



PARACADUTISTI

Le unità di paracadutisti si dividono in due tipologie, quelle paracadutate e quelle aviotrasportate da alianti.

Le prime sono composte da unità di fanti le seconde comprendono anche comandi e cannoni. Tutte le unità di fanteria sono considerate a piedi. I paracadutisti atterrano ad ondate sulle mappe dello scenario, prima il gruppo di combattimento "A", poi il "B", infine il gruppo "R".

Tutta l'operazione avviene in un turno di gioco (turno di lancio).

Nel turno di lancio l'avversario non gioca ma può fare fuoco d'opportunità con le regole relative all'atterraggio dei paracadutisti.

Il terreno su cui avviene l'atterraggio può danneggiare le unità; i danni sono determinati con i dadi speciali nel numero indicato nella tabella seguente.

Ad ogni HIT corrisponde una perdita.

TERRENO	PARA'	ALIANTI
TERRENO APERTO	ok	ok
STRADA	vedi terreno	vedi terreno
COLLINA	ok	1 dado
BOSCO	3 dadi	4 dadi
CAMPI COLTIVATI	1 dado	1 dado
BOCAGE	1 dado	2 dadi
URBANO	3 dadi	4 dadi
PAESE/FATTORIA	2 dadi	3 dadi
PALUDE	2 dadi	3 dadi
TRINCEE	+ 1 dado	+ 1 dado
BUNKER	ok	+ 1 dado
LATO DI FIUME	+ 1 dado	+ 1 dado
LATO DI TORRENTE	ok	+ 1 dado

REGOLE STANDARD DI ATTERRAGGIO

Il giocatore alleato fa atterrare un gruppo di combattimento alla volta, scegliendo un esagono di una mappa come punto di lancio.

Un giocatore può decidere di voler sparpagliare di più le sue truppe, allora può dividere uno stesso gruppo su due punti di lancio, ma le mappe devono avere un lato in comune.

Al massimo due gruppi da combattimento possono scegliere lo stesso esagono come punto di lancio. Per ogni unità che deve atterrare il giocatore tira due dadi: un dado direzionale (dove sono indicati i punti cardinali: N, NE, NW, S, SE, SW, oppure assegnare ad ogni numero un punto cardinale. es: 1=Nord, 2=Nord Est, 3=Sud Est, 4=Sud, 5=Sud Ovest, 6=Nord Ovest), e un dado a 10 facce (12 facce per scenari con 4/6 mappe).

Il dado direzione stabilisce la direzione di spostamento rispetto la rosa dei venti, il secondo dado il numero di esagoni di cui l'unità si sposta dal punto di atterraggio.

Se l'unità che giunge al suolo finisce fuori dalle mappe esagonate, essa sarà da considerarsi dispersa per tutta la durata dello scenario.

In alcuni scenari viene indicato nel "bilanciamento" un numero massimo di unità da considerare disperse.

Se viceversa, atterra in un esagono occupato, il giocatore la sposterà in un esagono adiacente a sua scelta.

Se l'esagono era occupato da un'unità nemica, l'unità paracadutata subirà una perdita anche nel caso di un dummy; in quest'ultima ipotesi il dummy è eliminato.

Appena un'unità giunge al suolo si determina l'effetto del terreno all'atterraggio.

Le unità nel momento in cui atterrano **adiacenti a unità nemiche** sono soggette al fuoco d'opportunità.

Concluso l'atterraggio di tutti gli alleati lo scenario può proseguire normalmente con il primo turno di gioco.

FUOCO D'OPPORTUNITA' DURANTE L'ATTERRAGGIO DEI PARACADUTISTI.

Il tiro d'opportunità è risolto dopo aver completato la procedura d'atterraggio per ogni unità e aver verificato gli eventuali danni causati dal terreno. Il bersaglio è soggetto ad una modifica di +1 dado per il suo stato (solo se atterra adiacente ad unità nemiche), inoltre, se subisce perdite, diventerà un'unità disorganizzata per il turno successivo di gioco.

Un'unità a terra non è limitata ad un solo tiro d'opportunità nel turno di atterraggio dei paracadutisti, ma può risolverne più d'uno. Ad ogni tiro d'opportunità successivo al primo l'unità che attacca sarà penalizzata da -1 dado cumulabile con le modifiche negative dei fuochi d'opportunità risolti in precedenza.

Esempio completo di gioco:

un'unità tedesca di fanteria è schierata nell'esagono F/d2 ed ha già risolto un tiro d'opportunità sul nemico.

Un'unità di paracadutisti americana atterra nell'esagono F/c2. Il giocatore alleato controlla i danni per l'atterraggio e tira 1dado.

Il giocatore tedesco effettua il fuoco d'opportunità: dadi base d'attacco 3. -1dado per fuoco d'opportunità, -1dado per il terreno (campo), -1dado per il secondo attacco d'opportunità, +1 dado per attacco contro paracadutisti. Il tedesco tira 1 dado.

L'unità successiva americana a scendere è un aliante e atterra nell'esagono F/c1.

Il giocatore alleato controlla i danni per l'atterraggio, e tira 4 dadi speciali, non subendo alcun danno.

Il giocatore tedesco prova nuovamente un tiro d'opportunità: dadi base d'attacco 5. -1dado per fuoco d'opportunità, -1dado per il terreno (bosco), -2 dadi per il terzo attacco d'opportunità, +1 dado per attacco contro paracadutisti. Il tedesco tira 2 dadi.

Lancio		
Turno 1		
Turno 2		
Turno 3		
Turno 4		
Turno 5		
Turno 6		
Turno 7		
Turno 8		
Turno 9		
Turno 10		
Turno 11		
Turno 12		
Turno 13		
Turno 14		
Turno 15		
Turno 16		
Turno 17		
Turno 18		
Turno 19		
Turno 20		



"Histo Command Dice Game"

© 2004 GIOGAMES
all rights reserved