



Fase Terrestre

La battaglia di Kursk fu una delle battaglie decisive della Seconda guerra mondiale e rappresentò il più grande scontro di carri armati della storia.

Nei primi mesi del 1943, dopo la tremenda disfatta di Stalingrado e dopo la temporanea rivincita ottenuta dai tedeschi sul fronte di Kharkov, l'OKW, il Comando supremo tedesco, si trovò a dover scegliere se congelare sulla difensiva il fronte sovietico per concentrarsi sul Mediterraneo oppure riprendere l'iniziativa con grandi offensive stile Blitzkrieg dell'inizio dell'Operazione Barbarossa.

I generali di stato maggiore tedeschi di quello scorcio della guerra ritenevano di essere in grado di distruggere le forze sovietiche in uno scontro campale decisivo, grazie alla innata superiorità tattica e strategica germanica. Non capirono che nella guerra totale che si stava combattendo sul fronte russo, una battaglia di annientamento non significava nulla per il nemico, che disponeva di risorse materiali immense e che era disposto a metterle tutte in gioco. L'esercito sovietico aveva imparato le durissime lezioni del '41 e del '42, e a Stalingrado aveva dimostrato di poter combattere alla pari contro i tedeschi con forze ben addestrate, motivate e tatticamente ben disposte sul campo e con materiali se non superiori ai quelli tedeschi almeno di pari livello.

Hitler, che dopo la distruzione della 6° Armata di Von Paulus, aveva praticamente perso ogni fiducia nei suoi generali, non voleva riprendere l'offensiva, ma per motivi politici si fece convincere ad emanare l'Ordine operativo n. 6 del 15 aprile 1943, che stabiliva di condurre una forte offensiva per eliminare completamente il saliente di Kursk, in codice *Operation Zitadelle*.

I russi conobbero il piano d'attacco tedesco alla fine di marzo (addirittura prima dell'emanazione dell'ordine), in base alle informazioni di una spia che operava nel comando supremo tedesco e dal governo inglese che confermò l'attacco in base alle decifrazioni di Ultra.

Il comando supremo Sovietico decise saggiamente, dietro consiglio di Zhukov, di attendere l'attacco tedesco e contrattaccare dopo che questi si fossero indeboliti contro le difese russe.

L'attacco tedesco a Kursk fu rimandato di mese in mese in attesa delle principali forniture di mezzi corazzati, ma alla fine di giugno il momento arrivò. Alle 4.30 del 5 luglio la 9° armata tedesca appoggiata da nugoli di Stukas e caccia bombardieri scatenò un uragano di fuoco che si abbatté sulle linee sovietiche.

I russi risposero con una furia incrollabile e con l'apertura del fronte meridionale i combattimenti raggiunsero una intensità spaventosa.

Probabilmente la battaglia di Kursk fu la battaglia terrestre più terribile di tutta la storia militare

Scala del gioco :

Il tavolo di gioco (240x 180) rappresenta un fronte di circa 40 Km ; l'unità base terrestre che viene messa sul tavolo è la Divisione; ogni divisione , sia essa di fanteria, meccanizzata, corazzate ecc. è composta da 3 Reggimenti/Brigate che sono nel gioco le carte bersaglio.

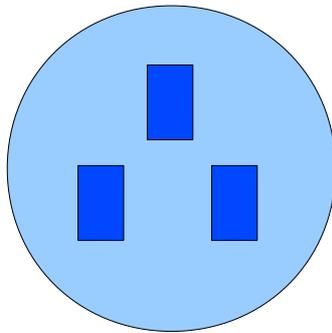
Ogni Divisione è schematicamente composta da 9000 uomini (3000 a Reggimento) o 180 carri (60 a Rgt./Brigata).

Cerchio

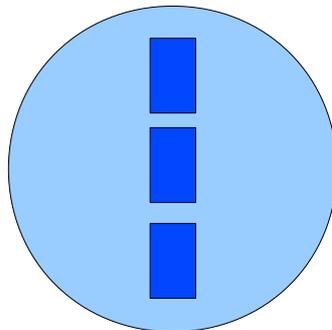
Ogni divisione, composta da tre carte bersaglio Rgt./brigata, è raffigurata da una base circolare di 1,5 righelli di diametro (29cm) .

