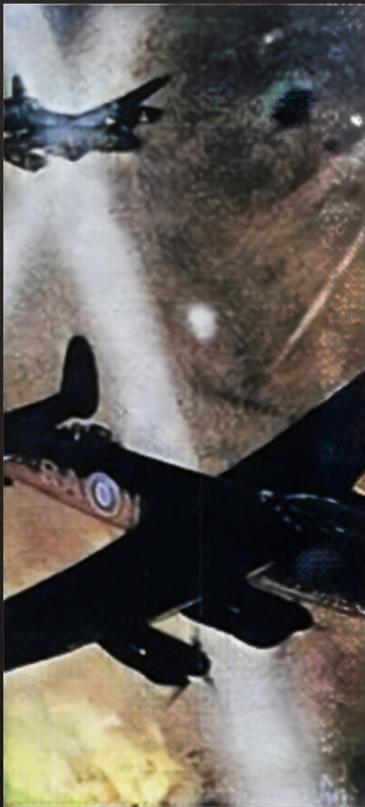


# 1943 1945

## ESEMPIO DI GIOCO



## COME INIZIARE

**Setup:** i giocatori dispongono le loro forze secondo le istruzioni presenti sul libretto delle regole; il giocatore alleato può piazzare solo 4 blocchetti, 1 aereo e 1 carro armato in ciascuna delle tre zone contrassegnate dalla stella bianca in campo blu. Piazza inoltre in mappa, ovunque sulla zona di mare, le due flotte, voltate con il lato attraversato dalla banda rossa visibile, già ingaggiate. Il resto delle forze alleate viene tenuto fuori mappa, pronte per essere utilizzate successivamente.

Il giocatore dell'Asse piazza due blocchetti e un carro nella zona 16; 1 carro, 3 blocchetti, 1 linea fortificata e un aereo nella zona 17. Tutte le forze dell'Asse rimanenti ovvero 17 blocchetti, due carri, tre aerei, due linee fortificate vengono disposte dove desidera. La flotta italiana e l'U-boat vengono posizionati in mare, non ingaggiati. La figura che segue è un esempio generico di come l'Asse può disporre le sue forze all'inizio della partita:



Sulla **traccia dei turni**, sulla **traccia degli impulsi** e sulla **traccia dei round di combattimento** posiziona sulla casella '1' un gettone rosso; mette il contatore del **trasporto navale** dell'Asse sulla casella '2' e quello alleato sulla casella '6' nell'apposita traccia.



**PRIMO TURNO - IMPULSO 1 - ALLEATO**

**Movimento:** l'alleato sposta con il trasporto navale un carro dalla zona 19 alla zona 15 e, viceversa, un blocchetto dalla zona 15 alla zona 19. Nota che il giocatore dell'Asse avrebbe potuto tentare di **intercettare** questi movimenti navali tramite **Flotta Italiana, U-boat** o **aerei** ma decide di non farlo.

(FIGURA 2)



Per questo movimento impiega due punti di trasporto, di conseguenza la traccia del trasporto navale viene aggiornata **spostando il segnalino dalla casella 6 alla 4**.

Fatto questo l'alleato **imposta gli attacchi posizionando le frecce** come in figura e inizia i combattimenti partendo dalla zona 15. (FIGURA 3)



**Primo round di combattimento:** l'alleato utilizza nell'attacco i tre blocchetti con l'appoggio di un carro; in totale tira dunque **3 dadi** che per colpire devono ottenere **5 o 6**; tira e ottiene **2 5 4** infliggendo così **una perdita (con il 5)**. L'Asse, che ha due blocchetti e un carro, decide di appoggiarli con l'aereo presente nella zona 17 (in questo caso è superflua la verifica con il righello corto per stabilire se la zona dei combattimenti è nel raggio di azione del caccia), che diventa così ingaggiato e viene girato; tira quindi **due dadi** che per colpire devono ottenere **4, 5 o 6**. Ottiene **4 6** infliggendo **due perdite**.

Adesso entrambi **rimuovono le perdite**: l'Asse rimuove un blocchetto, l'alleato invece ingaggia un carro e lo toglie dalla mappa, assorbendo così entrambe due perdite subite, una per averlo ingaggiato (cioè girato dal lato con la banda rossa visibile) e un'altra per l'eliminazione. (FIGURA 4)



L'alleato continua il combattimento per il **secondo round**, usando il secondo carro e i tre blocchetti, ancora una volta senza utilizzare l'aereo; tira **2 3 6** e infligge **una perdita**. L'Asse, che è rimasto con un solo blocchetto, **sempre appoggiato da carro e aereo**, tira **un solo dado**, ottiene **4** e infligge **una perdita**. Entrambi i giocatori rimuovono nuovamente le perdite: entrambi girano i carri assorbendo così le perdite, una a testa. A questo punto l'alleato ferma il combattimento in corso e decide inoltre di non procedere con gli altri attacchi e rimuove le frecce **terminando così l'impulso**.

