



BELLA ABISSINA 1885 – 1907



REGOLE DI WARGAME

RICCARDO AFFINATI



BELLA ABISSINA 1885 – 1907

Regole di wargame per simulare a livello di singolo uomo, tutte le battaglie coloniali italiane svolte tra il 1885 ed il 1900, sono compresi scenari e lista degli eserciti.

a cura di
RICCARDO AFFINATI



<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

<http://www.edizionichillemi.com/>

CONTENUTI

Introduzione.
Materiale e turni di gioco.
Morale.
Movimento.
Corpo a corpo.
Tiri.
Tabella tiri.
Risultati tiri.
Mitragliatrici e mortai.
Regole opzionali di lancio impreciso di granate.
Tank.
Autoblindo e veicoli.
Gas, reticolati, artiglieria.
Consigli e suggerimenti.
Scenari di gioco.
Lista degli eserciti.
Cinema.
Pedine e gettoni di gioco.
Galleria immagini.
Fabbriche di soldatini.



RICCARDO AFFINATI, è un esperto di wargame e storia militare, ha progettato decine di regole di simulazioni storiche. Giochi di comitato, boardgame, ecc. Ha scritto **SOLDATI DEL PAPA, PARTIGIANI, 1943-45, GARIBALDINI, 1838-70**, ecc.
Sito internet:
<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

In copertina, Cavalleria italiana in azione, scolpita da Francesco Marchesini, distribuita da
STRATEGIA & TATTICA.

LE GUERRE IN AFRICA ORIENTALE

Prima guerra Italo-Abissina.

SAATI (25-1-1887): Italiani vs. Tigrini.
DOGALI (26-1-1887): Tigrini vs. Italiani.

Spedizione di San Marzano.

SAGANEITI (8-8-1888): Degiac Dabed vs. Italiani.

Campagna contro i Dervisci.

BARCA (27-4-1890): Italiani vs. Dervisci.
SEROBETI (16-4-1892): Italiani vs. Dervisci.
AGORDAT (21-12-1893): Italiani vs. Dervisci.
KASSALA (16-7-1894): Italiani vs. Dervisci.

Rivolta di ras Sebeth.

HALAT (22-2-1891): Italiani vs. Abissini.

Rivolta di bagtā Agos.

HALAI (18-12-1894): Italiani vs. Abissini.

Seconda guerra Italo-Abissina.

COATIT (13-1-1895): Italiani vs. Abissini.
DEBRA AILÀ (9-10-1895): Italiani vs. Abissini.
AMBA ALAGI (7-12-1895): Abissini vs. Italiani.
ADERÀ (7-12-1895): Abissini vs. Italiani.
MAKALLÈ (21-1-1896): Abissini vs. Italiani.
SEETÀ (14-2-1896): Abissini vs. Italiani.
ALEQUÀ (16-2-1896): Italiani vs. Abissini.
MAI MARET (25-2-1896): Italiani vs. Abissini.
ADUA (1-3-1896): Abissini vs. Italiani.

Assedio di Kassala.

GULUSIT (22-2-1896): Dervisci vs. Italiani.
SEBDERAT (8-3-1896): Italiani vs. Dervisci.
SEBDERAT (18-3-1896): Italiani vs. Dervisci.
MOKRAM (2-4-1896): Italiani vs. Dervisci.
TUCRUF (3-4-1896): Dervisci vs. Italiani.

L'acquisizione della Colonia Somala.

MERCA (4-1904): Italiani vs. Bimali.
DANANE (9-2-1907): Italiani vs. Bimali.
BAHALLÈ (15-12-1907): Abissini vs. Italiani.

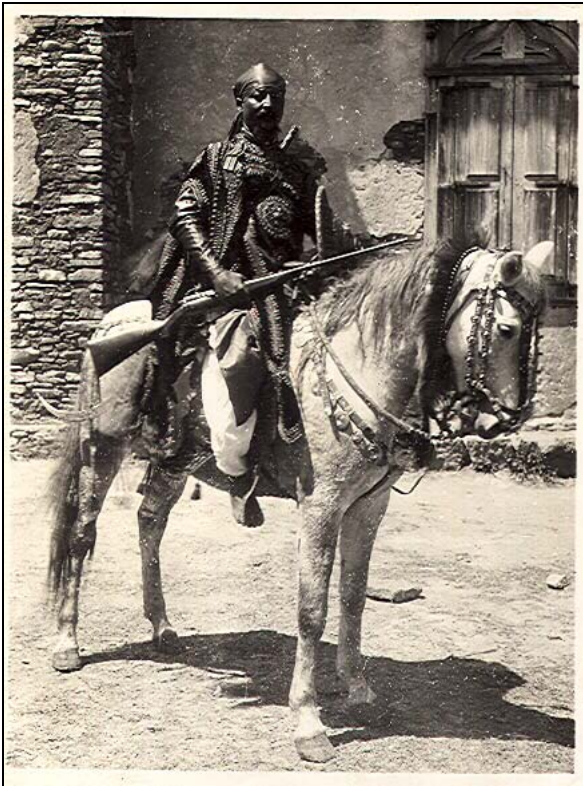
STRATEGIA & TATTICA

Via Cavour 250 - 00184 – Roma.
tel. 06 4824684 - fax 06 62276796.
E-mail: strategia@mclink.it
Sito Internet: <http://www.strategiaetattica.it/>

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Le Guerre Coloniali Italiane 1885/1900, Editrice Militare Italiana, Milano, 1988.
La Guerra d'Africa (1895-1896), A. Galbi, Roma, 1930.
Gli Italiani in Africa Orientale, A. del Boca, Mondadori.
La battaglia di Adua, E. Bellavita, Melita Editore.

Bella Abissina 1885 – 1907



Ras Mangascià

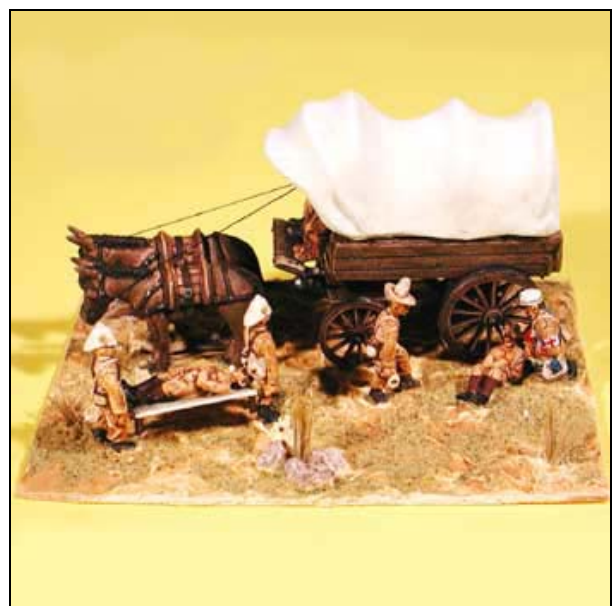
1. INTRODUZIONE

Questo set di regole copre uno dei periodi più affascinanti della nostra storia ed anche uno dei più controversi, le **guerre coloniali italiane**, tra il 1885 ed il 1907, con una particolare attenzione agli eserciti Etiopi e Dervisci. Da qualche tempo una sempre più accresciuta attenzione da parte dei fabbricanti di soldatini, ha prodotto una serie completa di figure in 28 mm, belle d'aspetto e storicamente utilizzabili per battaglie le battaglie coloniali. Il presente regolamento affronta il periodo storico in maniera nuova e completa, cercando di far coabitare l'estrema giocabilità con i reali dogmi della guerra in trincea. Sarà quindi possibile utilizzare poche figure oppure affrontare scenari più complessi, a seconda delle esigenze e del budget economico a disposizione dei giocatori. Il set di regole **BELLA ABISSINA** risulta nelle sue tecniche, semplice ma completamente nuovo ed autonomo, rispetto ai regolamenti già in commercio, sia i giocatori esperti e sia i neofiti troveranno pane per i loro denti. Ricreare la tattica e le

problematiche della grande guerra in un wargame, non è cosa semplice e resta quindi necessario un minimo di conoscenza del modo di combattere dell'epoca.

L'epopea delle guerre coloniali italiane ebbe inizio con lo sbarco a Massaua, avvenuto il 5 febbraio 1885. La susseguente occupazione militare segnò l'inizio della penetrazione italiana, destinata ad avere esito nella costituzione della Colonia Eritrea, nel 1890. Ma, inevitabilmente, segnò anche l'apertura del conflitto con la vicina Etiopia. L'esito dello scontro armato, che fu complessivamente favorevole all'Italia durante il decennio successivo, né consolidò il prestigio internazionale, che raggiunse il culmine con la sconfitta delle orde Mahdiste che avevano, a loro volta, invaso l'Etiopia e minacciavano la colonia. Comunque, l'invasione non apportò tregua nel conflitto Italo-Etiopico, che, con il Negus Menelik II, si protrasse fino al 1896, allorché l'episodio di Adua segnò, con la sconfitta italiana, la chiusura delle ostilità per quasi quaranta anni.

Riccardo Affinati



Ambulanza italiana

2. MATERIALE E TURNI DI GIOCO

Materiale richiesto: per giocare dovrete munirvi di dadi 1/6 e dadi 1/10, di un metro e gettoni di colore differente.

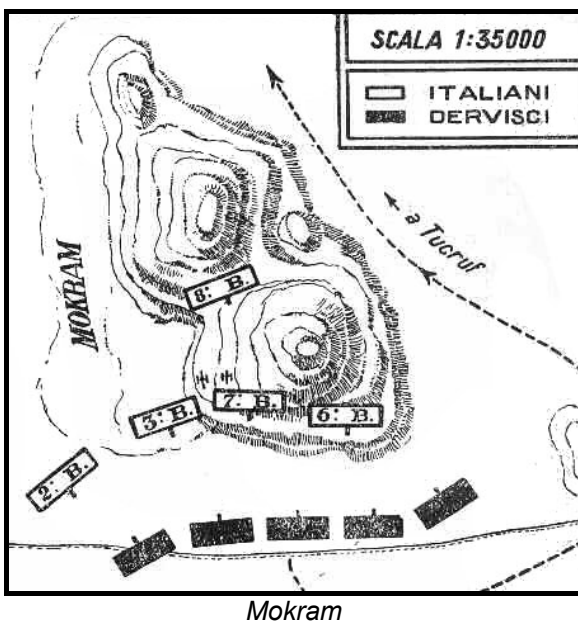
I soldatini: vanno bene sia i 20mm che i 25mm, su una base di 2x2.

Scala di gioco: 1cm corrisponde a 10 metri, una sequenza di gioco corrisponde a qualche minuto in tempo reale.

Superficie di gioco: per giocare una battaglia occorre un tavolo preparato in maniera tale che rappresenti il luogo dello scontro che si vorrà simulare. Il campo di battaglia dovrà essere di buone dimensioni, tenendo conto dello scenario e del numero di miniature a disposizione, inoltre occorreranno degli elementi paesaggistici, come colline, boschi, paludi, torrenti, rovine o edifici. Un tavolo di gioco può misurare da 60 per 60cm, nella Scala Tattica; 120 per 90cm nella Scala Operazionale; 160 per 100cm oppure 180 per 120cm nella Scala Strategica.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco si divide in 2 fasi: fase del giocatore attivo e fase del giocatore inattivo. Le fasi di gioco sono simili per i entrambi i giocatori. Il giocatore che agisce è detto **attivo**, l'altro logicamente sarà **inattivo**.



