

ALTO COMANDO

Campagna d’Africa

1940 – 1943



REGOLE PER IL WARGAME

DELLA II° GUERRA MONDIALE

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

Alto Comando

REGOLE PER IL WARGAME DELLA II° GUERRA MONDIALE

Campagna d’Africa 1940 - 1943

Provato, tradotto e rivisto da Luca Mazzamuto, Emilio Logiurato e Riccardo Affinati

La storia

Dal 10 giugno 1940 al 13 maggio 1943, l’Africa del Nord fu il vasto palcoscenico su cui una scelta troupe di attori impazziti recitò il sanguinoso e violento dramma intitolato: “La guerra del deserto”...

Il 10 giugno 1940 l’Italia entrò in guerra a fianco della Germania contro la Francia e la Gran Bretagna: i suoi fronti erano molto estesi. Dalle Alpi occidentali a tutto il bacino del Mediterraneo, dalle frontiere desertiche della Libia a quelle sterminate dell’Africa orientale (Etiopia, Somali, Eritrea), dal mar Rosso all’Oceano Indiano. Una dimensione strategico/politico/militare con problemi e distanze immensamente superiori alle limitate risorse del paese. Eppure, nonostante l’intrinseca debolezza, per un paradosso della sorte l’Italia ebbe il dono di una iniziale e netta superiorità militare lungo tutto l’asse centrale del Mediterraneo, dalle coste siciliane a quelle libiche. Per tre lunghi mesi. Chi resta seduto e non osa, non è nemmeno intravisto dalla fortuna, che è, oltretutto, notoriamente bendata. Cosicché il nemico inglese poté concentrare in Egitto tutto ciò che all’inizio non aveva avuto. Una cosa fu subito chiara sulla frontiera egiziana, fin dalle prime schermaglie: le fanterie italiane, completamente appiedate, subivano l’iniziativa delle unità inglesi motorizzate al 100% su veicoli adatti alla marcia nel deserto. Avvicinamento, attacco, ritirata fulminea. Questo lo schema operativo britannico, dettato in modo paradossale dalla sua stessa debolezza, perché, fino a tutto ottobre, non fu possibile creare in Egitto una forza abbastanza consistente da opporre agli italiani. Ma anche chi è seduto un giorno decide che è arrivata l’ora di alzarsi. Ed è in quel momento preciso che lo spettacolo comincia ... un folle balletto di avanzate e sconfitte che durerà tre, interminabili anni.

ATTILIO MICHELUZZI (recensione per Lizard Edizioni)

LA FILOSOFIA DI GIOCO

Per tanti anni si è giocato il napoleonico in maniera così tattica, che le partite di wargame non riuscivano a mettere sul tavolo da gioco più di un paio di Divisioni per parte, poi si sono scoperte metodologie che permettevano di simulare intere battaglie, senza eccessive complicanze. Ancora oggi, questa vecchia mentalità annichisce le partite sul periodo storico della II° Guerra Mondiale, impedendo di ricreare intere battaglie storiche, ma solo singoli episodi di scontri minori. Al massimo, i wargamer più esperti mettono un numero maggiore di carri e plotoni, utilizzando tavoli immensi, tutti presi dalle problematiche tattiche, di profondità delle corazzature dei vari tank, senza però approfondire gli aspetti strategici o ludici, insiti nei combattimenti tra divisioni di fanteria e brigate corazzate. Non mi sono mai depresso, quando qualcuno mi dice che simulare una grande battaglia della II° Guerra Mondiale è impossibile, con questo regolamento siamo in grado di giocare l’intero sbarco in Normandia, comprese le battaglie sul fronte russo ed africano, ci siamo riusciti ispirandoci ad un sistema campagna dell’immaginario *Norman MacKenzie*, portando le sue teorie all’estreme conseguenze, variando ed inserendo nuovi elementi, in maniera tale da poter simulare anche gli avvenimenti militari che videro protagoniste le truppe italiane, senza esaltarne la gloria, ma con spirito critico ed onesto, affinché lo studio della storia militare, serva sempre a difendere la nostra pace. *Ci sono cose impossibili da descrivere o quasi, wargame & amicizia, fanno parte di questa categoria, è per questo che condivido questa magnifica “avventura”, insieme a Luca Mazzamuto, Emilio Logiurato, Walter Brugé e gli amici del Gruppo Italiano Wargame.*

RICCARDO AFFINATI

Il wargame storico

Alto Comando è un wargame semplice nelle sue dinamiche, giocandolo le prime volte, abbiamo comunque dovuto individuare degli “usi e dei costumi”, che qualunque regolamento, nel corso delle varie fasi, si trova ad interpretare.

Non sempre coloro che leggono le regole di gioco, riescono ad interpretarle nel modo giusto, questo avviene perché talvolta sono scritte male o incomplete, prive di esempi di gioco o di diagrammi esplicativi, se questo è vero per i giochi di società o per le istruzioni che riguardano le nostre *dichiarazioni dei redditi*, figurarsi per i wargame. Spesso le regole sono scritte da giocatori esperti, che danno per scontati tutta una serie di “usi e costumi”, che troppo spesso al giocatore alle prime armi rimangono oscure e prive di significato. Vorrei rassicurarvi, ma è praticamente impossibile darvi certezze in questo campo, sicuramente i wargame storici sono più semplici di quelli fantasy, tranne quando cadete su sistemi di gioco, che con la scusa di simulare la realtà, vi portano di fronte ad una serie interminabile di nozioni, la cui complicata messa in opera, produce esclusivamente una noia mortale. Ognuno è libero di scrivere e giocare il wargame che desidera, sul mercato troviamo regole estremamente complesse, impegnative oppure gestibili e semplici; è bene dire che wargame complessi non producono per forza risultati migliori e viceversa. Non esiste un wargame ideale, si continuano a scrivere nuove regole senza per questo trovare soluzioni perduranti nel tempo, anzi forse questa passione si esemplifica proprio nel produrre all’infinito nuove soluzioni.

Quando il Gruppo Italiano Wargame ha iniziato a simulare la II° Guerra Mondiale, aveva dietro le spalle diverse partite ed ottime conoscenze sul periodo antico, medievale, rinascimento, napoleonico, risorgimento e coloniale, eravamo però indecisi se affrontare la II° Guerra Mondiale, così colmo di una varietà immensa di veicoli, armi, tipologie ed unità. Abbiamo scelto i soldatini in piombo ed in scala 20mm, contemporaneamente abbiamo iniziato a reperire e provare regolamenti differenti. Siamo passati da *Rapid Fire* (nella sua semplicità necessitava di tantissimi soldatini e veicoli e di un tavolo da ping pong) a tutta una serie di regole trovate su Internet (a livello di plotone), che però non ci portavano dove volevamo. Non volevamo simulare le problematiche del singolo combattente o al massimo quelle di un plotone o compagnia. Se nel wargame è possibile giocare Waterloo, perché non tentare di simulare lo sbarco di Anzio, l’intera campagna d’Africa oppure Stalingrado ?

La scala 20mm costa parecchio, specie se in piombo, più economici sono i soldatini in plastica, ma di fronte ai mezzi ed ai tank, ci siamo immediatamente accorti che due eserciti contrapposti ci sarebbero venuti a costare un patrimonio, anche a costo di dipingerli da soli. Eravamo ancora lontani dal risolvere i nostri dubbi, i regolamenti esaminati diventavano tanti (*Battlefront, Clash of Arms, Spearhead, Cross of Iron, ecc.*), tutti prodotti validi per taluni, ma inadatti per le nostre esigenze. Ci serviva un regolamento semplice e veloce, a livello Divisionale, con quel tanto di studio storico, che ci impedisse di pensare di giocare ad un grande “Risiko”. Intanto, arrivavano i soldatini in piombo della *Britannia* in 20mm, ordinati in Inghilterra, gli eserciti si andavano a formare (Russi, Tedeschi e Americani), venivano dipinti, insieme ai Tank, ma sembravano sempre più insufficienti per numero. Non potete immaginare, quante armi di supporto, artiglierie, mortai, mitragliatrici, camion, tank, bunker, edifici, alberi, strade, siepi, ponti, fiumi, campi coltivati, muretti, campi minati (e tanto altro ancora), servono per simulare le battaglie della II° Guerra Mondiale in Europa. Ci siamo infine dovuti arrendere, di fronte all’evidenza, ci sarebbero voluti almeno tre anni di duro lavoro e tanti soldi, per riuscire a mettere insieme quello che i regolamenti di wargame pretendevano oppure limitarci ai soliti scontri di schermaglia, cioè combattimenti tra singoli uomini. Sembravamo perduti, quando visitando la sezione inglese di Accademia Wargame (<http://it.geocities.com/accademiawargame/>) ci siamo imbattuti in un regolamento dal titolo controverso: KISS ROMMEL (premiato come migliore scenario presentato in una manifestazione oltremare). Ad una prima lettura, ci siamo accorti che forse poteva aiutarci, primo perché utilizzava soldatini e veicoli in 6mm (decisamente molto economici), secondo perché toccava le campagne militari in Nord Africa (tanto deserto e pochi elementi scenici). Il giorno dopo, grazie alla nostra sezione traduzioni (San Luca Mazzamuto), avevamo stampato in italiano le regole, ora occorre le unità per iniziare a giocare. I soldatini in 6mm non erano ancora stati ordinati, e prima di farlo, dovevamo vedere se il sistema, così pieno di colore e a prima vista divertente, poteva funzionare. Una Divisione Tedesca (ad esempio la 21° Panzer Division) era formata da circa 11 unità; ogni unità nella scala per soldatini in 6mm, era costituita da una basetta di 3cm X 3cm. In ogni battaglia, si scontrano circa 4/5 Divisioni per parte, dovevamo avere quindi a disposizione 50 basette per esercito, quindi un totale di 100 basette, ognuna di 3cm per 3cm. Una volta stabilito questo, uno di noi è andato a comprare presso un supermercato del legno, delle aste di legno di 2 metri di lunghezza per 3cm di larghezza e 0,5cm di altezza. Un altro amico col computer e lo scanner, stampava una sorta di pedine (3cm x 3cm), con indicate sopra il nome della Divisione, la bandiera della Nazione ed il tipo di Unità (HQ, Tank, Artiglieria, ecc.). Una volta tagliate le aste di legno (3cm x 3cm) e ricavati oltre 100 blocchetti di legno, bastava ritagliare le pedine stampate col computer ed incollarli sui blocchetti. Il tipo di unità era scritto sugli army list del regolamento, mentre le silhouette delle varie tipologie (Artiglieria, Fanteria, fanteria Motorizzata, Tank, HQ, ecc.) li abbiamo tratti da alcune pubblicazioni di storia militare. Dopo una settimana, abbiamo dato inizio alle partite di prova, i primi difetti si sono evidenziati immediatamente, per fortuna erano solo piccole cose, a cui è stato facile mettere mano. A questo punto, abbiamo cambiato nome al regolamento, perché dopo aver studiato la Campagna d’Italia, ci siamo accorti che il sistema poteva essere allargato anche ad altri teatri bellici e non era giusto pensare solo a Rommel ed alle Volpi del Deserto. I blocchetti di legno, ci hanno permesso di formare oltre 12 Divisioni, e fare tante partite di prova, da cui uscivamo affaticati, ma entusiasti. Iniziammo ad ordinare i primi modelli in 6mm, per sostituire i blocchetti di legno con i soldatini in 6mm, alcuni scelsero i veicoli della Heroic & Ross, altri quelli della Irregular Miniatures e comunque economici, rispetto a quelli della GHQ (estremamente costosi, anche se molto belli). Una volta arrivati, dovevamo solo dipingerli e per questo ci siamo avvalsi delle pubblicazioni della Hobby & Work: “Soldati e battaglie della II° Guerra Mondiale”, in 32 volumi, che su Internet erano in offerta speciale. Ricchi di illustrazioni, organigrammi e guide uniformologiche, oltre che accenni di storia militare.

