

ALLEGATI #2 ARTICOLI DA BLITZKRIEG

ATLANTIC WALL

Uscito nel 1978, **AtlanticWall** è tutt'oggi un gioco vivo e vegeto, che è ancora fortunatamente reperibile e che fa parlare di sé più il tempo passa.

Atlantic Wall è un gioco “monstre”, dato che consta di ben 5 mappe e 2000 counters, più due libretti, uno di regole e uno di scenari, per un totale di una cinquantina di pagine.

La grafica è stupenda: stendere le mappe di Atlantic Wall è come entrare un altro mondo, per quanto vi siano state delle critiche contro la uniformità della caratteristica principale del terreno, e cioè il “bocage”. In effetti, però, questa precipua connotazione del terreno normanno influì in maniera determinante sullo sviluppo delle operazioni dopo il D-Day. Le altre caratteristiche del terreno, per quanto importanti, sono state in alcuni casi omesse in quanto - secondo i disegnatori - non d'importanza così rilevante da influire ulteriormente sull'andamento del gioco. In ogni caso la mappa è più che gratificante. Sul lato della mappa A trovate un “display” che sembra imitare bene le ondate di paracadusti pronti a lanciarsi sulla penisola del Cotentin. I counters sono ottimamente disegnati e bene impostati come colori, salvo che non esistono pedine per le compagnie canadesi quando si scompongono i battaglioni di questa nazionalità. I markers sono complessivamente 356 e francamente sono spesso insufficienti per quanto concerne i “chit number”. Vi sono altri giochi in genere farciti di tali marker dai quali potete comunque attingere (come **Highway to the Reich**). Le regole non spaventano se uno non si abbatte per la consistenza dei due libretti: oltretutto è un gioco che recentemente è stato anche tradotto.



Le regole sono da studiare essenzialmente in due fasi: esiste uno “stage” d’invasione che deve essere assorbito per primo ed uno “stage” post-invasione che poi rimane valido per il resto del gioco, mentre si abbandona la parte esclusiva dell’invasione. Si consiglia a chi non ha mai assaggiato questo bocconcino di iniziare con una mappa e farsi uno scenario di sbarco (in genere si inizia da Omaha, chissà perché), il quale si presta molto anche al gioco in solitario. Tutta la parte invasione è uno dei migliori giochi in solitario che io conosca, in effetti il tedesco deve solo prenderle e può al massimo scegliere tra lo sparare sulle navi o sulle ondate di sbarco. Scelto lo scenario, leggete le regole dello scenario e dell’Invasion Stage e divertitevi!

Passati alla parte post-invasione occorre leggersi anche il resto del gioco, che poi continuerà con questa routine. Molte fasi di un turno avvengono solamente una volta al giorno, per cui in realtà la sequenza di gioco non è lunga. Tenetela comunque d’occhio quando giocate - soprattutto l’invasione. L’unico difetto - probabilmente - di questo gioco sta nelle regole generalmente ritenute sbilanciate a favore degli... Alleati! Vi sono comunque delle regole opzionali sviluppate da giocatori che hanno consumato la loro copia di AtlanticWall in molti giochi campagna e che vi presentiamo qui di seguito.

1. Avanzata alleata: il giocatore alleato può usare il movimento strategico solamente dietro le sue linee e nella determinazione di queste - in caso dubbio - usate un po’ di buon senso. Questo simula l’avanzare cauto in genere degli alleati, dovuto alle molteplici insidie del bocage.

2. Usare le regole speciali di paralisi del comando dello scenario “Gaumont Gap” anche nel caso di unità alleate dipendenti da un HQ non appoggiato.

Quest’aggiunta è motivata dalla enorme difficoltà che incontra una unità che non riceve rifornimenti ad operare.

3. Rinforzi alleati: per le sei divisioni d’assalto che sbarcano inizialmente non vi sono restrizioni per scendere a terra, una volta che le loro spiagge sono state bonificate (cioè hanno raggiunto il “gap number”). Adottate invece per tutte le altre unità la seguente procedura: i rinforzi disponibili sulla traccia di registrazione dei turni di gioco vengono sbarcati nella misura stabilita da un lancio di dado effettuato per ogni spiaggia e che corrisponde al numero di unità che possono essere sbarcate in quella spiaggia in quel turno, prese dal mucchio delle disponibili. Se vi sono condizioni di cielo molto coperto, dimezzate il risultato del dado. Se vi è tempesta, sbarcate una unità per ogni turno dispari. Il motivo di questa aggiunta alle regole va ricercato nella impossibilità per gli alleati di sbarcare nel lasso di tempo concesso da un turno di gioco.

4. Rifornimento via aerea delle divisioni aviotrasportate: si possono rifornire sia via terra, sia per via aerea. Per poter effettuare il rifornimento via aerea occorre che il tempo sia sereno o poco coperto, che il Comando di divisione (HQ) sia in esagono di terreno libero o bocage e che gli esagoni adiacenti a questo non siano né occupati dal nemico né in sua ZOC. Nel caso vale la regola che la ZOC nemica viene annullata da una unità amica presente.

A questo punto il giocatore alleato può assegnare 3 unità aeree B26 ed una unità caccia che abbia un valore di superiorità aerea di 2 per ogni HQ di divisione durante il turno di gioco AM; col che si considera quell’HQ rifornito per il resto del giorno. Ovviamente le unità aeree impiegate in tale maniera non devono fare altre missioni per quel giorno. In Normandia avvennero realmente rifornimenti via aerea alle divisioni aviotrasportate, la qual cosa comporterà nel gioco una riduzione della possibilità di appoggio alle unità terrestri nei combattimenti.

5. Compagnie d'assalto americane: ne sono richieste 4 per costituire un battaglione. Le unità d'assalto della fase 3 d'assalto nelle spiagge Fox Red e Dog Red (Omaha) sono truppe da ricognizione rispettivamente della 1ª e della 29ª divisione americane. Potete annotare "PIN" sul retro di queste unità ed usarle come compagnie d'assalto.

Questo per quanto concerne le regole standard. Per le regole opzionali, oltre che consigliare di usarle, in quanto comportano un miglioramento del gioco, salvo la regola del tempo opzionale per il 6 giugno. Consigliamo di usare però i genieri solo negli attacchi contro villaggi e abitati e contro fortificazioni.

Si può opzionalmente usare anche la seguente regola per i punti genieri addetti allo sminamento delle spiagge: usate la seguente tabella insieme alla 31.3 delle regole:

Numero di DP	Modificazione al tiro del dado
1, 2 o 3	- 4
4, 5 o 6	- 3
7, 8 o più	- 2

Oltre a questi consigli, che sono dovuti a Mr. K. Walten, il quale ha giocato il gioco campagna diverse volte, potete utilizzare anche le opzioni recentemente apparse sul n. 38 di "F&M" (che potete richiedere), ad opera di Allen H. King. Infine possiamo consigliare, per quando arriverete al combattimento in "clear" di usare il valore normale di combattimento dei corazzati in difesa, senza ricorrere alla regola 9.5, la quale si rivela in tale circostanza inadeguata. Noi usiamo il sistema di adottare come valore difensivo dei carri il numero nel mezzo della pedina (armor strength) in qualsiasi terreno. Noterete infatti che nei combattimenti - soprattutto in bocage - l'unica maniera di raggiungere soddisfacenti rapporti di forze è di attaccare con tanta fanteria da tanti esagoni.

