

ASCARI

SCENARI

S1 PRIMA AGORDAT

27 Giugno 1890

Un gruppo di Dervisci razziatori sono intercettati dagli Ascari comandati dal Capitano Gustavo fara nella pian di Agordat.

S1.1 SET UP

Usare la Mappa di Agordat

S1.11 Disposizione iniziale storica

Italiani:

Fara Ufficiale
1 II Inf
2 II Inf
1 II Inf
2 II Inf

Dervishi:

Faragiallah Emiro
1 Spear
2 Spear
3 Spear
1 Cav
1 Rifle
2 Rifle
3 Rifle
4 Rifle
5 Rifle
Booty x 4

S1.12 Come iniziare, disposizione delle unità:

Le unità italiane si dispongono entro la riva sinistra del torrente Inchierai, prima dei Dervisci, che si dispongono entro 3 esagoni dal villaggio di Algheden. Nel primo turno l'iniziativa è del giocatore Derviscio, che sarà il primo ad essere attivo, ponendo la pedina TURN sul lato della sua bandiera. La bandiera visibile sulla pedina TURN indica il giocatore attivo durante il turno.

S1.2 Unità Bottino

Le unità Bottino rappresentano il bottino raccolto dai Dervisci dopo il saccheggio del villaggio Dega della tribù Beni Amer. Sul lato di fronte è rappresentato un cammello; da questo lato l'unità è sotto controllo del giocatore derviscio e non può effettuare nessun tipo di combattimento, se non effettuare la Mischia come giocatore inattivo; il suo obiettivo è di uscire dalla mappa. Se una unità italiana durante la propria fase di movimento può tracciare una linea di vista libera entro 3 esagoni da una unità bottino, il giocatore italiano deve tirare un d6; con un risultato inferiore a 3 l'unità bottino rimane sotto il controllo del giocatore derviscio; con un risultato uguale o superiore a 3, l'unità bottino è immediatamente girata sul lato retro, che rappresenta le donne del villaggio Dega che si sono rivoltate



e possono attaccare i dervisci. L'unità è quindi sotto controllo italiano, può muoversi ed effettuare il combattimento di Mischia, con i valori presenti sulla pedina.



Se l'unità bottino/donne riceve un colpo e la relativa perdita, viene eliminata.

S1.3 Carta degli Effetti del Terreno (TEC)

Terreni specifici dello scenario

Forte: al tempo della battaglia il forte non esisteva; considerare questo esagono come Zeriba.

Zeriba: +1 per attraversare il lato esagono aggiungendo il costo del terreno; blocca la LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono all'interno della zeriba in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno della zeriba.

Camp/Village: al tempo della battaglia il Villaggio non esisteva; considerare questo esagono come Zeriba.

Nota: la Zeriba (o Zareba) era (in Sudan e nelle regioni circostanti) un recinto protettivo, fatto di cespugli spinosi.

S1.4 Condizioni di Vittoria

Il giocatore derviscio deve uscire dalla mappa da un esagono qualsiasi dal lato di Agordat (colonna 15XX), con almeno 4 unità combattenti (l'emiro non conta), oppure con un cammello oppure deve eliminare tutte le unità italiane. Il giocatore italiano deve evitare le condizioni di vittoria del giocatore derviscio.



S2 AGORDAT

21 Dicembre 1893



Il forte di Agordat

2200 Ascari e alcuni soldati nazionali, guidati dal Colonnello Arimondi, si scontrano nella piana di Agordat con circa 12,000 Madhisti, che cercavano di invadere la Colina Italiana di Eritrea. Una clamorosa vittoria Italiana, la prima della giovane nazione!

