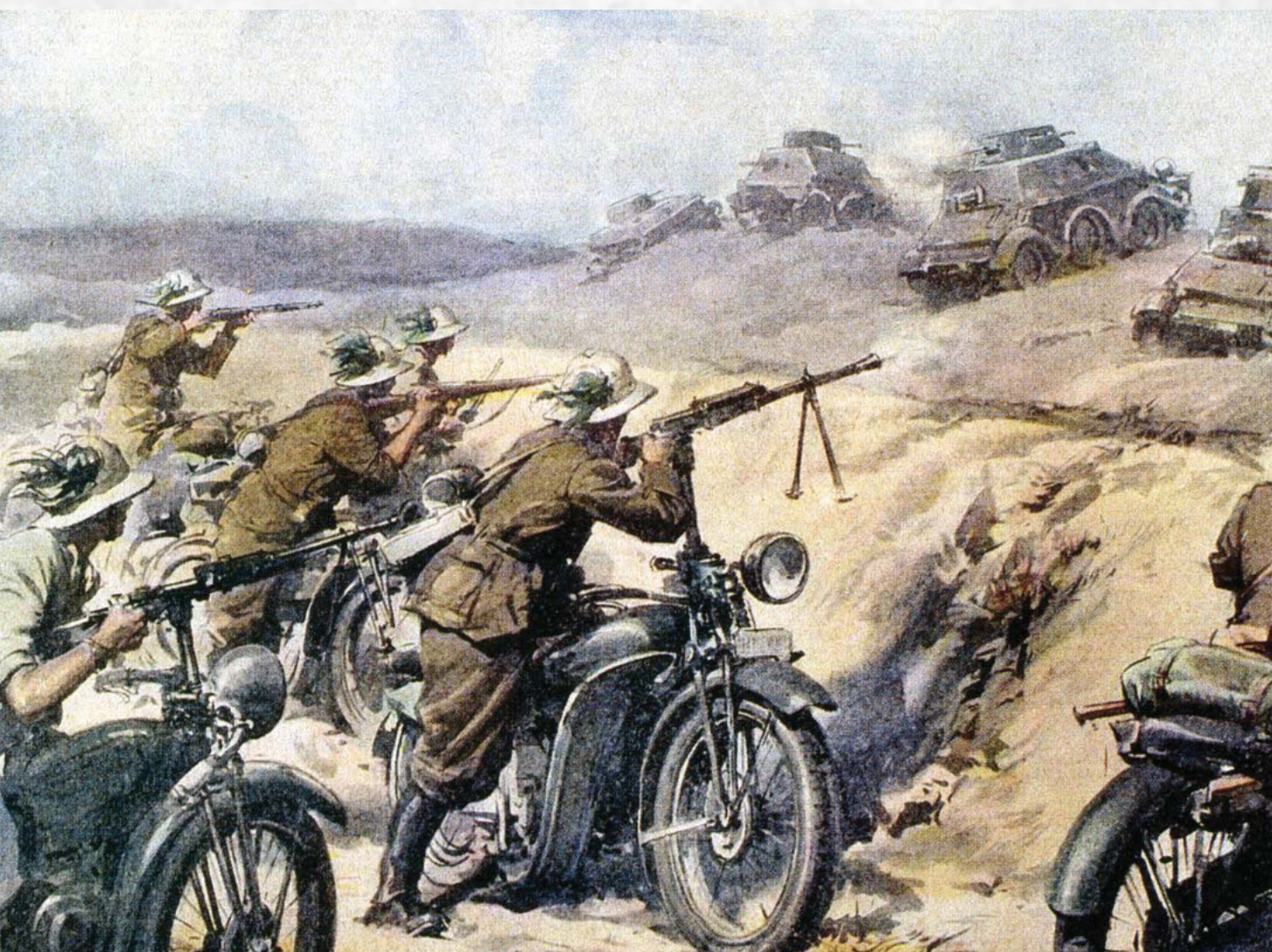


La sconfitta della X Armata

Compass

di Giovanni Maccioni



1. COMPONENTI

- 1.1. Mappa
- 1.2. Unità

2. COME SI VINCE

3. DEFINIZIONI E CONCETTI PRINCIPALI

- 3.1. Ammassamento
- 3.2. Area logistica
- 3.3. Campo di Battaglia
- 3.4. Combattimento
- 3.5. Controllo di un'area

