

CATTURATE TITO!

OPERAZIONE RÖSSELSPRUNG 1944

L'operazione Rösselsprung (mossa del cavallo, termine del gioco degli scacchi) è un'operazione antipartigiana lanciata dalle forze tedesche contro la resistenza jugoslava durante la Seconda Guerra Mondiale tra il 25 maggio e il 3 giugno 1944. Questa operazione combinata tra le forze aeree e di terra mirava a catturare - vivo o morto - il capo della resistenza Josip Broz, detto Tito, il cui nascondiglio si trovava nel villaggio di Drvar situato in Bosnia-Erzegovina. La prima fase del raid era assegnata alle truppe aviotrasportate (paracadutisti e alianti) del battaglione SS-fallschirmjager 500, una sorta di battaglione disciplinare. La seconda fase prevedeva il coinvolgimento della 7ª Divisione SS Prinz Eugen e di reparti croati.

Operazione Rösselsprung 1944 utilizza il sistema dei giochi Bruneval 1942 (VV 104) e Commando 4 in azione: Dieppe 1942 (VV 131) per simulare la fase di aerotrasporto dell'operazione. Questo sistema di gioco sviluppato per la serie "Raids" può essere giocato unicamente in solitario. Le regole gestiscono automaticamente le azioni jugoslave mentre il giocatore è responsabile delle azioni tedesche.

1 – GENERALITA'

1.1 - TERMINI E DESIGNAZIONI

Compagnia: unità di base dei partigiani jugoslavi che raggruppa da 20 a 100 uomini.

D10: dado a 10 facce dove 0 = zero e non dieci.

D6: dado a 6 facce.

DZ: una *Drop Zone* è composta da sei zone geografiche numerate da 1 a 6, in cui i paracadutisti possono atterrare.

?: indica sulla scala cronologica per ricordare che un evento casuale deve essere determinato.

FA: Fattore d'assalto.

FT: Fattore di tiro.

Plotone: unità di base dei paracadutisti composta da circa 35 a 40 uomini.

PF: Punti di Forza che rappresentano la capacità di combattimento di un'unità.

PM: Punti Movimento spesi per muovere un'unità.

R: Raggio. **R = 1** per qualsiasi ZG distante da una connessione di un altro ZG (ZG adiacente)

Jugoslavo: termine generico per l'Esercito Nazionale di Liberazione della Jugoslavia (NOVJ).

ZG: Zona geografica di colore verde, arancione o rosso dove operano le unità.

1.2 - IL TERRENO

ZG di colore **verde:** ZG aperta che non offre protezione.

ZG di colore **arancione**: ZG che offre protezione leggera (abitazioni, rifugi, trincee).

ZG di colore **rosso**: ZG che offre una forte protezione (edifici industriali, muri di cemento, grotte, foresta fitta, zone rocciosi).

Nota: le zone ombreggiate in verde rappresentano le DZ, zone di atterraggio dei paracadutisti e degli alianti (vedi 10).

1.3 - SCALA DI GIOCO



Un turno di gioco equivale a 2 ore di giorno e 5 ore di notte. Gli ZG sono distanti da uno a qualche centinaio di metri.

Lo scenario inizia alle 6:00 del 25 maggio 1944 e termina alle 12:00 del 26 maggio, cioè 12 turni di gioco.



La parte anteriore di una pedina rappresenta una forza completa, cioè da 35 a 40 paracadutisti tedeschi, una compagnia da 20 a 100 partigiani jugoslavi, un ufficiale, due mitragliatrici antiaeree (DCA) o due carri armati italiani CV-35.



Il dorso di una pedina rappresenta una forza ridotta o un ufficiale eliminato.

1.4 - ATTREZZATURA E AIUTI PER IL GIOCO

La carta rappresenta l'area intorno a Drvar dove ebbe avuto luogo il raid. Include anche una scala cronologica, una scala graduata da 0 a 9 su cui i cursori mobili permettono di annotare il livello di allerta, il livello di munizioni e una zona di risoluzione degli assalti.

Per giocare sono necessari due dadi a 6 facce (uno bianco e l'altro di colore diverso) e un dado a 10 facce.

1.5 - OBIETTIVI

I Tedeschi ottengono punti vittoria (PV) per il raggiungimento degli obiettivi designati (vedi 14.).

2 – LE PEDINE

2.1 - LE UNITÀ

Le sagome dei paracadutisti sono su fondo grigio, i partigiani jugoslavi su fondo beige.

Ogni unità è caratterizzata da sei parametri: Arma di appartenenza (simbolo NATO), nazionalità, Fattori di Fuoco (FT) e Assalto (FA) e massima capacità di movimento. Il gruppo e l'unità di appartenenza sono dati a titolo indicativo.

Ci sono due livelli di efficienza:

Anteriore: unità a piena forza, cioè due punti di forza;

Posteriore: unità con forza ridotta (rilievo in bianco), un punto di forza o un'unità distrutta.

Simboli e designazioni delle unità



La stessa unità ridotta che ha subito una perdita

Colore e simbolo	Designazione
Fascia blu	Gruppo Blau
Verde	Gruppo Grün
Rosso	Gruppo Rot
Arancione e martello	Gruppo Brecher
Arancione e mascella	Gruppo Beisser
Arancione e ascia	Gruppo Draufganger
Arancione e zampa artigliata	Gruppo Greifer
Arancione e testa di felino	Gruppo Panther
Arancione e pugnale	Gruppo Sturmer
Marrone	2 ^a ondata di paracadutisti
VI, XI	Corpo d'armata partigiano

Colore ZG	Tipo di terreno	Valore di protezione	Impilamento massimo espresso in PF Mvt & Tiro/Assalto
Verde	Nessuna protezione	0	10/20 (massimo 10 per campo)
Arancione	Protezione leggera	1	10/20 (massimo 10 per campo)
Rosso	Protezione forte	3	10/20 (massimo 10 per campo)

2.2 - IMPILAMENTO

Ad ogni unità corrisponde un numero di PF:

- **Due PF** per ogni pedina di unità effettiva; fanteria tedesca, partigiani jugoslavi, carri armati CV-35, mitragliatrici antiaeree.
- **Un PF** per ogni retro di pedina ridotto di unità di fanteria, carro armato o mitragliatrice ridotta.
- **Nessun PF:** ufficiali e tutti le altre pedine.

Le unità jugoslave e tedesche non possono mai essere situate nella stessa ZG durante il movimento tranne che per i prigionieri. Si trovano solo nella stessa ZG durante un assalto. Ogni fazione può impilare un massimo di **10 PF** in uno ZG. Possono quindi esserci un massimo di **20 PF** (10 per fazione) in uno ZG durante un assalto.

La regola d'impilamento deve essere osservata quando le unità sono ferme in uno ZG, ma possono essere temporaneamente infrante durante il movimento.

L'unità combattente in cima al gruppo è considerata "in prima linea"; è quella il cui Fattore di Tiro (FT) è preso in considerazione per il combattimento ed è lei che ne subirà il risultato.

Non appena il risultato di un combattimento è stato stabilito, il giocatore tedesco può riorganizzare le unità partecipanti. Per gli jugoslavi, dopo ogni combattimento, è necessario riorganizzare le unità in modo da posizionare **sempre** in cima alla pila, l'unità con la FT **più alta** in pila.

Un'unità che ha eseguito un'azione può essere raggruppata con un'unità che non ha compiuto un'azione e si differenzia ruotando il contatore di 90° in senso orario.

3 - PREPARAZIONE DEL GIOCO

3.1 – MARCATORI E PEDINE



Scala cronologica: il segnalino del turno di gioco è posto nella casella del turno n° 1 (0600-0800)

Scala di compatibilità



Livello di allarme: il marcatore del livello di allarme è posto nella casella 0 della scala cronologica sulla mappa.

Livello di munizioni: i marcatori delle decine e delle unità sono posizionati sulla scala cronologica sulla mappa. Proponiamo tre livelli di difficoltà.