Su questa base vi è il simbolo di schieramento e un quadrato bianco sul quale è riportato l'indicativo - lettera- di divisione

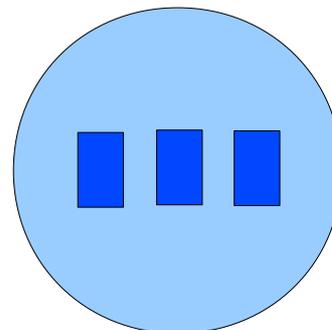
Esistono tre tipi di divisione e all'interno gli obiettivi sono disposti in questo modo:



Divisione corazzata



Divisione meccanizzata



Divisione fanteria

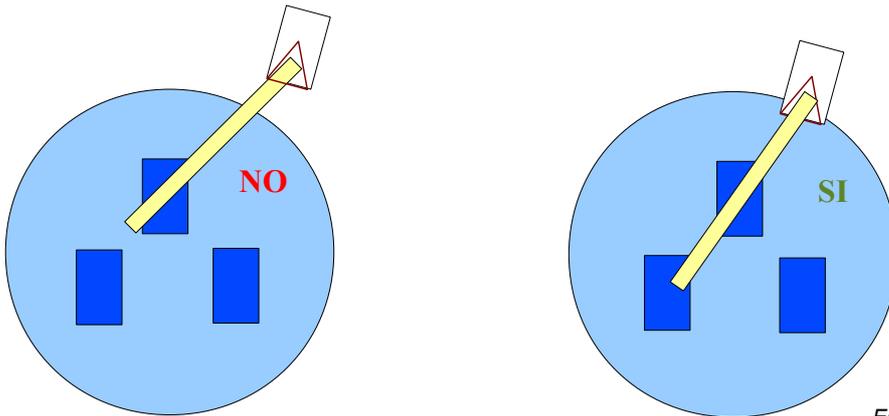
Schieramento all'interno del settore : massimo schieramento **8 divisioni per lato**

Le divisioni devono essere schierate oltre 1,5 righello dal bordo; in presenza di città , queste possono dare riparo (AA) a sole due divisioni.

Il cerchio di schieramento ha altre due funzioni :

1. Rappresenta l'area di copertura AA delle armi divisionali (cannoni da 20mm) tiro vedi tabella
2. Il perimetro rappresenta la distanza di tiro per gli aerei che per sparare devono portarsi tangenti ad esso

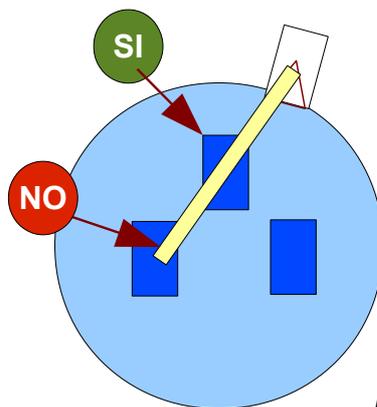
vedi esempio 1



Esempio 1

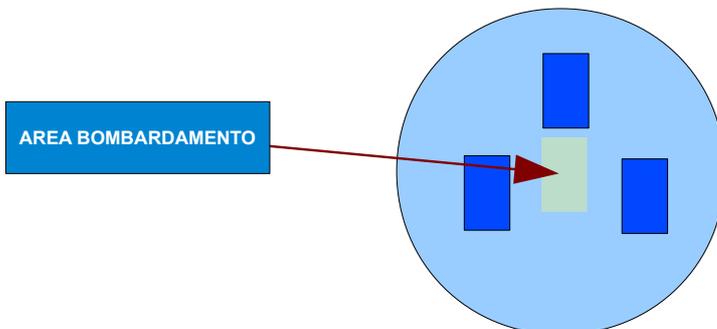
Linea di Vista

All'interno di un cerchio di schieramento di una Divisione una carta bersaglio copre la linea di vista di quella successiva che non può essere bersagliabile anche se a distanza di tiro (vedi esempio 2)



Esempio 2

All'interno del cerchio di schieramento vi è un'area evidenziata dalla dimensione di una carta bersaglio, serve per individuare l'area per un bombardamento di precisione fatto da bombardieri a tuffo o orizzontali su assembramenti di truppe o carri. Centrare questa area permette di distribuire diviso 3 (arrotondato) i danni su tutte e tre i Rgt./brigate. (vedi es.3)



Esempio 3

Altri Bersagli

- **Città**

Il centrare un nucleo cittadino (superando il valore sul bersaglio) permette di spostare il bonus della città dalla parte di chi l'ha colpita. Cessa inoltre il fuoco antiaereo per quel turno; successivamente la città, chiunque l'abbia dalla propria parte, torna ad avere le proprie caratteristiche AA e di bonus.

