

ALTO COMANDO

Campagna Italiana in Grecia



REGOLE PER IL WARGAME DELLA II° GUERRA MONDIALE

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

INTRODUZIONE STORICA

In Grecia, dopo le elezioni del 1936 che diedero un risultato incerto (143 seggi ai monarchici, 142 ai repubblicani, 15 ai comunisti), la morte quasi contemporanea di Kondilis, Venizèlos e Tsaldaris offrì il destro al re di affidare il governo a Metaxàs, che il 4 agosto 1936, col pretesto di uno sciopero generale, proclamò la dittatura. La Costituzione fu abolita, il Parlamento venne sciolto, i partiti proibiti, i sindacati ridotti all'impotenza: confini e prigioni si riempirono di oppositori del regime, mentre la stampa veniva imbavagliata e si intraprendeva l'organizzazione della gioventù sul modello nazifascista. Le contraddizioni del regime esplosero allo scoppio della II guerra mondiale: la G. tentò dapprima di mantenersi neutrale, in equilibrio fra i sentimenti filonazisti di Metaxàs e i legami del re con la Gran Bretagna. Gli indugi di una situazione grottesca, caratterizzata dalle provocazioni dell'Italia e dalle ingerenze della Germania, vennero rotti il 28 ottobre 1940 dal pesante ultimatum dell'Italia che imponeva l'occupazione di alcune basi. Scoppiò così la guerra sul fronte albanese, sostenuta da un tale slancio popolare e da una tale spontanea mobilitazione che, nonostante l'inadeguatezza degli armamenti, le difficoltà degli approvvigionamenti e il disfattismo dello Stato Maggiore, l'esercito greco non solo contenne l'avanzata italiana, ma la rintuzzò e spostò il fronte ben oltre la frontiera, fino a Corizza. Gli aiuti ottenuti dalla Gran Bretagna dal re, che alla morte di Metaxàs aveva praticamente assunto il governo, furono insufficienti. I rovesci dell'esercito italiano, d'altro canto, avevano spinto Hitler a intervenire e il 9 aprile 1941 le truppe tedesche, nonostante la strenua resistenza dei difensori, entrarono a Salonico. Oltre che dalla schiacciante superiorità numerica e tecnica, l'avanzata tedesca fu favorita dal clima che regnava fra i quadri superiori dell'esercito: il 17 aprile due generali al fronte intimarono al governo di chiedere la resa, nominando il generale Tsolàkoglù capo di Stato Maggiore in luogo di A. Papàgos. La resa venne firmata e il re con la corte abbandonò la G. trasferendosi prima a Creta e poi in Africa. Il 28 aprile le truppe tedesche entrarono in Atene: la Grecia fu divisa in tre zone d'occupazione (tedesca, italiana e bulgara) e il 20 maggio incominciò anche l'attacco a Creta, difesa da poche forze inglesi e greche sostenute dalla popolazione. Con la caduta della Grecia e di Creta cominciò anche la resistenza spontanea: molti prigionieri politici evasero ed entrarono nella clandestinità (gli altri furono consegnati ai nazisti). Gli occupanti favorirono la costituzione di un governo fantoccio, presieduto da Tsolàkoglù, incaricato di "mantenere l'ordine pubblico". Il Paese precipitò in una gravissima carestia e subito si formarono le prime organizzazioni di

resistenza (E.A.M. – che organizzò un proprio esercito, l'E.L.A.S., E.D.E.S., E.K.K.A.). Si fa convenzionalmente cominciare la resistenza armata dal 25 novembre 1942, quando guastatori inglesi, protetti da partigiani greci, sabotarono il viadotto di Gorgopòtamos. La resistenza in Grecia, dalla fine del 1942, si estese a macchia d'olio: intere zone del Paese vennero liberate. Il governo fantoccio organizzò i Battaglioni di Sicurezza, tristemente noti per la loro spietata caccia ai patrioti (coadiuvati in ciò dalle bande "X" di G. Grivas). Nel 1943 (anno di vittorie della resistenza e di terribili rappresaglie) il prestigio dell'E.A.M. divenne tale che alla fine di luglio si costituì il Quartier Generale dei Partigiani (3 seggi all'E.L.A.S., 1 all'E.D.E.S., 1 all'E.K.K.A., 1 alla Missione Militare Britannica). Dopo il ritiro degli Italiani dalla guerra (8 settembre 1943), si crearono le condizioni per un vero governo provvisorio, il Governo della Montagna (o P.E.E.A.), costituitosi il 10 marzo 1944 e presieduto dal socialista A. Svolos. Si intensificarono le trattative col governo in esilio, presieduto da G. Papandrèu, e, nonostante i contrasti sulla questione istituzionale (problema della monarchia), si concordò la formazione di un governo di unità nazionale, con la partecipazione dell'E.A.M. Gli accordi anglo-sovietici del maggio 1944 sulle "zone d'influenza" davano intanto mano libera alla Gran Bretagna in Grecia. Il 18 ottobre il governo di unità nazionale presieduto da Papandrèu sbarcava ad Atene e le tensioni e i contrasti si acuirono: già nel novembre i rappresentanti dell'E.A.M. si dimisero, per protesta contro la politica ispirata dagli Inglesi il cui primo obiettivo sembrava essere il disarmo dell'E.L.A.S. Gli scontri tra polizia e dimostranti si moltiplicarono finché, dopo un mese di scontri tra E.L.A.S. e truppe realiste e britanniche ad Atene, si giunse all'Accordo di Varkiza (febbraio 1945) che prevedeva tra l'altro la creazione di condizioni minime per convocare le elezioni, l'organizzazione di un referendum che decidesse le sorti della monarchia e il disarmo totale dell'E.L.A.S. Tensioni e scontri cominciarono quasi subito, le elezioni del 31 marzo si svolsero senza la partecipazione dell'E.A.M. che ne aveva chiesto il rinvio (Gran Bretagna e U.S.A. si erano opposte): la vittoria della concentrazione monarchica fu perciò facile e scontata; l'anticipazione del referendum e la sua trasformazione in un plebiscito pro e contro la persona del re riportarono in Grecia, Giorgio II. Moltissimi ex partigiani si diedero alla macchia e si giunse così alla guerra civile. Punto "caldo" in un clima "di guerra fredda", la G., in base alla dottrina di Truman, passò dall'influenza inglese a quella americana. La guerra civile, che costò al Paese più di mezzo milione di morti, si concluse alla fine del 1949.

LA FILOSOFIA DI GIOCO

Con questo sistema è possibile simulare in pratica tutte le battaglie della Seconda Guerra Mondiale, compresa la Guerra nel Deserto, la Campagna in Grecia oppure le battaglie in Italia o nella Campagna di Russia e Normandia. Per tanti anni si è giocato il napoleonico in maniera così tattica, che le partite di wargame non riuscivano a mettere sul tavolo da gioco più di un paio di Divisioni per parte, poi si sono scoperte metodologie che permettevano di simulare intere battaglie, senza eccessive complicanze. Ancora oggi, questa vecchia mentalità annichisce le partite sul periodo storico della II° Guerra Mondiale, impedendo di ricreare intere battaglie storiche, ma solo singoli episodi di scontri minori. Al massimo, i wargamer più esperti mettono un numero maggiore di carri e plotoni, utilizzando tavoli immensi, tutti presi dalle problematiche tattiche, di profondità delle corazzature dei vari tank, senza però approfondire gli aspetti strategici o ludici, insiti nei combattimenti tra divisioni di fanteria e brigate corazzate. Non mi sono mai depresso, quando qualcuno mi dice che simulare una grande battaglia della II° Guerra Mondiale è impossibile, con questo regolamento siamo in grado di giocare l'intero sbarco in Normandia, comprese le battaglie sul fronte russo ed africano, ci siamo riusciti portando le teorie all'estreme conseguenze, variando ed inserendo nuovi elementi, in maniera tale da poter simulare anche gli avvenimenti militari che videro protagonisti le truppe italiane, senza esaltarne la gloria, ma con spirito critico ed onesto, affinché lo studio della storia militare, serva sempre a difendere la nostra pace. Se nel wargame è possibile giocare Waterloo, perché non tentare di simulare lo sbarco di Anzio, l'intera campagna d'Africa oppure Stalingrado? La scala 20mm costa parecchio, specie se in piombo, più economici sono i soldatini in plastica, ma di fronte ai mezzi ed ai tank, ci siamo immediatamente accorti che due eserciti contrapposti ci sarebbero venuti a costare un patrimonio, anche a costo di dipingerli da soli. Non potete immaginare, quante armi di supporto, artiglierie, mortai, mitragliatrici, camion, tank, bunker, edifici, alberi, strade, siepi, ponti, fiumi, campi coltivati, muretti, campi minati (e tanto altro ancora), servono per simulare le battaglie della II° Guerra Mondiale in Europa. Ci siamo infine dovuti arrendere, di fronte all'evidenza, ci sarebbero voluti almeno tre anni di duro lavoro e tanti soldi, per riuscire a mettere insieme quello che i regolamenti di wargame pretendevano oppure limitarci ai soliti scontri di schermaglia, cioè combattimenti tra singoli uomini. La scelta cadeva sui soldatini in 6mm, dove una Divisione Tedesca (ad esempio la 21° Panzer Division) era formata da circa 11 unità; ogni unità nella scala per soldatini in 6mm, era costituita da una basetta di 3cm X 3cm. In ogni battaglia, si scontrano circa 4/5 Divisioni per parte, dovevamo avere quindi a disposizione 50 basette per esercito, quindi un totale di 100 basette, ognuna di 3cm per 3cm. Una volta stabilito questo, uno di noi è andato a comprare presso un supermercato del legno, delle aste di legno di 2 metri di lunghezza per 3cm di larghezza e 0,5cm di altezza. Un altro amico col computer e lo scanner, stampava una sorta di pedine (3cm x 3cm), con indicate sopra il nome della Divisione, la bandiera della Nazione ed il tipo di Unità (HQ, Tank, Artiglieria, ecc.). Una volta tagliate le aste di legno (3cm x 3cm) e ricavati oltre 100 blocchetti di legno, bastava ritagliare le pedine stampate col computer ed incollarli sui blocchetti. Il tipo di unità era scritto sugli army list del regolamento, mentre le silhouette delle varie tipologie (Artiglieria, Fanteria, Tank, HQ, ecc.) li abbiamo tratti da alcune pubblicazioni di storia militare. Dopo una settimana, abbiamo dato inizio alle partite di prova, i primi difetti si sono evidenziati immediatamente, per fortuna erano solo piccole cose, a cui è stato facile mettere mano. I blocchetti di legno, ci hanno permesso di formare oltre 12 Divisioni, e fare tante partite di prova, da cui uscivamo affaticati, ma entusiasti. Iniziammo ad ordinare i primi modelli in 6mm, per sostituire i blocchetti di legno con i soldatini in 6mm, alcuni scelsero i veicoli della Heroic & Ross, altri quelli della Irregular Miniatures e comunque economici, rispetto a quelli della GHQ (estremamente costosi, anche se molto belli). La nostra avventura era iniziata ...