Difficile: 50

Medio: 60

Facile: 70



Marcatori A, B, C: i marcatori vengono posizionati a faccia in su, mescolati e quindi posizionati sulle ZG contrassegnate con una A, B o C. Una ZG può contenere due marcatori diversi.

3.2 - LE UNITÀ JUGOSLAVE



Le trentaquattro pedine delle unità jugoslave da posizionare sulla mappa sono identificate da una **B** (sette pedine) e **C** (ventisette pedine) e quindi divise in due gruppi di attivazione.



Le pedine identificate nella *Gioventù Comunista* sono diciassette (simbolo NATO della fanteria); se si verifica l'evento "e" (vedi 5.), alcuni gettoni potrebbero essere rimossi dal gioco.

Quando viene attivato un marcatore B o C, il numero di pedine indicate sul retro viene estratto a caso, tenendo conto del tipo di unità attivata indicata dal simbolo NATO (fanteria, pionieri, carro armato, fanteria HQ, mitragliatrice antiaerea). Quando viene attivato un marcatore A, giralo, il retro può rivelare Tito, R. Churchill, documenti segreti o un'uniforme di Tito (senza Tito). Le venti pedine delle unità jugoslave che arrivano come rinforzi (identificate da una **R**) sono divise in tre gruppi, nero, blu e rosso. Quando arriva un rinforzo, il numero delle pedine indicate viene estratto a caso e vengono posti nelle ZG identificate R0, R1, R2, R3, R4, R5 e R6 sulla mappa. Un codice colore per la lettera "R" indica il bordo della mappa su cui devono essere posizionate le pedine: **nero** per il bordo ovest, **blu** per il bordo sud e **rosso** per i bordi nord ed est (vedere 11.).

3.3 - UNITÀ TEDESCHE

Sono costituite da due ondate di paracadutisti/alianti:

La prima ondata (identificata dal simbolo di un paracadute con un "1" sulle pedine e sulla scala cronologica): l'ufficiale SS-Hauptsturmführer Kurt Rybka e diciannove plotoni paracadutisti.

La seconda ondata (identificata dal simbolo di un paracadute con un "2" sulle pedine e sulla scala cronologica): l'ufficiale SS-Hauptsturmführer Josef Obermaier e sei plotoni di paracadutisti.

4 - SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco è suddiviso in sette fasi di gioco, identificate dalla A alla F. Ogni fase deve essere completata prima di passare alla successiva.

A. Determinazione di eventi casuali unicamente nei turni 1, 3, 4 e 5 di gioco. Determinazione dell'arrivo della seconda ondata di paracadutisti solo nel terzo turno.

B. Azioni tedesche (in quest'ordine)

Effettuare una rotazione di 90° in senso orario per ogni pedina attivata nel campo tedesco.

- Supporto aereo (vedi 9.)
- Lancio dei paracadutisti e atterraggio (vedi 10.)
- Attivazione (vedi 8.)
- Movimento (vedi 12.)
- Attivazione (vedi 8.)
- Combattimenti (vedi 13.)

C. Azioni jugoslave (in quest'ordine)

Effettuare una rotazione di 90° in senso orario per ogni pedina attivata nel campo jugoslavo.

- Posizionamento dei rinforzi (quando il livello di allarme è ≥ 7) (vedere 11.)
- Movimento (per le unità attivate) (vedi 12.)
- Tiro (per le unità attivate) (vedi 13.)

D. Rimuovere i marcatori di supporto aereo e riportare tutti i segnalini sul lato destro ruotando di 90° in senso antiorario (per le unità che hanno eseguito una singola azione) o di 180° (per le unità che hanno eseguito due azioni) in senso antiorario.

E. Spostare il marcatore del tempo in avanti di uno spazio.

F. Determinazione della vittoria nell'ultimo turno di gioco (12 turno o 10/11 turno se si verifica l'evento imprevisto "g").

5 - EVENTI CASUALI

La sequenza A, determinazione di eventi casuali avviene solo nei turni 1, 3, 4, 5 e 10. Un "?" è posto sulla scala cronologica per memoria.

- La prima serie di eventi riguarda solo il turno 1; questi eventi sono identificati dalle lettere a, b, c, d, e, f, g.
- La seconda serie di eventi casuali è per i turni 3, 4, 5 e 10.

5.1 - PRIMA SERIE DI EVENTI

Il risultato del lancio di un **D10** indica gli eventi e le loro conseguenze:

[0]: (a) **Nessun evento.**

[1,2]: (b) Il comitato di benvenuto.

Nota storica: gli alianti e, in misura minore, i paracadutisti furono soggetti al tiro della DCA e delle armi leggere. Cinque alianti e alcuni paracadutisti vennero colpiti durante la discesa.

Lancia un **D10** il cui risultato indica il gruppo colpito.

D10	Gruppo	Perdita
0	Blau, Grün, Rot (a tua scelta)	1PF
1	Draufganger	1PF
2	Draufganger	2PF *
3	Sturmer	1PF
4	Panther	2PF *
5	Greifer	1PF
6	Panther	2PF *
7	Brecher	1PF
8	Panther	2PF *
9	Beisser	1PF

* Ripartire le perdite su due pedine differenti.
Gli ufficiali tedeschi non sono interessati da questo evento.

[3; 4]: (c) Dove sei Tito?

Nota storica: Tito aveva un secondo nascondiglio situato a Bastati a ovest di Drvar dove a volte si nascondeva durante il giorno. Avrebbe potuto benissimo essere lì quel giorno, condannando al fallimento il tentativo di eliminarlo.

Lancia un **D6**; su un risultato:

- **Dispari**: rimuovi dalla mappa a caso un marcatore A, senza guardarlo dietro, e mettilo da parte.
- **Pari**: rimuovi dalla mappa casualmente due segnalini A, senza guardarli dietro, e mettili da parte.

[5]: (d) Buon compleanno!

Nota storica: sebbene sia nato il 7 maggio, Tito doveva festeggiare il suo compleanno il 25 e le sue truppe erano divise tra la grotta dove si trovava il suo QG e Podbrina.

Lancia un **D6**; su un risultato di:

- **1, 2, 3**: utilizzate il marcatore B dalla ZG Grotta (G) e posizionate nella ZG Missione Sovietica (identificata da una stella rossa sovietica).

- **4, 5, 6**: utilizzate il marcatore B della ZG Missione Sovietica (identificato da una stella rossa sovietica) e posizionatelo nella ZG Grotta (G).

Questo riflette il movimento della sua guardia ravvicinata per essere alloggiata con Tito ... o no!

[6]: (e) Giovani comunisti.

Nota storica: un congresso della gioventù antifascista della Jugoslavia che riuniva poco più di ottomila giovani uomini e donne della Lega dei Giovani Comunisti si era appena concluso pochi giorni prima dell'operazione. Alcuni giovani partigiani erano già partiti, altri ancora presenti ...

Lancia un **D6**; il risultato indica il numero di pedine C identificate da un simbolo di fanteria NATO da sopprimere tra i diciassette presenti.

[7; 8]: (f) Buon atterraggio, brutto posto.

Nota storica: alcuni alianti sono atterrati più lontano del previsto per vari motivi (infortunio al pilota, fumo denso dei bombardamenti che impediva la visibilità, ecc.).

Lancia un **D6** il cui risultato indica il gruppo di cui un'unità (da estrarre a caso se il gruppo è composto da più pedine) atterra nella DZ numerata VII.

D6	Gruppo con fascia arancione/simbolo (numero di pedine nel gruppo)
1	Beisser/Mascella (1)
2	Brecher Martello (1)
3	Draufganger/Ascia (2)
4	Greifer/Zampa Artigliata (1)
5	Pantera/Testa di felino (3)
6	Sturmer/Pugnale (1)

[9]: (g) L'arrivo dei rinforzi.

Nota storica: Dvrar è il punto di convergenza di una vasta operazione di accerchiamento che coinvolge numerose truppe - inclusa la 7^a SS Division Prinz Eugen - che dovevano annientare i partigiani e sostituire i paracadutisti. La progressione è lenta e difficile, perché il percorso si presta ad imboscate e i partigiani eccellono nella guerra di imboscate. Tuttavia, le forze combinate tedesche e croate sarebbero potute arrivare un po' prima.



