



TorneoMaster

Notiziario 1/91

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

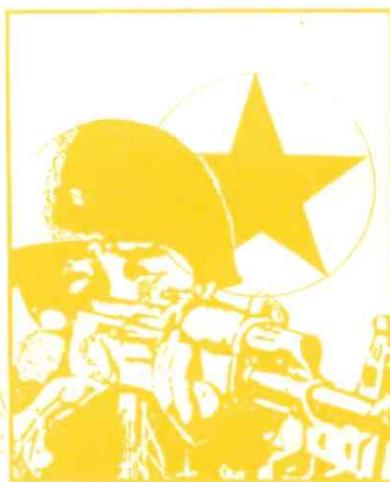
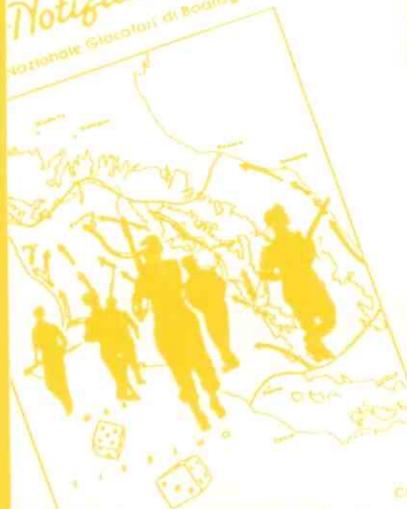


10'

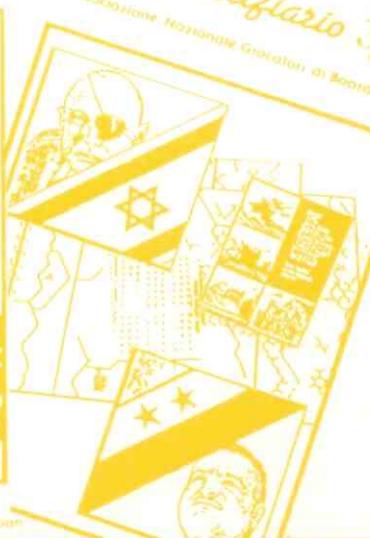
ANNO DI ATTIVITA'

Notiziario

Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame



Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni



Notiziario 3
Associazione Nazionale Giocatori di Boardgame

Classifica Nazionale - Gioco Postale - Annunci - Recensioni

S O M M A R I O

- Pag. 6 La Classifica
- Pag. 13 Il Grigio e il Blu
di O. Crippa
- Pag. 20 La Campagna dei 6 giorni
di O. Crippa
- Pag. 26 Anzio
di M. Faina
- Pag. 29 Operazione Barbarossa (P.L.)
di E. Tagliazucchi e S. Cuoghi



Cari amici, eccoci al primo numero del nostro decimo anno d'attività che si apre all'insegna di varie iniziative come il Torneo di Advanced Squad Leader che si sta svolgendo in questi giorni a Roma con il patrocinio dell'Associazione A.I.C.S. e della Regione Lazio. Inoltre c'è tempo fino al 15 maggio per iscriversi al torneo postale di Panzer Leader che ad oggi ha già totalizzato 15 adesioni, stiamo inoltre organizzando altri tornei per cui vi preghiamo di segnalarci le vostre preferenze.



Siamo felici d'annunciarvi la nascita della neo Associazione Umbra Giocatori di Boardgames "KOPLUTS" quest'iniziativa ci giunge particolarmente gradita in quanto, come leggerete all'interno del notiziario, gli amici umbri hanno colto il senso di coordinamento di un'Associazione a livello nazionale come il T.M. alla quale si sono affigliati, pertanto pur dichiarando la loro autonomia gestionale non concorrono ad ingenerare fenomeni di sterile frammentazione che non serve certo alla crescita del nostro hobby specialmente in un momento come questo in cui i vari clubs sembrano orientati verso la creazione di una federazione nazionale alla quale siamo pienamente disponibili.



Lo stillicidio con cui giungono i vostri rinnovi, oltre a mettere a dura prova il nostro sistema nervoso, non ci permette al momento di pubblicare la lista definitiva dei soci dell'anno in corso e pertanto anche la classifica potrebbe contenere alcuni nominativi che non fanno più parte del nostro club, a tale proposito v'invitiamo ad appurare preventivamente se i vostri avversari sono iscritti prima d'iniziare a lanciare i dadi.



Ancora una volta dobbiamo prendere atto della pigrizia di alcuni di voi che pur rinnovando non hanno spedito, od hanno parzialmente compilato, il modulo accluso al notiziario 4/90, ciò c'impedisce di conoscere le tendenze per quanto attiene gli argomenti degli articoli da noi pubblicati e la situazione aggiornata delle partite postali in corso, sollecitiamo i ritardatari a volerci comunicare tempestivamente tali notizie poiché tutti coloro i quali non c'indicheranno la situazione delle loro partite postali avranno tali partite considerate come faccia a faccia.

Ribadiamo il concetto dell'importanza della collaborazione da parte di tutti gli iscritti e della nostra disponibilità ad allargare i componenti "ATTIVI" della Segreteria, vi aspettiamo pertanto a braccia aperte.



NOTIZIE DA ALTRI CLUB

E' NATA L'ASSOCIAZIONE UMBRA DEI
GIOCATORI DI BOARDGAME

di
Claudio Bezzi e Stefano De Francesco

Nell'ottobre dell'anno scorso il gruppo dei wargamisti perugini aderenti al TM, assieme ad alcuni nuovi amici e al gruppo eugubino di RPG "Ikuvium" hanno dato vita ad una nuova associazione di giocatori che si chiamà Kopluts.

La scelta avviene dopo diversi anni di pratica di gioco in condizioni di relativo isolamento: gli amici per giocare sempre i soliti 4-5, la difficoltà ad avere rapporti con altri giocatori e con negozi specializzati (situazione comune alla provincia, crediamo), e così via. Questo isolamento però non ha mai riflettuto l'atteggiamento del gruppo perugino, tant'è vero che si è tentato per alcuni anni di animare un torneo a squadre chiamato "Kopluts" (dal nome dell'ascia di guerra irochese), per avvicinare giocatori di altre città e confrontarci con loro. Arrivati al terzo anno però ci rendiamo conto che, per molteplici motivi, la formula del torneo a squadre non funziona: mesi di preparativi, risorse (anche economiche) impiegate, per il magro risultato di due giornate di gioco quando va bene, e di un nulla di fatto per scarsità di squadre partecipanti quando, come quest'anno, va male.

Da qui la decisione di una svolta, e l'organizzazione di un'associazione (con lo stesso glorioso nome Kopluts) con Statuto, cariche sociali, obiettivi, e così via. La risposta è stata incredibilmente buona: a cinque mesi dalla costituzione Kopluts vanta una ventina di iscritti nei principali centri dell'Umbria (Perugia, Terni, Foligno, Gubbio, Corciano) ed una trentina di altri amici attivabili su iniziative specifiche. Considerando le dimensioni umbre, e la quasi totale mancanza di pubblicità, non è male per i pochi mesi trascorsi, segno di grande bisogno di punti di riferimento organizzati.

La filosofia di Kopluts si può sintetizzare in tre punti:

1) flessibilità delle attività: benchè il nucleo "storico" sia di wargamisti, Kopluts organizza anche tornei di giochi multiplayer (Civilization, Diplomacy,...) e dà spazio ai RPG, lasciando una certa autonomia anche locale ai gruppi di soci;

2) il gioco come piacere: contro ogni esasperato agonismo, per favorire l'ingresso di neofiti, i tornei di Kopluts privilegiano sempre i meno esperti, con gli abbinamenti, i ripescaggi, i premi loro riservati;



3) l'affiliazione al TM: poichè molti di noi fanno già politica o volontariato, e nell'attività hobbistica cercano solo un momento di relax, poco interessati alle polemiche e alle egemonie riconosciamo il ruolo fondamentale di organizzazione e coordinamento nazionali al TM, al quale abbiamo chiesto l'affiliazione come istanza di livello territoriale inferiore (noi di Kopluts) ad una superiore (il TM) e con controllo sui nostri atti; i wargamisti di Kopluts possono inoltre iscriversi al TM con un nostro contributo sulla loro quota associativa.

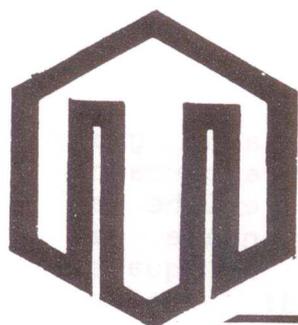
Come associazione abbiamo già firmato un torneo di Civilization ed uno di Wooden Ships & Iron Men, organizzando anche un "live" a Capodanno e (grazie agli amici di Gubbio) un torneo a squadre di Call of Cthulhu. Ora siamo impegnati nell'organizzazione di un grande torneo regionale di Diplomacy con selezioni cittadine, al quale seguirà, probabilmente, Napoleon Last Battles.

A questo punto è chiaro che questo sforzo organizzativo, pur oneroso, ci ricompensa assai di più del precedente torneo a squadre, che non organizzeremo probabilmente più. Ciò non toglie che, brandendo la nostra sempre dissotterata ascia irochese, non si possano accogliere sfide da parte di altri gruppi.

Gli interessati ad avere informazioni, o gli incauti che vogliono lanciare il guanto della sfida, possono contattare Stefano De Francesco, della Segreteria Kopluts (075/799202).



KOPLUTS



La Classifica

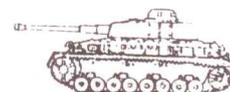
aggiornata al 13.4.1991
 totale partite 2649
 totale partite postali 516

TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
UD205	QUITADAMO NICOLA	196	32	30	1	1	23	11	9
PG334	DE FRANCESCO STEFANO	191	40	32	0	8	16	18	2
MO055	CUOGHI SERGIO	185	235	142	92	1	5	17	48
VE274	MONTAGNER SERGIO	179	36	25	11	0	9	13	20
BS235	USANZA GIULIO	175	15	14	1	0	6	9	14
LT352	FAINA MAURO	174	48	29	17	2	13	13	38
PV029	MERCURI GIANCARLO	173	48	24	21	3	7	12	14
PG351	TUZZI MASSIMILIANO	172	22	13	4	5	14	11	9
MO354	BATTILANI ANTONIO	160	28	18	9	1	4	14	12
VR381	MARTINI LUCA	159	38	23	15	0	4	13	8
PV028	DORIA ALBERTO	158	39	28	8	3	11	8	2
RM144	STOCCHI ARMANDO	157	40	20	19	1	3	16	0
MO054	TAGLIAZUCCHI ENRICO	152	187	91	94	5	9	12	14
MO050	CREMONA PIETRO	151	78	50	24	4	19	26	25
BS359	GENTILINI ROBERTO	151	27	20	7	0	9	13	16
RM375	CASSANO GIUSEPPE	148	15	11	4	0	2	4	0
BO315	PRANDI CLAUDIO	146	20	14	5	1	8	14	10
RM197	SELVA PAOLO	145	78	48	28	2	16	29	5
MO344	COTTAFIVI MASSIMO	145	20	10	10	0	2	5	0
BO234	DE BONI GIASONE	144	29	18	11	0	8	16	16

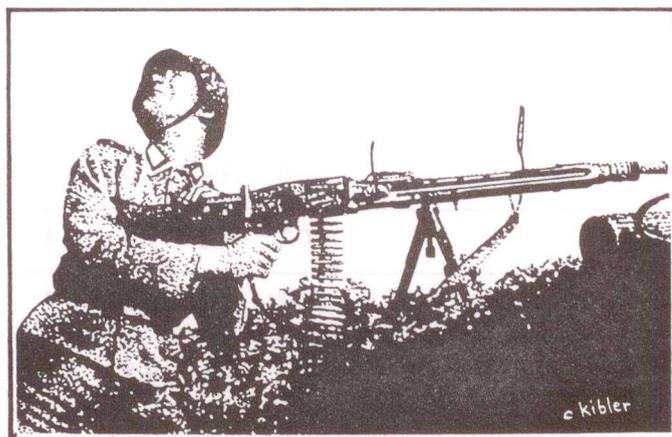
*****NOTIZIARIO del TORNEO MASTER 1/91*****

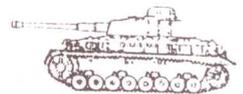


TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
VR418	SORIO GIANNI	143	19	12	7	0	1	5	0
RM202	CAFARO BRUNO	142	73	34	31	8	23	28	15
BO374	BENNATI GIORGIO	140	14	7	6	1	5	10	5
VR420	CUNEGO ALESSANDRO	138	21	17	4	0	6	4	0
NA300	CESARO MASSIMO	138	16	10	5	1	7	9	2
PG357	AGNUSDEI GIUSEPPE	134	15	7	7	1	8	9	0
BS200	LIGUORI MARIO	133	13	5	6	2	6	7	7
PG361	GAMBACURTA STEFANO	128	16	9	5	2	13	6	5
TO242	MORGERA CLAUDIO	124	14	10	3	1	5	4	5
PI329	BARTOLI MARIO	124	20	13	6	1	15	9	0
RM303	LAMENDOLA GIUSEPPE	124	28	13	8	7	9	20	3
PG172	MATTIELLI ANDREA	122	20	9	5	6	13	15	8
VA163	GIARONI ALFREDO	122	98	51	42	5	27	32	50
TS230	DE SCORDILLI TULLIO	121	31	11	20	0	10	17	2
FE276	BALESTRERI LUCA	118	60	27	27	6	5	6	11
RM076	RIGILLO RICCARDO	117	10	5	3	2	3	6	7
RM201	GIUNTOLI EDOARDO	116	46	19	24	3	11	15	0
RM174	CHIAFFARINO LUCA	115	51	19	23	9	22	18	2
RM222	BOMBA CLAUDIO	115	19	11	5	3	6	6	0
NA299	ERCOLANO GIUSEPPE	114	13	6	7	0	4	10	0
GO431	LA MACCHIA CLAUDIO	113	22	7	15	0	5	3	2
VR304	FERRARI FERNANDO	113	114	65	48	1	29	10	0
MO345	ARTIOLI PAOLO	110	27	7	20	0	3	4	1
RM175	LOMBARDI MARCO	109	99	45	44	10	34	27	6
UD439	COSSETTINI STEFANO	109	15	5	10	0	10	2	0
VR272	LUCCHESI ANDREA	108	14	7	7	0	5	9	7
BL057	FERRO GIAMPIETRO	107	49	24	24	1	19	22	39
FE407	SALETTI DANIELE	107	56	23	27	6	5	5	5
RM301	DZIEDUSZYCKI MATTEO	104	27	14	12	4	10	14	0



TESS.	GIOCATORE	PUN	PAR	VIN	PER	PAT	WAR	AVV	PBM
PG371	DAL BELLO DANIELE	103	14	5	7	2	5	8	0
GO433	MAREGA ROBERTO	102	20	14	6	0	4	1	0
VR219	MORETTI DAVID	99	28	13	11	4	10	13	0
RM221	BOMBA FABIO	96	15	3	11	1	6	4	0
GR382	LONGO GERMANO	95	12	5	5	2	4	2	1
VE216	CANEVESE ALESSANDRO	92	10	2	7	1	6	3	3
RM212	PORRINI RAFFAELE	91	12	2	10	0	3	7	0
FG328	NIGELLI ORESTE	91	16	5	10	1	3	8	6
BO324	FAVALI ANDREA	90	59	28	28	3	10	25	2
PV348	MACCIONI GIOVANNI	86	12	3	9	0	4	4	10
RM218	CERONE MAURO	85	21	9	10	2	3	9	0
VR306	CABIANCA LUCIANO	85	90	36	53	1	25	6	0
PV031	CASTAGNOLA LEONARDO	83	74	22	49	3	12	7	1
TN157	MANFREDI TIZIANO	82	22	3	17	2	10	16	11
PN253	ROMANI ROBERTO	74	12	2	9	1	6	9	4
SA245	LAMBERTI VITO	73	12	3	9	0	5	9	10
VA262	BISERNI ALBERTO	73	13	1	11	1	7	7	1
LT369	GALLONE CARLO	68	12	1	11	0	4	5	10
PG335	BAIOLETTI CARLO	57	20	2	15	3	11	8	0
VR435	POL ANGELO	46	10	0	10	0	4	3	0





GIOCATORI CON MENO DI 10 PARTITE

TESSERA	COGNOME	PUN	PAR
MI257	CRIPPA OSCAR	146	8
BA321	DE BENEDICTIS GIUSEPPE	134	4
MI013	BERTOCCHI ENRICO	118	2
RM373	PUGLIESE VINCENZO	110	3
GR455	MARRADI FRANCESCO	107	7
MS207	CHIAPPE ALESSANDRO	105	2
BL037	GUGLIELMO MAURIZIO	104	3
MI009	CIMINI MAURIZIO	101	5
RM425	BATTIGELLI GIOVANNI	100	6
VR206	GABRIELLI STEFANO	97	6
TO424	SALVATORE GIAMPAOLO	96	2
VR441	NEGRELLI MARCO	96	1
VR436	SCARPETTA LEONARDO	96	7
FO231	GRANATA ENRICO	91	8
RM426	DOMENICI DARIO	83	3
MI338	FILIPCIC LUIGI	81	6
FI428	DE DONNO LORENZO	79	3
AL437	GRASSI MAURIZIO	78	3
PG410	BEZZI CLAUDIO	59	9
UD456	FATTORI ANDREA	55	7

elenco partite

Il presente elenco serve, oltre che da riscontro per le partite disputate, anche da spunto per nuove sfide. Il nominativo in neretto è quello del vincitore; in caso di pareggio i due nomi saranno nello stesso stile.

<u>data</u>	<u>giocatori</u>	<u>gioco</u>	<u>pbm</u>
12.12	Cunego-Scarpetta	Wooden Ships & Iron Men (AH)	
17.12	Longo-Marradi	Flight Leader (AH)	
17.12	Longo-Marradi	Flight Leader (AH)	
22.12	Martini-Cunego	Squad Leader (AH)	
23.12	Marradi-Longo	Arab-Israeli Wars (AH)	
24.12	Marradi-Longo	Arab-Israeli Wars (AH)	
24.12	Longo-Marradi	Flight Leader (AH)	
6.1	Artioli-Battilani	Panzerblitz (AH)	
6.1	Cuoghi-Cottafavi	Panzerblitz (AH)	
13.1	Marradi-Longo	Arab-Israeli Wars (AH)	
13.1	Marradi-Longo	Flight Leader (AH)	
13.1	Nigelli-Salvatore	Russian Campaign (AH)	*
28.1	Mercuri-Gentilini	Panzer Leader (AH)	*
30.1	Prandi-Gentilini	Westwall (SPI)	*
3.2	Mercuri-Lucchese	Panzer Leader (AH)	*
7.2	Favali-Cassano	Advanced Squad Leader (AH)	
22.2	Cuoghi-Artioli	Arab-Israeli Wars (AH)	
1.3	Cassano-Favali	Advanced Squad Leader (AH)	
3.3	Cafaro-Lamberti	Fortress Europa (AH)	*

Secondo il punto 7.4 del Regolamento - edizione 1990 - dal 1° gennaio di quest'anno le partite postali sono valide, oltre che per la classifica generale, anche per la apposita classifica riservata ai giocatori postali. Cominceremo a pubblicarla non appena avremo accumulato un numero abbastanza significativo di risultati.



le marche più giocate

Avalon Hill	1620 (61.16%)
SPI	640 (24.16%)
GDW	146 (05.51%)
Victory Games	43 (01.62%)
International Team	34 (01.28%)
Quarterdeck Games	32 (01.21%)
WWW	19 (00.72%)
altre	107 (04.04%)

i più giocati

Panzer Leader (AH)	280
Napoleon's Last Battles (SPI)	218
Advanced Squad Leader (AH)	209
Squad Leader (AH)	162
The Russian Campaign (AH)	90
Panzerblitz (AH)	86
Napoleon At War (SPI)	81
Cross Of Iron (AH)	78
Afrika Korps (AH)	74
The Arab-Israeli Wars (AH)	64
Blue & Gray (SPI)	55
Wooden Ships & Iron Men (AH)	47
Third Reich (AH)	45
Gladiator (AH)	38
Crescendo Of Doom (AH)	37

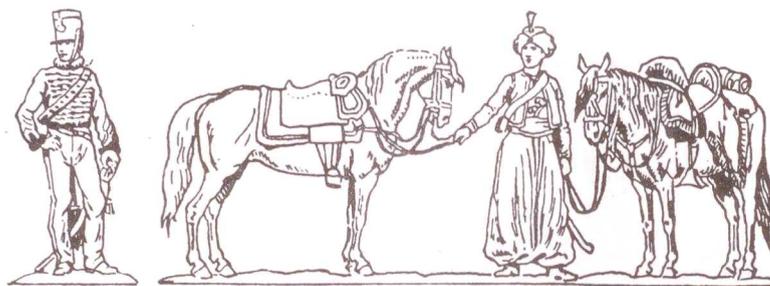
i più giocati per posta

Panzer Leader (AH)	104
Napoleon's Last Battles (SPI)	71
The Russian Campaign (AH)	36
Squad Leader (AH)	29
Afrika Korps (AH)	28
Napoleon At War (SPI)	20
Anzio (AH)	17
The Arab-Israeli Wars (AH)	16
Panzerblitz (AH)	13
Third Reich (AH)	10
Advanced Squad Leader (AH)	9
Stalingrad (AH)	8
Cross Of Iron (AH)	8
Westwall (SPI)	8
Wooden Ships & Iron Men (AH)	7



NUOVE PARTITE FOSTALI

P 787 ...	SALVATORE - LA MACCHIA	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P 788 ...	SALVATORE - PEDRAZZI	AFRIKA KORPS (AH)
P 789 ...	SALVATORE - NANNI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 790 ...	SALVATORE - DE BONI	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P 791 ...	TROPIANO - DE BONI	SQUAD LEADER (AH)
P 792 ...	FAINA - PEDRAZZI	FORTRESS STALINGRAD (S&T)
P 793 ...	FAINA - PEDRAZZI	TIGERS ARE BURNING (S&T)
P 794 ...	CREMONA - TESEI	ALEXANDER THE GREAT (AH)
P 795 ...	PEDRAZZI - CRIPPA	BLU & GREY (SPI)
P 796 ...	PEDRAZZI - NANNI	WATERLOO (IT)
P 797 ...	NANNI - FAINA	AFRICA ORIENTALE ITALIANA (S&T)
P 798 ...	SALVATORE - NANNI	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)
P 799 ...	LA MACCHIA - CRIPPA	NAPOLEON AT WAR (SPI)
P 800 ...	DE BONI - CRIPPA	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P 801 ...	LA MACCHIA - ROSSI	NAPOLEON'S LAST BATTLES (SPI)
P 802 ...	TROPIANO - FOGGETTI	SIEGE OF JERUSALEM (AH)
P 803 ...	TROPIANO - CAFARO	RUSSIAN CAMPAIGN (AH)





ANNUNCI - VENDO - COMPRO - CERCO AVVERSARI

Cerco avversari postali per i seguenti giochi:
 Jena, Afrika Korps, Great Patriotic War, Panzerblitz, Panzerleader,
 Panzerkrieg, Russian Campaign, Napoleon's Last Battles, Squad Leader,
 Advanced Squad Leader, The Siege of Jerusalem.
 TROPIANO ANGELO - Via Urbinati, 15 - 96010 Palazzolo (Sr) - telefono
 0931/882909.

