



LUDOSTORIA

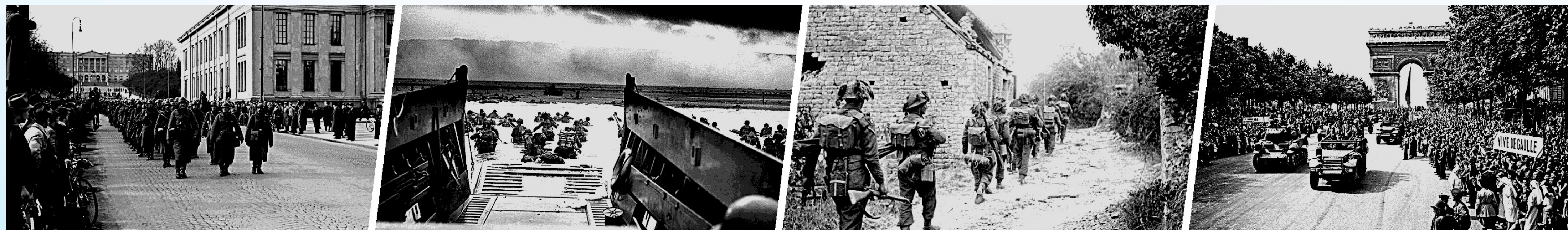
Giocare con la storia



Unconditional Surrender!

Western Campaigns

I NOVE SCENARI: INQUADRAMENTO STORICO, FORZE CONTRAPPOSTE, ESITI E MECCANICHE
DI SIMULAZIONE DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE IN EUROPA (1939-1945)



Le azioni che definirono il conflitto: invasione, sbarco, avanzata, liberazione — fotografie d'epoca NARA · IWM · fototeca norvegese (pubblico dominio)

SET 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 MAG 1945

Due giochi, un sistema

UNCONDITIONAL SURRENDER! WORLD WAR 2 IN EUROPE (USE) E WESTERN CAMPAIGNS (USWC)

Il **sistema di Salvatore Vasta** simula la guerra in Europa a livello strategico con ordini di battaglia ad armate, pedine senza fattori stampati, una sola tabella di combattimento e attivazioni che integrano movimento e combattimento. **USE** è il gioco completo; **USWC** ne estrae le campagne occidentali in un formato compatto e autonomo, pensato anche come porta d’ingresso al sistema.

	USE – WORLD WAR 2 IN EUROPE	USWC – WESTERN CAMPAIGNS
Teatro e fazioni	Tutta l’Europa: Asse, Alleati occidentali e Unione Sovietica (2-4 giocatori).	Solo il teatro occidentale: Asse contro Alleati occidentali (2 giocatori).
Scenari	Dalle campagne singole fino all’intera guerra 1939-45.	Nove scenari brevi, dalla Polonia 1939 alla Francia 1944.
Dimensione strategica	Politica, diplomazia, economia e volontà nazionale pienamente in gioco.	Elementi strategici più ampi astratti o rimossi: focus operativo.
Ingombro e durata	Mappa grande, sessioni lunghe: richiede spazio e tempo.	Impronta ridotta e partite brevi: portatile e adatto a introdurre nuovi giocatori.
Compatibilità	Gioco di riferimento del sistema.	Unità, marker evento e combattimento identici: da USWC si passa a USE senza disimparare.

Il gioco e il sistema

WARGAME A LIVELLO STRATEGICO · FAZIONI: ASSE VS ALLEATI OCCIDENTALI

Unconditional Surrender! Western Campaigns (USWC) è la versione compatta e autonoma di USE: ne estrae le campagne del teatro occidentale in scenari brevi, a ingombro ridotto. Unità aeree e terrestri, marker evento e sistema di combattimento sono identici a USE; gli elementi strategici più ampi (economia, diplomazia, fronte orientale) sono astratti o rimossi.

BASSA DENSITÀ DI PEDINE

Poche pedine sulla mappa: ordini di battaglia a livello d'armata e raggruppamento semplice — al massimo un'unità di terra, un caccia e un bombardiere per esagono.

NESSUN FATTORE STAMPATO

Niente valori stampati sulle pedine — due soli numeri da ricordare (8 MP la fanteria, 10 le altre unità): la forza dipende da situazione, supporto e modificatori.

CRT UNICA

Una sola sequenza di risoluzione e una sola tabella per tutti i combattimenti, con effetti diversi per aria e terra.

MOVIMENTO + COMBATTIMENTO INTEGRATIE

Le unità muovono e combattono in un'unica attivazione: si decide quanto spingere le punte di sfondamento.

PROIEZIONE DI FORZA

Il gioco premia la gestione del quadro d'insieme: dove concentrare aerei, riserve e sbarchi, non il micro-dettaglio.

COMPATIBILE CON USE

Chi impara USWC può passare al gioco completo aggiungendo regole, senza doverne disimparare.

Fonte: GMT Games, descrizione ufficiale del prodotto (2025).

Dentro la scatola

UNCONDITIONAL SURRENDER! WESTERN CAMPAIGNS · GMT GAMES, 2025

«*You will have to decide what the right balance between timidity and recklessness is*» GMT Games

Il publisher la presenta come la via più rapida e portatile al sistema Unconditional Surrender!: scenari brevi e a ingombro ridotto per chi non ha lo spazio e il tempo richiesti da USE — e un ottimo modo per insegnarlo a nuovi giocatori.

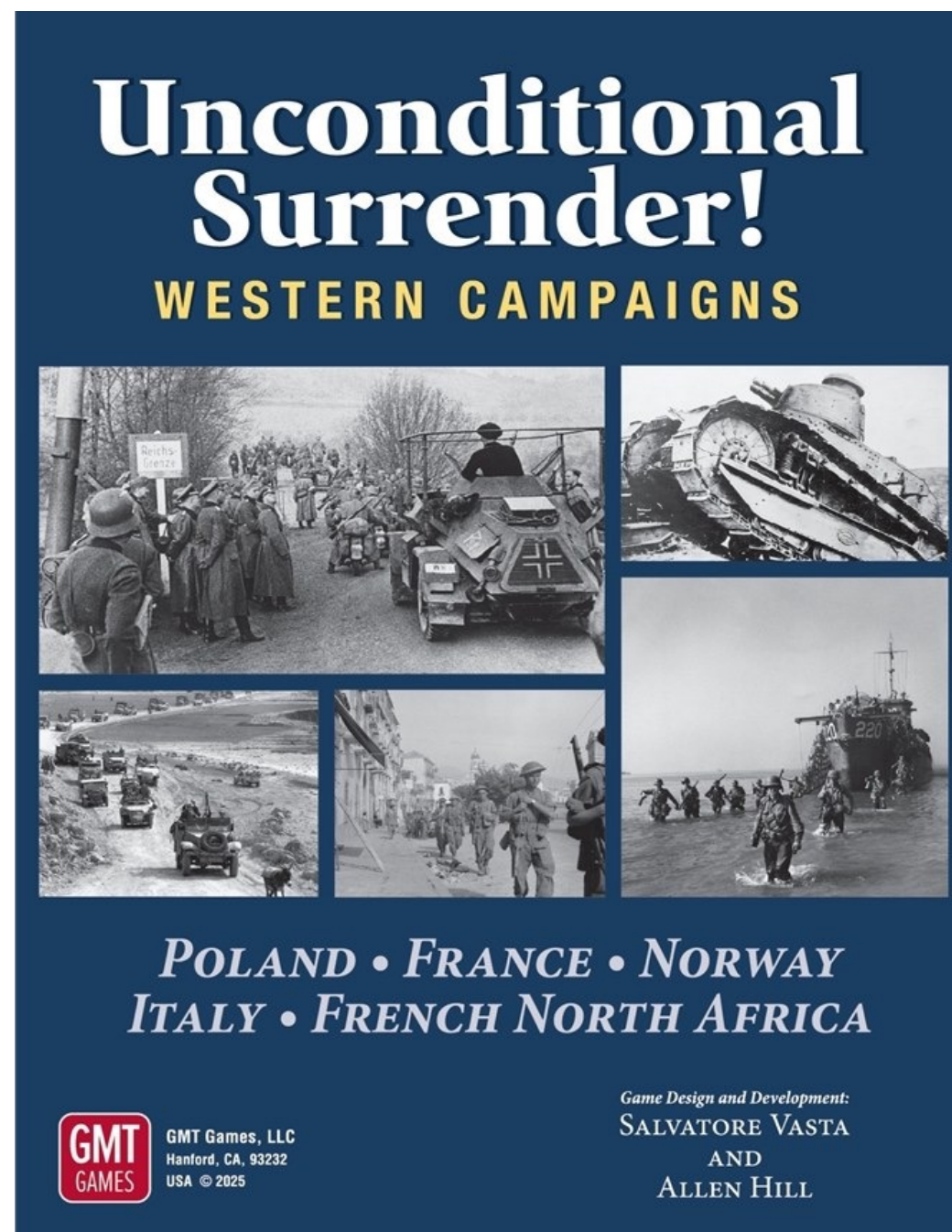


Illustrazione di copertina © GMT Games.

