

BASTOGNE: UNA DIFESA DISPERATA

REGOLE ESCLUSIVE

10.0 INTRODUZIONE

10.1 Primo giocatore

11.0 RINFORZI

11.1 Quantità di rinforzi

11.2 Quando arrivano i rinforzi

11.3 Dove arrivano i rinforzi

11.4 Rinforzi e combattimento

11.5 Penalità di movimento dei corazzati

12.0 LINEE DI COMUNICAZIONE

13.0 ZONE DI CONTROLLO NEMICHE

14.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

14.1 Uscire dalla mappa

15.0 SCENARI

16.0 NOTE

10.0 INTRODUZIONE

Bastogne simula l'offensiva tedesca nella Foresta delle Ardenne, nello specifico quella avvenuta a metà del dicembre 1944 vicino alla città belga di Bastogne. Ogni turno di gioco rappresenta mezza giornata, e ogni esagono corrisponde a circa 850 metri.

10.1 Primo giocatore

Il giocatore tedesco funge da primo giocatore per tutta la partita (vedi 3.0)

11.0 RINFORZI

All'inizio delle rispettive fasi di movimento e movimento mobile dei giocatori, fate entrare i rinforzi nello spazio tra gli esagoni elencati, questi ultimi inclusi (N.D.T. nelle due tabelle più in basso).

Una unità può muovere nello stesso turno in cui arriva sulla mappa ma nessuna unità può entrare e finire il suo turno in un esagono dove è presente un'altra unità.

11.1 Quantità di rinforzi

Nelle seguenti tabelle è indicato in che turno e in che esagoni arrivano i rinforzi.

GERMANY

GAME TURN ONE

Unit Type:	Hexes:
------------	--------

6-4-12	2913
--------	------

6-4-12	2913
--------	------

5-5-12	2913
--------	------

5-5-12	2913
--------	------

5-5-12	2913
--------	------

5-5-12	2913
--------	------

2-3-14	2913
--------	------

GAME TURN TWO

5-5-12	2908-2915
--------	-----------

4-4-12	2908-2915
--------	-----------

4-4-12	2908-2915
--------	-----------

4-4-7	2908-2915
-------	-----------

2-3-14	2908-2915
--------	-----------

3-3-7	2908-2915
-------	-----------

3-3-7	2908-2915
-------	-----------

3-3-7	2908-2915
-------	-----------

3-3-7	2908-2915
-------	-----------

3-3-7	2908-2915
-------	-----------

3-3-7	2908-2915
-------	-----------

GAME TURN FOUR

5-5-12	2908-2921
--------	-----------

5-5-12	2908-2921
--------	-----------

1-3-12	2908-2921
--------	-----------

3-3-7	2908-2921
-------	-----------

3-3-7	2908-2921
-------	-----------

3-3-7	2908-2921
-------	-----------

Fuoco e Movimento: regole esclusive per Bastogne

GAME TURN SEVEN

3-3-12	Any hex south of 2918
3-3-12	Any hex south of 2918
3-3-7	Any hex south of 2918
3-3-7	Any hex south of 2918
3-3-7	Any hex south of 2918
3-3-7	Any hex south of 2918

GAME TURN 10:

3-2-12	Any eastern mapedge hex
--------	-------------------------

GAME TURN 12:

4-4-12	Any hex north of 2918
4-4-12	Any hex north of 2918
4-4-12	Any hex north of 2918

GAME TURN 16

4-4-12	Any hex north of 2915
4-4-12	Any hex north of 2915
4-4-12	Any hex north of 2915

UNITED STATES

GAME TURN TWO

Unit Type: Hexes:

2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex
2-4-7	Any western mapedge hex

GAME TURN THREE:

5-4-12	Any southern mapedge hex
--------	--------------------------

GAME TURN NINE:

5-5-12	Any southern mapedge hex
5-5-12	Any southern mapedge hex
5-5-12	Any southern mapedge hex
5-4-12	Any southern mapedge hex
5-3-12	Any southern mapedge hex
4-3-12	Any southern mapedge hex

