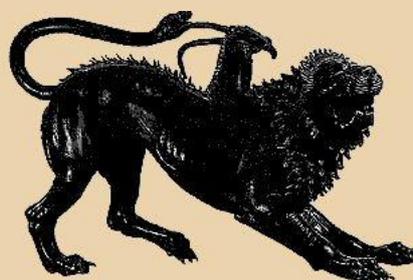
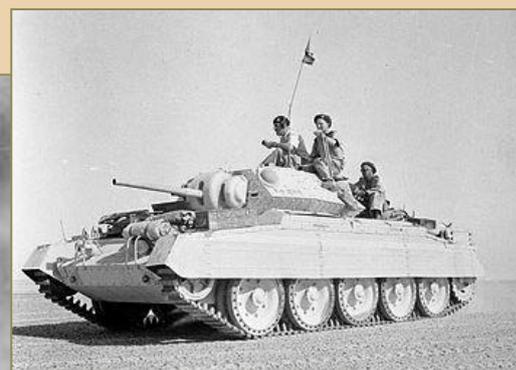


TOPI DEL DESERTO

BATTAGLIE NEL DESERTO TRA CARRI ARMATI
NELLA SECONDA GUERRA MONDIALE



CHIMERA E

TOPI DEL DESERTO

SABBIA & ACCIAIO NEL DESERTO OCCIDENTALE 1941/42

• Testo originale © 1995/2007 Jim Wallman • www.jimwallman.org.uk •

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2012 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB4 – 2ª Edizione – Maggio 2012

ELENCO DELLE ILLUSTRAZIONI:

In copertina (dall'alto in basso): Un Valentine Mk 3 in Nord Africa che trasporta alcuni fanti di un reggimento scozzese (fonte: Governo del Regno Unito); 2 ottobre 1942: Crusader II nel mezzo del deserto occidentale (fonte: fotografia N° E 17616 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum); L'insegna della 7ª Divisione Corazzata Britannica "Topi del Deserto"; Un carro tedesco Panzer IV distrutto viene superato da un carro inglese Crusader (fonte: fotografia N° E 6751 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum); Il simbolo del Deutsches Afrika Korps; Un Panzer II dell'Afrika Korps (fonte: Deutsches Bundesarchiv, Bild 101I-783-0110-12); Un Matilda Scorpion in Nord Africa nel 1942 (fonte: fotografia N° E 18868 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum).

Pag. 3: Settembre 1942: parte dell'equipaggio di un Crusader II si prepara il pasto nel deserto egiziano (fonte: fotografia N° E 17100 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum).

Pag. 4: Due carri armati Crusader della 7ª Divisione corazzata nel settembre 1941 nel deserto libico (fonte: fotografia N° E 6724 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum).

Pag. 5: Ufficiali che ispezionano un Panzer IV tedesco distrutto dalla Durham Light Infantry (fonte: fotografia N° B 5375 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum).

Pag. 6: Carri britannici Matilda in azione (fonte: fotografia N° E 5559 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum).

Pag. 7: Per le immagini dei carri armati (fonte: www.lasecondaguerramondiale.it); Un 88 Flak 18 nella campagna di Nord Africa nel 1942 (fonte: Deutsches Bundesarchiv, Bild 101I-443-1574-26); Un cannone anticarro 6pdr e i suoi attendenti in azione nel Deserto Occidentale, 3 Novembre 1942 (fonte: fotografia N° E 18895 dalla collezione N° 4700-32 dell'Imperial War Museum).

INTRODUZIONE

Questo regolamento permette di simulare le battaglie tra carri armati che si sono svolte nei deserti del Nord Africa durante la seconda guerra mondiale. Le truppe utilizzate sono carri armati o altre forze meccanizzate simili, rappresentate con modelli in scala 1:300, utilizzando due mappe o tavoli da gioco identici ma separati.

Ogni modello rappresenta un carro armato o un'unità di fanteria.