NELLA SCATOLA

- **5 mappe 8,5"×11"**
I teatri dei singoli scenari: quasi ogni scenario ne usa una sola, più il display comune
- **1 foglio di pedine**
Unità a livello d'armata e marker evento — nessun fattore stampato
- **2 Player Aid 11"×17"**
Sequenza di gioco e tabelle sempre sottomano
- **1 mappa 8,5"×22"**
Il formato doppio per le campagne a teatro più ampio
- **2 dadi a 6 facce**
Il combattimento si risolve confrontando i dadi sulla CRT unica
- **1 Faction Card**
I tracciati di fazione per lo stato delle forze

Componenti: elenco ufficiale GMT Games.

I MANUALI

Regolamento (Rules Booklet)

Le regole comuni a tutti gli scenari: attivazioni integrate, combattimento con CRT unica, rifornimento, Lanci di Paracadutisti e Invasioni Anfibia. Chiaro, indicizzato e ricco di esempi illustrati.

Manuale del Giocatore (Playbook)

Set-up, durata, regole speciali, bilanciamenti opzionali e condizioni di vittoria (anche competitive) dei nove scenari, con i metodi per imparare a giocare e le note del progettista.

Schede di riferimento

Player Aid e Faction Card: la sequenza di gioco passo-passo, le tabelle di risoluzione e i tracciati, per giocare senza sfogliare il regolamento.

Come scorre un turno

LA SEQUENZA DI GIOCO UFFICIALE (1.2) · NOVE FASI, ORDINE DI FAZIONE: ASSE, POI ALLEATI OCCIDENTALI

Un turno è una sequenza fissa di nove fasi: ciascuna fazione completa la fase in corso prima che inizi la successiva. Accanto a ogni fase, il riferimento al capitolo del regolamento italiano per il dettaglio.



Fasi, descrizioni e riferimenti: Regolamento italiano di USWC, «La Sequenza di Gioco» (1.2) — © 2025 GMT Games.

...e si ricomincia dalla Fase delle Condizioni Meteorologiche del turno successivo.

Come si legge uno scenario

L'ANATOMIA DI UNA SCHEDA DEL MANUALE DEL GIOCATORE · ESEMPIO REALE: «21.1 POLONIA 1939»

1

21.1 POLONIA 1939
«Questo riguarda l’invasione tedesca della Polonia.»

21.1.1 Informazioni di Base

2

Durata dello Scenario: 1 turno — settembre 1939.

3

Mappe Usate: Polonia.

4

Condizioni di Vittoria: l’Asse vince se la Polonia è conquistata entro la fine della Fase delle Operazioni dell’Asse; altrimenti vince la fazione Occidentale.

5

Regole Speciali/Note: in questo scenario non vi è Fase Economica né Movimento Strategico.

21.1.2 / 21.1.3 Fazioni - Paesi Attivi (es. Polonia: Volontà Nazionale 12, Produzione ND), regole di fazione e Regole opzionali per il bilanciamento.

7

Piazzamento Iniziale *(una tabella per fazione)*

Paese	ID Pedina	Locazione	Entrata-H	R	S
Germania	1 Pz	2331	-	-	-

riga reale dal Playbook: la 1ª Panzer tedesca schierata nell’esagono 2331

Struttura e testi: Manuale del Giocatore di USWC, scenario 21.1 «Polonia 1939» — © 2025 GMT Games.

- 1

Titolo e introduzione
Che cosa copre lo scenario: una riga di contesto storico prima dei dati tecnici.
- 2

Durata dello Scenario
Quanti turni e quali mesi: è l’aggancio del gioco alla timeline storica (qui 1 turno = tutta la campagna di settembre).
- 3

Mappe Usate
Il materiale da stendere sul tavolo: quasi ogni scenario usa una sola mappa più il display.
- 4

Condizioni di Vittoria
Come si vince, verificato nella Fase di Verifica; per gli scenari «a senso unico» il Playbook aggiunge le Condizioni di Vittoria Competitive, per confrontare i giocatori su più partite.
- 5

Regole Speciali/Note
Gli adattamenti storici dello scenario: in caso di conflitto prevalgono sul Regolamento.
- 6

Sezioni di fazione
I Paesi Attivi con Volontà Nazionale e Produzione (ND = non tracciata), le regole di fazione e le Regole opzionali per il bilanciamento del gioco.
- 7

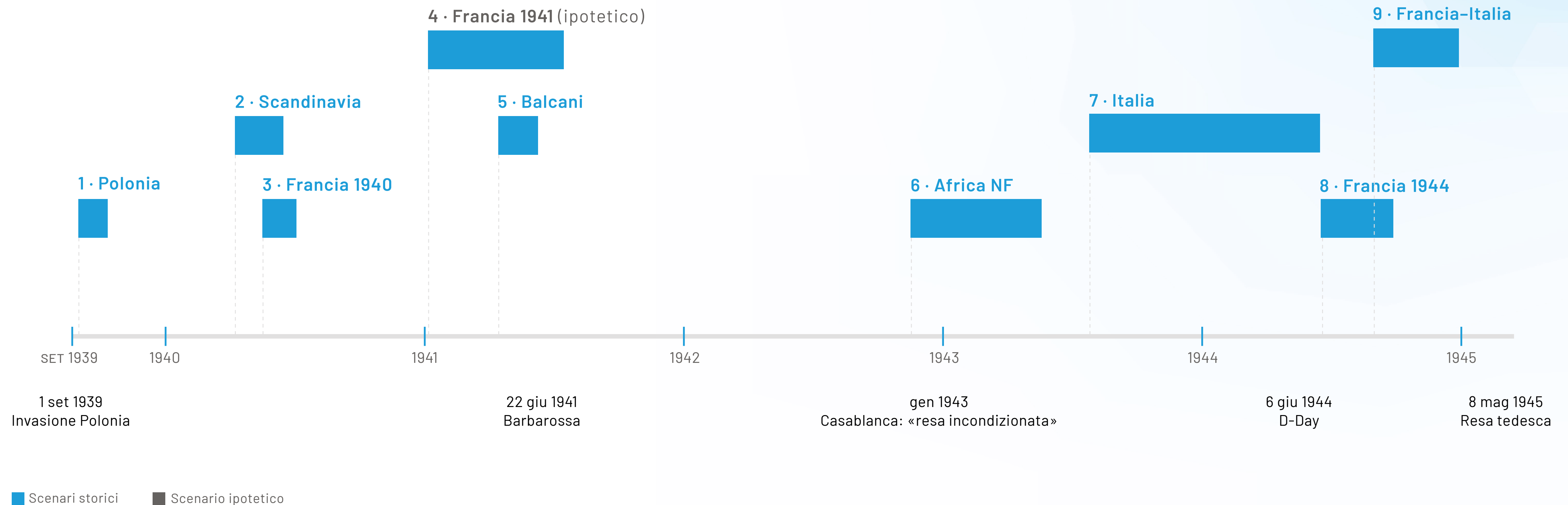
Piazzamento Iniziale
Paese, ID pedina e Locazione (esagono o casella); Entrata-H = rinforzo che entra dal Tracciato dei Turni; «R» = forza ridotta; «S» = sortite iniziali.