4-3-12	Any southern mapedge hex
--------	--------------------------

1-3-12	Any southern mapedge hex
--------	--------------------------

GAME TURN 14

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

GAME TURN 16

1-3-12	Any southern mapedge hex
--------	--------------------------

GAME TURN 18

5-5-12	Any southern mapedge hex
--------	--------------------------

4-3-12	Any southern mapedge hex
--------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

2-3-7	Any southern mapedge hex
-------	--------------------------

11.2 Quando arrivano i rinforzi

I rinforzi arrivano all'inizio di una fase di movimento del giocatore. Una unità che arriva quando la fase di movimento comincia deve spendere i punti movimento normalmente nell'esagono di entrata, e può poi continuare il suo movimento. Unità mobili che non sono arrivate nella fase di movimento possono farlo nella fase di movimento mobile e muovere normalmente.

11.3 Dove arrivano i rinforzi

Negli esagoni o serie di esagoni indicati in 11.1.

11.4 Rinforzi e combattimento

I rinforzi possono partecipare al combattimento nello stesso turno in cui arrivano. Se l'esagono di entrata di un rinforzo è occupato da una unità nemica, il rinforzo dovrà aspettare a entrare finché

non ci sarà un turno in cui l'esagono è libero.

11.5 Penalità di movimento dei corazzati
Per rappresentare la densa vegetazione della Foresta delle Ardenne, se una unità mobile tedesca entra in (o esce da) qualsiasi esagono di foresta (a meno che non stia passando da una strada o un sentiero) durante una qualsiasi fase di movimento, quella unità deve spendere metà dei suoi punti movimento per farlo. Inoltre, qualsiasi unità mobile tedesca che si muove lungo una strada spende 1 punto movimento invece che mezzo. Queste penalità non si applicano mai alle unità americane.

12.0 LINEE DI COMUNICAZIONE

Mentre uno qualsiasi dei due esagoni della città di Bastogne (1317 o 1416) è occupato da una unità nemica, gli US perdono uno dei segnalini di fuoco di appoggio (due se entrambi gli esagoni sono occupati) dalla quantità assegnata ogni turno.

13.0 ZONE DI CONTROLLO NEMICHE

I rinforzi possono essere posizionati all'interno di una zona di controllo nemica, ma devono seguire normalmente le regole (vedi 6.0).

14.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Per vincere la partita, il giocatore tedesco deve far uscire almeno 12 unità mobili (che hanno 12 di punti movimento o più) a piena forza (N.D.T. unità i cui segnalini non sono stati girati sulla faccia "indebolita" in seguito di combattimenti, bombardamenti, ecc.) da uno qualsiasi degli esagoni sul bordo ovest della mappa. Deve inoltre catturare entrambi gli esagoni della città di Bastogne (1317 e 1416). Perché questi esagoni siano "catturati", una unità tedesca deve

occuparli correntemente, oppure l'ultima unità ad occuparli deve essere stata una tedesca. L'esagono catturato non deve essere all'interno di una zona di controllo nemica.

NOTA: Le unità tedesche non possono uscire dalla mappa quando costrette a ritirarsi in seguito a un combattimento, una unità che si ritira non conta come unità uscita ai fini del completamento delle condizioni di vittoria.

Se il giocatore tedesco completa solo uno dei due obiettivi (N.D.T. l'uscita delle 12 unità mobili o la cattura di Bastogne), la partita finisce in pareggio. Se alla fine dell'ultimo turno il giocatore tedesco non ha completato nessuno dei due obiettivi, il giocatore alleato vince.

14.1 Uscire dalla mappa

Una unità tedesca che esce dalla mappa deve spendere punti movimento per entrare in un esagono immaginario adiacente a quello di uscita. Il terreno di questo esagono immaginario è da considerarsi identico a quello dell'esagono di uscita, e l'unità dovrà quindi spendere l'ammontare di punti movimento necessari per entrare in quel tipo di terreno. Una unità che percorre una strada o un sentiero che prosegue oltre il bordo della mappa si muoverà come se nell'esagono successivo ci sia la stessa strada o sentiero.

Una unità tedesca può uscire dalla mappa solo durante la fase di movimento tedesca o la fase di movimento mobile tedesca, non durante una qualsiasi delle fasi di combattimento.

