

Unternehmen Rösselsprung

Caccia a Tito



Drvar 1944

SI · VIS · PACEM
PARA
BELLVM



Unternehmen Rösselsprung



1 INTRODUZIONE

- 1.1 Scala
- 1.2 Mappa

2 PEDINE DI GIOCO

- 2.1 Comandi tedeschi
- 2.2 Unità di Combattimento
- 2.3 Missioni
- 2.4 Segnalini Informativi

3 SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1 Turno

4 PUNTI ATTIVAZIONE E INIZIATIVA

- 4.1 Punti Attivazione
- 4.2 Iniziativa

5 AZIONI

- 5.1 Azioni normali
- 5.2 Azioni speciali
- 5.3 Reazioni

6 UNITÀ IN COMANDO

- 6.1 Limiti

7 RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

8 MOVIMENTO E TERRENO

- 8.1 Capacità di movimento
- 8.2 Tipi di terreno
- 8.3 Linea di vista
- 8.4 Notte

9 ATTACCO

- 9.1 Procedura
- 9.2 Effetti
- 9.3 Attacco di Opportunità
- 9.4 Segnalini Attacco

10 MORALE

- 10.1 Procedura
- 10.2 Valore di Morale

11 ASSALTO IN CORPO A CORPO

- 11.1 Risoluzione

12 REAZIONE

- 12.1 Attacco di Opportunità
- 12.2 Assalto di Opportunità

13 UNITÀ SPECIALI

- 13.1 Missioni
- 13.2 Abwehr
- 13.3 Bombardamenti Aerei
- 13.4 Carri L3
- 13.5 Unità Leggere
- 13.6 Armi pesanti
- 13.7 Radio

14 RINFORZI

- 14.1 Maggiore Resistenza
- 14.2 Lancio Paracadutisti e Alianti

15 CONDIZIONI DI VITTORIA

- 15.1 Punti vittoria

16 DURATA DEL GIOCO

17 PIAZZAMENTO INIZIALE

- 17.1 Rinforzi

ABBREVIAZIONI

BIBLIOGRAFIA

CREDITI

1 INTRODUZIONE

Unternehmen Rösselsprung, Caccia a Tito è un wargame tattico che intende simulare l'operazione Rösselsprung ("salto del cavaliere" in tedesco) nome in codice dell'attacco aviotrasportato del 500° Battaglione Paracadutisti SS su Drvar, città sede del Comando del Maresciallo Tito, comandante dei partigiani comunisti jugoslavi il 25 Maggio 1944.

Nota: Nel regolamento vengono usati indifferentemente i termini Alleato e jugoslavo.

1.1 Scala

La scala di gioco è di circa 40-50 uomini (a seconda del tipo) per punto di Forza e ogni turno simula 2 ore di combattimento.

1.2 Mappa

La mappa rappresenta il paese di Drvar e le zone limitrofe. Sulla mappa, oltre ai vari tipi di terreni, sono indicati gli obiettivi da controllare e la posizione iniziale delle Missioni.

2 PEDINE DI GIOCO

In **Unternehmen Rösselsprung** sono presenti tre tipi di pedine: Comandi (solo per i Tedeschi), Unità di Combattimento, missioni (solo il giocatore alleato) e Segnalini Informativi.

2.1 Comandi tedeschi

I Comandi rappresentano gli Ufficiali responsabili delle Unità di Combattimento tedesche (non esistono Comandi jugoslavi);



2.1.1 Il Comando ha una capacità di movimento di 4 Punti Movimento (PM) ed un Raggio di Comando indicato sulla pedina.

Le Unità di Combattimento amiche sono in Comando se entro un numero di esagoni dal Comando uguale o inferiore al suo Raggio di comando.

2.1.2 I Comandi non hanno capacità di combattimento, non possono effettuare Attacchi ma possono essere soggetti ad Attacco avversario; possono partecipare al Corpo a Corpo solo se accompagnati da Unità di Combattimento amiche (ma non aggiungono dadi), altrimenti se una unità di combattimento nemica entra nell'esagono dove è presente un

Comando, questo è eliminato.

2.1.3 In caso di eliminazione verrà creato un Comando Suppletivo nell'esagono di una Unità di Combattimento amica, girate la pedina Comando sul lato posteriore (con il Raggio Comando ridotto).

Nel caso che il Comando Suppletivo venga eliminato semplicemente spostatelo su un'altra unità amica.

Eccezione: il Comando William se eliminato non torna in gioco

2.2 Unità di Combattimento

Le Unità di Combattimento rappresentano i combattenti raggruppati per unità operative.

Le Unità di Combattimento intere (con il valore di Forza pieno) sono definite da un colore di sfondo dello schieramento a cui appartengono e hanno indicate sulla pedina il simbolo, il simbolo NATO del tipo di unità militare che rappresentano e il Valore di Forza (VF) dell'unità.

2.2.1 Le Unità di Combattimento hanno una capacità di movimento definita a secondo del tipo di unità militare rappresentata.

2.2.2 Ogni volta che una unità (intera o già frazionaria) riduce (volontariamente o meno) il suo Valore di Forza, la stessa unità deve essere rimpiazzata da una unità frazionaria con il valore attuale di Forza.



2.2.3 Tipi di Unità di Combattimento (con capacità di movimento)

	Fanteria	4
	Carri	15
	Paracadutisti	4
	Artiglieria	1
	Mitraglieri	4
	Mortai	4
	Supporto	4
	Genio	4
	Comando	4

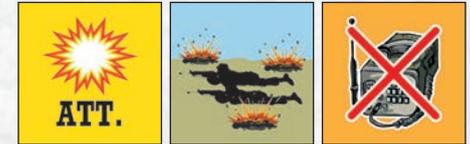
2.3 Missioni

Le pedine Missione rappresentano Tito, le Missioni militari alleate presso il comando jugoslavo e dei comandi minori (vedi 13.1).

