

OPERAZIONE BODENPLATTE



L'ultima grande operazione della Luftwaffe fu ideata con lo scopo di garantire, anche se momentaneamente, una locale superiorità aerea tedesca a supporto dell'offensiva delle Ardenne. Pianificata utilizzando circa 900 tra cacciabombardieri ed aerei d'attacco fu tatticamente ben ideata, ma, nonostante l'apparente vittoria numerica fu il colpo finale dato ad una Luftwaffe prostrata da 5 anni di guerra.

L'assillante necessità di mantenere il più assoluto riserbo sul piano per garantire la sorpresa portò a creare confusione nella catena di comando mentre i piloti ormai mandati in battaglia con il minimo addestramento risultarono meno efficaci di quanto ci si potesse aspettare da una così complessa operazione; gli alleati subirono oltre 500 perdite di velivoli di ogni tipo, ma pochissime perdite tra i piloti, i tedeschi al prezzo di 300 aerei persi subirono oltre 140 tra morti e dispersi e oltre 70 piloti presi prigionieri : il maggior numero di perdite in un solo giorno di tutta la guerra, superiore anche alle peggiori giornate della Battaglia d'Inghilterra !

ORGANIZZAZIONE SCENARIO

3 tavoli 180x120 – 5/7 giocatori cad.: 2/3 alleati 3/4 tedeschi

totale giocatori 15/21

6 bersagli primari :

Asch
Bruxelles-Melsbroek
Eindhoven
Gilze en Rijen
Le Culot
Ursel

altri 12 bersagli alternativi che possono essere messi in gioco casualmente.

ALLESTIMENTO

1. Divisione in squadre: tedeschi e alleati , i primi sono da 3 a 4 per tavolo e secondi da 2 a 3
2. I giocatori tedeschi (che rappresentano per tavolo uno Jagdgeschwader specifico) scelgono gli obiettivi tra i 6 bersagli primari e stabiliscono i 6 aerei utilizzati per tavolo tra la dotazione di partenza dello JG , stabiliscono inoltre se fare la missione di guida con lo JU88 facoltativa
3. Per ogni tavolo viene girata una carta dal mazzo delle Variabili tedesche ed uno da quello delle reazioni alleate.
NB. il mazzo tedesco è composto da 12 carte (vedi contenuto più avanti) perciò i 3 tavoli per due missioni gireranno solo il 50% degli eventi casuali, l'alleato, avendo il mazzo di 6 carte giocherà tutte le reazioni , si tratta solo di vedere in che combinazione e sequenza
4. Verifica dell'esito delle carte e allestimento del tavolo di gioco con obiettivi di terra e schieramento tedesco con le basi degli aerei attaccati alla metà del bordo tedesco; se scelta la missione facoltativa viene messo dal tedesco l'area da segnare entro mezzo righello dalla mezzetta e a un righello dai bordi.
5. Gli alleati tirano il dado per vedere da che punto entra la CAP (vedi schema) possono raggruppare al massimo 3 aerei da uno stesso punto, partono con la base attaccata al bordo
6. Se i tedeschi hanno scelto la missione facoltativa guida sui bersagli possono spostare lungo il bordo gli aerei già schierati dopo aver visto la posizione della CAP



I raiders tedeschi usati nella partita sono questi tre famosi Jagdgeschwader schierati nel settore :



Jagdgeschwader 1

	FW190 F/G	FW190 D	ME109 K	ME262	JU88	TOTALE
	2	3	4	0	1	10



Jagdgeschwader 77

	FW190 F/G	FW190 D	ME109 K	ME262	JU88	TOTALE
	2	5	2	0	1	10



Jagdgeschwader 54

	FW190 F/G	FW190 D	ME109 K	ME262	JU88	TOTALE
	0	3	4	2	1	10

All'inizio di un round la fazione tedesca sceglie in base ai punti che vuole fare (vedi tabella generale) 3 bersagli e pianifica l'uso degli aerei e delle armi opportune