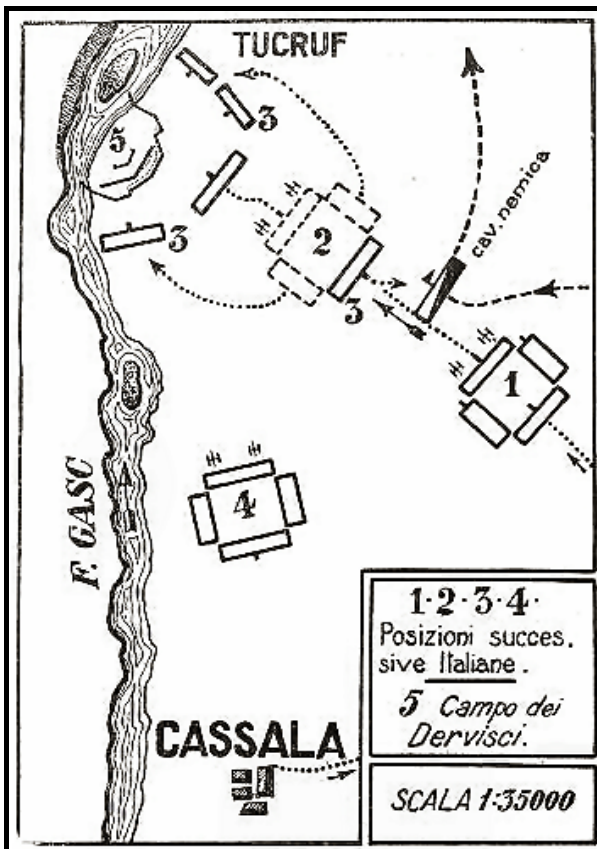
3. FASE DI GIOCO

1. **TEST DI MORALE:** il Giocatore Attivo testa il morale di ognuno dei suoi soldati.
2. **MOVIMENTO:** il Giocatore Attivo può muovere ciascuno dei suoi soldati.
3. **CORPO A CORPO:** la risoluzione dei corpo a corpo si fa simultaneamente per i 2 giocatori.
4. **TIRI DEL GIOCATORE INATTIVO:** il Giocatore Inattivo può far tirare i suoi soldati.

Poi il 2° giocatore effettua le sue azioni nello stesso ordine.

Un figurino non può muovere e non può tirare che una sola volta in un turno, ma può combattere due volte nei corpo a corpo in un turno (una volta in attacco ed una in difesa).

4. MORALE



Tucruf

All'inizio del suo turno, il giocatore dovrà testare il morale per ogni soldato che possiede un gettone "M". Egli lancia 1D6 per ogni soldato che ha ricevuto un gettone "M".

Il risultato sarà così modificato:

- 1 se vi sono uno o più soldati amici fuori combattimento entro un raggio di 15cm.
- 2 se vi è uno o più Ufficiali/Leader amici fuori combattimento entro un raggio di 15cm.
- 3 se il soldato è ferito (segnalino "F").
- +1 se vi sono uno o più soldati amici NON FERITI in vista entro 15cm e senza il gettone "M" del Morale.
- +2 se vi sono uno o più Ufficiali/Leader amici in vista entro 15cm (anche se feriti e con il gettone "M" del Morale).
- +1 se il soldato è in copertura leggera.
- +2 se il soldato è in copertura media (dietro muretti o ripari).
- +3 se il soldato è in un Forte.
- +1 se il soldato è Regolare (europei ed ascari).

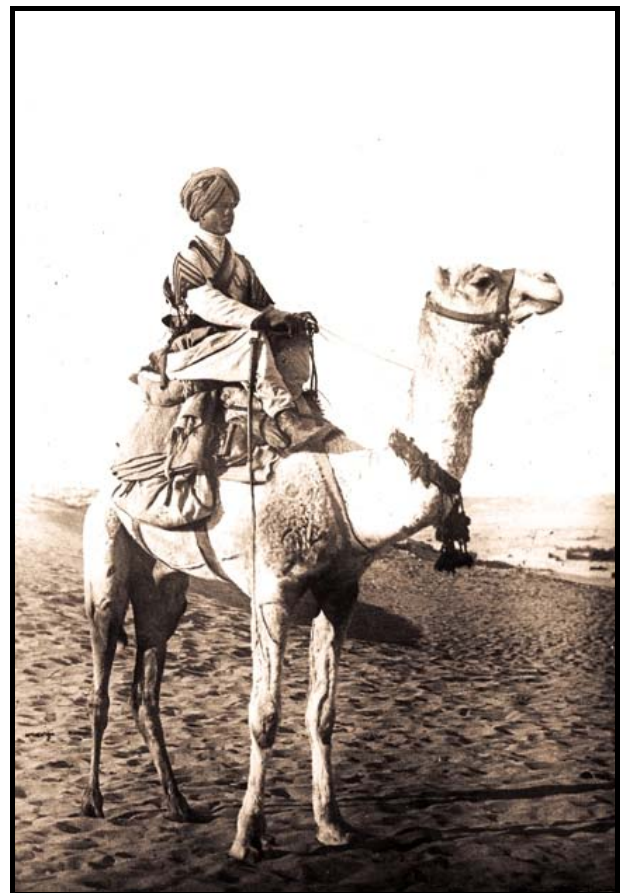
+2 se il soldato è un Ufficiale/Leader.

Se il totale ottenuto è:

4+ = *Avanti!* Il soldato potrà muovere normalmente; togliere il gettone "M".

1, 2, 3 = Il soldato non può avanzare in direzione delle linee nemiche, egli conserva il suo gettone "M", ma può muovere in direzione di una copertura a lui vicina verso le proprie linee amiche. Se egli era già in copertura, deve restare sul posto.

0 o meno = *Sbandato!* Il soldato va in rotta e riceve un gettone "R". Il soldato è fuori combattimento e tutti i soldati amici in un raggio di 15cm ricevono un segnalino "M". Il soldato in rotta deve uscire dal campo di battaglia verso le proprie linee amiche, senza badare a coperture, senza tirare o combattere.



Muntaz del Reparto cammelli corridori.

5. MOVIMENTO

Ogni figurino del giocatore attivo può, durante la sua fase di movimento, spostarsi di una certa distanza. La distanza massima di spostamento è data dalla seguente tabella, secondo le condizioni del terreno:

A: in Terreno Normale.

B: in Terre Rotto (rovine, terreno molto accidentato, uadi, dune, ecc.).

C: attraversare ostacoli, palizzate, muretti.

Cavalleria muove di 20cm e dimezza in Terreno Rotto, smonta e muove dimezzato, rimonta e muove dimezzato.

	A	B	C
GUERRIERI ED ASCARI	12cm	6cm	3cm
FANTI EUROPEI (<i>Italiani, Alpini, ecc.</i>)	10cm	5cm	2,5cm
SERVENTI CON ARTIGLIERIA	8cm	4cm	Vietato
FERITI (distanze ridotte della metà)	Soldati con gettone "F"		

6. CORPO A CORPO

Quando due soldati nemici sono a contatto (adiacenti l'uno all'altro), possono fare il Corpo a Corpo (CC). Sarà il giocatore attivo che dichiarerà il combattimento. Per il giocatore attivo, il CC non è obbligatorio. Di contro, un figurino attaccato deve difendersi e non potrà rifiutare il CC. Ogni giocatore tira uno o due dadi secondo il tipo di arma che utilizza:

- **Baionetta o calcio del fucile: 1D6.**
- **Lance ed armi bianche: 2D6.**
- **Spade e simili: 1D10.**

Il risultato è modificato come segue:

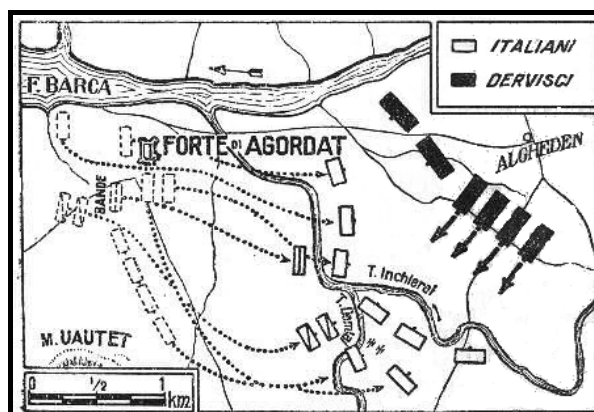
- 2 se il soldato è ferito.
- +2 se il soldato è un soldato Europeo.
- +1 se il soldato è il giocatore attivo.
- +3 se cavalleria europea.
- +2 se cavalleria Baggara Derviscia.
- +1 se cavalleria indigena.

+1 per ogni soldato in più che partecipa al corpo a corpo contro uno solo.

+1 se è un soldato Ascaro.

Il figurino che ottiene il risultato più basso è eliminato (fuori combattimento). Il soldato è eliminato e le figure amiche che si trovano a meno di 15cm ricevono un gettone "M" (che indica un Test di Morale obbligatorio nel turno seguente). In caso di parità il combattimento prosegue nel prossimo turno.

Casi particolari. Il giocatore attivo non può attaccare in corpo a corpo due soldati nemici contemporaneamente. Si può attaccare con più soldati un solo soldato nemico, ma ciascun soldato nemico deve essere attaccato singolarmente. Ad esempio: due contro uno, quattro contro uno, ma mai sei contro due, due contro due, quattro contro due, ecc.



Agordat

7. TIRI

Ci sono due tipi di tiro: il **tiro diretto** ed il **tiro indiretto** dei cannoni o mitragliatrici (si tratta di un attacco a zona). I soldati possono tirare dappertutto (non hanno un fronte). Nel **tiro diretto**, ogni figurino deve vedere un solo bersaglio. Nel **tiro indiretto**, il giocatore sceglie un punto d'impatto situato dove vuole nella linea di vista dell'arma. Piazzerà un gettone Esplosione (E) su questo punto. Tutti i soldati situati entro 5cm da questo gettone "E" sono suscettibili di essere colpiti.

- In un raggio di 5 cm per l'esplosione di un colpo di Cannone o raffica di Mitragliatrice.

Ogni soldato può effettuare un solo tiro per sequenza di gioco. In tutti i casi, la procedura è identica. Il giocatore tira 1D6 oppure 2D6 a seconda dall'arma utilizzata (1D6 se l'arma utilizzata è una pistola o artiglieria; 2D6 per un fucile o mitragliatrice).

N.B. Quando si tira contro un bersaglio a cavallo, non ha importanza chi viene colpito, in ogni caso a subirne le conseguenze saranno sia il cavaliere che il cavallo.

Il risultato ottenuto viene in seguito modificato in funzione dei seguenti parametri:

- +2 = se il tiratore è un soldato europeo. (Italiani, Alpini, Bersaglieri, ecc.), con fucile.
- +1 = se il bersaglio è in terreno scoperto.
- +1 = se il tiratore è un Ascaro.
- +1 = se il bersaglio è cavalleria.
- 1 = bersaglio in copertura leggera.
- 2 = bersaglio in copertura media.
- 3 = se il bersaglio è in un Forte.
- 2 = se la visibilità è ridotta causa notte.
- 2 = se il tiratore è ferito.
- 1 = se uno o più serventi di un pezzo di artiglieria è ferito.
- 2 = se il tiratore è a cavallo oppure muove oltre metà del movimento a lui consentito.

Per colpire il bersaglio, il totale così ottenuto dovrà essere **superiore o uguale** alle cifre indicate nella **Tabella dei Tiri**.

Per tirare tra il bersaglio ed il tiratore ci deve essere sempre una linea di vista sgombra da ostacoli (trincee, palizzate, buche, muretti e terreno rotto non bloccano la linea di vista), mentre non si può tirare ad ufficiali o a soldati coperti da altri soldati, sia nemici che amici. Colline, edifici, boschi, vigneti, alberi, invece interrompono la linea di vista.

8. TABELLA DEI TIRI

FUCILI (2D6) – MITRAGLIATRICI (2D6).										
Raggio di Tiro:	5cm	10cm	15cm	20cm	25cm	30cm	35cm	40cm	45cm	50cm
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+
<i>N.B. Se tira una Mitragliatrice, un risultato doppio (2-2, 3-3, 4-4, ecc.) inceppa l'arma definitivamente.</i>										
PISTOLE (1D6) – LANCE (1D6).										
Raggio di Tiro:	2,5cm	5cm	7,5cm	10cm	12,5cm					
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6					
ARTIGLIERIA DA CAMPAGNA (1D6).										
Raggio di Tiro:	25cm	50cm	75cm	100cm	200cm					
Risultato da ottenere:	2	3	4	5	6					

9. RISULTATI DEI TIRI



Se il bersaglio viene colpito, il giocatore tira **1D6**:

- 1-2** = l'avversario è **fuori combattimento** (gravemente ferito o morto). Il soldato è eliminato e le figure amiche che si trovano a meno di 15cm ricevono un gettone "M" (che indica un Test di Morale obbligatorio nel turno seguente).
- 3-4** = l'avversario è ferito. Il figurino riceve un gettone "M" (test di morale obbligatorio) e un gettone "F" (limite di

movimento, malus nel tiro e nel corpo a corpo), che non può più essere tolto o recuperato.

5+ = mancato di poco! Il tiro è senza effetto.

Effetto: un soldato che riceve due ferite consecutive, è **fuori combattimento** (il soldato è reclinato e rimane fermo sul posto perché la sua presenza influisce sull'eventuale Test di Morale dei suoi commilitoni).