ALTO COMANDO

Regole strategiche per le grandi battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Semplice, veloce, storicamente equilibrato, adatto per neofiti e per coloro che vogliono cogliere l'aspetto strategico del wargame. Completo di scenari ed army list.

Al momento ALTO COMANDO si presenta in una serie di volumi, ciascuno con regole simili, ma con scenari differenti.

- 1) ALTO COMANDO. Campagna d'Africa, 1940 - 1943.**
- 2) ALTO COMANDO. Campagna d'Italia, 1943 - 1945.**
- 3) ALTO COMANDO. Campagna di Russia, 1941 - 1945.**
- 4) ALTO COMANDO. Campagna di Normandia, 1944 - 1945.**
- 5) ALTO COMANDO. Campagna di Grecia, 1940 - 1941.**

Imbasettamento

Per rappresentare le unità e giocare questo regolamento si possono usare due sistemi: utilizzare dei soldatini oppure delle pedine con sopra stampate le immagini dei veicoli o delle fanterie. Coloro che vogliono usare i soldatini in scala 6mm dovranno ritagliarsi delle pedine di 3cm per 3cm di cartone o balsa su cui incollare i modelli, con soldatini in scala differente dai 6mm, come ad esempio i **20mm oppure gli 1/72 in plastica** (basterà incollare due soldatini su la solita basetta di 3cm per 3cm, mentre per i Veicoli bisognerà fare delle basette più grandi, ad esempio 8cm per 4cm, ecc.).

Per riepilogare, diciamo che le unità con cui giochiamo (HQ, Artiglieria, Fanteria, Tank Leggeri, Cavalleria) sono rappresentate dalle basette, cioè delle pedine (3cm x 3cm per i 6mm; 3cm x 3cm per i 20mm o 1/72 in plastica, più grandi per i veicoli), su cui poggiamo sopra i soldatini o i veicoli adatti. *Se avete soldatini già imbasettati con altri sistemi e misure, non vi preoccupate non ci sarà bisogno di variare l'imbasettamento, purchè sia omogeneo e valido da un punto di vista storico e ludico.* Se invece dovete iniziare da zero, allora cercate di creare dei piccoli micro-diorami, utilizzate la vostra fantasia ed abilità di modellista. Per rappresentare una unità di Fanteria Motorizzata basterà un camion e 2/4 soldatini della nazionalità giusta; per una unità di Ricognizione (RECON) basterà una autoblindo o un paio di motociclisti; per fare le unità carri armati basterà un tank del tipo giusto.

Le unità sono composte da basi quadrate di 3 cm di lato per i 6 mm, ma possono variare per adattare modelli di scale differenti. Nella scala 2mm possono essere collocati più modelli sulla stessa base.

Vediamo un esempio:



Una Divisione di Fanteria in scala 6mm, la prima a sinistra è l'Unità Comando (HQ), poi viene l'Unità Ricognizione (REC), che si distingue per l'angolo della basetta tagliato, vengono poi sei unità di Fanteria Motorizzata e per ultimo due unità di Artiglieria.

Alto Comando

REGOLE PER IL WARGAME DELLA II° GUERRA MONDIALE

Provato, ideato e rivisto da Luca Mazzamuto, Emilio Logiurato e Riccardo Affinati

Se tu ami gli aspetti strategici piuttosto che esclusivamente quelli tattici, se ti senti in grado di interpretare il ruolo del Gen. Soddu (Italiani) o del Gen. Papagos (Greci) invece di un semplice comandante di battaglione, allora sei nel posto giusto.

Queste regole di wargame sono a livello Divisionale e permettono di simulare le grandi battaglie svoltesi nel teatro operativo della Campagna Italiana in Grecia. Con queste regole circa una decina di unità possono formare una Divisione completa. A questo livello di simulazione, solo gli obiettivi strategici e posizioni di vitale importanza diventano tatticamente rilevanti, senza guardare al singolo tank ! La parte che muove per prima, generalmente colpisce anche per prima, per cui la mobilità diventa la miglior arma disponibile. Nelle pianure è facile usare i grandi spazi di manovra, ma le situazioni ambientali e meteorologiche rendono difficile le manovre e dovrete abituarvi ad avanzate improvvisate, contrastate da posizioni difensive molto dure da conquistare, dove campi minati, città ed elementi di terreno difficile diventeranno ostacoli assai difficili da superare, se non con un piano di attacco variegato. Le forze in campo erano gli Italiani contro le forze Greche. Gli Italiani possedevano il vantaggio della sorpresa, ma una mancanza di preparazione tecnica e di mezzi, mentre i Greci avevano a loro vantaggio all'inizio del conflitto una superiorità numerica, che solo in un secondo momento diminuì e la conoscenza del terreno.

COMPOSIZIONE DELLE SINGOLE DIVISIONI (i valori rappresentano il numero di basette per ciascun tipo di unità)

Le Divisioni Italiane utilizzavano un sistema binario (cioè due reggimenti, ognuno con tre battaglioni, formano una Divisione), mentre i Greci usavano il trinario (cioè tre battaglioni formano una Brigata e tre Brigate formano una Divisione).

Forze	Divisione	HQ	Tank Leggeri	Fanteria	Artiglieria	Artiglieria a cavallo	Cavalleria
Greci	Fanteria	1	-	9	1	-	-
	Brigata III° e IV°	1	-	3	1	-	-
	Riserva, Presidio, Epiro e Macedonia	1	-	3	1	-	-
	Cavalleria	1	-	-	-	1	4
Italiani	Corazzata Centauro	1	3 Leggeri	3	1	-	
	Fanteria	1	-	6	1	-	
	Reggimento Cavalleria	1	-	-	-	1*	3
	Alpina Julia	1	-	5	1	-	-
	Reggimento Granatieri	1	-	3	1	-	-

REGOLE DI BATTAGLIA

Fasi della Battaglia

In ogni turno ogni lato assumerà il ruolo di Giocatore in Movimento e Difensore. L'Italiano è sempre il primo Giocatore mentre il Greco è sempre il secondo.

1. Il Giocatore Italiano può rimpiazzare a sua scelta una unità "Dispersa" (una sola per tutto l'esercito).
2. Il Giocatore Italiano muove le unità (compresa quella rimpiazzata) e piazza la sua unità aerea.
3. Il Giocatore Italiano può tirare con le sue unità (compresa l'unità aerea).
4. Il Giocatore Greco può rimpiazzare a sua scelta una unità "Dispersa" (una sola per tutto l'esercito).
5. Il Giocatore Greco muove le unità (compresa quella rimpiazzata) e piazza la sua unità aerea.
6. Il Giocatore Greco può tirare con le sue unità (compresa l'unità aerea).
7. Fine del Turno.

Quartier Generale (HQ)

Il Quartier Generaler (HQ) può far tornare sul campo di battaglia una qualunque unità della propria Divisione precedentemente Dispersa (cioè collocata in una scatola denominata "Rimpiazzati"), una sola per turno per l'intero esercito, quindi il giocatore dovrà decidere, quale tra i Quartier Generali (HQ), sfrutterà il rimpiazzo a disposizione per quel turno. Se un'unità che torna in gioco diventa ancora Dispersa la si può rimpiazzare di nuovo. L'HQ è una delle unità più importanti perché può far tornare in gioco le unità tolte dal gioco come "Disperse", tranne quelle "Distrutte". Puoi spostare le unità ovunque sul campo di battaglia ma si rischia che diventino Distrutte piuttosto che Disperse, se troppo lontane dal proprio HQ. Inoltre si presuppone che esso sia lì dove sono raggruppate le batterie di artiglieria leggera e le unità Anti Aeree. Lo stesso HQ non può essere Distrutto, a meno che sul tavolo non è rimasta nessuna delle altre unità della stessa Divisione, in questo caso si conterebbe come Distrutto. L'HQ Disperso non viene tolto dal campo di battaglia, ma durante il suo prossimo turno rimpiazza se stesso, senza avere la possibilità di rimpiazzare altre unità della sua Divisione. L'unità rimpiazzata viene posizionata adiacente al proprio Quartier Generale (HQ). L'HQ Disperso indietreggia immediatamente di 15cm lontano dal nemico, finché non viene Rimpiazzato non potrà muovere e tirare e nessuna unità della propria Divisione potrà essere "rimpiazzata". Un HQ Disperso fornisce comunque alle unità della propria Divisione un raggio comando di 25cm, impedendo quindi la Distruzione delle unità della Divisione entro 25cm, se eventualmente colpite in combattimento, ma non la loro Dispersione. Se ulteriormente colpito, un HQ Disperso indietreggia di altri 15cm lontano dal nemico.

Movimento.

Viene effettuato sempre in linee rette e verso qualunque direzione e non ci si può avvicinare ad una unità nemica entro 5 cm. Le unità possono abbandonare il campo di battaglia soltanto fuori dal proprio lato di schieramento (non possono più rientrare), diventando Disperse (questa potrebbe essere una alternativa al rimanere col rischio di essere distrutti). Si può effettuare qualunque misurazione durante il gioco ma è consigliabile non farne molte per non rallentare il gioco.