- 3.6. Eventi

- 3.7. Guarnigione

- 3.8. Movimento

- 3.9. Rifornimento

- 3.10. Rimpiazzi

- 3.11. Rinforzi & Unità da rimuovere

- 3.12. Unità eliminate

4. PREPARAZIONE PER IL GIOCO

5. COME SI GIOCA

6. SEQUENZA DI GIOCO

- 6.1. Fase amministrativa

- 6.2. Semi-Turno del giocatore Alleato

- 6.3. Semi-Turno del giocatore Italiano

- 6.4. Avanzamento del turno

- 6.5. Controllo condizioni di vittoria

7. EFFETTI DEGLI EVENTI

8. CREDITS

Compass è una simulazione per due giocatori che intende riprodurre le battaglie combattute in Africa Settentrionale dal dicembre 1940 al febbraio 1941, battaglie che portarono nel giro di due mesi alla sconfitta dell'armata italiana ed alla conquista dell'intera Cirenaica da parte della Western Desert Force del generale inglese O'Connor.

1. COMPONENTI

- ➔ 1 mappa strategica formato A2
- ➔ 76 pedine così suddivise:
 - 25 pedine di colore verde a rappresentare le unità dell'esercito italiano
 - 17 pedine di colore arancione a rappresentare le unità dell'esercito alleato
 - 10 segnalini Evento di colore verde per l'esercito italiano
 - 15 segnalini Evento di colore arancione per l'esercito alleato
 - 1 segnalino Turno
 - 8 Segnalini di vario tipo (controllo di area, attacco, fuori rifornimento) utili per lo svolgimento del gioco

È richiesto l'uso di almeno un dado a 6 facce e di due contenitori opachi.

1.1. Mappa

La mappa rappresenta l'area in cui si è combattuta la battaglia ed è suddivisa in 42 aree identificate da un nome. Si definiscono aree costiere quelle che contengono al loro interno una porzione di mare.

Sulla mappa sono riportate anche la traccia dei turni di gioco, il campo di battaglia e le caselle delle unità eliminate.

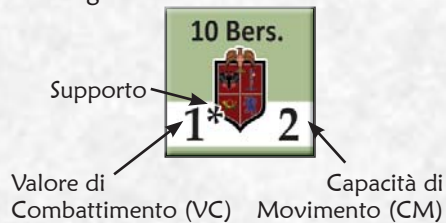
1.2. Unità

Le pedine rappresentano le formazioni militari che parteciparono alla campagna e sono definite con il termine "unità".

Il colore delle pedine contraddistingue la loro nazionalità. Le unità italiane sono di colore verde e le unità alleate sono di colore arancione.

Ogni unità riporta nome e simbolo della formazione militare che rappresenta e due numeri: il valore di combattimento (VC) a sinistra e la capacità di movimento (CM) a destra. Se il valore di combattimento è indicato tra parentesi può essere utilizzato solo

nei combattimenti in difesa. Se il valore di combattimento è contrassegnato da un asterisco (*) l'unità può combattere oppure essere utilizzata in supporto ad un'altra unità per aumentarne il valore di combattimento, come meglio descritto nelle regole del combattimento.



Le unità possono avere uno o due livelli di forza: le unità con due livelli di forza presentano su di un lato il valore di combattimento pieno e sull'altro lato il valore di combattimento ridotto. Le unità con un solo livello di forza sono indicate con una striscia orizzontale bianca.

