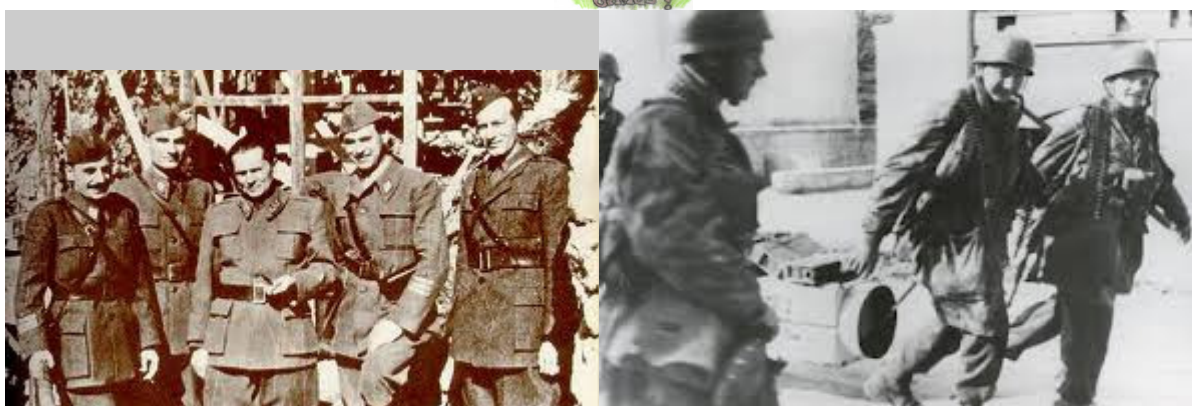


CACCIA A TITO

DRVAR 1944

TA1 LUMACA Games @2014



0. Introduzione
1. Pedine di gioco
2. Sequenza del turno
3. Punti attivazione e iniziativa
4. Giocatore attivo ed inattivo
5. Azioni
6. Unità in comando
7. Movimento e Terreno
8. Attacco: tipologia Attacco ed obiettivo, risultati della Tabella di Attacco
9. Assalto e corpo a corpo
10. Raggruppamento
11. Veicoli
12. Unità Speciali
13. Condizioni di vittoria
14. Cenni Storici
15. Crediti
16. Disposizione iniziale
17. Ordine di battaglia

0. Introduzione

“Caccia a Tito Drvar 1944” è un wargame tattico (TA1) che intende simulare l’operazione Rösselsprung ("salto del cavaliere" in tedesco) nome in codice dell’attacco aviotrasportato del 500° Battaglione Paracadutisti SS su Drvar, città sede del Comando del Maresciallo Tito, comandante dei partigiani comunisti jugoslavi il 25 Maggio 1944.

La scala di gioco è di circa 40 uomini per punto di Valore di Forza e il turno è di 2 ore circa.

1. Pedine di gioco.

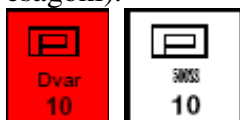
In Caccia a Tito Drvar 1944 sono presenti tre tipi di pedine: Comandi, Unità di Combattimento e Segnalini Informativi.

1.1 Comandi

I **Comandi** rappresentano gli Ufficiali responsabili delle Unità di Combattimento; non possono effettuare Attacco ma possono essere soggetti ad Attacco avversario; possono partecipare al Corpo a Corpo solo se accompagnati da Unità di Combattimento amiche, altrimenti se una unità di combattimento nemica entra o è presente nell’esagono ove è presente solo un Comando avversario, questo viene eliminato direttamente.

Hanno una capacità di movimento di 4 Punti Movimento ed hanno un Raggio di Comando di 10 esagoni, entro cui le Unità di Combattimento amiche sono in Comando (vedi 6).

In caso di eliminazione verrà creato un Comando Suppletivo presso una Unità di Combattimento amica, che avrà alcune limitazioni (Raggio Comando di soli 5 esagoni).



1.2 Unità di Combattimento

Le **Unità di Combattimento** rappresentano i combattenti raggruppati per unità operative. Le Unità di Combattimento hanno una rappresentazione grafica del tipo di unità

militare che rappresentano (fanteria, paracadutisti, mitraglieri, veicoli), un Valore di Forza, che indica l’efficacia in attacco e corpo a corpo dell’unità, un distintivo in modo da essere identificate per Compagnia oppure Battaglione o Reggimento, un simbolo che rappresenta il tipo di Attacco (Fanteria, Carri o Artiglieria) ed un simbolo che rappresenta il tipo di Obiettivo di Attacco (Fanteria o Carri).

Hanno una capacità di movimento definita a secondo del tipo di unità militare rappresentata (vedi Schema unità di combattimento) .

Le Unità sono stampate su un solo lato e sono definite da un colore di sfondo e di stampa a secondo della nazionalità a cui appartengono (Bianco/Nero per i Tedeschi, Rosso/Nero per gli Jugoslavi).

Un tipo particolare di Unità di Combattimento sono i Veicoli (vedi 11).

Vi sono unità intere standard (con il valore di Forza pieno, possono variare a secondo della nazionalità; in Caccia a Tito Drvar 1944 sono 4 per il giocatore tedesco e 3 per il giocatore jugoslavo) e unità frazionarie, con valori di Forza inferiori.