Imbasettamento

A questo punto, il grosso era fatto, avevamo un regolamento che ci piaceva e i soldatini per giocarlo, tanto materiale per simulare diversi centinaia di scenari della II° Guerra Mondiale, non rimaneva che tarare piccoli meccanismi o trovare nuove soluzioni, ad esempio **trovare un sistema di imbasettamento**, per tutti coloro che vogliono utilizzare ALTO COMANDO, **con soldatini** in scala differente dai 6mm, come ad esempio i **20mm oppure gli 1/72 in plastica** (basterà fare delle basette più grandi, ad esempio 8cm per 8cm per le fanterie e quadrati più grandi per le Artiglierie, i Veicoli ed i Tank).

Per riepilogare, diciamo che le unità con cui giochiamo (HQ, Artiglieria, Ricognizione, Fanteria, Tank, Fanteria Motorizzata, Artiglieria 88mm) sono rappresentate dalle basette, cioè delle pedine (3cm x 3cm per i 6mm; 8cm x 8cm per i 20mm o 1/72 in plastica), su cui poggiamo sopra i soldatini o i veicoli adatti. *Se avete soldatini già imbasettati con altri sistemi e misure, non vi preoccupate non ci sarà bisogno di variare l'imbasettamento, purchè sia omogeneo e valido da un punto di vista storico e ludico.* Se invece dovete iniziare da zero, allora cercate di creare dei piccoli micro-diorami, utilizzate la vostra fantasia ed abilità di modellista. Per rappresentare una unità di Fanteria Motorizzata basterà un camion e 3/4 soldatini della nazionalità giusta; per una unità di Ricognizione (RECON) basterà una autoblindo o un paio di motociclisti; per fare le unità carri armati basterà un tank del tipo giusto.

Le unità sono composte da basi quadrate di 3 cm di lato per i 6 mm, ma possono variare per adattare modelli di scale differenti. Nella scala 2mm possono essere collocati più modelli sulla stessa base.

Vediamo alcuni esempi:



4th (Indian) Division in scala 6mm (nella foto mancano altre tre Fanterie Motorizzate), la prima a sinistra è l'Unità Comando (HQ), poi viene l'Unità Ricognizione (REC), che si distingue per l'angolo della basetta tagliato, vengono poi sei unità di Fanteria Motorizzata e per ultimo due unità di Artiglieria.

Alto Comando

REGOLE PER IL WARGAME DELLA II° GUERRA MONDIALE

Provato, tradotto e rivisto da Luca Mazzamuto, Emilio Logiurato e Riccardo Affinati

Se tu ami gli aspetti strategici piuttosto che esclusivamente quelli tattici, se ti senti in grado di interpretare il ruolo di Rommel o Montgomery invece di un semplice comandante di battaglione, allora sei nel posto giusto.

Queste regole di wargame sono a livello Divisionale e permettono di simulare le grandi battaglie svoltesi nel teatro operativo del Nord Africa tra il 1941-42. Con queste regole una dozzina di unità formano una completa Divisione. A questo livello di simulazione, solo gli obiettivi strategici e posizioni di vitale importanza diventano tatticamente rilevanti, senza guardare al singolo tank ! La parte che muove per prima, generalmente colpisce anche per prima, per cui la mobilità diventa la miglior arma disponibile. Nel deserto è facile usare i grandi spazi di manovra, ma dovrete abituarvi ad avanzate improvvisate ed ad altrettante rapidi indietreggiamenti difensivi, in una continua alternanza di equilibri di forze, tra attaccante e difensore, i cui ruoli nel corso di una giornata si alternano spesso e volentieri. Le tre forze in campo erano I Tedeschi con le loro formazioni veterane di Panzer, i loro alleati dell'Asse, gli Italiani (soldati coraggiosi ma poveri di equipaggiamento e con pochissimi ufficiali abili nel comando) contro le forze del British Empire. I Tedeschi possedevano migliori unità di ricognizione e tattiche di attacco e manovre anti-tank decisamente terrificanti, senza contare gli 88mm, mentre gli Inglesi avevano a loro vantaggio col passare del tempo una superiorità numerica e di mezzi incontrastabile.

COMPOSIZIONE DELLE SINGOLE DIVISIONI (i valori rappresentano il numero di basette)

Forze	Divisione	HQ	Recon	Tank	Fanteria Motorizzata	Fanteria a Piedi	Artiglieria	88mm
German	Panzer	1	2	3	4	-	1	1
	90° Leggera e 164° Infanterie	1	2	-	6	-	1	1
	5° Leichtedivision	1	1	2	3	-	1	1
	15° Brigata Schutzen	1	1	-	4	-	1	-
	22° Fallschirmjäger****	1	-	-	-	2	1	-
Italiani	Corazzata o Speciale	1	-	4**	2	-	1	1
	Motorizzata	1	-	-	7	-	1	1
	Fanteria o Folgore****	1	-	-	-	6	2	-
	Camicie Nere o Libica	1	-	-	-	4	1	-
	Raggruppamento	1	1	1***	-	3	1	-
Inglesi	Corazzata o Reparti	1	1	3	4	-	2	-
	Fanteria	1	1	-	9	-	2	-
	Brigata Francesi Liberi o Neozelandese	1	-	-	3	-	1	-
	Brigata Corazzata	-	-	3*	-	-	-	-
	Comando Divisione Fant.	1	-	-	9	-	-	-
	Gruppo (Selby o Bgt. Polacca)	1	1	-	1	-	1	

*Queste unità non hanno HQ ma possono essere aggregati ad altri HQ per la battaglia.

Tanks Inglesi possono essere un misto di Tank Fanteria (Pesanti) e Cruiser (Leggeri Veloci).

** Due Tank e due Tank Leggeri

*** Tank Leggeri

**** Paracadutisti Veterani

Gli "88mm" Italiani si considerano sia per i loro 90mm AA sia per quelli della Luftwaffe. Il numero degli 88mm è esagerato per il loro effetto devastante. Si presuppone che gli Anti Tank leggeri e le batterie di supporto siano inserite all'interno della fanteria. Tanks Inglesi possono essere un misto di Tank Fanteria (Pesanti) e Cruiser (Leggeri Veloci).

Inizio della Battaglia

TAVOLO DI GIOCO

Il tavolo di gioco è diviso in Zone ampie 30cm x 30cm, e se si vuole migliorare la resa delle partite, per battaglie più grandi, allargare la tavola di gioco estendendosi preferibilmente verso Sud. La parte superiore (nord) è considerata il Mediterraneo (10cm x 120cm) ed il sud è il deserto “mare della sabbia” (30cm x 120cm). *Le misure consigliate valgono per le partite standard, mentre per gli scenari storici o particolari, le misure dipenderanno dalla situazione strategica da simulare e potrebbero cambiare di volta in volta (ad esempio la zona di mare potrebbe sparire).*

Mar Mediterraneo (intransitabile) 120cmx10cm <i>opzionale</i>			
Asse Rifornamento 30cm x 30cm	Difese Asse 30cm x 30cm	Difese Inglesi 30cm x 30cm	Rifornimento Inglesi 30cm x 30cm
Asse Rifornamento 30cm x 30cm	Difese Asse 30cm x 30cm	Difese Inglesi 30cm x 30cm	Rifornimento Inglesi 30cm x 30cm
Asse Rifornamento 30cm x 30cm	Asse 30cm x 30cm	Inglesi 30cm x 30cm	Rifornimento Inglesi 30cm x 30cm
Asse 30cm x 30cm	Asse 30cm x 30cm	Inglesi 30x30cm	Inglesi 30cm x 30cm
Deserto del Sud 120cmx30cm (ed anche più)			

Il tavolo di 120cm per 160cm, in caso di mancanza di spazio, potrà essere ridotto alle più funzionali misure di 80cm per 100cm (in pratica ogni zona sarà di circa 20cm per 20cm).