2. COME SI VINCE

La vittoria viene assegnata al giocatore che al termine della partita ottiene il maggior numero di punti vittoria (PV). I punti vittoria sono assegnati dal controllo a fine partita delle seguenti aree:

- ➔ Agedabia **3 PV**,
- ➔ Bardia **2 PV**,
- ➔ Bengasi **3 PV**,
- ➔ Giarabub **1 PV**,
- ➔ Tobruk **3 PV**.

Il giocatore italiano riceve inoltre punti vittoria per le sue unità rimaste in mappa ed in rifornimento al termine della partita: riceve **1 PV** ogni 3 punti del totale del valore di combattimento delle unità italiane rimaste in mappa ed in rifornimento al termine della partita.

Se i punteggi così ottenuti dai due giocatori sono identici, allora la partita si chiude in pareggio.

3. DEFINIZIONI E CONCETTI PRINCIPALI

3.1. Ammassamento

In ogni singola area non ci possono essere più di **sei unità** al termine della fase di movimento o della fase del combattimento. Le unità trovate in eccesso, a scelta del giocatore, sono spostate nella casella delle unità eliminate.

I segnalini di vario tipo e gli eventi non contano ai fini dell'ammassamento.

Eccezione: nell'area di Piccadilly Circus il giocatore alleato può ammassare le proprie unità senza limite di numero.

È sempre possibile esaminare gli stack nemici.

3.2. Area logistica

Si tratta dell'area dalla quale i due eserciti dipendono per il rifornimento.

El Agheila è l'area logistica per il giocatore italiano e **Piccadilly Circus** è l'area logistica per il giocatore alleato.

3.3. Campo di Battaglia

È lo schema presente sulla mappa per lo schieramento delle unità e degli eventi dei due eserciti. Serve per facilitare la risoluzione dei singoli combattimenti.

3.4. Combattimento

Avviene nella fase di combattimento del turno ed è risolto utilizzando la procedura descritta più avanti.

3.5. Controllo di un'area

Ogni area è considerata sempre sotto il controllo di uno dei due eserciti.

All'inizio del gioco, l'esercito italiano controlla tutte le aree della mappa tranne l'area di Piccadilly Circus che è controllata dall'esercito alleato.

Durante il corso del gioco il controllo di un'area passa al giocatore avversario nel momento in cui ha solo sue unità nell'area in questione. Il controllo di un'area può quindi cambiare durante la fase di movimento o al termine della fase di combattimento. Il controllo di un'area è indicato posizionando gli appositi segnalini di controllo.



Nota per i giocatori: si consiglia di utilizzare i segnalini di controllo solo per le aree di contatto dei due eserciti o dove ci siano situazioni poco chiare.

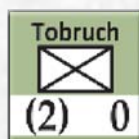
3.6. Eventi

I giocatori possono influenzare lo svolgimento del gioco utilizzando gli eventi a propria disposizione. Gli effetti degli eventi sono spiegati nella scheda degli eventi. La traccia dei turni riporta

il numero dei segnalini evento che i giocatori possono pescare ogni turno. Ogni evento può essere utilizzato nel turno di arrivo o in un turno successivo; dopo il suo utilizzo il segnalino evento viene rimesso nel contenitore oppure rimosso permanentemente dal gioco, a seconda delle specifiche istruzioni dell'evento.

3.7. Guarnigione

L'esercito italiano comprende anche due unità che rappresentano le guarnigioni e le fortificazioni presenti nelle due aree di Bardia e di Tobruch.



Le guarnigioni non hanno capacità di movimento ed il loro valore di combattimento, indicato tra parentesi, è utilizzato solo in difesa, in altre parole non possono attaccare e, se eliminate in combattimento, non possono essere recuperate con l'evento "rimpiazzi".

3.8. Movimento

Nella fase di movimento del turno il giocatore può muovere le proprie unità secondo la procedura descritta più avanti.

