



Montecassino

Military strategy and war action

Rules of the Game

Reglas del Juego
Regole del Gioco



The elements **Montecassino** consists of:

Basic battlefield. The board

It consists of one board divided into two fields of 72 squares each, 8 squares in a line by 9 squares towards the front, 72 squares for each player.

There is a place for the cannon on the boards in their bases out of the squares.

Each player has his own board numbered from 1 to 72 inscribed in a circle, beginning from the extreme left square of the first line to the right up to N° 8, to continue with N° 9 in the second line, just on the n1 and so on, until N° 72. The squares from 1 to 24 are part of the field meant for the base of operations of each player, formed by the first, second and the third lines.

Soldiers

The Allies and the Germans have 24 soldiers each; all of the same rank and differed by the color of the uniform, those who will be positioned at the beginning of the game, in the squares from 1 to 24 in the center of them.

Cannon

The cannon is made of bronze and has 6 mm of caliber. It is driven into action by means of a steel spring of about 3,5 kg of compression. The shots are made with the plastic shells of about 120 mg at a distance of about 650 cm measured from the opening of the cannon to the site of the impact lying on their horizontal trajectory. It is fixed on the plastic or wooden gun-carriage corresponding to the model.

Munitions

The quantity of the munitions is 100 units

Combat charts

A set of 20 sheets

The limit marks of the action of the artillery

Four banners.

Cannon position platforms

Two carton platforms

Description and objective of the game

It consists of carrying out the battle of **Montecassino**; one of the participants plays the part of the German Commander of the operations and the other the part of the Allies. Each one will have 24 soldiers of infantry and one cannon, which represents the artillery.

The battle is over when the player, using the best strategy, has captured, immobilized or left out of the combat as many soldiers of the opponent as possible.

One can achieve that by means of five possible alternatives, using combinations of them or each one separately:

- 1) By causing casualties by the artillery, leaving the enemy without the infantry.
- 2) By making the soldiers of the enemy stop moving and preventing them from moving on at least one square when the turn comes.
- 3) By capturing the prisoners of war.
- 4) By positioning on the first line of the enemy.

Istruzioni ed avvertenze

Istruzioni sull'uso del cannone

Come caricare il cannone: Ritirandolo dalla base, sospendere il cannone in aria prendendolo dal tubo di bronzo con il pollice e l'indice vicino alla bocca; con l'altra mano appoggiare il polpastrello del pollice contro il calcio del cannone e con l'indice tirare fino al calcio e bloccare la leva di sparo girandola a 90°. Collocare la munizione dalla bocca, facendo attenzione di non toccare la leva di sparo. Poi rimettere il cannone nella sua base e mirare al bersaglio, per effettuare lo sparo affermare la struttura con l'indice di una mano davanti, sotto il tubo, mentre con il polpastrello del pollice, sulle travi, affermare il cannone dalla parte inferiore, poi con l'altra mano si libera la leva girando con un dito da sotto in sù, avendo la precauzione di non lasciare nessun altro dito sul percorso della leva di sparo.

Si raccomanda di usare esclusivamente le munizioni fornite dalla V&V, dato che le stesse posseggono il calibro esatto per essere incastrate nella bocca del cannone. Questa particolarità ha due ragioni di essere:

3. Mostrare che il cannone è attivato.
4. Lo sparo è di maggior potenza nel ricevere la spinta del pistone.

Raccomandazioni per la conservazione

Non lasciare la leva di sparo in posizione di carica per tempi prolungati, farlo durante il gioco quando si decide di sparare, altrimenti con il tempo potrebbe perdere potenza.

Per lubrificare il canale di sparo e l'anima del cannone, portare la leva in posizione di carica e girarla verso il basso di 180°, prendere un tampone di ovatta ed ungerlo in vaselina solida bianca di qualità farmaceutica, passarlo sullo stantuffo esposto nel canale e poi sull'anima del cannone, ma senza eccessi.

Evitare che vengano introdotti corpi estranei o polvere nel tubo di bronzo, la qual cosa può incidere sulla sua efficienza e sulla sua durata.



Avvertenze

1. Se si lascia il dito sul percorso della leva di sparo, può provocare dolore al momento dell'impatto
2. Se non si prende con fermezza la base al momento di tirare la leva di sparo, nell'operazione di carica potrebbe scappar via il cannone dalle mani.
3. Evitare che il viso rimanga in linea di tiro, perché gli occhi potrebbero essere danneggiati dall'urto.

Un soldato Alleato che è posizionato sul suo campo, nella casella n° 72 e avanza di tre caselle verso il fronte, fermandosi sulla casella n° 49 Tedesca, si dovrà annotare:

Movimenti			Da	A	Prigioniero		Caduti cannone	Nemici sul campo
N°	Inf.	Art.			Prende	Libera		
23	X		A-72	G-49	-----	-----	-----	12
24		X	-----	-----	-----	-----	A-62	11
25	X		G-09	G-01	-----	2	-----	11
26	X		A-29	A-52	1	-----	-----	10
34	X		G-68	G-69	-----	-----	-----	10
"	X		G-63	G-55	-----	-----	-----	10
"	X		A-44	A-36	-----	-----	-----	10

Dove la lettera A e T prima di ogni numero di casella corrisponde a quale campo appartiene:

- A per il campo Alleato.
- T per il campo Tedesco.