Cerco avversari postali per i seguenti giochi:
 Panzerleader, Panzerblitz, e relative espansioni.
 MERCURI GIANCARLO - Via dei Mille, 125/d - 27100 Pavia.

Compro anche usato purché in buono stato: Napoleon's Last Battles.
 FEDRAZZI DAVIDE - Via Gallotti, 10 - 44100 Ferrara - telefono
 0532/92827.

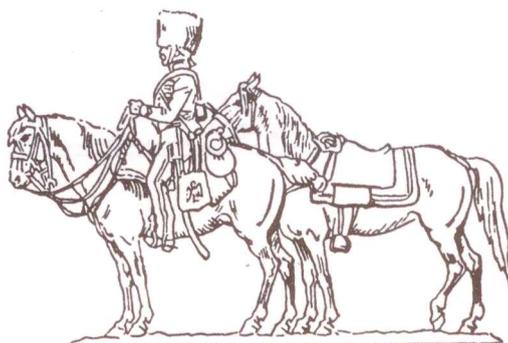
Cerco avversari postali per i seguenti giochi:
 Arab-Israeli Wars, France 1940. The Battle of the Bulge (ediz. '81),
 Men at Arms (S&T n. 139), Lions of Ethiopia (Command n. 4), Krim
 (Command n. 6), Jena Auerstaedt (IGDG/TM), Napoleon at Leipzig (CoA),
 Napoleon at Luetzen (S&T n. 99).

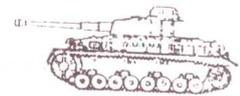
Vendo i seguenti giochi nuovi:
 Cobra (TSR) a £. 55.000, S&T n. 115 Kanev a £. 25.000, S&T n. 119 Horse
 Soldier £. 35.000, S&T n.133 Baton Rouge £: 25.000; le spese postali
 sono comprese nei prezzi
 FOGGETTI MARZIO - Corso ricci, 10/38 - 17100 Savona.

Vendo i seguenti giochi nuovi con traduzione:
 Triplanetary (GDW), Inavasion Eart (GDW).
 Vendo usati :
 Squad Leader, Cross of Iron, Enemy in Sight (non tradotto).
 CAFARO BRUNO - Via Pomezia, 44 - 00183 Roma - telefono 06/7097996.

Cerco avversari per i seguenti giochi:
 Arab-Israeli Wars, Flight Leader, Panzer Leader, FirePower.
 MARRADI FRANCESCO - Viale Michelangelo, 6 - 58100 Grosseto.

.....





IL GRIGIO ED IL BLU

Blu & Grey I° quadrigame sulla Guerra Civile Americana stampato dalla SPI nel 1975 e ristampato recentemente dalla TSR, e' certamente uno dei wargame piu' conosciuti ed apprezzati dagli appassionati di questo hobby.

Le quattro battaglie simulate Antietam, Shiloh, Chickamauga e Cemetery Hill sono tra le piu' importanti e sanguinose di questo conflitto.

Il sistema di gioco semplice e scorrevole insieme ad un buon bilanciamento hanno decretato il successo di questa pubblicazione.

I disegnatori americani e gli stessi appassionati si sono impegnati nel tempo a trovare varianti che avvicinasero maggiormente le singole simulazioni al corso degli eventi; frutto di questo lavoro sono le varianti presentate di seguito e pubblicate sulla rivista Moves dieci anni dopo la prima distribuzione di Blu & Grey I° sul mercato.

Concetti come pedine progressive, comandanti e diversa capacita' di movimento differenziano questo nuovo sistema dall'originale consentendo un maggior realismo rispetto al modo di combattere attuato nella Guerra Civile Americana. il precedente sistema, valido per battaglie combattute cinquant'anni prima creato con Napoleon at Waterloo, risultava

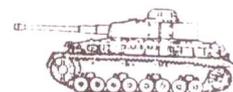
non perfettamente adeguato alle nuove armi a ripetizione ed ai cannoni rigati assai precisi e micidiali tanto da rendere di difficilissimo successo attacchi portati a rapporti di forza uguali o di poco superiori.

AR = attaccante si ritira
 AS = attaccante gravi perdite
 AE = attaccante eliminato
 EX = scambio
 DR = difensore si ritira
 DS = difensore gravi perdite
 DE = difensore eliminato

AS/DS Unita' che subiscono gravi perdite devono ritirarsi di un'esagono e ridurre la loro forza del 50% permanentemente (arrotondamento per eccesso). Se l'unita' e' circondata da unita' o ZOC nemiche cosicche' non possa ritirarsi in seguito ad un risultato che lo richieda, muta quel risultato in gravi perdite; DR diviene DS e DS diviene DE (lo stesso per risultati AR o AS) in pratica le unita' venivano decimate dal fuoco nemico non potendo perdere terreno. EX Tale risultato indica che tutte le unita' difendenti sono eliminate e l'attaccante deve perdere, in punti forza, un'identico valore. Unita' attaccanti che subiscono gravi perdite in seguito ad un EX

Revised Combat Results Table

Dice Roll	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
2	DR	DR	DS	DR	DE	DS	DS	DS	DS	DR	DR
3	AR	DR	AR	DS	DS	DE	DR	DE	DE	DR	DR
4	AS	AR	DR	AR	DS	DS	DE	DS	DS	DE	DS
5	AR	AR	AR	DR	AR	DS	DS	DE	DE	DE	DE
6	AS	AS	AS	AR	AR	DR	DR	DR	DR	DE	DE
7	AE	AS	AR	AS	DR	AR	AR	DS	DS	DS	DE
8	AE	AE	AS	AE	AS	DR	DS	DR	EX	EX	DS
9	AE	AE	AE	AS	AR	AS	AS	EX	EX	EX	EX
10	AE	AE	AE	AR	AS	AR	DR	AR	EX	EX	EX
11	AE	AE	AE	AR	AE	EX	EX	EX	AR	AR	DR
12	AE	AS	AE	EX	EX	AS	EX	AS	AS	DR	AR

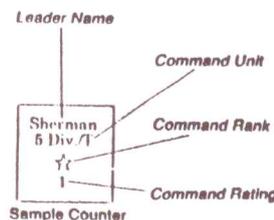


possono non ritirarsi, esse si ritirano solo se il giocatore lo desidera non possono comunque avanzare possono pero' avanzare altre unita' che hanno partecipato all'attacco non subendo riduzione di punti forza.

COMANDANTI

I comandanti hanno un significativo effetto sul corso delle battaglie simulate e forzano i giocatori a tenere uniti i Corpi per mantenerne un'adeguato controllo.

I comandanti sono divisi in tre categorie: d'Armata (3 stelle), di Corpo d'Armata (2 stelle), di Divisione (1 stella). Essi hanno una capacita' di 9 Punti Movimento e possono uscire da ZOC nemiche al costo di 2 Punti Movimento addizionali.



Ogni indicatore di comandanti contiene il numero dello stesso, il grado, il Corpo d'appartenenza e la sua capacita' di comando (numero); quest'ultimo indica la distanza entro cui quel comandante puo' essere dalle unita' del suo Corpo per considerarle "in comando".

Comandanti con capacita' di comando tra parentesi non danno bonus di combattimento alle unita' con cui sono ammassati.

I comandanti di Corpo e di Divisione comandano tutte e solo le unita' della loro formazione. I comandanti d'Armata non hanno unita' direttamente sottoposte ma possono comandare qualunque unita' della loro Armata che sia entro il raggio di comando sino ad un massimo definito dalla capacita' stessa.

Esempio: R.E. Lee in Antietam ha una capacita' di comando di 4, egli puo' comandare quattro qualsiasi unita' dell'Armata della North Virginia che siano entro 4 esagoni dalla sua posizione.

Optional BLUE & GRAY® Game Counters

SHILOH™ Game	Grant A. Tenn. ☆☆☆ 3	McClrmd 1 Div./T ☆ (1)	W. Wallace 2 Div./T ☆ 1	L. Wallace 3 Div./T ☆☆ (1)	Hurlbut 4 Div./T ☆☆ 1	Sherman 5 Div./T ☆☆ 1
	Prentiss 6 Div./T ☆☆ (1)	Buell A. Ohio ☆☆☆ 2	McCook 2 Div./O ☆☆ (1)	Nelson 4 Div./O ☆☆ 1	Crittndn 5 Div./O ☆☆ (1)	
	Johnston A. Miss. ☆☆☆ 3	Polk ☆☆☆ (2)	Bragg ☆☆☆ 3	Hardee ☆☆☆ 2	Brecklnr ☆☆☆ 2	
ANTIETAM™ Game	Lee A. N. Va. ☆☆☆ 4	Longstr I Corps ☆☆☆ 3	R Andran ☆☆ 2	DR Jones ☆☆ 2	Jackson II Corps ☆☆☆ 3	DH Hill ☆☆ 2
	McClrln A. Ptime. ☆☆☆ 1	Hooker I Corps ☆☆☆ 4	Sumner II Corps ☆☆☆ 4	Porter V Corps ☆☆☆ 3	Franklin VI Corps ☆☆☆ 3	Burnside IX Corps ☆☆☆ 2
CEMETERY HILL™ Game	Meade A. Ptime. ☆☆☆ (2)	Reynolds I Corps ☆☆☆ 3	Hancock II Corps ☆☆☆ 2	Sickles III Corps ☆☆☆ (2)	Sykes V Corps ☆☆☆ (2)	Sedgwick VI Corps ☆☆☆ 2
	Howard XI Corps ☆☆☆ (2)	Slocum XII Corps ☆☆☆ 2	Lee A. N. Va. ☆☆☆ 4	Longstr I Corps ☆☆☆ 3	Ewell II Corps ☆☆☆ 3	AP Hill III Corps ☆☆☆ 3
	Bragg A. Tenn. ☆☆☆ 3	Buckner ☆☆☆ 2	Polk ☆☆☆ 3	Hood ☆☆☆ 3	DH Hill ☆☆☆ 3	Walker ☆☆☆ 2
CHICKAMAUGA™ Game	Rosecran A. Cmbld ☆☆☆ 2	Thomas XIV Corps ☆☆☆ 3	McCook XX Corps ☆☆☆ 3	Crittndn XXI Corps ☆☆☆ 3	Granger Reserve ☆☆☆ 1	Longstr Left Wing ☆☆☆ 3

Effetti del Comando

Le unita' sono dette in comando se all'inizio della fase di movimento sono entro il raggio di comando dell'appropriato comandante. Le unita' nemiche bloccano la linea di comando la loro ZOC e' considerata bloccante solo se non occupata da unita' amiche.

Unita' in comando muovono ed attaccano normalmente (anche se muovendo escono da tale raggio). Unita' fuori comando muovono normalmente ma non possono entrare in ZOC nemica; unita' che sono



fuori comando ma in ZOC nemica devono attaccare ma il difensore riceve un bonus al combattimento (+1 o -1 ai dadi).

Eliminazione Comandanti

Comandanti ammassati con unita' amiche che vengono eliminate in combattimento rischiano a loro volta l'eliminazione, si lancia un dado e se si ottiene 1 quel comandante verra' eliminato (1 o 2 se circondato); se non si verifica l'eliminazione esso viene posizionato sulla piu' vicina unita' amica dell'appropriata formazione, se non ne rimangono quel comandante e' rimosso dal gioco.

Comandanti eliminati assegnano Punti Vittoria uguali al loro valore di comando.

Comandanti eliminati vengono rimpiazzati all'inizio della successiva fase di movimento amica usando lo stesso indicatore, il giocatore in fase lancerà allora un dado e se il risultato sarà minore del numero di unita' rimaste a quella formazione, il numero ottenuto dal dado indicherà il numero di unita' automaticamente fuori comando per quel turno. Unita' ammassate con il comandante rimpiazzato non possono essere fuori comando, e' il giocatore avversario a designare le eventuali unita' fuori comando.

Se un'unita' entra, durante il suo movimento, in un'esagono occupato da un comandante avversario questi e' immediatamente sottoposto alla procedura sopradescritta per verificarne l'eventuale eliminazione (considerare il comandante circondato).

Comandanti in Combattimento

Se tutte le unita' coinvolte in un'attacco sono ammassate con un comandante ricevono un bonus, se tutte le unita' attaccanti sono

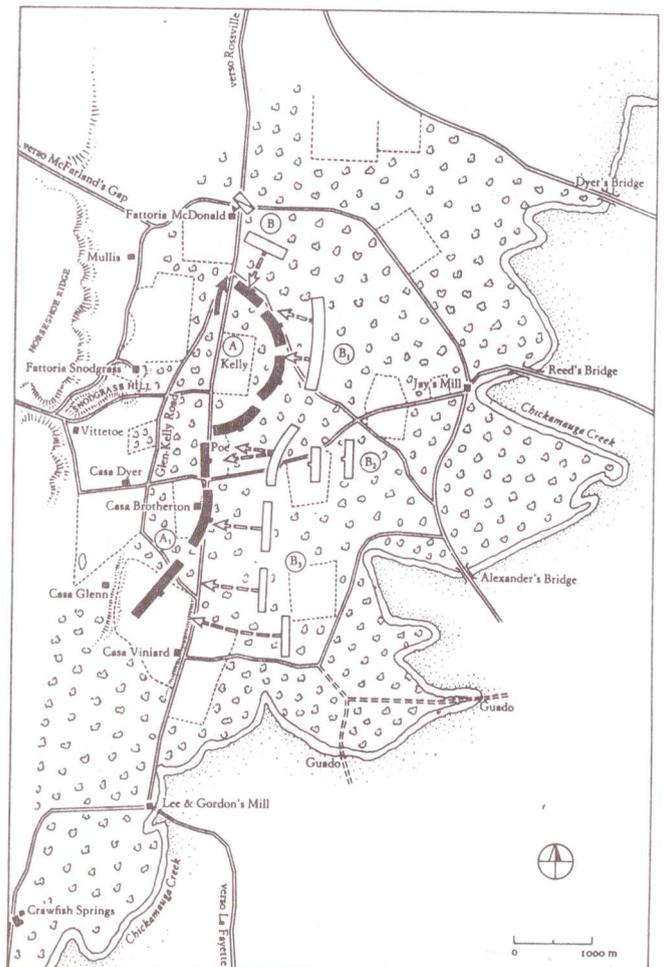
fuori comando il difensore riceve un bonus.

Il bonus permette di alterare di un punto (+1 o -1) il risultato dei due dadi per la risoluzione del combattimento, il giocatore può anche rinunciare all'applicazione del bonus.

Unita' d'artiglieria e di Cavalleria non hanno comandanti e sono considerate sempre in comando, non ricevono però in nessun caso il bonus per il fatto di essere ammassate con un comandante.

SCENARI E REGOLE SPECIALI

CHICKAMAUGA



44. Battaglia di Chickamauga. Situazione la sera del 19 settembre 1863.

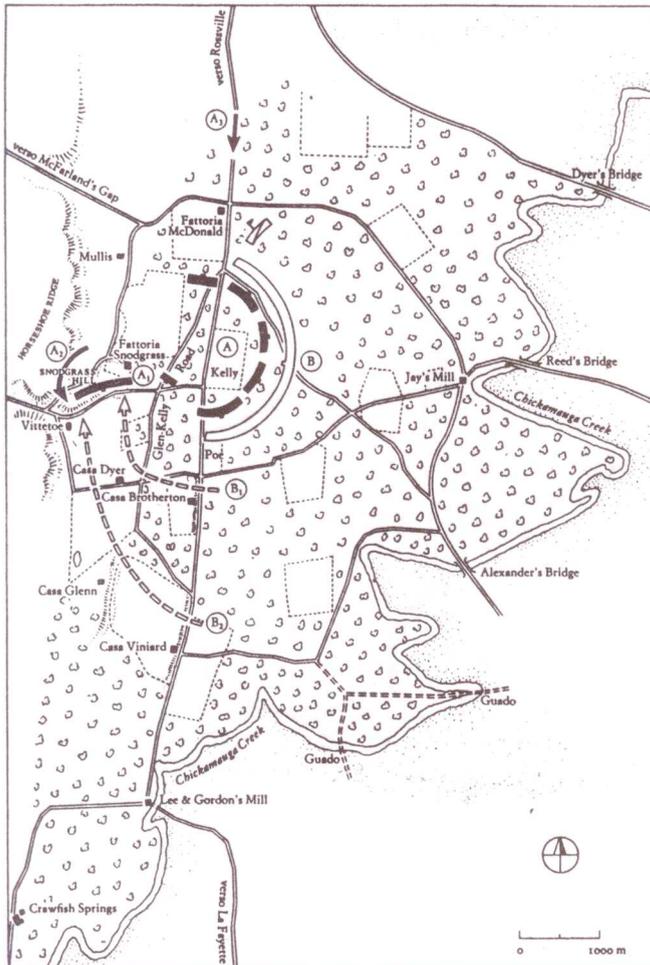
Unionisti. A: Truppe al comando del generale Thomas (la freccia indica il movimento della Divisione Negley verso l'ala sinistra; le altre unita' schierate sono, da sinistra a destra, le Divisioni: Baird, J. Reynolds, Brannan, R. Johnson e Palmer); A1: Divisioni J. Davis e Sheridan (le Divisioni Van Cleve e Wood stavano dietro, tra le case Dyer e Glenn). La strada che dal Lee & Gordon's Mill va alla Fattoria McDonald, è la La Fayette Road.

Confederati. B: Divisione Breckinridge; B1: Divisione Cleburne; B2: Divisioni Gist, Liddell e Cheatham; B3: Raggruppamento Longstreet.



Longstreet arriva come rinforzo al IX° turno ed assume il comando dell'ala sinistra confederata consistente nei Corpi di Buckner e di Hood. Longstreet funziona come comandante d'Armata per questi due Corpi. Polk non assegna bonus di combattimento alle unita' con cui e' ammassato.

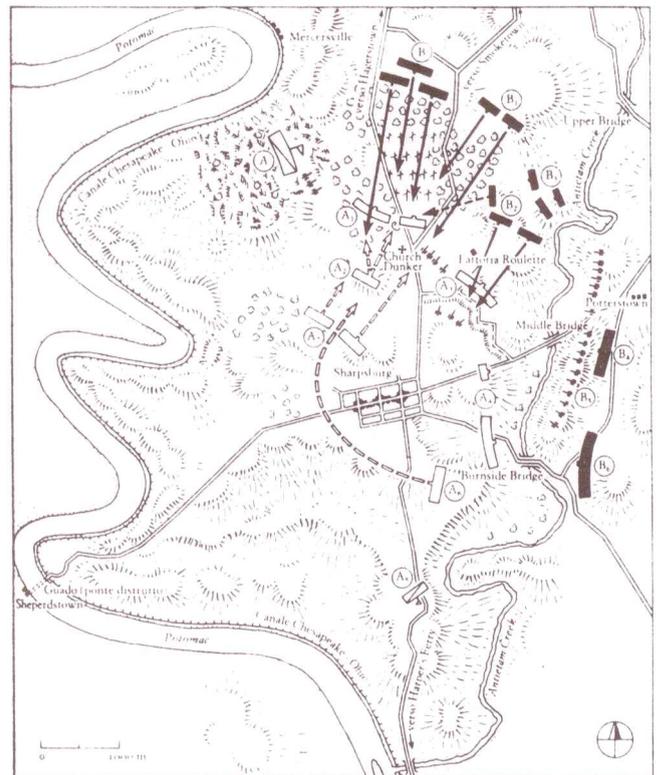
Durante il I° turno solo le unita' del I° Corpo possono muovere e combattere liberamente, le altre non possono muovere ma si difendono e devono attaccare se adiacenti ad unita' Confederate; le artiglierie Unioniste possono bombardare normalmente. All'inizio di ogni turno



45. Battaglia di Chickamauga. Situazione la sera del 20 settembre 1863.

Unionisti. A: Divisioni Baird, R. Johnson, Palmer, J. Reynolds e altri reparti mescolati; A₁: Truppe del generale Brannan con (alla sinistra) la Brigata Willich; A₂: Divisione Steedman (Corpo di riserva); A₃: Residue forze del Corpo di riserva (cavalleria).

