

L'invasione di Malta

# Operazione C3

di *Andrea Brusati*



## 1. COMPONENTI DEL GIOCO

- 1.1. Contenuto del gioco
- 1.2. Unità
- 1.3. Concetti di Gioco

## 2. SEQUENZA DI GIOCO

- 2.1. Turno di Sbarco

## 3. FASE AEREA

- 3.1. Missioni di Bombardamento Aereo
- 3.2. Operazioni di Aviolancio

## 4. FASE NAVALE

- 4.1. Missioni di Bombardamento Navale
- 4.2. Operazioni di Sbarco Anfibio

## 5. FASE DELLE OPERAZIONI

- 5.1. Definizione della Formazione Attiva
- 5.2. Movimento e Dichiarazione degli Attacchi
- 5.3. Bombardamento Offensivo
- 5.4. Bombardamento Difensivo
- 5.5. Combattimento
- 5.6. Disorganizzazione
- 5.7. Fine Operazione



## 6. FASE DI FINE TURNO

## 7. REGOLE SPECIALI

- 7.1. Competenze Speciali
- 7.2. Unità di Genieri
- 7.3. Unità Costiere e Antiaeree
- 7.4. Linea Vittoria
- 7.5. Rifornimento

## 8. PIAZZAMENTO INIZIALE E CONDIZIONI DI VITTORIA

- 8.1. Piazzamento Iniziale
- 8.2. Condizioni di Vittoria

## CREDITI

## BIBLIOGRAFIA

**Operazione C3** è un gioco di simulazione che vuole ricostruire la pianificata, ma mai realizzata, invasione dell'isola di Malta da parte delle forze dell'Asse nell'estate del 1942.

Il gioco si svolge in turni di gioco. Ogni turno rappresenta un giorno di tempo reale. La scala della mappa è di 1,5 km per esagono, e le unità rappresentano battaglioni e compagnie che presero parte alla campagna.

## 1. COMPONENTI DEL GIOCO

### 1.1. Contenuto del gioco

- Questo fascicolo di regole
- Una mappa A2
- 140 pedine
- Un foglio di tabelle

### 1.2. Unità

Le pedine rappresentano le unità militari che storicamente parteciparono alla campagna, da ora chiamate "unità".

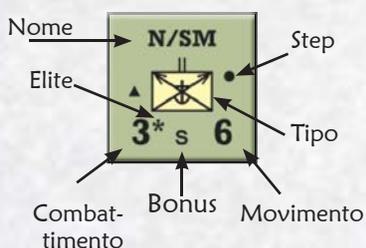
Le unità hanno i seguenti colori per identificarne l'appartenenza:

-  : Italiani
-  : Tedeschi Luftwaffe
-  : Commonwealth

Le unità hanno i seguenti simboli per identificarne il tipo:

-  Fanteria
-  Forze Speciali
-  Paracadutisti
-  Genio – Pionieri
-  Artiglieria anticarro
-  Corazzati (Carri e Semoventi)
-  Fanteria di Marina
-  Batterie Costiere
-  Antiaerea Leggera
-  Antiaerea Pesante

Esempio di unità combattente:



- **Valore di Combattimento:** Indica la capacità dell'unità di affrontare il combattimento.

➤ **Valore di Movimento:** Indica la capacità dell'unità di muoversi sul terreno.

➤ **Indicatore di Elite:** Indica le unità particolarmente addestrate che possono usare questo bonus in combattimento.

➤ **Indicatore di Bonus:** Indica competenze particolari, vedi 7.1.

### 1.3. Concetti di Gioco

La definizione di alcuni concetti può aiutare nell'apprendimento del sistema di gioco:

#### 1.3.1. Esagoni Giocabili

Per esigenze grafiche alcuni esagoni di costa contengono sia mare che costa. Seguite le seguenti regole:

- Se metà o più dell'esagono è di terra, l'esagono è di terra
- Se c'è una strada che lo attraversa è un esagono di terra
- Altrimenti è un esagono di mare a tutti gli effetti

#### 1.3.2. Formazione

Le Formazioni sono il cuore del gioco. Le unità possono agire solo quando la propria Formazione viene attivata. Solo una Formazione per volta può essere attivata per svolgere un'Operazione nel corso del turno di gioco. Il segnalino di ciascuna Formazione viene usato per indicare che è la Formazione che si tenta di attivare, e si ripone nel box "Attivati" al termine della sua Operazione.



#### 1.3.3. Unità Indipendenti

Sono tutte le unità che non appartengono a una specifica Formazione. Vengono attivate automaticamente con la Formazione a cui appartiene l'unità a loro più vicina. Il proprio giocatore può scegliere in caso di equidistanza.

#### 1.3.4. Operazione

Durante una Operazione la Formazione attivata esegue le sue azioni nell'ordine della sequenza di gioco. Nel corso delle regole il termine "Attivazione" si riferisce all'Attivazione per svolgere una Operazione.

### 1.3.5. Tabella degli Effetti del Terreno (TEC)

Riporta gli effetti che il terreno in un esagono e/o su un lato di esagono ha sul movimento delle unità, e sul combattimento.

Il terreno è di tre tipi: base, sovrapposto (Giallo ) , e sul lato di esagono (Blu ) . Gli effetti dei terreni sovrapposti si sommano sempre, quelli del lato di esagono si sommano per il combattimento e sostituiscono per il movimento.

