

Scenario 9 - KV2

24 Giugno 1941 - Registro Operativo della 6a Divisione Panzer. "Ieri, mentre avanzavamo verso Rassaynjay ci siamo imbattuti in una strada bloccata. Un solo carro armato KV2 con il supporto dell'artiglieria leggera ha bloccato la nostra avanzata verso la città. Abbiamo sparato più di 20 colpi, ma non siamo riusciti a penetrare la sua corazza, sostenendo molte perdite. Oggi, abbiamo richiesto il supporto dell'artiglieria pesante". - Generale Erhard Raus

Situazione Generale: Reparti della 6a Brigata Schützen (Corpi del XLI motorizzato Corps e il 4° Gruppo Panzer) e la sua stazione di approvvigionamento sono bloccati da un carro armato Sovietico KV2 e del suo tenace equipaggio. I Tedeschi devono forzare la loro strada fino all'esagono 5-K10, eliminando il KV2 e il suo supporto.

Conseguenze: Il KV2 fu infine distrutto da un cannone FlaK18 da 88mm che è stato dispiegato mentre i Tedeschi conducevano un attacco al carro come diversivo. Il KV2 fu colpito decine di volte e immobilizzato dal fuoco di artiglieria da 105mm. Aveva distrutto più di una dozzina di veicoli Tedeschi.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 7 CAP Sovietici 12 CAP
Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #30. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.
Carte Arma: La carta Tellermine può essere usata una volta dai Pioneer Tedeschi nel tentativo di distruggere il carro KV2.
Map in gioco: Mappa 4 e 5. Porre un **segnalino di controllo** Sovietico negli esagoni 5-A10 e 5-K10. Porre un segnalino **roadblock** (strada bloccata) negli esagoni 5-D04, 5-B06, 5-D15 e un segnalino **wire** (filo spinato) nell'esagono 5-B09.

Forze Tedesche: Un Plotone Panzer / 6a Divisione Pz

Entrata Round 1: I Tedeschi entrano a 3 esagoni dalla strada 4-A10.

1x Rifle	1x LMG	1x Pioneer	2x PzIf	1x Pz38t	1x PzIve

Rinforzi Round 3:

I Tedeschi entrano sulla strada 4-A10

1x Truck	1x FlaK18

Regole Speciali: I Tedeschi PzIve e Pioneers possono sparare fumogeni.

Ordini: Distruggete il carro KV2.

Punti Vittoria:

- 1VP - Guad. imm. per ogni unità Sovietica eliminata.
- 3VP - Guad. Imm. se distruggi il carro KV2a.
- 2VP - Se controlli l'hex 5-A10 al termine di ogni round.
- 2VP - Se controlli l'hex 5-K10 al termine dello scenario.



1x Tellermine può essere usata una volta durante lo scenario dalla unità Pioneer.

Forze Sovietiche: Un carro KV2 con supporto leggero.

Setup: Poni le unità come descritto sotto solo sulla mappa 5.

1x KV2a A10	1x MMG A08	1x SMG C16	1x 45mm AT-Gun Nascosta	1x Truck Nascosta	1x Rifle Nascosta



1x Mine Nascosta

Regole Speciali: I Sovietici non possono sparare fumogeni.

Ordini: Tenete i Tedeschi fuori dalla città!

Punti Vittoria:

- 1VP - Guad. imm. per ogni unità Tedesca eliminata da una qualsiasi unità a piedi.
- 2VP - Guad. imm. per ogni unità Tedesca eliminata dal carro KV2a.
- 2VP - Se controlli l'esagono 5-A10 al termine di ogni round.

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
Iniziativa +	Controllo 5-A10	Controllo 5-A10	Controllo 5-A10	Controllo 5-A10
Controllo 5-A10	+2VP ★2VP	+2VP ★2VP	+2VP ★2VP	+2VP ★2VP
+2VP ★2VP				Controllo 5-K10
				+2VP
				Fine scenario



Scenario 10 - Il Fiume Bug

J22 Giugno 1941 - *I Russi stanno arrivando! Abbiamo attraversato il fiume Bug in Russia. Ogni cosa è fatiscente e desolata. E' curioso che non si sentano più i colpi della nostra artiglieria.* - Kurt Treist.

Situazione Generale : La 56a Divisione Fanteria Tedesca ha attaccato i bunkers al di là del fiume Bug vicino Wilczy-Przewoz che sono stati difesi tenacemente dai Russi fino all'ultimo uomo. Quasi l'intera divisione Tedesca è stata catturata sul lato est del fiume, causa il mancato sostegno dell'artiglieria rimasta senza munizioni. I Sovietici lanciano un feroce contrattacco al fine di recuperare i bunkers. La situazione è critica, soprattutto per il 192° Reggimento di Fanteria. I Tedeschi devono sopravvivere contro l'attacco Sovietico se non vogliono essere spazzati via.

Comandanti: 2 - 4 **Iniziativa:** Sovietici nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 8 CAP per Plotone **Sovietici** 6 CAP per Plotone.

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #30 più le carte Obiettivo #1, #2 e #3. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo. Ogni comandante Sovietico apre il fuoco con l'artiglieria fuori mappa ogni volta che una carta Obiettivo è pescata da un **comandante Sovietico**. Il comandante che ha pescato la carta Obiettivo poi pesca un'altra carta.

Regole Speciali: I Sovietici estraggono dal mazzo la carta "Artiglieria fuori Bordo Mappa da 122 millimetri". Prima che il giocatore/i Tedesco esegua la schieramento, **ogni** comandante Sovietico deve designare, fino a **due** esagoni obiettivo da associare a ogni carta obiettivo. Gli esagoni obiettivo designati non devono essere in LOS con nessuna unità Sovietica e devono essere tenuti segreti anche tra i compagni di gioco Sovietici. Esiste la possibilità che qualche artiglieria non possa far fuoco, poiché ci sono molte carte obiettivo nel mazzo che saranno pescate durante il gioco dai Tedeschi (e non saranno utilizzate).