INIZIO DEL GIOCO

1. Selezionare le Forze usando le Carte Unità.
2. Piazzare i campi minati Inglesi seguiti da quelli dell'Asse.
3. Piazzare le forze Italiane, quindi quelle Inglesi e per ultimo quelle Tedesche, in una delle proprie zone (tranne Deserto del Sud e Mar Mediterraneo).

Le Difese indicano eventuali Campi Minati e Trincee, con i Campi Minati piazzati al centro. Almeno una Divisione per parte deve occupare le due proprie Zone Difesa ed essere almeno a 15cm dalla linea centrale. Non è obbligatorio piazzare le truppe della Divisione vicino al proprio HQ anche se tenerlo distante potrebbe essere rischioso! Una base di rifornimento (usare una tenda o un modello di un camion rifornimento) deve essere piazzato al centro di ogni “Zona Rifornimento”. Per tavole di gioco più grandi si potrebbero aggiungere Basi Rifornimento ulteriori verso Sud.

TURNI DI GIOCO. Ci sono dai 9 ai 12 turni in un giorno. Dal 10 turno lanciare un dado (massimo fino al turno 12). Con 5+ il gioco finisce **immediatamente altrimenti prosegue fino al 12° turno.**

CONDIZIONI DI VITTORIA

Ogni giocatore ottiene tre Punti Vittoria (PV) per ogni unità nemica Distrutta ed un Punto Vittoria per ogni unità nemica Dispersa (anche se nei turni seguenti viene recuperata e Rimpiazzata). Ogni base rifornimento nemica distrutta conta come 5 PV. Se ci sono meno di 5 PV di differenza tra i totali, allora la partita è un **PAREGGIO**; tra 5 e 9 si ottiene una **VITTORIA**; se la differenza è maggiore di 10 c'è una **GRANDE VITTORIA. Nota Bene.** Se un Quartier Generale (HQ) è distrutto ed è rimasto nello stesso tempo l'unico elemento della propria Divisione, si considerano distrutte automaticamente, anche tutte le unità Disperse di quella Divisione, che stavano aspettando di poter rientrare come Rimpiazzati. Si considerano inoltre Distrutte tutte le unità che alle fine dei turni stabiliti non sono state rimpiazzate e risultano ancora Disperse.

REGOLE DI BATTAGLIA

Fasi della Battaglia

In ogni turno ogni lato assumerà il ruolo di Giocatore in Movimento e Difensore. L'Asse è sempre il primo Giocatore mentre l'Inglese è sempre il secondo.

1. HQ può rimpiazzare una unità "Dispersa" della stessa Divisione (una sola per tutto l'esercito).
2. Il Giocatore in Movimento prova a bonificare un Campo Minato (regola opzionale).
3. Il Giocatore in Movimento muove le unità (comprese quelle rimpiazzate) e piazza le unità aeree.
4. Il Difensore può tirare con le unità Trincerate (regola opzionale).
5. L'Attaccante può tirare con le sue unità.

CARATTERISTICHE DELLE SINGOLE UNITA' CHE COMPONGONO LA DIVISIONE

Nazionalità	Tipo Battaglione	Raggio di Individuazione	Raggio di Tiro o Azione	Tiro Salvezza	Movimento
Tutte le Nazioni	Quartier Generale (HQ)	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Ricognizione (Recon)	25 cm	15 cm	5+	25 cm
	Fanteria a Piedi	15 cm	15 cm	6	10 cm
	Fanteria Motorizzata	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Artiglieria	15 cm	45 cm	6	15 cm
	Base Rifornimento	-	-	6	-
	Paracadutisti Veterani	15cm	15cm	5+	10cm
Tedeschi	Tank	15 cm	15 cm	4+	15 cm
	Artiglieria 88mm	15 cm	30 cm	6	15 cm
Italiani	Tank	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Tank Leggeri	15cm	15cm	6	15cm
Ingles	Tank	15 cm	15 cm	4+	15 cm
	Cruiser Tank	15 cm	15 cm	5+	25 cm

Quartier Generale (HQ)

Il Quartier Generaler (HQ) può far tornare sul campo di battaglia una qualunque unità della propria Divisione precedentemente Dispersa (cioè collocata in una scatola denominata "Rimpiazzati"), una sola per turno per l'intero esercito, quindi il giocatore dovrà decidere, quale tra i Quartier Generali (HQ), sfrutterà il rimpiazzo a disposizione per quel turno. Se un'unità che torna in gioco diventa ancora Dispersa la si può rimpiazzare di nuovo. L'HQ è una delle unità più importanti perché può far tornare in gioco le unità tolte dal gioco come "Disperse", tranne quelle "Distrutte". Puoi spostare le unità ovunque sul campo di battaglia ma si rischia che diventino Distrutte piuttosto che Disperse, se troppo lontane dal proprio HQ. Inoltre si presuppone che esso sia lì dove sono raggruppate le batterie di artiglieria leggera e le unità Anti Aeree. Lo stesso HQ non può essere Distrutto, a meno che sul tavolo non è rimasta nessuna delle altre unità della stessa Divisione, in questo caso si conterebbe come Distrutto. L'HQ Disperso non viene tolto dal campo di battaglia, ma durante il suo prossimo turno rimpiazza se stesso, senza avere la possibilità di rimpiazzare altre unità della sua Divisione. L'unità rimpiazzata viene posizionata adiacente al proprio Quartier Generale (HQ). L'HQ Disperso indietreggia immediatamente di 15cm lontano dal nemico, finché non viene Rimpiazzato non potrà muovere e tirare e nessuna unità della propria Divisione potrà essere "rimpiazzata". Un HQ Disperso fornisce comunque alle unità della propria Divisione un raggio comando di 30cm, impedendo quindi la Distruzione delle unità della Divisione entro 30cm, se eventualmente colpite in combattimento, ma non la loro Dispersione. Se ulteriormente colpito, un HQ Disperso indietreggia di altri 15cm lontano dal nemico.

Movimento.

Viene effettuato sempre in linee rette e verso qualunque direzione e non ci si può avvicinare ad una unità nemica entro 5 cm. Le unità possono abbandonare il campo di battaglia soltanto fuori dal proprio lato di schieramento, diventando Disperse (questa potrebbe essere una alternativa al rimanere col rischio di essere distrutti). Si può effettuare qualunque misurazione durante il gioco ma è consigliabile non farne molte per non rallentare il gioco.

Tiro o Raggio di Azione. *Questa distanza non è l'effettivo raggio delle armi, ma rappresenta la possibilità di manovra delle truppe, compresa la possibilità per la fanteria di utilizzare le armi controcarro, andando incontro al nemico per contattarlo ed entrare in combattimento.*

Si può tirare solo su un'unità che sia entro il raggio di azione ed entro il raggio di avvistamento. Se una unità della Divisione riesce ad individuare l'unità nemica, si presuppone che tutta la divisione la veda. Una Divisione non può vedere per conto di altre divisioni. Si può far fuoco ad una unità per volta ed occorre ottenere un 5+ al dado. Le unità fanno fuoco sull'unità nemica più vicina ad eccezione dell'artiglieria che può tirare su qualunque obiettivo, e l'88mm che può scegliere di far fuoco al bersaglio Tank o Riconoscione (Recon) più vicino. Le unità non bloccano la linea di vista.

Tiro Salvezza.

Ogni qualvolta una unità viene colpita deve effettuare un tiro salvezza oppure essere rimossa come Dispersa (cioè tolta dal campo di battaglia e messa in una scatola denominata "Rimpiazzati"), e quindi ritornare eventualmente più tardi durante il giorno di battaglia (vedi HQ). In ogni caso viene classificata come Distrutta e rimossa dalla battaglia quell'unità che non sia entro 30cm dal proprio HQ di Divisione. Tank e Recce falliscono automaticamente il tiro salvezza se colpiti da un 88mm.



15° Panzer Division (1 HQ, 2 RECON, 3 TANK, 4 FANTERIE MOTORIZZATE, 1 ARTIGLIERIA, 1 ARTIGLIERIA 88 mm)

REGOLE OPZIONALI UFFICIALI

Queste sono regole opzionali, ma provate e caldamente consigliate.

Terreno

Si possono aggiungere colline e creste al campo di battaglia per migliorare il gioco e possibilmente qualche zona di terreno arduo attraversabile solo da fanterie, o anche scarpate impassabili a tutte le unità. Vi suggeriamo di non inserire più di 8 elementi e preparare il terreno prima, decidendo casualmente qual è il nord. Solo l'artiglieria può far fuoco al di là delle colline. Se una unità sta in cima ad una collina vedrà il suo raggio di avvistamento incrementato di 7,5 cm e quello del nemico che vuole individuarlo diminuito di 7,5 cm. Una cresta potrebbe essere composta da diverse colline adiacenti l'una all'altra.

Stukas Tedeschi & Forze Aeree del Deserto Inglesi

Ad ogni parte è permesso avere fino a tre attacchi contro una qualsiasi unità nemica individuata per turno. Si lancia un dado:

5-6 = il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza o diventare Disperso (Distrutto se non è vicino al suo HQ).

2-4 = nessun effetto;

1 = se l'attacco avviene entro 30cm da un HQ nemico, l'attacco aereo è Disperso. Da quel momento è permesso avere un attacco aereo in meno ogni turno per il resto della battaglia.

Campi Minati

Ogni parte può avere fino a 5 tratti (di 15cm ognuno) di campi minati (la profondità è quella di una basetta, cioè 3cm). Per attraversare un campo minato lanciare un dado per ogni unità che ci prova:

5-6 = Attraversamento riuscito, l'unità si ferma dall'altra parte dopo aver attraversato.