Il gioco campagna - Senza voler parlar male degli scenari - è quello che meglio valorizza questo gioco. Provate, a piazzamento avvenuto, a guardare di profilo le spiagge e scoprirete una visione quasi da "Il giorno più lungo": masse di pedine che stanno attaccando le spiagge. Una volta nel turno 1 vi è possibile - come giocatori alleati - usare un bombardamento aereo di ben 18 punti, i cui effetti sono però nella maggioranza dei casi deludenti. Può avere invece maggiore efficacia l'uso delle LCR (lanciarazzi) contro le unità statiche negli esagoni 3107, 3108 e 3008 di Sword, nonché contro l'esagono 2327 di Gold.

Si può limitare il gioco campagna ad una serie più o meno lunga di turni, se non volete andare avanti per cento turni e moneta. In tal caso occorre stabilire se volete effettuare una ricostruzione storica degli eventi (nel qual caso non vi sono problemi) oppure se volete un gioco con vincitori e vinti. In quest'ultimo caso vi potrete basare sugli scenari di sbarco, se volete effettuare la sola invasione (la quale è la parte più lunga, ma anche forse la più divertente). Se invece volete andare avanti fino all'esaurimento delle spinte emotive, potrete confrontare i vostri risultati con quelli storici. Se giocate da soli non vi spaventate: piazzate le 5 mappe e fatevi in solitario la campagna, non è un problema. In ogni caso, dopo aver giocato Atlantic Wall avrete la sensazione di aver fatto un buon pasto che vorrete - appena digerito - ripetere.

Il tedesco deve soffrire in Atlantic Wall perché in questa fase tanto avanzata e cruciale della guerra non potrebbe essere altrimenti. Se siete appassionati di Panzer in pieno sfondamento avrete qualche problema, perché la parte del tedesco si addice meglio al difensore calmo e calcolatore che deve amministrare le proprie forze con oculatezza. Il problema dei tedeschi è sempre quello di trovare qualche altra unità per tappare i buchi.

Tenere presente che all'inizio del gioco e per circa 10-12 turni avrete un fronte fluido e mobile, dove sono possibili ardite puntate (in movimento tattico, però) e dove esistono per entrambi delle possibilità eccitanti. Per una difesa efficiente occorre che ogni ammassamento abbia un battaglione di fanteria che sia entro due esagoni da un altro dello stesso reggimento (integrità) e una compagnia controcarri per evitare attacchi di carri alleati, La terza compagnia disponibile può essere indifferentemente di fanteria (o genio) oppure di meccanizzati.

In attacco i tedeschi possono avvalersi di un battaglione carri, una compagnia carri e una compagnia meccanizzati (per soddisfare la regola 9.5). I problemi sorgono quando un ammassamento che ha attaccato con successo e con alti valori di "armor" viene contrattacato da tanta, ma tanta fanteria inglese. Ecco perché si consiglia di usare il valore corazzato dei carri IN DIFESA in ogni caso. Con i tedeschi potete attaccare di notte ed evitare l'irritante appoggio aereo alleato, ma state alquanto attenti: il vostro nemico è la CRT. Infatti con un risultato di "D" mentre di giorno potete accontentarvi di un "Demoralizzato", di notte gli attaccanti sono eliminati. In ogni caso in attacco soffiare bene sui dadi, perché un risultato di 7 o 2 è terrificante: con un rapporto di 8 - 1 sarete "disrupted"!

In conclusione, Atlantic Wall è considerato un bel gioco. Ovviamente ognuno ha i suoi gusti. Per esempio Dave Minch sul n. 15 di "Moves" scriveva che è ingiocabile. Invece il pregio maggiore di questo "monstre" è quello di essere estremamente giocabile, pur avendo un tot di componenti. Se uno lo conosce, può apprezzare, denigrare, apportare altre osservazioni a questo appunto; chi non lo conosce può semplicemente venirlo a vedere e farselo illustrare. Io ne ho comprati due.

articolo apparso sul n.3 di "Blitzkrieg"



**COMMENTI DEL DESIGNER JOE BALKOSKY E DI ALTRI GIOCATORI
APPARSI SU INTERNET**

Atlantic Wall

Joe Balkoski

”Well, I liked this game the couple of times I played in in 84/85... The problem we ran into was that the Germans could not stand and fight in the bocage, as the Allies could keep making 3-1 attacks (with their naval support) and push inland where they wanted to. The quick fix of shifting attacks to lower odds slowed the Allies down, but eliminated the chance of the Germans ever mounting a counter-attack..

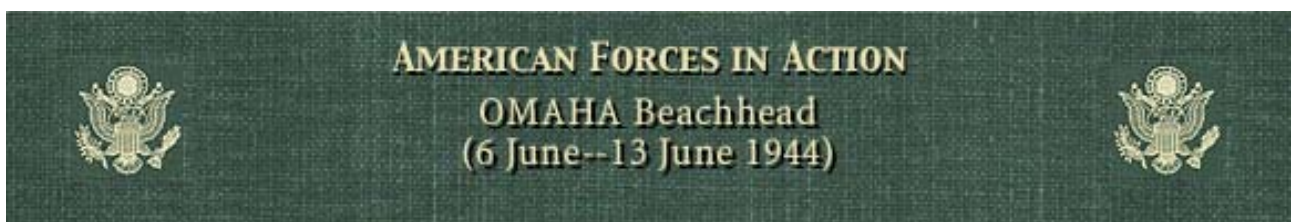
So, we never revisited what looked like a great game “with a few flaws”. What have others thought about this one? Is there some errata (other than the official stuff on Grogards) that addresses this issue?” JL

”Talk about monsters. IMHO, the definitive SPI invasion game. I waited in vain for the followup touted in S&T 89 to cover Cobra...” DM

”This game uses a modification of the Wacht am Rhein system. Armor units became a different entity and were near useless in the Bocage. I would disagree. The armor should still be important but easily killed by hidden gunners. My favorite part of AW was the beach invasion system and a system it was. The battalions were broken down to companies that assaulted the beach. Each hex was 1Km in size which still doesn’t feel like much of a beach invasion but groups of men that were either hiding in the sand as much as possible or assaulting the Atlantic Wall like men. ASL and Panzerblitz are better games for a beach attack. It was just fun going through the motion solo. You know the good guys are going to win.” SF

”I love the invasion part of this game where you get to blow gaps in the beached and make assaults against strongpoints. Once ashore, however, it’s fairly tame as the Germans have no real offensive ability and the Allies will stomp them with air, naval and artillery even in the bocage. The Allies should send the British over the Orne bridges and fight the Germans in the clear terrain there. It gets interesting because the German can counterattack quite easily here but eventually Allied resources will overwhelm them. Why didn’t Monty do it this way :) Still, a game I would likr to play again sometime.” SC

”Still got this sucker! The invasion scenarios work wonderfully solo. The game was made with the best intentions, but the armoured support rules seem contrived, and a little tinkering can make for a more interesting or realistic campaign game. By the way, a big problem I’ve yet to solve is the ahistorical speed of victory the Allies demonstrate. Well, it keeps this monster short. Far to many neat but useless counters (ya gotta love em, though!)” JM



Errata for SPI's Atlantic Wall

From: Ross Hagglund

Clarifications and Addenda as of October 1978 for SPI's **ATLANTIC WALL** (as found on Addenda sheet included with Game)

MAP:

1. The half-hexes to the east of hexes A2601 and A3601 should bear the TOWN symbol
2. Trevieres (C2619) should be a TOWN.
3. Hex B5633 is a WOODS hex.
4. The Allied Supply Pool on Map E is slightly covered when Map B is overlapped. Players should either draw their own Track or keep track of Points on a separate piece of paper.
5. Map E should have a 3900 hexrow. Note that the terrain for this hexrow exists, although the hexfield has not been superimposed on the map.

