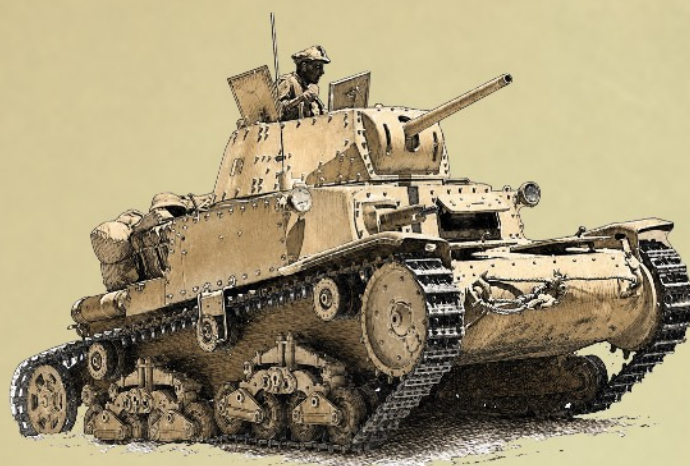




IN THE  
**DESERT**

# PLAYBOOK

ITALIANO

## COME INIZIARE

Piazzamento: i giocatori dispongono le loro forze secondo le istruzioni presenti sulla traccia dei turni; il giocatore britannico piazza solo due motorizzati, un carro armato e un caccia nella zona di Sidi Barrani; in Alessandria posiziona invece la fanteria (cubetto) e il bombardiere.

L'Asse deve obbligatoriamente posizionare il carro armato già ingaggiato e tre fanterie nella zona di Tripoli; deve inoltre posizionare le altre forze a Tobruk, Bengasi e nella zona di Bardia. Nella figura che segue sono raffigurati entrambi gli schieramenti all'inizio della partita. Le tracce dei rifornimenti di entrambi i giocatori sono al massimo della capacità, 10 per l'Asse e 11 per il britannico.