3.9. Rifornimento

Le unità per operare regolarmente devono poter stabilire una linea di rifornimento con la propria area logistica. Una unità si considera rifornita se è situata in una area, o area adiacente a questa, da dove può tracciare un percorso continuo attraverso aree collegate tra loro da strade o piste fino alla propria area logistica e non interrotto da aree occupate o controllate dall'avversario. Le unità che non possono tracciare una linea di rifornimento sono contrassegnate dal segnalino "fuori rifornimento" fino a quando non possono ristabilire una corretta linea di rifornimento. Le unità fuori rifornimento possono attaccare con un valore di combattimento ridotto di 1 (-1 VC) ma possono muovere e difendersi regolarmente e, se costrette a ritirarsi a seguito di un combattimento, ognuna



di esse subisce un colpo a segno aggiuntivo.

Eccezione: L'unità italiana "Giarabub" è considerata sempre in rifornimento fin tanto che si trova nell'area di Giarabub.

3.10. Rimpiazzati

La traccia dei turni indica anche il numero dei punti rimpiazzo disponibili per reintegrare le perdite subite dai due eserciti. Per ogni punto rimpiazzo disponibile è possibile riportare a forza piena una unità in rifornimento presente in mappa a forza ridotta. Non è possibile utilizzare i punti rimpiazzo per ricostituire unità con un solo livello di forza iniziale.

Il punto rimpiazzo è perduto se non è possibile utilizzarlo nel momento in cui viene ricevuto.

3.11. Rinforzi & Unità da rimuovere

La scheda dello schieramento iniziale riporta anche le unità che entrano in gioco come rinforzo o sono da rimuovere ed il turno del loro arrivo o uscita dalla mappa. Il giocatore italiano piazza i suoi rinforzi nell'area di **El Agheila** o di **Bengasi**, se sotto il suo controllo, mentre il giocatore alleato piazza i suoi rinforzi nell'area di **Piccadilly Circus** o di **Tobruch**, se sotto il suo controllo.

Le unità da rimuovere, sempre nel turno indicato, sono tolte dal gioco ovunque si trovino, sia in un'area che nella casella delle unità eliminate, e da

quel momento non possono più essere recuperate con l'evento "recupero unità".

3.12. Unità eliminate

Le unità eliminate per il risultato di un combattimento o perché trovate in eccesso rispetto al limite di ammassamento sono poste immediatamente sulla casella delle unità eliminate.

Le unità eliminate possono essere recuperate e rientrare in gioco con l'utilizzo dell'evento "recupero unità" ad eccezione delle unità ritirate dal gioco od eliminate quando erano senza rifornimento.

4. PREPARAZIONE PER IL GIOCO

Dopo aver determinato il giocatore che controlla l'esercito italiano ed il giocatore che controlla l'esercito alleato, entrambi i giocatori piazzano sulla mappa le proprie unità, come indicato nella scheda dello schieramento iniziale, e posizionano sulla traccia dei turni le unità di rinforzo. I due giocatori mettono separatamente tutti i loro segnalini evento in due contenitori opachi. Il segnalino del Turno è collocato sulla prima casella della Traccia dei Turni.

5. COME SI GIOCA

Ogni partita si svolge in 12 turni. Ogni turno di gioco è composto da una fase amministrativa comune ai due giocatori e da due semi-turno giocatore, prima il semi-turno del



giocatore alleato e poi il semi-turno del giocatore italiano, ognuno dei quali è suddiviso in più fasi.

Nel proprio semi-turno il giocatore svolge le varie attività rispettando sempre l'ordine delle fasi indicato nella seguente sequenza.

6. SEQUENZA DI GIOCO

(attività da ripetere ogni turno nell'ordine indicato)

6.1. Fase amministrativa

A. EVENTI

Ogni giocatore pesca dal proprio contenitore i segnalini evento nel numero indicato sulla traccia dei turni per il turno in corso.

Eccezione: nella fase amministrativa del primo turno, il giocatore alleato prende tre eventi a scelta tra quelli disponibili nel suo contenitore.