Unicamente alla fine del turno 9, tira un **D6**: il risultato indica l'ultimo turno di gioco. Il marcatore *Fine* viene posizionato nella casella corrispondente della scala temporale.

- **Dispari**: turno 11

- **Pari**: round 10

5.2 - SECONDA SERIE DI EVENTI

Turni 3, 4 e 5

- **Arrivo dei paracadutisti della 2^a ondata**

Lancia un **D6**. Il risultato indica il numero di pedine di paracadutisti disponibili per la sequenza di lancio con il paracadute/atterraggio del turno 3. Ripeti questo lancio di D6 per il turno 4 e poi per il turno 5, finché i segnalini della seconda ondata non sono esauriti. Se al termine di questi tre lanci ci sono ancora pedine tra quelle iniziali, le pedine in eccesso sono considerate perse, le unità rimanenti sono considerate eliminate e accreditate ai punti vittoria Jugoslavi.

- **Fornitura di munizioni**

Ogni rinforzo di paracadutisti è accompagnato da un rinforzo di munizioni. Noi vi proponiamo tre livelli di difficoltà. Il risultato dei lanci di dado indica il numero di punti munizioni aggiunti alla scala di conteggio delle munizioni. Regola i cursori per tenerne conto dell'apporto.

- **Difficile:** 1D6
- **Medio:** 1D10
- **Facile:** 2D6

I lanci di dado per determinare le munizioni aggiuntive non hanno luogo se tutti i paracadutisti della 2^a ondata sono già tutti atterrati.

Turno 10

Lancia un **D10**: il risultato indica il numero di punti di munizioni aggiunti alla scala di conteggio delle munizioni. Regola i cursori per tenere conto di questo apporto.

6 - LIVELLO DI ALLARME



Il livello di allarme è graduato da **0 a 9**; all'inizio del gioco è zero. Alcune azioni aumenteranno questo livello di allarme e renderanno più facile l'attivazione delle unità jugoslave. L'aumento del livello di allarme è un effetto irreversibile.

Il livello di allarme viene regolato **immediatamente** ogni volta che viene eseguita l'azione che lo attiva. Queste azioni, con il valore di aumento del livello di allarme associato - il numero dopo la / rappresentano l'aumento del livello di allarme massimo associato all'azione - sono:

- Primo supporto aereo che dà un bonus: **+1/1**
- Primo atterraggio (parà o alianti): **+1/1**
- Primo sparo tedesco o jugoslavo: **+1/1**
- Primo assalto: **+1/1**
- Primo marcatore A, B o C attivato: **+1/1**
- ZG G è occupata dai paracadutisti: **+2/2**
- Tito rivelato *: **+1/1**
- Tito prigioniero: **+2/2**

- Ogni ZG missione straniera (GB, URSS, USA) occupata da paracadutisti senza unità partigiana (almeno una pedina presente nella ZG): **+1/3**

** L'identificazione di Tito ha un'influenza diretta sull'attivazione dei marcatori A, B, C e sul livello di allarme e indirettamente sul movimento jugoslavo.*

Importante. Il livello di allarme ha un'influenza diretta sull'attivazione (vedi 8.), sui rinforzi (vedi 11.) e sui movimenti (vedi 12.) jugoslavi.

7 - AZIONI

Vengono prese in considerazione solo le azioni avviate da una fazione durante la sua sequenza.

Esempio: un assalto iniziato dal campo tedesco conta come un'azione per tutte le unità tedesche impegnate in questo assalto, non per le unità jugoslave.

Una pila può contenere una o più unità con un'azione da eseguire (ad es. tiro) e una o altre unità senza ulteriori azioni da eseguire (ad esempio dopo un movimento). L'unità con un'azione da eseguire può farlo.

Un'unità tedesca (paracadutisti, ufficiale) può eseguire **una o due azioni** differenti per fase o non eseguire alcuna azione. Ogni unità esegue un'azione e poi passa alla successiva in questo ordine:

- Lancio col paracadute e atterraggio
- Movimento
- Combattimento: tiro e assalto

Un'unità jugoslava deve **obbligatoriamente** eseguire una sola azione per fase quando il livello di allarme è **inferiore a 7**, poi **due** azioni diverse quando il livello di allarme è superiore o uguale a 7.

Ogni unità esegue la stessa azione e poi passa alla successiva in questo ordine:

- Posizionamento dei rinforzi (quando il livello di allarme è ≥ 7)
- Movimento (per unità attivate)
- Tiro (per unità attivate)

Importante. Ruota la pedina (o la pila di pedine) di 90° per ogni azione eseguita. Quindi una pedina capovolta - rotazione di 180° - avrà eseguito due azioni.

8 - ATTIVAZIONE

Le ZG contrassegnate con **A, B e C** con uno o due marcatori corrispondenti sulla mappa sono zone di attivazione delle unità jugoslave.

L'attivazione dipende dal livello di allarme degli jugoslavi e dalla posizione di almeno un'unità tedesca rispetto alla ZG contrassegnata con A, B, C.

- **Caso 1: Quando un'unità tedesca si trova in una ZG A, B, C, l'attivazione è automatica.**

Il retro del marcatore indica il tipo e il numero di fanteria, carri armati, mitragliatrici DCA, ma anche la presenza o meno di Tito, documenti top secret e R. Churchill.

Le pedine jugoslave vengono estratte a caso dal rispettivo gruppo di attivazione A, B, C entro il limite della loro disponibilità per i gruppi A e C (possono essere ridotte se si verificano eventi "c" ed "e"). Le pedine vengono poste nella ZG e un assalto viene risolto durante la sequenza di combattimento (vedere 13.).

***Nota storica:** solo un'uniforme di Tito è stata trovata sul posto dai paracadutisti. Il figlio di Winston Churchill, Randolph faceva parte della missione britannica ma quel giorno era assente.*

- **Caso 2: Quando un'unità tedesca è adiacente ad una ZG A, B, C, alla fine del suo movimento o lancio col paracadute/atterraggio.**

Per ogni pila di unità tedesche lanciate un **D10** per determinare l'attivazione di ogni pila di unità jugoslave (un lancio di dado per pila, indipendentemente dal numero di pedine che la compongono);

- Se il risultato del dado è **inferiore o uguale** al valore del livello di allarme l'attivazione è andata a buon fine; il marcatore (o marcatori se ce ne sono più di uno nella ZG) viene girato e rivela il numero di unità jugoslave del gruppo di attivazione da posizionare nella ZG.

- Se l'attivazione **fallisce**, il marcatore di attivazione viene lasciato al suo posto.

Una singola unità tedesca può potenzialmente attivare diversi ZG diversi alla fine del suo movimento.

Il marcatore " Tito Assente " rappresentato da un'uniforme viene rimosso dal gioco quando viene rivelato.

- **Caso 3: i marcatori A, B, C vengono rivelati automaticamente quando:**

- Il livello di allarme è 9; vengono rivelati tutti i segnalini.

- Non appena un segnalino A rivela la presenza di Tito, tutti i segnalini vengono rivelati.

- Quando un'unità jugoslava si ferma o attraversa una ZG con un segnalino A, B, C, vengono rivelati i segnalini dello ZG interessato.

Alla fine dell'attivazione di una pila di unità jugoslave, viene riorganizzato per posizionare l'unità con la TF più alta in cima al gruppo.

***Importante.** L'attivazione delle unità jugoslave non è un'azione, non si effettua la rotazione della pedina di 90°, si può eseguire un'azione durante la fase D del turno.*

9 - SUPPORTO AEREO



Il supporto aereo non è obbligatorio e non può essere utilizzato da solo. Ogni turno, il supporto aereo fornisce un bonus di combattimento di **+1** o **+2** - tiro o assalto - per il giocatore tedesco per uno ZG selezionato.