S2.1 SET UP

Usare la Mappa di Agordat

S2.11 Disposizione iniziale storica

Italiani:

Arimondi Ufficiale	1704
Salsa Ufficiale	1703
Cortese Ufficiale	1705
Galliano Ufficiale	1707
1 II	1706
2 II	1705
3 II	1703
4 II	1603

1 III	1707
3 III	1708
3 IV	1610
Asmara Foot Cav	1605
Keren Foot Cav	1505
A Batt mule	1910
B Batt mule	1704
Barca Band	1606

Dervisci:

A Wad Ali Emiro 3101

Tutti entro 4 esagoni da

Ibrahim Emiro IB

1-4 Rifle IB

1-2 Spear IB

1 Cav IB

Er Rasur Emiro RA

5-7 Rifle RA

3-4 Spear RA

2 Cav RA

Daggasc Emiro DA

8-9 Rifle DA

5-7 Spear DA

3 Cav DA

Addacher Emiro AD

8-10 Spear AD

4 Cav AD

S2.12 Scenario a piazzamento libero. Disposizione delle unità:

Nello Scenario libero, gli Italiani possono disporsi tra le colonne 15xx e 18xx (incluse); I Dervisci possono piazzarsi tra le colonne 27xx e 33xx fino alla linea xx05 (incluse).

Durante il primo turno I Dervisci non possono muoversi, ma possono effettuare tutti I tipi di Fuoco.

Nel primo turno l'iniziativa sarà del giocatore Italiano, che sarà il primo ad essere attivo, ponendo la pedina TURN sul lato della sua bandiera. La bandiera visibile sulla pedina TURN indica il giocatore attivo durante il turno.

S2.2 Carta degli Effetti del Terreno (TEC)

Terreni specifici dello scenario:

Forte: costa 1 MP, blocca la LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono all'interno del forte in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno del forte;

River: il fiume Barka è intransitabile;

Zeriba: +1 per attraversare il lato esagono aggiungendo il costo del terreno; blocca la LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono all'interno della zeriba in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno della zeriba.

Camp/Village: costo 1 MP; blocca LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono all'interno del Campo in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno della Campo (vedere la TEC per gli esagoni coinvolti).

S2.3 Condizioni di Vittoria

I Dervisci devono occupare il forte di Agordat (esagono 1704) oppure eliminare 7 unità italiane (gli Ufficiali contano come unità).

Gli Italiani devono occupare il campo drviscio (esagono 3101) oppure eliminare 20 unità dervisce (gli Emiri contano come unità).



S3 COATIT

13 Gennaio 1895

L'esercito italiano in Eritrea, comandato dal Generale Baratieri, vince la sua ultima battaglia prima di Adua attaccando l'enorme esercito di Ras Mangasha a Coatit. La battaglia dura due giorni e gli Ascari mostrano tutto il loro valore svolgendo una manovra di ridispiegamento da manuale sotto il fuoco del nemico. Tatticamente un pareggio, ma strategicamente una grande vittoria.

S3.1 SET UP

Usare la mappa di Coatit.

S3.11 Disposizione iniziale storica

Italiani:

Baratieri	Ufficiale	2405
Galliano	Ufficiale III	2706
Toselli	Ufficiale IV	2408

Hidalgo	Ufficiale II	2204
2 II		2204
5 II		2104
4 MM		2005
5 MM		2308
6 MM		1905
1 III		2706
2 III		2705
3 III		2704
4 III		2606
5 III		2607
1 IV		2408
2 IV		2407
3 IV		2507
4 IV		2308
5 IV		2209
3 MM		2208
C Batt	battery	2210
Oculè	Cusai Band	2601
Seraè	Band	2602
Zaptiè	Cav	2405

Etiopi:

L'esercito etiopico appartiene ad un unico corpo provinciale.

Mangascha	Ras	3315
Tesfu	Ras	2914
Amac Sigal	Ras	3312
Ras	Ras	2716
Ras	Ras	3405
1 Rifle		3315
2 Rifle		3405
3 Rifle		3406
4 Rifle		3113
5 Rifle		3213
6 Rifle		3312
7 Rifle		3313
8 Rifle		3214
9 Rifle		3114
10 Rifle		3407
11 Rifle		3015
12 Rifle		2915
13 Rifle		2816
14 Rifle		2817
15 Rifle		3316
16 Rifle		3217
1 Spear		3216
2 Spear		3408
3 Spear		2717
4 Spear		2914
5 Spear	lato ridotto	2815
6 Spear		2716
7 Spear		2715