	Carico di caduta		Armi lancio
FW190 F/G	1X500KG*	2X250 KG *	B-C-C
FW190D	1X250 KG		C-C-C
ME109K	1X250 KG		C-C-D
ME262	2X500 KG*	2X250 KG	D-D
JU88	4X500	8x250 KG	B-A-A

* No immelman/splitS prima dello sgancio

Devono decollare massimo 6 aerei su 10

L'unica opzione consentita nell'allestimento è quella della colonna gialla, **gli aerei non possono partire senza il carico di bombe**

Per simulare la difficoltà di mantenere la segretezza del piano comunicando tramite la catena di comando all'ultimo gli obiettivi bersaglio agli Jagdgeschwader sul terreno, ogni tavolo pesca una carta evento:

i risultati possono essere :

1. **NESSUNA VARIAZIONE A QUANTO PIANIFICATO** – si procede come pianificato
2. **NON COMUNICATO A FLAK PASSAGGIO LUFTWAFFE** – per un'area di 40 cm dal lato di ingresso tedesco ad ogni mossa ci sarà inquadramento al 35% e AA (vedi tabella)
Quest'area vale solo per il primo passaggio tedesco, non successivamente.
3. **OBIETTIVO SEGNALATO SBAGLIATO** – il giocatore alleato rende più difficile colpire gli obiettivi aggiungendo protezioni non previste : viene permesso al giocatore alleato di porre, per un obiettivo di terra, protezioni che limitino la visibilità di un bersaglio costringendo l'attaccante a colpire secondo una rotta precisa altrimenti penalità – **2 danni**
4. **LOCALITA' OBIETTIVO SBAGLIATA** – il giocatore tedesco tira un dado 1d6 e il tavolo viene allestito secondo il valore della tabella 1-6a/1-6b

Il giocatore inglese, per simulare la riuscita della sorpresa tedesca e la difficoltà inaspettata da parte di ultra pesca una carta dal suo mazzo eventi per stabilire l'entità della reazione in volo.

Il risultato può essere (vedi tabella generale)

1. MIN.
2. MIN+1
3. MAX

Stabilito l'obiettivo, il numero e il tipo di aerei, se la missione avrà luogo come pianificato o se verranno applicate le modifiche casuali delle carte e stabilito la quantità e qualità della reazione della CAP alleata si può allestire il tavolo secondo questa tabella:

Obiettivo	strutture	aerei a terra	Tipo aerei a terra e in volo
1 Asch	2 1 hangar – 1 Centro com.	6	3 p47-3 p51 a terra 2 p47-4 p51
2 Bruxelles-Melsbroek	2 1 hangar – 1 Centro com.	3	3 b25 a terra 1 b25 - 3 spit
3 Eindhoven	3 1 hangar – 1 Centro com.- 1 radar	6	2 typ – 4 spit a terra 2 typ – 4 spit
4 Gilze en Rijen	2 1 hangar – 1 Centro com.	5	2 p 51 – 3 spit a terra 2 p51 – 4 spit
5 Le Culot	2 1 hangar – 1 radar	3	3 P38 a terra 2 P38 – 3 p51
6 Ussel	4 2 hangar – 1 Centro com.- 1 radar	5	3 mos.-1 lan – 1 b17 a terra 2mos. - 3 p51
1a Metz-Frescaty	2 1 hangar – 1 Centro com.	4	4 p47 a terra – 3 p47 – 3 p51
2b Bruxelles-Grimbergen	3 2 hangar – 1 Centro com.	5	1b17 – 2 p51 a terra – 6 p51
3a Ophoven	1 1 hangar	4	4 spit a terra - 5 spit
4a Woensdrecht	1 1 hangar	4	4 spit a terra - 5 spit
5a Sint-Truiden	2 1 hangar – 1 Centro com.	4	4 p47 a terra – 3 p47 – 3 p51
6a Heesch	1 1 radar	4	4 spit a terra - 5 spit
1b Deurne	4 2 hangar – 1 Centro com.- 1 impianto	5	1typ -2 spit -2 p51 a terra – 1 typ -3 spit-2 p51
2b Bruxelles-Evere	1 1 hangar	4	4 spit a terra - 5 spit
3b Gand-Sint-Denijs-Westrem	1 1 hangar	4	4 spit a terra - 5 spit
4b Maldegem	1 1 hangar	4	4 spit a terra - 5 spit
5b Volkel	2 1 hangar – 1 radar	4	2typ -2 temp terra – 2 typ -4 spit
6b Anversa	1 1 hangar	4	4 spit a terra - 5 spit

