

## Resistenza e Liberazione

### Indice generale

<u>Resistenza e Liberazione.....</u>	<u>1</u>
<u>Adattamento del gioco.....</u>	<u>2</u>
<u>Adattamenti di carattere generale.....</u>	<u>2</u>
<u>Composizione e valore unità militari.....</u>	<u>3</u>
<u>Valori attesi.....</u>	<u>5</u>
<u>Appendice.....</u>	<u>6</u>
<u>Tabella “Lancio di due dadi”.....</u>	<u>6</u>
<u>Tabella combattimento.....</u>	<u>6</u>

## Adattamento del gioco

Per garantire la giocabilità dell'esperienza ludica, e non appesantire troppo il regolamento, alcuni aspetti storici sono stati semplificati. Al netto delle semplificazioni, il risultato dovrebbe essere neutrale dal punto di vista del realismo. Ciò significa, ad esempio, che nonostante alcune differenze tra le unità utilizzate nel gioco e quelle effettivamente presenti sul teatro di battaglia del '43-'45, le diverse fasi del gioco si svolgono simulando fedelmente i fatti storici.

### Adattamenti di carattere generale

- **Movimento delle truppe:** poiché ogni turno corrisponde ad un mese, in realtà in questo arco di tempo una unità avrebbe potuto attraversare tutto il Nord Italia. Il fattore movimento non indica perciò il movimento fisico dell'unità, ma lo spostamento del suo “centro di azione”. Ciò significa, ad esempio, che unità piazzata a Milano va intesa come “operante in Lombardia”. Se il giocatore sposta tale unità da Milano a Torino, ciò significa che quel mese l'unità ha smesso di operare in Lombardia per iniziare ad operare in Piemonte. Questo spiega perché le unità muovono senza tener conto di eventuali modificatori del terreno, ovvero muovono allo stesso modo in pianura, collina, montagna, fiumi. Per tenere comunque conto della morfologia i laghi sono considerati intransitabili.
- **Rinforzi dell'asse:** i rinforzi dell'Asse entrano in gioco circa 1 mese in anticipo rispetto alla realtà storica. Ciò per evitare che la bassa granularità del gioco (1 turno = 1 mese) sbilanci la simulazione a favore dei partigiani. Nella realtà una divisione tedesca poteva avere un notevole impatto sulla guerra anche nell'arco di due o tre mesi, mentre nel gioco due o tre turni potrebbero non essere sufficienti. Facendo entrare ogni unità di rinforzo italo-tedesca con un mese in anticipo rispetto alla storia si ottiene, dal punto di vista globale, una simulazione più realistica.
- **Linea Gotica:** la zona a ridosso della Linea Gotica è stata oggetto di numerosi scontri tra tedeschi e americani per tutto il '44-'45. Per non complicare troppo il gioco, nello scenario “Resistenza” queste unità non sono considerate. Si può pensare che a partire dal 10° turno (luglio '44) tutte le caselle a sud della Linea Gotica, pur essendo teatro di battaglia tra Alleati e l'estrema difesa dell'Asse, non hanno coinvolto direttamente le stesse unità impegnate nella lotta partigiana.
- **Esercito italiano:** il Regio Esercito Italiano è stato praticamente disperso alla fine del '43, e ricostruito in parte nell'estate del '44. Sono esistite però delle eccezioni, come ad esempio la X<sup>a</sup> divisione MAS (La Spezia), la legione Autonoma Muti e le altre legioni della Guardia Nazionale Repubblicana, rimaste in servizio accanto ai tedeschi. Questi fatti, uniti alla scelta di rendere graduale l'afflusso dei rinforzi dell'asse, viene simulato dalla presenza di cinque unità militari italiane all'inizio del gioco.
- **Truppe assenti:** nel gioco non sono state considerate due divisioni tedesche (la 34<sup>a</sup> e 715<sup>a</sup> di fanteria). Siccome che nel gioco non si tiene conto delle divisioni tedesche ritirate dall'Italia nel '45, l'assenza (nel gioco) di queste unità fa sì che la simulazione sia complessivamente realistica. L'alternativa era aggiungere queste due divisioni tedesche e poi segnare sul foglio calendario il ritiro dall'Italia di altre divisioni, che avrebbe complicato il gioco senza cambiare molto.
- **Partigiani:** le unità partigiane muovono più velocemente degli avversari per simulare la loro conoscenza del territorio. Inoltre, assieme ai *combattenti* partigiani operavano anche i *patrioti*, ovvero partigiani che agivano in città per raccogliere informazioni, fare propaganda, arruolare nuovi volontari. Nel gioco una unità partigiana può essere pensata come due unità “sovrapposte”, in stretta collaborazione tra loro: una di *combattenti* e una di *patrioti*. Ecco perché ogni unità partigiana può compiere sia azioni di propaganda, sia combattere, sia compiere attentati. In altri termini ogni unità combattente include anche l'unità *patriota* aggregata.