Suggerimenti come variabile di utilizzo di questo gioco.

A convenire tra i partecipanti o gli organizzatori dei tornei, si possono stabilire, tra le altre, le seguenti modalità di regolamento:

- Unendo due giochi, con le rispettive tabelle accoppiate, avendo 48 soldati integrati per ogni squadra, si potrebbe aumentare il numero di partecipanti per squadra.
- Cominciare il gioco con due o con una fila di soldati per ogni squadra. In questo modo si può diminuire la durata della battaglia.
- Zona di azione dell'artiglieria. Dalla metà della tabella fino alla prima linea fuori dalla fortificazione nemica. Ciò obbliga ad un rapido avanzamento delle truppe, che rimarranno a salvo dall'azione del cannone solamente dopo aver raggiunto il campo nemico.

Coloro che abbiano delle conoscenze storico militari, possono rivivere le battaglie che desiderino. Utilizzando la propria immaginazione possono concedersi il piacere di cambiare o confermare la storia.

Dal punto di vista tecnico-militare, ogni soldato potrebbe rappresentare un battaglione, un reggimento o un esercito e ad ogni movimento, con i cambi di posizione che completano una giocata, potrebbe darsi il valore dei successi di una giornata, di una settimana, di un mese o di un tempo a determinare.

- 5) By abandoning the combat by one of the contenders who may manifest no wish to take notes of the positions of the military men in his squares, to continue afterwards.

About the possibility of the intervention of 4 participants

The actions in this case are carried out by two participants on each side, one being the chief of the infantry and the other is only in charge of artillery, obeying when it's necessary to enter in action against the target when ordered.

About the movements of the troops

The advance of the troops is raffled off for the first movement and then continuing this way in the alternative manner until the end.

The soldier who is touched must be moved, except for the case when the player asks for attention to say he/she has changed his/her mind when moving the figure.

Each player has the choice of completing the sum of three squares as the change of the position and as the obligatory minimum one square. When advancing, each soldier can make only one lateral movement.

The sum of three squares can be:

- With one soldier: Three changes of the position.
- With two soldiers: Two changes of the position for one soldiers and one change for another.
- With tree soldiers: One change of the position for each soldier.

The changes of the position for the soldiers of the first and the second lines will be of one square. Only from the third line their movements will be as the rest.

Each soldier can have the following manner of moving:

Forwards:	Three squares.	Within the sector from the third line of the player to the third line of the enemy.
To the left (right):	One square.	All the board.
Backwards:	One square.	Only within the 48 squares of the player's own field and as the only change of position of the soldier allowed to retreat.
Towards the diagonals of the front:	One square.	All the board, only to take one prisoner.

About taking prisoners

One soldier could take a prisoner who may be situated in any of the two corners when looking forwards, although if it is the first or the second movement, he stays in that place without being able to move one square on and having to complete the number of the rest optional squares by the other soldiers. This movement can not be carried out if the soldier had done a lateral movement when changing the position.

About freeing the prisoners

The soldier of the advance guard who gets to any square of the third line of the enemy could free up to two comrades, who are in a position of prisoners. It is possible whenever that square is not defended by the adversary situated in the second line. Completing with this operation the three optional squares of the change of the position, the two prisoners and the one who freed them will return to their base to the free spaces from the first line to the third one, ready to go to the combat again. Having arrived to the third line of the enemy the attacker who rejects the option of freeing the prisoners will move on only one square at a time, taking into consideration that within the enemy fortification the movements are more restricted than in the open field but having more opportunity for winning the battle if positioned in the first line of the adversary.

About the artillery

Behind the first line of each army and on top of the position platform there is a cannon which can only move along the green strip without crossing the borders of the board. It represents the artillery.

The artillery is a part and parcel of the development of the battle. It can make up for the tactic mistakes. There are some banners on the board. They indicate the zone where the casualties caused the artillery will be counted. All the board can be this zone too. The location of the banners is to be agreed by the organizers of the game and play the role of a "handicap" to make equal the differences of the participants.

As for the soldiers died in the battle, the following thing is to be taken into consideration:

- a) The losses one has out of the agreed zone are not counted.
- b) For those killed in the agreed zone the contenders have to agree on the following options:
 - i. The player's soldiers and the enemies are considered dead even dragging those who were impacted.
 - ii. There will be considered casualties those who get an impact or the ricochet of the missile of the own one or the one of the enemy. But not those dragged by falling of them.
 - iii. Only those impacted directly or in the case of doubts by the ricochet, are considered to be casualties, the commander decides which one is to leave the battlefield.