Confederati. B: Raggruppamento Polk e cavalleria del generale Forrest; B₁ B₂: Raggruppamento Longstreet.



46. Battaglia di Antietam. Operazioni sull'ala sinistra e al centro dello schieramento confederato.

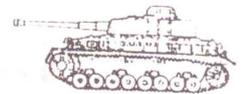
Confederati. A: Cavalleria del generale Stuart con rinforzo di artiglieria; A₁: Divisioni J. R. Jones e Lawton (II Corpo) schierate nel West Wood e a levante di esso; A₂: Divisione Hood (I Corpo); A₃: Strada in trincea. Sulla destra la Divisione D. H. Hill (II Corpo), sulla sinistra l'artiglieria del colonnello Stephen D. Lee; A₄: Divisione D. R. Jones (I Corpo); A₅: Brigata di cavalleria Munford; A₆: Divisione Walker (I Corpo) e suo successivo spostamento sull'ala nord, di rinforzo a Jackson; A₇: Divisioni R. H. Anderson e McLaws (I Corpo), giunte in un secondo tempo e impegnate sull'ala nord.

Unionisti. B: I Corpo (Hooker) e suo attacco attraverso il North Wood, il campo di granoturco e nel West Wood; B₁: XII Corpo (Mansfield) e suo attacco attraverso l'East Wood; B₂: Divisioni del II Corpo (Sumner): la linea tratteggiata indica l'attacco della Divisione Sedgwick; le altre due (French e Richardson) puntano sulla «strada in trincea»; B₃: VI Corpo (Franklin); B₄: V Corpo (F. J. Porter); B₅: Artiglieria del generale Hunt; B₆: IX Corpo (Burnside).

ANTIETAM

Prima d'iniziare prelevare un'unita' da ogni Corpo dell'Unione presente sulla mappa, ad eccezione del I°, porle in un contenitore separato insieme a 16 indicatori neutri.

Unionista, compreso il I°, viene estratto un'indicatore se si tratta di un'unita' cio' indica che McClellan ha ordinato a quel Corpo di entrare in battaglia ed esso funziona normalmente per tutto il resto della simulazione se invece si tratta di un'indicatore neutro McClellan non ha emanato nessun ordine per quel turno.



Anche un'indicatore appartenente al VI° Corpo viene incluso inizialmente nel contenitore, se questo viene estratto precedentemente al IV° turno le unità del VI° Corpo vengono considerate "attivate" ma entrano comunque in mappa al IV° turno di gioco. Se il VI° Corpo non viene attivato entro il IV° turno esso entra comunque come rinforzo ma risulterà attivato solo seguendo la procedura sopradescritta al momento cioè dell'estrazione dell'appropriato indicatore simulante gli ordini di McClellan.

VARIANTI (basico ed avanzato)

Cavalleria

Un'unità di cavalleria che spende l'intero turno fuori da ZOC nemica ha un movimento consentito di 9 Punti Movimento. Se un'unità spende più di 6 Punti Movimento non può più entrare in ZOC nemica.

SHILOH

18.0 (aggiunta) Non è inoltre consentito a nessuna unità dell'Unione avanzare a sfruttamento di un favorevole risultato di AR nei primi due turni di gioco; cioè simula il mancato coordinamento iniziale dovuto alla sorpresa ed all'assenza del generale Grant sul campo di battaglia che lasciò l'Armata del Tennessee priva di precise direttive.

CHICKAMAUGA

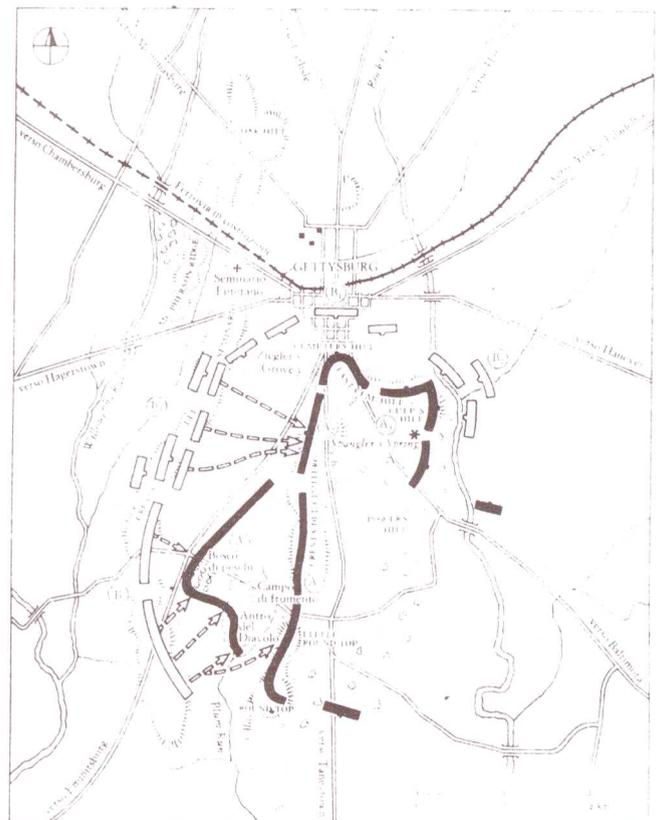
17.0 (aggiunta) Il giocatore Confederato per vincere dovrà ottenere un differenziale, a suo favore, superiore ai 5 Punti Vittoria; differenziale da 1 a 5 Punti Vittoria origineranno un pareggio, qualsiasi altro risultato verrà considerato una vittoria Unionista.

CEMETERY HILL

17.1 (aggiunta) Il giocatore Confederato riceve inoltre Punti Vittoria per il controllo di determinati obiettivi territoriali al termine del gioco: 3 PV per ogni esagono di Gettysburg, 9 PV per Cemetery Hill, 2 PV per Culps Hill (entrambi gli esagoni 1412 e 1513).

Per controllo s'intende avere un'unità fisicamente nell'esagono od essere stato l'ultimo ad avere attraversato l'esagono in questione.

Se egli controlla interamente Gettysburg riceve un valore doppio in Punti Vittoria al termine del gioco.



42. Battaglia di Gettysburg. Operazioni nei giorni 2 e 3 luglio 1863.

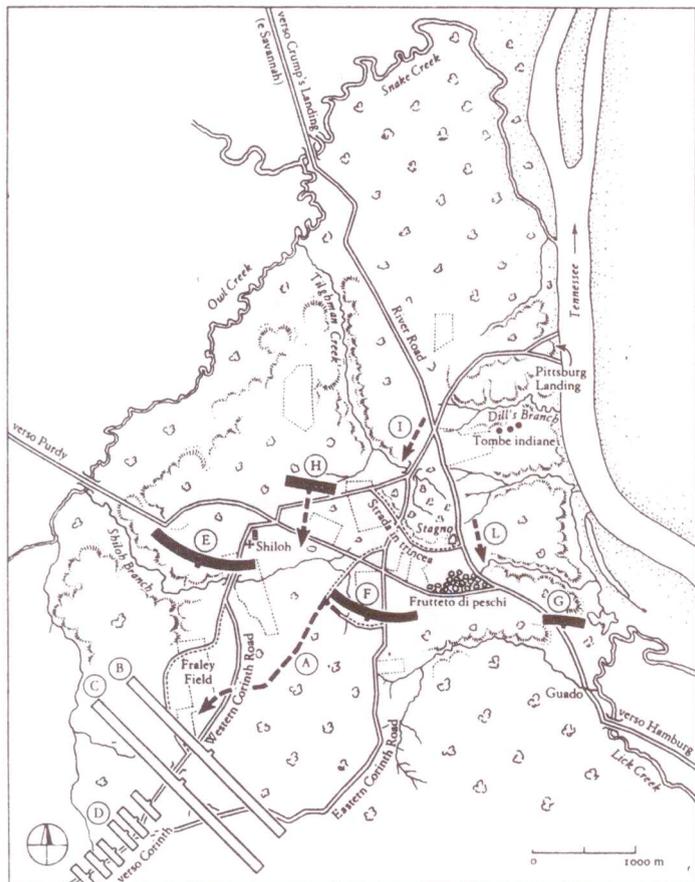
Unionisti - A: Schieramento assunto dal III Corpo (Sickles) nel pomeriggio del 2 luglio; A₂: Linea su cui si ritirarono le truppe nordiste al cader della notte; A₃: II Corpo (Hancock); A₄: XII Corpo (Slocum). Il così detto "angolo" si trova al centro della posizione occupata dal II Corpo.
Confederati - B: Divisioni McLaws e Hoad e loro direttici di attacco nella giornata del 2 luglio; B₂: Divisioni Rodde ed Early (II Corpo); B₃: Divisione L. Johnson (II Corpo) e zona ove essa attaccò nella giornata del 2 e nella notte sul 3 luglio; B₄: Forze ammassate per il grande attacco del 3 luglio e loro direttici di avanzata. L'arco tra le unità di cavalleria avvenne più a levante, verso Hanover.



A conclusione di quest'articolo ritengo opportuno esporre quella che è stata la valutazione sull'effetto "comandanti" negli scenari: positivo indubbiamente l'aspetto controllo e coesione del Corpo per un'efficace azione offensiva, ma forse eccessiva l'influenza diretta nella risoluzione dell'attacco.

Una possibile soluzione a questo problema è risultata essere la riduzione della capacità di mutare il risultato ottenuto ai dadi da 3 a 2 opportunità, ossia il bonus comandanti permetterebbe di accettare o ridurre di 1 il numero ottenuto ma non di aumentarlo.

Ogni generale prepari ora attentamente i suoi piani e ... buon divertimento.



10. Battaglia di Pittsburg Landing. Situazione alle ore 5,14 del 6 aprile 1862 e successivi sviluppi fino alle 17 dello stesso giorno.

- A Itinerario dei reparti esploranti unionisti.
- B Schieramento iniziale del Corpo d'Armata Hardee.
- C Schieramento iniziale del Corpo d'Armata Bragg.
- D Schieramento iniziale dei Corpi d'Armata Polk e Breckinridge.
- E Divisione Sherman.
- F Divisione Prentiss.
- G Brigata Stuart (Divisione Sherman).
- H Divisione McClernand.
- I, L Divisioni W. H. L. Wallace (I) e Hurlbut (L) in avvicinamento alla linea del fuoco. La Divisione Lewis Wallace era attesa da Crump's Landing.

ORDINI DI BATTAGLIA

ANTIETAM

Armata Unione
 McCLELLAN (1909) Armata Potomac.
 HOOKER (1105) I° Corpo.
 SUMNER (1710) II° Corpo.
 PORTER (1614) V° Corpo.
 FRANKLIN (4/2112) VI° Corpo.
 BURNSIDE (1618) IX° Corpo.
 MANSFIELD (1305) XII° Corpo.
 Indipendenti: tutta l'artiglieria e la cavalleria.

Armata Confederata
 R.E LEE (0416) Armata North Virginia.
 LONGSTREET (1013): Kershaw, Cobb, Semmes, Barksdale, Walker, Hood, Law.
 R. ANDERSON (1416): Wilcox, Mahone, Featherston, Armistead, Pryor, Wright.
 D.R. JONES (0917): Toombs, Drayton, Pickett, Kemper, Jenkins, G.T. Anderson.
 JACKSON (0912): Evans, Lawton, Early, Trimble, Hays, J.R. Jones, Winder, Starke, Taliaferro.
 D.H. HILL (1012): Rodes, Garland, G.B. Anderson, Colquitt, Ripley.
 Indipendenti: A.P. Hill tutta l'artiglieria e la cavalleria.



CEMETERY HILL

Armata Unione

MEADE (2/1127) Armata Potomac.

REYNOLDS (0610) I° Corpo.

HANCOCK (3/1127) II° Corpo.

SICKLES (2/0127) III° Corpo.

SYKES (4/2112) V° Corpo.

SEDGWICK (6/2120) VI° Corpo.

HOWARD (1707) XI° Corpo.

SLOCUM (1414) XII° Corpo.

Indipendenti: tutta l'artiglieria e la cavalleria.

(Solo Reynolds, Hancock, Sedgwick e Slocum hanno il bonus di combattimento quando sono raggruppati con unita' dell'Unione).

Armata Confederata

R.E. LEE (2/0104) Armata North Virginia.

LONGSTREET (2/0104): McLaws, Pickett, Hood.

EWELL (1304): Early, Johnson, Rodes.

A.P. HILL (0506): Anderson, Pender, Heth.

Indipendenti: Tutta l'artiglieria e la cavalleria.

CHICKAMAUGA

Armata Unione

ROSECRANS (2/0728) Armata del Cumberland.

THOMAS (1317) XIV° Corpo, Winder.

A. McCOOK (5/0728) XX° Corpo.

CRITTENDON (1127) XXI° Corpo.

GRANGER (0402) Riserva.

Indipendenti: supply tutta l'artiglieria e la cavalleria.

Armata Confederata

BRAGG (2/1928) Armata del Tennessee.

LONGSTREET (9/2517): Ala Sinistra (Corpi di Buckner e di Hood).

BUCKNER (1626): Gracie, Trigg, Kelly, Brown, Bates, Calyton.

POLK (2/1627): Anderson (6), Deas, Manigault, Jackson, Maney, Smith, Wright, Strahl.

HOOD (1921): Law, Robertson, Benning, Anderson (4), Kershaw, Humphreys, Gregg, McNair.

D.H. HILL (2/1928): Helm, Adams, Stovall, Wood, Polk, Deshler, Fulton.

WALKER (2218): Gist, Ector, Wilson, Liddell, Walthall.

Indipendenti: tutta l'artiglieria e la cavalleria.

SHILOH

Armata Unione

GRANT (5/1508) Armata del Tennessee.

McCLERNAND (0812): 1/1, 2/1, 3/1.

W. WALLACE (1112): 1/2, 2/2, 3/2.

L. WALLACE (6/0901): 1/3, 2/3, 3/3.

HURLBUT (1113): 1/4, 2/4, 3/4.

SHERMAN (0612): 1/5, 2/5, 3/5, 4/5, 6/5.

PRENTISS (0813): 1/6, 2/6.

BUELL (5/1508): Armata dell'Ohio.

McCOOK (9/1905): 4/2, 5/2, 6/2.

NELSON (6/1905): 10/4, 19/4, 22/4.

CRITTENDON (6/1905): 11/5, 14/5.

Indipendenti: Armata, 6, tutta l'artiglieria e la cavalleria.

(Solo Grant, W. Wallace, Hurlbut, Sherman, Buell e Nelson hanno il bonus in combattimento se raggruppati con unita' dell'Unione che attaccano).

Armata Confederata

JOHNSTON (0416): Armata del Mississippi.

POLK (0216): Stewart, Russell, Johnson, Stephens.

BRAGG (0517): Gibson, Anderson, Pond, Jackson, Gladden, Chalmers.

HARDEE (0415): Cleburne, Wood, Hindman.

BRECKINRIDGE (0218): Bowen, Trabue, Statham.

Indipendenti: tutta l'artiglieria e la cavalleria.

Oscar Crippa



LA CAMPAGNA DEI 6 GIORNI: 9 - 14 FEBBRAIO 1814

Il 1813 si era chiuso per l'Imperatore di Francia Napoleone con un'esito disastroso; l'intera Prussia era andata perduta ed i vari Stati satelliti avevano disertato, oltre cio' 700.000 uomini della coalizione austriaci, russi, prussiani, britannici e spagnoli si preparavano ad invadere il suolo francese.

Il fronte principale e decisivo era ad est sul Reno e le operazioni iniziarono ben prematuramente rispetto ai canoni dell'epoca che considerava l'inverno periodo di "mutua tregua".

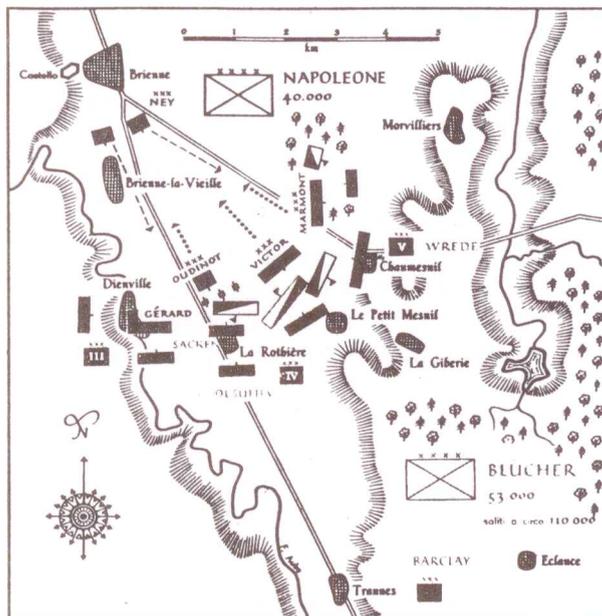
Gia' il 29 dicembre del 1813 Blucher aveva aperto le ostilita' attraversando il Reno, cancellando ogni speranza dell'Imperatore in una possibile tregua che gli avrebbe consentito di attenuare la sproporzione di forze esistente.

Dopo un lento inizio e nonostante il disastroso esito finale, questa fu una delle piu' brillanti campagne napoleoniche; le sue capacita' strategiche mostrarono una vitalita' ed ispirazione degne dei tempi migliori.

"Vieni, scrisse a Berthier, dobbiamo ripetere la campagna d'Italia; il fioretto del '96 sostituirà il randello del '13", poco manco' che queste parole si rilevassero profetiche.

Tutta la campagna del 1814 si svolse principalmente tra i fiumi Marna a nord e Senna a sud, con obiettivo Parigi ad ovest.

Dopo la battaglia della Rothière 1.02.1813 dove Napoleone, in netta inferiorita' numerica ma con magistrale abilita', riuscì a sottrarsi all'annientamento; i francesi ripiegarono su Troyes dove egli stabilì il suo quartier generale nel tentativo di trovare una soluzione al problema posto dalla riunificazione delle armate in Slesia, sotto Blucher, e quella di Boemia, sotto Schwarzenberg.



La battaglia di La Rothière, 1° febbraio 1814:
fasi conclusive, 4 p.m.-8 p.m.

In campo coalizzato la convinzione che la battaglia della Rothière avesse completamente demoralizzato i soldati francesi porto' all'elaborazione di un piano per lo sfruttamento della situazione ed una rapida chiusura della campagna.

Con obiettivo Parigi, il cuore della Francia, l'armata di Slesia avrebbe marciato lungo la Marna su Chalons, Meaux e Parigi mentre l'armata di Boemia lungo la Senna attraverso Troyes, Noget e Parigi; il corpo di Wittgenstein ed i cosacchi di Seslawin avrebbero fatto da collegamento.

L'avanzata verso ovest inizio' il 3 febbraio con molti rallentamenti e disguidi, ed una puntata a sud della Senna, effettuata da Mortier proveniente da Troyes, fece vacillare non poco la sicurezza di Schwarzenberg.

Il timore di vedere i francesi piombare sulle sue linee di comunicazione indusse il comandante austriaco ad impartire ordini che costrinsero i corpi destinati al collegamento a



piegare verso sud originando un vuoto, che una volta occupato, avrebbe costituito per Napoleone la perfetta "posizione centrale". L'Imperatore di Francia convinto inizialmente che i suoi avversari sarebbero avanzati compatti verso Troyes, Noget e Parigi, fu piacevolmente sorpreso dalla piega presa dagli eventi e rapidamente si preparò a sfruttare la possibilità di battere separatamente le due armate nemiche.

L'armata di Slesia era al momento la più pericolosa, a parte Mc Donald schierato a nord della Marna con 5.000 uomini, essa avanzava praticamente contro il vuoto ed era forte di oltre 45.000 uomini.

Grazie all'abile Mortier ed alla prudenza di Schwarzenberg, Troyes era saldamente in mano francese, così Napoleone poté iniziare il concentramento verso il nord in direzione Noget; pronto a piombare sulle linee di comunicazione dell'armata della Slesia, quando questa si fosse inevitabilmente sganciata dai corpi di collegamento di Wittgenstein e Seslawin.

La sera del 6 febbraio il concentramento francese aveva portato intorno a Noget circa 70.000 uomini in una perfetta "posizione centrale" dato che Schwarzenberg, convinto dalla puntata di Mortier, che Napoleone in persona marciasse verso di lui, aveva invertito la marcia ed iniziato una circospetta ritirata verso est.

Considerando i 150.000 uomini dell'armata di Boemia per il momento "fuori gioco" non restava che attendere lo scattare della trappola sull'armata di Slesia che avanzava ignara.

La defezione di Murat giunta dall'Italia e la proposta delle frontiere del 1792 giunta da

Chatillon-sur-Seinne (dove i colloqui di pace erano iniziati il 5 febbraio) impedirono a Napoleone di ritenersi soddisfatto ed incesere profondamente sulle scelte dell'Imperatore.