Nota Storica: L'artiglieria Sovietica era molto inaffidabile e sparò sulle proprie posizioni in diverse occasioni.

Mappa in gioco: Mappa 2, 1, e 4. Porre 4 segnalini di controllo Tedeschi e 4 bunkers verso ovest (**lontano dall'azione**) negli esagoni 2-H04, 1-J03, 4-H17 e 4-C16. Porre 5 segnalini Trincea (*Trench*) negli esagoni 2-G05, 1-J04, 4-G16, 4-B16 e 4-B16. I Tedeschi eseguono lo schieramento per primi, posizionando le pedine a non più di 6 esagoni ad est dal bordo mappa ovest come mostrato sotto. I Sovietici iniziano il round 1 entrando da est, come indicato sulle mappe sottostanti.

Forze Tedesco 1: 1° Plotone, 3a Co, 192 Reg. Fan.

Setup: Devono schierarsi a non più di 6 esagoni a est del bordo ovest e nord della fila 1-H. **Due unità possono essere nascoste.**



Forze Tedesco 2: 2° Plotone, a Co, 192 Reg. Fan.

Setup: Il 2° Plotone deve schierarsi a non più di 6 esagoni a est del bordo ovest e sud della fila 1-H. **Due unità possono essere nascoste.**



Ordini: Tenete i bunkers e proteggete i vostri uomini dal massacro!

Punti Vittoria:

- 1VP - Guad. Imm. per ogni unità Sovietica distrutta (rifles, mortars e MMG).
- 2VP - Guad. Imm. per ogni carro, cannone o camion Sovietico eliminato.
- 1VP - Per ogni hex bunker che controlli al termine di ogni round.

Forze Sovietico 1: 1° Plotone Fucilieri

Entrata Round 1: Entrano da est, a nord dell'esagono 1-F19.

Regole Speciali: I mortai da 82mm possono sparare 4 fumogeni.



Forze Sovietico 2: 3° Plotone Fucilieri

Entrata Round 1: Entrano da est, a sud dell'esagono 1-F19.

Regole Lanciapietre OT-26 = Raggio 1, 2FP vs i fianchi, no modificatori terreno (19.1).

Ordini: I Russi devono riconquistare o distruggere i bunker persi.

Punti Vittoria:

- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
- 5VP - Per ogni hex bunker che controlli al termine dello scenario (i bunkers possono essere distrutti).

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
Iniziativa ★ Ogni hex Bunker Controllato + 1VP	Ogni hex Bunker Controllato + 1VP ★ 5VP			
				Fine Scenario



Scenario 11 - Assalto a Peprez

2 Ottobre 1941 - Registro operativo della 4a Divisione Panzer - "Il primo giorno dell'Operazione "Taifun" la divisione è avanzata rapidamente verso Tula, catturando molte città lungo il percorso. Abbiamo incontrato la nostra prima forte resistenza alla periferia di Orel. I Sovietici sono ben trincerati con il supporto di pesanti cannoni anticarro".

Situazione Generale: Reparti in avanscoperta del 35° Reggimento Panzer hanno incontrato forte resistenza nella periferia di Orel vicino alla città di Peprez. I Tedeschi devono penetrare negli avamposti costruiti al di fuori della città e occupare le posizioni chiave della città. Una rapida acquisizione sarà garanzia di un rapido avanzamento per il resto della 4a Divisione Panzer, prima che colpisca il freddo.

Comandanti: 2-4 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1.

CAP Disponibili per Round: **Tedeschi** 10 CAP per compagnia **Sovietici** 10 CAP per compagnia.
(Ogni comandante di compagnia ha la sua tabella, 2 per i Tedeschi e 2 per i Sovietici.)

Carte: Usare tutte le carte azione e bonus. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa in gioco: Mappa 1, 2, 4 e 5. Porre un segnalino di controllo Sovietico negli esagoni 5-G02, 5-C08, 5-J11, 5-C16, 4-I15 e un segnalino di controllo Tedesco in esagono 1-B13. Porre un Bunker negli esagoni 4-D05, 4-I14, 4-J15, 4-H17, una Mina (*Land Mine*) in 4-H14, una Strada Bloccata (*Roadblocks*) in 4-G14 e 5-H17, un Filo Spinato (*Wire*) in 5-G07 e una Trincea (*Trenches*) in 5-E18 e 5-H18.

Obiettivi Segreti: I Tedeschi mescolano le quattro carte 'Obiettivo' e ne pescano casualmente una (*solo una*). Questa carta è l'obiettivo segreto per i Tedeschi e il numero dell'obiettivo si correla ai numeri in giallo sulla mappa 5. Il comandante Tedesco che avrà il controllo di questo esagono obiettivo al termine dello scenario, guadagnerà dei VP bonus per i Tedeschi. L'obiettivo verrà rivelato ai Sovietici solo al termine dello scenario.

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
Iniziativa + Artiglieria +1D6 ★ 1D6-2	Artiglieria ★ 1D6-1 Bersaglio Artiglieria +	Artiglieria +1D6-2		Controllo 1-B13, 4-I15 +2VP ★ 4VP 5-G02, 5-C08 5-J11, 5-C16 +3VP ★ 3VP Fine Scenario



Pianificazione Artiglieria: I comandanti Sovietici schierano le truppe per primi, poi insieme pianificano quattro colpi d'artiglieria per il round 1 e cinque colpi d'artiglieria per il round 2. Gli esagoni bersaglio dell'artiglieria Sovietica possono essere ovunque, anche se fuori LOS. I comandanti Tedeschi schierano le truppe dopo i Sovietici, poi insieme pianificano sei colpi d'artiglieria per il round 1. Gli esagoni bersaglio dell'artiglieria Tedesca devono essere in LOS con una qualsiasi unità amica. Tutti i colpi devono essere scritti su un foglio con un ordine di esecuzione.

