

## Tactical Combat Series:

# Ariete: The Battle of Bir el Gubi

©2020. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

*Diseño del juego:* Mauro De Vita

*Diseño de la Serie:* Dean N. Essig

*Desarrollo:* Rick McKown and Lee Forester

*Playtester principal:* Ken Schreiner

*Playtesting, revisiones y ayuda en general:*

Perry Andrus, Thomas Beach, Larry Brien,

Art Brochet, Dario Benedetti, Larry

"Lehr" Davidson, Carl Fung, Andrea

Galliano, Alessandro Gazzzi, Scott

Johnstone, Alessandro Massignani, Mike

Kroona, Hans Kishel, Hans Korting, Jim

Pyle, Ethan McKinney, Steve Rothwell,

Kevin Sharp, Fulvio Pegolo, Jay White.

*Gráficos:* Niko Eskubi

*Traducción:* warrafael

## Introducción

En la mañana del 19 de noviembre de 1941, el general Balotta, comandante de la 132ª división acorazada Ariete, la única división blindada italiana en África, esta completando sus disposiciones defensivas para cubrir los accesos meridionales a Tobruk. Ordena a su regimiento motorizado, el 8º Regimiento Bersaglieri que ocupe tres puntos fuertes alrededor de un cruce de caminos estratégico cerca de Bir el Gubi. El 8º Regimiento Bersaglieri, apoyados por una artillería divisional reforzada empiezan a cavar y colocarse en posición alrededor de Bir el Gubi. La mayoría de los tanques M13/40 del disminuido 132º Regimiento de Tanques se quedan en retaguardia.

Al mismo tiempo, el general Gott, comandante de la 7ª División Acorazada británica, ordena a la 22ª Brigada Acorazada que ataque a la Ariete en Bir el Gubi, cambiando completamente sus ordenes iniciales dadas a la brigada de asegurar Sidi Rezegh, a 25 millas al norte. La razón para el cambio no está todavía clara: quizás Gott espera dar a su bien equipada pero inexperta brigada una oportunidad para adquirir experiencia contra una formación italiana que presupone débil; posiblemente quiera limpiar el flanco izquierdo de la división antes de avanzar. Cualquiera que sea la razón, la brigada al completo, equi-

pada con 162 nuevos tanques *Crusader* está ansiosa de emular las fáciles victorias de la Commonwealth contra el X Ejército italiano del invierno anterior.

La escena está dispuesta para una batalla en el desierto entre dos oponentes igualados.

## Escala del juego

El mapa del juego Ariete usa una escala de 150 metros por hexágono. Para mantener las tasas de movimiento habituales de TCS, el juego emplea una escala de tiempo de 30 minutos por turno. Las calificaciones de preparación de ambos bandos se han modificado para tener en cuenta este cambio de escala de tiempo del turno.

## 1.0 Reglas específicas comunes

### 1.1 Terreno, LOS y visibilidad

**1.1.a Desierto.** Los hexágonos de desierto son Terreno Abierto a todos los efectos del juego.

**Nota de Diseño:** El terreno incluye numerosos afloramientos rocosos y pequeñas depresiones que son demasiado pequeñas para ser incluidas en un mapa TCS a esta escala. Ciertamente, no es un terreno "Mesa de Billar" (Billiard Table)

**1.1.b Localización.** La LOS se limita a un máximo de 10 hexágonos, sujeta a Visibilidad, (ver 1.1.e).

**Nota de Diseño:** Los efectos generalizados de los remolinos de polvo, neblinas por calor y características de terreno de tamaño "sub-hex" limitan la LOS significativamente en el desierto.

**1.1.c Líneas de contorno.** El campo de batalla de *Ariete* es relativamente plano, con cada línea de contorno representando 5m en lugar de los usuales 20m. No se pagan puntos extra de movimiento por cruzar

líneas de contorno en *Ariete*. Una línea de contorno solo bloquea la LOS [TCS 8.1.a] entre dos hexágonos si ambos están a la misma elevación que el lado de menor elevación del contorno. Debido a la larga y suave pendiente del campo de batalla, una línea de contorno no bloquea la LOS entre dos hexes de distinta elevación.

**1.1.d Nubes de polvo.** Un hex que contenga una unidad Vehículo en cualquier Modo, o una unidad con transporte integrado en Modo Movimiento que declaró usar Vehículos (en lugar de a pie) la última vez que movió [TCS 24.2.c] bloquea la LOS a través de todo el hex, incluyendo sus bordes. La LOS puede entrar/salir a/ desde dicho hex con normalidad.

**Nota de Diseño:** Los tanques y demás vehículos en movimiento levantaban una cantidad significativa de arena y polvo, haciéndose muy difícil ver más allá de la primera línea de vehículos en marcha.

**1.1.e Visibilidad.** Al final de la Fase de mando de cada turno (esto es, NO de cada hora), tirar un dado y consultar la Tabla de Visibilidad (incluida en el mapa) para determinar la visibilidad máxima del turno.

**Nota de Diseño:** La visibilidad en el desierto podía ser bastante cambiante, siendo las fluctuaciones del polvo y neblinas por calor las principales variables.

**1.1.f Salir del mapa.** Cuando se autorice por las reglas especiales del escenario condiciones de victoria, o si se especifica un borde del mapa como Punto de Reunión (ver 1.7.g), las unidades pueden salir del mapa a un coste de 1 MP desde cualquier hex del borde designado.

### 1.2 Falta de radios

Debido a la falta generalizada de equipo de comunicaciones por voz en ambos bandos, la coordinación entre (y dentro de) las formaciones era difícil.

**1.2.a Combinar fuego.** Las unidades de diferentes hexágonos no pueden combinarse para PFAs. Las unidades que no estén

en la misma Hoja de operaciones (aunque estén apiladas juntas). Las unidades que pertenezcan a distintas formaciones de vehículos [1.7.f] (aunque estén apiladas juntas y en la misma Hoja de operaciones) no pueden combinarse para realizar SFAs, PFAs o en respuesta a eventos de Fuego de cobertura en cualquier Fase de acción.

**Nota de diseño:** Debido a esta restricción, no se puede emplear el Modificador por Fuego cruzado [TCS 11.4] para el fuego preciso.

**1.2.b Agrupación de elementos de tanques.** Durante su Fase de acción propia, el jugador que está “en fase” con debe completar como un grupo todos los Impulsos de vehículo [TCS 20.2] o SFAs para todas las unidades de un elemento “de tanques” propio (esto es, una compañía de tanques italiana o un escuadrón de tanques británico, los autos blindados NO cuentan) (ver 1.7.f) antes de realizar otros Impulsos de Vehículo o SFAs con unidades de otro elemento o formación. Antes de que realice un Impulso de vehículo, una SFA o una respuesta a un evento de Fuego de cobertura con una unidad de un elemento “de tanques”, el jugador “en fase” debe designar primero una unidad de dicho elemento como su “tanque de mando” para la Fase de acción actual. Después debe determinar inmediatamente si las otras unidades del elemento están “en mando”. Todas las unidades que estén en ese momento a 2 hexágonos del “tanque de mando” se consideran “en mando”, así como también otras unidades que estén adyacentes a unidades que estén “en mando”, lo cual puede crear una cadena de unidades adyacentes “en mando” y sólo una de ellas debe estar a 2 hexes del “tanque de mando”.

Todas las unidades consideradas como “en mando” permanecerán así durante el resto de la Fase de acción propia, con independencia de cualquier movimiento posterior o cambio de posición respecto a su “tanque de mando”. Cualquier unidad que no este “en mando” estará “fuera de mando” durante el resto de la Fase de acción propia. Solo una unidad “en mando” puede efectuar un disparo en impulso de vehículo (PFA, Humo con CS [3.2.a], asalto y arrollamiento), SFA o responder a un evento de Fuego de cobertura durante la Fase de acción propia. Una unidad que esté “fuera de mando” sólo puede mover y/o cambiar de Modo durante la Fase de acción propia.

Las restricciones de estar “fuera de mando” no aplican durante la Fase de acción enemiga, permitiendo a cualquier tanque responder a un evento de Fuego de cobertura, con independencia de su proximidad

al resto del elemento. Las unidades de tanques HQ regimentales, aunque son parte de su formación, no se consideran un “elemento”. Pueden moverse y disparar libremente, individualmente o como parte de una pila, en cualquier momento de la Fase de acción Británica.

**Nota de diseño:** las formaciones de tanques debe permanecer agrupadas para un mando y control efectivo.

**1.2.c Restricciones a las misiones de artillería.** Para efectuar una Misión de artillería, una batería o batallón debe encontrarse en una Hoja de operaciones implementada. Solo pueden emplearse como observadores de una Misión de artillería unidades que estén en la misma hoja. Una batería (o todas las baterías de un batallón) tanto si están en el tablero como si no, cuentan como un elemento único para el tamaño de la Hoja de operaciones, pero no cuentan para el modificador por estado mayor. Todas las baterías de un batallón que esté desplegado en el tablero deben estar a un hex de distancia de un único hexágono común para efectuar una Misión de artillería de batallón.

### 1.3 Armamento AT limitado

Debido a la falta de efectividad general de las armas AT en uso en 1941, todas las tiradas AT reciben un modificador adicional de -1, acumulable con otros modificadores AT.

### 1.4 Campos de Minas

Ningún bando puede desplegar campos de minas en este juego

### 1.5 Vehículos

**1.5.a Vehículos como transportes.** No se pueden usar los vehículos como transportes en este juego.

**1.5.b Moral de vehículos.** Las reglas de Moral de vehículos [TCS 17.8] no se usan en *Ariete*.

**1.5.c Retiradas SYR de vehículos.** Cualquier apilamiento de vehículos que sufra una pérdida de 2 o más pasos por un ataque (un simple disparo de PFA, SFA o una serie de tiradas de dado en la tabla *Artillery Point Fire Table* o tabla *AT Roll Table*) debe efectuar una Retirada SYR obligatoria [TCS 17.4].