### 1.3.6. Accumulo (stacking)

Quando più unità sono nello stesso esagono, ci si riferisce a loro come a uno "stack". Ogni unità ha un numero di step o livelli. In ogni esagono possono esserci e da ogni esagono possono attaccare un numero limitato di step (si veda la TEC).

Le seguenti unità si accumulano liberamente nell'esagono e partecipano alla difesa dell'esagono indipendentemente dal limite di stacking:

- Batteria Costiera
- Unità Antiaerea
- Unità Corazzata/Anticarro

In ogni esagono può esserci una sola di queste unità per tipo.



### 1.3.7. Step

Ogni unità ha uno o due step, che possono essere eliminati da Combattimenti o Bombardamenti.

Unità con uno step sono eliminate con la prima perdita. Unità che a piena forza hanno due step nel momento in cui subiscono una prima perdita vengono girate sul loro lato più debole ed eliminate quando subiscono la seconda perdita.

Si può sempre esaminare uno stack nemico.

### 1.3.8. Zona di Controllo

Contrariamente a molti altri wargame non ci sono zone di controllo in Operazione C3.

### 1.3.9. Arrotondamento

In caso di dimezzamento, gli arrotondamenti sono sempre per eccesso, e per ogni unità (non stack).

### 1.3.10. Spostamenti di Colonna

Sulle tabelle dove sono previsti spostamenti di colonna considerare come rapporto di partenza dello spostamento quello originale, non quello della colonna più esterna.

*Esempio: 10:1 meno due colonne diventa 8:1, che poi farà riferimento alla colonna massima (5-1+).*

Il numero massimo di spostamenti di colonna sulle tabelle è 3, non c'è limite agli spostamenti di colonna fuori tabella.

*Esempio: 8:1 con 4 spostamenti di colonna a sinistra diventa 4:1; 6:1 diventa 3:1.*

## 2. SEQUENZA DI GIOCO

Ogni Turno di Gioco è scandito da Fasi (Es. A), e le Fasi da Segmenti (Es. A-3):

### A. FASE DELLE OPERAZIONI

#### A-1. DEFINIZIONE DELLA

##### FORMAZIONE ATTIVA

#### A-2. MOVIMENTO E DICHIARAZIONE

##### DEGLI ATTACCHI

#### A-3. RIMOZIONE DELLA

##### DISORGANIZZAZIONE

#### A-4. BOMBARDAMENTO OFFENSIVO

#### A-5. BOMBARDAMENTO DIFENSIVO

#### A-6. COMBATTIMENTO

Si torna a A.1

### B. FASE DI FINE TURNO

#### 2.1. Turno di Sbarco

Il primo turno di gioco (chiamato turno S) ha delle regole particolari e utilizza la seguente sequenza di gioco al posto di quella normale.

#### SA. FASE AEREA (SOLO TURNO S)

##### SA-1. MISSIONI DI

##### BOMBARDAMENTO AEREO

##### SA-2. OPERAZIONI DI AVIOLANCIO

#### SB. FASE NAVALE (SOLO TURNO S)

##### SB-1. MISSIONI DI

##### BOMBARDAMENTO NAVALE

##### SB-2. SBARCHI ANFIBI

Nel turno S si attivano solo le Formazioni dell'Asse.



## 3. FASE AEREA

Solo il giocatore dell'Asse svolge operazioni aeree.

Durante la Fase Aerea il giocatore dell'Asse svolge le attività che coinvolgono le forze aeree nel primo turno di gioco.

### 3.1. Missioni di Bombardamento Aereo

Nel Turno S il giocatore dell'Asse può effettuare 6 missioni di bombardamento aereo durante questo segmento.

Dal Turno 1 al Turno 4 le Forze Aeree saranno considerate come una Formazione autonoma e quindi soggetta ad attivazione. In questi turni il giocatore dell'Asse lancia un dado appena avvenuta l'attivazione e il risultato, modificato dal modificatore indicato sul Turno di Gioco, è il numero di missioni di bombardamento che può effettuare.

Il risultato, indipendentemente dal modificatore, non può mai essere inferiore a uno o superiore a sei.

Le missioni di Bombardamento Aereo possono essere fatte dovunque sulla mappa.

### 3.2. Operazioni di Aviolancio

In questo segmento del primo turno di gioco (turno S) si lanciano i paracadutisti.

Prima di effettuare qualsiasi lancio il giocatore dell'Asse definisce gli esagoni di lancio, con un massimo di tre compagnie per esagono.

Per ogni esagono lanciate un dado, modificato dalla prossimità di unità

antiaeree, e determinate il risultato sulla Tabella di Aviolancio.

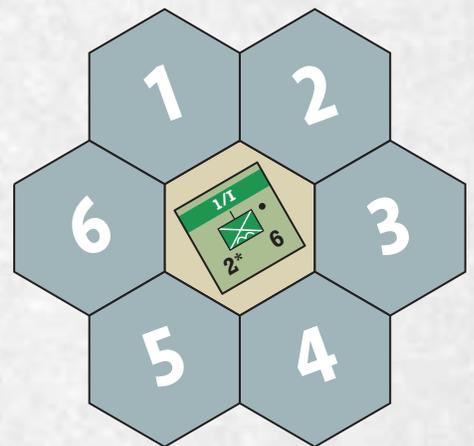
I risultati possibili sono:

**#E** = numero di Compagnie

Eliminate. Nel caso di unità differenti si scelgono a caso.