Scegli un bersaglio durante la fase di pre-round. L'attacco di artiglieria ha effetto durante la prossima fase di pre-round. L'artiglieria colpisce l'esagono bersaglio e i 6 esagoni circostanti.

Round 1: All'inizio del round 1, i Sovietici e Tedeschi determinano il numero di colpi d'artiglieria che si verificano per l'attuale round. I Sovietici risolvono un numero di colpi pari al risultato di 1D6 meno 2. I Tedeschi risolvono un numero di colpi pari al risultato di 1D6. (Es: I Russi tirano un 4, quindi avranno solo 2 colpi utili da risolvere - anche se ne avevano pianificati 4). I colpi vengono sempre risolti nell'ordine in cui sono stati pianificati.

Round 2 Pianificazione Artiglieria Tedesca: All'inizio del round 2 i comandanti Tedeschi pianificano 4 colpi di artiglieria per il round 3. Tutti gli esagoni bersaglio devono essere scritti in ordine di esecuzione e devono essere nella LOS di una qualsiasi unità amica.

Round 2 Pianificazione Artiglieria Sovietica: Dopo che i comandanti Tedeschi hanno pianificato i loro 4 bersagli per l'artiglieria, i comandanti Sovietici risolvono un numero di colpi pari al risultato di 1D6 meno 1. I colpi d'artiglieria vengono risolti nell'ordine in cui sono stati pianificati ad inizio dello scenario.

Round 3 Pianificazione Artiglieria Tedesca: All'inizio del round 3 i Tedeschi risolvono un numero di colpi d'artiglieria pari al risultato di 1D6 meno 2. I colpi d'artiglieria vengono risolti nell'ordine in cui sono stati pianificati ad inizio del round 2.

Scegli un bersaglio durante la fase di pre-round. L'attacco di artiglieria ha effetto durante la prossima fase di pre-round. L'artiglieria colpisce l'esagono bersaglio e i 6 esagoni circostanti.

Regole Speciali: L'artiglieria Tedesca e i mortai da 8cm possono sparare fumogeni nei limiti della disponibilità max. dei segnalini Fumo.

Forze Tedesco 1: 1a Compagnia

Setup: Poni ovunque sulla mappa 1, a sud della riga 1-Gxx.

4x Rifle	4x LMG	1x HMG	1x 5cm Mortar	1x Inf Gun
1x PaK38	1x Truck	1x Wagon	2x PzIlf	1x PzIve

Forze Tedesco 2: 2a Compagnia

Setup: Poni ovunque sulla mappa 1, a est della colonna 1-x09.

4x Rifle	3x LMG	1x HMG	1x 5cm Mortar	2x 8cm Mortar
1x PaK38	1x PaK36	2x Wagon	2x 251/1	2x Pioneers
3x PzIIIe	1x Pz38t	1x 232L	1x Truck	3x Granate

La carta Granate può essere usata per tre volte durante lo scenario da qualsiasi unità a piedi.

Ordini: Se possibile, controlla quanti più esagoni controllo al termine dello scenario. Controllando l'esagono obiettivo aggiungi +4VP al termine dello scenario.

Punti Vittoria:

- 1VP** - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.
- 2VP** - Per ogni hex 1-B13 e 4-I15 controllato al termine dello scenario.
- 3VP** - Per ogni hex 5-G02, 5-C08, 5-J11 e 5-C16 controllato al termine dello scenario.
- 4VP** - Aggiuntivi se l'hex obiettivo è controllato al termine dello scenario.

Forze Sovietico 1: 1a Compagnia, 1° Plotone ampliato

Setup: La 1a Compagnia schiera le truppe ovunque sulle mappe 2 e 5, tranne che in esagoni ove già presenti i segnalini sottostanti. Sei unità possono essere nascoste. Tutti i campi minati sono nascosti.

4x Rifle	2x MMG	2x 82mm Mortar	2x Truck	2x T-26b
1x T-34a	3x Mine Nascosta	2x Wire	2x Roadblock	2x Trench

SForze Sovietico 2: 2a Compagnia, 2° e 3° Plotone

Setup: La 2a Compagnia schiera le truppe ovunque sulla mappa 4 e 5. Sei unità possono essere nascoste. Tutti i campi minati sono nascosti. Entrambi i 45mm Anti-Tank Gun devono essere posti nei bunkers 4-I14 e 4-H14. Una squadra SMG Squad deve essere posta nel bunker 4-J15.

4x Rifle	4x SMG 4-J15	1x MMG	2x BT-7	2x ATG 45 4-I14, 4-H14
1x 5cm Mortar	2x Mine Nascosta	2x Wire	3x Molotov	

La carta Molotov può essere usata tre volte durante lo scenario da qualsiasi unità a piedi.

Ordini: Se possibile, controlla quanti più esagoni controllo al termine dello scenario.

Punti Vittoria

- 1VP** - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
- 4VP** - Per ogni hex 4-I15 e 1-B13 controllato al termine del gioco.
- 3VP** - Per ogni hex 5-G02, 5-C08, 5-J11 e 5-C16 controllato al termine dello scenario.

Scenario 12 - Demolizione

6 Luglio 1942 Ordini Generali - La Divisione Grossdeutschland entrerà a Voronezh con una squadra speciale di genieri per far saltare un centro di comunicazione vicino al centro della città. Generale mag. Hörnlein.