Il tavolo di gioco viene ricreato in scala 1mm = 1 metro (1:10.000).

COMANDO & CONTROLLO

Ogni partecipante controlla un plotone di carri armati o di fanteria. I giocatori sono rappresentati da un **Gruppo di Comando** del tipo appropriato (carro armato o fanteria) per il tipo di truppe che utilizzano, che indica in quale punto del tavolo di gioco si trovano.

Sul campo di battaglia di ogni singolo giocatore devono essere posizionate tutte le armate sotto il suo comando, ma soltanto le forze nemiche che possono essere viste direttamente dalle sue truppe. Se gli elementi di un'unità riescono a entrare in contatto visivo con bersagli nemici, l'arbitro deve indicarne sul tavolo la posizione approssimativa.



In ogni turno, un giocatore può impartire uno dei seguenti **Comandi**:

COMANDO	EFFETTO
Plotone avanti	Tutti gli elementi si spostano in avanti mantenendo la formazione attuale.
Plotone ritirata	Tutti gli elementi si spostano all'indietro mantenendo la formazione attuale.
Plotone in marcia	Tutti gli elementi si spostano verso il punto indicato mantenendo la formazione attuale.
Plotone in formazione	Il plotone si ferma e il giocatore può decidere quale formazione fargli assumere (di solito diamante, quadrato, linea, colonna, ecc.).
Plotone fuoco	Gli elementi aprono il fuoco verso il bersaglio più vicino entro la linea di visuale.
Plotone cessare il fuoco	Lancia 1d6 per ogni elemento; il fuoco cessa con un risultato di 3 o più.
Gruppo di comando in marcia	Il giocatore sposta il proprio Gruppo di Comando nella posizione desiderata.
Gruppo di comando fuoco	Il giocatore decide liberamente il bersaglio contro cui aprire il fuoco con il Gruppo di Comando.
Gruppo di comando cessare il fuoco	Il Gruppo di Comando cessa il fuoco automaticamente, senza bisogno di tirare il dado.

REAZIONI

Tutti i plotoni hanno delle reazioni imprevedibili quando si trovano sotto il fuoco nemico. Per determinarle, tira 1d6 alla fine di ogni turno in cui si è verificata una (o più) delle seguenti evenienze:

- Il plotone è stato bersaglio di fuoco nemico.
- Il plotone ha subito una perdita.
- Il plotone si è ritirato nel turno precedente come conseguenza di una reazione.

PUNTEGGIO	RISULTATO
7+	Il plotone è infervorato; -2 a tutti i tiri di dado per l'ordine "Plotone cessare il fuoco".
3-6	Il plotone non subisce conseguenze e continua a eseguire gli ordini.
0-2	Il plotone è disorganizzato e non può avvicinarsi al nemico; la fanteria si butta a terra cercando riparo e i carri armati girano in tondo in preda alla confusione.
-4 a -1	Il plotone è in preda al panico e si allontana dal nemico il più velocemente possibile.
-5 o meno	Il plotone è demoralizzato e deve portarsi fuori dalla gittata di tiro di tutto il fuoco nemico.

MODIFICATORI ALLA REAZIONE:

- +1 Unità di fanteria supportata da carri armati.
- 1 Per ogni elemento perso dal plotone nel turno in corso.
- 1 Per ogni elemento perso dal plotone nel corso della battaglia.
- 1 Sotto il fuoco di un nemico che si trova entro 100 metri.
- 1 Per ogni unità amica caduta in preda al panico o demoralizzata nell'ultimo turno.

SPARARE CONTRO I CARRI ARMATI

Per determinare se il colpo va a segno, tira 1d6 e applica i modificatori appropriati.

MODIFICATORI ALLO SPARARE:

- +1 Bersaglio stazionario.
- +1 Per ogni colpo successivo di un'arma anticarro dallo stesso punto contro un bersaglio.
- 1 Il bersaglio gode di copertura.
- 2 Il bersaglio ha la torretta abbassata.