2-4 = l'unità si ferma di fronte al campo minato (riproverà se vuole nel prossimo turno);

1 = l'unità fa esplodere le mine e viene Dispersa (Distrutta se lontana dal HQ)

Per bonificare un tratto del campo minato di 15cm, piazzare una unità di fanteria adiacente al campo minato e lanciare un 5 o 6 per creare un corridoio bonificato (quindi il corridoio creato sarà largo 15cm). Nota che soltanto una unità di fanteria per divisione può tentare questa operazione in un turno (rappresenta il reparto di Genieri della Divisione; contare la Brigata Francesi Liberi come una divisione per questa regola).

Trincee

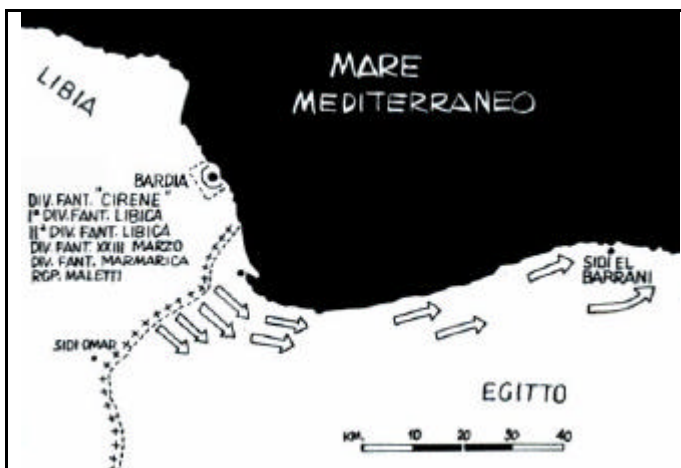
Fino a 16 unità (48cm) possono essere trincerate (trincee, protette da filo spinato). Fanteria, artiglieria, 88mm e HQ migliorano il proprio tiro salvezza a 4+ ed aumentano di 8cm il loro raggio di Individuazione e gli si consente di far fuoco nella fase Trincee. Notare: le truppe trincerate in collina incrementano il loro raggio di individuazione soltanto di 8cm al massimo. Tank and Recon (Ricognizione) possono essere piazzate entro le trincee ma non acquisiscono nessun beneficio da queste. Se le truppe catturano una trincea non ottengono il bonus di queste perché esse fronteggiano la direzione sbagliata.

Problemi Italiani

Contare l'HQ italiano con un raggio di Comando di 20 cm anziché 30cm. La Fanteria a Piedi è a corto di armi AT così viene richiesto un 6 per colpire i Tank.



1) La Campagna in Africa Settentrionale, 10 – 6 – 1940. Offensiva Italiana.



Settembre 1940. Il 10 giugno 1940 l'Italia dichiarò guerra alla Francia e alla Gran Bretagna, in quel momento, lo scacchiere libico era l'unico a contatto con entrambi i nemici. Pressato incessantemente da Roma, il generale Graziani prende finalmente l'iniziativa. La massa d'urto italiana, facente parte della X armata, consiste in cinque divisioni di fanteria appiedate. L'offensiva, controllata dagli inglesi che si ritirano, dura tre giorni e si conclude in Egitto, con la conquista di Sidi el Barrani. *Alle 15,30 del 7 settembre 1940 Graziani ricevette l'ordine di Mussolini di dare inizio all'operazione offensiva contro gli inglesi per il 9 settembre.*

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre tre. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Una volta che avrete capito il sistema, con le prossime campagne potrete aggiungere altre forze a disposizione. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo Graziani (Italiani) e O'Connor (Inglese).

Carte Italiani e Britannici

UNITA' ITALIANE							
Divisione Fanteria Bologna	Divisione Fanteria Sabratha	Divisione Fanteria Savona	Divisione Fanteria Pavia	Divisione Fanteria Brescia	Divisione Fanteria Sirte	Divisione Camicie Nere	Nulla! Aerei da Malta affondano i convogli rifornimento
UNITA' BRITANNICHE							
7° Divisione Corazzata Inglese		4° Divisione Fanteria Indiana		Brigata Fanteria Neozelandese	Comando 6° Divisione Fanteria		Nulla! Truppe deviate in altri fronti!

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre Marsa Matruh, mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre Tobruk. Notate che la partenza è **Sollum**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta!

<u>Tobruk</u>	Marsa Lucch	Bardia	Sollum	Sidi el-Barrani	<u>Marsa Matruh</u>
---------------	-------------	--------	---------------	-----------------	---------------------

Le Divisioni Italiane o Inglese che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna

I campi minati sono a disposizione per gli Italiani a Tobruk e per gli Inglese a Marsa Matruh.

Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei.

2) La Campagna in Africa Settentrionale, 7 – 12 – 1940. Controffensiva Britannica.



Prima offensiva britannica. Dicembre 1940 – febbraio 1941. Generale O'Connor.

La precedente offensiva italiana guidata dal maresciallo Graziani, conseguì modesti risultati. Gli Inglesi contrattaccarono in Cirenaica e il 22 gennaio la VII divisione corazzata e la IV indiana di fanteria motorizzata attaccano le divisioni italiane diluite su un fronte molto vasto, ottenendo fin dall'inizio successi locali, che in seguito si trasformano in una grande vittoria strategica. L'avanzata prosegue, portando alla conquista di Bardia e di Tobruk. Dopo avere aggirato le posizioni italiane di El Mechil, O'Connor annienta i resti della X armata a sud di Bengasi.

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre quattro. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Una volta che avrete capito il sistema, con le prossime campagne potrete aggiungere altre forze a disposizione. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo Mario Berti (Italiani) e O'Connor (Inglesi).

Carte Italiani e Britannici

UNITA' ITALIANE							
Divisione Fanteria Cirene	Divisione Fanteria Catanzaro	Divisione Fanteria Marmarica	Brigata Corazzata Speciale	Raggruppamento Maletti	Divisione Fanteria Libica	Divisione Camicie Nere	Nulla! Aerei da Malta affondano i convogli rifornimento
UNITA' BRITANNICHE							
7° Divisione Corazzata Inglese		4° Divisione Fanteria Indiana		6° Divisione Australiana		Gruppo Selby	Reparti di Corpo d'Armata
							Nulla! Truppe deviate in altri fronti!

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre Marsa Matruh, mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre Beda Fomm. Notate che la partenza è **Sidi el-Barrani**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta!

<u>Beda Fomm</u>	Bengasi	Derna	<u>Tobruk</u>	Bardia	Sidi el-Barrani	<u>Marsa Matruh</u>
------------------	---------	-------	---------------	--------	------------------------	---------------------

Le Divisioni Italiane o Inglesi che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna

I campi minati e le trincee sono a disposizione per l'Asse a Tobruk e per gli Inglesi a Marsa Matruh.

Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei.

3) La Campagna in Africa Settentrionale, 15 – 6 – 1941. Operazione Battleaxe.



Prima offensiva italo-tedesca. Marzo – maggio 1941.

In Libia sono arrivati i tedeschi dell'Afrika Korps al comando di Erwin Rommel. La controffensiva italo-tedesca coglie gli inglesi in contropiede e si sviluppa fino a Tobruk, ma per la debolezza di forze, i tentativi di conquistare la fortezza vengono respinti dai britannici. Verso la metà di giugno, la XV divisione panzer respinge nettamente un tentativo in forze effettuato dal XIII corpo motorizzato britannico (Operazione Battleaxe).

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre quattro. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo Italo Gariboldi ed Erwin Rommel (Asse) e Noel Beresford Peirse (Inglese).

Carte dell' Asse (Tedeschi & Italiani) e Britannici (Impero Inglese)

UNITA' ASSE							
Divisione Fanteria Bologna	Divisione Fanteria Pavia	Divisione Fanteria Brescia	Divisione Corazzata Ariete	5° Leichtedivision Tedesca	15° Divisione Panzer	Divisione Motorizzata Trento	Nulla! Aerei da Malta affondano i convogli rifornimento
UNITA' BRITANNICHE							
7° Divisione Corazzata Inglese		4° Divisione Fanteria Indiana		9° Divisione Australiana	3° Brigata Corazzata	18° Brigata Fanteria Australiana	Nulla! Truppe deviate in altri fronti!

MAPPA STRATEGICA

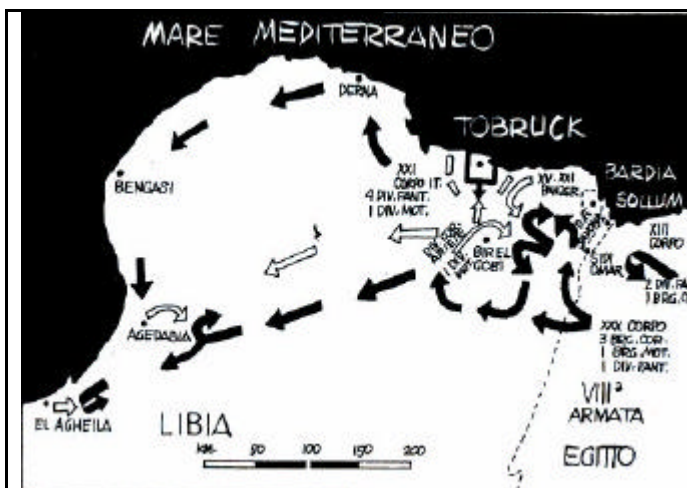
L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre Sollum oppure conquistare Tobruk, mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre Marsa el-Brega. Notate che la partenza è **Agedabia**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta! Entrare a Tobruk per tentare di conquistarla è possibile esclusivamente al giocatore che detiene la zona di el-Aden.

				<u>Tobruk</u>		
<u>Marsa el.Brega</u>	Agedabia	Bengasi	Derna	el-Aden	Bardia	<u>Sollum</u>

Le Divisioni dell'Asse o Inglese che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna. I campi minati e trincee sono a disposizione per l'Asse a Marsa el-Brega e per gli Inglese a Tobruk. Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei.