Situazione Generale: Alcuni reparti della 24a Divisione fanteria motorizzata Grossdeutschland (Grande Germania) avanzano dentro Voronezh, una grande città sul fiume Don. La città è nel caos e i Tedeschi stanno tentando di far saltare il centro comunicazioni, un alto edificio nel quartiere generale. Stalin ha dato ordini ai Russi di difendere la città a tutti i costi.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1.

CAP Disponibili per Round: **Tedeschi** 10 CAP **Sovietici** 10 CAP più 2 CAP aggiuntivi per ognuno dei round 2 e 3.

Carte: Usare tutte le carte azione e bonus. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mapa in gioco: Mappa 5. Porre un segnalino di controllo Sovietico (*rappresentano le cariche esplosive negli edifici*) negli esagoni D07, D08 e D09.

Forze Tedesche: una Compagnia d'Assalto

Setup:



2x Rifle
K03, L15, K16



3x LMG
K05, L09, L13

Entrata Round 3: Entrano dal lato sud.



3x Pioneers



1x Rifle



1x HMG



1x PzIve



1x 8cm Mortar



1x Inf Gun



1x Truck

Regole Speciali: Una carica esplosiva per la demolizione viene 'Piazzata' in un esagono controllo se occupato da unità Pioneers e libero da unità Sovietiche. La carica esplosiva viene innescata e il segnalino controllo immediatamente girato sul lato Tedesco. Se l'unità Pioneers occupa ancora l'esagono alla fine del round, la carica esplosiva viene rimosso e il segnalino controllo viene girato di nuovo sul lato Sovietico. I tentativi di disinnescare si verificano prima del tiro di detonazione Tedesco. Innescare e disinnescare non ha un costo in AP e non sono considerati azioni. Se un esagono controllo con una carica innescata non subisce variazioni (disinneschi, detonazioni) rimane così com'è, e un altro tiro di detonazione avverrà nel round successivo. Gli esagoni disinnescati possono essere innescati nuovamente.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

2VP - Guadagni immediatamente per ogni esagono che fai detonare. Porre il segnalino delle detonazioni sulla tabella.

Forze Sovietiche: 4° Compagnia Fucilieri d'Elite

Setup:



5x Rifle
I03, H06, H08, K14, I15



3x MMG
J11, I18, F13



1x SMG
J16



2x Molotov

Entrata Round 1: Scegli il lato di entrata.



2x Rifle



1x SMG

Entrata Round 2: Scegli il lato di entrata.



2x Rifle



1x SMG

La carta Molotov può essere usata due volte durante lo scenario da qualsiasi unità a piedi.

I Sovietici piazzano **1 mina nascosta** in qualsiasi punto della mappa.

Regole Speciali Entrata: Ogni gruppo di unità può entrare dai lati della mappa ad ovest, nord o est ma non più di un gruppo può entrare dallo stesso lato. Pertanto, al turno 3 i gruppi saranno entrati ciascuno da una direzione diversa. Il Sovietico può scegliere all'inizio di ogni round in quale lato quel determinato gruppo entrerà e può entrare in qualsiasi esagono pieno confinante con il lato scelto.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.

3VP - Per tutti gli esagono controllo non esplosi al termine del gioco.



Round 1

Iniziativa +

Rinforzi
★ Scegli il lato di Entrata

Round 2

Rinforzi
★ Scegli il lato di Entrata

Round 3

Rinforzi
★ Scegli il lato di Entrata

Round 4

Round 5

Esagoni non detonati
D07, D08, D09
★ 3VP

Fine Scenario

Scenario 13 - Offensiva Smolensk

9 Luglio 1941 - "Gli spazi sembrano infiniti, gli orizzonti nebulosi. I villaggi con le loro case di legno e paglia hanno un aspetto misero e malinconico. Per i civili Russi è dura, e ancora di più per i soldati Russi. Sembrano avere una capacità illimitata per l'obbedienza e la resistenza". - Luogotenente Generale Stumppf - 20° Div. Panzer.

Situazione Generale: I Panzer Tedeschi si spingono in profondità con rapidi movimenti attraverso le linee Sovietiche. I Panzer aggirano i fianchi Sovietici per chiuderli poi ad anello nella parte posteriore. L'intento è quello di isolare, catturare e distruggere il maggior numero possibile di qualsiasi formazione Sovietica. I Panzer hanno già avuto successo con queste tattiche, ma tutto dipende in larga misura dalle divisioni di fanteria non meccanizzate di tenere la linea e ostacolare qualsiasi contrattacco o tentativo di soccorso Sovietico. I Tedeschi, si sono abilmente disposti in fila a copertura e protezione di sacche isolate Tedesche che vengono attaccate dalle forze Sovietiche intente a rompere l'accerchiamento sia dall'esterno che dall'interno. Il 22 Luglio, la 2° compagnia fucilieri del 111° reggimento sta disperatamente cercando di respingere un'offensiva Sovietica in prossimità di un critico incrocio stradale sul settore settentrionale della sacca di Smolensk. I Sovietici hanno circondato una piccola forza Tedesca, che via radio ha chiamato dei rinforzi provenienti da una postazione vicina.

Coandanti: 2 - 4 **Iniziativa:** Comandante Sovietico 1 nel Round 1. Il gioco procede in senso orario. **Note:** Ogni comandante ha la propria tabella.

CAP per Comandanti: **Tedeschi** 6 CAP al round 1, più 2 CAP al round 3. **Sovietici** 6 CAP al round 1, più 1 CAP nei round 2 e 3.

Cards: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #14. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa in gioco: Mappa 2. Porre un segnalino di controllo Tedesco negli esagoni G08 e F11.

Forze Tedesco 1: 1° Plotone Fan. / 3a Com. Fucilieri

Setup: Place as listed, facing any direction.