8 Spear	3014
9 Spear	3115
10 Spear	3215
11 Spear	3314

S3.12 Scenario a disposizione libera:

Per lo Scenario Storico, seguire le indicazioni della Disposizione Storica, mentre per lo Scenario libero, gli Italiani si dispongono per prima nella zona delimitata dagli esagoni 2701 fino al 2707 e dal 2707 al 2210 e dal 2210 al 1506. Gli Etiopici si piazzano successivamente nell'area delimitata dagli esagoni dal 2717 al 2715, dal 2715 al 3412 ed infine dal 3412 al 3403. Nel primo turno l'iniziativa sarà del giocatore Etiopico (essi sono stati appena svegliati dall'artiglieria italiana, per questo motivo l'unità in 2815 è sul lato ridotto), che sarà il primo ad essere attivo, ponendo la pedina TURN sul lato della sua bandiera sulla casella delle 05.00 della sequenza dei turni. La bandiera visibile sulla pedina TURN indica il giocatore attivo durante il turno.

S3.2 Sequenza del turno

Ogni turno rappresenta circa 60 minuti; durante il primo turno, il giocatore attivo è il giocatore etiopico; la sequenza di gioco continua fino al raggiungimento da parte di uno dei due giocatori delle condizioni di vittoria o alla fine del turno delle ore 7.00 del 14 Gennaio, per un totale di 16 turni di cui due notturni.

S3.3 Carta degli Effetti del Terreno (TEC)

Terreni specifici dello scenario

Burroni: conta come un terreno con più pendenze (multiple Slopes); nega il modificatore SUPPORTO se le unità italiane adiacenti sono a contatto attraverso un burrone; può bloccare la linea di vista (vedi S3.53) e blocca la linea di vista se posto tra due esagoni a elevazione inferiore.

Torrente: +1 per attraversare il lato esagono aggiungendo il costo del terreno, per le unità Italiane. Per le unità Etiopiche non ci sono modificatori. Modificatore +1 per il giocatore inattivo se l'unità del giocatore attivo attraversa un torrente per entrare in Mischia;

Campo/Villaggio: costo 1 MP; blocca LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono all'interno del Campo in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno della Campo (vedere la TEC per gli esagoni coinvolti).

S3.4 Movimento Etiopie

In questo scenario i fucilieri etiopici non ricevono mai un segnalino MOVED, a causa della loro abilità, conoscenza del terreno e alla loro specifica tattica di fuoco e di copertura. L'unica eccezione è la Regola Speciale del Segnalino di Fucile.

S3.5 Regole Speciali

S3.51 Segnalino di fucile

Segnalino di Fucile (regola 4.6).

I lancieri e la cavalleria etiopica possono effettuare il fuoco di fucileria e il fuoco di fucileria di opportunità se hanno il segnalino di fucile.

S3.52 Milizia Mobile

Le unità di Milizia Mobile (MM), che sparano come Bande, possono ricevere il modificatore di Supporto durante la fase di Fuoco, ma non possono darlo alle altre unità italiane.

S3.53 Linea di Vista

Se l'unità sparante o obiettivo si trova immediatamente adiacente ad un lato di esagono di burrone e la linea di vista tra di loro attraversa tale lato di esagono ed almeno un esagono di collina, non c'è linea di vista e non si può effettuare il fuoco. Se entrambe le unità sono adiacenti al burrone, sono in contatto e la linea di vista non attraversa nessun esagono di collina, la linea di vista è libera e si può effettuare il fuoco.

S3.54 Turno notturno

Durante questi turni la Linea di Vista si riduce a 2 esagoni.