Le città (Ponyri, Oboyan ,Prokhorowka) hanno una copertura AA di 1,5 righelli di raggio, Kursk di 2 righelli di raggio.

- **Supporto Logistico**

La distruzione di una carta Supporto Logistico toglie un bonus di -2 al tiro di dado al possessore. Al successivo schieramento si ripristinerà il numero di 4 per lato.

Schieramento sul tavolo

Le divisioni vanno schierate nella fascia di 60 cm tra la mezzeria del tavolo e un righello e mezzo dal fondo. Le città, se presenti vanno anch'esse messe con il Centro abitato all'interno di questa fascia. I rifornimenti vanno posti con una base a contatto della linea immaginaria di un righello e mezzo dal fondo.

Al termine della fase aerea i reggimenti/brigade che formano le divisioni sul terreno avranno modificato i loro valori tattici in relazione alle perdite inflitte dagli aerei.

Valori tattici – Punti Combattimento

Div.di fanteria/fucilieri = 57

Div. di fucilieri della guardia = 63

Div. Meccanizzata o PzGran.= 75

Div.. Corazzata = 87

Div. Corazzata + tigre o KV1s = 99

Una Divisione colpisce se, applicati i modificatori, si ha 1D100 inferiore al valori in PC

Modificatori al tiro di dado:

- Iniziativa -2 (il primo turno è tedesca) successivamente di chi ha vinto lo scontro
- Maggioranza Rgt./Brigate - 2
- Città dalla propria parte (cad.) -2
- Aerei abbattuti -2 caccia , - 3 aerei d'attacco/bombardieri

- Supporto logistico eliminato **-2 per carte carte non distrutte (max. - 8)**

Si verificano i modificatori e si applicano al tiro di dado, infine si lancia **1d100** per fazione e per fronte e si verifica quante unità hanno colpito.

Si utilizzerà il foglio calcolatore che terrà conto dei danni a livello di divisione e di particolari tiri di dado (o molto alto o molto basso)

La differenza sarà l'esito del combattimento secondo la tabella sotto

Tabella esito combattimenti

PARITA'- Δ1	Δ2-3	Δ4-6	Δ7-8
N.E.	Perdente arretra di 1 settore, vincente avanza di 1	Perdente elimina 2 Divisioni secondo tabella, arretra di due settori, vincente avanza di 2	Perdente elimina 3 delle sue divisioni vedi tab. arretra di due, vincente avanza di 2

d10 = 1-7	d10 = 8-10
Fanterie/mec.	tanks

Metà arrotondata per difetto
Esaurite le unità del tipo estratto si prosegue con l'altro

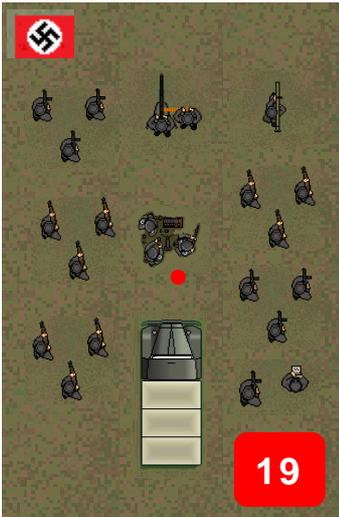
Nessuna ritirata!

