

OFFENSIVA DI PRIMAVERA

21 marzo – 5 agosto 1918



Con questa serie di operazioni l'impero tedesco intendeva sfruttare la contingenza strategica che vedeva disponibili, ritirate dal fronte orientale, le armate li schierate e diventate disponibili dopo il trattato di Brest-Litovsk e l'uscita della Russia dalla guerra.

Spostare semplicemente le forze non sarebbe stato sufficiente se non fossero state introdotte anche delle innovazioni tattiche che avrebbero dovuto fare saltare la statica immobilità del fronte e portare i tedeschi fino a Parigi e alla resa come 48 anni prima.

Queste innovazioni tattiche erano basate a terra sugli assalti delle Stoßtrupp che avrebbero attaccato violentemente con armi automatiche e bombe a mano in settori del fronte ritenuti tatticamente importanti, questi attacchi erano accompagnati dal tiro delle artiglierie e da Staffeln creati appositamente per il supporto ravvicinato a bassa quota.

Il successo di questi assalti avrebbe creato varchi tra il fronte dell'Intesa sfruttati dalla fanteria tedesca che ne avrebbe dovuto rapidamente occupare le posizioni, supportando le truppe d'assalto. Qualcosa insomma che 21 anni dopo, interpretata da truppe corazzate e Stukas si sarebbe chiamata Blitzkrieg.

Il piano tedesco non era velleitario, anzi aveva ottimi presupposti per riuscire, ma doveva essere eseguito prima che il contingente americano forte di 2.000.000 di uomini fosse in linea. Gli americani, che avevano dichiarato guerra agli imperi centrali nell'aprile 1917, non avevano forse l'esperienza in combattimento dei Francesi o degli inglesi ma avevano alle spalle una potenza economica che la Germania aveva valutato essere non contrastabile.

Hindenburg e Ludendorff sapevano che avevano risorse e tempo limitato per ottenere i loro obiettivi e soprattutto, che se avessero fallito, per l'Impero Tedesco non ci sarebbero state altre occasioni.

Queste valutazioni furono fatte anche dai comandanti dell'Intesa – Foch, Haig, Pershing – che abilmente manovrarono le riserve introducendo gradualmente le divisioni americane arretrando, ma tenendo disperatamente il fronte al costo di 850.000 uomini tra morti e feriti.

Tra questi caduti ricordiamo quelli del II Corpo d'Armata Italiano in Francia che il 17 luglio a Bligny, bloccarono uno tra gli ultimi tentativi tedeschi nell'ambito della seconda battaglia della Marna

MAZZI CARTE DANNO

In questa campagna verranno usati sui tavoli, nei due rounds di gioco, più mazzi danno proporzionati al numero di aerei sui tavoli.



In particolare verranno usati mazzi per Tripods & Triplanes compatibili con WOG WW1 le cui icone danno, valide per WOG, sono riportate nell'angolo in alto a destra mentre quelle più grandi sotto il numero sono per i tripod.

Il giocatore dovrà tener conto della sola icona in alto – anche se in alcuni casi come l'inceppo, l'incendio e l'esplosione – può coincidere con quella più grande.

Per facilitare la lettura inseriamo comunque una tabella riassuntiva delle icone danno.

Tripode	Aereo	Effetto
		Engine Damage Motore danneggiato
		Vehicle on Fire Incendio
		Smoke Trail Fumo
		Wounded Crew Pilota o equipaggio ferito
		Wounded Crew Pilota o equipaggio ferito
		Left Rudder Jam Timone bloccato no girare SX
		Left Rudder Jam Timone bloccato no girare SX
		Right Rudder Jam Timone bloccato no girare DX
		Right Rudder Jam Timone bloccato no girare DX
		Explosion (Lose 100% of Damage Resistance)
		Mitragliatrici inceppate

Sempre in tutta la campagna verranno usate le regole presenti nel manuale di Wings Of Glory – WW1 della scatola WW1 Rules and Accessories Pack



Piccole modifiche alle regole possono essere presenti per semplificare alcuni passaggi visto il gran numero di aerei/giocatori e verranno comunque di seguito spiegate.