COUNTER-MIX:

1. Ignore the "Countertermix errata" at the end of the Scenario booklet. The following additional company-size units are considered attached to Panzer Lehr Division permanently: 3 MkIV(T), 2 MkVI(T), 1 JgV(T).
2. The U.S. DD Satterlee is missing. It is identical to other DD's.
3. The Strength of the French unit 10CD/3xx should be 2(1)6 (company size)
4. Five British "Assault Shr" tank companies are mistakenly back-printed with the Strengths 1-3-12. They should read 1-1-P.
5. The British "Cent" tank companies should be assault companies, back-printed with Strengths of 1-1-P.
6. British unit KRRC/50xx (Mech inf-8(4)12) is missing from the countertermix.
7. British unit 46CD/3xx (Commando-6(2)6) is missing from the countertermix.
8. 3 British "Assault Shr" tank companies should read "Assault F" (Flail, 1-2-12/1-1-P).

RULES:

[2.32] German Parachute Infantry should be Movement Class A1.

[5.4, F.4] At the beginning of the Parachute Movement Phase, the Allied Player rolls one die for each airborne division on the map. Up to the limit of these die rolls, the Allied Player may bring back to full-strength any reduced parachute companies on the map, as long as these companies do not move during the Phase.

[6.78] Note 3 should state "Class B units may not enter this terrain..."

[8.1] Stacking restrictions during both the Invasion and Post-Invasion Stages are now as follows: 3 combat units in any non-beach hex and 12 combat units in any beach hex.

[9.18] Class B units may only attack across River hexsides if they normally would be able to cross the River during movement. However, the Combat Strength of Class B units attacking across River hexsides is HALVED.

[9.45] The maximum number of regimental integrity bonuses that may be awarded per defense is one.

[9.51b] Machine-gun, armored engineer, bicycle infantry, parachute, and marine units should also be pictured.

[9.51c] “Unparenthesized” should read “parenthesized” and vice versa.

[9.51c] Ignore this Case if at least 3 Combat Strength Points of recon and/or mech infantry units are stacked with an unparenthesized unit. For example, if a 5-10-12 tank battalion were stacked with two 2(2)12 mech infantry companies, that stack meets the requirements of an Armor Superiority Bonus.

[10.7] Artillery reinforcements landing on a sub-beach hex are considered Out of Battery.

[13.14d] If an Allied division is “unsupported”, all units of that division are immediately OUT OF SUPPLY, not out of communication. Thus, simply placing an HQ on its “U” side obviates the need to place OUT OF SUPPLY markers on all the division’s units. They attack at half strength at all times when their HQ is unsupported.

[13.19] Company units and German units directly subordinate to 7th Army HQ may trace supply to any Friendly HQ.

[14.0] Only battalion-size units may build IP or entrenchments, including the engineer unit involved with a normal unit described in Case 14.2.

[14.1] Improved Positions may never be built in Bocage hexes. In addition, entrenchments in Bocage hexes have the same effect as IP in non Bocage hexes.

[15.4] In order for static units to build-up, they must be committed.

[17.48] The reductions for Class B German units’ Strategic Movement Allowances should be DOUBLED (i.e., -8 becomes -16).

[17.6] N/F units may be allocated to missions during the day, and normal air units may be allocated to missions during Night Game-Turns (as long as no single unit is ever allocated to a mission during both Day and Night in a single day). However normal air units allocated to missions at Night have their Strengths HALVED (round fractions down).

[18.4] The Allied Anti-Battery Segment and the German Anti-Ship Fire Segment continue to take place throughout the game, regardless of whether the Invasion Stage has ended. If this Stage has ended, the Allied Player may only bombard batteries. This fire does not have to be “planned”, and the ship(s) that performs it may not fire (or have fired) during the same Game-Turn. After the Invasion Stage, this fire occurs only once during a Game-Turn (i.e., ignore the Second and Third Allied Sea Landing Phases).

[18.44] Allied BB are only affected by fir from German 240 or 280 batteries. Allied CA and MN are only affected by fire from German 240, 280, 210, or 150 batteries.

[18.46b] Add one to die roll if target adjacent to Friendly unit.

[19.2] When the German Player is making Off-Map Movement die rolls during Night Game Turns, he must add one to his roll.

[20.2] During the Replacement Segment of the Allied Movement Phase of Game-Turn Five, the Allied Player receives 12 extra Replacement Points. These points may be added to any HQ’s on the map in any combination by simply replacing the HQ’s existing replacement chit with one of greater strength.

[23.54] British parachute companies that land off the eastern map edge are not eliminated. Instead, they are placed in a reduced condition in an 0001 hex of Map D. They must be placed in the hex in which they “exited” the map.

[24.1] Airborne Division HQ’s ALWAYS land safely by glider.

[24.1] Glider battalions may not be broken down to land.

[27.1] If the German Player ever occupies a sub-beach hex, all Allied demolition engineer points in that hex are eliminated. In addition, no reinforcements may land there.

[29.29] In addition, the Allied Player receives a shift of one column to the right on the CRT for each flail tank unit participating in the attack.

[32.0] Starting with Game-Turn Five, the Allied Player may declare that any Landing Beach has “failed”. This declaration is made at the beginning of the Allied Invasion Stage. When an invasion has failed, incoming reinforcements for that beach are delayed 8 Game-Turns, and may be brought onto any other beach. All subsequent Mulberry die rolls are increased by TWO. All units that have landed on the beach that failed must remain - there is no evacuation. However, the Allied Player may begin to use the Ground Support Strengths of his air and naval units on the applicable map (of course, only if all the other Landing Beaches have reached their Gap Numbers).

