

# BERLINO '85

*Alle 5 del mattino una brigata motorizzata russa, una divisione motorizzata tedesco orientale ed unità della Volks Polizei entrano A Berlino Ovest. L'Operazione Assalto ha inizio!*

## 0.1 LA SITUAZIONE

Dopo mesi di attesa, nella speranza di riuscire a distogliere l'attenzione delle masse dalla debacle afghana e a seguito delle pressioni dell'intelligenza tedesco orientale, il Segretario del PCUS ha deciso di lanciare una sfida che è sicuro che gli occidentali non vorranno raccogliere e ordina di attivare l'operazione Assalto (Stoss), piano elaborato dai tedesco orientali per l'occupazione di Berlino Ovest.

La 6° Brigata Meccanizzata Sovietica e la 1° Divisione Meccanizzata della VolksArmèe, coadiuvati da unità della Volks Polizei si posizionano intorno a Berlino Ovest pronti a scattare. Le unità poste a presidio e difesa della città tedesco occidentale, la famosa Berlin Brigade statunitense e britannica, con le forze francesi e le unità di polizia federale si preparano a fronteggiare l'invasione comunista. Era prevista una moderata resistenza delle sparute unità occidentali. Il timore era che una resistenza civile e Militare potesse protrarre le operazioni oltre 2 giorni, limite previsto oltre il quale vi sarebbe stato tempo per una risposta da parte degli occidentali, con conseguenze catastrofiche per l'impero sovietico.

**Nota** – per giocare a Berlino '85 occorre procurarsi un dado a 6 facce.

0.2 La cartina rappresenta la zona di Berlino; vi sono indicate le città più importanti (Berlino Ovest, Berlino Est e Potsdam), le vie di comunicazione più importanti, i confini politici e i fiumi. Negli esagoni della città di Berlino Ovest sono riportati i valori di resistenza.

0.3 Sulla cartina sono riportate due Tabelle

### 0.3.1 Tabella A Calendario

Spostando il segnalino 'tempo', ad ogni mossa si può conoscere a quale punto del

gioco si è giunti (ogni mossa corrisponde a 8 ore) e se è giorno o notte (N).

### 0.3.2 Tabella di Combattimento

Per il calcolo del risultato del combattimento. 0.4 le unità che partecipano all'operazione sono:

#### 0.4.1 Russe (URSS)

6° Brigata meccanizzata

1 Compagnia aviotrasportata

#### 0.4.2 Germania Orientale (DDR)

1° Divisione Meccanizzata divisa in

3 battaglioni meccanizzati

1 battaglione corazzato

4 battaglioni della Volks Polizei

#### 0.4.3 Germania Occidentale (WB)

3 compagnie West Berlin Polizei

#### 0.4.4 Alleati Occidentali (Berlin Brigade)

1 Brigata meccanizzata Francese

1 Brigata meccanizzata Britannica

1 Brigata meccanizzata Statunitense

0.4.5 Su ogni unità è riportato, a sinistra, il fattore di combattimento e a destra il fattore di movimento. Le unità sono a livello di Brigata, Battaglione o Compagnia

0.5 Altri segnalini occorrenti per il gioco sono: 1 segnale "tempo".

## 0.6 Disposizione dei pezzi sulla carta

E' possibile posizionare liberamente le unità in mappa, le unità occidentali negli esagoni di Berlino Ovest (West) e quelle russe e tedesco orientali all'esterno lungo il Muro di Berlino, altrimenti seguire quanto indicato nelle regole al punto 6.

0.6.1 Il segnale 'tempo' accanto al primo esagono del calendario (corrispondente alle prime otto ore di azione).

## 0.7 Scopo del gioco

0.7.1 Il giocatore russo otterrà la vittoria se, alla fine delle 7 mosse di gioco, avrà occupato tutti gli esagoni di Berlino Ovest o la guarnigione dei paesi occidentali si sarà arresa.

0.7.2 Il giocatore occidentale otterrà una vittoria se, alla fine delle 7 mosse, ci saranno esagoni di Berlino Ovest ancora occupati da unità dei paesi occidentali che non si siano arrese oppure se durante la fase Trattative si siano presentati due risultati consecutivi di Cessate il Fuoco.