Qualsiasi zona di controllo degli US si considera proiettata anche sugli esagoni immaginari oltre il bordo della mappa.

Fuoco e Movimento: regole esclusive per Bastogne

Questo modifica i costi di movimento seguendo le regole normali.

Una volta che una unità tedesca esce dalla mappa, non può rientrare per nessun motivo.

15.0 SCENARI

Bastogne ha uno scenario storico, cioè l'offensiva tedesca nella Foresta delle Ardenne, nell'area attorno a Bastogne, e il tentativo americano di mantenere il controllo dell'importante nodo di comunicazioni.

Posiziona le seguenti unità negli esagoni indicati qui sotto:

GERMANIA

Nessuna unità tedesca comincia il gioco sulla mappa.

STATI UNITI

UNITED STATES

Unit Type:	Hexes:
5-4-12	Any hex, except in the 2800 or 2900 row
4-4-12	Any hex, except in the 2800 or 2900 row
4-3-12	Any hex, except in the 2800 or 2900 row
4-4-12	Within two hexes of either Bastogne hex
4-3-12	Within two hexes of either Bastogne hex
1-3-12	Within two hexes of either Bastogne hex

16.0 NOTE

Il fine ultimo dell'offensiva tedesca delle Ardenne era impossibile da ottenere sotto ogni punto di vista; l'idea che le forze tedesche potessero sfondare, raggiungere Antwerp (e catturarla) dimostra come la

forza combinata degli Alleati nell'Europa Occidentale del 1944 fosse stata pesantemente sottostimata. Pochi tra gli alti comandi tedeschi, eccetto Hitler, credettero mai che l'operazione avesse qualche possibilità di successo.

Qualsiasi potenziale di ottenere un successo maggiore di quello raggiunto fu sprecato in numerosi errori di valutazione sul piano operativo; il più evidente e famoso di questi fu aggirare ed evitare l'occupazione di Bastogne, naturalmente. Questo ovviamente non vuole dire che i tedeschi sottovalutarono l'importanza di Bastogne (la città comprendeva un importante nodo stradale), piuttosto significa che non si aspettavano la strenua resistenza che le forze americane (elementi della 9^a e 10^a Divisione corazzata, insieme a rinforzi dalla 101^a Aviotrasportata) posero nel difendere la cittadina belga, considerata fino ad allora piuttosto insignificante.

I Tedeschi sarebbero stati certamente in grado di catturare Bastogne se avessero destinato abbastanza forze all'assalto della cittadina, ma il programma generale dell'offensiva prevedeva che l'avanguardia tedesca (5^a Armata corazzata) aggirasse Bastogne, presumendo che le forze successive sarebbero state in grado di catturare la cittadina ormai isolata senza troppi sforzi. Questa è la situazione a Bastogne quando il gioco comincia; il giocatore tedesco deve completare entrambi gli obiettivi per vincere lo scenario. Se il giocatore tedesco cattura Bastogne ma non riesce a far uscire abbastanza unità dalla mappa (almeno 12 unità mobili, vedi 14.0), la più vasta Offensiva delle Ardenne è seriamente compromessa (un ritardo del genere avrebbe inibito notevolmente l'impeto della 5^a Armata corazzata). D'altra parte,

Fuoco e Movimento: regole esclusive per Bastogne

se il giocatore tedesco non è in grado di prendere Bastogne - nonostante sia riuscito a far uscire abbastanza unità - la sua situazione rifletterà quella del dilemma storico tedesco.

La missione del giocatore tedesco è difficile, ma ha a disposizione molta più forza di combattimento nel corso dello scenario, specialmente nella prima metà del gioco. La forza di combattimento totale tedesca (la somma di attacco e difesa di tutte le unità tedesche) è più di 330 punti, mentre quella americana ammonta a poco più di 260 (per giunta, un quarto delle forze americane non entrano in gioco prima del turno 18). La superiorità di fuoco del giocatore tedesco è significativa, anche se il giocatore americano ha accesso a maggiore fuoco di supporto, soprattutto dopo il turno 9. Di solito tale disparità di forze è soverchiante, nonostante altri vantaggi siano disponibili allo schieramento più debole (ad esempio il terreno).