4) La Campagna in Africa Settentrionale, 18 – 11 – 1941. Operazione Crusader.



Seconda offensiva britannica. Operazione “Crusader”. 18 novembre 1942 – 17 gennaio 1943.

L’operazione Crusader ha il suo massimo sviluppo nel settore fra Tobruk e la linea Sidi Omar – Sollum, dove avvengono furiosi scontri. Durante la ritirata italo-tedesca gli inglesi vengono spesso fermati nel loro tentativo di bloccare la strada verso Agedabia. Infine le forze britanniche vengono bloccate ad El Agheila.

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre quattro. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo Gastone Gambara ed Erwin Rommel (Asse) e Sir Alan Cunningham (Inglese).

Carte dell’ Asse (Tedeschi & Italiani) e Britannici (Impero Inglese)

UNITA' ASSE						
Divisione Fanteria Trento	Divisione Fanteria Brescia	Divisione Fanteria Bologna	Divisione Corazzata Ariete	90° Divisione Leggera Tedesca	Divisione Motorizzata Trento	Divisione Fanteria Pavia
Nulla! Aerei da Malta affondano i convogli rifornimento.		Divisione Fanteria Savona	Raggruppamento Esplorante (Recam)	21° Divisione Panzer Tedesca	15° Divisione Panzer Tedesca	
UNITA' BRITANNICHE						
7° Divisione Corazzata Inglese		1° Brigata Corazzata	4° Brigata Corazzata	2° Divisione Neozelandese	1° Divisione Fanteria Sudafricana	4° Divisione Fanteria Indiana
GUARNIGIONE INGLESE A TOBRUK						
Brigata Polacca		70° Divisione Fanteria			32° Brigata Corazzata	

MAPPA STRATEGICA L’obiettivo della serie di battaglie per l’Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre Sidi el-Barrani oppure conquistare Tobruk, mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre El-Agheila. Notate che la partenza è a **Sollum**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l’ultima area significa la Sconfitta!

			Tobruk			
<u>El-Agheila</u>	Agedabia	Bir Hacheim	Bir el-Gobi	Bardia	Sollum	<u>Sidi el Barrani</u>

Le Divisioni dell’Asse o Inglese che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco. Entrare a Tobruk per tentare di conquistarla è possibile esclusivamente al giocatore che detiene la zona di Bir el-Gobi.

Strumenti Opzionali per la Campagna. I campi minati e le trincee sono a disposizione per l’Asse a El-Agheila e per gli Inglese a Tobruk e Sidi el-Barrani. Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei.

5) La Campagna in Africa Settentrionale, 15 – 6 – 1942. Battaglia di Ain el-Gazala.



Controffensiva italo-tedesca. 21 gennaio 1942 – 30 giugno 1942.

Dopo l'inattesa controffensiva che ha portato gli italo-tedeschi alla riconquista di gran parte del terreno perduto, gli inglesi si trincerano sulla linea che va da Ain el-Gazala fino a Bir Hacheim.

Il 26 maggio le unità motorizzate dell'Asse aggirano l'intero sistema e dopo una lunga serie di aspre battaglie riescono a distruggere quasi tutte le unità britanniche e a conquistare di slancio l'imprendibile Tobruk. Quindi prosegue l'avanzata in territorio egiziano.

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre cinque. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Una volta che avrete capito il sistema, con le prossime campagne potrete aggiungere altre forze a disposizione. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo Rommel (Asse) e Neil M. Ritchie (Inglese).

Carte dell' Asse (Tedeschi & Italiani) e Britannici (Impero Inglese)

UNITA' ASSE				
15° Divisione Panzer	21° Divisione Panzer	90° Leichtedivision	Divisione Motorizzata Trieste	Divisione Corazzata Ariete
Divisione Fanteria Brescia	Divisione Fanteria Pavia	Divisione Fanteria Trento	Divisione Fanteria Sabratha	15° Brigata Schutzen
UNITA' BRITANNICHE				
7° Divisione Corazzata	2° Divisione Fanteria Sudafricana	5° Divisione Fanteria Indiana	1° Brigata Corazzata	1° Brigata Francia Libera
1° Divisione Corazzata	50° Divisione Fanteria	1° Divisione Fanteria Sudafricana	32° Brigata Corazzata	2° Brigata Francia Libera

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre Marsa Matruh, mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre Ain el-Gazala. Notate che la partenza è a **Bir Hacheim**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta!

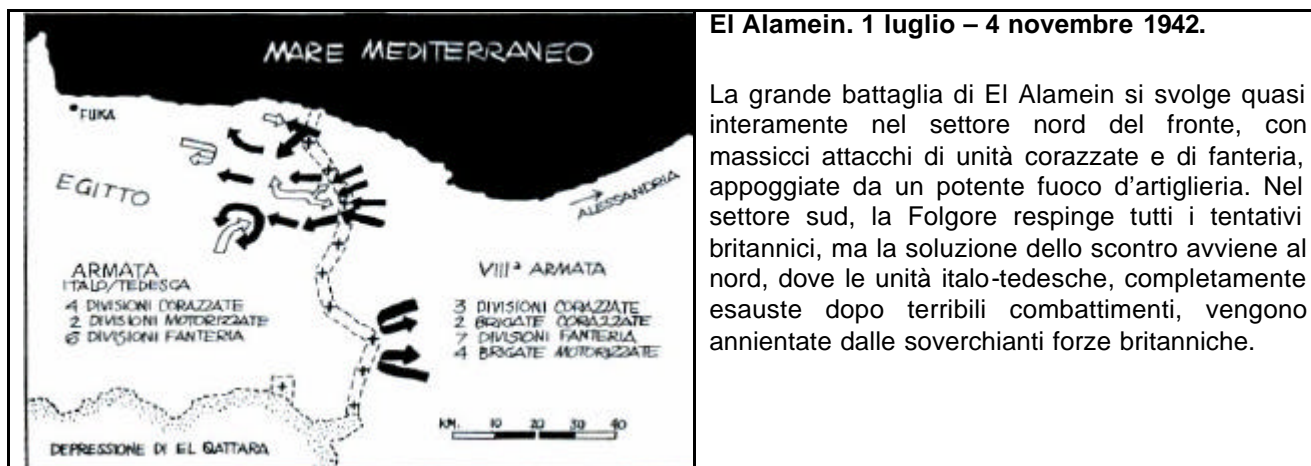
<u>Ain el-Gazala</u>	Bir Hacheim	Acroma	<u>Tobruk</u>	<u>Marsa Matruh</u>
----------------------	-------------	---------------	---------------	---------------------

Le Divisioni che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna

I campi minati e trincee sono a disposizione per l'Asse ad Ain el-Gazala e per gli Inglese a Tobruk e a Marsa Matruh. Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei.

6) La Campagna in Africa Settentrionale, 23 – 10 – 1942. Battaglia di El-Alamein.



Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre sei. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Una volta che avrete capito il sistema, con le prossime campagne potrete aggiungere altre forze a disposizione. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo Stumme (Asse) e Montgomery (Inglese).

Carte dell' Asse (Tedeschi & Italiani) e Britannici (Impero Inglese)

UNITA' ASSE				
15° Divisione Panzer	21° Divisione Panzer	90° Leichtedivision	Divisione Motorizzata Trieste	Divisione Corazzata Ariete
Divisione Fanteria Brescia	Divisione Fanteria Pavia	Divisione Fanteria Trento	Divisione Paracadutisti Folgore	Nulla! Aerei da Malta affondano i convogli rifornimento.
Divisione Fanteria Bologna	Divisione Corazzata Littorio	136° Giovani Fascisti	164 ° Divisione Fanteria Tedesca	22° Brigata Fallschirmjager
UNITA' BRITANNICHE				
7° Divisione Corazzata	1° Divisione Fanteria Sudafricana	4° Divisione Fanteria Indiana	1° Divisione Corazzata	10° Divisione Corazzata
44° Divisione Fanteria	50° Divisione Fanteria	51° Divisione Fanteria Highland	9° Divisione Fanteria Australiana	2° Divisione Fanteria Neozelandese

MAPPA STRATEGICA

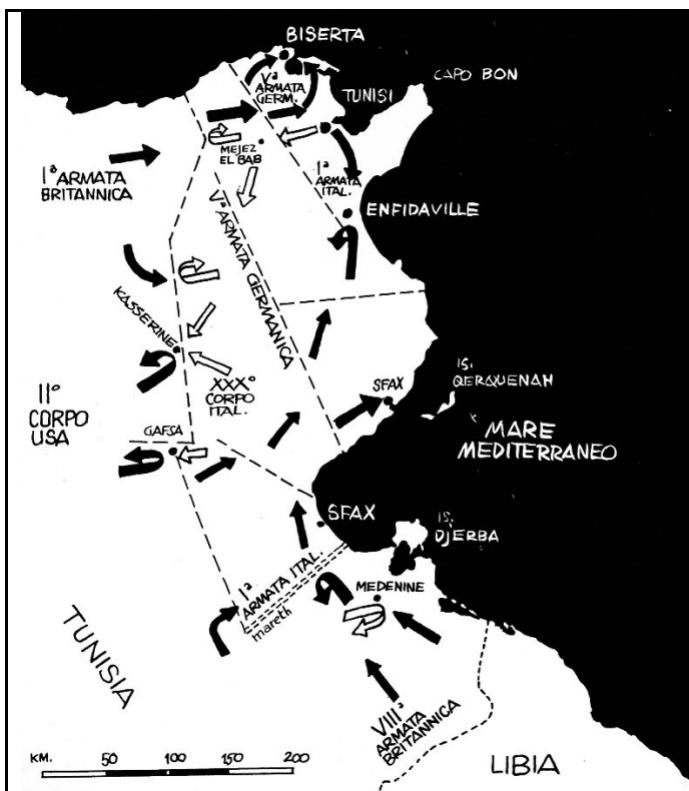
L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre El Alamein, mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre El Daba. Notate che la partenza è **Kidney Ridge**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta!