## 1.0 Come si gioca

1.1 'Berlino '85' è diviso in 7 mosse, ciascuna delle quali a sua volta suddivisa in 2 turni (russo e occidentale).

1.2 Turno russo – Durante questo turno il giocatore russo potrà spostare quante unità vorrà tra le proprie e quelle alleate. Al termine di tutti i movimenti che vuole effettuare, risolverà tutti i combattimenti impostati con i movimenti

1.3 Turno occidentale – come il turno 1.2, vengono spostate tutte le unità occidentali che si vogliono o possono far muovere. Al termine anch'esse risolvono i combattimenti impostati.

A) Movimento russo

B) Risoluzione dei combattimenti impostati (il russo è attaccante e l'occidentale difensore).

C) Movimento occidentale

D) Risoluzione dei combattimenti eventualmente impostati (l'occidentale è attaccante, il russo difensore).

E) Trattative. Vengono eventualmente intavolate trattative per una resa delle forze occidentali presenti a Berlino Ovest. Le trattative possono portare alla continuazione dello scontro o ad un cessate il fuoco, vedi 5.

## 2.0 Movimento delle unità

2.1 In qualsiasi mossa, al proprio turno, si possono spostare tutte le proprie unità che si vogliono far muovere. Si possono spostare tutte, solo qualcuna o anche nessuna.

Il movimento di ogni unità non può mai superare il proprio fattore di movimento.

2.2 Il movimento può essere fatto in qualsiasi direzione, non necessariamente in linea retta.

2.3 Tabella del Terreno.

Di seguito la tabella relativa ai costi in punti movimento del terreno.

Terreno	Costo Movimento	Modificatori Combattimento
Piano	1	Nessuno
Città	1	Vedi 4.2
Foresta	2	Nessuno
Lacustre	2	Nessuno
Fiume	+1	+1 (vedi 4.2 e 2.5)
Lago	Non transitabile	Non transitabile

Muro Berlino	0	Nessuno
Strada	1 (al posto del valore del terreno e del fiume)	Nega modificatore del fiume (vedi 4.2)

2.4 Durante il turno russo nessun occidentale può essere mosso, se non in conseguenza di un combattimento e viceversa durante il turno occidentale.

2.5 L'unità aviotrasportata russa, se piazzata in un esagono di città (Potsdam) può compiere un movimento illimitato, arrivando in un qualsiasi altro esagono, anche occupato da unità nemiche e partecipare al successivo combattimento, negando l'eventuale modificatore relativo al fiume.

2.6 Si possono compiere movimenti sopra unità amiche, purché alla fine del movimento non ci sia superamento del limite di ammassamento (stacking), che è di una brigata ed una compagnia oppure due battaglioni ed una compagnia per esagono.

2.7 Non esistono zone di controllo; si può cioè normalmente transitare in esagoni adiacenti unità nemiche, o fermarvi anche senza attaccare.

*Durante la fase di movimento non si usa mai il dado.*

## 3.0 Combattimento

3.1 Se una o più unità, terminati tutti i movimenti che si vogliono far compiere, sono adiacenti a unità nemiche, possono attaccarle.

3.2 I combattimenti sono risolti uno alla volta nell'ordine che si preferisce.

3.3 È ammesso attaccare una unità con più pezzi, purché questi siano tutti adiacenti ad essa. In questo caso il fattore di combattimento dell'attaccante sarà pari alla somma dei fattori di combattimento degli attaccanti in quello scontro.

3.4 È ammesso attaccare con una unità più pezzi nemici, purché questi siano adiacenti all'attaccante. In questo caso il fattore di combattimento del difensore sarà pari alla somma dei fattori di combattimento di tutte le unità che vengono attaccate in quello scontro.

#### 4.0 Calcolo del risultato dei combattimenti

4.1 L'esito dei combattimenti di ogni singolo scontro è definito dalla tabella combattimenti. Una volta calcolato il rapporto di forze esistente in uno scontro tra attaccanti e difensori (il rapporto è sempre calcolato in eccesso, a favore del difensore), si lancia il dado. Incrociando la colonna del rapporto esistente e quella del dado uscito si ha l'esito del combattimento.

