

INTRODUZIONE

War to Axis (War against the Axis powers) è un gioco della serie "Histo Command Dice" e consente di simulare a livello operativo le battaglie avvenute nella Seconda Guerra Mondiale.

Il gioco include 6 scenari storici che hanno come teatro operativo la Normandia del 1944.

Altri scenari sono disponibili nel sito web: <http://www.giogames.it>

Ogni scenario fornisce una breve introduzione storica e tutte le informazioni necessarie per lo svolgimento. I giocatori pianificheranno le proprie strategie attivando le unità da combattimento per raggiungere l'obiettivo entro i turni indicati.

*Le regole offrono due livelli di gioco, **Base ed Avanzato**. Il gioco avanzato necessita di una pianificazione iniziale che solo la conoscenza del gioco base consente.*

SCALA

- Unità di Fanteria = battaglione
- Altre unità = compagnia
- 1 esagono = da 300 a 500 mt
- 1 turno di gioco = da 20 a 30 minuti

1.0 COMPONENTI

- 6 mappe geomorfiche 30 x 48,5 cm
- 160 pedine unità
- 120 piedistalli unità in plastica
- 150 dischetti in plastica
- 2 fogli con 16 carte evento ognuno
- 10 dadi speciali
- 2 fogli con etichette adesive per dadi
- 3 tabelle esercito
- 1 foglio fustellato con gruppi di esagoni (overlays)
- segnalini vari
- un manuale di gioco

2.0 PREPARAZIONE

2.1 Piedistalli

Incollare su ogni piedistallo 1 segnalino del Gruppo di Combattimento (A, B o R).



consiglio: sui piedistalli neri dell'esercito tedesco incollare 20 segnalini "A", 20 segnalini "B", 10 segnalini "R". Sui piedistalli verdi degli anglo-americani incollare 28 segnalini "A", 28 Segnalini "B", 14 segnalini "R".

2.2 Unità di combattimento

Ogni pedina deve essere ritagliata, piegata e montata su un piedistallo in plastica. Per simulare le dimensioni dell'unità in numero di uomini o mezzi, sono utilizzati alcuni dischetti in plastica impilati, sulla cui cima viene posizionata la pedina dell'unità su piedistallo. I dischetti più l'unità rappresentano le perdite che l'unità può incassare prima di essere eliminata. Il numero dei dischetti da porre sotto ogni unità è indicato da un numero rosso (+ #), nella relativa scheda esercito.

Esempio: un'unità di fanteria è composta di 4 elementi: tre dischetti e un piedistallo con pedina raffigurante la fanteria.

Ciascuna pedina mostra l'illustrazione di ciò che rappresenta: gruppo comando, unità di fanteria, unità corazzata, unità anticarro etc.

Nella fascia superiore della pedina vengono poi indicati dei simboli a identificare il tipo di bersaglio che essa rappresenta.

- Bersaglio vulnerabile al tiro antiuomo
- Cerchio blu: corazzato pesante. Bersaglio vulnerabile al tiro anticarro
- Cerchio verde: corazzato medio. Bersaglio vulnerabile al tiro anticarro
- Cerchio giallo: corazzato leggero. Bersaglio vulnerabile al tiro anticarro
- Bersaglio vulnerabile al bombardamento

2.3 dadi

Il gioco fornisce dieci dadi: uno giallo, quattro bianchi, cinque neri. Questi dadi devono essere preparati applicando le apposite etichette adesive.

Dado attivazione (dado giallo):



Applicare su due facce l'etichetta "A", su due facce l'etichetta "B", su una faccia l'etichetta "R", su una faccia l'etichetta "Eventi" (?).

Dadi anticarro (quattro dadi bianchi):



Applicare su tre facce un'etichetta di colpo su carro leggero (giallo), su due facce un'etichetta di colpo su carro medio (verde), su una faccia un'etichetta di colpo su carro pesante (blu).

Dadi speciali (cinque dadi neri):



Applicare su due facce un'etichetta di colpo antiuomo, su due facce un'etichetta di collegamento radio, su una faccia un'etichetta di bombardamento, su una faccia un'etichetta bandiera

2.4 Mappe

Ognuna delle tre mappe stampata su fronte/retro riporta la lettera di identificazione sui due lati contrapposti, con l'aggiunta del numero 1 (vedi esempio), su uno dei due lati per un corretto posizionamento come indicato in ciascun scenario.

C	A1
I0	V

Su ogni mappa è stampato un reticolo esagonato con un codice alfanumerico che identifica ogni singolo esagono.

Sulle mappe sono rappresentati vari tipi di terreno, le cui caratteristiche di gioco sono riassunte nella "tabella terreni" presente in ogni scheda esercito.

Nota: Le mappe in alcuni scenari possono essere modificate, posizionando sopra dei gruppi di esagoni pre-tagliati (overlays).