2.4 Segnalini Informativi

I Segnalini Informativi sono Attacco (1 e 2), Fuori Comando e A Terra.

Il loro uso è spiegato nelle regole.



Attacco

A terra

Fuori comando

3 SEQUENZA DI GIOCO

Unternehmen Rösselsprung si gioca in un massimo di 14 turni ognuno di 2 ore, a partire dalle 07.00 del 25 maggio 1944.

3.1 Turno

Ogni turno ha la seguente sequenza:

a. Determinare i Punti Attivazione e l'Iniziativa

Una volta stabilito il giocatore che ha l'Iniziativa (vedi 4.2) questo diventa il giocatore Attivo e sceglie quale Unità di Combattimento attivare e quale Azione effettuare (vedi 5), spendendo i Punti Attivazione necessari (vedi 5.1), oppure decide di non attivare nessuna Unità, passando.

Una volta terminata l'Azione scelta, toccherà all'avversario diventare Attivo e scegliere quale Unità di Combattimento attivare e quale azione effettuare, spendendo i Punti Attivazione necessari oppure decidere di non attivare nessuna Unità, passando.

Si continua con questa alternanza fino a quando:

entrambi i giocatori decidono di passare di seguito (in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono aggiunti a quelli del turno successivo);

dopo che un giocatore ha terminato i Punti Attivazione l'altro decide di passare (anche in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono conservati per il turno successivo);

entrambi i giocatori terminano i Punti Attivazione;

Quando uno di questi eventi ha luogo, il turno finisce e si passa alla Fase Amministrativa.

b. Controllo

Si controllano le Condizioni di Vittoria e eventuali violazioni al limite di Raggruppamento (vedi 7).



c. Turno

Vengono tolti tutti i Segnalini Informativi, la pedina Turno avanza lungo il Contatore dei

Turni e si riparte dal punto a. della Sequenza di Gioco.

3.1.1 Durante lo svolgimento del turno ogni giocatore diventerà attivo ed inattivo varie volte.

4 PUNTI ATTIVAZIONE E INIZIATIVA

Ogni turno i giocatori hanno a disposizione un certo numero di Punti Attivazione (PA), necessari per poter effettuare le Azioni delle Unità di Combattimento (vedi 5).

4.1 Punti Attivazione

I Punti Attivazione vengono determinati all'inizio del Turno; ogni giocatore somma il totale dei Valori di Forza schierati in mappa (esclusi i rinforzi che entrano nel turno in corso) e consulta la Tabella dei Punti Attivazione per vedere quanti PA riceve.

Utilizzate la tabella VF sulla mappa per tenere il calcolo dei propri valori di Forza

A questo valore si deve aggiungere il risultato del tiro di un D6; con un risultato di 1 o 2, il giocatore riceve 1 PA; con 3 o 4, riceve 2 PA, con 5 o 6, riceve 3 PA.



La somma è il numero di PA disponibili per quel turno, a cui vengono sommati anche gli eventuali PA rimasti dal turno precedente.

4.1.1 La presenza delle Missioni e di Tito sulla mappa influenza i PA dello jugoslavo (vedi 13.1.4).

4.2 Iniziativa

Il giocatore con il numero totale maggiore di PA avrà l'Iniziativa nel turno; in caso di parità, l'Iniziativa sarà del giocatore che l'aveva nel turno precedente.

4.2.1 Piazzate la pedina Turno dal lato con il simbolo del giocatore con l'iniziativa.

5 AZIONI

La Tabella delle Azioni (TdA) indica tutte le azioni che possono essere intraprese dalle Unità di Combattimento ed il loro costo in Punti Attivazione.

Il giocatore Attivo può scegliere una sola Azione, ma, al costo di una singola Azione, è possibile far compiere questa Azione a più Unità di Combattimento se raggruppate nello stesso esagono.

Se più Unità in un esagono effettuano una Azione devono muoversi e combattere come una sola Unità (non possono muoversi in direzioni diverse, sparare a bersagli diversi etc.).

Una Unità può compiere un numero infinito di Azioni durante un turno, il solo limite è il numero di PA disponibili.

5.1 Azioni normali

Ci sono 11 Azioni possibili, di cui 9 possono essere fatte dal giocatore Attivo, tra cui 4 speciali (vedi 5.2) e 2 dal giocatore Inattivo (5.3).

Tutte le azioni costano 1 PA tranne quelle speciali

5.1.1 Movimento. Questa azione permette a Unità e Comandi di muoversi di tutta la propria capacità di movimento.

5.1.2 Attacco. Questa azione permette all'Unità di attaccare un esagono occupato da nemici nel raggio delle proprie armi.

5.1.3 Movimento e Attacco. Questa azione permette all'Unità di attaccare

con un modificatore di -1 e muovere della metà dei propri PM prima o dopo l'Attacco

5.1.4 Assalto. Questa azione permette all'Unità di muovere di tutta la propria capacità di movimento per entrare in un esagono con Unità nemiche e effettuare un Corpo a corpo.

5.1.5 Frazionare/riunire Unità. Questa azione permette di aumentare o frazionare il Valore di Forza di una Unità.

5.2 Azioni speciali

Le 4 Azioni speciali possono essere eseguite solo in determinate circostanze ed hanno un costo differente in PA.

5.2.1 Recupero. Questa azione costa 2 PA e permette al giocatore Tedesco di rimuovere un segnalino "A terra" in un esagono dove è presente un Comando.