### 1.6 Artillería fuera de tablero

Las unidades de artillería listadas en un escenario pueden disparar desde fuera de tablero.

## 1.7 Mando y control

**1.7.a Calificación de preparación de mando italiano.** El 8° Regimiento Bersaglieri tiene una calificación de mando de 3. El 132° Regimiento de Tanques tiene una calificación de mando de 2.

**1.7.b Calificación de Preparación de mando británico.** Todas las formaciones británicas tienen una calificación de mando de 2.

**1.7.c Intención del Alto Mando italiano.** Los italianos deben defender Bir el Gubi y derrotar a los blindados británicos.

**1.7.d Intención del Alto mando británico.** Los británicos deben derrotar a los blindados italianos.

**1.7.e Hojas de operaciones iniciales.** Si no se indica otra cosa en el escenario, los jugadores pueden diseñar Hojas de Operaciones de cualquier tipo antes de que comience la partida.

**1.7.f Hojas de operaciones de vehículos.** En la guerra del desierto, el rol de las formaciones acorazadas era maniobrar contra las formaciones enemigas; el tomar y mantener objetivos geográficos era secundario respecto a encontrar al enemigo y arrastrarle a la batalla.

Una Hoja de operaciones de vehículos puede listar una o más formaciones, incluso si no están actualmente en el mapa, como su “objetivo” en lugar de designar un objetivo geográfico. Las unidades de una Hoja de operaciones de ataque de vehículos que liste una formación enemiga como su objetivo puede maniobrar libremente contra ella para poder destruir unidades de dicha formación. Cualquiera (o todos) los batallones del 132° Regimiento de Tanques, así como cualquiera (o todos) los regimientos de la 22ª Brigada Acorazada pueden listarse como objetivos en una Hoja de operaciones de Ataque de vehículos. También se pueden enfrentar a objetivos de oportunidad en proximidad cercana, pero el foco de una Hoja de operaciones de ataque de vehículos debería ser la destrucción de la formación enemiga objetivo, no limpiar un área geográfica de unidades enemigas mientras va en ruta.

Cuando se calcule el tamaño de una Hoja de operaciones [TCS 6.9.b], cada batallón de tanques italiano y cada regimiento blindado británico es una *formación de vehículos* y cada compañía de tanques italianos y escuadrones acorazados británicos es un *elemento* de su formación padre.

**1.7.g Puntos de reunión fuera de tablero.** Ambos jugadores pueden señalar un borde propio del mapa como el Punto de

reunión para el fallo de una Hoja de operaciones. Para el jugador italiano, el borde propio del mapa es el borde noroeste (hexes 1.27–1.53). para el jugador británico, el borde propio del mapa es el borde sur (hexes 1.00–40.00) [Excepción: Si se juega la variante opcional de refuerzo de tanques (ver 4.0.a), el borde amigo del mapa para la 3CLY (solamente) es el lado noreste (hexes 40.27–40.43)]. Las unidades que ejecuten Instrucciones de fallo pueden salir del mapa por el borde señalado a un cose de 1 punto de movimiento. Cualquier unidad que regrese al tablero en una nueva Hoja de operaciones implementada después de salir, debe hacerlo por el lado propio señalado.

**Nota de diseño:** Ambos jugadores pueden usar los puntos de reunión fuera de tablero para reagruparse fuera de contacto enemigo y volver a golpear desde su lado propio del mapa en un nuevo ataque.

## 1.8 Notas de despliegue

**1.8.a Orden del despliegue inicial.** Ambos jugadores dibujan sus Hojas de Operaciones ANTES del despliegue. Después de que las hojas iniciales se han terminado, el jugador italiano despliega primero.

**1.8.b Códigos de despliegue inicial.** “Formación/Elemento (-#)” usado en el escenario 4.4 sólo significa que la formación/elemento de despliega con un número # de pasos menos. Las pérdidas de pasos en el despliegue inicial se pueden repartir a convenir entre las unidades de la formación/elemento.

**1.8.c Moral de batallón.** A menos que se especifique con el código “BM=#” (sólo en el escenario 4.4), la moral de batallón para todas las unidades siempre comienza en cero.

**1.8.d Munición de artillería.** Cada escenario lista la munición disponible de artillería al comienzo de mismo. Registrar separadamente el gasto de munición por formación, tal y como se especifique en el escenario.

## 2.0 Reglas especiales italianas

Algunas de las reglas especiales italianas son opcionales (y así se indica); éstas pueden usarse para explorar alternativas históricas o para equilibrar el juego con jugadores de diferentes niveles de destreza.

## 2.1 Munición EP

Las artillerías de tablero italianas de 75mm pueden tirar dados una vez por cada tubo en la tabla *Artillery Point Fire Table* [TCS 18.9.b] cuando empleen fuego directo (SFA, Fuego de cobertura, o en los combates de Asalto y Arrollamiento) usados como cañones de infantería (IG) [TCS 24.5.b] con un alcance máximo de 8 hexágonos. Esta es una excepción al requisito de la regla general 25.5.b de que el IG debe de ser de al menos 100mm. Por cada batería en el tablero que utilice fuego directo de esta forma, gastar un punto de munición de artillería [TCS 24.6.c].

**Nota de diseño:** La munición EP (*Effetto Pronto*) era munición HEAT. Se distribuyeron varios cientos de ellas entre los grupos (batallones) de artillería de 75mm de la Ariete justo antes de la batalla. Era un nuevo tipo de munición para el 75mm, desarrollada para tener un cañón AT medio. La Ariete fue la primera unidad en recibirla y fue la única que la recibió durante la Operación Crusader.

## 2.2 Armas pesadas

**2.2.a Cañón AT de 102mm.** El cañón AT italiano de 102mm mostrado en Ariete es un cañón naval en montura permanente encima de un chasis de camión pesado. Para propósitos de Localización, por tanto, se trata de un blanco tipo vehículo tanto en Modo disparo como en Modo movimiento, pero en los demás aspectos, es una unidad de armas pesadas [TCS 3.1.b] con un transporte integrado [TCS 24.2].

**2.2.b Cañón AT de 47mm.** Las unidades cañón AT italiano de 47mm tiene dos pasos cada una. Cuando disparan, ambos pasos deben disparar al mismo blanco [TCS 9.1.g].

**2.2.c Unidades MG y morteros.** Las unidades de armas pesadas del batallón III-8° Bersaglieri se desplegaron como unidades de infantería en Bir el Gubi. Tratar a las unidades MG y mortero de 81mm como unidades de infantería a propósitos de hacer tiradas de dado AT [TCS 18.1.a], incluyendo combates de asalto y arrollamiento.

## 2.3 Hojas de operaciones

Las unidades de los tres batallones (III, V y XII) del 8° Regimiento Bersaglieri (y todas las unidades de artillería o anti-tanque que entren o desplieguen con ellos) nunca pueden estar en la misma Hoja de operaciones, ni tampoco debe suceder que se solapen en sus gráficos de ningún modo en las diferentes Hojas de operaciones que

contengan estos batallones. Las otras unidades italianas, incluida la compañía de motocicletas, los tres batallones de tanques (y sus compañías subordinadas), el Grupo de Artillería I-Milmart y el Grupo de Artillería I-24, pueden asignarse a cualquier Hoja de operaciones.

## 2.4 Moral de batallón

A diferencia de los batallones de armas pesadas en otros juegos TCS, el III Batallón de Armas Pesadas del 8° Regimiento Bersaglieri, está sujeto a las reglas de Moral de batallón [TCS 17.1] y tiene su propia casilla de Moral de Batallón.

## 2.5 Averías de tanques

OPCIONAL. Cuando se utilice en cualquier escenario, el jugador italiano tira 1D6 por cada compañía de tanques justo antes del despliegue inicial o de que entren por el mapa. Dividir el resultado por la mitad, truncando decimales y el resultado es el número de pasos que se pierden (mínimo 0, máximo 3) por cada compañía. Esto representa averías en su camino al campo de batalla. Las pérdidas de pasos debidas a averías pueden distribuirse entre las unidades de la compañía a convenir. Las pérdidas de pasos por avería NO cuentan para los puntos de victoria [4.0.c].

**Nota de diseño:** El tanque M12/40 estaba falto de potencia y tenía problemas de fiabilidad.

## 2.6 Problemas de suministro

OPCIONAL. Reducir la munición de artillería italiana a la mitad (redondeando hacia abajo) de la cantidad indicada en el escenario.

## 3.0 Reglas especiales británicas

Algunas de las reglas especiales británicas son opcionales (y así se indica); éstas pueden usarse para explorar alternativas históricas o para equilibrar el juego con jugadores de diferentes niveles de destreza.

### 3.1 Cañón de 2 libras

Debido a que el cañón de 2 libras no tenía munición HE, redondear a la mitad el factor de fuego de cualquier vehículo tirador preciso (*P-firer*) británico cuando realicen Fuego de área. Todos ellos montaban un cañón de 2 libras.

### 3.2 Tanques CS

Los tanques *Crusader* británicos de 1941 montaban un cañón de 2 libras si capacidad de humo o munición HE. Por ello, se añadió a cada escuadrón blindado una

sección de dos tanques de apoyo cercano (*Close Support*, CS), armados con obuses de 76mm, capaces de disparar humo y con una muy limitada munición de HE.

**3.2.a Humo.** Una unidad de tanques CS puede disparar humo en lugar de realizar un impulso de vehículo durante su Fase de acción. Para disparar humo, un tanque CS debe estar en Modo disparo. Cuando se dispara humo, una unidad tanque CS (tanto si tiene 1 o 2 pasos) dispara a un único hexágono, tirando una sola vez en la tabla *Mortar and Infantry Gun Smoke Table*. Aunque no se marca con un marcador *Fire*, un tanque CS que ha disparado humo no puede disparar de nuevo en esa fase. Un tanque CS no puede disparar humo como respuesta a un evento de Fuego de cobertura.

