

# ALTO COMANDO

## Normandia 1944



### REGOLE PER IL WARGAME DELLA II<sup>o</sup> GUERRA MONDIALE

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

<http://www.edizionichillemi.com/>

# Alto Comando

## REGOLE PER IL WARGAME DELLA II° GUERRA MONDIALE

### Normandia 1944



#### La storia

Il 6 giugno 1944 (noto come D. Day) le truppe alleate, dirette dal comandante supremo Eisenhower (le armate terrestri erano state poste agli ordini dello statunitense Bradley e dell'inglese Dempsey) e partendo dalle coste inglesi, sferrarono un poderoso attacco in Normandia all'altezza della penisola del Cotentin. L'operazione, denominata convenzionalmente Overlord, si svolse in avverse condizioni meteorologiche, ostacolo oggettivo delle forze attaccanti, le quali poterono sfruttare d'altro canto il fattore sorpresa. All'alba del D. Day (dopo alcuni giorni di estenuante attesa appunto a causa del maltempo), preceduto nella notte dal lancio di tre divisioni di paracadutisti scese dietro la linea di difesa tedesca, cominciò lo sbarco in quel tratto di costa compreso fra la penisola di Cherbourg e

Caen. I mezzi anfibi, che agivano coperti da un'immensa flotta aerea (11.000 tra caccia e bombardieri), scaricarono sulla spiaggia migliaia di uomini, costituendo una testa di ponte di 50 km. Il Vallo Atlantico cominciò a scricchiolare al primo scossone mentre le relative perdite degli Alleati (ca. 2500 uomini) erano in parte dovute alla difficoltà di raggiungere alcuni punti della spiaggia.

Le 15 divisioni tedesche, numericamente superiori ai nemici, non furono razionalmente adoperate per ributtare a mare gli assediati. In realtà il comando tedesco aveva giudicato lo sbarco sulla costa normanna un diversivo per distogliere l'attenzione da un ipotetico e decisivo concentramento a Calais.

Quando, alla metà dello stesso mese, i generali Rommel e von Rundstedt si resero conto della necessità di concentrare tutti gli effettivi disponibili in quella zona di operazioni, ebbero una risposta negativa da Hitler il quale pensò di piegare la volontà alleata, senza peraltro riuscirvi, bombardando Londra con le nuove, potenti "bombe volanti". Nel frattempo, dall'interno, un concreto aiuto alle truppe alleate era fornito dalla Resistenza francese, i maquisards che ostacolavano con repentine azioni di guerriglia i rifornimenti tedeschi diretti in Normandia.

Il 26 giugno gli Americani espugnavano Cherbourg e gli Inglesi raggiungevano Caen il 9 luglio. Un primo sfondamento (noto come operazione Cobra) cominciò il 25 luglio e fu completato quattro giorni dopo ad Avranches con la conquista dell'intero Cotentin. Da quel momento lo schieramento alleato cominciò, pur nelle difficoltà dei contrattacchi tedeschi, la marcia verso la liberazione della Francia giungendo al confine del Terzo Reich assediato all'Est dai Sovietici.

## LA FILOSOFIA DI GIOCO

Ridendo e scherzando, ALTO COMANDO è arrivato al suo quarto volume, dopo la CAMPAGNA IN NORD AFRICA è venuta LA CAMPAGNA D'ITALIA e poi LA CAMPAGNA DI RUSSIA, le regole sono rimaste in pratica le stesse, ma sono variati gli scenari e qualche particolare riguardante le problematiche legate agli elementi di terreno. Nel corso delle tante partite giocate, abbiamo valutato anche la possibilità di inserire regole tattiche oltre che la visione strategica, che fino ad oggi abbiamo utilizzato, anche se già con lo scenario di Tarnova (X° MAS contro Partigiani jugoslavi) incluso nella CAMPAGNA D'ITALIA, abbiamo iniziato ad inserire scenari più tattici, dove ogni unità (basetta) rappresenta una compagnia invece del battaglione, che le regole normali prevedono. In questo volume abbiamo inserito, oltre i soliti scenari campagna, anche diversi scenari a livello di compagnia oppure plotone, lo abbiamo fatto perché con queste regole di wargame, tutto è possibile, senza togliere nulla alla storicità ed alla flessibilità del gioco. Con questo sistema è possibile simulare in pratica tutte le battaglie della Seconda Guerra Mondiale, compresa la Guerra Civile Spagnola, la Campagna in Grecia oppure le battaglie nella giungla, tra giapponesi ed americani. Per tanti anni si è giocato il napoleonico in maniera così tattica, che le partite di wargame non riuscivano a mettere sul tavolo da gioco più di un paio di Divisioni per parte, poi si sono scoperte metodologie che permettevano di simulare intere battaglie, senza eccessive complicanze. Ancora oggi, questa vecchia mentalità annichisce le partite sul periodo storico della II° Guerra Mondiale, impedendo di ricreare intere battaglie storiche, ma solo singoli episodi di scontri minori. Al massimo, i wargamer più esperti mettono un numero maggiore di carri e plotoni, utilizzando tavoli immensi, tutti presi dalle problematiche tattiche, di profondità delle corazzature dei vari tank, senza però approfondire gli aspetti strategici o ludici, insiti nei combattimenti tra divisioni di fanteria e brigate corazzate. Non mi sono mai depresso, quando qualcuno mi dice che simulare una grande battaglia della II° Guerra Mondiale è impossibile, con questo regolamento siamo in grado di giocare l'intero sbarco in Normandia, comprese le battaglie sul fronte russo ed africano, ci siamo riusciti portando le teorie all'estreme conseguenze, variando ed inserendo nuovi elementi, in maniera tale da poter simulare anche gli avvenimenti militari che videro protagonisti le truppe italiane, senza esaltarne la gloria, ma con spirito critico ed onesto, affinché lo studio della storia militare, serva sempre a difendere la nostra pace. Quando il Gruppo Italiano Wargame ha iniziato a simulare la II° Guerra Mondiale, aveva dietro le spalle diverse partite ed ottime conoscenze, eravamo però indecisi se affrontare la II° Guerra Mondiale, così colmo di una varietà immensa di veicoli, armi, tipologie ed unità. Abbiamo scelto i soldatini in piombo ed in scala 20mm, contemporaneamente abbiamo iniziato a reperire e provare regolamenti differenti. Non volevamo simulare le problematiche del singolo combattente o al massimo quelle di un plotone o compagnia. Se nel wargame è possibile giocare Waterloo, perché non tentare di simulare lo sbarco di Anzio, l'intera campagna d'Africa oppure Stalingrado? La scala 20mm costa parecchio, specie se in piombo, più economici sono i soldatini in plastica, ma di fronte ai mezzi ed ai tank, ci siamo immediatamente accorti che due eserciti contrapposti ci sarebbero venuti a costare un patrimonio, anche a costo di dipingerli da soli. Eravamo ancora lontani dal risolvere i nostri dubbi, i regolamenti esaminati diventavano tanti, tutti prodotti validi per taluni, ma inadatti per le nostre esigenze. Ci serviva un regolamento semplice e veloce, a livello Divisionale, con quel tanto di studio storico, che ci impedisse di pensare di giocare ad un grande "Risiko". Intanto, arrivavano i soldatini in piombo della *Britannia* in 20mm, ordinati in Inghilterra, gli eserciti si andavano a formare (Russi, Tedeschi e Americani), venivano dipinti, insieme ai Tank, ma sembravano sempre più insufficienti per numero. Non potete immaginare, quante armi di supporto, artiglierie, mortai, mitragliatrici, camion, tank, bunker, edifici, alberi, strade, siepi, ponti, fiumi, campi coltivati, muretti, campi minati (e tanto altro ancora), servono per simulare le battaglie della II° Guerra Mondiale in Europa. Ci siamo infine dovuti arrendere, di fronte all'evidenza, ci sarebbero voluti almeno tre anni di duro lavoro e tanti soldi, per riuscire a mettere insieme quello che i regolamenti di wargame pretendevano oppure limitarci ai soliti scontri di schermaglia, cioè combattimenti tra singoli uomini. Sembravamo perduti, quando visitando la sezione inglese di *Accademia Wargame* [www.accademiawargame.it](http://www.accademiawargame.it), ci siamo imbattuti in alcuni regolamenti interessanti. Ad una prima lettura, ci siamo accorti che forse potevano aiutarci, primo perché utilizzavano soldatini e veicoli in 6mm (decisamente molto economici), secondo perché toccavano le campagne militari in Nord Africa (tanto deserto e pochi elementi scenici). Il giorno dopo, grazie a Luca Mazzamuto, avevamo stampato in italiano le regole, ora occorre le unità per iniziare a giocare. I soldatini in 6mm non erano ancora stati ordinati, e prima di farlo, dovevamo vedere se il sistema, così pieno di colore e a prima vista divertente, poteva funzionare. Una Divisione Tedesca (ad esempio la 21° Panzer Division) era formata da circa 11 unità; ogni unità nella scala per soldatini in 6mm, era costituita da una basetta di 3cm X 3cm. In ogni battaglia, si scontrano circa 4/5 Divisioni per parte, dovevamo avere quindi a disposizione 50 basette per esercito, quindi un totale di 100 basette, ognuna di 3cm per 3cm. Una volta stabilito questo, uno di noi è andato a comprare presso un supermercato del legno, delle aste di legno di 2 metri di lunghezza per 3cm di larghezza e 0,5cm di altezza. Un altro amico col computer e lo scanner, stampava una sorta di pedine (3cm x 3cm), con indicate sopra il nome della Divisione, la bandiera della Nazione ed il tipo di Unità (HQ, Tank, Artiglieria, ecc.). Una volta tagliate le aste di legno (3cm x 3cm) e ricavati oltre 100 blocchetti di legno, bastava ritagliare le pedine stampate col computer ed incollarli sui blocchetti. Il tipo di unità era scritto sugli army list del regolamento, mentre le silhouette delle varie tipologie (Artiglieria, Fanteria, fanteria Motorizzata, Tank, HQ, ecc.) li abbiamo tratti da alcune pubblicazioni di storia militare. Dopo una settimana, abbiamo dato inizio alle partite di prova, i primi difetti si sono evidenziati immediatamente, per fortuna erano solo piccole cose, a cui è stato facile mettere mano. A questo punto, abbiamo cambiato nome al regolamento, perché dopo aver studiato la Campagna d'Italia, ci siamo accorti che il sistema poteva essere allargato anche ad altri teatri bellici e non era giusto pensare solo a Rommel ed alle Volpi del Deserto. I blocchetti di legno, ci hanno permesso di formare oltre 12 Divisioni, e fare tante partite di prova, da cui uscivamo affaticati, ma entusiasti. Iniziamo ad ordinare i primi modelli in 6mm, per sostituire i blocchetti di legno con i soldatini in 6mm, alcuni scelsero i veicoli della Heroic & Ross, altri quelli della Irregular Miniatures e comunque economici, rispetto a quelli della GHQ (estremamente costosi, anche se molto belli). La nostra avventura era iniziata ...