[32.1] The instant a beach reaches its Gap Number, the Allied Player is permitted a “free” Battalion Breakdown and Buildup Segment (of course, subject to all the restrictions of Case 15.2)

SCENARIOS:

[33.1] THE FALL OF CHERBOURG

1. German unit 2/729/243 should be 2/729/709. Unit EB/7Ar(I) should be EB/7Ar(R). 1 “75” battery should be set up in hex 1307, not 1303. 1/919/709*(I) sets up in 2711, not 2811.
2. U.S. 801/VII(T) should read 801/4xx(AT). Where called for, the U.S. Player should set up his units in hypothetical hexrow 3900 (see clarifications earlier)
3. Ignore Case 33.17c (see clarification earlier)

[33.2] THE CAUMONT GAP

1. German setup changes are as follows: 38/2Pxx(R): 5514; 17PG(R): 5114. Both MkV companies of Panzer Lehr should be MkVI.
2. Allied setup changes are as follows: ES/56/50(I): 4006; SWB/56/50(I): 3906; GLO/56/50(I): 3805; DLI/151/50(I): 4001; DLI/51/50(I): 3902; DLI/151/50(I): 3802; all units of 7Axx: within 2 hexes of 3205. Omit all units of British 231st Brigade. Air unit 363 (P47) should be 362.
3. At the beginning of each German Player-Turn, this Player rolls the die once for 2nd Panzer Division and once for 3rd FL Division. The resulting number is the number of units from these respective divisions that may be moved normally for the remainder of the game. Not before these units have been “committed” may they be moved.

[33.3] OPERATION “EPSOM”

1. All German infantry units of the 716th Division should start the game reduced. The German Player receives 10 entrenchment markers, not 6. All units of 21Pxx may trace supply to any Friendly HQ.
2. The British Player may receive all units of 4Ax. They are under the same setup restrictions as 43rd Division. Tank unit 144/3Ax should be 144/33Ax. 3rd Division should exclude 22D/3xx(Flail) from its setup. All units of 50xx may trace supply to any HQ. Artillery unit 19/I should read 6/I.

[33.4] BLOODY OMAHA

The designation “1T” on Easy Red-1 and Dog Red sub-beaches should read “1Dd”.

[33.5] GOLD, JUNO, SWORD

1. During the Invasion Stage, British commando units may land in battalion-size before the Gap Number is reached. They are never subject to drift die rolls, even if they land as normal assault units on a sub-beach hex. For stacking purposes, each unit equals 2 companies. They may never be pinned, although they are reduced by any “E” result by small arms fire.

2. The deployment of command units at the start of the game should be changed as follows: Roger, H-Hour: 4CD/3xx; Roger, 2nd Sea Landing Phase: 3CD/3xx; Roger, 3rd Sea Landing Phase: 6CD/3xx, 45CD/3xx (see Note 1). 47CD/50xx and 10CD/3xx may land on any Map D beach hex during H-Hour. 48CD/3xx may land on any beach hex during the 2nd Sea Landing Phase.
3. The “1T” designation on the following 3rd Sea Landing Phase sub-beaches should be “Cent” assault companies”: Nan Green, Nan Red, Jig Red, and King Red.
4. Naval unit FLORES is a DD.
5. German commitment die rolls should be delayed ONE Game-Turn (i.e., the first die roll takes place on Game-Turn TWO, the second multiplied by two - on Game-Turn Three, etc.).

[33.6] UTAH BEACH

1. German units 513/30x(R), 517/30x(R), and 518/30x(R) should setup on hex B5827.
2. The Allied naval unit SOEMBA is a DD.

[33.7] CAMPAIGN GAME

1. Ignore all references to British commando units on the Reinforcement Schedule. On Game-Turn 5, 41CD/3xx(C) may arrive on Sword Beach, and 46/3xx(C) may land on Juno Beach.
2. The following German units are missing from the setup: 2/739/709(I): E1433; 561/243xx(I): E2141; 1/243xx(A): E2747; 709xx(R): E2211; 629/7Ar(I): E1135.

SUGGESTED RULES ADDITIONS:

A. FLAK

1. Using this rule, air units that are using their Ground Support Strengths against an Enemy unit may be fired upon by that Enemy unit. However when using this rule, the number of air units that may use their GS strengths against a hex is increased to 3 (see Case 17.34)
2. Each ground unit in the game possesses a Flak Rating:
 - a: All company or static units (exception 2b): 0
 - b: German “88” companies: 2
 - c: All battalion units (exception 2d): 1
 - d: German “88” battalions: 3
 - e: HQ units or any hex with 3 hexes of an HQ: 3
3. Before any combat in which air units are participating is resolved, Flak must be performed. This is done by rolling a single die once for each air unit using its Ground Support Strength against the hex. Refer only to the HIGHEST-rated flak unit in the hex (or, if within 3 hexes, an HQ). All others are ignored. On a die roll equal to or less than this unit’s Flak Rating, the air unit being rolled for is reduced (or, if already reduced, eliminated). After these resolutions, the normal combat may take place.
4. No flak may take place at night.
5. When using this rule, both German and the Allied Player may replace one step of strength on any existing air unit during the AM Mutual Air Allocation Stage of odd-numbered days (not Game-Turns). This is performed simply by flipping any reduced air unit back onto its full strength side.

B. ADVANCE AFTER COMBAT IN BOCAGE

1. Whenever an Enemy unit in a Bocage hex is being attack, the Owing Player may declare an “Accelerated Assault” (AA).
2. If an AA is declared, the attacking Player may ignore Case 9.93, which restricts advances after combat in Bocage.

3. If an AA is declared, the attacking Player's units are automatically disrupted at the conclusion of the attack. However, if the combat result calls for disruption or demoralization for the attacking units, there is no additional effect to these units.

C. ENGINEERS

1. If an engineer unit of any size is stacked in the same hex as a non-engineer unit, and that stack of units is attacking an Enemy occupied hex, the attacking Player is permitted an "Engineer Combat Bonus." This Bonus allows the attacking Player to shift the ratio one to the right on the CRT.
2. Each individual combat is only permitted ONE Engineer Combat Bonus (i.e., a maximum on one shift to the right for this reason)
3. If the attacking Player is utilizing an Engineer Combat Bonus, then his participating engineer unit(s) must be the first of his units to take any losses in this combat should he suffer an adverse combat result.

D. VARIABLE ALLIED REINFORCEMENTS

1. Using this rule, ignore the Allied Reinforcement Schedule (except for glider units) after Game-Turn Three. Instead every Allied unit on the Reinforcement Schedule that has not landed by the end of this Game-Turn is considered "available" for reinforcements.
2. Starting with Game-Turn Four, the Allied Player rolls a single die once for each Landing Beach on the map. This die roll takes place at the beginning of his Reinforcement Segment (even if a Landing Beach has not yet reached its Gap Number).
The resulting die roll is the number of units that the Allied Player may choose from his "available" reinforcements to land during that Game-Turn on the the Landing Beach just rolled for.
3. If a Landing Beach has "failed", the Allied Player does not roll a die for this beach during his Reinforcement Segment.
4. During Heavy Overcast Game-Turns, halve the die roll for each Landing Beach (rounding fractions down).
5. During Store Game-Turns, no reinforcements may be landed by the Allied Player at all (i.e., no die rolls take place).
6. There are no restrictions with regard to which Landing Beach available reinforcements may be landed on. Units may be landed on any beach.