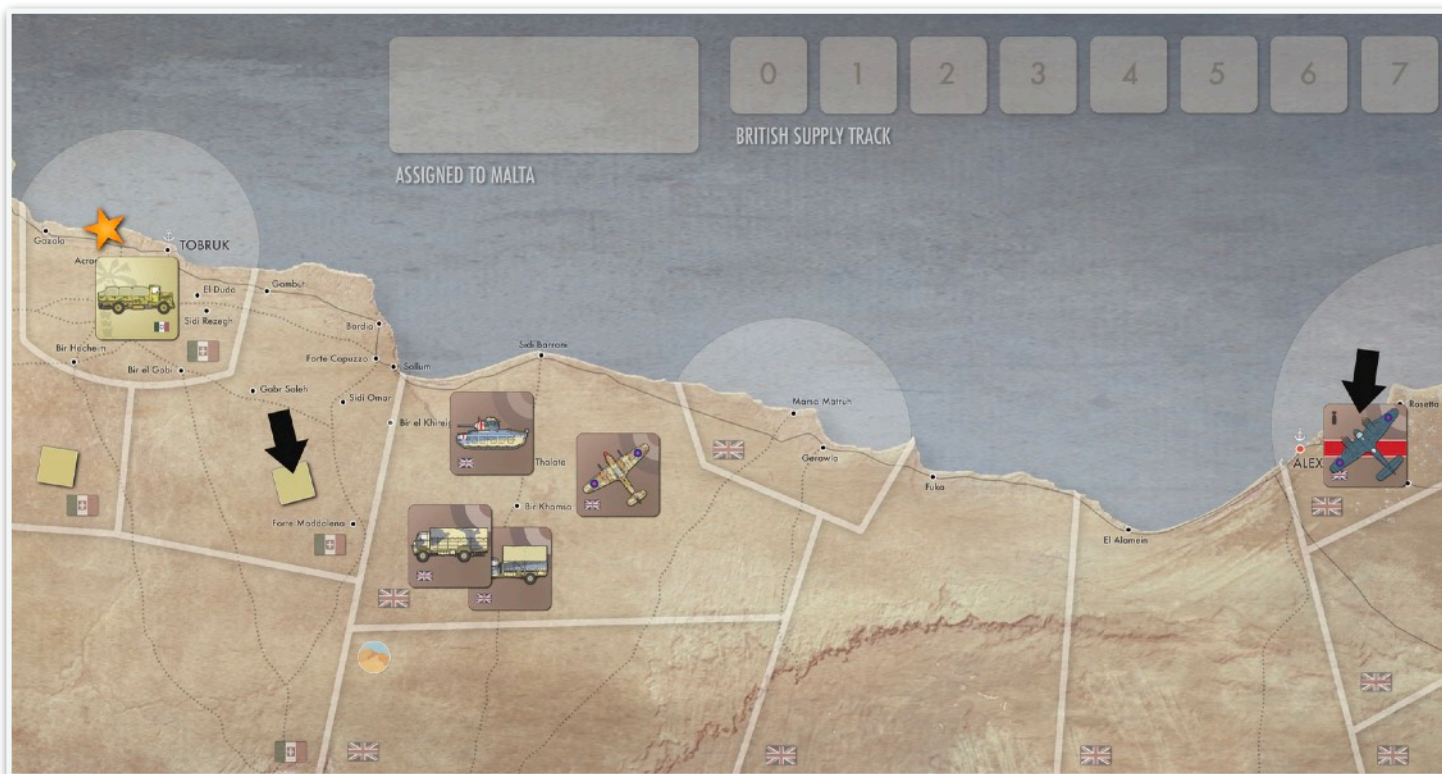


Sulla traccia dei turni il contatore del turno viene posto sulla casella '1'. Il gioco può iniziare.

### TURNO 1

#### Iniziativa britannica

Il giocatore britannico possiede l'iniziativa nel primo turno; attiva subito il bombardiere posizionato ad Alessandria per bombardare la zona di Bardia; la pedina viene girata a mostrare il lato ENG, tira 3 dadi e ottiene **1-4-6**; con il **6** elimina la fanteria dell'Asse, dato che non è ammesso ritirarsi per assorbire le perdite causate dal bombardamento. Il giocatore britannico, dato che il bombardiere non si è spostato, non scala punti rifornimento dalla sua traccia.





[illegible]

La zona di Sidi Barrani viene attivata; il carro armato, l'aereo e un motorizzato si spostano nella zona di Bardia; il motorizzato rimanente avanza invece nella zona desertica italiana sotto la zona di Bardia e si ferma non potendo proseguire oltre poiché il deserto interrompe il movimento. Anche il britannico aggiorna la traccia dei rifornimenti, scalando il punto di rifornimento speso.



### Iniziativa dell'Asse

La fanteria italiana a Derna si sposta in Tobruk, sotto di essa viene posto un segnalino ENG; la Traccia dei Rifornimenti dell'Asse adesso segna 8.