10. Artiglieria e Mitragliatrice



Un pezzo di artiglieria per tirare ha bisogno di un minimo di quattro serventi (anche feriti), una mitragliatrice di 3 serventi. Se uno o più serventi sono feriti si applica un malus di -1 al lancio del dado.

I serventi di Artiglieria (4) oppure Mitragliatrice (3) possono essere colpiti dal tiro nemico ed eventualmente possono essere rimpiazzati. I serventi sono considerati sempre al riparo della loro arma, purché adiacenti ad essa, in questo caso beneficiano di un bonus di +1 (copertura leggera) se sottoposti a tiro nemico.

Se viene colpito un servente, il tiro cessa fino a quando intorno al pezzo non ci sono almeno 4 serventi (artiglieria) o 3 serventi (mitragliatrice).

Rimpiazzo dei serventi: i serventi conoscono come usare le artiglierie e i fanti senza specializzazione possono rimpiazzare i serventi. E' dunque possibile rimpiazzare un servente con un semplice fante. Per farlo, un soldato deve muoversi, adiacente all'arma.

11. REGOLE OPZIONALI DI COLPO IMPRECISO DI ARTIGLIERIA



Primo nucleo Meharisti



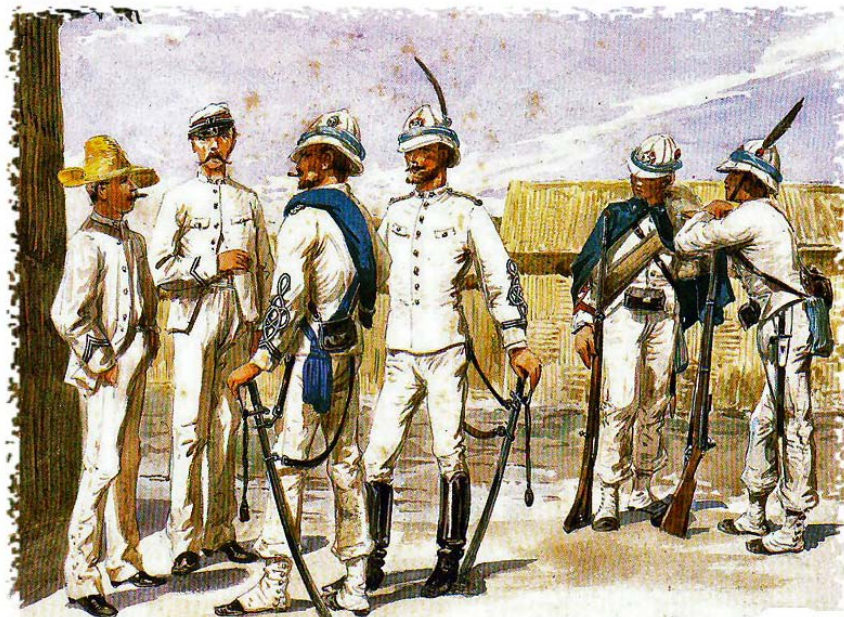
Sistema di eliografo del genio e comunicazioni

SE UN COLPO DI ARTIGLIERIA COLPISCE IL BERSAGLIO, il giocatore lancia 1D6. Se esce **1** o **6**, il punto d'impatto viene deviato. In tutti gli altri casi, il punto d'impatto rimane quello scelto dal giocatore.

Un secondo tiro di dado indicherà la direzione di questa deviazione:

Primo dado:	1	6
Secondo dado:		
1,2,3	a destra	troppo lungo
4,5,6	a sinistra	troppo corto

Se il colpo è deviato, una volta stabilita la direzione si dovrà stabilire di quanto è stato deviato e si dovranno lanciare 2D6=cm (proiettile di cannone), il risultato dei due dadi verrà trasformato in centimetri ed il colpo sarà deviato di conseguenza.



12. FORTI, EDIFICI, ECC.

Uno degli aspetti principali delle guerre coloniali italiane sono stati gli assalti e gli assedi alle postazioni fortificate italiane, in pratica delle località approntate con fortini ed appostamenti difensivi, sperduti in territori desolati, il più vicino possibile a delle sorgenti di acqua.

Forte. Tutte le figure che sono al riparo dietro gli spalti di un fortino o all'interno di un edificio sono considerati un bersaglio difficile ed il tiratore che li prende per bersaglio subisce un malus di -3 nel lancio dei dadi. Inoltre i soldati nel Forte se costretti ad effettuare un Test di Morale beneficiano di un modificatore di +3 nel lancio del dado.

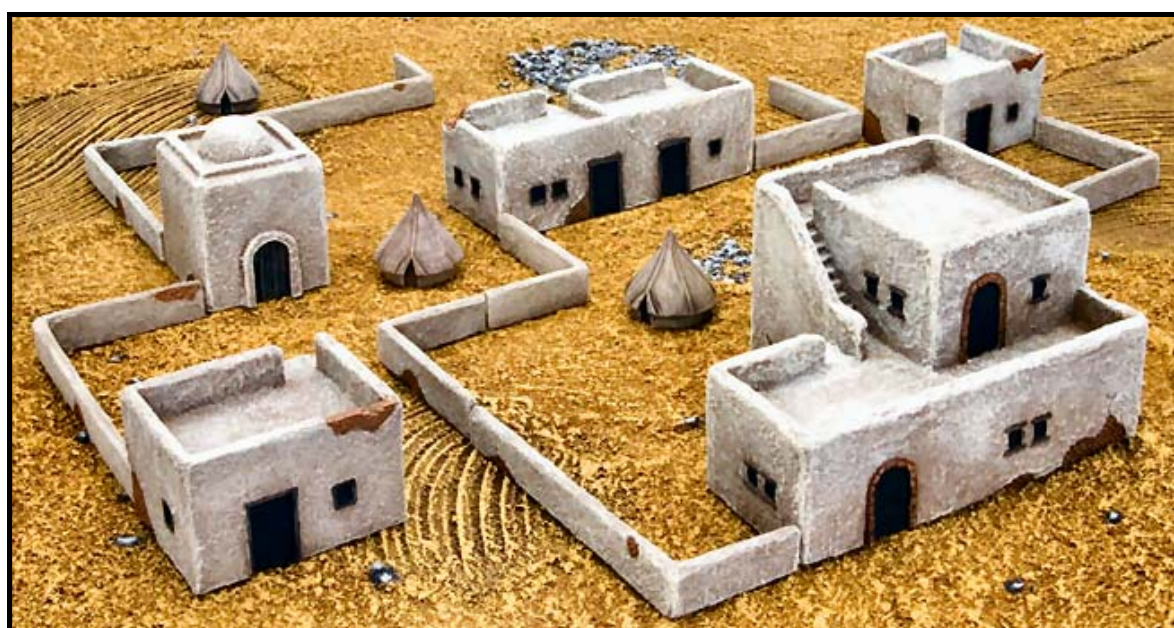
Copertura media, oasi, palizzate, appostamenti difensivi, accampamenti, muretti. Tutte le figure che sono al riparo dietro appostamenti difensivi di fortuna sono considerati in copertura media ed il tiratore che li prende per bersaglio subisce un malus di -2 nel lancio dei dadi. Inoltre i soldati in copertura media se costretti ad effettuare un Test di Morale beneficiano di un modificatore di +2 nel lancio del dado.

Copertura leggera. Tutti i serventi sono considerati al riparo della loro arma (cannone e mitragliatrice) purché gli siano adiacenti ed il tiratore che li prende per bersaglio subisce un malus di -1 nel lancio dei dadi. Inoltre i soldati in copertura leggera se costretti ad effettuare un Test di Morale beneficiano di un

modificatore di +1 nel lancio del dado. Sono considerati in copertura leggera anche i soldati disposti in cima ad una cresta di collina o duna, dietro un albero, dietro un angolo di edificio oppure in Terreno Rotto.



Sezione Mitragliatrice Ascari



Villaggio e Fortino

13. SCENARI DI GIOCO

Vi sono un numero infinito di possibilità per creare uno scenario di wargame, gli esempi che vi forniremo, non saranno legati ad alcune nazionalità in particolare, proprio per venire incontro ai giocatori, che potranno così utilizzare i soldatini a loro disposizione, di qualunque casa o scala, sia in plastica che in piombo, sia italiani, dervisci, etiopi, guerrieri Beni-Amer, guerrieri Habab, ecc.

Anche se puoi solamente piazzare i tuoi reparti sul tavolo e combattere finché annienti le forze del tuo avversario (o loro annientano le tue), è molto più divertente tentare di compiere una particolare missione. I comandanti non sciupano le vite dei loro soldati in battaglie senza scopo; ogni unità ha una missione come parte di una grande strategia per la vittoria.

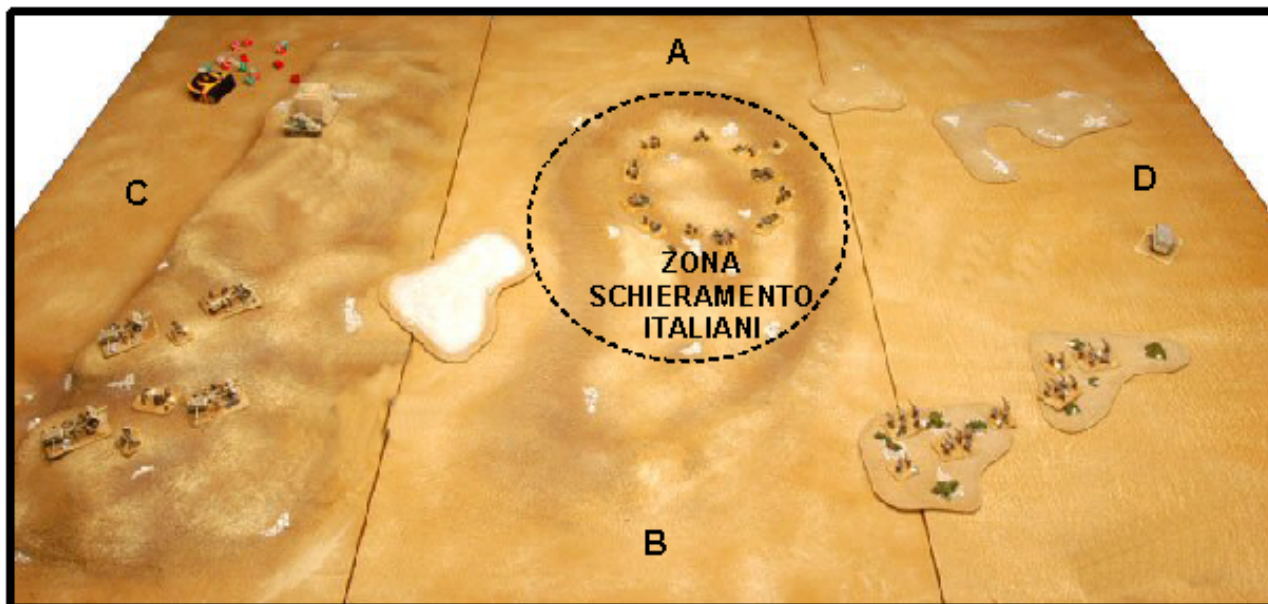
Le battaglie della guerre coloniali sono state combattute per molte ragioni differenti. Alcune erano attacchi massicci miranti ad annientare le forze europee, mentre altre erano solamente pattuglie da ricognizione che tentavano di scoprire il più possibile sul nemico con le minori perdite oppure razzie.

Le missioni ti forniscono tutto quello di cui hai bisogno per combattere vari tipi di battaglie. Ti dicono dove schierare il tuo reparto, quali sono i tuoi obiettivi, e dicono in che modo vinci o perdi. Alcune missioni aggiungono anche regole speciali per riflettere la particolare natura della battaglia. Gli scenari usano reparti di valore uguale in punti per ogni schieramento.

14. SCENARIO IN SOLITARIO

Il primo scenario di prova è molto semplice e per essere giocato basterà un solo giocatore, che si alternerà nella parte del Giocatore Reale ed in quella del Giocatore Fantasma. Il Giocatore Reale avrà a disposizione un totale di 1 Ufficiale italiano con pistola e sciabola + 7 Soldati italiani con fucili oppure 1 Ufficiale italiano con pistola e sciabola + 11 Soldati Ascari con fucili. Il Giocatore Fantasma avrà invece 1 Leader + 11 guerrieri con fucili + 12 guerrieri con armi bianche (lance, spade, ecc.). Per giocare si avrà bisogno di un tavolo di 120cm X 90cm. Il campo di battaglia è composto da una Collina (20cm per 30cm), che viene considerata Copertura Leggera ed ai fini del movimento Terreno Rotto e viene posta al centro del tavolo.