Per 24 ore restò chiuso nella sua stanza, quando uscì rifiutò sdegnosamente la proposta, "frontiere naturali o niente" e la campagna continua.

Blucher aveva tre possibili direttive d'avanzata in direzione Meaux Parigi: a Nord della Marna attraverso Chalons, centralmente attraverso Chalons Champaubert e Monmirail e più a sud attraverso Vitry e Sezanne.

Lasciata la difesa della Senna a Victor (14.000 uomini) ed Oudinot (20.000 uomini) Napoleone ordinò un nuovo concentramento a Champaubert via Sezanne dove schierò 30.000 uomini.

A nord della Marna Mc Donald fronteggiava con 5.000 uomini l'avanzante Yorck che ne schierava 18.000 mentre a 32 Km da Montmirail era schierato Sacken con 15.000 uomini, infine Blucher schierato sulla riva sinistra della Marna con alle dipendenze i corpi di Kleist, Kapzevic ed Olsufiev per un totale di 30.000 uomini.

Partendo da questa situazione, 9 febbraio, si aprì quella che fu una delle più brillanti campagne della storia conosciuta come la "Campagna dei 6 giorni del 1814".

In questa serie di operazioni Napoleone manovrando con consumata abilità inflisse ai coalizzati una triplice sconfitta e fu ad un passo dal mutare il corso della storia.

Nel tentativo di creare un diversivo alla ripresa avanzata lungo la Senna da parte dell'armata di Boemia, Blucher iniziò un'attacco in direzione di Sezanne con i corpi sotto il suo diretto comando.



Il 10 febbraio 5.000 russi comandati da Olsufiev furono sorpresi a Champaubert da 25.000 francesi sotto Marmont e Ney che si dimostrarono troppo forti per lui, ed in poche ore lo sopraffecero catturandolo ed infliggendo alle sue truppe oltre 4.000 perdite; Blucher, sebbene a portata, si mostro' molto restio nell'intervenire ed ignoro' ogni proposta in tal senso.

La notizia della disfatta di Olsufiev porto' Blucher ad emanare il 2 febbraio un'ordine di concentramento per Yorck e Sacken su Montmirail.

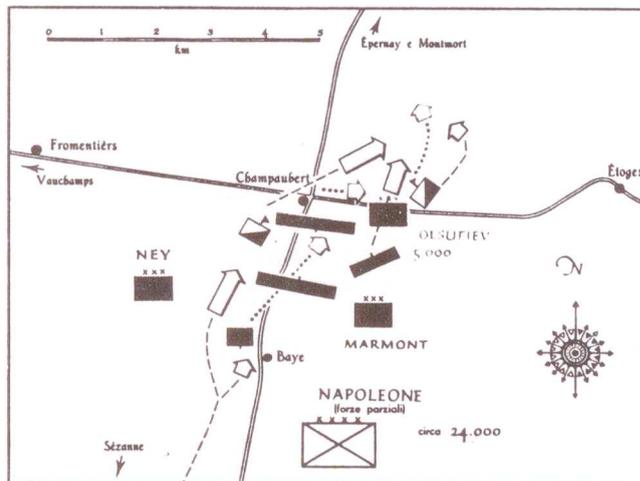
Ignorando il consiglio di Yorck di marciare verso Chateau Thierry in modo da incontrare le sue colonne in avanzata, Sacken punto' direttamente su Montmirail dove Napoleone in attesa di Mortier aveva potuto schierare solo 10.000 uomini (9.000 uomini della Vecchia Guardia), e 36 cannoni.

Forte di 18.000 uomini e 90 cannoni Sacken decise di aprirsi la strada combattendo e presupponendo l'arrivo da nord di Yorck, per una micidiale tenaglia, inizio' una serie di massicci assalti.

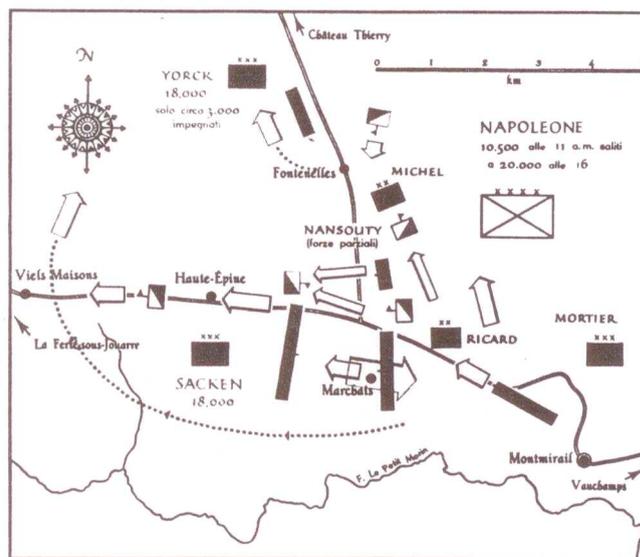
Per tutta la mattinata le truppe francesi si tennero sulla difensiva mentre una parte della cavalleria di Nansouty fu inviata a rallentare l'avanzante Yorck. La lotta contro il tempo fu vinta da Mortier che arrivo' con 20.000 uomini capovolgendo i rapporti di forza.

Certo della riserva Napoleone ordino' un'attacco, Ney al comando di 6 battaglioni della Guardia assali' il fianco sinistro di Sacken che arretrato'.

Un'ulteriore attacco al centro, da parte del Maresciallo Lefebvre con 2 battaglioni di cacciatori, costrinse i russi ad un dietro-front, mentre i lancieri polacchi trasformarono il ripiegamento in fuga.

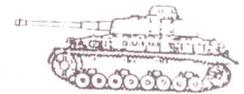


Una triplice sconfitta per gli alleati, 10-14 febbraio 1814:
I. La battaglia di Champaubert, 10 febbraio



Una triplice sconfitta per gli alleati, 10-14 febbraio 1814
II. La battaglia di Montmirail, 11 febbraio

La lenta avanzata di Yorck veniva facilmente contrastata da Mortier, ma il limitato intervento da nord salvo' Sacken dall'annientamento, molti russi fuggirono via Chateau Thierry (Mc Donald a nord della Marna non era riuscito a tagliare la ritirata catturando il ponte della suddetta citta' con enorme disappunto dell'Imperatore). La sconfitta era costata ai russi 4.000 morti contro i 2.000 francesi, ma aveva soprattutto minato profondamente il morale



dell'armata e Blucher fu, suo malgrado, costretto ad ordinare una ritirata generale per un concentramento verso Reims a nord. Sotto un'impeccabile direzione tattica la Vecchia Guardia aveva scritto un'altra pagina di gloria nella sua storia.

Contemporaneamente alla dura lezione subita dall'armata di Slesia, Schawarzenberg aveva ottenuto dei parziali successi nella ripresa offensiva.

Le preoccupanti notizie giunte a Napoleone lo costrinsero ad abbandonare l'inseguimento verso Reims ed a prepararsi per un nuovo concentramento verso Sezanne.

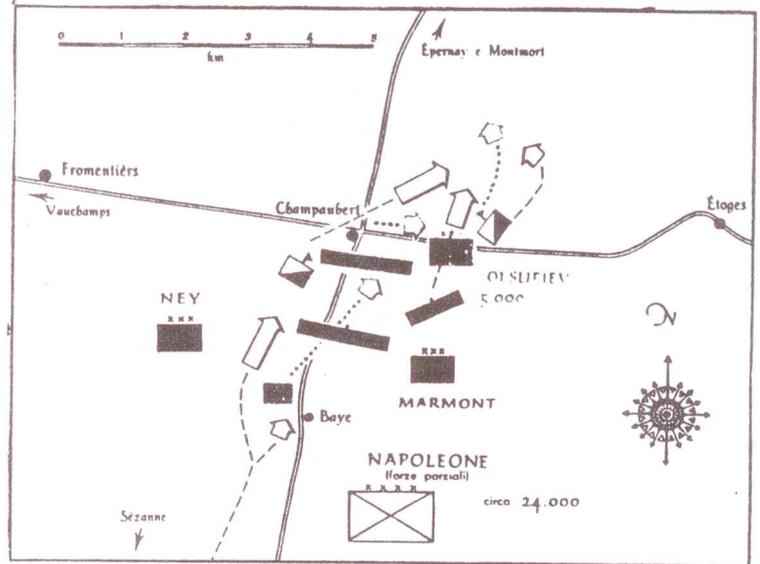
Blucher indovinando la reazione del suo avversario ai nuovi pericoli, invertì precipitosamente i suoi ordini riprendendo il movimento d'avanzata per disporsi attraverso le linee di comunicazione dei francesi.

I corpi di Kleist e Kaprevic, per un totale di 22.000 uomini, mossero baldanzosamente verso ovest incalzando Marmont che fu presto costretto a cedere terreno. Era nei momenti di crisi che l'Imperatore dava il meglio di sé ed anche in questo caso fu all'altezza della situazione.

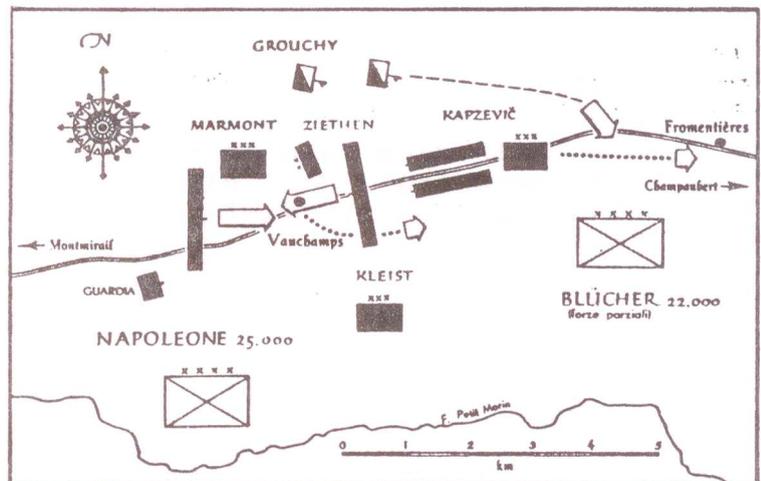
Coerentemente al suo piano originale lasciò che Mc Donald e Kellerman proseguissero verso sud per concentrarsi con Victor ed Oudinot; alla Vecchia Guardia ed a Grouchy impose un'immediato dietro-front.

La mattina del 14 febbraio Marmont manovrò in modo tanto abile da indurre Blucher ad un precipitoso assalto, nel culmine dello scontro la cavalleria di Grouchy piombò improvvisamente sul fianco destro prussiano.

La divisione di Ziethen si disintegrò sotto l'urto ponendo in grave crisi lo schieramento prussiano.

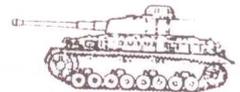


Una triplice sconfitta per gli alleati, 10-14 febbraio 1814:
I. La battaglia di Champaubert, 10 febbraio



Una triplice sconfitta per gli alleati, 10-14 febbraio 1814
III. La battaglia di Vauchamps, 14 febbraio

All'apparire sul campo di battaglia dei berretti di pelliccia della Vecchia Guardia Blucher non esitò ad ordinare il ripiegamento, ma non era finita. Individuata una strada parallela alla ritirata prussiana, Grouchy, ne oltrepassò le colonne in marcia compiendo poi una brusca conversione tagliando loro la strada.



Solo il mancato arrivo dell'artiglieria ippotrainata a causa del fango salvo' Blucher; questi dopo una furiosa lotta riuscì ad aprirsi la strada verso Chalons, lasciando una divisione per coprirgli la ritirata. Richiamati Grouchy e la Vecchia Guardia l'inseguimento fu abilmente proseguito da Marmont. Le perdite prussiane, a conclusione dell'operazione, ammontarono ad oltre 7.000 uomini e 16 cannoni mentre ai francesi costò poco più di 600 morti. Con questo episodio termina la campagna dei sei giorni del 1814; in questa serie di operazioni Napoleone riguadagnò la sua piena abilità di comandante manovrando

un'esercito di piccole proporzioni, ed infliggendo oltre 20.000 uomini di perdita al nemico.

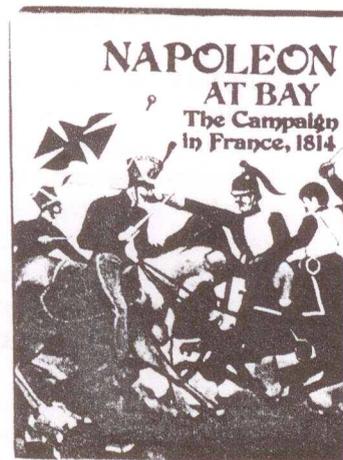
Se non fosse stato costretto a rivolgersi verso sud per fronteggiare Schwarzenberg, egli avrebbe potuto annientare Blucher determinando la conseguente uscita di scena dell'armata di Slesia. Ben difficilmente l'armata di Boemia avrebbe proseguito la campagna da sola, e nonostante l'avvicinarsi dei russi di Wintzingerode da nord (oltre 30.000), la soluzione più probabile sarebbe stato un'armistizio con conseguente accordo di pace sulle "frontiere naturali".

Nell'ambito dei giochi di simulazione Napoleon at Bay rappresenta l'unico caso in cui si ha l'opportunità di simulare l'intera campagna di Francia del 1814 sino nei minimi dettagli; campagna da cui sono stati ripresi gli episodi descritti nell'articolo.

Nessun altro wargame è interamente dedicato all'argomento; naturalmente è possibile simulare la campagna utilizzando scenari presenti in altre grandi simulazioni strategiche quali War and Peace, Napoleon's Campaigns, Campaigns of Napoleon ed altri, ma si tratta comunque di analisi limitate e non completamente esaurienti.

Napoleon's last Campaigns potrebbe rappresentare un'ulteriore alternativa visto che offre l'opportunità di replicare, a livello strategico, le campagne napoleoniche del 1814 e 1815.

Un regolamento, a dir poco, oscuro ed un sistema di gioco a zone, con



Napoleon at Bay (1814)AH

Fa rivivere la gloriosa, anche se disperata, campagna del 1814 nel tentativo di respingere gli eserciti della coalizione dalla Francia. Le truppe sono più o meno efficienti in base a un sistema di punti amministrativi. Sulla mappa vengono mossi solamente i comandanti, le truppe ai loro ordini sono poste su una tabella organizzativa a parte. 250 pedine, 3 mappe e 7 scenari completano il gioco.



annessi e connessi, lo rendono consigliabile solo ai collezionisti.

Per chi fosse interessato a quella che resta la piu' affascinante campagna, secondo me, dell'Imperatore Napoleone consiglio "energicamente" l'acquisto di Napoleon at Bay; un wargame dove e' oltretutto possibile, in scenari abbastanza brevi, simulare tutte le operazioni svoltesi dal gennaio al marzo del 1814 sul suolo di Francia.

Le battaglie della Rothiere, Brienne, Champaubert, Montmirail, Craonne e Laon sono tutte ripetibili ed offrono importanti opportunita' di studio ed analisi sulle possibili alternative ed i conseguenti sviluppi.

Il sistema di Kevin Zucher utilizzato anche per altre simulazioni strategiche quali 1809 (VG) Bonaparte in Italy (OSG) Struggle of Nations (AH) ed Emperor returns rimane, in assoluto, il migliore nel

riproporre i problemi logistico-strategici presenti durante le guerre svoltesi in Europa tra il 1796 ed il 1815.

Centri Operativi, Comandi di Movimento, Iniziativa, Logorio Strategico, Marce Forzate; Marce Strategiche e Schermi di Cavalleria sono alcuni degli elementi che compongono la struttura del gioco, ma gia' da essi e' possibile intuire la complessita' e l'efficacia della simulazione.

Ultimo e non trascurabile fattore e' che l'Avalon Hill ha piu' volte dedicato intere pagine della sua rivista ufficiale, General, proprio a Napoleon at Bay ed al suo sistema sviluppandone la potenzialita' e fornendo le necessarie spiegazioni ed errata che sono sempre il frutto del test piu' importante: quello dei suoi clienti.

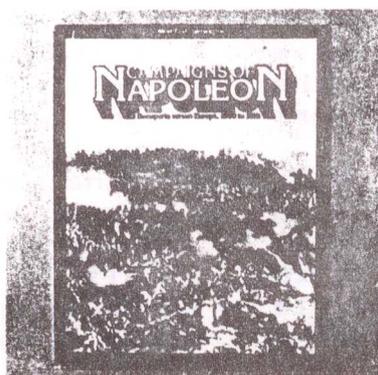
Detto quanto di dovere concludo con un Vive l'Empereur !!!!!

Oscar Crippa



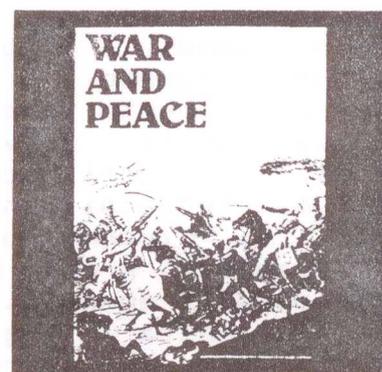
Battle for Italy (1796) AH

Il gioco ricostruisce la battaglia più impegnativa di Bonaparte nella prima campagna d'Italia, quella di Arcola. Due eserciti austriaci, numericamente superiori, marciano da Nord e da Est per schiacciare l'esercito francese. L'unica speranza per Napoleone era di affrontarli e sconfiggerli separatamente. Vi sono due tipi di pezzi, le unità da combattimento e i comandanti, sono questi ultimi a venir mossi sulla mappa, mentre i primi sono celati come forza e collocazione all'avversario.



Campaigns of Napoleon (1800-1815) WEG-PEI

John Prados (progettista di Third Reich AH) è una delle personalità più notevoli del mondo dei giochi di simulazione. La sua ultima opera: «Campaigns of Napoleon» simula le più importanti campagne del «grande corso» nell'Europa centrale. Dalle lotte nella pianura padana contro gli austriaci alla manovra di Uhm, dal blitzkrieg del 1806 a danno dei prussiani all'ultimo disperato «urrah» che si spense a Waterloo ed anche oltre (c'è uno scenario ipotetico su di un eventuale dopo Waterloo). Un gioco di notevole complessità che modella in modo dettagliato l'arte della guerra napoleonica.



War and Peace (1805-1815) AH

Tutte le campagne dell'imperatore francese vengono qui riproposte in scala strategica su una mappa dell'intera Europa. Vi sono 9 scenari in ordine progressivo di difficoltà e di tempo, dalla campagna di Austerlitz contro l'Austria alla campagna dei 100 giorni terminata a Waterloo. Un grande gioco campagna, con ulteriori regole particolari, copre l'intero periodo.