I TURNO – L'aviazione entra in combattimento con la sola caccia il giorno 21 aprile. Obiettivo ottenere il controllo dello spazio Aereo. Durata 2 ore di gioco.

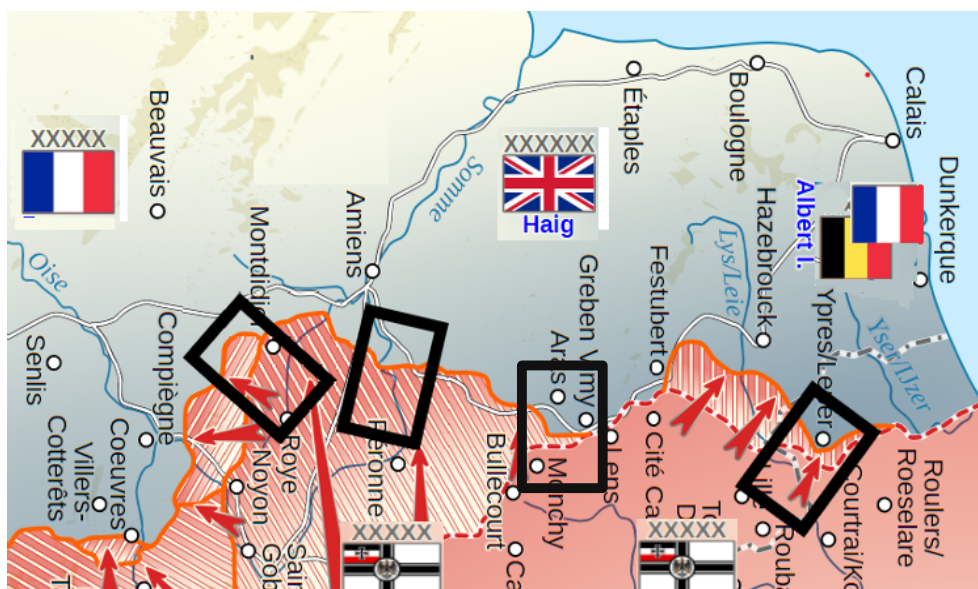
Tra il 1916 e il 1918 il rapido sviluppo tecnologico e l'esperienza della guerra portarono anche a rapide innovazioni tattiche, soprattutto da parte tedesca, che però non tardarono ad essere recepite anche dall'intesa.

Tra i principali “Maîtres à penser” si ricordano:

- Max Immelman (1890-1916) che sperimentò per primo manovre tridimensionali in grado di permettere al pilota di trovarsi sempre nella migliore posizione di attacco
- Oswald Boelcke (1891-1916) amico di Immelman, che per primo cercò di codificare con le famose regole contenute nel “Dicta Boelcke” una condotta meno da cavaliere dell'aria e più da soldato che doveva ottenere la vittoria sul nemico conservando il proprio velivolo e ovviamente la propria vita; introdusse per primo il concetto di formazione basata su leaders e gregari in posizione di copertura.
- Manfred Von Richthofen (1892-1918) che sosteneva l'esigenza di una forza da caccia indipendente dall'esercito in grado di colpire di sorpresa le forze aeree nemiche diventate verso il 1918 tecnologicamente alla pari, ma numericamente superiori



Durante l'offensiva di primavera, supportata dai numerosi Schlachtstaffeln creati per il supporto CAS alle Stoßtrupp tedesche, gli squadroni da caccia dovettero affrontare forti formazioni anglo-francesi che cercavano di ottenere la superiorità aerea sul fronte di battaglia.



Collocazione dei tavoli sul fronte della primavera 1918

Nell'aprile 1918 i tedeschi dovettero desistere dal piano originale dell'Offensiva di Primavera cioè di riuscire a separare gli inglesi dai francesi e belgi nella zona di Lys con l'operazione denominata Michael ; ripiegarono perciò su un tentativo di sfondamento per eliminare il saliente di Ypres dedicandovi però forze inferiori a quelle previste , ossia 11 anziché 35 divisioni tanto che l'operazione , denominata inizialmente San Giorgio, venne ironicamente ribattezzata Georgette.