Il Playbook stima 15-30 minuti a turno e apre con una regola d’oro: alcuni scenari sono a senso unico — «c’est la guerre» — e per questo offrono bilanciamenti opzionali e condizioni competitive.

I nove scenari sulla timeline del conflitto

DALLA CAMPAGNA DI POLONIA ALLA LIBERAZIONE DELLA FRANCIA

Gli scenari coprono esclusivamente il confronto Asse-Alleati occidentali: il fronte orientale (giugno 1941 – maggio 1945) resta fuori mappa e fa da sfondo strategico, assorbendo il grosso della Wehrmacht dal 1941 in poi.



Polonia 1939 - Fall Weiss

1 SETTEMBRE - 6 OTTOBRE 1939 · L'INIZIO DELLA GUERRA IN EUROPA

1

SITUAZIONE INIZIALE

Dopo l'annessione di Austria e Cecoslovacchia, Hitler rivendica Danzica e il Corridoio. Il patto Molotov-Ribbentrop (23 agosto) assicura alla Germania la neutralità sovietica e la spartizione segreta della Polonia. Il 1° settembre la Wehrmacht attacca su tre direttrici convergenti su Varsavia; il 3 settembre Francia e Regno Unito dichiarano guerra alla Germania, senza però intervenire a ovest (la «drôle de guerre»).

ESITO

Il primo «Blitzkrieg» travolge le difese lineari polacche: sacche di Radom e della Bzura, assedio di Varsavia (capitola il 27 settembre). Il 17 settembre l'Armata Rossa invade da est; le ultime forze regolari si arrendono il 6 ottobre. La Polonia è spartita, ma il suo governo e decine di migliaia di soldati proseguono la guerra in esilio con gli Alleati.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Germania: ~1,5 milioni di uomini, 60 divisioni (6 panzer, 4 leggere, 4 motorizzate), ~2.700 mezzi corazzati, ~2.300 aerei; supporto slovacco.

Alleati

Polonia: ~950.000 mobilitati, 39 divisioni di fanteria e 11 brigate di cavalleria, ~880 carri leggeri e tankette, ~400 aerei in gran parte obsoleti.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Superiorità aerea: le unità aeree tedesche supportano gli attacchi e degradano la reazione polacca, replicando il ruolo della Luftwaffe.
- Attivazione integrata movimento+combattimento: i panzer possono spingersi in profondità per accerchiare, con il rischio di finire fuori rifornimento.
- Isolamento e resa: le armate polacche tagliate fuori dalle linee di rifornimento collassano come nelle sacche storiche.
- OOB storico a livello d'armata e asimmetria qualitativa resa tramite modificatori, senza fattori stampati sulle pedine.

set-ott 1939

1940

1941

1942

1943

1944

1945



Polonia 1939 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



Soldati tedeschi abbattano la sbarra di confine polacca presso Sopot (foto di propaganda, ricostruzione del 14 settembre 1939).

Fonte: Bundesarchiv / H. Sönke — via Wikimedia Commons, pubblico dominio



Colonna corazzata tedesca (Panzer I e II) presso il fiume Brda, Polonia, settembre 1939.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 146-1976-071-36 — CC BY-SA 3.0 DE · Wikimedia Commons



Civili di Varsavia durante l'assedio: una donna soccorsa dopo un bombardamento, settembre 1939.

Fonte: Imperial War Museums, HU 83162 — pubblico dominio (PD-UKGov) · Wikimedia Commons

Per approfondire — storia militare

- S. Zaloga, Poland 1939: The Birth of Blitzkrieg, Osprey, 2002
- R. Moorhouse, First to Fight: The Polish War 1939, Bodley Head, 2019
- A. B. Rossino, Hitler Strikes Poland, University Press of Kansas, 2003

Al cinema — in lingua italiana

- "The King's Choice" (E. Poppe, 2016) — il re di Norvegia e l'ultimatum tedesco dell'aprile 1940
- "Narvik" (E. Skjoldbjærg, 2022) — la battaglia per il porto del ferro
- "Gli eroi di Telemark" (A. Mann, 1965) — sabotaggi nella Norvegia occupata (vicenda del 1943)

set-ott 1939

1940

1941

1942

1943

1944

1945

Scandinavia 1940 - Weserübung

1 SETTEMBRE - 6 OTTOBRE 1939 · L'INIZIO DELLA GUERRA IN EUROPA

2

SITUAZIONE INIZIALE

Il minerale di ferro svedese, imbarcato d'inverno a Narvik, è vitale per l'industria bellica tedesca; gli Alleati progettano di minarne le rotte e occupare i porti norvegesi. La Germania anticipa tutti: il 9 aprile 1940 occupa la Danimarca in poche ore e sbarca simultaneamente in sei punti della costa norvegese, usando per la prima volta nella storia paracadutisti in un'operazione d'invasione (Oslo-Fornebu, Stavanger-Sola).

ESITO

La Danimarca capitolò il giorno stesso. I corpi di spedizione alleati sbarcati a Namsos, Åndalsnes e Narvik vengono respinti o evacuati; Narvik, ripresa dagli Alleati il 28 maggio, è abbandonata per il crollo del fronte francese. La Norvegia capitolò il 10 giugno. La Kriegsmarine paga un prezzo altissimo (metà dei cacciatorpedinieri, incrociatore Blücher), con effetti sull'ipotetica invasione dell'Inghilterra.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Germania: ~120.000 uomini in 9 divisioni, Fallschirmjäger, quasi l'intera Kriegsmarine, ~1.000 velivoli del X Fliegerkorps.

Alleati

Danimarca: ~15.000. Norvegia: ~55.000 mobilitati a difesa. Corpo di spedizione anglo-franco-polacco: ~38.000 uomini sbarcati.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Lancio di Paracadutisti: il segnalino può strappare il controllo di città sguarnite e penalizza i difensori attaccati (-2 DRM) — la chiave dei colpi di mano su campi e porti norvegesi.
- Invasione Anfibia con Attacco a Sorpresa: nello scenario il segnalino apre la campagna solo sbarcando in Norvegia, e Oslo è l'unico porto idoneo — la corsa reale alla capitale.
- Evacuazione Navale: le unità britanniche possono reimbarcarsi verso un porto amico (uscendone ridotte), riproducendo Namsos, Åndalsnes e Narvik.
- Terreno e distanze scandinave: montagne e assenza di rete stradale rallentano le operazioni terrestri lontano dai porti.