Questo bonus è valido per un turno, per un singolo ZG e per qualsiasi tipo di combattimento, tiro (in attacco o difesa) o assalto. Se non ha luogo alcun combattimento o se il marcatore A, B, C non rivela un'unità combattente jugoslava, il supporto aereo è perso.

La procedura è la seguente:

1. Selezionare lo ZG che riceve il supporto.
2. Ponete la pedina di supporto aereo in questa ZG che può contenere un marcatore A, B, C o unità jugoslave attivate.
3. Lancia 1D10.
4. Aggiungere eventuali modificatori al risultato del lancio.
5. Controlla il risultato del lancio modificato per ottenere il bonus.

D10 modificato	Bonus
≤ 2	0
3	+1
4	+1
5	+1
6	+ 2
7	+ 2
8	+ 2
9	+ 2

Modificatore apportato al D10

- Turno 1, 7,10: **-1**
- Turno 8, 9: **-3**
- Mitragliatrice DCA jugoslava: **-1** per pedina sulla mappa (in numero di due). Anche se queste due unità non sono attivate, applica questo modificatore di default. Solo l'eliminazione tramite combattimento di questi segnalini rimuove il loro modificatore. Le pedine DCA eliminate sono poste sulla scala di compatibilità per memoria, caselle 1 e 2.

Esempio: al turno 1 il modificatore è -3.

Nota storica: dal 26 maggio gli aerei alleati con base in Italia intervengono su espressa richiesta dei partigiani e si contendono il controllo aereo con l'aviazione croata e la Luftwaffe.

10 – LANCIO COL PARACADUTE

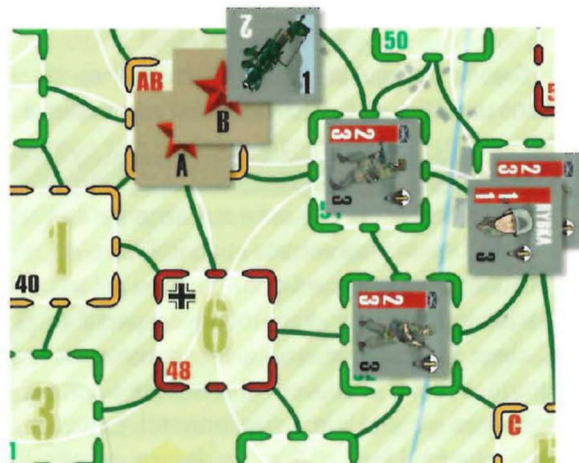
Procedura di lancio col paracadute e atterraggio: ci sono due ondate di lancio e atterraggio col paracadute, al turno 1 per i paracadutisti e gli alianti (pedine identificate da un simbolo di paracadute con "1") e dal turno 3 per il resto dei paracadutisti (pedine identificate allo stesso modo con un "2"). Il turno di arrivo della seconda ondata è determinato casualmente (vedi 5.2). Dopo un atterraggio, il movimento di un'unità tedesca viene dimezzato arrotondato per difetto (3PM e 2PM diventano 1PM).

Solo nel caso dell'evento casuale "f" (Buon atterraggio, cattivo posto), le DZ sono assegnate come segue.

	Zona di atterraggio
Paracadutisti della 1ª ondata	
Blu (Blau)	IV
Verde (Grün)	I
Rosso (Rot) + Rybka	V
Alianti della 1ª ondata	Gruppo arancione
Mandibola (Beisser)	VIII
Martello (Brecher)	IX
Ascia (Draufganger)	III
Zampa artigliata (Greifer)	VIII
Testa di felino (Panther)	VI
Pugnale (Sturmer)	II
Paracadutisti 2ª ondata	Gruppo marrone
Tutte le unità + Obermaier	VIII

Nota: un ufficiale non atterra da solo, deve essere assegnato a un'unità (a tua scelta per la 2ª ondata).

La ZG esatta in cui atterra ogni pedina di paracadutisti è da determinare. Le ZG di ciascuna DZ sono numerate da 1 a 6. Lanciate **1D6**; questo indica per la DZ designata (da I a IX) la ZG in cui ogni pedina, ufficiale incluso, atterra indipendentemente.



Esegui tutti i lanci e gli atterraggi nell'ordine indicato nella colonna. Una ZG può ricevere diverse pedine parà dopo l'atterraggio.

Nota storica: la seconda ondata ebbe luogo alle 1200.

11 - RINFORZI

Nota storica: i rinforzi provengono principalmente da elementi della 6^a divisione Lika e della 9^a divisione dalmata.

Non appena il livello di allarme raggiunge **7** e ogni turno successivo finché tutti e tre i gruppi di rinforzi non sono esauriti (identificati R, nero, blu, rosso), lancia **1D10**:

- Se il risultato del lancio è **maggiore** del livello di allarme, non arriveranno rinforzi.
- Se il risultato è **inferiore o uguale** al livello di allarme, i rinforzi arrivano in una ZG dello stesso colore della **R** dell'unità.

Turni da 1 a 2: rinforzi identificati con **R rosso** unicamente.

Turni da 3 a 6: rinforzi identificati **R blu** e il resto dei rinforzi **R rosso**, se applicabile.

Turni da 7 a 12: rinforzi identificati **R nero** e resto dei rinforzi **R blu** e **rosso**, se applicabile.

Lancia di nuovo **1D6** il cui risultato indica la ZG di entrata rinforzi (numerata da R1 a R6 nero, rosso, blu). Quindi, lancia **1D6** per determinare il numero di pedine che entrano in questa ZG:

D6	Numero di unità di rinforzo
1-2	1
3-4	2
5-6	3

ESEMPIO DI ATTERRAGGIO E DI ATTIVAZIONE

Turno 1: Atterraggio del gruppo Rot nella DZ V. I lanci del D6 indicano 1, 2, 2 e 3 rispettivamente per le unità (2-3-3, 2-3-3, Rybka, 2-3-3) del Gruppo Rot nella loro DZ V. Il livello di allarme è **3** (1 per un primo atterraggio, 1 per un primo supporto aereo che fornisce bonus e 1 per un marcatore A attivato altrove sulla mappa). Durante la sequenza di atterraggio la capacità di movimento è ridotta a 1. Atterrare è un'azione, quindi le pedine tedesche vengono ruotate di 90° in senso orario. Ogni pila adiacente a un segnalino A, B deve verificare l'attivazione. Una sola unità è adiacente; il lancio di 1D10 è 2, inferiore al livello di allarme di 3 che attiva i marcatori, autorizzando il tiro.

Consiglio per andare più veloci: lancia contemporaneamente: 1D10 rosso per l'allarme, 1D6 bianco per lo ZG e 1D6 di colore per il numero di unità di rinforzo.

I rinforzi vengono presi a caso dai tre gruppi di unità che possono arrivare come rinforzi.

Se la ZG di arrivo dei rinforzi è occupata da paracadutisti, i rinforzi non entrano in gioco per questo turno ma entrano nel turno successivo in una ZG adiacente identificata R. L'arrivo di un rinforzo (1, 2 o 3 unità) conta come un'azione jugoslava.

12 - MOVIMENTI

I Punti Movimento (PM) vengono spesi dalle unità per spostarsi da uno ZG collegato a un altro ZG. Gli ZG sono collegati da connessioni che simboleggiano il costo del movimento o la possibilità di sparare.

Connessione	Costo del movimento	Tiro
Piena	1PM	Autorizzato
Tratteggiata	2PM	Autorizzato

12.1 - RUOLO DEGLI UFFICIALI

Un ufficiale tedesco dà un bonus di **+1PM** a ciascuna unità di fanteria con cui è posizionato all'inizio della fase di movimento. Il bonus non è cumulativo e rimane limitato a +1PM. L'ufficiale mantiene la sua capacità di movimento e non beneficia del bonus.

12.2 - MOVIMENTO TEDESCO

I movimenti non sono obbligatori per i tedeschi. Ogni unità può utilizzare tutti o parte dei suoi PM per muoversi. I paracadutisti possono muoversi senza essere impilati o adiacenti a un ufficiale tedesco. Dopo il movimento di un'unità o di una pila di unità tedesche, sono possibili diverse attivazioni di marcatori A, B, C.