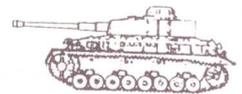


ANZIO

Uno degli ultimi numeri di Strategy & Tactics propone "Anzio" una piccola simulazione riguardante lo sbarco alleato sulle coste laziali durante la seconda guerra mondiale. La mappa rappresenta una zona che comprende le cittadelle di Littoria (oggi Latina, scusate la precisazione ma e' il luogo dove risiedo), Anzio, Aprilia e si estende fino alle zone intorno a Roma dove troviamo Velletri, Lanuvio e Genzano. Graficamente gradevole e con un sapiente uso di pochi colori, la cartina e' ben riuscita e rappresenta efficacemente le varie asperita' del territorio considerato. Buona parte della mappa e' occupata dalle varie tabelle necessarie allo svolgimento del gioco completate dagli schieramenti iniziali e dal consueto calendario. Anche se non bellissime, le pedine sono ben stampate con il consueto color verde per le unita' americane, un rosso acceso per quelle britanniche, mentre grigio e celeste sono i colori che contraddistinguono i counters dello schieramento tedesco. Il piazzamento prevede degli esagoni obbligati per quanto riguarda i tedeschi mentre per gli alleati si dispongono le forze d'invasione nei pressi delle coste negli appositi esagoni. Da notare che le unita' inglesi sono indicate sulla mappa con il verde anziche' il rosso, si consiglia di controllare attentamente l'esattezza del piazzamento per non incorrere in errori dovuti alla suddetta discordanza. La sequenza di gioco si sviluppa secondo una serie d'impulsi e ciascuno di essi viene indicato con una lettera : A, C, E, per gli alleati; B, D, F, per i tedeschi. Per i giocatori di una certa esperienza il movimento non presenta difficolta' anche se non bisogna dimenticare che le



condizioni del tempo possono influenzare la mobilita' delle unita' in gioco. L'impulso alleato A corrisponde alla fase di rinforzo, movimento e combattimento a cui segue un simile impulso tedesco B con una possibilita' di movimento uguale alla meta' di quella indicata sull'unita'. L'impulso C vede le medesime fasi dell'A anche se le unita' alleate in Zona di Controllo non possono partecipare al combattimento. Finalmente il giocatore tedesco puo' muovere e combattere senza ristrettezze nella fase D. Gli ultimi due impulsi E ed F sono identici agli impulsi B e C anche se naturalmente a parti invertite. Analizziamo l'andamento della prima fase di gioco che corrisponde alla fase E alleata, l'arrivo di rinforzi corrisponde nel primo turno con l'invasione che non presenta alcuna difficolta' sia in termini di regolamento che di opposizione da parte dell'avversario in quanto le unita' tedesche giungono sulla mappa da tre diversi lati e non e' prevista alcuna guarnigione a presidiare le spiagge. C'e' da segnalare l'opzionale regola sul lancio dei paracadutisti, ma non e' decisiva per quanto riguarda i

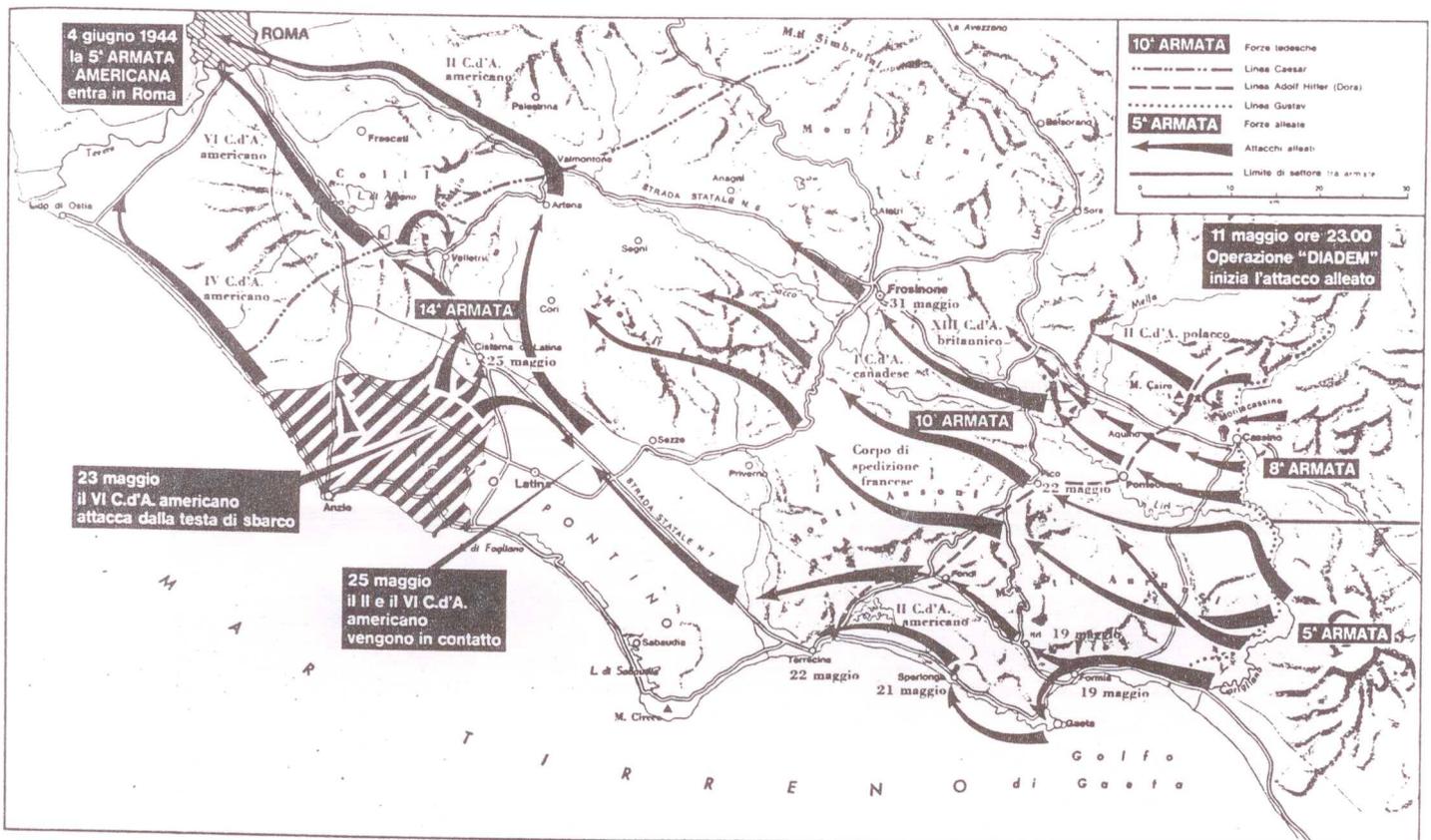


fini della vittoria direi che un loro buon uso puo' disorientare l'avversario anche se non bisogna naturalmente lasciarli isolati troppo a lungo.

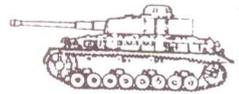
Alla fase dell'impulso E segue l'impulso F tedesco con l'entrata delle unita' dai lati est ed ovest.

L'andamento del secondo turno vede naturalmente il giocatore alleato lanciato a conquistare gli obiettivi prefissati e dall'altra parte il tedesco cerca di stabilire una linea difensiva che gli permetta in futuro di portare un deciso contrattacco. Il terzo turno e' cruciale in quanto l'alleato deve decidere se spingersi molto a Nord alla

ricerca di una vittoria decisiva (quanto mai improbabile data la difficolta' di raggiungere e conquistare due fra le quattro cittadine valevoli ai fini di una vittoria prima della fine dei previsti otto turni), oppure tentare di consolidare le posizioni raggiunte e da li cercare ulteriori punti vittoria. Il quarto turno vede lo schieramento tedesco completato e per un'incauto giocatore alleato potrebbero cominciare i guai! Bisogna dire che i primi turni spingono gli alleati ad avanzare molto in profondita', ma non bisogna dimenticare il ritorno tedesco. Nel complesso chi ha ben seminato nei primi turni puo'



Dopo lo sfondamento delle difese di Cassino gli alleati proseguirono l'avanzata verso Roma. Il 23 maggio l'8^a armata britannica infranse la linea Adolf Hitler, costringendo la 10^a armata tedesca a ritirarsi dietro la linea Caesar e lo stesso giorno il VI corpo d'armata americano irruppe dalla testa di sbarco di Anzio in direzione di Cisterna di Latina, che cadde il 25. L'obiettivo di Alexander era distruggere le forze tedesche a sud di Roma, Clark invece era soprattutto desideroso di raggiungere la capitale, per cui diede istruzioni a Truscott di avanzare verso Valmontone, ma di concentrare lo sforzo maggiore lungo la statale n. 7, in direzione di Albano. Qui le difese tedesche erano solidissime, e l'attacco alleato del 26 maggio non ottenne alcun successo; anzi, permise a Kesselring di consolidare le sue posizioni nei pressi di Valmontone. Il 31 maggio la 5^a armata americana sfondò la linea Caesar, segnando così il destino delle difese tedesche sui Colli Albani. Il 3 giugno Kesselring ricevette l'autorizzazione di abbandonare Roma e di ritirarsi sulla linea gotica.



raggiungere la vittoria facilmente speculando sui punti vittoria necessari a raggiungere il limite previsto. Sarebbe opportuno tenere sempre presente la tabella indicante gli obiettivi che sono validi ai fini del punteggio in quanto uno scontro fra due buoni giocatori risulterebbe assai equilibrato. Per quanto riguarda i punti forza c'è da segnalare una leggera superiorità tedesca che può essere accresciuta decidendo di usare la divisione Lehr.

Considerata nel complesso la simulazione, grazie al sistema degli impulsi, è piacevole e per di più affatto complicata e consigliata pertanto anche per i meno esperti. Direi che c'è molto equilibrio anche se vedo il giocatore tedesco leggermente favorito in quanto l'americano se non ha un preciso piano all'inizio non ha molte possibilità di vittoria.

Dal momento che per forza di causa maggiore sono un giocatore prevalentemente postale raccomando vivamente di provarlo anche se il turno ad impulsi allunga notevolmente la corrispondenza che ad una prima stima ammonterebbe a circa 22 lettere per giocatore e quindi una partita durerebbe dieci mesi con una frequenza di una

lettera a settimana.

Ah dimenticavo ... il creatore di questa buona simulazione è l'ormai noto Vance von Borries già ideatore della serie per il Nord Africa e di Rommel's war.

Mauro Faina

1944

11 maggio: Alexander lancia l'offensiva alleata allo scopo di attuare lo sfondamento della linea Gustav, il ricongiungimento con le forze della testa di sbarco di Anzio e la conquista di Roma.

11-14 maggio: gli attacchi dell'8ª armata vengono bloccati, ma le forze francesi di Juin in due soli giorni travolgono la linea Gustav.

15 maggio: i tedeschi cominciano a ritirarsi dalla linea Gustav. Kesselring autorizza le sue forze a ripiegare combattendo sulla linea Adolf Hitler.

17 maggio: i tedeschi abbandonano finalmente Montecassino, che il 18 viene occupato da truppe polacche.

19 maggio: truppe americane avanzano su Gaeta e Itri.

22 maggio: truppe canadesi fanno breccia nella linea Adolf Hitler.

23 maggio: truppe americane cominciano a irrompere dalla testa di sbarco di Anzio superando la tenace resistenza tedesca.

25 maggio: forze americane del II corpo d'armata incontrano una pattuglia del VI corpo d'armata che scendeva da nord lungo la statale n. 7; l'incontro ha luogo quattro mesi dopo i primi sbarchi ad Anzio.

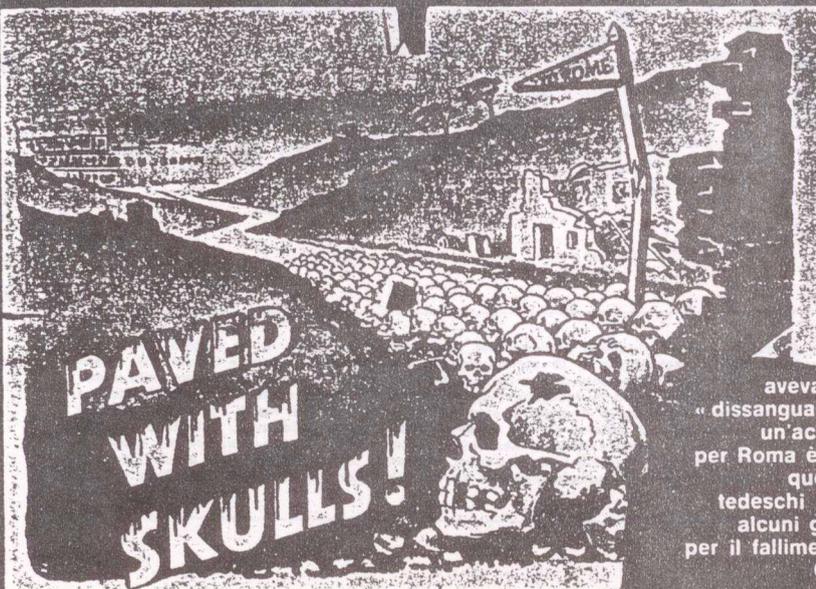
25-27 maggio: Clark attacca in direzione di Roma; i tedeschi riescono però a contenere i suoi attacchi, e hanno tempo di rafforzare le proprie posizioni intorno a Valmontone.

30-31 maggio: truppe americane hanno ragione delle difese di Valmontone e minacciano di sfondare le ultime difese di Roma.

3 giugno: Kesselring riceve l'autorizzazione di Hitler a ritirarsi da Roma.

4 giugno: truppe alleate entrano in Roma.

Giugno-luglio: le forze alleate avanzano fino all'Arno.



The Psywar Society

Dopo lo sfondamento delle linee Gustav e Adolf Hitler, l'unica azione possibile per i tedeschi era di ritardare l'avanzata alleata verso Roma. Hitler stesso aveva ordinato a Kesselring di «dissanguare il nemico», opponendo un'accanita resistenza. «La via per Roma è lastricata di teschi», dice questo volantino lanciato dai tedeschi sulle truppe alleate, e per alcuni giorni, dal 26 al 31 maggio, per il fallimento degli attacchi di Mark Clark, questo avvertimento parve tradursi in realtà.



OPERAZIONE BARBAROSSA: LA BERESINA

VARIANTE-MACROGAME DI FUSIONE SU PANZER LEADER/BLITZ

Dopo aver travolto le deboli forze di copertura alla frontiera, il 3° Gruppo Corazzato di Hoth ed il 2° Gruppo Corazzato di Guderian intrappolarono 4 Armate Sovietiche nella prima "sacca" del fronte orientale, quella di Balistok-Minsk.

Durante il corso di quest'ultima battaglia, le avanguardie della 18^a Divisione Corazzata Tedesca si spinsero ancora piu' a Nord, arrivando fino al fiume Beresina. Qui, nei pressi della citta' di Borissov, catturarono un ponte intatto e formarono una testa di ponte sull'altra sponda.

Le forze Sovietiche, sorprese dalla manovra, reagirono inviando contro la testa di ponte nemica tutto cio' che riuscirono a raccogliere in zona, comprese truppe di copertura e territoriali, nel tentativo di arginare la penetrazione Tedesca e sulle prime questo disperato tentativo sembro' funzionare, infatti quando il 2 luglio le prime truppe regolari appartenenti alla riserva Russa cominciarono ad affluire, furono i Tedeschi a trovarsi in difficolta', non avendo rincalzi sufficienti a rinforzare le posizioni.

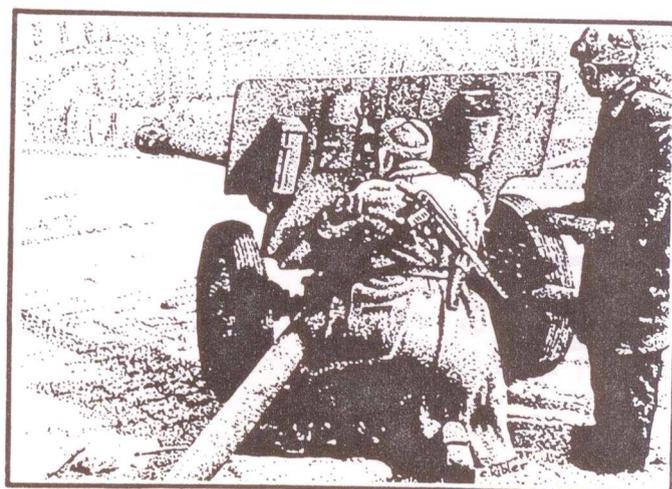
Inizio' cosi' un frenetico e quanto mai violento diverbio fra Guderian e Von Kluge (Capo di Stato Maggiore del Gruppo d'Armata) sull'opportunita' o meno d'inviare truppe gia' impegnate nella "sacca" in aiuto al gruppo che si batteva sulla Beresina, a causa del pericolo di creare una "falla" nello schieramento. Alla fine ebbe la meglio Guderian il quale, nonostante fosse stato provvisoriamente destituito dal comando, invio' sulla Beresina la 20^a Divisione Corazzata e parte della 17^a Divisione Corazzata in aiuto alla formazione gemella. La testa di ponte fu' cosi' rinforzata e le forze Sovietiche respinte a Nord di Borissov.

PROGETTO DI:

Enrico Tagliazucchi
Sergio Cuoghi

PLAYTESTERS:

Antonio Battilani
Massimo Cottafavi
Paolo Artioli
Enrico Tagliazucchi
Sergio Cuoghi

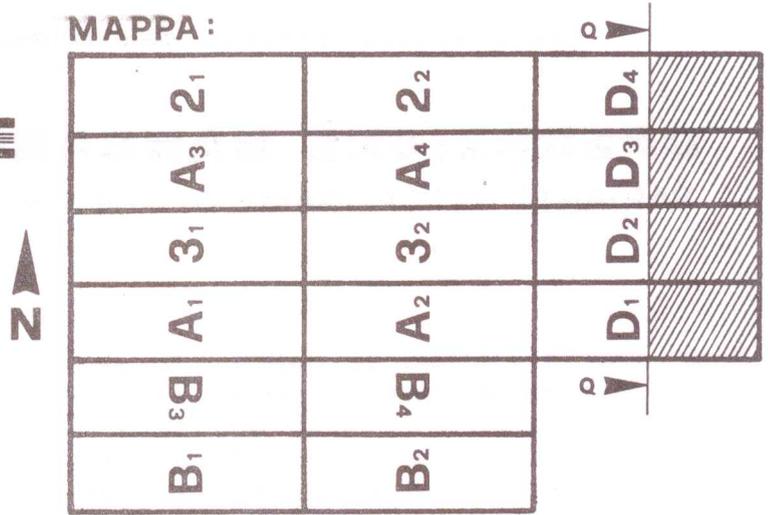


THE MACRO GAME

2 Luglio 1941

BERESINA RIVER

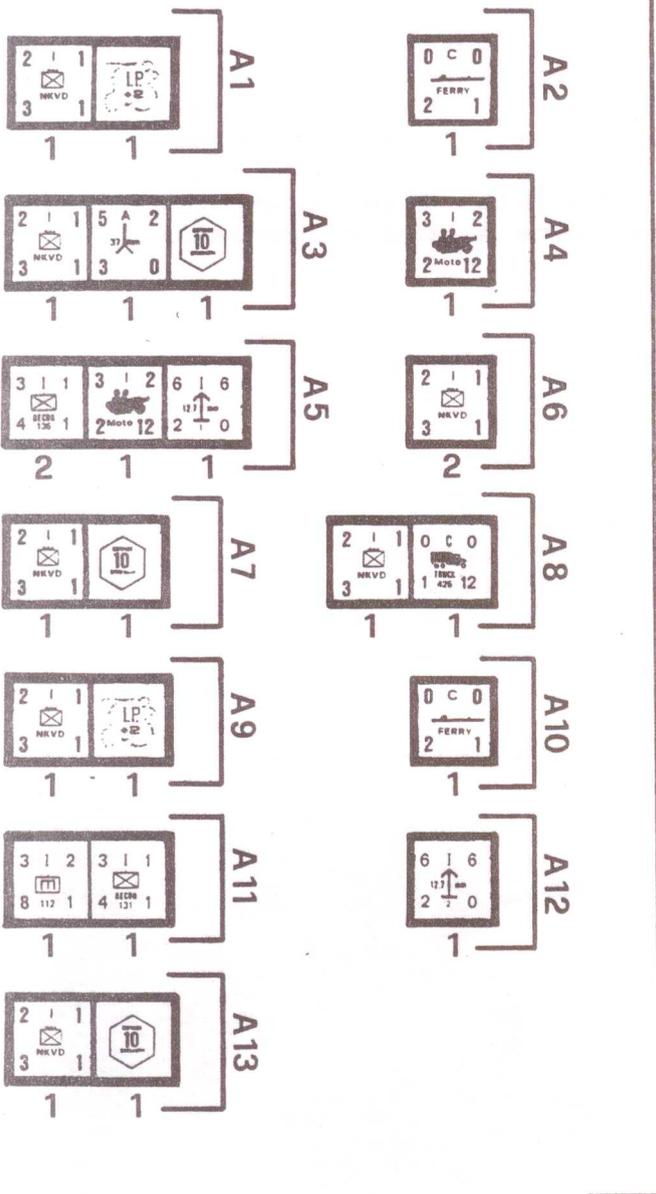
MAPPA:



FORZE DISPONIBILI :

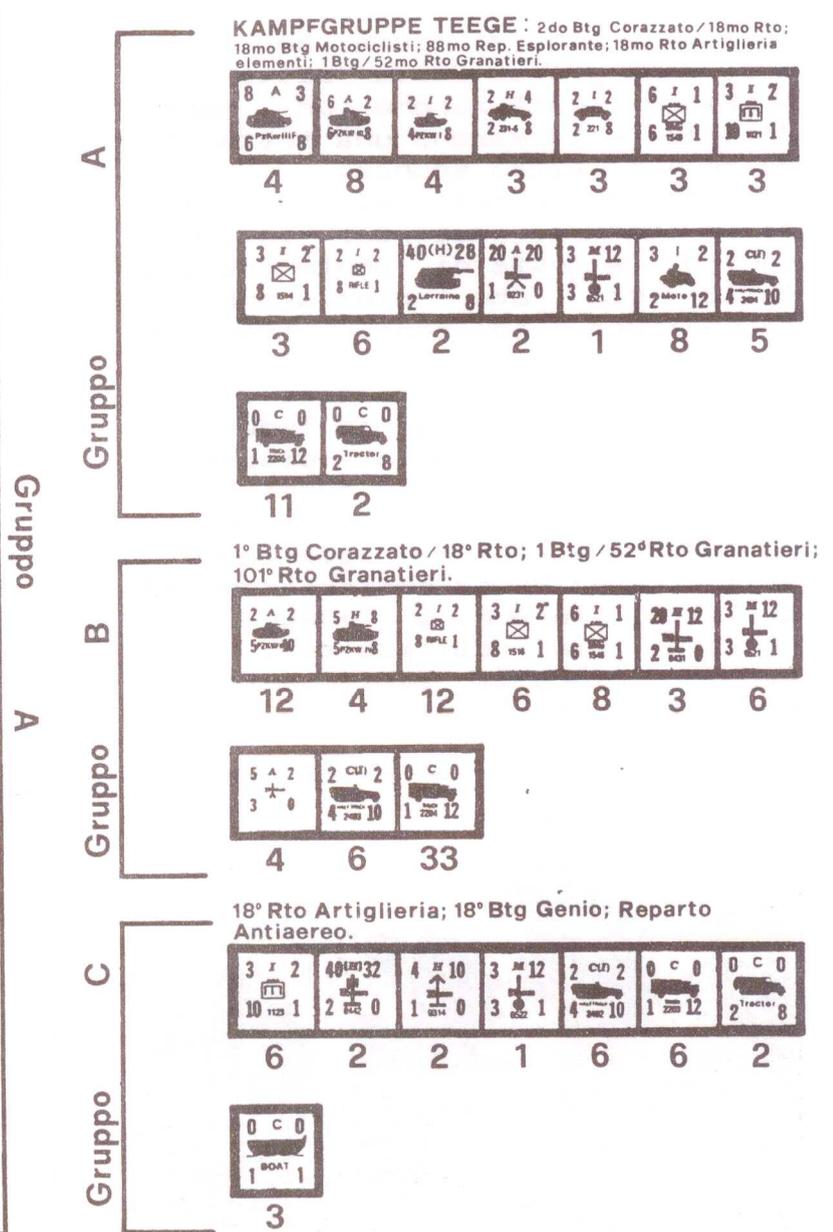
RUSSI :

Reggimento NKVD

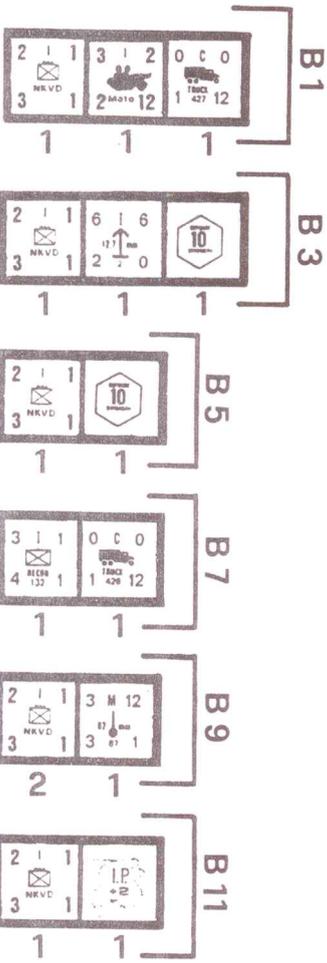


TEDESCHI :

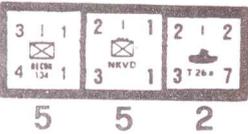
KAMPFGRUPPE TEEGE : 2do Btg Corazzato/18mo Rto; 18mo Btg Motociclisti; 88mo Rep. Esplorante; 18mo Rto Artiglieria elementi; 1Btg/52mo Rto Granatieri.



