

## REGOLAMENTO PER IL GIOCO CAMPAGNA

Queste regole permettono di collegare tra loro le singole battaglie, l'esito di ognuna delle quali, influenzando lo svolgimento di quelle successive, contribuisce al raggiungimento di un risultato strategico finale che realisticamente riproduce l'andamento di un ipotetico periodo della guerra.

Una Campagna può essere composta da un numero minimo di **3** fino ad un massimo di **7** battaglie, di durata variabile di minimo di **8** turni di gioco ciascuna. La somma dei lanci di un **D6** da parte di entrambi i giocatori, da effettuarsi a partire dalla fine dell' 8° turno di gioco e per tutti quelli seguenti, determina il termine della battaglia con un punteggio totale maggiore di 6.

Ad ogni esercito devono essere assegnati un numero di punti esercito che dipende dall'anno in cui viene ambientata la campagna:

**5.000** punti esercito per il **1939**; **6.000** punti esercito per il **1940**; **7.000** punti esercito per il **1941**; **8.000** punti esercito per il **1942**; **9.000** punti esercito per il **1943**; **10.000** punti esercito per il **1944**; **11.000** punti esercito per il **1945**.

Ogni giocatore deve preparare una lista dettagliata acquistando tutti i tipi di unità che pensa potranno essergli utili nel corso del numero di battaglie concordate per il gioco campagna, fino ad esaurimento dei punti a disposizione. Le unità devono essere obbligatoriamente acquistate al livello di esperienza più basso disponibile (RECLUTE) ed organizzate in quantità variabili da un minimo di 3 fino al massimo di 5 squadre/mezzi per ogni plotone e fino ad un massimo di 4 plotoni per compagnia, o 2 plotoni per batteria di artiglieria, più il comando di compagnia (QG).

### ORGANIZZAZIONE DELLE UNITÀ\*

Solo una parte di tutte le unità acquistate all'inizio della campagna, denominate **unità combattenti**, possono essere impiegate di volta in volta per giocare una singola battaglia, il numero di queste unità dipende dai punti esercito disponibili per il tipo di battaglia da giocare e dai ruoli degli eserciti, mentre le altre unità, denominate **unità di riserva**, servono per poter adattare l'esercito alle possibili differenti situazioni tattiche di ogni battaglia da giocare.

Un plotone/batteria può partecipare ad una battaglia solo se può schierare in campo almeno 3 squadre/modelli, diversamente dovrà restare in riserva come unità non combattente fino a quando non sarà possibile rimpiazzare le perdite per riportarlo almeno a 3 unità.

Se una compagnia/batteria è a pieno organico, può essere usata in battaglia anche con un numero di plotoni inferiore, per non eccedere il numero di punti esercito previsti da un determinato tipo di battaglia, ma la sua sezione comando (QG) può venir schierata in campo solo se è presente almeno la metà dei suoi plotoni (resta sempre con la maggioranza delle proprie unità).

Tutte i tipi di unità a livello di compagnia, plotone o batteria che sono state scelte all'inizio del gioco e nel rispetto delle eventuali limitazioni, non potranno più essere cambiate fino al termine del gioco campagna (una compagnia o un plotone di carri armati non può diventare meccanizzata o fanteria e viceversa), ma potranno essere sostituiti i tipi di mezzi di cui disponeva inizialmente quando si acquistano unità di rimpiazzo, oppure quando si acquistano nuove unità per completare i ranghi dei plotoni che all'inizio della campagna avevano meno di 5 unità.