5.2.2 Interrogare Civili. Questa azione costa 2 PA e permette al giocatore Tedesco di effettuare un interrogatorio (13.2) in un esagono di abitato dove è presente la pedina Abwehr.

5.2.3 Muovere Missioni. Questa azione costa 2 PA e permette al giocatore jugoslavo di muovere una Missione (13.1.1) e le unità nell'esagono con la Missione.

5.2.4 Attacco aereo. Questa Azione non costa PA e permette un attacco aereo, ma può essere fatta solo nei turni in cui il giocatore riceve del supporto aereo.

5.3 Reazioni

Ci sono 2 Azioni che permettono alle Unità del giocatore Inattivo di reagire durante l'azione avversaria.

5.3.1 Attacco di Opportunità. Questa azione permette all'Unità del giocatore Inattivo di attaccare un esagono occupato da nemici in movimento nel raggio delle proprie armi.

5.3.2 Assalto di Opportunità. Questa azione permette all'Unità del giocatore Inattivo di entrare in un esagono adiacente con Unità nemiche in movimento e effettuare un Corpo a corpo.

6 UNITÀ IN COMANDO

Nella fase b. della Sequenza di Gioco il giocatore Tedesco deve verificare se le proprie Unità di Combattimento sono in comando, le unità jugoslave sono considerate sempre in Comando.

Per essere in comando le Unità tedesche devono essere entro il Raggio





di comando della propria pedina Comando. In caso contrario, le Unità di Combattimento sono considerate Fuori Comando (indicatele con un Segnalino “Fuori Comando”).

Le Unità rimangono Fuori Comando per tutto il turno anche se nel frattempo sono rientrate nel Raggio del proprio Comando.

6.1 Limiti

Le Unità fuori comando possono effettuare solo le seguenti Azioni: Movimento, Attacco e Attacco di Opportunità, e il costo di PA per queste Azioni è raddoppiato (costano 2 PA).

7 RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

Il limite di Stacking per esagono è di 8 Punti di Valore di Forza (non importa il tipo di unità) per nazionalità/giocatore. Tale limite non può mai essere superato.

I Comandi, le Missioni e i segnalini informativi non contano ai fini dello Stacking.

8 MOVIMENTO E TERRENO

In *Unternehmen Rösselsprung, Caccia a Tito* sono presenti sei tipi di terreni. Ogni terreno ha un costo in PM e alcuni influenzano anche il combattimento.

Una unità che si muove deve avere punti movimento sufficienti per poter entrare nel terreno presente nell'esagono; se non ha abbastanza PM, non può entrarvi.

8.1 Capacità di movimento

Comandi, Missioni e tutti i tipi di Unità di Combattimento hanno una capacità di movimento di 4 Punti Movimento tranne le unità carro (15 PM) e artiglieria (1 PM).

8.1.1 Le unità con una capacità di movimento di 1, possono muoversi sempre di 1 esagono ignorando i relativi costi.

8.2 Tipi di terreno

Il costo in punti movimento dei vari tipi di terreno e i Modificatori per l'Attacco e l'Assalto si trovano nella Tabella degli Effetti del Terreno (TEC).

Tutti gli esagoni numerati della mappa sono considerati giocabili.

8.3 Linea di vista

Per poter effettuare un Attacco a più di un esagono di distanza deve esserci una linea di vista (LOS) sgombra da ostacoli tra le unità sparanti e gli obiettivi.

È possibile effettuare un Attacco in un esagono con terreno che blocca la LOS, ma non attraverso di esso.

8.3.1 La linea di vista è bloccata se passa attraverso un esagono che contiene altre unità di combattimento o attraverso esagoni di terreno che blocca la LOS (vedi la TEC).

8.3.2 La linea di vista è bloccata se passa lungo il lato di esagono tra due esagoni che contengono entrambi terreno che blocca la LOS.

8.3.3 In *Unternehmen Rösselsprung* non c'è nebbia di guerra, è sempre possibile ispezionare tutte le Unità nemiche eccetto le Missioni.

8.4 Notte

È possibile che il gioco continui anche il secondo giorno (vedi regola 16), in questo caso i turni 9-11 sono considerati turni di notte.

8.4.1 Durante i turni di notte (grigi nel Contatore dei Turni) la portata di tiro di ogni tipo di Attacco è ridotta ad 1 esagono e tutte le Unità hanno la loro capacità di movimento dimezzata.

9 ATTACCO

Le unità che vogliono effettuare una Azione di Attacco devono avere una linea di vista libera, essere entro la portata di tiro dei loro obiettivi e non avere un segnalino Attacco 2.

9.1 Procedura

Verificate il tipo di Terreno dove si trova l'unità obiettivo e contate gli esagoni tra le unità (contate l'esagono occupato dall'obiettivo ma non quello dell'unità che spara); il numero di tali esagoni deve essere uguale o inferiore alla portata di tiro di tutte le Unità che vogliono sparare.

Tirate tanti d6 quanti sono i VF delle Unità di Combattimento utilizzate nell'attacco, applicate le varie modifiche e controllate quanti Colpi a Segno (hit) avete ottenuto.

9.2 Effetti

Se il nemico subisce 1 hit deve effettuare un test di morale (10.1), se subisce più di 1 hit, ogni hit subito oltre al primo le forze nemiche perdono 1 VF (se nell'esagono sono presenti più Unità sceglie il proprietario) e dopo avere eliminato i VF le Unità superstiti devono effettuare un morale.

9.2.1 Una volta risolto l'Attacco, l'unità attaccante riceve un segnalino Attacco (Attacco 2 se aveva già effettuato un Attacco durante il turno).

Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa.

9.3 Attacco di Opportunità

Una Unità che si muove può essere attaccata in qualsiasi esagono attraversato posto entro la portata di tiro di unità avversarie.