E. ARMOR COMBAT OPTION

1. In an attack, any full-strength tank battalion may (at the Owning Player's option) instead utilize the Combat and Armor Strengths of its reduced side. This decision must be made by the attacking Player before ratio determination. However, note that the tank unit is not actually reduced by this decision. It may only be reduced if it takes step losses normally.
2. Example: A U.S. 5-10-12 tank battalion is stacked with two 2(1)6 infantry companies. Normally, this stack does not meet the requirements for an Armor Superiority Bonus. However, before the resolution of an attack, the U.S. Player states, "I am using the Strengths of the tank's reduced side." As such, for this combat, the unit becomes 2-5-12. The stack now meets the requirements for Armor Superiority. In the ensuing attack, the stack has a Combat Strength of SIX and an Armor Strength of FIVE.

F. GAP BLOWING AT HIGH TIDE

1. Allied demolition engineers had limited capability to blow gaps underwater (i.e. at high tide). As a result, the Allied Player should be permitted to blow gaps during even-numbered Game-Turns. However, two is subtracted from all die rolls when blowing gaps during these Game-Turns (0 or -1 results always yield no gaps)

ATLANTIC WALL - BATTLE REPORT

30 giugno 1984: dopo accordi vari e sfide successive è avvenuto il primo round del tanto atteso confronto tra le sezioni patavina e valdagnese del Valgame®, avente per oggetto il gioco Atlantic Wall. Già giocato da tutti i contendenti - chi più e chi meno - è stato ovviamente giocato su un terreno piuttosto conosciuto, cioè lo sbarco. Date le diverse maniere di affrontare il gioco, entrambi i team hanno avuto delle sorprese per quanto concerne lo sviluppo e l'accurato sfruttamento delle possibilità offerte, ma anche sulla comprensione delle regole. In ogni caso è stata estremamente utile l'esperienza per confrontare i propri modi di sviluppare un gioco di tale portata e per poter apportare delle novità - dato che Atlantic Wall consente una certa variabilità di strategie.

Ovviamente c'è stata una preparazione interna per prevedere - soprattutto da parte alleata - un piano d'operazioni funzionale.

I tedeschi: impersonati da Marco-Panzer ed Andrea Brusati, rispettivamente occupatisi dei settori Caen-Omaha e Cotentin.

Gli alleati: Dario (Omaha e Utah), Sandro (Gold-Juno-Sword); con la fattiva collaborazione di "Lilla" saltuariamente a Utah.

Piano alleato: lancio delle divisioni paracadutiste americane nelle zone storiche con obiettivo chiave Carentan. Il lancio della 6ª inglese è stato previsto sulla linea Evercy-Noyet-Sequeville, ma successivamente si è preferito limitare lo spostamento nell'entroterra della divisione inglese per timore di non poterla rilevare in tempi brevi e per timore anche del "clear" vicino Caen.

La soluzione del lanco della 6ª favoriva in ultima analisi il piano strategico alleato adottato (che qui non vi raccontiamo). Accordi precedenti avevano posto in luce all'interno del team alleato la necessità di coordinare lo sfruttamento dei mezzi aerei e navali, nonché la possibilità di rifornimento in base alle esigenze del piano originale. Era comunque stata prevista una certa flessibilità in rapporto all'evolversi della situazione.

Il gioco è durato un giorno intero ed è stato interrotto al 7º turno con in essere la fase di combattimento tedesca a Utah e penisola del Cotentin e la fase di combattimento alleata nelle mappe C e L, questo per lo sfalsamento del comando. In ogni caso si avranno ulteriori sessioni dove continueremo il gioco per arrivare ad una qualche soluzione. Chi avesse interesse a consultare il piazzamento delle unità visto come un gioco campagna che inizi al secondo giorno (7 giugno) e che quindi eviti lo sbarco può farne richiesta.

Il 1º turno ha visto buoni progressi a Juno, un massacro di genieri a Gold (6 volte 6 col dado e ben 6 pedine di punti genieri fuori gioco), che non arrivava a praticare varchi (Gap). Solo alla terza Landing Phase si vedevano pochi sparuti genieri sbarcare e praticare 2 varchi.

Sword andava abbastanza bene, anche se le prime due ondate di commandos venivano massacrare in toto a causa del ben concentrato tiro delle batterie tedesche. Il bombardamento aereo iniziale non aveva ovviamente alcun effetto, ma è stato fatto ogni sforzo da parte alleata contro le batterie - che sono tante - sulle spiagge inglesi.

Il risultato si aveva un po' alla volta nel corso del gioco con la progressiva eliminazione delle batterie, soprattutto di Le Havre, aiutati anche da una buona dose di c... (1 col dado).

Lo sbarco aereo della 6^a aviotrasportata inglese è avvenuto con minimo scatter e notevoli riduzioni di compagnie; in ogni caso ben due battaglioni sono stati ricostituiti quasi subito, per essere posti sulla strada che porta ad Omaha.

Le spiagge americane andavano abbastanza bene per Utah, come al solito, aiutata anche da un meraviglioso lancio dei parà americani; Omaha registrava un bassissimo numero di "Gap" sin dall'inizio ed è proprio su questa spiaggia che ci si è battuti all'ultimo counter. Infatti i tedeschi portano subito - appena "committed" - il solito battaglione ciclisti sulla spiaggia per poter colpire col fuoco delle mitragliatrici le compagnie americane con valori alti e quindi mortali. Infatti Omaha rischia seriamente di essere buttata a mare ed arriva colle unghie e coi denti a raggiungere il "Gap.Number" in possesso di pochi esagoni. Data la politica seguita dagli alleati, nel secondo turno non sono stati sbarcati rinforzi per evitarne l'uccisione a causa della regola che stabilisce che unità non d'assalto (quindi compagnie di rinforzo) sono eliminate con un risultato di PINNED sulla tabella del fuoco delle armi leggere (small arms). D'altronde è stata anche cura del comando alleato prevedere quali esagoni colpire sulle spiagge con LCT e navi per aprirsi dei varchi.

Al terzo turno tutte e tre le spiagge inglesi raggiungono il fatidico "Gap Number" ed iniziano l'avanzata all'interno, frenate dal buon risultato del dado del "commitment" di Marco: 6. Subiscono infatti, come storicamente, un contrattacco contro Sword (che è sempre stata particolarmente presa di mira) da parte di un battaglione di Pantera della 21^a Panzer e del battaglione esplorante della medesima. L'appoggio aero-navale costringe però i tedeschi a ritirarsi con perdite gravi. Gold è l'ultima spiaggia a raggiungere il fatidico "Gap Number" e rischia anche notevolmente perché un battaglione tedesco si porta in spiaggia per sparare: ma è raggiunto da ben tre uno in rapida successione dalle batterie delle navi e quindi eliminato.

