

## Stalingrado

Nell'estate del 1942 l'Asse scatena ad est l'operazione Blu (Fall Blau) con lo scopo di conquistare i bacini del Don e del Volga e quindi puntare fino ai pozzi petroliferi del Caucaso, assicurando alla Germania le sufficienti risorse energetiche per proseguire la guerra. La 6ª Armata del generale Von Paulus arriva a Stalingrado ma si scontra con l'irriducibile resistenza sovietica: la città era di fondamentale importanza strategico-economica e per Stalin costituiva un motivo di propaganda bellica e di prestigio personale giacché era intitolata a lui. Così il suo ordine è di resistere ad oltranza: « Non più un passo indietro! »

A settembre la 6ª Armata di Von Paulus, sferra il primo massiccio attacco frontale contro la città e la battaglia si trasforma rapidamente in una lotta quartiere per quartiere, palazzo per palazzo, e persino stanza per stanza. I tedeschi si riducono quindi ad effettuare una serie di attacchi frontali, dispendiosi e lenti, per conquistare in successione una via, un palazzo, una piazza, una stazione ferroviaria o una fabbrica dopo l'altra in scontri ravvicinati sempre più violenti. I sovietici contrattaccano soprattutto di notte, per proteggersi dalla Luftwaffe, in piccole colonne d'assalto armate di fucili automatici o armi bianche per attaccare i caposaldi avanzati tedeschi o per colpire i centri di comando nelle retrovie; improvvisi e micidiali scontri ravvicinati esplodono nelle rovine degli edifici, negli ammassi delle fabbriche o nei condotti di scolo delle acque che conducevano al fiume. In tutti i settori operano i cecchini delle due parti.

Alla fine di Novembre i russi scatenano la controffensiva "Operazione Saturno": i ruoli vengono improvvisamente e drasticamente ribaltati. Gli assediati si sono ora trasformati in assediati ed i difensori in attaccanti, in quella che passa alla storia come "Sacca di Stalingrado" (per i soldati tedeschi è il Kessel "il calderone").

Sempre per motivi propagandistici, anche Hitler decide che si deve resistere ad oltranza, e trasformare la sacca nella "Fortezza Stalingrado". Goering gli assicura che la Luftwaffe può supportare un rifornimento regolare per via aerea delle truppe accerchiate nella sacca ma fallisce. Hitler organizza allora una controffensiva per liberare la 6ª Armata e ripristinare il fronte. L'offensiva diretta dal generale Hoth inizialmente ottiene risultati incoraggianti ma non riesce, sebbene di poco, nell'intento.

Le truppe tedesche nella sacca, colpite dai russi ma soprattutto dal devastante inverno, vengono decimate: alla resa avvenuta il 2 febbraio 1943, dei trecentomila uomini iniziali solo novantamila sono fatti prigionieri, e solo seimila sopravvivono ai campi di prigionia russi.

Nel complesso la battaglia comporta più di due milioni tra soldati morti e feriti, ed almeno altrettanti caduti tra la popolazione civile. Il mito dell'invincibilità della Germania e di Hitler è distrutto per sempre. La battaglia di Stalingrado rimane la più grande e decisiva sconfitta militare, politica e morale della Germania nella seconda guerra mondiale, nonché, in assoluto, una delle più grandi catastrofi della storia tedesca.

### Regole Speciali

- 1 Ogni giocatore può giocare carte Cecchino sia come scarto che come azione di un gruppo.
- 2 Stukas: in alcuni scenari il tedesco può avere a disposizione uno o più segnalini Stuka. Può giocare uno per turno come se fosse uno scarto. Quando scarta un segnalino Stuka il giocatore effettua un'azione di Artiglieria Pesante con valore base di risoluzione pari al valore di un RNC (indipendentemente dal colore) senza bisogno di usare una carta fuoco o estrarre un RNC per il contatto radio.
- 3 Fognature: i russi possono usare le Fognature (vedi Regole Opzionali) negli scenari 5 e 6.

- 4 Molotov: i russi possono avere a disposizione dei segnalini Molotov che vanno assegnati a uomini di fanteria. Questi li usano come una DC ma con risoluzione 3 contro Fanteria e IG e senza applicare la protezione del terreno. Se nella prima estrazione RNC di attacco si estrae un RNC rosso di 4 o più l'attacco viene subito dal gruppo che sta usando la Molotov. Se usate da un gruppo in movimento non dimezzano l'effetto ma aumenta di uno la possibilità di fallimento (cioè rosso 3 o più).
- 5 Mazzo carte azione: Si usa il mazzo di ambiente Urbano tranne nello scenario 1 dove si usa il mazzo Base.

### Assalto iniziale Scenario Stalingrado 1



30,32,A,B,J,S,AA-EE,N,Radio 5



1-12,18,19,27,2ATMM



Il tedesco attaccante schiera e muove per primo.