Per giocare questo scenario potete utilizzare soldati Italiani contro Etiopi, Italiani contro Dervisci, Esploratori e Marinai italiani di scorta contro popolazioni locali, ecc.



Campo di battaglia 90 X 120cm.

DOTTRINE TATTICHE. Il Giocatore Reale Italiano schiera al primo turno di gioco le sue 8 figure al centro del tavolo e sopra la collina. Il Giocatore Fantasma lancerà 1D6, con un risultato di 1-2 farà entrare i suoi 24 guerrieri dal lato di tavolo "A"; con 3-4 i suoi guerrieri entrano dal lato di tavolo B; con 5 i suoi guerrieri entrano metà dal lato "C" e metà dal lato "D"; e con 6 il Giocatore Fantasma fa entrare 6 guerrieri da ogni lato di tavolo. I guerrieri del Giocatore Fantasma devono per la via più breve muovere contro i soldati italiani, con l'obiettivo di entrare in corpo a corpo per eliminarli tutti.

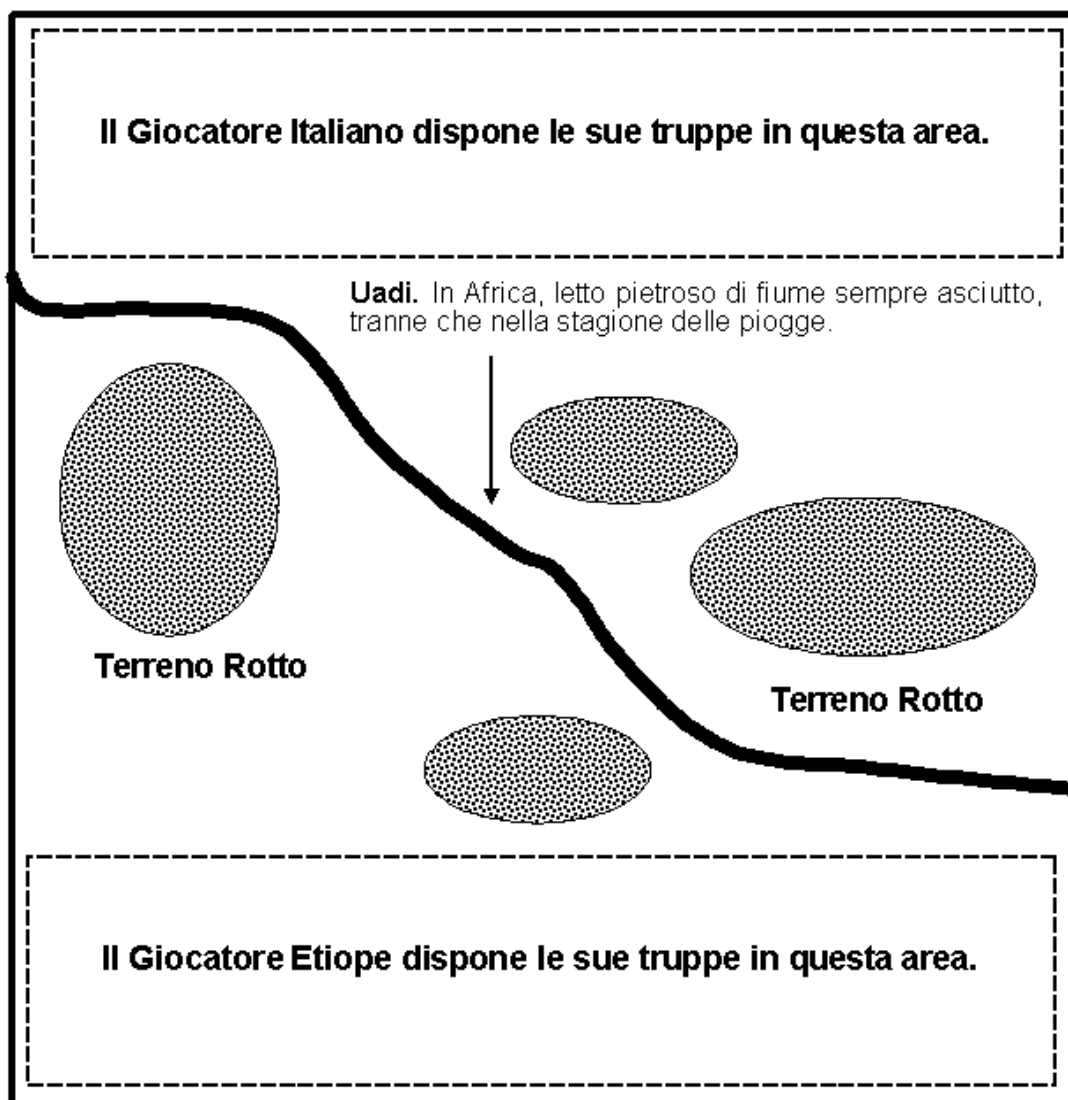
Queste sono le semplici dottrine tattiche, che i soldati del Giocatore Fantasma applicheranno, tenendo sempre conto che sarà comunque il Giocatore Reale a muovere i modelli. In caso di particolari casi, il Giocatore Reale per far prendere una decisione ai soldati del Giocatore Fantasma potrà lanciare 1D6, e con un risultato di 1, 2 o 3, la risposta sarà affermativa, mentre con 4, 5 o 6, la risposta sarà negativa. Tenete presente che i soldati nella collina sono in Copertura Leggera.

CONSIGLI. Questo scenario servirà per impraticarsi e prendere confidenza con le regole, e dopo averlo giocato un paio di volte potete passare agli altri scenari. Il Giocatore Reale dovrà provare diverse tattiche, in genere frutta restare uniti, cercando di sfruttare la copertura leggera ed eliminare col tiro il maggior numero possibile di nemici, per poi sfruttare nella mischia un pizzico di fortuna. Il Giocatore Fantasma dovrà evitare di attaccare con i suoi guerrieri alla spicciolata, perché rischia di non arrivare neanche con un soldato alla collina. Attenzione perché per vincere si potrà arrivare ad un corpo a corpo all'ultimo sangue.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vincerà il Giocatore Fantasma se elimina tutti i soldati del Giocatore Reale, ogni altro risultato provoca la vittoria del Giocatore Reale.

15. SCENARIO: COATIT, 13-1-1895.

Il maggiore Hidalgo con 4 compagnie del II° btg. Indigeni, il mag. Galliano con il III° btg. Indigeni, il mag. Toselli con il IV btg. Indigeni, il cap. Ciccodicola con la 1° batteria da montagna (4 pezzi), le bande nere dell'Oculè-Kusai e del Seraè, battono diverse migliaia di guerrieri tigrini di ras Mangascià.



Campo di battaglia 90cm X 90cm.

ITALIANI				
Unità	Comandanti	Ufficiali	Figure	Cannoni
II° Btg. Indigeni	Magg. Hidalgo	1	7 Ascari	-
III° Btg. Indigeni	Magg. Galliano	1	7 Ascari	-
IV° Btg. Indigeni	Magg. Toselli	1	7 Ascari	-
1° btr. Indigena	Cap. Toselli	1	4 serventi	1
Bande Nere		1 Leader	8 con armi bianche	-
Totale		5	33 Soldati	1 Cannone

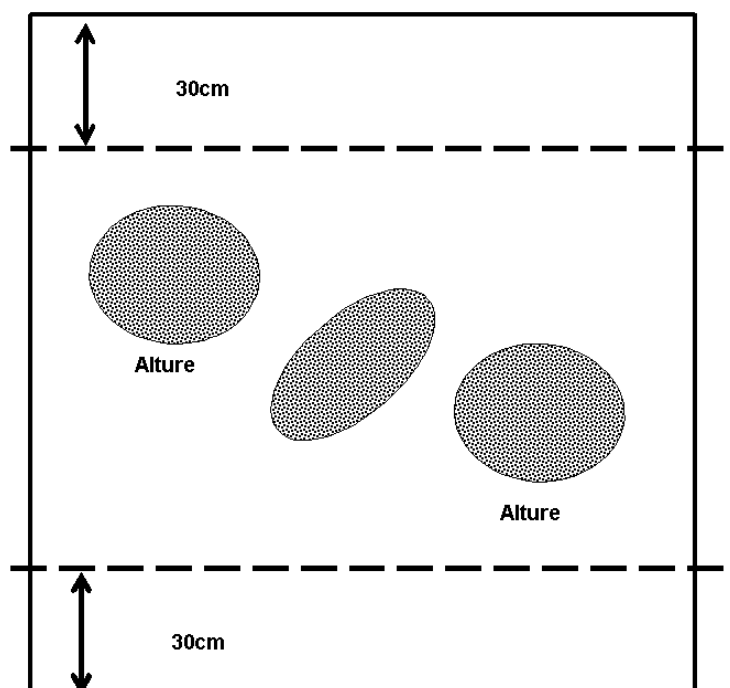
ETIOPI				
Unità	Comandanti	Leader	Fucili	Armi Bianche
Guerrieri Etiopi	Ras Mangascià	1	20 guerrieri	20 guerrieri
Guerrieri Etiopi	-	1	15 guerrieri	15 guerrieri
Guerrieri Etiopi	-	1	10 guerrieri	10 guerrieri
Totale		3 Capi	45 Guerrieri	45 Guerrieri

DOTTRINE TATTICHE. Entrambi i giocatori schierano le proprie truppe all'interno della zona a loro riservata. Se possibile mettete uno schermo (potete utilizzare dei coperchi di scatole, ecc.) a metà del tavolo per consentire lo schieramento segreto.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vince il giocatore Italiano se elimina almeno 45 Etiopi. Vince il giocatore Etiope se elimina almeno 20 Italiani.

16. SCENARIO LIBERO

Sceglietevi un numero di punti adeguato, a seconda dei soldatini e del tavolo da gioco a vostra disposizione, dopodichè consultate la Lista degli Eserciti ed acquistate con i punti a disposizione le vostre unità.



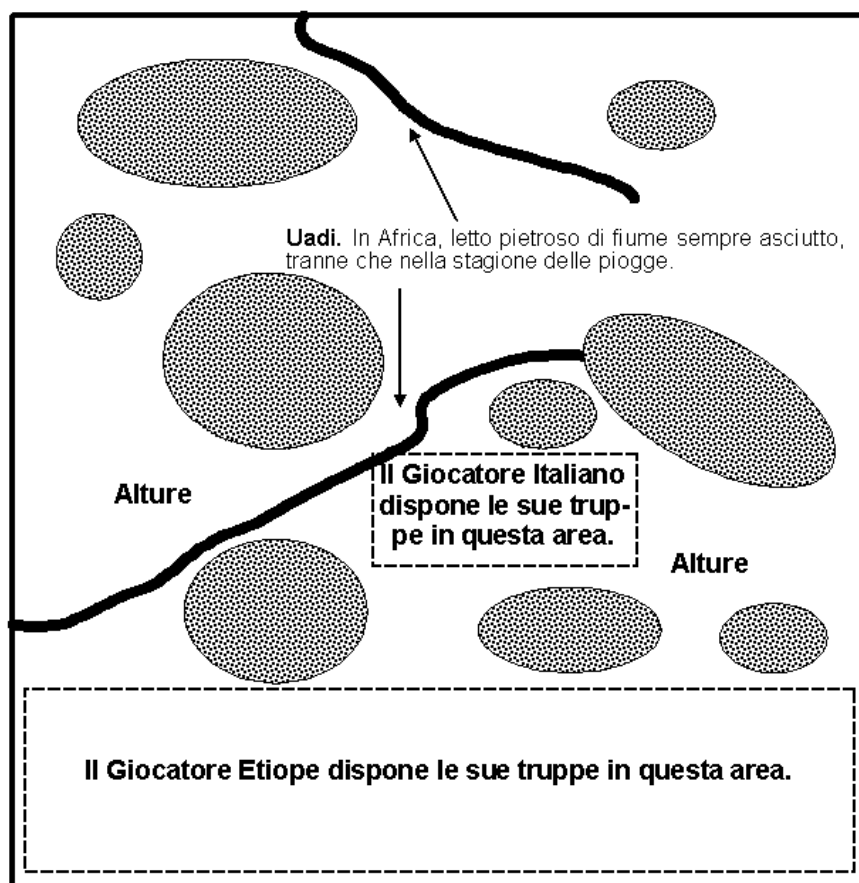
TERRENO. Il giocatore Etiope dovrà preparare il terreno (max. 10 elementi di terreno, da scegliere fra Terreno Rotto, Altire, Uadi, ecc.). Il giocatore Italiano dovrà poi scegliere il suo lato d'entrata, mentre al giocatore Etiope toccherà quello opposto. Quindi, il giocatore Italiano disporrà le sue unità entro 30cm dal proprio lato di entrata, poi farà la stessa cosa il giocatore Etiope.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vince il Giocatore Etiope/Derviscio se eliminerà tutti i soldati Italiani; vince il giocatore Italiano se elimina il 50% dei guerrieri nemici; ogni altro risultato provoca la vittoria del Giocatore Italiano.