Those soldiers killed by artillery in the zone leave the battlefield forever. These ones can be from one's own army, considered to be collateral damages. When crossing the zone, which is, in fact, an open valley, the Commanders will require

I soldati caduti in questa zona, per azione del cannone, vengono ritirati definitivamente dal campo. Questi possono essere anche del proprio esercito, considerati caduti per "danni collaterali".

Attraversare questa zona, che in realtà è come se fosse una valle scoperta per ambedue i contendenti, richiederà un grande sforzo strategico da parte dei Comandanti per il grande rischio di caduti che implica.

L'uso del cannone deve essere condiviso da ambedue i contendenti. Il loro uso è optativo e sostituisce il diritto di cambio di posizione dell'infanteria. Quando si usa il cannone non si muove la propria infanteria.

La dotazione di ogni contendente in ogni battaglia, sarà accordato tra ambedue e, nei tornei, dalle autorità e, come la zona di sparo, vengono usati come handicap per equilibrare le differenze.

I soldati caduti per azione del cannone, fuori dalla zona stabilita come valida per il lancio dell'artiglieria, torneranno a prendere la posizione anteriore. Il cannone deve essere operato unicamente dalla sua base.

I giocatori che lo preferiscono, possono in comune accordo, svolgere il combattimento solo usando l'infanteria, senza il cannone. Ciò perfezionerebbe la strategia e data l'ampiezza del campo di battaglia, permetterebbe di provare le tattiche schermo che maschererebbero i propositi finali di trionfo.

Ritirata

Esiste anche la possibilità di decidere di battersi in ritirata da parte del Comandante il quale, essendo in cattiva situazione sul campo di battaglia, decide di ripiegarsi per riattaccare di nuovo dalla base iniziale, e cerca di trionfare riannodando l'azione. In questo caso, tornerà alla base con la dotazione che si trova in campo in quel momento, mentre l'avversario rimane nella sua posizione. Questo procedimento si realizza un'unica volta per ciascuno, in una battaglia.

Considerando la ritirata come un movimento, il turno seguente spetterà all'avversario. Questa situazione possiede le seguenti conseguenze :

- 1) Chi si ritira dà l'opportunità al suo avversario di ottenere ½ punto.
- 2) Se vince l'avversario, questo otterrà il punto corrispondente alla battaglia vinta, più il mezzo punto ceduto da chi si è battuto in ritirata, ottenendo in tutto 1½ punti.
- 3) Se vince la battaglia chi si è ritirato, vincerà un punto per la battaglia vinta, ed il suo contendente conserverà il ½ punto ceduto dal suo rivale.

I soldati sparsi sul campo fuori dalle tre linee della loro base di operazioni, si piegheranno completando le caselle vuote della prima linea, poi della seconda, e in ultimo della terza, non potendo modificare le posizioni di quelli che si trovano lì.

Queste situazioni interessano quando due o più persone intervengono in un torneo, o quando si desidera mantenere la rivalità attraverso un determinato numero di combattimenti accordati in precedenza ed avere un registro degli stessi.

Annotazioni

Per l'annotazione delle posizioni sulle tabelle di combattimento che si allegano, si procederà come nel seguente esempio:

Presa di prigionieri

Un soldato potrà prendere prigioniero il nemico che si trova in uno qualunque dei due angoli di fronte a sé, anche se è al suo primo o secondo movimento, rimane in quel posto e non può avanzare di un'altra casella, dovendo completare il numero di caselle optative restanti, da parte di altri elementi.

Questo movimento non si può realizzare se il soldato ha fatto un movimento laterale in quel cambio di posizione.

Liberazione di un prigioniero

Il soldato di avanzata che tocchi qualunque quadrato della terza linea nemica potrà liberare fino a due camerati prigionieri. Questo sarà possibile sempre e quando la casella non sia difesa da un avversario ubicato nella seconda linea, completando con questa operazione le tre caselle optative di cambiamento di posizione. I due prigionieri, insieme a quello che li ha liberati, torneranno alla loro base nei luoghi liberi della prima linea verso la terza, pronti ad andare di nuovo al combattimento.

Arrivati alla terza linea nemica, il movimento dell'attaccante, che rinuncia alla sua opzione di liberazione di prigionieri, sarà solo di una casella a soldato; ciò perché i movimenti all'interno di una fortificazione nemica sono più ristretti che in un campo aperto, avendo la grande opportunità di vincere la battaglia, se riesce a posizionarsi sulla prima linea dell'avversario.

L'artiglieria

Dietro la prima linea di ogni esercito e su una piattaforma di posizione, si trova piazzato il cannone, il quale può muoversi lungo la fascia verde e non può fuoriuscire da nessun lato della tabella. Questo rappresenta l'artiglieria.

L'artiglieria è un contributo prezioso in una parte dello sviluppo della battaglia, che può equilibrare gli errori tattici.

Sul quadro saranno messe le bandiere indicative della zona dove saranno considerati validi i caduti per azione dell'artiglieria, che potrà occupare tutto il quadro. La postazione di queste bandiere la stabiliranno gli avversari o gli organizzatori del torneo prima di cominciare la battaglia, e servono da "handicap" per equilibrare le differenze tra i partecipanti.