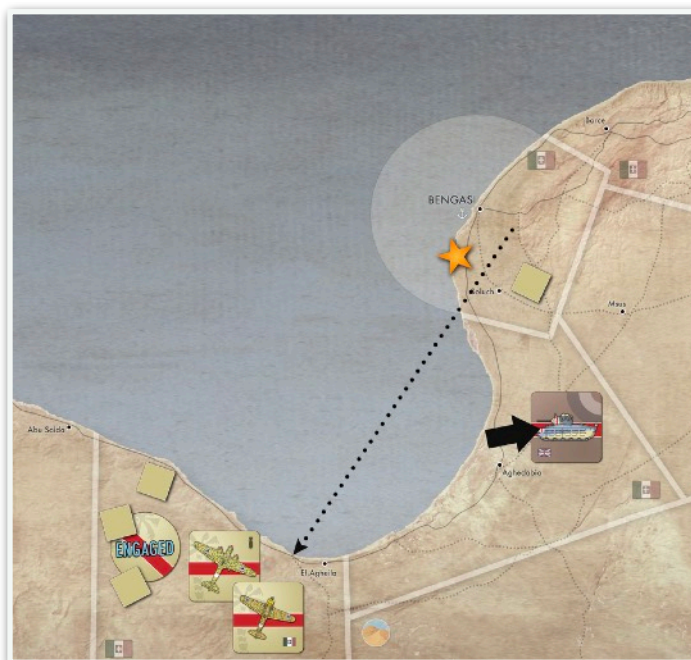


### Iniziativa Britannica

Il carro armato si sposta ad Agedabia e viene costruita una difesa preparata nella zona di Bardia; il costo totale scalato dalla Traccia dei Rifornimenti britannica è 2 punti, 1 per il movimento del carro, 1 per la costruzione della difesa preparata.

### Iniziativa italiana

Gli aerei a Bengasi si spostano su El Agheila e bombardano il carro armato inglese; il bombardiere tira tre dadi e ottiene **2-2-5**, risultati che non causano perdite; il caccia invece ottiene un **5** che provoca una perdita al carro armato: il giocatore britannico assorbe la perdita girando la pedina per mostrare il lato ENG; la spesa in punti di rifornimento dell'Asse è di 1 punto, che viene scalato dalla Traccia dei Rifornimenti dell'Asse.





### Iniziativa Britannica

Il motorizzato presente nel deserto si sposta nella zona desertica a ovest, il britannico spende 1 SP.

### Iniziativa Asse

Tobruk costruisce una linea fortificata, l'Asse spende 1 SP, la Traccia dei Rifornimenti dell'Asse adesso segna 6 punti.



### Iniziativa Britannica

Il caccia bombarda il motorizzato italiano, ottiene **6** e infligge una perdita, il motorizzato è girato dal lato ENG. Anche in questo caso non vi è spesa di SP poiché il caccia non si è mosso.



## Iniziativa dell'Asse

Passa.

## Iniziativa britannica

Il motorizzato a Bardia si sposta ad Aghedabia spendendo 1 SP.



## Iniziativa dell'Asse

Passa

## Iniziativa britannica

Anche il giocatore britannico passa facendo così terminare il primo turno di gioco, nonostante entrambi i giocatori abbiano ancora parecchi SP nelle rispettive tracce di rifornimento: 8 l'Asse e 6 il britannico.

## TURNO 2

Entrambi i giocatori portano le tracce dei rifornimenti alla piena capacità, 10 per l'Asse e 11 per il britannico.

**Controllo dei rifornimenti:** tutte le forze britanniche riescono a tracciare una linea di rifornimento che passa attraverso una serie di zone contigue libere da forze nemiche fino ad Alessandria o il Cairo; le forze britanniche ingaggiate vengono girate dal lato operativo.

Per l'Asse la situazione è invece più complicata; le forze dentro Bengasi e dentro Tobruk non sono rifornite poiché non riescono a tracciare una linea di rifornimento attraverso zone contigue fino a Tripoli: le forze inglesi presenti ad Agedabia e nella zona desertica immediatamente a sud sotto bloccano infatti i rifornimenti italiani.

Le forze di Tobruk quindi rimangono tutte ENG, anche il segnalino rimane al suo posto. La fanteria presente a Bengasi, dato che è ancora operativa perchè non ha mosso o attaccato nel turno precedente, rimane operativa anche se non è rifornita.



Nessun problema invece per le forze italiane presenti a Tripoli e a El Agheila, la loro linea di rifornimento è libera; le pedine vengono girate dal lato operativo e il segnalino ENG della fanteria viene rimosso.

Entrambi fanno entrare i **rinforzi**: l'Asse a Tripoli e il britannico ad Alessandria.

Nessuno ricostituisce unità distrutte poiché al momento non ve ne sono.