17. AMBA ALAGI, 7-12-1895.

Su questo monte dell'Eritrea, il presidio del maggiore Toselli (1800 uomini e 4 pezzi di artiglieria), fu massacrato dagli abissini di Ras Maconnen (rapporto di forze 20 a 1). Tutta una serie di ordini e contrordini, sono all'origine di questa disfatta italiana, causata dal mancato arrivo dei rinforzi del gen. Arimondi, proibito dal gen. Baratieri.

Etiopi	Comandanti	Leader	con Fucili	con Armi Bianche
Guerrieri Etiopi	Fitaurari Gabejohù	1	-	-
Guerrieri Etiopi	Ras Oliè dello leggiù	1	10	10
Guerrieri Etiopi	Ras Alùla	1	10	10
Guerrieri Etiopi	Ras Mangascià	1	10	10
Guerrieri Etiopi	Ras Makonnèn	1	10	10
Cavalieri Galla	Ras Michael	1	5	5
Totale		6	45	45
Italiani	Comandanti	Ufficiali	Ascari	Cannoni
Stato Maggiore	Magg. Toselli	1	-	-
Comp. IV° btg. Indig.	Bruzzi	1	6	-
Comp. IV° btg. Indig	Issel	1	6	-
Centuria Pagella	Pagella	1	4	-
Comp. IV° btg. Ind.	Canovetti	1	6	-
3° Comp. III° Btg. Indig.	cap. Persico	1	6	-
Batteria da Montagna	Angherà	1	4 serventi	1
Totale		7	32	1



Terreno. Altire e Uadi, dimezzano il movimento di tutti gli elementi italiani (esclusi gli Etiopi) e sono considerati Copertura Leggera per tutte le figure al loro interno. Il tavolo può misurare 120cm X 90cm.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Vince il giocatore Italiano se elimina almeno 45 etiopi. Vince il giocatore Etiope se elimina almeno 20 italiani.

18. SCENARI, 1916

Nei primi scenari abbiamo suggerito delle note per lo schieramento e l'inizio di una battaglia, ma con l'esperienza, la maggior parte dei giocatori sviluppa dei concetti personali su come organizzare uno scenario. Per aiutarvi suggeriamo alcune situazioni semplici, a cui potrete aggiungere modifiche, secondo le vostre esigenze. Per riuscire ad avere un minimo di realtà storica negli scenari che progetterete, è bene tenere presente che i rapporti di forza tra gli eserciti europei e quelli indigeni, devono essere in genere in favore degli Etiopici o Dervisci di 2 a 1 (Scenario favorevole agli Italiani), 3 a 1 (Scenario equilibrato) oppure 4 a 1 (Scenario favorevole agli Etiopi o Dervisci). Negli armamenti, tenete sempre presente che Etiopi o Dervisci, non possedevano grosse percentuali di fucili efficienti e munizionamento adeguato. L'esercito italiano poteva venire sopraffatto sia perchè sorpreso sia per mancanza di coordinamento, ma se non vi era un numero decisamente superiore di nemici, la battaglia difficilmente poteva finire con una vittoria EtiopE. La battaglia di Adua vede circa 120.000 Etiopici contro 17.500 italiani, mentre a Dogali, 500 italiani se la devono vedere contro 3.000 guerrieri tigrini, ecco perchè se mettiamo in campo una unità base di italiani, è necessario opporgli almeno due, tre o quattro unità base di Etiopi o Dervisci. In realtà, è possibile ridurre tali rapporti se progettate scenari skirmish, cioè piccole azioni di scaramuccia, tra pattuglie di esploratori, foraggiatori oppure frammenti di azioni più grandi.

LA BATTAGLIA D'INCONTRO. Il giocatore Etiope dovrà preparare il terreno. Il giocatore Italiano dovrà poi scegliere il suo lato d'entrata, mentre al giocatore Etiope toccherà quello opposto. Quindi, il giocatore Etiope disporrà le sue basette entro 30cm dal suo lato d'entrata. L'attaccante dovrà quindi disporre le sue figure entro 30cm dal proprio lato di entrata.

Italiani. Una o due unità di base o quante ne avete a disposizione. Ogni unità base è composta da 8 soldati italiani oppure 12 ascari oppure da 6 cavalieri o da un cannone con 4 serventi, con un ufficiale per ogni plotone / sezione.

Etiopi o Dervisci. Moltiplicare per due, tre o quattro le unità di base a disposizione del giocatore Italiano, il risultato saranno le unità di base del giocatore Etiope o Derviscio. Ogni banda di guerrieri è composta da 1 Leader + 11 guerrieri con fucili + 12 guerrieri con armi bianche.

Condizioni di Vittoria. L'obiettivo principale per entrambi i giocatori è di mandare in Rotta il nemico, in pratica eliminare il 50% delle forze nemiche.

ATTACCO AD UN AVAMPOSTO ITALIANO.

Disponete gli elementi del terreno sul tavolo da gioco come vi sembra più opportuno o secondo le regole normali. Al centro del campo di battaglia costruite un avamposto italiano, con quattro bassi muretti ed un piccolo edificio al centro oppure tende ed un pozzo. Il perimetro esterno di questo avamposto non dovrebbe eccedere i 20cm per 20cm. Il giocatore italiano piazza le sue figure in posizione dentro l'avamposto. Il giocatore Etiope o derviscio non dispone le sue figure sul tavolo da gioco fino all'inizio del suo primo turno, a questo punto, e durante i turni seguenti, il giocatore indigeno può inviare in battaglia, come egli desidera, le sue unità base, che potranno entrare da un qualunque lato del tavolo di gioco durante la fase di movimento di un turno, e muovere immediatamente dal bordo del tavolo.

Italiani. Una o due unità di base o quante ne avete a disposizione. Ogni unità base è composta da 8 soldati italiani oppure 12 ascari oppure da 6 cavalieri o da un cannone con 4 serventi, con un ufficiale per ogni plotone / sezione.

Etiopi o Dervisci. Moltiplicare per due, tre o quattro le unità di base a disposizione del giocatore Italiano, il risultato saranno le unità di base del giocatore Etiope o Derviscio.

Condizioni di Vittoria. L'obiettivo di questo scenario, è per gli Etiopi ed i Dervisci, la conquista dell'avamposto italiano, mentre per gli italiani sarà indispensabile reggere l'urto nemico e tenere la posizione.

ATTACCO AD UNA COLONNA ITALIANA.

Disponete gli elementi del terreno sul tavolo da gioco come vi sembra più opportuno. Al centro del campo di battaglia piazzate una colonna di Italiani, composta da una o più unità di base. La colonna italiana sarà disposta in colonna di marcia oppure già in allarme, cioè in quadrato oppure a catena. Il giocatore Etiope o Derviscio non dispone le sue figure sul tavolo da gioco fino all'inizio del suo primo turno, a questo punto, e durante i turni seguenti, il giocatore indigeno può inviare in battaglia, come egli desidera, le sue unità base, che potranno entrare da un qualunque lato del tavolo di gioco durante la sua fase di movimento, e muovendo dal bordo del tavolo.

Italiani. Una o due unità di base o quante ne avete a disposizione. Ogni unità base è composta da 8 soldati italiani oppure 12 ascari oppure da 6 cavalieri o da un cannone con 4 serventi, con un ufficiale per ogni plotone / sezione.

Etiopi o Dervisci. Moltiplicare per due, tre o quattro le unità di base a disposizione del giocatore Italiano, il risultato saranno le unità di base del giocatore Etiope o Derviscio.

Condizioni di Vittoria. L'obiettivo di questo scenario è per gli Etiopi e Dervisci, di eliminare tutti gli Italiani, mentre per gli Italiani sarà indispensabile reggere l'urto nemico e respingere il nemico. In questo scenario gli Italiani sono considerati in difesa ed i loro nemici in attacco.

ATTACCO ITALIANO AD UNA POSIZIONE ETIOPE O DERVISCIA. Un terreno con molte colline difficili, uadi, canali, boscaglie e terreno rotto per gli Etiopi, mentre fiumi secchi, dune, terreno rotto per i Dervisci, dovrebbe essere preparato sul campo di battaglia. Non è necessario usare tende o edifici. Gli italiani entreranno da un lato corto del tavolo, mentre Etiopi o Dervisci possono essere posizionati nascosti dietro elementi di terreno che celino la loro presenza. La loro posizione nascosta deve distare almeno 30cm dal punto di entrata degli Italiani. Una volta che le forze Etiopi o Dervisce sono schierate, la partita ha inizio con l'entrata delle unità di base Italiane, che entreranno sul tavolo, nella fase di movimento del primo turno.

Italiani. Una o due unità di base o quante ne avete a disposizione. Ogni unità base è composta da 8 soldati italiani oppure 12 ascari oppure da 6 cavalieri o da un cannone con 4 serventi, con un ufficiale per ogni plotone / sezione.

Etiopi o Dervisci. Moltiplicare per due, tre o quattro le unità di base a disposizione del giocatore Italiano, il risultato saranno le unità di base del giocatore Etiope o Derviscio.

Condizioni di Vittoria. L'obiettivo degli Italiani è di ripulire l'intero campo di battaglia dalla presenza degli Etiopi o Dervisci. In questo scenario gli Italiani sono considerati in attacco ed i loro nemici in difesa.

IL CONVOGLIO. Ecco uno scenario semplice e veloce, con relativamente poche figure ed una situazione tattica particolarmente affidabile per una prima prova.. Un ufficiale italiano è stato incaricato di proteggere un piccolo convoglio, rappresentato da 4 muli con cibo e foraggio, che ha raccolto nelle terre circostanti. Sa benissimo di rappresentare un ghiotto boccone per i razziatori e sta quindi in guardia contro qualunque minaccia, ed infatti una banda di razziatori si appresta ad assalirlo e depredarlo. Gli italiani entreranno da un lato corto del tavolo, mentre le forze Etiopi o Dervisce possono essere posizionate nascoste dietro elementi di terreno che celino la loro presenza. La loro posizione nascosta deve distare almeno 30cm dal punto di entrata degli Italiani.

Una volta che le forze Etiopi o Dervisce sono schierate, la partita ha inizio con l'entrata delle unità di base Italiane, che entreranno sul tavolo, nella fase di movimento del primo turno.

Italiani: 1 Ufficiale con pistola e spada, 11 Fanti Ascari con fucile, 4 civili e 4 muli.

Razziatori: 1 Leader con fucile, 11 Guerrieri con armi bianche, 12 Guerrieri con fucile.

Condizioni di Vittoria. Vincono gli Italiani se riescono ad uscire, con almeno tre dei loro muli, dalla parte opposta da cui sono entrati ogni altra soluzione produce la vittoria degli indigeni.

L'ESPLORAZIONE. Uno dei pochi modi per ottenere informazioni era di inviare in esplorazione sia piccoli gruppi di cavalleria leggera, sia ufficiali di stato maggiore specializzati in questo campo (di solito con una scorta). Se uno di questi gruppi si imbatteva in un gruppo avversario simile o in una postazione del nemico, poteva aver luogo una scaramuccia. Un ufficiale di stato maggiore poteva tentare di raggiungere villaggi circostanti per fare prigionieri da interrogare o per trovare una guida locale. Se si imbatteva in un piccolo gruppo di avversari, poteva tentare di aprirsi un varco.

Gli italiani entreranno da un lato corto del tavolo, mentre le forze Etiopi o Dervisce possono essere posizionate nascoste dietro elementi di terreno che celino la loro presenza. La loro posizione nascosta deve distare almeno 30cm dal punto di entrata degli Italiani. Una volta che le forze Etiopi o Dervisce sono schierate, la partita ha inizio con l'entrata delle unità di base Italiane, che entreranno sul tavolo, nella fase di movimento del primo turno.