9.3.1 Durante il movimento di una Unità, il giocatore Inattivo deve



comunicare al giocatore Attivo di interrompere il movimento, in modo da effettuare l'Attacco di Opportunità, che viene risolto come un normale Attacco.

Tale Attacco deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono. Il giocatore che effettua l'Attacco di Opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione.

Non è possibile effettuare un Attacco di Opportunità su unità che sono appena entrate in Corpo a corpo.

9.3.2 Risolto l'Attacco il giocatore Attivo, se può, riprende la sua mossa.

9.4 Segnalini Attacco

Le Unità che durante lo stesso turno ricevono 2 Segnalini Attacco (Attacco 2) non possono effettuare ulteriori Attacchi nel turno e hanno un modificatore negli Assalti e Corpo a Corpo.



10 MORALE

Alcuni risultati del combattimento possono costringere una Unità a effettuare un test di Morale.

10.1 Procedura

L'Unità obiettivo effettua un test di Morale tirando 1d6 contro il Valore di Morale del proprio schieramento: se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Morale, il test è passato; in caso contrario, l'unità riceve il segnalino A Terra.

10.1.1 Una unità con un segnalino A Terra non può muoversi ed ha un modificatore al tiro dei dadi di -1 in Attacco e Assalto.

10.1.2 Ogni volta che una unità A Terra fallisce un altro Morale perde un punto di Valore di Forza.

10.1.3 I segnalini A Terra possono essere rimossi da un Comando tedesco nell'esagono con una Azione Recupero, altrimenti vengono rimossi nella successiva fase Amministrativa.

10.2 Valore di Morale

Il Valore di morale delle Unità tedesche è 4, il Valore di morale delle Unità jugoslave è 4 fino a quando Tito è in mappa, una volta che Tito non fosse più in mappa (perché fuggito, catturato o ucciso) scende a 3.

11 ASSALTO IN CORPO A CORPO

Quando unità amiche entrano in un esagono occupato da unità avversarie a seguito di una Azione di Assalto, si ha un Corpo a corpo, che viene risolto immediatamente.

11.1 Risoluzione

Entrambi i giocatori calcolano il Valore Totale di Corpo a corpo delle rispettive unità sommando il Valore di Forza delle unità, il risultato di un tiro di dado (1d6) e eventuali modificatori al lancio di dado (cumulativi).

Il giocatore che ha ottenuto il risultato totale più alto sottrae dal suo risultato quello dell'altro giocatore:

Stesso valore: l'Unità del giocatore Attivo si ritira nell'esagono da cui era entrata.

Valore maggiore di 1 o 2: la parte con il Valore inferiore

effettua un test di Morale: se non lo supera si ritira di un esagono e riceve un segnalino A Terra; se lo supera l'Unità del giocatore Attivo si ritira nell'esagono da cui era entrata.

Valore maggiore di 3 fino al doppio dell'avversario:

l'unità con il Valore inferiore perde un Punto di Valore di Forza, si ritira di un esagono ed effettua un Test di Morale.

Differenza tra i Valori maggiore del doppio:

la parte con il Valore inferiore è eliminata.

11.1.1 Ogni Unità impegnata in Corpo a corpo riceve un segnalino Attacco.

Le Unità possono fare o subire una Azione di Assalto anche se hanno già un segnalino di Attacco 2, ma in questo caso hanno un modificatore di -1 al tiro del dado.

12 REAZIONE

Una unità Inattiva può attaccare qualsiasi Unità Attiva che si muove in un esagono nel raggio delle sue armi (ma vedi 13.5).

Il giocatore Inattivo non può attendere di vedere dove terminerà il movimento prima di annunciare la sua intenzione.

12.1 Attacco di Opportunità

Durante il movimento di una unità, il giocatore Inattivo deve comunicare di interrompere il movimento, in modo da effettuare l'Attacco di Opportunità, pagando i PA necessari. Tale Attacco deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono come un normale Attacco.

12.1.1 Nel caso in cui vi siano più Unità di Combattimento in un esagono obiettivo di un Attacco di Opportunità,

il risultato dell'Attacco verrà applicato solo alla Unità in movimento.

12.2 Assalto di Opportunità

Le Unità del giocatore Inattivo possono effettuare un Assalto di Opportunità contro Unità nemiche che si muovono in un esagono adiacente, pagando i PA necessari. Tale Assalto deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono come un normale Assalto, ma il giocatore Attivo può utilizzare eventuali bonus del terreno.

12.2.1 Non è possibile effettuare Attacco o Assalto di opportunità su unità che sono appena entrate in Corpo a corpo.

13 UNITÀ SPECIALI

In **Unternehmen Rösselsprung, Caccia a Tito** sono presenti alcuni tipi di Unità con delle regole particolari.

13.1 Missioni

Le pedine Missione rappresentano Tito, le Missioni Inglese, Statunitense e Russa presso il comando jugoslavo e dei comandi minori (falsi obiettivi).



Pedina
Missione



Tito



Missione
Inglese



Missione
statunitense



Missione russa



Falso obiettivo

13.1.1 Queste pedine possono muoversi normalmente (scegliendo l'Azione apposita e pagando i PA necessari), ma il giocatore jugoslavo ha alcune limitazioni: Il secondo turno può effettuare una sola Azione Muovere Missione, il terzo turno due, il quarto tre e così via.

Le Missioni possono uscire dalla mappa, basta semplicemente che arrivino in un qualsiasi esagono di bordo mappa e gli sia rimasto ancora 1PM disponibile.

Il giocatore alleato non deve mostrare la Missione uscita dalla mappa tranne se si tratta di Tito.

13.1.2 Il giocatore tedesco dovrà entrare con le sue Unità negli esagoni occupati dalle pedine Missione per catturarle/eliminarle. Queste verranno girate.