Il giocatore britannico assegna ben due aerei a Malta e paga subito 1 SP; l'Asse non gioca **l'evento FliegerKorps X**, che gli permetterebbe di contrastare la probabile perdita di alcuni SP; il giocatore britannico tira due dadi, uno per ciascun aereo, ottenendo **3** e **6**, che si traduce nell'immediata perdita per l'Asse di ben 3 SP, che scala subito dalla sua Traccia dei Rifornimenti, rimanendo solo con 7 SP.

Come ultima cosa entrambi tirano il dado per l'iniziativa; l'Asse ottiene un **4**, il britannico **5**; l'iniziativa è del giocatore britannico.



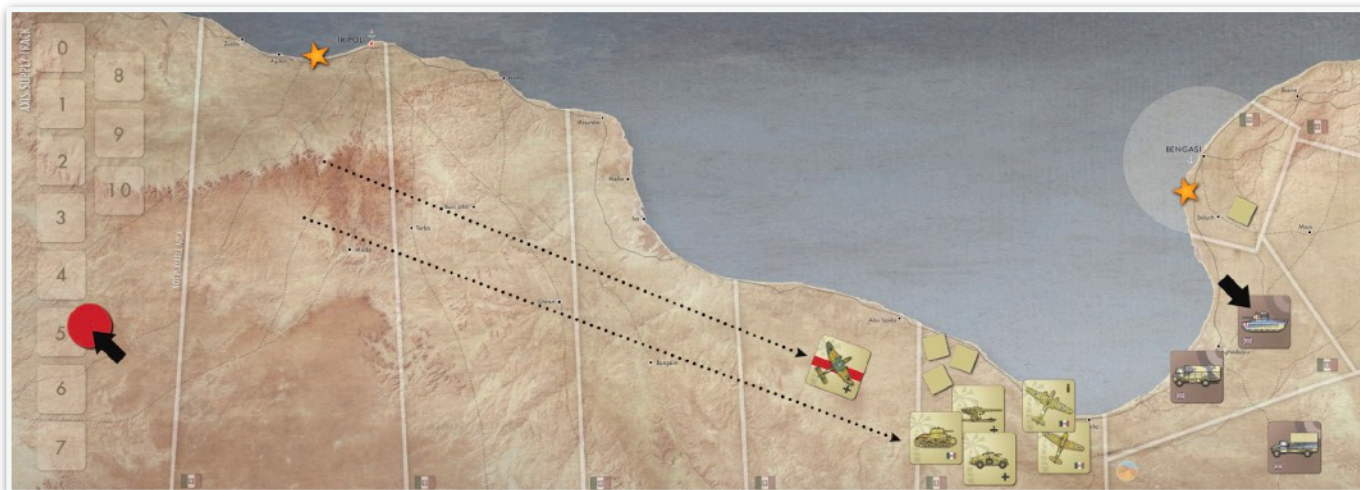
### Iniziativa Britannica

Il giocatore britannico attiva le forze nella zona di Alessandria e sposta verso Bardia il carro armato, il motorizzato e una fanteria; l'altra fanteria la sposta su El Alamein; scala 1 SP dalla sua Traccia e pone sotto entrambe le fanterie il segnalino ENG.