B. FASE DELLE UNITÀ DI RINFORZO

E DEI RIMPIAZZI

Ogni giocatore consulta la scheda dello schieramento iniziale e piazza le unità previste come rinforzo per il turno in corso e toglie dal gioco le unità eventualmente da rimuovere. In questa fase i giocatori possono utilizzare i propri punti rimpiazzo (vedere 3.10 "Rimpiazzi") e l'evento "Recupero unità" che consente di schierare a piena forza nella propria area logistica una unità eliminata presente nella casella delle unità eliminate. Nel caso non si possa rispettare il limite di ammassamento nell'area logistica, l'entrata dei rinforzi e delle unità recuperate è rinviata al turno successivo. Se l'area logistica

è occupata dall'avversario non è possibile piazzare rinforzi e unità recuperate.

6.2. Semi-Turno del giocatore Alleato

C. CONTROLLO DEL RIFORNIMENTO

Il giocatore controlla se le proprie unità possono tracciare una linea di rifornimento alla propria area logistica. Se la linea di rifornimento è bloccata, le unità sono contrassegnate dal segnalino "fuori rifornimento" con gli effetti indicati alla voce "Rifornimento" (3.9). Il segnalino "fuori rifornimento" rimane fino a quando nella propria fase di controllo del rifornimento di un turno successivo non è possibile tracciare una corretta linea di rifornimento.

D. FASE DEL MOVIMENTO

Il giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità. Le unità sono mosse individualmente. Ogni unità ha una capacità di movimento (CM) espressa in punti movimento (PM) che utilizza per spostarsi dall'area in cui si trova in un'altra area adiacente. Entrare in un'area adiacente costa di norma 1 punto movimento ma se le due aree sono collegate dalla strada il costo è ridotto a ½ punto movimento. Dichiarare di attaccare un'area adiacente occupata dall'avversario costa 1 punto movimento aggiuntivo; le unità designate per l'attacco sono contrassegnate dall'apposito segnalino "attacco" da orientare verso l'area da attaccare. Una unità può continuare a muovere

fino a quando esaurisce la propria capacità di movimento. I punti movimento non utilizzati nel turno in corso non possono essere utilizzati nei turni successivi. In questa fase può essere utilizzato l'evento "autocolonna" che ha l'effetto di aumentare la capacità di movimento di una unità.

Limitazioni:

- ➔ Non è possibile entrare in un'area occupata da unità avversarie.
- ➔ Le unità possono muovere solo tra aree confinanti tra loro.
- ➔ Il limite di ammassamento dell'area deve essere rispettato al termine della fase del movimento. Le unità in eccesso devono essere eliminate.

E. FASE DEL COMBATTIMENTO

Al termine della fase del movimento, solo le unità che hanno dichiarato un attacco, pagando il costo di 1 PM e che quindi sono state contrassegnate dall'apposito segnalino "attacco", possono iniziare il combattimento contro aree adiacenti occupate da unità avversarie. Il giocatore che inizia il combattimento è definito "attaccante" mentre l'altro giocatore è definito "difensore".

Un'area può essere attaccata solo da unità che si trovano tutte in un'unica area adiacente; non è permesso riunire per un unico attacco le unità di due o più aree adiacenti, mentre è possibile attaccare dalla stessa area verso aree diverse. Nessuna unità può attaccare più di una volta per turno.

Eccezione: l'evento "attacco sostenuto" consente di attaccare, senza dover pagare 1 PM, anche alle



unità che hanno già partecipato ad un altro attacco nello stesso turno.

Il combattimento non è mai obbligatorio.