**#D** = numero di Compagnie

Disperse. A scelta del giocatore avversario. Lanciate un dado per ogni compagnia Dispersa per definire l'esagono in cui atterra rispetto al previsto e ponetela sul suo lato "Dis". Se atterra in mare è eliminata (eccezione Nuotatori Paracadutisti)



- = Le unità atterrano nell'esagono di lancio previsto.

Le compagnie anticarro atterrano automaticamente nell'esagono designato e sono Disperse.



Paracadutisti



Compagnia  
Dispersa



Nuotatori  
Paracadutisti





#### 4.1. Missioni di Bombardamento Navale

In questo segmento del Turno 5 il giocatore dell'Asse può effettuare 6 missioni di bombardamento navale.

Dal Turno 1 al Turno 1 le Forze Navali saranno considerate come una Formazione autonoma e quindi soggetta ad attivazione. In questi turni il giocatore dell'Asse lancia un dado appena avvenuta l'attivazione e il risultato, modificato dal modificatore indicato sul Turno di Gioco, è il numero di missioni di bombardamento che può effettuare.

Il risultato, indipendentemente dal modificatore, non può mai essere inferiore a uno o superiore a sei.

Le missioni di Bombardamento Navale possono essere fatte solo contro esagoni di costa. Gli esagoni di costa sono esagoni di terra adiacenti a esagoni di mare, anche se minati.

#### 4.2. Operazioni di Sbarco Anfibio

In questo segmento del turno di gioco 5 si svolgono gli sbarchi anfibi.

Le unità che intendono sbarcare vengono poste nell'esagono di mare da cui sbarcano con un segnalino di dichiarazione di attacco a puntare verso l'esagono di costa su cui intendono sbarcare. Non possono essere scelti esagoni di mare con campi minati. Possono essere scelti fino a un massimo di 7 esagoni **contigui** di mare e ogni esagono può contenere fino a 4 punti di stacking. Unità della Formazione in eccesso sbarcheranno come rinforzi nei turni successivi.

Le Formazioni sbarcano una per volta. Ogni Formazione sbarca in due ondate, con un massimo di due punti di stacking per esagono per ondata (i.e. due per la prima e due per la seconda). La Formazione completa tutti i suoi sbarchi prima che la successiva Formazione possa fare lo stesso.

Prima sbarcano le unità della prima ondata, lanciando un dado per ogni unità sulla Tabella di Sbarco Anfibio, applicando le modifiche riportate e determinando il risultato.

Se l'esagono di sbarco è occupato dal nemico, dopo il lancio di dado per lo sbarco, le unità della prima ondata devono attaccare dall'esagono di mare

Se l'esagono di lancio previsto è occupato, al termine di tutti i lanci della Formazione, le unità lanciate nell'esagono devono attaccare gli occupanti con Valore di Combattimento dimezzato. Tutte le unità non Disperse nell'esagono partecipano al combattimento. Se i paracadutisti non liberano l'esagono al termine del combattimento quelli non Dispersi sono eliminati.

Le unità Disperse sono considerate come se non fossero presenti sulla mappa; non attaccano e le unità nemiche possono transitare nell'esagono dove si trovano o fermarsi sopra senza costi aggiuntivi. Le unità Disperse possono essere attaccate normalmente, ma solo da unità nemiche nello stesso esagono che abbiano speso il doppio del costo del terreno dell'esagono come se non ci fossero strade, e che rispettino il limite di stacking di combattimento dell'esagono. Si svolge solo un round (eventualmente anche con corazzati) e si ignorano risultati "CI".

Al termine del lancio nel turno 5 le Formazioni Aviotrasportate si considerano aver terminato la loro attivazione.

Dal turno 1 le unità Disperse possono raggrupparsi prima di muovere se non sono sovrapposte a unità nemiche. Con un lancio di dado di 1 o 2 si girano sul lato normale, altrimenti rimangono Disperse e possono muovere di un (1) esagono senza considerare il terreno. Per ogni turno successivo c'è

una modifica di -1 al tiro di dado per raggrupparsi (-1 al turno 2, -2 al turno 3, ecc.).

#### 3.2.1. Atterraggio di Rinforzi Aviotrasportati

Dal Turno 1 in avanti il giocatore dell'Asse può far entrare in gioco la Divisione aviotrasportata La Spezia. L'esagono di arrivo non deve essere adiacente a unità antiaeree e deve contenere un aeroporto occupato dall'unità paracadutisti "Loreto" né Dispersa né Disorganizzata, oppure deve contenere un aeroporto occupato per due turni consecutivi.



Paracadutisti Loreto



Divisione La Spezia

Quando viene attivata la sua Formazione, durante il Segmento di Movimento, unità della divisione La Spezia possono atterrare nell'aeroporto fino al numero massimo di stacking dell'esagono per ogni aeroporto, e muovere un esagono. Tali unità sono automaticamente Disorganizzate ma possono attaccare

### 4. FASE NAVALE

Solo il giocatore dell'Asse svolge operazioni navali.