## Imbasettamento

A questo punto, il grosso era fatto, avevamo un regolamento che ci piaceva e i soldatini per giocarlo, tanto materiale per simulare diversi centinaia di scenari della II° Guerra Mondiale, non rimaneva che tarare piccoli meccanismi o trovare nuove soluzioni, ad esempio **trovare un sistema di imbasettamento**, per tutti coloro che vogliono utilizzare ALTO COMANDO, **con soldatini** in scala differente dai 6mm, come ad esempio i **20mm oppure gli 1/72 in plastica** (basterà incollare due soldatini su la solita basetta di 3cm per 3cm, mentre per i Veicoli bisognerà fare delle basette più grandi, ad esempio 8cm per 4cm, ecc.).

Per riepilogare, diciamo che le unità con cui giochiamo (HQ, Artiglieria, Ricognizione, Fanteria, Tank, Fanteria Motorizzata, Artiglieria 88mm) sono rappresentate dalle basette, cioè delle pedine (3cm x 3cm per i 6mm; 3cm x 3cm per i 20mm o 1/72 in plastica, più grandi per i veicoli), su cui poggiamo sopra i soldatini o i veicoli adatti. *Se avete soldatini già imbasettati con altri sistemi e misure, non vi preoccupate non ci sarà bisogno di variare l'imbasettamento, purchè sia omogeneo e valido da un punto di vista storico e ludico.* Se invece dovete iniziare da zero, allora cercate di creare dei piccoli micro-diorami, utilizzate la vostra fantasia ed abilità di modellista. Per rappresentare una unità di Fanteria Motorizzata basterà un camion e 2/4 soldatini della nazionalità giusta; per una unità di Ricognizione (RECON) basterà una autoblindo o un paio di motociclisti; per fare le unità carri armati basterà un tank del tipo giusto.

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

*Vediamo un esempio:*



*Una Divisione di Fanteria in scala 6mm, la prima a sinistra è l'Unità Comando (HQ), poi viene l'Unità Ricognizione (REC), che si distingue per l'angolo della basetta tagliato, vengono poi sei unità di Fanteria Motorizzata e per ultimo due unità di Artiglieria.*

# Alto Comando

## REGOLE PER IL WARGAME DELLA II° GUERRA MONDIALE

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

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

Queste regole di wargame sono a livello Divisionale e permettono di simulare le grandi battaglie svoltesi nel teatro operativo della Normandia nel 1944. Con queste regole circa una dozzina di unità possono formare una Divisione completa. A questo livello di simulazione, solo gli obiettivi strategici e posizioni di vitale importanza diventano tatticamente rilevanti, senza guardare al singolo tank ! La parte che muove per prima, generalmente colpisce anche per prima, per cui la mobilità diventa la miglior arma disponibile. Nella steppa è facile usare i grandi spazi di manovra, ma le situazioni ambientali e meteorologiche rendono difficile le manovre e dovrete abituarvi ad avanzate improvvisate, contrastate da posizioni difensive molto dure da conquistare, dove campi minati, città ed elementi di terreno difficile diventeranno ostacoli assai difficili da superare, se non con un piano di attacco variegato. Le forze in campo erano i Tedeschi con i loro alleati contro le forze Alleate. I Tedeschi possedevano il vantaggio delle loro dottrine tattiche, mentre gli Alleati avevano a loro vantaggio col passare del tempo una superiorità numerica e di mezzi quasi incontrastabile.

### COMPOSIZIONE DELLE SINGOLE DIVISIONI (i valori rappresentano il numero di basette per ciascun tipo di unità)

E' difficile per la Campagna di Normandia dettare dei valori numerici, per indicare il numero esatto delle unità per ciascun tipo di Divisione, poiché la loro composizione (in particolare per i Tedeschi) è variata nel corso dell'intero periodo bellico a seconda delle perdite subite. I giocatori dovranno abituarci a consultare per ciascun scenario la "lista eserciti" (army list), che varierà a secondo della battaglia scelta. In ogni caso, cercheremo di darvi uno schema riassuntivo delle forze in campo.



Veicoli di Ricognizione (Recon) - Canadian Reconnaissance

## REGOLE DI BATTAGLIA

### Fasi della Battaglia

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

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

### Quartier Generale (HQ)

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



### **Movimento.**

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

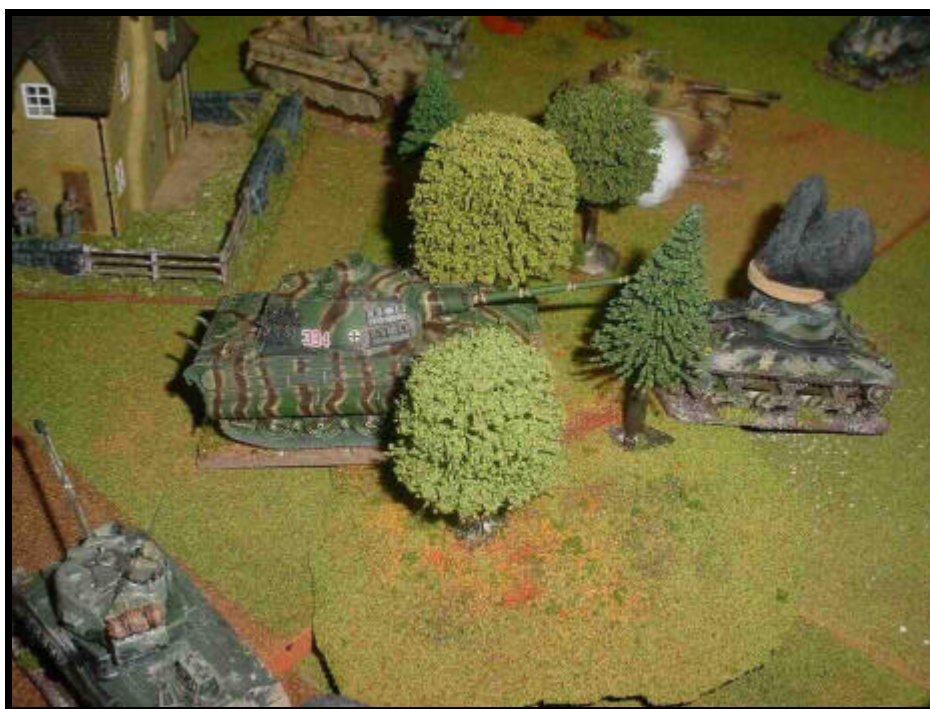
Il movimento viene effettuato sempre in linee rette, in segmenti di movimento di almeno 5 centimetri, prima di poter cambiare direzione. Il cambiamento di direzione può essere fatto verso qualunque punto purché non ci si avvicini ad una unità nemica entro 5 cm.