2.5 Carte esercito

Su ognuna delle 3 carte esercito vengono riportate:

la tabella degli effetti del terreno con indicato:

- il costo in punti movimento di ogni terreno;
- se il tipo di terreno blocca la linea di vista;
- se l'unità presente gode di modificatori;
- l'effetto dell'artiglieria che bombarda quel terreno.

le caratteristiche di ogni singola unità:

- l'illustrazione che identifica l'unità;
- quanti dischetti vanno posti sotto l'unità;
- il valore massimo di punti movimento (PM);
- il valore di PM per eseguire il fuoco in avanzata;
- la capacità nel fuoco antiuomo;
- la capacità del fuoco anticarro.

Unità Americane	Cacciacarri M10*
Movimento (no fuoco)	6
Avanzata (fuoco: -1)	4
Fuoco antiuomo	3 esa - 2
Fuoco anticarro	4 esa - 4/3/2/2

Legenda:

Fuoco antiuomo: 3 esa - 2 Fuoco permesso fino a 3 esagoni di distanza; lanciare 2 dadi "azioni speciali" (neri)

Fuoco anticarro: 4 esa - 4/3/2/2 Fuoco permesso fino a 4 esagoni di distanza; Lanciare 4 dadi (bianchi) se il bersaglio è adiacente; 3 dadi se il bersaglio è a 2 esagoni; 3 dadi se il bersaglio è a 3 esagoni; 2 dadi se il bersaglio è a 4 esagoni.

2.6 Carte Evento

Durante il corso di una battaglia possono accadere eventi inaspettati o giungere dei rinforzi; tutto ciò renderà uno scenario unico e rigiocabile all'infinito. Questo fattore casuale è simulato dalle carte evento.

Il gioco fornisce 32 carte disposte su 2 fogli da ritagliare.

16 di queste sono eventi che possono riguardare entrambi i giocatori (fondo giallo chiaro), 16 sono carte rinforzo (fondo verde chiaro per gli alleati, grigio chiaro per l'asse. (vedi 2.6.1)

Il mazzo delle carte eventi è composto da un numero di carte predefinito e stabilito dallo scenario.

Nel caso che tutte le carte evento vengano pescate, nessun altro evento potrà verificarsi nel corso dello scenario.

Ogni carta riporta in alto uno o più simboli di nazionalità, che indicano a quale esercito applicare l'evento della carta. Se l'evento indica entrambi i simboli (asse e alleato), il giocatore che lo ha pescato potrà giocarlo a proprio favore. Se l'evento riporta il simbolo dell'altro esercito, la carta andrà passata all'avversario.

La dicitura **"IMMEDIATA"**, indica che l'evento va applicato immediatamente.

Se la dicitura **"IMMEDIATA"** non è presente sulla carta, questa può essere tenuta in mano da un giocatore fino a quando non decide di giocarla nei termini specificati dalla carta stessa.

2.6.1 Carte Rinforzo

Il numero di carte rinforzo da inserire nel mazzo degli eventi è indicato in ciascun scenario.

Tali carte saranno determinate casualmente da ogni giocatore.

2.6.2 Ingresso di unità rinforzo.

Quando l'evento determina l'ingresso di unità rinforzo, il giocatore indicato prende l'unità di rinforzo dalla scatola e la posiziona in un esagono di bordo mappa con una strada amica.

Se la carta indica 2 unità di rinforzo, la seconda unità sarà piazzata subito dietro fuori mappa.

Nel caso non vi siano più esagoni di strada amici le unità di rinforzo saranno piazzate in un esagono a scelta, il più possibile vicino ad un esagono di strada amica.

Queste unità potranno muovere quando attivate.

Nota: La dicitura sulla carta si riferisce alla versione avanzata del gioco. Ignorare tale dicitura nel gioco base.

3.0 SEQUENZA DEL GIOCO BASE

Nota: Nel gioco BASE non vengono utilizzati i Gruppi di Combattimento (A-B e R). Ignorare le lettere di identificazione sui piedistalli (2.1).

- Il giocatore con l'iniziativa determina quante unità potrà attivare ed il numero di artiglierie disponibili per il turno in corso (3.1).
- Il giocatore con l'iniziativa attiva 1 unità alla volta fino al completamento delle unità attivate al punto "a" (3.2).
- Il giocatore senza l'iniziativa può eseguire "fuoco di opportunità" (5.5), quando un'unità nemica muove entro 2 esagoni da una sua unità.
- Il giocatore senza l'iniziativa esegue i punti da "a" a "c".
- Avanzare il segnalino del turno di gioco.
- Se è stato giocato l'ultimo turno, verificare le condizioni di vittoria.

3.1 Determinare le unità da attivare.

Lanciare 1d6 e sommare il valore del dado a 6. Il totale (un numero da 7 a 12), è il numero di unità che si possono attivare per il turno in corso.

Inoltre, il numero del dado lanciato determina anche il numero di batterie di artiglieria disponibili per tutto il turno.

Un risultato del dado di 1 provoca anche un evento.