Durante la Fase Navale il giocatore dell'Asse svolge le attività che coinvolgono le forze navali e anfibe nel primo turno di gioco (turno 5).

da cui sbarcano. Il combattimento si svolge normalmente con fattore di combattimento attaccante dimezzato (vedi TEC). Se l'attaccante è Disorganizzato sarà ulteriormente dimezzato.

Unità della prima ondata non Disorganizzate e che non abbiano attaccato possono muovere di un esagono dopo sbarcate e attaccare al termine dello sbarco di entrambe le ondate.

Al termine della prima ondata sbarcano le unità della seconda ondata. Se l'esagono di sbarco è ancora occupato dal nemico ripetere la procedura di sbarco come per la prima ondata.

Unità della seconda ondata e unità Disorganizzate non muovono e non attaccano oltre l'esagono in cui sbarcano.

Se l'esagono di sbarco non è di terreno piano, la prima ondata deve essere composta soltanto da un'unità di Fanteria di Marina. La seconda ondata non ha queste limitazioni e sbarca anche se la prima è eliminata.

Un risultato "Ar" per uno stack attaccante che sbarca equivale alla sua eliminazione.

#### 4.2.1. Sbarco dei Rinforzi

Dal Turno 1 in avanti il giocatore dell'Asse può far sbarcare le rimanenti unità come rinforzi, con l'esclusione della Divisione La Spezia (vedi 3.2.1). Unità di corazzati e artiglieria di qualsiasi tipo possono sbarcare solo in un porto che sia controllato dalla fine del turno precedente e non abbia nessuna batteria costiera entro 4 esagoni.

Le altre unità possono sbarcare in porto come sopra, oppure in qualsiasi esagono in cui siano avvenuti con successo (i.e. non siano stati eliminati gli attaccanti) gli sbarchi nel Turno 5. I rinforzi sbarcano quando viene attivata la loro Formazione. Durante il Segmento di Movimento le unità della Formazione che sbarcano:

- ➔ nel porto, fino al limite massimo di stacking dell'esagono, possono muovere un esagono. Eventualmente possono attaccare durante il successivo Segmento di Combattimento.

➔ in esagono di sbarco, fino a 4 punti di stacking, lanciano un dado per ogni unità sulla Tabella di Sbarco Anfibio e si comportano come le unità nella prima ondata che sbarcano nel turno 5.

## 5. FASE DELLE OPERAZIONI

La Fase delle Operazioni è il cuore del turno di gioco. Durante questa fase i giocatori cercano di attivare le proprie Formazioni per fare loro svolgere le loro Operazioni. La Fase è ricorsiva, e al termine di una Operazione si stabilisce un'altra Formazione che svolgerà la sua Operazione e così via, finché tutte le Formazioni desiderate hanno svolto la loro Operazione, o entrambi i giocatori passano. A quel punto si passa alla Fase di Riorganizzazione.

### 5.1. Definizione della Formazione Attiva

Ogni giocatore sceglie tra quelle disponibili non ancora attivate la Formazione che intende attivare prendendo il suo segnalino, oppure sceglie di passare.

Non è permesso passare due volte di seguito.

Il giocatore dell'Asse può scegliere il chit di Operazione Aerea se vuole usare il tentativo di attivazione per effettuare le sue missioni di bombardamento aereo, oppure quello di Operazione Navale per effettuare le sue missioni di bombardamento Navale.



Operazione Aerea



Operazione Navale

I giocatori mostrano il chit della Formazione scelta, prima il giocatore che ha attivato per ultimo una Formazione, lanciano un dado, applicano le dovute modifiche, e il giocatore con il risultato maggiore attiva la sua Formazione.

In caso di parità, si lanciano di nuovo i dadi.

Le modifiche al lancio dei dadi per l'Attivazione sono sulla pedina di attivazione di ciascuna Formazione.

Se un giocatore durante il turno attiva di seguito due Formazioni l'avversario

ha diritto ad attivare una Formazione amica senza bisogno di tirare i dadi.

### 5.1.1. Unità Indipendenti

Unità Indipendenti non "Attivate" vengono attivate con la Formazione attiva del proprio giocatore più vicina. Contrassegnatele con il segnalino "Attivate" al termine dell'Operazione della Formazione con cui sono attivate, perché non sia attivata nuovamente nel Turno.

Unità Indipendenti già Attivate non possono partecipare a una Seconda Attivazione.



Unità indipendente



Attivazione

### 5.2. Movimento e Dichiarazione degli Attacchi

Il giocatore che ha vinto l'attivazione può muovere tutte le unità della Formazione Attiva. Le unità possono muovere, singolarmente o per stack, da esagono a esagono adiacente spendendo il costo in Punti Movimento corrispondente al terreno nell'esagono e al lato di esagono attraversato (vedi TEC), fino al massimo del proprio Valore di Movimento.

Il costo del terreno in esagoni adiacenti a unità nemiche è raddoppiato.

Punti Movimento non possono essere accumulati da un Operazione a un'altra.

Una unità, nel rispetto della regola sotto, può sempre muovere almeno di un esagono.

Il costo del terreno in un esagono non può mai essere più che raddoppiato.

Nessuna unità può entrare in un esagono contenente unità nemiche (eccezione Dispersi).