EIDaba	Sidi Abdel Rahman	Kidney Ridge	Costone Ruweisat	El-Alamein
--------	-------------------	---------------------	------------------	------------

Le Divisioni dell'Asse che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna I campi minati e le trincee sono a disposizione per l'Asse e per gli Inglese a ovunque. Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei (3 Inglese ed 1 Asse).

7) La Campagna in Africa Settentrionale, 15 – 3 – 1943. Tunisia.



La campagna in Tunisia. 8 novembre 1942 – 13 maggio 1943.

Fu la conseguenza di due avvenimenti di grande importanza storica: la battaglia di El Alamein e lo sbarco alleato in Marocco e Algeria, che avrebbe dovuto portare alla distruzione delle forze dell'Asse prima di iniziare l'attacco all'Italia insulare. Le scarse unità motorizzate italo-tedesche sfruttarono fino al limite le esperienze di due anni di guerra nel deserto, conducendo una brillante campagna difensiva manovrata.

Gli americani mostrarono in modo evidente la loro inesperienza, ma verso la fine cominciarono ad apprezzare gli insegnamenti dei loro avversari.

Gli inglesi, invece sembrarono, nonostante le tante esperienze acquisite in tre anni, non avere ancora ben capito la tecnica della guerra corazzata. Così, dopo tre anni il sipario calò sul palcoscenico africano, in mezzo agli applausi di una sola parte delle platee e alle lacrime dell'altra.

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre tre. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Una volta che avrete capito il sistema, con le prossime campagne potrete aggiungere altre forze a disposizione. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo generale von Arnim (Asse) e Alexander (Inglese).

Carte dell' Asse (Tedeschi & Italiani) e Alleati (Inglese, Americani, Francesi, ecc.)

UNITA' ASSE					
15° Divisione Panzer	21° Divisione Panzer	90° Leggera Tedesca	50° Brigata Speciale Italiana	Divisione Corazzata Centauro	
Divisione Fanteria Superga	Divisione Fanteria Giovani Fascisti	Divisione Fanteria La Spezia	10° Divisione Panzer	Luftwaffe Divisione Panzer Goering	
Divisione Fanteria Trieste	Divisione Fanteria Pistoia	164° Leggera Tedesca	334° Divisione Fanteria Tedesca	Raggruppamento Sahariano	
UNITA' ALLEATE					
OTTAVA ARMATA INGLESE					
1° Divisione Corazzata	50° Divisione Fanteria	4° Divisione Fanteria Indiana	Corpo d'Armata Neozelandese	7° Divisione Corazzata	51° Divisione Fanteria Highland
PRIMA ARMATA INGLESE					
1° Divisione Fanteria	4° Divisione Fanteria	78° Divisione Fanteria	1° Divisione Corazzata	6° Divisione Corazzata	46° Divisione Fanteria
2° CORPO D'ARMATA AMERICANO e 19° CORPO FRANCESE					
1° Divisione Fanteria USA	3° Divisione Fanteria USA	9° Divisione Fanteria USA	1° Divisione Corazzata USA		
Divisione Fanteria Algeri Francia	Divisione Fanteria Marocco Francia	Divisione Fanteria Orano Francia	Raggruppamento Corazzato Francia		

COMPOSIZIONE DELLE SINGOLE DIVISIONI
(i valori rappresentano il numero di basette)

Forze	Divisione	HQ	Recon	Tank	Fanteria Motorizzata	Fanteria a Piedi	Artiglieria	88mm
German	Panzer	1	2	3	4	-	1	1
	90° e 164° Leggera	1	2	-	6	-	1	1
	Panzer Abteilung 501	-	-	1* Tiger	-	-	-	-
	334° Fanteria	1	2	-	6	-	1	1
	Luftwaffe H. Goering	1	1	2	4	-	-	2
Italiani	Corazzata (Centauro)	1	1	2**	2	-	2	-
	50° Brigata Speciale	1	-	1	-	6	2	-
	Fanteria e Giovani Fascisti	1	-	-	-	6	2	-
	Raggruppamento Sahariano	1	2	-	6	-	-	-
Ingles	Corazzata o Reparti	1	1	3***	4	-	3	-
	Fanteria	1	1	-	9	-	3	-
	Divisione Fanteria Francia	1	-	-	5	-	1	-
	Raggru.to Corazzato Francia	1	-	2	-	-	-	-
	Corpo d'Armata Neozeland.	1	1	3***	9	-	4	-
USA	Divisione Fanteria	1	1	-	9	-	4	-
	Divisione Corazzata	1	1	6****	3	-	3	-

*Queste unità non hanno HQ ma possono essere aggregati ad altri HQ per la battaglia. Se la battaglia ha luogo in Tunisia: l'Asse può aggiungere ad una sua Divisione Corazzata Tedesca la Panzer Abteilung 501 (un Battaglione di Tank Tigre)! Questi erano considerati super tank e con i loro cannoni da 88mm possono scegliere di far fuoco sulle unità Tank/Recon, che naturalmente non possono usufruire del tiro salvezza. Il Panzer Abteilung 501 è rappresentato da una unità che può essere aggregata ad una Divisione Corazzata Tedesca a scelta.

** Un Tank e un Tank Leggero

***Tanks Inglesi possono essere un misto di Tank Fanteria (Pesanti) e Cruiser (Leggeri Veloci).

**** Quattro Tank e due Tak Leggeri.

Si presuppone che gli AT leggeri e le batterie di supporto siano inserite all'interno della fanteria.

CARATTERISTICHE DELLE SINGOLE UNITA' CHE COMPONGONO LA DIVISIONE

Nazionalità	Tipo Battaglione	Individuazione	Raggio	Tiro Salvezza	Velocità
Tutte le Nazioni	Quartier Generale (HQ)	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Ricognizione (Recon)	25 cm	15 cm	5+	25 cm
	Fanteria a Piedi	15 cm	15 cm	6	10 cm
	Fanteria Motorizzata	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Artiglieria	15 cm	45 cm	6	15 cm
	Base Rifornamento	-	-	6	-
Tedeschi	Tank	15 cm	15 cm	4+	15 cm
	Tank Tiger sPzAbt.501	15cm	20cm	3+	10cm
	88mm	15 cm	30 cm	6	15 cm
Italiani	Tank	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Tank Leggeri	15cm	15cm	6	15cm
Ingles	Tank	15 cm	15 cm	4+	15 cm
	Cruiser Tank	15 cm	15 cm	5+	25 cm

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Alleato indietro oltre Médenine mentre il giocatore dell'Asse perde se indietreggia oltre Enfidaville. Notate che la partenza è a **Kasserine**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta!

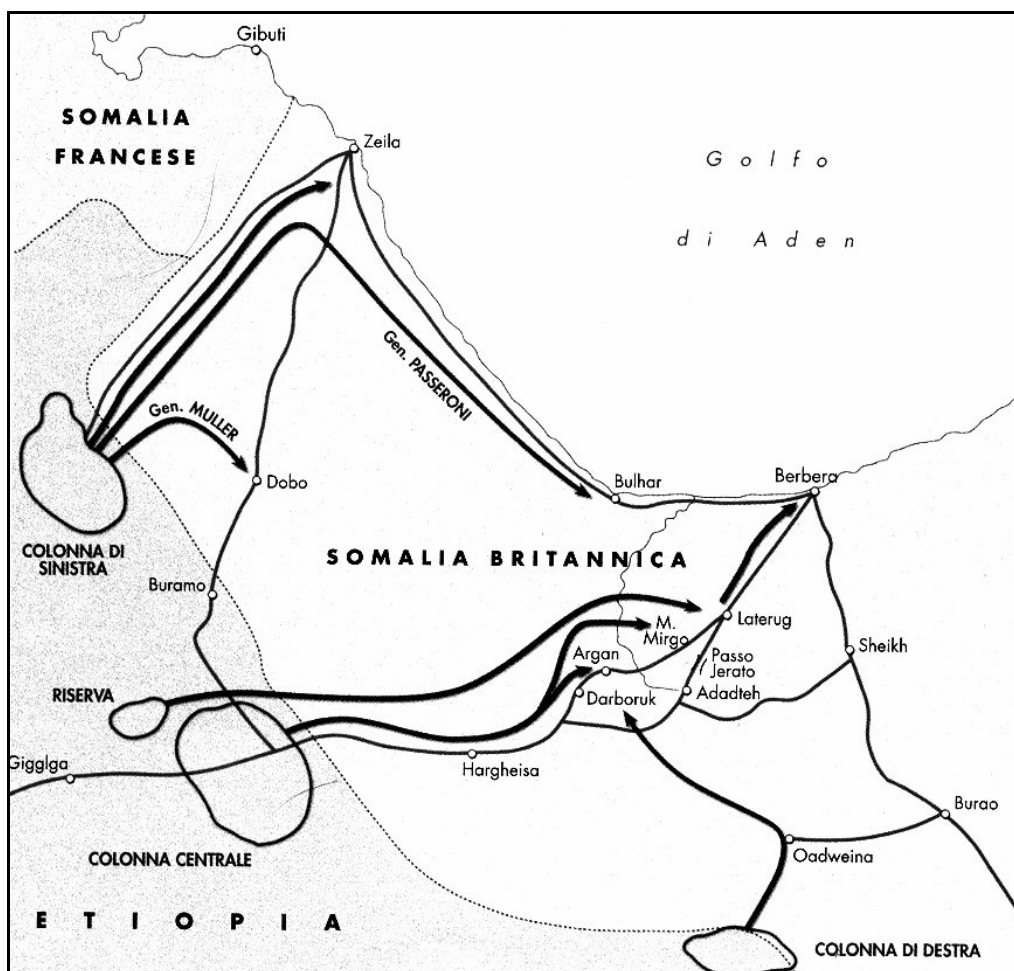
<u>Médenine</u>	el-Kef	Kasserine	Mareth	Uadi Akarit	<u>Enfidaville</u>
-----------------	--------	------------------	--------	-------------	--------------------

All'inizio del primo turno gli all'Alleati si considerano aver mosso ed hanno a Médenine l'Ottava Armata, a el-Kef la Prima Armata Inglese, mentre a Kasserine il 2° Corpo d'Armata Americano ed il 19° Corpo d'Armata Francese. Se ne deduce che alla prima battaglia che avviene a Kasserine, parteciperanno solo 4 unità dell'Asse e le quattro Divisioni americane. Dal secondo turno in poi, gli Alleati saranno liberi di scegliere le quattro unità che scendono in battaglia in ogni turno **ESCLUSIVAMENTE ALL'INTERNO** dell'Ottava Armata Inglese oppure all'interno della Prima Armata Inglese oppure all'interno del 2° Corpo d'Armata Americano. Le Divisioni dell'Asse o Alleate che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna I campi minati e le trincee sono a disposizione per l'Asse in Enfidaville e per gli Inglesi a Médenine. Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei, tranne al primo turno.



