

ASL



"LA FINE DELL' 8° REGG. ALPINO"

SCENARIO CAMPAGNA CR 1

di

Andrea Fontanelli & Alessandro Canevese

All'alba del 28 Ottobre 1940, le truppe italiane passarono il confine della Grecia per quella che, secondo Mussolini ed i suoi generali, avrebbe dovuto essere una passeggiata. Questa convinzione, fu all'inizio ingenuamente interpretata dalla strategia di ritirata che i greci posero in atto. In realtà, l'esercito greco andò ad attestarsi in impervie zone di alta montagna efficacemente difendibili. Il tempo atmosferico nel frattempo peggiorò, con l'apparire di piogge torrenziali e nevicate in alta quota. Il comando italiano valutò come favorevole il maltempo, convinto che le artiglierie greche non sarebbero potute intervenire, dimenticando però che lo stesso valeva per i cannoni e l'appoggio aereo italiano, mentre le strade da percorrere si sarebbero presto trasformate in pantani fangosi ed i modesti torrenti da attraversare in fiumi in piena! In queste condizioni, il 3 novembre 1940, la Divisione Alpina Julia, giunse al passo del massiccio del Pindo, saldamente tenuto dai greci.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore italiano vince se entro l'11 Novembre riesce ad uscire dal bordo NORD delle mappe 10/13 con almeno l'equivalente di 5 squadre in buon ordine. Ogni MMC che non riesce ad uscire, anche BROKEN o prigioniera, ma non distrutta, entro l'11 Novembre, viene sottratta dal giocatore greco al numero di squadre che il giocatore italiano ha fatto uscire; i prigionieri NON valgono doppio.

LO SCENARIO INIZIA LA MATTINA DEL 4 NOVEMBRE 1940 TURNO TATTICO 1.

SSR

1.1) Quando 2 unità nemiche si trovano sulla/e stessa/e mappa/e, ogni giocatore si schiera sulla mappa oppure mezza mappa più vicina al suo lato di entrata o piazzamento, ma non è possibile piazzare nei mezzi esagoni o adiacenti ad unità nemiche.

1.2) combattimenti sono permessi solo di giorno.

1.3) I turni di gioco in un giorno sono 5+ il tiro di un dado: con 1 o 2 c'è un turno in più, con 3 o 4 ci sono due turni in più, con 5 o 6 ci sono tre turni in più.

1.4) Le MMC che non si ritirano in tempo da non essere sopravanzate da un attacco nemico che riesce a portare fuori dal lato opposto al suo almeno 5 squadre, si considerano accarchiate.

1.5) L'accerchiamento comporta l'AMMUNITION SHORTAGE (A19.131), l'abbassamento dell'ELR di 2 e del SAN di 1.

1.6) I rifornimenti alle unità non accerchiate arrivano attraverso una mappa o serie di mappe collegate tra di loro fino al lato di piazzamento o partenza, ove non vi siano nemici in buon ordine.

1.7) Ogni uscita da una sezione di mappe tattiche, comporta l'entrata in una sezione di mappe tattiche collegata tramite una linea rappresentante un movimento strategico, con ritardo corrispondente al tiro di dado di-



Fanteria Italiana in azione sul fronte greco-albanese.

mezzato ed arrotondato per eccesso da considerarsi la mattina del giorno successivo.

1.8) Ogni unità che esce da un qualsiasi lato di mappa connesso con una linea rappresentante il movimento strategico entra nella sezione di mappe tattiche più vicina come per 1.7.

1.9) Gli alpini italiani possono uscire dalle loro mappe di piazzamento iniziale solo all'inizio del turno 1 dell'8 Novembre 1940.

1.10) Per trinceramenti, attraverso tutto il gioco campagna, si intendono le TRENCHES (B27.5).

1.11) I greci si possono piazzare

dove consentito all'inizio del 1° turno tattico del giorno 4 Novembre 1940 in TRENCHES.

1.12) Tutte le unità BROKEN e che sono ancora tali alla fine del giorno, iniziano col tiro di dado per il RALLY all'inizio del giorno successivo. Se durante tutto il giorno non vi è nemico in mappa, il giorno successivo cominciano nella loro locazione attuale in buon ordine.

1.13) Tutte le unità BROKEN possono essere costrette a recuperarsi l'ultimo turno del gioco in corso, nel qual caso diventano automaticamente "HS CO-SCRITTE" in buon ordine con ELR 0 se MMC, se SMC fanno

un MC4, nel caso lo passano recuperano il morale, se lo falliscono sono eliminati.