Negli altri settori, cioè sulla Somme, Arras e nella Zona di Montdidier, la pressione tedesca rimase alta nel tentativo di non fare spostare forze verso Ypres, ma anche per preparare le successive spallate previste per maggio.

I combattimenti furono in quei giorni violentissimi sia in terra che nei cieli, gli anglo-francesi impiegarono una media di 500 velivoli al giorno contrastati da altrettanti aerei tedeschi in battaglie di supremazia aerea sui campi di battaglia.

Organizzazione del Round

4 tavoli di gioco 120x180 - 8 caccia Intesa e 8 caccia tedeschi nei tavoli per tavolo

Il primo round si giocherà secondo le **regole avanzate di Wings of Glory** e con le seguenti regole opzionali :

1. INSEGUIMENTO IN CODA – danni speciali e QUOTA
2. COPERTURA DI NUVOLE
3. MIRARE – MIRARE DALL'ALTO – SCOMPIGLIO
4. REGOLA ESPLOSIONI DA TORNEO
5. DANNO EQUIPAGGIO MULTIPLO - EQUIPAGGIO NASCOSTO
6. REGOLE ASSI

Sarà ritenuto valido come bersaglio il solo pirolino che sostiene l'aereo invece che l'intera superficie della basetta.

Alcune delle regole opzionali, per adattarle al grande numero di giocatori per tavolo, subiranno le seguenti modifiche:

COPERTURA DI NUVOLE

Nel momento che l'aereo entra nelle nuvole si ferma in quel punto dell'area di gioco (ultimo punto visto) e non gioca le seguenti manovre che verranno giocate tutte insieme alla fine del turno; successivamente il giocatore ripianifica 3 manovre e le giocherà nuovamente tutte insieme alla fine di quel turno.

Se uscirà dalla nuvola riprenderà il normale gioco. Manovre vietate come da regola originale; se alla fine del turno l'aereo sarà ad una distanza dal bordo della nuvola inferiore alla lunghezza della basetta dovrà fare successivamente un'altra manovra e nuovamente verificare, se il piloncino rimarrà dentro – rimane fermo fino a fine turno - oppure se sarà fuori , riprende normalmente.

Esempio:

Un caccia entra in una nuvola alla seconda manovra di un turno; si ferma mentre gli altri giocatori fanno anche la terza. A fine dei loro movimenti il caccia tra le nuvole fa la sua terza manovra e rimane all'interno. Tutti ripianificano e giocano tre manovre, il giocatore tra le nuvole le farà tutte insieme dopo che gli altri hanno giocato la loro terza mossa. Alla fine della terza si trova ad una distanza dal bordo inferiore alla sua basetta ; tutti ripianificano, il pilota tra le nuvole farà anche lui la prima manovra esempio una virata stretta che non fa uscire il piloncino dalla nuvola, allora si riferma nelle altre due manovre che verranno nuovamente giocate alla fine del turno.

REGOLA ESPLOSIONI DA TORNEO

Giocando con 16 aerei per tavolo saranno presenti 4 mazzi danno A e 4 mazzi danno B nei quali verranno lasciate le carte esplosione per tipo di danno che varranno come metà danno del valore di resistenza del velivolo (arrotondate per difetto)