Le unità che entrano in Terreni Difficili (Boschi, Terreno Rotto, Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, ecc.) dimezzano il loro movimento sia se entrano sia se escono e sia se vi percorrono anche solo una piccola parte del loro movimento. Esempio: una unità di Fanteria Motorizzata che muove normalmente di 15cm, se dista da un bosco 8cm, non potrà entrarvi ma fermarsi al suo limite, perché una unità che vuole entrare o uscire da un bosco dimezza per tutto il movimento la propria distanza, che nel caso della Fanteria Motorizzata scende a 8 cm. Quindi la Fanteria Motorizzata non può muovere prima di 8cm e poi dimezzare il resto dei suoi 7cm entrando nel Bosco, perché come abbiamo già detto se voleva entrare nel Bosco dimezzava immediatamente il proprio movimento.

Per gettare un ponte di barche, piazzare una unità di fanteria adiacente al fiume o torrente inguadabile e lanciare un 5 o 6 per creare un ponte (quindi il corridoio creato sarà largo 3cm). Nota che soltanto una unità di fanteria per divisione può tentare questa operazione in un turno (rappresenta il reparto di Genieri della Divisione).

### **Avvistamento.**

Si può tirare solo su un'unità che sia entro il raggio di azione ed entro il raggio di avvistamento. Se una unità della Divisione riesce ad individuare l'unità nemica, si presuppone che tutta la divisione la veda. Una Divisione non può vedere per conto di altre divisioni. Le unità in Boschi o Terreno Difficile (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, Terreno Rotto, ecc.) sono visibili da unità nemiche di Ricognizione (Recon) entro 15cm e da tutte le altre unità nemiche a 10cm. Le unità in Boschi o Terreno Difficile (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, Terreno Rotto, ecc.) non sono visibili dagli aerei.



*King Tiger in azione vicino a Emieville contro Shermans*

### Tiro o Raggio di Azione.

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

Si può far fuoco ad una unità per volta ed occorre ottenere un 5+ al dado. Le unità fanno fuoco sull'unità nemica più vicina ad eccezione dell'artiglieria che può tirare su qualunque obiettivo, e l'88mm che può scegliere di far fuoco al bersaglio Tank o Ricognizione (Recon) più vicino. Le unità non bloccano la linea di vista.

Le Basi Rifornimento in Edifici o aeree urbane per essere attaccate devono rimanere gli unici elementi nemici presenti nell'area urbana, cioè non ci devono essere altri elementi che li possano in teoria difendere o attirare il tiro su di loro, tranne l'Artiglieria che non sono costrette a tirare contro l'unità più vicina.

### Tiro Salvezza.

Ogni qualvolta una unità viene colpita deve effettuare un tiro salvezza oppure essere rimossa come Dispersa (cioè tolta dal campo di battaglia e messa in una scatola denominata "Rimpiazzati"), e quindi ritornare eventualmente più tardi durante il giorno di battaglia (vedi HQ). In ogni caso viene classificata come Distrutta e rimossa dalla battaglia quell'unità che non sia entro 30cm dal proprio HQ di Divisione. Tank e Ricognizione (Recon) falliscono automaticamente il tiro salvezza se colpiti da un 88mm. Le unità in Boschi o Terreno Difficile (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, Terreno Rotto, ecc.), Artiglieria, 88mm, Ricognizione (Recon/Recce) e HQ migliorano il proprio tiro salvezza con un modificatore positivo di +1, tranne Tank.



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

## Stukas Tedeschi e Forze Aeree Alleate

Ai giocatori è permesso avere fino a tre attacchi, contro una qualsiasi unità nemica individuata per turno. Per utilizzare un attacco aereo si possono usare delle pedine con stampato sopra una silhouette degli aerei. L'attacco aereo possiede un raggio di intervento su l'intero campo di battaglia, ma può essere effettuato solo contro unità nemiche individuate. In alcuni scenari storici, l'intervento aereo può mancare oppure essere a favore di una delle due parti, ad esempio 3 a 1, 2 a 1, 2 a 0, ecc.

Per ogni attacco aereo si lancia un dado:

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

2-4 = nessun effetto;

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

## Campi Minati

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

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

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

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

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

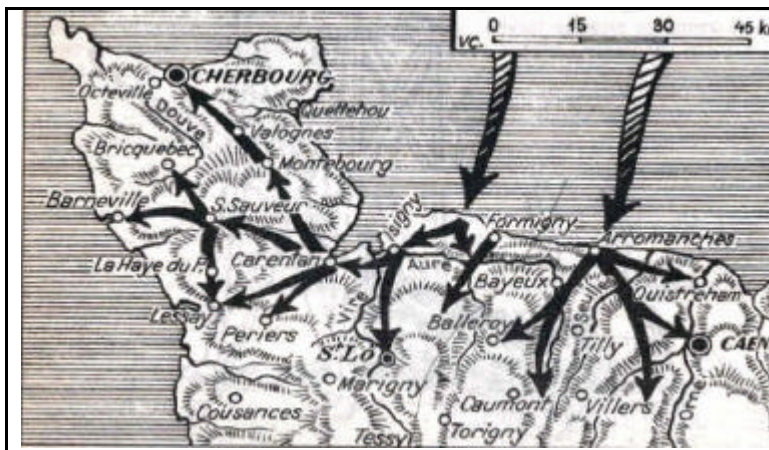
**Trincee** Fino a 16 unità (48cm) possono essere trincerate (trincee, protette da filo spinato). Fanteria, artiglieria, 88mm e HQ migliorano il proprio tiro salvezza a 4+ ed aumentano di 8cm il loro raggio di Individuazione e gli si consente di far fuoco nella fase Trincee. Notare: le truppe trincerate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

**Lanci aviotrasportati** Negli scenari dove è previsto, prima che il giocatore Alleato effettui il primo turno, potrà fare un lancio di paracadutisti, facendo entrare i suoi Rinforzi. Il giocatore tenendo in mano 4 segnalini di cartone (3cm per 3cm), ed ad un'altezza di 30cm dal terreno di gioco, dovrà farli cadere. Ciascun segnalino, una volta giunto sul campo di battaglia, sarà sostituito da tre unità a scelta fra quelle a disposizione nei Rinforzi. Attenzione, se i segnalini cadono fuori dal tavolo di gioco, saranno considerati un lancio perso.



German Pz IV

## Normandia, 6 - 28 giugno 1944



Il D-day ebbe inizio con l'operazione Overlod che permise lo sbarco alleato sulle coste francesi, ma i combattimenti durarono sette settimane prima che gli Alleati potessero disporre, sul continente, di salde teste di ponte. All'inizio di agosto la 3° Armata americana aprì una breccia nel fronte tedesco della Bretagna e avanzò verso la Loira.

**Carte Unità** Ogni parte può scegliere una carta (Divisione) e quindi pescarne casualmente altre tre. Il giocatore Alleato può decidere di lanciare una Divisione Aviotrasportata oltre le tre, una volta lanciata quella Divisione non potrà più essere usata come aviotrasporto. L'Alleato ha tre lanci a disposizione per tutto questo scenario. Queste saranno le forze a loro disposizione per la battaglia. *In questa sede non stiamo facendo una fedele ricostruzione della campagna ma puntiamo ad avere una visione globale come se fossimo i comandanti in capo, per tale motivo non sarà necessario nominare le divisioni con i loro nomi storici.*

### Carte dell' Asse e degli Alleati

UNITA' TEDESCHE LXXXIV ARMEE KORPS						
91° Infanterie Division	21° Panzer Division	243° Infanterie Division	352° Infanterie Division	709° Infanterie Division		
711° Infanterie Division	12° Panzer Division	346° Infanterie Division	3° Fallschirmjager Regiment	716° Infanterie Division		
UNITA' ALLEATE NEL D-DAY						
82° Divisione Aviotrasportata USA	101° Divisione Aviotrasportata USA	4° Div. Fanteria USA	90° Div. Fanteria USA	1° Div. Fanteria USA	29° Div. Fanteria USA	2° Div. Corazzata USA
6° Div. Aviotrasportata GB	3° Div. Fanteria Canadese	50° Divisione Fanteria GB	7° Div. Corazzata GB	49° Div. Fanteria GB	3° Div. Fanteria GB	51° Div. Fanteria GB

Le Divisioni che hanno subito oltre la metà delle unità Distrutte, sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per il successivo turno di gioco.

### MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie è quella di spingere il Tedesco indietro fino a conquistare Vierville. Notate che la prima battaglia si svolgerà a Lion Sur Mer, dove entrambi i giocatori posizioneranno le loro Divisioni. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area (una grande vittoria lo spinge di due aree). Perdere l'area di Saint Lò significa la Sconfitta per i Tedeschi, mentre la perdita del Vierville significa la sconfitta degli Alleati.

Vierville	<u>Lion Sur Mer</u>	Ste. Mere Eglise	Bayeux	Caen	Cherbourg	Saint Lò
-----------	---------------------	------------------	--------	------	-----------	----------

**Strumenti Opzionali per la Campagna** I Campi Minati e le Trincee sono a disposizione del giocatore Tedesco, mentre i tre Interventi Aerei sono utilizzabile solo dal giocatore Alleato.