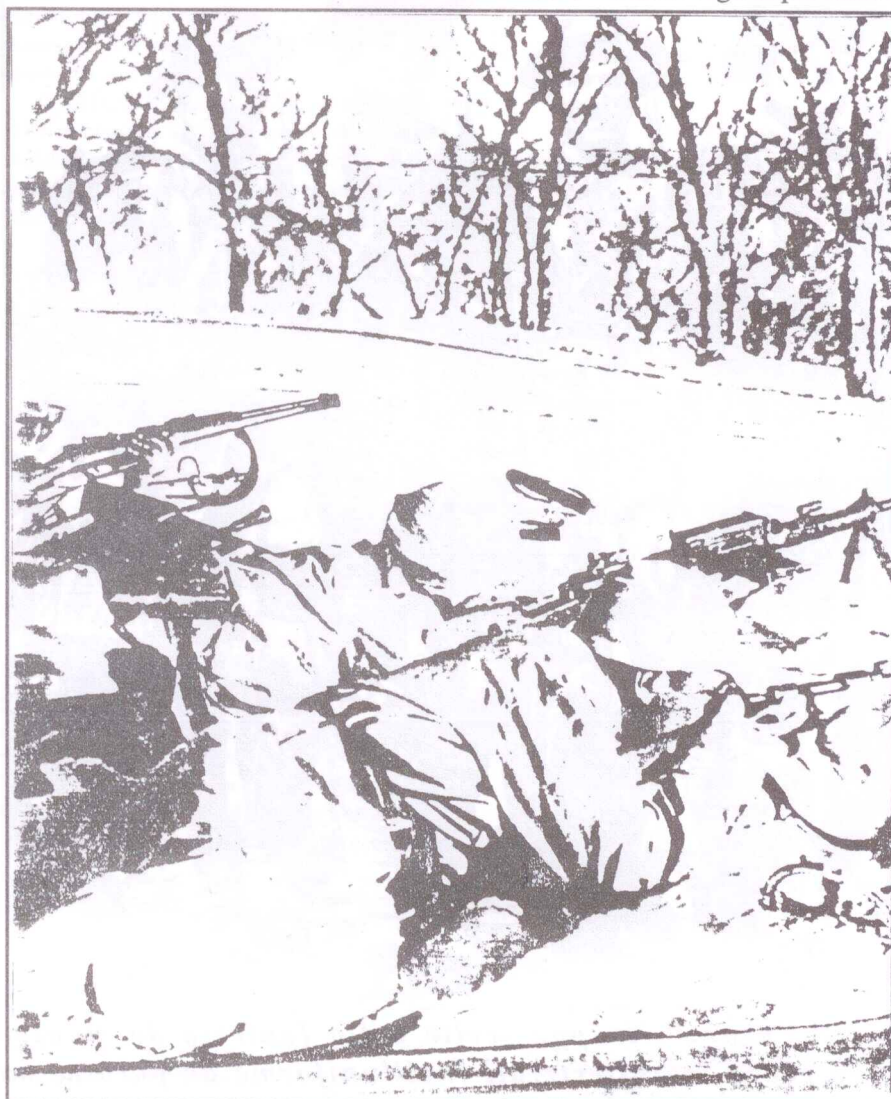
1.14) Tutte le SW ed i prigionieri possono essere conservati.

1.15) I LEADER 6+1 armati di LMG possono MASSACRARE (A202.4).

1.16) Si applica la EXC A25.9.

1.17) Ogni sezione strategica ha descritte le proprie E.C./caratteristiche del terreno.

1.18) Ogni applicazione del NO QUARTER (A20.3)/MASSACRE (A20.4), da quando viene attivato, resta in vigore per tutti i



Pattuglia di sciatori alpini italiani in esplorazione.

giocatori fino alla fine della campagna.

1.19) La sezione di mortai italiani può funzionare come OBA in tutte le sezioni di mappe tattiche connesse da una linea rappresentante il movimento strategico nella sezione di mappa tattica più vicina dove c'è un LEADER amico con RADIO; l'area colpita corrisponde ad un FFE da 40 mm.

1.20) Durante tutta la campagna le E.C. sono: sulla sezione strategica **A PESANTE ANNUVOLAMENTO CON POSSIBILI**

NEVICATE; sulla sezione strategica **B PESANTE ANNUVOLAMENTO CON POSSIBILI PIOGGIE, FANGO; WET** è per tutte e due le sezioni strategiche.

Quando nevica si creano le condizioni di neve a terra il giorno dopo. Quando nevica una volta per due giorni si creano le condizioni di **NEVE ALTA** il giorno dopo.

Quando piove una volta per due giorni tutte le **SHELLHOLE/TRENCHES** sono inutilizzabili perché piene d'acqua, e si trattano come **OPEN GROUND** con **FANGO**, ed il **GULLY** e gli **STREAM** diventano **DEEP**

STREAM. Il **FIUME** sulla sezione strategica **A** diventa in piena e con acque gelide dopo due giorni di pioggia e comunque nessuna unità può schierarsi ad ovest di esso.