Le unità tedesche che a seguito di un risultato negativo dovessero ritirarsi fuori mappa dovranno sacrificare delle loro unità combattenti per rimanere al loro posto secondo la tabella sotto; il vincente aggiunge valori ai propri modificatori nel turno successivo

Δ2-3	Δ4-6	Δ7-8
Perdente elimina 1 divisione (vedi tabella) , vincente -1 mod. dado	Perdente elimina 3 divisioni combattenti (vedi tab.) vincente - 2 mod. dado	Perdente elimina 4divisioni combattenti (vedi tab.) vincente - 3 mod. dado

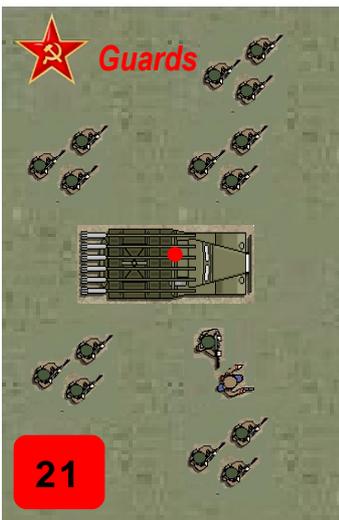
Terminato lo scontro terrestre i due fronti potranno ritirare le divisioni danneggiate sostituendole con altre dello stesso tipo o diverse presenti nella riserva.

DIVISIONE FANTERIA TEDESCA E RUSSA (3 Rgt. ca. 3000 uomini cad.)



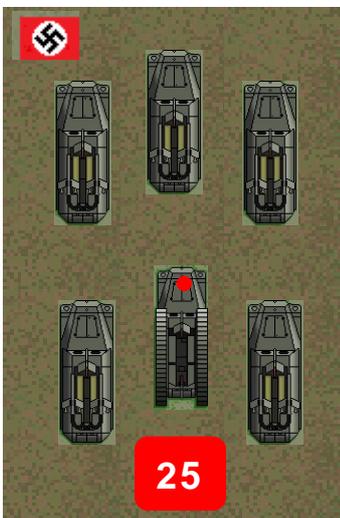
x 3

DIVISIONE RUSSA FUCILIERI DELLA GUARDIA 3 Rgt. ca. 3000 uomini cad.)



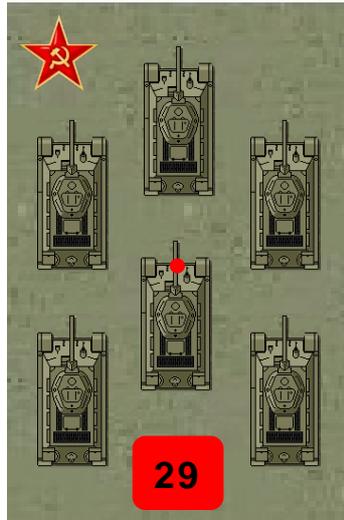
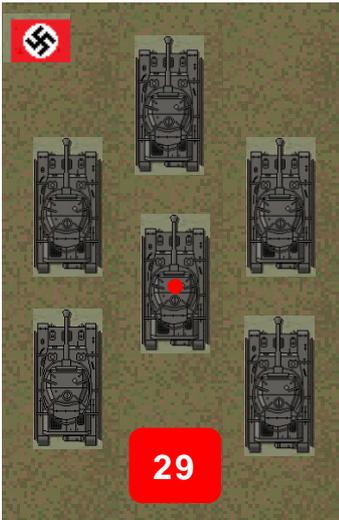
x 3

DIVISIONE PZ.GR TEDESCA (3 Rgt. ca. 3000 uomini cad.)



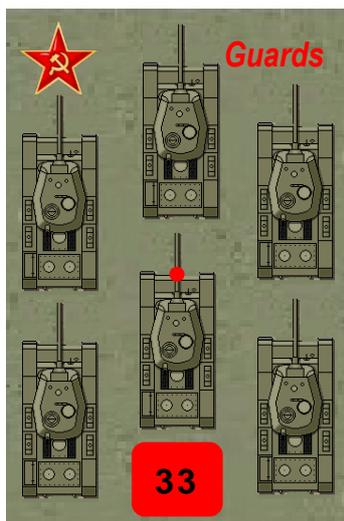
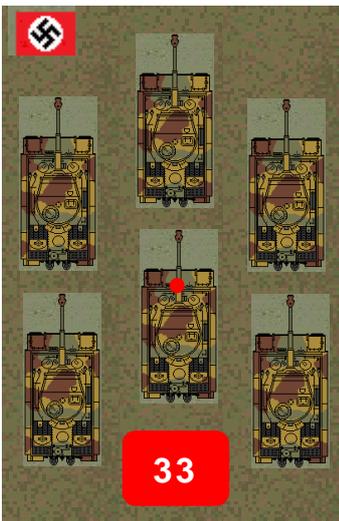
x 3