Il numero di punti esercito disponibili per i vari tipi di battaglie da giocare viene stabilito dalla seguente tabella:

PUNTI ESERCITO DA SCHIERARE IN BASE AL RISULTATO DELLE BATTAGLIE											
Battaglia da giocare			Punti esercito 1939-1941			Punti esercito 1942-1943			Punti esercito 1944-1945		
Tipo	condizioni	obiettivo	ognuno	vincitore	perdente	ognuno	vincitore	perdente	ognuno	vincitore	perdente
Contrattacco	1° battaglia e dopo pareggio o sconfitta in assalto	distruzione	4000	-	-	6000	-	-	8000	-	-
Avanzata	dopo 1 vittoria marginale chi vince avanza	conquista	-	4500	3500	-	6750	5250	-	9000	7000
Assalto	dopo 2 vittorie marginali o 1 decisiva chi vince assalta	conquista	-	5300	2700	-	8000	4000	-	10600	5400
* Nelle battaglie di "Assalto", L'armata trincerata decide quali elementi scenici devono essere considerati strategici e controllati alla fine della battaglia.											

### LIVELLO DI ADDESTRAMENTO NEL GIOCO CAMPAGNA

Tutte le unità di ogni esercito devono iniziare la campagna obbligatoriamente al livello di addestramento più basso "Reclute", perché la partecipazione alle battaglie determinerà l'avanzamento ai livelli di esperienza successivi:

Ogni volta che un'unità a livello di plotone/batteria viene usata in una battaglia e sopravvive con almeno 3 squadre/pezzi/mezzi, incrementa il proprio addestramento di un livello (per esempio da "reclute" ad "esperti", da "Esperti" a "Veterani" e così via...).

Ogni plotone/batteria che sopravvive ad una battaglia con 2 sole squadre/pezzi/mezzi, mantiene invariato il proprio livello di addestramento.

Ogni plotone/batteria che sopravvive ad una battaglia con 1 sola squadra/pezzo/mezzo, regredisce di un livello di addestramento (per esempio da "Veterani" a "Esperti").

Ogni plotone/batteria che viene eliminato, regredisce al livello di addestramento "Reclute".

Ogni sezione QG (comando di compagnia) che sopravvive ad una battaglia con almeno una squadra, aumenta il livello di esperienza in modo analogo a quanto avviene per i plotoni, se viene distrutto retrocede al livello "Reclute".

Ogni plotone che non partecipa alla battaglia (riserva) mantiene invariato il proprio livello di addestramento e la propria consistenza.

### COSTO DELLE UNITÀ\*

Il costo delle unità, sia per la preparazione degli eserciti all'inizio della campagna che per la preparazione delle singole battaglie, deve sempre essere calcolato al livello di esperienza "Reclute", anche se nel corso del gioco alcune unità avranno raggiunto livelli di addestramento migliori.

Ogni plotone che abbia subito delle perdite, per poter essere usato nelle successive battaglie, deve essere necessariamente rinforzato con l'acquisto di un numero di unità che gli permetta di raggiungere almeno 3 squadre effettive. Invece per quanto riguarda l'assegnamento dei punti di vittoria e l'acquisto di nuove unità, di rimpiazzo o di rinforzo, si deve sempre considerare il costo corrispondente all'effettivo livello di addestramento del plotone al quale appartiene o deve essere assegnato.

### SOPPRESSIONE DI UNITA'

Quando si perdono diverse battaglie, può accadere che un giocatore abbia punti insufficienti per rimpiazzare le perdite di alcuni plotoni/batterie, rimasti con meno di 3 squadre, i quali non sarebbero più impiegabili per il resto della campagna. In tal caso è possibile sopprimerli per recuperare i punti delle squadre superstiti da utilizzare per rimpiazzare o rinforzare i plotoni incompleti ritenuti utili allo svolgimento delle battaglie successive.

Di fatto anche nella realtà accadeva che alcune unità fortemente ridotte dalle perdite venissero soppresse per rinforzare altre unità del medesimo tipo che si trovavano in altre zone del fronte e viceversa.

I plotoni soppressi non possono più venire recuperati per il resto della campagna ed i punti ricavati da questa procedura vanno calcolati al livello di esperienza che le squadre hanno raggiunto fino a quel momento.