In **Bastogne**, comunque, il giocatore tedesco non può assaltare sconsideratamente le unità americane; il fatto che le unità mobili che escono dalla mappa debbano essere a piena forza (non girate sulla faccia più debole) rende necessaria una cautela negli attacchi. Vista la tendenza del sistema di combattimento ad assegnare risultati "Ex" (scambio) ai combattimenti, il giocatore tedesco deve condurre i propri attacchi con precisione; affondi di corazzati che si distaccano dal loro supporto di fanteria diventeranno suscettibili ad attrito, soprattutto quando la disponibilità di fuoco di supporto americana aumenta.

La situazione operativa in cui versa il giocatore americano in **Bastogne** è opposta: deve tenere Bastogne, e allo stesso tempo impedire l'uscita delle unità

tedesche dal lato ovest della mappa (questo significa che tenere Bastogne è di per sé importante, vista la presenza del nodo stradale). In generale, le unità tedesche dovrebbero evitare di difendersi in esagoni di terreno aperto (che sono da considerare il terreno di combattimento ideale per i corazzati) a meno che questo non sia di somma importanza per motivazioni operative.

Il giocatore americano si ritroverà prevalentemente a combattere in difesa fino all'arrivo di Patton con i rinforzi al turno 18... a quel punto la testa della 3^a Armata di Patton (composta principalmente dalla 4^a Divisione corazzata) ha l'opportunità di intervenire (storicamente, il loro obiettivo era portare soccorso alla 101^a Aviotrasportata che ancora difendeva Bastogne). È proprio a questo punto che l'importanza di Bastogne si fa più palese; se il giocatore tedesco ha catturato decisamente entrambi gli esagoni di città, ha la breve opportunità per riposizionare le proprie unità in modo da formare una barriera contro le unità di Patton in avvicinamento. Invece, se Bastogne è ancora sotto assedio quando le forze di soccorso di Patton arrivano, uno sfondamento americano verso i sobborghi della cittadina diventa molto più probabile. Di sicuro questo la situazione del giocatore tedesco, a seconda di quante unità è già riuscito a far uscire dalla mappa, e quante forze gli rimangono a disposizione per respingere il contrattacco di Patton.

Durante l'Offensiva delle Ardenne, Bastogne fece da esempio della determinazione dei soldati statunitensi, nonostante fossero stati colti di sorpresa, attaccati da forze sovrastanti, circondati, a corto di rifornimenti e fronteggiati da alcuni tra i soldati migliori della Germania (tra cui

Fuoco e Movimento: regole esclusive per Bastogne

la 2^a Divisione corazzata e la Panzer-Lehr-Division). Il piano tedesco presumeva che un'offensiva invernale avrebbe annullato la superiorità aerea alleata, e quindi permettere alle divisioni corazzate di spingere fino al fiume Mosa entro il 23 dicembre. Ovviamente, questa supposizione era basata sull'idea che le forze tedesche fossero in grado di annientare ogni resistenza incontrata (grazie all'assenza di supporto aereo)... una supposizione che non era solo scorretta, ma una significativa sottostima delle forze nemiche.

In ogni caso, anche se i tedeschi avessero raggiunto la Mosa e oltre, sarebbe stato improbabile che l'Offensiva delle Ardenne costituisse più di uno sfuggente sollievo; nessuno dei due alti comandanti tedeschi (i generali Rundstedt e Model) credevano nelle possibilità di successo dell'operazione. Paradossalmente, nessuno nell'alto comando alleato credeva che l'esercito tedesco fosse ancora in grado di condurre un'offensiva così vasta nel tardo 1944 (ancora meno nel pieno dell'inverno). In breve - così come succede spesso in guerra - entrambi gli schieramenti avevano ampiamente sottovalutato l'altro.

- Eric Harvey

Traduzione a opera di Luca Rosi. Il regolamento è aggiornato alla v.4 disponibile sul sito. In caso di errori o concetti poco chiari siete invitati a scrivere all'indirizzo:

lucarosi1995@gmail.com