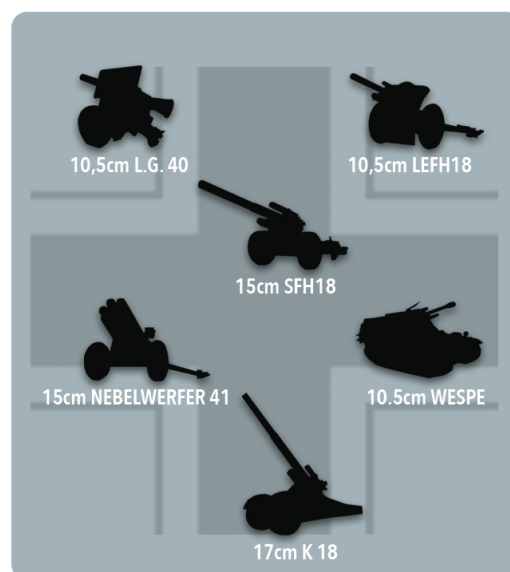
Infine i tedeschi dovevano sostenere l'alleato italiano (oppure neutralizzarlo in caso di rovesciamento delle alleanze) e cercare di circoscrivere al sud Italia il nuovo fronte.

Un altro aspetto peculiare della campagna fu che gli Alleati dovevano fare i conti con il carattere composito delle loro forze, con le rivalità sia personali, sia di obiettivi fra inglesi e americani, con l'inesperienza di molte unità e con linee di rifornimento lunghissime. Dal canto loro i tedeschi potevano, al contrario, contare sull'unità di intenti, grande esperienza sia a livello di truppe, sia di comandi e su linee interne brevi; ma dovevano anche affrontare una drammatica penuria di mezzi e rifornimenti rispetto ai loro avversari.

Buon gioco.

Marco Scardigli

ARTIGLIERIE, SIMBOLI e COLORI UTILIZZATI



	FANTERIA	II	BATTAGLIONE
	MECCANIZZATI	III	REGGIMENTO
	RICOGNIZIONE	X	BRIGATA
	ANTICARRO	XX	DIVISIONE
	TRUPPE DA MONTAGNA	XXX	CORPO
	FORZE SPECIALI		
	GENIERI		ASSE
	MITRAGLIERI		AMERICANI
	PARACADUTISTI		INGLESIS*
	ALIANTI		FRANCESI

* Canadesi, Indiani, Neozelandesi, Polacchi, Sud Africani...

Bibliografia

Anzio e la battaglia per Roma

Carlo D'Este, 2017, LEG edizioni

La guerra inutile. La campagna d'Italia 1943-45

Eric Morris, TEA, 1995

Soldato fino all'ultimo giorno

Albert Kesselring, 2007, LEG edizioni

L'inferno di Montecassino

Peter Caddick-Adams, 2014, Oscar Mondadori

La battaglia d'Italia. 1943-1945

di William G. F. Jackson, 2017, Res Gestae

Cassino. Ritratto di una battaglia

di Fred Majdalany, 2003, Mondadori

La guerra in Europa

di Frido von Senger und Etterlin, 2002, Longanesi

Il giorno della battaglia: Gli Alleati in Italia 1943-1944

Rick Atkinson, 2010, Mondadori

La battaglia d'Italia (1943-1945)

di Dominick Graham, Shelford Bidwell, 1989, Rizzoli

Storia militare della Seconda guerra mondiale

Basil H. Liddell Hart, 1970, Mondadori

La seconda guerra mondiale.

I sei anni che hanno cambiato la storia

Antony Beevor, 2013, Rizzoli

La seconda guerra mondiale. 1939-1945.

Una storia militare

John Keegan, 2000, Rizzoli

Salerno to Cassino

Martin Blumenson - 1988

https://history.army.mil/html/books/006/6-3-1/CMH_Pub_6-3-1.pdf

Cassino to the Alps

Ernest F. Fisher - 1977

https://history.army.mil/html/books/006/6-4-1/CMH_Pub_6-4-1.pdf

Mavrogordato, Ralph S. (2000) [1960]. "Chapter 12: Hitler's Decision on the Defense of Italy" in Kent Roberts

Greenfield **Command Decisions**

United States Army Center of Military History. CMH Pub 70-7

The German Side of the Hill: Nazi Conquest and Exploitation of Italy, 1943-45

- Timothy D. Saxon Ruckersville, VA, 1999

https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1053&context=fac_dis

'As a matter of fact I've just about had enough'

battle weariness and the 2nd New Zealand division during the Italian campaign, 1943-45

<https://mro.massey.ac.nz/handle/10179/9869>

Fifth Army History - part IV, CASSINO and ANZIO

<http://cgsc.cdmhost.com/cdm/ref/collection/p4013coll8/id/1516>

Kesselring: An Analysis of the German commander at Anzio

Teddy T. Bitner, 1983

<https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a131237.pdf>

The War Against Germany and Italy: Mediterranean and Adjacent Areas

(Grande libro di fotografie!)

https://history.army.mil/html/books/012/12-2/CMH_Pub_12-2.pdf

Infantry Combat - Part Three: Beachhead at Salerno

Infantry school, Army Ground Forces

XIV Panzer Corps defensive operations along the Garigliano, Gari, and Rapido rivers, 17-31, January 1944.

A study undertaken in support of the volume "Salerno to Cassino" by Philip A. Crowl (OCMH: in progress). MS # R-78.

<http://cgsc.contentdm.oclc.org/cdm/ref/collection/p4013coll8/id/4473>

The War Against Germany and Italy Mediterranean and Adjacent Areas

U.S. Army in World War II - Pictorial Record

Center of Military History - United States Army, Washington, D.C. 1988