Entrata Round 3: Entrano da Ovest.



Il Comandante 1 aggiunge 2 CAP ai suoi CAP di base assegnati.

1x Rifle F08

1x LMG H05

1x HMG G12

1x Rifle F08

1x LMG H05

Forze Tedesco 2: 2° Plotone Fan. / 3a Com. Fucilieri

Setup: Place as listed, facing any direction.

Entrata Round 3: Entrano da Est.



Il Comandante 2 aggiunge 2 CAP ai suoi CAP di base assegnati.

2x Rifle I09

1x LMG H07

1x Rifle I09

1x LMG H07

Ordini: Mantenere il controllo del crocevia fino all'arrivo dei rinforzi!

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

1VP - Per ogni segnalino Tedesco controllato al termine di ogni round.

Forze Sovietico 1: 1° Plotone Fan. / 20a Corpi Armata

Entrata Round 1: Entrano da Sud.

Entrata Round 2: Entrano da Sud.

Entrata Round 3: Entrano da Sud.



Il Comandante 1 aggiunge 1 CAP ai suoi CAP di base assegnati in ognuno dei round 2 e 3.

2x Rifle S12

1x SMG S13

1x Rifle S12

1x Rifle S12

Forze Sovietico 2: 2° Plotone Fan. / 20a Corpi Armata

Entrata Round 1: Entrano da Nord.

Entrata Round 2: Entrano da Nord.

Entrata Round 3: Entrano da Nord.



Il Comandante 2 aggiunge 2 CAP ai suoi CAP di base assegnati in ognuno dei round 2 e 3.

2x Rifle S12

1x SMG S13

1x Rifle S12

1x Rifle S12

Ordini: Devi controllare il crocevia per evacuare i cannoni e armi pesanti.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.

1VP - Per ogni segnalino Tedesco controllato dai Sovietici al termine di ogni round.

Round 1

Iniziativa ★

Controllo G08, F11
 + 1VP ★ 1VP

Round 2

Rinforzi
 ★ +1CAP

Controllo G08, F11
 + 1VP ★ 1VP

Round 3

Rinforzi
 +2CAP
 ★ +1CAP

Controllo G08, F11
 + 1VP ★ 1VP

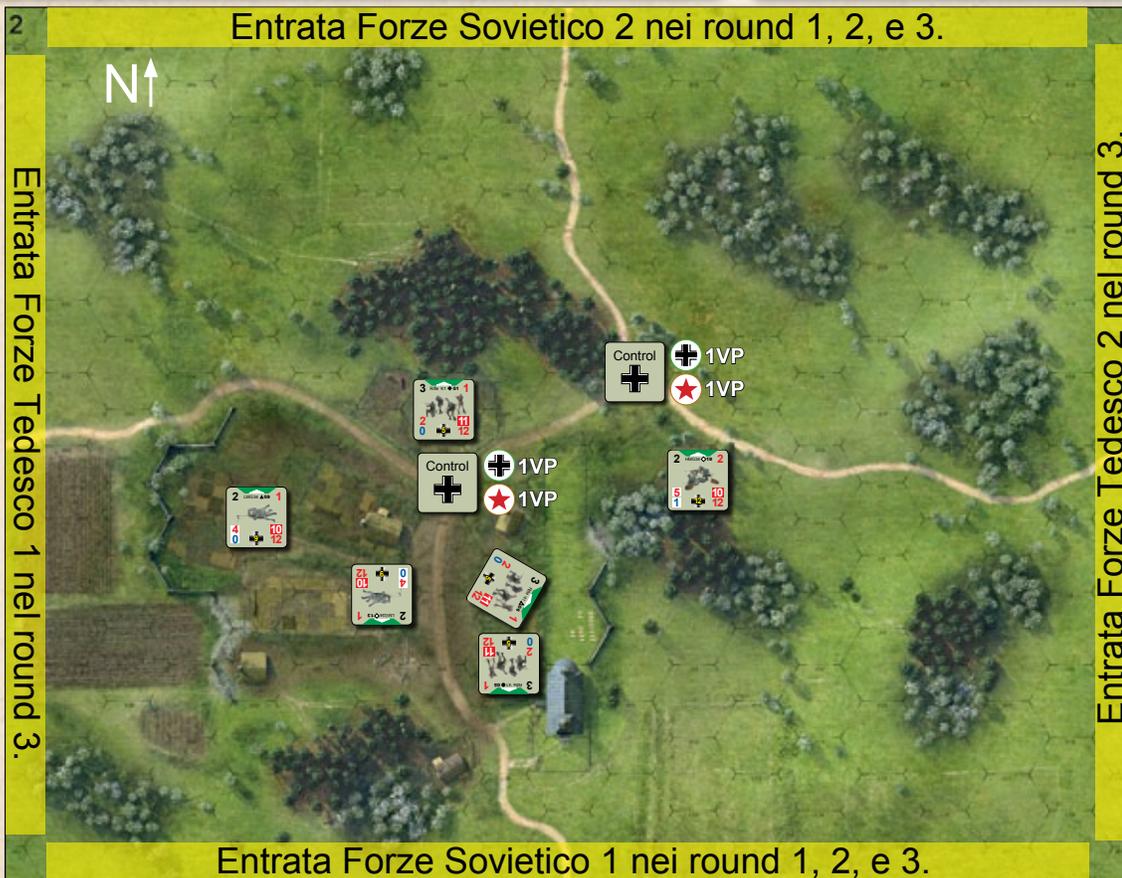
Round 4

Controllo G08, F11
 + 1VP ★ 1VP

Round 5

Controllo G08, F11
 + 1VP ★ 1VP

Fine Scenario



Entrata Forze Sovietico 1 nei round 1, 2, e 3.