Le pedine falso obiettivo non hanno effetto, le pedine missione alleata

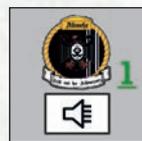
danno Punti Vittoria, nel caso della pedina di Tito il giocatore Tedesco deve tirare un dado: se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Forza delle Unità nell'esagono Tito è stato catturato, altrimenti è stato ucciso.

13.1.3 Non è possibile colpire le Missioni con una Azione di attacco o di Attacco Aereo, ma è possibile attaccare eventuali Unità di combattimento presenti nello stesso esagono.

13.1.4 Il giocatore alleato riceve 1 PA aggiuntivo ogni turno in cui Tito è sulla mappa e 1 PA in meno per ogni Missione che è fuggita dalla mappa (incluso Tito).

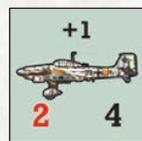
Ovviamente le missioni catturate non sono considerate fuggite.

13.2 Abwehr



Il giocatore tedesco ha la possibilità di scegliere l'Azione Interrogare i civili in ogni esagono di terreno Abitato dove è presente l'unità Abwehr. Dopo aver speso i PA necessari, il giocatore tedesco tira un dado, con un risultato di 3-6 potrà scoprire una pedina Missione a sua scelta sulla mappa; con un risultato diverso, l'interrogatorio dei civili non ha portato ad alcun risultato.

13.3 Bombardamenti Aerei



Il giocatore tedesco ha a disposizione, nei turni indicati, alcuni raid aerei. Per utilizzare questi aerei il giocatore tedesco deve scegliere l'Azione Attacco Aereo (una per ogni aereo disponibile). L'Attacco può avvenire su qualsiasi

esagono della mappa.

13.3.1 Prima di risolvere l'attacco il giocatore tedesco deve verificare se l'aereo arriva sul bersaglio. Ogni aereo ha un valore di precisione sulla sua pedina (il numero di sinistra), perché l'Attacco avvenga il giocatore deve fare con un dado un risultato uguale o superiore a questo valore, altrimenti l'attacco è fallito.

13.3.2 Se l'Attacco riesce il giocatore tira un numero di dadi pari al valore di attacco dell'aereo come se fosse un normale Attacco. Alcuni aerei hanno un modificatore di +1 ai tiri dei dadi. Questo modificatore è indicato in alto sulla pedina.

13.3.3 Le Azioni di Attacco Aereo devono essere intraprese esclusivamente nel turno indicato.

13.3.4 Il secondo giorno della battaglia il giocatore alleato può far intervenire la Balkan Air Force.

A iniziare dal turno 13 ogni turno è disponibile una missione aerea se la missione Britannica è sulla mappa.

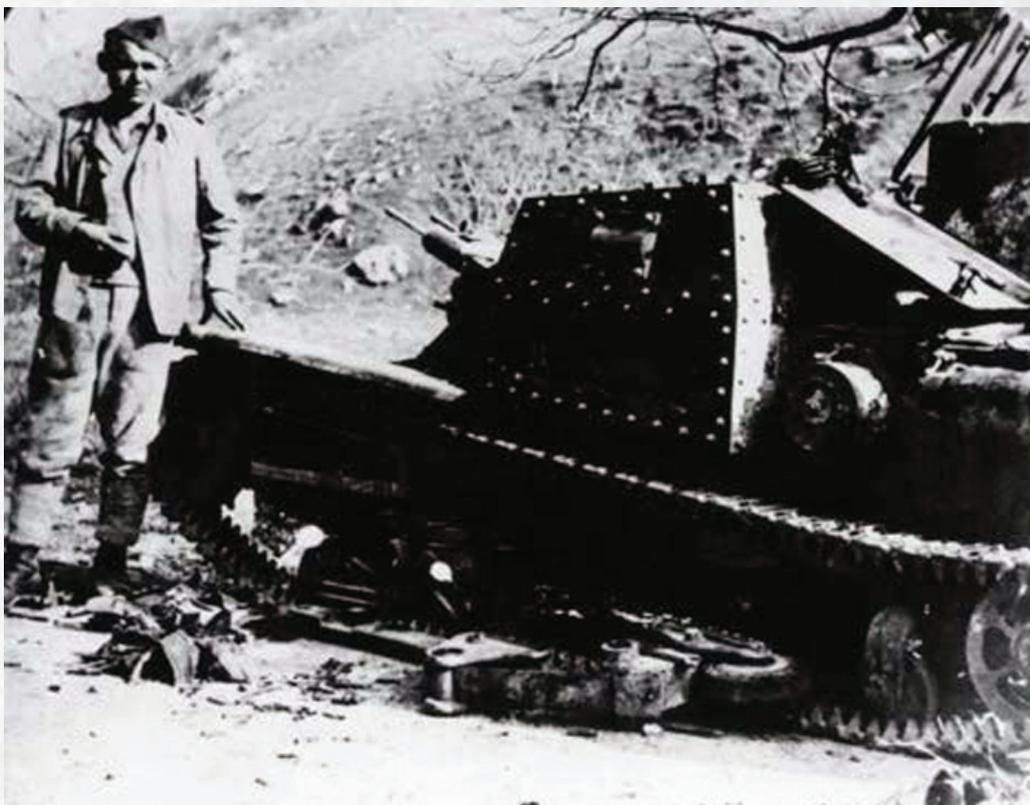


13.4 Carri L3

Gli jugoslavi disponevano di alcuni carri L3 catturati agli Italiani dopo l'armistizio.