Per i soldati caduti per azione del cannone vale:

- a) Non saranno considerati caduti quelli abbattuti fuori della zona stipulata.
- b) Per i caduti all'interno della zona accordata, i contendenti dovranno convenire le seguenti opzioni:
 - i. Verranno considerati caduti tutti quelli abbattuti, propri e nemici, anche se trascinati da quelli colpiti.
 - ii. Saranno considerati caduti quelli che ricevono il colpo o il rimbalzo del proiettile, tanto proprio come nemico, ma non quelli che vengono trascinati nella caduta di questi.
 - iii. Saranno considerati caduti solo quelli che hanno ricevuto il colpo diretto e in caso dubbioso, per rimbalzo, il comandante danneggiato deciderà quale dovrà abbandonare il campo come caduto.

great strategic effort because it implies the great risk of having casualties. The use of the cannon must be shared by both contenders. The use of it is optional and replaces the right of the change of the position by the infantry. When the cannon is used the infantry does not move. The artillery stores each contender relies on will be accorded by both of them, as well as the zone of action, and can be used as the handicap to equilibrate the differences. The soldiers killed by the action of the artillery out of the zone agreed by the participants, are positioned again in the place where they were. The cannon can be operated only from its base.

The players, if they prefer to act so, can develop the combat with the infantry on the basis of agreement without using the cannon. This will improve the strategy and allow the rehearsal of the cover tactics which conceal the final objectives of the triumph.

About fighting in the retreat

The Commander of the troops when being in a bad situation on the battlefield can decide to retreat to move out then from the initial base and continue fighting until the triumph. In this case he returns to his base with the soldiers at his disposal in the field at that moment leaving his position to the adversary. This procedure can take place only once for each player in one battle.

Considering the retreat as a separate move, the next move corresponds to the adversary. This situation implies the following:

- 1) In fact, the one who started the retreat gives ½ point to his adversary.
- 2) If the adversary wins, he obtains a point which corresponds to the won battle and ½ point given to him by the adversary who retreated, obtaining this way 1½ points.
- 3) If the battle is won by the one who retreated, he obtains 1 point but loses ½ point in favor of the contender because of the retreat.

The soldiers, scattered on the field outside the three lines of their base of operation, will be placed in the empty squares of the first line, then in the second and at last in the third one without changing the positions of those placed their before.

These situations are interesting when two or more people participate in the game or there is a wish to maintain rivalry through the determined number of combats agreed and to register those combats.

About taking notes

To take notes of the position in the charts of the combat enclosed in the game, the players must proceed as in the following example:

One soldier of the Allies who may be positioned in his field in the square N° 72 and advance three squares forwards, stopping in the German square N° 49, must register the movement this way:

Movements			From	To	Prisoner		Losses/ cannon	Enemies/ field
Nº	Inf.	Art.			Capture	Freeing		
23	X		A-72	G-49	-----	-----	-----	12
24		X	-----	-----	-----	-----	A-62	11
25	X		G-09	G-01	-----	2	-----	11
26	X		A-29	A-52	1	-----	-----	10
34	X		G-68	G-69	-----	-----	-----	10
"	X		G-63	G-55	-----	-----	-----	10
"	X		A-44	A-36	-----	-----	-----	10

Where A stands for the field of the Allies and G stands for the field of the Germans.

Additional suggestions to use the game

Within the rules agreed by the players or those who organize tournaments there can be established the following ones in details:

- Two boards of the game can be put together to play with as many as 48 soldiers on each side. The number of participants can increase as well.
- The participants can begin to play with the advance of one or two files of soldiers at a time. The time of the battle is shortened thanks to this measure.
- The zone of the artillery action is from the middle of the board up to the first line outside the fortification of the enemy. This makes one's troops advance more quickly. The soldiers are safe only in case the enemy positions are reached by them.

Those players with the knowledge of history can revive the battles they wish. Using one's imagination one can change or confirm the history.

From the technical and military point of view each soldier can represent one battalion, one regiment or an army, and each movement with all the changes it causes in a set of the game can correspond to the events of one day, one week, one month, or certain period of time.

- 4) Per essere riusciti a prendere la posizione in prima fila nemica.
- 5) Per abbandono del combattimento di uno dei contendenti, il quale manifesta di non voler prender nota delle posizioni degli effettivi sulle sue caselle, per continuarlo in seguito.

Possibilità di intervento di quattro partecipanti

Le azioni in questo caso si realizzeranno con due partecipanti per ogni parte, il comando viene preso da chi conduce l'infanteria, mentre l'altro opera solo come artigliere, obbedendo quando deve entrare in azione contro il bersaglio che gli viene ordinato.

I movimenti della truppa

L'avanzamento delle truppe inizierà con l'estrazione a sorte per il primo movimento, e seguirà così alternativamente fino alla fine.

Il soldato che viene toccato deve essere mosso, salvo che prima non si sia richiata l'attenzione dicendo "compongo", per qualche eventuale figura fuori posto.

