

Model's COUNTERATTACK



RULES - REGOLE

English p 2
Developer notes p 12
Order of Battle notes ... p 14
Bibliography p 16

Italiano p 17
Consigli di gioco p 29
Carta di Varsavia p 31

TABLE OF CONTENT

| | | |
|----|----------------------|-------|
| 1 | INTRODUCTION | p. 2 |
| 2 | COMPONENTS | p. 2 |
| 3 | VICTORY CONDITIONS | p. 3 |
| 4 | GAME PREPARATION | p. 3 |
| 5 | SEQUENCE OF PLAY | p. 3 |
| 6 | MOVEMENT | p. 5 |
| 7 | STACKING | p. 6 |
| 8 | PREPARED DEFENSE | p. 7 |
| 9 | OVERRUN ATTACKS | p. 7 |
| 10 | ARTILLERY | p. 8 |
| 11 | COORDINATED COMBAT | p. 9 |
| 12 | FM MODEL | p. 10 |
| 13 | ARMORED TRAIN | p. 10 |
| 14 | RESERVES | p. 10 |
| 15 | SUPPLY | p. 10 |
| 16 | RECOVERY | p. 11 |
| 17 | REINFORCEMENTS | p. 11 |
| 18 | WARSAW UPRISING | p. 11 |
| 19 | MAGNUSZEW BRIDGEHEAD | p. 12 |
| 20 | EVENTS | p. 12 |

CREDITS

Design: Sergio Schiavi
Development: Jack Polonka
Historical research: Giovanni Maccioni - Piotr Popławski
Play test: Alessandro Barbero - Andrea Bertalot
 Ron Jantzen - Flavio Acquati - Piergennaro Federico -
 Luca Broglio - Aldo Ettore Massetti
Rules revision: Edgar Gallego
Panzer: Pier Giorgio Lovera
 With the collaboration of: Snake Eyes Games

1. INTRODUCTION

In the summer of 1944, Soviet forces launched a series of offensives that annihilated much of German Army Group "Mitte". During their advance they went as far as the Vistula, arriving near Warsaw.

Field Marshal Model, by rallying some relatively intact forces and counterattacking, managed to halt, at least temporarily, the Soviet forces.

While all this was happening east of the Vistula, the city of Warsaw behind them was rising up...

UNIT SYMBOLS

| | | | |
|---|---------------------|---|-----------------|
|  | Infantry | I | Company |
|  | Cavalry | II | Battalion |
|  | Reconnaissance | III | Regiment |
|  | Anti-tank | X | Brigade |
|  | Engineers | XX | Division |
|  | Flamethrower |  | Incomplete unit |
|  | Mechanized infantry |  | Armored |

The game lasts a total of ten turns; during which both players, alternating with each other, move and fight with their forces on the map, trying to conquer or defend key positions. During the game some particular events may occur such as the arrival of reinforcements or the Warsaw uprising. At the end of the game, the victory conditions are checked and victory is awarded to the player who scores the most points.

2. COMPONENTS

Scale

Each hex represents a distance of approximately two kilometers, side to side. Each turn represents one day of real time; units vary from brigade to battalion.

Map

It represents the area where the main battles took place, east of Warsaw. Above it is printed a hexagonal grid which serves to regulate some aspects of the game. Warsaw is considered as a single area where only German forces can transit or mass. Tables and tracks are printed on the map and are used to record and regulate some game functions:

- Game Turn Track
- Warsaw Uprising Track
- Magnuszew Bridgehead
- Victory points Track
- Soviet / German losses
- German off-map movements

The game also includes tables and dice used to resolve certain game situations, such as combat, barrage fire, and the entry of reinforcements.

Counters

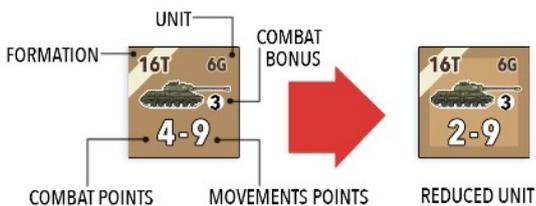
The Soviet army is mainly represented by the Second Tank Army, which is in turn divided into three Army Corps identified by different colors. The Army also has

some independent units available that do not belong to any Corps. Each of these independent units can be activated together with one of the three Soviet Corps. There is no limit to the number of independent units of the Second Tank Army that can be activated by a single Corps. In addition to these units the Soviets also have another Army that comes into play later, the 47th; the units that compose it also behave like independent units, their activation is explained later.

The German player has several units belonging to different formations, mainly armored divisions, as well as some independent units that do not belong to specific formations. As will be seen later in the rules, there are no limitations dictated by belonging to specific formations to activate these units except in the case where the optional rule 'Limited German Activation' is used.

Anatomy of a Counter

Some unit values are shown on the units which represent the combat points, i.e. combat efficiency, and movement allowance. Almost all units have two strength levels, referred to as steps; the back of the counter, with a lighter square at the center, represents the unit with reduced combat capability due to losses. When these units take a loss, they are flipped to their reduced side. If they take a second loss, they are eliminated. Units with only one step are eliminated when they take a loss. There are also other numbers, names, symbols and colors that identify their type, historical designation and any combat bonuses.



Note: The armored unit Il-3 of the 3SS has different vehicles depending on the side in play. This is not an error.

Combat bonus

Some units have numbers that can be used to influence the value of dice during battles; the number inside the white circle is used when the unit attacks or defends, while the number inside the red circle is used only in defense.

Additional markers

There are other markers in the game that serve to identify those units that find themselves in particular situations such as out of supply or disorganized because they have been hit by artillery fire; their use is explained in the appropriate sections.

Note: As a bonus, some extra counters have been included that were not part of the game's initial development. These consist of the third step for certain armored units and some markers useful for specific game variants. Since there was not enough time to playtest these variants before the game went to print, you will find the related rules on the publisher's website.

3. VICTORY CONDITIONS

The player with the most victory points at the end of the game wins. Points can be earned by controlling key locations on the map, each marked with a red star and defined as victory hexes or, for the Soviet player only, if the German player fails to carry out a scheduled troop withdrawal or does not meet certain conditions related to the Warsaw Uprising.

At the beginning of the game, the German player controls all key locations on the map.

To gain control of it, the Soviet player must occupy the hex with one or more units, even if they are not supplied, until the end of the game.

A designated tracker on the map allows players to record the points they earn. Players can achieve a decisive victory when there are no more enemy units in play.

4. GAME PREPARATION

Both players decide which side to play and deploy their forces according to the *Setup and Reinforcements Calendar*.

Note that on the first game turn only German units start the game deployed on the map, Soviet units come into play as the game turns progress.

The game turn marker is placed on the first turn space on the Turn Track.

All other counters such as supplies, etc. are set aside for later use. All reinforcement units are placed in their respective spaces on the Reinforcements Calendar. The event counters are placed into two containers, one for the Soviet and one for the German, and randomly mixed. Each player randomly draws three event tokens from his own container and places them next to him.

5. SEQUENCE OF PLAY

The players alternate, during each round of the game, according to a scheme that tries to trace the main operational differences existing between the two armies; the Soviet player activates (or rather moves and fights), whole formations, in this case army corps;

the German player, thanks to the operational flexibility that the Wehrmacht still had at this time, can activate in the same phase, any unit(s) on the field, even belonging to different formations, as long as it has not already been activated.

The following sequence of phases constitutes a game turn and is repeated until the last turn has been played or decisive victory conditions have been met:

A - Administrative phase

Entry of reinforcements on to the map for both players; All 'Moved' and 'Disorganized' tokens are removed from units on the map and from tracks on the game map. From the second turn on, both players draw an event token. The German player recovers one step of a unit either on the map or eliminated. Both players take back their artillery and Stuka tokens and flip them to their normal side. If the Warsaw Uprising is underway, the German player checks the status of the uprising on the track. Starting from the sixth turn, the German player must allocate the required units to the Magnuszew bridgehead.

B - Activation phase

First Soviet Activation Phase: One of the three corps available to the Soviet player can move and/or fight and activate independent units. When all the units of that corps have moved and/or fought and their supply has been checked, initiative passes to the German player.

First German Activation Phase: The German player can move all or part of the units on the map; when operations are complete, the player checks the supply of the units activated in this phase, and initiative passes back to the Soviet player.

Second Soviet Activation Phase: The Soviet player can move and/or fight with another corps that has not yet been activated and activate independent units. Once all the units of this corps have moved and/or fought and their supply has been checked, initiative passes to the German player.

Second German Activation Phase: The German player can move and/or fight with all or part of the units that have not yet been activated. Once operations are complete, the player checks the supply of the units activated in this phase, and the initiative passes back to the Soviet player.

Third Soviet Activation Phase: The last unactivated Soviet corps can move and/or fight and activate independent units. Once operations are complete, the supply of its units is checked, including those that for some reason have not been moved/activated, and initiative passes to the German player.

Third German Activation Phase: The German units that have not yet moved or fought can do so, and supply is checked at the end of the turn, including those that for some reason have not been activated.

When the German player concludes the last activation phase, the game turn ends; the turn marker is advanced one space on the Game Turn Track. With the new turn the game sequence resumes from phase A. At the end of the tenth turn the game ends and the victory conditions are checked.

Activation phase

Each activation phase, Soviet or German, follows this pattern:

- 1 - Movement, definition of reserves and execution of overrun attacks
- 2 - Execution of barrage fire
- 3 - Execution of coordinated combat
- 4 - Activation of Reserves
- 5 - Supply check for activated units

Activation limits

In general, units can only be activated once per turn; particular events may occur that allow you to activate some units a second time during the same turn. To highlight the fact that a unit has already been moved, there are markers bearing the word 'moved'; every time a unit has finished its activation, one of these markers is placed on it, to remind players that it can no longer be activated. The Soviet player, given the peculiar rigidity with which he activates his units, can use the Army Corps boxes printed on the map, placing the 'moved' markers in one of those spaces, thus indicating that all the units of that corps have been activated. Independent Soviet units can be marked with the 'moved' marker.

Note: On the first turn, the Soviet player has only two Corps entering the game; however, there are still three phases, as they may move Reserves during the third phase.

Limited activation for the German player - OPTIONAL

Players may find the freedom of activation granted to the German army excessive; to limit it, use the following rules:

Starting from the sixth turn of the game, the German player can activate a maximum of two divisions per German Activation Phase, along with all independent units and one unit from a different division.

To help track these activations, the game materials include specific markers bearing the symbols of the German divisions (given that they are not strictly necessary for gameplay, those of the Soviet formations are also included). For activation purposes,

the two armored divisions of the SS count as a single division, using the marker for the SS Panzer Corps IV. It is possible to use one of General Model's abilities to increase the number of divisions that can be activated in a phase to three.

6. MOVEMENT

Movement is voluntary; a player can move all, part or none of his active units in a given phase. Units are moved one at a time. A unit cannot begin to move until the previous unit has completed its move. A unit cannot end its movement in a hex where the stacking limit is exceeded. Movement occurs across the grid of hexes printed on the map, following a path of contiguous hexes. Units can move in any direction or series of directions. The number of hexes a unit can travel is given by its movement allowance; to enter each hex of the path that the unit intends to follow it must spend movement points and this expense depends on the type of hex (or side) it wants to enter, as indicated in the Terrain Effects Table. It is not possible to enter/move through hexes occupied by opposing units. Units are not obliged to spend their entire available movement points and unused points are lost. Units can always move one hex, no matter what the movement costs, not into prohibited terrain and in compliance with the stacking limit and the rules of the Warsaw special zone.

Roads movements

Roads, (roads, highways and railways), in addition to their effects on movement as highlighted by TEC, always negate hex terrain movement costs. To benefit from roads, a unit must come from a hex connected to the same road.

Major Rivers and bridges

The Vistula, Narew, and Bug are major rivers; they mark the game area's boundaries, as there is no hex grid to the north and west of these rivers. Soviet units can never cross these rivers. Only German units may cross the bridges over the Vistula, under certain conditions.

The bridges between Praga and Warsaw, and vice versa, can be crossed by paying three movement points. These bridges can never be destroyed. Units inside Warsaw can attack across the bridges, but their combat points are halved. A maximum of two units per bridge can participate in each attack. German units may retreat across these bridges.

The bridge near Józefów can be crossed for four movement points, but only to move from the bridge hex to Warsaw. If a unit lacks sufficient movement points, it cannot cross the bridge. This bridge is

considered destroyed at the end of the turn in which it is first used.

German units may not cross this bridge to satisfy a retreat.

Warsaw special zone

The city of Warsaw, defined by a semi-ellipse printed on the map, is considered a special zone. German units can mass there or transit through it to pass east of the river or to reinforce the contingent containing the Soviet bridgehead at Magnuszew. There is no limit to the number of German units that can be stacked into Warsaw. To move from the Warsaw area to one of the three Prague hexes connected by bridge, and vice versa, each unit normally spends 3 MP.

When Warsaw Uprising this cost may increase. Soviet units may never enter and attack inside Warsaw, nor carry out barrage fire on units inside Warsaw.

Off-Map movement

The German player is allowed to move reinforcement units not yet entered the map or units within the special Warsaw zone from one of their reinforcement entry points to another, paying a certain number of movement points. The movement between different entry points has varying costs, specified by the appropriate chart printed on the game map. Most entry points allow movement in only one direction; entry point B is the only exception, allowing units to move off-map in different directions.

This type of movement is prohibited if the unit attempting it does not have enough movement points.

Units that have moved from one entry point to another and have not yet entered the map can, in subsequent turns, either enter the map or continue moving to other entry points.

Example: Turn 4, first German activation phase:

The reinforcements of the 5th SS Division, which should enter at entry point F, are moved to one of the two entry points E, paying an additional 5 movement points. The two infantry units, each with 10 movement points available, enter via the northernmost road, paying half a point. From that point, both units still have 4.5 movement points available to move on the map. The armored unit and the mechanized infantry, each with 12 movement points available, continue their off-map movement toward point D, paying another 6 movement points, and then enter the map.

Zone of Control (ZOC)

A unit's ZOC is made up of the hexes that surround it, including those occupied by the enemy. It costs one additional movement point to enter an enemy ZOC. All units entering an enemy ZOC hex must cease

movement, unless all enemy units exerting ZOC in that hex decide to break contact or the moving unit declares an overrun attack against that hex or another adjacent hex. Units that are already in an enemy ZOC at the start of the movement can move normally, leaving the enemy ZOC without additional costs. Units that are in an enemy ZOC at the start of the movement may move directly into another hex in an enemy ZOC. If the enemy breaks contact and there are no more enemy ZOCs in that hex, then the unit can continue its movement according to the normal rules, otherwise the unit that moved cannot continue further. However, it can perform an overrun attack.