Scenario 14 - Il Deposito Sovkhoz

26 novembre 1941 - "Il freddo glaciale, i rifugi miserabili, la carenza di vestiario, le elevate perdite di uomini e mezzi, la mancanza di combustibile per il riscaldamento hanno reso la conduzione della battaglia ad un lavoro ingrato..." - Generale Guderian.

Situazione Generale: Sui propri mezzi verso il terreno di Mosca, l'esercito Tedesco riceve una battuta d'arresto a pochi chilometri dalla città. Il 2 Dicembre la temperatura scendeva a -37°, i motori dei corazzati non partivano e le culatte dei cannoni non si aprivano. Unità mobili Sovietiche attaccarono frontalmente creando delle breccie nella difesa Tedesca. In preda alla disperazione ai tedeschi fu ordinato di prendere più forniture possibili, nasconderle e rifugiarsi in villaggi vicini. Il 3 Dicembre la 82a compagnia del Reggimento di Fanteria Tedesca di stanza a 10 chilometri da Tula, viene attaccata da alcune unità Sovietiche appartenenti al 1° Corpo di Cavalleria. I Tedeschi anche se esausti devono tenere possesso del deposito di approvvigionamento, perchè la resa non è un'opzione.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Sovietici nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** **Tedeschi** 7 CAP **Sovietici** 7 CAP
Il percorso dei CAP non può essere regolato al di sotto delle 3 unità distrutte (7.4). Quindi un comandante inizia sempre un round con almeno 2 CAP.

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus inferiori a #20. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa in gioco: Mappa 4. Porre un segnalino di controllo Tedesco (*rappresenta il deposito di rifornimento*) negli esagoni F09 e H09.

1: I Tedeschi posizionano i seguenti segnalini: 6 mine nascoste (*land mines*), 2 filo spinato (*barbed wire*), e 2 strade bloccate (*roadblock*) in qualunque esagono sulla mappa. (*E' consigliato usare l'apposita mappa per le unità nascoste disponibile sul sito*). **2:** I Sovietici dichiarano da quale parte della mappa entreranno. **3:** I Tedeschi posizionano le loro unità entro i confini del Sovkhoz (*una fattoria di proprietà dello Stato Sovietico*).

Forze Tedesche: Resti di un Plotone, 82° Reg. Fan.

Setup: Poni all'interno delle mura e del bosco della fattoria Sovkhoz (*vedi l'area gialla evidenziata*).



4th Pz Div. Rinforzi al Round 4: Dichiarare ai Sovietici all'inizio del round 3 da quale direzione i rinforzi della 4a Divisione Panzer entreranno in mappa nel round 4.



Ordini: Tenete il controllo del deposito di rifornimento!

Punti Vittoria:

- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.
- 1VP - Per ogni hex deposito controllato al termine del round 3.
- 1VP - Per ogni hex deposito controllato al termine del round 5.

Forze Sovietiche: Pl. Motorizzato / 1a Guardia Cav.

Entrata Round 1: Poni da un qualsiasi bordo mappa scelto.



Ordini: superate le linee nemiche e prendete il controllo del deposito!

Punti Vittoria:

- 1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
- 1VP - Per ogni hex deposito controllato al termine del round 2.
- 1VP - Per ogni hex deposito controllato al termine del round 5.



Round 1
Iniziativa ★

Round 2
Deposito
Rifornimenti
★ 1VP

Round 3
I Rinforzi
entrano dal lato
dichiarato +
Deposito
Rifornimenti
+ 1VP

Round 4
Rinforzi
+

Round 5
Deposito
Rifornimenti
+ 1VP ★ 1VP

Fine Scenario

Scenario 15 - La Battaglia di Mogilev

15 Luglio 1941 - Dopo l'avanzata Tedesca sul fiume Dnjepr, l'esercito Sovietico ricambiò con una contro offensiva sotto il 13° comando del generale Leutenant Gerassimenko. I Tedeschi si difesero con la 3° Divisione Panzer "Grossdeutschland" motorizzata IR. I Sovietici furono infine circondati dall'esercito del VII Corpo d'Armata del generale Fahrbacher. Una battaglia disperata seguì intorno e nella città di Mogilev che durò per oltre una settimana. I Sovietici non potevano ritirarsi e non avevano artiglieria, ma avevano molti uomini e la volontà di combattere.

Situazione Generale: Il 26 luglio, quattro divisioni di fanteria dell'Esercito del VII Corpo d'Armata - la 7a, 15a, 23a e 78a lanciarono un attacco concentrato nel cuore di Mogilev. La 15a Divisione sotto il comando del Generale Lietenent deve prendere il centro della città senza il supporto dei carri armati e dell'artiglieria. I Sovietici hanno minato pesantemente il centro della città e sono ben radicati negli edifici. La 15a Divisione deve prendere gli obiettivi principali della città.

Conseguenze: La 15a Divisione di Fanteria finalmente prese il centro della città il 27 luglio con pesanti perdite. Durante la battaglia il Generale Guderian continuò i suoi attacchi lungo l'intero fronte sul fiume Dnjepr. Le Divisioni di Fanteria in seguito serrarono i ranghi sul fiume Dnjepr e la battaglia di Smolensk ebbe inizio.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 12 CAP Sovietici 6 CAP
 Il percorso dei CAP non può essere regolato al di sotto delle 3 unità distrutte (7.4). Quindi un comandante inizia sempre un round con almeno 2 CAP.
Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus tranne quelle con valore #20 e #30. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta nei round successivi.
Mappa in gioco: Metà della mappa 5 - Porre un segnalino di controllo Sovietico negli esagoni G08, E06, C05, E03, D08 e A08.

Forze Tedesche: 1° e 3° Plotone, 6a Com. 15a Div.