13.4.1 I carri hanno una Capacità di Movimento di 15, ma ogni 4 PM o frazione utilizzati devono tirare un dado, con un risultato di 1 sono eliminati (hanno subito un guasto meccanico e sono stati abbandonati). I carri possono andare solo su strada o terreno Piano.

13.4.2 I carri possono essere attaccati solo dall'Unità di artiglieria, oppure da





Azioni di Attacco aereo o Assalto. Nel caso il carro subisca un risultato di Morale se lo fallisce è eliminato.

13.5 Unità Leggere

Alcune Unità erano fornite solo di armi personali o addirittura erano composte da unità non combattenti.

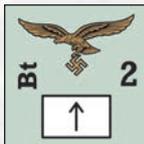
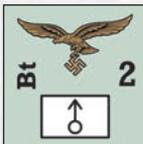


Queste Unità hanno una linea sotto il loro Valore di Forza.

13.5.1 Le Unità leggere non possono effettuare Azioni di Attacco (incluso Movimento e Attacco), Assalto e Assalto di Opportunità.

13.6 Armi pesanti

Ci sono tre tipi di Unità di armi pesanti: mitragliatrici, mortai e artiglieria leggera.



13.6.1 Le mitragliatrici hanno +1 ai dadi quando sparano contro Unità nemiche in esagoni di Piano.

13.6.2 I mortai hanno +1 ai dadi quando sparano contro Unità di fanteria.

13.6.3 L'Unità di artiglieria leggera utilizza le stesse regole delle altre Unità per azioni di Attacco e Assalto, ma non può mai fare azioni di Assalto o Assalto di Opportunità.

Se l'Unità di artiglieria colpisce l'Unità carro nemica, questa è automaticamente eliminata senza dover tirare il morale.



13.7 Radio

La pedina Radio lugoslava non è una unità di Combattimento, ma

può essere mossa con una Azione di Movimento sia in stack con altre unità che da sola.

13.7.1 La pedina Radio ha una capacità di movimento di 4.

13.7.2 Se il giocatore tedesco in un attacco o assalto contro l'esagono con la Radio ottiene almeno un colpo a segno la Radio è eliminata.

13.7.3 Se la Radio è sulla mappa il giocatore jugoslavo può tentare di fare arrivare un turno in anticipo i rinforzi. Il turno precedente a quello di arrivo tira un dado per ogni Unità, con un risultato di 4-6 l'Unità arriva subito, altrimenti entra normalmente il turno successivo.

14 RINFORZI

I rinforzi arrivano il turno indicato (vedi anche 13.7.3) nell'esagono indicato in 17.1.

Per entrare in gioco devono effettuare una Azione e pagano il costo del terreno dell'esagono di entrata.

Se l'esagono di ingresso è occupato da Unità nemiche il giocatore può decidere se entrare da un esagono adiacente libero o fare una Azione di Assalto.

14.1 Maggiore Resistenza

Il giocatore jugoslavo potrà procrastinare l'arrivo dei rinforzi tedeschi del 26 mattina di un turno per ogni Unità intera di rinforzo a cui rinuncia.

Nel caso spostare l'entrata dei Rinforzi (il KG Willam) di tanti turni quante unità jugoslave non sono entrate in gioco (queste hanno offerto maggiore resistenza alle unità tedesche in arrivo).

14.2 Lancio Paracadutisti e Alianti

Le Unità tedesche del primo giorno vengono aviolanciate sulla mappa. Questo aviolancio non costa PA e avviene prima della fase a della Sequenza di Gioco.

Il giocatore tedesco sceglie l'esagono di atterraggio di ogni Unità paracadutata, ogni Unità deve essere ad una distanza massima di due esagoni dalla precedente.

In ogni esagono si può far atterrare una Unità di Paracadutisti e una Unità di supporto (Mitragliatrici, Mortai, Artiglieria e Abwehr).

Dopo avere piazzato tutte le Unità, per ogni unità si tira un dado: con il risultato di 1-2-3 la pedina atterrerà nell'esagono scelto; con un risultato diverso si verifica uno Scostamento. Il giocatore tedesco dovrà tirare un altro dado e controllare sulla Tabella di Scostamento l'esagono di atterraggio. Il Comando può atterrare con qualsiasi Unità amica e segue questa Unità in caso di Scostamento.

14.2.1 In caso di atterraggio in un esagono di Bosco, l'unità di combattimento perderà 1 PF, in caso di atterraggio in un esagono abitato riceve un segnalino A terra.

Non è possibile scegliere un esagono di piazzamento iniziale delle Missioni come esagono di atterraggio, ma è possibile finire nell'esagono a causa della Scostamento.

14.2.2 Una volta atterrate le unità devono essere attivate per poter effettuare delle Azioni, salvo se atterrano in esagoni occupati da unità avversarie, in tal caso, se dopo l'attacco di reazione dei nemici nell'esagono, effettueranno un Assalto con un modificatore negativo di -1.

Sia la reazione che l'Assalto non costano PA.

15 CONDIZIONI DI VITTORIA

L'obiettivo principale dell'azione tedesca è la cattura del Maresciallo Tito.

15.1 Punti vittoria

Il giocatore tedesco ottiene una vittoria strategica automatica se cattura Tito.

15.1.2 Se Tito non è stato catturato i due giocatori devono calcolare i loro Punti Vittoria (PV).

Il giocatore tedesco riceve i seguenti PV:

Per l'eliminazione di Tito (13.1.2):
+20 PV

Per ogni Missione catturata: + 4 PV

Per ogni obiettivo controllato: + 5 PV

Il giocatore jugoslavo riceve i seguenti PV:

Per l'eliminazione di un Comando tedesco: + 5 PV

Per ogni PF avversario eliminato: +1 PV

Per ogni obiettivo controllato: + 5 PV

Per ogni Missione (escluso Tito) uscita dalla mappa: + 2 PV

Il giocatore che ha ottenuto più PV è il vincitore

15.1.3 Le Missioni Falso obiettivo non valgono PV.

Un obiettivo per essere controllato deve avere nell'esagono una Unità di Combattimento amica, non basta essere stati gli ultimi a passare da quell'esagono.