Ogni obiettivo ha una difesa AA che può avere uno dei tre livelli di contrasto (tabella Generale) :

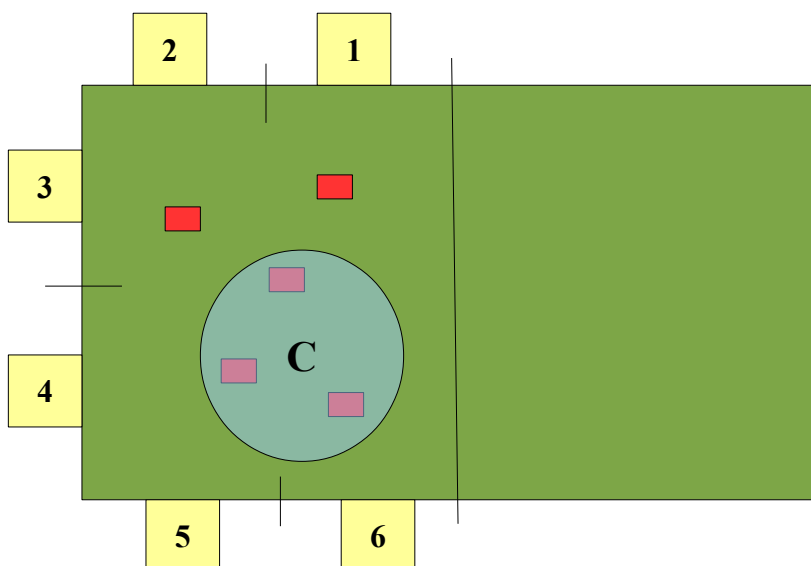
REAZIONE C 1 Cerchio AA raggio 25 - cannoni 40 mm- fuoco ogni turno su tutte altezze – inq. 35%

REAZIONE B 1 Cerchio AA raggio 36 – fuoco AA 76 mm - fuoco ogni turno su tutte altezze – inq. 35%

REAZIONE A 1 Cerchio AA raggio 36 – fuoco AA 76 mm -fuoco ogni turno su tutte altezze – inq. 35%
+ 1 batteria da 20 mm su un obiettivo a scelta alleata

Le carte obiettivo vanno messe da parte della fazione alleata entro la propria metà del campo ad un righello reciproco di distanza l'uno dall'altra e ad uno dal bordo; andrà poi messo il raggio di fuoco della AA sempre da parte alleata, nota bene, alcuni obiettivi potrebbero rimanere scoperti.

Di seguito il giocatore tedesco inserirà i punti dell'eventuale missione di guida sul bersaglio



Gli aerei in CAP vanno schierati a gruppi di max 3 secondo un tiro di 1d6 partendo con la base a

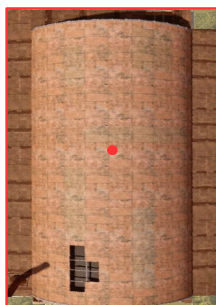
contatto tavolo

OBIETTIVI

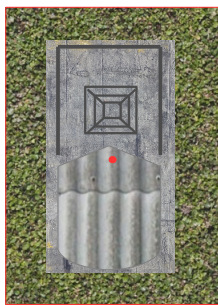
Scala del gioco: ogni aereo raffigurato sulla carta o in volo rappresenta uno squadron/staffeln di 16 aerei .

Ogni obiettivo ha un suo numero caratteristico di bersagli a terra composti da strutture e aerei nei piazzali in pronto impiego.