Ogni volta che una unità perde un punto di Valore di Forza, la stessa unità deve essere rimpiazzata dall’unità con il valore corretto di Forza; nel caso non ve ne fossero, utilizzare più unità frazionarie (senza spendere Punti Azione).

Schema Unità di Combattimento (con capacità di movimento MP)

Fanteria 4	Carri(Veicoli)5
Paracadutisti 4	Artiglieria 1
Mitraglieri 4	Supporto 4
Genio 4	Comando 4

1.3 Segnalini Informativi

I **Segnalini Informativi** sono i segnalini per il Movimento, Attacco, Danno, Fuori Comando, Ferma e Attacco di Opportunità.

Le unità con cui sono impilati sono influenzate dall'eventuale modificatore di lancio di dado indicato sul segnalino.

Il loro uso è spiegato nelle regole.



1.4 COME SI INIZIA.

Il giocatore jugoslavo dispone le unità in mappa; il giocatore tedesco sceglie le zone di Lancio dei paracadutisti e degli alianti (vedi 12.3); il contatore temporale è posto sulle ore 06.30.

Nel primo turno l'Iniziativa è del giocatore tedesco; il livello di PA del giocatore tedesco è dato dal valore di un $d6+3$; il livello di PA del giocatore jugoslavo è dato dal valore di un $d6+1$. Porre i Rinforzi Tedeschi (William) sulla casella delle ore 06.00 del contatore temporale e gli altri rinforzi nelle caselle corrispondenti (vedi 16).

2. Sequenza del Turno

Caccia a Tito Drvar 1944 si gioca in 14 turni da 2 ore, dalle 07.00 del 25 maggio 1944.

Ogni turno ha la seguente sequenza:

1. Determinazione dei Punti Attivazione e dell'Iniziativa.
2. Verifica del Raggio di Comando e segnalazione delle Unità di Combattimento non in Comando;
3. Il giocatore che ha l'Iniziativa (vedi 3) diventa Attivo (vedi 4) e sceglie quale Unità di Combattimento attivare e quale Azione effettuare (vedi 5), spendendo i Punti Attivazione necessari (vedi 3), oppure decide di non attivare nessuna Unità, passando il turno.

Una volta terminata l'Azione scelta, toccherà all'avversario diventare Attivo e scegliere

quale Unità di Combattimento attivare e quale azione effettuare, spendendo i Punti Attivazione necessari oppure decidere di non attivare nessuna Unità, passando il turno. Possono entrare in gioco eventuali Rinforzi (vedi 12.5).

Si continua con questa alternanza fino a quando:

- entrambi i giocatori decidono di passare il turno (in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono riportati nel turno successivo);
- un giocatore ha terminato i Punti Attivazione e l'altro ha deciso di passare il turno (in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono riportati nel turno successivo);
- entrambi i giocatori terminano i Punti Attivazione;

Se uno di questi eventi hanno luogo, il turno finisce e si passa al punto 4;

4. Fase Amministrativa: si verificano le Condizioni di Vittoria, si verificano eventuali violazioni al limite di Raggruppamento (vedi 10), vengono ritirati tutti i Segnalini Informativi, la pedina TURNO avanza lungo il Contatore dei Turni e si riparte dal punto 1 della Sequenza del Turno.

3. Punti Attivazione (PA) e Iniziativa
Ogni Comando ha a disposizione un certo numero di Punti Attivazione, necessari per poter effettuare le Azioni delle Unità di Combattimento (vedi 5).

I PA vengono determinati all'inizio della Sequenza del Turno; ogni giocatore somma il totale dei Valori di Forza schierati in mappa; il risultato viene diviso per il valore dell'unità intera standard della nazionalità a cui appartiene, indicato nello scenario; al risultato si aggiunge il risultato del tiro di un D6; con un risultato di 1 o 2, il giocatore riceve 1 PA; con 3 o 4, riceve 2 PA, con 5 o 6, riceve 3 PA. La somma è il numero di PA disponibili per quel turno, a cui vengono aggiunti anche gli eventuali PA rimasti dal turno precedente.

Il giocatore con il numero più alto di PA avrà l'Iniziativa nel turno; in caso di parità, l'Iniziativa sarà del giocatore che l'aveva nel turno appena terminato.
L'iniziativa è indicata dalla bandiera della pedina TURNO.

4. Giocatore Attivo ed Inattivo

Ogni giocatore durante lo svolgimento del turno diventerà attivo ed inattivo e potrà quindi scegliere, quando attivo, quale Unità di Combattimento attivare e quale Azione (vedi 5) effettuare, spendendo i Punti Attivazione necessari (vedi 3), oppure decide di non attivare nessuna Unità, passando il turno (vedi 2).

5. Azioni

La griglia allegata indica tutte le azioni che possono essere intraprese dalle Unità di Combattimento ed il loro costo in Punti Attivazione (PA). E' possibile far intraprendere la stessa Azione a più Unità di Combattimento al costo indicato, se raggruppate nello stesso esagono (vedi 10).