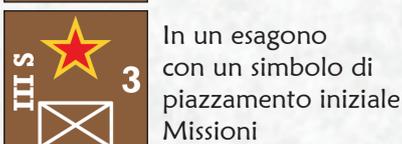
16 DURATA DEL GIOCO

Il gioco inizia il turno 1 e finisce il turno 8 se in quel momento Tito è stato eliminato oppure è uscito dalla mappa, altrimenti si prosegue fino al turno 15.

17 PIAZZAMENTO INIZIALE

La pedina Turno è posta nel riquadro 1. Nel primo turno l'Iniziativa è del giocatore tedesco; il livello di PA del giocatore tedesco è dato dal valore di un d6+3; il livello di PA del giocatore jugoslavo è dato dal valore di un d6+1. Porre i Rinforzi Tedeschi (Willam) sulla casella delle ore 06.00 del contatore temporale e gli altri rinforzi nelle caselle corrispondenti (vedi sotto).

Il giocatore alleato piazza le seguenti unità negli esagono indicati:



Quindi piazza una Missione (13.1) in ogni esagono con il simbolo di piazzamento iniziale Missioni e la pedina Radio (13.7) con una qualsiasi unità jugoslava.

17.1 Rinforzi

500SS Para

Turno 1 (Avioloancio 14.2)



Turno 3 (Aviolancio 14.2)

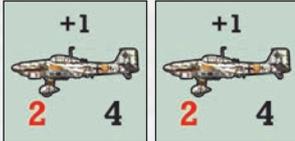


Turno 12 da 05.01



Attacco Aereo (13.3)

Turno 1



Turno 3



Turno 5



Turno 6



Partigiani lugoslavi (regola 14)

Turno 2 da 20.12



Turno 3 da 01.12



Turno 5



da 01.07

da 05.01

Turno 6



da 01.08



da 20.01

ABBREVIAZIONI

CKJ: comitato centrale della Lega dei Comunisti di Jugoslavia

LGKJ: Lega dei giovani comunisti della Jugoslavia

CAD: ufficiali cadetti

BIBLIOGRAFIA

M. Afiero, *Attacco all'alba. L'ss fallschirmjäger bataillon 500 a Drvar maggio 1944*, Soldiershop, 2018.

R. Bennett, *Knight's Move at Drvar:*

Ultra and the attempt on Tito's Life, 25 May 1944, in *Journal of Contemporary History*, vol. 22, no. 2, (April 1987): pp. 195–208.

M. Gilas, *La guerra rivoluzionaria jugoslava. 1941-1945. Ricordi e riflessioni*, LEG, 2011.

D. Greentree, *Caccia a Tito*, Gorizia, 2013, LEG (Titolo originale *Knights Move the hunt for marshal Tito 1944*, 2012, Osprey Publishing).

A. Munoz, *Forgotten Legions: Obscure Combat Formations of the Waffen-SS*, Paladin Press, 1991.

V. Vuksic, *Tito's Partisans*, Osprey Publishing, 2003.

CREDITI

Ideazione: Marco Campari

Sviluppo: Piergennaro Federico

Mappa: Dan Marcolini

Grafica: Giulia Tinti

Playtest: Luca Borelli, Giovanni

Campari, Lucrezia Campari,

Fabio Ciochi, Alessandro

Villa, Cristina Vitali

Nella fustella di Unternehmen Rösselsprung sono presenti pedine per gli scenari di Egemonia e Ascarì che verranno pubblicati su Para Bellum.



L' Operazione Rösselsprung

Tratto da Wikipedia, l'enciclopedia libera

I preparativi

Nella prima settimana di maggio il feldmaresciallo von Weichs diede le disposizioni operative definitive al generale Rendulic per l'attacco all'area partigiana compresa tra Bihać e Jajce, con il concorso di un battaglione paracadutisti delle Waffen-SS che avrebbe sferrato l'attacco di sorpresa a Drvar contro il quartier generale partigiano. Il generale Rendulic avrebbe impiegato nell'operazione, denominata in codice Rösselsprung, oltre al battaglione paracadutisti SS, anche elementi della 7 SS-Freiwilligen-Gebirgs-Division "Prinz Eugen", della 1ª Divisione da montagna, della divisione Brandenburg e della 373ª Divisione croata. Tutte le truppe tedesche sarebbe state raggruppate sotto il comando del XV corpo d'armata da montagna del generale Ernst von Leyser.

Il SS-Fallschirmjäger-Bataillon 500, la formazione di paracadutisti assegnata all'operazione Rösselsprung, era stato costituito il 6 settembre 1943 a Chlum, vicino a Praga, e il 6 aprile 1944 il capitano (Hauptsturmführer) Kurt Rybka aveva assunto il comando di questo reparto delle Waffen-SS, specificatamente organizzato per missioni speciali particolarmente rischiose e difficili.

Le forze partigiane a Drvar

Il quartier generale partigiano si trovava nelle colline presso Drvar. Erano presenti anche i rappresentanti degli Alleati, gli inglesi Randolph Churchill, figlio dell'allora Primo Ministro britannico Winston Churchill, ed Evelyn Waugh, noto scrittore inglese, in qualità di osservatori.