La colonna numerica verde indica per i primi 6 gli obiettivi primari, per i secondi (a) le possibili alternative alla prima incursione e per gli ultimi 6 (b) le possibili alternative alla seconda incursione
I bersagli a terra possono essere strutture :



Hangar



Centri Comando-Torri

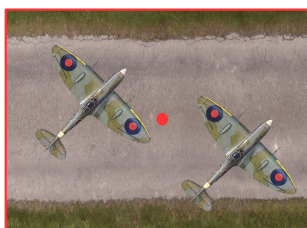


Impianti Radar

Possono essere attaccati **solo con bombe** ed hanno i seguenti valori

HANGAR	
RESISTENZA	14
PUNTI	10
CENTRO COMANDO	
RESISTENZA	16
PUNTI	10
IMPIANTO RADAR	
RESISTENZA	9
PUNTI	8

Gli aerei a terra rappresentano squadron di aerei parcheggiati senza pilota e possono essere attaccati **sia con le bombe che con le armi di bordo** secondo le regole base di WOG per il mitragliamento e le quote



Due squadron di spitfire

CACCIA- CACCIABOMB.	
RESISTENZA	9
PUNTI	5
BOMBARDIERE	
RESISTENZA	12
PUNTI	5

La loro resistenza è inferiore a quella dello stesso tipo di velivoli in volo perchè se fermi sulle piste sono obiettivi più facilmente colpibili; per entrambe gli schieramenti, abbattere un aereo (squadron) alleato in volo da lo stesso punteggio, ma dovrà fare i punti resistenza tipici di quel modello d'aereo.

Tutti gli aerei tedeschi attaccano con tutti i tipi di bomba **a bassa quota (max 2 pioli)** e lasciano l'ordigno sopra il bersaglio da dietro, se la carta bomba copre il pallino rosso del bersaglio il danno è segnato per intero altrimenti è dimezzato.

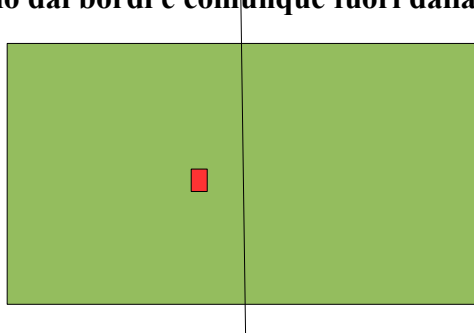
La carta bomba va posta con la freccia della carta allineata al segno nella mezzeria della base.

Come si può vedere negli obiettivi primari la reazione A corrisponde solo a obiettivi molto paganti, mentre negli altri obiettivi alternativi (se indicati dalle carte) non vi sono mai reazioni “facili” come la C , ma solo A e B a volte neanche molto paganti.

MISSIONE DI GUIDA SUI BERSAGLI

Gli JU 88 in carico a gli squadroni da caccia possono, oltre attaccare gli obiettivi come i caccia, svolgere una missione di guida , essendo storicamente in quest'ultima fase della guerra formato da piloti poco esperti, lo squadrone era guidato da questi aerei dotati di radar, che precedevano di poco gli incursori ed evidenziavano il bersaglio con fumogeni e bengala.

Se il giocatore tedesco decide di fare svolgere questa missione, fa partire lo JU 88 a contatto dell'area di 40 cm dal bordo tedesco (oltre l'eventuale tiro AA amico) e con il il bombardiere dovrà centrare un'area messe prima dei bersagli , oltre la metà del tavolo e a distanza di **mezzo righello dalla mezzeria, a un righello dai bordi e comunque fuori dalla AA alleata**



L'aereo partendo prima si espone ad essere attaccato dai caccia avversari, ma lo svolgimento della missione può portare 3 PV supplementari e permetto di modificare lo schieramento iniziale. Terminata la missione il bombardiere può attaccare con le bombe come gli altri aerei.

HOME RULES

Sono in vigore tutte le home rules introdotte negli scenari precedentemente giocati alle quali si aggiunge la seguente:

AFFONDATA: se dopo una discesa il giocatore pianifica una doppia mossa nella quale la seconda carta è una salita, per simulare l'esuberante potenza dei motori degli aerei di questa parte della guerra, l'aereo riprende in un unico step la quota da cui era partito per la discesa.