**Organizzazione.** Trovate la composizione delle varie unità a pagina 6.

## ARMY LIST CAMPAGNA DI NORMANDIA 1944

Forze	Divisione	HQ	Recon	Tank	Fanteria Motorizzata	Fanteria a piedi	Artiglieria	88mm
<b>Tedeschi</b>	Infanterie Division	1	1	-	6		2	-
	Fallschirmjager Regiment	1	-	-	-	4	-	1
	Panzer Division	1	2	3*	6		2	1
<b>Ingles</b>	Fanteria	1	1	-	9		3	-
	Corazzata	1	1	3	4		2	-
	Aviotrasportata	1	-	-	-	6	-	-
<b>Americani</b>	Fanteria	1	1	-	9		4	-
	Aviotrasportata	1	-	-	-	9	-	-
	Corazzata	1	1	6	3	-	3	-

\* Uno dei tre Tank è un Tigre.

### CARATTERISTICHE DELLE UNITA'

Nazionalità	Tipo	Raggio di Individuazione	Raggio di Tiro o Azione	Tiro Salvezza	Movimento
<b>Tutte le Nazioni</b>	Quartier Generale (HQ)	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Ricognizione (Recon)	25 cm	15 cm	5+	25 cm
	Fanteria Motorizzata	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Artiglieria	15 cm	45 cm	6	15 cm
	Base Rifornamento	-	-	6	-
	Fanteria a piedi	15 cm	15cm	5+	10 cm
<b>Tedeschi</b>	Tank	15 cm	15 cm	4+	15 cm
	Tank Tigre	15 cm	20 cm	3+	10 cm
	Artiglieria 88mm	15 cm	30 cm	6	15 cm
<b>Alleati</b>	Tank USA	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Tank Inglese	15 cm	15 cm	4+	20 cm

**N.B.** Nel tiro salvezza si è voluto premiare non solo il tipo di protezione o corazzatura, ma anche la dottrina tattica delle truppe e la loro esperienza su questo particolare fronte.

## Inizio della Battaglia

Dopo aver formato le proprie Divisioni, per poter iniziare a giocare è necessario allestire il campo di battaglia, sopra al quale si simulerà lo scenario base (per gli scenari storici consultate le mappe).

### TAVOLO DI GIOCO (120cm x 120cm)

Rifornimento Alleati 30cm x 30cm	Rifornimento Alleati 30cm x 30cm	Rifornimento Alleati 30cm x 30cm	Rifornimento Alleati 30cm x 30cm
Alleati 30cm x 30cm	Alleati 30cm x 30cm	Alleati 30cm x 30cm	Alleati 30cm x 30cm
Difese Tedeschi 30cm x 30cm	Difese Tedeschi 30cm x 30cm	Difese Tedeschi 30cm x 30cm	Difese Tedeschi 30cm x 30cm
Rifornimento Tedeschi 30cm x 30cm	Rifornimento Tedeschi 30cm x 30cm	Rifornimento Tedeschi 30x30cm	Rifornimento Tedeschi 30cm x 30cm

1. Il tavolo di gioco è diviso in Zone ampie 30cm x 30cm.
2. Selezionare le Forze usando le Carte Unità.
3. Piazzare un elemento di terreno per ogni zona (le zone sono 16).
4. Piazzare nelle zone Difese Tedeschi i 48cm di Trincee dei Tedeschi e i 48cm di Campi Minati sempre dei Tedeschi.
5. Piazzare le forze Alleate e per ultimo quelle Tedesche, in una delle proprie zone.

**Terreni.** Si devono aggiungere sedici elementi di Terreno Difficile (Boschi, Colline, Scarpate, Vigne, ecc.) attraversabile solo da fanterie, o anche scarpate impassabili a tutte le unità. Vi suggeriamo di preparare il terreno prima, decidendo casualmente la loro posizione. Solo l'Artiglieria può far fuoco al di là del terreno Difficile. Se una unità sta in cima ad una collina vedrà il suo raggio di avvistamento incrementato di 8 cm e quello del nemico che vuole individuarlo diminuito di 8 cm. La dimensione del Terreno Difficile e la sua esatta collocazione è decisa lanciando 1D6:

- 1: Piazzare un Terreno Difficile (10cm per 10cm) al centro della Zona.
- 2: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Nord.
- 3: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Sud.
- 4: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Est.
- 5: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Ovest.
- 5: Piazzare un Terreno Difficile (30cm per 30cm) al centro della Zona.

**Difese.** Le Difese indicano le zone dove si possono collocare le posizioni trincerate delle forze dell'Asse. Almeno una Divisione per parte deve occupare una delle quattro proprie Zone Difesa ed essere almeno a 15cm dalla linea centrale. Non è obbligatorio piazzare le truppe della Divisione vicino al proprio HQ anche se tenerlo distante potrebbe essere rischioso!

**Rifornimento.** Una Base di Rifornimento (usare una tenda o un modello di un camion rifornimento) deve essere piazzato al centro di ogni "Zona Rifornimento".

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

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

## Arnhem, 17 – 25 settembre 1944.

Nel 1944, nella fase finale della II guerra mondiale, Arnhem fu teatro di violenti scontri tra Alleati e Tedeschi. Infatti, per costituire una testa di ponte ad Arnhem ed assicurarsi i ponti sul basso Reno, gli Alleati tentarono un'azione dirompente con truppe aviotrasportate. La violenta reazione tedesca, favorita anche dal maltempo, mise fuori combattimento i paracadutisti isolati dalle altre forze alleate. Durante quegli scontri il centro della città fu praticamente raso al suolo. Per ricordare l'eroica resistenza dei paracadutisti che per 4 giorni e 4 notti sostennero l'urto delle soverchianti forze tedesche è stato eretto un monumento dedicato ai "cavalieri del cielo". In questo scenario gli Interventi Aerei (che in questo scenario simulano i bombardamenti di Artiglieria Pesante), sono due per entrambi i giocatori.

**Condizioni di Vittoria.** Vince il giocatore che alla fine di 24 turni possiede il controllo dei ponti sui fiumi, cioè se vi è almeno una propria unità terrestre nelle sue vicinanze e nessuna nemica entro raggio di tiro.

### ALLEATI

#### Colonna di Attacco

1 HQ, 8 Fanterie, 1 Mitragliatrice Pesante, 1 Arma Anti-Tank (Bazooka).  
1 Tank Leggero, 3 Tank Medio (uno dei tank svolge anche le funzioni di HQ).

#### Paracadutisti

Al primo turno 16 segnalini vengono lasciati cadere da circa 30cm di altezza sul campo di battaglia (anche in punti diversi del tavolo), una volta giunti a terra vengono sostituiti dalle unità a disposizione a scelta del giocatore Alleato.  
2 HQ, 2 Esploratori, 1 Ricognizione (Jeep), 6 Fanteria, 1 Arma Anti-Tank (Bazooka), 1 Mortaio Leggero, 1 Mortaio Pesante, 1 Mitragliatrice Pesante, 1 Cannone Anti-Tank.