Reggimento NKVD.



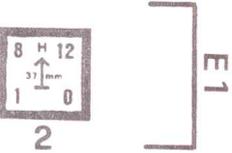
Cadetti Scuola Carristi di Borissov.



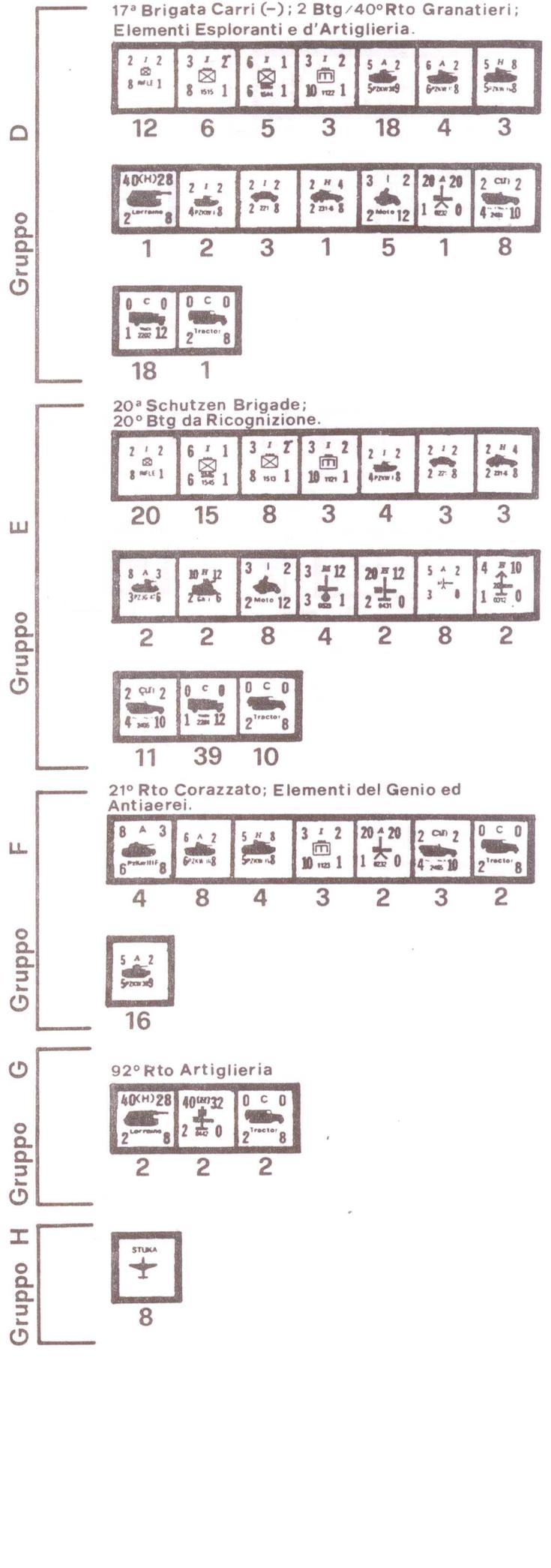
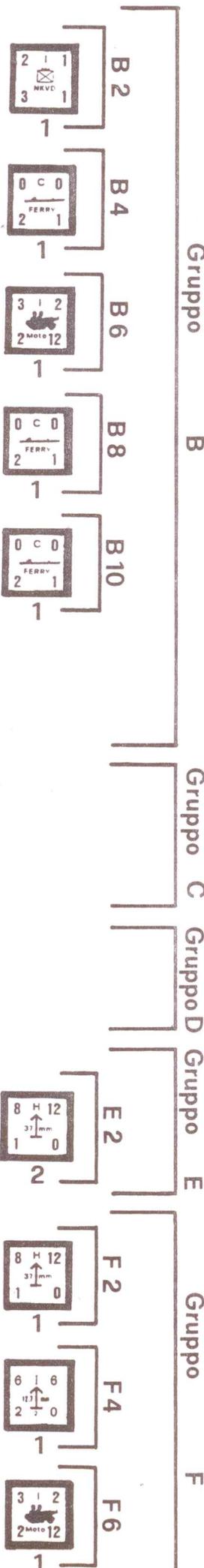
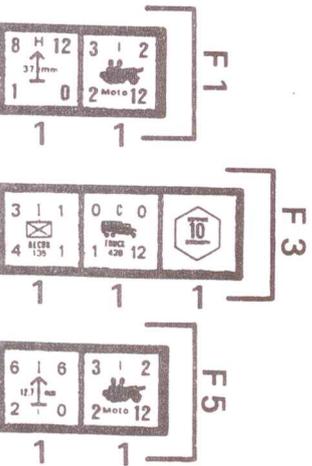
Comparto Ferroviario di Borissov.

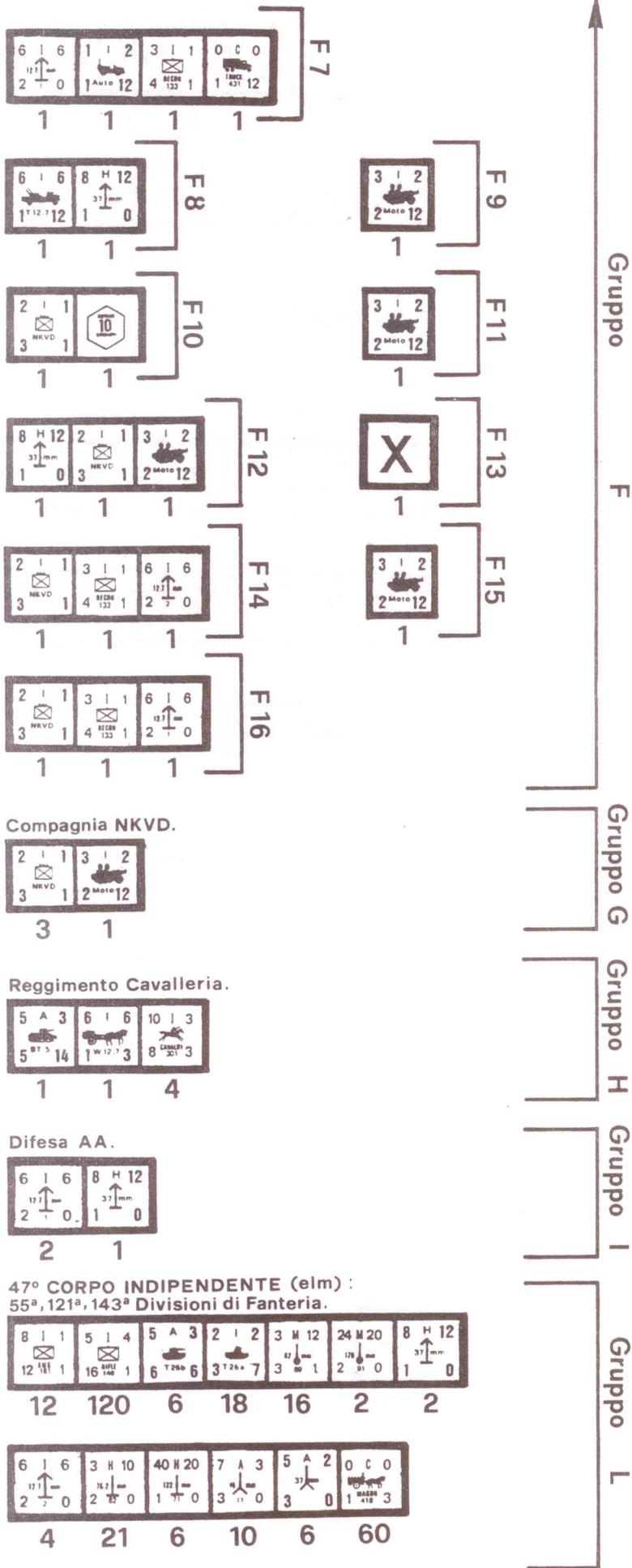


Difesa Antiaerea di Borissov.



Brigata Antiaerea.





1° Corpo Cavalleria (elm)

5 A 3 BT 5 14	2 I 2 2 BA 20 16	5 A 3 3 BA 32 8	10 I 3 8 BT 3	6 I 6 1 W 12 7 3
12	8	4	48	10

20° CORPO MECCANIZZATO (-):
26° 38° Div. Corazzate; 210° Div. Motorizzata.

10 A 5 13 KV 7	10 A 5 8 T 34 11	5 A 3 6 BT 7 14	5 A 3 5 BT 5 14	6 H 6 6 BT 6 12	8 I 1 12 I 1 1	3 I 2 8 I 1 1
5	8	50	15	20	16	3

3 I 1 4 I 1 1	40 H 20 1 I 0	12 A 5 2 N 3 0	7 A 3 3 I 0	6 I 6 1 T 12 12	0 C 0 1 T 12 12	0 C 0 2 Tractor 8
3	4	6	9	4	18	20

Reparti della 13ª Armata.

40 H 10 13 KV 11 5	2 I 2 2 T 40 9	50 H 28 Arm Train 3 20	80 H 50 1 T 203 mm 2	40 H 24 2 M 13 12
2	4	3	3	3

2° CORPO FUCILIERI (-):
100ª e 161ª Div. di Fanteria.

8 I 1 12 I 1 1	5 I 4 16 I 1 1	5 A 3 6 T 260 6	2 I 2 3 T 260 7	3 H 10 2 I 0	40 H 20 1 I 0	7 A 3 3 I 0
8	78	4	10	12	4	7

5 A 2 3 I 0	3 M 12 3 I 1	24 H 20 2 I 0	0 C 0 1 I 3
4	6	2	32



PIAZZAMENTO :

RUSSI:

Piazzano per primi cominciando dal Gruppo A; il Sottogruppo A1 piazza nell'esagono B1-FF2; il Sottogruppo A2 piazza nell'esagono B1-FF1; il Sottogruppo A3 piazza nell'esagono B1-S5; il Sottogruppo A4 piazza nell'esagono B1-BB8; il Sottogruppo A5 sulla mappa B1 all'interno della città di Rieux; il Sottogruppo A6 piazza nell'esagono B1-Q9; il Sottogruppo A7 piazza nell'esagono B1-G9; il Sottogruppo A8 piazza sulla mappa B1 all'interno della città di Volle; il Sottogruppo A9 piazza nell'esagono B1-E3; il Sottogruppo A10 piazza nell'esagono B1-E2; il Sottogruppo A11 piazza sulla mappa B3 all'interno della città di Rieux; il Sottogruppo A12 piazza sulla mappa B3 all'interno della città di Fratelle; il Sottogruppo A13 piazza nell'esagono B3-G9.

Successivamente piazza il Gruppo B; il Sottogruppo B1 piazza sulla mappa B2 all'interno della città di Fratelle; il Sottogruppo B2 piazza sulla mappa B2 all'interno della città di Rieux; il Sottogruppo B3 piazza nell'esagono B2-G9; il Sottogruppo B4 piazza nell'esagono B2-P2; il Sottogruppo B5 piazza nell'esagono B4-G9; il Sottogruppo B6 piazza sulla mappa B4 all'interno della città di Fratelle; il Sottogruppo B7 piazza sulla mappa B4 all'interno della città di Volle; il Sottogruppo B8 piazza nell'esagono B4-EE1; il Sottogruppo B9 piazza sulla mappa B4 all'interno della città di Rieux; il Sottogruppo B10 piazza nell'esagono B4-FF1; il Sottogruppo B11 piazza nell'esagono B4-FF2.



Il Gruppo C piazza sulla mappa A1, ovunque all'interno della città di Grancelles.

Il Gruppo D piazza, un'unità Treno Trasporto per esagono, nei seguenti: A1-V6, A1-U5, A1-T5, A1-S4.

Successivamente piazza il Gruppo E: il Sottogruppo E1 piazza nell'esagono A1-X6; il Sottogruppo E2 piazza nell'esagono A1-Z8.

Quindi va al piazzamento il Gruppo F: il Sottogruppo F1 piazza sulla mappa A1 all'interno della città di Caverge; il Sottogruppo F2 piazza sulla mappa A1 all'interno della città di Sambleu; il Sottogruppo F3 piazza nell'esagono A1-K1; il Sottogruppo F4 piazza sulla mappa A1 all'interno della città di Kuhn; il Sottogruppo F5 piazza sulla mappa A2 all'interno della città di Caverge; il Sottogruppo F6 piazza sulla mappa A2 all'interno della città di Sambleu; il Sottogruppo F7 piazza sulla mappa A3 all'interno della città di Sambleu; il Sottogruppo F8 piazza sulla mappa A4 all'interno della città di Caverge; il Sottogruppo F9 piazza sulla mappa A2 all'interno della città di Kuhn; il Sottogruppo F10 piazza nell'esagono A4-K1; il Sottogruppo F11 piazza sulla mappa A3 all'interno della città di Kuhn; il Sottogruppo F12 piazza sulla mappa 3/1 all'interno della città di Oputoschenia; il Sottogruppo F13 piazza nell'esagono A1-I2; il Sottogruppo F14 piazza sulla mappa 3/1 all'interno della città di Zabvenia; il Sottogruppo F15 piazza sulla mappa 3/1 all'interno della città di Graybosh; il Sottogruppo F16 piazza sulla mappa 3/2 all'interno della città di Zabvenia.

Il Gruppo G piazza sulla mappa D1 ovunque all'interno delle città di Nece e/o Artain.

Il Gruppo H piazza ovunque sulle mappe D2 e/o D3, ma all'interno delle città di Nece e/o Artain.

Il Gruppo I piazza sulla mappa D4, ovunque all'interno delle città di Nece e/o Artain.

I rimanenti gruppi Sovietici entrano sulla mappa durante il corso del gioco; questi Gruppi possono entrare sulla mappa al completo o scaglionati nei turni successivi a quello d'ingresso, a completa discrezione del giocatore Russo.

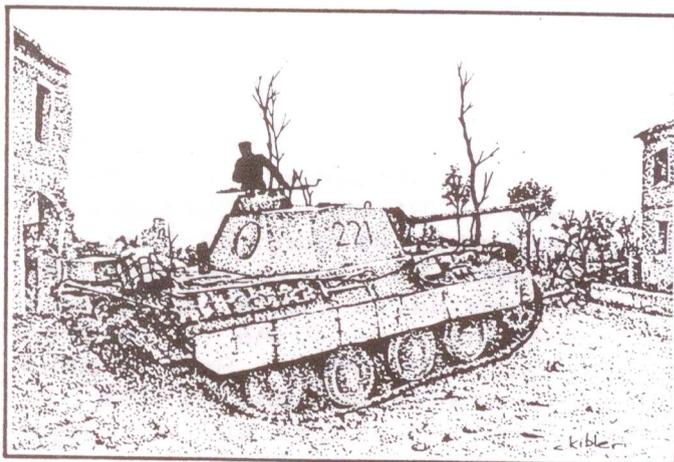
Il Gruppo L entra dal 1° turno di gioco, ovunque dal bordo Nord delle mappe 2/1, 2/2, D4.

Il Gruppo M entra dal 5° turno di gioco ovunque dal bordo Ovest delle mappe 3/1, A3, 2/1.

Il Gruppo N entra dal 9° turno di gioco ovunque dal bordo Ovest delle mappe A3, 2/1.

Il Gruppo O entra dal 10° turno di gioco ovunque dal bordo Ovest delle mappe A3, 2/1.

Il Gruppo P entra dall' 11° turno di gioco ovunque dal bordo Nord delle mappe 2/1, 2/2, D4.



TEDESCHI:

Tutti i Gruppi Tedeschi entrano durante il corso del gioco; tutti i Gruppi (ad eccezione del Gruppo H) possono entrare al completo o diluiti nei turni successivi a quello d'ingresso, a completa discrezione del giocatore Tedesco.



il Gruppo A entra dal 1° turno di gioco ovunque dal bordo Sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo B entra dal 3° turno di gioco ovunque dal bordo sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo C entra dal 5° turno di gioco ovunque dal bordo Sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo D entra dal 7° turno di gioco ovunque dal bordo Sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo E entra dall' 8° turno di gioco ovunque dal bordo Sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo F entra dal 10° turno di gioco ovunque dal bordo Sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo G entra dal 12° turno di gioco ovunque dal bordo Sud delle mappe B1, B2.

Il Gruppo H e' disponibile a partire dalla fase aerea del 5° turno di gioco (vedi regole speciali), 8 aerei per ciascuno dei turni successivi fino a fine partita, ma non cumulabili tra loro, cioe' non piu' di 8 aerei possono stare sulla mappa ed attaccare per ogni turno di gioco successivo al 5°.

REGOLE SPECIALI / AGGIUNTIVE :

●1) Per giocare questa variante e' quasi indispensabile possedere o farsi prestare l'intera triade dei medi tattici Avallon Hill: Panzer Blitz, Panzer Leader e The Arab Israeli Wars.

Di PL e PB occorreranno inoltre rispettivamente 4 e 2 serie di mappe, mentre da AIW verranno prelevate le Improved Positions e le regole relative al loro uso.

Per qualsiasi altra regola o funzione che non sia trattata in questa sezione di regole speciali, fa testo ed e' integralmente adottato il regolamento base di Panzer Leader, perno sul quale e' impostato questo lavoro.

●2) Adottare i seguenti limiti di raggruppamento per esagono:

TEDESCHI: 4 punti di raggruppamento per esagono per tutte le unita' in gioco.

RUSSI: per esigenze di giocabilita', tutte le unita' russe ad eccezione delle unita' di fanteria, sono state calcolate a livello di mezza compagnia, pertanto vengono assegnati 4 punti di raggruppamento per esagono per tutte le unita' in gioco, ad

eccezione delle unita' di fanteria (Guards, SMG, Rifle, Recon, Genio) che possono stare in un'esagono solo con un'altra unita' appartenente alla stessa classe o con 2 altre unita' appartenenti a classi diverse.

●3) Tutte le portate delle unita' di fanteria Russe superiori a 2 esagoni, vengono ridotte a 2 esagoni; lo stesso vale per le unita' di fanteria e per gli Halftracks Tedeschi quando si vogliono utilizzare le unita' di Panzer Blitz. Unita' di fanteria con portata di un solo esagono, rimangono inalterate.

●4) Viene applicata l'intera sezione di regolamento inerente le Improved Positions (Postazioni Migliorate) di AIW.

●5) Oltre alle usuali unita' Tedesche appartenenti alla classe d'arma (H) previste da Panzer Leader, oltre a tutti i mortai di entrambi gli schieramenti, le sole unita' Russe abilitate ad utilizzare il fuoco indiretto sono: gli obici da 203mm, gli



obici da 152mm e le M-13 (lanciarazzi Katjuska).

●6) Tutte le regole relative al divieto di piazzamento di unita' amiche in LOS/LOF nemica sono abolite, pertanto e' consentito ad entrambe le parti di piazzare pure se in LOS/LOF nemica.

●7) Quando distrutte le unita' corazzate Russe lasciano un solo relitto anziche' 2, in disaccordo al regolamento base di Panzer Blitz, ma in accordo con quanto previsto da quello di Panzer Leader.

●8) Tutte le unita' di artiglieria da campagna (obici ed infantry guns) a partire dal calibro di 150mm compreso e tutte le unita' di artiglieria anticarro ed antiaerea a partire dal calibro di 88mm compreso, non possono essere trasportate da Camion, Halftracks e/o Wagons. Solo le unita' Tractor sono abilitate a compiere tale operazione e resta inteso che tali unita' potranno trasportare anche tutti gli altri tipi di unita' passeggeri presenti nel gioco. Notare che per l'unita' Sovieticada 203mm non e' prevista la possibilita' di trasporto essendo essa autopropulsa, percio' tale unita' in questa variante non potra' essere trasportata.