I combattimenti si risolvono nell'ordine deciso dall'attaccante con questa procedura:

- 1) L'attaccante precisa l'area da attaccare ed individua fino a tre unità attaccanti, definite di prima linea; ad ognuna di esse può eventualmente abbinare un'altra unità di supporto il cui valore di combattimento sia contrassegnato da un asterisco (*). In un singolo combattimento in attacco possono quindi partecipare al massimo sei unità, tre di prima linea e tre di supporto.
- 2) Il difensore a sua volta sceglie tra le proprie unità presenti nell'area attaccata fino a tre unità di prima linea e può eventualmente abbinare ad ognuna di esse un'altra unità di supporto il cui valore di combattimento sia contrassegnato da un asterisco (*). In un singolo combattimento in difesa possono quindi partecipare al massimo sei unità del difensore, tre di prima linea e tre di supporto. Le unità di supporto non possono mai essere più numerose delle unità di prima linea.

Nota: il difensore può scegliere di non utilizzare delle unità in battaglia solo se il loro numero supera quello consentito.

- 3) Entrambi i giocatori, prima l'attaccante e poi il difensore, possono utilizzare gli eventi "supporto aereo", "supporto navale" e "sorpresa" a disposizione ed assegnano i segnalini evento alle proprie unità di prima linea; ad ogni unità di prima linea può essere assegnato un solo evento.

Eccezione: l'evento "sorpresa" può essere assegnato anche ad una unità avversaria in aggiunta ad un eventuale altro evento assegnato dall'avversario.

- 4) Entrambi i giocatori lanciano un dado per ogni unità di prima linea che partecipa al combattimento. In questa fase è possibile utilizzare l'evento "leader" per annullare il risultato del tiro di un proprio dado e rilanciare nuovamente il dado; questo secondo risultato non è più modificabile. Le unità che hanno il VC modificato ridotto a zero a causa di Eventi o mancanza di rifornimento non tirano il dado.
- 5) Ogni tiro di dado con risultato pari o inferiore al valore di

combattimento dell'unità di prima linea a cui si riferisce, eventualmente aumentato dal valore di combattimento dell'unità di supporto abbinata e modificato dagli eventi o dall'essere fuori rifornimento, determina un colpo a segno (hit). Un risultato del tiro di dado uguale a 1 è sempre considerato come un colpo a segno mentre un risultato di 6 è sempre considerato senza effetto. Ogni colpo a segno causa la perdita di un livello di forza all'avversario.

- 6) Entrambi i giocatori distribuiscono come vogliono i colpi a segno subito tra le loro unità che hanno partecipato al combattimento con la limitazione che tutte le unità devono subire un colpo a segno prima che una singola unità ne subisca due. Una unità a forza piena che viene girata sul lato ridotto assorbe un colpo a segno, così come una unità a forza ridotta o una unità con un solo livello di forza che viene eliminata assorbe un colpo a segno. Le unità eliminate sono immediatamente tolte dalla mappa e spostate nella casella delle unità eliminate.
- 7) Se l'attaccante ha inflitto più colpi a segno del difensore, quest'ultimo è costretto a ritirare tutte le sue



unità presenti nell'area attaccata, compreso quelle che eventualmente non hanno partecipato al combattimento, e a spostarle in un'area adiacente. Questo spostamento deve essere effettuato in un'area senza combattimenti ancora da risolvere, non controllata dall'avversario e senza superare il limite di ammassamento. Le unità del difensore che non riescono a ritirarsi rispettando queste condizioni sono eliminate.

Nota per i giocatori: per poter effettuare la ritirata occorre avere il controllo di almeno un'area adiacente in cui ritirarsi.

In caso di parità di colpi a segno o se è il difensore ad infliggere più colpi a segno, dopo aver assegnato le perdite, attaccanti e difensori restano nelle loro aree iniziali.

- 8) Se le unità del difensore sono tutte eliminate o si ritirano in un'altra area, l'attaccante può avanzare nell'area lasciata libera con tutte o parte delle sue unità che hanno partecipato al combattimento ed ottiene il controllo dell'area.