Il movimento viene effettuato sempre in linee rette, in segmenti di movimento di almeno 5 centimetri, prima di poter cambiare direzione. Il cambiamento di direzione può essere fatto verso qualunque punto purché non ci si avvicini ad una unità nemica entro 5 cm.

Le unità che entrano in Terreni Difficili (Boschi, Terreno Rotto, Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, ecc.) dimezzano il loro movimento sia se entrano sia se escono e sia se vi percorrono anche solo una piccola parte del loro movimento. Esempio: una unità di Fanteria Motorizzata che muove normalmente di 15cm, se dista da un bosco 8cm, non potrà entrarvi ma fermarsi al suo limite, perché una unità che vuole entrare o uscire da un bosco dimezza per tutto il movimento la propria distanza, che nel caso della Fanteria Motorizzata scende a 8 cm. Quindi la Fanteria Motorizzata non può muovere prima di 8cm e poi dimezzare il resto dei suoi 7cm entrando nel Bosco, perché come abbiamo già detto se voleva entrare nel Bosco dimezzava immediatamente il proprio movimento.

Avvistamento.

Si può tirare solo su un'unità che sia entro il raggio di azione ed entro il raggio di avvistamento. Se una unità della Divisione riesce ad individuare l'unità nemica, si presuppone che tutta la Divisione la veda. Una Divisione non può vedere per conto di altre Divisioni. Le unità in Boschi o Terreno Difficile (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, Terreno Rotto, ecc.) sono visibili da unità nemiche di Ricognizione (Recon) entro 15cm e da tutte le altre unità nemiche a 10cm. Le unità in Boschi o Terreno Difficile (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, Terreno Rotto, ecc.) non sono visibili dagli aerei.

Tiro o Raggio di Azione.

Questa distanza non è l'effettivo raggio delle armi, ma rappresenta la possibilità di manovra delle truppe, compresa la possibilità per la fanteria di utilizzare le armi controcarro, andando incontro al nemico per contattarlo ed entrare in combattimento.

Si può far fuoco ad una unità per volta ed occorre ottenere un 5+ al dado. Le unità fanno fuoco sull'unità nemica più vicina ad eccezione dell'artiglieria che può tirare su qualunque obiettivo. Le unità non bloccano la linea di vista.

Le Basi Rifornimento in Edifici o aeree urbane per essere attaccate devono rimanere gli unici elementi nemici presenti nell'area urbana, cioè non ci devono essere altri elementi che li possano in teoria difendere o attirare il tiro su di loro, tranne l'Artiglieria che non sono costrette a tirare contro l'unità più vicina.

Tiro Salvezza.

Ogni qualvolta una unità viene colpita deve effettuare un tiro salvezza oppure essere rimossa come Dispersa (cioè tolta dal campo di battaglia e messa in una scatola denominata "Rimpiazzati"), e quindi ritornare eventualmente più tardi durante il giorno di battaglia (vedi HQ). In ogni caso viene classificata come Distrutta e rimossa dalla battaglia quell'unità che non sia entro 25cm dal proprio HQ di Divisione. Le unità in Boschi o Terreno Difficile (Campi Coltivati, Bocage, Boscaglie, Rocce, Terreno Rotto, ecc.), migliorano il proprio tiro salvezza con un modificatore positivo di +1.

Forze Aeree Italiane e Greche

Ai giocatori è permesso avere un solo attacco, contro una qualsiasi unità nemica individuata per turno. Per utilizzare un attacco aereo si possono usare delle pedine con stampato sopra una silhouette degli aerei. L'attacco aereo possiede un raggio di intervento sopra l'intero campo di battaglia, ma può essere effettuato solo contro unità nemiche individuate. Per ogni attacco aereo si lancia un dado:

5-6 = il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza o diventare Disperso (Distrutto se non è vicino 25cm al suo HQ).

2-4 = nessun effetto;

1 = se l'attacco avviene entro 25cm da un HQ nemico, l'attacco aereo è Disperso. Da quel momento non è permesso avere un attacco aereo per il resto della battaglia (ameno che non lo si Rimpiazza).

Edifici Fanteria, Artiglieria, Cavalleria, Tank e HQ migliorano il proprio tiro salvezza di +1.

Colline. Si possono aggiungere colline e creste al campo di battaglia per migliorare il gioco e possibilmente qualche zona di terreno arduo attraversabile solo da fanterie, o anche scarpate impassabili a tutte le unità. Solo l'artiglieria può far fuoco al di là delle colline, edifici e boschi. Se una unità sta in cima ad una Collina vedrà il suo raggio di avvistamento incrementato di 7,5 cm e quello del nemico che vuole individuarlo diminuito di 7,5 cm. Le Colline possono essere Dolci (nessuna perdita al movimento) oppure Difficili (movimento dimezzato e permesso solo alle Fanterie ed HQ). Le unità in Collina migliorano il proprio tiro salvezza di +1.

LA CAMPAGNA DI GRECIA



L'attacco italiano

Le forze italiane destinate all'attacco alla Grecia, al comando del generale Visconti Prasca, erano schierate, dal mare verso l'interno, nel seguente ordine:

il Raggruppamento del Litorale (reggimenti di cavalleria Aosta e Milano e 3° regg. Granatieri), il XXV Corpo d'Armata della Ciamuria (divisioni di fanteria Ferrara, Siena e corazzata Centauro, quest'ultima composta da 3 battaglioni bersaglieri e 3 battaglioni carri con 133 carri CV e 37 carri lanciafiamme). A seguire verso l'interno era schierata, al centro dello schieramento, la divisione alpina Julia e in continuità il XXVI Corpo d'Armata del Korçano (divisioni di fanteria Parma in prima linea e Piemonte in riserva). Alle divisioni Arezzo e Venezia erano state assegnate funzioni di copertura alla frontiera iugoslava. L'isola di Corfù doveva essere occupata dalla divisione Bari e dal battaglione San Marco. Il Comando Superiore Truppe Albania aveva ricevuto l'ordine di iniziare le ostilità alle ore zero del 28 ottobre 1940 e uguale ordine trasmise ai comandi dipendenti, ma il maltempo e considerazioni personali, indussero i comandanti a muovere all'alba e le prime pattuglie passarono il confine verso le ore 06.00. Nell'Epiro, all'ala destra, il Raggruppamento del Litorale incontrò sin dall'inizio difficoltà logistiche. In virtù di una resistenza greca poco tenace, riuscì a forzare il Kalamas contribuendo alla costituzione di un'ampia testa di ponte. Il Raggruppamento del Litorale sfruttò le circostanze e le tre colonne che lo componevano scesero verso Sud lungo le rispettive direttrici di movimento, raggiungendo Igoumenitsa. Ma il 7 novembre, il Comando Superiore Truppe Albania, vista la settorialità di tali avanzamenti, ordinò al 3° Granatieri ed ai due reggimenti di cavalleria Aosta e Milano, che si erano spinti oltre il Kalamas, di ritornare entro la testa di ponte. Nel settore centrale, il XXV Corpo d'Armata della Ciamuria attaccò con la Ferrara e la Siena tenendo in riserva la Centauro, che avrebbe dovuto sfruttare il successo non appena sfondato il nodo fortificato di Kalibaki. Una colonna della Ferrara, con alcuni carri armati, riuscì ad impossessarsi del ponte di Perati sul fiume Vojussa prima che i Greci lo

facessero saltare, e le altre colonne di fanteria ne approfittarono per procedere oltre. Ma lo stato delle strade, rese impraticabili dalle piogge torrenziali e dal fango, e la forte resistenza nemica, resero lenta l'avanzata, separando le Unità in molti scaglioni. La Siena operò sul medio Kalamas, in un settore montano e privo di rotabili, obbligata ad affrontare per prime le difficoltà logistiche: costruzione e miglioramento di mulattiere, gittamento di passerelle sui torrenti, costituzione di depositi avanzati di viveri e munizioni. La Divisione si trovò nell'impossibilità materiale di superare il Kalamas in piena, largo una cinquantina di metri e profondo circa tre metri, fra sponde incassate, inguadabile dato lo stato di forte piena, e risentì di seri problemi logistici. Dal 1 al 4 novembre si procedette alla preparazione per il forzamento del fiume. La Centauro fu incaricata di sfondare fra Kalibaki e Paliokastro, mentre la Ferrara doveva agevolare l'azione di rottura della divisione corazzata e proteggerne i fianchi. Da parte greca, visto l'andamento dei primi scontri ed il rapporto di forze esistente, si decise di insistere nella difesa sulla linea del Kalamas, a meno che una manovra di avvolgimento non avesse costretto ad abbandonare Kalibaki, fermo l'assoluto impegno di tenere saldamente il passo di Metsovo. Il 5 novembre le colonne italiane iniziarono il movimento, lento per la forte resistenza avversaria, ottenendo qualche successo locale. In particolare le caratteristiche della Centauro non poterono essere sfruttate a pieno, penalizzate da ostacoli naturali (terreno acquitrinoso) ed artificiali che la fermarono. Dopo ripetuti tentativi, a metà giornata del 5 novembre, una passerella con natanti gittata per la terza volta non fu più interrotta dal fuoco nemico, e due battaglioni del 32° Fanteria superarono il Kalamas travolgendo le resistenze greche. Durante la notte la testa di ponte venne saldamente consolidata, ed il giorno seguente venne allestita anche una passerella rinforzata, riuscendo in tal modo a stabilire il collegamento regolare con l'altra sponda. Nel tardo pomeriggio del 7 il Kalamas fu finalmente oltrepassato. Sulla catena del Pindo, i punti cruciali dello scarso sistema di comunicazioni erano rappresentati dai passi di Furka e di Metsovo; la Julia mosse decisamente verso quest'ultimo passo. La divisione alpina si articolò in due raggruppamenti di forze, con l'8° Rgt. alpini su tre colonne ed il 9° su due, corrispondenti ai rispettivi battaglioni e si mosse necessariamente con direzione Nord Ovest - Sud Est, quella cioè meno favorevole all'andamento delle comunicazioni; le operazioni imposero che ogni colonna avesse sufficiente forza ed autonomia logistica per poter vincere da sola le prevedibili resistenze. Si rese pertanto necessario adottare drastiche misure quali riservare le salmerie esclusivamente al trasporto di viveri, munizioni, materiale sanitario e delle trasmissioni. Il confine venne varcato di slancio dagli alpini e le colonne si aprirono la strada fino al Sarandaporos superando le difese incontrate, ed all'imbrunire del 28 ottobre i battaglioni Gemona e Cividale dell'8° Rgt. occuparono il monte Stavros. Alle prime luci del 29 l'avanzata riprese sotto una pioggia torrenziale che ingrossò il Sarandaporos, superato a guado solo con molte difficoltà. Tutte le resistenze opposte dai reparti greci vennero infrante con vigore. Il 31 ottobre l'8° Alpini prese saldamente possesso del nodo di Furka, mentre il 9° raggiunse le pendici settentrionali dello Smolika. L'asprezza della marcia, il freddo intenso e la fitta pioggia continua avevano rallentato il movimento rispetto alle previsioni. Il Comando Supremo greco, vista la rapida occupazione dello Stavros e prevedendo la minaccia della separazione delle forze del Pindo da quelle della Macedonia occidentale, corse con prontezza ai ripari, ordinando l'afflusso sul Pindo di tutte le unità più vicine e definendo quale compito principale la difesa dall'invasione della Tessaglia lungo la direttrice Gianina – Metsovo - Trikkala. Ormai le truppe greche confluite nel settore avevano raggiunto una consistenza ampiamente superiore alla Julia; nella prima settimana di novembre vi furono infatti una serie di violenti attacchi che gli alpini riuscirono a respingere, ma si videro costretti a ripiegare su posizioni più arretrate con epicentro Konitza e ad iniziare il trasferimento verso Premeti per il riordino della