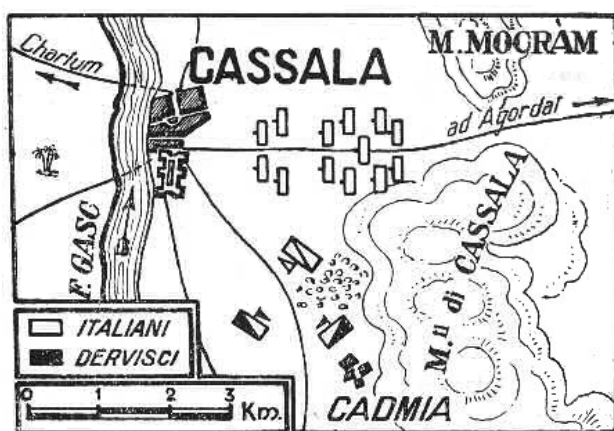
Italiani: Una o due unità di base o quante ne avete a disposizione. Ogni unità base è composta da 8 soldati italiani oppure 12 ascari oppure da 6 cavalieri o da un cannone con 4 serventi, con un ufficiale per ogni plotone / sezione.

Etiopici o Dervisci: Moltiplicare per due, tre o quattro le unità di base a disposizione del giocatore Italiano, il risultato saranno le unità di base del giocatore Etiope o Derviscio. Ogni banda di guerrieri è composta da 1 Leader + 11 guerrieri con fucili + 12 guerrieri con armi bianche oppure 8 cavalieri.

Condizioni di vittoria. L'obiettivo degli Italiani è di raggiungere il piccolo insediamento (20cm per 20cm) posto al centro del campo di battaglia e poi tornare indietro ed uscire da dove si è entrati, con almeno la metà delle proprie forze, ogni altra soluzione produce la vittoria degli indigeni.



19. CENNI STORICI E SUGGERIMENTI



Cassala

La presenza italiana in Africa si può far risalire al 15 novembre 1865, data in cui la società ligure di navigazione "Rubattino" stipulò con i sultani Ibrahim ed Hassàn il primo contratto, ispirato dal Governo, per l'acquisto della baia di Assab in Dancalia (Etiopia), da utilizzare quale base di appoggio sul Mar Rosso per le sue navi dirette in Oriente. Successivi acquisti aumentarono il territorio della società mercantile sino ad un'ampiezza di 36 miglia per 2-6 miglia di profondità oltre alle isole prospicienti la baia stessa (1880). Dopo che la Francia impose il suo protettorato alla Tunisia (1881) e l'Inghilterra all'Egitto (1882), l'Italia s'indusse a concepire una più estesa penetrazione nell'entroterra etiopico, sollecitata anche dal favore dell'Inghilterra stessa che vedeva di buon occhio l'espansione italiana nel Mar Rosso piuttosto che nel Mediterraneo e che sperava, indirettamente, in un aiuto per domare la rivolta scoppiata nel Sudan ad opera dei Dervisci seguaci del Mahdi (gennaio 1885). Nel 1881, l'oscuro figlio di un carpentiere, Mohammed Ahmed Abn Al Sayid Abdullah si autoproclamò il salvatore da lungo atteso della fede islamica in Sudan, e organizzò le varie tribù del Sudan egiziano, in una forza che avrebbe liberato il loro paese dagli infedeli. Questo esercito di Dervisci, come erano chiamati, ebbe pieno successo nello sconfiggere tutte le forze egiziane mandate contro di loro. Alla fine, unità britanniche dell'esercito di occupazione furono mandate in campo a disperdere queste tribù fanatiche. Il generale Charles Gordon, *il Cinese*, fu mandato a Khartum, dove fu a lungo assediato e, infine, ucciso. Quasi tutte le tribù pastorali e nomadi el Sudan furono alla fine incorporate nell'esercito Derviscio. La più famosa era quella nota come *Fuzzy-Wuzzy* (capelli crespi). Il grosso dell'esercito del Mahdi (come veniva chiamato il profeta), era all'incirca diviso tra le tribù in unità di 1.000 uomini comandate da Emiri;

i più importanti tra loro furono Osman Digna, Abu Anga, Mohammed Sherif, Abd Al-rahman e Musa Wad Helu. La maggior parte dei Dervisci erano armati con vecchi fucili Remington catturati, e inoltre di molti inefficienti moschetti a pietra focaia prodotti localmente. Le armi principali delle orde dervisce, tuttavia, erano delle lunghe lance a lama larga e lunghe e diritte spade a due mani. Venivano usati anche piccoli scudi rotondi fatti di pelle di rinoceronte, elefante o coccodrillo, che si diceva potessero deviare un proiettile. Le caratteristiche di combattimento e l'efficacia in battaglia dell'esercito derviscio del Mahdi possono essere riassunte bene in questa citazione da Charles Neufield, un Tedesco che fu prigioniero dei Dervisci per dodici anni. Egli afferma che nel combattimento ravvicinato, l'orda dei Dervisci è più che alla pari del meglio addestrato esercito europeo. *Svelti e silenziosi nei movimenti, capaci di coprire distanze ad una velocità di 4 o 5 volte superiore a quelle di truppe addestrate, ... ogni uomo, quando veniva il momento di attaccare, era capace di combattere indipendentemente dagli ordini, svelto, veloce e agile come un gatto e assetato di sangue come una tigre che sta morendo di fame, ... completamente incurante della propria vita, riescono a continuare a colpire e affondare con la lancia e la spada anche con mezza dozzina di ferite, ognuna delle quali avrebbe ucciso un Europeo.* Contro gli Italiani, i Dervisci utilizzarono anche la loro cavalleria Baggàra, una sorta di cavalleria catafratta, perdendo però a Agordàt (1890), Serobèiti (1892), Agordàt (1893), Kassala (1894), Gulasit (1896), Sabderàt (1896), Monte Mocràm (1896), Tucrùf (1896).

Non sempre è semplice per un neofita interpretare le regole, in particolare quando i regolamenti pur essendo molto semplici non presentano esempi pratici oppure danno per scontato tutta una serie di notizie e tecniche di wargame, che in realtà ad uno che inizia a giocare non sono proprio chiare. Nel nostro caso, avete due possibilità quando vi trovate in difficoltà, affidarvi al vostro buon senso ed alle vostre conoscenze di storia militare oppure visitare il sito Internet:

www.accademiawargame.it

Vi accorgete che non avete bisogno di tantissimi soldatini per iniziare a giocare, basterà avere da un minimo di 8 soldati fino a poco più di 50 soldati, in realtà potete usare anche un numero maggiore di figure, dipenderà dalle vostre esigenze.

20. LISTA DEGLI ESERCITI



Artiglieria etiope



Ascari che avanzano

L'Ordine di Battaglia. Ogni giocatore all'inizio della battaglia ha a sua disposizione un numero variabile di plotoni a seconda della scala di gioco. A seconda del periodo storico e della nazionalità, il numero di figure presenti in una compagnia varia. Vi forniamo una lista apposita con i riferimenti storici per ciascun esercito.

Italiani in Eritrea, 1885 - 1907.

In questo periodo un plotone di fanteria europea (Bersaglieri, Cacciatori d'Africa, Alpini) è composta da 7 figure con fucili ed 1 ufficiale italiano con pistola e sciabola. Ogni quattro plotoni si forma una compagnia ed è aggiunto gratis un ufficiale italiano di grado superiore. Costo 10 punti.

Ascari Italiani, 1885 – 1907.

In questo periodo un plotone (buluk) di fanteria indigena è composta da 11 figure con fucili ed 1 ufficiale italiano con pistola e sciabola. Ogni quattro plotoni si forma una compagnia ed è aggiunto un ufficiale italiano gratis di grado superiore. Costo 10 punti.

Etiopi oppure Dervisci, 1885 – 1907.

Una banda di guerrieri è composta da 1 Leader + 11 guerrieri con fucili + 12 guerrieri con armi bianche. Ogni volta che un guerriero con fucile è messo fuori combattimento, un guerriero con armi bianche raccoglie l'arma da terra. In pratica, scambiate il soldatino morto con il fucile con la figura più vicina che possiede armi bianche. Lo scambio è automatico ma non obbligatorio. Ogni quattro bande si forma un clan ed è aggiunto un

Leader gratis di grado superiore. Costo 10 punti.

Squadra Mitragliatrici Italiani. 3 serventi + 1 mitragliatrice + 1 mulo. Costo 10 punti.

Sezione Artiglieria da Montagna. 4 serventi + 1 cannone + 1 mulo. Costo 10 punti.

Esploratori Italiani. 1 Ufficiale con pistola e sciabola + 3 soldati europei con fucili + 6 ascari con fucili. Costo 10 punti.

Squadrone Cavalleria Italiana. 1 Ufficiale con spada e pistola + 5 Penne Nere con lancia e carabina. Costo 10 punti.

Bande Nere al servizio degli Italiani. 1 Leader + 6 guerrieri con fucili + 12 guerrieri con armi bianche. Costo 10 punti.

Baggara Dervisci o Etiopi a cavallo. 1 Leader a cavallo + 7 guerrieri con fucili a cavallo. Costo 10 punti.

N.B. Per ottenere degli scenari equilibrati, tenete presente che le forze indigene (Etiopi oppure Dervisci) devono essere sempre superiori rispetto agli Italiani. In genere, con un rapporto di forze di 2 a 1 a favore degli Etiopi/Dervisci, avrete una battaglia favorevole agli Italiani; con un rapporto di forze di 3 a 1 a favore degli Etiopi/Dervisci, avrete una battaglia equilibrata; mentre con un rapporto di forze di 4 a 1 a favore degli Etiopi/Dervisci, avrete una battaglia favorevole alle popolazioni indigene. Ad esempio, se gli Italiani hanno 8 soldati, per avere uno scenario equilibrato (3 a 1), le forze indigene (Etiopi/Dervisci) avranno 24 guerrieri (12 con fucili e 12 con armi bianche), e così via. Le forze indigene non possono avere armi di fuoco in numero superiori al 50% dei propri effettivi.

21. CAMPAGNA D'AFRICA ORIENTALE

Gli Italiani fin dall'inizio della loro impresa d'Africa, puntarono sulle forze indigene, prima affidando la scorta dei convogli e del postribolo locale, ai *Basci-Buzuk* (teste matte), e poi con l'organizzazione di orde mobili, con compiti di ordine pubblico e polizia interna. Nel 1889 questo corpo di indigeni venne sciolto, pur mantenendo una riserva interna fino alle soglie del primo novecento. Oltre ai basci-buzuk, si cercarono di reclutare *bande nere*, mercenari al soldo degli italiani, che in una continua altalena, disertavano e riprendevano servizio, a seconda del momento e dei loro interessi. La fanteria regolare italiana (Alpini, Bersaglieri, Fanteria d'Africa), pur avendo un buon volume di fuoco, pativa il clima e tutto sommato, era inferiore, rispetto ai battaglioni Ascari con ufficiali italiani, inoltre lo era da un punto di vista numerico, perché i battaglioni Ascari contavano circa 950 uomini, mentre i battaglioni italiani erano intorno ai 450. L'esercito era dotato di armi rigate, la fanteria usava il fucile Vetterly, mod.1870. La cavalleria italiana era composta da Penne di Falco (squadroni Kerèn e Asmara) e Meharisti (truppe cammellate), con ufficiali italiani e soldati indigeni. L'artiglieria si divideva in batterie nazionali, da montagna e indigene, tutte valide e coraggiose. Si può dire che gli Italiani abbiano vinto tutte le loro battaglie contro i Dervisci, al contrario degli Inglesi, mentre hanno patito l'esercito abissino, con cui si sono trovati a mal partito, a Dogali, all'Amba Alagi, e a Adua.

Gli **Abissini** subiscono influenze arabe, ebraiche ed ellenistiche. Formano un regno con capitale Axum governato da un re dei re, seguono la religione monofisita, combattono gli altri africani a ovest, distruggendo l'antico regno di Meroe. Poi subiscono le invasioni dei principati islamici yemenita e dei Fatimidi. Axum è devastata da una misteriosa regina detta Essato (La Distruttrice). Quando arrivarono gli Italiani, l'esercito etiopico, era un ottima macchina da guerra, in grado di impensierire qualunque potenza europea, con un volume di fuoco, certamente superiore ai zulu, e con un numero di componenti che spesso nella sua massima espressione superava abbondantemente i centomila uomini. Ogni singola parte di questo fiume di uomini aveva una sua denominazione ed un suo particolare compito, in particolare la logistica e la sussistenza, dovevano essere curate fin nei loro minimi particolari, per assicurare cibo e ristoro a tutto l'esercito in movimento, che marciava per sole cinque ore al giorno, dedicando il resto alla dislocazione del campo. Il martedì e le prime ore dell'alba, erano i migliori momenti per combattere.