Le Azioni possibili sono:

- Ritirata in esagono libero (vedi 9.7)
- Movimento Pedina Comando
- Attacco di Opportunità (vedi 8.7)
- Ingresso Rinforzi (vedi anche 12.5)
- Attacco Aereo (vedi anche 12.4)
- Frazionare Unità
- Movimento (vedi 7)
- Riunire Unità
- Corpo a Corpo se già nello stesso esagono dell'avversario (vedi 9)
- Attacco (vedi 8)
- Movimento fino a metà dei PM e Assalto
- Attacco e Movimento fino a metà dei PM
- Movimento fino a metà dei PM e Attacco
- Assalto di Opportunità (vedi 9.9)
- Costruire riparo o ostacolo anticarro
- Recupera
- Interrogare Civili (vedi 12.2)

La spiegazione di ogni Azione ed il relativo costo si trova nella Tabella Azioni.

6. Unità in comando

Ogni giocatore deve verificare se le proprie Unità di Combattimento sono in comando rispetto alla propria pedina Comando, cioè se si trovano entro 10 esagoni dalla stessa (oppure 5 nel caso di Comando Suppletivo). In caso contrario, le Unità di Combattimento riceveranno il Segnalino Fuori Comando; in tal caso tali unità potranno effettuare solo alcune Azioni (vedi 5), al costo raddoppiato in termini di PA per Azione.



Per misurare la distanza, contare l'esagono occupato dall'unità ma non quello dell'unità Comando.

7. Movimento e Terreno

Il costo in punti movimento (MP) dipende dal tipo di terreno; confrontare la Carta degli Effetti del Terreno (TEC) e i terreni specifici di ogni scenario. Una unità che si muove deve avere ancora punti movimento sufficienti per poter entrare nel terreno presente nell'esagono; se non ne ha abbastanza, non può entrarvi, salvo le unità con una capacità di movimento di 1, che possono muoversi sempre di 1 esagono ignorando i relativi costi.

La Carta degli Effetti del Terreno (TEC) con i Modificatori al lancio del dado per l'Attacco si trova nelle Tabelle, come la Carta della capacità di Movimento delle Unità di Combattimento.

8. Attacco: tipologia fuoco ed obiettivo, risultati della Tabella di Attacco

Le Unità di Combattimento hanno un simbolo che rappresenta il tipo di Attacco (Fanteria, Carri o Artiglieria) ed un simbolo che rappresenta il tipo di Obiettivo di Attacco (Fanteria o Carri); questi sono i dati che servono, insieme alla distanza, a incrociare i dati sulla Tabella di Attacco e a verificare sia la possibilità o meno di colpire l'avversario, sia la probabilità e l'intensità dell'Attacco.

8.1 Procedura

Le unità che vogliono effettuare un Attacco devono essere entro la portata di tiro dei loro obiettivi per poter effettuare l'attacco stesso.

Verificare il tipo di Attacco dell'unità che intende effettuare l'Attacco ed il tipo di Obiettivo di Attacco dell'unità obiettivo.

Contare gli esagoni tra le unità (contate l'esagono occupato dall'obiettivo ma non quello dell'unità che spara); il numero di tali esagoni deve essere uguale o inferiore a quanto indicato nella Tabella di Attacco, ove è indicata la portata di tiro di tutte le unità di combattimento.

Spendere quindi i PA necessari per l'Azione Attacco (o Attacco di Opportunità).

Calcolare gli eventuali modificatori al tiro di dado, sommando algebricamente MAGNITUDO, ARMI, TERRENO, DANNI, SEGNALINI e tirare il d6, applicare i modificatori e verificare se è stato tirato il numero più basso che si deve tirare per poter far effettuare un test di Morale (MORALE) o far perdere un punto di Valore di Forza (COLPITO) all'unità obiettivo.

Applicare l'eventuale risultato (MORALE o COLPITO) all'unità obiettivo.

Una volta risolto l'Attacco, l'unità riceverà un segnalino Attacco (questo per ogni Attacco effettuato nel turno); Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa.

In caso in cui vi siano più unità di combattimento obiettivo di Attacco in un esagono, il risultato dell'Attacco verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

8.2 Segnalini Attacco e Attacco di Opportunità

Questi segnalini non hanno nessun modificatore al lancio di dado, ma le unità che durante lo stesso turno ricevono 3 Segnalini Attacco e/o Attacco di Opportunità non possono effettuare ulteriori Attacchi nel turno (mancanza di munizioni), né Assalti e Corpo a Corpo come unità attiva.



8.3 Turno di Notte:

Durante i turni di notte (grigi nel Contatore dei Turni) la portata di tiro di ogni tipo di Attacco è ridotta di 2 (fanteria attacca al massimo a 1 esagoni, carri a 3, artiglieria tira al massimo a 3).

8.4 Tabella di Attacco

La Tabella di Attacco si trova nelle Tabelle, con i relativi modificatori al tiro del dado.

Risultati della Tabella di Attacco

MORALE

L'unità obiettivo deve effettuare un test di Morale tirando un d6 contro il proprio Valore di Forza, applicando come modificatore al tiro di dado la eventuale differenza negativa di Magnitudo.

Se il risultato è uguale od inferiore al Valore di Forza, il test è passato; in caso contrario, l'unità diventa FERMA e riceve il segnalino appropriato.