S3.6 Condizioni di Vittoria

Gli Etiopici devono:

- Occupare almeno un esagono della città di Coatit: (esagoni 1501-1701-1601-1602),
- oppure eliminare 10 unità Italiane,
- oppure occupare l'esagono della Collina del Quartier Generale (HQ hill hex 2405) e eliminare almeno 6 unità italiane;
- oppure eliminare l'ufficiale Italiano Barattieri,

prima della fine del turno delle ore 07,00 del 14 Gennaio 1895 (gli Ufficiali contano come unità);

Gli Italiani devono:

- eliminare almeno 22 unità Etiopiche (I Ras contano come unità);
- oppure eliminare Ras Mangasha
- oppure occupare uno degli esagoni del campo di Ras Mangasha (esagoni 3216, 3217, 3315, 3316),

oppure evitare le condizioni di vittoria etiopiche.

ria di Agordat, dove con un pugno di uomini era riuscito a vincere la giornata contro un nemico preponderante e per tale motivo, non inoltrò gli ordini di ritiro del Battaglione inviati dal Governatore Baratieri, condannando il Maggiore Toselli e i suoi uomini a morte certa... sarà il preludio di Adua!

S4.1 SET UP

Usare la mappa di Amba Alagi.

S4.11 Disposizione iniziale storica

Italiani:

Toselli Ufficiale	1907
1 IV	2006
2 IV	2106
3 IV	2706
4 IV	2409
1 III	2007
c VI	2005
D Batt battery	1907
Oculè Cusai Band	1508
Ras Sehbat Band	3105
Sheik Tahla Band	1606
Degiac Alì Band	3205



S4 AMBA ALAGI

7 Dicembre 1895

Lo scontro tutto politico che oppone il Generale Arimondi e il Governatore dell'Eritrea Generale Baratieri fa sì che il Quarto Battaglione Fanteria Indigena venga posto nell'isolata posizione avanzata di Amba Alagi, di fronte all'intero esercito dell'Imperatore di Etiopia Menelik. Arimondi, al contrario di Baratieri, desiderava ripetere la vitto-

Etiopi:

Maconnen Ras MA **Entra turno 07.00 hex 2213**

- 1 Cav MA
- 2 Cav MA
- 3 Cav MA
- 4 Cav MA
- 1 Rifle MA
- 2 Rifle MA
- 3 Rifle MA
- 4 Rifle MA
- 1 Spear MA
- 2 Spear MA
- 3 Spear MA

Mangascha Ras MG **Enter turn 07.00 hex 2513**

- 1 Rifle MG
- 2 Rifle MG
- 1 Spear MG

2 Spear MG
 3 Spear MG
 4 Spear MG
 5 Spear MG
 6 Spear MG
 7 Spear MG
 8 Spear MG

Alula Ras AL Enter Turn 08.00 hex 1713

1 Rifle AL
 2 Rifle AL
 3 Rifle AL
 1 Spear AL
 2 Spear AL
 3 Spear AL
 4 Spear AL
 5 Spear AL
 6 Spear AL
 7 Spear AL
 8 Spear AL



Mikael Ras MK Enter turn 09.30 hex 2513

1 Spear MK
 2 Spear MK
 3 Spear MK
 4 Spear MK
 5 Spear MK
 6 Spear MK
 1 Cav MK



S4.12 Scenario a disposizione libera:

Per lo Scenario Storico, seguire le indicazioni della Disposizione Storica, mentre per lo Scenario libero, gli Italiani si piazzano per primi, ovunque sulla mappa e poi gli Etiopici. Il giocatore Etiopico decide ogni volta che è giocatore attivo da quale esagono della riga xx13 e quante unità entrano in quello specifico turno, mantenendone la divisione per Corpo Provinciale. Nel primo turno l'iniziativa sarà del giocatore Etiopico, che sarà il primo ad essere attivo, ponendo la pedina TURN sul lato della sua bandiera sulla casella delle 07.00 della sequenza dei turni. La bandiera visibile sulla pedina TURN indica il giocatore attivo durante il turno.

S4.2 Sequenza del turno

Ogni turno rappresenta circa 30 minuti; durante il primo turno, il giocatore attivo è il giocatore etiopico; la sequenza di gioco continua fino al raggiungimento da parte di uno dei due giocatori delle condizioni di vittoria o alla fine del turno delle ore 14.00, per un totale di 15 turni di mezzora.