Divisione, dopo aver ceduto la responsabilità del settore alla Bari, giunta nel frattempo dall'Italia a seguito della rinuncia allo sbarco a Corfù, con organici ridotti e priva di salmerie e di buona parte delle artiglierie. Nel settore sinistro del fronte, quello del Korçano, l'inizio delle ostilità fu caratterizzato da un'attività piuttosto vivace dei minori reparti di frontiera più avanzati, cui fece seguito il 1° novembre l'attacco della 9a Divisione e della 4a Brigata greche contro la divisione Parma. Se pur contenuto, le notevoli perdite nelle file italiane, costrinsero il gen. Naschi a decidere per la ritirata su una posizione arretrata ad occidente della conca di Bilisthti. L'attacco italiano si era quindi arenato ma, fatto più grave era che tutte le nostre forze erano ormai proiettate in prima linea, mancavano riserve strategiche e quelle tattiche erano assai limitate.

La controffensiva greca

Non appena parve chiaro il fallimento del nostro attacco, il 9 novembre Mussolini nominò Comandante Superiore delle Forze Armate Albania il gen. Ubaldo Soddu in sostituzione del gen. Visconti Prasca, e dispose una riorganizzazione delle forze nello scacchiere e il loro aumento mediante l'invio in Albania di 7 divisioni ed il dislocamento in Puglia di altre 3 di riserva. Soddu dette corpo al nuovo ordinamento che prevedeva il rinnovato Comando Superiore FF.AA. d'Albania come un Gruppo d'Armata, che il 15 novembre era costituito, dal mare verso l'interno, dalle seguenti unità:

Comando Superiore FF.AA. Albania (gen. Ubaldo Soddu)

11a Armata (gen. Carlo Geloso)

XXV Corpo d'Armata (gen. Carlo Rossi)

Divisione Fanteria Ferrara (gen. Licurgo Zannini)

Divisione Fanteria Siena (gen. Gualtiero Gabutti, poi Giulio Perugi, poi Angelico Carta)

Divisione Corazzata Centauro (gen. Giovanni Magli)

Raggruppamento Litorale (gen. Carlo Rivolta).

VIII Corpo d'Armata (gen. Emilio Bancale, poi Gastone Gambara)

Divisione Fanteria Piemonte (gen. Adolfo Naldi)

Divisione Fanteria Bari (gen. Mario Zaccone, poi Achille D'Havet, poi Matteo Negro)

Divisione Alpina Julia (gen. Mario Girotti)

9a Armata (gen. Mario Vercellino, poi Alessandro Pirzio Biroli)

III Corpo d'Armata (gen. Mario Arisio)

Divisione Fanteria Venezia (gen. Silvio Bonini)

Divisione Fanteria Arezzo (gen. Ernesto Ferone)

XXVI Corpo d'Armata (gen. Gabriele Naschi)

Divisione Fanteria Parma (gen. Giuseppe Grattarola)

Il Comando Supremo greco, visto il favorevole andamento delle operazioni, si propose di passare alla controffensiva nella prima decade di novembre contro uno schieramento italiano pressoché filiforme. L'esercito greco sferrò la controffensiva all'alba del 14 novembre cogliendo le forze italiane nella fase critica della riorganizzazione. In Epiro operava il I Corpo d'Armata (gen. Panaghiotis Demestikas, su 3 divisioni di fanteria più una di cavalleria), nel Korçano il III Corpo d'Armata (gen. Gheorgios Tsolakoglou, su 3 divisioni di fanteria), sul Pindo il II (gen. Demetrios Papadopoulos, su 2 divisioni di fanteria più una brigata di cavalleria).

Il nostro schieramento presentava l'ala destra (XXV Corpo d'Armata) spinta in avanti, il centro (VIII Corpo d'Armata) diluito su ampio fronte e l'ala sinistra (III e XXVI Corpo d'Armata) arretrata. Il III Corpo d'Armata greco aggirò il massiccio del Morova ed il 22 entrò a Korça, respingendo le unità italiane della 9a Armata sul margine settentrionale della conca dove fu infine arrestato; il II scavalcò la dorsale Grammos - Pindo e si impadronì dell'area Ersekë - Leskoviku, aprendo una breccia di circa 30 km.; il I attaccò in tre direzioni, verso Konitza - Perati, verso Kakavia e sul basso Kalamas. La discontinuità, la frammentazione e, soprattutto, l'esiguità del nostro schieramento, i tamponamenti delle falle ed i logoranti contrattacchi locali condotti da reparti non organicamente inquadrati, le forti perdite di personale, armi e materiali e le carenze logistiche indussero Soddu ad intraprendere un ripiegamento generale, che fu completato il 3 dicembre fra cruenti combattimenti di contenimento.

L'azione italiana di arresto e di contenimento

L'entrata in scena del gen. Ugo Cavallero, nominato il 4 dicembre Capo di Stato Maggiore Generale, fu apportatrice di calma e di energia nelle forze italiane in Albania, duramente provate e fortemente demoralizzate per lo sfavorevole andamento delle operazioni e per le difficoltà logistiche interne. Dopo una presa visione di tre giorni della situazione in Albania, Cavallero definì senza indugio i provvedimenti da attuare rapidamente per fronteggiare la crisi. In particolare, era indispensabile resistere sulle posizioni raggiunte, senza più cedere terreno. Da parte greca c'era euforia; superiori numericamente, con la possibilità di avvicinare in linea i reparti più provati, sostenuti da una migliore organizzazione logistica, supportati dalla popolazione locale delle regioni confinanti e galvanizzati dai successi ottenuti, continuarono ad avanzare anche se contrastati localmente da decisi contrattacchi. Sul fronte della 9a Armata, la lotta si protrasse con vicende alterne. Particolarmente in crisi si venne a trovare la destra del XXVI Corpo d'Armata per carenze logistiche e per le condizioni climatiche inclementi; costretta all'indietreggiamento, favorì l'ampliamento della separazione dalla 11a Armata, con il pericolo di un aggiramento di quest'ultima nella valle dell'Osum che fu sventato grazie all'arrivo dei reparti della divisione alpina Cuneense, sbarcata in Albania il 14 dicembre 1940. Era stata preceduta di un giorno dalla divisione di fanteria Acqui e sarebbe stata poi seguita dalle altre 3 di fanteria (Cuneo; Brennero; Lupi di Toscana), affluite tra il 22 ed il 31 dicembre 1940, nel piano di rafforzamento dello scacchiere. Sul fronte dell'11a Armata, nel momento in cui essa si portava sulle posizioni di Tepeleni - Klisura, la Pusteria, giunta in linea a scaglioni di battaglione, senza artiglierie e senza salmerie, stava disponendosi fra il Qarishta ed il Tomori con l'unica possibilità di sbarrare abbastanza saldamente la valle dell'Osum senza tuttavia migliorare lo schieramento, specialmente alla sua destra dove la Julia teneva il monte Fratarit, anche se ormai giunta al limite di ogni ragionevole risorsa. L'attacco greco per aprirsi una strada verso l'interno dell'Albania si svolse in dicembre a cavallo di 4