3.2 Attivazione delle unità.

Quando un'unità viene attivata può eseguire una delle seguenti azioni:

- Rimanere immobile.**
- Sparare** ad un bersaglio in linea di vista ed entro la propria gittata.
- Avanzare e sparare** ad un bersaglio in linea di vista ed entro la propria gittata. Alcune unità non dispongono di una capacità di avanzare e sparare e quindi non possono effettuare questo tipo di azione.
- Muovere.**

Oltre alle azioni indicate sopra, le unità Comando possono scegliere tra altre 2 azioni:

- Richiedere un supporto di artiglieria** (5.6).
- Riorganizzare unità** che hanno subito perdite. (6.0).

4.0 MOVIMENTO

Un'unità ha generalmente due tipi di movimento: **avanzata** o **movimento completo**.

L'avanzata consente di muovere e fare fuoco sottraendo un dado alla propria capacità di fuoco, il movimento completo non permette di attaccare il nemico.

Non tutte le unità possono utilizzare l'avanzata.

Qualunque sia il tipo di movimento utilizzato, esso è misurato in punti movimento (PM).

Normalmente attraversare un esagono costa 1PM. Vi possono essere però esagoni che rappresentano particolari tipi di terreno che richiedono l'utilizzo di più PM come indicato nella "Tabella dei Terreni".

Il movimento in un esagono di palude o di bunker obbliga l'unità a fermarsi senza poter fare fuoco.

Un'unità muove da un esagono all'esagono adiacente, seguendo la traiettoria a discrezione del giocatore.

Se un'unità muove in un esagono adiacente a quello occupato da un'unità nemica, il movimento ha termine (4.1).

4.0.1 Movimento su strada

Il movimento effettuato su strada costa sempre 1 PM indipendentemente dal tipo di terreno sul quale la strada è posta.

Importante:

Tale bonus si applica solo se l'unità proviene da un altro esagono di strada; in caso contrario per entrare nell'esagono si applica il costo in PM indicato dalla tabella dei terreni.

Se l'unità compie il proprio intero movimento su strada guadagna 1PM se fanteria, 2 PM se motorizzata.

Il bonus per il movimento su strada si applica solo al movimento completo e NON all'avanzata.

4.1 Zona di controllo (ZoC)

Ogni unità ha una zona di controllo nei 6 esagoni adiacenti. (eccezione: fiumi 4.3.2)

Un'unità all'interno di una ZoC nemica non può muoversi all'interno della stessa ZoC né spostarsi, nel corso dello stesso movimento, nella ZoC di un'altra unità nemica.

4.2 Ammassamento di unità

In un esagono può stazionare una sola unità di gioco.

Un'unità può attraversare un esagono occupato da un'altra unità amica spendendo un punto movimento aggiuntivo, ma alla fine del movimento solo 1 unità potrà essere presente nell'esagono.

4.3 TERRENI

La tabella dei terreni presente sulle schede esercito indica il costo in punti movimento (PM), per entrare in ciascun esagono.

Terreni particolari:

4.3.1 Colline

Le colline determinano dei cambi di quota sul piano di gioco ma **solo gli esagoni che contengono la curva di livello modificano il costo di movimento dell'esagono.**

Unità in tali esagoni si considerano sempre alla quota più alta.

4.3.2 Fiumi

I fiumi vengono posizionati sopra la mappa come indicato negli scenari ed interessano i lati d'esagono.

Un lato d'esagono di fiume può essere attraversato normalmente se vi è un ponte intatto.

Le unità motorizzate possono superare un fiume solo utilizzando un ponte.

Le unità a piedi possono superarlo iniziando il movimento adiacenti ad un lato d'esagono di fiume e, spendendo la loro intera capacità di movimento, muovere nell'esagono adiacente oltre il fiume. Tale movimento non è considerato d'avanzata; le unità di fanteria motorizzata perderanno i loro automezzi, mentre la fanteria meccanizzata verrà sostituita da fanteria a piedi.

I ponti possono essere distrutti con un attacco d'artiglieria, ottenendo un colpo a segno, oppure possono essere demoliti dal genio.

In base alla tipologia di ponte, stabilito dallo scenario, i dadi lanciati possono essere modificati.

Importante:

Le unità NON estendono la ZoC negli esagoni adiacenti al di là di un lato d'esagono di fiume.

4.3.3 Bocage

Gli esagoni di bocage rappresentano un particolare tipo di territorio normanno, rappresentato sulle mappe di gioco dagli esagoni di campi coltivati, quando indicato nello scenario.

Gli esagoni di bocage vengono considerati esattamente come campi di grano, ma bloccano la linea di vista per le unità alla stessa quota.

Le pedine di fanteria motorizzata o meccanizzata, quando entrano in un esagono di bocage, hanno il valore di punti movimento ridotto a 4 ed il valore di punti movimento dell'avanzata ridotto a 3.

Importante:

Gli esagoni di bocage sono terreni proibiti alle unità motorizzate.

Nota: Dall'agosto 1944 gli alleati possono penetrare negli esagoni di bocage con le unità corazzate, aprendovi una pista al costo di 4 punti movimento per esagono.



L'esagono aperto dovrà essere contrassegnato dall'apposito segnalino.

Tutte le unità motorizzate possono attraversare un esagono di bocage in cui è stata aperta una pista, al normale costo di movimento di un campo coltivato.