Il tempo atmosferico può variare solo sulle sezioni tattiche dove si gioca.

1.21) **KINDLING** sono NA.

1.22) L'entrata su una sezione di mappe tattiche viene sempre effettuata in colonna (E11) lungo una strada, anche con neve, quando proviene da una linea rappresentante il movimento strategico; nel caso vi sono unità nemiche entro 5 esagoni dal proprio bordo di entrata si può entrare come si vuole.

1.23) I rinforzi greci arrivano dal/i lato/i a **SUD** considerando il ritardo all'inizio del giorno (SSR 1.7). Per **LATO SUD** si intende il lato di mappa/e più a **SUD** connesso con la **LINEA DI ENTRATA STRATEGICA** delle mappe di piazzamento iniziale greco.

1.24) L'iniziativa degli spostamenti spetta sempre ai greci, si piazzano sempre per secondi ed il primo turno è sempre il loro.

1.25) C'è un indicatore di **SNI- PER** su ciascuna sezione di mappe tattiche per ciascun giocatore.

1.26) E' possibile un **SELF RALLY** su ciascuna sezione di mappa tattica.

1.27) Nella sezione strategica **A** i frutteti, campi di grano e boschi sono **BRUSH**.



Gli "Euzoni", truppe scelte della fanteria da montagna greca, caratterizzati (nell'uniforme da parata) da un gonnellino bianco, furono avversari temibili.

TUTTE LE UNITA' ITALIANE CON MORALE 7 HANNO ELR 4.
TUTTE LE UNITA' ITALIANE CON MORALE 6 HANNO ELR 3.
TUTTE LE UNITA' ITALIANE HANNO SAN 4.

Elementi dell'8° Reggimento Alpini della Divisione "Julia",
si piazzano per primi ovunque (EXC SSR 1.1) sulle mappe 16/33.

									
18	2	2			6	4	4	2	



I Battaglioni Indipendenti Greci si piazzano sulle mappe 9/15 (EXC SSR 1.1),
possono trincerarsi dove il terreno lo permette ed almeno un Battaglione deve trovarsi sulla
mappa 9 ed uno sulla mappa 15.

1° Battaglione Indipendente Greco.

									
12	8				5		2	2	



2° Battaglione Indipendente Greco.

									
10				5				3	



Rinforzi di un Battaglione Indipendente Greco; arrivano il giorno 5 Novembre dal lato Sud
delle mappe 9/15 secondo l'SSR 1.23.

									
8	8	8			2	3			

Rinforzi di un Battaglione Indipendente Greco; arrivano il giorno 6 Novembre dal lato Sud
delle mappe 9/15 secondo l'SSR 1.23.

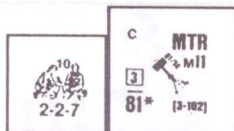
									
16					2				

Seconda linea dell'8° Reggimento Alpini della Divisione "Julia"; si piazza per prima ovunque
(EXC SSR 1.1) sulle mappe 2/3, prima dell'entrata in mappa del giocatore greco e con almeno
10 squadre sulla mappa 2 o 3 e le restanti sulla mappa rimasta libera.

									
18		2			2	2	2	3	



Sezione Mortai da 81mm. italiani: rappresentano l'OBA della RADIO (SSR 1.19); se sparano con tiro diretto, per quel giorno non possono essere usati come OBA; devono essere piazzati adiacenti tra di loro e su una sezione di mappa tattica che rispetti l'SSR 1.19.



4

4

DEVONO ESSERE PIAZZATI ENTRO LA SEZIONE STRATEGICA A

TUTTE LE UNITA' GRECHE HANNO ELR 4 E SAN 7

REGISTRAZIONE DEI GIORNI DI GIOCO

4 Novembre 1940	5 Novembre	6 Novembre	7 Novembre
	Rinforzi Greci	Rinforzi Greci	
8 Novembre	9 Novembre	10 Novembre	11 Novembre
Ritirata Italiana			



REGISTRAZIONE DEI TURNI DI GIOCO

					1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7	8			

CONSEGUENZE

I Greci, resisi conto della situazione precaria in cui la Divisione "JULIA" si trovava, non tardarono a lanciare la controffensiva con forze nettamente

superiori. L'8° Reggimento della "JULIA" fu travolto da un violento attacco mentre numerose unità greche riuscirono ad infiltrarsi e dilagare nelle retrovie, praticamente accerchiandola. Solo l'8 Novembre le fu permesso di ritirarsi, ma già allora 3 dei suoi Battaglioni erano stati annientati. Il

giorno 11 Novembre 1940, solo l'ombra di quella che era stata una solida Divisione Alpina venne avviata in retrovia.