Allo Ju88 è **consentito** dopo la discesa fare a volontà la mossa doppia, tuttavia non potrà fare un'affondata recuperando in un unico turno la quota .

Ad alcuni aerei che possono caricare 500 e più kg di bombe sono impedito le manovre di rovesciamento fino allo sgancio delle bombe.

Il ME262 si muoverà in accordo alle home rules The Jets Expansion r.3.9 escludendo il check per i

motori ogni 10 mosse (ma si per quello di cambio velocità)

Fuoco AA amico dentro i cerchi :aerei amici alla stessa quota entro un righello , ma oltre mezzo tirano 1D6 se risultato = 1 colpiti ; se entro mezzo righello 1D6 se risultato = 1/2 colpiti; con basi sovrapposte 1D6 se risultato = 1/2/3 colpiti. Se ad un livello inferiore o superiore a mezzo colpiti con 1, sovrapposti con 1/2

FINE MISSIONE

Lo scenario terminerà al termine delle due ore di gioco , aerei sia tedeschi che alleati compromessi da gravi danni o incendi possono uscire in ogni momento da ogni lato del tavolo impedendo così all'avversario di fare punti con la loro distruzione.

I punti vittoria di ogni elemento della partita, strutture, aerei a terra e aerei in volo saranno calcolati da entrambe le parti :

I tedeschi terranno conto delle strutture distrutte e degli aerei al suolo e in volo distrutti, gli alleati dei soli aerei tedeschi abbattuti.

CONDIZIONI DI VITTORIA

FAZIONE	CONDIZIONE	ESITO	ESITO	FAZIONE
TEDESCHI	> 280 PV e < 90 punti danno subiti	VITTORIA SCHIACCIANTE	SCONFITTA SCHIACCIANTE	ALLEATI
TEDESCHI	180 -279 PV < 90 punti danno subiti	VITTORIA TATTICA	SCONFITTA TATTICA	ALLEATI
TEDESCHI	180 -279 PV >90 punti danno subiti	PAREGGIO	PAREGGIO	ALLEATI
TEDESCHI	< 180 < 90 punti danno subiti	SCONFITTA TATTICA	VITTORIA TATTICA	ALLEATI
TEDESCHI	< 180 > 90 punti danno subiti	SCONFITTA SCHIACCIANTE	VITTORIA SCHIACCIANTE	ALLEATI

TABELLA BOMBARDAMENTO

Bombardamento Bassa quota BOMBE 250 kg			Bombardamento Bassa quota BOMBE 500 kg		
D100	Danni		D100	Danni	
	Quota 1	Quota 2		Quota 1	Quota 2
1-24	1	0	1-24	2	0
25-35	3	2	25-35	4	3
36-42	4	3	36-42	5	4
42-49	5	4	42-49	7	5
50-58	6	5	50-58	9	6
59-65	8	6	59-65	11	7
66-72	10	8	66-72	13	9
73-80	13	10	73-80	15	12
81-90	15	12	81-90	18	14
91-95	17	15	91-95	20	16
96-100	20	18	96-100	24	20

TABELLE FUOCO AA

Tabella danni Cannoni Contraerei (INQ. 35%)		
D100	Danni	Effetti Collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	5	Motore
83-97	6	incendio
98-99	10	Equipaggio: Pari (pilota) Dispari (altri)
100	ESPLOSIONE	

Tabella danni Cannoni Contraerei 20mm Divisionali – no inquadr.			
	Quota 1	Quota 2	Effetti Collaterali
D100	Danni	Danni	
1-34	0	0	
35-50	1	0	
51-70	2	1	
71-85	3	2	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
86-95	4	3	Equipaggio: Pari (pilota) Dispari (altri)
96-99	5	4	incendio
100	10	7	motore