Un'unità tedesca che entra in una ZG - tramite movimento o in seguito ad un atterraggio - contenente un marcatore di attivazione non rivelato o contenente unità jugoslave deve immediatamente interrompere il suo movimento nella ZG interessata; è risolto. Un'unità tedesca può entrare in una ZG contenente almeno un'unità jugoslava o un marcatore di attivazione solo se ha una seconda azione che le consentirà di assaltare. Un ufficiale non può entrare in una ZG nemica da solo.

Promemoria: dopo un atterraggio, il movimento di un'unità tedesca è ridotto della metà arrotondato per difetto (3PM e 2PM diventano 1PM).

12.3 - MOVIMENTO JUGOSLAVO

I movimenti jugoslavi devono consentire alle unità di raggrupparsi e formare grandi pile (da 8 a 10PF).

Un'unità jugoslava già adiacente ad un'unità tedesca, qualunque essa sia (paracadutisti, ufficiale), non effettua alcun movimento; è risolto. Un'unità jugoslava che non è adiacente a un'unità tedesca deve eseguire un movimento che dipende dal livello di allarme. Tito, R. Churchill e i documenti segreti (che si presume siano

trasportati da ufficiali dell'intelligence) non possono muoversi da soli, hanno tutti 2PM e si muovono accompagnati da unità jugoslave accatastate con loro.

Livello di allarme e conseguenze

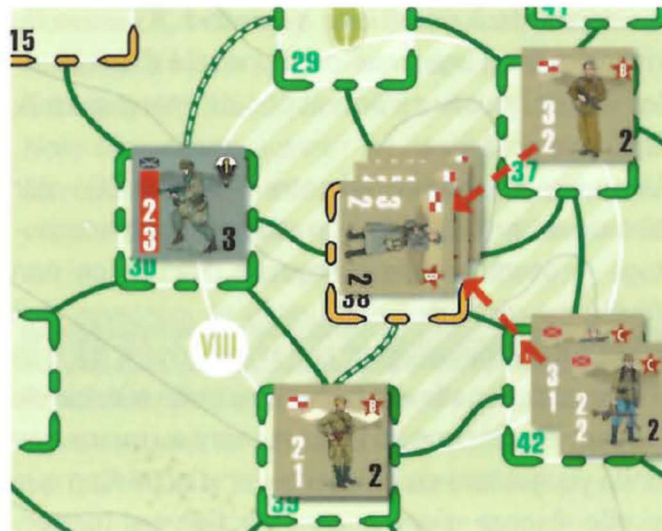
1 a 6: il movimento jugoslavo viene effettuato verso l'unità nemica più vicina in numero di PM*.

Nota di progettazione: la reazione jugoslava è confusa e istintiva.

7 e +: il movimento jugoslavo viene effettuato verso l'unità amica più vicina in numero di PM*.

Nota di progettazione: la reazione jugoslava si organizza e si consolida.

1 a 9: una pila compreso tra 8PF e 10PF (questo è l'impilamento massimo) si sposta **sempre** verso l'unità nemica più vicina indipendentemente dal livello di allarme.



Eccezione: una pila da 8PF a 10PF con cui è impilata la pedina di Tito deve sempre spostarsi verso il bordo della mappa più vicino a PM (Nord, Ovest, Sud) per uscire attraverso un'area contrassegnata con R (per rinforzo), essa non è mai ferma.

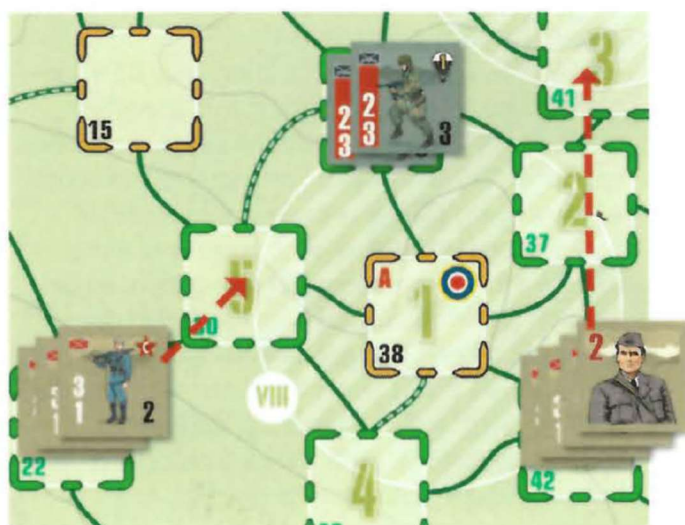
* Quando vengono presentate più scelte, la priorità di spostamento è la seguente:

1. La pila di unità con il maggior numero di PF viene spostata per primo, poi in ordine decrescente all'unità con un solo PF.
2. Il movimento viene effettuato in via prioritaria verso l'impilamento più numerosi per numero dei PF (PF nemici per un livello di allerta compreso tra 1 e 6 e PF amici per un livello di allerta pari o superiore a 7) fino a più debole.
3. Infine, se più scelte sono equivalenti (per il movimento o altre priorità), un lancio di dado determina la scelta.

Un movimento jugoslavo può passare attraverso ZG contenenti marcatori A, B e C; questi vengono quindi immediatamente restituiti e le unità aggiunte alla pila.

Alla fine di ogni movimento di una pila di unità jugoslave, viene **riorganizzato** per posizionare l'unità con la FT più alta in cima alla pila. Una pila o unità jugoslava non può entrare in una ZG contenente unità tedesche e si ferma il più vicino possibile in una ZG situata a $R = 1$ (adiacente) ad essa.

Se il movimento delle unità comporta il superamento del limite di impilamento, le unità in eccesso (preferibilmente le unità con la FT più debole) sono:



- Lasciato nella ZG immediatamente prima della ZG dove il sorpasso è effettivo se la loro capacità di movimento non gli consente di entrare in un'altra ZG,
- Consentito di continuare il loro movimento per bypassare lo ZG con il massimo impilamento per avvicinarli allo ZG contenente un'unità amica o nemica, a seconda del livello di allarme.

13 - COMBATTIMENTI

I combattimenti riuniscono tiri e assalti. Solo le unità combattenti - paracadutisti, partigiani, ufficiali, mitragliatrici DCA, carri armati - che non abbiano ancora compiuto un'azione o che abbiano effettuato una singola azione (identificata da una rotazione della pedina di 90°) possono iniziare un combattimento. Una pila di pedine può essere costituita da unità che non hanno eseguito alcuna azione, un'azione, due azioni.

Una o più unità possono subire più tiri e assalti da unità di ZG differenti.

Un tiro è un combattimento tra avversari situati in ZG adiacenti ($R = 1$).

Ogni combattimento viene risolto separatamente prima di passare a quello successivo. È fatto nell'ordine di apparizione per gli Jugoslavi ed a scelta per i Tedeschi.

La risoluzione dei combattimenti viene effettuata confrontando il valore dell'attacco con il valore della difesa (vedi 13.2).

ESEMPI DI MOVIMENTO JUGOSLAVO

1 - Livello di allarme 6: il movimento jugoslavo viene effettuato verso l'unità nemica più vicina in numero di PM ed è possibile una sola azione. L'unità in ZG39 è fissa e rimane immobile. Le unità in ZG42 e 37 devono avvicinarsi ai paracadutisti in ZG30. La pila di unità in ZG42 contiene 4PF e muove per prima, poi l'unità in ZG37 che deve avvicinarsi al nemico in ZG30 e costituire la pila più grande si muove quindi verso ZG38.

2 - Livello di allarme 8: il movimento jugoslavo viene effettuato verso l'unità amica più vicina in numero di PM e sono possibili due azioni. I due impilamenti sono a 8PF. La pila in ZG22 si sposta sul nemico più vicino in ZG30 per 1PM e si ferma. La pila in ZG42 con Tito va (per esempio) verso Nord, non è fissa in ZG37 e si ferma in ZG41.