4.3.4 Trincee e Bunker

Questi particolari tipi di difese possono essere impiegate solamente dalle unità di fanteria e dai cannoni anticarro.

L'intero esagono si considera essere trincerato o costituito da bunker.

Un esagono contenente una di queste difese interrompe l'eventuale passaggio di una strada.



Le trincee non possono essere posizionate in esagoni urbani (città o paese). Identificare gli esagoni "trincerati" con gli appositi segnalini.

effetti: La **trincea** assorbe la prima perdita subita da ogni lancio di dadi.

Il **bunker** assorbe le prime due (2) perdite subite da ogni lancio di dadi.

Un'unità che subisce un fuoco d'opportunità, non può beneficiare del vantaggio dato da un esagono di trincea o di bunker.

4.3.4.1 Attaccare unità trincerate



Durante un attacco antiuomo, l'unità trincerata che subisce il risultato di 2 esplosioni (HIT), rimuove il segnalino di trincea.

Fino ad allora, la trincea assorbe il primo colpo di ciascun lancio di dadi.

Se l'attacco è costituito da un bombardamento, con 2 esplosioni (HIT), si rimuove il segnalino di trincea e si infligge 1 danno all'unità.

4.3.5 Unità del Genio

Le unità del genio sono particolari unità di fanteria, equipaggiate con armamenti speciali.

Le unità del genio quando attaccano un'unità in trincea o in un bunker, ignorano gli effetti della protezione. **Ogni colpo inflitto causa un danno.**

Nel combattimento urbano le unità del genio applicano una modifica di: **-1 dado** (anziché -2 dadi), contro un bersaglio antiuomo in città.

Demolizione: Un'unità del genio attivata può provare a demolire un ponte su un fiume se si trova in uno dei due esagoni collegati dal ponte e l'altro esagono non è occupato da unità nemiche.

L'attacco al ponte è risolto come un bombardamento con 4 dadi speciali.

Con un (1) risultato di HIT, il ponte è distrutto.

Riparazione: Un'unità del genio può provare a rendere transitabile un ponte distrutto, esaurendo la propria attivazione nel tentativo di recupero. L'azione è risolta lanciando i dadi speciali. Con un risultato di "bandiera", il ponte ritorna viabile. Nel primo tentativo di riparazione il giocatore lancerà un dado; per ogni tentativo successivo potrà aggiungere un dado fino ad un massimo di quattro (4) dadi.

4.3.6 Overlays

Gli "overlays" sono esagoni singoli o gruppi di esagoni da sovrapporre alle mappe per modificare il terreno rappresentato in esse.

Ogni overlay è numerato in base al tipo di terreno che rappresenta in modo da essere identificato quando viene utilizzato in uno scenario.

Quando l'overlay è composto da un gruppo di esagoni, uno di questi è denominato "esagono di riferimento" ed è identificato da un cerchio numerato stampato in prossimità di uno dei lati.

L'esagono di riferimento serve ad identificare l'overlay ed a posizionarlo correttamente sulla mappa: esso andrà sovrapposto all'esagono indicato nello scenario con il lato contrassegnato dal cerchio numerato orientato nella direzione specificata: nord (N), nord est (NE), est (E), sud est (SE), sud (S), sud ovest (SO), ovest (O), nord ovest (NO).

Esempio: Palude 1 [N] in A/d10.

Ciò vuol dire che l'esagono di riferimento dell'overlay di palude 1, andrà posizionato sulla mappa A, esagono d10, con il lato con il cerchio orientato verso nord.

5.0 COMBATTIMENTO

Un attacco può essere effettuato contro un'unità nemica che si trova entro il raggio di fuoco (5.2) e verso la quale si può tracciare una valida linea di vista (5.1).

Un'unità di fanteria **deve** fare fuoco al bersaglio più vicino: se vi sono bersagli equidistanti l'unità può scegliere contro chi condurre l'attacco.

La tipologia del bersaglio stabilisce che tipo di attacco diretto un'unità deve condurre: antiuomo

o anticarro e di conseguenza il tipo di dadi da lanciare: neri (antiuomo), bianchi (anticarro).

Su ogni pedina è stampato il tipo di bersaglio che la stessa rappresenta.

Un bersaglio, a qualunque tipologia esso appartenga, può sempre essere attaccato con un bombardamento (icona di esplosione - HIT).

5.1 Linea di Vista (LdV)

In condizioni di tempo buono e luce diurna, ogni unità ha una visuale di sei (6) esagoni in tutte le direzioni.

Bisogna tracciare una linea retta immaginaria che unisca il centro dell'esagono dell'unità attaccante con il centro dell'esagono bersaglio.

Se questa linea NON attraversa nessun esagono che blocca la LdV, l'unità nemica è visibile e può essere attaccata.

La tabella dei terreni specifica quale tipo di terreno blocca la linea di vista.

Le unità, siano esse amiche o nemiche, sono anch'esse considerate un'ostruzione e bloccano la LdV attraverso un esagono.

Una LdV che passa esattamente lungo un lato di esagono, si considera bloccata se entrambi i due esagoni adiacenti contengono un'ostruzione.