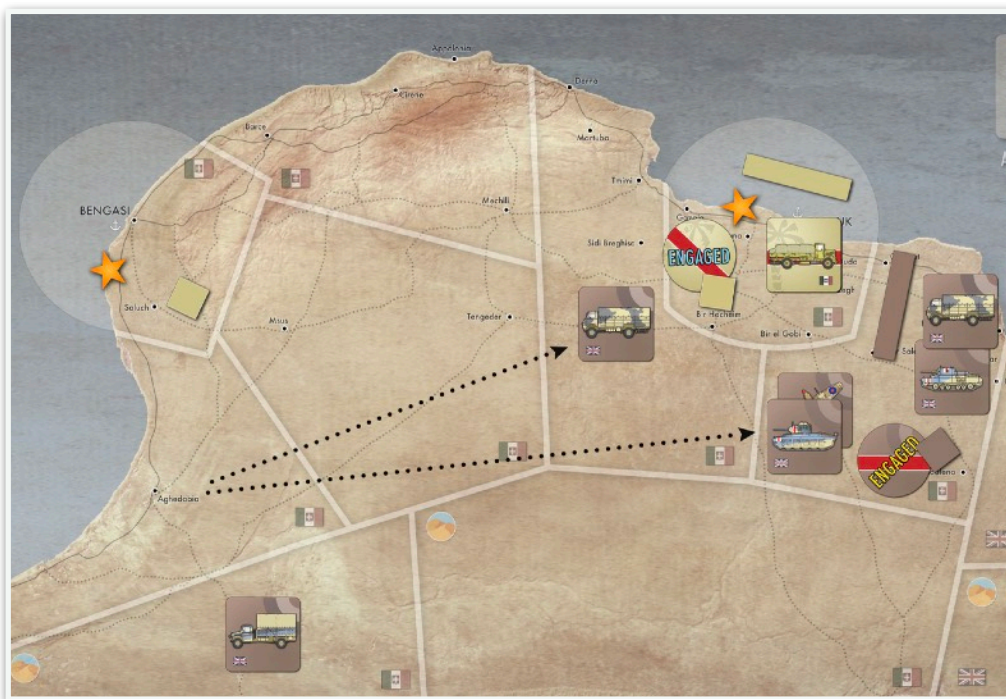
### Iniziativa dell'Asse

Decide di attivare le forze nella zona di Tripoli; muove il carro armato, l'autoblindo e la flak nella zona di El Agheila e il caccia ad Abu Saïda; inoltre il caccia tenta un bombardamento sul carro armato britannico nella zona di Aghedabia; tira un dado e ottiene **4** che non basta ad infliggere una perdita; Il caccia adesso è ingaggiato e in totale l'Asse spende 1 SP per il movimento di tutte le forze e un ulteriore SP per il bombardamento; adesso la traccia dei rifornimenti dell'Asse segna 5 punti.



### Iniziativa Britannica

Attiva le forze nella zona di Aghedabia; il carro armato si sposta nella zona di Bardia, il motorizzato si ferma invece a Derna; il giocatore britannico scala un altro SP dalla sua traccia dei Rifornimenti.



### Iniziativa dell'Asse

Lancia un attacco preparato da El Agheila impiegando il carro armato, due fanterie e il bombardiere; In totale può tirare tre dadi che possono sfruttare l'appoggio del carro armato e dell'aereo, quindi tutti e tre per infliggere una perdita devono ottenere 4, 5 o 6.





Li tira e ottiene **4-5-3**, quindi infligge due perdite al motorizzato britannico che a sua volta tira il dado per difendersi: ottiene **4**, non sufficiente per infliggere una perdita. Il britannico, per assorbire le perdite si gira dal lato ingaggiato (prima perdita assorbita) e si ritira verso Msus (seconda perdita assorbita). L'Asse insegue solo con una fanteria nella zona attaccata. Le due fanterie che hanno attaccato, il carro e il bombardiere sono ENG. Come ultima cosa l'Asse scala dalla sua traccia dei rifornimenti il punto di rifornimento speso per l'attacco preparato, portando così il totale degli SP ancora disponibili a 4.



### Iniziativa Britannica

Il grande attacco verso Tobruk inizia: attiva la zona di Bardia e lancia in un attacco preparato tutte le forze in grado di farlo ovvero i due carri armati e il motorizzato; la fanteria, essendo già ENG, non può partecipare. Prima però bombarda con il caccia: tira il dado e ottiene **5**, sufficiente a distruggere il motorizzato dell'Asse, già ingaggiato. Poi, tira i dadi per l'attacco; prima i due carri, che devono fare 5 o 6 per colpire: ottiene **2** e **5**, quindi infligge una perdita. Poi tira per il motorizzato; in questo caso deve ottenere 6 e riesce incredibilmente a farlo! Anche l'Asse può difendersi, tira il dado per la fanteria e ottiene **4**, non sufficiente ad infliggere perdite. In totale l'Asse deve assorbire due perdite: rimuove la difesa preparata (assorbendo così una perdita) e, dato che non può ritirarsi poiché tutte le zone adiacenti sono occupate dal nemico, per assorbire la seconda perdita elimina la fanteria. Il britannico gira dal lato ENG tutte le forze che hanno attaccato e bombardato e avanza nella zona di Tobruk con un carro armato e il motorizzato. Come ultima cosa aggiorna la sua Traccia dei Rifornimenti, che adesso segna 7 punti.