#### 5.2.1. Stacking e Movimento

Il terreno nell'esagono stabilisce anche il limite di stacking nell'esagono (vedi TEC). Il limite di stacking può essere superato nel corso del movimento, ma al termine di ogni Segmento di Movimento o di Dichiarazione dei Combattimenti non può essere superato. Dovesse uno stack essere in sovraccumulo al termine del

movimento di una unità, tutte le unità nell'esagono sono Disorganizzate.

### 5.2.2. Movimento su Strada

Uno stack può percorrere una strada per passare da un esagono ad un altro. In questo caso il costo di movimento è quello della strada.

Massimo 2 punti di stack, più un'unità di corazzati, possono usare una strada adiacenti al nemico nello stesso Segmento di Movimento, comunque sempre raddoppiando il costo di movimento della strada.

### 5.2.3. Movimento Strategico

Unità che muovono esclusivamente su strada, e mai adiacenti al nemico, possono raddoppiare la loro Capacità di Movimento.

### 5.2.4. Travolgimento (Overrun)

Nel corso del suo movimento uno stack può tentare di "travolgere" uno stack nemico in un esagono adiacente, secondo la seguente procedura:

- 1) Si paga il costo di movimento raddoppiato in MP dell'esagono che si intende travolgere. Si può usare la strada nei limiti di 5.2.2.
- 2) Si svolge il primo round di combattimento normalmente (sia Ravvicinato che Carro/Anticarro). Nel caso di CI (vedi 5.5.1.1) un'eventuale decisione da parte di entrambi i giocatori di non procedere a un secondo round

comporta un risultato addizionale di Ar.

- 3) In caso di ritirata o eliminazione del difensore, l'attaccante avanza automaticamente nell'esagono, e riprende il suo movimento.
- 4) In caso il difensore non si ritiri, l'attaccante termina il suo movimento, e può comunque attaccare durante il successivo Segmento di Combattimento.

### 5.2.5. Dichiarazione degli Attacchi

Al termine del Segmento di Movimento, si dichiarano tutti gli attacchi con le unità attive. Indicarli con una pedina di Attacco Dichiarato.



### 5.3. Bombardamento Offensivo

Gli attacchi di bombardamento offensivo possono essere portati da:

- Unità di Artiglieria
- Missioni Aeree
- Missioni Navali

#### 5.3.1. Risoluzione dei Bombardamenti

Un massimo di tre Bombardamenti possono essere compiuti per esagono per ogni Operazione. Indicate i bersagli e il numero di bombardamenti prima di risolverli.

Per ogni bombardamento determinate la colonna corrispondente alla somma del valore del terreno bersaglio (vedi

TEC), lanciate due dadi, applicate le eventuali modifiche indicate sotto la tabella, e implementate i risultati:

\* = In caso di Città o Paese, diventa "Macerie". Vedi TEC per gli effetti.



Equivalente anche alla distruzione di una Strada nell'esagono e l'eventuale porto non è operativo.

**D** = Disorganizzazione. Le unità bersaglio subiscono una Disorganizzazione, contrassegnate con il segnalino di Disorganizzazione.

**1** = Una unità a scelta del proprio giocatore perde uno step.

#### 5.3.2. Bombardamento di Artiglieria

Nel Segmento di Bombardamento Offensivo la Formazione attiva può bombardare le unità nemiche adiacenti alle sue unità usando unità di artiglieria entro 4 esagoni dall'esagono bersaglio e che non siano già state attivate. Contrassegnate come "Attivato" l'artiglieria usata in questo modo.

#### 5.3.3. Bombardamento Aereo

Quando il giocatore dell'Asse attiva un'Operazione Aerea, può portare a termine un numero totale di bombardamenti pari al lancio modificato di un dado. Al massimo tre bombardamenti possono essere portati contro un singolo esagono.

Ogni Bombardamento viene risolto come in 5.3.1.

Il lancio dei dadi può essere modificato dall'eventuale presenza di Antiaerea.

#### 5.3.4. Bombardamento Navale

Quando il giocatore dell'Asse attiva un'Operazione Navale, può portare a termine contro un esagono costiero un numero totale di bombardamenti pari al lancio modificato di un dado. Al massimo tre bombardamenti possono essere portati contro un singolo esagono.

Ogni Bombardamento viene risolto come in 5.3.1.

Il lancio dei dadi può essere modificato dall'eventuale presenza di Batterie Costiere.



#### 5.4. Bombardamento Difensivo

Nel Segmento di Bombardamento Difensivo unità nemiche che abbiano dichiarato attacchi possono essere bombardate usando unità di artiglieria entro 4 esagoni che non siano già state attivate nel Turno. Contrassegnate come "Attivato" le unità usate in questo modo.

*NOTA: Ogni unità di Artiglieria può fare un solo bombardamento per Turno di Gioco, offensivo o difensivo, non entrambi.*

#### 5.5. Combattimento

Il combattimento è facoltativo e avviene contro unità nemiche adiacenti attraverso terreno praticabile, si possono attaccare solo esagoni dove ci si può muovere. Le unità sono indivisibili, e possono attaccare solo un esagono per volta.

Unità con Valore di Combattimento tra parentesi non possono attaccare, solo difendere.

Per ogni combattimento, da un esagono può attaccare un numero limitato di punti di stack (metà del limite di stack dell'esagono del difensore, tranne che in pianura). In un esagono possono difendere un numero di punti di stack pari a metà del limite di stacking per ogni lato di esagono attaccato. Si veda l'ultima colonna della TEC per avere il limite di stacking che può attaccare o difendere attraverso ciascun lato di esagono del difensore.