La tattica era abbastanza statica e semplice, si trattava di assumere la formazione di marcia, a croce greca, cioè con i bracci della croce identiche, la testa della formazione attaccava il nemico, parte del centro e della retroguardia veniva a formare la riserva, mentre le altre due braccia, in maniera veloce, avvolgevano ed annientavano il nemico. Sono le carabine Remington R.B., una delle armi più ricercate dagli Abissini durante la guerra italo-etiopica, catturate agli egiziani e ai dervisci, oppure acquistate dai mercanti francesi, talvolta donate dagli stessi italiani. Per il resto si usavano vecchi fucili ad avancarica o a miccia oltre alle classiche armi bianche. Alla vigilia della Prima Guerra Mondiale, solo due stati africani erano indipendenti, Liberia ed Etiopia.



Baratieri



Galliano



Albertone

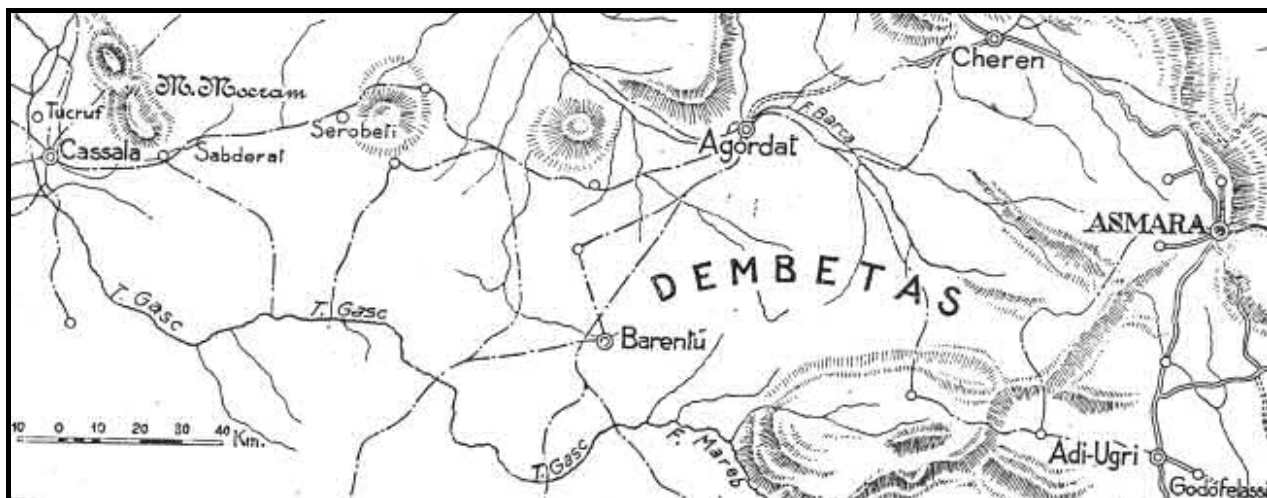


Arimondi



Dabormida

22. CRONOLOGIA DELLE BATTAGLIE



Prima guerra Italo-Abissina.

L'acquisizione della Colonia Eritrea.

SAATI, 25-1-1887 (Italiani vs. Tigrini). Ras Alùla attacca l'avamposto italiano di Saati con circa 5.000 guerrieri, ma viene respinto dopo un breve combattimento. Il forte è difeso dal mag. Boretti, dalla 9° comp. del 6° rgt. fanteria, dalla 10° comp. del 7° rgt. fanteria, da una sezione della 1° comp. del 17° rgt. artiglieria e da 300 basci-buzuk. Poche perdite per entambe le parti.

DOGALI, 26-1-1887 (Tigrini vs. Italiani). Dopo l'occupazione di Massua, gli Italiani penetrarono in Etiopia: fu inevitabile lo scontro con il negus abissino Giovanni. La colonna italiana di 3 compagnie di fanteria e 2 buluc irregolari, per un totale di circa 500 uomini agli ordini del tenente colonello Tommaso De Cristoforis, partita da Monkullo per portare gli approvvigionamenti all'avamposto del forte Saati, venne presa in una imboscata presso il colle Dogali, a circa 20 km da Massaua. Nel ripiegamento gli Italiani si ritrovarono sul colle completamente circondati dagli Abissini del ras Alula (circa 10.000 uomini). La colonna italiana, malgrado la prolungata resistenza (di ben 8 ore) che provocò 2000 perdite tra gli avversari, venne massacrata.

Spedizione di San Marzano.

VALLE DI AILET, 17-3-1888 (Italiani vs. Abissini). Una pattuglia di basci-buzuk in esplorazione attraverso la valle si batte contro una cinquantina di abissini di ras Alùla.

Consolidamento della Colonia.

KEREN, 26-7-1888 (Prima Occupazione). Una banda nera (Kafil) al soldo degli italiani prende possesso della località, in seguito tradirà.

SAGANEITI, 8-8-1888 (Degiac Dabed vs. Italiani). Una banda di predoni al soldo degli italiani, e guidata da Degiac Dabed, tradisce per la seconda volta e si ribella. Vengono inviati 16

buluk di basci-buzuk al comando del cap. Cornacchia con altri 4 ufficiali, seguiti da 12 buluk di basci-buzuk, per sconfiggere la banda nera in rivolta. La spedizione è una tragedia e perde 5 ufficiali e 250 basci-buzuk e diversi feriti.

KEREN, giugno-1889 (Seconda Occupazione). La località viene di nuovo ripresa dagli italiani, dopo il tradimento della banda nera di balambaràs Kafil.

ASMARA, 3-8-1889 (Occupazione). Gli italiani prendono possesso di tale località.

ADUA, 21-1-1890 (Occupazione). Un forte contingente di italiani prende possesso di tale località.

Campagna contro i Dervisci.

CUFIT, 25-9-1885 (Abissini vs. Dervisci). Ras Alùla sconfigge i Dervisci di Osman Digma, un emiro del Gedarèf.

METEMMA, 8-9-10(?) - 3-1889 (Abissini vs. Dervisci). L'avvento del mahdismo aggrava il conflitto che da secoli divideva l'impero cristiano d'Etiopia da tutte le popolazioni mussulmane che lo circondano. Gli Abissini avevano combattuto i Dervisci già da molto tempo prima che gli Italiani venissero a costruire la loro colonia in Africa. L'8 marzo, il Negus Johannes con 80.000 uomini punta contro l'emiro Zaki Tummal, che si è trincerato in Metemma, fortificata con diversi ordini di palizzate, di fossati e ridotte, difesa da almeno 70.000 guerrieri. La posizione sembra quasi impredibile, ma Johannes ha una netta superiorità nell'armamento, che comprende anche alcuni cannoni. Angelo Del Boca, nel suo "Gli Italiani in Africa Orientale", ci racconta così gli eventi della battaglia: *"L'attacco viene sferrato all'alba del 9 e, con i combattenti, sono in prima linea alcune centinaia di preti copti che brandiscono croci e cantano salmi. Dopo alcuni assalti, gli etiopici riescono ad infrangere la resistenza dei dervisci, superano due ordini di palizzate, invadono il campo trincerato uccidendo*

e raziando, con lo stesso negus Johannes che dà l'esempio combattendo a piedi, armato di fucile. La battaglia sembra ormai vinta, quando si sparge fra gli abissini la voce che il negus è stato colpito da una palla di fucile, davanti ad una ridotta che ancora opponeva resistenza. E' il segnale del ripiegamento. Prima verso il campo abissino, più tardi verso il fiume Atbara." Il giorno dopo l'esercito etiopico perde tempo per designare il successore del negus, in maniera da dar tempo ai Dervisci, una volta riorganizzate le fila, di poterli inseguire. L'11 un reparto rimasto isolato, di scorta al corpo del negus Johannes in una cassa sigillata, viene circondato e distrutto, i guerrieri Dervisci, mozzata la testa al cadavere, la portano in trionfo infilata su una lancia, inviandola ad Omdurman, al califfo Abdullah, come simbolo supremo della vittoria. Questo scenario è una buona occasione per poter utilizzare Etiopici e Dervisci, l'uno contro l'altro, senza mettere in campo, una volta tanto gli Italiani.

PRIMA AGORDAT, 27-6-1890 (Italiani-Dervisci). Il capitano Fara con due compagnie di un btg. Indigeno batte un migliaio di guerrieri Dervisci del Khalifà, di ritorno da una scorreria contro una tribù nomade, protetta dagli italiani.

SEROBETI, 16-4-1892 (Italiani vs. Dervisci). Un migliaio di dervisci guidati dall'emiro Ibrahim Mussamil del Gedarèf, di ritorno da una razzia vengono sconfitti da 120 ascari della 4° compagnia del btg. I Indigeno e 200 guerrieri Baria.

AGORDAT, 21-12-1893 (Italiani vs. Dervisci). L'avvento del mahdismo provocò anche nella colonia italiana dei riflessi negativi, nel 1893 una colonna di dervisci partendo da Kassala punta su Agordàt, con lo scopo di prendere di sorpresa Cheren e poi sfondare fino a Massaua. La battaglia è equilibrata, una delle batterie italiana viene catturata e poi riconquistata dai battaglioni indigeni. I squadroni di cavalleria italiana, combattono appiedati. Verso le 13, il col. Arimondi dietro insistenza del cap. Salsa, lanciava la riserva all'attacco e alla fine i dervisci vengono battuti ed inseguiti.

Dervisci: L'Emiro Ahmèd Alì del Gedarèf, con 12.000 guerrieri e 600 cavalieri baggàra.

Italiani: Col. Arimondi, con 42 ufficiali (ten.col. Cortese, magg. Fadda, cap. Galliano, cap. Salsa, cap. Oddone, cap. Catalano), 2.106 Ascari, 200 cavalieri, 8 pezzi da montagna.

1°, 2°, 3° e 4° compagnia del II° battaglione

1° e 3° compagnia del III° battaglione

1° e 3° compagnia del IV° battaglione

Squadrone Kerèn e Asmara

1° btr e 2° btr Indigeni

KASSALA, 17-7-1894 (Italiani vs. Dervisci). Circa duemila guerrieri dervisci e 800 cavalieri Baggàra attaccano due quadrati italiani (56 ufficiali, 41 soldati, 16 graduati indigeni, 2.510 ascari, 146 cavalli e 2 pezzi d'artiglieria da montagna) e

controcaricati dallo squadrone Kerèn che si lancia all'inseguimento del nemico.

Rivolta di ras Sebat.

POZZI DI HALAT, 22-2-1891 (Italiani vs. Abissini). La banda di ras Sebat, compiuta una razzia viene sorpresa sulla via del ritorno e sconfitta dalla 1° comp. del II° btg. Indigeni (meno un plotone), dalla banda nera di Aga Omar e da circa 100 volontari della zona.

Rivolta di bagtā Agos.

HALAI, 18-12-1894 (Italiani vs. Abissini). Una colonna italiana al comando del mag. Toselli formata dalla 1°, 2° e 3° comp. IV btg. Indigeni e da una batteria da montagna arriva a Saganeiti, ma le bande ribelli di Bagtā Agos hanno lasciato il capoluogo per assediare la 1° comp. del III btg. Indigeni di presidio ad Halài. La colonna riparte immediatamente rinforzata dalla 2° e 5° comp. III btg. Indigeni e, giunta a contatto col nemico, si batte contro gli assediati. Nello scontro muore Bagtā Agos e i suoi guerrieri battuti, cessano la rivolta.

Seconda guerra Italo-Abissina.

ADUA, 27-12-1894 (Seconda Occupazione). Una colonna italiana al comando del gen. Baratieri, composta da 66 ufficiali, 105 soldati, 3.864 ascari, 28 cavalli e 4 pezzi da montagna, prende Adua.

COATIT, 13-1-1895 (Italiani vs. Abissini). Il maggiore Hidalgo con 4 compagnie del II btg. Indigeni, il mag. Galliano con il III btg. Indigeni, il mag. Toselli con il IV btg. Indigeni, il cap. Ciccodola con la 1° batteria da montagna (4 pezzi), le bande nere dell'Oculè-Kusai e del Seraè, battono diverse migliaia di guerrieri tigrini di ras Mangascià.