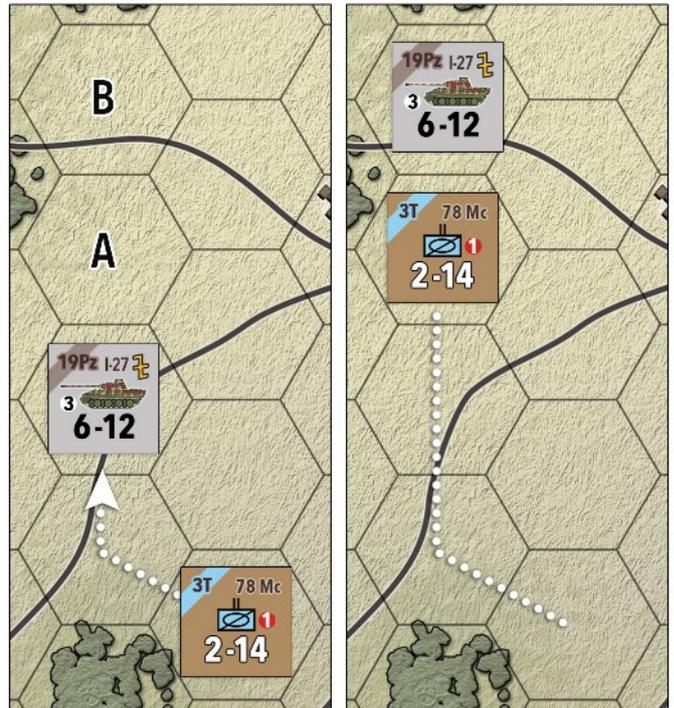


Break contact with the enemy

Any German units or Soviet recon units with a movement factor equal to or greater than 9 even if already activated (therefore Moved), can retreat one hex every time enemy units move into its ZOC in the enemy movement phase. This option must be exercised immediately as the enemy enters ZOC. When retreating a hex with this action, the unit (or stack) cannot move adjacent to other enemy units, unless the hex in question is already occupied by friendly units. If a stack decides to break contact, only the units capable of breaking contact may move, even into different hexes, while the other units must remain in the hex. The units that cannot meet this requirement then cannot break contact. There is no limit to the number of times this action can be performed by the same unit or stack. It is not permitted to break contact following retreats or advances after combat by enemy units. Breaking contact only temporarily interrupts the movement of the unit that caused this effect: its movement can resume if it still has movement points available.

Example: The Soviet reconnaissance unit spends 2 movement points and enters the German panzer unit's ZOC (Zone of Control), causing the panzer unit to break contact and move to hex A.

The Soviet unit continues its movement, spending another 2 points to pursue the opposing unit, which again breaks contact and moves to hex B. The Soviet unit pursues further, spending 2 movement points and re-entering the German ZOC. This time, the panzer unit does not break contact and remains in the hex.



Sudden Attack

No unit can break contact if targeted by an overrun attack from adjacent enemy units that have not yet moved.

Red Army Flexibility - OPTIONAL

This rule also grants the Soviet player the ability to break contact with all units that have a movement factor of 9 or higher, following the same procedures outlined in the main rule.

7. STACKING

It is possible to stack up to 2 friendly units in the same hex. The stacking limit is checked when a unit ends its movement, retreats, or advances after combat. Stacking limits do not apply during movement. Stacks can be formed or disbanded at any time during movement (or, in some cases, created as a result of combat).

Visibility of enemy units

Enemy stacks can only be inspected if friendly units are adjacent to them.

Kampfgruppe

Three German units belonging to the same armored division (4Pz, 19Pz, HG, 3SS, 5SS) can stack together in the same hex without exceeding the stacking limits.

They can also move together to conduct overrun attacks and coordinated combats as a single unit, with a movement factor determined by the slowest unit and a combat factor given by the sum of all units in the stack.

The attack combat bonus must be chosen from only one of the units forming the Kampfgruppe. In defense, however, the combat bonus is the sum of the bonuses present on all units within the Kampfgruppe. Barrage fire affects the individual units that make up the Kampfgruppe.

8. PREPARED DEFENSE

Units can establish prepared defenses to enhance their defensive efficiency. This action can be performed by active units at the cost of their entire movement factor (in other words, units that intend to build a prepared defense cannot move and/or attack). Units in prepared defense are marked with a special counter, which is removed either by player choice or when the unit leaves the hex as a result of movement, retreat, or advance after combat. A defending unit in prepared defense, if attacked, gains a one-column shift to the left in its favor on the combat results table and applies a defensive bonus of 1. These effects are cumulative with other terrain modifiers. Prepared defense can be established in any hex on the map.

9. OVERRUN ATTACKS

During movement, individual armored, mechanized, and motorized units (those with movement of 9 or more) can attack enemy units or stacks. In the combat phase, if the unit is adjacent to the enemy, it may attack again (see Coordinated Combat).

To conduct an overrun, the unit simply moves adjacent to the target, pays the normal terrain and enemy ZOC costs, and declares the attack if the enemy doesn't break contact.

After applying the combat results, including any advances, the attacking unit, if it still has movement points available, it can continue to move and perform additional overrun attacks. In an overrun attack, tactical artillery support cannot be used. A hex can be the target of multiple overrun attacks during the same phase.

An overrun attack can be carried out by units adjacent to the enemy that have not yet moved (sudden attack).

Resolution Procedure

The overall attack factor is calculated by adding the combat points of all the attacking units and dividing it by the sum of the defenders' combat points, thus obtaining a ratio of forces, which, if necessary, is rounded down.

The ratio of forces identifies the column of the Combat Results Table on which the outcome of the combat will be read, which can be modified in favor of the defender or the attacker based on the terrain in which the defender is located.

When the strength ratio is greater than 5:1 the 5:1 column is still used, when it is less than 1:3 the 1:3 column is still used. The attacker then rolls a die, applies any modifiers to his result and reads the outcome of the combat in the strength ratio column, which immediately applies to the units involved before moving on to the next attack.

MODIFIERS**Terrain**

When the defender occupies certain types of terrain or the attacker must cross specific hex sides, the defender benefits from the effects listed on the Terrain Effects Chart. The hexside terrain benefit only applies if all attacking units attack across that terrain hexside. These modifiers are cumulative.

Combat bonus

Some units have a number inside a circle. This number represents the unit's increased effectiveness in both attack and defense (black number on a white background) or only in defense (white number on a red background).

In a single combat, the full attack bonus of only one unit per attacking hex can be added to the die roll.

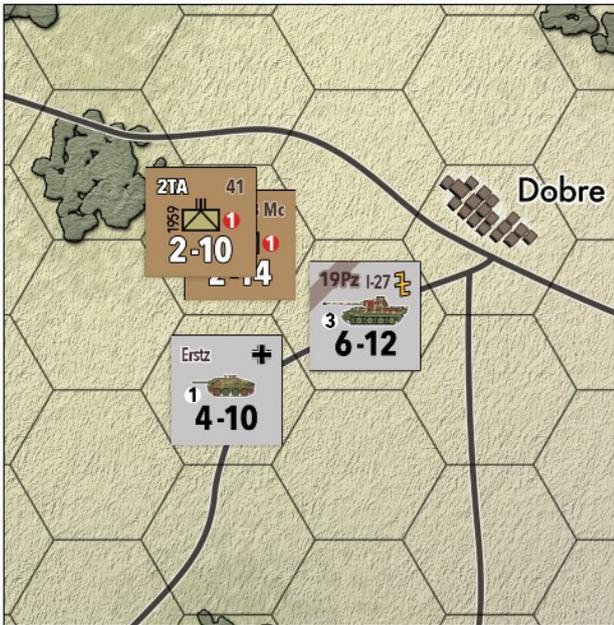
The defensive bonus can only be subtracted from the die roll by units that are defending; it is allowed to use the combined combat bonuses of the defending units.

Limit to Die Roll Modifiers

The total modifiers applied to a single combat cannot exceed six points. If the absolute value of the difference between the attacker's total modifiers and the defender's total modifiers exceeds this limit, it is reduced to ± 6 .

Example: The two German armored units attack the Soviet stack; they add their combat points, 12 points, and divide them by 4, the total combat points of the two Soviet units. The dice result will be checked on the combat results table under the 2:1 column. The attacker rolls a die and gets a 4; they then add 4, the sum of the two combat bonuses they have, and

subtract 2, the sum of the two bonuses of the defender, resulting in a total of 6. This corresponds, on the Combat Results Table, to A1D1r1, meaning one loss step for the attacker, one step for the defender, and a retreat of one hex.



Limited bonus - OPTIONAL

In an overrun attack or in a coordinated combat, only one attack bonus and one defense bonus can be used, regardless of the number of units attacking or defending.

Combat results

The Combat Results Table shows the losses, expressed as the number of steps lost, suffered by the attacker (number preceded by the letter A) and by the defender (number preceded by the letter D). The lowercase letter 'r' indicates the hexes of mandatory retreat that the defender must move to in order to fulfill the combat result.

Losses can be distributed among the forces involved in combat with the following effects:

- A unit that has a single step, or a reduced unit, is eliminated from the game if it suffers a casualty.
- A unit with two steps is flipped to show its reduced side when it suffers one loss and is eliminated if it suffers two losses.

Wehrmacht Elastic Defense

The German player on defense may reduce losses by one step by retreating an additional hex. If the Combat Results Table shows a result with a yellow background, this rule does not apply.

Example: a result of D2r2 on the CRT is adjusted by the defender to D1r3; the involved units lose one step and retreat three hexes.

Red Army Elastic Defense – OPTIONAL

The Soviet player may also reduce losses by one step by retreating an additional hex. If the Combat Results Table shows a result on a yellow background, this rule does not apply. We recommend using this rule only if the Soviet player is not very experienced!

Desperate Defense

The defender can ignore retreat hexes by exchanging them for steps, at a rate of one step for each retreat hex ignored.

Example: with a CRT result of A1D1r1, the defender, instead of retreating, loses two steps.

Retreat after combat result

The retreat applies to all defensive units involved in the same combat; attacking units can not retreat as a result of combat outcomes.

The retreat allows movement in any direction. Entering in an enemy Zones of Control (ZOC) results in the loss of one additional step for each hex crossed unless the hex is occupied by friendly units. If the retreating unit ends up in a hex already at the stacking limit, it must continue retreating until it reaches a permissible hex. In any case, the retreat path cannot exceed four hexes. It is allowed to end a retreat in an enemy ZOC.

Retreating off the game map, through enemy units, or across prohibited terrain is not allowed. If a unit cannot retreat, it must lose steps until the combat result is satisfied. Units retreating into a hex under attack during the same phase do not add their combat factor to the defense total but share the fate of the units involved.

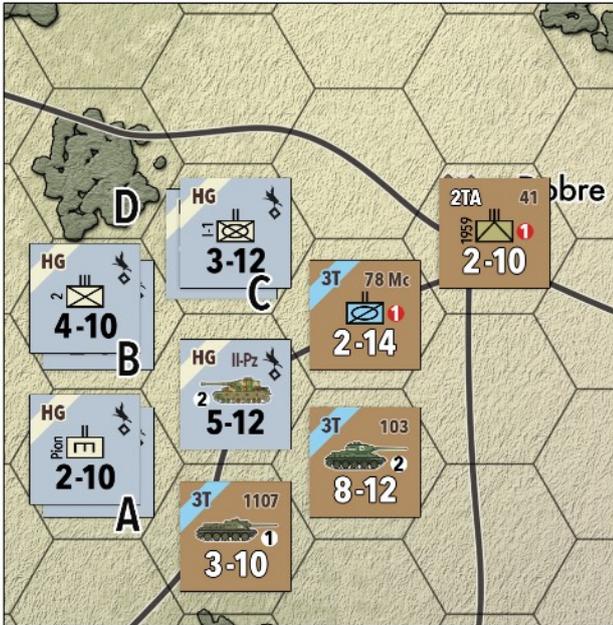
Example: The German armored unit HG takes a step loss as a result of combat; it decides to convert the loss into a retreat of 1 hex. However, being unable to retreat into A, B, or C, it continues the retreat by an additional hex and stops in D.

Advance after overrun

The attacker may advance into the hex vacated by the defender with the units that participated in the attack. If it still has movement points available, it may continue moving and conduct additional overrun attacks. If the attack fails to clear the targeted hex, the movement ends.

10. ARTILLERY

Players have a few artillery markers that abstractly represent the availability of artillery and ammunition. Each formation has one next of these markers,



their entry turn in the game is shown on the Reinforcements Calendar. The tokens display a number inside a hexagon representing the range. After movement and before combat, an activated formation may use its artillery token to conduct a barrage fire.

To perform this action, it is sufficient that at least one of the units in the formation executing the fire has the target hex within the artillery's range. Each target hex can only be subjected to a barrage fire once during the same phase.

The artillery token that was used is then flipped to the "Used" side; it will be available for use again in the next turn. Independent Soviet units can use the artillery of the formation that activates them. Independent German units can use any German artillery

Artillery from formations that are eliminated and no longer present on the map is removed from the game.

Example: A unit from the HG Division moves and stops 4 hexes away from a Soviet unit; it can perform barrage fire against that unit because the HG Division's artillery counter has a range of 4.

Procedure

The active player indicates which artillery units bombard where; roll a die, apply the modifiers to the bombardment and find the result on the Barrage Fire Table. The result only affects one unit in the hex.

Barrage fire modifiers Some terrain types may provide some protection against the barrage fire roll, in the form of die roll modifiers. These die roll modifiers are indicated on the *Terrain Effect Chart*.

Explanation of the results

L = Loss: the affected unit, chosen by the owner, eliminates a step.

DIS = Disorganized: the affected unit, chosen by the owner, is disorganized; to indicate this, the appropriate marker is placed on it.

Effects of disorganization

Disorganized units halve their combat and movement values; fractions are rounded up. The DIS marker is removed at the start of the next turn.

Tactical Support

An artillery counter, if it has not performed barrage fire, can support units from its formation or independent units in a coordinated combat. When used this way, it adds +1 to the combat die roll. Even the defender, if he has artillery available from the formation, can use it for tactical support. In this case, -1 is deducted from the combat die roll. It is not possible to have more than one artillery unit (including Stukas for the German player) supporting a combat per side.

Artillery units used for tactical support also become 'Used'.

Stuka

The German player has three Stuka markers; each one, during any turn it is available, can perform barrage fire like regular artillery units, anywhere on the map, regardless of distance from friendly units. It is possible to use only one Stuka per target hex of barrage fire, even in addition to the normal artillery barrage fire. Stuka markers can provide tactical support in a coordinated combat, just like artillery markers.

The Stuka units used are flipped to the 'Used' side. At the beginning of the following turn, they become operational again and can be reused. The entry turn of the Stuka is shown on the Reinforcements Card.

11. COORDINATED COMBAT

After movement and barrage fire, active units can attack adjacent enemy units. Combat is voluntary, you are never forced to attack. A stack can split its attacks by assigning each unit a different combat. In that case, if both units in a stack have combat bonuses and are attacking different hexes, both will be able to use their bonuses in the attacks.

A hex can be attacked simultaneously by multiple units coming from different hexes; all attacking units must be in adjacent hexes to each other and also all adjacent to the defender hex. The resolution of coordinated combat is the same as that of the overrun

attack, the same terrain modifiers and any unit bonuses apply. Any results are applied to all units that participated in the coordinated combat, and the same rules for retreats and desperate defense apply. Any results apply to all units that participated in coordinated combat.

The attacker decides the order of the various fights; a combat must be resolved by applying its results before moving on to the next.

A hex can be attacked with a coordinated combat only once per phase.

Advance after coordinated combat

The attacker can advance into the hex vacated by the defender with the units that participated in the attack, respecting the normal stacking limits. If a D2 or higher result was obtained on the Combat Results Table and this resulted in the elimination of the defender or a retreat of more than 1 hex, the attacker can advance by a number of hexes equal to the defender's retreat hexes.

The first hex of advance is the one vacated by the defender; subsequent hexes of advance are chosen by the attacker.

The advance stops in an enemy ZOC. Advancing after combat does not allow the application of the 'breaking contact with the enemy' rule.