Il difensore può decidere di trattenere qualsiasi unità dal combattimento, purché almeno una unità partecipi. Tutte le unità però subiranno i risultati del combattimento.

Unità in eccesso in attacco non partecipano al combattimento, e non ne subiranno le conseguenze.

Unità possono attaccare in terreno a loro proibito se lo fanno lungo una strada. In questo caso il limite di punti di stack che attaccano è 2, più una unità di corazzati.

Gli attacchi sono dichiarati al termine del movimento (prima dei bombardamenti di artiglieria), e dovranno essere conclusi indipendentemente dai risultati dei bombardamenti che li hanno preceduti.



Ogni combattimento si compone di due parti, una di Combattimento Ravvicinato e una di Combattimento Carro/Controcarro.

Il Combattimento Ravvicinato avviene sempre, mentre quello Carro/Controcarro avviene solo se l'attaccante ha unità corazzate.

##### 5.5.1. Combattimento Ravvicinato

Nello svolgere un Combattimento Ravvicinato, si sommano i valori di Combattimento di tutte le unità che attaccano e i valori di combattimento di tutte le unità che difendono. Ogni Unità Disorganizzata ha valore dimezzato per eccesso. Si determina un rapporto tra il valore totale in attacco e il valore totale in difesa e, arrotondando per difetto, si individua il rapporto corrispondente sulla tabella dei Risultati di Combattimento (CRT). Per determinare la colonna definitiva si apportano eventuali spostamenti di colonna dovuti a:

- Terreno del Difensore: Vedi TEC
- Attacco concentrico => 1 colonna DX. È un attacco portato da esagoni contrapposti o da tre esagoni non contigui.

➤ Unità di Elite => 1 colonna DX/SX. Una unità di Elite presente ha la facoltà di avere una colonna di spostamento in suo favore, ma non è obbligata.

Lanciate due dadi, e incrociate il risultato con la colonna del rapporto per determinare il risultato.

Il risultato a sinistra è relativo all'Attaccante, quello a destra al Difensore.

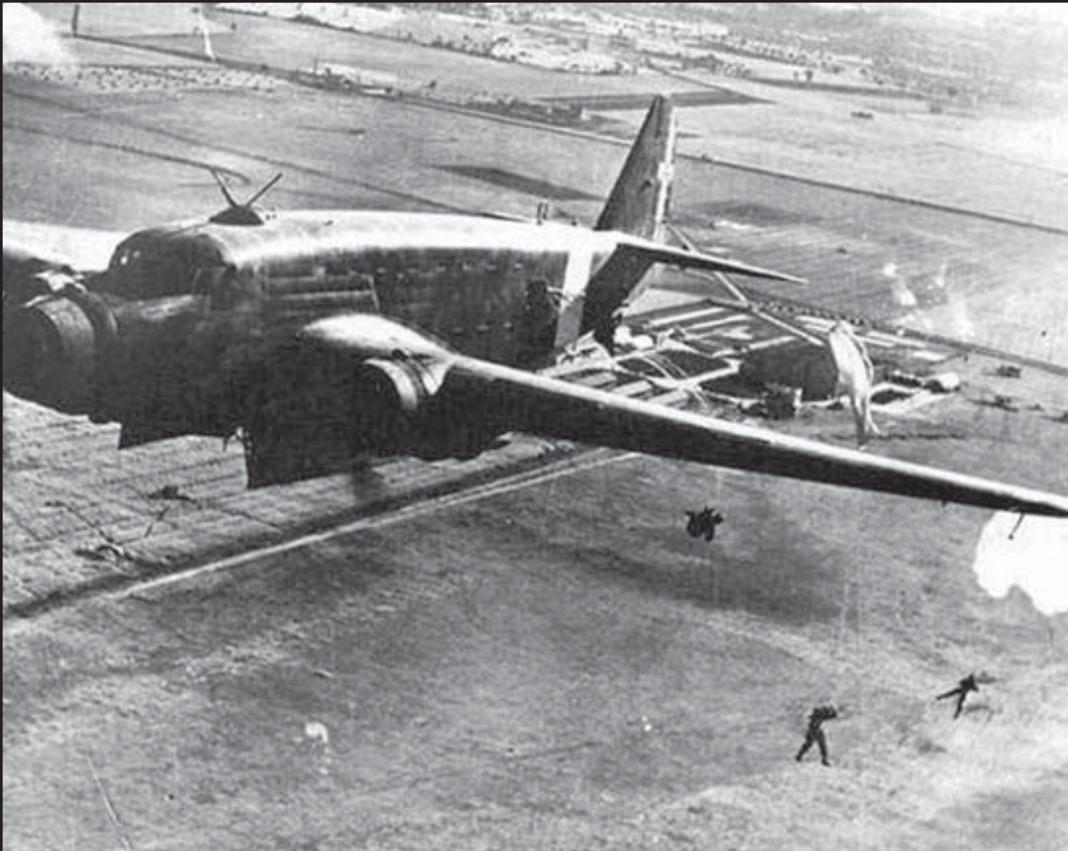
##### 5.5.1.1. Risultati del Combattimento Ravvicinato

**Ar** = Ritirata di un esagono dell'Attaccante. Unità attaccanti sono Disorganizzate. Se il difensore è in Città o con Macerie diventa "1" per l'attaccante senza ritirata.