(FIGURA 5)



#### PRIMO TURNO - IMPULSO 2 - ASSE

Il giocatore dell'Asse sposta i suoi due aerei, quello ingaggiato dalla zona 17 in Sardegna (zona 20) e quello non ingaggiato in Tunisia (zona 17). Sposta il carro ingaggiato dalla zona 16 alla zona 17, lasciando solo un blocchetto a difendere la zona 16. Non imposta combattimenti e passa. (FIGURA 6)

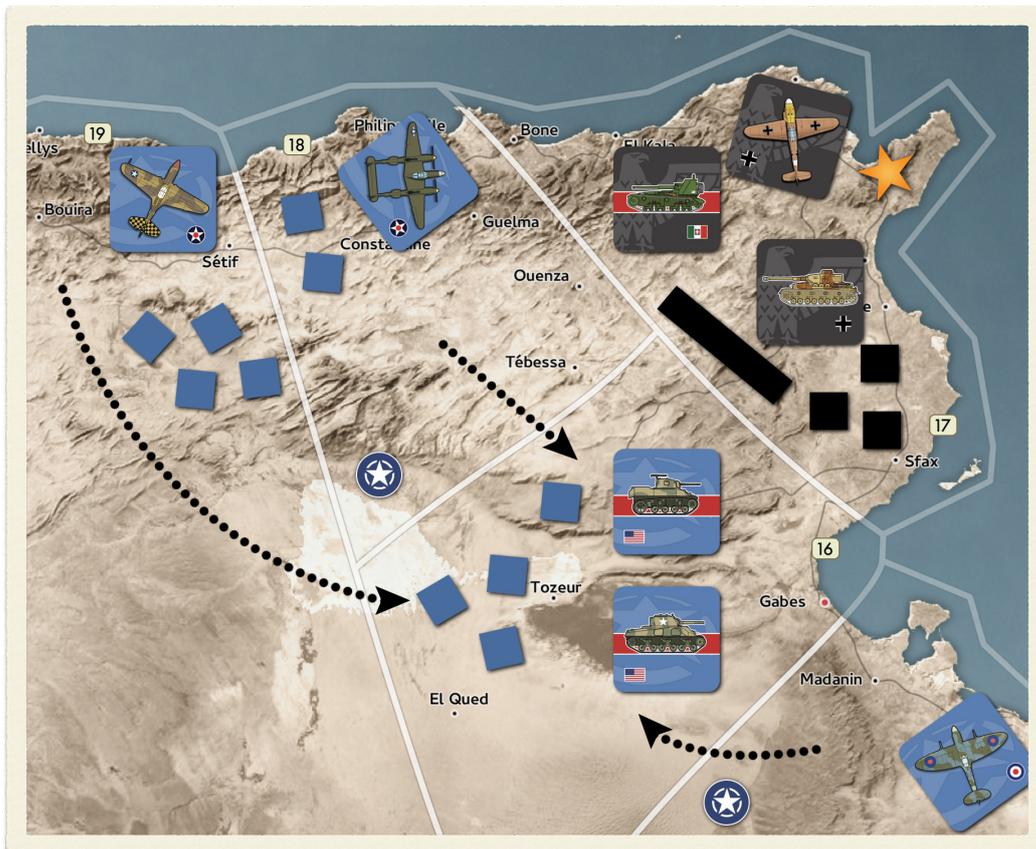


PRIMO TURNO - IMPULSO 3 - **ALLEATO**

Non compie movimenti, limitandosi a impostare gli attacchi utilizzando le frecce. (FIGURA 6 BIS)



Inizia gli attacchi dalla zona 18, utilizzando il carro e tre blocchetti; di nuovo tira tre dadi e ottiene **2 2 5**, infliggendo una perdita; l'Asse risponde con un solo dado, non appoggiato da aerei, e tira un **6** infliggendo una perdita all'alleato. Vengono rimosse le perdite: l'alleato ingaggia un carro, assorbendo una perdita. L'Asse, che non può ritirarsi nella zona 17 per assorbire la perdita a sua volta poiché la zona è al massimo dell'ammassamento permesso (6 tra blocchetti e pedine, le linee fortificate non contano), deve eliminare il blocchetto. L'alleato occupa la zona conquistata, facendo entrare forze da tutte le zone coinvolte nel combattimento. (FIGURA 7)



Prima di passare l'impulso all'avversario utilizza i suoi due caccia per bombardare il caccia avversario in Sardegna, nella zona 20. Utilizza il righello corto per controllare che la Sardegna sia raggiungibile dai caccia e, dopo la verifica positiva (FIGURA 8)



li gira entrambi per mostrare che sono ingaggiati; tira due dadi che colpiscono con un punteggio, in questo caso, di 5 o 6; ottiene un **2** e un **5** infliggendo una perdita.