Setup: Schierare dopo i Sovietici, ovunque a Ovest della strada a Nord-Sud (contrassegnata in giallo sulla mappa).



6x Rifle 5x LMG 2x Pioneer

I Pioneers possono sparare fumogeni. Possono sparare con il lanciafiamme (19.1) purché entrambi i 2D6 non modificati durante l'attacco siano <7, a significare la disponibilità del carburante e non possono più utilizzare la funzione lanciafiamme.

Regole Speciali Edifici: Un edificio si considera controllato dal giocatore Tedesco se non ci sono unità Sovietiche presenti in uno dei suoi esagoni. In caso contrario è considerato un edificio controllato dal giocatore Sovietico e il segnalino di controllo rimane sul lato Sovietico.

Ordini: Prendere e tenere il controllo degli edifici principali della città.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.
 1VP - Per ogni edificio controllato al termine di ogni round.

Forze Sovietiche: 2° Compagnia, 1a Divisione

Setup: Schierare per primi, sopra o Est della strada a Nord-Sud (contrassegnata in giallo sulla mappa). Mine e Difese Improvvise possono anche essere collocate in edifici con altre unità.

Rinforzi Round 3: Entrano dal lato Est della mappa.



9x Rifle 3x NKVD 2x MMG 6x Mines 4x Hasty Defense 4x SMG

Regole Speciali Edifici: Un edificio si considera controllato dal giocatore Tedesco se non ci sono unità Sovietiche presenti in uno dei suoi esagoni. In caso contrario è considerato un edificio controllato dal giocatore Sovietico e il segnalino di controllo rimane sul lato Sovietico.

Ordini: Controllare tutte le aree chiave del centro della città.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.
 1VP - Per ogni edificio controllato al termine di ogni round.

Round 1

Iniziativa

Controllo Edifici
 +1VP ★1VP

Round 2

Controllo Edifici
 +1VP ★1VP

Round 3

Rinforzi

Controllo Edifici
 +1VP ★1VP

Round 4

Controllo Edifici
 +1VP ★1VP

Round 5

Controllo Edifici
 +1VP ★1VP

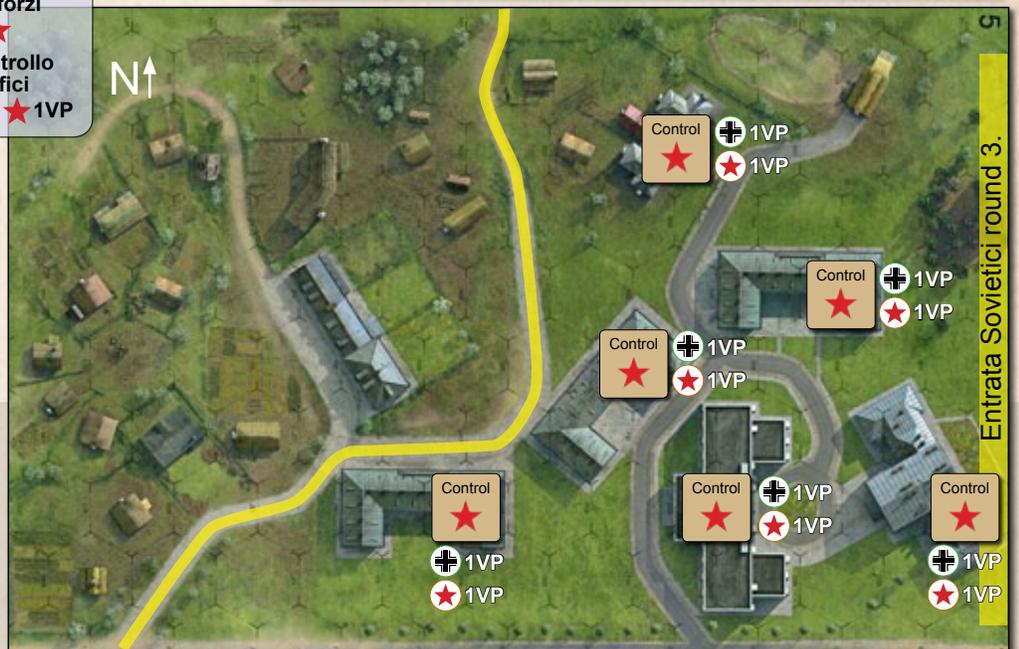
Fine Scenario

Continuazione sintesi storica della pag. 2

Nelle battaglie di Vjama e Bryansk nel mese di Ottobre, altri 600.000 soldati sovietici furono catturati. Ma la domanda era: "Potrebbe la Wehrmacht vincere la campagna prima dell'inizio dell'inverno?". Il 20 Ottobre, già verso la fine dell'anno, l'Armata del gruppo Centrale riprese in anticipo l'avanzata verso la capitale sovietica. Sfortunatamente per i tedeschi, la pioggia trasformò la terra in fango e le temperature crollarono rapidamente rallentando e infine arrestando la Wehrmacht. Le forze tedesche si erano

erosse in modo significativo fin dall'inizio della campagna di inizio giugno, mentre le sostituzioni per uomini e materiali a malapena arrivavano. Inoltre, la resistenza sovietica si intensificò di fronte alla loro capitale.

La famosa Armata Rossa comandata da Zhukov, si spostò sul fronte Ovest sovietico, iniziando la sua controffensiva il 5 Dicembre e da metà Dicembre la minaccia di un accerchiamento tedesco su Mosca era stato sventato. Le perdite tedesche salirono vertiginosamente e l'Armata Rossa diede inizio ad una serie di offensive lungo tutto il fronte russo. La Wehrmacht, soprattutto immobilizzata dalla neve era di fronte alla distruzione totale. Ma l'offensiva sovietica era troppo estesa e non riuscì a concentrare le sue forze sui punti chiave nelle linee tedesche al fine di rompere le loro linee di difesa. I tedeschi combatterono disperatamente e attraverso una serie di contro attacchi ben posizionati, allentarono gli attacchi sovietici e finalmente riuscirono a stabilizzare il fronte. Tuttavia, l'Orso Russo si era svegliato e aveva fame di vendetta.