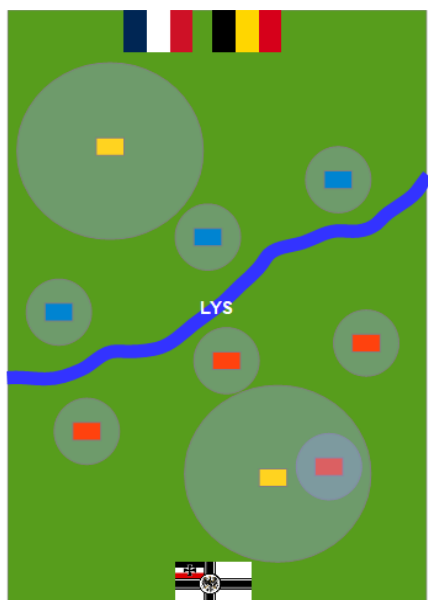
REGOLE ASSI

I caccia per fazione sono composti da 2 squadriglie che realmente hanno combattuto in quel settore – vedi tabella - e tra questi piloti vi è un asso per squadriglia, questi assi hanno una sola abilità ciascuno stabilita a priori come l'asso che parteciperà al primo round; se questo sopravviverà a questo scontro potrà essere nuovamente scelto e schierato anche su un altro modello di aereo oppure si potrà scegliere l'altro asso a disposizione.

Se invece l'asso del I round verrà abbattuto sarà obbligatoriamente schierato l'altro.

Abbattere un asso da un punteggio supplementare.

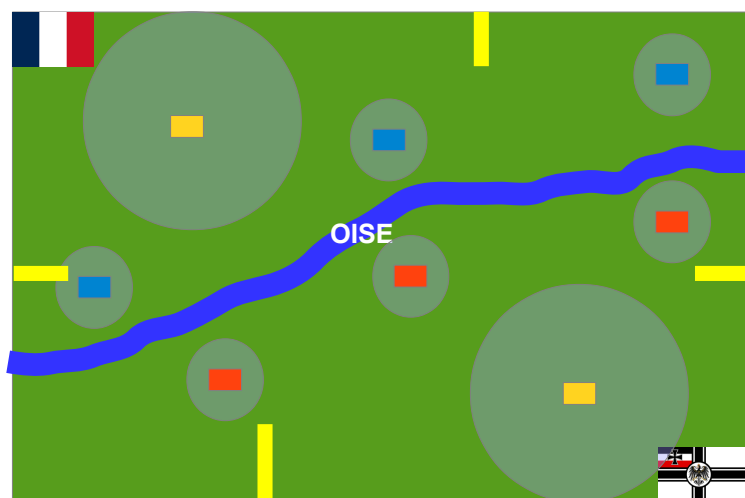
ROUND 1 Composizione dei tavoli



TAVOLO I – Zona Ypres



TAVOLO II – Zona Somme



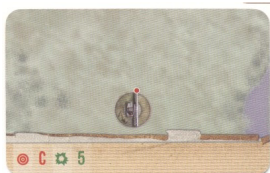
TAVOLO III – Zona di Montdidier



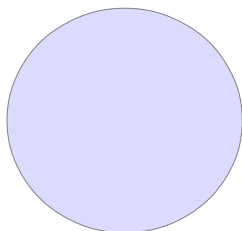
TAVOLO IV – Zona di ARRAS



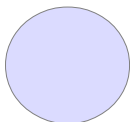
Artiglieria antiaerea AA



Fanteria Tedesca – Intesa



Raggio di fuoco AA – 50 cm



Raggio di fuoco fanteria – 20 cm

FUOCO ANTIAEREO AA

Regola come da regolamento pagina 32 esclusa la variante “cannoni e quota”

FUOCO AA DELLA FANTERIA

Come da regolamento , ma con la seguente modifica : si spara ad ogni aereo avversario che entra nel cerchio, danno carta A

NOTA BENE Sparare a Cannoni AA e Fanterie è possibile , ottenendo il valore danno se ne avrà l'inattivazione e il fatto che non interferiranno più per il resto del round, ma non daranno punti vittoria.

ALLESTIMENTO DEL TAVOLO

Gli aerei delle due fazioni si schierano ad un righello dal lato della propria fazione, nel tavolo III ad un righello entro i due segni gialli nella propria fazione.

Quota a piacere da 1 a 4 piolini.