Scandinavia 1940 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



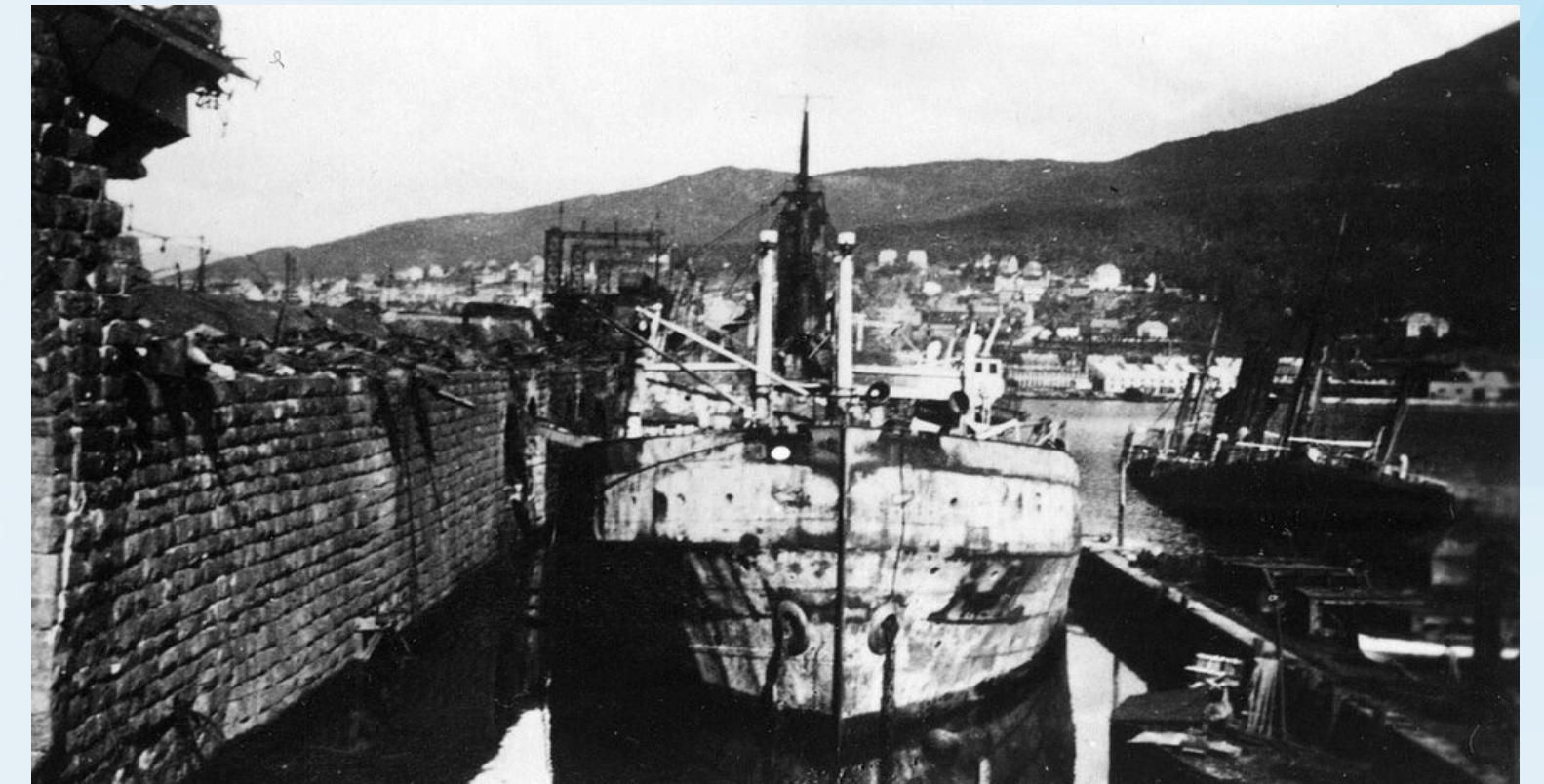
Fanteria tedesca sfila nel centro di Oslo, con il Palazzo Reale sullo sfondo, 9 aprile 1940.

Fonte: Fototeca norvegese — pubblico dominio · Wikimedia Commons



Gebirgsjäger in tenuta invernale nel settore di Narvik, primavera 1940.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 183-2005-1202-500 — CC BY-SA 3.0 DE · Wikimedia Commons



Il porto di Narvik devastato: relitti alla banchina dopo le battaglie del 1940.

Fonte: Collezione Dag Skogheim — via Wikimedia Commons

Per approfondire — storia militare

- G. H. Haarr, The German Invasion of Norway, April 1940, Seaforth, 2009
- T. K. Derry, The Campaign in Norway, HMSO (storia ufficiale britannica), 1952
- F. Kersaudy, Norway 1940, Collins, 1990

Al cinema — in lingua italiana

- "The King's Choice" (E. Poppe, 2016) — il re di Norvegia e l'ultimatum tedesco dell'aprile 1940
- "Narvik" (E. Skjoldbjærg, 2022) — la battaglia per il porto del ferro
- "Gli eroi di Telemark" (A. Mann, 1965) — sabotaggi nella Norvegia occupata (vicenda del 1943)



Francia 1940 - Fall Gelb / Fall Rot

3

10 MAGGIO - 25 GIUGNO 1940 · LA CADUTA DELLA FRANCIA

SITUAZIONE INIZIALE

Dopo otto mesi di «strana guerra», il 10 maggio 1940 la Germania attacca Paesi Bassi, Belgio e Francia. Il piano Manstein rovescia lo Schlieffen: mentre il Gruppo B attira a nord le migliori armate alleate, sette divisioni panzer del Gruppo A attraversano le Ardenne, ritenute impraticabili, e sfondano la Mosa a Sedan (13-15 maggio) puntando alla Manica per intrappolare l'intero schieramento settentrionale alleato.

ESITO

Le punte corazzate raggiungono la Manica il 20 maggio: il BEF e la 1^a Armata francese sono accerchiati; da Dunkerque vengono evacuati ~338.000 uomini (26 maggio - 4 giugno) al prezzo di tutto il materiale pesante. Il 10 giugno l'Italia entra in guerra; Parigi cade il 14; l'armistizio del 22 giugno divide la Francia tra zona occupata e Stato di Vichy. In sei settimane crolla il maggiore esercito d'Europa.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Germania: 135 divisioni (10 panzer), ~2.440 carri, ~3.000 aerei operativi.
Italia (dal 10/6): ~300.000 uomini sulle Alpi.

Alleati

Francia: ~104 divisioni; BEF: 10-13;
Belgio: 22; Paesi Bassi: 9. ~3.400 carri (spesso superiori ma dispersi), ~2.900 aerei.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Sfondamento corazzato: l'attivazione integrata consente penetrazioni profonde; il giocatore dell'Asse decide quanto spingere gli spearhead, tra prudenza e rischio.
- Evacuazione Navale: le unità britanniche minacciate possono reimbarcarsi verso un porto amico, uscendone ridotte — il dilemma di Dunkerque nei termini esatti della regola.
- Volontà nazionale e resa: il collasso politico-morale francese e la nascita di Vichy sono modellati, non solo la sconfitta militare.
- Entrata in guerra dell'Italia, segnalino del forte Maginot e fiumi che pesano su attacchi e movimento: l'asse di sfondamento storico conviene anche in gioco.



Francia 1940 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



Fanteria tedesca in avanzata tra bunker e reticolati della zona fortificata presso Merzig, maggio 1940.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 146-1980-072-33 / Voigt — CC BY-SA 3.0 DE ·
Wikimedia Commons



Truppe evacuate da Dunkerque rifocillate su un treno appena giunte in Inghilterra, fine maggio 1940.

Fonte: Imperial War Museums, H 1633 — Crown Copyright scaduto ·
Wikimedia Commons



L'«esodo»: profughi francesi con i loro beni sulle strade presso Gien, 19 giugno 1940.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 146-1971-083-01 / Tritschler — CC BY-SA 3.0 DE ·
Wikimedia Commons

Per approfondire – storia militare

- K.-H. Frieser, The Blitzkrieg Legend: The 1940 Campaign in the West, Naval Institute Press, 2005
- A. Horne, To Lose a Battle: France 1940, Macmillan, 1969
- J. Jackson, The Fall of France, Oxford University Press, 2003

Al cinema – in lingua italiana

- “Dunkirk” (C. Nolan, 2017) – l’evacuazione vista da terra, mare e cielo
- “Week-end a Zuydcoote” (H. Verneuil, 1964) – un soldato francese nella sacca di Dunkerque
- “De Gaulle” (G. Le Bomin, 2020) – il crollo della Francia nel maggio-giugno 1940



Francia 1941 - scenario ipotetico

1941 · UN FRONTE OCCIDENTALE CHE NON CI FU – WHAT-IF DICHIARATO DAL DESIGNER

4

SITUAZIONE INIZIALE

Unico scenario non storico del gioco, introdotto come novità di USWC: esplora un teatro francese ancora conteso nel 1941. Storicamente, dopo l'armistizio del giugno 1940 il fronte occidentale terrestre restò inattivo: la Gran Bretagna, sola dopo la Battaglia d'Inghilterra (lug-ott 1940), non aveva alcuna capacità di rientrare sul continente, e la Wehrmacht spostò a est il grosso delle sue forze per Barbarossa (22 giugno 1941), lasciando a ovest solo divisioni di presidio.