S4.3 Carta degli Effetti del Terreno (TEC)

Terreni specifici dello scenario

Trail/Road: costa 1 MP, elimina il costo in MP delle pendenze (Slope), ma non nega il modificatore HEIGHT.

Rocce: intransitabile.

S4.4 Regole Speciali

S4.41 Segnalino di fucile

Segnalino di Fucile (regola 4.6).

I lancieri e la cavalleria etiopica possono effettuare il fuoco di fucileria e il fuoco di fucileria di opportunità se hanno il segnalino di fucile.

S4.42 Carica alla baionetta! (Bayonet Charge)

Le unità di combattimento italiane, solo per questo scenario, hanno un modificatore +1 nella Mischia.

S4.5 Condizioni di Vittoria

Gli Etiopici devono occupare gli esagoni 3205, 2106, 1501 (esagoni obiettivo) e eliminare tutte le unità italiane entro la fine del turno delle ore 14.00; Gli Italiani devono eliminare almeno 12 unità etiopiche (I Ras contano come unità) se controllano 3 esagoni obiettivo, 15 unità etiopiche se controllano 2 esagoni obiettivo o 18 unità etiopiche se controllano un solo esagono obiettivo oppure vincono se controllano due esagoni obiettivo alla fine del turno delle ore 14.00.



S5 METEMMA

9-10 Marzo 1889

A seguito del saccheggio della capiatel storica dell'Impero, Gondar nel 1888, l'Imperatore Giovanni IV radunò un esercito per respingere i Mahdisti dalla città di Metemma. Mentre era in procinto di vincere, l'esercito etiopico si sbandò alla notizia della morte dell'Imperatore durante l'assalto finale.

S5.1 SET UP

Usare la mappa di Metemma.

Questo Scenario è ad una scala leggermente differente dagli altri (circa 1500 uomini per punto mischia; 150 metri per esagono). Ogni turno dura circa 30 minuti

S5.11 Disposizione iniziale storica

Etiopi:

(unità da Amba Alagi)

- 1-4 Cav MA
- 1-4 Rifle MA
- 1-2 Rifle MG
- 1-8 Spear MG
- 1-8 Spear AL



Dervisci:

(unità da Agordat)

- 1-4 Rifle IB
- 5-7 Rifle RA
- 1-2 Spear IB
- 3-4 Spear RA
- 5-7 Spear DA
- 8-10 Spear AD

S5.12 Piazzamento iniziale:

In questo scenario i Dervisci si posizionano per primi entro le colonne 18xx e 28xx incluse; gli Etiopici entrano successivamente dagli esagoni della colonna 33xx. Nel primo turno l'iniziativa sarà del giocatore Etiopico, che sarà il primo ad essere attivo, ponendo la pedina TURN sul lato della sua bandiera. La bandiera visibile sulla pedina TURN indica il giocatore attivo durante il turno.

S5.3 Carta degli Effetti del Terreno (TEC)

Terreni specifici dello scenario

Zeriba: in questo scenario è necessario utilizzare tutti i fattori di movimento scritti sulla pedina per attraversare il lato esagono di zeriba; blocca la LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono

all'interno della zeriba in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno della zeriba.

Stagni: intransitabile.

Villaggio: costo 1 MP; blocca LOS; modificatore +1 per le unità che si difendono all'interno del Campo in Mischia; modificatore -1 alle unità sparanti ad obiettivi posti all'interno della Campo (vedere la TEC per gli esagoni coinvolti).

S5.4 Regole Speciali

S5.41 Segnalino di Fucile

Segnalino di Fucile (regola 4.6).

I lancieri e la cavalleria etiopica possono effettuare il fuoco di fucileria e il fuoco di fucileria di opportunità se hanno il segnalino di fucile.

S5.42 Fuoco e movimento

Il segnalino MOVED non è utilizzato in questo scenario in quanto non sono presenti comandanti. Tutti gli altri segnalini sono utilizzati.

S5.43 Giovanni IV

Ogni volta che una unità etiopica riceve un colpo e la relativa perdita nell'area della mappa delimitate dalla zeriba, il giocatore etiopico deve tirare un dado; con il risultato di 5 o 6 l'Imperatore si trova tra i caduti di quell'unità! Il morale dell'esercito incomincia a crollare!