Omaha riesce a raggiungere il Gap Number alla 3^a Landing Phase del 4^o turno, quando ormai ogni speranza sembrerebbe compromessa dal solito battaglione ciclisti dietro Omaha che raggiunge la spiaggia ed inizia il tiro armi leggere infliggendo perdite paurose agli americani. È stato veramente l'ultimo tiro di dado a salvare la spiaggia. Comunque i tedeschi, nella successiva loro fase di combattimento riducono Omaha ad un paio di esagoni, ma al 5^o turno sbarcano i battaglioni interi della 29^a che iniziano finalmente a consolidare la posizione. I tedeschi tentano tutto per buttare a mare gli americani, persino con attacchi 1-4 contro appoggi di navi ed aerei, e questo sino al 7^o turno, ove il gioco si interrompe con una testa di ponte che è sul punto di espandersi, essendosi sacrificati i tedeschi per tentarne l'annientamento.

A Utah accorrono da tutte le parti i tedeschi che riescono a costituire un fronte intorno agli sbarcati ed ai paracadutisti. Gli americani si "lasciano fare".

Il secondo giorno un bel tiro di dado consente di mettere in funzione ben otto divisioni rifornite con metà aerei in appoggio (light overcast). Gli alleati decidono di puntare sulla distruzione dell'aviazione tedesca. Quindi una marea di punti aerei va in interdizione (64) ed il resto va in appoggio agli americani mal messi, salvo due unità aeree.

La mancanza di interdizione consente ai tedeschi di fare arrivare rinforzi con tutta tranquillità e di essere riforniti senza grossi problemi. Sulle spiagge inglesi si scatenano le divisioni 12^a SS e 12^a Pz che contrattaccano unitamente alla 711^a di fanteria tentando di distruggere Sword e conquistare la foce della Orne, per impedire agli inglesi di entrare nella zona di "clear" ad ovest di Caen. Gli attacchi si susseguono pesantemente, con gravi perdite da ambo le parti e con la conquista di

qualche esagono da parte tedesca, il che impone agli inglesi una piccola striscia di esa con le spalle al mare. Nel frattempo avviene alla mossa inglese del 7° turno l'effettiva unificazione del fronte inglese dell'8ª Armata con la 6ª divisione aviotrasportata, che si incunea pericolosamente quindi - e senza grosse opposizioni - verso Caen.

Omaha ha logorato in virtù della forza dei battaglioni interi americani (quelli della holding area sono in buona parte morti, essendo state eliminate 30 compagnie d'assalto) e dell'appoggio aeronavale. Il tiro delle batterie tedesche viene pian piano messo a tacere.

Utah è in una situazione precaria essendo attaccata da ogni parte dai tedeschi accorsi in gran numero. Si attende ormai il 3° giorno per mettere a posto le cose. Speriamo di avere presto l'occasione per poter continuare il report e di vedere come andrà a finire!

A cura di Alessandro Massignani e del "VALGAME"

articolo pubblicato su "Blitzkrieg" n. 4



SITUAZIONE: AL GIORNO 7 GIUGNO - TURNO 7

Fase di Combattimento Alleata (risolvere gli attacchi) sulle mappe D - C

Fase di Combattimento Tedesca in mappe E - B risolvere gli attacchi tedeschi

Weather: Light Overcast

Unità alleate in supply:	8 divisioni	<u>unsupported</u>
	3 ^a Inglese	51 ^a inglese
	3 ^a canadese	7 ^a A
	5 ^a inglese	29 ^a US
	6 ^a avio	2 ^a US
	1 ^a US	90 ^a US
	4 ^a US	
	82 ^a US	
	101 ^a US	

SCENARIO PER ATLANTIC WALL

Continuazione della partita del 30.06.84

MAPPA A

0307 (Briquebeo)	458/7Ar (A)
1014	17/7Ar (MG)
1216 (Carteret)	1/921/243 (BI)
1913 (Portbail)	2/921/243 (BI)
2909 (Bretteville)	Oet/7Ar (I)
4805 (Geffosses)	Ost/7Ar (I)
5406 (Blainville)	Ost/7Ar (I)

MAPPA E

0744	Batt. 150
1037	2 batt. 150
1130	2 batt. 105
1130	1 batt. 240
0621	1 batt. 105
0821	1 batt. 280
0818	1 batt. 105
1007 (Barfietar)	1 batt. 150
1307	1 batt. 75
1607 (Reville)	1 batt. 105
2612	1 batt. 105
3013	649/709xx (I)
1536	144/7Ar (I)
1335	709xx (E)
1232	2/PJT/7Ar (P)
1131	235/7Ar 88 (AT)
1132	EZ/7Ar Cp (BI)
0936	3/PJT/7Ar (P)
1135	629/7Ar (I) Marine 7Ar
1034	604/7Ar (I)
1035	1/PJT/7Ar (P)
1036	14/7Ar 88 (AT)

SCENARIO ATLANTIC WALL - MAPPA D - CAEN

4429	346xx (R) Cp
4424	1, 2, 3/858/346 (I); 346/LXXXI (HQ)
4423	346xx (E)
4414	4/12Pz.(A) <u>Out of Ammo</u>
4416	716/LXXXIV (HQ)
4125	1 Cp Stug
3925	1/25/12P (M)
3923	2 cp (M) <u>DIS</u>
3819	12Pxx (AT) Op
3724	3/25/12P (M)
3623	12Pxx (T) stug; 1 Cp 12Pxx (E)
3524	2/25/12P (M)
3522	1 Cp (AT) 88
3616	2/12Pz (SP) out of Ammo
3517	3/12Pz (SP) out of Ammo
3417	1/12Pz (SP) <u>depl.</u>
3318	12P/ISS (HQ)
3218	5/12Pz (ROCKET) out of Bty 1
3120	3/26/12z (M) <u>DIS</u>
3119	12Pz Stug <u>red</u> ; Cp 12Pzz (E); all <u>DIS</u> ; 1 Cp Luft
3416	1 Cp (AT) 88
3514	21Pz/LXXXIV (HQ) 1 rimpiazzo
3414	155/21Pz (SP) <u>depl.</u>
2612	1 NEST/716
3016	1 Cp Luft; 1 Cp 88 (AT)
3015	155/21Pz (SP) <u>depl.</u> ; 1/26/12Pz. (M); 1 Cp 88 (AT)
3214	220/21Pz (E); 21 Pxx (E); 1 Cp 88 (AT)
3313	2/26/12Pz (M); 305/21Pz 88Cp
3312	711xx (E); 1 Cp 75 (AT)
3410	1/12/12Pz (MIV); 2 Cp (R)
3311	12Pxx (E); 1 Cp (AT) 88
3310	200/21P (R) <u>red.</u> ; 1/100/21P (T); 1 Cp (M) all <u>DIS</u>
3309	2/125/21P (M); 2/100/21P (<u>red</u>) (T); 1 Cp 88 AT
3308	1/731/711 <u>DIS</u> (I); 2/731/711 (I); 1 Cp 88 (AT)
3806	1/125/12Pz (M)
3709	155/21Pz (SP) <u>Out of Ammo</u>
3607	1 Cp (I) 1(1)6
3508	711/LXXXIV (HQ)
3507	1 Cp (I) 1(1)6
3506	1 Cp 88 (AT)
3407	1/744/711 (I); 2/744/711 (I) <u>red.</u> ; 1 Cp Stug
3406	2/763/711 (I)
3306	1/763/711 (I); 2/12/12Pz (PV); 1 Cp (R)
3404	1 Cp (I) 1(1)6
3305	711xx (R)
3104	1 Cp (I) 2(1)6
2723	642/716 (I) <u>ISO20</u>

HOLDING AREA

716^a div.