**3.2.b Fuego de área.** Las unidades de tanques CS son tiradores de área de trayectoria parabólica, pero una unidad de tanques CS solo puede hacer un Fuego de área dos veces durante la partida. Cada tirada en la tabla *Fire Table*, incluyendo en combates de asalto y arrasamiento, cuenta como uno contra el límite. Usar los marcadores de juego proporcionados para indicar si una unidad ha disparado una o dos veces.

### 3.3 Cañones 2 libras AT porteados

Al comienzo de la Fase de acción británica, las unidades AT de 2 libras se pueden declarar o bien montadas encima de sus camiones ("porteadas"), o bien atalajadas como cañones AT estándar [TCS 24.4] con transporte integrado [TCS 24.2]. En el primer caso, se consideran blancos Vehículo tipo B-1. En el segundo caso se consideran blancos B-0 cuando estén en Modo disparo o si están moviendo a pie en Modo movimiento. En el caso de que estén en Modo movimiento usando Puntos de movimiento de vehículo, son blancos B-1. Para cada unidad de 2 libras, esta declaración se mantiene efectiva hasta que se cambie en una futura Fase de acción británica.

**Nota de diseño:** El ejército británico, al descubrir que al remolcar el cañón AT de 2 libras campo a través, éste sufría desperfectos considerables, lo transportó en la parte de atrás del camión ("porteados"), como se ilustra en la correspondiente ficha del juego. Aunque se podía disparar desde el camión, la práctica estándar era bajarlo del camión y disparar desde el suelo. El ejército italiano utilizó el mismo enfoque con sus piezas AT de 47m y artillería de 75mm.

### 3.4 Hojas de operaciones

Las unidades de los distintos regimientos acorazados británicos (2RGH, 3CLY, 4CLY) nunca pueden estar en la misma Hoja de operaciones, ni tampoco debe suceder que se solapen en sus gráficos de ningún modo en las diferentes Hojas de Operaciones que contengan estos regimientos. Otras unidades británicas, incluyendo el *B Sqn, 11 Hussars; AT Trp, 102 Anti-Tank Regt RHA; C Bty, 4 Field Regt RHA* y *A Coy, 1KRRC*, sí pueden asignarse a cualquier Hoja de operaciones.

Los regimientos acorazados británicos se tratan como batallones para el modificador por Estado Mayor en la Hoja de operaciones [TCS 6.9.c]

### 3.5 Averías de tanques

OPCIONAL. Cuando se utilice en cualquier escenario, el jugador británico tira 1D6 por cada escuadrón blindado justo antes del despliegue inicial o de que entren por el mapa. Dividir el resultado por la mitad, truncando decimales y el resultado es el número de pasos que se pierden (mínimo 0, máximo 3) por cada escuadrón. Esto representa averías en su camino al campo de batalla. Las pérdidas de pasos por averías pueden distribuirse entre las unidades del escuadrón a convenir (Mk VI Cruiser ó Mk VI CS). Las pérdidas de pasos debidas a averías NO cuentan para Puntos de Victoria [4.0.c].

**Nota de diseño:** Los tanques británicos Mk VI Cruiser y Mk VI CS, siendo nuevos en el entorno del desierto eran muy propensos a fallos mecánicos.

### 3.6 Mantenimiento

OPCIONAL. Se asume que los británicos hicieron un mejor trabajo con el mantenimiento y reparación de sus tanques Mk VI Cruiser o Mk VI CS antes de la batalla. Cuando se tire el dado para las averías como se indica en 3.5 arriba, restar 1 del dado antes de realizar la división a la mitad.

### 3.7 Batallón 1º KRRC

OPCIONAL. El jugador británico puede añadir una compañía motorizada de infantería (A Coy, 1 KRRC) para representar el probable uso en esta batalla del 1º Bn de los *Kings Royal Rifle Corps*. Se despliega o entra por el mapa con el *AT Troop 102, AT Regt RHA*. Notar que las tres unidades de sección de infantería (*platoon*) de su sección de Exploradores tienen 2 pasos cada una.

### 4.0 Escenarios

Los escenarios para *Ariete* dividen la batalla geográficamente en las secciones este y oeste (4.1 y 4.2 respectivamente), así como temporalmente en la fase de ataque inicial (4.1.a, 4.2.a, 4.3.a) y el contraataque italiano (4.4). Hay un escenario para la batalla completa (4.3), así como un escenario de despliegue "abierto" (4.5) para explorar el establecimiento de objetivos operacionales antes de la batalla.

**4.0.a Variantes.** La mayoría de los escenarios permiten un número de variantes. Estas variantes se enumeran en itálica. Son opcionales y permiten a los jugadores explorar algunos "qué pasaría si" significativos.

*Defensa italiana mejor preparada:* Todo el 8º Regimiento Bersaglieri empieza ya desplegado y atrincherado. Históricamente las unidades llegaron poco a poco y el III-8º Batallón Bersaglieri se vio atrapado en tránsito por el 2RGH y fue dispersado. Para el balance del juego, se recomienda encarecidamente el uso de la regla opcional italiana 2.5 Averías de tanques. Puede usarse con 4.1-4.3 (incluidas sus versiones cortas, 4.1.a, 4.2.a y 4.3.a).

*Los británicos se adelantan:* Los británicos tienen un mejor comienzo y el primer turno es el 1100 en lugar del 1130. Esto afecta a los refuerzos y pilla a los italianos peor preparados. Puede usarse solo con los escenarios 4.1-4.3 y 4.2.a (no recomendado para 4.1.a ó 4.3.a ya que produciría un completo desequilibrio en el flanco este). No lo use en combinación con la variante "Defensa italiana mejor preparada".

*Refuerzos de tanques opcionales:* esta variante asume que la 2ª compañía del batallón VII-132nd Tk, (que en la batalla histórica se movió más al este y que fue destruido por los Escuadrones A y C, del 3CLY) permaneció con IX-132nd Tk Bn, y que el 3CLY apareció en el flanco derecho del 2RGH, como fue la intención original. Se recomienda encarecidamente el uso de la regla opcional británica 3.5 Averías de tanques. Solo se puede usar con los escenarios 4.1, 4.3 y 4.4.

**4.0.b Victoria Automática.** La mayoría de los escenarios utilizan las condiciones de victoria automática descritas a continuación.

**Victoria Automática Británica:** Si, en cualquier momento durante la partida, el jugador italiano declara una Misión fallida para todas las formaciones/elementos

de tanques en las hojas de operaciones implementadas, el juego termina inmediatamente y el jugador británico gana automáticamente una Victoria decisiva.

**Victoria Automática Italiana:** Si, en cualquier momento durante la partida, el jugador británico declara una Misión fallida para *todas* las formaciones/elementos de tanques en las hojas de operaciones implementadas, el juego termina inmediatamente y el jugador italiano gana automáticamente una Victoria decisiva.

**4.0.c Puntos de Victoria.** Si no ha ocurrido ninguna victoria automática ea finales del último turno, o si el escenario no usa las condiciones de victoria automática, la victoria se determina por Puntos de Victoria (VP). Los jugadores acumulan VP de acuerdo a la tabla de a continuación. Los escenarios también pueden otorgar VP adicionales como se indique.

- 2 VP por cada *paso* de tanque italiano eliminado (jugador británico).
- 1 VP por cada *paso* de tanque o auto blindado británico eliminado (jugador italiano).
- 2 VP por cada *unidad* de sección de infantería o artillería enemiga eliminada (ambos jugadores).
- 1 VP por cada paso de cañón AT eliminado (ambos jugadores).
- 1 VP cada escuadra de infantería enemiga, sección de MG o unidad de morteros eliminada (ambos jugadores).

Para determinar la victoria, se totalizan los VP británicos y se restan los VP italianos, luego se modifican los VP por el uso de variantes. Comparar el resultado neto contra el valor especificado en la determinación de victoria de cada escenario.

#### 4.1 El ataque del 2º RGH

Este escenario muestra la acción del día en el flanco este del ataque británico, desde la dispersión del III-8º Batallón Bersaglieri hasta las batallas de tanques al norte de Bir el Gubi.

<b>Primer Turno:</b>	1130
<b>Adelanto britan.</b>	1100
<b>Último Turno:</b>	1130 (11/12 turnos)
<b>Área del Mapa:</b>	Al este de la línea definida por los hexes 1.40–28.26–28.00 (incluidos)
<b>Iniciativa:</b>	Jugador británico los dos primeros turnos.

*Nota: Se puede jugar cualquier variante con esta versión del escenario.*

#### Información italiana:

##### Despliegue inicial:

A 1 hex de 35.21 (todas las unidades en Modo Mov., y el último movimiento declarado es de Vehículo [TCS 24.2c]):

- III-8 Bers. (3 x 81mm Mtr, 6 x MG)
- 1 Co II-8 Bers. (4 x 47mm AT)
- I-3 Celere Art Grp (3 x 75mm Art)

*Variante Defensa italiana mejor preparada: A 4 hexes de 35.21 (todas las unidades en Modo Disparo)*

*Variante Británicos se adelantan: En los hexágonos de camino a 2 hexes de 29.18 (todas las unidades en Modo Mov, y el último movimiento declarado es de vehículo [TCS 24.2c])*

##### Refuerzos:

Entrar a las 1200 a través de hex 1.47 (Trigh el Abd):

- Un *platoon*, 1 Co IX-132 Tk Bn (1 x M13/40 [5 steps]; este *platoon* está exento de 1.2.b hasta que comience una Fase de acción italiana a 2 hexes de otro *platoon* de 1 Co IX-132 Tk Bn)

Entrar a las 1330 por hex 01.47 (Trigh el Abd):

Dos *platoons*, 1 Co IX-132 Tk Bn (2 x M13/40 [4 steps])

- 2 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 3 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40)

*Variante opcional de Refuerzos de tanques: Añadir a los refuerzos de las 1330:*

- 2 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)

##### Artillería:

- I-3 Celere Art Grp

##### Munición:

- I-3 Celere Art Grp (75mm): 25 HE

##### Órdenes:

- III-8 Bersaglieri (más 1 Co II-8 Bersaglieri y I-3 Celere Art Grp) comienza el escenario Sin Asignar, con 10 turnos ponderados acumulados para implementar una hoja de Defensa Apresurada (para defender a 4 hexes de 35.21), habiendo acabado justo de completar las Instrucciones Preliminares (Hoja de Op. de Movimiento para mover a 1 hex de 35.21). El jugador italiano puede designar el borde oeste del mapa (hexes 28.16-28.26) como Punto de Reunión para fallo de misión. El jugador italiano puede declarar un fallo de misión para la hoja de Defensa Apresurada en

cualquier Fase de acción después de que alguna unidad de esa hoja haya localizado a un tanque británico.