DIVISIONE CORAZZATA TEDESCA E RUSSA (3 batt./ brig. 180 CARRI)



x 3

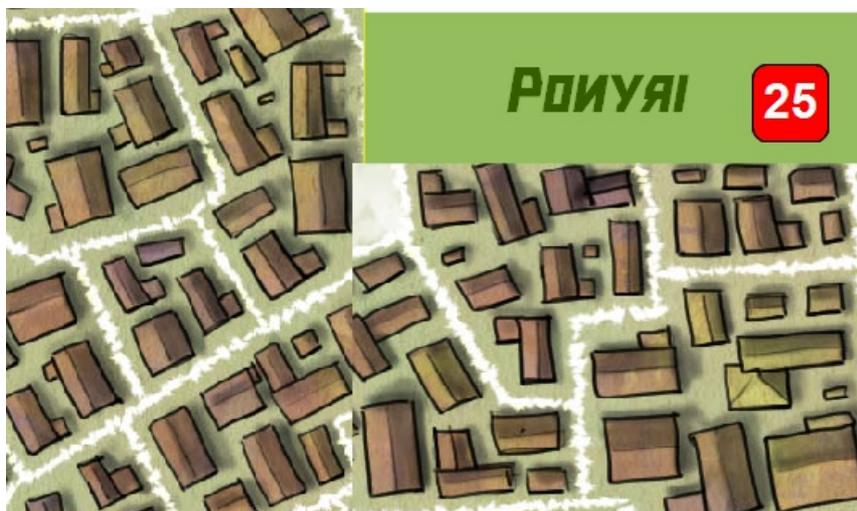
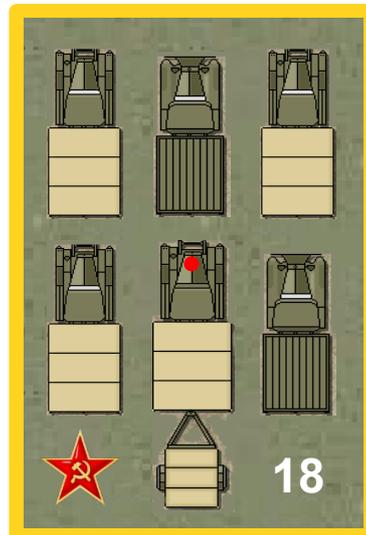
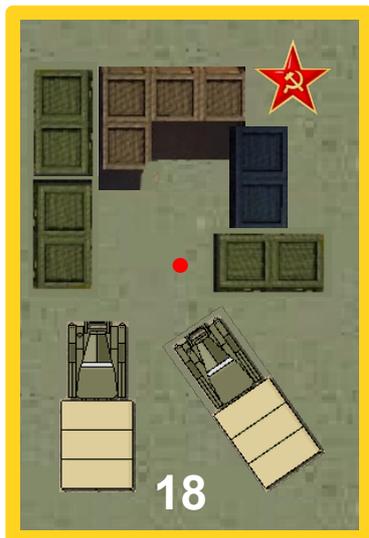
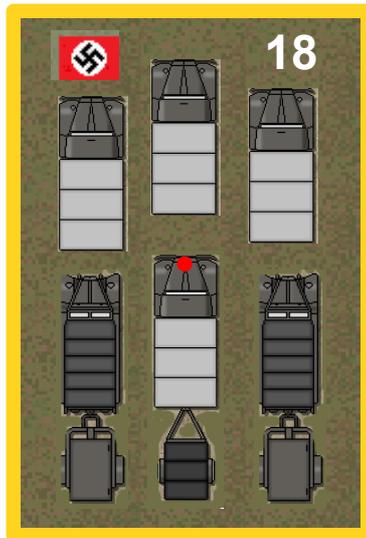
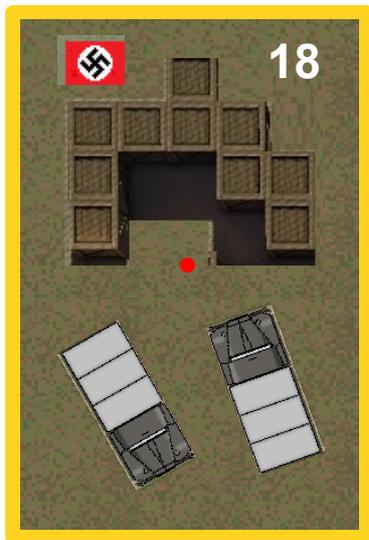
DIVISIONE CORAZZATA TEDESCA RINF. TIGRE E RUSSA DELLA GUARDIA (3 batt./ brig. 180 CARRI)



x 3



CARTE BERSAGLIO SUPPORTO LOGISTICO TEDESCHE- RUSSE E CITTA'