Nota per i giocatori: per facilitare la risoluzione dei combattimenti si consiglia di utilizzare lo schema "Campo di Battaglia" sulla mappa che serve a schierare provvisoriamente le unità dei due eserciti che partecipano al combattimento. Una volta definito l'esito del combattimento, le unità sono poi riportate nelle aree di mappa iniziali per le eventuali ritirate ed avanzate.

Le unità con un segnalino di Attacco che non possono effettuare il combattimento perché il nemico nel frattempo non è più nella zona che si intendeva attaccare (a causa di precedenti combattimenti) possono muovere nella zona in cui avevano dichiarato l'attacco se le regole sull'ammassamento lo permettono.

F. FASE DI SFRUTTAMENTO

In questa fase il giocatore può utilizzare l'evento "attacco sostenuto" per attivare al massimo tre unità di prima linea e tre unità di supporto, situate anche in aree diverse. Queste

unità possono attaccare aree adiacenti occupate da unità avversarie, utilizzando eventuali eventi, anche se hanno già attaccato nello stesso turno, oppure possono muovere spendendo 1 punto movimento. Il combattimento è risolto applicando la procedura descritta nella fase del combattimento.

6.3. Semi-Turno del giocatore Italiano

Il turno del giocatore italiano si svolge in maniera identica al turno del giocatore alleato seguendo tutte le fasi da C a F.

6.4. Avanzamento del turno

Completato il turno del secondo giocatore, il segnalino del turno viene avanzato di una casella sulla traccia dei turni.



6.5. Controllo condizioni di vittoria

Al termine del dodicesimo turno la vittoria viene assegnata al giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria, come indicato alla regola "Come si vince".

7. EFFETTI DEGLI EVENTI

- ➔ **Supporto aereo** (da utilizzare nella fase di combattimento): aumenta di 1 (+1 VC) il valore di combattimento di una unità di prima linea. Dopo il suo utilizzo è rimesso nel contenitore.

- ➔ **Supporto navale** (da utilizzare nella fase di combattimento): aumenta di 1 (+1 VC) il valore di combattimento di una unità di prima linea: è utilizzabile in tutte le aree costiere dal bordo est della mappa fino all'area di Tobruch compresa. Dopo il suo utilizzo è rimesso dal gioco.



- ➔ **Leader** (da utilizzare nella fase di combattimento): consente di ritirare un proprio dado in un combattimento. Dopo il suo utilizzo è rimesso dal gioco.

- ➔ **Sorpresa** (da utilizzare nella fase di combattimento): aumenta di 1 (+1 VC) il valore di combattimento di una propria unità o riduce di 1 (-1 VC) il valore di combattimento di una unità avversaria in un combattimento. Dopo il suo utilizzo è rimosso dal gioco.



- ➔ **Recupero unità** (da utilizzare nella fase dei rimpiazzi): consente il recupero a piena forza di una unità presente nella casella delle unità eliminate. Dopo il suo utilizzo è rimesso nel contenitore.

- ➔ **Autocolonna** (da utilizzare nella fase di movimento): aumenta di 2 (+2 CM) la capacità di movimento di una unità nel turno in cui è giocato. Dopo il suo utilizzo è rimesso nel contenitore.



- ➔ **Attacco sostenuto** (da utilizzare nella fase di sfruttamento): fino a tre unità di prima linea e tre unità di supporto, a scelta del giocatore, possono attaccare oppure possono muovere spendendo 1 punto movimento. Dopo il suo utilizzo è rimesso nel contenitore.

- ➔ **Matilda** (da utilizzare al termine del combattimento a cui partecipa l'unità "7RTR"): l'unità alleata "7RTR" subisce la perdita di un livello di forza per usura meccanica dei carri Matilda. Dopo il suo utilizzo è rimosso dal gioco.



8. CREDITI

Autore: Giovanni Maccioni

Mappa: Sergio Schiavi

Grafica: Giulia Tinti

Playtester: Pietro Cremona,

Pierrgennaro Federico, Roberto Lega, Marco Rossi, Alessandro Villa.