- IX-132 Tk Bn: Ataque (a cualquier formación de tanques británica).

#### Información británica:

##### Despliegue inicial:

A 5 hexes de 40.00:

- Dos “troops” B Sqn 11th Hussars (2 x Humber AC)

Entran al comienzo por el borde sur del mapa (hexes 28.00-40.00):

- Regt HQ 2RGH (2 x Mk VI)
- H Sqn 2RGH (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

##### Refuerzos:

Entrar a las 1200 (*Variante los británicos se adelantan: 1130*) por el lado sur del mapa (hexes 28.00-40.00):

- F Sqn 2RGH (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

Entran a las 1230 (*Variante los británicos se adelantan t: 1200*) por el lado sur del mapa (hexes 28.00-40.00):

- G Sqn 2RGH (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

##### Variante Refuerzos de tanques:

*Entrar a las 1500 a 2 hexes de 40.36 (Trigh el Abd):*

- 3CLY (2 x Mk VI HQ, 12 x Mk VI, 3 x Mk VI CS)

##### Artillería:

- 1-C Bty 4th Field Regt RHA (fuera mapa)

##### Munición:

- 25pdr: 15 HE

##### Órdenes:

- Atacar al 132º Regimiento de tanques.

##### Condiciones de Victoria:

Se usan las condiciones de victoria automática [4.0.b] británicas e italianas en este escenario. Si no ha ocurrido una victoria automática al final del turno 1630, se determina la condición de victoria por puntos de victoria [4.0.c]:

30 o más	Victoria mayor británica
25 a 29	Victoria menor británica
20 a 24	Empate
15 a 19	Victoria menor italiana
14 o menos	Victoria mayor italiana

Ajuste por uso de las variantes:

- Variante de defensa italiana mejor preparada: 5 VPs para los británicos.
- Variante Refuerzos de tanques: 10 VPs para los italianos.
- Variante Británicos se adelantan: 5 VPs para los italianos.

#### 4.1.a Versión corta: Un encuentro casual.

Esta versión muestra el arrollamiento al III-8° Batallón Bersaglieri por parte de los 2° Royal Gloucestershire Hussars. Históricamente, esto ocurrió justo cuando las unidades italianas estaban bajándose de los camiones para ir a sus nuevas posiciones defensivas al este de Bir el Gubi, pero los tanques británicos tenían que arreglar cuentas con el 132° Regimiento de tanques más al norte y continuaron, dejando al III-8° Bn Bersaglieri reorganizarse y situarse en posición de infligir pérdidas adicionales al 2RGH cuando los británicos se retiraron por este área más tarde el mismo día.

**Primer Turno:** 1130

**Último Turno:** 1330 (5 turnos)

**Área del Mapa:** Al ese de la columna 28.xx (incluida) y sur de la fila xx.26 (incluida)

**Iniciativa:** Jugador británico los dos primeros turnos.

*Nota: sólo se recomienda incluir la variante Defensa italiana mejor preparada con esta versión.*

### Información Ital. & Brit.

Como el escenario 4.1, incluyendo la variante *Defensa italiana mejor preparada*.

#### Excepciones:

No pueden entrar refuerzos italianos.

**Órdenes británicas:** Salir por el borde norte del mapa (para buscar y atacar al 132° Regimiento de Tanques)

#### Condiciones de Victoria:

No se usan las condiciones de victoria automática en esta versión del escenario. La victoria se determina por Puntos de Victoria:

55 o más	Victoria mayor británica
50 a 54	Victoria menor británica
45 a 49	Empate
40 a 44	Victoria menor italiana
39 o menos	Victoria mayor italiana

#### Puntos de Victoria adicionales:

1 VP para los británicos por cada paso de tanque que salga vía borde norte del mapa (fila xx.26)

*Variante de Defensa italiana mejor preparada:* 5 VPs para los británicos.

### 4.2 El ataque del 4° CLY

Este escenario muestra la acción del día en el flanco oeste del ataque británico, desde los ataques iniciales del 4CLY hasta el contraataque del batallón VIII-132° Tank Battalion.

**Primer Turno:** 1130

**Adelanto britan.** 1100

**Último Turno:** 1630

**Área del Mapa:** Oeste de la columna xx.25 (inclusive)

**Iniciativa:** Jugador británico durante los 2 primeros turnos.

*Nota: La Variante Refuerzos de tanques no se usa en este escenario.*

### Información italiana:

#### Despliegue inicial:

A 4 hexes de 9.15: (*Variante Británicos se adelantan: todas las unidades en modo Mov., el último movimiento declarado es de vehículo [TCS 24.2c].*)

- XII-8 Bers. (6 x Inf, 4 x 47mm AT)
- I-132 Art Grp (3 x 75mm Art)

A 4 hexes de 20.13:

- V-8 Bers.(3 x Inf, 4 x 47mm AT)
- II-132 Art Grp (3 x 75mm Art)

A 2 hexes de 17.19 (Bir el Gubi):

- 2 Co II-8 Bers. (4 x 47mm AT)
- MC Co 8 Bers. (3 x Inf)

A 1 hex de 11.22:

- 1 Bty I-Milmart (3 x 102mm AT) w/i 1 of 5.22:
- 3 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)

#### Refuerzos:

Entran a las 1400 a través de los hexes 1.27-1.39:

- 1 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- VIII-132-Tk Bn (9 x M13/40)
- 6 Bty I-Milmart (2 x 102mm AT)
- I-24 Art Grp (105mm Art, fuera mapa)

#### Artillería:

- I-132 Art Grp
- II-132 Art Grp
- I-24 Art Grp (fuera mapa)

#### Munición:

- I-132 Art Grp (75mm): 25 HE
- II-132 Art Grp (75mm): 20 HE
- 105mm: 25 HE, 10 Smoke

#### Órdenes:

- V-8 Bers. y II-132 Art Grp: Defensa Preparada
- I-24 Art Grp comienza el escenario Sin Asignar y puede acumular turnos ponderados a partir de las 1130 para poder añadirse a una Hoje de Operaciones ya implementada [TCS 6.13.c]. El I-24 Art Grp no puede empezar a tirar para añadirse a la hoja hasta las 1400.
- Resto de unidades: Defensa Apresurada; 3ª Co VII-132 Tank en reserva.

*Variante Defensa italiana mejor preparada:*

- V-8 Bers. (y II-132 Art Grp): Defensa preparada.
- XII-8 Bers. (y I-132 Art Grp): Defensa preparada.
- I-24 Art Grp: Sin Asignar y puede acumular turnos ponderados a partir de las 1130 para poder añadirse a una Hoje de Operaciones ya implementada [TCS 6.13.c]. El I-24 Art Grp no puede empezar a tirar para añadirse a la hoja hasta las 1400.
- Resto de unidades: Defensa Apresurada; 3ª Co VII-132 Tank en reserva.

*Variante Británicos se adelantan:*

- V-8 Bers. (y II-132 Art Grp): Defensa Preparada.
- XII-8 Bers. (y I-132 Art Grp): Sin asignar, con 14 turnos ponderados acumulados para implementar una Hoja de operaciones de Defensa Apresurada (para defender el área a 4 hexes de 09.15). El italiano puede declarar una Misión fallida para la hoja de Defensa Apresurada en cualquier Fase de acción posterior a localizar un tanque británico por parte de alguna unidad asignada a dicha hoja.
- I-24 Art Grp: in Asignar y puede acumular turnos ponderados a partir de las 1130 para poder añadirse a una Hoja de operaciones ya implementada [TCS 6.13.c]. El I-24 Art Grp no puede empezar a tirar dados para añadirse a la hoja hasta las 1400.
- Resto de unidades: Defensa Apresurada; 3ª Co VII-132 Tank en reserva..

### Información británica:

#### Despliegue inicial:

- A 3 hexes de 2.00 y/o 14.00:
- Cuatro "troops", B Sqn 11th Hussars (4 x Humber AC)
  - AT Trp-102nd Anti-Tank Regiment

RHA (4 x 2pdr AT)

- 2-C Bty 4th Field Regiment RHA (1 x 25pdr)

Entran al comienzo por el borde sur del mapa (hexes 1.00-20.00):

- Regt HQ 4CLY (2 x Mk VI)
- A Sqn 4CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

#### Refuerzos:

Entran a las 1200 (*Variante Británicos se adelantan: 1130*) por el lado sur del mapa (hexes 1.00-20.00):

- B Sqn 4CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

Entran a las 1230 (*Variante IBritánicos se adelantan: 1200*) por el lado sur del mapa (hexes 1.00-20.00):

- C Sqn 4CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

#### Artillería:

- 2-C Bty 4th Field Regt RHA

#### Munición:

- 25pdr: 15 HE

#### Órdenes:

- Atacar al 132º Tank Regiment.