Fine Turno

Terminato il turno, fase aerea + fase terrestre (ca. 90 min.) si allestirà il tavolo per il turno successivo tenendo conto della posizione del fronte (schema pag.2) e delle perdite subite sia dagli aerei che a seguito dei combattimenti (vedi Tabella esito combattimenti).

I giocatori dovranno:

- eliminare se ci sono le Divisioni completamente distrutte
- Spostare in riserva le Divisioni parzialmente distrutte oppure continuare a lasciarle in linea
- Sostituire le Divisioni eliminate o danneggiate con altre dello stesso tipo o diverse presente nella riserva del fronte

Le divisioni danneggiate messe in riserva alla fine del primo turno potranno essere riutilizzate al terzo (si simula la ricostituzione degli effettivi)

Condizioni di Vittoria

Rappresenta una **vittoria totale tedesca** giocare il terzo turno, su uno dei due fronti, sull'area di Kursk e vincerlo, in pratica vincendo tutti e tre i turni il tedesco chiuderebbe il saliente ed intrappolerebbe le armate sovietiche all'interno.

Rappresenta una **vittoria totale russa** terminare i tre turni con entrambe le armate tedesche nella posizione di partenza.

Tutte le situazioni intermedie rappresentano una **vittoria parziale** di una o l'altra fazione che prevarrà se a seguito di questo conteggio sarà in vantaggio:

1. **5** punti per divisione distrutta completamente.
2. **1** punto per Divisione danneggiata anche parzialmente incluse quelle in ris.
3. **3** punti per gruppo (aerei) abbattuto.
4. **10** punti sommati per ogni fascia di terreno conquistate dai tedeschi e sottratti, dai 30 di partenza, per le fasce perse dai russi



Forze in campo

GERMANIA Gr. ARMATE CENTRO generale Günther von Kluge

1° turno (5 luglio)	7 Divisioni di Fanteria	1 Divisione Corazzata	Totale 8 Divisioni
----------------------------	-------------------------	-----------------------	--------------------

Per i successivi due turni

RISERVA	7 Divisioni di Fanteria	2 Divisioni Mecc.	5 Divisioni Corazzate
----------------	-------------------------	-------------------	-----------------------

RUSSIA FRONTE DI CENTRO generale Konstantin Konstantinovič Rokossovskij

1° turno (5 luglio)	5 Divisioni di Fanteria	3 Divisioni Corazzata	Totale 8 Divisioni
----------------------------	-------------------------	-----------------------	--------------------

Per i successivi due turni

RISERVA	7 Divisioni di Fanteria	5 Divisioni Fanteria Guardia	6 Divisioni Corazzate
----------------	-------------------------	------------------------------	-----------------------

GERMANIA Gr. ARMATE SUD generale Erich von Manstein

1° turno (5 luglio)	2 Divisioni di Fanteria	1 Divisione Fant Mecc.	2 Divisioni Corazzate	3 Divisioni Tigre	Totale 8 Divisioni
----------------------------	-------------------------	------------------------	-----------------------	-------------------	--------------------

Per i successivi due turni

RISERVA	3 Divisioni di Fanteria	1 Divisione Fant Mecc.	5 Divisioni Corazzate	4 Divisioni Tigre
----------------	-------------------------	------------------------	-----------------------	-------------------

RUSSIA FRONTE SUD generale Nikolaj Fëdorovič Vatutin

1° turno (5 luglio)	7 Divisioni Fanteria Guardia	Totale 7 Divisioni
----------------------------	------------------------------	--------------------

Per i successivi due turni

RISERVA	1 Divisioni di Fanteria	5 Divisione Fant Guardia	9 Divisioni Corazzate	3 Divisioni KVS-1
----------------	-------------------------	--------------------------	-----------------------	-------------------