1, 2/726/716 - 1/706/716 - 441/716 - 1/736/716

21^a Pz

1, 2/192/21Pz (M) - 21Pxx (T) Stug

12^a SS Pz

12Pxx (R) 234 -

711 Div.
711xx (AT)

SCENARIO ATLANTIC WALL – MAPPA C - OMAHA

1730	1 batt 105 – 1 batt 150
2405	1 batt 105 – 1 batt 150
1528	1 RN/352
1825	2/916/352 (I)
1819	1 Cp (I) 2(1)6
1918	1 Cp (I) 1 (2) 6 DEM; 1 Cp (I) <u>DIS</u> ; 1 Cp (I)
2224	1/916/352 (I)
2319	352/LXXXIV (HQ)
2316	352xx (E)
2212	1/915/352 (I) <u>DIS</u> ; 1 Cp (I)
2401	1 Cp (I)
2601	1 Cp (I)
3002	1 Cp (I)
3703	3 Cp 88 (AT)
2419	1/352xx (A) <u>Out of Battery 1</u>
2718	2/352zx (A) <u>Out of Ammo</u>

HOLDING AREA

1/914/352	(I)
2/914/352	(I)
2/915/352	(I)
2/736/716	(I)

SCENARIO ATLANTIC WALL - MAPPA B

0416	1013/7Ar (A) <u>Out of Battery 1</u>
0518	91/LXXXIV (HQ); 456/7Ar (A) <u>depl.</u> ; 457/7Ar (A) <u>depl.</u>
0519	2/91xx (A) <u>Out of Ammo</u> – <u>Out of Battery 2</u>
0618	1/91xx (A) <u>Out of Ammo</u> ; 709/LXXXIV (HQ)
0712	709/xx (R)
0913	1/729/709 (I)
0912	2/729/709 (I)
0911	3/729/709 (I)
1013	1/739/709 (I)
1113	2/739/709 (I)
1116	1/1058/91 (I)
1117	2/1058/91 (I)
1218	3/1057/91 (I)
1217	1/1057/91 (I)
1217	91xx (R); 91xx (AT) Cp
1212	SB/7Ar (M)
1317	91xx (E); 2 Cp (I) 2(1)6
1417	2/920/243 (IB)
1416	243xx R
1519	1012/7Ar (A) <u>Out of Battery 2</u>
1518	243/LXXXIV (HQ)
1517	2/1057/91 (I)
1511	795/709 (I); 1 Cp I
1622	1/243xx (A) <u>Out of Battery 1</u>
1619	2/922/243 (I)
1617	1/922/243 (I)
1717	1/9207243 (BI)

2424	243xx (AT)
2423	561/243 (I)
2215	513/30x
2414	518/30x
2514	517/30x
2615	243xx (E)
2614	206/7Ar (T)
2613	2/6FJ/91 (M)
2716	LXXXIV/7A (HQ)
2814	1/6FJ/91 (M)
3014	3/6FJ/91 (M)
3933	1011/7Ar (A) <u>Out of Battery 2</u>
0614	1 batt. 105 – 1 batt. 122
0714	2 batt. 150
1609	3 batt. 105

HOLDING AREA

1/919/709 - 1/919/709

SCENARIO ATLANTIC WALL - UTAH BEACH MAPPA B

0411	746/4xx (T)
0512	4xx (R); 2/8/4 (I)
0710	4xx (E)
0809	1/8/4 (I) <u>DEM</u>
0910	2/33/4 (I) <u>DEM</u>
1109	44/4xx (A); 29/4xx (A); 42/4xx
1110	4/VII (HQ)
1111	1/22/4 (I)
1011	899/4xx (T) <u>DEM</u>
1012	1 Cp Assault Dd (T); 3/12/4 (I)
1311	801/4xx (AT)
1310	2/12/4 (I)
1409	1/12/4 (I) <u>DIS</u>
1408	2 Cp Assault (E) <u>DEM</u>
1614	65/4xx (A) o.o.B.1; 20/4xx (A) o.o.B.2; 87/4rx (A) o.o.B. 2: <u>all Out of Comm.</u>
E3207	1, 3/359/90 (I) <u>mappa E</u>
1314	1/506/101 (P)
1216	f/501/101 (P) <u>red.</u> ; 3/501/101 (P)
1615	101/VIII (HQ)
1616	3/502/101 (I) <u>red.</u>
1516	Cp a) ed f) /502/101 (P) <u>red.</u>
2409	a/501/101 (<u>red.</u>)
2116	h/507/82 (<u>red.</u>); g/507/82 (<u>red.</u>)
2214	a81/101xx (AT); a326/101xx (E)
2313	c81/101xx (AT); b/81/101
2411	d/501/101 (P) <u>red.</u> ; e/501/101 (P) <u>red.</u>
2512 (Carentan)	2/505/82 (P);
2611 (Carentan)	3/505/82 (P); c80/821x (AT); a307/82xx (E)
2811	1/325/82 (P); e/507/82 (P) <u>red.</u>
2911	320/82xx (A)
3010	82/VIII (HQ); a/456/82 (A)
2913	3/508/82 (P); f/507/82 (P) <u>red.</u> ; c/508/82 (P)
3113	2/401/82 (G) (<u>red.</u>); a/507/82 (P) <u>red.</u> ; c/507/82 (P)
3213	1/505/82 (P); b/507/82 (P) <u>red.</u>

HOLDING AREA

299/4xx (E); 3/8/4 (I); 3/22/4(I); 70/4xx (t); 237/4xx (E)

NAVI

DD 6
Dde 2
CL 1
CLr 1
Cae 2
BB 1

SCENARIO ATLANTIC WALL - MAPPA OMAHA - MAPPA C

2513 2/26/1 (I)
2214 1xx (E)
2213 1/26/1 (I); 2 Cp Assault (I)
2017 2/18/1 (I); 1 Cp M5 (T); 1 Cp M4/M10 (T)
2117 3/18/1 (I); 1Cp1xx (R)
2116 1/V (HQ); 2/115/29 (I); 1/115/29 (I)
2113 2/26/1 (I); 1 Cp (MG) 4 (1)6; 1 Cp (I)
2115 3/115/29 (I); 29xx (R)
1917 1/18/1 (I) ; 2 Cp (T)
2014 112/29xx (E); 1, 2 e 3 /175/29; 62/1xx (SP) o.o.B1; 7/1xx (A) o.o.B. 2; 33/1xx (A)
o.o.B.2; 32/1xx (A) o.o.B.; 5/1xx (A) o.o.B.2; 29/V (HQ) (UNSUPP.)
1916 1, 2 e 3/9/2 (I); 58/29xx Sp o.o.B.1; 81/29xx (A); 110/29xx (A); 111/29xx (A); 224/29xx (A);
227/29xx (A) all o.o.B.2