Un'unità può eseguire solo un tiro o un solo assalto per sequenza di combattimento, in qualsiasi ordine per i tedeschi.

Non è possibile sparare a uno ZG contenente un'unità amica.

13.1 - LIVELLO DI MUNIZIONI

Una scala di compatibilità del livello delle munizioni tedesche consente di seguirne l'evoluzione. Da determinate soglie di munizioni consumate, viene aggiunta una penalità al valore di attacco o difesa dei Tedeschi. I cursori x1 e x10 vengono posti sulla scala di compatibilità da 0 a 9 all'inizio del gioco e poi cambiano in base al loro consumo. Ogni combattimento - tiro e turno di assalto - iniziato dai tedeschi o dagli jugoslavi consuma un punto di munizioni per i tedeschi; i cursori vengono regolati sulla scala. Di seguito le penalità:

Livello di munizioni	20-29	10-19	0-9
Modificatore di dado	-1	-2	-3

Nota storica: i paracadutisti fanno affidamento solo sulle loro munizioni a bordo degli alianti o paracadutate. Combattimenti intensi fanno consumare molte munizioni e la loro riduzione diventa molto problematica man mano che i combattimenti progrediscono.

Il livello delle munizioni può aumentare di un certo numero di punti all'arrivo della seconda ondata di paracadutisti (turno 3, 4 o 5) e all'alba del secondo giorno (turno 10). (Vedi 5.)

Vittoria immediata: se il livello delle munizioni arriva a 0, è una vittoria immediata per i partigiani.

13.2 - RISOLUZIONE DEI TIRI

13.2.1 - Il bersaglio

I tiri vengono risolti da una ZG a una ZG alla volta. Una pila non può dividere il suo tiro su diversi ZG diversi. Una sola ZG attacca e un singolo ZG difende. Uno ZG può essere il bersaglio di diversi colpi risolti successivamente, provenienti da differenti ZG.

Difendersi non è considerato un'azione. È proibito tirare a uno ZG il cui marcatore A, B, C non è ancora attivato. Due unità nemiche posizionate nello stesso ZG non possono sparare contro uno ZG adiacente; devono risolvere un assalto. Un'unità non può sparare contro uno ZG contenente unità amiche e nemiche.

13.2.2 - Priorità di tiro

- **Per gli Jugoslavi:** l'impilamento jugoslavo contiene il maggior numero di PF tira in priorità sull'impilamento tedesco adiacente contenente il minor numero di PF o che ha la FT più bassa in caso di parità. Un impilamento tira solo contro un singolo ZG nemico, non c'è separazione del fuoco dallo stesso ZG amico, anche se alcune unità hanno ancora la possibilità di essere attivate.

In caso di un numero uguale di PF tra più gruppi di unità jugoslave, la pila che tira per prima è quella la cui pedina in cima ha la FT più alta, quindi la pila con la somma delle FT più alta.

Gli altri tiri vengono risolti per l'impilamento jugoslavo immediatamente inferiore in PF, fino a quando tutte le situazioni di tiro sono risolte.

Un impilamento di unità tedesche può essere bersaglio di più colpi da gruppi jugoslavi adiacenti.

- **Per i tedeschi:** nessuna priorità, tocca al giocatore.

ESEMPIO DI TIRO TEDESCO

I marcatori rivelano l'uniforme di Tito (lui non c'è!) e due unità di fanteria del QG. Si pescano due pedine a caso dalla riserva delle unità identificate da una B. Si risolve un tiro:

Valore di attacco tedesco: 2 (FT) + 1 (supporto aereo) - 1 (penalità relativa alla mancanza di visibilità nel turno 1) + 6 (risultato D6) = 8.

Valore di difesa jugoslava: 3 (FT) + 2 (2PF in appoggio) + 1 (valore di protezione dello ZG identificato in arancione) + 1 (risultato 06) = 7.

Il risultato del valore di attacco è **maggiore** del risultato del valore di difesa, l'unità jugoslava viene colpita e perde un PF. La pedina in cima alla pila viene girata indietro (2-1-2). La pila viene riorganizzata per posizionare l'unità con il FT più alto in cima alla pila, in questo caso l'unità che è ancora a 2PF (3-2-2). Il livello delle munizioni è ridotto di un punto. La pedina viene ruotata di 90° per indicare che ha appena eseguito la sua seconda e ultima azione del turno.

13.2.3 - Risoluzioni dei tiri

Determinazione del valore di attacco del tiratore e del bersaglio:

• Tiratore

Determinazione del **valore di attacco** dell'unità che tira (in cima alla pila).

Fattore di tiro

+ 1D6

+1 per ogni punto di forza della fanteria in supporto * del tiratore (i PF del tiratore non vengono conteggiati).

+1 per la presenza di uno o due ufficiali (+1 massimo)

-2 per i turni 8 e 9 **

-1 per i turni 1, 7 e 10 **

-1, -2 o -3 a seconda del livello di munizioni per i tedeschi

+1 o +2 per il supporto aereo

+1 per una mitragliatrice DCA (limitato a +1)

• Bersaglio

Determina il valore di difesa dell'unità bersaglio (in cima alla pila).

Fattore di tiro

+ 1D6

+1 per ogni punto di forza della fanteria a supporto * del bersaglio (i PF del bersaglio non vengono conteggiati)

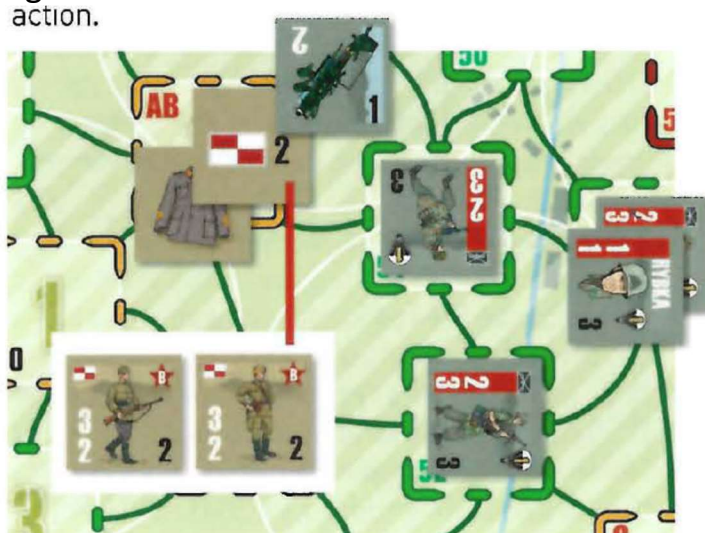
+ **Valore** di protezione dello ZG

-1, -2 o -3 a seconda del livello di munizioni per i tedeschi

+2 per un carro (limitato a +2)

Tutti i modificatori si cumulano.

(*) Vengono presi in considerazione solo i modificatori di supporto per le unità che possono ancora eseguire un'azione.



(**): questo modificatore è correlato alla mancanza di luminosità.

13.2.4 - Risultati

- Se il valore di attacco è **maggiore o uguale** al valore di difesa del bersaglio in cima alla pila, quella pila viene colpita,
- Se il valore di attacco è **inferiore** al valore di difesa del bersaglio, viene colpito il tiratore in cima alla pila.

Un'unità colpita dal fuoco subisce una perdita. Gli ufficiali seguono la stessa regola. Se è a piena forza, la pedina viene girata. Se è già ridotta, la pedina viene rimossa dal gioco.

Un'unità può sparare solo una volta per turno di gioco, ma può essere il Bersaglio per più colpi.

Un'unità tedesca non può sparare contro uno ZG jugoslavo non attivato.

Chiarimento: non c'è avanzamento in uno ZG lasciato vacante a seguito di un colpo.

Alla fine di ogni tiro di una pila di unità jugoslave, se necessario, questa viene riorganizzata per posizionare l'unità con la FT più alta in cima al gruppo.

La riorganizzazione di un gruppo di unità tedesche è lasciata alla discrezione del giocatore.

I cursori delle munizioni dei paracadutisti sono modificati.