Fino alla prossima fase Amministrativa o all'Azione Recupera da parte della propria unità Comando (vedi 1.1), non potrà muoversi ed avrà un modificatore al tiro di dado di -2 per ogni Attacco.

L'unità che subisce due risultati di Ferma perderà un punto di Valore di Forza; così anche nel caso di ulteriori risultati nello stesso turno.

COLPITO:

L'unità obiettivo perde un punto di Valore di Forza e riceve un Danno se veicolo.

Modificatori di tiro di dado per le armi

Mitragliatrici +2 contro F

Mortai +1 contro F, A e C.

Armi controcarro portatili +2 contro A alla distanza di 1

Artiglieria: leggera -1 contro tutti

Artiglieria pesante: +1 contro tutti a partire da una distanza di 3 inclusa.

8.5 Magnitudo nell'Attacco e nel Corpo a Corpo

La Magnitudo nell'Attacco è la differenza tra i valori di Forza della unità che effettua l'Attacco e l'unità obiettivo. Se la differenza è uguale o superiore a 3, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni (vedi 9).

La Magnitudo nel Corpo a Corpo è il totale dei PF coinvolti nel Corpo a Corpo; fino ad un totale di 5 PF, i risultati del Corpo a Corpo sono quelli indicati nella Tabella; se il totale dei PF coinvolti è superiore a 6, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni (vedi 9).

Quindi ricapitolando:

Per calcolare il modificatore finale al tiro di Attacco bisogna sommare algebricamente: MAGNITUDO (no se valore negativo, che viene utilizzato solo per il Test di Morale (vedi 8.4)), ARMI, TERRENO, DANNI, SEGNALINI.

8.6 Linea di vista

Ci deve essere una linea di vista (LOS) sgombra da ostacoli tra le unità sparanti e gli obiettivi.

La linea di vista è bloccata se passa:

- attraverso un esagono che contiene altre unità di combattimento; la LOS non è bloccata da altre unità di combattimento se lo sparante è in un esagono ad elevazione superiore rispetto a quello che contiene l'obiettivo;
- Attraverso esagoni di terreno che blocca la LOS, come case, pendii e colline; verificare la TEC e le regole specifiche di ogni scenario;
- Lungo il lato di esagono tra due esagoni che entrambi contengono terreno che blocca la LOS;
- o attraverso esagoni ad elevazione superiore rispetto le unità obiettivo;

Un Linea di vista può entrare in un esagono con terreno che la blocca, ma non può passarci attraverso.

8.7 Attacco di Opportunità

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

Durante il movimento di una unità, il giocatore Inattivo deve comunicare al giocatore Attivo di interrompere il movimento, in modo da effettuare l'Attacco di Opportunità, che è una Azione gratuita (vedi 3). Tale attacco deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono. Il giocatore che effettua l'attacco di opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione. Non è possibile effettuare attacco di opportunità su unità che sono in Corpo a corpo o che sono appena entrate in Corpo a corpo. Se l'unità in movimento viene colpita, deve fermarsi immediatamente e ricevere un segnalino Movimento. L'unità che ha effettuato l'attacco riceverà un segnalino Attacco di Opportunità e potrà ancora effettuare attacchi durante il turno, spendendo i PA necessari all'Azione.

In caso in cui vi siano più unità di combattimento obiettivo di Attacco di Opportunità in un esagono, il risultato dell'Attacco verrà applicato alla unità in movimento. In caso in cui vi siano più unità di combattimento in un esagono, il risultato verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

8.8 Il segnalino Movimento.

Questo segnalino indica che una unità di combattimento ha completato una Azione per cui ha utilizzato tutti o parte dei suoi punti movimento e quindi non potrà nel turno effettuare ulteriori Azioni che contemplano Movimento. Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa.



9. Assalto e Corpo a corpo

Quando una unità in movimento entra in un esagono occupato da una unità avversaria a seguito di una Azione che contempla Assalto o Corpo a Corpo (vedi 5), si ha un Corpo a corpo, che viene risolta immediatamente.

9.1 Procedura

Ogni giocatore calcola il Valore Totale di Corpo a corpo (MCC) delle rispettive unità sommando:

- 1 – il valore di Mischia dell'unità
- 2- i modificatori al lancio di dado (cumulativo)
- 3- il risultato del lancio di un dado.

9.2 Comandi

Le Unità Comando se sole nell'esagono in cui si svolge il Corpo a corpo, sono immediatamente eliminati e in questo caso il movimento dell'unità attiva non viene interrotto.

9.3 Artiglieria

Le unità di artiglieria effettuano un normale Corpo a corpo.

9.4 Risultati del Corpo a Corpo

Comparete i Valori Totali di Corpo a corpo delle due parti e applicate i risultati:

- 1 – Stesso valore: la parte del giocatore attivo si ritira nel suo esagono di partenza;
- 2 - MCV maggiore di 1 o 2: la parte con il MCV inferiore effettua un test di Morale (vedi 8.4);
- 3 - MCV maggiore di 3 fino al doppio dell'avversario: l'unità con il MCV inferiore effettua un Test di Morale (vedi 8.4) e riceve un colpo, perdendo un Punto di Valore di Forza (e se Veicolo, riceve anche un Danno);
- 4 – Differenza tra gli MCV maggiore del doppio: la parte con il MCV inferiore è eliminata.