12. FM MODEL

Feldmarschall Model is a special marker that has some effects on the game:

- Allows you to set up coordinated combat even with units that are not adjacent to each other.
- Allows you to re-roll the dice of a combat.
- Allows a previously activated stack to become active again in the same turn but during a later phase.
- It can be used to increase by one the number of divisions that can be activated in a phase. This rule is only applied if the rule of limited German activation is used.

The German player may use only one of these effects per turn. Once used, Model must be placed in the next box of the Game Turn Track.

13. ARMORED TRAIN

The armored train is always considered active, meaning it can move during each German activation phase. It has unlimited movement capability but must move only through connected railway hexes. It can break contact with the enemy, advance, and retreat,

but only if it remains on connected railway hexes. It does not exert a Zone of Control (ZOC). If destroyed, it cannot be recovered. For stacking purposes, it counts as a regular unit. It is always considered to be in supply.

14. RESERVES

During movement, the active player can put some units in Reserve which, after combat, can move and carry out overrun attacks. In order to do this, each player has three special tokens to mark the units in Reserve.

The counters can be used in every activation phase; in other words, the three counters available to players can be used nine times during a turn.

Procedure

Reserve markers are placed during one of the activation phases on any active unit or stack during that phase; only units, including independent ones activated by the same formation, that have not moved may be marked.

Units currently off-map entering as reinforcements can also be placed in Reserve, with a maximum of two per marker.

Disorganized units can be placed in Reserve.

German units can be placed in Reserve within the special Warsaw zone, with a maximum of two units per marker. These units cannot be used to suppress the uprising.

Use of Reserves

After combat, the player can move and carry out overrun attacks with the units placed in Reserve. Disorganized units in Reserve may move and fight with the usual penalties. When the units in Reserve have been activated the marker is removed. It is not mandatory to activate the Reserves.

Players can choose to activate their reserves during a subsequent activation phase of their own or remove the token to place it on other units.

15. SUPPLY

To move and fight at full efficiency, units must be supplied. Both players check the supply of their units according to the sequence of play.

Procedure

Units are in supply if they are within five hexes of a road that is continuously connected, regardless of length, to a supply source. All hexes along the path must be free of enemy units and enemy ZOCs, unless occupied by friendly units.

- German supply sources are Warsaw and all entry hexes marked with the designated symbol.
- Soviet supply sources are all entry hexes for Soviet reinforcements marked with the designated symbol.

The hex leading to a friendly supply source can be occupied by enemy units. If this happens, that supply center is no longer valid for supply purposes while it remains occupied by the enemy.

Effects

Units out of supply are marked with a specific marker. Armored, mechanized, or motorized units out of supply fight and move at half their nominal values (fractions are rounded up). Cavalry and infantry units with a movement value of less than 7 fight at half strength but move normally. Units out of supply cannot use barrage fire or artillery tactical support.

16. RECOVERY

The German player can, at the beginning of each game turn starting from the second, during the administrative phase, recover one step of armored or one of infantry, turning over counters that have already suffered losses or by recovering an eliminated unit on its reduced side. The unit must be supplied, and even if it's adjacent to the enemy it can recover a step. Eliminated units that re-enter the game can be placed in Warsaw, Praga, or adjacent to supplied units of the same formation.

The Soviet player can also recover lost steps of armored or infantry; however, to do so, they must play the appropriate events.

Soviet units that re-enter the game must be placed adjacent to supplied units of the same formation. If they are independent units, they can be placed adjacent to any friendly supplied unit.

17. REINFORCEMENTS

Each player receives new units starting from the first game turn, as specified by the Reinforcements Calendar. Reinforcements can be activated according to the standard rules and arrive in the designated entry hex indicated by the arrows or in adjacent hexes paying the normal movement costs for that hex.

If all possible entry hexes are occupied by enemy units, the reinforcements can enter the nearest available hex to the entry hex. Reinforcements can enter enemy ZOC.

It is not mandatory to place the reinforcements in the specified arrival turn; they can be delayed or not enter at all. Reinforcements can be placed in reserve off-map, two units per marker, and activated after combat. In this case, they must also enter from the hex specified on the Reinforcements Calendar.

Soviet 47th Army

The units of the 47th Army can be activated, all together, by any active Soviet Corps. It is not possible to split the activation of the 47th Army's units among multiple Corps during the same turn. Units of the 47th Army can be placed in Reserve.

18. WARSAW UPRISING

When any Soviet unit, at the end of any game turn, is within six hexes of any of the three victory hexes in Prague, Warsaw rises up, and the following events rules apply:

- The following turn Warsaw rises up and the corresponding marker is placed on the initial Warsaw Uprising track.
- The German player immediately applies one step loss to any unit present in Warsaw; if they cannot satisfy the loss, the Soviet player gains one victory point.
- For that turn, Warsaw cannot be used as a supply terminal, and no German unit can pass through the three bridges on the Vistula between Prague and Warsaw and vice versa. Off-map movement is allowed.

In the administrative phase of subsequent turns, the German player rolls a die and places the marker on the corresponding space on the track, applying its effects.

The results may be:

- **NO MOVE:** No German unit can move through the bridges on the Vistula between Warsaw and Prague and vice versa. Off-map movement is allowed. Warsaw cannot be used as a supply terminal.
- **Step loss:** The German player immediately applies one step loss to any unit in Warsaw; if they cannot satisfy the loss, the Soviet player gains one victory point.
- **+ n MP:** The cost of transit through the bridges between Warsaw and Prague is increased by the corresponding number.
- **n UNIT MOVED:** The number of units indicated by the result in Warsaw is considered already activated,

and a 'Moved' marker is placed on them. If the German player cannot satisfy this condition, the Soviet player gains one victory point.

The die roll on the Warsaw Uprising track can be influenced by the number of German units present in Warsaw and that the German player decides to deploy to suppress the uprising. For every two German units deployed, the die roll is modified by +1; the units are considered activated, and a 'Moved' marker is placed on them.

19. MAGNUSZEW BRIDGEHEAD

From the sixth turn of the game, the Red Army manages to establish a bridgehead on the western bank of the Vistula, slightly south from the game map area; from that turn on the German player must remove, during the administrative phase, some units to reinforce the troops assigned to contain the Soviet bridgehead. For this purpose, only units located within Warsaw, to the west of the Vistula, can be used. The type of unit (armored, infantry, artillery and planes) and the turn in which it must be placed in the track box printed on the map are marked on the appropriate track. The choice of units to send is left to the German player; it is sufficient to respect the unit type; reduced units can also be used. This retreat is mandatory; if the German player fails to comply, the Soviet player gains one victory point for each turn of non-compliance.

20. EVENTS

They are special counters that can influence the course of the game to some extent. Each player places his event counters in a separate container. At the beginning of the game each player draws three at random; subsequently, at the beginning of each turn starting from the second turn, he draws one. Events can be played during the game, in any turn, at the player's choice.

Some events may remain in play due to their effects, as they provide additional bonuses to the units they are placed on; others are removed from the game. Each player can play a maximum of one event per phase (in other words, a maximum of six in a turn).

Developer notes

Jack Polonka

By the time you have opened up the game box and read to this point of the rulebook, you are ready to mount up your panzers and T34s to do battle along the Vistula. And a battle it is. The situation is different from that of most standard Ostfront wargames as it is a fluid, mobile battle (with hardly any frontlines) synonymous to those of North Africa operations but with trees. In short, this is a fantastic mobile engagement game that is simple and straightforward in its rules (but not simplistic, like in the SCS series) but SIMULATES the situation very accurately, which is not that common for games at this complexity level. It will test your PANZERWAFFE mojo or how much of a Red Army Hero you are.

The game situation is dire, with the Red Army continuing the breakthrough and exploitation from Operation Bagration in June, with seemingly nothing stopping the 2nd Tank Army advancing to the gates of Warsaw and beyond. Then....the most lethal event that can occur on a WWII battlefield (especially a wargamer one) manifests itself...the Harmonic Convergence of PANZERWAFFE forces (no less than 5 Panzer Divisions)with the resulting effects to Red Army not being pretty...

The first half of the game for the Wehrmacht is more than a challenge....tense is not the word for it.... the Wehrmacht player has to plan and execute a mobile elastic defense, trading space for time along the wooded road net slowing down the Red Army. Any standard wargamer defensive line will get plowed by the Red Horde Steamroller.

Yes, the Wehrmacht 73rd infantry division will evaporate off the map as the turns go by, but they will have accomplished their mission task. You botch this, Praga will turn into a Red Army parking lot by Turn 5. If the Red Army attacks concentrated and focused, pile driving and steamrolling forward towards their objective like in most Ostfront operational games, it will be successful in the first half of the game. Then it will be in danger of the massed PANZERWAFFE onslaught with the open jaws of defeat staring in its face. The game shows that you need to handle the Red Army not as it was in the summer of 1944 but how it operated/ attacked in January 1945 across the Vistula defense line. What the difference was is an operations study exercise for you guys. The key and hint is to leverage those reserve rules.

But it's not all gravy for the Wehrmacht when the PANZERWAFFE shows up mid game. They have unit

withdraws that occur to cover the forming Red Army Magnuszew bridgehead that is off the map by units in Warsaw. And then you have the Warsaw Rising by the Polish Home Army to contend with. The real rub here is that the unit withdraws are mandatory and can only come from units in Warsaw. If the Home Army Rising cuts all movement in/out of Warsaw and the Wehrmacht does not have the number of units or correct unit types to cover these unit withdraws in the city at the time, victory points are lost that they can ill afford Have fun with this.

There are several game design features that were crafted to allow the core aspects of a WWII mobile battle and different force doctrines to be weaved intricately together into a very playable game. One of these unique features in the game is a pseudo-asymmetric activation sequence: The activation phase is divided into three segments where in each one the Red Army can choose which one of the three tank corps composing the 2nd Tank Army to move and attack with. This is followed by a Wehrmacht activation BUT they can choose what formation units and how many to move and fight with. This reflects the flexibility and dynamic capabilities that the Wehrmacht operations possessed, which the Red Army still was not capable of.

Another feature is due to the highly mobile and fluid nature of the engagement, coordination in combat was quite difficult. If you think your 3:1 concentric attack has clinched the destruction of the enemy, you are in for a rude awakening.... Unless the attacking unit are adjacent to one another in a continuous line of hexes attacking the same defending hex, they are forced to attack separately. The ZoC advantages of a concentric arrangement are still in play, forcing a retreating defending unit to take step losses as they move through them. Overrun attacks can be lethal if executed correctly. The Wehrmacht has its advantages in disengaging before contact from an advancing Red Army units, slowing them down (but do see the optional rule). They also can exchange 1 step losses for additional hex retreats while the Red Army has to take its losses like Heroes (again see optional rule for alternative). There are also special events that can be played to add a little more uncertainty and volatility to an already chaotic situation.

Note in regards to the plentiful optional rules scattered throughout the rulebook. There was a significant amount of discussion and debate in regards to the game play and the reflection of force doctrine of opposing sides during the design and development of the game. The path chosen was that of King Solomon to split the baby in half, by including distinctions in doctrine and other factors as optional

rules that can be added on at the players discretion. So as King Solomon (and one of the Raiders of the Lost Ark movies) would say "Choose Wisely" your options for the type of game you want to play. We do not want to hear complaints about game fidgety-ness...

One of these balancing acts that you will notice is in the increased stacking limits for Kampfgruppe. This is due to the breakup of panzergrenadier regiments into its constituent battalions. While this is Uber wonderful for OoB aficionados, it allows the Wehrmacht player greater flexibility in forming a defence in the critical early game turns with the scant force structure they possess.

But it dissipates the force concentration needed in the PANZERWAFFE counterstroke during the latter half of the game as well. This stacking rule exception allows those panzergrenadier and panzer regiments to, in effect, be reconstituted in the Kampfgruppe stacks, allowing the concentration of strength and power back into those formation stacks. Otherwise, those PANZERWAFFE Kampfgruppe will be too ineffective and impotent to accomplish their counterattack mission. Now, for all you panzer jockeys who think they can stack their strongest panzer battalions 3 units high and create an Uber Kampfgruppe, yes you can. Like an epee thrust in a sword duel, it will be absolutely powerful and lethal at the point of attack. It will also leave you absolutely naked in mobile defence everywhere else. Keep this in mind when you have the Red Army that is strong around you (and an annoyed one at that from your activities). As the great PANZERWAFFE gurus would point out to you, deploy and leverage your Kampfgruppe wisely but aggressively.

You may also have noticed that some of the armoured units have different icons on the opposite sides of their counters. This is to reflect the mixed AFV composition of these units. The Sherman tank brigades in the Red Army's 8th Tank Corps have a fairly effective combat bonuses. That is to reflect the small but noticeable quantity of T34/85 in their unit's composition. The number of those AFVs was not high enough to warrant having them represented on the reverse/ reduced side of the counters though.

Comrades!

The time has come to close the commander's hatch and button up the AFV to advance towards the sound of combat.

On to victory! Bon Chance!!! Buona fortuna!

Order of Battle notes

Piotr Popławski

SOVIET FORCES

3. Tank Corps

In the second part of July 1944 the 3. Tank Corps (commanded by general Nikolai Denisovich Vedenev) took part in the 2. Tank Army's attack on Lublin (22 to 24 July 1944), but played a support role in that operation. Thus, the corps suffered lighter casualties than 8. GTC, having 163 operative tanks and SPG's on 26 July 1944 (keep in mind, that this corps didn't have a heavy tank regiment).

With the 2. Tank Army's new operational task to break the communications between German 2. and 9. Armies, the 3. Tank Corps was designated as the right-flank (eastern) spearhead with orders to push northwards as fast as possible. The results of this haste turned out to be deadly for many of the corps' soldiers...

8. Guards Tank Corps

Commanded by general Aleksyey Fedorovich Popov, the corps was an independent unit and became subordinated to 2. Tank Army in the period of May-August 1944. Each of the corps' tank brigades was equipped mainly with M4A2 Sherman tanks, but about 1/3 of their authorized vehicles were T-34's (mostly in T-34-85 variant).

Several days before entering the game area, the 8. GTC fought a quite intense battle in and around the city of Lublin (22 to 24 July 1944), resulting in losses as high as 25% of tanks destroyed and damaged. On 26 July 1944 the corps had 147 (or 166) operative tanks and SPG's.

Subsequently, the 8. GTC along with the 3. Tank Corps were both designated to attack north-westward, with the objective to cut off the potential German retreat routes south of Narew and Bug rivers.

Note that in some publications (e.g. Nebolsin) one of the 8. GTC self-propelled gun regiments bears the number of 1317. After inspecting several soviet documents from the corps and army level it's sure that the 8. GTC had a 1817. SPG regiment, not a 1317.

16. Tank Corps

When the 2. Tank Army was pushed into action at Lublin area, the 16. Tank Corps (commanded by general Ivan Vasilyevich Dubovoi) was kept in the army's second echelon. After capturing Lublin, the army ordered its reserve corps to exploit and attack towards Dęblin, hoping to take the crossing over Wisła there. Even though the city was taken, the retreating Germans managed to blow up the bridge, preventing the Soviets from any further advance there. The 16.TC units haven't suffered heavy casualties in the course of those fights and thus, on 26

July 1944 it had the highest number of operative vehicles among 2. Tank Army's corps (191 tanks and SPG's).