Il caccia dell'Asse, che non può reagire e quindi non tira dadi, deve assorbirla. Essendo già ingaggiato e non potendo ritirarsi viene distrutto e rimosso dal gioco. Sulla Sardegna (che è ancora sotto il controllo dell'Asse ma non ha più forze) viene posto un segnalino di controllo dell'Asse. (FIGURA 8bis)



### PRIMO TURNO - IMPULSO 4 - ASSE

L'ultimo impulso, il quarto, è dell'Asse. Sposta il caccia dalla zona 17 alla Sicilia (zona 14) e, dato che ha a disposizione trasporti navali, l'unità di élite dalla Sicilia alla zona 17, consumandone uno e aggiornando la traccia. L'aereo alleato non ancora ingaggiato, dato che il movimento termina in una zona entro il suo raggio di azione, decide di intercettarlo; ingaggia l'aereo e tira un dado, ottenendo un **3** che non è sufficiente a distruggere l'unità d'élite. Il turno termina. (FIGURA 9)



### SECONDO TURNO - RINFORZI E CONVERSIONI

Il dischetto rosso sulla traccia dei turni si sposta sul turno 2. Tutte le pedine ingaggiate vengono girate sul lato normale ed entrambi i giocatori tirano un dado per l'iniziativa: l'alleato ottiene **5** e l'Asse **4** - l'iniziativa è dell'alleato che però decide di far iniziare il primo impulso all'Asse.

A questo punto i giocatori fanno entrare i loro rinforzi e convertono le forze. L'alleato, che ha a disposizione 4 blocchetti, come evidenziato dalla Traccia dei Turni, ne fa entrare uno nella zona 19 e tre nella zona 18. L'Asse ha tre blocchetti di rinforzo ma ne ha solo due fuori mappa disponibili; vengono posizionati uno nella zona 03, a nord (non visibile nell'immagine) e uno in Sicilia. (FIGURA 10)



Entrambi i giocatori possono procedere con le conversioni: l'Asse non converte nulla; l'alleato nella zona 16 converte un blocchetto con un aereo, nella zona 18 converte un blocchetto con i paracadutisti e un blocchetto con un carro; nella zona 19 converte un blocchetto con un altro carro.

(FIGURA 11)



## SECONDO TURNO - IMPULSO 1 - ASSE

Il giocatore dell'Asse non compie movimenti e prova ad attaccare la flotta inglese con l'U-boat; per poter infliggere una perdita e ingaggiarla, in modo che non possa compiere sbarchi nel turno corrente, deve ottenere **5 o 6** con il dado.

Tira un **4** che non è sufficiente. L'U-boat, dato che comunque ha compiuto il tentativo, è ingaggiato e viene girato. Il giocatore dell'Asse termina così e l'impulso passa all'alleato. (FIGURA 12)



## SECONDO TURNO - IMPULSO 2 - ALLEATO

Secondo impulso; il giocatore alleato ingaggia la flotta inglese per sbarcare in Sardegna, mettendo la freccia di attacco in posizione, accanto ai due blocchetti previsti per lo sbarco, provenienti dalla zona 15. Posiziona le frecce rimanenti in modo da attaccare la Tunisia. (FIGURA 13)



Inizia il tentativo di sbarco; la flotta italiana rinuncia al tentativo di intercettare lo sbarco; potrebbe anche giocare un evento 'Rinforzi' che permette di posizionare due blocchetti in una qualsiasi zona, anche durante l'impulso avversario; ma decide di risparmiarlo per il futuro; dato che non ci sono forze dell'Asse a contrastare lo sbarco l'alleato non tira il dado per il bombardamento e si limita ad occupare la Sardegna con i due blocchetti, che sbarcano indisturbati.