Note

attacchi in corso: ad ovest appoggio 1 CL Shylla - 1 CL Glasgow (red)
ad est appoggio BB Texas, BB Arkansas

HOLDING AREA

745/V (T)

1ª div

741/1 (T)
37/1 (E)
336/1 (E)
1, 2 e 3/16/1 (I)

29ª div

121/29xx (E)
743/29 (T)
1, 2 e 3/116/29 (I)

INGLESI IN MAPPA OMAHA:

2301 1 Cp Assault (I); 1 Cp CENT (T)
2501 8H/7Axx (R)

NAVI

DD 8
DDr 3
CL 1
CLr 2
CA =
MN =
BB 2

SCENARIO ATLANTIC WALL MAPPA D - GOLD-JUNO - SWORD

2531 5/7xx (A) o.o.B.2; 3/7xx (SP) Out of Battery 1
2433 CLY/22/7°; 2 Cp (M)
2532 65/7° (AT)
2633 1 Cp (I); 2 Cp (T)
2632 7Axx (E)
2631 5/22/7A(T); 7Axx/XXX (HQ)
2732 1/22/7A (T); 1 Cp (M)
2831 2 Cp (I)
2932 2 Cp (I)
3130 2 Cp (I)
3227 3 btg 131/7A
4031 b/13/5/6 Cp (P)
4130 c/13/5/6 Cp (P)
4128 RUR/6/6 (G); a/13/5/6 Cp (P)
3927 7/5/6 (P); Cp 4/6xx (AT)
3826 12/5/6 (P)
3626 6/I (HQ)
3725 b8/3/6 red.; c9/3/6 DIS red.
3625 53/6 (A) Out of Battery 2; a1/3/6 red.
3526 dOB/6/6 (G); 591/6 (E)
3425 c1/3/6 red.; 2 Cp (G)
3324 b1/3/6 (P); b9/3/6 red.; 1 Cp /G)
2520 a/6 (T); b/6 (R) ; Out of Supply
2517 OB/6/6 (G) Out of Supply
2913 V/6/6 (G) Out of Supply
2227 CH/50xx (A); 74/50xx (A); 124/50xx (A)
2226 86/50xx (SP); 90/50xx (SP); 147/50xx (SP)
2225 6xx (A) Out of Battery 2; 73/XXX (AT)
2424 3CD/3xx red. DIS; 1 Cp (M) DIS; 1 Cp (T) DIS
2523 V/231/50 (I); 1 Cp (I)
2626 2 Cp (M) DIS
2624 1 Cp (I)
2621 2 Cp (I)
2727 50/XXX (HQ); 3 Cp (R) Hum
2927 DL/151/50
2926 3 Cp (I)
3026 50xx (E)
3025 44, WD, RSG (T) 4x
3024 CLY/50 (T); 1 Cp (E)
3127 DL, DL/151/50 (I)
3126 24L/50 (T); 102/50 (AT); 1 Cp (E)
3124 SWB/56/50 (I); 1 Cp (T)
3123 2 Cp (T); 1 Cp (I)
3225 GLO/56/50 (I); 1 Cp (T); 1 Cp CENT
3224 RS/56/50 (I); 2 Cp (T)
2718 127/51 (A) Out of Battery 2
2717 3 btg AS, BW, BW/154/51 (I)
2716 CH/152/51
2815 SH/152/51
2814 SH/152/51
2615 51/I (HQ) UNSUPP:
2715 126/51 (A)
2714 3 Cp (E)
2914 BW/155/51 (I); 1 Cp (T)
3013 GH/153/51 (I); 1 Cp (T)
3113 GH/153/51 (I); 1 Cp Arch; 1 Cp F
3012 61/51xx (AT)

3221 HLY/9/3can; 1 Cp (T); 1 Cp F
 3021 NNS/9/3 (I); 2 Cp (I)
 2921 SDG/9/3 (I); 2 Cp (I)
 2920 3xx (E); 1 Cp (AT)
 2919 QRC/8/3 (I); 1 Cp (AT)
 2918 3 Cp (I)
 3017 NSR/8/3 (I); 2 Cp (I)
 2917 RC/8/3 (I); 1 Cp (I); 1 Cp Arch
 2916 SFR/3 (T); 2 Cp (R)
 2821 1 Cp (E)
 2420 3/I (HQ) (can.)
 2321 62/I (I)AT); 4RHA/I (A) Out of Battery 2
 2320 CHO/3 (A); 19/3xx (SP)
 2319 14/3xx (SP); 13/3xx (SP); 12/3xx (SP); 128/51 (A) o.o.B. 1; MX/51 (A) o.o.B. 1; 3 Cp Hum
 2811 3xx (E); 1 Cp (T); 1 Cp F
 2908 7/3xx (SP); 76/3xx (SP) all depl.; 33/3xx (SP)
 2911 3xx (R)
 3008 3/I (HQ) con 5 rimpiazzi
 3007 25/I (A) o.o.B. 2; 53/I (A) o.o.B 2; MX/3xx (A)
 3006 45CD/9/3 (C) red.; 6CD/3xx (C) red.; all DIS
 3004 RUR/9/3 (I); LC/9/3 (I)
 3112 41CD/3xx (C); 1 Cp (I)
 3111 48CD/3 red.; 1 Cp (I); 1 Cp F
 3110 2 Cp (I); 1 Cp F
 3109 ERY/3 (T); 1 Cp (M); 1 Cp (R)
 3108 WW/185/3 (I); 1 Cp (E); 1 Cp (AT)
 3107 NF/185/3 (I); 1 Cp (E)
 3106 SL/8/3 (I) red.
 3105 KSB/9/3 (I); 1 Cp (E)
 3206 SLI/185/3 (I); 1 Cp (T); 1 Cp Arch
 3205 STF/3 (T); 2 Cp (M)
 3307 SF/8/3 (I); red.; 2 Cp (AT) ISO 1

HOLDING AREA

50^a div.

61/50xx (R) - 1RMA/50 (T) - 4DG/50 (T) - NTY/50 (T) - H, D /231/50 - EY, GR, GR/69/50 (I) - KRRC/50 (R)

3^a div.

20/3xx (AT) - 13H, 22D/3xx (T) - EY/8/3 (I) -

3^a Can.

1H/3 (T) - 2RMA/3 (T) - FG5/3xx (T) - 3xx (AT) - RCH/3 (R) - RWR, RRR, CSR/7/3 (I)

6^a airborne

1, 8, 9/3/6 (P) - 13/5/6 (P) -
 DY/51xx (R) - 51xx (E) - KRRC/4x (M) - RB/22/7A (M) -

NAVI

DD	38
CL	8
CLf	1
CA	=
MNr	1
BB	2

An Authentic Military History
Simulation Game

The Game of the Week #2000



ATLANTIC WALL

The Invasion of Europe June 1944



GAME DESIGN: Joseph M. Balkoski • GRAPHIC DESIGN: Redmond A. Sissonen • GAME DEVELOPMENT: Steven Ross

Copyright © 1995, Simulation Publications, Inc., New York, NY
"ATLANTIC WALL" is SPI's name for its product line of games on the WWII Allied invasion of Europe. TM registered.