- **Rinforzi partigiani:** l'arruolamento forzato operato dall'Asse rimpinguava sì le forze dell'esercito dell'Asse, ma di contro aumentava l'adesione dei giovani ai partigiani, che si univano alla resistenza per fuggire all'arruolamento coatto. Anche la repressione di scioperi, o la deportazione in Germania, erano motivi che spingevano molti italiani ad unirsi ai partigiani (più per sopravvivenza che per motivi ideologici). Anche se l'entità di questi fenomeni è cambiata nel tempo, al netto si è vista una crescita pressoché costante del numero di partigiani. Questo è simulato dall'afflusso di una nuova unità partigiana ad ogni turno di gioco, fino al termine della partita, indipendente dai Punti Consenso.
- **Arruolamento:** le città erano quasi sempre sotto il controllo dell'Asse, mentre campagne e montagne erano solitamente sotto l'influenza della resistenza. Al più, nelle grandi città, erano talvolta nascosti piccoli gruppi "terroristi", come GAP e SAP, che svolgevano attentati ai singoli ufficiali, molto importanti dal punto di vista politico, ma poco influenti dal punto di vista militare. Per questo motivo nel gioco l'arruolamento dei partigiani si basa sul controllo dei piccoli centri urbani, e non delle città principali.
- **Confine:** nel gioco viene usato il confine italiano odierno, anziché quello dell'epoca, perché simula meglio la situazione politica dell'arruolamento di nuovi patrioti. Ad esempio l'Istria, pur essendo territorio italiano nel '44-'45, era di fatto sotto il controllo della resistenza jugoslava, che non era alla dipendenza del CNLAI.
- **Guardia Repubblicana:** la unità della Guardia Repubblicana iniziano il gioco in posizioni leggermente diverse dalla realtà storica. Ciò permette di simulare meglio la distribuzione geografica delle zone controllate dall'Asse, e quindi favorire l'arruolamento partigiano in modo più simile alla realtà storica. In particolare ciò incoraggia i partigiani a diffondersi in Piemonte anziché Friuli. Inoltre, tenendo conto che molti reparti della Guardia Repubblicana erano impiegati in azioni di polizia militare, la presenza della Guardia Repubblicana è stata tradotta solamente in tre unità.

## Composizione e valore unità militari

### Composizione Brigate Partigiane

Nel gioco una unità combattente rappresenta una divisione partigiana media rappresenta circa **2.000 uomini**, affiancati da altrettanti patrioti.

### Forze armate USA

Nel gioco sono considerate:

- **2 divisioni** corazzate USA
- **8 divisioni** di fanteria USA: circa 1 divisione in più per tener conto sia della superiorità dell'esercito americano, sia delle unità di supporto italiane (quelle schierate con gli alleati)

### Forze armate Inglesi

Nel gioco sono considerate:

- **1 divisione** corazzata GB: la 1° divisione non è stata considerata perché presente solo i primi mesi
- **9 divisioni** di fanteria: la 1° britannica, la 4° britannica, la 4° indiana e la 46° britannica non sono state considerate perché presente solo i primi mesi. Rimangono così 7 divisioni effettive britanniche,

a cui sono state aggiunte 2 divisioni italiane, per tener conto dell'avvicendamento tra Corpo di Liberazione (prima) e partigiani (dopo)

Per tener conto della ridotta composizione delle forze britanniche le fanterie sono state definite con valori di combattimento un po' meno potenti rispetto a quelle USA e tedesche.