### TEDESCHI

#### 226° Divisione Fanteria

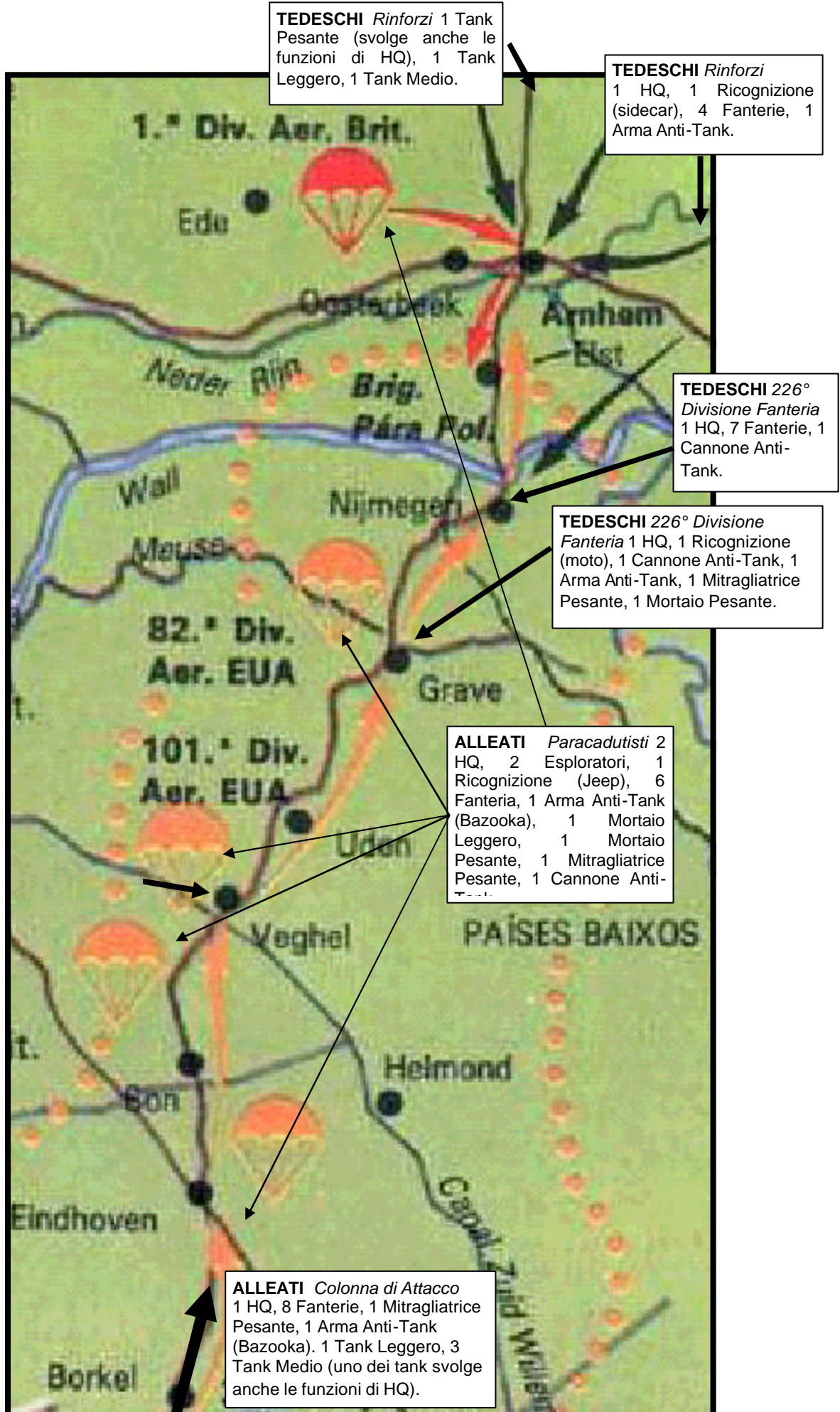
1 HQ, 1 Ricognizione (moto), 1 Cannone Anti-Tank, 1 Arma Anti-Tank, 1 Mitragliatrice Pesante, 1 Mortaio Pesante.  
1 HQ, 7 Fanterie, 1 Cannone Anti-Tank.

*Rinforzi (entrano non appena i Genieri Alleati gettano un ponte su un fiume).*

1 HQ, 1 Ricognizione (sidecar), 4 Fanterie, 1 Arma Anti-Tank.  
1 Tank Pesante (svolge anche le funzioni di HQ), 1 Tank Leggero, 1 Tank Medio.

Nazionalità	Tipo Battaglione	Individuazione	Raggio di Tiro	Tiro Salvezza	Velocità
<b>Tutte le Nazioni</b>	Quartier Generale (HQ)	25cm	10cm	5+	15cm
Il tavolo da gioco sarà più lungo che largo, almeno 90cm per 240cm.	<u>Mortai Leggeri</u>	15cm	15cm	6	15cm
	<u>Mortai Pesanti</u>	15cm	20cm	6	15cm
	Mitragliatrice Leggera	15cm	10cm	6	15cm
	<u>Mitragliatrice Pesante</u>	15cm	15cm	6	10cm
	Fanteria	15cm	10cm	6	15cm
	Tank Leggero	15cm	15cm	5+	15cm
	Ricognizione	25cm	15cm	5+	25cm
	Esploratori	25cm	10cm	6	15cm
	<u>Cannone Anti-Tank</u>	15cm	20cm	6	10cm
	Arma Anti-Tank	15cm	10cm	6	15cm
	Tank Medio	15cm	20cm	4+	15cm
	Tank Pesante	15cm	25cm	3+	10cm
	<u>Genio*</u>	15cm	10cm	6	10cm

Le unità del Genio se adiacenti ad un fiume lanciano un dado (invece di muovere) e se ottengono 1 possono gettare un Ponte (il risultato del dado viene modificato con +1 per ogni elemento del Genio a loro volta adiacenti all'unità Genio che getta il Ponte, massimo 4 unità). In pratica, 4 elementi del Genio gettano un ponte con un risultato di 1, 2, 3 o 4; in caso di fallimento possono riprovare nei prossimi turni. Un Tank colpito da Armi Anti-Tank o Tank modifica il suo tiro salvezza con -1). Le unità se iniziano e finiscono il movimento su strada, muovono di +5cm. Le unità con armi pesanti o muovono o tirano (sono le unità sottolineate nello schema riassuntivo). I Terreni Rotti impediscono la linea di vista e riducono al 50% il movimento. Le unità in Terreno Rotto sono visibili da unità nemiche entro il loro raggio di individuazione meno 5cm. I Centri Abitati e le Trincee sono considerati Terreni Rotti per il movimento e l'avvistamento. Le Trincee e i Centri Abitati danno solo un +1 al proprio Tiro Salvezza (si esclude in questo scenario il Tiro delle unità trincerate).



# GRUCHY 7 giugno 1944

## Cenni storici

Dopo lo sbarco di Normandia, quando la 3° Divisione Canadese cominciò a spingersi in avanti verso Caen, i suoi uomini si trovarono di fronte l'avanguardia della 12° Panzer SS, appena giunta in zona d'operazioni e decisa ad aprirsi un varco fino al mare.

## La battaglia

La 9° brigata di fanteria canadese, appoggiata dai carri del 27° reggimento corazzato, stava avanzando verso l'aeroporto di Carpiquet quando, inaspettatamente, fu contrattaccata dal 25° Reggimento SS Panzergranadier. Nei pressi del paese di Gruchy, il II° battaglione motorizzato colse allo scoperto i "North Nova Scotia Highlanders" e i carri d'accompagnamento, infliggendo una dura lezione ai canadesi, che furono quasi spazzati via dalla violenza dell'attacco. Solo l'intervento delle riserve e l'intenso sbarramento dell'artiglieria impedirono ai ragazzi della "Hitlerjugend" di sfondare le linee alleate.

## Lo scenario

I canadesi sono incolonnati lungo la strada che porta a Carpiquet, con i carri in testa e la fanteria a seguire. I tedeschi sono schierati lungo i bordi della strada. Il primo turno spetta ai tedeschi, che vincono se riescono ad occupare il paese di Gruchy entro il 10° turno (almeno una unità nel primo edificio del paese). I canadesi vincono se impediscono la vittoria tedesca.

## Regole speciali

Le siepi contano come "trincee" ai fini dell'avvistamento, come "colline" ai fini del combattimento. I frutteti non intralciano il movimento della fanteria, limitano la visibilità a 15cm verso l'interno, contano come "Boschi" in combattimento.

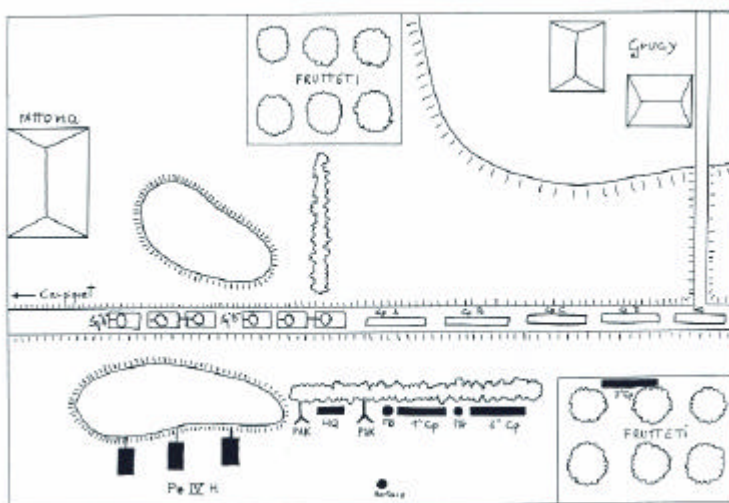
## Ordine di battaglia Canadese

1 HQ, 4 Fanterie appiedate, 1 Fanteria appiedata (entra in paese tra il 1°e3° turno), 6 Tank (Sherman).

Dall'ottavo turno, 3 Interventi Aerei o di Artiglieria fuori campo per turno.