Esempio di rapporti:

Attaccante 6, Difensore 2 =  $6-2 = 3-1$

Attaccante 5, Difensore 2 =  $5-2 = 2-1$

Attaccante 2, Difensore 5 =  $2-5 = 1-3$

Esempio di combattimento:

Attaccante 6, Difensore 2, dado 4:

incrociando la colonna del rapporto 3-1 con quella del dado 4 si legge l'esito dello scontro: Difensore arretra di 1 esagono, se non supera il test di Resistenza.

4.2 Fattori modificativi di un combattimento:

- per ogni unità che attacca attraverso un fiume -1 al proprio fattore di combattimento.
- durante le mosse notturne -1 al dado.
- attaccare lungo una strada nega l'eventuale modificatore legato all'attacco attraverso un fiume.
- qualsiasi unità occidentale piazzata sopra un esagono di città (Berlino Ovest) vale (solo in difesa) il proprio fattore di combattimento più il valore di resistenza dell'esagono a cui è sovrapposto.
- qualsiasi unità russa o tedesca orientale piazzata in città (Berlino Ovest) vale 1 punto combattimento in meno in attacco e difesa.

4.3 Gli esiti di un combattimento possono essere:

N Niente di fatto

AE o DE Attaccante o Difensore eliminato.

A1, A2, D1, D2 Attaccante o Difensore devono arretrare di 1 o 2 esagoni se non superano il test di Resistenza, lanciando un dado: con D1/A1 ed un risultato di 1-2-3-4 non si deve arretrare; con D2/A2 ed un risultato di 1-2 non si deve arretrare.

In caso di arretramento, questo è effettuato dal vincitore

dello scontro, senza mai entrare due volte nello stesso esagono. Se durante questo movimento si entrasse in esagoni contenenti unità amiche superando il limite di

ammassamento o contenenti unità nemiche, l'unità arretrante sarebbe eliminata. È obbligatorio scegliere quei percorsi di arretramento che, se possibile, non eliminano l'arretrante.

4.4 In caso di arretramento del difensore, l'attaccante può immediatamente occupare l'esagono lasciato libero con almeno una delle unità che hanno partecipato allo scontro, tranne le unità occidentali che non possono uscire da Berlino Ovest.

4.5 Con rapporti di combattimento inferiori a 1-3 è vietato attaccare.

4.6 I rapporti di combattimento superiori a 4-1 sono considerati come 4-1.

#### 5.0 Trattative

Alla fine di ogni turno, il giocatore russo può verificare se le forze occidentali si arrendono. È necessario lanciare due dadi, uno dal giocatore occidentale ed uno da quello russo; il risultato deve essere inferiore alla somma del valore di resistenza degli esagoni di Berlino Ovest occupati dalle forze russe e tedesco orientali; in questo caso le unità occidentali si arrendono ed il giocatore russo vince.

Se il risultato è uguale al valore, allora entra in vigore per il turno successivo un Cessate il Fuoco: non sarà possibile effettuare combattimenti, ma solo movimenti per entrambe le parti. Se per due turni consecutivi entra in vigore un Cessate il Fuoco, il giocatore occidentale vince.

Se il risultato è superiore al valore, lo scontro continua.

Al lancio dei dadi vanno applicati questi modificatori:

Aggiungere 1 se nessuna unità occidentale è stata mossa nel turno (questo modificatore non viene applicato se almeno una unità occidentale ha effettuato un combattimento nel turno).

Ridurre il risultato del totale dei fattori di combattimento di unità occidentali eliminate durante il turno

Incrementare il risultato del totale dei fattori di combattimento di unità russe o tedesco orientali eliminate durante il turno.

Crediti:

Designer: Marco Campari  
 Mappa: tratta da Doomsday di Compass  
 Game  
 Ispirato da Polonia'81 di Marco Alberto  
 Donadoni  
 Lumaca Games @ 2020

Tabella Combattimento

	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1
1	AE	AE	A2	A1	N	N
2	AE	A2	A1	N	N	D1
3	A2	N	N	D1	D1	D2
4	N	N	D1	D1	D1	D2
5	N	D1	D1	D2	D2	DE
6	D1	D2	D2	DE	DE	DE

6. Disposizione storica