9.5 Magnitudo:

La Magnitudo nel Corpo a Corpo è il totale dei PF coinvolti nel Corpo a Corpo; fino ad un totale di 5 PF, i risultati del Corpo a Corpo sono quelli indicati nella Tabella; se il totale dei PF coinvolti è superiore a 6, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni.

9.6 Segnalini:

Ogni unità impegnata in Corpo a corpo riceve un segnalino Attacco, che indica il consumo di munizioni nell'azione (vedi 8.2).



Una unità di combattimento non può comunque mai ricevere più di 3 segnalini Attacco o Attacco di Opportunità; nel caso ricevesse più di 3 segnalini, i suoi punti di Valore di Forza scenderanno a zero e non potrà effettuare Attacchi (fino alla prossima Fase Amministrativa).

9.7 Ritirata

Se una parte decide di ritirarsi da un esagono di mischia scegliendo l'Azione gratuita Ritirata (vedi 5), la parte del giocatore attivo si ritirerà in un esagono a scelta, subendo eventualmente anche l'Attacco di Opportunità.

9.8 Avanzata:

Solo dopo aver eliminato tutte le unità avversarie in corpo a corpo, l'unità del giocatore attivo, che ha ancora punti movimento da utilizzare come da Azione intrapresa, può continuare a muovere, rimanendo soggetta ad eventuale attacco di opportunità o mischia.

9.9 Assalto di Opportunità

Una unità che si muove può essere assaltata in qualsiasi esagono attraversato se adiacente ad unità avversarie. Durante il movimento di una unità, il giocatore Inattivo deve comunicare al giocatore Attivo di interrompere il movimento, in modo da effettuare l'Assalto di Opportunità, pagando i PA necessari (vedi 5). Tale assalto deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono come un normale Corpo a corpo (vedi 9). Il giocatore che effettua l'assalto di opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione. Non è possibile effettuare assalto di opportunità su unità che sono in Corpo a corpo o che sono appena entrate in Corpo a corpo. Se l'unità in movimento viene colpita, deve fermarsi immediatamente e ricevere un segnalino Movimento. L'unità che ha effettuato l'assalto riceverà un segnalino Movimento e potrà ancora effettuare attacchi

durante il turno, spendendo i PA necessari all'Azione.

In caso in cui vi siano più unità di combattimento obiettivo di Assalto di Opportunità in un esagono, il risultato dell'Assalto verrà applicato alla unità in movimento. In caso in cui vi siano più unità di combattimento in un esagono, il risultato verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

10. Raggruppamento

Il limite di raggruppamento è di 8 Punti di Valore Forza (non importa il tipo di unità) per esagono per nazionalità/giocatore. Tale limite non può essere superato alla fine della propria fase di movimento (o durante la Mischia).

I Punti di Valore Forza in eccesso sono eliminati durante la Fase Amministrativa. I comandi e i segnalini informativi non contano ai fini del raggruppamento. Le unità in movimento o in ritirata possono entrare liberamente in esagoni già occupati da unità amiche, ma non vi possono fermarsi.

Ricorda: vi è Corpo a Corpo o Attacco SOLO se viene intrapresa la relativa Azione (e spesi i PA necessari). In caso in cui vi siano più unità di combattimento in un esagono, il risultato verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

11. Veicoli

Le unità Veicoli hanno la rappresentazione grafica del tipo di unità militare che rappresentano (carri, camion, altri veicoli), un Valore di Forza, che indica l'efficacia in attacco e corpo a corpo dell'unità, un distintivo in modo da essere identificate per Compagnia oppure Battaglione o Reggimento, un simbolo che rappresenta il tipo di Attacco (Fanteria, Carri o Artiglieria) ed un simbolo che rappresenta il tipo di Obiettivo di Attacco (Fanteria o Carri). Hanno una capacità di movimento definita a secondo del tipo di unità militare rappresentata (vedi 1.2) .

Sulle unità Veicoli è anche presente un valore dei Danni, che rappresenta la corazzatura e la robustezza del veicolo stesso.

11.1 Danni

I Danni rappresentano il danno subito dal veicolo in caso di attacco; sono rappresentati da Segnalini Informativi che hanno stampati i modificatori al lancio del dado che devono essere applicati in caso di attacco al veicolo che li ha.

Di seguito la griglia dei Segnalini danni:

1 Danno: + 1 all'Attacco da parte di un C

2 Danni: + 1 all'Attacco da parte di un F
+ 1 all'Attacco da parte di un ART
+ 2 all'Attacco da parte di un C

3 Danni: : + 2 all'Attacco da parte di un F
+ 2 all'Attacco da parte di un ART
+ 3 all'Attacco da parte di un C



In caso di due risultati FERMA (vedi 8.4), i veicoli oltre a perdere un punto di Valore di Forza, ricevono anche un Danno.

12. Unità Speciali

12.1 TITO e PEDINE OBIETTIVO

L'obiettivo dell'azione tedesca è la cattura del Maresciallo Tito, comandante dei partigiani jugoslavi.