## Ordine di battaglia Tedesco

1 HQ, 3 Tank (Pzkw IV H 270), 8 Fanterie Motorizzate (MG9, 75mm PAK 95, 81mm mortar 47.5).



## Il ponte Pegasus, 6 giugno 1944

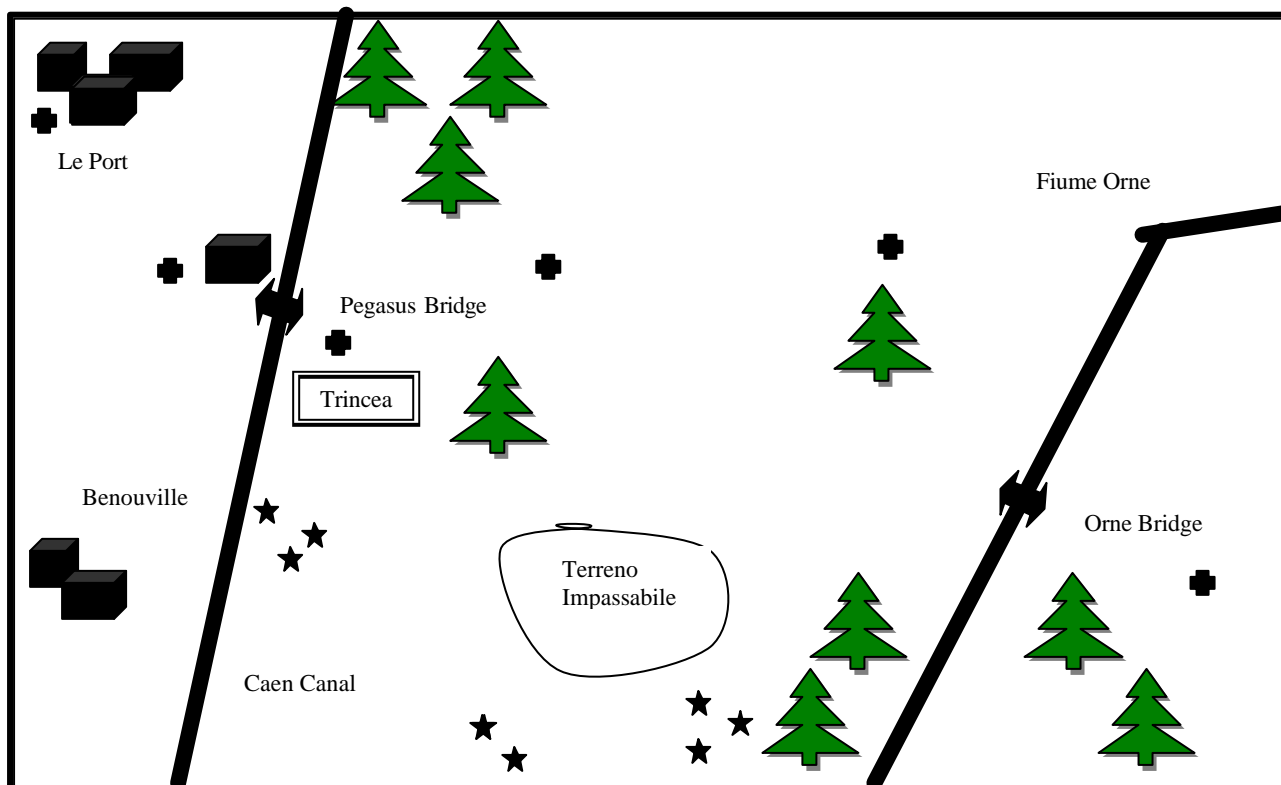
Nelle ultime ore del 5 giugno 1944, guidati dal Maggiore John Howard, gli uomini della Fanteria di Oxford e Buckinghamshire salgono a bordo di sei alianti Horsa in un campo di aviazione segreto a Dorset. La loro missione è di lanciare il primo assalto di aviotrasportati del D-Day e conquistare due ponti, uno sul Canale Caen e l'altro sul fiume Orne, in Normandia. Pochi minuti dopo la mezzanotte, il 6 giugno 1944, gli alianti prendono il volo rasentando gli alberi e atterrano su una piccola macchia di terreno accidentato, tra uno stagno e il Canale caen, a sole poche yard dall'obiettivo! Il Maggiore Howard e le sue truppe si precipitano fuori dagli aerei, assaltando le forze Tedesche impreparate, colte completamente di sorpresa. Nonostante una forte resistenza data da una mitragliatrice pesante ben protetta dietro sacchi di sabbia, posta all'ingresso del famoso ponte Pegasus, le forze Inglesi catturano l'obiettivo in pochi istanti. Ad est, il ponte Orne viene conquistato altrettanto rapidamente, dando alle truppe Inglesi la prima vittoria del D-Day.

INGLESИ: 1 HQ (Magg. Howard), 1 MG Leggera, 2 Esploratori, 20 Fanterie Aviotrasportate.  
 TEDESCHI: 1 HQ, 1 MG Pesante, 16 Fanterie, 1 Trincea\*.

Nazionalità	Tipo	Raggio di Individuazione	Raggio di Tiro o Azione	Tiro Salvezza	Movimento
Tedeschi	Fanteria	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Mitragliatrice Pesante	15 cm	25 cm	6	10 cm
	Quartier Generale (HQ)	25cm	15cm	6	15cm
Inglesi	Fanteria aviotrasportata	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Mitragliatrice Leggera	15 cm	20 cm	5+	15 cm
	Esploratore	25cm	15cm	5+	15cm
	Quartier generale (HQ)	25cm	15cm	5+	15cm

\* La Trincea concede un +1 al tiro salvezza di tre sole unità che sono al suo interno.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vince il giocatore che per primo, in qualunque momento, elimina la metà delle unità nemiche (9 Tedesche e 12 Inglesi). La partita dura 24 turni di gioco, poi la vittoria è assegnata al Tedesco se non c'è un vincitore. La conquista di entrambi i ponti da parte dell'Inglese produce la vittoria automatica ed immediata. Nessun intervento aereo per entrambi le parti.



Le Croci indicano le unità Tedesche, mentre le Stelle le unità Alleate: ciascuna Croce o Stella rappresenta tre unità a scelta, da schierarsi adiacenti tra loro. Benouville, Le Port sono considerati Villaggi.

## Sainte Mère Elise, 6 giugno 1944.

La creazione di una base difensiva a Sainte Mère-Eglise era uno degli obiettivi chiave della 82° Divisione Aviotrasportata USA. Al contrario di altri reggimenti, la 505° paracadutisti, atterrando a nord-ovest di Sainte Mère-Eglise, effettuò uno dei lanci più precisi. Riunendosi rapidamente e avvisati da un francese della presenza dei Tedeschi in città, i paracadutisti pianificarono di circondare Sainte Mère-Eglise ed entrare con coltelli, baionette e granate. Nel frattempo, a nord, il Tenente Turner Turnbull schierò le sue truppe su un altipiano presso Neuvill-au-Plain, impegnando il nemico per un po', dando del tempo fondamentale alle truppe intorno a Sainte Mère-Eglise, e dando quindi loro la possibilità di scontrarsi con l'offensiva Tedesca proveniente da sud, e battere diverse unità nemiche. Tutto questo spinse il Comando Tedesco a sovrastimare le forze Americane in questo settore, e di conseguenza, i Tedeschi si ritirarono.

**USA:** 1 HQ, 1 MG Leggera, 1 Mortaio Leggero, 1 Esploratori, 1 Cannone Anticarro, 13 Fanterie Aviotrasportate.

**USA RINFORZI\*** (al primo turno): 1 HQ, 1 Esploratore, 1 Mortaio Leggero, 1 Mitragliatrice Leggera, 8 Fanterie Aviotrasportate.

**TEDESCHI:** 1 HQ, 1 MG Pesante, 1 MG Leggera, 12 Fanterie.

**TEDESCHI RINFORZI** (al secondo turno di gioco): 1 HQ, 12 Fanterie, 2 Tank Medi.

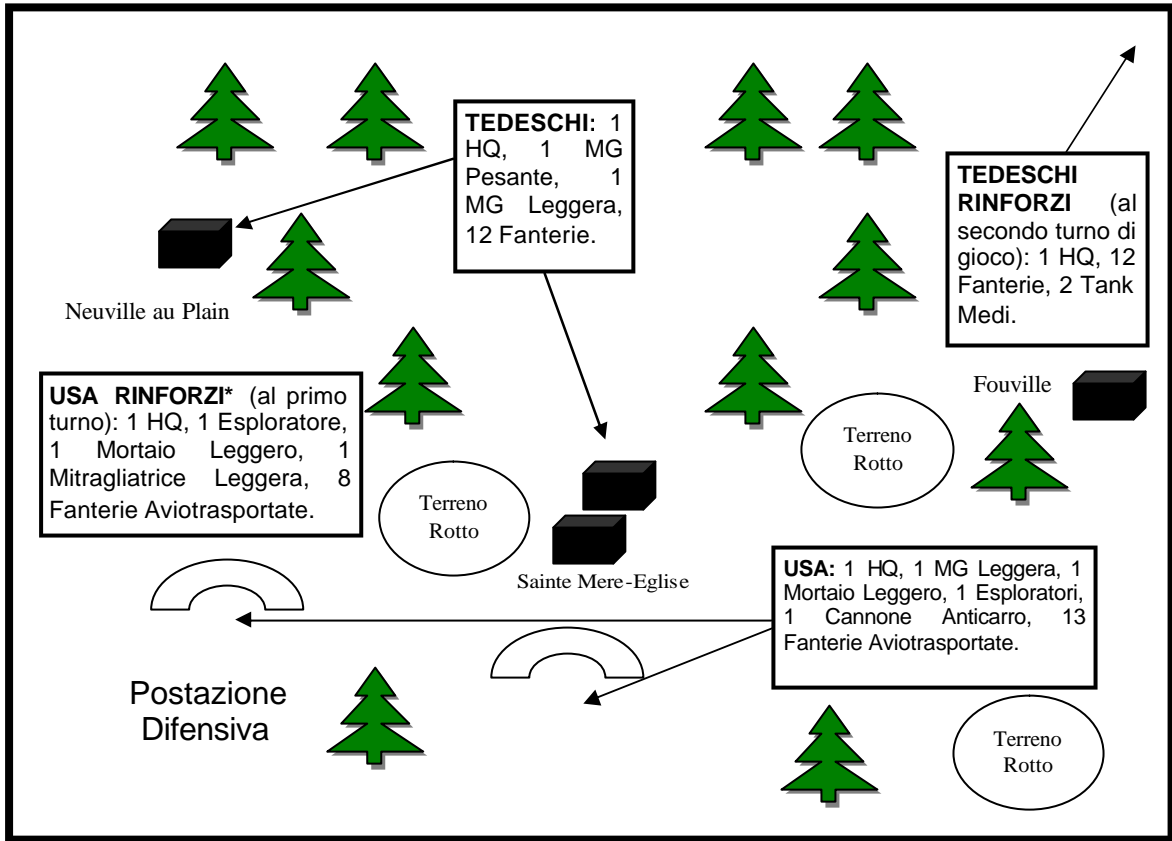
\* Prima che il giocatore Alleato effettui il primo turno, dovrà effettuare un lancio di paracadutisti, facendo entrare i suoi Rinforzi. Il giocatore tenendo in mano 4 segnalini di cartone (3cm per 3cm), ed ad un'altezza di 30cm dal terreno di gioco, dovrà farli cadere. Ciascun segnalino, una volta giunto sul campo di battaglia, sarà sostituito da tre unità a scelta fra quelle a disposizione nei Rinforzi. Attenzione, se i segnalini cadono fuori dal tavolo di gioco, saranno considerati un lancio perso.