Ogni giocatore avrà l'opzione di completare la somma di tre caselle come cambio di posizione, e come minimo obbligatorio, una casella. Nell'avanzamento, i movimenti laterali saranno uno solo per ogni soldato.

La somma di tre caselle può essere:

- Con un soldato: Tre cambiamenti di posizione.
- Con due soldati: Due cambiamenti di posizione un soldato e un cambiamento il soldato restante.
- Con tre soldati: Un cambiamento di posizione per ciascuno.

I cambiamenti di posizione degli elementi della prima e della seconda linea, saranno effettuati una casella alla volta. Solo dalla terza linea in poi i movimenti saranno come il resto.

Ogni soldato può muoversi nel seguente modo:

In avanti:	Tre caselle.	Nel settore compreso tra la sua terza linea fino alla terza linea del nemico.
Sui lati:	Una casella.	Tutto il quadro.
Indietro:	Una casella.	Solo nelle 48 caselle del proprio campo e come unico cambio di posizione permesso al soldato che si ritira.
In diagonale davanti:	Una casella.	Tutto il quadro, solo per prendere un prigioniero.

Elementi che compongono **Montecassino**

Campo di battaglia basico. La tabella

È composto da una tabella divisa in due campi di 72 caselle ciascuno, ossia una fila di 8 caselle per 12 caselle, in tutto 72 caselle per ogni campo.

Le tabelle hanno nelle loro basi, fuori dalle caselle, il luogo disposto per piazzare il cannone.

Ogni contendente ha la sua tabella numerata dall'1 al 72 iscritta in un cerchio, cominciando dalla casella estrema sinistra della prima linea verso destra fino al n° 8, per continuare con il n° 9 sulla seconda linea, proprio sopra il n° 1 e così successivamente, fino al n° 72, essendo le caselle dall'1 al 24 la parte del campo destinata alla base delle operazioni di ogni contendente, conformata dalla prima, seconda e terza linea.

I soldati

Alleati e Tedeschi posseggono 24 soldati ciascuno, tutti con lo stesso grado e differenziati dal colore della divisa, i quali si collocheranno, all'inizio della partita, nelle caselle dall'1 alla 24, nel punto centrale delle stesse.

Il cannone

Uno o due, a seconda del modello. È costruito in bronzo tornito di 6 mm di calibro. Viene azionato per mezzo di una molla di acciaio di approssimativamente 3,5 kg di compressione, spara un proiettile di plastica di un peso approssimato di 120 mg ad una distanza media di 650 cm, misurata dalla bocca fino al punto d'impatto della traiettoria con il piano orizzontale che passa dalla sua base. È montato su di una struttura di plastica o di legno, secondo il modello.

Munizioni

La quantità di munizioni è 100 unità.

Tablette di combattimento

Un libretto da 20 fogli.

Segnali limite dell'azione dell'artiglieria

Quattro bandiere.

Descrizione e obiettivi del gioco

Consiste nel condurre la battaglia di **Montecassino**, un giocatore assume il ruolo del Comandante di operazioni Tedesco e l'altro quello del Comandante di operazioni Alleato.

Per cui ognuno avrà al suo attivo 24 elementi di fanteria ed un cannone di avancarica che rappresenterà l'artiglieria.

La battaglia si risolverà usando la miglior strategia per ridurre fuori combattimento, prendere prigionieri o immobilizzare tutti i soldati del proprio avversario.

Questo sarà possibile attraverso cinque alternative possibili separatamente o combinandole tra di loro:

- 1) Per aver abbattuto i soldati con l'artiglieria, lasciando il nemico senza fanteria.
- 2) Per aver conseguito l'immobilizzazione dei soldati nemici impedendo loro di realizzare il loro posizionamento di almeno una casella di movimento, una volta arrivato il loro turno.
- 3) Per aver preso prigioniera la totalità dell'infanteria avversaria.

Instructions and warnings

Instructions of the use of the cannon

To charge the cannon: withdraw it from its base, suspend the cannon in the air, taking it by the bronze tube with the thumb and the forefinger next to its opening, with the other hand place the thumb against the butt of the cannon and, using the forefinger, draw the lever of the shot to the butt and fix it by turning it 90 ° sideways. Put the munitions through the opening in the cannon without touching the lever of the shot. Then return the cannon to its base and aim it at the target. For shooting fix the gun-carriage with the forefinger of one hand under the front part of the tube and placing the thumb on its sides to fix the cannon in its inferior part. Use the other hand to turn the lever upwards with the finger. Be careful and don't leave any finger on the way of the lever of the shot.

The buyers of the game are strongly recommended using only the munitions provided by V&V as they have the exact calibre to fit the mouth of the cannon and prevent them from falling out of it.

This particular thing has two reasons:

- 1) to show that the cannon is active
- 2) the shot is more powerful when the shell is hit by the rod.