#### Condiciones de Victoria:

Se usan las condiciones de victoria automática [4.0.b] británicas e italianas en este escenario. Si no ha ocurrido una victoria automática al final del turno 1630, se determina la condición de victoria por puntos de victoria [4.0,c]:

20 ó más	Victoria mayor británica
15 a 19	Victoria menor británica
10 a 14	Empate
5 a 9	Victoria menor italiana
4 ó menos	Victoria mayor italiana

Ajuste por uso de las variantes:

- *Variante Defensa italiana mejor preparada: 5 VPs para los británicos.*
- *Variante Británicos se adelantan: 5 VPs para los italianos.*

#### 4.2.a Lo más parecido a una carga de caballería.

Este escenario cubre sólo el ataque inicial del 4CLY sobre el XII-8º Batallón Bersaglieri, que estaba desplegado (pero no atrincherado) al oeste de Bir el Gubi.

Los testigos lo describieron como “la cosa más parecida a una carga de caballería que habían visto hasta entonces durante la guerra”.

<b>Primer Turno:</b>	1130
<b>Adelanto britan.</b>	1100
<b>Último Turno:</b>	1330 (5/6 turnos)
<b>Área del Mapa:</b>	Al oeste de la columna 25.xx (inclusive) y al sur de la fila xx.26 (inclusive)
<b>Iniciativa:</b>	Jugador británico durante los dos primeros turnos.

*Nota: La Variante Refuerzos de tanques no se usa en este escenario.*

#### Información Ital. & Britan.:

Como el escenario 4.2, incluyendo las variantes.

#### Excepciones:

No hay refuerzos italianos.

#### Órdenes británicas:

Salir por el lado norte del mapa (para buscar y atacar al 132º Tank Regiment).

#### Condiciones de Victoria:

No se usan las condiciones de victoria automática en este escenario. En su lugar, la victoria se determina por puntos de victoria.

10 ó más	Victoria mayor británica
5 a 9	Victoria menor británica
0 a 4	Empate
-5 a -1	Victoria menor italiana
-6 ó menos	Victoria mayor italiana

#### Puntos de Victoria adicionales:

1 VP para los británicos por cada *paso* de tanques que salga por el lado norte del mapa (fila xx.26).

Ajuste por uso de las variantes:

- *Variante Defensa italiana mejor preparada: 5 VPs para los británicos.*
- *Variante Británicos se adelantan: 5 VPs para los italianos.*

#### 4.3 La batalla de Bir el Gubi

Este es el escenario de campaña y cubre el ataque completo del 4º Regimiento *County of London Yeomanry* y el 2º Regimiento *Royal Gloucestershire Hussars* a la 132ª División Acorazada Ariete en los alrededores de Bir el Gubi.

<b>Primer Turno:</b>	1130
<b>Adelanto britan.</b>	1100
<b>Último Turno:</b>	1630 (11/12 turnos)
<b>Área del Mapa:</b>	Todo
<b>Iniciativa:</b>	El británico tiene la iniciativa los dos primeros turnos.

*Nota: Se puede usar cualquier variante.*

#### Información Ital. & Britan.:

Dadas en los escenarios 4.1 y 4.2 *incluidas las variantes.*

#### Excepciones:

Añadir al despliegue británico del escenario 4.2:

A 3 hexes de 2.00 y/o 14.00:

- 1-C Bty 4th Field Regiment RHA (1 x 25pdr)

Combinar con las disponibilidades de munición británica para los escenarios 4.1 y 4.2:

- 25pdr: 30 HE

#### Restricciones de movimiento británicas:

4CLY debe permanecer al oeste de la columna 20.xx (incluida) hasta que muevan al norte de la fila xx.26.

2RGH debe permanecer al este de la columna 21.xx (incluida) hasta que muevan al norte de la fila xx.26.

Cuando el británico dibuje sus Hojas de Operaciones, puede poner las demarcaciones de sus regimientos acorazados libremente en el área norte del mapa a partir del hex xx.27 (incluido).

#### Condiciones de Victoria:

Se usan las condiciones de victoria automática [4.0.b] británicas e italianas en este escenario. Si no ha ocurrido una victoria automática al final del turno 1630, se determina la condición de victoria por puntos de victoria [4.0,c]:

50 ó más	Victoria mayor británica
40 a 49	Victoria menor británica
30 a 39	Empate
20 a 29	Victoria menor italiana
19 ó menos	Victoria mayor italiana

Ajuste por uso de las variantes:

- *Variante Defensa italiana mejor preparada: 10 VPs para los británicos.*
- *Variante Tanques de refuerzo: 10 VPs para los italianos.*

• *Variante Británicos se adelantan:* 10 VPs para los italianos.

#### 4.3.a La versión corta: el ataque a los Bersaglieri.

Esta versión cubre la etapa inicial de la batalla cuando los dos regimientos de la 22ª Brigada Acorazada: el 4º de *County of London Yeomanry* y 2º de *Royal Gloucestershire Hussars* atacan al 8º Regto Bersaglieri (más unidades adicionales asignadas) en las inmediaciones de Bir el Gubi.

**Primer Turno:** 1130

**Último Turno:** 1330 (5 turnos)

**Área del Mapa:** Sur de fila xx.26 (incluida)

**Iniciativa:** Jugador británico en los dos primeros turnos.

*Nota: Sólo se recomienda la variante de Defensa italiana mejor preparada.*

#### Información Ital. & Britan.:

Dadas en los escenarios 4.1 y 4.2 *incluidas la variante de Defensa italiana mejor preparada.*

#### Excepciones:

No entran refuerzos italianos en el escenario.

Añadir al despliegue británico del escenario 4.2:

A 3 hexes de 2.00 y/o 14.00:

• 1-C Bty 4th Field Regiment RHA (1 x 25pdr)

Combinar con las disponibilidades de munición británica para los escenarios 4.1 y 4.2:

• 25pdr: 30 HE

**Órdenes británicas:** Salir por el borde norte del mapa (para buscar y atacar al 132º Regimiento de Tanques)

#### Restricciones movimiento británico:

4CLY debe permanecer al oeste de la columna 20.xx (incluida).

2RGH debe permanecer al este de la columna 21.xx (incluida).

#### Condiciones de Victoria:

No se usan las condiciones de victoria automática en este escenario. En su lugar, la victoria se determina por puntos de victoria.

65 ó más Victoria mayor británica  
55 a 64 Victoria menor británica

45 a 54 Empate  
35 a 44 Victoria menor italiana  
34 ó menos Victoria mayor italiana

Ajuste por uso de las variantes:

• *Variante de defensa italiana mejor preparada:* 10 VPs para los británicos.

#### Puntos de Victoria adicionales:

1 VP para los británicos por cada *paso* de tanques que salga por el lado norte del mapa (fila xx.26).

#### 4.4 Contraataque del 132º Regimiento de tanques.

Este escenario examina la segunda fase de la batalla, cuando llegan los refuerzos del 132º Regimiento de Tanques para enfrentarse a los regimientos acorazados británicos.

**Primer Turno:** 1400

**Último Turno:** 1630 (6 turnos)

**Área del Mapa:** Todo

**Iniciativa:** El británico tiene la iniciativa el primer turno.

*Nota: Sólo se puede usar la variante opcional de Refuerzos de tanques.*

#### Información italiana:

##### Despliegue inicial:

A 4 hexes de 9.15:

• XII-8 Bers. (6 x Inf [-6 steps], 4 x 47mm AT [-2 steps])  
• I-132 Art Grp (3 x 75mm Art)

A 4 hexes de 20.13:

• V-8 Bers. 6 x Inf, 4 x 47mm AT  
• II-132 Art Grp (3 x 75mm Art)

A 4 hexes de 35.21:

• III-8 Bers. (1 x 81mm Mtr, 2 x MG; BM=3, colocar el 81mm Mtr eliminado (x2), MG (x4), 47mm AT (x2) and 75mm Art battery (x1) en el III-8 Bersaglieri *Battalion Morale Display*)  
• 1 Co II-8 Bers. 2 x 47mm AT [-2 steps])  
• I-3 Celere Art Grp (2 x 75mm Art)

A 2 hexes de 17.19 (Bir el Gubi):

• 2 Co II-8 Bers. (4 x 47mm AT)  
• MC Co 8 Bers. (3 x Inf)

A 4 hexes de 5.22:

• 3 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40 [-5 steps])

A 1 hex s de 11.22:

• 1 Bty I-Milmart (3 x 102mm AT)

A 1 hex de 8.48:

• 3 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40, Modo Mov.).

A 1 hex de 8.45:

• 2 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40, Modo Mov.).

A 1 hex de 8.42:

• Dos secciones de 4 pasos, 1 Co IX-132 Tk Bn (2 x M13/40, en Modo Mov.).  
• Una sección de 5 pasos, 1 Co IX-132 Tk Bn (1 x M13/40, en cualquier Modo).

#### Variante Refuerzos de tanques:

*A 8 hexes de 1.47: 2 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40, en modo Mov.).*

Al comienzo, a través de los hexes 1.27-1.39:

• 1 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)  
• VIII-132 Tk Bn (9 x M13/40)  
• 6 Bty I-Milmart (2 x 102mm AT)  
• I-24 Art Grp (105mm Art, fuera mapa)

#### Artillería:

• I-132 Art Grp  
• II-132 Art Grp  
• I-3 Celere Art Grp  
• I-24 Art Grp (fuera mapa)

#### Munición:

• I-132 Art Grp (75mm): 10 HE  
• II-132 Art Grp (75mm): 10 HE  
• I-3 Celere Art Grp (75mm): 10 HE  
• 105mm: 25 HE, 10 Smoke

#### Órdenes:

• V-8 Bersaglieri (más II-132 Art Grp): Defensa preparada  
• IX-132 Tk Bn: Ataque (a cualquier formación de tanques británica)  
• 1 Co VII-132 Tk Bn, VIII-132 Tk Bn, 6 Bty I-Milmart: Ataque (a cualquier formación de tanques británica)  
• I-24 Art Grp comienza el escenario Sin Asignar y ha acumulado 15 turnos ponderados para propósitos de añadirla a cualquier Hoja de operaciones ya implementada [TCS 6.13c].  
• Resto de unidades: Defensa Apresurada.  
*Variante Refuerzo de tanques:*  
• 2 Co VII-132 Tk Bn: Ataque (a cualquier formación de tanques británica)

#### Información británica:

##### Despliegue inicial:

A 12 hexes de 02.00 y/o 14.00:

• B Sqn 11th Hus (4 x Humber AC)  
• AT Trp 102 AT Regt RHA (4 x 2pdr AT)  
• C Bty 4th Field Regt RHA (2 x 25pdr)

A 4 hexes de 1.17:

- 4th County of London Yeomanry (2 x Mk VI HQ, 12 x Mk VI, 3 x Mk VI CS) [-6 steps]

A 4 hexes de 18.44:

- 2nd Royal Gloucestershire Hussars (2 x Mk VI HQ, 12 x Mk VI, 3 x Mk VI CS) [-3 steps]
- 2 troops, B Sqn 11th Hussars (2 x Humber AC)

#### Refuerzos:

*Variante Tanques de refuerzo:*

A las 1500, a 2 hexes de 40.36 (Trigh el Abd):

- 3rd County of London Yeomanry (2 x Mk VI HQ, 12 x Mk VI, 3 x Mk VI CS)

#### Artillería:

- C-Bty 4th Field Regt RHA

#### Munición:

- 25pdr: 10 HE

#### Órdenes:

Ataque. Las formaciones de tanques británicas deben escoger una formación italiana de tanques como el objetivo de su Hoja de operaciones de ataque.