Soon the corps was sent northwards to cover the left flank of the advancing 2. TA. However, the corps' 109. Tank Brigade and 6. Guards Heavy Tank Regiment were designated as the 2. TA reserve and remained as such until the situation around Wołomin became very unfavorable for the Soviets. The 109. TB was then sent in that area to bolster the endangered defences.

47. Army

In the last days of July 1944 this formation (commander: Nikolai Ivanovich Gusev) was involved in heavy fights near Siedlce, facing 3. and 5. SS Panzer Divisions. Apart from its 10 rifle divisions, the army had 2. Guards Cavalry Corps temporarily attached.

After securing Siedlce in the last day of July, the 47. Army was ordered to move westwards and secure the area east of Okuniew backing up the 2. Tank Army's corps. Its rifle and cavalry divisions started to enter the game area one by one, from 30th July 1944. Some of them were depleted in the previous fights in and around Siedlce, especially the 328., 76., 132. and 143. Rifle Divisions. Note, that 143. Rifle Division entered the game area after 5 August 1944, thus it's not represented in the game.

GERMAN FORCES

73. Infanterie-Division

The first unit to meet the impetus of the Soviet 2. Tank Army at Garwolin. It was sent to the Warsaw area from Hungary, where the division was being rebuilt after its virtual destruction in Crimea in Spring 1944. Most of the units were already re-created, but there was no time for training and coordination, which were to be earned in battles. In the last days of July 1944, the division was under command of general Fritz Franek, who was captured by the tankists of the Soviet 16. Tank Corps on 29 July 1944.

Note that II/170 Grenadier Regiment was detached and fighting in the Siedlce area and thus comes as reinforcements in mid-game.

1. Fallschirm-Panzer-Division "Hermann Göring"

This division organizationally belonged to the Luftwaffe and was one of the backbones of German defences in the Italian campaign. After months of fierce fights and the fall of Rome it was pulled back and transferred from Italy to occupied Poland from mid-July 1944, at that moment being commanded by general Wilhelm Schmalz.

It was coming to the front in piecemeal fashion, often company by company, and men were coming in transports separated from their vehicles. Additionally,

some of the division's units were engaged by the outbreak of the Warsaw Uprising. However, it was the "Hermann Göring" division that helped the infantry of 73. Infanterie-Division hold against the Soviet tanks.

Having quite strong infantry components, the HG lacked the full power of its Panzer-Regiment. Its I battalion was still refitting in new Panther tanks and thus didn't make it to participate in the battles east of Warsaw in early August 1944. The II battalion was fitted with PzIV's and the III battalion played the role of the division's AT unit, equipped with PzJag. IV SPGs. Numerous elements of the HG PzD were sent to secure the Warka-Magnuszew bridgehead.

19. Panzer-Division

After severe losses in spring 1944, this Panzer-Division was undergoing a refit and re-equipment in the Netherlands, under a new commander - general Hans Källner. In half of July 1944 the OKH decided to send it to the eastern front. The units were coming in piecemeal fashion, but their constant flow helped to stem the Soviet advance just in time.

Note, that the division's Panzerjäger unit is not present as a separate token, as its sub-units were attached to various infantry Kampfgruppen (in our game to both 73 IR battalions), and the SPG component was probably still not present in the game area.

Numerous elements of the 19 PzD were sent to secure the Warka-Magnuszew bridgehead.

4. Panzer-Division

The most powerful unit among the ones available for the German side in July/August 1944. The division under general Clemens Betzel was already after a series of quite successful delaying, defensive and counter-attack operations in the ranks of 2. Army south of Białystok, when it received Model's orders to relocate and participate in the planned counterattack at Radzymin. Its previous involvement and supply problems delayed the division's entry, but when it finally appeared, its infantry, and especially armour (almost at authorized strengths, which was a very rare situation in that time for the Germans) changed the tide of the battle. Note that the 33 Panzer-Grenadier-Regiment strengthened by AT and some artillery elements was conducting defensive operations in the 2. Army sector until 3 August 1944.

They come in the late game as Kampfgruppe Gaudecker (with small armour capabilities).

IV SS-Panzerkorps

This corps HQ was moved to occupied Poland due to the deterioration of the situation in the Eastern Front. The two SS divisions (3. SS "Totenkopf" and 5. SS "Viking") that became its subordinates, were

previously fighting separately: "Totenkopf" - in the Siedlce area against the Soviet 47. Army and 11. Tank Corps, and "Viking" in the Czeremcha area.

As "Totenkopf" infantry still played a key role in securing the Soviet advance north from Siedlce in early August 1944, only part of that division is available in the game. Its Panzer-Regiment is, however, at disposal, including what was left from the PzIV Tiger company (at one moment just one operative vehicle!). "Viking", on the contrary, was directed between "Totenkopf" and the 4. Panzer-Division, and thus most of its forces are available.



BIBLIOGRAPHY

Archives:

US National Archives - Collection of Foreign Records Seized

- T312 - Records of German Field Commands: Armies

Tsentral'nyy Arkhiv Ministerstva Oborony Rossiyskoy Federatsii (Central Archive of the Ministry of Defense of the Russian Federation)

- fond 500 - captured German documents
- various fonds - documents of 2. Tank Army, 3. and 16. Tank Corps, 8. Guards Tank Corps and 47. Army

Books:

Citino, Robert M. (2017). *The Wehrmacht's Last Stand: The German Campaigns of 1944-1945*, Lawrence: University Press of Kansas, ISBN 9780700624942

Hinze, Rolf (1987). *Das Ostfront-Drama 1944: Rückzugskämpfe Heeresgruppe Mitte*, Stuttgart: Motorbuch Verlag, ISBN 3613011387

Nebolsin, Igor (2015). *Lyubimaya Stalinym. 2-ya Gvardeyskaya tankovaya armiya v boyu*, Moscow: Eksmo, ISBN 978-5-699-86846-9

Articles:

Bączyk, Norbert (2007). *Okuniew 1944*, Nowa Technika Wojskowa, numer specjalny 1/2007, pp. 56-67, Warszawa.

Bączyk, Norbert (2013). *Sowiecki 16 Korpus Pancerny pod Warszawą (29 lipca–6 sierpnia 1944)*, Przegląd Historyczno-Wojskowy 14(65)/2 (244), pp. 53-72, Warszawa.

Wróblewski, Robert (2005). *Pancerne wraki. Straty niemieckie w bitwie pancernej pod Warszawą w 1944 roku*, Militaria XX wieku 5(8), pp. 68-75, Lublin: Kagero, ISSN 1732-4491

Wróblewski, Robert (2006). *Pancerne wsparcie. Jednostki pancernie niemieckiej 2. Armii Polowej na ziemiach polskich latem 1944 roku*, Militaria XX wieku 3(12), pp. 60-80, Lublin: Kagero, ISSN 1732-4491

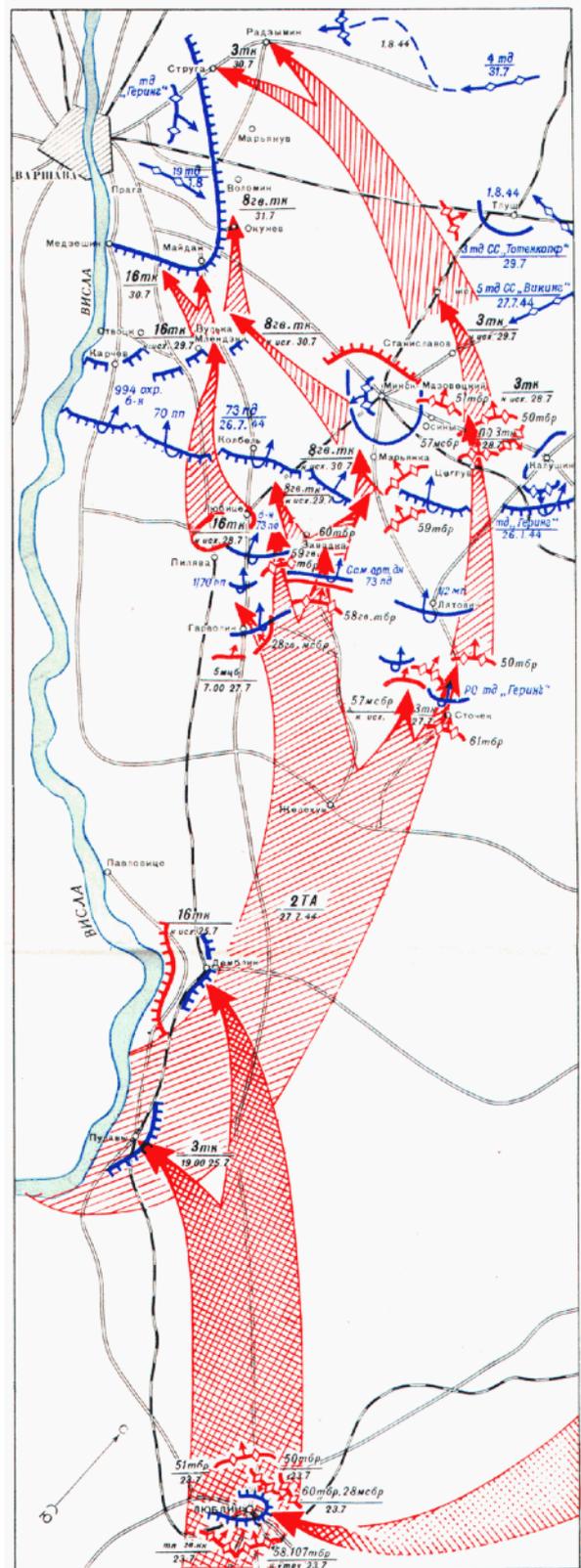


Схема 11. Действия 2-й танковой армии в оперативной глубине в Люблинско-Брестской операции

INDICE

| | | |
|----|--------------------------|-------|
| 1 | INTRODUZIONE | p. 17 |
| 2 | COMPONENTI | p. 17 |
| 3 | CONDIZIONI DI VITTORIA | p. 18 |
| 4 | PREPARAZIONE | p. 18 |
| 5 | SEQUENZA DI GIOCO | p. 19 |
| 6 | MOVIMENTO | p. 20 |
| 7 | AMMASSAMENTO | p. 22 |
| 8 | DIFESA PREPARATA | p. 22 |
| 9 | ATTACCHI DI INVESTIMENTO | p. 22 |
| 10 | ARTIGLIERIA | p. 24 |
| 11 | COMBATTIMENTO COORDINATO | p. 25 |
| 12 | MODEL | p. 26 |
| 13 | TRENO CORAZZATO | p. 26 |
| 14 | RISERVE | p. 26 |
| 15 | RIFORNIMENTO | p. 26 |
| 16 | RECUPERO | p. 27 |
| 17 | RINFORZI | p. 27 |
| 18 | INSURREZIONE DI VARSAVIA | p. 27 |
| 19 | TESTA DI PONTE MAGNUSZEW | p. 28 |
| 20 | EVENTI | p. 28 |

CREDITS

Design: Sergio Schiavi

Sviluppo: Jack Polonka

Ricerca storica: Giovanni Maccioni - Piotr Popławski

Play test: Alessandro Barbero - Andrea Bertalot

Ron Jantzen - Aldo Ettore Massetti - Flavio Acquati -

Piergennaro Federico - Luca Broglio

Rules revision: Edgar Gallego

Panzer: Pier Giorgio Lovera

Con la collaborazione di Snake Eyes Games

1. INTRODUZIONE

Nell'estate del 1944 le forze sovietiche lanciarono una serie di offensive che annientarono gran parte del Gruppo d'Armata Centro. Nel corso della loro avanzata si spinsero fino alla Vistola, arrivando nei pressi di Varsavia.

Il Feldmaresciallo Model, radunando alcune forze relativamente intatte e contrattaccando, riuscì ad arrestare, almeno temporaneamente, le forze sovietiche. Mentre tutto questo accadeva a est della Vistola, la città di Varsavia alle sue spalle insorgeva...

SIMBOLI DELLE UNITÀ

| | | | |
|---|-----------------------|---|------------------|
|  | Fanteria | I | Compagnia |
|  | Cavalleria | II | Battaglione |
|  | Ricognizione | III | Reggimento |
|  | Anticarro | X | Brigata |
|  | Genieri | XX | Divisione |
|  | Lanciafiamme |  | Unità incompleta |
|  | Fanteria meccanizzata |  | Corazzati |

Il gioco dura in totale dieci turni durante i quali entrambi i giocatori, alternandosi, muovono e combattono con le loro forze sulla mappa, cercando di conquistare o difendere posizioni chiave.

Durante il corso del gioco possono intervenire alcuni eventi particolari come l'arrivo di rinforzi o l'insurrezione di Varsavia.

Alla fine del gioco vengono controllate le condizioni di vittoria e assegnata la vittoria al giocatore che totalizza più punti.

2. COMPONENTI

Scale

Ogni esagono rappresenta una distanza di circa due chilometri, da lato a lato. Ogni turno rappresenta un giorno di tempo reale; le unità variano dalla brigata al battaglione.

Mappa

Rappresenta l'area in cui avvennero i combattimenti principali, a est di Varsavia. Sopra di essa è stampata una griglia esagonale che serve a regolare alcuni aspetti del gioco. Varsavia è considerata come un'unica area dove possono transitare o ammassarsi solo forze tedesche.

Sulla mappa sono stampate tabelle e tracce il cui uso serve a registrare e regolare alcune funzioni di gioco:

- Calendario dei turni (Turn Record Track)
- Traccia dell'insurrezione di Varsavia
- Testa di ponte di Magnuszew
- Traccia di registrazione dei punti vittoria
- Perdite sovietiche e tedesche
- Movimenti fuori mappa tedeschi

Nel gioco sono presenti anche tabelle e dadi che servono a risolvere alcune situazioni di gioco come i combattimenti, il fuoco di sbarramento e l'ingresso di rinforzi.

Pedine

L'esercito sovietico è rappresentato principalmente dalla Seconda Armata Corazzata, a sua volta suddivisa in tre Corpi d'Armata identificati da colori diversi. L'Armata ha anche a disposizione alcune unità indipendenti che non appartengono a nessun Corpo. Ciascuna di queste unità indipendenti può essere attivata insieme ad uno dei tre Corpi sovietici. Non c'è limite al numero di unità indipendenti della Seconda Armata Corazzata che possono essere attivate da un singolo Corpo.

In aggiunta a queste unità i sovietici hanno anche un'altra Armata che entra in gioco più avanti, la 47a; anche le unità che la compongono si comportano come unità indipendenti, la loro attivazione è spiegata più avanti.

Il tedesco ha diverse unità appartenenti a formazioni diverse, prevalentemente divisioni corazzate e alcune unità indipendenti, non appartenenti a formazioni specifiche. Come si vedrà più avanti nelle regole, non ci sono limitazioni dettate dall'appartenenza a specifiche formazioni per attivare queste unità, tranne nel caso si voglia adottare la regola opzionale 'Attivazione tedesca limitata'.

Anatomia di una pedina

Sulle unità sono riportati alcuni numeri che rappresentano i punti di combattimento, ovvero l'efficienza in combattimento, e la capacità di movimento. Quasi tutte le unità hanno livelli di forza denominati step; il retro della pedina, con un quadrato più chiaro al centro riproduce l'unità con una capacità di combattimento ridotta a causa delle perdite subite.

Quando queste unità subiscono una perdita vengono girate dal lato ridotto, quando subiscono una seconda perdita sono eliminate. Le unità che hanno un solo step sono eliminate quando subiscono una perdita. Sono inoltre presenti altri numeri, nomi, simboli e colori che ne identificano tipo, designazione storica ed eventuali bonus di combattimento.