SENAFE, 15-1-1895 (Italiani vs. Abissini). Gli italiani inseguono i guerrieri tigrini in fuga e li mettono di nuovo in rotta.

AZBI, 7-10-1895 (Italiani vs. Tigrini). Il IV btg. Indigeni mette in fuga circa 300 guerrieri tigrini.

DEBRA AILÀ, 9-10-1895 (Italiani vs. Abissini). Presso Buia il IV btg. Indigeni mette in fuga alcuni guerrieri e, poco dopo, mezzo migliaio di guerrieri della retroguardia dell'esercito di ras Mangascà che stavano ritirandosi vengono battuti duramente dalla 2° comp. del V btg. Indigeni e dalla 1° comp. IV btg. Indigeni.

AMBA ALAGI, 7-12-1895 (Abissini vs. Italiani). Su questo monte dell'Eritrea, il presidio del maggiore P. Toselli (1800 uomini e 4 pezzi di artiglieria), fu massacrato dagli abissini di Ras Maconnen (rapporto di forze 20 a 1). Tutta una serie di ordini e contrordini, sono all'origine di questa disfatta italiana, causata dal mancato arrivo dei rinforzi del gen. Arimondi, proibito dal gen. Baratieri.

ADERÀ, 7-12-1895 (Abissini vs. Italiani). Lo stesso giorno di Amba Alagi, il III btg. Indigeni (Ascari) si scontra contro una colonna di guerrieri di Ras Alùla, poco dopo arrivano due compagnie

italiane di rinforzo ed i sopravvissuti della battaglia di Amba Alagi, ed insieme iniziano la loro ritirata verso Makallé, inseguiti dalla cavalleria Galla.

MAKALLÈ, 21-1-1896 (Abissini vs. Italiani). L'esercito del Negus con 12 pezzi di artiglieria (di cui 10 Oxis a tiro rapido) assale il forte, tenuto dal mag. Galliani e da 21 ufficiali, 54 soldati, 1150 ascari, 102 operai, 4 pezzi da montagna. Gli italiani tengono e respingono alcuni attacchi, ma rimasti privi d'acqua ricevono la proposta di lasciare la località con l'onore delle armi.

SEETÀ, 14-2-1896 (Abissini vs. Italiani). Alcune bande nere (ras Sebat e degiac Agos Tafari) al servizio degli italiani disertano ed assaltano una carovana, interrompono il telegrafo ed occupano alcune colline.

ALEQUÀ, 16-2-1896 (Italiani vs. Abissini). I ribelli vengono ricacciati indietro dai soldati del VII btg. Indigeni e da due compagnie del VI btg. Indigeni.

MAI MARET, 25-2-1896 (Italiani vs. Abissini). Il colonnello Stevani batte le bande di ras Sebat.

ADUA, *Edna Chidane Meret, Monte Raiò Rebbi Arienni, Miriam Sciavitù*, 1-3-1896 (Abissini vs. Italiani). Dopo Dogali, Francesco Crispi, successo a Depretis alla guida del governo, riprese il piano di conquista coloniale italiano intromettendosi nella guerra civile abissina. Il ras Menelik grazie all'appoggio italiano conquistò il trono imperiale (si fa proclamare negus), e come ricompensa, i possedimenti italiani sul Mar Rosso divennero la colonia Eritrea (trattato di Ucciali, 2 maggio 1891). Quando però Crispi ordinò di riprendere l'avanzata verso l'interno del paese (1839) il negus si oppose, spalleggiato dalla diplomazia anglo-francese. I 15.000 uomini del generale Baratieri, tra Italiani, Ascari e bande indigene, mossero verso Adua, la capitale del Tigrà, e si scontrarono il primo marzo con l'esercito di Menelik forte di 120.000 guerrieri. Il Corpo di Operazione Italiano, suddiviso su tre colonne, Albertone sulla sinistra. Dabormida sulla destra e le brigate di Arimondi al centro, venne progressivamente sopraffatto dalle forze avversarie. Dapprima toccò alla colonna di Albertone che si era spinta in avanti anticipatamente - forse per un erroneo calcolo topografico - rimanendo isolata dal resto del contingente. Venne assalita e sterminata in località Abba Garima al primo sorgere del sole. La stessa sorte capitò alla colonna centrale di Arimondi, annientata nel giro di poche ore in prossimità di Monte Rajo. Anche la colonna di destra venne sopraffatta nei pressi del vallone Miriam Schiavitù. Nelle prime ore del pomeriggio cessarono i combattimenti e solo verso sera i superstiti italiani guidati da Baratieri stesso poterono riparare ad Adi Cajé. Sul campo restarono i generali Arimondi e Dabormida, più di 250 ufficiali e oltre 4000 uomini. Albertone venne catturato insieme a molti degli indigeni che componevano la sua squadra. Gli Ascari catturati furono fatti oggetto della collera degli Abissini; per

ordine di Menelik vengono amputati della mano destra del piede sinistro. Baratieri perse metà dell'esercito. Crispi inviò a Baratieri il famoso telegramma che lo invitava a rompere gli indugi e attaccare Menelik, al contrario intenzionato a promuovere una pace duratura: "Codesta è una crisi militare, non una guerra; piccole scaramucce nelle quali ci troviamo sempre inferiori dinanzi al nemico, sciupio di eroismo senza successo. Non ho consigli da dare perchè non sono sul luogo, ma constato che la campagna è senza un preconcetto, e vorrei fosse stabilito. Siamo pronti a qualunque sacrificio per salvare l'onore dell'esercito e il prestigio della monarchia". La tragedia di Adua è da imputare ad una cattiva gestione dell'alto comando italiano, poiché gli abissini riuscirono ad approfittare della dispersione, delle quattro brigate italiane, riuscendo ad avvolgerle ed annientarle, una alla volta. Cacciarsi in una zona di terreno poco conosciuta e con mappe poco affidabili, contribuirono alla poco intelligente disposizione delle truppe, che non riuscirono ad appoggiarsi vicendevolmente. La stupida irruenza del gen. Albertone e l'insicurezza del gen. Baratieri, che qualche sospetto lo aveva avuto, fanno da contraltare ai gesti eroici delle truppe indigene e nazionali.

Assedio di Kassala.

GULASIT, 22-2-1896 (Dervisci vs. Italiani). Alcuni nuclei del II btg. Indigeni sconfiggono 5.000 dervisci guidati dall'emiro Ahmed Fadil del gedarèf.

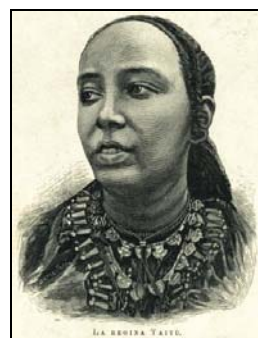
SABDERAT, 8-3-1896 (Italiani vs. Dervisci). I pozzi di Sabderat vengono attaccati da bande dervisce, ma vengono ricacciate indietro.

SABDERAT, 18-3-1896 (Italiani vs. Dervisci). Nuovi assalti dei dervisci, respinti dai battaglioni Indigeni.

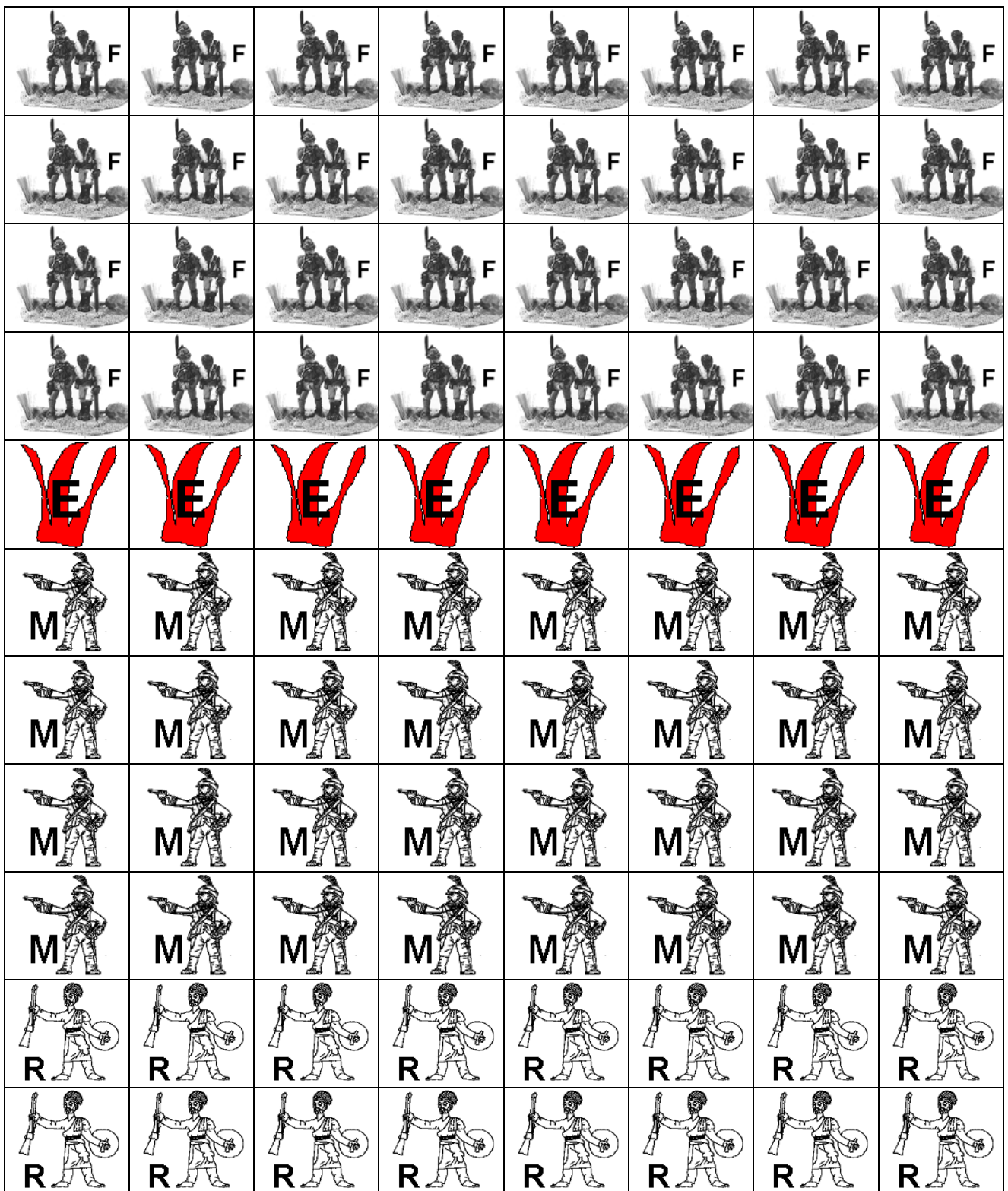
MOCRAM, 2-4-1896 (Italiani vs. Dervisci). Guerrieri dervisci attaccano il btg. VI Indigeni.

TUCRUF, 3-4-1896 (Dervisci vs. Italiani). Le orde dervisce assediano l'avamposto italiano, che reagisce battendole sul campo, grazie al II, III, VI, VII e VIII btg. Indigeni.

SCIAGLET E GULSA, 1897 (Italiani vs. Dervisci). Il forte di Agordat sarà al centro di nuove operazioni contro i dervisci che saranno battuti nel corso di numerosi scontri.



23. PEDINE E GETTONI DI GIOCO



Fotocopiare questa pagina, incollare su del cartoncino spesso e ritagliare le pedine e gettoni, che vi aiuteranno nel corso delle partite. F=Ferito. M=Morale. E=Esplosione.

24. GALLERIA IMMAGINI



Bersaglieri



Cacciatori



Alpini



Penne di Falco



Dervisci



Abissini

25. FABBRICHE DI SOLDATINI

Strategia e Tattica produce degli ottimi soldatini in 28mm per le Guerre Coloniali, ed in particolare, Alpini, Cacciatori, Ascari, Penne Nere, Bersaglieri, Abissini, Dervisci, Artiglierie, ecc.



Abissini



Cavalleria Abissina

STRATEGIA & TATTICA

Via Cavour 250 - 00184 – Roma.

tel. 06 4824684 - fax 06 62276796.

E-mail: strategia@mclink.it

Siti Internet: <http://www.strategiaetattica.it/>

<http://www.edizionichillemi.com/>



Artiglieria Italiana



Ascari