#### Condiciones de Victoria:

Se usan las condiciones de victoria automática [4.0.b] británicas e italianas en este escenario. Si no ha ocurrido una victoria automática al final del turno 1630, se determina la condición de victoria por puntos de victoria [4.0.c]:

40 o más	Victoria mayor británica
30 a 39	Victoria menor británica
20 a 29	Empate
10 a 19	Victoria menor italiana
9 o menos	Victoria mayor italiana

Las pérdidas infligidas al comienzo del escenario no se contabilizan como VP..

Ajuste por uso de las variantes:

- *Variante Tanques de refuerzo:* 10 VPs para los italianos.

### 4.5 La batalla de Bir el Gubi (despliegue abierto)

Este escenario cubre el ataque de la 22ª Brigada Acorazada sobre la 132ª División Acorazada Ariete en las inmediaciones de Bir el Gubi, con un comienzo más temprano para permitir a los jugadores más libertad para desarrollar sus planes y despliegues iniciales.

**Primer Turno:** 0800

**Último Turno:** 1630 (18 turnos)

**Área del Mapa:** Todo

**Iniciativa:** El británico tiene la iniciativa el primer primer turno.

*Nota: No utilizar ninguna variante en este escenario.*

### Información italiana:

#### Despliegue inicial:

A 4 hexes de 20.13:

- V-8 Bers. (6 x Inf, 4 x 47mm AT)
- II-132 Art Grp (3 x 75mm Art)
- A1 of 15.22:
- 3 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)

#### Refuerzos:

Entra en 0830 a través del hex 1.32:

- 2 Co II-8 Bers. (4 x 47mm AT)
- MC Co-8 Bersaglieri (3 x Inf)
- 1 Bty I-Milmart (3 x 102mm AT)

Entra en 0930 a través del hex 1.32:

- XII-8 Bers. (6 x Inf, 4 x 47mm AT)
- I-132 Art Grp (3 x 75mm Art)

Entra en 1030 t a través del hex 1.32:

- III-8 Bers. (3 x 81mm Mtr, 6 x MG)
- 1 Co II-8 Bers (4 x 47mm AT)
- I-3 Celere Art Grp (3 x 75mm Art)

El 132º Regimiento de Tanques (menos 3º Co VII-132 Tk Bn), 6 Bty I-Milmart, y I-24 Art Grp comienzan el escenario fuera del tablero sin Hojas de Operaciones preparadas. El jugador italiano puede crear hojas de Ataque para estas unidades o asignarlas a hojas existentes [TCS 6.13c, 6.13d] (NO se permite el uso de instrucciones preliminares) en cualquier Fase de Mando después de que se haya localizado una tanque británico (NO un auto blindado, ni un cañón AT o artillería en el mapa). Una unidad puede entrar en juego a través de los hexes 1.27-1.53 en el turno en el que la hoja queda implementada.

- 1 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 2 Co VII-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 1 Co VIII-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 2 Co VIII-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 3 Co VIII-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 1 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 2 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 3 Co IX-132 Tk Bn (3 x M13/40)
- 6 Bty I-Milmart (2 x 102mm AT)
- I-24 Art Grp (105mm Art, fuera mapa)

#### Artillería:

- I-132 Art Grp
- II-132 Art Grp
- I-3 Celere Art Grp
- I-24 Art Grp (fuera mapa)

#### Munición:

- I-132 Art Grp (75mm): 25 HE
- II-132 Art Grp (75mm): 25 HE
- I-3 Celere Art Grp (75mm): 25 HE
- 105mm: 25 HE, 10 Smoke

#### Órdenes:

- V-8 Bersaglieri (más II-132 Art Grp): Defensa Preparada
- 3 Co VII-132 Tk Bn: Defensa Apresurada, en reserva.

### Información británica:

#### Despliegue inicial:

Entran al comienzo a través del borde sur del mapa (fila de hexes xx.00):

- B Sqn 11th Hussars (6 x Humber AC)
- AT Troop 102nd Anti-Tank Regiment RHA (4 x 2pdr AT)
- C Battery 4th Field Regiment RHA (2 x 25pdr)

#### Refuerzos:

Los 3RGH, 3CLY y 4CLY comienzan el juego fuera del tablero, sin Hojas de Operaciones preparadas. El jugador británico puede crear hojas de ataque para estas unidades (NO se permite el uso de instrucciones preliminares) en cualquier Fase de mando después de que se haya localizado una unidad italiana. Una unidad puede entrar en juego a través del bode sur del mapa (fila de hexes xx.00) en el segundo turno posterior al que se haya implementado su Hoja de operaciones.

- Regt HQ 2nd Royal Gloucestershire Hussars (2 x Mk VI HQ)
  - F Sqn 2RGH (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)
  - G Sqn 2RGH (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)
  - H Sqn 2RGH (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)
- Regt HQ 3rd County of London Yeomanry (2 x Mk VI HQ)
  - A Sqn 3CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)
  - B Sqn 3CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)
  - C Sqn 3CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)
- Regt HQ 4th County of London Yeomanry (2 x Mk VI HQ)
  - A Sqn 4CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

- B Sqn 4CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

- C Sqn 4CLY (4 x Mk VI, 1 x Mk VI CS)

**Artillería:**

- C Bty 4th Field Regt RHA

**Munición:**

- 25pdr 30 HE

**Órdenes:**

- Atacar

**Condiciones de Victoria:**

Se usan las condiciones de victoria automática [4.0.b] británicas e italianas en este escenario. Si no ha ocurrido una victoria automática al final del turno 1630, se determina la condición de victoria por puntos de victoria [4.0,c]:

50 o más	Victoria mayor británica
40 a 49	Victoria menor británica
30 a 39	Empate
20 a 29	Victoria menor italiana
19 o menos	Victoria mayor italiana

## Orden de batalla de Ariete y listado de fichas

**132nd Armored Division Ariete****8th Bersaglieri Regiment**

Motorcycle Company 3 x Inf (MC) (4-4-2 AA6(24))

**II-8 Bers. (Anti-Tank Battalion)**

1 Co 4 x 47mm AT (2-4-0 PB3(12)) [2]

2 Co 4 x 47mm AT (2-4-0 PB3(12)) [2]

**III-8 Bers. (Heavy Weapons Battalion)**

1 Co 3 x 81mm Mtr (6-24-4 AA4(12))

2 Co 6 x MG (2-8-4 AA5(12))

**V-8 Bers.**

1 Co 3 x Inf (4-6-3 AA6(12))

2 Co 3 x Inf (4-6-3 AA6(12))

3 Co 4 x 47mm AT (2-4-0 PB3(12)) [2]

**XII-8 Bers.**

1 Co 3 x Inf (4-6-3 AA6(12))

2 Co 3 x Inf (4-6-3 AA6(12))

3 Co 4 x 47mm AT (2-4-0 PB3(12)) [2]

**132nd Tank Regiment****VII-132 Tank Battalion**

1 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4,4,3]

2 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4,4,3]

3 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4]

**VIII-132 Tank Battalion**

1 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4,4,3]

2 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4,4,3]

3 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4]

**IX-132 Tank Battalion**

1 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [5,4,4]

2 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [5]

3 Co 3 x M13/40 (2-4-2 PP9) [4]

**132nd Divisional Artillery**

I-132 Artillery Group 3 x 75mm (4-14-0 AB(12)) [4] (Bn 11/5, 3 x Bty 8/4)

II-132 Artillery Group 3 x 75mm (4-14-0 AB(12)) [4] (Bn 11/5, 3 x Bty 8/4)

I-3 Celere Artillery Group 3 x 75mm (4-14-0 AB(12)) [4] (Bn 11/5, 3 x Bty 8/4)

I-24 Artillery Group (fuera mapa 105mm

Bn 16/7, 3 x Bty 12/5)

1 Bty, I-Millmart Artillery Group 3 x 102mm AT (6-7-0 PB(18))

6 Bty I-Millmart Artillery Group 2 x 102mm AT (6-7-0 PB(18))

**22nd Armoured Brigade**

AT Troop 102nd Anti-Tank Regiment RHA 4 x 2pdr AT (2-4-1 PB3(18))

C Battery 4th Field Regiment RHA 2 x 25pdr (4-14-0 AB(18)) [4] (2 x Bty 8/4)

11th Hussars (Prince Albert's Own) (11H) B Squadron 6 x Humber Armoured Car (1-6-1 AB(30)) [3]

**2nd Regiment, Royal Gloucestershire Hussars (2RGH)**

Regt HQ 2 x Mk VI (2-4-2 PP18) [2]

F Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18) [3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]

G Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18) [3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]

H Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18) [3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]



*3rd Regiment, County of London Yeomanry (3CLY)*

Regt HQ 2 x Mk VI (2-4-2 PP18) [2]  
A Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18)  
[3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]  
B Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18)  
[3,3,2,2], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [1]  
C Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18)  
[3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]

*4th Regt, County of London Yeomanry (4CLY)*

Regt HQ 2 x Mk VI (2-4-2 PP18) [2]  
A Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18)  
[3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]  
B Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18)  
[3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [2]  
C Squadron 4 x Mk VI (2-4-2 PP18)  
[3], 1 x Mk VI CS (4-14-2 AP18) [1]

*1st Battalion, King's Royal Rifle Corps (1KRRC)*

A Company 3 x Inf (4-6-2 AA6(18)),  
Scout Platoon 3 x Inf Sec (3-6-2 AA6[12])

**Nota #1:** Los pasos de las unidades se dan entre corchetes [n] al final de cada entrada del elemento (Excepción: las secciones de infantería pura y secciones de armas pesadas).