Ricorda che i carri armati **NON** possono muovere e sparare.



Consulta la riga della Tabella di Tiro relativa al tipo di carro armato che sta sparando. Cerca il tipo di bersaglio (carro o fanteria) e la distanza a cui si trova. Il numero indica il risultato minimo necessario per colpire il bersaglio e distruggerlo.

(Ad esempio, un Panzer II tedesco spara contro un carro armato nemico che si trova tra 100 e 500 metri di distanza. Deve ottenere un 6 per colpirlo e distruggerlo.)

TOPI DEL DESERTO

Ci sono sei **classi di corazzatura**, dalla A alla F (A è la migliore e la più resistente), mentre la N indica i veicoli non corazzati (autocarri e simili).

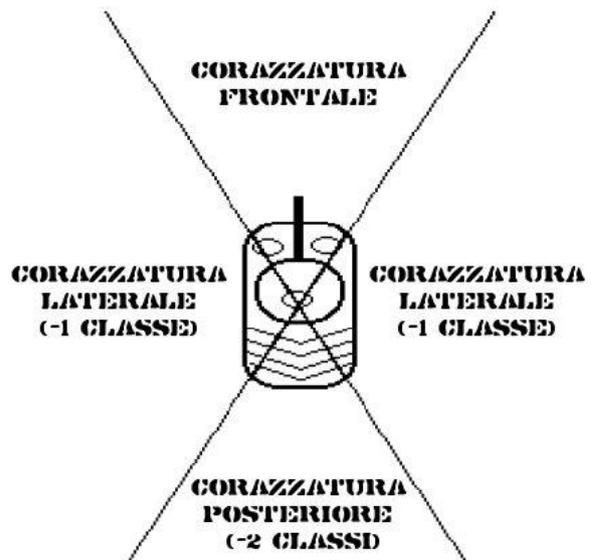
Nella tabella sono elencati anche gli elementi di fanteria, come cannoni anticarro e unità di soldati.

Nel caso in cui il bersaglio sia un carro armato, l'unità che spara deve avere una **classe di attacco** (nella Tabella di Tiro, è riportata tra parentesi subito dopo il numero necessario per mettere a segno il colpo) con uguale o migliore di quella della classe di corazzatura del bersaglio perché il tiro abbia effetto, altrimenti si considera che il colpo rimbalza sull'armatura senza causare alcun danno.

(Ad esempio, un Panzer III Long 50mm che spara contro un carro armato nemico che si trova entro 100 metri di distanza colpisce con un risultato di 3 o più con una classe di attacco B, per cui non è in grado di danneggiare carri armati con una classe di corazzatura C o migliore.)

Quando si spara contro il fianco di un carro armato, la sua classe di corazzatura si riduce di uno per determinare gli effetti del colpo (es. passando da B a C).

Quando si spara contro la parte posteriore di un carro armato, la sua classe di corazzatura si riduce di una lettera per determinare gli effetti del colpo (es. passando da B a D).



SPARARE CONTRO LA FANTERIA

Gli elementi di fanteria (come i soldati e i cannoni anticarro) sono più difficili da individuare rispetto ai carri armati.

Le unità di soldati che non si muovono e non sparano non possono essere individuati se si trovano a più di 200 metri di distanza.



I cannoni anticarro che non sparano non possono essere individuati se si trovano a più di 400 metri di distanza.

Ovviamente, una volta che hanno sparato, la loro posizione viene rivelata.

Gli elementi di fanteria devono colpire per quattro volte un carro armato prima di riuscire a distruggerlo.

MODIFICATORI ALLO SPARARE CONTRO LA FANTERIA:

- +2 Fanteria in movimento allo scoperto.
- 1 Fanteria immobile allo scoperto.
- 3 Fanteria all'interno di una trincea.