ESITO

Non esiste un esito storico: lo scenario è un esercizio controfattuale, pensato dal designer anche come scenario competitivo ed equilibrato con condizioni di vittoria proprie. Il valore didattico sta nel confronto con la realtà: mostra quanto il 1941 a ovest fosse, storicamente, un anno di vuoto operativo — e perché uno sbarco alleato sul continente sia stato possibile solo nel 1944, dopo anni di accumulo di forze.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Ordine di battaglia definito dal Playbook dello scenario (impostazione non storica).

Alleati

Ordine di battaglia definito dal Playbook dello scenario (impostazione non storica).

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Stesso motore degli scenari storici: rifornimenti, aria e sbarchi restano simulativi anche nel contesto ipotetico.
- Condizioni di vittoria dedicate, calibrate per l'equilibrio competitivo.
- Termine di paragone: misura il divario tra le capacità anfibe alleate del 1941 e del 1944.

Perché studiare scenari alternativi

L'analisi controfattuale è uno strumento riconosciuto delle scienze storiche e strategiche: variare in modo controllato le condizioni iniziali di un caso storico aiuta a distinguere le cause decisive dalle contingenze, a mettere alla prova le spiegazioni e a contrastare il determinismo del senno di poi. Il wargame ne è il laboratorio naturale: vincoli espliciti, ipotesi ripetibili, esiti confrontabili con il dato storico.

- P. E. Tetlock, A. Belkin (a cura di), *Counterfactual Thought Experiments in World Politics*, Princeton University Press, 1996
- P. Sabin, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*, Continuum, 2012



Balcani 1941 - Marita e Merkur

6 APRILE - 1 GIUGNO 1941 · JUGOSLAVIA, GRECIA E CRETA

5

SITUAZIONE INIZIALE

L'attacco italiano alla Grecia (ottobre 1940) si è impantanato in Albania; il colpo di Stato filo-britannico a Belgrado (27 marzo 1941) convince Hitler a mettere in sicurezza il fianco meridionale prima di Barbarossa. Il 6 aprile la Wehrmacht invade simultaneamente Jugoslavia e Grecia da Austria, Ungheria, Romania e Bulgaria, mentre un corpo di spedizione britannico (W Force) è appena sbarcato in Grecia.

ESITO

Belgrado cade il 12 aprile, la Jugoslavia capitolò il 17, l'esercito greco dell'Epiro il 23; la Royal Navy evacua ~50.000 uomini. Il 20 maggio i paracadutisti tedeschi assaltano Creta: la conquistano in dodici giorni ma con perdite tali che Hitler non autorizzerà più grandi operazioni aviotrasportate. Nei Balcani occupati divampa la guerriglia partigiana, che assorbirà divisioni dell'Asse fino al 1945.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Germania: 2^a e 12^a Armata, ~680.000 uomini, 4 divisioni panzer, ~1.200 aerei;
Italia: ~300.000 dal fronte albanese; Ungheria e Bulgaria.

Alleati

Jugoslavia: ~850.000 sulla carta, mobilitazione incompleta.
Grecia: ~430.000. W Force britannica/ANZAC: ~62.000. Creta: ~40.000 difensori.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Terreno montano: i rilievi balcanici rallentano e incanalano l'avanzata, valorizzando le direttrici vallive storiche.
- Lancio di Paracadutisti ad alto rischio: dopo l'uso, con un 6 il segnalino esce di scena per il resto della guerra – la regola cita espressamente il disastro di Creta.
- Evacuazione navale alleata: la W Force può reimbarcarsi per salvare le unità, riproducendo il ripiegamento su Creta e in Egitto.
- Alleati minori dell'Asse e attacco concentrato da più confini, con la pressione temporale del calendario (Barbarossa incombe).



Balcani 1941 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



Paracadutisti tedeschi scendono su Creta mentre a terra si raccolgono i contenitori d'equipaggiamento, 20 maggio 1941.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 141-0864 — CC BY-SA 3.0 DE · [Wikimedia Commons](#)



Fallschirmjäger in combattimento tra le colline di Creta, maggio 1941.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 101I-166-0510-05 / F. P. Weixler — CC BY-SA 3.0 DE · [Wikimedia Commons](#)



Soldati australiani del 2/2° Battaglione, con i muli someggiati, in ritirata nella Grecia settentrionale, aprile 1941.

Fonte: Australian War Memorial — pubblico dominio · [Wikimedia Commons](#)

Per approfondire — storia militare

- A. Beevor, Crete: The Battle and the Resistance, John Murray, 1991
- C. Stockings, E. Hancock, Swastika over the Acropolis, Brill, 2013
- MGFA, Germany and the Second World War, vol. III, Oxford University Press, 1995

Al cinema — in lingua italiana

- “Colpo di mano a Creta” (M. Powell, E. Pressburger, 1957) — la Creta occupata e la resistenza
- “Il mandolino del capitano Corelli” (J. Madden, 2001) — l'occupazione italiana delle isole greche
- “I cannoni di Navarone” (J. L. Thompson, 1961) — avventura romanzesca nell'Egeo in guerra



Africa Nord-francese 1942-43 - Torch e Tunisia

6

8 NOVEMBRE 1942 - 13 MAGGIO 1943 · IL DEBUTTO AMERICANO IN EUROPA

SITUAZIONE INIZIALE

Per aprire un «secondo fronte» sostenibile, gli anglo-americani sbarcano l'8 novembre 1942 in Marocco e Algeria (operazione Torch), territori della Francia di Vichy, con tre task force su Casablanca, Orano e Algeri. La reazione di Vichy è incerta: dopo brevi combattimenti, l'ammiraglio Darlan ordina il cessate il fuoco (10-11 novembre). La Germania risponde occupando la Francia libera e creando per via aerea e navale una testa di ponte in Tunisia.

ESITO

La corsa alleata su Tunisi fallisce per logistica e fango invernale; a Kasserine (febbraio 1943) l'inesperto II Corpo USA subisce una dura lezione da Rommel. Ma la morsa si chiude: l'8ª Armata da est, il 18° Gruppo d'Armata da ovest. Tunisi e Biserta cadono il 7 maggio; il 13 maggio ~240.000 uomini dell'Asse si arrendono a Capo Bon — una «Stalingrado africana» che apre la via all'Italia.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Vichy: ~120.000 (resistenza breve).
Asse in Tunisia: 5ª Armata corazzata di von Arnim + resti dell'armata di Rommel, ~250.000 al culmine.

Alleati

Torch: ~107.000 sbarcati in tre task force.
Campagna di Tunisia: ~500.000 (1ª Armata GB, II Corpo USA, XIX Corpo francese, poi 8ª Armata).

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Invasioni anfibe multiple e simultanee su porti distanti: la pianificazione dello sbarco è il cuore dello scenario.
- Allineamento politico di Vichy: la reazione incerta delle forze francesi è un elemento di tensione, non un dato scontato.
- Rifornimento oltremare per entrambi: l'Asse dipende dal ponte aereo-navale verso la Tunisia, vulnerabile e limitato.
- Qualità ed esperienza delle truppe rese con modificatori: il divario iniziale americano e il vantaggio dei veterani dell'Asse.

nov '42-mag '43



Africa Nord-francese 1942-43 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



La prima ondata di mezzi da sbarco punta alla costa nordafricana: ripresa aerea dell'operazione Torch, novembre 1942.

Fonte: US Army Signal Corps – NARA 520879, pubblico dominio · Wikimedia Commons



Prigionieri americani in marcia dopo la battaglia del passo di Kasserine, Tunisia, febbraio 1943.

Fonte: Bundesarchiv, Bildarchiv – CC BY-SA 3.0 DE (via World History Encyclopedia)



Truppe alleate sfilano a Tunisi davanti alle autorità dopo la resa dell'Asse, 20 maggio 1943.