Se solo uno dei due contiene un'ostruzione, la LdV non è bloccata.

5.1.1 Colline

Le colline permettono di avere unità ad una altitudine maggiore rispetto il piano di gioco.

Unità più in alto hanno una linea di vista oltre un esagono ostruito eccetto che nell'esagono immediatamente dietro l'ostruzione stessa.

esempio Mappa "B"

Unità in G6 non vede nei seguenti esagoni:

13, 14, 15, 16, 17, 18, H3 e H9.

inoltre non vede da B7 fino a B11, ma vede la fila "A" fino all'esagono A9.

L'esagono contenente la curva di livello è un'ostruzione della linea di vista verso esagoni più bassi per unità alla stessa quota ma non nell'esagono contenente la curva di livello stessa.

5.2 Raggio di fuoco

Ogni unità ha una distanza massima entro cui attaccare il nemico.

Si contano gli esagoni che dividono l'unità che spara dall'unità bersaglio, contando l'esagono bersaglio ma non quello di chi esegue il fuoco.

La distanza del bersaglio stabilisce il numero di dadi da lanciare, secondo il tipo di attacco portato.

Si usano i dadi speciali (neri) per un attacco antiuomo, i dadi anticarro (bianchi) per un attacco contro veicoli corazzati.

Il tipo di terreno in cui si trova il bersaglio può modificare il numero dei dadi da lanciare (vedi tabella terreni).

Inoltre, applicare le seguenti modifiche se:

- L'unità che spara è in avanzata: **-1 dado**
- L'unità ha perso metà dei suoi elementi: **-1 dado**
- L'unità esegue fuoco d'opportunità: **-1 dado**

5.3 Risoluzione del combattimento

Una volta stabilito il tipo di attacco ed il corretto numero di dadi, il giocatore lancia i dadi e risolve il combattimento.

I risultati devono essere interpretati come segue.



Attacco antiuomo: 1 step di perdita ogni icona antiuomo lanciata coi dadi

Attacco anticarro:



1 step di perdita a un'unità corazzata leggera (L) per ogni icona di veicolo gialla lanciata coi dadi.



1 step di perdita a un'unità corazzata media (M) per ogni icona di veicolo verde lanciata coi dadi.



1 step di perdita a un'unità corazzata pesante (P) per ogni icona di veicolo blu lanciata coi dadi.



Bombardamento: 1 step di perdita per qualsiasi tipo di bersaglio per ogni icona di esplosione (HIT), lanciata coi dadi.

5.4 Ritirata

Un'unità dopo aver rimosso tutte le perdite che ha subito, se non si trova in un esagono di bunker, di trincea oppure di città, ha l'obbligo di ritirarsi di un esagono per ogni perdita subita oltre la prima.

La ritirata dev'essere condotta con un movimento che allontana l'unità dal nemico, senza passare in esagoni proibiti, e senza entrare in esagoni adiacenti a unità nemiche.

Nell'eseguire la ritirata ogni esagono costa un punto movimento indipendentemente dal suo costo reale.

Se un'unità è impossibilitata a fuggire, subirà un ulteriore step di perdite per ogni esagono di ritirata non speso.

Concluso il movimento di ritirata l'unità verrà contrassegnata da un segnalino ad indicarne lo stato di unità disorganizzata (5.4.1).

Nel movimento di ritirata un'unità in fuga può passare in esagoni occupati da unità amiche, ma quegli esagoni non verranno conteggiati come esagoni di ritirata.

Ogni unità amica attraversata da un'unità in ritirata, è disorganizzata.

L'unità che a seguito di un combattimento provoca la ritirata di un avversario a cui era adiacente, può muovere ad occupare l'esagono abbandonato.

5.4.1 Unità disorganizzate



Le unità che hanno subito almeno 2 perdite in un solo turno di fuoco e hanno dovuto ritirarsi, sono considerate disorganizzate.

Tale condizione dura un solo turno di gioco, quello in corso.

L'unica limitazione imposta ad un'unità disorganizzata se viene attivata, è l'impossibilità di muovere o avanzare; qualunque altra azione è permessa.

Le unità disorganizzate non possono fare fuoco d'opportunità.

5.5 Fuoco di Opportunità

Durante il movimento di un'unità, l'avversario può effettuare l'azione di "fuoco d'opportunità" con qualunque sua unità entro 2 esagoni che ne possiede i requisiti (5.5.1).

Importante:

Un giocatore può dichiarare il fuoco d'opportunità SOLO se la pedina attivata muove, utilizzando almeno un punto movimento, per entrare in un esagono nella LdV di un'unità nemica.

Il movimento viene momentaneamente sospeso fino alla risoluzione del fuoco d'opportunità. Se NON vengono inflitte delle perdite, l'unità potrà continuare il movimento fino alla destinazione desiderata.

5.5.1 Requisiti per il fuoco di opportunità

Un'unità può fare il fuoco d'opportunità se non è ancora stata attivata e non è contrassegnata da un segnalino di fuoco d'opportunità.

L'unità che esegue il fuoco di opportunità lancerà 1 dado in meno.