TABELLA GENERALE

	Obiettivo	F.A.Alleata	aerei alleati basati	TOT. Bersagli	strutture	aerei a terra	tot punti	CAP min	CAP max	reazione
1	Asch	USAAF	P-47 -P-51	8	2	6	50	3	6	B
2	Bruxelles-Melsbroek	RAF	B-25 Mitchell	5	2	3	35	3	4	C
3	Eindhoven	RAF, RCAF	Typhoon, Spitfire	9	3	6	58	3	6	A
4	Gilze en Rijen	RAF	Spitfire, P-51	7	2	5	45	3	6	B
5	Le Culot	USAAF	P38	5	2	3	35	3	5	C
6	Ursel	USAAF,RAF	Mosquito,Lancaster, B-17	9	4	5	58	3	5	A
							281			
1a	Metz-Frescaty	USAAF, RAF	P-47 Thunderbolt	6	2	4	40	3	6	A
2b	Bruxelles-Grimbergen	USAAF	B-17, P-51	8	3	5	55	3	6	A
3a	Ophoven	RAF	Spitfire	5	1	4	30	3	5	B
4a	Woensdrecht	RAF	Spitfire	5	1	4	30	3	5	B
5a	Sint-Truiden	USAAF	P-47 Thunderbolt	6	2	4	40	3	6	A
6a	Heesch	RCAF	Spitfire	5	1	4	28	3	5	B
							223			
1b	Deurne	RAF	Typhoon, Spitfire,P51	9	4	5	63	4	6	A
2b	Bruxelles-Evere	USAAF, RAF	Spitfire	5	1	4	30	3	5	B
3b	Gand-Sint-Denijs-Westrem	RAF/ Polish	Spitfire	5	1	4	30	3	5	B
4b	Maldegem	RNZAF, RAF	Spitfire	5	1	4	30	3	5	B
5b	Volkel	RAF	Typhoon, Spitfire	6	2	4	38	3	6	A
6b	Anversa	RAF	Spitfire	5	1	4	30	3	5	B
							221			

TABELLA AEREI

Tipo	carta	Anteriore		Posteriore		danni	carichi		note
		fuoco corta	fuoco lunga	fuoco corta	fuoco lunga				
FW 190F/G	O *	C-C-B	C-A			18	1X500KG**	2X250 KG **	** no Immelmann o Spli-S prima sgancio
FW 190 D-13	R	C-C-C	A-C			18	1X250 KG		* togliere 15-16
FW 190 D-9	R	B-C-C	A-C			18	1X250 KG		
ME 109 K	A	C-C-D	C-C			18	1X250 KG		
ME 262 A2-a	R*	D-D	D			20	2X500 KG**	2X250 KG	* togliere 7-8-9-10-15-16
JU 88 A-4	I*	A-A-B	A-A	A	A	28	4X500	8x250 KG	*Mossa doppia-no affondata
P51D	P	B-B-B	A-B			19			
SPITFIRE IX	O	B-C-C	A-C			18			
P47	T	B-B-B-B	B-B			21			
TYPHOON	T	C-C-C-C	C-C			20			
P38	Q*	B-B-C	A-C			21			Togliere 15-16
MOSQUITO	N	B-C-C-C-C	A- C-C			22			
B25C	XB	B-B-B-B	A-A-B	B	A	30			

WoG WWII - TABELLA DANNI D100

Danni		A giallo	B arancio	C viola	D blu
0		1-24	1-16	1-39	1-40
1		25-42	17-23		
2		43-64	24-38		
3		65-73	39-49	40-52	
4		74-76	50-58		
5			59-68	53-61	41-50
6			69-70	62-68	
7			71-74		
8			75-76	69-76	51-53
10					54-59
12					60-65
15					66-68
18					69-72
1		77-78	77-78		
1		79-80	79-80		
2		81-82			
2		83-84			
3				77-78	
3				79-80	
4			81-82		
4			83-84		
5				81-82	73-76
5				83-84	77-80
1		85-86			
3			85-86	85-86	
4		87-88			
6				87-88	
7			87-88		
12					81-84
2		89-90	89-90		
3		91-92			
5				89-90	
6			91-92	91-92	
8					85-88
2			93-96		
3		93-96		93-94	
5				95-96	
8					89-92
2		97-98			
3			97-98		
6				97-98	
10					93-96
		99-100	99-100	99-100	97-100