Nota: L'unità corazzata II-3 della 3SS a seconda del lato in gioco ha mezzi diversi. Non è un errore.

Bonus di combattimento

Alcune unità hanno dei numeri che possono essere utilizzati per influenzare il valore dei dadi durante i combattimenti; il numero dentro il circolo bianco è utilizzato quando l'unità attacca o difende; il numero nel circolo rosso è utilizzato invece solo in difesa.

Altri segnalini

Sono presenti nel gioco altri segnalini che servono ad identificare quelle unità che si trovano in situazioni particolari come l'essere fuori rifornimento oppure disorganizzate perchè colpite dal fuoco di artiglieria; il loro utilizzo è spiegato nelle apposite sezioni.

Nota: sono state aggiunte, in regalo, alcune pedine che non erano previste nello sviluppo iniziale del gioco; si tratta del terzo step di alcune unità corazzate e di alcuni segnalini utili ad alcune varianti del gioco. Dato che non c'è stato il tempo di testare queste varianti prima che il gioco andasse in stampa, troverete queste regole sul sito web della casa editrice.

3. CONDIZIONI DI VITTORIA

Vince chi, alla fine del gioco, possiede più punti vittoria; i punti possono essere ottenuti controllando posizioni chiave sulla mappa, contrassegnate da una stella rossa e definiti esagoni vittoria, oppure, solo per il giocatore sovietico, se il tedesco non ottempera ad un ritiro di forze programmato o, ancora, quando non riesce a soddisfare alcune condizioni dettate dalla rivolta di Varsavia.

Il giocatore tedesco all'inizio del gioco controlla tutte le posizioni chiave della mappa; per poterne ottenere il controllo il giocatore sovietico deve occupare l'esagono con una o più unità, anche non rifornite, fino alla fine del gioco. Un'apposita traccia sulla mappa consente di registrare i punti ottenuti.

I giocatori possono ottenere una vittoria decisiva nel momento in cui non ci sono più unità nemiche in gioco.

4. PREPARAZIONE DEL GIOCO

Entrambi i giocatori decidono da che parte giocare e schierano le proprie forze in base al Calendario dei Rinforzi. Notare che il primo turno di gioco solo unità tedesche iniziano il gioco schierate in mappa, le unità sovietiche entrano in gioco con il progredire dei turni. Il segnalino del turno di gioco viene posizionato sulla casella del primo turno nel calendario dei turni.

Tutti gli altri segnalini come rifornimenti ecc. vengono messi da parte per un uso successivo.

Tutte le unità di rinforzo sono poste nelle rispettive caselle del Calendario dei Rinforzi.

I segnalini evento sono posti dentro due contenitori, uno per il sovietico e uno per il tedesco, e mescolati.

Ciascun giocatore pesca a caso tre segnalini evento dal proprio contenitore e li pone accanto a sé.

5. SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori si alternano, durante ciascun turno di gioco, secondo uno schema che cerca di ricalcare le principali differenze operative esistenti tra i due eserciti; quello sovietico attiva, ovvero muove e combatte, formazioni omogenee, in questo caso Corpi d'Armata; quello tedesco, grazie alla flessibilità operativa che lo contraddistingue, può attivare, nella stessa fase, qualsiasi unità in campo, anche appartenenti a formazioni diverse, a patto che non siano già state attivate.

La seguente sequenza di fasi costituisce un turno di gioco e viene ripetuta fino a quando non è stato giocato l'ultimo turno o le condizioni di vittoria decisiva non sono state soddisfatte:

A - Fase amministrativa

Ingresso dei rinforzi se previsti per entrambi i giocatori;

tutte le pedine 'Moved' e 'Disorganized' vengono rimosse dalle unità sulla mappa e dalle tracce presenti sulla mappa di gioco. Dal secondo turno di gioco in poi entrambi i giocatori pescano un segnalino evento. Il giocatore tedesco recupera uno step di un'unità in mappa o eliminata.

Entrambi i giocatori riprendono i segnalini artiglieria e gli Stuka e li girano dal lato normale.

Se l'insurrezione di Varsavia è in atto il giocatore tedesco verifica sulla traccia lo stato dell'insurrezione.

Dal sesto turno il giocatore tedesco deve allocare le unità richieste nella testa di ponte di Magnuszew.

B - Fase attivazione

Prima fase attivazione sovietica: uno dei tre corpi di cui dispone il giocatore sovietico può muovere e/o combattere e attivare unità indipendenti.

Quando tutte le pedine di quel corpo hanno mosso e/o combattuto ed è stato controllato il loro rifornimento allora l'iniziativa passa al giocatore tedesco.

Prima fase attivazione tedesca: il giocatore tedesco può muovere tutte o parte delle pedine sulla mappa; quando ha terminato le operazioni controlla il rifornimento delle unità attivate in questa fase e l'iniziativa torna al giocatore sovietico.

Seconda fase attivazione sovietica: il giocatore sovietico può muovere e/o combattere con un altro corpo non ancora attivato e attivare unità indipendenti. Una volta che tutte le pedine di questo corpo hanno mosso e/o combattuto ed è stato controllato il loro rifornimento l'iniziativa passa al giocatore tedesco.

Seconda fase attivazione tedesca: il giocatore tedesco può muovere e/o combattere con tutte o parte delle sue pedine che non sono ancora state attivate. Quando ha terminato le operazioni controlla il rifornimento delle unità attivate in questa fase e l'iniziativa passa al giocatore sovietico.

Terza fase attivazione sovietica: l'ultimo corpo sovietico non ancora attivato può muovere e/o combattere e attivare unità indipendenti. Quando ha terminato controlla il rifornimento delle sue unità, anche quelle che per qualche motivo non sono state mosse/attivate e l'iniziativa passa al giocatore tedesco.

Terza fase attivazione tedesca: le pedine tedesche che non hanno ancora mosso o combattuto possono farlo e controllano il rifornimento alla fine del turno, insieme a quelle che per qualche motivo non sono state attivate.

Quando il giocatore tedesco conclude l'ultima fase di attivazione il turno finisce e si passa a quello successivo; il segnalino del turno viene fatto avanzare di una casella sul Calendario di Gioco.

Con il nuovo turno la sequenza di gioco riprende dalla fase A.

Alla fine del decimo turno il gioco termina e vengono controllate le condizioni di vittoria.

Fase di attivazione

Ciascuna fase di attivazione, sovietica o tedesca, segue questo schema:

- 1 - Movimento, definizione delle riserve ed esecuzione degli attacchi di investimento
- 2 - Esecuzione del fuoco di sbarramento
- 3 - Esecuzione dei combattimenti coordinati
- 4 - Attivazione delle Riserve
- 5 - Controllo del rifornimento delle unità attivate

Limiti all'attivazione

In generale le unità possono essere attivate una sola volta per turno; possono intervenire particolari eventi che consentono di attivare alcune unità una seconda volta durante lo stesso turno.

Per evidenziare il fatto che una unità sia già stata mossa, sono presenti delle pedine che riportano la scritta Moved; ogni volta che una unità ha terminato la sua attivazione, viene posta su di essa una di queste pedine, per ricordare ai giocatori che non può più

essere attivata. Il giocatore sovietico, data la peculiare rigidità con cui attiva le sue unità, può utilizzare i box di Corpo d'Armata stampati sulla mappa, posizionando in uno di quegli spazi la pedina 'Moved', a indicare così che tutte le unità di quel Corpo sono state attivate. Le unità sovietiche indipendenti possono essere contrassegnate con la pedina 'Moved'.

Nota: il primo turno di gioco il giocatore sovietico ha solo due Corpi che entrano in gioco; le fasi sono comunque tre poiché potrebbe muovere delle Riserve nella terza fase.

Attivazione tedesca limitata - OPZIONALE

I giocatori possono ritenere eccessiva la libertà di attivazione concessa all'esercito tedesco; per limitarla utilizzare le seguenti regole:

A partire dal sesto turno di gioco il giocatore tedesco può attivare, per ciascuna fase tedesca di attivazione, un massimo di due divisioni e tutte le unità indipendenti oltre ad una unità appartenente ad una divisione diversa. Per facilitare la registrazione di queste attivazioni sono presenti nel materiale di gioco appositi segnalini che riportano il simbolo delle divisioni tedesche (sebbene non siano strettamente necessari ai fini del gioco, sono inclusi anche quelli delle formazioni sovietiche). Ai fini dell'attivazione le due divisioni corazzate delle SS contano come una unica divisione, utilizzare il segnalino del IV Corpo corazzato delle SS.

E' possibile utilizzare una delle abilità del generale Model per portare a tre il numero di divisioni attivabili durante una fase.

6. MOVIMENTO

Il movimento è volontario, un giocatore può muovere tutte, una parte o nessuna delle sue unità attive in una determinata fase.

Le unità vengono spostate una alla volta. Un'unità non può iniziare a muovere finché l'unità precedente non ha completato il suo movimento. Un'unità non può terminare il suo movimento in un esagono in cui il limite di raggruppamento è superato.

Il movimento avviene attraverso la griglia di esagoni stampata sulla mappa, seguendo un percorso di esagoni contigui. Le unità possono muoversi in qualsiasi direzione o serie di direzioni.

Il numero di esagoni che un'unità può percorrere è dato dai suoi punti di movimento; per entrare in ciascun esagono del percorso che l'unità intende compiere deve spendere punti movimento e questa spesa dipende dal tipo di esagono (o lato) in cui si vuole entrare, come indicato nella *Tabella Effetti del Terreno*. Non è possibile entrare o attraversare esagoni occupati da unità avversarie.

Le unità non sono obbligate a spendere l'intera disponibilità di punti movimento ed i punti non utilizzati sono persi. Le unità possono muovere sempre di un esagono non in terreno proibito e nel rispetto del limite di ammassamento e delle regole sulla zona speciale di Varsavia.

Movimento stradale

Le strade, (strade, autostrade e ferrovie), oltre ai loro effetti sul movimento come evidenziati dalla *Tabella degli Effetti del Terreno*, negano sempre i costi del terreno. Per poter beneficiare delle strade un'unità deve provenire da un esagono collegato alla stessa strada.

Fiumi maggiori e ponti

La Vistola, il Narew e il Bug sono fiumi maggiori; delimitano l'area di gioco, infatti non vi è griglia esagonata a nord e a ovest di questi fiumi; unità sovietiche non possono mai oltrepassare questi fiumi. Solo unità tedesche possono passare attraverso i ponti che attraversano la Vistola, con alcune condizioni.

I ponti tra Praga e Varsavia e viceversa possono essere attraversati pagando tre punti movimento. Non possono mai essere distrutti. Le unità all'interno di Varsavia possono attaccare attraverso i ponti, ma i loro punti di combattimento sono dimezzati. Per ciascun ponte, possono partecipare all'attacco al massimo due unità. Unità tedesche possono ritirarsi attraverso questi ponti.

Il ponte accanto a Józefów può essere attraversato, al costo di 4 punti movimento, solo per andare dall'esagono del ponte fino a Varsavia; se una unità non ha abbastanza punti movimento non può attraversare il ponte. Il ponte si considera distrutto alla fine del turno in cui viene utilizzato per la prima volta. Unità tedesche non possono attraversare questo ponte per soddisfare una ritirata.

Zona speciale di Varsavia

La città di Varsavia, delimitata da una semiellisse stampata sulla mappa, è considerata una zona speciale. Le unità tedesche possono ammassarsi oppure transitarvi per passare a est del fiume o per andare a rinforzare il contingente che contiene la testa di ponte sovietica a Magnuszew.

Non vi sono limiti al numero di unità tedesche che possono ammassarsi dentro Varsavia. Per spostarsi dalla zona di Varsavia ad uno dei tre esagoni di Praga collegati dai ponti e viceversa, ogni unità spende normalmente 3 punti movimento; quando Varsavia insorge questo costo può aumentare.

Unità sovietiche non possono mai entrare e attaccare Varsavia, né compiere attacchi di sbarramento su unità dentro Varsavia.

Movimento fuori mappa

Al giocatore tedesco è permesso muovere unità di rinforzo non ancora entrate in mappa oppure unità dentro la zona speciale di Varsavia, da un suo punto di ingresso di rinforzi ad un altro suo punto di ingresso, pagando un certo numero di punti movimento. Il movimento tra i vari punti di ingresso ha costi differenti, specificati dall'apposito schema stampato sulla mappa di gioco.

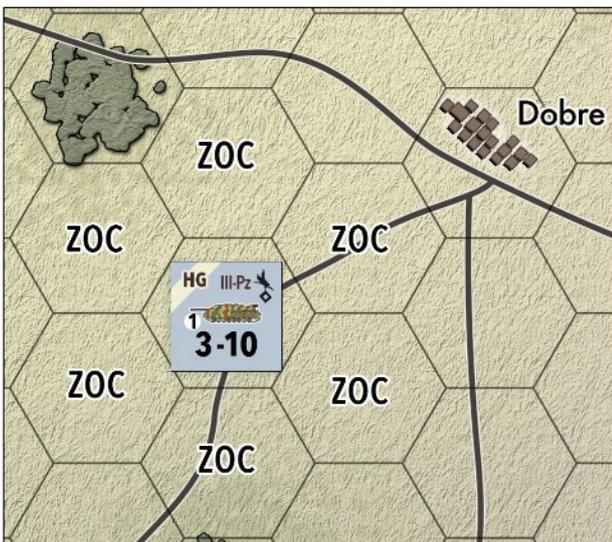
La maggior parte dei punti di ingresso permette un movimento in una sola direzione; il punto di ingresso B è l'unica eccezione che consente alle unità di muovere fuori mappa in direzioni diverse. Questo tipo di movimento è vietato se l'unità che vuole compierlo non ha abbastanza punti movimento.

Unità che si sono spostate da un punto di ingresso ad un altro e non sono ancora entrate in mappa, nei turni successivi possono entrare in mappa oppure continuare a spostarsi in altri punti di ingresso.

Esempio: Turno 4, prima fase di attivazione tedesca; i rinforzi della 5a divisione SS, che dovrebbero entrare al punto di ingresso F vengono spostati in uno dei due punti di ingresso E, pagando 5 punti movimento aggiuntivi; le due unità di fanteria che hanno a disposizione 10 punti movimento entrano sulla strada più a nord pagando mezzo punto; da quel punto entrambe hanno ancora a disposizione 4,5 punti movimento per muoversi sulla mappa. L'unità corazzata e la fanteria meccanizzata, che hanno entrambe una disponibilità di 12 punti movimento, proseguono il movimento fuori mappa verso il punto D, pagando altri 6 PM ed entrano in mappa.

Zona di controllo (ZOC)

La ZOC di un'unità è costituita dagli esagoni che la circondano, compresi quelli occupati dal nemico.



Costa un punto movimento aggiuntivo entrare in una ZOC nemica. Tutte le unità che entrano in un esagono di ZOC nemica devono interrompere il proprio

movimento, a meno che tutte le unità nemiche che esercitano la ZOC in quell'esagono non decidano di rompere il contatto oppure l'unità che sta muovendo dichiara un attacco di investimento contro quell'esagono o altro esagono adiacente.

Unità che si trovano in ZOC nemica all'inizio del movimento possono muovere normalmente lasciando la ZOC nemica senza costi aggiuntivi.

Unità che si trovano in ZOC nemica all'inizio del movimento possono muovere direttamente in un altro esagono in ZOC nemica.

Se il nemico rompe il contatto e non ci sono più ZOC nemiche in quell'esagono allora l'unità può proseguire il movimento secondo le normali regole, altrimenti l'unità che ha mosso non può proseguire oltre. Può compiere però un attacco d'investimento.

Rompere il contatto con il nemico

Qualsiasi unità tedesca con un fattore di movimento uguale o superiore a 9 oppure unità da ricognizione sovietiche, anche se già attivata (quindi Moved), può ritirarsi di un esagono ogni volta che unità nemiche entrano nella sua ZOC durante il movimento. Questa opzione deve essere esercitata immediatamente non appena il nemico entra in ZOC.

Nel compiere la ritirata di un esagono l'unità non può muovere adiacente ad altre unità nemiche, a meno che l'esagono in questione non sia già occupato da unità amiche.

Se un ammassamento decide di rompere il contatto, allora solo le unità capaci di rompere il contatto possono muovere, anche in esagoni diversi, mentre le altre unità devono restare. L'unità che non può rispettare questa condizione non può rompere il contatto.

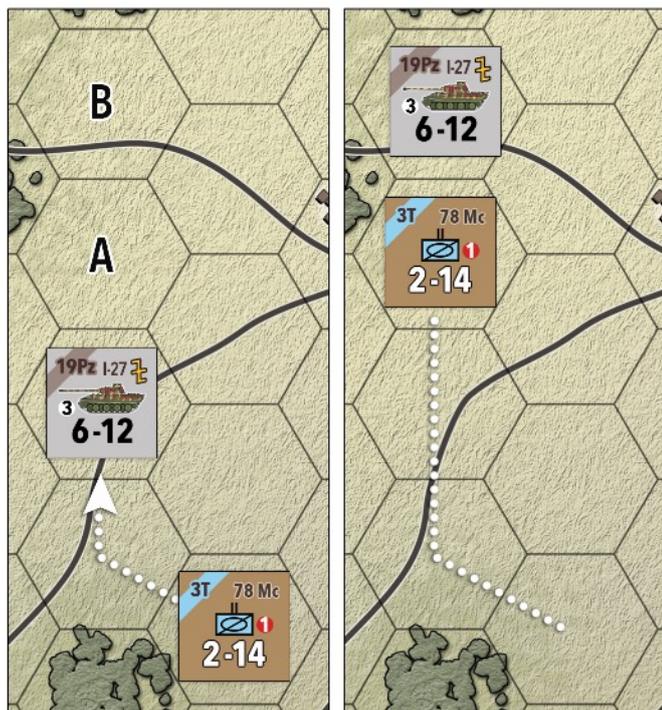
Non vi è limite al numero di volte che quest'azione può essere eseguita dalla stessa unità o dallo stesso ammassamento.

Non è consentito rompere il contatto a seguito di ritirate o avanzate dopo il combattimento di unità nemiche. Rompere il contatto interrompe solo temporaneamente il movimento dell'unità che ha provocato questo effetto: il suo movimento può riprendere se ha ancora punti movimento disponibili.

Esempio: L'unità da ricognizione sovietica spende 2 punti movimento ed entra nella ZOC dell'unità panzer tedesca, che rompe il contatto e si sposta nell'esagono A. L'unità sovietica continua il movimento, spende altri due punti continuando ad inseguire l'unità avversaria che, nuovamente, rompe il contatto e si porta nell'esagono B.

L'unità sovietica insegue, spende altri due punti movimento ed entra nuovamente nella ZOC tedesca.

I panzer questa volta non rompono il contatto e rimangono nell'esagono.



Attacco improvviso

Nessuna unità può rompere il contatto se oggetto di un attacco d'investimento da parte di unità nemiche adiacenti che non hanno ancora mosso.

Flessibilità dell'Armata Rossa - OPZIONALE

Questa regola concede anche al giocatore sovietico la possibilità di rompere il contatto con tutte le unità che hanno un fattore di movimento uguale o superiore a 9, secondo le stesse modalità viste per la regola principale.

Visibilità delle unità nemiche

È possibile ispezionare ammassamenti nemici solo se unità amiche sono adiacenti ad esso.

7. AMMASSAMENTO

È possibile ammassare fino a 2 unità amiche nello stesso esagono. Il limite di ammassamento viene verificato nel momento in cui un'unità termina il suo movimento, si ritira o avanza dopo il combattimento. I limiti al raggruppamento non si applicano durante il movimento. Gli ammassamenti possono essere formati o sciolti in qualsiasi momento durante il movimento (o, in alcuni casi, essere creati per effetto dei combattimenti).

Kampfgruppe

Tre unità tedesche appartenenti alla stessa divisione corazzata (4Pz, 19Pz, HG, 3SS, 5SS) possono ammassarsi insieme nello stesso esagono senza violarne i limiti.

Possono inoltre muovere insieme per condurre attacchi d'investimento e combattimenti coordinati come una sola unità il cui fattore di movimento è dato dall'unità più lenta e il fattore di combattimento dalla somma di tutte le unità dell'ammassamento.

Il bonus di combattimento in attacco deve essere invece scelto da una sola delle unità che compongono il Kampfgruppe. Il bonus di combattimento in difesa è invece la somma dei bonus presenti sulle unità del Kampfgruppe. Il fuoco di sbarramento influenza le singole unità che compongono il Kampfgruppe.

8. DIFESA PREPARATA

Le unità possono predisporre difese preparate al fine di migliorare la loro efficienza in difesa. Questa operazione può essere compiuta da unità attive al costo dell'intero fattore di movimento (in pratica unità che vogliono costruire una difesa preparata non possono muovere e/o attaccare). Le unità in difesa preparata sono contrassegnate dall'apposito segnalino che viene rimosso per scelta del giocatore o quando l'unità si sposta dall'esagono in seguito a un movimento, ritirata o avanzata dopo il combattimento. Una unità in difesa preparata se attaccata ottiene uno spostamento di una colonna a sinistra in suo favore sulla tabella risultati di combattimento e applica un bonus difensivo di 1. Questi effetti sono cumulativi con gli altri modificatori del terreno.

La difesa preparata può essere costruita in un qualsiasi esagono sulla mappa.

9. ATTACCHI DI INVESTIMENTO

Durante il movimento singole unità corazzate, meccanizzate, motorizzate (unità che hanno valore di movimento 9 o superiore) possono attaccare unità o ammassamenti avversari.

Nella fase di combattimento, se l'unità è adiacente al nemico, può nuovamente combattere (consultare la sezione 11, Combattimento coordinato).

Per farlo è sufficiente muovere l'unità adiacente all'obiettivo, pagare i normali costi del terreno e per la ZOC nemica e dichiarare l'attacco, se l'unità nemica non rompe il contatto. Dopo aver applicato i risultati di combattimento, comprese eventuali avanzate, l'unità che lo ha compiuto, se ha ancora punti movimento disponibili, può continuare a muovere ed eseguire altri attacchi d'investimento. Nell'attacco di investimento non può essere utilizzato l'appoggio tattico dell'artiglieria. Un esagono può essere oggetto di attacchi d'investimento più volte durante la stessa fase. Un attacco di investimento può essere compiuto da unità adiacenti al nemico che non hanno ancora mosso (attacco improvviso).

Risoluzione

Si calcola il fattore di attacco complessivo sommando i punti combattimento di tutte le unità attaccanti e lo si divide per la somma dei punti combattimento dei difensori, ottenendo così un rapporto di forze che, se necessario, viene arrotondato per difetto.

Il rapporto di forze individua la colonna della *Tabella Risultati del Combattimento* su cui si leggerà l'esito del combattimento, che può essere modificata a favore del difensore o dell'attaccante in base al terreno in cui si trova il difensore. Quando il rapporto di forze è superiore a 5:1 si usa comunque la colonna 5:1, quando è inferiore ad 1:3 si usa comunque la colonna 1:3. L'attaccante lancia quindi un dado, applica gli eventuali modificatori al suo risultato e sulla colonna del rapporto di forze legge l'esito del combattimento, che si applica immediatamente alle unità coinvolte prima di passare all'attacco successivo.

MODIFICATORI

Terreno

Quando il difensore occupa alcuni tipi di terreno o l'attaccante deve attraversare alcuni particolari lati di esagono il difensore beneficia degli effetti indicati sulla *Tabella Effetti del Terreno*. Questo beneficio si applica solo se tutte le unità attaccanti devono attraversare quel particolare lato di esagono. Questi modificatori sono cumulativi.

Bonus di combattimento

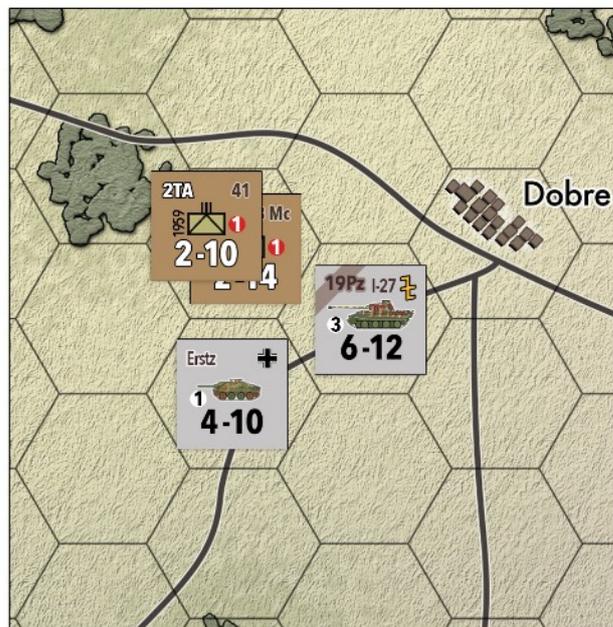
Alcune unità presentano un numero inserito in un cerchio. Questo numero rappresenta la maggior efficacia di quell'unità in attacco e in difesa (numero nero su sfondo bianco) o solo in difesa (numero bianco su sfondo rosso). In un singolo combattimento coordinato, può essere aggiunto al tiro del dado l'intero bonus di attacco di una sola unità per ogni esagono attaccante. Il bonus difensivo può essere sottratto al tiro del dado per il combattimento solo da unità che difendono; è permesso usare la somma dei bonus di combattimento delle unità che difendono.

Limite ai modificatori del dado

Il totale dei modificatori applicati a un singolo combattimento non può superare i sei punti. Se il valore assoluto della differenza tra il totale dei modificatori dell'attaccante e il totale dei modificatori del difensore supera questo limite, il valore viene ridotto a ± 6 .

Esempio: le due unità corazzate tedesche attaccano l'ammassamento sovietico; sommano i loro punti di combattimento, 10 punti e lo dividono per 4, la somma dei punti di combattimento delle due unità sovietiche; il risultato del dado sarà controllato, sulla Tabella dei Risultati di Combattimento nella colonna

del 2:1. L'attaccante tira un dado e ottiene 4; ad esso aggiunge 4, la somma dei bonus di combattimento di cui dispone e toglie 2, la somma dei bonus che il difensore può utilizzare, ottenendo così un risultato di 6, che equivale, sulla Tabella, a A1D1r1 ovvero uno step di perdita per l'attaccante e uno step per il difensore oltre ad un esagono di ritirata.



Bonus limitati - OPZIONALE

In un attacco di investimento o in un combattimento coordinato, è possibile utilizzare solo un bonus per l'attacco e un bonus per la difesa, indipendentemente dal numero di unità che attaccano o difendono.

Risultati di combattimento

La *Tabella Risultati del Combattimento* riporta le perdite, espresse come numero di step eliminati, subite dall'attaccante (numero preceduto dalla lettera A) e dal difensore (numero preceduto dalla lettera D). La lettera r (minuscola) indica invece gli esagoni di ritirata obbligatoria che il difensore deve compiere per soddisfare il risultato di combattimento.

Le perdite possono essere distribuite tra le forze coinvolte nel combattimento coi seguenti effetti:

- Un'unità che possiede un unico step o un'unità ridotta, viene eliminata dal gioco se subisce una perdita.
- Un'unità che possiede due step viene girata a mostrare il lato ridotto quando subisce una perdita, viene eliminata se subisce due perdite.

Difesa elastica della Wehrmacht

Il giocatore tedesco in difesa può ridurre le perdite subite di uno step ritirandosi di un esagono aggiuntivo.

Se la *Tabella dei Risultati di Combattimento* mostra un risultato su sfondo giallo questa regola non è applicabile.

Esempio: un risultato sulla CRT di D2r2 viene trasformato dal difensore in D1r3; le unità coinvolte perdono uno step e si ritirano di tre esagoni.

Difesa elastica dell'Armata Rossa - OPZIONALE

Anche il giocatore sovietico può ridurre le perdite subite di uno step ritirandosi di un esagono aggiuntivo.

Se la *Tabella dei Risultati di Combattimento* mostra un risultato su sfondo giallo questa regola non è applicabile. Consigliamo di applicare questa regola solo se il giocatore sovietico non è molto esperto!

Difesa disperata

Il difensore può ignorare esagoni di ritirata scambiandoli invece con step, in misura di uno step per ciascun esagono di ritirata ignorato.

Esempio: con un risultato sulla CRT di A1D1r1 il difensore, invece di ritirarsi, perde due step.

Ritirata in seguito a risultato di combattimento

La ritirata riguarda tutte le unità in difesa coinvolte nel medesimo combattimento; unità che attaccano non possono ritirarsi in seguito a risultati di combattimento.

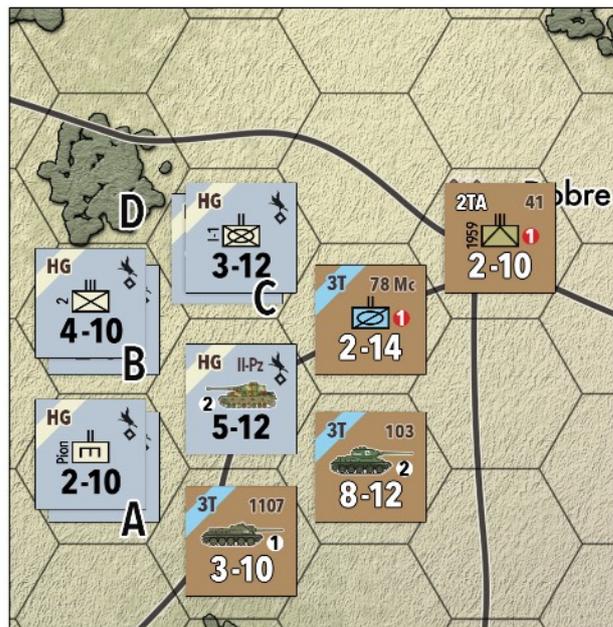
La ritirata consente di muoversi in qualsiasi direzione. Entrare in ZOC nemica comporta la perdita di uno step ulteriore per ogni esagono attraversato, a meno che l'esagono non sia occupato da unità amiche. Se l'unità in ritirata finisce in un esagono già occupato dal limite massimo di unità deve continuare la ritirata fino al primo esagono permesso; in ogni caso il percorso di ritirata non può mai superare i quattro esagoni.

È ammesso terminare la ritirata in ZOC nemica. Le unità tedesche possono ritirarsi dentro la zona speciale di Varsavia. Non è possibile ritirarsi fuori dalla mappa di gioco o attraverso unità nemiche o terreno proibito. Se un'unità non può ritirarsi deve eliminare step fino a soddisfare il risultato di combattimento.

Unità che si sono ritirate in un esagono attaccato nella stessa fase, non aggiungono il loro fattore di combattimento al totale della difesa ma seguono il destino delle unità coinvolte.

Esempio: l'unità corazzata tedesca HG subisce uno step di perdita in seguito al combattimento; decide di convertire la perdita in una ritirata di 1 esagono; non

potendo però ritirarsi in A, B o C prosegue la ritirata di un ulteriore esagono e si ferma in D.



Avanzata dopo l'attacco di investimento

L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore con le unità che hanno partecipato al combattimento.

Se ha ancora punti movimento disponibili può proseguire il movimento e condurre altri attacchi d'investimento. Se con l'attacco non è riuscito a liberare l'esagono attaccato allora il movimento si interrompe.

10. ARTIGLIERIA

I giocatori dispongono di alcune pedine di artiglieria che rappresentano in modo astratto la disponibilità di artiglieria e munizioni. Ogni formazione possiede una di queste pedine, il loro turno di ingresso nel gioco è mostrato sulla *Calendario dei Rinforzi*. Le pedine riportano un numero inserito dentro un esagono che rappresenta la gittata.

Dopo il movimento e prima del combattimento, una formazione attivata può utilizzare la propria pedina di artiglieria per effettuare un fuoco di sbarramento. Per eseguire questa azione, è sufficiente che almeno una delle unità della formazione che esegue il fuoco abbia l'esagono bersaglio entro la gittata dell'artiglieria. Ogni esagono bersaglio può essere sottoposto a fuoco di sbarramento una sola volta durante la stessa fase. La pedina di artiglieria utilizzata viene quindi girata dal lato 'Used', essa sarà nuovamente utilizzabile nel turno successivo. Le unità indipendenti sovietiche possono utilizzare l'artiglieria della formazione che le attiva. Le unità indipendenti tedesche possono utilizzare qualsiasi artiglieria tedesca. L'artiglieria di formazioni interamente

eliminate e non presenti in mappa viene tolta dal gioco.

Esempio: una unità della divisione HG muove e si ferma a 4 esagoni di distanza da una unità sovietica; potrà fare fuoco di sbarramento contro quell'unità poiché il segnalino di artiglieria della divisione HG ha gittata 4.

Procedura

Il giocatore attivo indica quali unità di artiglieria bombardano e dove; lancia un dado, applica i modificatori al bombardamento e individua sulla *Tabella del Fuoco di Sbarramento* il risultato. Il risultato influenza sempre e solo una unità.

Modificatori al fuoco di sbarramento

Alcuni tipi di terreno possono fornire una certa protezione contro il tiro di sbarramento, sotto forma di modificatori al tiro di dado. Questi terreni, e i loro effetti, sono indicati sulla *Tabella Effetti del Terreno*.

Spiegazione dei risultati

L: perdita: l'unità colpita, scelta dal possessore, elimina uno step.

D: Disorganizzata: l'unità colpita, scelta dal possessore, è disorganizzata; per ricordarlo viene posta su di essa l'apposito segnalino.

Effetti della disorganizzazione

Unità disorganizzate dimezzano i loro valori di combattimento e movimento; le frazioni si arrotondano per eccesso. Il segnalino 'Dis' viene rimosso all'inizio del turno successivo.

Appoggio Tattico

Una pedina di artiglieria, se non ha compiuto fuoco di sbarramento, può appoggiare unità della sua formazione o indipendenti in un combattimento coordinato. Se utilizzata in questo modo, aggiunge +1 al tiro del dado per il combattimento.

Anche il difensore, se ha artiglieria della formazione disponibile, può utilizzarla per l'appoggio tattico. In questo caso, al tiro del dado per il combattimento viene sottratto -1.

Non è possibile avere più di un'unità di artiglieria (inclusi gli Stuka per il tedesco) per parte in appoggio ad un combattimento.

Anche le artiglierie utilizzate per l'appoggio tattico diventano 'Used'.

Stuka

Il giocatore tedesco dispone di tre pedine Stuka; ognuna di loro, per ciascun turno di gioco in cui è

presente, può eseguire fuoco di sbarramento come le normali unità di artiglieria, in qualsiasi punto della mappa, a qualunque distanza da unità amiche. È possibile utilizzare solo uno Stuka per esagono bersaglio di fuoco di sbarramento, anche in aggiunta al normale fuoco di sbarramento di artiglieria.

Le pedine Stuka possono fornire appoggio tattico in un combattimento coordinato, esattamente come le pedine di artiglieria. Gli Stuka utilizzati vengono girati dal lato 'Used'. All'inizio del turno successivo tornano operativi e possono essere riutilizzati. L'ingresso delle pedine Stuka nel gioco è mostrato sul Calendario dei Rinforzi.

11. COMBATTIMENTO COORDINATO

Dopo il movimento e il fuoco di sbarramento le unità attive possono attaccare unità nemiche adiacenti.

Il combattimento è volontario, non si è mai obbligati ad attaccare.

Un ammassamento può dividere i suoi attacchi assegnando ad ogni unità un diverso combattimento. In tal caso, se entrambe le unità di un ammassamento hanno bonus di combattimento e attaccano esagoni diversi, entrambe potranno utilizzare i loro bonus negli attacchi. Un esagono può essere attaccato contemporaneamente da più unità provenienti da esagoni differenti; per fare ciò è necessario che tutte le unità attaccanti siano contigue tra loro e adiacenti all'esagono obiettivo.

La risoluzione del combattimento coordinato è la medesima dell'attacco di investimento, si applicano gli stessi modificatori per il terreno e gli eventuali bonus delle unità. Eventuali risultati si applicano a tutte le unità che hanno partecipato al combattimento coordinato e si applicano le stesse regole di ritirate e di difesa disperata. L'attaccante decide l'ordine dei vari combattimenti; un combattimento deve essere risolto applicandone i risultati prima di passare al successivo. Un esagono può essere attaccato con un combattimento coordinato solo una volta per fase.

Avanzata dopo il combattimento coordinato

L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore con le unità che hanno partecipato all'attacco, entro i normali limiti di ammassamento.

Se sulla *Tabella Risultati del Combattimento* è stato ottenuto un risultato D2 o superiore e questo ha provocato l'eliminazione del difensore o una ritirata superiore ad 1 esagono, l'attaccante può avanzare di un numero di esagoni uguale al numero di esagoni di ritirata; il primo esagono di avanzata è quello lasciato libero dal difensore; gli esagoni successivi di avanzata sono decisi dall'attaccante.

L'avanzata si interrompe in ZOC nemica. L'avanzata dopo il combattimento non consente l'applicazione della regola "rompere il contatto con il nemico".

12. MODEL

Il Feldmaresciallo Model è una pedina speciale che ha alcuni effetti sul gioco:

- Permette di impostare un combattimento coordinato anche con unità che non sono adiacenti tra loro.
- Permette di ripetere il tiro di dado di un combattimento.
- Consente ad un ammassamento già attivato di ritornare attivo nello stesso turno ma in una fase successiva.
- Può essere utilizzato per aumentare di uno il numero di divisioni attivabili in una fase. Questa regola si usa solo se viene utilizzata la regola dell'Attivazione tedesca limitata.

Il giocatore tedesco può utilizzare solo uno di questi effetti in un turno. Una volta utilizzato Model deve essere collocato nella casella del turno successivo sul Calendario dei turni.

13. TRENO CORAZZATO

Il treno corazzato viene considerato sempre attivo ovvero può muovere in ciascuna fase di attivazione tedesca, ha una disponibilità di movimento illimitata ma deve muovere solo in esagoni di ferrovia connessi tra loro. Può rompere il contatto con il nemico, avanzare e ritirarsi ma solo se rimane su esagoni di ferrovia connessi tra loro. Non esercita ZOC. Se distrutto non può mai essere recuperato. Ai fini dell'ammassamento conta come una normale unità. E' considerato sempre rifornito.

14. RISERVE

Durante il movimento il giocatore attivo può mettere in Riserva alcune unità che, dopo i combattimenti, possono muovere e compiere attacchi di investimento.

Per poterlo fare ciascun giocatore dispone di tre appositi segnalini con cui contrassegnare le unità in Riserva.

I segnalini possono essere utilizzati in ogni fase di attivazione; in altre parole, i tre segnalini disponibili ai giocatori possono essere utilizzati nove volte per turno.

Procedura

I segnalini Riserva vengono posizionati durante una delle fasi di attivazione su qualsiasi unità o ammassamento attivo in quella fase; possono essere contrassegnate solo le unità, comprese quelle indipendenti attivate dalla formazione stessa, che non si sono mosse.

Possono essere messe in Riserva anche unità attualmente fuori mappa che entrano come rinforzo, al massimo due per ogni segnalino.

Unità disorganizzate possono essere messe in Riserva. Unità tedesche possono essere messe in Riserva dentro la zona speciale di Varsavia, al massimo due per ogni segnalino. Queste unità non possono essere utilizzate per reprimere l'insurrezione.

Uso delle Riserve

Dopo il combattimento il giocatore può muovere e compiere attacchi di investimento con le unità messe in Riserva. Unità disorganizzate in Riserva possono muovere e combattere con le solite penalità. Quando le unità in riserva sono state attivate il segnalino viene rimosso. Non è obbligatorio attivare le Riserve. I giocatori possono decidere di attivare le loro riserve anche in una propria fase di attivazione successiva oppure rimuovere il segnalino per posizionarlo su altre unità.

15. RIFORNIMENTO

Per poter muovere e combattere a piena efficienza, le unità devono essere rifornite. Entrambi i giocatori controllano il rifornimento delle unità in accordo con la sequenza di gioco.

Procedura

Le unità sono rifornite se si trovano entro cinque esagoni da una strada collegata in modo continuo, indipendentemente dalla lunghezza, a una fonte di rifornimento. Tutti gli esagoni lungo il percorso devono essere liberi da unità nemiche e da ZOC nemiche, a meno che non siano occupati da unità amiche.

- Le fonti di rifornimento tedesche sono Varsavia e tutti gli esagoni contrassegnati dall'apposito simbolo.
- Le fonti di rifornimento sovietiche sono tutti gli esagoni di entrata dei rinforzi sovietici contrassegnati dall'apposito simbolo.

L'esagono che porta ad una fonte di rifornimento amica può essere occupato da unità nemiche. Se ciò avviene quel centro di rifornimento non è più valido

ai fini del rifornimento fino a quando rimane occupato dal nemico.

Effetti

Le unità fuori rifornimento vengono contrassegnate dall'apposito segnalino.

Unità corazzate, meccanizzate o motorizzate fuori rifornimento combattono e muovono a metà dei loro valori nominali, le frazioni si arrotondano in eccesso. Unità di cavalleria e di fanteria con un valore di movimento inferiore a 7 combattono con i valori dimezzati ma muovono normalmente. Unità fuori rifornimento non possono usare il fuoco di sbarramento o l'appoggio tattico dell'artiglieria.

16. RECUPERO

Il giocatore tedesco può, all'inizio di ogni turno di gioco a partire dal secondo, durante la fase amministrativa, recuperare uno step di carri armati o di fanteria, voltando una pedina che ha già subito perdite oppure recuperando sul lato ridotto un'unità eliminata. L'unità deve essere rifornita e, anche se adiacente al nemico, può recuperare uno step.

Unità eliminate che rientrano in gioco possono essere posizionate dentro Varsavia, dentro Praga oppure accanto a unità della stessa formazione rifornite.

Anche il giocatore sovietico può recuperare step di carri o di fanteria eliminati; per farlo deve però giocare gli appositi eventi.

Unità sovietiche eliminate che rientrano in gioco devono essere posizionate adiacenti a unità appartenenti alla stessa formazione rifornite; unità indipendenti possono essere posizionate accanto a qualsiasi unità amica rifornita.

17. RINFORZI

Ciascun giocatore riceve, a partire dal primo turno di gioco, nuove unità, come specificato dal Calendario dei Rinforzi. I rinforzi possono essere attivati secondo le normali regole e arrivano nell'esagono di entrata specificato dalle frecce o in quelli adiacenti pagando i normali costi di movimento per quell'esagono.

Se gli esagoni di entrata possibili sono tutti occupati da unità nemiche le unità possono entrare nell'esagono libero più vicino a quello di entrata.

I rinforzi possono entrare in ZOC nemica.

Non è obbligatorio posizionare i rinforzi nel turno di arrivo specificato; possono essere ritardati o non entrare affatto. I rinforzi possono essere posti in riserva fuori mappa, due unità per ogni segnalino, ed essere attivati dopo il combattimento. Anche in questo caso devono entrare dall'esagono specificato dal Calendario dei Rinforzi.

47a Armata sovietica

Le unità della 47a armata possono essere attivate, tutte insieme, da un qualsiasi Corpo sovietico attivo. Non è possibile dividere l'attivazione delle unità della 47a Armata tra più Corpi durante lo stesso turno. Unità della 47a Armata possono essere messe in Riserva.

18. INSURREZIONE DI VARSAVIA

Quando una qualsiasi unità sovietica, alla fine di un qualsiasi turno di gioco, si trova entro sei esagoni di distanza da uno qualsiasi dei tre esagoni vittoria di Praga, Varsavia insorge e si applicano le seguenti regole:

- Il turno successivo all'arrivo dei sovietici viene posizionato l'apposito segnalino sulla traccia iniziale dell'insurrezione di Varsavia.
- Il giocatore tedesco applica subito uno step di perdita ad una qualsiasi unità presente in Varsavia; se non può soddisfare la perdita allora il giocatore sovietico guadagna un punto vittoria.
- Per quel turno Varsavia non può essere utilizzata come terminale di rifornimento e nessuna unità tedesca può passare attraverso i tre ponti sulla Vistola tra Praga e Varsavia. Il movimento fuori mappa è ammesso.

Nella fase amministrativa dei turni successivi il giocatore tedesco tira un dado e posiziona il segnalino sulla casella della traccia corrispondente al risultato del dado, applicandone gli effetti. I risultati possono essere:

- **NO MOVE:** nessuna unità tedesca può muovere attraverso i ponti sulla Vistola tra Varsavia e Praga e viceversa. Il movimento fuori mappa è ammesso. Varsavia non può essere utilizzata come terminale di rifornimento.
- **Step loss:** Il giocatore tedesco applica subito uno step di perdita ad una qualsiasi unità presente dentro Varsavia; se non può soddisfare la perdita allora il giocatore sovietico guadagna un punto vittoria.
- **+ n MP:** il costo di transito attraverso i ponti tra Varsavia e Praga e viceversa è aumentato del numero corrispondente.
- **n UNIT MOVED:** il numero di unità dentro Varsavia indicato dal risultato è considerato già attivato e viene posto su di esse un segnalino 'Moved'. Se il giocatore tedesco non può soddisfare questa condizione il giocatore sovietico guadagna un punto vittoria.

Il tiro sulla traccia dell'insurrezione di Varsavia può essere influenzato dal numero di unità tedesche presenti in Varsavia e che il giocatore tedesco decide di impiegare per reprimere l'insurrezione. Ogni due unità tedesche impiegate il tiro di dado viene modificato con un +1; le unità si considerano attivate e su di loro viene posto un segnalino 'Moved'.

19. TESTA DI PONTE DI MAGNUSZEW

Dal sesto turno di gioco l'Armata Rossa riesce a stabilire una testa di ponte sulla sponda occidentale della Vistola (leggermente più a sud rispetto alla mappa di gioco); da quel turno il giocatore tedesco deve rimuovere, nella fase amministrativa, alcune unità per destinarle a rinforzare le truppe destinate a contenere la testa di ponte sovietica. A questo scopo si possono utilizzare solo le unità che si trovano dentro Varsavia, ad ovest della Vistola.

Sulla traccia apposita riportata sulla mappa è segnato il tipo di unità (carri, fanteria, artiglieria e aerei) e il turno in cui deve essere posizionata nel box della traccia. La scelta delle unità da inviare nei box è lasciata al giocatore tedesco, è sufficiente rispettare il tipo. Possono essere utilizzate anche unità ridotte. Questa ritirata è obbligatoria, se il giocatore tedesco non riesce a soddisfarla il giocatore sovietico guadagna un punto vittoria per ciascun turno di inadempienza.

20. EVENTI

Sono pedine speciali che possono in qualche misura influenzare il corso del gioco.

Ogni giocatore mette i suoi segnalini evento in un contenitore personale. All'inizio del gioco ogni giocatore ne pesca a caso tre; successivamente, all'inizio di ogni turno a partire dal secondo ne pesca uno. Gli eventi possono essere giocati durante il corso del gioco, in un qualsiasi turno, a scelta del giocatore.

Alcuni eventi possono restare in gioco per i loro effetti, perché danno dei bonus aggiuntivi alle unità su cui sono posti; altri sono rimossi dal gioco.

Ciascun giocatore può giocare al massimo un evento per fase (in altre parole, al massimo sei in un turno).



CONSIGLI DI GIOCO

Alessandro Barbero

I punti focali del campo di battaglia sono Minsk Masowiecki (2 VP); il sobborgo di Praga, ovvero la parte di Varsavia a est della Vistola (3 VP); la città di Radzymin (1 VP) e i ponti sul Bug da cui arriva gran parte dei rinforzi e dei rifornimenti tedeschi (2 VP). In una partita fra due giocatori più o meno dello stesso livello, è probabile che i due VP di Minsk rimangano in mano al russo, i due dei ponti sul Bug e fors'anche quello di Radzymin in mano al tedesco, e che lo scontro più acceso sia per i 3 VP di Varsavia. Ma nulla di tutto questo è scontato: sia i russi sia i tedeschi ricevono continuamente rinforzi da est, per cui le decisioni prese nella gestione di queste forze possono influenzare il destino di Minsk; mentre un'avanzata russa molto veloce può mettere in pericolo non solo Praga, ma anche Radzymin e i ponti sul Bug.

Ne consegue che entrambi i giocatori avranno la tentazione di manovrare per tagliare completamente i rifornimenti al nemico, ma riuscirci è molto difficile. Una manovra aggirante condotta dai tedeschi con forze rilevanti sul fianco destro dei russi può però minacciare l'accerchiamento dell'intera Seconda Tank Army, mentre a sua volta una serie di puntate offensive condotte dal russo con forze veloci, dopo aver isolato Varsavia, può portarlo a bloccare tutti gli ingressi dei rifornimenti tedeschi: i giocatori devono dunque tener d'occhio le proprie vie di comunicazione e garantirsi che non possano essere tagliate.

Le due autostrade che collegano i bordi sud e sud-est della mappa con Varsavia sono gli assi principali del campo di battaglia: ogni azione di retroguardia volta a rallentare l'avanzata dei russi dev'essere giocata innanzitutto qui, e il russo può trovarsi in grosse difficoltà se non ne mantiene il pieno controllo. Villaggi e corsi d'acqua minori hanno un impatto limitato sui combattimenti; più importanti sono i boschi, che oltre a garantire un vantaggio al difensore offrono protezione dai *barrages* di artiglieria e aerei: una considerazione particolarmente importante per il russo, che di fronte allo strapotere dell'artiglieria tedesca e degli Stuka deve tenere sempre, per quanto possibile, al riparo dei boschi le proprie forze corazzate. Ma la cosa più importante per quanto riguarda il territorio è il controllo a distanza di vaste aree: per quanto possibile ognuno dei due giocatori deve cercare di disporre di masse concentrate in profondità, di grande forza offensiva, che anche senza occupare fisicamente il territorio circostante, lo dominano però col loro potenziale; e in questo senso il vantaggio sarà del giocatore che riuscirà a estendere le aree da lui controllate, in cui per il nemico è letale

inoltrarsi, restringendo parallelamente lo spazio vitale dell'avversario.

Quando si è deciso di tenere una posizione, è importante trasformarla appena possibile in una posizione fortificata, evitando però che ne risulti un immobilismo delle unità, che invece devono sempre essere pronte ad abbandonare le fortificazioni campali quando è opportuno impiegarle diversamente. Ancora più importante è che le unità siano il più possibile adiacenti fra loro, formando masse continue: un'unità isolata può facilmente essere circondata e distrutta, mentre un'unità a contatto con altri può di solito salvarsi, ritirandosi, anche di fronte ad attacchi in forze.

Alcuni degli eventi che ogni giocatore può utilizzare dopo averli pescati, e in particolare Ghost Unit, Surprise Attack e Red Army Never Sleeps, se giocati al momento opportuno possono conseguire risultati di valore strategico, capovolgendo la situazione in un determinato settore o accelerando drammaticamente il passo degli eventi; conviene perciò non sciuparli con leggerezza e tenerli da parte fino a quando non si presenti un'occasione veramente decisiva.

Veniamo alle indicazioni destinate specificamente al giocatore tedesco. Il quale all'inizio della partita ha in campo in tutto e per tutto una debole divisione di fanteria, mentre entro il turno 7 si trova a disporre di ben quattro *Panzerdivisionen*. E' chiaro quindi che nei primi turni il giocatore tedesco deve avere molta pazienza, ritirarsi sistematicamente cercando di barattare poche unità contro un significativo rallentamento dell'avanzata nemica, salvando però per quanto possibile i reparti migliori. Dovrà quindi decidere se dare battaglia lungo tutto il percorso dell'avanzata nemica, con una serie successiva di linee difensive provvisorie, per ritardare il più possibile l'avvicinarsi dei russi a Varsavia e quindi lo scoppio dell'insurrezione, ma subendo, inevitabilmente, anche molte perdite, oppure rassegnarsi a difendere solo una posizione più arretrata, imperniata su una Praga munita di una robusta guarnigione fortificata.

E' comunque importante mantenere una massa operativa arretrata e non impegnata a fondo, che andrà rafforzandosi e diventando più minacciosa ad ogni turno, costringendo il russo a rallentare la sua avanzata o a impegnarsi in scontri costosi, fino al momento in cui le forze russe, logorate, si troveranno di fronte una massa di manovra tedesca così forte che non riusciranno più a contenerne il contrattacco – giacché la vittoria finale dipende davvero, in un senso o nell'altro, dall'esito del contrattacco di Model, un esito che però sarà stato preparato dai turni precedenti.

Per tutta la durata della partita l'artiglieria e gli Stuka offrono al tedesco un consistente vantaggio. In particolare l'artiglieria, benché sia forte la tentazione di usarla in supporto diretto dei combattimenti, dovrebbe essere per quanto possibile impiegata in *barrages* contro le più forti unità nemiche, almeno quando è possibile sorprenderle al di fuori della protezione dei boschi.

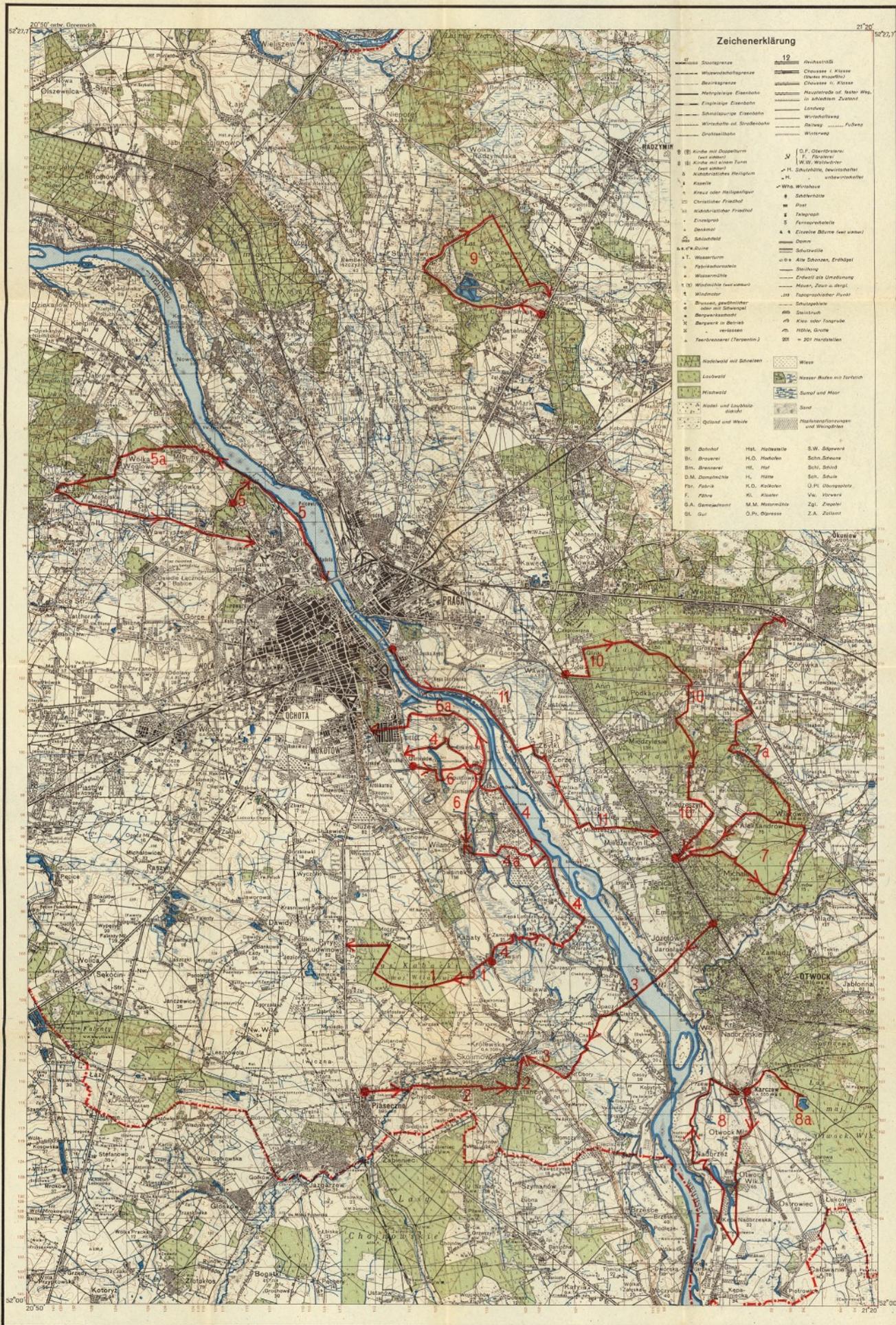
Infine, per il tedesco è vitale non lasciarsi sopraffare dall'insurrezione di Varsavia; occorre quindi sempre disporre di almeno 2 o 3 unità nell'area di Varsavia propriamente detta, per poter far fronte agli impegni (esempio: 2 Units Moved) e alle perdite provocati dall'insurrezione. A partire dal turno 6 bisognerà essere certi di poter garantire anche l'afflusso delle unità da inviare a Magnuszew; quando si tratta di una sola unità, il tedesco potrà sempre assolvere all'obbligo, quale che sia la situazione a Varsavia, utilizzando la singola unità che può recuperare ad ogni turno, ma nei turni in cui occorre inviarne due è necessario prevedere in anticipo.

Il giocatore russo dispone del vantaggio di giocare sempre e comunque per primo all'inizio di ogni turno, il che significa che in certi settori, se il tedesco ha mosso troppo presto le sue unità, potrà giocare anche due movimenti consecutivi senza che l'avversario possa reagire (ne consegue che il tedesco farà bene, quando può, a non aver fretta di muovere le sue unità, e tenerne sempre almeno qualcuna ancora mobile fino all'ultima attivazione del turno). All'inizio della partita il russo è all'offensiva e deve avanzare il più velocemente possibile con la massa di ciascun corpo, evitando invece di mandare troppo avanti unità veloci isolate, perché su scala locale il tedesco può lanciare fin dall'inizio contrattacchi micidiali. Altrettanto importante, però, è distruggere il maggior numero possibile di unità tedesche, anche di scarso valore, impedendo loro di salvarsi con la ritirata, perché specialmente nei primi turni la scarsità di unità è un problema per il tedesco.

Spetta al giocatore russo equilibrare queste due esigenze, sempre tenendo presente che la possibilità di arrivare *in forze* a Praga prima che il tedesco riesca a fortificarla deve avere la precedenza su tutto il resto.



Wanderkarte Warschau - Umgebung



Zeichenerklärung

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 12 Stützpunkt 13 Wasserschiffahrt 14 Bergkette 15 Mehrspurige Eisenbahn 16 Einspurige Eisenbahn 17 Schmalspurige Eisenbahn 18 Wirtschaftl. Straßenbahn 19 Straßenbahn | <ul style="list-style-type: none"> 20 Anstalt 21 Chaussee I. Klasse 22 Chaussee II. Klasse 23 Hauptstraße d. best. Wtg. in Anst. Zustand 24 Landweg 25 Wirtschaftsweg 26 Bahnweg 27 Fußweg 28 Winterweg |
| <ul style="list-style-type: none"> 29 Kirche mit Doppelturm (see below) 30 Kirche mit einem Turm (see below) 31 Katholisches Heiligtum 32 Kapelle 33 Kreuz oder Heiligengraben 34 Christlicher Friedhof 35 Katholischer Friedhof 36 Einzelgrab 37 Denkmal 38 Grabhügel 39 Grabkammer 40 T. Wasserurm 41 Fabrikation 42 Wassermühle 43 Wasskraftwerk (see below) 44 Windmühle 45 Brunnen, geschützter oder mit Schutzring 46 Bergwerk 47 Bergwerk in Betrieb 48 versenkt 49 Teichweiser (Terenin) | <ul style="list-style-type: none"> 50 (D.F. Oberboden) 51 (F. Güter) 52 (W.W. Weiden) 53 (Chaussee II. Klasse) 54 Hauptstraße d. best. Wtg. in Anst. Zustand 55 Landweg 56 Wirtschaftsweg 57 Bahnweg 58 Fußweg 59 Winterweg 60 (D.F. Oberboden) 61 (F. Güter) 62 (W.W. Weiden) 63 (Chaussee II. Klasse) 64 Hauptstraße d. best. Wtg. in Anst. Zustand 65 Landweg 66 Wirtschaftsweg 67 Bahnweg 68 Fußweg 69 Winterweg |
| <ul style="list-style-type: none"> 70 Buchenwald mit Schutten 71 Laubwald 72 Mischwald 73 A. Acker und Laubholz 74 Obst- und Weid. | <ul style="list-style-type: none"> 75 Wasser 76 Wasserfläche mit Torfmoos 77 Sumpf und Moor 78 Sand 79 Hartgesteinsfelsen und Windstein |

5 Grenze des Kommandanturbereichs
Wanderwege

1:100000 (1 cm der Karte = 1 km der Natur)

Herst. u. Druck: Kr. Kart. u. Verm. Amt Warschau (V. 42)

Model's
COUNTERATTACK

www.dsimula.com/model