Conseguenze

"L'Operazione Barbarossa", aveva fallito. L'obiettivo tedesco doveva essere la rapida capitolazione dell'Unione Sovietica. I tedeschi avevano ritardato l'inizio dell'invasione troppo a lungo e avevano esaurito il tempo per l'arrivo di un inverno russo brutale. L'Operazione Barbarossa costò le vite di 3 milioni di soldati sovietici e altri 3 milioni di prigionieri di guerra. La Germania e i suoi alleati perdettero un totale di 1 milione di morti e feriti.

La Wehrmacht riprese il suo attacco nella primavera del 1942. Germania e Unione Sovietica avevano subito grandi perdite nel 1941 e i rimpiazzi di uomini e rifornimenti tedeschi diminuirono al punto che la nuova offensiva, nome in codice "Fall Blau", fu concentrata solo sulla parte meridionale del fronte, diretta verso il petrolio dei campi di Baku. Terminerà a Stalingrado e nel Caucaso.

Un ringraziamento speciale a Uli Blennemann, insieme a Bill Eastwood, Dean Halley, Dave Kimmel, Russell Marsh, Michael Koznarsky, Stan Myszak, Jim Toland e Kai von der Aa.

Scenario 16 - La Valle di Belbek

June 6, 1942 Journal: "The Bolsheviks are fanatical. We fire tank and AT gun shots point blank into their bunkers and they just do not give up!" - Sergeant Rudi Drescher

Situazione Generale: Ai primi di giugno del 1942, i Tedeschi hanno combattuto lungo la strada nei pressi della città di Sebastopoli sul Mar Nero, dov'era ubicata una fortezza. Elementi del 436° Reggimento di Fanteria sono stati in lotta per il controllo della fortezza sulle colline a Nord di Sebastopoli nella valle di Belbek. Su un importante altura devono catturare dal lato sud la fortificazione Sovietica denominata "Il Bastione".

Aftermath: The carnage on both sides was severe, with units fighting to the last man. The Germans finally took the stronghold with the help of intensive artillery and Stuka support. But their hold was tenuous and would not last long.

Comandanti: 2 **Iniziativa:** Tedeschi nel Round 1. **CAP Disponibili per Round:** Tedeschi 10 CAP **Sovietici** 10 CAP

Carte: Mescolare tutte le carte azione e bonus. Ogni comandante riceve 2 carte al round 1 e 1 carta ogni round successivo.

Mappa in gioco: Mappa 3 e metà della mappa 4. Porre un segnalino di controllo Sovietico nell'esagono collina 3-E14.

Regole Speciali di Setup: Sovietici schierano per primi tutte le unità sulla mappa 3, una unità può essere nascosta. I sovietici possono inoltre porre sulla mappa 3 qualsiasi combinazione di fortificazione che non superi il **valore massimo di 20 punti**, seguendo le opzioni: segnalini difese improvvisate (*Hasty defense*), strade bloccate (*road block*) e filo spinato (*wire*) **1pt. ognuno**, trincee (*trench*) **2pt. ognuno**, bunker **5pt. ognuno**, e campi minati (*land mine*) **3pt. ognuno** (*i campi minati possono essere nascosti*). I Tedeschi schierano le proprie unità per secondi nell'area della mappa 4.

Regole Speciali: Per i Tedeschi, l'Artiglieria, mortai (*mortars*), cannoni di fanteria (*infantry gun*) e Genieri (*Pioneers*) possono sparare fumogeni.

Forze Tedesche: 1a Compagnia / 436° Reg. Fanteria

Setup: Poni per **secondo** nella metà della mappa 4.



Prendere la carta Artiglieria da 105mm usabile due volte. Il Tedesco può aprire il fuoco su un esagono bersaglio o due volte contemporaneamente durante un round o durante round diversi. Qualsiasi unità Tedesca può individuare per l'artiglieria.



Ordini: Combatti attraverso le difese Russe e prendi l'hex 3-E14.

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Sovietica eliminata.

1VP - Se controlli l'hex 3-E14 al termine di ogni round.

Forze Sovietiche: Elementi Arm. Cos. e NVKD

Setup: Poni per **primo** sulla mappa 3. Poni fino ad un valore di 20 punti di fortificazioni e ostacoli. (Vedi regole speciali Mappa, sopra). Due unità e tutte le mine possono **essere nascoste**. Le unità possono nascondersi durante il gioco.



Regole Speciali: Le perdite dei Cap a causa di unità eliminate si fermano a 4 per i Sovietici. Hanno sempre 3 CAP disponibili ad inizio di un round.

Ordini: Affogate i Tedeschi nel loro stesso sangue!

Punti Vittoria:

1VP - Guadagni immediatamente per ogni unità Tedesca eliminata.

Round 1

Iniziativa
Controllo 3-E14
 1VP

Round 2

Controllo 3-E14
 1VP

Round 3

Controllo 3-E14
 1VP

Round 4

Controllo 3-E14
 1VP

Round 5

Controllo 3-E14
 1VP

Fine Scenario

E' raccomandato l'uso della mappa scaricabile dal sito per pianificare le unità nascoste
www.Academy-Games.com



I Tedeschi schierano per secondi sulla metà mappa 4 e possono tracciare l'artiglieria per l'inizio del round 1.

I Sovietici schierano per primi sulla mappa 3, compresi gli ostacoli e fortificazioni. Qualsiasi due unità e tutte le mine possono essere nascoste.