A partire dal prossimo turno etiopico, prima della fase di Movimento, il giocatore Derviscio tirerà un dado; il risultato sarà il numero di unità etiopiche, scelte dal giocatore etiopico, che saranno rimosse dalla mappa, in quanto così demoralizzate dalla morte dell'Imperatore che abbandonano lo scontro!



S5.5 Condizioni di Vittoria

Gli Etiopici devono occupare gli esagoni 2206, 2207 e 2106 (esagoni obiettivo).

I Dervisci devono evitare le condizioni di vittoria etiopiche.

Legenda per la disposizione storica

Off= Ufficiali
Ras= Ras
Emir= Emir
Inf= Compagnia di Fanteria Nativa (Ascari)
1 III= Prima Compagnia, Terzo Battaglione
Zaptiè= Polizia Nativa montata
Rifle= Fucilieri Dervisci/Etiopici
Spear= Lancieri Dervisci/Etiopici
Cav= Cavalleria
Foot Cav= Cavalleria Appiedata
Art= Artiglieria
Band= Bande
MM= Milizia Mobile
Battery= lato pronto al fuoco
Mule= lato pronto a muovere
IB= Ibrahim Rub
RA= Er Rasur Rub
DA= Daggasc Rub
AD= Addacher Rub
MA= Maconnen truppe
MG= Mangasha truppe
AL= Alula truppe
MK= Mikael truppe



Bibliografia

Hill Richard Leslie, *A biographical dictionary of the Sudan*, Library of African Study Series, Routledge, 1967.
McLachlan Sean, *Armies of the Adowa Campaign*, Osprey Publishing, 2011
Mantegazza Vico, *La Guerra in Africa*, Le Monnier 1896.
Quirico Domenico, *Squadroni Bianco, Storia delle truppe coloniali italiane*, Mondadori, 2002.
Quirico Domenico, *Adua*, Mondadori, 2005.
Ruggeri Raffaele, *Le Guerre Coloniali Italiane 1885/1900*, EMI Serie Historica n. 4, 2003.

WEB sources:

<http://www.soldatinionline.it>
<http://zxc357w.altervista.org/index.html>
<http://www.britishbattles.com>
<http://www.zum.de/whkmla/region/eastafrica/eritrea18821918.html>
<http://www.arsmilitaris.org/publicazioni/dervisci.pdf>

Crediti

Design and Development: Marco Campari

Graphics: Enrico Acerbi

Translation assistance & Rules editing: Donald Katz.

Playtesters: Lucrezia Campari, Cristina Vitali, Piergennaro Federico, Giovanni Campari, Mauro Bornioli, Raffaele Iannuzzi.

Esempio



La figura qui sopra presenta alcuni esempi di come possono apparire le unità sulla mappa di Agordat durante un turno di gioco, in cui il giocatore Derviscio è il giocatore Attivo.

L'unità A, impilata con un Ufficiale, e la B sono Italiane ad hanno appena combattuto in Mischia durante la fase del Giocatore Derviscio in questo turno. Entrambe hanno dovuto ritirarsi, ma solo l'unità B ha ricevuto i segnalini, in quanto non è impilata con alcun Ufficiale.

L'unità C, anch'essa Italiana, ha effettuato un Fuoco di Opportunità durante la Fase di Movimento del turno Derviscio e ha quindi ricevuto il relativo segnalino.

L'unità Derviscia D ha effettuato il Fuoco di Fucileria durante il turno Derviscio e ha ricevuto il relativo segnalino anche se era impilata con un Emiro.

L'unità E ha utilizzato tutti i suoi Punti Movimento ed ha quindi ricevuto il relativo segnalino. Da notare che se si fosse mossa insieme ad un Emiro, non avrebbe ricevuto tale segnalino.

L'unità F ha combattuto una Mischia durante la precedente Fase Italiana ed ha mantenuto il segnalino per l'intera Fase Attiva del turno.