13.3 - RISOLUZIONE DELL'ATTACCO

Promemoria: un assalto costa un'azione, indipendentemente dal suo numero di turni, e quindi le unità che entrano in uno ZG devono comunque avere un'azione per effettuare questo assalto.

Un assalto è **obbligatorio** quando le unità nemiche si trovano nella stessa ZG dopo un movimento o un atterraggio. Solo i paracadutisti possono iniziare un assalto. Gli jugoslavi non possono mai iniziare un assalto ma difendersi durante un assalto tedesco.

Se la ZG contiene uno o due marcatori A, B, C, questi vengono restituiti; se rivelano unità, l'assalto viene risolto durante l'azione di assalto, se rivelano solo la presenza o l'assenza di Tito, documenti segreti o Randolph Churchill, non c'è assalto. In questo caso tutti vengono fatti prigionieri (vedi 13.4).

13.3.1 - Posizionamento e risoluzione



Tutte le pedine (unità e ufficiali tedeschi e unità jugoslave) vengono rimosse dalla ZG e collocate nella rispettiva zona di assalto (zone identificate sulla mappa da sagome di soldati di entrambi i campi) in due colonne parallele (la parte anteriore della pedina. Fine simboleggia

un'esplosione; posiziona questo segnalino nella ZG interessata dall'assalto come promemoria). Esistono due tipi di unità; quelle a contatto con il nemico e quelle poste immediatamente dietro a sostegno di un'unità amica. La lunghezza della colonna è determinata dal lato con il minor numero di unità.

L'assalto si risolve in un numero indefinito di round. Un round di assalto è costituito dalle seguenti sequenze:

1. Disposizione delle unità secondo il caso 1 o 2.
2. Risoluzione dei combattimenti riga per riga, dall'alto verso il basso e applicazione immediata dei risultati.
3. Aggiustamento dei cursori delle munizioni per i tedeschi.
4. Fine o continuazione del turno.

Sequenza 1: Disposizione delle unità.

Sono possibili due scenari:

- **Caso n° 1:** il numero delle pedine tedesche è **maggiore o uguale** al numero delle pedine jugoslave.

Il posizionamento jugoslavo viene fatto per primo: tutte le pedine sono disposte in una colonna di pedine in ordine decrescente di FA dell'unità, dall'alto verso il basso della colonna.

Il piazzamento tedesco viene effettuato per secondo: almeno una pedina tedesca deve essere in contatto con ogni pedina jugoslava. Il resto delle pedine - se presenti - viene posto in appoggio dietro una pedina in contatto, a scelta del giocatore.

- **Caso n° 2:** il numero delle pedine jugoslave è **strettamente maggiore** del numero delle pedine tedesche.

Il piazzamento tedesco viene fatto per primo: tutte le pedine vengono disposte in colonne, a scelta del giocatore.

Il piazzamento jugoslavo viene effettuato per secondo: tutte le pedine sono disposte in una colonna di pedine in ordine decrescente di FA dell'unità, dall'alto verso il basso della colonna. Ogni pedina tedesca deve avere una pedina jugoslava in contatto.

Le restanti pedine jugoslave sono poste per FA decrescente dell'unità, sostenendosi dall'alto verso il basso in modo che ogni pedina in contatto abbia una pedina di supporto, poi due, ecc. finché tutte le pedine sono posizionate.

Sequenza 2: Risoluzione del combattimento linea per linea.

Valore di attacco dell'unità tedesca in contatto

Fattore d'assalto

+1D6

+1 per PF come supporto supplementare

-1, -2 o -3 a seconda del livello delle munizioni

+1 o +2 per il supporto aereo

+1 per la presenza di uno o due ufficiali (+1 massimo) per ogni turno di assalto per tutte le unità

Valore di difesa dell'unità jugoslava in contatto

Fattore d'assalto

+1D6

+1 per PF come supporto supplementare

+ Valore di protezione della ZG aggredita in cui si trovano gli Jugoslavi.

+1 presenza di Tito (che galvanizza i partigiani)

+1 per una mitragliatrice DCA (limitato a +1)

+2 per un carro (limitato a +2)

Risultati:

- Se il Valore di Attacco dell'unità tedesca è **maggiore o uguale** al Valore di Difesa dell'unità jugoslava, quest'ultima viene colpita.

- Se il Valore di Attacco dell'unità tedesca è **strettamente inferiore** al Valore di Difesa dell'unità jugoslava, l'unità tedesca è colpita.

Un'unità a piena forza che viene colpita perde un PF; la pedina è girato sulla faccia diminuita. Se l'unità ha un solo PF, la pedina viene rimossa dal gioco.

Sequenza 3: Regolazione dei cursori delle munizioni per i Tedeschi.

ESEMPIO DI ASSALTO

Turno 2: le unità tedesche non hanno sparato e possono effettuare un movimento per guidare un assalto che richiede due azioni.

Tutti le pedine vengono rimosse dalla mappa e poste nella zona di assalto. Un marcatore Assalto viene posto nella ZG per la memoria.

Sequenza 4: Fine o continuazione del turno.

I turni di assalto continuano:

- Fino a quando tutte le unità jugoslave sono eliminate o quando il giocatore decide di fermare l'assalto, nel qual caso le restanti unità tedesche ritornano nella ZG da cui hanno assaltato la ZG jugoslava.

Eccezione: dopo un'azione di atterraggio solo nei turni 1 e 3 (4 e 5 possibili durante la seconda serie di eventi, vedere 5.2), quando il giocatore decide di fermare l'assalto i rimanenti tedeschi si ritirano nella ZG più vicina senza unità jugoslave o marcatori A, B, C.

O

- Fino a quando tutte le unità di una parte non vengono eliminate.

Alla fine dell'assalto, se gli Jugoslavi sono vittoriosi, il gruppo di unità jugoslave viene riorganizzato per posizionare l'unità con il FT più alto in cima alla pila.

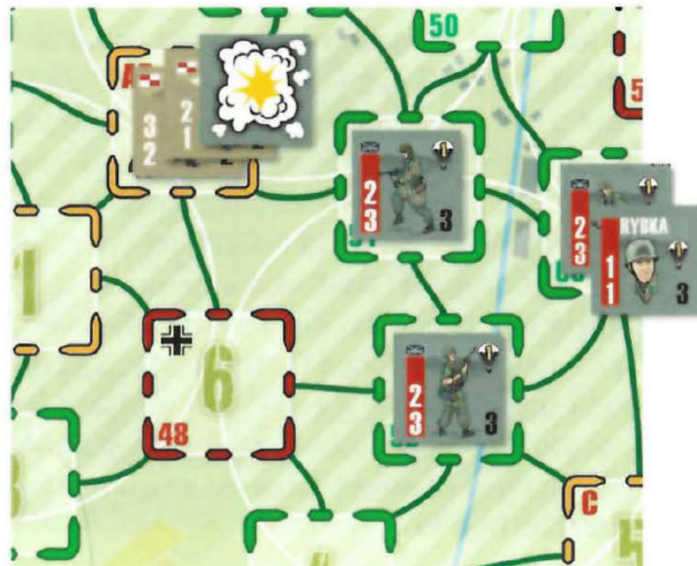
Se i tedeschi vincono, rimangono nella ZG.

Per ogni riga, se un'unità è stata eliminata, deve essere sostituita da un'altra unità disponibile (non già fissata altrove). Altrimenti, l'unità che ha vinto l'assalto nel turno precedente viene posta in appoggio su un'altra linea d'assalto.

L'unità di supporto con la FA più alta per gli Jugoslavi o scelta per il giocatore viene quindi posta in prima linea.