Recommendations for its keeping

Don't leave the lever of the shot in the position of the charge for a long time. Do it during the game when you decide to shoot because in the course of time it may lose its power. To lubricate the bore of the cannon: put the lever in the position of the charge and turn it downwards 180°, take some cotton wool and spread solid white Vaseline on the stem on display and then the bore of the cannon, but without excess.

Make sure to keep the bronze tube clean and avoid dust and other objects in it, otherwise it can affect its performance and durability.

Warnings!!!

1. You can hurt your finger if you leave it on the way of the lever at the moment of the shot.
2. If you don't hold the cannon firmly when drawing the lever of the shot to charge the cannon it can fall out of your hands.
3. Avoid having your face on the trajectory of the shell because it can damage your eyes.

Elementos que componen **Montecassino**

Campo de batalla básico. El tablero

Está compuesto por un tablero dividido en dos campos de 72 cuadros cada uno, 8 cuadros de línea por 9 cuadros hacia el frente, en total 72 cuadros por bando.

Los tableros tienen en sus bases, fuera de los cuadros, el sitio dispuesto para el desplazamiento de la plataforma del cañón.

Cada bando tiene su tablero numerado del 1 al 72 inscripto en un círculo, comenzando por el cuadrado extremo izquierdo de la primer línea hacia la derecha hasta el nº 8, para continuar con el nº 9 en la segunda línea, justo sobre el nº 1 y así sucesivamente, hasta el nº 72. Siendo los cuadros del 1 al 24 la parte del campo destinada a la base de operaciones de cada bando, conformada por la primera, segunda y tercera línea.

Soldados

Aliados y Germanos cuentan con 24 soldados cada uno, todos con el mismo rango y diferenciados por el color de su uniforme, los que se ubicarán, al inicio de la partida, en los cuadros 1 al 24, en el punto central de los mismos.

Cañón

Uno o dos, según el modelo. Está construido en bronce torneado de 6mm de calibre. Accionado por medio de resorte de acero de aproximadamente 3,5 kg de compresión, dispara un proyectil de plástico de un peso aproximado de 120 mg a una distancia promedio de 650 cm, medidos desde su boca al punto de impacto de su trayectoria con el plano horizontal que pasa por su base. Montado sobre una cureña de plástico o de madera, según el modelo.

Municiones

La cantidad de municiones es de cien unidades.

Planillas de combate

Un talonario de 20 hojas.

Marcas límite de acción de la artillería

Cuatro banderas.

Plataformas de posicionamiento del cañón

Dos plataformas de cartón.

Descripción y objetivo del juego

Consiste en conducir la batalla de **Montecassino**, uno tomando el papel del Comandante de operaciones Germano y el otro el del Comandante de operaciones Aliado.

Para lo cual cada uno contará con 24 efectivos de infantería y un cañón de avancarga que representará la artillería.

El trámite de la batalla se resolverá usando la mejor estrategia para dejar fuera de combate, apresarse o inmovilizar todos los soldados de su oponente.

Esto se consigue por medio de las cinco alternativas posibles; por separado o combinación de ellas:

- 1) Por las bajas provocadas por la artillería, dejando sin infantería al enemigo.
- 2) Por la toma de la totalidad de la infantería adversaria como prisioneros.

Instrucciones y advertencias

Instrucciones de uso del cañón

Para cargar el cañón: Retirándolo de su plataforma, suspender el cañón en el aire tomándolo por el tubo de bronce con el pulgar e índice junto a su boca, con la otra mano apoyar la yema del pulgar contra la culata del cañón y con el índice traccionar hasta la culata y trabar la palanca de disparo girándola 90° hacia un costado. Colocar la munición por la boca, cuidando de no tocar la palanca de disparo. Luego volver el cañón a su plataforma y apuntar al blanco, para efectuar el disparo afirmar la cureña con el índice de una mano por su frente bajo el tubo, mientras que con la yema del pulgar, sobre los largueros, permite afirmar el cañón por su parte inferior, luego con la otra mano se libera la palanca girando con un dedo desde abajo hacia arriba teniendo la precaución de no dejar ningún otro dedo sobre el recorrido de la palanca de disparo.

Se recomienda usar exclusivamente las municiones provistas por V&V, puesto que las mismas poseen el calibre exacto para que queden trabadas en la boca del cañón. Esta particularidad tiene dos razones:

1. Mostrar que el cañón está activado.
2. El disparo es de mayor potencia al recibir el golpe del vástago.

Recomendaciones para su conservación

No dejar la palanca de disparo en posición de carga por tiempos prolongados, hacerlo durante el juego cuando se decida disparar, pues con el tiempo podría perder potencia.

Para lubricar el canal de disparo y el ánima del cañón, llevar la palanca a la posición de carga y girarla hacia abajo 180°, tomar un hisopo de algodón y untarlo con vaselina sólida blanca de calidad farmacéutica y pasarlo por el vástago expuesto en el canal y luego por el ánima del cañón, pero sin excesos.

Evitar que se introduzcan cuerpos extraños o polvo en el tubo de bronce, lo que puede afectar su rendimiento y durabilidad.