Nazionalità	Tipo	Raggio di Individuazione	Raggio di Tiro o Azione	Tiro Salvezza	Movimento
<b>Tedeschi</b>	Fanteria	15 cm	15 cm	6	15 cm
	Mitragliatrice Pesante	15 cm	25 cm	6	10 cm
	Mitragliatrice Leggera	15cm	20cm	6	15cm
	Quartier Generale (HQ)	25cm	15cm	6	15cm
	Tank Medio	15 cm	30 cm	4+	15 cm
<b>USA</b>	Fanteria aviotrasportata	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Mitragliatrice Leggera	15 cm	20 cm	5+	15 cm
	Esploratore	25cm	15cm	5+	15cm
	Quartier generale (HQ)	25cm	15cm	5+	15cm
	Mortaio Leggero	15cm	30cm	5+	15cm
	Cannone Anticarro*	15cm	30cm	5+	10cm

\*Se il cannone anticarro, colpisce un Tank, riduce di -1 il tiro salvezza del carro nemico.

**CONDIZIONI DI VITTORIA.** Vince il giocatore che per primo, in qualunque momento, elimina la metà delle unità nemiche (15 Tedesche e 15 USA). La partita dura 24 turni di gioco, poi la vittoria è assegnata al giocatore Alleato se non c'è un vincitore. Nessun intervento aereo per entrambi le parti.





Sainte Mère Elise, 6 giugno 1944



## Operazione Cobra, 25 – 26 luglio 1944.

L'operazione Cobra fu annunciata al momento del bombardamento a tappeto delle linee tedesche su un fronte ristretto. Dopo il bombardamento, sarebbe stato effettuato un attacco da parte di tre divisioni di fanteria insieme a due divisioni corazzate ed una di fanteria tenuta di riserva. L'intenzione del generale Bradley era di tirare fuori le forze americane da quell'inferno di siepi e spostarle verso gli altopiani più a sud dove sarebbero state in grado di manovrare. L'attacco di terra iniziò alle 11.00 con il semplice obiettivo di conquistare Marigny e St. Gilles. Al centro, il bombardamento mise rapidamente fuori combattimento la vecchia Divisione Panzer Lehr, ma la porzione occidentale dell'attacco si impantanò rapidamente contro le postazioni difensive tedesche del 13° reggimento paracadutisti, che era scampato a gran parte del bombardamento. Attorno alla città di Hebecrevon, carri panther e fanteria tedesca stavano ancora resistendo ad uno scontro violento, di conseguenza, i risultati del primo giorno di combattimento furono deludenti. Le possibili scelte di Lightning Joe Collins, comandante delle forze americane, erano di far continuare gli attacchi della fanteria nella speranza di aprire un varco nelle linee nemiche, oppure a gire con maggior forza e impegnare, il giorno dopo, le truppe meccanizzate tenute di riserva. Non essendo mai stato un uomo timoroso, optò per l'ultima soluzione. Nel tardo pomeriggio, la 3° divisione corazzata si trovava alla periferia di Marigny e la 2° divisione corazzata si muoveva rapidamente verso St. Gilles. Il contrattacco tentato dal Kampfgruppe Heinz e dai residui della Panzer Lehr non fu in grado di fermare l'avanzata. Le truppe americane avevano portato a termine la loro offensiva.

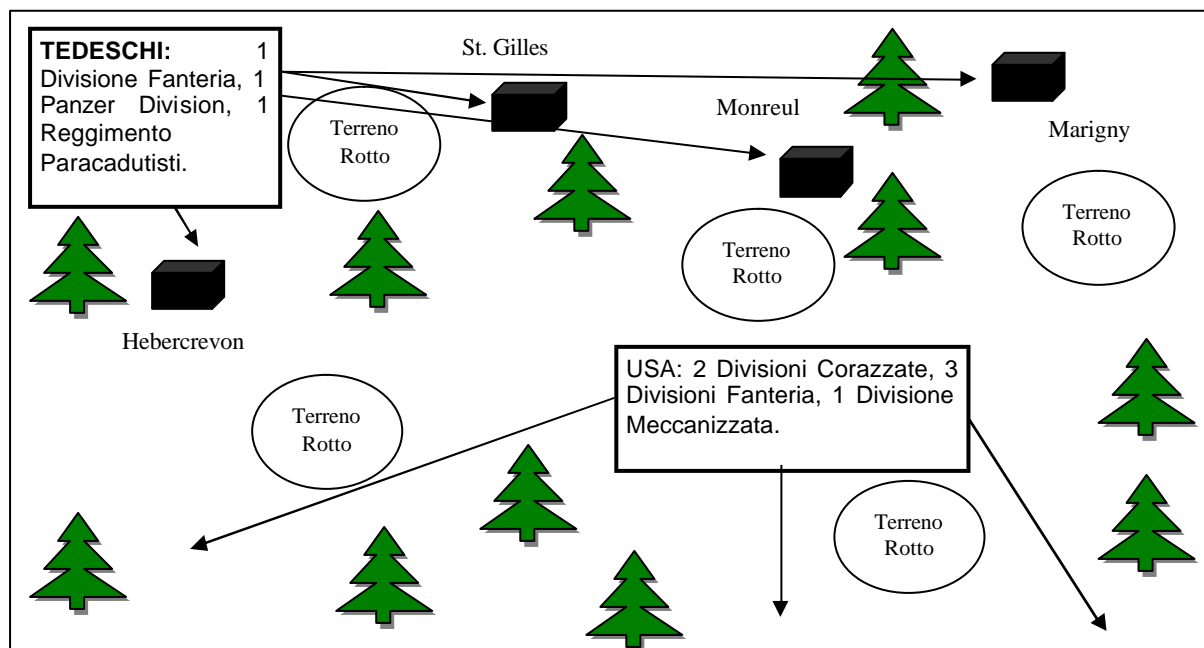
**USA:** 2 Divisioni Corazzate, 3 Divisioni Fanteria, 1 Divisione Meccanizzata.

**TEDESCHI:** 1 Divisione Fanteria, 1 Panzer Division, 1 Reggimento Paracadutisti.

Forze	Divisione	HQ	Recon	Tank	Fanteria Motorizzata	Artiglieria
Tedeschi	Fanteria	1	1	-	6	2
	Reggimento Paracadutisti	1	1	-	3	1
	Panzer Division	1	2	3*	4	2
USA	Fanteria	1	1	-	9	2
	Corazzata	1	1	6**	4	2
	Meccanizzata	1	1	2	6	2

\* Due Tank Medi ed uno Tigre. \*\* Tank Medi.

**CONDIZIONI DI VITTORIA.** Vince il giocatore che per primo, in qualunque momento, elimina la metà delle unità nemiche. La partita dura 24 turni di gioco, poi la vittoria è assegnata al Tedesco se non c'è un vincitore. La conquista di entrambe le città di Marigny e Saint Gilles produce la vittoria automatica ed immediata degli Alleati. Tre interventi aerei americani e nessuno tedesco.