Quando un giocatore intende avvalersi di questa opzione prima dell'inizio di una battaglia:

- 1) Deve eliminare tutte le unità a livello di squadra del plotone da sopprimere;
- 2) Calcolare il punteggio delle squadre eliminate al corrente livello di addestramento **AD** ed aggiungerlo ai propri punti accumulati;
- 3) Assegnare all'avversario un bonus corrispondente alla metà di tutti i punti esercito ottenuti con questo procedimento.

Questa regola non si applica per le sezioni QG che invece devono sempre obbligatoriamente essere presenti per tutta la campagna.

### ASSEGNAZIONE DEI PUNTI DI VITTORIA DOPO LE BATTAGLIE

PUNTI DI VITTORIA	
Obiettivo conquistato	1200 punti (periodo 1939/41)
	1800 punti (periodo 1942/43)
	2400 punti (periodo 1944/45)
Squadre distrutte	Costo totale delle squadre nemiche distrutte, ai rispettivi livelli di addestramento.

Al termine di ogni battaglia la vittoria viene assegnata con il medesimo criterio del normale regolamento di gioco, ma i punti devono essere calcolati in base ai valori stabiliti dalla tabella affianco.

Dopo ogni battaglia ogni giocatore guadagna un numero di punti corrispondente al costo delle unità nemiche distrutte.

I punti possono essere:

- 1) Spesi per rimpiazzare unità distrutte al prezzo unitario corrispondente al livello di esperienza del plotone di destinazione;
- 2) Spesi per incrementare il numero di squadre dei plotoni che avevano iniziato la campagna con meno di 5 squadre;
- 3) Spesi per rimpiazzare o incrementare il numero di unità delle sezioni QG che hanno meno di 2 squadre o che sono state eliminate;
- 4) Accumulati per essere usati quando servono in una delle battaglie successive;
- 5) Accumulati per ottenere aumentare le possibilità di ottenere la vittoria finale della campagna.

### TERMINE DELLA CAMPAGNA ED ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA FINALE

Al termine della campagna i punti eventualmente accumulati devono essere obbligatoriamente spesi per cercare di riportare tutte le unità almeno al numero di squadre iniziale, quindi i punti in eccedenza valgono come punti di vittoria per all'assegnazione della vittoria finale.

Normalmente il gioco campagna termina alla fine dell'ultima battaglia prevista, ma in alcuni casi può finire anche prima, ci sono differenti livelli di vittoria:

#### DECISIVA:

- Un giocatore vince più della metà delle battaglie prima che siano state giocate tutte e la campagna termina immediatamente;
- Alla fine dell'ultima battaglia, un giocatore ha vinto più battaglie dell'altro e accumulato almeno 3000 punti di vittoria;

#### MARGINALE:

- Alla fine dell'ultima battaglia un giocatore ha vinto più battaglie dell'altro ma ha accumulato meno di 3000 punti di vittoria;
- Alla fine dell'ultima battaglia un giocatore ha accumulato almeno 3000 punti di vittoria più dell'altro, vincendo lo stesso numero di battaglie del giocatore avversario;

#### PARI:

- In tutte le altre circostanze.
- 

**Regole Torneo/Campagna** – Allegato composto da 1 pagina formato A4 complementare del regolamento di gioco:

**“RUOTE D'ACCIAIO – Il G.M.” 6mm ver. 3** (Regolamento Wargame per gioco di simulazione tattica della 2° Guerra Mondiale)

Monza (IT) 19/09/2022 - Autore: 1° Cap. f. par. (ris. cpl. in congedo) Angelo Castiglioni - Tutti i diritti sono riservati.

I contenuti e le immagini, che potranno anche essere soggetti a variazioni future, non possono essere riprodotti, venduti, diffusi, pubblicati o trasferiti in qualsiasi forma e/o con qualsiasi mezzo, nemmeno parzialmente, salvo previa autorizzazione scritta dell'autore.

**Il presente testo viene concesso in licenza d'uso solo allo scopo di poterne stampare una singola copia per uso personale per giocare.**