**Dr** = Ritirata di due esagoni del Difensore. Unità difendenti sono Disorganizzate. Se il difensore è in Città o con Macerie diventa "1" per il difensore senza ritirata.

**#** = Numero di step persi.

**CI** = (Combattimento Intenso) I giocatori possono decidere di rifiutare il Combattimento Intenso (decide prima l'attaccante), oppure fare un secondo round.



Se l'esagono del difensore rimane libero, unità attaccanti a cui è permesso entrare nell'esagono del difensore possono sempre avanzare nell'esagono entro i suoi limiti di stacking.

### 5.5.2. Combattimento con Carri

Se l'attaccante ha unità di corazzati si ha un Combattimento con Carri prima del Combattimento Ravvicinato.

Indipendentemente dal numero di round, l'attaccante lancia un dado per ogni unità di corazzati che attacca, modifica il risultato se esistono le condizioni (vedi modificatori ai piedi della tabella) e lo confronta con la tabella di attacco corazzato. I possibili risultati sono:

**A1** = Attaccante perde uno step

**D1** = Difensore perde uno step

Ogni step di perdita viene assegnato dal proprio giocatore con la seguente priorità:

- 1) Unità corazzati, o anticarro
- 2) Altre unità

Si passa a una priorità inferiore se si sono esaurite le unità di quella priorità.

### 5.6. Disorganizzazione



La Disorganizzazione è conseguenza di risultati sulla Tabella di Combattimento Ravvicinato, oppure di Bombardamenti. Si indica con l'apposito segnalino "DG".

Ha l'effetto di dimezzare per eccesso i Fattori di combattimento, carro/anticarro, e movimento.

La Disorganizzazione è rimossa al termine della Fase di Movimento della propria Formazione da unità che non attaccano.

La Disorganizzazione non ha nessun ulteriore effetto su unità già Disorganizzate.

### 5.7. Fine Operazione

Al termine del Segmento di Combattimento la pedina della Formazione attivata viene messa tra le Formazioni attivate e non può essere attivata fino al turno successivo. Si procede quindi alla Definizione della prossima Formazione Attiva per la prossima Operazione come in 5.1.

- 1) L'Attaccante rifiuta, si termina il combattimento con un nulla di fatto.
- 2) Il Difensore rifiuta. Il difensore deve ritirarsi di un esagono, senza però essere Disorganizzato. Si termina il combattimento.
- 3) Entrambi accettano il Combattimento Intenso. Entrambi i giocatori subiscono un livello di perdita (in totale). Poi un secondo round di combattimento si risolve sulla stessa colonna di rapporto del primo. Se anche nel secondo round si ha risultato CI, ed entrambi i giocatori decidono nuovamente di accettare il Combattimento Intenso, si subiscono di nuovo le perdite, ma non ci sono ulteriori round (entrambi restano dove sono). Se uno dei due rifiuta il Combattimento Intenso del secondo round si applicano le conseguenze del rifiuto (come sopra).

#### 5.5.1.2. Perdite nel Combattimento

Le perdite si assegnano al termine del combattimento, sono cumulative tra i vari round, e sono a discrezione del proprio giocatore, distribuite nel modo più uniforme possibile, con la seguente priorità:

- 1) Unità di Elite (se ha usato il bonus)
- 2) Altre unità

Si passa a una priorità inferiore se si sono esaurite le unità di una priorità.

#### 5.5.1.3. Ritirata e Avanzata

La ritirata avviene controllata dal proprio giocatore in esagoni di terreno transitabile e non occupati da unità nemiche. Ogni esagono di ritirata deve essere scelto secondo le seguenti priorità:

- 1) Esagono che allontana dal nemico
- 2) Esagono non adiacente al nemico
- 3) Esagono con costo di movimento più basso
- 4) Esagono che non supera il limite di stacking

Se non sono disponibili altre vie, la ritirata sopra unità amiche è permessa nei limiti di accumulo. Se il limite è superato, le unità possono ritirarsi un esagono aggiuntivo, indefinitamente finché il limite non è rispettato. Se dopo la ritirata sono ancora in sovraccumulo, perché impossibilitate a ritirarsi ulteriormente, tutte le unità nello stack sono Disorganizzate.

Se l'esagono in cui si ritirano le unità difendenti è successivamente sottoposto a un attacco nella stessa fase di combattimento le unità in ritirata non partecipano al combattimento ma ne subiscono le eventuali conseguenze. In caso la ritirata non sia possibile perché bloccata da unità nemiche o terreno intransitabile le unità coinvolte si arrendono.

## 6. FASE DI FINE TURNO

Durante la Fase di Fine Turno rimuovete tutti i segnalini "Attivato".

Determinate il controllo di Aeroporti e Porti che si rendono accessibili per il prossimo turno di gioco.

Se è l'ultimo turno della partita, calcolate i punti vittoria, altrimenti procedete con il turno di gioco successivo.

## 7. REGOLE SPECIALI

### 7.1. Competenze Speciali

Unità con i seguenti simboli dispongono di alcuni bonus:

**S:** +1 al tiro di dado per lo sbarco (Battaglione San Marco).

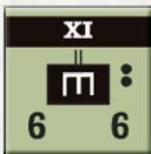
**L:** +1 al tiro di dado dello stack per il lancio con il paracadute.