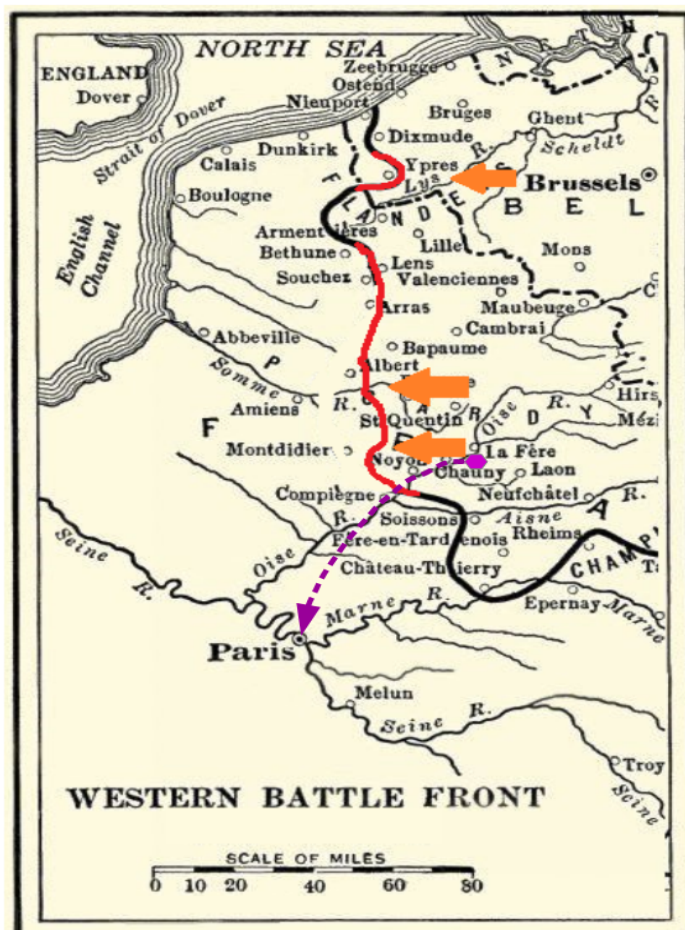
La priorità di schieramento verrà estratta a sorte

Fiume, fanterie e artiglierie sono fisse e schierate da scenario come un gruppo di nuvole dalla dimensione irregolare di almeno 50 cm che verranno sistemate simmetricamente nella zona centale dei tavoli

Queste nuvole copriranno da quota 3 in su.

II TURNO – le aviazioni supportano i combattimenti a terra tra il 24 e il 29 aprile 1918
Durata 2 ore di gioco

L'operazione Georgette vede dal 24 aprile l'ultimo tentativo tedesco di conquistare Ypres e rettificare così il fronte nel settore. Tutta la linea tedesca cerca di supportare lo sforzo su Ypres con una serie di attacchi in direzione di Amiens e Montdidier e gli stati maggiori dell'intesa fanno affluire al fronte le riserve per coprire e contrastare i tentativi tedeschi.



Nelle aree non interessate all'offensiva su Ypres si svilupperanno i successivi tentativi di spallata tedesca tra maggio e metà giugno 1918 prima dell'ultimo immane tentativo di luglio con l' "Assalto della Pace " (Friedensturm) e il miraggio di raggiungere Parigi.



La capitale francese era comunque da fine marzo bombardata con regolarità dal cosiddetto "Cannone di Parigi", posizionato dopo ingenti lavori tedeschi , nella foresta di Crepy a meno di 130 km da Parigi ossia entro la gittata del mostruoso cannone cal. 210 mm e dalla canna di 37 metri.

I bombardamenti aerei erano per lo più diretti a colpire la ferrovia che lo approvvigionava delle enormi munizioni , ma serviva anche ad inattivarlo per qualche giorno se colpito direttamente.

4 tavoli di gioco 120x180 - gli stessi del primo round con l'aggiunta di ulteriori obiettivi di terra – 4 (6 tavolo IV) aerei da caccia e 4 (2 tavolo IV) da bombardamento

Il secondo round si giocherà come il primo secondo le regole avanzate di Wings of Glory e con le seguenti regole opzionali :

1. INSEGUIMENTO IN CODA – danni speciali e QUOTA
2. MIRARE – MIRARE DALL'ALTO – SCOMPIGLIO
3. REGOLA ESPLOSIONI DA TORNEO
4. DANNO EQUIPAGGIO MULTIPLO - EQUIPAGGIO NASCOSTO
5. REGOLE ASSI