Un'unità che sta utilizzando il bonus del movimento su strada, non potrà usufruire della protezione del terreno presente nell'esagono.



Una volta eseguito il fuoco di opportunità, l'unità viene contrassegnata dall'apposito segnalino.

Se il bersaglio subisce una perdita il movimento avrà termine nell'esagono. A questo punto, l'unità potrà rispondere al fuoco, ma non muovere.

Un'unità può eseguire solo 1 fuoco di opportunità durante il turno dell'avversario.

Unità attaccate da fuoco di opportunità che subiscono due o più perdite, sono disorganizzate e devono ritirarsi.

5.6 Richiedere un supporto di artiglieria

Ogni scenario assegna un numero di batterie di artiglieria (BTR), con un valore d'attacco di ciascuna, e il numero di dadi speciali da lanciare per la richiesta del contatto radio.

Un giocatore può utilizzare l'azione di un'unità comando per richiedere un supporto di artiglieria. Tale operazione consente ad **1 unità di artiglieria** (eccezione per l'americano vedi 5.6.1), di effettuare un attacco contro un esagono bersaglio.

Le unità di artiglieria possono attaccare qualunque tipo di bersaglio presente sulla mappa.

L'esagono bersaglio deve essere in linea di vista dell'unità comando attivata, ed entro 6 esagoni. Gli eventi ed alcuni scenari possono ridurre la distanza massima di visibilità.

Tentativo di contatto radio:



Per richiedere un supporto di artiglieria il giocatore dovrà lanciare il numero di dadi speciali neri indicato dallo scenario e, ottenendo una o più icone di contatto radio, avrà la possibilità di condurre l'attacco contro il bersaglio selezionato, con un'unità d'artiglieria a sua scelta.

Per risolvere il bombardamento vengono utilizzati sempre i dadi speciali neri:

Le unità corazzate medie (M), hanno una modifica di -1 dado;

Le unità corazzate pesanti (H), hanno invece un bonus di -2 dadi.

Le unità corazzate (M) e (P) contrassegnate da un (*) sulle pedine, non godono di alcuna modifica.



Ogni risultato del dado che mostra l'esplosione (HIT), ottiene un colpo a segno.

5.6.1 Supporto di artiglieria americano

Il giocatore americano può condurre l'attacco con un numero di batterie pari al numero di icone di collegamento radio ottenute nel lancio dei dadi. Ogni batteria risolve l'attacco singolarmente e sullo stesso bersaglio.

6.0 RIORGANIZZARE LE UNITÀ

Un giocatore può decidere di usare l'azione di un'unità comando per recuperare le perdite subite dalle unità adiacenti, oppure per recuperare l'unità comando stessa.

Condizione per riorganizzarsi:

L'unità comando o l'unità che si tenta di riorganizzare NON DEVE essere adiacente al nemico. Inoltre, le unità sopraindicata devono essere in esagoni che offrono copertura oppure, se in esagoni all'aperto, fuori dalla linea di vista di unità nemiche.

Il tentativo di recupero è risolto con un lancio di dadi speciali nel numero indicato dallo scenario.



Per ogni risultato di bandiera, viene recuperato un dischetto.

I dischetti verranno distribuiti a piacere sulle unità adiacenti o al comando.

Un'unità non può recuperare più dischetti di quanti ne possedeva all'inizio dello scenario.

REGOLE AVANZATE

Il gioco avanzato oltre alle regole del gioco base utilizza alcune varianti ed aggiunte che rendono il gioco più realistico e strategico. E' consigliabile passare alle regole "avanzate" solo dopo aver preso confidenza con le regole base.

Varianti ed aggiunte del gioco avanzato:

- Gruppi di Combattimento (7.0)
- Raggio di Comando (7.1)
- Rinforzi (7.2)
- **Sistema di attivazione (8.0 adv)**
- Simultaneità di attivazione (8.1)
- Richiesta di bombardamento strategico (9.0)
- Fuoco di opportunità (10.0)
- Fuochi conclusivi (11.0)
- Unità nascoste (12.0)
- Ricognizione (12.4)

7.0 GRUPPI DI COMBATTIMENTO

Ciascun giocatore all'inizio del gioco ha a disposizione un certo numero di unità come indicato nello scenario.

Queste unità vanno assegnate ad uno o più gruppi, massimo tre, che saranno rispettivamente i gruppi di combattimento A, B, R.

Non è necessario che essi siano composti dalla stessa arma, ma possono essere anche un mix.

Nota: Se un giocatore lo vuole, può fare due gruppi di combattimento o addirittura un unico gruppo, ma è importante ricordare che se si attiva un gruppo inesistente o eliminato, il giocatore attiverà meno unità.

7.1 Raggio di Comando

Un'unità per essere attivata senza limitazioni, deve trovarsi entro 6 esagoni dal proprio comando.

Un'unità fuori comando saranno soggette alle seguenti limitazioni:

- 1) Non possono muovere verso il nemico.
- 2) Il movimento è consentito solo verso il proprio comando, a patto che non si violi il punto 1.

Se il comando viene distrutto, nel turno corrente TUTTE le unità sono fuori comando.