8) Offensiva Italiana contro la Somalia Britannica, 4 – 7- 1940.



Il 28 Luglio 1940 il Maresciallo Badoglio decise, di concerto con Mussolini, di autorizzare l'attacco alla Somalia britannica che venne condotta da un "Corpo di Operazione" comandato dal Generale Nasi (Comandante militare in Africa Orientale) e composto da un totale di 26 Battaglioni (dei quali 23 coloniali e 3 nazionali) e 21 batterie di artiglieria di vario calibro, per una forza complessiva di circa 35.000 uomini (dei quali 30.000 coloniali). La condotta dell'azione venne notevolmente semplificata dalle caratteristiche della Somalia britannica, un territorio prevalentemente desertico o, al massimo, di boscaglia equatoriale, che s'incentra in maniera esclusiva sul centro abitato principale (che rappresenta anche l'unico porto) Berbera. Venne quindi deciso di avanzare e di conquistare Berbera, provvedendo in seguito a rastrellare i resti delle forze nemiche, di fatto rimasti isolati. L'attacco italiano ebbe inizio il 3 Agosto 1940 e fu inizialmente dato dal semplice avvicinamento dei reparti italiani alle posizioni di partenza per l'attacco in direzione di Berbera, contro il quale vi furono solo casi sporadici e limitati di difesa da parte britannica. Già il 6 Agosto, quindi, il Generale Nasi ordinò alle sue colonne di muovere in direzione di Berbera lungo quattro direttrici di marcia, con l'intento di superare di slancio le difese britanniche poste a semicerchio intorno alla città. Il 7 Agosto prese il via la seconda fase dell'attacco che, dopo tre giorni di marce di avvicinamento alle posizioni nemiche, portò alla Battaglia dell'Argan, la principale posizione difensiva britannica nella Somalia posta all'ingresso di Berbera. Dopo una preparazione iniziale, che comprese il giorno 11 anche un intenso bombardamento aereo, tre brigate coloniali italiane ed alcuni reparti regolari passarono all'attacco senza ottenere, peraltro, risultati. Solamente il 13 Agosto, a causa della forte resistenza del presidio britannico, le forze italiane, appoggiate da carri M-11/39, da carri L-3/35 e da autoblindo Fiat 611 riuscirono a fare qualche progresso sulla strada della capitale del Somaliland. A questo punto il Generale Godwin Austen giunse alla conclusione che la sola alternativa possibile per salvare i reparti era quella di ripiegare su Berbera e preparare l'evacuazione delle truppe britanniche.

Tale decisione fu presa per la necessità di proteggere Aden, il cui porto era vitale per le comunicazioni con l'Oceano Indiano, da ogni possibile azione da parte italiana. L'occupazione italiana del Somaliland durò il "tempo di un mattino", perché alla prima offensiva i britannici ruppero il dispositivo difensivo italiano e ciò costò non solo la perdita di Berbera e del suo territorio ma dell'Impero dell'Africa Orientale.

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta unità e quindi pescarne casualmente altre tre. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Una volta che avrete capito il sistema, con le prossime campagne potrete aggiungere altre forze a disposizione. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo generale Nasi (Italiani) e Godwin Austen (Inglese).

Carte dell' Asse (Tedeschi & Italiani) e Britannici (Impero Inglese)

UNITA' ITALIANE							
XIII Brigata Coloniale	XVII Brigata Coloniale	LXX Brigata Coloniale	XIV Brigata Coloniale	XV Brigata Coloniale	Compagnia Carri L/3	Compagnia Carri M/11	Battaglione Camice Nere
UNITA' BRITANNICHE							
1 Battaglione Indiani del Punjab		1 Battaglione Indiani del Punjab		Battaglione Scozzesi	Due Battaglioni Fucilieri	Compagnie Cammellieri	Nulla! Truppe deviate in altri fronti!

COMPOSIZIONE DELLE SINGOLE DIVISIONI (i valori rappresentano il numero di basette)

Forze	Divisione	HQ	Recon	Tank	Fanteria Motorizzata	Fanteria a Piedi	Artiglieria	88mm
Italiani	Battaglione Camice Nere	1	-	-	2	-	1	-
	Compagnia Tank M/11 *	-	-	1	-	-	-	-
	Compagnia Carri Leggeri L/3 *	-	-	1	-	-	-	-
	Brigata di Fanteria Coloniale	1	-	-	-	4	1	-
Inglese	Battaglione Fucilieri	1	-	-	2	-	1	-
	Battaglione Scozzesi	1	-	-	2	-	1	-
	Battaglione Indiani del Punjab	1	-	-	2	-	-	-
	Compagnie Cammellieri *	-	5	-	-	-	-	-

*Queste unità non hanno HQ ma possono essere aggregati ad altri HQ per la battaglia.

CARATTERISTICHE DELLE SINGOLE UNITA' CHE COMPONGONO LA DIVISIONE

Nazionalità	Tipo Battaglione	Individuazione	Raggio di Tiro o d'Azione	Tiro Salvezza	Velocità
Tutte le Nazioni	Quartier Generale (HQ)	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Compagnia cammellieri	25 cm	15 cm	6	25 cm
	Fanteria a Piedi	15 cm	15 cm	6	10 cm
	Fanteria Motorizzata	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Artiglieria	15 cm	45 cm	6	15 cm
	Base Rifornimento	-	-	6	-
Italiani	Tank	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Tank Leggeri	15cm	15cm	6	15cm

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie per l'Italiano è quella di spingere il giocatore Inglese indietro oltre Berbera mentre il giocatore Italiano perde se indietreggia oltre L'Etiozia. Notate che la partenza è **Hargheisa**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta!

<u>Etiozia</u>	Hargheisa	Darboruk	<u>Argan</u>	Passo Jerass	Laterug	<u>Berbera</u>
----------------	------------------	----------	--------------	--------------	---------	----------------

Le Divisioni Italiane o Inglese che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per i successivi turni di gioco.

Strumenti Opzionali per la Campagna

I campi minati sono a disposizione per gli Italiani in Etiopia e per gli Inglese a Berbera, mentre ad Argan gli Inglese dispongono di Trincee per otto unità.

Entrambi gli eserciti possono utilizzare gli Interventi Aerei.



Un tavolo da gioco con Alto Comando e con soldatini e veicoli in 20 mm

9) La Campagna in Africa Settentrionale 1940 -1943 (versione semplificata)

L'obiettivo della serie di battaglie è quella di spingere il nemico indietro fino a liberare l'Africa Settentrionale. Notate che la partenza è Tobruk. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta! Occorre rinominare il comandante Inglese dopo ogni Grande Sconfitta dato che questi erano costantemente rimpiazzati!

Tunisia – Ultima Base dell'Asse	El Aghelia	Benghazi	Gazala	Tobruk	Mersa Matruh	El Alamein	Alexandria	Cairo HQ Imperiale – Ultima Base Inglese
---------------------------------	------------	----------	--------	---------------	--------------	------------	------------	--

Le Divisioni che hanno subito metà delle unità Distrutte (ignorare quelle Disperse), sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per il successivo turno di gioco. Successivamente tutte le unità vengono reintegrate nelle loro Divisioni di partenza.

Strumenti Opzionali per la Campagna

Per una campagna più veloce rimuovere El Aghelia e Alexandria dalla mappa. In una battaglia dopo una Grande Vittoria, permettete solo la metà dei campi minati e delle posizioni difensive. Le due parti hanno avuto poco tempo per piazzare queste risorse.

L'obiettivo della serie di battaglie è quella di spingere il nemico indietro fino a liberare l'Africa Settentrionale. Notate che la partenza è **Sollum**. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area; una grande vittoria lo spinge di due aree. Perdere l'ultima area significa la Sconfitta! Occorre rinominare il comandante Inglese dopo ogni Grande Sconfitta dato che questi erano costantemente rimpiazzati!

Carte Unità Ogni parte può scegliere una carta e quindi pescarne casualmente altre quattro. Queste saranno le forze a sua disposizione per la battaglia. Per uno scontro più veloce scegliete quattro carte in tutto anziché cinque. Permettete ai giocatori senza esperienza di poter pescare due carte casualmente e sceglierne due. Una volta che avrete capito il sistema potrete aggiungere altre forze a piacimento. In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo.

Carte dell' Asse (Tedeschi & Italiani) e Imperiali (Impero Inglese)

ASSE							
15° Divisione Panzer	90° Divisione Leggera	Divisione Motorizzata Trieste	Divisione Fanteria Pavia	21° Divisione Panzer	Divisione Corazzata Ariete	Divisione Fanteria Savona	Nulla! Aerei da Malta affondano I convogli rifornimento
INGLESI							
1° Divisione Corazzata	2° Divisione Fanteria Neozelandese	4° Divisione Fanteria Indiana	1° Divisione Fanteria Sudafricana	7° Divisione Corazzata Inglese	Due Brigate Corazzate Inglese	Brigata Francia Libera	Nulla! Truppe deviate in Grecia o Malaya!

