

LE PARTITE

DIS 02/04

CHIUSO PER FEMILE

FR 03/04 (FM)

Dopo un lunghissimo consiglio di guerra gli Alleati hanno deciso di chiedere un armistizio all'Asse, che in questo modo vince la partita (che, purtroppo è stata piuttosto breve).

SCADENZA PER GLI ORDINI - 25 Settembre 1985

GLI ANTICOLI

Lo Sfondamento di Borisov

Le forze contrapposte

Le forze contrapposte sono le seguenti:

- Russi 3 compagnie (12 plotoni) di fanteria, 2 plotoni del genio, 2 plotoni della milizia e due sezioni di cavalleria, con forze corazzate varie.
- Tedeschi 2 compagnie (6 plotoni) di fanteria, 2 plotoni del genio, (tutti su veicoli ruotati o semiorbitanti), una sezione di artiglieria anticarro motorizzata, una sezione di Pz Kw III E e forze meccanizzate varie, possono contare anche su una batteria da 10.5 cm dietro le linee e su un molto aleatorio appoggio aereo?

In Tab. 1 e 2 sono riassunte le caratteristiche dei carri armati e dei veicoli meccanizzati.

Si può vedere che i Russi hanno il vantaggio di una maggiore massa di manovra e di alcuni carri (in particolare il T 34 ed i KV) nettamente superiori a quelli tedeschi. Il vantaggio dei Tedeschi è rappresentato dalla maggiore mobilità (praticamente tutta la fanteria è su veicoli), dalla presenza della artiglieria e del supporto aereo, l'unico sistema per fermare i KV.

Quindi il Russo dovrà impostare il combattimento cercando di sopraffare la fanteria tedesca con le propele fanteria, utilizzate a massa, mentre i carri impiegheranno le fanterie ed i carri tedeschi, tentando di aprirsi la strada verso Borisov. In questa fase del combattimento sarà decisivo lo schieramento dei pezzi anticarro tedeschi. Invece i Tedeschi dovranno usare la loro maggiore mobilità per occupare quanto prima la linea delle colline con la fanteria ed i pezzi anticarro; attendendo con i carri già in posizione l'arrivo degli avversari per bloccarli quanto più lontano possibile.

La preparazione

Oltre alle unità indicate i giocatori possono scegliere i leader, ovviamente con determinate limitazioni: i Tedeschi possono avere 10 leader,

Denominazione	Peso (t)	Armamento	Rapp. HP/HP	pot./peso	V max su strada (Km/h)	Press. al (Kg/cmq)	Corazzatura
Pz Kw IV F1	22.3	7.5 Kw L 24 13	2x7.92 MG	40	40	1.05	50 20
Pz Kw III F (*)	19.5	5 KwK39L42 15	3x7.92 MG	40	40	.95	30 30
Pz Kx 36(t)	9.7	3.7KwK145	13	42	42	.6	25 17
		2x7.92 MG					
Stug III B	21.8	7.5 StukL24 14	14	40	40	.95	50 30
SAKfz 251/10	8.0	3.7 Pak	13	50	50	.69 (+)	12 7
SAKfz 222	4.8	2 KwK138	16	80	80	---	15 8
		7.92 MG					

(*) Sul counter di "Cross of Iron" è indicato come Pz III F, e così sarà indicato nel seguito.

(+) Considerando solo i cingoli

Tab. 1 - Caratteristiche dei veicoli tedeschi

Denominazione	Peso (t)	Armamento	Rapp. HP/HP	pot./peso	V max su strada (Km/h)	Press. al (Kg/cmq)	Corazzatura
DF 5	11.5	45 L 46	30	110	110	.61	13 10-13
		7.62 DVMG					
DF 7-2	13.8	45 L 46	33	74	74	.73	22 13
		2x7.62 MG					
T 28 B	31	76.2 L 26 16	16	23	23	.68	35 20
		3x7.62 MG					
T 26 S	10.3	45 L 46	9	27	27	.66	25 16
		2 x MG					
KV I	46.4	76.2 L 39 12	12	35	35	.76	106 75-77
		3 x MG					
KV II A	53	152 L 40 10	10	26	26	.85	110 75-77
		2x7.62 MG					
T 34/76 A	26.3	76.2 L 30 19	19	50	50	.72	45 40-46
		2x7.62 MG					

Tab. 2 - Caratteristiche dei carri Russi

der, con il totale dei modificatori non superiore ad 11, mentre i Russi possono avere 8 leader, con il totale dei modificatori non superiore a 7. Entrambi i giocatori seguono la teoria che è meglio avere pochi leader buoni anziché molti leader mediocri, quindi le scelte sono le seguenti: Tedeschi: 2 leader 10-3, un leader 10-2, 3 leader 9-1; 3 leader 8-0, un leader 7-0; Russi: un leader 10-3, un leader 10-2, 2 leader 9-1, 4 leader 8-0.

I lanci per le condizioni meteorologiche danno un clima temperato e calma di vento. Poiché i lanci spocessivi (all' inizio di ogni fase di recupero) non modificheranno queste condizioni non verranno citati nel seguito. Il lancio di dado per decidere chi deve muovere per primo favorisce il Tedesco.