Dalla successiva attivazione, un'unità verrà designata come Comando con le seguenti modifiche:

Rally: -1 dado

Contatto radio: -1 dado

7.2 Carte rinforzo

Questo paragrafo sostituisce quello in 2.6.2

Una volta che l'evento determina l'ingresso di unità rinforzo, il giocatore indicato assegna queste unità ad uno o più gruppi di combattimento.

Dal turno successivo, quando quel gruppo (o unità), viene attivato, le unità di rinforzo potranno entrare sulla mappa da un esagono di strada amico.

8.0 SEQUENZA DI GIOCO AVANZATA

Questo paragrafo sostituisce il paragrafo 3.0 e 3.1 del gioco base.

Attivazione

All'inizio di ogni turno, ciascun giocatore lancia 1 dado attivazione (dado giallo)+ 1d6:

Il risultato del dado attivazione avrà questi effetti:

- Attivare per il turno in corso il gruppo indicato dal dado.

Se il gruppo indicato è "R" (Riserva), il giocatore può scegliere **una** delle seguenti azioni:

- a) Attivare tutte le unità della riserva.
- b) Distaccare una o più unità dalla Riserva ai gruppi "A" o "B".
- c) Eseguire l'attività di recupero con TUTTI i comandi che ha in gioco.
- d) Richiedere un "bombardamento strategico" con uno qualsiasi dei comandi (9.0).

- Se il dado mostra un evento "?", prima risolvere l'evento, poi attivare un gruppo a scelta.

Un gruppo NON può essere attivato per più di 2 turni consecutivi.

Se ciò avviene, pescare una carta evento, poi attivare a scelta uno degli altri 2 gruppi.

Il risultato del dado a 6 facce avrà questi effetti:

- Il numero indicato è il numero di batterie di artiglieria disponibili per TUTTO quel turno.

Inoltre è possibile attivare un numero di unità a scelta (non ancora attivate nel turno e non appartenenti al gruppo attivato), pari a quelle indicate dal dado.

8.1 Simultaneità di attivazione

Risolvere l'eventuale/i evento/i, poi alternarsi nell'attivare un'unità ciascuno iniziando da colui che ha l'iniziativa come indicato nello scenario.

Le unità del gruppo attivato hanno la precedenza.

Un'unità che come attivazione decide di rimanere immobile, avrà ancora la possibilità di eseguire il fuoco di opportunità o quello conclusivo.

Registrare nel foglio di riferimento i gruppi attivati ed il numero delle unità da attivare di ciascun turno.

Importante:

Per una maggior funzionalità e visione delle unità attivate durante il turno, ruotare il piedistallo della pedina attivata mostrando all'avversario la lettera di identificazione del Gruppo Comando.

9.0 RICHIESTA DI BOMBARDAMENTO STRATEGICO

Al posto di un "supporto di artiglieria" (5.6), un comando può richiedere un "Bombardamento strategico".

Tale azione, se riuscita, sarà l'unica azione del Gruppo attivato.

9.1 Dichiarazione:

a) Il giocatore in fase dichiara di voler eseguire la richiesta per un bombardamento strategico con l'unità comando attivata.

9.2 Requisiti:

- b) L'esagono bersaglio deve essere in linea di vista dell'unità comando attivata.
- c) L'unità comando deve essere la prima unità che viene attivata.

9.3 Tentativo di contatto radio:

E' la stessa regola indicata nel paragrafo 5.6.



Se il lancio dei dadi speciali indica almeno un'icona di collegamento radio, il collegamento è avvenuto e TUTTE le batterie di artiglieria disponibili per quel turno eseguiranno un bombardamento.

Nessuna altra unità dello stesso gruppo potrà essere attivata.

Importante:

Se il tentativo di collegamento fallisce, il Gruppo Comando avrà esaurito la propria azione, ma le altre unità del gruppo potranno essere attivate normalmente.

9.4 Risoluzione del bombardamento:

Ogni batteria disponibile eseguirà un attacco contro un esagono partendo dall'esagono bersaglio (9.2). L'esagono successivo sarà uno adiacente al precedente bombardato e così fino all'esaurimento delle batterie disponibili.



Ogni risultato del dado che mostra l'esplosione (HIT), ottiene un colpo a segno.

Durante il bombardamento strategico, un esagono può essere attaccato solo una volta.

10.0 FUOCO DI OPPORTUNITÀ

Un'unità che esegue il fuoco di opportunità durante il movimento di un'unità nemica si considera già attivata per il turno di gioco in corso.



Contrassegnare con l'apposito segnalino l'unità che ha eseguito il fuoco di opportunità.

Importante:

Un'unità può eseguire solo 1 fuoco di opportunità in un turno di gioco.

11.0 FUOCHI CONCLUSIVI (FC)

Alla fine di ogni turno, le unità che NON sono state attivate o sono rimaste immobili durante il turno, potranno eseguire un "fuoco conclusivo" verso unità che sono in un esagono adiacente.