**Nota #2:** Los tipos de blancos Area y Both con factor de movimiento entre corchetes [...] indica movimiento a orugas y los factores de movimiento entre paréntesis (..) indican movimiento a ruedas.

## La batalla de Bir el Gubi (Mauro de Vita & Rick McKown)

El 19 de noviembre de 1941, durante la Operación *Crusader*, se libró una batalla en el desierto de Libia alrededor del cruce de Bir el Gubi (deletreado "Bir el Gobi" en las fuentes italianas) entre la 132 División Acorazada italiana Ariete, la mejor (y más conocida) división blindada italiana de la 2GM de la Segunda Guerra Mundial, y la británica 22º Brigada Acorazada. Lo que sigue es una descripción de las principales unidades de combate en cada bando y la batalla que pelearon cerca de Bir el Gubi.

### Los italianos

A principios de los años 30, cuando la mayoría de los ejércitos estaban todavía lejos del concepto, Italia había comenzado a desarrollar una doctrina de guerra motorizada (*Guerra di Rapido Corso*). Aunque el país carecía de los medios para sustentar adecuadamente esta doctrina innovadora, se comenzó a crear las organizaciones necesarias para implementarla, y el núcleo de *Centotrentaduesima Divisione Corazzata "Ariete"*, la 132ª División Acorazada Ariete, se estableció en enero de 1937, cuando el ejército italiano formó dos brigadas blindadas, Ariete y Centauro. Ariete se amplió al tamaño de la división en febrero de 1939 e incluía el 32º Regimiento

de Tanques, con cuatro batallones de tanques (con un total, sobre el papel, de 156 tanques); el 8º Regimiento *Bersaglieri* (Infantería ligera), con tres batallones de infantería motorizados; el 132º Regimiento de Artillería con dos grupos de artillería del tamaño de un batallón; dos baterías antiaéreas ligeras; y una compañía de ingenieros.

Después de la destrucción del X Ejército italiano en diciembre de 1940, Ariete fue enviada a África del Norte, los elementos de avanzada llegando a Trípoli el 24 de enero de 1941. Para el 7 de febrero el grueso de la división había llegado, con una fuerza de 6000 hombres, 40 tanques medianos M13/40, 117 tanques ligeros L3/35 (incluidos 24 tanques lanzallamas), 24 cañones de campaña de 75mm, 36 cañones antitanque de 47mm, 760 camiones y automóviles, y 703 motocicletas. Para la contraofensiva germano-italiana de marzo-abril de 1941, el nuevo comandante de campo del Eje, teniente general Erwin Rommel, emparejó a la Ariete con la 5ª División Ligera alemana. Después de su participación en la lucha por El Agheila y Mersa Brega (24 marzo-2 abril), la Ariete fue subdividida en varias columnas para el avance de Derna. El 7 y 8 de abril, el 8º Regimiento *Bersaglieri*, tras una larga marcha, se apoderó de El Mechili, capturando a más de 2000 prisioneros de la 3.ª Brigada Motorizada India y el HQ de la 2ª División Acorazada británica.

Durante el 14 de abril la Ariete siguió luchando en Derna, Tobruk, Bardia y Sollum, y luego, a fines de abril, fue retirada de primera línea y designada como reserva móvil. Parte de la división estuvo involucrada en duros combates cerca de Sollum a mediados de mayo y nuevamente durante la Operación *Battleaxe* a mediados de junio, después de lo cual la división se retiró a Berta, donde paso el verano de 1941 descansando, entrenando y reponiéndose. El 15 de junio, se formó el 132º Regimiento de Tanques (que se conocería como el mejor regimiento acorazado italiano de la guerra), que constaba de tres batallones de tanques (VII, VIII y IX) equipados con tanques medianos M13/40 y se incorporó a la Ariete. El componente de tanques de la división se centraba ahora en el M13/40, que, aunque no es una máquina estelar, era un tanque "real" en comparación con el L3/35, un vehículo más en la clase del transporte universal británico.

A principios de noviembre la Ariete, ahora reforzada con artillería adicional, fue desplegada alrededor de Bir el Gubi, a unos 60 km al sur de Tobruk, encarada al este. El 18 de noviembre, cuando comenzó la Operación *Crusader*, Rommel ordenó a Ariete que se re-desplegara encarando hacia el sur, lo que iba a causar algunos problemas al 8º Regimiento de *Bersaglieri*, que sólo se había desplegado parcialmente cuando atacaron los tanques *Crusader* de la 22.º Brigada Acorazada británica.



### Los británicos

La 22ª Brigada Acorazada, activada el 3 de septiembre de 1939 al mando del brigadier J. Scott-Cockburn, estaba compuesta por tres regimientos mecanizados de caballería (acorazada) del Ejército Territorial (Reserva): el 3º y 4º regimientos del *County of London Yeomanry* ("The Sharpshooters") y el 2º Regimiento *Royal Gloucestershire Hussars*. El 31 de julio de 1941 la brigada se movilizó para el servicio en ultramar y el 1 de Agosto fue inspeccionada por el rey y reina en Warminster. La 22ª Brigada fue re-equipada con tanques Mk.VI Cruiser (Crusader), la primera brigada acorazada en estar completamente equipada con este nuevo tanque y, a mediados de agosto, embarcado en el Clyde, Avonmouth y Liverpool, iniciaba el viaje al Medio Oriente. Al estar la ruta del Mediterráneo cerrada por la armada italiana, los barcos tuvieron que tomar la ruta larga, alrededor de África, a través del Océano Índico, a Port Said en el mar Rojo; el último tramo fue en tren hasta El Amirya, cerca de Alejandría.

Después de cinco semanas más de entrenamiento, se recibió la gran noticia: la 22ª Brigada Acorazada iba a entrar en acción como parte de la 7ª División Acorazada, las famosas "ratas de desierto", bajo el mando del General de División Gott.

La 7ª División Acorazada formaba parte del XXX Cuerpo del Teniente General Norrie, bajo la recién nombrado Octavo Ejército del Teniente General Sir Alan Cunningham. La Operación *Crusader* estaba comenzando.

### La batalla

La Operación *Crusader* estaba destinada a destruir las formaciones blindadas alemanas e italianas y reconquistar La Cirenaica y se produciría el levantamiento del asedio de Tobruk. Los elementos blindados del XXX Cuerpo Británico iban a moverse y rodear el flanco sur, destruir a los blindados enemigos o al menos evitar que interfirieran con el XIII Cuerpo Británico operando en el norte. Dentro de este plan, la tarea del 7ª División Acorazada debía avanzar a los aeródromos de El Adem y Sidi Rezegh. La 22ª Brigada Acorazada estaba en el flanco izquierdo (sur) de la división.

Greene & Massignani, en *Rommel's North African Campaign* escribió: "Rommel fue ignorando la creciente evidencia de inteligencia que sugería un contraataque británico, y estaba decidido a acabar con Tobruk - se había convertido en una

obsesión". De hecho, la inteligencia italiana era consciente de un inminente ataque hacia Tobruk y trató de advertir a los alemanes, pero con poco éxito. En los primeros días de noviembre, la Ariete se mudó a Bir el Gubi; era parte del Cuerpo RECAM, del General Gambara junto con la división motorizada Trieste Motorizado el Grupo *Recam*.

En la madrugada del 18 de noviembre de 1941, la 22ª Brigada Acorazada avanzó con el 4º *County of London Yeomanry* (4CLY) por la izquierda, el 3º *County of London Yeomanry* (3CLY) a la derecha, y el 2º *Royal Gloucestershire Hussars* (2RGH) en el centro. Los vehículos blindados Humber del 11º de Hussars estaban patrullando hasta 20 millas por delante de la brigada, que comenzó a cruzar la frontera libia a las 09:00 h y al final del día había llegado a un área de 20 millas al suroeste de Bir el Gubi. Durante la marcha de 80 millas hubo muchas averías de los tanques *Crusader* debido a fallos mecánicos.

En la tarde del 18 de noviembre, los hombres del 132º Regimiento de Tanques vieron docenas de cazas y bombarderos enemigos volando por encima. A la mañana siguiente llegó la noticia de que se esperaba un ataque enemigo en breve.

En la mañana del 19 de noviembre la 22ª Brigada Acorazada reanudó su avance, aunque el 4CLY estaba corto de combustible. El 2RGH efectuó los primeros contactos con elementos de Ariete alrededor del mediodía.