**‡:** Se cade in mare l'unità non è eliminata, ma posta Dispersa in uno degli esagoni di terraferma più vicini, a scelta del proprio giocatore (sono Nuotatori Paracadutisti).

**A:** Permette l'arrivo della Divisione La Spezia su un esagono di aeroporto (Battaglione Paracadutisti Riattatori "Loreto").

### 7.2. Unità di Genieri

Unità del Genio che attaccano o difendono in città, paese o attraverso la Linea Vittoria possono, a scelta del proprio giocatore, essere considerate di elite a tutti gli effetti (bonus e perdite).



### 7.3. Unità Costiere e Antiaeree

Le unità costiere e antiaeree non contano nel limite di stacking dell'esagono, neanche ai fini dei limiti nel combattimento. In ogni esagono possono essere presenti solo una unità costiera e una antiaerea.

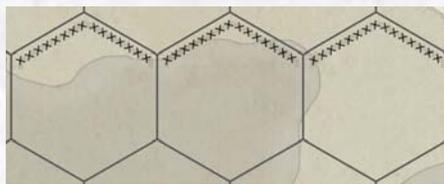
Queste unità non possono attaccare e se costrette a ritirarsi sono eliminate.

### 7.4. Linea Vittoria

La Linea Vittoria era una linea difensiva rivolta verso il Nord dell'isola.

Si trova lungo i lati di esagono come riportata sulla mappa ed ha effetto solo per attacchi che avvengono

esclusivamente attraverso essa, nella direzione in cui è rivolta.



## 7.5. Rifornimento

Era previsto che le forze di invasione dell'Asse avessero con loro rifornimenti per tre giorni, dopodiché sarebbe stato necessario aver occupato un aeroporto (per i paracadutisti) o un porto (per le forze da sbarco).

A partire dal turno 3, nel momento di un combattimento:

➔ Le forze aviotrasportate che non possono tracciare un percorso di esagoni illimitato libero da unità nemiche fino a un aeroporto controllato hanno il valore di combattimento dimezzato.

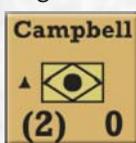
➔ Le forze sbarcate che non possono tracciare un percorso di esagoni illimitato libero da unità nemiche fino a un porto controllato hanno il valore di combattimento dimezzato.

## 8. PIAZZAMENTO INIZIALE E CONDIZIONI DI VITTORIA

Una partita dura cinque turni di gioco. Era previsto che nel quinto giorno sarebbero sbarcate le divisioni Assietta e Napoli, ponendo fine a qualsiasi possibilità di ulteriore resistenza. Per tale giorno, con le minori perdite possibili, dovevano essere state consolidate le teste di ponte e conquistate le infrastrutture per permetterne lo sbarco.

### 8.1. Piazzamento Iniziale

Il giocatore Britannico piazza le batterie costiere nell'esagono indicato dalla lettera sul retro della pedina, quindi piazza tutte le altre unità liberamente sulla mappa, rispettando i limiti di stacking.



Batteria costiera



Lettera sul retro

Tutte le unità dell'Asse entrano in gioco tramite aviolanci o sbarchi.

## 8.2. Condizioni di Vittoria

Al termine dell'ultimo Turno di Gioco, vengono assegnati i Punti Vittoria.

Il PV li guadagna solo l'Asse:

➔ -1VP: Ogni tre punti di stack (o frazione) di Italiani eliminati. Escluse le unità di Elite.

➔ -1VP: Ogni step di unità di Elite, corazzati, o artiglieria dell'Asse eliminato.

➔ +1VP: Ogni esagono di Città, Cittadina, Porto, Aeroporto controllato dall'Asse.

Tutti gli esagoni si considerano controllati dal giocatore le cui unità sono entrate per ultime nell'esagono. All'inizio del gioco tutti gli esagoni sono controllati dal Britannico.

L'Asse vince automaticamente una Vittoria Schiacciante se cattura La Valletta prima della fine del gioco.

Il Britannico vince automaticamente una Vittoria Schiacciante se alla fine dell'ultimo turno l'Asse non ha un porto e un aeroporto operativi.

Livelli di Vittoria:

➔  $\leq -7$  VP: Vittoria Schiacciante Britannica

➔  $-6 - 0$  VP: Vittoria Minore Britannica

➔  $1 - 5$  VP: Pareggio

➔  $6 - 10$  VP: Vittoria Minore dell'Asse

➔  $\geq 11$  VP: Vittoria Schiacciante dell'Asse

## CREDITI

**Autore:** Andrea Brusati

**Sviluppo:** Piernennaro Federico

**Mappa:** Sergio Schiavi

**Grafica:** Giulia Tinti

**Playtest:** Alessandro Bray, Enzo De Ianni, Giacomo Fedele; Raffaele Iannuzzi, Marco Villa

## BIBLIOGRAFIA

Mariano Gabriele – "Operazione C3: Malta" – Ed. Ufficio Storico della Marina Militare.

SGM, Supplemento al # 175 di Storia & Battaglie: Speciale "Obiettivo Malta".

James Holland – "La Fortezza Malta" – Ed. Longanesi

John Burt – "Operation C3, Hitler's plan to invade Malta, 1942" - Pen & Sword Books Ltd.