Per di più i partigiani di Tito avevano ricevuto notizia dal Servizio Informazioni britannico che i tedeschi avrebbero lanciato un'offensiva nei giorni vicini al compleanno di Tito, anche se non sapevano che questa sarebbe avvenuta con truppe aviotrasportate. A parte questo, gli ordini che le unità partigiane riceverono 48 ore prima che iniziasse l'incursione nemica furono di bloccare tutte le strade che conducevano dalle città di Bosanski Petrovac e Ključ a Drvar e rallentare tutti i movimenti delle truppe tedesche in quell'area.

Intere brigate partigiane e divisioni furono riposizionate dalle aree a nord-ovest di Krajina e spostate a Ključ e Bosanski Petrovac. Alcune di queste furono anche posizionate a sud di Drvar. D'altro canto, al

momento in cui iniziò l'attacco, solo una compagnia del battaglione di partigiani della scorta di Tito era schierato a difesa del suo rifugio e nella città vicina erano stanziati solo 100 partigiani.

L'operazione

Le truppe del battaglione paracadutisti delle Waffen-SS combatterono per raggiungere il rifugio di Tito e scambiando colpi d'artiglieria pesante provocarono numerose perdite tra le file partigiane, subendone a loro volta.

In un primo momento la situazione di Tito e dei suoi compagni bloccati dentro la grotta, sembrò disperata; i paracadutisti tedeschi si avvicinavano e tenevano sotto tiro l'ingresso del rifugio. Tito rifiutò ripetutamente di uscire dalla grotta per tentare una sortita o combattere e preferì rimanere dentro nonostante le ripetute esortazioni di Aleksandar Ranković e Sreten Žujović; all'interno del rifugio la segretaria e compagna del capo partigiano, Davorjanka Paunović "Zdenka", presa dal panico, diede segni di cedimento e isteria.

Gli studenti-partigiani della Scuola Partigiana per Ufficiali, una sessantina circa, armatisi con le armi tolte ai tedeschi caduti, diedero corso ad un accanito combattimento, prevenendo così attacchi ai fianchi da parte dei paracadutisti tedeschi, il che si dimostrò essenziale per la difesa degli ospiti stranieri di Tito, dando loro il tempo di fuggire.

Quando i tedeschi arrivarono al rifugio non trovarono Tito, fuggito verso la città di Jajce con i suoi più stretti collaboratori a bordo di un treno, in precedenza preparato in caso di necessità; l'unica cosa che riuscirono a prendere fu la divisa di Tito, che venne mostrata in seguito a Vienna. Dopo alcuni combattimenti presso il cimitero della città, i tedeschi si ricongiunsero con le truppe schierate fra le montagne. Intanto Tito, gli osservatori inglesi ed i partigiani superstiti si imbarcarono sul cacciatorpediniere della marina britannica HMS Blackmore.

Le perdite tedesche assommarono a 213 morti, 881 feriti e 51 dispersi. Secondo i rapporti tedeschi, le perdite partigiane furono 6.000. Inoltre i rapporti partigiani parlano di 2.000 vittime civili assassinate dai tedeschi nei dintorni della città di Drvar.

Unternehmen Rösselsprung

Caccia a Tito

Drvar, 1944

TABELLE DI COMBATTIMENTO

AZIONI			
Tipo	PA	Giocatore	Unità fuori comando (6.1)
Movimento	1	A	Si
Attacco	1	A	Si
Mov. e Attacco	1	A	No
Assalto	1	A	No
Frazionare/ riunire	1	A	No
Recupero	2	A*	-
Interrogare Civili	2	A*	No
Muovere Missioni	2	A*	-
Attacco Aereo	0	A*	-
Att. di Opportunità	1	I	Si
Ass. di Opportunità	1	I	No

A = Attivo - I = Inattivo - * = Azione speciale

TABELLA UNITÀ DA COMBATTIMENTO			
Unità	PM	Raggio	Regola
	4	1	
	4	1	13.5
	4	3	13.6.2
	4	2	13.6.1
	1	4	13.6.3
	15	2	13.4

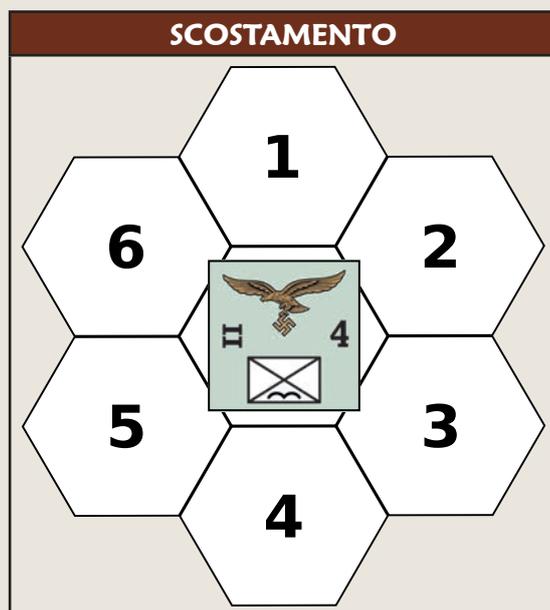
TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO				
Terreno	PM	Att.	Ass.	LoS
Piano	1	5-6	-	No
Abitato	2	6	-2	Si
Collina	2	6	-1	No
Strada	1	NE	NE	NE
Foresta	2	6	-1	Si
Fiume	+1	NE	-2	No

NE = Nessun Effetto. Considerate l'altro terreno nell'esagono

Att. = Tiro di dado necessario per colpire

Ass. = Modificatore al dado negli Assalti

LOS = LOS bloccata?



PUNTI ATTIVAZIONE		
VF Yug.	PA	VF Ted.
0 - 4	1	0 - 3
5 - 9	2	4 - 7
10 - 13	3	8 - 11
14 - 17	4	12 - 15
18 - 21	5	16 - 18
22+	6	18+