TOPI DEL DESERTO

TABELLA DI TIRO											
Distanza:	100 metri		500 metri		1.000 metri		1.500 metri		2.000 metri		
Bersaglio:	Fanti	Carri	Fanti	Carri	Fanti	Carri	Fanti	Carri	Fanti	Carri	
Classe di corazzatura											
TRUPPE DELL'ASSE											
Panzer II	E	5	3(E)	6	6(F)	7	8(F)	N.A.	10(U)	N.A.	N.A.
Panzer III Long 50mm	E	5	3(B)	6	5(C)	7	8(D)	N.A.	9(E)	N.A.	9(E)
Panzer IV Short 75mm	D	5	3(A)	5	6(B)	6	8(C)	7	9(D)	N.A.	10(E)
Panzer IV Long 75mm	C	4	3(A)	4	5(A)	5	7(B)	6	8(C)	7	8(D)
Autoblindo	F	5	4(D)	6	6(D)	7	9(E)	N.A.	10(E)	N.A.	10(F)
Cannone anticarro	N	N.A.	2(D)	N.A.	5(D)	N.A.	8(E)	N.A.	9(E)	N.A.	10(F)
88mm FlaK 36	N	6	2(A)	6	4(A)	7	6(A)	N.A.	7(A)	N.A.	7(B)
Unità di fanteria	N	3	4(F)	5	6(N)	7	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
M13/40	D	5	3(B)	6	6(C)	7	7(D)	N.A.	8(E)	N.A.	9(F)
M18/75 Semovente	E	5	4(A)	6	5(B)	7	7(D)	N.A.	8(D)	N.A.	9(E)
TRUPPE BRITANNICHE											
Crusader	C	4	3(B)	6	5(C)	7	8(D)	N.A.	9(E)	N.A.	9(E)
Matilda	A	4	3(C)	6	4(E)	7	7(F)	N.A.	10(U)	N.A.	N.A.
Valentine	B	4	3(C)	6	4(E)	7	7(F)	N.A.	10(U)	N.A.	N.A.
Autoblindo	E	5	3(C)	7	4(E)	N.A.	7(F)	N.A.	10(U)	N.A.	N.A.
Unità di fanteria	N	3	N.A.	5	N.A.	7	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
6pdr cannone anticarro	N	N.A.	3(B)	N.A.	5(C)	N.A.	8(D)	N.A.	9(E)	N.A.	9(E)

N.A. indica "Non Applicabile", non è possibile sparare contro quel tipo di bersaglio alla distanza indicata.

MOVIMENTO

TIPO	STRADA	TERRENO APERTO	SABBIA SOFFICE★
Carro da combattimento ¹	200 metri	175 metri	50 metri
Carro leggero ²	150 metri	125 metri	75 metri
Autoblindo	300 metri	250 metri	50 metri
Autocarro	250 metri	200 metri	Intransitabile
Fanteria (a piedi)	75 metri	75 metri	50 metri

(1) I carri da combattimento comprendono sia quelli pesanti che quelli medi. Hanno una classe di corazzatura C o migliore.

(2) I carri leggeri vengono usati in alternativa alle autoblindo, principalmente con compiti tattici di esplorazione. Includono quelli con classe di corazzatura B o peggiore.

★ Tira 1d6 ogni volta che un veicolo si muove in una zona di sabbia soffice: un risultato di 1 indica che è rimasto insabbiato. Per poter ricominciare a muoverlo normalmente, devi ottenere un 6 lanciando un dado.



TOPI DEL DESERTO



PANZERKAMPFWAGEN II



PANZERKAMPFWAGEN III



PANZERKAMPFWAGEN IV



**88MM FLAK 36
CANNONE ANTICARRO**



ANSALDO - FIAT M 13/40



**SEMOVENTE ANSALDO - FIAT
75/18 M.18**



**CARRO DA COMBATTIMENTO
CRUSADER II**



**CARRO LEGGERO
MATILDA**



**CARRO LEGGERO
VALENTINE**



**ORDNANCE QF 6 POUNDER
CANNONE ANTICARRO**

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it