Decide di non procedere con l'attacco verso la Tunisia; rimuove le frecce d'attacco e passa l'impulso, il terzo, al giocatore dell'Asse. (FIGURA 14)



### SECONDO TURNO - IMPULSO 3 - ASSE

Il giocatore dell'Asse utilizza i suoi due punti di trasporto per spostare un carro e l'unità di élite dalla Tunisia alla Sicilia, consumando così tutti i suoi trasporti navali per quel turno; il giocatore alleato potrebbe tentare di intercettare i trasporti navali con i suoi aerei ma decide di non farlo. L'Asse sposta anche il caccia presente in Sicilia nella zona 11. Non imposta attacchi e termina così l'impulso.

(FIGURA 15)



### SECONDO TURNO - IMPULSO 4 - ALLEATO

Quarto e ultimo impulso del secondo turno, giocatore alleato. Muove uno dei due blocchetti in Sardegna e occupa la Corsica, che non ha forze dell'Asse in difesa. Sposta un aereo dalla zona 19 alla Sardegna, posizionandolo in modo da avere dentro il suo raggio di azione la Sicilia. Utilizza anche un trasporto navale per muovere i paracadutisti dalla zona 16 alla Sardegna.

Ingaggia la flotta americana e imposta uno sbarco in Sicilia, utilizzando un carro proveniente dalla zona 16 e tre blocchetti provenienti dalla zona 19. Dopodiché riposiziona gli aerei nelle zone 16 e 18 in modo che possano raggiungere la Sicilia, con l'intenzione di bombardarla. Sposta anche il carro dalla zona 19 alla zona 18. (FIGURA 16)



Procede con il tentativo di bombardamento con i due aerei dalle zone 16 e 18 verso la Sicilia; li ingaggia e tira due dadi, ottenendo **1 4**; dato che non ci sono aerei nemici o linee difensive il 4 è sufficiente per infliggere una perdita all'Asse, che rimuove un blocchetto dalla Sicilia. (FIGURA 17)



Prima che l'alleato proceda con lo sbarco il giocatore dell'Asse gioca un evento 'Rinforzi' e posiziona due nuovi blocchetti in Sicilia. (FIGURA 18)



L'alleato può procedere con lo sbarco; per prima cosa tira un dado per il bombardamento della flotta; ottiene **6** infliggendo una perdita; l'Asse rimuove subito un suo blocchetto dalla Sicilia. Poi l'alleato ingaggia il caccia e i paracadutisti in Sardegna per appoggiare lo sbarco. Tira quindi 4 dadi, uno per il paracadutista e tre per i blocchetti, che grazie all'appoggio del carro e dell'aereo dovranno fare 4, 5 o 6 con il dado per infliggere perdite.

Con il tiro ottiene **4 1 3 5** e infligge **2 perdite**. L'Asse, che è rimasto con due blocchetti appoggiati da un carro, ingaggia l'aereo presente nella zona 11 per appoggiare il combattimento, così anche i due blocchetti devono ottenere **4-5-6** con il dado per infliggere perdite; tira e ottiene **5 6** e infligge due perdite all'alleato.

Entrambi i giocatori rimuovono le perdite; il giocatore alleato rimuove due blocchetti, il giocatore dell'Asse rimuove un blocchetto e ingaggia, girandola, l'unità di élite, assorbendo così un'altra

perdita. Dato che ha giocato un evento di 'Rinforzi' in questo impulso il giocatore dell'Asse **non può giocare un altro evento** che metta automaticamente fine al combattimento (Battaglia d'arresto). Dato che è tenace, decide comunque di non ritirarsi e si procede al secondo round. (FIGURA 19)



Secondo round: il giocatore alleato, che è rimasto con un blocchetto e il paracadutista appoggiati dal carro e dall'aereo, tira due dadi sempre al **4-5-6**.

Tira e ottiene **5 6**, infliggendo altre due perdite all'Asse.

L'Asse, con un blocchetto e la forza di élite ormai ingaggiata e che viene considerata come un blocchetto, tira due dadi, sempre appoggiati dal carro e dall'aereo. Ottiene un **6** e infligge un'altra perdita all'alleato.

L'alleato per assorbire questa perdita gira il carro ingaggiandolo; anche l'Asse ingaggia il suo carro e inoltre ritira tutte le sue forze dalla Sicilia mandandole nelle zone 11 e 13, assorbendo così l'ultima perdita. Il combattimento termina e l'alleato occupa la Sicilia. (FIGURA 20)



A questo punto l'alleato gioca **un evento di rinforzo** e posiziona tre blocchetti in Sicilia. Dato che è la fine del turno e l'alleato occupa una zona dell'Italia, le forze italiane in gioco (la flotta e il carro; l'aereo era già stato distrutto) vengono rimosse dal tabellone. (FIGURA 21)



Il turno finisce, il dischetto rosso viene fatto avanzare sulla traccia del turno e si passa a giocare il terzo turno...