direttrici: quella della valle dell'Osum nella zona di contatto fra 9a e 11a Armata; quella della Vojussa - Dëshnicës (il fiume parallelo all'Osum sull'altro versante, quello Ovest, del Qarishta) con Klisura come primo obiettivo; quella Dhrinos - Vojussa, con Tepeleni come obiettivo immediato; quella della val Sushica (posta fra il litorale ed il crinale Ovest del Kurvelesh). All'inizio della battaglia, l'8 dicembre, il rapporto di forze era di 2 ad 1 a favore dei greci. Questi attaccarono duramente lungo tutte e quattro le direttrici, ma per la strenua resistenza dei difensori non riuscirono a conseguire alcun successo tattico di tali proporzioni da consentire sviluppi strategici. Il 19 dicembre la 9 Armata era stata costretta a flettere la propria ala destra mentre l'11 Armata, già con seri problemi per Klisura, venne posta improvvisamente in crisi dal ripiegamento della Modena sul Kurvelesh e soprattutto dal cedimento della Siena con il conseguente abbandono di Porto Palermo. La minaccia creatasi sul litorale con l'occupazione di Himera da parte dei greci, arrivati a 50 km. da Valona, fece passare il resto in secondo piano. A garantire l'integrità dell'importante base logistica, fu posto alle dipendenze dell'11 Armata il Corpo d'Armata Speciale (gen. Giovanni Messe), giunto in Albania a novembre al completo delle strutture di comando ma privo di truppe. Venne schierato nel settore del litorale, comprendendo reparti della Acqui, della Siena, della Divisione Alpina Speciale (gen. Alessandro Piazzoni) e di supporti di C.A. Il clima intanto non concedeva tregue: le intense ed incessanti piogge avevano reso le zone pianeggianti del fondo valle e le rotabili un mare di fango, mentre nelle posizioni elevate imperversavano violente bufere e prolungate nevicate. Il fango, in particolare, esercitava un'influenza straordinariamente ostile sulle operazioni, perché impediva i rifornimenti e gli sgomberi, per cui molti feriti morivano per l'impossibilità di essere ricoverati in ospedale, inghiottiva parte delle salmerie e causava anche vittime umane. Non era ancora ultimato l'afflusso delle unità del Corpo d'Armata Speciale che i greci ripresero il 22 dicembre l'offensiva. Sulla direttrice di Valona urtò contro i resti della Siena e proseguì con particolare violenza tra il 26 al 28 in val Sushica e si spostò nel periodo 28-30 sul litorale, dove si sarebbe poi manifestato con intensità massima durante tutta la giornata del 4 gennaio 1941. Il 27 dicembre l'11 Armata vedeva l'ala destra (Corpo d'Armata Speciale) a sbarrare gli attacchi greci in val Sushica che miravano a Valona distante appena una quarantina di chilometri; all'ala sinistra la Pusteria, assalita frontalmente e sul fianco, era stata costretta a ripiegare e si faceva seria la minaccia nella valle dell'Osum, mentre permaneva esposto a minaccia il solco Tepeleni - Klisura, a causa della pressione avversaria sul Qarishta e sul Fratarit, perni della difesa settentrionale di Klisura. Sul Qarishta l'attacco greco, teso a sfondare il fronte della Julia ed a proseguire verso la catena dei Trebeshines, cominciò il 23. Nonostante la resistenza veramente epica ed i disperati contrattacchi, la breccia fu aperta e mantenuta, ed il 29 i pochi difensori rimasti furono travolti. Il 30 dicembre Mussolini sostituì lo sfiduciato Soddu con Cavallero, che mantenne anche la carica di Capo di Stato Maggiore Generale. Il 2 gennaio 1941 Cavallero dispose la costituzione di un nuovo Corpo d'Armata, il IV (gen. Camillo Mercalli), formato dalla Pusteria, dalla Lupi di Toscana e dalla Siena più un Gruppo di cavalleria - con il compito di contromanovrare nei confronti delle provenienze nemiche dalle valli del Tomori, Osum e Vojussa, ed il 9 gennaio dette il via alla ripresa dell'iniziativa nei settori di Valona e Berat. La perdita dell'importante posizione del monte Topajanit, sul massiccio del Qarishta rese necessario l'abbandono di Klisura e nuovi arretramenti. Cavallero, dopo la perdita di Klisura, orientò l'impiego delle forze disponibili per la reazione nel settore di Berat, manovra di alleggerimento per il settore di Valona. L'offensiva ellenica, incentrata nella zona del Qarishta, venne contenuta e la contromanovra su Klisura, dopo cinque giorni di sanguinosi scontri che ci costrinsero ad un nuovo ripiegamento dalle posizioni sulle pendici Sudorientali del Trebeshines, valse comunque ad attenuare

la pressione nemica su Berat e costituì il primo evento reattivo che influì sulla condotta greca delle operazioni. Verso la fine di gennaio, infatti, il Comando Supremo ellenico rinunciò all'azione a fondo su Berat. La battaglia per Tepeleni ebbe inizio il 13 febbraio e si protrasse sino a metà marzo: la prima fase, asprissima e sanguinosa da entrambe le parti, fu impostata dai greci sulle posizioni del Golico e dello Shëndeli; conseguirono indubbi risultati tattici, ma non raggiunsero l'obiettivo strategico. L'attacco a fondo condotto fu arrestato grazie all'accanita resistenza del XXV C.A. ed al congruo impiego delle sue artiglierie e di quelle dell'VIII, che avevano seriamente ostacolato lo sviluppo della manovra. Dal 20 al 26 febbraio vi fu una pausa legata alla durezza delle condizioni climatiche, che comportò per i combattenti di ambo le parti un puro problema di sopravvivenza: a centinaia i congelati furono sgomberati, ed ogni attività operativa dovette essere sospesa. L'innervamento era copioso, il termometro segnava temperature inferiori ai -15° ed un vento gelido e violento sferzava le truppe. La seconda fase ebbe luogo tra la fine di febbraio e la prima metà di marzo, ed ebbe un decorso non meno aspro e cruento. I greci attaccarono in forze il Golico e conquistarono alcune quote importanti mettendo in crisi il settore più delicato della posizione di resistenza italiana,. Poi mutarono direzione puntando lungo il solo versante destro della valle della Vojussa, a mezza costa e verso il basso, per isolare le difese dall'altro; riuscirono a far cadere la spalla sinistra dello sbarramento di fondo valle e cercarono di insinuarsi su Dragoti, località e nodo stradale fra Tepeleni e Klisura, ma alla fine, tra l'11 ed il 12 marzo, dovettero arrestarsi avendo ormai esaurito del tutto la loro capacità offensiva. La nostra strenua battaglia d'arresto condotta dai primi di dicembre in poi aveva dato i suoi frutti, l'azione difensiva era progressivamente diventata più solida e consistente nonostante la povertà dei mezzi, le condizioni climatiche al limite delle possibilità umane e l'impraticabilità delle vie di comunicazione. Ma anche l'apparato logistico iniziava a funzionare. Anche l'afflusso di nuove GG.UU. continuò, se pur in termini disordinati: fra il 1 gennaio ed il 15 marzo 1941 giunsero in Albania le seguenti Divisioni: Legnano (gen. Vittorio Ruggero, poi Amedeo De Cia) - Pinerolo (gen. Giuseppe De Stefanis) - Cacciatori delle Alpi (gen. Angelo Pivano) - Cagliari (gen. Giuseppe Gianni, poi Paolo Angioy) - Sforzesca (gen. Antonio Ollearo) - Forlì (gen. Giunio Ruggero) - Puglie (gen. Alberto D'Aponte) - Casale (gen. Enea Navarrini), alle quali si sarebbero poi aggiunte, entro il 20 aprile, la Firenze (gen. Paride Negri), la Messina (gen. Francesco Zani) e la Marche (gen. Riccardo Pentimalli).



La controffensiva italiana in Val Deshnicës

La controffensiva italiana in val Deshnicës, ideata inizialmente quale operazione di concorso per arrestare la pressione greca sul fronte di Tepeleni, fu successivamente ampliata, anche in vista dell'evoluzione in atto della situazione politica, ed assunse un intento strategico anche se le linee della manovra permasero immutate. Il concetto operativo prevedeva la rottura della linea nemica a cavallo della val Deshnicës con primo obiettivo Suka, località a circa una dozzina di chilometri a Nord di Klisura, e come secondo Klisura stessa; la protezione dei fianchi del contingente operante in tale direzione con contemporanee azioni sia ad Est della catena dei Mali (una lunga dorsale separante le due valli dell'Osum e del Deshnicës) che ad Ovest, dallo Shëndeli verso il Trebeshines, ed infine la recisione dei collegamenti delle truppe greche operanti sull'alto. La controffensiva ebbe inizio il 9 marzo, affidata al IV C.A. (Cacciatori delle Alpi, Pusteria) all'VIII (Pinerolo, Cagliari, Puglie e Bari) ed al XXV (Sorzesca, Julia, Raggruppamento CC.NN. Galbiati, 2° Rgt. Bersaglieri più un Gruppo alpino). La riserva dell'11a Armata venne costituita su due divisioni (Siena e Legnano), mentre la Centauro rimase come riserva del Comando Superiore; l'Armata fu inoltre rinforzata con 6 gruppi di artiglieria pesante appena giunti. In vista dell'azione, una settimana prima era arrivato in Albania Mussolini, che sino alla vigilia dell'attacco si recò in visita presso i comandi e le truppe. Dopo alcuni promettenti successi iniziali ottenuti con l'eliminazione dei dispositivi avanzati delle difese greche, le colonne attaccanti vennero prima o poi quasi tutte arrestate in corrispondenza della linea di resistenza nemica. Per quattro giorni imperversarono violenti combattimenti; al quinto, senza aver conseguito alcun successo rilevante, lo stesso Mussolini ordinò la sospensione dell'offensiva. Il giorno 19 Cavallero emanò le nuove direttive per una ripresa della controffensiva, dopo una breve sosta necessaria per completare il riordino delle unità, schierare le nuove artiglierie in arrivo dall'Italia e completare l'afflusso di due nuove divisioni provenienti anch'esse dal territorio nazionale, la Casale e la Firenze. La ripresa delle operazioni, che avrebbe dovuto consistere in due spallate risolutive sulla catena dei Mali ed in un'azione offensiva verso Korça dal settore di Pogradec, affidata alla 9a Armata, fu fissata per il 31, ma gli eventi politici maturati in Jugoslavia determinarono l'annullamento del piano per la precedenza da dare alle operazioni in questo territorio e per la conseguente sottrazione di forze da destinare alla frontiera albanojugoslava.