Fonte: NARA – via US Holocaust Memorial Museum, pubblico dominio

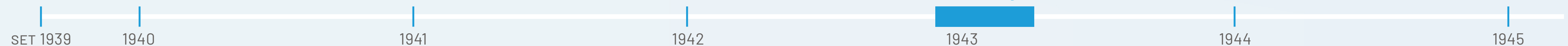
Per approfondire – storia militare

- R. Atkinson, An Army at Dawn (Premio Pulitzer), Henry Holt, 2002
- G. F. Howe, Northwest Africa: Seizing the Initiative in the West, US Army CMH, 1957
- I.S.O. Playfair, The Mediterranean and Middle East, vol. IV, HMSO, 1966

Al cinema – in lingua italiana

- “Patton, generale d'acciaio” (F. J. Schaffner, 1970) – da Kasserine alla riscossa in Tunisia
- “Il grande uno rosso” (S. Fuller, 1980) – la 1ª Divisione USA dallo sbarco in Nordafrica in poi
- “Casablanca” (M. Curtiz, 1942) – il Marocco di Vichy alla vigilia di Torch

nov '42–mag '43



Italia 1943-44 - da Husky a Roma

10 LUGLIO 1943 - 4 GIUGNO 1944 · SICILIA, SALERNO, CASSINO, ANZIO

7

SITUAZIONE INIZIALE

Decisa a Casablanca, l'invasione della Sicilia (10 luglio 1943) è il più grande sbarco anfibia realizzato fino ad allora. Il crollo siciliano provoca la caduta di Mussolini (25 luglio); l'armistizio dell'8 settembre è annunciato mentre la 5ª Armata USA sbarca a Salerno. La Germania disarmava l'esercito italiano, occupa la penisola e ne sfrutta la geografia: una catena di linee fortificate trasversali, culminanti nella linea Gustav imperniata su Cassino.

ESITO

La Sicilia cade il 17 agosto (l'Asse evacua ~100.000 uomini dallo Stretto). La risalita della penisola diventa una logorante guerra di posizione: quattro battaglie di Cassino (gennaio-maggio 1944), lo sbarco di Anzio (22 gennaio) imbottigliato per mesi. L'offensiva Diadem sfonda la Gustav l'11 maggio; Roma è liberata il 4 giugno 1944 – due giorni prima del D-Day, che relega il fronte italiano a teatro secondario.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Sicilia: ~200.000 italiani + fino a 60.000 tedeschi. Penisola: Gruppo d'Armata C di Kesselring (10ª e 14ª Armata), ~400.000 uomini.

Alleati

Husky: ~160.000 sbarcati il primo giorno (467.000 totali). Penisola: 15º Gruppo d'Armata (5ª USA + 8ª GB), ~600.000, forte componente aerea.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Linee difensive fortificate: modificatori che rendono costosi gli assalti frontali a Gustav e alle posizioni montane – l'attrito storico del fronte.
- Terreno montano e fiumi: la geografia appenninica detta i tempi, come tra Volturno, Sangro e Rapido.
- Sbarchi anfibi per aggirare le linee (Salerno, Anzio): opportunità potente ma rischiosa se non sfruttata con decisione.
- Resa italiana e cambio di schieramento: l'uscita dell'Italia e la sua sostituzione con unità tedesche sono parte dello scenario.



Italia 1943-44 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



Mezzi da sbarco e truppe sulla spiaggia il primo giorno dell'invasione della Sicilia, 10 luglio 1943.

Fonte: Imperial War Museums – Crown Copyright scaduto (pubblico dominio) ·
Wikimedia Commons



L'abbazia di Montecassino ridotta in macerie dopo il bombardamento del 15 febbraio 1944.

Fonte: Bundesarchiv, Bild 146-2005-0004 – CC BY-SA 3.0 DE ·
Wikimedia Commons



Carri Sherman e mezzi sbarcano da un LCT sulla testa di ponte di Anzio, inizio 1944.

Fonte: Imperial War Museums, Londra

Per approfondire – storia militare

- R. Atkinson, The Day of Battle: The War in Sicily and Italy, Henry Holt, 2007
- J. Ellis, Cassino: The Hollow Victory, Deutsch, 1984
- C. D'Este, Fatal Decision: Anzio and the Battle for Rome, HarperCollins, 1991

Al cinema – in lingua italiana

- "Lo sbarco di Anzio" (E. Dmytryk, 1968) – la testa di ponte imbottigliata
- "Le quattro giornate di Napoli" (N. Loy, 1962) – l'insurrezione del settembre 1943
- "Roma città aperta" (R. Rossellini, 1945) – la capitale sotto occupazione in attesa degli Alleati



Francia 1944 - Overlord e Cobra

6 GIUGNO - SETTEMBRE 1944 · DAL D-DAY ALLA LIBERAZIONE DI PARIGI

8

SITUAZIONE INIZIALE

Il 6 giugno 1944 gli Alleati sbarcano in Normandia su cinque spiagge, preceduti da tre divisioni aviotrasportate: 156.000 uomini il primo giorno, protetti da una supremazia aerea totale e dall'inganno di Fortitude, che inchioda la 15ª Armata tedesca al Passo di Calais. Segue la battaglia del bocage: sette settimane di logoramento attorno a Caen e Saint-Lô contro un OB West numeroso ma in parte statico e privo di copertura aerea.

ESITO

Il 25 luglio Cobra sfonda a ovest di Saint-Lô; la controffensiva di Mortain fallisce e il grosso di due armate tedesche è accerchiato nella sacca di Falaise (12-21 agosto, ~50.000 prigionieri). Parigi è liberata il 25 agosto; a settembre gli Alleati corrono al confine tedesco finché la logistica non li ferma — il fallimento di Market Garden (17-25 settembre) chiude la speranza di finire la guerra nel 1944.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

OB West: ~58 divisioni (~850.000 uomini), 10 panzer division, molte unità statiche o dipendenti da traino ippico; ~300 aerei in zona.

Alleati

D-Day: 156.000 sbarcati; 39 divisioni a fine luglio, oltre 2 milioni di uomini a fine agosto; ~12.000 velivoli disponibili.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Grande invasione anfibia con supporto aviotrasportato: scelta della zona di sbarco e costruzione della testa di ponte.
- Supremazia e interdizione aerea: l'aviazione alleata degrada movimento e reazione delle riserve tedesche, come sulle strade di Normandia.
- Porti, Mulberry e rifornimento: la logistica cresce con i porti conquistati (e con il segnalino dei porti artificiali Mulberry) e si allunga con l'avanzata — il freno di settembre è nel sistema.
- Decidere quanto spingere lo sfondamento dopo Cobra: accerchiamenti profondi contro il rischio di esporre i fianchi.



Francia 1944 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



«Into the Jaws of Death»: fanteria della 1ª Divisione USA sbarca a Omaha Beach dal mezzo LCVP, 6 giugno 1944 (R. F. Sargent, US Coast Guard).

Fonte: NARA, pubblico dominio · Wikimedia Commons



Fanteria britannica (York and Lancaster Regiment) tra case e siepi a Fontenay-le-Pesnel, Normandia, 25 giugno 1944.

Fonte: Imperial War Museums, B 5942 — Crown Copyright scaduto · Wikimedia Commons



Parigi liberata: la folla acclama la sfilata alleata sugli Champs-Élysées, 26 agosto 1944 (fotografia a colori d'epoca).

Fonte: US Office of War Information — NARA / Library of Congress, pubblico dominio

Per approfondire – storia militare

- A. Beevor, D-Day: The Battle for Normandy, Viking, 2009
- M. Hastings, Overlord: D-Day and the Battle for Normandy, Michael Joseph, 1984
- C. D'Este, Decision in Normandy, Collins, 1983

Al cinema – in lingua italiana

- “Il giorno più lungo” (AA.VV., 1962) — il D-Day ora per ora
- “Salvate il soldato Ryan” (S. Spielberg, 1998) — Omaha Beach e il bocage normanno
- “Parigi brucia?” (R. Clément, 1966) — la liberazione della capitale, agosto 1944



Francia-Italia 1944 - la guerra su due fronti

9

ESTATE - AUTUNNO 1944 · OVERLORD, DRAGOON E LA LINEA GOTICA

SITUAZIONE INIZIALE

Scenario combinato che unisce i teatri occidentale e italiano nell'estate 1944. Mentre in Normandia si consuma lo sfondamento, il 15 agosto la 7ª Armata USA e la 1ª Armata francese sbarcano in Provenza (operazione Dragoon) contro la 19ª Armata tedesca; in Italia il 15° Gruppo d'Armata, privato di divisioni proprio a favore di Dragoon, attacca la linea Gotica sull'Appennino tosco-emiliano.