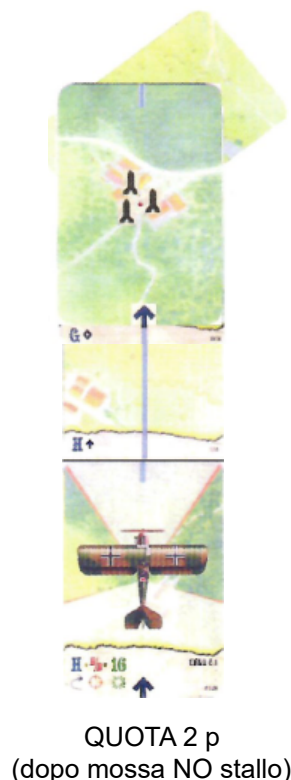
Sarà ritenuto valido come bersaglio il solo pirolino che sostiene l'aereo invece che l'intera superficie della bassetta.

Nel tavolo IV saranno presenti Drachen a quota 4 che dovranno stare in quota per almeno 3 turni, vedere regole Aerei speciali e Palloni pag. 29-30

Giocheremo inoltre con le regole *Speciali Scenario Bombardamento e Bombardamento e quota* con queste leggere modifiche :

Gli aerei biposto (tavoli I-II -III) da attacco al suolo potranno bombardare solo a quota 1 o 2 pirolini, i bombardieri pesanti da quota 2 a 4 pirolini secondo regola.

- Se a quota 1 può bombardare - 1 bomba davanti all'aereo senza carta movimento
- Se a quota 2 o da 2 a 4 secondo regola pagina 37



L'esempio Quota 2p inoltre centra completamente l'obiettivo cioè copre il puntino rosso e avrà danno pieno ; l'esempio Quota 3-4 p centra parzialmente l'obiettivo , non copre il puntino e perciò avrà danno dimezzato

CARICO BELLICO BOMBARDIERI

Gotha – Caproni :

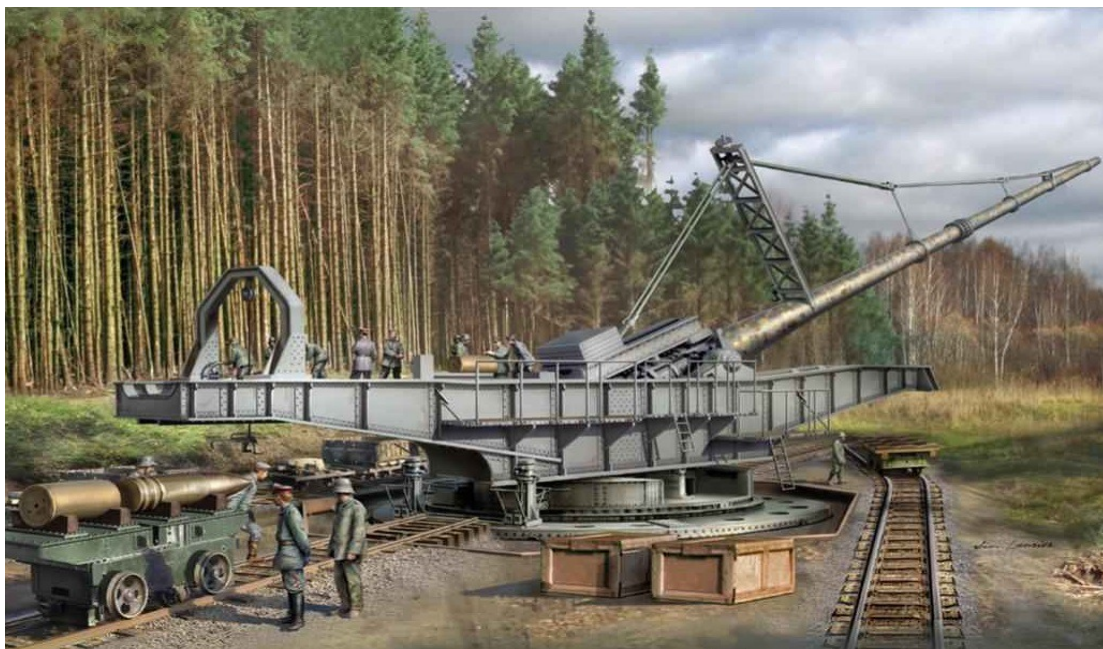
5 bombe da 80 kg valore danno 8 cadauna

Hannover CLIII - RAF RE8 -Halberstadt CL.II -Breguet 14 :