I tedeschi non hanno però idea di dove esattamente si trovi a Dvar, la loro azione di spionaggio è inficiata dalla concorrenza tra SS, Abwehr e Esercito.

Ci sono 6 diverse possibili posizioni dove si può trovare Tito a Dvar; il giocatore jugoslavo pone a sua scelta le 6 pedine obiettivo coperte (5 bianche o con l'indicazioni di altri obiettivi, come la Missione Britannica, Americana e Russa e 1 con l'indicazione Tito) nei 6 luoghi segnati con la stella rossa. A seconda dove viene posta la pedina Tito, il giocatore jugoslavo riceverà dei PA extra all'inizio del primo turno (i PA sono indicati sull'esagono con la stella rossa).

Queste pedine possono muoversi normalmente (il giocatore jugoslavo deve scegliere l'Azione necessaria e spendere i PA necessari). Il giocatore tedesco dovrà muovere una delle proprie pedine fino ad occupare gli spazi occupati dalle pedine obiettivo (con una Azione di Assalto), che verranno allora

rivoltate. Se sono pedine in bianco o con l'indicazione delle Missioni Alleate, la ricerca deve continuare. Quando la pedina di Tito viene scoperta, il giocatore tedesco verifica se riesce a catturarlo tirando da 1 a 3 su un D6, altrimenti il maresciallo cade combattendo l'invasore. Nel caso il giocatore tedesco riceverà i punti vittoria anche per la cattura delle Missioni Alleate.

Non è possibile colpire le pedine obiettivo con tiro di artiglieria e missioni aeree.

TITO	URSS	USA	GB	X	X
------	------	-----	----	---	---

12.2 INTERROGARE I CIVILI

Il giocatore tedesco ha la possibilità di scegliere tale Azione per ogni unità di combattimento in terreno Abitato. Dopo aver speso i PA necessari, il giocatore tedesco potrà scoprire una pedina obiettivo se tirando un D6 farà almeno 4; con un risultato diverso, l'interrogatorio dei civili non ha portato ad alcun risultato.

12.3 LANCIO PARACADUTISTI E ALIANTI

Il giocatore tedesco sceglie l'esagono di atterraggio delle unità paracadutate; per ognuna di essa tirerà un d6; con il risultato di 1-2-3 la pedina atterrerà in quell'esagono; con un risultato diverso si verifica uno Scostamento. Il giocatore tedesco dovrà tirare ancora un d6 e partendo dall'esagono a nord, contare tanti lati quanto è il risultato e troverà l'esagono di atterraggio.

In caso di atterraggio in un esagono di Bosco, l'unità di combattimento perderà 1 PF.

Una volta atterrate le unità devono essere attivate per poter effettuare delle Azioni, salvo se atterrano in esagoni occupati da unità avversarie, in tal caso, se sopravvissute all'Attacco di Opportunità risolto comunque sulla distanza di 0 (gratuito) delle unità avversarie, effettueranno un Assalto (gratuito in questo caso), con modificatore negativo di -1.

12.4 AEREI

Il giocatore tedesco ha a disposizione alcuni raid aerei, utilizzabili come Azioni gratuite

Attacco Aereo, definite nel contatore temporale.

Gli aerei attaccano alla distanza di 0 come Artiglieria negli esagoni scelti dal giocatore tedesco una volta intrapresa l'Azione Attacco Aereo.

Prima di risolvere l'attacco, verificare se si verifica uno Scostamento; il valore eventuale di Scostamento (risultato minimo su d6 affinché avvenga) è segnato sulle pedine di Attacco Aereo.

In caso di Scostamento il giocatore tedesco dovrà tirare ancora un d6 e partendo dall'esagono a nord, contare tanti lati quanto è il risultato e troverà l'esagono dove dovrà risolvere l'attacco aereo.

Le Azioni di Attacco Aereo devono essere intraprese esclusivamente nel turno indicato, pena la loro perdita.

JU87 2	JU87 2	JU87 2	JU87 2	CR 42 4	CR 42 4
--------	--------	--------	--------	---------	---------

12.5 RINFORZI

Il giocatore tedesco riceve due ondate di rinforzi; la prima come lancio di paracadutisti alle ore 12.00 (vedi 12.3 Lancio paracadutisti); la seconda alla mattina del giorno successivo, alle 06.00 (ingresso in mappa delle unità identificate come William). Tuttavia l'orario di entrata in gioco della seconda ondata dipende dal giocatore jugoslavo.

Il giocatore jugoslavo riceve dei rinforzi durante i diversi turni; sono le unità partigiane presenti nella zone di Drvar. Il giocatore jugoslavo potrà procrastinare l'arrivo dei rinforzi tedeschi della mattina di un turno per ogni unità intera standard a cui rinuncia ogni volta che dovrebbero arrivare rinforzi sul contatore temporale.

Nel caso spostare i Rinforzi tedeschi sul contatore, che è posto all'inizio alle ore 06.00, posticipando di tanti turni quante unità jugoslave non sono entrate in gioco; queste infatti hanno offerto maggiore resistenza alle unità tedesche in arrivo.

13. CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore tedesco riceve Punti di Vittoria (PV):

Per ogni pedina obiettivo raggiunta da unità di combattimento e rivoltate: + 5 PV

Per la cattura di Tito: +25 PV

Per l'eliminazione di Tito: +20 PV

Per ogni PF avversario eliminato: +1/3 PV

Per ogni obiettivo: + 2 PV

Il giocatore jugoslavo riceve Punti di Vittoria (PV):

Per l'eliminazione del Comando tedesco: + 10 PV

Per ogni PF avversario eliminato: +1 PV

Il giocatore che ha conteggiato più PV vince.

14. CENNI STORICI (fonte Wikipedia)

L'Operazione Rösselsprung ("salto del cavaliere" in tedesco, nome in codice del **Raid su Drvar**) fu un'operazione militare della seconda guerra mondiale ad opera dei tedeschi dall'aprile al maggio del 1944, il cui intento era la cattura di Josip Broz Tito e la distruzione del comando movimento partigiano comunista in Jugoslavia.

Il quartier generale partigiano si trovava nelle colline presso Drvar, Bosnia a quel tempo. Erano presenti anche i rappresentanti degli Alleati (Regno Unito, Stati Uniti e Unione Sovietica).

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

posizionate a sud di Drvar. D'altro canto, al momento in cui iniziò l'attacco, solo una compagnia del battaglione di partigiani della scorta di Tito era schierato a difesa del suo rifugio e nella città vicina erano stanziati solo pochi partigiani.

Le truppe del 500° battaglione paracadutisti delle Waffen-SS, una volta atterrate in Drvar la mattina del 25 Maggio 1944, combatterono per raggiungere gli obiettivi prefissati, ma non scoprirono subito il rifugio di Tito, a causa delle errate informazioni ricevute. Infatti si concentrarono erroneamente sulla zona del cimitero di Drvar. Gli studenti-partigiani disarmati della Scuola Partigiana per Ufficiali, una sessantina circa, armatisi con le armi tolte ai tedeschi caduti, diedero corso ad un accanito combattimento, prevenendo così gli attacchi da parte dei paracadutisti tedeschi, il che si dimostrò essenziale per la difesa di Tito, dandogli il tempo di fuggire dalla caverna posta a poche centinaia di metri dalla zona di atterraggio dei paracadutisti. L'aviosbarco della seconda compagnia del battaglione SS a mezzogiorno non riuscì a cambiare le sorti dell'azione. L'affluire delle unità partigiane predisposte nella zona portarono ad aspri combattimenti nella zona del cimitero per tutta la sera e la notte, dove i paracadutisti si erano raggruppati per una difesa in attesa dei rinforzi per via terra, che giunsero il giorno successivo.

Tito però era già fuggito verso la città di Jajce con i suoi più stretti collaboratori a bordo di un treno, in precedenza preparato in caso di necessità; l'unica cosa che i tedeschi riuscirono a prendere fu la divisa di Tito, che venne mostrata in seguito. Intanto Tito, gli osservatori alleati inglesi ed i partigiani superstiti si imbarcarono per l'isola di Lissa.

Le perdite tedesche assommarono a 213 morti, 881 feriti e 51 dispersi. Secondo i rapporti tedeschi, le perdite partigiane furono 6.000; d'altra parte i partigiani non confermarono tali perdite, sostenendo di aver subito 500 morti e 1.000 feriti, dovuti in gran parte ai pesanti bombardamenti della Luftwaffe. Inoltre i rapporti partigiani parlano