Advertencias

1. Si se dejara algún dedo en el recorrido de la palanca de disparo, puede ocasionar dolor al momento del impacto.
2. Si no se toma con firmeza la base al momento de traccionar la palanca de disparo, en la operación de carga podría escaparse el cañón de las manos.
3. Evitar que el rostro pueda quedar en la línea de tiro, por ser los ojos los que podrían ser dañados por un impacto.

De las notaciones

Para la notación de posición en las planillas de combate que se adjuntan, se procederá como en el siguiente ejemplo:

Un soldado Aliado que estuviera posicionado en su campo, en el cuadro nº72 y avanzara tres cuadros hacia al frente, parándose en el cuadro nº49 Germano, deberá anotarse:

Movimientos			De	A	Prisionero		Bajas cañón	Enemigos en el campo
Nº	Inf.	Art.			Toma	Libera		
23	X		A-72	G-49	-----	-----	-----	12
24		X	-----	-----	-----	-----	A-62	11
25	X		G-09	G-01	-----	2	-----	11
26	X		A-29	A-52	1	-----	-----	10
34	X		G-68	G-69	-----	-----	-----	10
"	X		G-63	G-55	-----	-----	-----	10
"	X		A-44	A-36	-----	-----	-----	10

Donde las letras A y G antes de cada nº de cuadro, corresponden a que campo pertenece:

A para el campo Aliado.

G para el campo Germano.

Sugerencias como variable de utilización de éste juego

Dentro de las modalidades reglamentarias a convenir entre participantes u organizadores de torneos, pueden establecerse como las que a continuación se detallan:

- Uniendo dos juegos, con sus tableros apareados, al contar con 48 soldados integrados por bando, podría ampliarse el número de participantes por equipo.
- Comenzar el juego con dos o una fila de soldados por bando. De esta forma se consigue acortar la duración de la batalla.
- Zona de acción de la artillería. Tomando desde la mitad del tablero hasta la primera línea fuera de la fortificación enemiga. Esto obliga a un rápido avance de las tropas, que solo quedarán a salvo de la acción del cañón una vez alcanzado el campo enemigo.

Para aquellos que posean conocimientos históricos militares, pueden revivir las batallas que deseen. Utilizando su imaginación podrían darse el gusto de cambiar o confirmar la historia.

Desde el punto de vista técnico-militar, cada soldado podría representar un batallón, un regimiento o un ejército y cada movimiento, con sus cambios de posición que completan una jugada, podría darse el valor de lo ocurrido en una jornada, una semana, un mes o un tiempo a determinar.

- 3) Por conseguir la inmovilización de los soldados enemigos impidiéndoles realizar su posicionamiento de cómo mínimo un cuadro de movimiento, llegado su turno.
- 4) Por lograr posicionarse en la primer línea enemiga.
- 5) Por abandono del combate de uno de los contendientes, que manifieste no querer tomar nota de las posiciones de los efectivos en sus cuadros, para continuarlo luego.

De la posibilidad de la intervención de cuatro participantes

Las acciones en este caso las llevarán a cabo dos participantes por bando, tomando el mando el que conduce la infantería, mientras que el otro opera solo como artillero, obedeciendo cuando debe entrar en acción contra el blanco que se le ordene.

De los movimientos de tropa

El avance de las tropas se iniciará por sorteo, para el primer movimiento, siguiendo así de manera alternativa hasta el final.

El soldado que se toca debe ser movido, salvo que antes de hacerlo se solicita atención para decir "compongo", por alguna figura que estuviera desubicada.

Cada jugador tendrá la opción de completar la suma de tres cuadros como cambio de posición y como mínimo obligatorio, un cuadro.

La suma de tres cuadros puede ser:

- Con un soldado: Tres cambios de posición.
- Con dos soldados: Dos cambios de posición un soldado y un cambio el soldado restante.
- Con tres soldados: Un cambio de posición cada uno.

Los cambios de posición de los efectivos de la primera y segunda línea, serán de a un cuadro. Solo desde la tercera línea sus movimientos serán como el resto.

Cada soldado puede movilizarse de la siguiente manera:

Hacia adelante: Tres cuadros. Dentro del sector comprendido desde la tercera línea propia hasta la tercera línea del enemigo.

Hacia laterales: Un cuadro. Todo el tablero.

Hacia atrás: Un cuadro. Solo dentro de los 48 cuadros del propio campo y como único cambio de posición permitido para el soldado que se repliega.

Hacia diagonales del frente: Un cuadro. Todo el tablero, solo para la toma de un prisionero.

De la toma de prisioneros

Un soldado podrá tomar prisionero al enemigo que se encuentra en cualquiera de las dos esquinas hacia el frente de su marcha, aunque fuese su primer o segundo movimiento, queda en ese sitio no pudiendo avanzar otro cuadro, debiendo completar el número de cuadros optativos restantes, por parte de otros efectivos. Este desplazamiento no se puede realizar si el soldado hubiese hecho un desplazamiento lateral en ese cambio de posición.