## Valori attesi

Abbiamo tre tipologie di politica partigiana sui Punti Consenso:

- Politico: attentati contro forze deboli (FC=4): 83% di successo, da cui  $\langle \Delta PC \rangle = +6$
- Neutrale: attentati contro forze media (FC=5): 72% di successo, da cui  $\langle \Delta PC \rangle = +5$
- Militare: attentati contro forze forti (FC=6): 58% di successo, da cui  $\langle \Delta PC \rangle = +2$

che corrispondono ad un aumento medio, nei primi 10 turni, dei PC pari a (rispettivamente): +0,6 +0,5 e +0,4

Allo stesso modo abbiamo tre tipologie di politica dell'Asse: rastrellare senza propaganda (RA), rastrellamento e propaganda (RAP), solo propaganda (PR).

Incrociando le varie strategie si hanno i seguenti valori attesi dei PC per i primi 10 turni (tra parentesi quadre il valore atteso di unità partigiane dovute all'arruolamento).

### Scenario Punti Consenso iniziali pari ad OTTO (8)

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Attentati politici										
RA	8,6	9,2	9,8	10,4	11	11,6	12,2	12,8	13,4	14
RAP	8,3	8,7	9,1	9,5	10	10,5	11	11,6	12,2	12,8
PR (*)	7,7 [3,2]	7,4 [5,6]	7 [8,4]	6,6 [12,6]	6,2 [17]	5,4 [21]	4,8 [24]	4,1 [26]	3,3 [28]	2,4 [29]
Attentati neutrali										
RA	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13
RAP	8,2	8,4	8,6	9	9,4	9,8	10,2	10,6	11,1	11,6
PR (*)	7,7 [3,2]	7,4 [5,6]	7 [8,4]	6,6 [12,6]	6,2 [17]	5,4 [21]	4,8 [24]	4,1 [26]	3,3 [28]	2,4 [29]
Attentati militari										
RA	8,4	8,8	9,2	9,6	10	10,4	10,8	11,2	11,6	12
RAP	8,1	8,2	8,3	8,4	8,5	8,6	8,8	9	9,2	9,4
PR (*)	7,7 [3,2]	7,4 [5,6]	7 [8,4]	6,6 [12,6]	6,2 [17]	5,4 [21]	4,8 [24]	4,1 [26]	3,3 [28]	2,4 [29]

(\*) Stima ottenuta nel caso che, non essendoci rastrellamento, i partigiani non prendano l'iniziativa, per cui non ci possono essere attentati (perché non ci sono mai pedine avversarie adiacenti).

## Appendice

**Tabella “Lancio di due dadi”**

Dadi	Probabilità	Maggiore di...	Minore di...
Azione		Attentato o Propaganda	Arruolamento
2	2,78%	97,22%	0
3	5,56%	91,66%	2,78%
4	8,33%	83,33%	8,33%
5	11,11%	72,22%	16,66%
6	13,89%	58,33%	27,77%
7	16,67%	41,66%	41,66%
8	13,89%	27,77%	58,33%
9	11,11%	16,66%	72,22%
10	8,33%	8,33%	83,33%
11	5,56%	2,78%	91,66%
12	2,78%	0	97,22%

### Tabella combattimento

La regola di combattimento base (ogni giocatore lancia 1D6 col bonus della differenza tra le forze) in pratica corrisponde alle seguenti probabilità.

**Legenda:** casi in cui l'attaccante **perde** nonostante il bonus. Esempio: con bonus +1 (1 in tabella) l'attaccante perde 10 volte su 36. Con bonus +4 perde solamente 1 caso su 36.

Difensore	Attaccante						
	1	2	3	4	5	6	
1							
2							
3	1						
4	+1,+2	1					
5	+1,+2,+3	+1,+2	1				
6	+1,+2,+3,+4	+1,+2,+3	+1,+2	1			

**Risultato:** con bonus +1 si vince al **72%**, con bonus +2 si vince al **83%**, con bonus +3 si vince al **92%**, con bonus +4 si vince al **97%**.