Strumenti Opzionali per la Campagna In una battaglia dopo una Grande Vittoria, permettete solo la metà dei campi minati e delle posizioni difensive. Le due parti hanno avuto poco tempo per piazzare queste risorse.

10) SCENARIO DI PROVA

Questo scenario è adatto per iniziare la prima partita di prova, e per giocare il presente regolamento secondo una visione storico – militare, vede opporsi le forze italiane a quelle inglesi, nel Nord Africa e nella sua essenza è tratto da alcune note del nostro amico Pio Sacco. Lo scontro simulato è decisamente ridotto rispetto a quello che può darci il nostro regolamento, ma proprio per questo è rappresentativo di quello che si può fare adattando l’army list ad una scala di gioco leggermente differente. In questo scenario sono esclusi campi minati, trincee, interventi aerei.

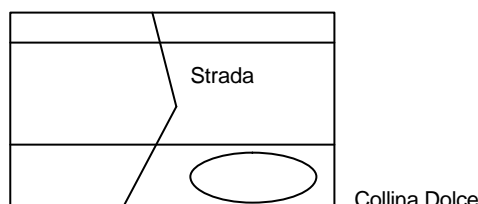
Beda Fomm, 7 febbraio 1941

La X Armata Italiana è in ritirata scomposta lungo la Via Balbia, nel tentativo di sfuggire all’accerchiamento dei carri della Western Desert Force di O’ Connor. Dopo 2 giorni di furiosi combattimenti sulla litoranea all’altezza del villaggio di Beda Fomm, alcuni carri medi del III° e V° battaglione e i carri leggeri superstiti del LX battaglione sono finalmente riusciti a sfondare lo schieramento Inglese. Ma all’alba del 7 febbraio un ultimo ostacolo sbarra la strada per la salvezza al Generale Bergonzoli: la Special Force del maggiore Combe con la batteria “C” del IV° reggimento Royal Horse Artillery, 2 batterie anticarro del CVI° reggimento Royal Horse Artillery e Fanteria del II° battaglione della Rifle Brigade.

Gli Inglesi si schierano per primi sul lato Sud entro 30cm dal bordo del tavolo. Gli Italiani possono scegliere se schierare subito le loro unità sul lato Nord entro 20cm dal bordo del tavolo o farle entrare nei turni successivi, in ogni caso almeno 1 unità deve essere schierata subito.

Limite di zona di schieramento Italiani

Tavolo di gioco 100cm x 80cm



Limite zona di schieramento Inglesi

Condizioni di Vittoria. Entro 12 turni gli Italiani devono far uscire almeno 5 unità dal lato Sud del tavolo o eliminare tutte le unità di Inglesi. Ogni altro risultato produce una vittoria Inglese.

Inglesi (Special Force del magg. Combe: raggio Comando 30cm)

Comando Inglese: 1 unità Quartier Generale (HQ)

Carri Armati della 7° Div. Corazzata: 3 unità di Tank + 1 unità di Recon (Ricognizione)

Batteria “C” del IV° reggimento del Royal Horse Artillery: 2 unità di Artiglieria 2pdr

Fanteria del II° battaglione della Rifle Brigadee batterie anticarro: 4 unità di Fanteria Motorizzata

Italiani (elementi in fuga al comando del Gen. Bergonzoli: raggio Comando 25cm)

Comando Italiano: 1 unità Quartier Generale (HQ)

III° e V° battaglione carri medi M13-40: 3 unità di Tank Medi

Elementi di fanteria a piedi: 9 unità di fanteria a piedi (colpiscono le unità Tank Inglesi solo con “6”)

Carri del LX battaglione carri leggeri (7L3): 1 Tank Leggero (colpiscono le unità Tank Inglesi solo con “6”)

Nazionalità	Tipo Battaglione	Individuazione	Raggio	Tiro Salvezza	Velocità
Tutte le Nazioni	Quartier Generale (HQ)	15 cm	15 cm	6	15 cm
Italiani	Tank Medi	15cm	15cm	5+	15cm
	Tank Leggeri	15cm	15cm	6	15cm
	Fanteria a piedi *	15cm	15cm	6	8cm
Inglesi	Tank	15 cm	15 cm	4+	15 cm
	Fanteria Motorizzata	15cm	15cm	6	15cm
	Recon	25cm	15cm	5+	25cm
	Artiglieria 25 pdr	15cm	45cm	6	15cm

* Fanteria a piedi Italiana muove di 15cm su Strada (deve iniziare il movimento e finirlo su strada).

Interpretazioni delle Regole ed espansioni non ufficiali

Una delle prime regole da interpretare, è stata quella che riguarda il divieto di “avvicinarsi” ad una qualunque unità nemica. Questo significa, che durante la propria fase di movimento è vietato avvicinarsi ad unità nemiche entro 5cm. Non si possono quindi interpenetrare unità nemiche o avvicinarsi troppo, se questo avviene, ci si dovrà tirare indietro, e lo farà l'unità che si è avvicinata per prima. Questa regola permette sul piano tattico di formare una linea di proprie unità (entro 5cm l'una dall'altra), in maniera di creare un fronte in grado di difendere le proprie retrovie da eventuali infiltrazioni, che tentino di assalire le Basi di Rifornamento (la cui distruzione produce Punti Vittoria). Altra dottrina tattica essenziale è ritirare indietro il proprio HQ (Quartier Generale) di una “Divisione” ridotta al lumicino, perché una volta eliminate tutte le unità di una Divisione anche l'HQ (Quartier Generale) può venire Distrutto invece che Disperso, e la sua “distruzione” significherà, che l'intera Divisione viene considerata persa ai fini del gioco, perché non più in grado di essere rimpiazzata per quel giorno di battaglia (altro discorso nel gioco Campagna). Ricordatevi sempre, quando utilizzate le unità aeree, che possono attaccare esclusivamente unità nemiche “individuate”, cioè entro il raggio di avvistamento delle proprie unità terrestri.

Questa sezione si occupa anche di provare, selezionare ed inserire nuove regole che aiutino taluni appassionati ad approfondire aspetti e dinamiche di gioco, che si ritiene necessario applicare. Nel corso delle diverse partite di prova, si sono evidenziate in alcuni amici la voglia di far risaltare taluni aspetti tattici, che invece nelle regole base sono solo abbozzate (in apparenza), in favore delle problematiche dell'Alto Comando. Ad esempio, perché non applicare un modificatore di +1 alle unità che tirano contro obiettivi presi di spalle, oppure non sarebbe meglio diversificare i vari raggi di tiro e le distanze di movimento per talune unità ? E' possibile diversificare alcuni dei valori, che si riferiscono a battaglioni e squadroni di tank, che inquadrano una varietà di mezzi assai estesa nella II° Guerra Mondiale ? La risposta giusta è che tutto è possibile e proprio in questa sezione troverete suggerimenti ed eventuali risposte:

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

REGOLE PARTICOLARI PER IL FRONTE OCCIDENTALE (Normandia, Ardenne, ecc.)

- 1) Le unità in Boschi o Terreni Rotti (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, ecc.) sono visibili da unità nemiche di Ricognizione (Recon) entro 15cm e da tutte le altre unità nemiche a 10cm. Le unità che entrano in Boschi o Terreni Rotti (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, ecc.) dimezzano il loro movimento sia se entrano sia se escono e sia se vi percorrono anche solo una piccola parte del loro movimento. Esempio: una unità di Fanteria Motorizzata che muove normalmente di 15cm, se dista da un bosco 8cm, non potrà entrarvi ma fermarsi al suo limite, perché una unità che vuole entrare o uscire da un bosco dimezza per tutto il movimento la propria distanza, che nel caso della Fanteria Motorizzata scende a 7,5cm. Quindi la Fanteria Motorizzata non può muovere prima di 8cm e poi dimezzare il resto dei suoi 7cm entrando nel Bosco, perché come abbiamo già detto se voleva entrare nel Bosco dimezzava immediatamente il proprio movimento.
- 2) Le unità in Boschi o Terreni Rotti (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, ecc.), Artiglieria, 88mm, Ricognizione (Recon/Recce) e HQ migliorano il proprio tiro salvezza con un modificatore positivo di +1, tranne Tank.
- 3) Gli Edifici o aeree urbane ben delimitate, sono considerate a tutti gli effetti dei Campi Trincerati.
- 4) Le Basi Rifornamento in Edifici o aeree urbane per essere attaccate devono rimanere gli unici elementi nemici presenti nell'area urbana, cioè non ci devono essere altri elementi che li possano in teoria difendere o attirare il tiro su di loro, tranne l'Artiglieria che non sono costrette a tirare contro l'unità più vicina.
- 5) Per gettare un ponte di barche, piazzare una unità di fanteria adiacente al fiume o torrente inguadabile e lanciare un 5 o 6 per creare un ponte (quindi il corridoio creato sarà largo 3cm). Nota che soltanto una unità di fanteria per divisione può tentare questa operazione in un turno (rappresenta il reparto di Genieri della Divisione).
- 6) Le unità in Boschi o Terreni Rotti (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, ecc.) non sono visibili dagli aerei.
- 7) Negli scenari dove si parla di "hard cover" si deve intendere Trincee e simili, mentre per "soft cover" si parla di Boschi o Terreni Rotti.
- 8) Il movimento viene effettuato sempre in linee rette, in segmenti di movimento di almeno 5 centimetri, prima di poter cambiare direzione. Il cambiamento di direzione può essere fatto verso qualunque punto purché non ci si avvicini ad una unità nemica entro 5 cm.
- 9) Se ulteriormente colpito, un HQ Disperso indietreggia di altri 15cm lontano dal nemico.