De la liberación de prisioneros

El soldado de avanzada que alcance a pisar cualquier cuadro de la tercer línea enemiga podrá liberar hasta dos camaradas que se encuentren prisioneros. Esto será posible siempre y cuando ese cuadro no estuviera defendido por un adversario ubicado en la segunda línea. Completando con esta operación los tres cuadros optativos de cambio de posición. Los dos prisioneros, junto con el que los liberó, volverán a su base en los lugares libres de la primera línea hacia la tercera, listos para marchar nuevamente al combate.

Habiendo arribado a la tercer línea enemiga, el movimiento del atacante, que renuncia a su opción de la liberación de los prisioneros, será solo de un cuadro por soldado, esto es por considerar que los movimientos dentro de una fortificación enemiga son más restringidos que en campo abierto, teniendo la gran oportunidad de ganar la batalla, si logra posicionarse en la primera línea de su adversario.

De la artillería

Detrás de la primera línea de cada ejército y sobre una plataforma de posicionamiento, se encuentra emplazado el cañón, el que solo puede desplazarse a lo ancho de la franja verde no debiendo sobresalir por ningún lado del tablero. Este representa la artillería.

La artillería es un valioso aporte en una parte del desarrollo de la batalla. Es el que puede equilibrar los errores tácticos.

En el tablero se ubicarán las banderas indicativas de la zona donde se contarán como válidos los caídos por la acción de la artillería, pudiendo ser ésta todo el tablero. La ubicación de estas banderas las convendrán los adversarios o los organizadores del torneo antes de comenzar la batalla, sirviendo como "handicap" para equilibrar diferencias entre los participantes.

Para los soldados caídos por la acción del cañón se atenderá lo siguiente:

- a) No se considerarán como bajas los derribados fuera de la zona acordada.
- b) Para los caídos dentro de la zona acordada, los contendientes tendrán que convenir las siguientes opciones:
 - i. Serán tenidos como bajas todos los derribados, propios y enemigos, aún por el arrastre de los que fueron impactados.
 - ii. Se considerarán como bajas a los que reciban el impacto o los rebotes del proyectil, sean propios o enemigos, pero no los que fueran arrastrados por la caída de estos.
 - iii. Se considerarán como bajas solo a los que hubieran recibido el impacto directo y en el caso de dudas, por rebotes, el

comandante damnificado decidirá cual es el que deje el campo como baja.

Los soldados caídos en esa zona, por acción del cañón, son retirados definitivamente del campo. Estos pueden ser aún del propio ejército, considerados como bajas por "daños colaterales".

El cruzar ésta zona, que en realidad es como si fuera un valle a la descubierta para ambos bandos, demandará gran esfuerzo estratégico por parte de los Comandantes por el gran riesgo de bajas que ello implica.

El uso del cañón debe ser compartido por ambos contendientes. Su utilización es optativa y reemplaza el derecho de cambio de posición de la infantería. Cuando se usa el cañón no mueve su infantería.

El parque con que contará cada contendiente por batalla, será acordado entre ambos y en torneos, por las autoridades del mismo y al igual que la zona de impacto, pueda usarse de handicap para equilibrar diferencias.

Los soldados caídos por la acción del cañón, fuera de la zona establecida como válida para el batido de la artillería, se volverán a posicionar en el lugar donde estaban. El cañón debe ser operado únicamente desde su plataforma.

Los jugadores, que así lo prefieran, pueden de común acuerdo desarrollar el combate solo usando la infantería, sin el cañón. Lo que perfeccionaría la estrategia y dado la amplitud del campo de batalla, permitiría el ensayo de tácticas de pantalla que oculten propósitos finales de triunfo.

De batirse en retirada

Existe también la posibilidad de expresar la decisión de retirada por parte del Comandante que estando en mala situación en el campo de batalla, decida plegarse para una nueva salida desde su base inicial, e intente triunfar al reanudar las acciones. En este caso, volverá a su base con los efectivos que cuenta en el campo en ese momento, quedando su adversario en su posición. Este procedimiento es por única vez, para cada uno, en una batalla.

Considerando la retirada como un movimiento, el turno siguiente corresponderá a su adversario. Esta situación tiene las siguientes implicancias:

- 1) De hecho, el que se retiró dio la oportunidad a su adversario de obtener ½ punto.
- 2) De ganar su adversario, este obtendría el punto correspondiente por batalla ganada, más el ½ punto cedido por el que se replegó, obteniendo en total 1½ puntos.
- 3) De ganar la batalla el que se replegó, ganará 1 punto por batalla ganada y su contendiente conservará el ½ punto, que le cediera al retirarse.

Los soldados diseminados por el campo fuera de las tres líneas de su base de operaciones, se ubicarán completando los cuadros vacíos de la primer línea, luego de la segunda y por último los de la tercera. No pudiendo modificarse las posiciones de los que allí se encuentran.

Estas situaciones interesan cuando dos o más personas intervengan en un torneo, o se desee mantener la rivalidad a través de determinado número de combates acordados y llevar un registro de los mismos.