4 bombe da 20 kg valore danno 4 cadauna

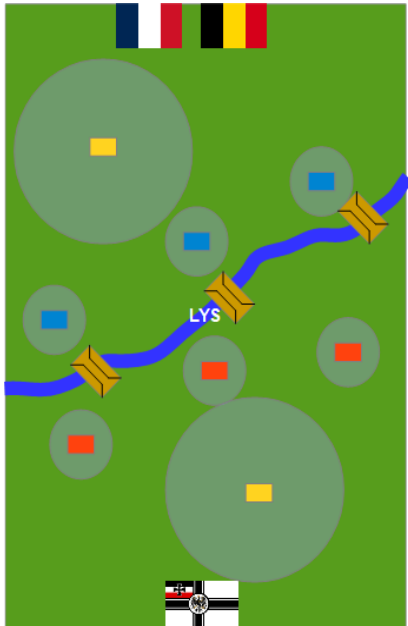
Rumpler CIV – Airco DH4

2 bombe da 20 kg valore danno 4 cadauna

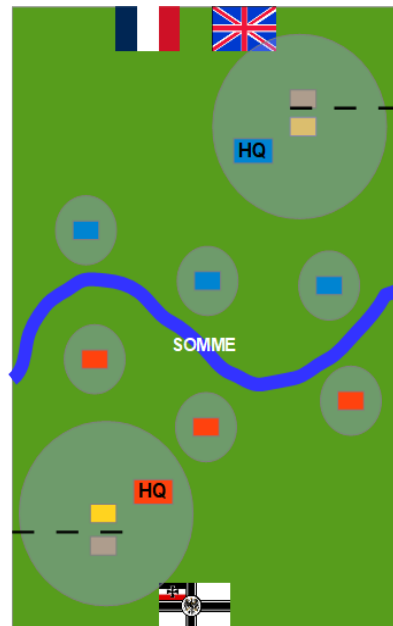


Parigeschütz

ROUND 2 Composizione dei tavoli



TAVOLO I – Zona Ypres



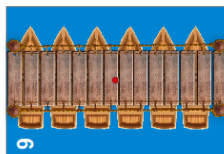
TAVOLO II – Zona Somme



TAVOLO IV – Zona Arras



Ponte di barche



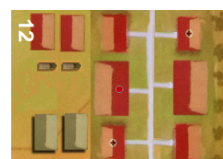
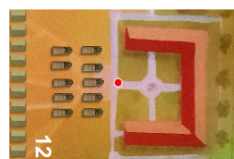
Stazioni