### Regole Speciali di Scenario

- 1 Nessuna carta viene rimossa dal mazzo. La Casamatta è una carta inutile.
- 2 Non si possono disporre terreni iniziali sui russi. Questi cominciano il gioco in terreno aperto due segnalini di Trinceramento (per un totale protettivo di -2) su ogni gruppo.

- 3 I tedeschi sono Elite. Se tra i russi Dottski (19) viene eliminato i russi diventano Seconde Linee.

### Condizioni di Vittoria

L'attaccante vince se trova, alla fine di un turno avversario, a Raggio 5 con almeno 3 unità non pinnate non infiltrate senza che vi sia alcuna unità avversaria con la stessa lettera di identificazione e posta nel proprio raggio zero.

**Combattimenti in città**  
Scenario Stalingrado 2



30,A-H,N-R,DC,Radio 5



1,3-15,19,1ATMM,2Mol



Il tedesco attaccante schiera e muove per primo.

Regole Speciali di Scenario

- 1 La Casamatta è una carta inutile. Il Campo Minato lo è solo per i tedeschi; può essere usato dai russi come Trappola Esplosiva ma solo in Edifici -3.
- 2 I tedeschi sono Elite. Se tra i russi Dottski (19) viene eliminato i russi diventano Seconde Linee.

3 I tedeschi hanno due segnalini Stuka.

Condizioni di Vittoria

L'attaccante vince se, alla fine di un turno avversario, si trova a Raggio 4 con un gruppo non infiltrato di almeno 4 personalità non pinnate in terreno con un valore di protezione negativo.

**Stanate i difensori!**  
Scenario Stalingrado 3



38,A-H,L,J,DC,Radio 5



1,3-15,19,1ATMM,2Mol



Regole Speciali di Scenario

- 1 La Casamatta è una carta inutile per il tedesco. Il russo può usarla una volta come se fosse un Edificio -4 dopodichè se viene scartata diventa una carta inutile anche per lui. Il Campo Minato può essere usato dai russi come Trappola Esplosiva ma solo in Edifici -3.

- 2 I tedeschi sono Elite. Se tra i russi Dottski (19) viene eliminato i russi diventano Seconde Linee.
- 3 I tedeschi hanno 3 segnalini Stuka.

Condizioni di Vittoria

L'attaccante vince se, alla fine di un turno avversario, si trova a Raggio 4 con un gruppo non infiltrato di almeno 4 personalità non pinnate in terreno con un valore di protezione negativo.

**Ersatzgruppe**  
Scenario Stalingrado 4

Il tedesco attaccante schiera e muove per primo.

Regole Speciali di Scenario

- 1.1 Le carte Casamatta, Cecchino e Campo Minato sono Inutili.
- 1.2 I russi sono Partigiani e non perdono quando la Squadra viene spezzata (combattono sino all'ultimo uomo).
- 1.3 I Partigiani non possono muovere in avanti, e possono muovere all'indietro a Raggio minore di zero anche se almeno un Gruppo avversario è a sua volta a Raggio zero senza obbligo di usare carte Movimento rosse.



C-G,N-T,30



1-10



- 1.4 Ogni uomo Inchiodato abbandonato dai Partigiani (Movimento di Gruppo contenente Unità Inchiodate) è fatto Prigioniero.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore Tedesco vince se riesce a fare almeno un Prigioniero. I Partigiani vincono se vengono tutti eliminati o al termine dei mazzi previsti. NB:ovviamente non possono uccidersi tra loro!

**Nelle linee nemiche**  
Scenario Stalingrado 5

Il tedesco difensore schiera per primo, il russo attaccante muove per primo.

Regole Speciali di Scenario

- 1 Si usano le regole della notte.
- 2 La Casamatta è una carta inutile. Il Campo Minato lo è solo per i russi; può essere usato dai tedeschi come Trappola Esplosiva ma solo in Edifici -3.
- 3 I russi possono usare le Fognature.



20-26,28,DC



A-H



Condizioni di Vittoria

L'attaccante vince se, alla fine di un turno avversario, si trova a Raggio 6 con un gruppo non infiltrato di almeno 2 personalità non pinnate in terreno con un valore di protezione negativo.

**I Russi contrattaccano**  
Scenario Stalingrado 6

Il tedesco difensore schiera per primo, il russo attaccante muove per primo.

Regole Speciali di Scenario

- 1 I tedeschi sono Seconde Linee ma possono usare DC e ATMM.
- 2 La Casamatta è una carta inutile. Il Campo Minato lo è solo per i russi; può essere usato dai tedeschi come Trappola Esplosiva ma solo in Edifici -3.



17,20-26,28,34,DC



V-X,AA-AA,2ATMM,1DC



- 3 I russi possono usare le Fognature.

Condizioni di Vittoria

L'attaccante vince se, alla fine di un turno avversario, si trova a Raggio 4 con un gruppo non infiltrato di almeno 3 personalità non pinnate in terreno con un valore di protezione negativo