●9) NOTE SULLA MAPPA

a) Le citta' di Lomarre presenti sulle mappe B1, B2, B3, B4, sono da considerarsi esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti.

b) Gli esagoni B-N3 appartenenti alle citta' di Rieux sulle mappe B1, B2, B3, B4, sono da considerarsi esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti.

c) Gli esagoni B-Q2 appartenenti alle mappe B1 e B3 sono da considerarsi esagoni di strada a tutti gli effetti.

d) Le citta' di Grancelles appartenenti alle mappe A2, A3, A4, sono da considerarsi esagoni di terreno chiaro a tutti gli effetti e tutti i ponti in esse compresi inesistenti e quindi esagoni di fiume a tutti gli effetti.

e) Tutti i fiumi sulla mappa sono assimilabili a quelli di PL e vengono trattati dalle regole relative ai corsi d'acqua di PL, percio' anche i fiumi collocati sulle mappe di PB devono essere considerati alla stessa stregua e quindi non sono percorribili al di fuori dei punti di guado e delle intersezioni stradali.

f) I guadi e le intersezioni stradali sui fiumi appartenenti alle mappe di PB sono da considerarsi esagoni di ponte a tutti gli effetti.

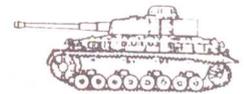
g) La strada che parte da A3-G63 e transita per A1-Q10, 3/1-Q10, 3/1-Q1, A1-Q1, A1-V6, A1-V7, A1-U7 e termina in A1-U8 e' da considerarsi ferrovia.

Solo unita' treni (Trasporto e Blindati) possono percorrerla al costo di 1/2 MP per esagono. A tutte le altre unita' veicolari e' proibito lo stazionamento e la traslazione attraverso e su questi esagoni, ma non lo scavalcamento, che potra' essere effettuato al costo di 3 MP per esagono di ferrovia attraversato.

Unita' di fanteria possono impegnare esagoni di ferrovia al costo di 1 MP per esagono.

Gli esagoni di ferrovia che intersecano esagoni di citta' sono considerati esagoni di stazione ferroviaria, in tali esagoni e' permessa sia la traslazione che lo stazionamento di altri tipi d'unita' diverse dalle unita' treno, in conformita' con le limitazioni di raggruppamento.

Esagoni di bosco attraversati da ferrovia, mantengono tutte le loro caratteristiche abituali.



h) Tutte le strade presenti sulla mappa sono da considerarsi a fondo bianco, pertanto possono essere impegnate normalmente ma al costo di 1 Mp per esagono per tutte le unita' in gioco.

Unica eccezione a quanto esposto sopra sono le strade che collegano: A1-T9, A1-Q10, B3-Q10, B3-P3 e B1-Q10, B1-P3 che sono da considerarsi strade normali a tutti gli effetti.

i) Considerare esagoni di strada B3-Q2 e B1-Q2 a tutti gli effetti.

l) Piazzare su ciascuno degli esagoni B1-Q1 e B3-Q1 un'indicatore di ponte corazzato (32 Punti Difesa). Esso rappresenta l'unico ponte in muratura presente sulla Beresina all'epoca dell'attacco tedesco. Questo ponte puo' essere distrutto, sezione per sezione, utilizzando la procedura di demolizione per ponti fissi, prevista dal regolamento di PL, utilizzando un'unita' del Genio per ciascuna sezione di ponte. Il ponte viene reso intransitabile anche se solamente una sola delle due sezioni viene demolita; non e' altresì permesso distruggere queste sezioni utilizzando fuoco diretto e/o indiretto.

m) Il fiume principale che si ottiene accostando le mappe B (la Beresina) non e' transitabile da nessuna delle unita' in gioco, se non utilizzando il ponte in B1-Q1 e B3-Q1 o gli appositi natanti dei quali verra' descritto piu' oltre, pertanto e' negata l'intera procedura di guado alle unita' di fanteria.

Detto fiume e' incassato in un'avvallamento formato dai crinali e dagli esagoni di cima di collina e di pendio che costeggiano il "mare" delle mappe B. Pertanto esso si trova ad un livello di quota inferiore in riferimento a tutti gli esagoni di pendio e di cima di collina

appartenenti alle mappe B, che sono a loro volta alla stessa quota di tutti gli esagoni a livello del suolo appartenenti a tutte le altre mappe ed ovviamente ad una quota inferiore in riferimento agli esagoni di pendio e di cima di collina appartenenti a tutte le altre mappe non B.

●10) TRENI

In gioco vi sono due tipi di treni: Treni Blindati e Treni Trasporto.

a) I treni sono le uniche unita' che possono impegnare la strada ferrata descritta la paragrafo 9-g. I treni non possono entrare e traslare sulla mappa in altro modo se non utilizzando la strada ferrata di cui poc'anzi.

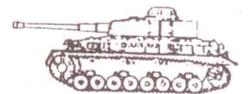
b) Tutte le unita' Treneo Blindato sono unita' combattenti a tutti gli effetti del gioco ed hanno come unica limitazione la traslazione obbligatoria.

Il limite di raggruppamento per i Treni Blindati e' di un'unita', cioe' un Treneo Blindato non puo' occupare lo stesso esagono con nessun'altra unita', ad eccezione di Treni Blindati che stazionino in esagoni di citta' (considerati stazioni ferroviarie) nei quali solo un'altra unita' puo' occupare lo stesso esagono assieme ad un treno Blindato, anche un'altra unita' treno.

Durante la traslazione su ferrovia, un Treneo Blindato puo' sempre incrociarsi con un'altra unita' Treneo Blindato o Trasporto, a patto che non si fermino entrambi nello stesso esagono. I Treni Blindati rappresentano bersaglio corazzato.

c) Le unita' Treneo Trasporto sono unita' di trasporto a tutti gli effetti del gioco, ed hanno come unica limitazione la traslazione obbligata su strada ferrata.

Il limite di raggruppamento per i Treni Trasporto e' di un'unita', cioe' un Treneo Trasporto non puo'



occupare lo stesso esagono con nessun'altra unita', ad eccezione dei Treni Trasporto che stazionano in esagoni di citta' (considerati stazioni ferroviarie) nei quali solo un'altra unita' puo' occupare lo stesso esagono assieme ad un Treno Trasporto, anche un'altra unita' treno.

Durante la traslazione su ferrovia, un Treno Trasporto puo' incrociarsi con un'altra unita' Treno Trasporto o Blindato, a patto che non si fermino entrambi nello stesso esagono. Ciascuna unita' Treno Trasporto puo' caricare contemporaneamente una di queste due soluzioni di unita':

- Un mix di 9 unita' scelte a piacere tra: Rifle, Guards, Recon, Genio, Cavalry, SMG, Mortaio 82mm, Wagons, Cannoni AT di tutti i calibri, Infantry Guns fino al calibro massimo di 76mm compreso, cannoni AA di tutti i calibri.

- Un mix di 2 unita' scelte a piacere tra: Carri da battaglia di tutti i tipi, Trucks, Mortai da 120mm, Obici di tutti i calibri (ad eccezione del semovente da 203mm), Infantry Guns da 122mm compreso ed oltre.

Visti i limiti di raggruppamento imposti ai Treni trasporto, le operazioni di carico e scarico delle unita' che si desiderano in essi trasportare, vengono eseguite piazzando le unita' passeggeri in uno qualsiasi (o piu' di uno) dei sei esagoni adiacenti e quindi al turno di carico desiderato, farle arbitrariamente traslare nell'esagono occupato dall'unita' Treno Trasporto, piazzandole al di sotto di quest'ultimo counter, tali unita' si considerano ora caricate.

Le operazioni di scarico vengono eseguite semplicemente invertendo le operazioni descritte per il carico. Il Treno Trasporto impiega l'intero suo fattore di movimento

per caricare o scaricare passeggeri e comunque occorre che le unita' passeggeri si trovino gia' in adiacenza all'unita' Treno Trasporto per poter essere caricate, Cosi' come al momento dello scarico potranno essere solo scaricate in uno o piu' degli esagoni adiacenti a quello occupato dall'unita' Treno e potranno traslare oltre solo nel corso del turno successivo allo scarico.

d) Quando distrutta un'unita' Treno Blindato lascia 3 relitti nell'esagono.

●11) La visibilita' in questa variante, e' limitata, pertanto la LOS/LOF si estende solo fino a 40 esagoni e non oltre. Questo per simulare la foschia che permeava la zona, situata a Nord-Est delle paludi di Prypyet.

●12) Mentre le unita' Tedesche disperse sono automaticamente girate a faccia in su all'inizio della fase amica del successivo turno alla dispersione, tutte le unita' Russe disperse devono verificare il morale per ridiventare operative.

Alla fine della fase amica del turno in cui una data unita' russa e' stata dispersa, il giocatore Russo lancia un dado per ciascuna unita' dispersa, un risultato di 1, 2, 3 o 4 ripristina l'operativita' dell'unita' dispersa, un risultato di 5 o 6 la mantiene dispersa per tutta la durata del turno successivo, al termine del quale detta operazione dovra' essere ripetuta.

Unita' non recuperate sono disperse a tutti gli effetti del gioco.

●13) Le unita' Russe della classe di fanteria non possono essere trasportate dai carri da battaglia, ma solo dalle unita'



trasporto.

Le unita' Tedesche della classe di fanteria possono essere trasportate, come da regolamento generale, anche sui carri da battaglia, ma solo ed esclusivamente dai seguenti tipi: PzKwIII, PzKwIV e PzKw38t. I rimanenti tipi di carri da battaglia Tedeschi presenti in gioco non possono eseguire tale operazione.

●14) In questa variante e' prevista l'esecuzione di un'attacco d'investimento (overrun) anche se l'unita' difendente si trova in un'esagono che contiene un relitto.

●15) Tutte le unita' di fanteria in gioco (vedi UFT per l'identificazione dei tipi), possono eseguire la "Marcia Forzata", adottando l'apposita regola opzionale prevista nel regolamento di PL.

●16) TRAGHETTI (FERRY)

Le unita' Traghetto (Ferry), rappresentano barche o zattere a fondo piatto utilizzate dai Russi per attraversare la Beresina, atte al trasporto di uomini e materiali.

a) Tutte le unita' Ferry in gioco partono di piazzamento in esagoni appartenenti al fiume principale (la Beresina) e possono entrare in qualsiasi altro esagono del fiume principale al costo di 1 MP.

b) Unità Ferry non possono mai lasciare gli esagoni del fiume principale od essere caricate su trasporti terrestri.

c) Una data unita' Ferry puo' caricare una sola unita' della classe di fanteria (tutte le unita' di fanteria e mortai fino al calibro massimo di 82mm compreso) e lo fa portandosi in adiacenza ad un dato esagono di spiaggia/misto fiume che contenga

gia' un'unita' passeggero. il turno successivo a quello dell'approdo, l'unita' passeggero spende l'intera sua capacita' di movimento per salire sul traghetto ed al termine del suo movimento essa sara' considerata caricata sull'unita' Ferry. Il turno seguente a quello di carico, l'unita' Ferry sara' libera di muovere in qualsiasi altro esagono del fiume principale. Lo scarico del passeggero avviene invertendo la procedura di carico sopra illustrata.

d) L'unita' Ferry non puo' muovere in esagoni di fiume che non appartengano al fiume principale.

e) Unità Ferry sono bersagli non corazzati e possono essere attaccate normalmente.

Sono proibiti attacchi d'investimento (overrun) o d'assalto conclusivo (CAT) sulle unita' Ferry.

f) Le unita' Ferry sono in dotazione al giocatore Russo all'inizio del gioco ma possono essere catturate ed utilizzate dal giocatore Tedesco durante il corso del gioco.

g) Una data unita' Ferry si considera catturata dal giocatore Tedesco quando in un qualsiasi momento del gioco vi siano unita' Tedesche su entrambi i lati del fiume principale entro 4 esagoni di distanza da una data unita' Ferry e nessuna unita' Russa entro il raggio di questi 4 esagoni. Dalla fase di movimento nella quale si verifica tale condizione, l'unita' Ferry passa sotto il controllo del giocatore Tedesco che ora la puo' muovere in accordo con le regole illustrate sopra.

Se successivamente le condizioni di cui sopra venissero a cader, l'unita' Ferry passera' immediatamente sotto il controllo del giocatore Russo ed eventuali unita' nemiche in essa trasportate saranno da considerarsi distrutte e cosi' via.



●17) BARCHE (BOATS)

Rappresentano battelli di vario genere e provenienza che i Tedeschi utilizzarono per l'attraversamento di certe zone della Beresina.

a) Unità Barche (Boats) non possono muovere autonomamente sulla terraferma e per potersi spostare su essa devono essere caricate su di un trasporto terrestre, in accordo con le procedure di carico/scarico utilizzate per le unità di fanteria.

b) Quando scaricate da un trasporto che consumi la metà dei suoi punti movimento per portarsi in adiacenza o che si trovi già in adiacenza ad un'esagono di fiume, l'unità barca potrà essere scaricata dentro l'esagono di fiume stesso e quindi potrà permettere il contemporaneo imbarco ad un'eventuale unità che si trovi in posizione in un'esagono adiacente a quello del fiume in cui è avvenuto il varo del trasporto barca.

c) Nulla vieta di scaricare un'unità barca da un trasporto terrestre in qualsiasi altro esagono in cui sia possibile la traslazione dell'unità trasporto stessa, resta comunque inteso che in questo caso l'unità non potrà muovere né compiere nessun'altra operazione e non potrà essere rimossa dall'esagono se non quando ricaricata da un'altro trasporto amico o distrutta.

d) Quando in un'esagono di fiume è caricata di un'unità passeggero, l'unità barca può muovere in qualsiasi altro esagono appartenente al fiume principale, al costo di 1 MP per esagono.

e) Una data unità barca può caricare una sola unità della classe di fanteria (Tutte le unità di fanteria e mortai fino al calibro massimo di 81mm compreso).

f) L'unità barca può muovere in esagoni di fiume che non appartengono al fiume principale senza limitazioni di sorta, al costo di 1 MP per esagono.

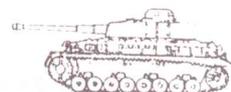
g) Al turno successivo a quello d'imbarco del passeggero, una data unità barca potrà iniziare a traslare in esagoni di fiume. Questa unità passeggero si comporterà per tutto il tempo in cui sarà caricata sull'unità barca come un normale passeggero in accordo con le regole sui trasporti terrestri. Quando il giocatore amico deciderà di far scendere l'unità trasportata, essa potrà essere collocata in uno qualsiasi degli esagoni non di fiume adiacenti all'unità barca. Il passeggero può essere scaricato nel turno stesso in cui l'unità barca si porti in adiacenza dell'esagono non di fiume scelto per lo sbarco, ma potrà muovere oltre solo durante il corso della successiva fase di movimento amica.

h) L'unità barca è assimilabile alle unità Wagon e/o Camion ai fini delle funzioni di gioco e quindi non può localizzare unità nemiche. Inoltre essa rappresenta un bersaglio non corazzato ed una volta in un fiume non può essere attaccata d'investimento o di assalto conclusivo.

●18) AEREI

Gli aerei in dotazione al giocatore Tedesco, si comportano in modo differente da quanto stabilito dal regolamento base di PL, perciò adottare la seguente sezione di regole per l'utilizzo dei cacciabombardieri in gioco, sostituendola all'originale di PL.

a) Gli aerei Tedeschi sono disponibili in 8 ondate di aerei per turno di gioco, non cumulabili tra di loro per essere



eventualmente utilizzate in turni successivi, ma devono obbligatoriamente essere spesi 8 aerei per turno a partire dalla fase aerea del 5° turno di gioco.

b) Durante la fase aerea amica il giocatore Tedesco fa entrare 8 aerei sulla mappa e li posiziona a piacimento in qualsiasi esagono appartenente alla medesima.

Essi potranno essere utilizzati singolarmente od in gruppi e possono attaccare unita' nemiche in esagoni di bosco e/o citta' localizzate da unita' amiche terrestri.

c) Unita' aeree possono attaccare liberamente qualsiasi unita' nemica che non si trovi in un'esagono di bosco e/o citta' anche se non localizzate da unita' terrestri amiche.

d) Una volta attaccato, e per poterlo fare devono posizionarsi nello stesso esagono dell'unita' difendente, gli aerei lasciano immediatamente la mappa e non possono piu' rientrarvi per quel turno; se non attaccano al loro ingresso, devono considerare perduto il loro attacco e comunque dovranno lasciare la mappa anche nel caso che non vi siano bersagli nemici in vista.

e) Ogni unita' aerea ha a sua disposizione un singolo attacco di 20 punti "H".

f) Solo ed una sola ondata di 8 aerei per turno di gioco e' ammessa, non piu' di 8 aerei possono stare sulla mappa durante lo stesso turno di gioco.

g) Eventuali attacchi antiaerei vengono effettuati con le stesse modalita' previste nel regolamento basico di PL che rimangono inalterate ed adottate in toto.

●19) Nelle condizioni di vittoria sono previste l'occupazione di determinate posizioni geografiche od opere difensive. Una I.P., un Forte e/o un'esagono di citta'

s'intendono occupati quando essi contengono almeno un'unita' amica da combattimento (con esclusione di Trucks, Wagons e Trattori) in caso contrario, se lasciati vuoti da unita' amiche, essi non contano ai fini delle condizioni di vittoria per nessuna delle parti in gioco.

●20) Le unita' Cavalry Russe possono attaccare di assalto conclusivo (CAT) utilizzando tutto il loro fattore di movimento o meno per portarsi in adiacenza dell'unita' difendente. Esse possono percio' muovere da tre o meno esagoni di distanza dall'unita' attaccata, portarsi ad essa adiacente e risolvere l'attacco CAT in un'unica soluzione al termine della fase di movimento e nel corso dell'apposita fase di combattimento. Questa nuova tecnica d'assalto e' chiamata "Carica della Cavalleria".

●21) Durante il corso del gioco entrambi i giocatori non possono costruire ponti fissi per Carri (Tank Bridges) o per veivoli generici (Truck Bridges).

22) Unita' Trucke, Wagon, Tractor, Ferry o Boats non vengono considerate unita' combattenti ai fini del gioco, percio' non possono localizzare per unita' amiche ne' controllare od occupare localita' geografiche e/o postazioni difensive.

DURATA DEL GIOCO :

25 TURNI, Il giocatore Russo muove per primo.



PUNTI DI VITTORIA :

PUNTI VITTORIA

TEDESCHI:

30 Punti per ogni sezione del ponte corazzato B1-Q1/B3-Q1 intatta al termine del gioco.

10 Punti per ogni esagono appartenente alla citta' di Grancelles sulla mappa A1 occupata da unita' Tedesche al termine del gioco.

10 Punti per ogni Improved Position occupata da unita' Tedesche al termine del gioco.

10 Punti per ogni forte Russo distrutto e/o occupato da unita' Tedesche al termine del gioco.

5 Punti per ogni altro esagono di citta' occupato da unita' Tedesche al termine del gioco.

5 Punti per ogni unita' Ferry catturata o distrutta al termine del gioco.

RUSSI:

1 Punto per ogni esagono di citta', per ogni Improved Position e per ogni forte occupato da unita' Russe al termine del gioco.

Una differenza da 1 a 40 punti tra i totali dei punteggi conseguiti dai giocatori, sancisce la condizione di parita' del gioco.

Una differenza da 41 a 60 punti determina una vittoria MARGINALE.

Una differenza da 61 a 100 punti determina una vittoria TATTICA.

Una differenza da 101 punti ed oltre determina una vittoria DECISIVA.

APPENDICE ALLE REGOLE SPECIALI

23) L'unita' Sovietica T-40 e' anfibia essa e' percio' abilitata ad attraversare qualsiasi fiume sulla mappa o muovere all'interno di esso seguendone il corso.

3 MP sono richiesti a questa unita' per entrare in un qualsiasi esagono di fiume da un'esagono terrestre ed altri 3 MP sono richiesti per muovere da un'esagono di fiume ad un'esagono terrestre, ma quando in un'esagono di fiume, l'unita' potra' muovere liberamente impegnando esagoni di fiume successivi ed utilizzando il fattore di movimento nautico, stampato in piccolo al di sopra dell'usuale fattore di movimento terrestre.

Unita' in un'esagono di fiume, possono essere attaccate normalmente da qualsiasi attacco non CAT e/o OVERRUN, ma vedranno ridotto il loro fattore di difesa ad 1.