13.4 - FARE PRIGIONIERI

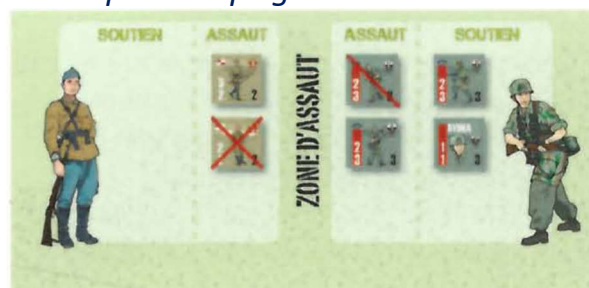
Se la pedina di Tito o Churchill, non accompagnata da unità jugoslave, è impilata con almeno un'unità tedesca in uno ZG come risultato di un assalto, movimento o atterraggio, lancia **1D6**:



- Con un risultato di **1, 2 o 3** viene fatto prigioniero.
- Con un risultato di **4, 5 o 6**, viene eliminato.

Nel caso in cui venga fatto prigioniero, l'unità tedesca deve condurre quest'ultima in ZG 48 (identificata da una croce tedesca). La pedina Tito/Churchill viene posizionata con una pedina paracadutisti e con esso esegue i suoi movimenti. Se la pedina Tito/Churchill è sola in una ZG a seguito dell'eliminazione dei suoi paracadutisti, è considerata eliminata.

Nota di progettazione: prima di arrendersi o essere eliminati, si considera che i paracadutisti eliminino i loro preziosi prigionieri.



ESEMPIO DI ASSALTO (continua)

Il numero di pedine jugoslave è inferiore al numero di pedine tedesche; sono disposte prima nella colonna dei contatti partendo dall'unità con FA più alto e poi decrescendo.

Il giocatore deve mettere una pedina a contatto con una pedina jugoslava poi l'altra pedina viene posta a sostegno della prima unità. Il livello delle munizioni tedesche è 27, con una penalità di -1.

• Turno 1

Linea 1

Valore di attacco tedesco: 3 (FA) -1 (penalità munizioni) + 1 (bonus ufficiale) +2 (supporto 2PF) + 1 (risultato D6) = **6**

Valore della difesa jugoslava: 2 (FA) + 1 (valore di protezione della ZG identificata in arancione) + 4 (risultato D6) = **7**

Il valore di attacco dell'unità tedesca è **strettamente inferiore** al valore di difesa dell'unità jugoslava. L'unità tedesca viene colpita e perde un PF. La pedina in contatto viene riportata indietro (2-1-2).

Linea 2

Valore di attacco tedesco: 3 (FA) -1 (penalità munizioni) + 1 (bonus di un ufficiale, valido per ogni round di assalto per tutte le unità) + 4 (risultato D6) = **7**

Valore della difesa jugoslava: 1 (FA) + 1 (valore di protezione della ZG identificata in arancione) + 2 (risultato D6) = **4**

Il valore di attacco dell'unità tedesca è **maggiore** del valore di difesa dell'unità jugoslava.

L'unità jugoslava perde un PF ed è eliminata perché era già diminuita. La pedina viene rimossa dal gioco.

Il livello delle munizioni è ridotto di un punto.

• Turno 2

Le pedine sono disposte per il nuovo round di assalto.

Linea 1

Valore di attacco tedesco: 3 (FA) -1 (penalità munizioni) + 1 (bonus ufficiale) +3 (supporto 3PF) + 5 (risultato D6) = **11**

Valore della difesa jugoslava: 2 (FA) + 1 (valore di protezione della ZG identificata in arancione) + 6 (risultato D6) = **9**

Il valore di attacco dell'unità tedesca è **maggiore** del valore di difesa dell'unità jugoslava.

L'unità jugoslava perde un PF. La pedina in contatto viene rivoltata sul lato ridotto (2-1-2).

Il livello delle munizioni è ridotto di un punto.

• Turno 3: ecc.

14 - OBIETTIVI E VITTORIA

Il completamento di ciascuno degli obiettivi ti consente di ottenere punti vittoria (PV). Il calcolo dei PV viene effettuato alla fine del gioco; nel turno 12 o nei turni 10 e 11 se si verifica l'evento **g** (vedere 5.1).

Promemoria: se il livello delle munizioni arriva a 0, vi è una vittoria immediata per i partigiani.

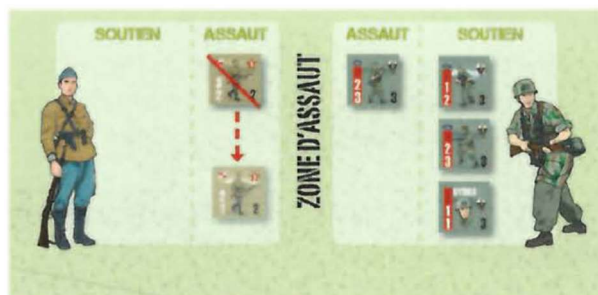
- **Elimina o cattura prigionieri Tito e/o Randolph Churchill (Ciliegia sulla Torta ...)**

Tito

Morte: **15 PV**. Prigioniero: **20 PV**

R.Churchill

Morte: **3 PV**. Prigioniero: **4 PV**.



E' possibile evacuare Tito (e non R. Churchill, non era previsto ...) via aerea utilizzando un aereo (vedi marcatore con il simbolo dell'aereo da osservazione Storch). Non appena Tito è prigioniero, deve essere messo in rotta e posto in **ZG 48**. Posiziona il marcatore Storch sulla pedina Tito.



Nel turno successivo, durante la fase D, se Tito è ancora prigioniero nello stesso ZG, la pila di Tito/Storch viene rimossa permanentemente dal gioco e vengono contati i PV associati. La pedina R. Churchill deve rimanere con una pedina paracadutisti fino alla fine della partita.



- **Prendere dei documenti**



La scoperta del marcatore *Documenti Segreti* dà **2 PV**. Quando questo marcatore A viene rivelato in uno ZG, un'unità tedesca deve muovere attraverso questo ZG o posizionarsi lì per beneficiare dei PV. L'indicatore del documento è fuori dal gioco.

- **Posizionare un'unità tedesca da sola nelle missioni straniere**

Le ZG **9**, **28** e **69** delle missioni sono identificate da coccarde nazionali; Stati Uniti, Gran Bretagna, Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche. 2 PV vengono

assegnati per ZG occupato da un'unità paracadutista durante l'ultima fase di determinazione della vittoria dell'ultimo turno.

- **Limitare le perdite dei paracadutisti**

Ogni pedina paracadutisti tolta dal gioco rimuove 1 PV.

- **Risparmia gli ufficiali tedeschi**

L'eliminazione di Kurt Rybka rimuove **2 PV**, quella di Josef Obermaier rimuove **1 PV**. Il numero totale di PV determina il successo o il fallimento dell'operazione Rösselsprung:

- Se il totale dei PV è **maggiore o uguale a 20** è un successo totale, i paracadutisti hanno completato con successo la missione. È una vittoria clamorosa, ottieni la Croce di Ferro di Prima Classe e fai notizia su *Die Deutsche Wochenschau*.
- Se il totale dei PV è compreso tra **10 e 19**, è un mezzo successo. Il raid ha certamente interrotto il comando della resistenza jugoslava, ma le perdite sono elevate e le informazioni raccolte sono insufficienti. La prossima missione sulle montagne bosniache sarà affidata agli Ustascia o ai Cetnici ...
- Se il totale dei PV è **strettamente inferiore a 10**, è un fallimento. Il tuo battaglione di paracadutisti (o ciò che ne rimane) viene inviato direttamente in Normandia, dove le cose iniziano a scaldarsi ...

***Nota storica:** nonostante il valore dei paracadutisti, l'operazione Rösselsprung fu un fallimento tedesco con circa 600 morti, feriti e dispersi, Obermaier ucciso, Rybka ferito, Tito scappato, R. Churchill assente il giorno del raid, pochi documenti di importanza presa. Tradotto in termini di PV, il risultato è vicino allo zero ... Sai fare meglio?*

Un gioco di Philippe HARDY

Grafica e layout: studio VaeVictis

Testi e rilettura: Thierry Bailly, Philippe Butez, Matthieu Dangla, Stéphane Jacques, Xavier Juery, Arnaud Pierre-Pierre, Miguel Pineda, Christophe Plasschert, Olivier Ramalho

Traduzione in italiano: Fabrizio Storti