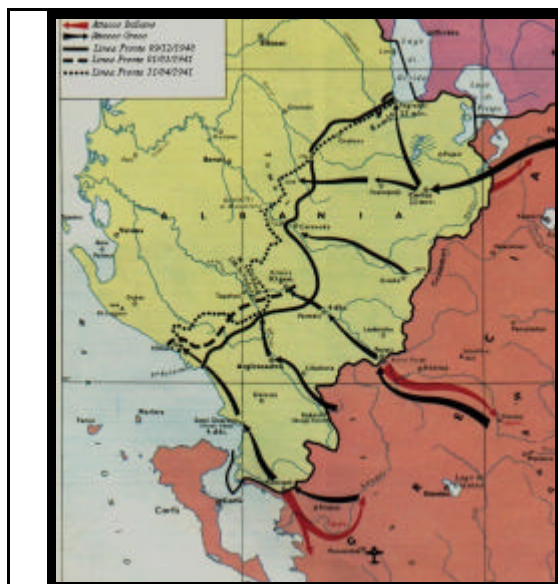


L'avanzata finale italiana

I greci ripresero fra il 3 e l'8 aprile gli attacchi alla linea della nostra 9a Armata, che alla fine di marzo, stava preparando la ripresa dell'azione offensiva. L'attacco greco si sviluppò fra il 3 ed il 4 con grande impeto, ma ottenne solo successi locali in virtù della resistenza opposta dai nostri reparti; il 9 la 9a Armata passò alla controffensiva proiettando una colonna verso Gostivar ed una verso Struga, mentre il grosso venne mantenuto pronto a spostare l'azione su Pogradec per determinare la rottura della linea greca e la riconquista del Korçano. Il 12 aprile il comando supremo greco ordinò alle truppe d'Albania di dare inizio alla ritirata, diradando progressivamente il fronte. Il 14 la 9a Armata, forzato il Devoli, occupò Korça, il 15 Bilishtti, il 17 Ersekë. La progressione della G.U. fu lenta a causa delle difficoltà opposte dal terreno. Nel primo mattino del 22 la compagnia mitragliatrici del 4° Bersaglieri arrivò al ponte di Perati, trovandolo occupato da un reparto tedesco che, adducendo l'avvenuto armistizio fra la Germania e la Grecia stipulato il giorno prima a Larissa, vietò categoricamente il passaggio. Per quanto concerne l'11a Armata, iniziò il proprio movimento il 13 aprile lungo la direttrice Tepeleni – Argirocastro - bivio di Kalibaki – Gianina - Missolongi. Anch'essa incontrò una dura resistenza e difficoltà rilevanti connesse al movimento e dove le interruzioni erano sempre faticose da superare. Nonostante tutto il 17 riconquistò Klisura. In quello stesso giorno lo schieramento delle retroguardie avversarie dal Tomori al mare era crollato; la sinistra dell'Armata, con la Pusteria, attestava ad Ersekë; al centro la Bari risaliva la valle della Vojussa verso Premeti, mentre in quella del Dhrinos la Ferrara e la Casale si avvicinavano ad Argirocastro; l'ala destra, alquanto più arretrata, era a Porto Palermo. Fra il 19 ed il 22 reparti della Bari, della Cagliari e della Cacciatori delle Alpi ebbero ragione della testa di ponte di Perati, congiungendosi con quelli della 9a Armata giunti in contemporanea, ed anch'essi obbligati dalle truppe tedesche a fermarsi. Il 22 aprile 1941, la resa senza condizioni di tutte le forze armate greche venne offerta al gen. Geloso, ed il «cessate il fuoco» venne firmato a notte inoltrata dai plenipotenziari ellenici ed italo-tedeschi. Le operazioni italiane terminarono con l'occupazione di Corfù il 28 e delle isole di Cefalonia, Zante ed Itaca il 30 aprile.

LA CAMPAGNA ITALIANA IN GRECIA

L'attacco Italiano



Dichiarata la guerra alla Grecia, il comando d'occupazione italiano in Albania mosse, il 28 ottobre 1940, oltre la frontiera greca raggiungendo Igoumenitsa, nell'Epiro, e i monti del Pindo. Preparata con superficialità e incompetenza, l'impresa fu bloccata sul fiume Kalamas, che sbocca nello Ionio.

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta (Unità) e quindi pescarne casualmente altre due. Queste saranno le forze a loro disposizione per la battaglia. *In questa sede puntiamo ad avere una visione globale degli avvenimenti militari, come se fossimo i comandanti in capo.*

Unità Italiane e Greche

ESERCITO ITALIANO IN ALBANIA Gen. Visconti Prasca		
Reggimento Cavalleria Aosta	Reggimento Cavalleria Milano	3° Reggimento Granatieri
Divisione Fanteria Ferrara	Divisione Fanteria Siena	Divisione Corazzata Centauro
Divisione Fanteria Parma	Divisione Fanteria Piemonte	Divisione Alpina Julia
* In questa fase della campagna militare la Divisione Fanteria Venezia e la Divisione Fanteria Arezzo non possono essere utilizzate perché poste in Riserva sul fronte iugoslavo.		
ESERCITO GRECO Gen. Papagos		
VIII° DIVISIONE FANTERIA	III° BRIGATA FANTERIA	GUARNIGIONE EPIRO
IX° DIVISIONE FANTERIA	IV° BRIGATA FANTERIA	GUARNIGIONE MACEDONIA
I° DIVISIONE FANTERIA	PRESIDIO	RISERVA

Le Divisioni che hanno subito delle unità Distrutte, possono continuare ad essere utilizzate, ma senza le unità Distrutte, mentre quelle Disperse sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per il successivo turno di gioco.

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie è quella di spingere il Greco indietro fino a conquistare Gianina. Notate che la prima battaglia si svolgerà a Kalamas, dove entrambi i giocatori posizioneranno le loro Divisioni. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area (una grande vittoria lo spinge di due aree). Perdere l'area di Valona significa la Sconfitta per gli Italiani, mentre la perdita di Gianina significa la sconfitta dei Greci.

Valona	Tepeleni	Argirocastro	<u>Kalamas</u>	Konitsa	Mt. Pindo	Gianina
--------	----------	--------------	----------------	---------	-----------	---------

COMPOSIZIONE DELLE UNITA'

Forze	Divisione	HQ	Tank Leggeri	Fanteria	Artiglieria	Artiglieria a cavallo	Cavalleria
Greci	Fanteria	1	-	9	1	-	-
	Brigata III° e IV°	1	-	3	1	-	-
	Riserva, Presidio, Guarnigioni Epiro e Macedonia	1	-	3	1	-	-
Italiani	Corazzata Centauro	1	3 Leggeri	3	1	-	
	Fanteria	1	-	6	1	-	
	Reggimento Cavalleria	1	-	-	-	1*	3
	Alpina Julia	1	-	5	1	-	-
	Reggimento Granatieri	1	-	3	1	-	-

CARATTERISTICHE DELLE UNITA'

Nazionalità	Tipo	Raggio di Individuazione	Raggio di Tiro o Azione	Tiro Salvezza	Movimento
Tutte le Nazioni	Base Rifornamento	-	-	6	-
Italia	Quartier Generale (HQ)	25 cm	15 cm	6	10 cm
	Fanteria	15 cm	15 cm	6	10 cm
	Artiglieria	15 cm	45 cm	6	10 cm
	Quartier Generale Granatieri (HQ)	25 cm	15 cm	5+	15 cm
	Granatieri	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Quartier Generale Cavalleria	25 cm	15 cm	5+	20 cm
	Cavalleria	15 cm	15 cm	5+	20 cm
	Artiglieria a cavallo	15 cm	30 cm	5 +	20 cm
	Quartier Generale Alpini	25 cm	15 cm	5+	15 cm
	Fanteria Alpini	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Quartier Generale Centauro	25 cm	15 cm	5+	15 cm
	Tank Leggeri Centauro	15 cm	15 cm	5+	15 cm
	Grecia	Quartier Generale (HQ)	25 cm	15 cm	6
Fanteria		15 cm	15 cm	6	15 cm
Artiglieria		15 cm	45 cm	6	15 cm
Cavalleria		15 cm	15 cm	6	20 cm
Artiglieria a cavallo		15 cm	30 cm	6	20 cm

N.B. Nel tiro salvezza si è voluto premiare non solo il tipo di protezione o corazzatura, ma anche la dottrina tattica delle truppe e la loro esperienza su questo particolare fronte.

Inizio della Battaglia

Dopo aver formato le proprie Divisioni, per poter iniziare a giocare è necessario allestire il campo di battaglia, sopra al quale si simulerà lo scenario base.

TAVOLO DI GIOCO (120cm x 90cm)

Rifornimento Italiani 30cm x 30cm	Rifornimento Italiani 30cm x 30cm	Rifornimento Italiani 30cm x 30cm
Italiani 30cm x 30cm	Italiani 30cm x 30cm	Italiani 30cm x 30cm
Greci 30cm x 30cm	Greci 30cm x 30cm	Greci 30cm x 30cm
Rifornimento Greci 30cm x 30cm	Rifornimento Greci 30x30cm	Rifornimento Greci 30cm x 30cm

1. Il tavolo di gioco è diviso in Zone ampie 30cm x 30cm. (Nord le zone Italiane e Sud le zone Greche)
2. Selezionare le Forze usando le Carte Unità.
3. Piazzare due elementi di terreno per ogni zona (le zone sono 12).
4. Piazzare le forze Italiane e per ultimo quelle Greche, nelle proprie zone.

Terreni. Si devono aggiungere dodici elementi di Terreno Difficile (Boschi, Colline, Scarpate, Fiumi, ecc.) attraversabile solo da fanterie, o anche scarpate impassabili a tutte le unità. Vi suggeriamo di preparare il terreno prima, decidendo casualmente la loro posizione. La dimensione del Terreno Difficile e la sua esatta collocazione è decisa lanciando 1D6:

- 1: Piazzare un Terreno Difficile (10cm per 10cm) al centro della Zona.
- 2: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Nord.
- 3: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Sud.
- 4: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Est.
- 5: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Ovest.
- 5: Piazzare un Terreno Difficile (30cm per 30cm) al centro della Zona.

Rifornimento. Una Base di Rifornimento (usare una tenda o un modello di un camion rifornimento) deve essere piazzato al centro di ogni “Zona Rifornimento”.

TURNI DI GIOCO. Ci sono dai 9 ai 12 turni in un giorno. Dal 10 turno lanciare un dado (massimo fino al turno 12). Con 5+ il gioco finisce immediatamente altrimenti prosegue fino al 12° turno.