3.a Divisione Alpina JULIA

8° Rgt. Alpini

Btg. TOLMEZZO
Btg. GEMONA
Btg. CIVIDALE

9° Rgt. Alpini

Btg. VICENZA
Btg. L'AQUILA

3° Reg. Art.

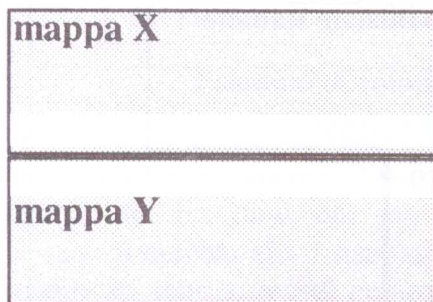
da Montagna
Gr. UDINE
Gr. CONEGLIANO

3° Btg. Misto

GENIO



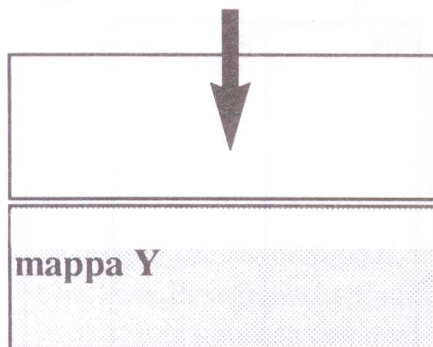
Esempio di piazzamento del giocatore che deve schierarsi per primo nel caso di entrata nella Sezione di Mappe Strategiche di unità nemiche.



Esempio di piazzamento iniziale di entrambi i giocatori all'inizio della partita. Lo scenario specifica chi si schiera per primo. Non è possibile schierarsi adiacenti al bordo di mappa nemico; questa regola vale anche per i successivi esmpi.

Il giocatore A si schiera sulla mappa Y

Il giocatore B si schiera sulla mappa X

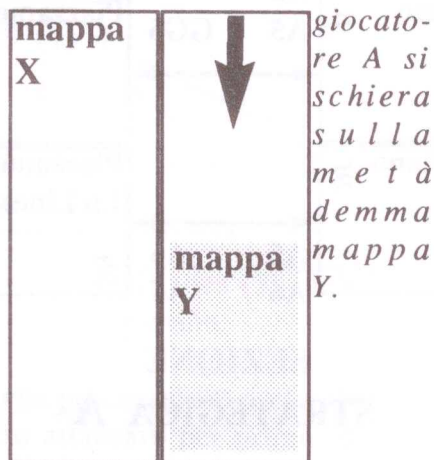


Esempio di piazzamento iniziale di fronte all'entrata da un lato (indicato dalla freccia) di truppe nemiche.

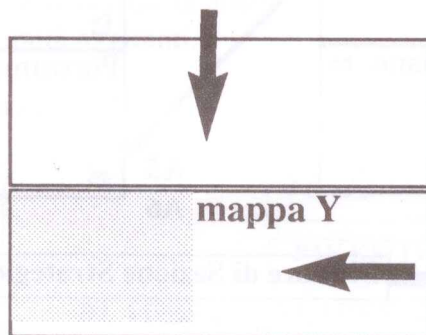
Il giocatore A si schiera sulla mappa Y

LA FRECCIA INDICA IL LATO/I DI ENTRATA DI TRUPPE NEMICHE. IL GIOCATORE CHE ENTRA E' IL B.

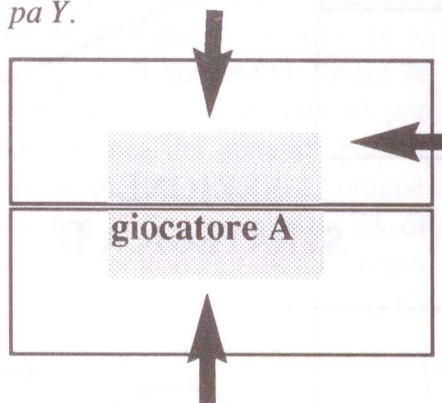
ES. Di piazzamento iniziale di fronte all'entrata da un solo lato di mappa di unità nemiche: Il



giocatore A si schiera sulla metà demma mappa Y.



Es. di piazzamento iniziale di fronte alla doppia entrata di truppe nemiche: Il giocatore A si schiera sulla metà della mappa Y.



Es. di piazzamento iniziale di fronte alla tripla/quadrupla entrata o doppia da lati opposti di truppe nemiche: Il giocatore A si schiera entro un raggio di 5 esagoni più centrale delle due mappe.