## Operazione Luttich, 7 agosto 1944.

L'operazione Luttich iniziò poco prima della mezzanotte della sera del 3 agosto, sotto gli ordini diretti di Hitler che ordinò a quattro divisioni corazzate di lanciare un contrattacco a ovest attraverso la penisola Cotentin verso Avranches. Il loro obiettivo era di dividere le truppe di Patton a metà e frenare l'offensiva degli Alleati. La 2° Divisione SS panzer si spinse dentro Mortain prima dell'alba e inviò una colonna verso St. Hilaire, ma il controllo su Mortain venne seriamente minacciato dalla 120° fanteria trincerata sulla collina 317. La 2° Divisione SS panzer si diresse ad ovest lungo il fiume See fin quando non fu fermata presso Le Mesnil-Adelee. Al centro, la 1° Divisione Panzer e la Panzer Lehr furono fermate dopo aver conquistato St. Barthelemy. L'elemento più settentrionale dell'avanzata, la 116° Divisione panzer, non fu in grado di lanciare il suo attacco. Il comandante americano, Lightning Joe Collins, replicò all'attacco e diede ordini alla fanteria e ai mezzi corazzati di riserva di avanzare. Nella tarda mattina, gli aerei Alleati sorvolarono l'area e con una chiara visuale dell'avanzata tedesca dalla collina 317, la 120° Fanteria fu in grado di guidare con precisione il fuoco aereo e di artiglieria, per tutto il giorno.

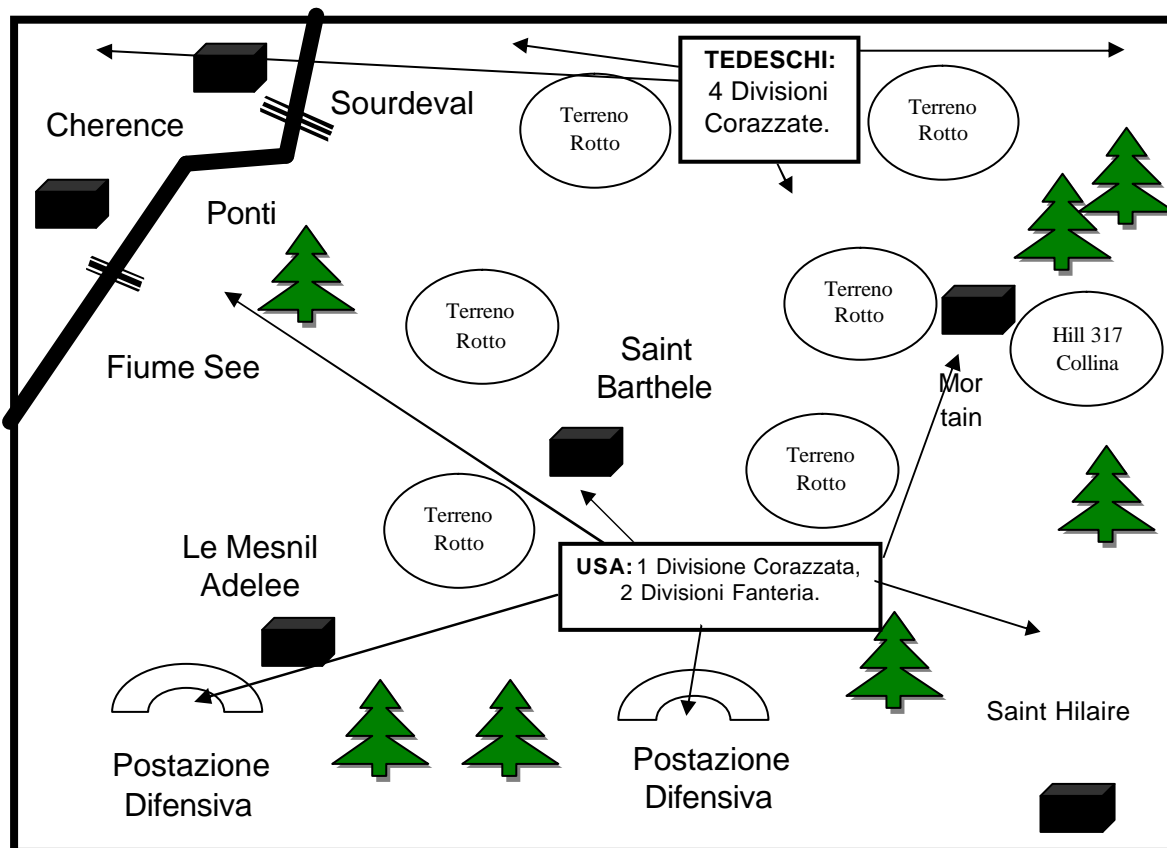
**USA:** 1 Divisione Corazzata, 2 Divisioni Fanteria.

**TEDESCHI:** 4 Divisioni Corazzate.

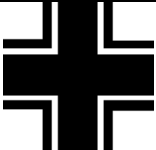
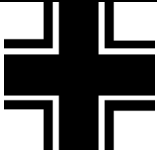
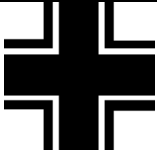
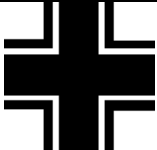
















Forze	Divisione	HQ	Recon	Tank	Fanteria Motorizzata	Artiglieria
Tedeschi	Panzer Division	1	2	3*	4	2
USA	Fanteria	1	1	-	9	4
	Corazzata	1	1	6**	4	2

\* Due Tank Medi ed uno Pesante. \*\* Tank Medi.

**CONDIZIONI DI VITTORIA.** Vince il giocatore che per primo, in qualunque momento, elimina la metà delle unità nemiche. La partita dura 24 turni di gioco, poi la vittoria è assegnata al giocatore Alleato se non c'è un vincitore. La conquista della città di Saint Hilaire produce la vittoria automatica ed immediata del Tedesco. In questo scenario ci sono tre interventi aerei americani e nessuno tedesco.




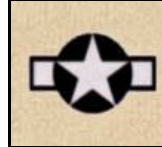










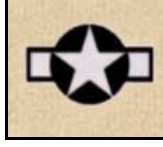



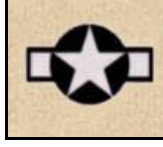



## CARTE UNITA' TEDESCHE

 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 91° Infanterie Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 21° Panzer Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 243° Infanterie Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 352° Infanterie Division
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 709° Infanterie Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 711° Infanterie Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 12° Panzer Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 346° Infanterie Division
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 3° Fallschirmjager Rgt.	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> 716° Infanterie Division	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/>

*Ritagliare ed incollare su cartoncino.*

# CARTE UNITA' ALLEATE

 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 82° Divisione Aviotr. USA	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 101° Divisione Aviotr. USA	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 6° Div. Aviotrasportata GB	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 4° Div. Fanteria USA
 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 90° Div. Fanteria USA	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 1° Div. Fanteria USA	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 29° Div. Fanteria USA	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 2° Div. Corazzata USA
 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 3° Div. Fanteria Canadese	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 50° Divisione Fanteria GB	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 7° Div. Corazzata GB	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 49° Div. Fanteria GB
 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 3° Div. Fanteria GB	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/> 51° Div. Fanteria GB	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/>	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/>
 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/>	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/>	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/>	 <b>NOME DELLA DIVISIONE:</b> <hr/>

*Ritagliare ed incollare su cartoncino.*

# ALTO COMANDO



è un regolamento di wargame sulla Seconda Guerra Mondiale dove ogni elemento rappresenta un battaglione, grazie ad una nuova tecnica di wargame, i giocatori mettono sul campo di battaglia diverse Divisioni, riuscendo così a simulare le grandi battaglie di questo periodo, senza però aver bisogno di tavoli immensi e tanti soldatini. Semplice, veloce, storicamente equilibrato, adatto per coloro che vogliono cogliere l'aspetto operativo del wargame. Completo di scenari e lista degli eserciti.

Al momento ALTO COMANDO si presenta in una serie di volumi, ciascuno con regole simili, ma con scenari differenti.

**ALTO COMANDO. Campagna d’Africa, 1940-1943.**

**ALTO COMANDO. Campagna d’Italia, 1943-1945.**

**ALTO COMANDO. Campagna di Russia, 1941-1945.**

**ALTO COMANDO. Campagna di Normandia, 1944-1945.**

**ALTO COMANDO. Campagna di Grecia, 1940-1941.**

PER ORDINARE UNO O PIU' VOLUMI SCRIVETE UNA E-MAIL O TELEFONATE A:

**Strategia & Tattica**

Via Cavour 250 - Roma

Tel. 064824684

e-mail: [strategia@mclink.it](mailto:strategia@mclink.it)



## Quali soldatini usare ?

**Per giocare ad ALTO COMANDO potete utilizzare qualunque soldatino (sia in piombo che in plastica), nella scala a vostra disposizione, sia i 6mm, sia i 10mm, i 15mm, i 20mm, i 25mm, ecc.**

**Ricordatevi che i soldatini in plastica sono quelli in scala 1/72.**

**I soldatini in piombo se volete potete ordinarli presso lo storico negozio:**

### **Strategia & Tattica**

Via Cavour 250 - Roma  
Tel. 064824684  
e-mail: [strategia@mclink.it](mailto:strategia@mclink.it)