THE UNIT FUNCTION TABLE

RUSSI

CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	COMBAT					MOVEMENT			OR			EXP			
						ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA										
TOWED GUNS 000's	 5 A 2 3 0	37mm AT 41-59	18	6-Cannoni AT da 37mm; 55-Uomini.	A	●					NA	●	●							
	 8 H 12 1 0	37mm AA 63/69-73/79	14	6-Cannoni AA da 37mm; 42-Uomini.	H	●			●		NA	●	●							
INFANT. 100's	 2 I 1 3 1	NKVD 113/129 151/159 187/198	36	32-Uomini; 10-SMG; 2-MG.	I	●			●		NA	●	●	●						
TRANSPORTS 400's	 0 C 0 2 Tractor 8	TRACTOR 451-474	22	6-Trattori d'Artiglieria; 12-Uomini.							A	●	●							
	 0 C 0 2 FERRY 1	FERRY 481-486	6	5-Traghetti; 5-Squadre di Conduzione.							NA	●	●							
	 0 C 0 1 Train 20	TRANSPORT TRAIN 491-496	6	1-Treno Merci; 20-Uomini.							NA	●	●							
LIGHT ARMORED 500's	 2 I 2 2 BA 20 16	BA-20 501-511	10	6-Autoblindo BA-30; 6-MG; 24-Uomini.	I	●		●	na		A		●							
	 5 A 3 3 BA 32 8	BA-32 521-526	6	6-Autoblindo BA-32; 6-Cannoni da 45mm: 12-MG; 24-Uomini.	A	●		●			A		●							
	 3 I 2 2 Moto 12	MOTO 531-544	13	10/12-Moto Sidecar; 10/12-MG; 20/24-Uomini.	I	●		●	na		NA		●							
	 1 I 2 1 Auto 12	AUTO 551-552	2	5-Automobili; 5-SMG; 10-Uomini.	I	●		●	na		NA		●							
SP ARTILLERY 600's	 80(H)50 1 203mm 2	203mm HOW 601-604	4	6-Obici da 203mm Cingolati; 4-Camion; 137-Uomini.	(H)	●	●				NA		●					●		
	 40(H)24 2 M 13 12	M-13 611-614	4	6-Lanciarazzi M-13; 4-Camion; 150-Uomini.	(H)	●	●				NA		●							
ASSAULT GUNS 700's	 40 H 10 13 KV II 5	KV-II 701-703	3	5-Cannoni d'Assalto KV-II; 5-Cannoni da 152mm; 10-MG: 30-Uomini.	H	●		●			A		●				●			
	 6 H 6 6 BT 8 12	BT-8 711-736	24	5-Cannoni d'Assalto BT-8 5-Cannoni da 76.2mm; 10-MG: 15-Uomini.	H	●		●			A		●				●			
	 50 H 28 3 Arm Train 20	ARMORED TRAIN 751-754	4	1-Treno Blindato; 3-Cannoni da 122mm; 3-Cannoni da 152mm; 10-MG: 200-Uomini.	H	●					A		●							
	 6 I 6 1 Truck 12 7 12	TRUCK 12,7mm MG 761-766	6	10-Camion; 10-MG da 12,7mm; 50-Uomini.	I	●		●	na		NA		●							

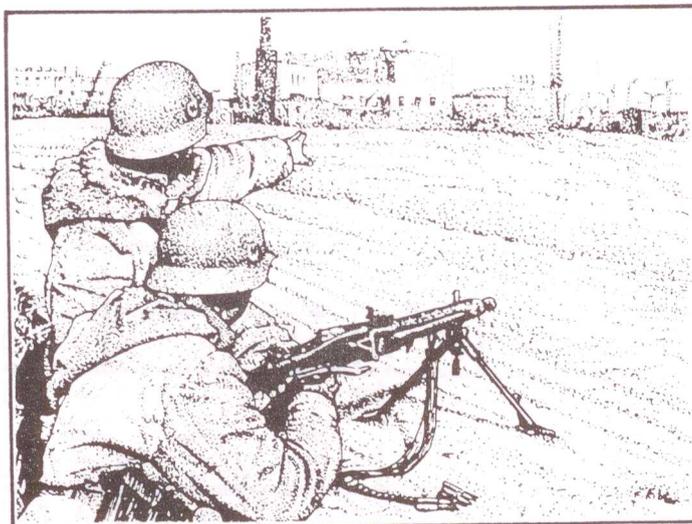
CAT	SYMBOL	CLASSIFICATION DATA			COMBAT					MOVEMENT			OR			EXP		
		NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA								
A. GUNS 700's	6 I 6  1 W 12.7 3	WAGON 12.7mm MG 771-786	15	10-Wagon; 10-MG da 12.7mm; 50-Uomini.	I	●		na			NA			●				
TANKS 900's - 1000's	10 A 5  8 T 34a 11	T-34a 901-911	10	5-Carri Medi T-34a; 5-Cannoni da 76.2/30.5mm; 20-Uomini: 10-MG.	A	●		●			A			●		●		
	10 A 5  13 KV 1 7	KV-1 961-966	6	5-Carri Pesanti KV-1; 5-Cannoni da 76.2/30.5mm; 25-Uomini: 15-MG.	A	●		●			A			●		●		
	5 A 3  5 BT 5 14	BT-5 991-1023	30	5-Carri Medi BT-5; 5-Cannoni da 45mm; 15-Uomini: 5-MG.	A	●		●			A			●		●		
	5 A 3  6 BT 7 14	BT-7 1031-1087	52	5-Carri Medi BT-7; 5-Cannoni da 45mm; 15-Uomini: 10-MG.	A	●		●			A			●		●		
	5 A 3  6 T 26b 6	T-26b 1091-1133	12	5-Carri Leggeri T-26b; 5-Cannoni da 45mm; 15-Uomini: 10-MG.	A	●		●			A			●		●		
	2 I 2  2 T 40 9	T-40 1141-1146	6	5-Carri Leggeri T-40; 5-MG da 12.7mm; 10-Uomini.	I	●		na			A			●		●		
	2 I 2  3 T 26a 7	T-26a 1151-1185	32	5-Carri Leggeri T-26a; 10-MG; 15-Uomini.	I	●		na			A			●		●		



THE UNIT FUNCTION TABLE

TEDESCHI

CAT	SYMBOL	CLASSIFICATION DATA			COMBAT						MOVEMENT			OR			EXP			
		NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CAR	PASS	STACK	QM	TUR	AFV	ARTY	FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA										
TRANSPORTS 2000's	0 C 0  2 Tractor 8	TRACTOR 2301-2321	20	6-Trattori d'artiglieria tipo Sdkfz 7/11; 12-Uomini.							A	●		●						
	0 C 0  1 BOAT 1	BOAT 2501-2504	4	10-Battelli di tipo vario; 10-Squadre di Conduzione.							NA	●		●						
LIGHT ARMOR. 3000's	3 I 2  2 Moto 12	MOTO 3101-3126	24	10/12-Moto Sidecar; 10/12-MG; 20/24-Uomini.	I	●		●	na		NA			●						
SPA 4000's	40(H)28  2 Lorraine 8	LORRAINE 4501-4506	6	6-Semoventi Lorraine Schlepper; 6-Obici da 105mm FH18; 125-Uomini.	(H)	●	●				A			●					●	
TANKS 7000's	8 A 3  6 PzKw III F 8	PzKw III F 7401-7411	10	4-PzKw III F; 4-Cannoni da 50/42mm; 20-Uomini; 8-MG.	A	●		●			A	●		●		●				



NUOVE UNITÀ

RUSSI

2 1 1 NKVD 113 1	2 1 1 NKVD 114 1	2 1 1 NKVD 115 1	2 1 1 NKVD 116 1	2 1 1 NKVD 117 1	2 1 1 NKVD 118 1	2 1 1 NKVD 119 1	2 1 1 NKVD 121 1	2 1 1 NKVD 122 1	2 1 1 NKVD 123 1	2 1 1 NKVD 124 1	2 1 1 NKVD 125 1	
2 1 1 NKVD 126 1	2 1 1 NKVD 127 1	2 1 1 NKVD 128 1	2 1 1 NKVD 129 1	2 1 1 NKVD 151 1	2 1 1 NKVD 152 1	2 1 1 NKVD 153 1	2 1 1 NKVD 154 1	2 1 1 NKVD 155 1	2 1 1 NKVD 156 1	2 1 1 NKVD 157 1	2 1 1 NKVD 158 1	
2 1 1 NKVD 159 1	2 1 1 NKVD 187 1	2 1 1 NKVD 188 1	2 1 1 NKVD 189 1	2 1 1 NKVD 191 1	2 1 1 NKVD 192 1	2 1 1 NKVD 193 1	2 1 1 NKVD 194 1	2 1 1 NKVD 195 1	2 1 1 NKVD 196 1	2 1 1 NKVD 197 1	2 1 1 NKVD 198 1	
5 A 2 37mm 41 0	5 A 2 37mm 42 0	5 A 2 37mm 43 0	5 A 2 37mm 44 0	5 A 2 37mm 45 0	5 A 2 37mm 46 0	5 A 2 37mm 47 0	5 A 2 37mm 48 0	5 A 2 37mm 49 0	5 A 2 37mm 51 0	5 A 2 37mm 52 0	5 A 2 37mm 53 0	
5 A 2 37mm 54 0	5 A 2 37mm 55 0	5 A 2 37mm 56 0	5 A 2 37mm 57 0	5 A 2 37mm 58 0	5 A 2 37mm 59 0	6 6 T 12.7 761 12	6 6 T 12.7 762 12	6 6 T 12.7 763 12	6 6 T 12.7 764 12	6 6 T 12.7 765 12	6 6 T 12.7 766 12	
6 6 W 12.7 771 3	6 6 W 12.7 772 3	6 6 W 12.7 773 3	6 6 W 12.7 774 3	6 6 W 12.7 775 3	6 6 W 12.7 776 3	6 6 W 12.7 777 3	6 6 W 12.7 778 3	6 6 W 12.7 779 3	6 6 W 12.7 781 3	6 6 W 12.7 782 3	6 6 W 12.7 783 3	
6 6 W 12.7 784 3	6 6 W 12.7 785 3	6 6 W 12.7 786 3	1 2 Auto 551 12	1 2 Auto 552 12	0 C 0 Tractor 451 8	0 C 0 Tractor 452 8	0 C 0 Tractor 453 8	0 C 0 Tractor 454 8	0 C 0 Tractor 455 8	0 C 0 Tractor 456 8	0 C 0 Tractor 457 8	
0 C 0 Tractor 458 8	0 C 0 Tractor 459 8	0 C 0 Tractor 461 8	0 C 0 Tractor 462 8	0 C 0 Tractor 463 8	0 C 0 Tractor 464 8	0 C 0 Tractor 465 8	0 C 0 Tractor 466 8	0 C 0 Tractor 467 8	0 C 0 Tractor 468 8	0 C 0 Tractor 469 8	0 C 0 Tractor 471 8	
0 C 0 Tractor 472 8	0 C 0 Tractor 473 8	0 C 0 Tractor 474 8	2 2 BA 20 501 16	2 2 BA 20 502 16	2 2 BA 20 503 16	2 2 BA 20 504 16	2 2 BA 20 505 16	2 2 BA 20 506 16	2 2 BA 20 507 16	2 2 BA 20 508 16	2 2 BA 20 508 16	
2 2 BA 20 509 16	2 2 BA 20 511 16	5 A 3 BA 32 521 8	5 A 3 BA 32 522 8	5 A 3 BA 32 523 8	5 A 3 BA 32 524 8	5 A 3 BA 32 525 8	5 A 3 BA 32 526 8	5 A 3 BA 32 526 8	10 A 5 T 34a 901 11	10 A 5 T 34a 902 11	10 A 5 T 34a 903 11	10 A 5 T 34a 904 11
10 A 5 T 34a 905 11	10 A 5 T 34a 906 11	10 A 5 T 34a 907 11	10 A 5 T 34a 908 11	10 A 5 T 34a 909 11	10 A 5 T 34a 911 11	2 2 T 40 1141 9	2 2 T 40 1142 9	2 2 T 40 1143 9	2 2 T 40 1144 9	2 2 T 40 1145 9	2 2 T 40 1146 9	
2 2 T 26a 1151 7	2 2 T 26a 1152 7	2 2 T 26a 1153 7	2 2 T 26a 1154 7	2 2 T 26a 1155 7	2 2 T 26a 1156 7	2 2 T 26a 1157 7	2 2 T 26a 1158 7	2 2 T 26a 1159 7	2 2 T 26a 1161 7	2 2 T 26a 1162 7	2 2 T 26a 1163 7	
2 2 T 26a 1164 7	2 2 T 26a 1165 7	2 2 T 26a 1166 7	2 2 T 26a 1167 7	2 2 T 26a 1168 7	2 2 T 26a 1169 7	2 2 T 26a 1171 7	2 2 T 26a 1172 7	2 2 T 26a 1173 7	2 2 T 26a 1174 7	2 2 T 26a 1175 7	2 2 T 26a 1176 7	
2 2 T 26a 1177 7	2 2 T 26a 1178 7	2 2 T 26a 1179 7	2 2 T 26a 1181 7	2 2 T 26a 1182 7	2 2 T 26a 1183 7	2 2 T 26a 1184 7	2 2 T 26a 1185 7	5 A 3 BT 7 1031 14	5 A 3 BT 7 1032 14	5 A 3 BT 7 1033 14	5 A 3 BT 7 1034 14	
5 A 3 BT 7 1035 14	5 A 3 BT 7 1036 14	5 A 3 BT 7 1037 14	5 A 3 BT 7 1038 14	5 A 3 BT 7 1039 14	5 A 3 BT 7 1041 14	5 A 3 BT 7 1042 14	5 A 3 BT 7 1043 14	5 A 3 BT 7 1044 14	5 A 3 BT 7 1045 14	5 A 3 BT 7 1046 14	5 A 3 BT 7 1047 14	

RUSSE

5 A 3 6 BT 7 1048 14	5 A 3 6 BT 7 1049 14	5 A 3 6 BT 7 1051 14	5 A 3 6 BT 7 1052 14	5 A 3 6 BT 7 1053 14	5 A 3 6 BT 7 1054 14	5 A 3 6 BT 7 1055 14	5 A 3 6 BT 7 1056 14	5 A 3 6 BT 7 1057 14	5 A 3 6 BT 7 1058 14	5 A 3 6 BT 7 1059 14	5 A 3 6 BT 7 1061 14
5 A 3 6 BT 7 1062 14	5 A 3 6 BT 7 1063 14	5 A 3 6 BT 7 1064 14	5 A 3 6 BT 7 1065 14	5 A 3 6 BT 7 1066 14	5 A 3 6 BT 7 1067 14	5 A 3 6 BT 7 1068 14	5 A 3 6 BT 7 1069 14	5 A 3 6 BT 7 1071 14	5 A 3 6 BT 7 1072 14	5 A 3 6 BT 7 1073 14	5 A 3 6 BT 7 1074 14
5 A 3 6 BT 7 1075 14	5 A 3 6 BT 7 1076 14	5 A 3 6 BT 7 1077 14	5 A 3 6 BT 7 1078 14	5 A 3 6 BT 7 1079 14	5 A 3 6 BT 7 1081 14	5 A 3 6 BT 7 1082 14	5 A 3 6 BT 7 1083 14	5 A 3 6 BT 7 1084 14	5 A 3 6 BT 7 1085 14	5 A 3 6 BT 7 1086 14	5 A 3 6 BT 7 1087 14
6 H 6 6 BT 8 711 12	6 H 6 6 BT 8 712 12	6 H 6 6 BT 8 713 12	6 H 6 6 BT 8 714 12	6 H 6 6 BT 8 715 12	6 H 6 6 BT 8 716 12	6 H 6 6 BT 8 717 12	6 H 6 6 BT 8 718 12	6 H 6 6 BT 8 719 12	6 H 6 6 BT 8 721 12	6 H 6 6 BT 8 722 12	6 H 6 6 BT 8 723 12
6 H 6 6 BT 8 724 12	6 H 6 6 BT 8 725 12	6 H 6 6 BT 8 726 12	6 H 6 6 BT 8 727 12	6 H 6 6 BT 8 728 12	6 H 6 6 BT 8 729 12	6 H 6 6 BT 8 731 12	6 H 6 6 BT 8 732 12	6 H 6 6 BT 8 733 12	6 H 6 6 BT 8 734 12	6 H 6 6 BT 8 735 12	6 H 6 6 BT 8 736 12
50 H 28 3 751 20	50 H 28 3 752 20	50 H 28 3 753 20	50 H 28 3 754 20	0 C 0 1 491 20	0 C 0 1 492 20	0 C 0 1 493 20	0 C 0 1 494 20	0 C 0 1 495 20	0 C 0 1 496 20	10 A 5 13 961 7	10 A 5 13 962 7
10 A 5 13 963 7	10 A 5 13 964 7	10 A 5 13 965 7	10 A 5 13 966 7	40 H 10 13 701 5	40 H 10 13 702 5	40 H 10 13 703 5	5 A 3 5 991 14	5 A 3 5 992 14	5 A 3 5 993 14	5 A 3 5 994 14	5 A 3 5 995 14
5 A 3 5 996 14	5 A 3 5 997 14	5 A 3 5 998 14	5 A 3 5 999 14	5 A 3 5 1001 14	5 A 3 5 1002 14	5 A 3 5 1003 14	5 A 3 5 1004 14	5 A 3 5 1005 14	5 A 3 5 1006 14	5 A 3 5 1007 14	5 A 3 5 1008 14
5 A 3 5 1009 14	5 A 3 5 1011 14	5 A 3 5 1012 14	5 A 3 5 1013 14	5 A 3 5 1014 14	5 A 3 5 1015 14	5 A 3 5 1016 14	5 A 3 5 1017 14	5 A 3 5 1018 14	5 A 3 5 1019 14	5 A 3 5 1021 14	5 A 3 5 1022 14
5 A 3 5 1023 14	5 A 3 6 T 26b 1091 6	5 A 3 6 T 26b 1092 6	5 A 3 6 T 26b 1093 6	5 A 3 6 T 26b 1094 6	5 A 3 6 T 26b 1095 6	5 A 3 6 T 26b 1096 6	5 A 3 6 T 26b 1097 6	5 A 3 6 T 26b 1098 6	5 A 3 6 T 26b 1099 6	5 A 3 6 T 26b 1131 6	5 A 3 6 T 26b 1132 6
5 A 3 6 T 26b 1091 6	3 I 2 2 Moto 531 12	3 I 2 2 Moto 532 12	3 I 2 2 Moto 533 12	3 I 2 2 Moto 534 12	3 I 2 2 Moto 535 12	3 I 2 2 Moto 536 12	3 I 2 2 Moto 537 12	3 I 2 2 Moto 538 12	3 I 2 2 Moto 539 12	3 I 2 2 Moto 541 12	3 I 2 2 Moto 542 12
3 I 2 2 Moto 543 12	3 I 2 2 Moto 544 12	3 I 2 2 Moto 545 12	80(H)50 1 203mm 601 2	80(H)50 1 203mm 602 2	80(H)50 1 203mm 603 2	80(H)50 1 203mm 604 2	0 C 0 2 481 1	0 C 0 2 482 1	0 C 0 2 483 1	0 C 0 2 484 1	0 C 0 2 485 1
0 C 0 2 486 1	8 H 12 1 63 0	8 H 12 1 64 0	8 H 12 1 65 0	8 H 12 1 66 0	8 H 12 1 67 0	8 H 12 1 68 0	8 H 12 1 69 0	8 H 12 1 73 0	8 H 12 1 74 0	8 H 12 1 75 0	8 H 12 1 76 0
8 H 12 1 77 0	8 H 12 1 78 0	8 H 12 1 79 0	40(H)24 2 M 13 611 12	40(H)24 2 M 13 612 12	40(H)24 2 M 13 613 12	40(H)24 2 M 13 614 12					

NUOVE UNITÀ

TEDESCHI

 40(H)28 2 Lorraine 8 4501 8	 40(H)28 2 Lorraine 8 4502 8	 40(H)28 2 Lorraine 8 4503 8	 40(H)28 2 Lorraine 8 4504 8	 40(H)28 2 Lorraine 8 4505 8	 40(H)28 2 Lorraine 8 4506 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7401 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7402 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7403 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7404 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7405 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7406 8
 8 A 3 6 PzKwIII 8 7407 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7408 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7409 8	 8 A 3 6 PzKwIII 8 7411 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2301 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2302 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2303 8	 0 C U 2 Tractor 8 2304 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2305 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2306 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2307 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2308 8
 0 C 0 2 Tractor 8 2309 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2311 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2312 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2313 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2314 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2315 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2316 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2317 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2318 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2319 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2321 8	 0 C 0 2 Tractor 8 2322 8
 3 2 2 Moto 12 3101 12	 3 2 2 Moto 12 3102 12	 3 2 2 Moto 12 3103 12	 3 2 2 Moto 12 3104 12	 3 2 2 Moto 12 3105 12	 3 2 2 Moto 12 3106 12	 3 2 2 Moto 12 3107 12	 3 2 2 Moto 12 3108 12	 3 2 2 Moto 12 3109 12	 3 2 2 Moto 12 3111 12	 3 2 2 Moto 12 3112 12	 3 2 2 Moto 12 3113 12
 3 2 2 Moto 12 3114 12	 3 2 2 Moto 12 3115 12	 3 2 2 Moto 12 3116 12	 3 2 2 Moto 12 3117 12	 3 2 2 Moto 12 3118 12	 3 2 2 Moto 12 3119 12	 3 2 2 Moto 12 3121 12	 3 2 2 Moto 12 3122 12	 3 2 2 Moto 12 3123 12	 3 2 2 Moto 12 3124 12	 3 2 2 Moto 12 3125 12	 3 2 2 Moto 12 3126 12
 0 C 0 1 BOAT 1 2501 1	 0 C 0 1 BOAT 1 2502 1	 0 C 0 1 BOAT 1 2503 1	 0 C 0 1 BOAT 1 2504 1								

INDICATORI

 I.P. +2	 DEFENSE 10 STRENGTH	 DEFENSE 10 STRENGTH									
 DEFENSE 10 STRENGTH											