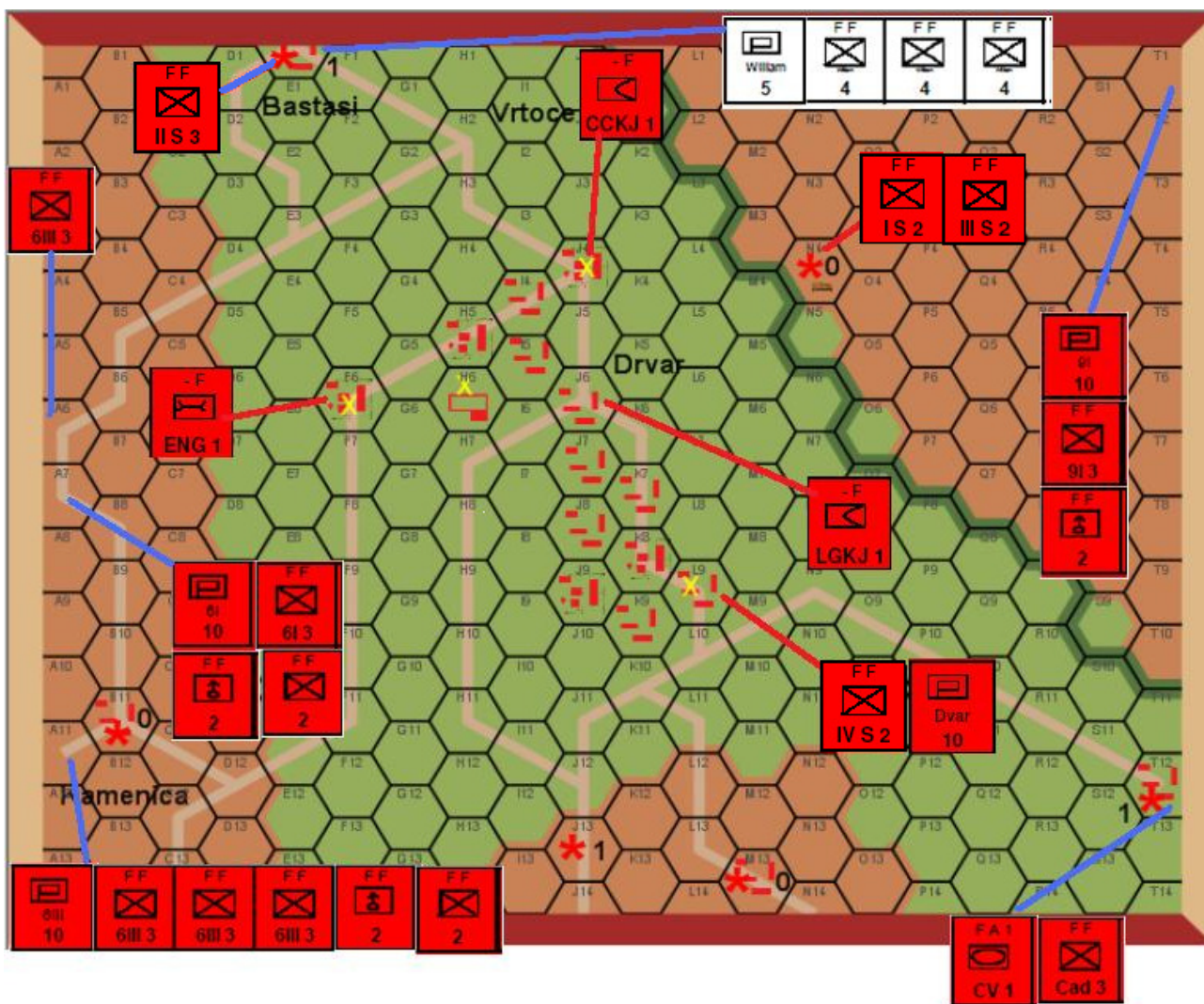
di 2.000 vittime civili assassinate dai tedeschi nei dintorni della città di Drvar.

15. CREDITI

Ideazione: Marco Campari
Mappa e Unità: Marco Campari
Playtest: Lucrezia Campari, Cristina Vitali, Giovanni Campari
LUMACA Games @ 2014

16. Disposizione iniziale

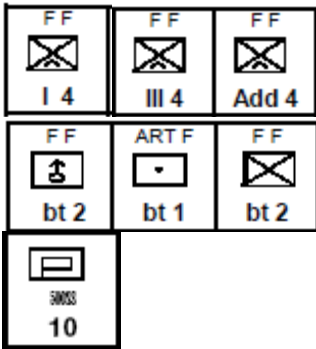
Le linee indicano gli esagoni di disposizione iniziale (rossi) ed ingresso dei rinforzi (azzurri).



17. Ordine di Battaglia:

500SS Para

Alle ore 07-08.00 del 25/05/1944



Rinforzi ore 11-12.00 del 25/05/1944

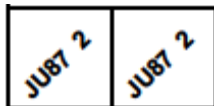


Rinforzi ore 05-06.00 del 26/05/1944

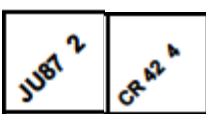


Attacco Aereo

Ore 07-08.00 del 25/05/1944



Ore 11-12.00 del 25/05/1944



Ore 15-16.00 del 25/05/1944

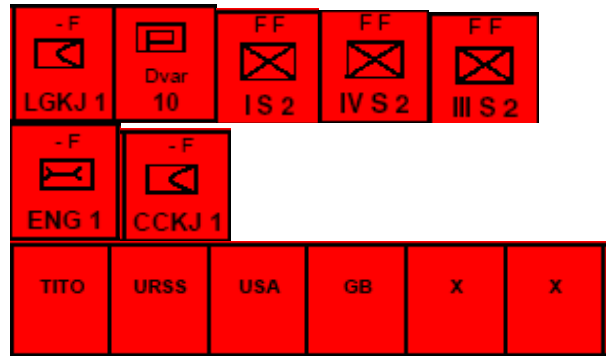


Ore 17-18.00 del 25/05/1944



Partigiani Jugoslavi

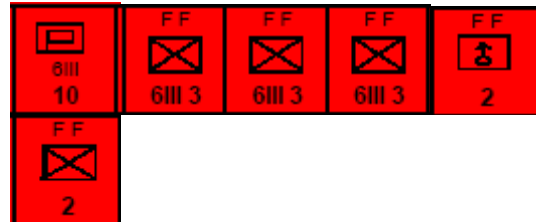
Alle ore 07-08.00 del 25/05/1944



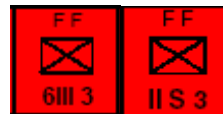
Alle 09-10.00 del 25/05/1944



Alle 11-12.00 del 25/05/1944



Alle 15-16.00 del 25/05/1944



Alle 17-18.00 del 25/05/1944