ESITO

Dragoon è un successo rapido: Tolone e Marsiglia cadono il 28 agosto, la risalita del Rodano si congiunge alle forze di Overlord presso Digione (11-12 settembre) e la Germania evacua la Francia meridionale. In Italia la Gotica è penetrata ma non sfondata: Rimini cade il 21 settembre, poi pioggia e fango impongono lo stallo invernale. A fine 1944 il Reich combatte compresso su tutti i fronti.

FORZE CONTRAPPOSTE

Asse

Provenza: 19ª Armata, ~90-100.000 uomini.
Italia: Gruppo C, ~370.000 su posizioni fortificate appenniniche.

Alleati

Dragoon: ~151.000 sbarcati (poi ~260.000 francesi). Italia: 15° Gruppo d'Armata ~530.000. Piena supremazia aerea in entrambi i teatri.

REGOLE CHE RENDONO LO SCENARIO SIMULATIVO

- Gestione multi-teatro: risorse, aerei e rimpiazzi vanno ripartiti tra due fronti attivi — il vero dilemma strategico alleato del 1944.
- Sbarco anfibio aggiuntivo (Dragoon) da coordinare con il fronte principale: dove e quando aprire il secondo asse.
- Linee fortificate e terreno appenninico sul fronte italiano, contro la guerra di movimento nella valle del Rodano.
- Ritirate ed evacuazioni tedesche: preservare le armate arretrando in ordine vale più che difendere ogni esagono.



Francia-Italia 1944 - immagini e approfondimenti

FOTOGRAFIE D'EPOCA · FONTI D'ARCHIVIO E LETTURE CONSIGLIATE



La USS LST-4 al largo della spiaggia di Pampelonne (Var), operazione Dragoon, 16 agosto 1944.

Fonte: US Navy, 80-G-256424 — NARA, pubblico dominio · Wikimedia Commons



Un carro della 7ª Armata USA supera i resti di una colonna tedesca distrutta a nord di Montélimar, valle del Rodano, agosto 1944.

Fonte: US Army Signal Corps — NARA, pubblico dominio · Wikimedia Commons



Opere campali della linea Gotica sull'Appennino, approntate contro la 5ª Armata USA, novembre 1944.

Fonte: US Army Signal Corps — NARA, pubblico dominio · Wikimedia Commons

Per approfondire – storia militare

- J. J. Clarke, R. R. Smith, Riviera to the Rhine, US Army CMH, 1993
- R. Atkinson, The Guns at Last Light, Henry Holt, 2013
- D. Orgill, The Gothic Line: The Autumn Campaign in Italy 1944, Heinemann, 1967

Al cinema – in lingua italiana

- “La brigata del diavolo” (A. V. McLaglen, 1968) — la First Special Service Force tra Italia e Francia meridionale
- “Miracolo a Sant’Anna” (S. Lee, 2008) — la 92ª Divisione sulla linea Gotica
- “La notte di San Lorenzo” (P. e V. Taviani, 1982) — i civili toscani nell’estate 1944, tra il fronte e le rappresaglie



Perché il sistema è simulativo

LE MECCANICHE TRASVERSALI A TUTTI GLI SCENARI

CRT UNICA CON MODIFICATORI SITUAZIONALI

Una sola tabella di combattimento; la storia entra nei DRM: terreno, fortificazioni, supporto aereo, porti, qualità delle truppe. Il contesto operativo, non un numero sulla pedina, decide l'esito.

Proiezione aeronavale

Lanci di Paracadutisti, Invasioni Anfibia con Attacco a Sorpresa ed Evacuazioni Navali usano le stesse meccaniche in tutti gli scenari: Weserübung, Creta, Torch e Overlord sono la stessa grammatica a scale diverse.

ATTIVARE COSTA: «USE IT OR LOSE IT»

Ogni attivazione di terra si paga in punti produzione (1 la fanteria, 2 le mobili) e i punti non spesi si perdono a fine turno: le risorse vanno razionate tra gli assi d'attacco.

RIFORNIMENTO E ACCERCHIAMENTO

Le linee di rifornimento sono il baricentro di ogni campagna: le sacche di Varsavia, Falaise o Capo Bon emergono dalle regole, non da eventi prestabiliti.

EVENTI STORICI INTEGRATI

I segnalini evento di USWC – Lancio di Paracadutisti, Forze Libere, Supporto Tattico, Jet, Evacuazione Navale, Partigiani, Razzi, SNAFU, Attacco a Sorpresa, Carri Armati, ULTRA – sono un DRM o una regola breve, senza sottosistemi dedicati.

ESITI APERTI MA VINCOLATI

Le condizioni di vittoria misurano la prestazione contro il risultato storico: si può «fare meglio» di Gamelin o di Kesselring, entro i vincoli reali di forze e tempo.



Ancora più leggero, sempre simulativo

VARIANTI DELLA CASA E CONSIGLI PER RIDURRE REGOLE E COMPLESSITÀ SENZA PERDERE LO STRATO DI SIMULAZIONE

USWC è già la versione snella del sistema, ma si può alleggerire ancora. Il principio guida: togliere gestione e variabilità, mai le meccaniche che generano la storia sulla mappa. Le proposte che seguono sono varianti non ufficiali, pensate per prime partite, serate corte o giocatori occasionali.

Partite «Rules to Read»

Usate il percorso previsto dal Playbook: ogni scenario elenca le sole regole necessarie. Polonia e Scandinavia si giocano con il nucleo base del sistema.

Piazzamento da tabella

Rinunciate al Piazzamento Libero e alle Regole opzionali di bilanciamento: si schiera esattamente come da Tabella di Piazzamento, zero decisioni prima del via.

Eventi ridotti all'essenziale

Giocate senza segnalini evento, o tenete solo i due iconici dello scenario (es. Lancio di Paracadutisti e ULTRA): la simulazione operativa resta intatta.

Meteo fisso

Sostituite il tiro del meteo con la condizione prevalente della campagna – per «Francia 1941» il Playbook offre già una variante ufficiale di Meteo Fisso.

Modificatori essenziali

Applicate solo i DRM di terreno e supporto aereo, ignorando i casi situazionali minori: la CRT si risolve a colpo d'occhio.

Vittoria a obiettivi

Concordate un obiettivo geografico semplice («questa città entro il turno X») al posto del conteggio fine: chiaro da spiegare, rapido da verificare.

Che cosa non togliere mai: rifornimento e attivazione integrata movimento+combattimento. Sono lo strato simulativo minimo del sistema: senza supply non esistono accerchiamenti e sacche, senza attivazione integrata sparisce il dilemma delle punte corazzate – cioè esattamente ciò che rende storiche le partite.

Giocare in solitario

CONSIGLI PER CONDURRE AL MEGLIO ENTRAMBE LE FAZIONI

USWC non ha un modulo solitario ufficiale, ma il sistema vi si presta naturalmente: l'informazione è quasi tutta aperta sulla mappa — niente carte in mano né pedine nascoste — quindi giocare entrambe le fazioni «al meglio» non rompe il gioco. Serve solo un po' di disciplina di metodo.

UN PIANO SCRITTO PER FAZIONE

A inizio turno annotate in una riga l'intento di ciascuna fazione («sfondare a Sedan», «tenere i porti») e attenetevi: evita che la mano di una parte favorisca l'altra.

IL DADO COME ARBITRO

Quando per la fazione «non preferita» due scelte sono equivalenti — dove ritirarsi, quale unità sacrificare — decidete con un tiro di dado: imparzialità e sorpresa.

PRIORITÀ STANDARD DI CONDOTTA

Un bot mentale in due righe: il difensore protegge prima la linea di rifornimento e le città-obiettivo; l'attaccante concentra aria e riserve su un solo punto di sforzo.