### Iniziativa dell'Asse

Muove da El Agheila una fanteria, la Flak e l'autoblindo a Bengasi; la fanteria diventa ENG; inoltre bombarda con il caccia il caccia avversario a Bardia; tira il dado e totalizza 5; il caccia britannico, già ingaggiato, non può difendersi e non ci sono altri aerei nella zona per la difesa aerea; il caccia è distrutto. L'Asse scala un altro punto dalla sua Traccia dei rifornimenti che adesso segna 3 punti.



### Iniziativa Britannica

Muove il motorizzato da Derna a Tobruk spendendo 1 SP.

### Iniziativa dell'Asse

Muove da El Agheila la Flak e la fanteria a Cirene e l'autoblindo nella zona di deserto sotto Derna; attacca con la Flak il motorizzato britannico già ENG presente a Msus; la Flak non è ingaggiata quindi può sfruttare la sua capacità di infliggere una perdita automatica se viene ingaggiata e lo fa; tira anche la fanteria e ottiene 6; il motorizzato britannico tira il dado per difendersi: 3, nulla di fatto e deve ora assorbire due perdite; dato che è già ENG, viene distrutto. L'asse scala 2 SP dalla sua traccia dei rifornimenti, rimanendo così solo con un punto.





### Iniziativa Britannica

Temendo di essere messo fuori rifornimento dall'autoblindo dell'Asse, muove il motorizzato da Tobruk alla zona di Fuka, spendendo 1 SP; con un altro SP costruisce una difesa preparata a Tobruk. Aggiorna la sua traccia dei rifornimenti che adesso segna 4 punti.



### Iniziativa dell'Asse

Costruisce una difesa preparata con il suo ultimo SP.

### Iniziativa Britannica

Costruisce una difesa preparata e, sebbene abbia ancora dei punti a disposizione, non ha più forze operative da muovere: il turno termina.

## TURNO 3

Entrambi i giocatori portano le tracce dei rifornimenti alla piena capacità, 10 per l'Asse e 11 per il britannico.

**Controllo dei rifornimenti:** sia le forze dell'Asse che quelle britanniche non hanno problemi di rifornimento, riescono a tracciare una linea di zone non occupate dal nemico fino alle fonti di rifornimento quindi sono tutte operative e vengono quindi girate dal lato senza la banda rossa; i segnalini ENG vengono tolti.

Entrambi fanno entrare i **rinforzi**: l'Asse a Tripoli tranne una unità che sbarca direttamente a Bengasi; il britannico invece fa entrare tutte le sue unità ad Alessandria.

Entrambi ricostituiscono una unità motorizzata distrutta; l'Asse paga 1 SP, rimuove una fanteria a Bengasi e al suo posto piazza il motorizzato precedentemente distrutto. Anche il britannico paga 1 SP e rimuove una fanteria da El Alamein, piazzando al suo posto il motorizzato eliminato in precedenza. Dato che il britannico ha anche un caccia eliminato, decide di ricostruire anche quello: paga altri 3 SP e lo rimette in campo ad Alessandria. Il totale registrato sulla Traccia dei Rifornimenti britannici segna adesso 7 punti, quello dell'Asse 9.

**Malta:** il giocatore britannico decide di non assegnare aerei a Malta per questo turno e fa rientrare quelli precedentemente assegnati ad Alessandria.



Come ultima cosa prima di iniziare la fase operativa entrambi tirano il dado per l'iniziativa; l'Asse ottiene un **3**, il britannico **2**; questa volta l'iniziativa è in mano all'Asse...