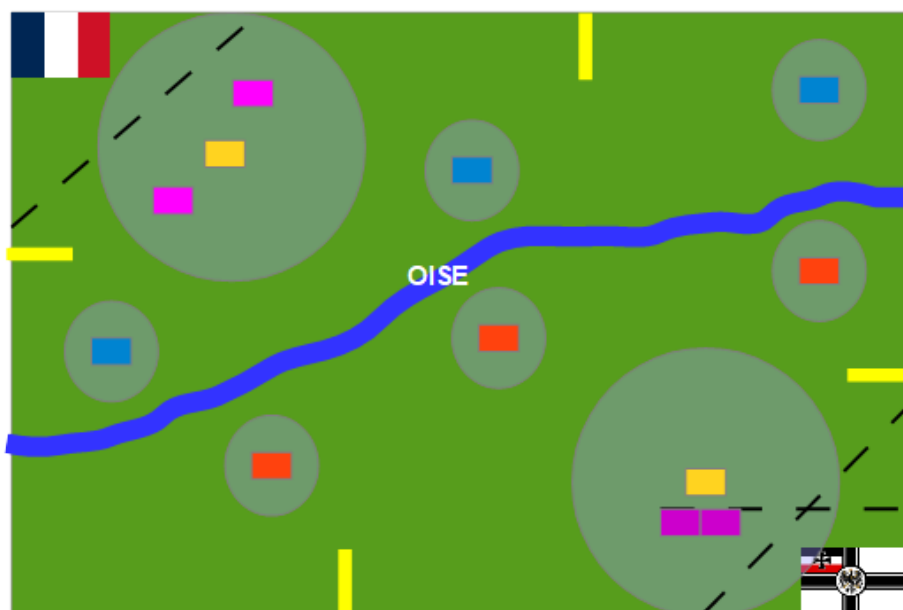
Ferrovia



Quartieri generali



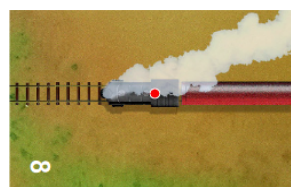
Palloni d'osservazione (quota 4)



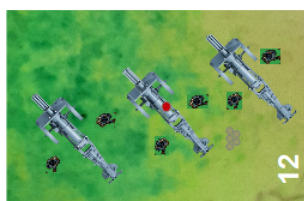
TAVOLO III – Zona di Montdidier



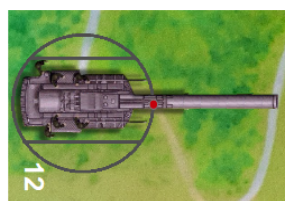
Binari e Treni



Artiglierie Terrestri



Obici 155 Schneider



Parisgeschütz

NOTA BENE Le fanterie e le artiglierie AA questa volta , se raggiunto il loro valore danno, oltre che inattivarsi, varranno anche per il conteggio dei punti



CONDIZIONI DI VITTORIA E PUNTEGGI

La fazione vincente sarà quella che nella sommatoria dei due rounds farà più punti.
Per gli aerei si considera il Point System per Wings of Glory che tiene in considerazione il valore bellico del velivolo abbattuto, poi anche ogni bersaglio a terra ha un proprio valore calcolato in relazione allo scenario, varrà punti anche l'abbattimento di un asso ed infine ci sono dei bonus finali per la fazione che mantiene intatti (senza danni) i propri aerei e bersagli e un premio per chi vincerà il round, al netto dei conteggi precedenti.
Aerei con ingenti danni che si pensa possano essere abbattuti, possono volontariamente uscire dal lato del tavolo d'ingresso gratuitamente altrimenti dagli altri 3 lasciando all'altra fazione metà del punteggio PS arrotondata per difetto.

Sotto la tabella di riepilogo per il calcolo.

POINT SYSTEM		
MODELLO/OBIETTIVO	ROUND I	ROUND II
AIRCO DH 4 (B/B)	89	30
Albatros D.III	79	26
Albatros D.Va	82	27
Breguet XIV A2 B/B	94	31
Caproni Ca.3	143	48
Fokker D.VII	100	33
Fokker Dr.I	85	28
Gotha G.V 142	142	47
Halberstadt CL.II	90	30
Hannover CL.IIIa	93	31
Nieuport 17/23 fire A	76	25
Nieuport 28	87	29
Pfalz D.III/D.IIIa	83	28
Raf Re8 B/A	101	34
RAF Se5a fire A	92	31
Rumpler CIV	85	28
Siemens-Schuckert D.III	93	31
Sopwith Camel	86	29
SPAD VII fire A	82	27
SPAD VII fire B	62	21
SPAD XIII	85	28
ASSO	30	30
Artiglieria AA	0	60
Fanteria	0	60
Ponte di Barche	0	75
Binari ferroviari	0	30
Convogli Ferroviari	0	45
Stazione ferroviaria	0	80
Quartieri Generali	0	90
Cannone di parigi	0	150
Logistica Cannone	0	70
Obici Francesi	0	110
Drachen	0	85