CONDIZIONI DI VITTORIA Ogni giocatore ottiene un Punto Vittoria (PV) per ogni unità nemica Distrutta o Dispersa (anche se nei turni seguenti viene recuperata e Rimpiazzata). Ogni Base Rifornimento nemica distrutta conta come 10 PV. Se ci sono meno di 5 PV di differenza tra i totali, allora la partita è un *PAREGGIO*; tra 5 e 9 si ottiene una *VITTORIA*; se la differenza è maggiore di 10 c'è una *GRANDE VITTORIA*. *Nota Bene.* Se un Quartier Generale (HQ) è distrutto ed è rimasto nello stesso tempo l'unico elemento della propria Divisione, si considerano distrutte automaticamente, anche tutte le unità Disperse di quella Divisione, che stavano aspettando di poter rientrare come Rimpiazzati. Si considerano inoltre Distrutte tutte le unità che alle fine dei turni stabiliti non sono state rimpiazzate e risultano ancora Disperse.



Il generale Alexandros Papagos organizzatore della resistenza greca sul fronte italiano.

LA CAMPAGNA ITALIANA IN GRECIA

La controffensiva greca e la risposta italiana



Bloccata sul fiume Kalamas, l'offensiva italiana, già nel novembre i Greci, passati alla controffensiva, penetravano in Albania, i rinforzi italiani giungevano alla spicciolata, ma la penisola balcanica era strategicamente troppo importante perché Hitler potesse permettere una sconfitta, le forze dell'asse invasero la Jugoslavia e la Grecia, che fu travolta in pochi giorni e costretta a capitolare il 23 aprile 1941..

Carte Unità. Ogni parte può scegliere una carta (Unità) e quindi pescarne casualmente altre quattro. Queste saranno le forze a loro disposizione per la battaglia. *In questa sede puntiamo ad avere una visione globale degli avvenimenti militari, come se fossimo i comandanti in capo.*

Unità Italiane e Greche

ESERCITO ITALIANO IN ALBANIA Gen. Visconti Prasca		
Reggimento Cavalleria Aosta	Reggimento Cavalleria Milano	3° Reggimento Granatieri
Divisione Fanteria Ferrara	Divisione Fanteria Siena	Divisione Corazzata Centauro
Divisione Fanteria Parma	Divisione Fanteria Piemonte	Divisione Alpina Julia
Divisione Fanteria Arezzo	Divisione Fanteria Venezia	Divisione Fanteria Bari
Divisione Fanteria Cuneo	Divisione Alpina Cuneense	Divisione Alpina Pusteria
Divisione Fanteria Lupi di Toscana	Divisione Fanteria Brennero	Divisione Fanteria Cuneo
Divisione Fanteria Acqui	Divisione Fanteria Legnano	Divisione Fanteria Pinerolo
ESERCITO GRECO Gen. Papagos		
VIII° DIVISIONE FANTERIA	III° BRIGATA FANTERIA	GUARNIGIONE EPIRO
IX° DIVISIONE FANTERIA	IV° BRIGATA FANTERIA	GUARNIGIONE MACEDONIA
I° DIVISIONE FANTERIA	PRESIDIO	RISERVA
DIVISIONE CAVALLERIA	DIVISIONE FANTERIA Rinforzo	DIVISIONE FANTERIA Supporto
DIVISIONE FANTERIA Rinforzo	BRIGATA CAVALLERIA	DIVISIONE FANTERIA Rinforzo
DIVISIONE FANTERIA Rinforzo	DIVISIONE FANTERIA Rinforzo	DIVISIONE FANTERIA Rinforzo
DIVISIONE FANTERIA Rinforzo	DIVISIONE FANTERIA Rinforzo	DIVISIONE FANTERIA Rinforzo

Le Divisioni che hanno subito delle unità Distrutte, possono continuare ad essere utilizzate, ma senza le unità Distrutte, mentre quelle Disperse sono lasciate fuori dal pacco delle Carte Unità per il successivo turno di gioco.

MAPPA STRATEGICA

L'obiettivo della serie di battaglie è quella di spingere il Greco indietro fino a conquistare Gianina. Notate che la prima battaglia si svolgerà a Argirocastro, dove entrambi i giocatori posizioneranno le loro Divisioni. Una vittoria spinge il nemico indietro di una area (una grande vittoria lo spinge di due aree). Perdere l'area di Valona significa la Sconfitta per gli Italiani, mentre la perdita di Gianina significa la sconfitta dei Greci.

Valona	Tepeleni	<u>Argirocastro</u>	Kalamas	Konitsa	Mt. Pindo	Gianina
--------	----------	---------------------	---------	---------	-----------	---------

COMPOSIZIONE DELLE UNITA'

Forze	Divisione	HQ	Tank Leggeri	Fanteria	Artiglieria	Artiglieria a cavallo	Cavalleria
Greci	Fanteria, Rinforzo e Supporto	1	-	9	1	-	-
	Brigata III° e IV°	1	-	3	1	-	-
	Riserva, Presidio, Guarnigioni Epiro e Macedonia	1	-	3	1	-	-
	Divisione Cavalleria	1	-	-	-	1	4
	Brigata Cavalleria	1	-	-	-	1	2
Italiani	Corazzata Centauro	1	3 Leggeri	3	1	-	-
	Fanteria	1	-	6	1	-	-
	Reggimento Cavalleria	1	-	-	-	1*	3
	Alpina	1	-	5	1	-	-
	Reggimento Granatieri	1	-	3	1	-	-

CARATTERISTICHE DELLE UNITA'

Nazionalità	Tipo	Raggio di Individuazione	Raggio di Tiro o Azione	Tiro Salvezza	Movimento	
Tutte le Nazioni	Base Rifornamento	-	-	6	-	
Italia	Quartier Generale (HQ)	25 cm	15 cm	6	10 cm	
	Fanteria	15 cm	15 cm	6	10 cm	
	Artiglieria	15 cm	45 cm	6	10 cm	
	Quartier Generale Granatieri (HQ)	25 cm	15 cm	5+	15 cm	
	Granatieri	15 cm	15 cm	5+	15 cm	
	Quartier Generale Cavalleria	25 cm	15 cm	5+	20 cm	
	Cavalleria	15 cm	15 cm	5+	20 cm	
	Artiglieria a cavallo	15 cm	30 cm	5 +	20 cm	
	Quartier Generale Alpini	25 cm	15 cm	5+	15 cm	
	Fanteria Alpini	15 cm	15 cm	5+	15 cm	
	Quartier Generale Centauro	25 cm	15 cm	5+	15 cm	
	Tank Leggeri Centauro	15 cm	15 cm	5+	15 cm	
	Grecia	Quartier Generale (HQ)	25 cm	15 cm	6	15 cm
		Fanteria	15 cm	15 cm	6	15 cm
Artiglieria		15 cm	45 cm	6	15 cm	
Cavalleria		15 cm	15 cm	6	20 cm	
Artiglieria a cavallo		15 cm	30 cm	6	20 cm	

N.B. Nel tiro salvezza si è voluto premiare non solo il tipo di protezione o corazzatura, ma anche la dottrina tattica delle truppe e la loro esperienza su questo particolare fronte.

Inizio della Battaglia

Dopo aver formato le proprie Divisioni, per poter iniziare a giocare è necessario allestire il campo di battaglia, sopra al quale si simulerà lo scenario base.

TAVOLO DI GIOCO (90cm x 90cm)

Rifornimento Italiani 30cm x 30cm	Rifornimento Italiani 30cm x 30cm	Rifornimento Italiani 30cm x 30cm
Italiani 30cm x 30cm	Italiani 30cm x 30cm	Italiani 30cm x 30cm
Greci 30cm x 30cm	Greci 30cm x 30cm	Greci 30cm x 30cm
Rifornimento Greci 30cm x 30cm	Rifornimento Greci 30x30cm	Rifornimento Greci 30cm x 30cm

1. Il tavolo di gioco è diviso in Zone ampie 30cm x 30cm. (Nord le zone Italiane e Sud le zone Greche)
2. Selezionare le Forze usando le Carte Unità.
3. Piazzare due elementi di terreno per ogni zona (le zone sono 12).
4. Piazzare le forze Italiane e per ultimo quelle Greche, nelle proprie zone.

Terreni. Si devono aggiungere dodici elementi di Terreno Difficile (Boschi, Colline, Scarpate, Fiumi, ecc.) attraversabile solo da fanterie, o anche scarpate impassabili a tutte le unità. Vi suggeriamo di preparare il terreno prima, decidendo casualmente la loro posizione. La dimensione del Terreno Difficile e la sua esatta collocazione è decisa lanciando 1D6:











































- 1: Piazzare un Terreno Difficile (10cm per 10cm) al centro della Zona.
- 2: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Nord.
- 3: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Sud.
- 4: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Est.
- 5: Piazzare un Terreno Difficile (20cm per 20cm) adiacente alla Zona Ovest.
- 5: Piazzare un Terreno Difficile (30cm per 30cm) al centro della Zona.

Rifornimento. Una Base di Rifornimento (usare una tenda o un modello di un camion rifornimento) deve essere piazzato al centro di ogni “Zona Rifornimento”.

TURNI DI GIOCO. Ci sono dai 9 ai 12 turni in un giorno. Dal 10 turno lanciare un dado (massimo fino al turno 12). Con 5+ il gioco finisce immediatamente altrimenti prosegue fino al 12° turno.

CONDIZIONI DI VITTORIA Ogni giocatore ottiene un Punto Vittoria (PV) per ogni unità nemica Distrutta o Dispersa (anche se nei turni seguenti viene recuperata e Rimpiazzata). Ogni Base Rifornimento nemica distrutta conta come 10 PV. Se ci sono meno di 5 PV di differenza tra i totali, allora la partita è un *PAREGGIO*; tra 5 e 9 si ottiene una *VITTORIA*; se la differenza è maggiore di 10 c'è una *GRANDE VITTORIA*. *Nota Bene.* Se un Quartier Generale (HQ) è distrutto ed è rimasto nello stesso tempo l'unico elemento della propria Divisione, si considerano distrutte automaticamente, anche tutte le unità Disperse di quella Divisione, che stavano aspettando di poter rientrare come Rimpiazzati. Si considerano inoltre Distrutte tutte le unità che alle fine dei turni stabiliti non sono state rimpiazzate e risultano ancora Disperse.