La historia oficial italiana, *Le Operazioni in Africa Settentrionale* - Vol.II, escrita por General Mario Montanari, informa:

*En Bir el Gubi, la Ariete estaba ocupada re-desplegándose. Tenía que establecer una línea defensiva de unos 10 kilómetros al sur de Bir el Gubi, formado por un semicírculo de puntos fuertes, mantenidos por los Bersaglieri y reforzados por piezas de 47/32 AT, de 20 mm y cañones de 75/27. El 19 de noviembre las infraestructuras aun estaban incompletas cuando a las 7.30h AM el General Mannerini, sub-comandante del RECAM Corps, llegó al cuartel general de Ariete para asistir a una reunión con el general Balotta. Considerando que los ingleses ya estaban muy cerca, se decidió contraer la línea defensiva.*

*De esta manera el V-8º Batallón Bersaglieri y II-132º Grupo de Artillería 75/27 permanecieron donde estaban, en el camino a el-Cuasc; el III-8º Batallón Ber-*

*saglieri y el 3º. Grupo de Artillería 75/27 Celere fue enviado al este de Bir el Gubi; El XII-8º Batallón Bersaglieri y el I-132º 75/27 Grupo de Artillería fueron enviados al oeste de Bir el Gubi. Al norte de las posiciones de los Bersaglieri estaban los Milmart y el Batallón de Artillería 105/28 del 24º Regimiento de Artillería, y más al norte estaba esperando la fuerza ligeramente insuficiente, el 132º Regimiento de Tanques, con sus 100 M13/40 ...*

Alrededor de las 11.00 horas se produjo el primer choque. con la 22ª Brigada Acorazada, cuyo avance era protegido por el 1º Regimiento de Húsares: una compañía M13 y una sección 75/27 tuvieron un breve enfrentamiento en Bir el Dleua, a pocos kilómetros al suroeste de Bir el Gubi. Después de sufrir algunas pérdidas, la unidad italiana se retiró a Bir el Gubi.

Después de un breve tiempo, la 22ª Brigada Acorazada llegó ante Bir el Gubi. El General Scott-Cockburn desplegó sus ocho 25 libras y ordenó el ataque. El 2RGH en el flanco derecho cargó contra la posición del V-8º Batallón Bersaglieri; el 4th CLY a la izquierda atacó al XII-8º Batallón Bersaglieri. El V-8º Bersaglieri había estado en posición desde hace varios días y estaba bien atrincherado, mientras que el XII-8º Bersaglieri había no ha tenido tiempo de preparar su nueva posición y estaba virtualmente al aire libre. El III-8º Bersaglieri estaba literalmente llegando al campo de batalla con sus camiones. . .

Todos los 47/32 y los 75/27 comenzaron a disparar contra los tres regimientos británicos que cargaban. En unos minutos todo quedó sumergido en una densa nube de polvo. El fuego de artillería fue mortífero y certero y pronto los 3º y 4º CLY cambiaron de rumbo y trataron de atacar las posiciones de los Bersaglieri desde los flancos. El XII-8º Bersaglieri logró repeler el ataque de los 4º CLY, pero el III-8º Bersaglieri, atacado por el 3º CLY y el 2º RGH empezaba a romperse. El 3º CLY fue capaz de penetrar las posiciones de los III Bersaglieri. El HQ de 8º Bersaglieri, ahora aislado, tuvo que luchar para llegar a las posiciones del XII-8º de Bersaglieri. . .

En aquel momento, a las 15:00h, Scott-Cockburn todavía tenía buenas esperanzas de ganar la batalla, pero, de repente, la Ariete contraatacó. Dos kilómetros al norte de Bir el Gubi, el 132º Regimiento de Tanques lanzó su 100 M13/40s hacia el 2º RGH. Mientras tanto los siete 102/35 del Milmart comenzaron a disparar sus devastadores proyectiles anti-buque. Los bata-

llones de tanques VII y VIII se enfrentaron con el 3º CLY y el 2º RGH y tras una hora de lucha se lanzó la última reserva de la Ariete - el IX Batallón de Tanques - contra el flanco y la retaguardia de los cansados británicos. Eso fue demasiado.

Los *Crusaders* restantes de la 22ª Brigada Acorazados usaron su ventaja en velocidad sobre los M13 para retirarse en desorden. . .

Las pérdidas de Ariete fueron 12 oficiales y 193 hombres entre muertos, heridos y desaparecidos, 49 tanques (15 de ellos fueron recuperados posteriormente), 4 cañones 75/27 y 8 cañones 47/32... La 22ª Brigada Acorazada perdió 57 tanques.

Los diarios de guerra sobrevivientes de 3CLY y 2RGH no casan con algunos de los detalles del informe oficial italiano. El diario de guerra del 3CLY informa que los escuadrones "A" y "C" de ese regimiento, asignados a cubrir el flanco derecho de la 2RGH, vieron una breve acción contra una sola compañía de tanques italiana (La 2 VII-132ª Co., con unos 11 tanques) a cierta distancia al este de Bir el Gubi, fuera del área del mapa de Ariete; después por la tarde siete tanques del Escuadrón "B" de 3CLY, a la izquierda del regimiento, se acercaron a Bir el Gubi en busca del 2RGH, con quien no estaban en comunicación - los siete tanques fueron rápidamente destruidos por los cañones anti-tanque italianos, aparentemente la suma de las pérdidas de 3CLY ese día. Los diarios de guerra del 2RGH informan que los escuadrones "F" y "H" de ese regimiento arrollaron a una unidad italiana todavía montados en sus camiones al este de Bir el Gubi (como se informa en la historia oficial italiana, esa unidad sería el III-8º Batallón Bersaglieri), luego prosiguió unas tres millas al norte de Bir el Gubi, donde se encontraron un gran número de tanques italianos (es decir, el contraataque por parte de 132º Reg. de Tanques), enfrentándose en una batalla de tres horas con ellos, y retirándose a través de las posiciones de los Bersaglieri, donde recibieron fuego de cañones anti-tanque italianos; El 2RGH informó que comenzaron el día con 46 tanques y perdieron 30 al final. Las pérdidas para el 4º CLY, que estaban fuertemente enganchados con el XII-8º Bersaglieri, daría cuenta del resto de 20 pérdidas de tanques británicos (de 57) reportadas en la historia oficial italiana (el diario de guerra del 4º CLY no sobrevivió), recordando que la Ariete ocupó el campo al final de la día y podía contar los restos de chatarra. El juego cubre los combates que resultaron en el 50 tanques perdidos por 2º RGH y 4º

CLY y alrededor de 38 de las 49 pérdidas de tanques italianos reportadas (excluyendo a 2 VII-132nd Co.).

La historia del regimiento de los *Sharpshooters* concluye el capítulo sobre esta batalla diciendo:

*“... la sabiduría de realizar este ataque sobre una posición fuertemente fortificada con atrincherados emplazamientos de armas y artillería anti-tanque se puede dudar en retrospectiva. . . Sería posible, pero sin sentido con esta distancia de tiempo que nos separa, examinar los errores cometidos y las lecciones aprendidas. Infructuoso también tratar de repartir la responsabilidad por las pérdidas sufridas. Tarde o temprano más tarde todos los regimientos de combate deben ser desangrados y el proceso nunca es indoloro”.*

El General Norrie, comandante del XXX Cuerpo, escribió sobre la batalla: “[...] había sido un encuentro [...] llevado a cabo con demasiado entusiasmo contra posiciones preparadas [...] no vistas o reconocidas hasta después de que el ataque estaba en marcha [...]”

En cualquier caso, la 22ª Brigada Acorazada fue rechazada, sufriendo pérdidas sustanciales, y dejó a Ariete en posesión del campo. Los italianos sintieron que su desempeño mejorado en combate se debió a las unidades de élite que habían enviado a África, a las lecciones aprendidas de 1940 y al el impacto de los alemanes en el teatro de operaciones. Las armas eran generalmente las mismo pero estaban mejor usadas y se había hecho algún esfuerzo para mejorar el liderazgo

## Notas del Diseñador (Mauro de Vita).

La primera versión de *Ariete* está fechada en 1994 y se originó durante el trabajo de investigación realizado para Túnez, DAK, Crusader y Gazala.

Idealmente, *Ariete* es una vista ampliada de las batallas en el área de Bir el Gubi durante la Operación Crusader, desde el OCS DAK a SCS Crusader. Era mi deseo mostrar que, después del desastre del X Ejército italiano durante la ofensiva de Wavell (finales de 1940-principios de 1941), las fuerzas italianas en el norte de África pudieron hacer frente a las fuerzas británicas y de la CW, mantener el terreno, y ganar.

Era natural la elección de la división Ariete, la más antigua unidad blindada en el *Regio Esercito*, que todavía permanece

hoy como la única brigada blindada en el ejército italiano moderno (equipado con Ariete MBT de última generación), considerando que peleó bien durante todo el Campañas del norte de África, desde principios de 1941 al 3er Alamein.

La batalla de Bir el Gobi fue elegida entre porque introduce en la serie TCS un número de situaciones nunca antes vistas: fue una batalla en el desierto; fue entre italiano y fuerzas británicas (es decir, no alemanes) y era entre fuerzas de tanques pesados.

El orden de batalla británico/Commonwealth es el resultado de las investigaciones de Steve Rothwell, mientras que el orden de batalla italiano fue investigado por mí mismo, en esta recreación del equipo de 'sospechosos habituales' que investigó las OOB de varios OCS y juegos SCS (DAK, Sicilia, Túnez II, Crusader, Gazala).

¡Espero que disfrutes de este juego!

## Tabla de Efectos de Terreno

	Tipo de Terreno			
	Desierto	Pista	Línea de Contorno	Edificio
<b>Combate</b>	Open	<i>ot</i>	<i>ot</i>	Partly Protective
<b>A Pie</b>	1	1	<i>ot</i>	1
<b>Orugas</b>	1	1	<i>ot</i>	1
<b>Ruedas</b>	2	1	<i>ot</i>	2

## Tabla de Visibilidad

Dados	Tiempo			
	0800 - 1030	1100 - 1300	1330 - 1500	1530 - 1630
<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1*</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>
<b>6-8</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>6</b>
<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>8</b>
<b>10-12</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>

\* = Visibilidad 1. Coste de MP para entrar en un hex se dobla

# ARIETE OP SHEET



Time:  
Type:  
Size:

**Task Organization:**

**Failure Instructions:**

**Written Notes:**

©2020 Multi-man Publishing, Inc.  
Players have permission to photocopy this sheet for personal use.