SFIDARE LA STORIA

Giocate a fondo la vostra fazione contro il benchmark delle condizioni di vittoria, dando all'avversario una condotta storica: «faccio meglio di Gamelin?» è già una partita.

LA VARIABILITÀ È VOSTRA ALLEATA

In solitario tenete tutta l'incertezza del sistema: meteo tirato ogni turno, segnalini evento con i loro dadi di rientro, Regole opzionali di bilanciamento — da soli è il motore della tensione.

TENERE UN DIARIO DI CAMPAGNA

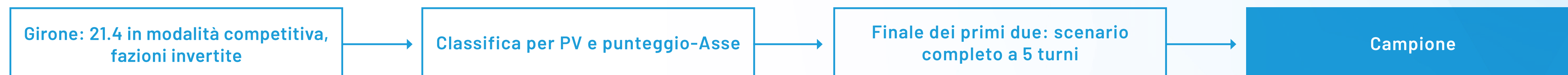
Foto o log turno per turno: confrontare l'esito con le date reali della mini-timeline trasforma ogni partita in un piccolo studio della campagna.

Gli scenari più corti e asimmetrici (Polonia, Scandinavia, Balcani) sono l'ingresso ideale al solitario: un solo attaccante con un piano chiaro, un difensore con priorità semplici.

Un torneo su «Francia 1941»

GIRONE SULLE CONDIZIONI DI VITTORIA COMPETITIVE UFFICIALI (21.4.1) · FINALE SULLO SCENARIO COMPLETO

Il Playbook fa metà del lavoro: per lo scenario ipotetico fornisce già Condizioni di Vittoria Competitive ufficiali, pensate proprio per confrontare i giocatori su più partite. Il torneo le usa come motore del girone; la struttura a punti e la finale sono la proposta organizzativa da dichiarare nel bando.



FASE 1 – GIRONE IN MODALITÀ COMPETITIVA UFFICIALE

Si gioca «Francia 1941» con le Condizioni di Vittoria Competitive del Playbook: 4 turni (maggio-agosto 1941), meteo Sereno fissato a maggio e giugno, e a fine partita si conta il numero di città francesi controllate dall'Asse – il punteggio-Asse. Ogni incontro è di due partite a fazioni invertite: vince chi ottiene il punteggio-Asse più alto (regola ufficiale).

Incontro vinto (punteggio-Asse più alto)	3 PV
Incontro pari (stesso punteggio-Asse)	1 PV
Incontro perso	0 PV
Bonus «lampo»: Belgio, Francia e Paesi Bassi conquistati prima dell'ultimo turno	+1 PV

Classifica: somma dei PV. Parità: 1) somma dei punteggi-Asse · 2) scontro diretto · 3) sorteggio.

FASE 2 – FINALE SULLO SCENARIO COMPLETO (21.4)

I primi due si giocano il titolo sulla versione integrale dello scenario – la variante più complessa che il girone aveva accantonato:

- **5 turni, maggio-settembre** – più tempo, più logoramento, vittoria Asse solo a conquista completa
- **Meteo tirato ogni turno** – niente Sereno garantito: il calendario torna un rischio
- **«Impatto del Mediterraneo»** – con 5-6 al dado niente segnalini Carri e logistica italiana bloccata per il turno
- **Produzione variabile** – ogni turno un dado riduce i punti di Germania e Francia: guerra strategica e altri fronti

Come si assegna il titolo: andata e ritorno a fazioni invertite; in ogni partita si registra comunque il conteggio delle città francesi controllate dall'Asse. Il titolo va a chi somma più città nelle due partite; in parità, a chi ha completato la conquista con maggiore anticipo; persistendo, bella secca in modalità competitiva.

Il salto verso il gioco completo

DA WESTERN CAMPAIGNS A UNCONDITIONAL SURRENDER! WORLD WAR 2 IN EUROPE (USE)

Il salto è naturale: le regole di aria e terra sono le stesse – tutto ciò che si impara con USWC si trasferisce a USE senza disimparare nulla. Western Campaigns è la palestra operativa; il gioco completo aggiunge attorno alle stesse meccaniche l'intero teatro europeo e la sua dimensione strategica.



Illustrazione di copertina © GMT Games.

CHE COSA OFFRE IN PIÙ IL GIOCO COMPLETO

- **Tre fazioni, 2-4 giocatori**
Entra in gioco l'Unione Sovietica: fronte orientale e guerra di coalizione completa
- **Guerra strategica e navale**
Bombardamento strategico, operazioni e trasporti navali non più astratti
- **Ordini di battaglia completi**
Ogni Paese con il proprio OOB storico a livello d'armata, economia e morale modellati
- **Politica ed economia**
Dichiarazioni di guerra, produzione, diplomazia e volontà nazionale di ogni Paese
- **L'intera guerra 1939-45**
Scenari dalla singola campagna fino al conflitto completo, con meteo e turni mensili
- **Tutti gli eventi del sistema**
ULTRA, radar, partigiani, jet, Forze libere, evacuazioni navali, artiglieria pesante...

Contenuti e caratteristiche: GMT Games, pagine ufficiali di USE (3rd printing).

NELLA SCATOLA DI USE – LA VERSIONE COMPLETA

- Due mappe 22"×34" che coprono l'intera Europa
- 840 pedine su tre fogli
- Rulebook e Playbook
- Tre Player Aid 11"×17"
- Due schede flowchart
- Tre Faction Card
- Tre dadi

Una scatola pensata per bastare da sola: dal weekend sulla campagna di Polonia alla guerra intera giocata in campagna lunga, senza bisogno di altro.

Tre sguardi GMT sulla stessa guerra

UNCONDITIONAL SURRENDER! · DOWNFALL: CONQUEST OF THE THIRD REICH · CATACLYSM: A SECOND WORLD WAR

	UNCONDITIONAL SURRENDER! <i>S. Vasta</i>	DOWNFALL (1942-45) <i>C. Jensen · J. Butterfield</i>	CATACLYSM <i>S. Muldoon · W. Terdoslavich</i>
Ambito e periodo	Teatro europeo 1939-45; USWC ne isola il solo fronte occidentale.	Solo il crollo del Reich: Europa 1942-45, due fronti convergenti su Berlino.	Globale e senza copione: si parte dal 1933, anteguerra e diplomazia comprese.
Giocatori e fazioni	2-4 giocatori: Asse, Alleati occidentali, Sovietici (USWC: 2).	2 giocatori, 4 fazioni: ognuno guida un Alleato e la difesa tedesca del fronte opposto (Ovest+OKH, URSS+OKW).	2-5 giocatori su tre ideologie: fascismo, democrazia, comunismo.
Struttura di gioco	Turni con attivazioni che integrano movimento e combattimento.	Nessuna sequenza fissa: una traccia dell'iniziativa decide chi agisce; ordini a chit e carte evento/azione.	Nessuna sequenza: chit-pull da un cup con azioni politiche, militari, unità ed eventi.
Combattimento	CRT unica per aria e terra; pedine senza fattori, decidono situazione e modificatori.	Ordini operativi muovono e attivano il combattimento; carte per aria, rifornimenti e capacità speciali.	Nessuna CRT: dadi contrapposti (conta il dado più alto), pezzi senza valori numerici.
Dimensione politica	Al servizio delle operazioni: eventi e diplomazia integrati (in USWC astratta).	La rivalità è tra Alleati: si coopera contro il Reich puntando al dominio postbellico.	È il cuore del gioco: stabilità interna, mobilitazione economica, diplomazia prima delle armi.
Scala e durata	Mappa a esagoni, unità ad armata; da scenari brevi alla guerra intera.	Campagna 1942-45 in sessioni lunghe (indicativamente 6-12 ore).	Mappa ad aree, gruppi d'armate, ~2 anni a turno; scenari da 1,5 a 10 ore.

Fonti: GMT Games, pagine ufficiali dei tre prodotti; regolamenti pubblicati.



Grazie!

INFO@LUDOSTORIA.IT/ LUDOSTORIA.IT