Forze	Divisione	HQ	Tank Leggeri	Fanteria	Artiglieria	Artiglieria a cavallo	Cavalleria
Greci	Fanteria	1	-	9	1	-	-
	Brigata III° e IV°	1	-	3	1	-	-
	Riserva, Presidio, Guarnigioni Epiro e Macedonia	1	-	3	1	-	-
	Cavalleria	1	-	-	-	1	4
Italiani	Corazzata Centauro	1	3 Leggeri	3	1	-	-
	Fanteria	1	-	6	1	-	-
	Reggimento Cavalleria	1	-	-	-	1*	3
	Alpina Julia	1	-	5	1	-	-
	Reggimento Granatieri	1	-	3	1	-	-

 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  HQ
 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  ARTIGLIERIA
 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  FANTERIA	 I° DIV.  FANTERIA	 PRESIDIO  ARTIGLIERIA
 PRESIDIO  FANTERIA	 PRESIDIO  FANTERIA	 PRESIDIO  FANTERIA	 PRESIDIO  HQ
 RISERVA  FANTERIA	 RISERVA  FANTERIA	 RISERVA  FANTERIA	 RISERVA  HQ
<h1>ESERCITO GRECO</h1> <h2>1940-41</h2>			 RISERVA  ARTIGLIERIA

ALTO COMANDO—Campagna di Grecia
I° DIVISIONE, RISERVA, PRESIDIO

www.accademiawargame.it

Unità per giocare senza soldatini, da ritagliare ed incollare su cartoncino erto, balsa, ecc.






ESERCITO GRECO 1940-41

ALTO COMANDO—Campagna di Grecia
VIII ° DIVISIONE, III° BRIGATA, PRESIDIO EPIRO

www.accademiawargame.it

Unità per giocare senza soldatini, da ritagliare ed incollare su cartoncino erto, balsa, ecc.

 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. HQ
 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. ARTIGLIERIA
 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. FANTERIA	 IX° DIV. FANTERIA	 IV° BGT. ARTIGLIERIA
 IV° BGT. FANTERIA	 IV° BGT. FANTERIA	 IV° BGT. FANTERIA	 IV° BGT. HQ
 MACEDONIA FANTERIA	 MACEDONIA FANTERIA	 MACEDONIA FANTERIA	 MACEDONIA HQ
			 MACEDONIA ARTIGLIERIA

ESERCITO GRECO 1940-41

ALTO COMANDO—Campagna di Grecia
IX° DIVISIONE, IV° BRIGATA, PRESIDIO MACEDONIA

www.accademiawargame.it

Unità per giocare senza soldatini, da ritagliare ed incollare su cartoncino ereto, balsa, ecc.



ITALIANI IN GRECIA, 1940-41
Raggruppamento del Litorale
RGT. CAV. AOSTA, RGT. CAV. MILANO, RGT. 3° GRANATIERI



ALTO COMANDO
Campagna di Grecia
www.accademiawargame.it

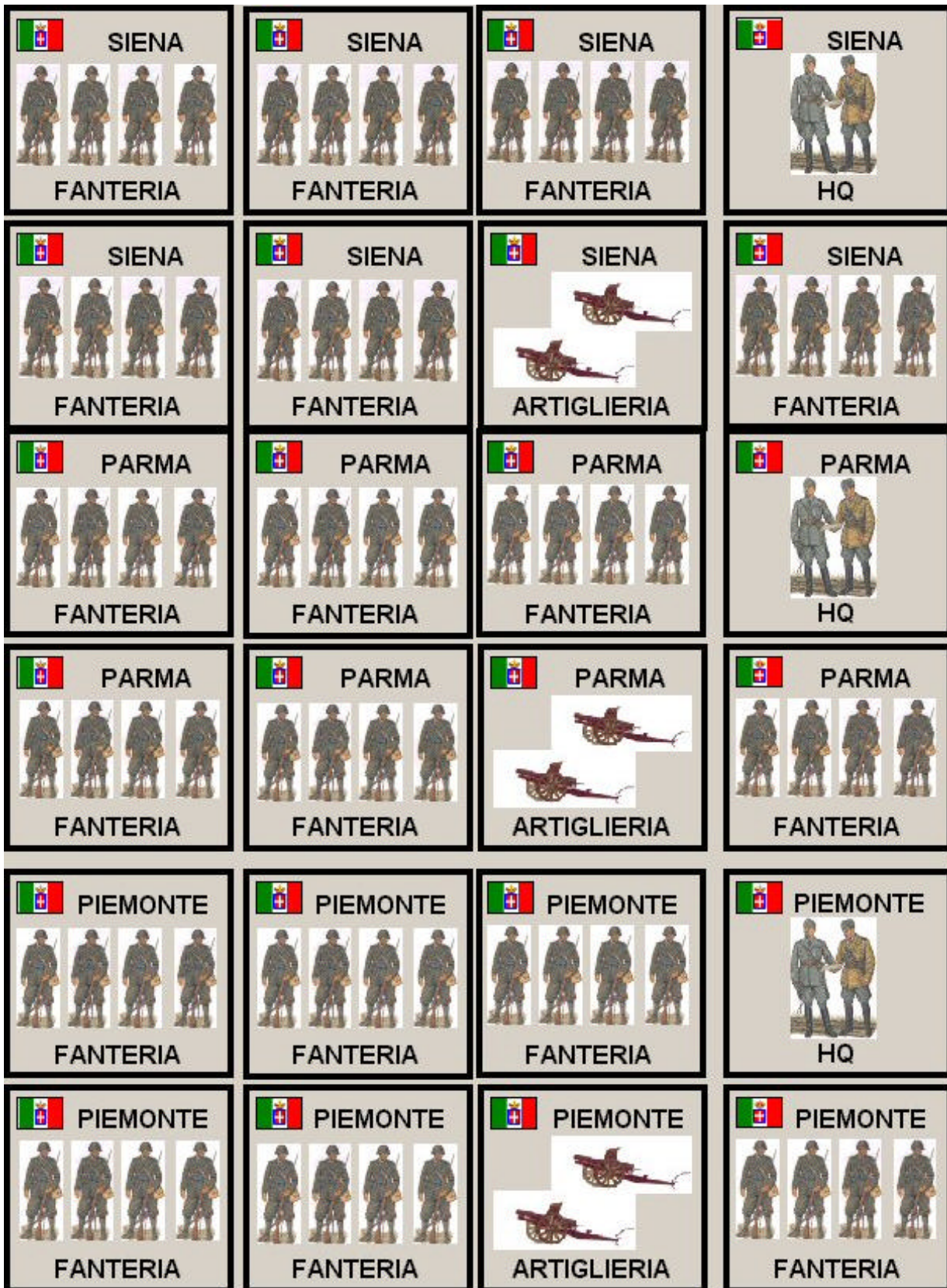
Unità per giocare senza soldatini, da ritagliare ed incollare su cartoncino erto, balsa, ecc.

 <p>JULIA FANTERIA</p>	 <p>JULIA FANTERIA</p>	 <p>JULIA FANTERIA</p>	 <p>JULIA HQ</p>
 <p>JULIA FANTERIA</p>	 <p>JULIA FANTERIA</p>	 <p>JULIA ARTIGLIERIA</p>	XXV° CORPO D'ARMATA DELLA CIAMURIA
 <p>FERRARA FANTERIA</p>	 <p>FERRARA FANTERIA</p>	 <p>FERRARA FANTERIA</p>	
 <p>FERRARA FANTERIA</p>	 <p>FERRARA FANTERIA</p>	 <p>FERRARA ARTIGLIERIA</p>	 <p>FERRARA FANTERIA</p>
 <p>CENTAURO TANK LEGGERI</p>	 <p>CENTAURO TANK LEGGERI</p>	 <p>CENTAURO TANK LEGGERI</p>	 <p>CENTAURO HQ</p>
 <p>CENTAURO FANTERIA</p>	 <p>CENTAURO FANTERIA</p>	 <p>CENTAURO ARTIGLIERIA</p>	 <p>CENTAURO FANTERIA</p>

**ALTO COMANDO— ITALIANI IN GRECIA
DIVISIONE FERRARA, CENTAURO, JULIA**

www.accademiawargame.it

Unità per giocare senza soldatini, da ritagliare ed incollare su cartoncino erfo, balsa, ecc.



ALTO COMANDO— ITALIANI IN GRECIA

XXVI° CORPO D'ARMATA DEL CORCIANO

DIVISIONE SIENA, PARMA, PIEMONTE

www.accademiawargame.it








Unità per giocare senza soldatini, da ritagliare ed incollare su cartoncino erto, balsa, ecc.

CARTE UNITA' ITALIANE

 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Corazzata Centauro	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Alpina Julia	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Ferrara	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Siena
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Parma	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Piemonte	 NOME DELLA DIVISIONE: Reggimento Cavalleria Aosta	 NOME DELLA DIVISIONE: Reggimento Cavalleria Milano
 NOME DELLA DIVISIONE: Reggimento Granatieri	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Venezia	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Arezzo	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Bari
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Alpina Cuneense	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Acqui	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Cuneo	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Brennero
 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Lupi di Toscana	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Alpina Pusteria	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Legnano	 NOME DELLA DIVISIONE: <hr/> Fanteria Pinerolo

Ritagliare ed incollare su cartoncino.

CARTE UNITA' GRECIA

 NOME DELLA DIVISIONE: VIII° Divisione	 NOME DELLA DIVISIONE: III° Brigata	 NOME DELLA DIVISIONE: Epiro	 NOME DELLA DIVISIONE: IX° Brigata
 NOME DELLA DIVISIONE: IV° Brigata	 NOME DELLA DIVISIONE: Macedonia	 NOME DELLA DIVISIONE: I° Divisione	 NOME DELLA DIVISIONE: Riserva
 NOME DELLA DIVISIONE: Presidio	 NOME DELLA DIVISIONE: Cavalleria	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Supporto
 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo
 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo	 NOME DELLA DIVISIONE: Fanteria Rinforzo

Ritagliare ed incollare su cartoncino.

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