11.1 Risoluzione

- a) Determinare il numero base di dadi da lanciare.
- b) Applicare le eventuali modifiche dovute a:
 - Terreno che offre copertura.
 - Unità che esegue il fuoco ha subito il 50% di perdite.
 - Togliere 1 dado per il fuoco conclusivo.
- c) Dividere a metà il numero dei dadi finali da lanciare (arrotondare per difetto).

Il fuoco conclusivo è contemporaneo.

12.0 UNITÀ NASCOSTE



Se il terreno offre copertura, invece di posizionare le unità, il difensore piazzerà un numero identificativo per ogni unità o dummy (12.1).



Assegnare lo stesso numero all'unità nascosta in quel terreno che verrà posta a lato della mappa.

Non appena l'unità esegue un fuoco, si muove o un'unità nemica entra nella propria ZoC muovendo adiacente, l'unità verrà svelata o, se un dummy, il segnalino verrà rimosso e l'unità nemica potrà continuare il movimento.

importante:

Le unità "nascoste" non possono essere obiettivi di attacchi antiuomo o anticarro.

12.1 Unità fasulle (Dummy)

Alcuni scenari prevedono che il difensore abbia a disposizione delle unità fasulle (dummy). Queste unità vengono piazzate sulla mappa con l'unico scopo di disorientare il nemico. Le unità fasulle sono rimosse dal gioco non appena vengono individuate.

12.2 Bombardare unità nascoste

Le unità nascoste che subiscono un bombardamento di artiglieria, hanno una modifica di -2 dadi. Tale modifica è da sommare alla modifica dovuta al terreno.

12.3 Nascondersi

Un'unità può guadagnare la condizione di unità nascosta alle seguenti condizioni:

- a) Si trova in un terreno che offre copertura.
- b) E' a 4 o più esagoni da unità nemiche.
- c) Spende l'intera azione per ottenere la condizione di "unità nascosta".

Rimuovere l'unità dalla mappa e sostituirla con un segnalino numerato.

Lo stesso numero sarà posizionato sulla pedina posta a lato della mappa in modo che non sia visibile all'avversario.

12.4 Ricognizione

Un'unità attivata può utilizzare la propria azione per identificare un'unità nemica nascosta.

Requisiti:

L'unità nemica deve essere in LdV entro 4 esagoni.

Risoluzione:

Lanciare 2 dadi se l'unità nemica è a 2 o 3 esagoni. Lanciare 1 dado se l'unità nemica è a 4 esagoni.

Un risultato di "bandiera" rivela l'unità nascosta.

13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine del turno di gioco indicato dallo scenario, verificare le condizioni di vittoria.

Importante:

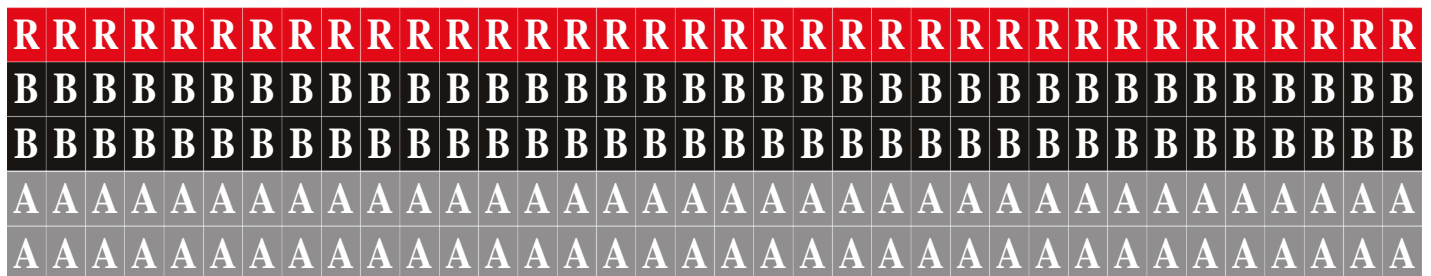
E' consigliabile giocare una seconda partita scambiandosi i ruoli, confrontando i punti vittoria guadagnati per determinare in modo più equilibrato il vincitore dello scenario.





CREDITI

Game Designer: Otello Paitosky
Sviluppo versione 2.0: Giovanni Crippa e WCL
Grafica e impaginazione: Giodesign
Traduzione inglese: Andrew Carless

Ringraziamenti:

Un ringraziamento particolare al "Wargames Club Lecco" ed a tutti gli amici che in questi anni hanno contribuito con il loro aiuto, le critiche ed i suggerimenti allo sviluppo del gioco.



Turno 0 (Lancio Paracadutisti)	GRUPPO ATTIVATO		TIRO DEL DADO (d6)	
				
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				



 ALLEATI:

RALLY: _____ N. DADI

RADIO: _____ N. DADI

ARTIGLIERIA: _____ N. BTR DA DADI
 _____ N. BTR DA DADI
 _____ N. BTR DA DADI

 TEDESCHI

RALLY: _____ N. DADI

RADIO: _____ N. DADI

ARTIGLIERIA: _____ N. BTR DA DADI
 _____ N. BTR DA DADI
 _____ N. BTR DA DADI

CONDIZIONI DI VITTORIA:
