

# LA CAMPAGNA DEL CAUCASO



## 1.0 INTRODUZIONE

*La Campagna del Caucaso* è una simulazione riguardante l'invasione del Caucaso da parte dell'Asse nell'anno 1942. Il gioco inizia dopo la cattura di Rostov e termina a metà novembre, quando inizia l'offensiva sovietica a nord, a Stalingrado. Un giocatore controlla le forze dell'Asse, l'altro quelle sovietiche.

Scala: 1 esagono = 18 miglia (29 km). Ogni turno rappresenta una settimana.

## 2.0 CONTENUTI

### 2.1 Inventario

Ogni scatola del gioco contiene:

- 1 Mappa
- 1 & 1/2 fogli di pedine
- Un fascicolo delle regole
- 1 dado a 6 facce
- 2 Tabelle di aiuto al gioco, identiche

### 2.2 Come leggere le unità

**Forza di Attacco:** è la forza che l'unità usa quando attacca. Un numero entro una casella gialla significa che l'unità dà uno Spostamento di Colonna per Corazzati sia in attacco che in difesa. Un numero all'esponente si usa per il combattimento in Montagna e Foresta.

**Forza di Difesa:** è la forza che l'unità usa quando difende. Un numero entro una casella gialla significa che l'unità annulla soltanto uno Spostamento di Colonna per Corazzati – non lo dà.

**Capacità di Movimento:** è il numero base di Punti Movimento (MP) che l'unità può usare per il movimento nella Fase di Movimento Primaria (7.2).

**Casella bianca:** indica che l'unità non conta per il raggruppamenti, non ha Zona di Controllo, non si può usare per la Difesa Determinata e se da sola in un esagono non riceve il Bonus Difensivo per il Terreno.

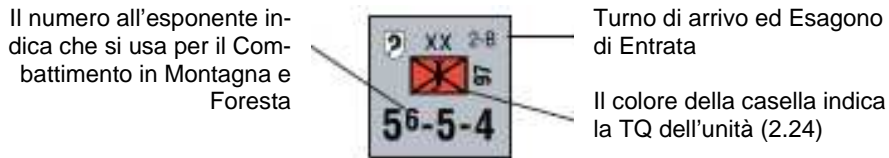
### 2.21 Dimensione delle unità

II = battaglione	XX = divisione	XXXXX = fronte
III = reggimento	XXX = corpo	+ = unità rinforzata
X = brigata	XXXX = armata	

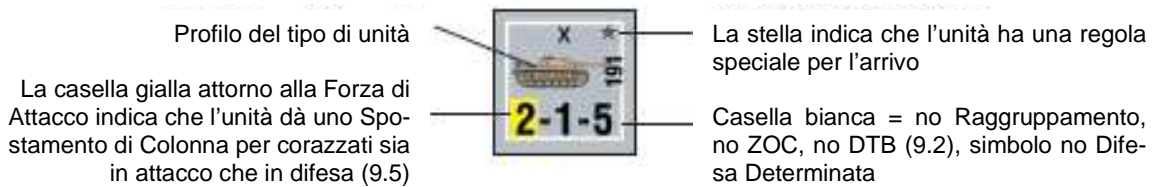
12° Divisione di Cavalleria del 17° Corpo di Cavalleria Cosacco



97° Divisione Jager (cacciatori) tedesca



191° Brigata StuG (cannoni d'assalto) tedesca



7° Reggimento FlaK della Luftwaffe



La casella gialla attorno alla Forza di Difesa indica che l'unità può solo annullare lo Spostamento di Colonna per i Corazzati dell'attaccante (9.5)

2° Divisione Guardie Sovietica



Il triangolo indica che l'unità inizia a forza ridotta

HQ Sovietico del Mar Nero



La parentesi indica limitazioni alla Forza di Difesa (15.1)

4° Reggimento tedesco biciclette



Il cerchio bianco indica Movimento in Bicicletta (15.8)

454° Divisione di Sicurezza tedesca



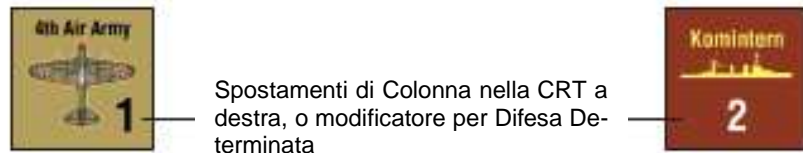
Casella nera = Movimento Ristretto (15.9)



Il cerchio blu indica Movimento nel Mare Di Azov (15.3)



La "R" indica Movimento Ferroviario illimitato (15.6)



Spostamenti di Colonna nella CRT a destra, o modificatore per Difesa Determinata



Controllo dell'Asse



Turno



Rimpiazzi



Disorganizzato



Assalto



Punti Vittoria



Fuori Rifornimento



Rifornimento per Strada (Limitato)



Movimento per Ferrovia



Eliminazione Automatica

### 2.22 Riassunto dei Tipi di Unità

Tutte le unità sono Meccanizzate o Non Meccanizzate. Tutte le unità Non Meccanizzate eccetto la Cavalleria sono unità di Fanteria.

#### Non Meccanizzate

- Foot Units
- Fanteria
  - Fanteria Biciclette
  - Fanteria da Montagna
  - Jager
  - Sicurezza
  - NKVD
  - Fanteria della Marina
  - HQ
  - Guarnigione di Porto
  - Cavalleria

#### Meccanizzate

- Corazzati / Panzer
- Panzergrenadier
- Fanteria Motorizzata
- FLAK (AA)
- Anticarro
- Commando
- StuG (semoventi)
- Treno Corazzato
- Flottiglia di Azov
- Carro Sovietico
  - Churchill
  - Stuart
  - T-26
  - BT-5

### 2.23 Colori delle Unità

- Beige      Esercito regolare sovietico e Aviazione
- Marrone      Marina sovietica
- Rosso      Guardie sovietiche
- Bianco      NKVD sovietica
- Grigio      Wehrmacht tedesca
- Nero      SS tedesche
- Blu      Luftwaffe tedesca
- Verde      Romeni
- Blu scuro      Slovacchi
- Giallo      Italiani
- Giallo ocra      Turchi (o Truppe Ost)

## 2.24 Qualità delle Truppe (TQ)

Tutte le unità hanno una valorizzazione ad uno dei tre livelli di Qualità delle Truppe (TQ): Elite, Regolare o Bassa. La TQ influenza il combattimento (9.6) e la Difesa Determinata (10.4) e viene indicato dal colore entro la casella del tipo di unità.

*Elite* = rosso

*Bassa* = giallo chiaro

*Regolare* = grigio per l'Asse e marrone per il sovietico

La NKVD sovietica e le Brigate della Marina hanno TQ diverse a seconda se stiano attaccando o difendendo:

- **NKVD:** In DIFESA trattatele come Elite mentre in attacco sono Regolari.
  - **Brigate della Marina:** In ATTACCO trattatele come Elite mentre in difesa sono Regolari
- HQ:** Le unità HQ hanno TQ da Regolari.

**Unità prive di casella indicante il Tipo di Unità:** Tutte le unità di questo tipo hanno TQ di Regolari. Nello specifico: le Brigate Carri Sovietiche (inclusa la brigata Carri Guardie), Treni Corazzati, brigate StuG, Guarnigioni di Porto, Flottiglia di Azov.

## 2.3 La Mappa

La mappa rappresenta l'area del Kuban e del Caucaso dove si combatterà la campagna. Consultate la Tabella degli Effetti del Terreno per l'elenco completo dei tipi di terreno e del loro effetto sul movimento e combattimento.

### 2.31 Esagoni stagionali di Palude

Questi esagoni sono considerati terreno Sconnesso sino al turno 10. In quel momento sono considerati di Palude e si ignorano i lati d'esagono di Fiume Minore adiacenti ad essi sono ignorati.

### 2.32 Passi Montani

A partire dal turno 10 tutti i Passi di Montagna (eccetto il Passo di Krestow sulla Strada Militare Georgiana) sono chiusi per neve. Non è consentito alcun movimento, combattimento o rifornimento attraverso un Passo Montano chiuso.

### 2.33 La ferrovia non terminata

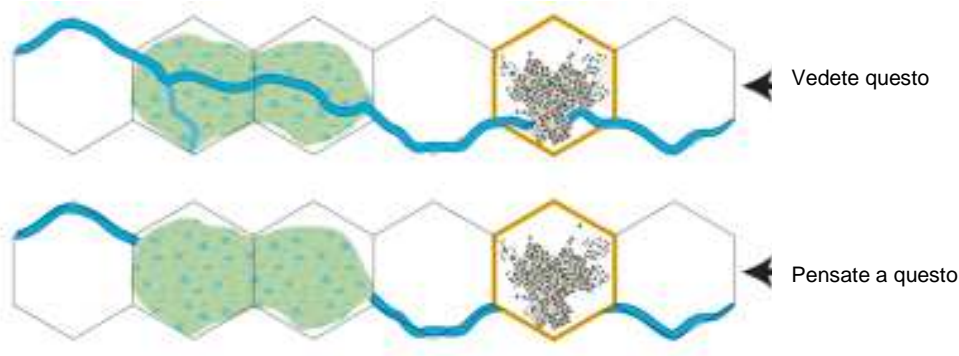
La linea ferroviaria che va da Astrakhan a Gudermes inizia la partita non finita e non può essere usata sino al turno 8. Una volta ultimata, questa ferrovia può essere usata solamente per una Linea di Rifornimento, non per il Movimento Ferroviario. La Strada in questi esagoni può sempre essere usata (per il movimento e per il Rifornimento Limitato).

### 2.34 Ferrovia tra Sochi e Sukhumi

Il tratto di linea ferroviaria tra Sochi e Sukhumi può essere usata solamente per una Linea di Rifornimento, non per il Movimento Ferroviario.

### 2.35 Fiumi che scorrono lungo esagoni

Quando un Fiume scorre attraverso un esagono di Palude o Città Maggiore viene completamente ignorato. Gli effetti del Fiume come ostacolo al movimento ed aiuto alla difesa sono stati mitigati dal terreno circostante.



### 2.36 Terreno nell'esagono

Se un esagono contiene due o più tipi di terreno "naturale", usate il tipo predominante ed ignorate gli altri. Ad esempio, l'esagono 2235 contiene Foresta, Terreno Aperto e un po' di Sconnesso – questo esagono è considerato di Foresta. Il terreno "costruito dall'uomo" può sommarsi al terreno naturale dell'esagono. Ad esempio, Novorossiysk è un esagono di Foresta con una Città Minore.

### 2.37 Controllo dell'esagono

Un giocatore controlla un esagono di Cittadina, Città Maggiore o Città Minore o di Entrata se lo occupa o è stato l'ultimo giocatore a passarvi attraverso. All'inizio della partita, il tedesco controlla Rostov, Kagalnik e Taganrog, il sovietico controlla tutti gli altri esagoni di cittadina e città. Registrate chi controlla gli esagoni VP importanti con segnalini di controllo dell'Asse.

### 3.0 DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è diviso in Turni, a loro volta composti da due Turni di Giocatore ed una Fase di Verifica della Vittoria. Ogni Turno di Giocatore è a sua volta diviso in molte Fasi ed Impulsi. Ogni Turno di gioco si svolge nell'ordine seguente:

#### A. TURNO DEL GIOCATORE- ASSE

##### 1. FASE INIZIALE DELL'ASSE

- Piazzamento dei Rinforzi nei loro esagoni di Entrata (4.1, 4.2).
- Tirate consultando la Tabella dei Rimpiazzi dell'Asse e registrate i rimpiazzi sulla Scheda dei Rimpiazzi (4.5, 4.6).
- Tirate per determinare le Condizioni Meteo del turno se siete nei Turni 6 – 14 (4.8).
- Piazzate qualsiasi HQ rimosso in precedenza (15.1).

##### 2. IMPULSO PRIMARIO DELL'ASSE

###### A. Fase di Movimento Primaria dell'Asse

- Girate i segnalini di Supporto Aereo dell'Asse e Sovietico dalla parte "Pronto" (16.11).
- Il giocatore dell'Asse svolge il Movimento (7.1, 7.2) e può ricevere Rimpiazzi (17.0).

###### B. Fase di Combattimento Primaria dell'Asse

- Il giocatore dell'Asse svolge tutti i Combattimenti (8.0)

##### 3. IMPULSO SECONDARIO SOVIETICO

###### A. Fase di Movimento Secondario sovietica

- Girate i segnalini di Supporto Aereo dell'Asse e Sovietico dalla parte "Pronto" (16.11).
- Il giocatore sovietico svolge il Movimento a velocità ridotta, può fare gli Assalti Mobili (13.0) e designare le unità che faranno Assalto (7.3).

###### A. Fase di Combattimento Secondaria sovietica

- Il sovietico può attaccare con tutte le sue unità che sono state designate per l'Assalto (7.3).

##### 4. IMPULSO SECONDARIO DELL'ASSE

Uguale a quello sovietico ma scambiando le parti con il sovietico.

##### 5. FASE DI RIFORMIMENTO DELL'ASSE

- Controllate lo stato di Rifornimento di tutte le unità dell'Asse (14.0).
- Tirate per l'Attrito per tutte le unità dell'Asse Isolate (14.6).
- Rimuovete tutti i segnalini di Disorganizzazione dalle unità dell'Asse (11.5).

#### B. TURNO DEL GIOCATORE – SOVIETICO

##### 1. FASE INIZIALE SOVIETICA

- Piazzamento dei Rinforzi presenti sulla Tabella dei Turni nei loro esagoni di Entrata (4.3).
- Pescate tre Rinforzi a caso da una tazza opaca e piazzateli sulla mappa (4.4).
- Tirate sulla Tabella di Entrata Sovietica ed implementate il risultato (4.7).
- Piazzate qualsiasi HQ precedentemente rimosso (15.1).

##### 2. IMPULSO PRIMARIO SOVIETICO

Come quello dell'Asse ma a parti invertite.

##### 3. FASE DI RIFORMIMENTO SOVIETICA

Come quella dell'Asse ma a parti invertite.

#### C. FASE DI VERIFICA DELLA VITTORIA

Se una delle parti ha ottenuto una Vittoria Immediata (19.3), la partita termina. Altrimenti, registrate la fine di un turno di gioco spostando in avanti il segnalino di turno di una casella.

### 4. LA FASE INIZIALE

#### 4.1 Esagoni di Rinforzi e di Entrata

I rinforzi di ciascuna giocatore sono elencati sulla Tabella dei Turni. I rinforzi entrano in gioco durante la Fase Iniziale amica venendo posti su un appropriato esagono di Entrata.

ESAGONI DI ENTRATA: Gli Esagoni di Entrata sono indicati con lettere da A a J e rappresentano Esagoni di Entrata singoli o multipli.

- Gli Esagoni di Entrata dell'Asse sono indicati dalla croce tedesca, quelli sovietici con una stella rossa.
- Gli Esagoni di Entrata da F a J sono considerati esagoni normali per tutti i fini del gioco.

- Gli Esagoni di Entrata lungo il bordo settentrionale della mappa (da A ad E) sono considerati esagoni speciali.

Sono trattati come esagoni di Terreno Aperto e le unità non possono entrare né attaccare in questi esagoni.

**PIAZZAMENTO DEI RINFORZI:** Si possono eccedere i limiti al raggruppamento durante il piazzamento iniziale. Un'unità può essere piazzata in una Zona di Controllo (ZOC) nemica. Questo piazzamento non costa alcun MP. Un rinforzo può muovere normalmente nel turno di entrata.

**ESAGONI DI ENTRATA BLOCCATI:** Se tutti gli Esagoni di Entrata disponibili sono controllati dal nemico, i rinforzi possono essere ritardati sino a quando non si rende disponibile un tale esagono. I rinforzi che arrivano in Esagoni di Entrata possono ritardare ogni turno. Notate che gli Esagoni di Entrata lungo il bordo mappa settentrionale non possono essere controllati dal nemico e pertanto non possono essere bloccati.

#### 4.2 Rinforzi tedeschi

Gran parte dei rinforzi dell'Asse arrivano negli Esagoni di Entrata A, B e C come indicato sulle loro pedine. Le Truppe Ost, il Corpo Alpino italiano, i rinforzi Blücher e le unità con J come Esagono di Entrata arrivano in modo diverso come sotto descritto.

**Esagono di Entrata J (Taman).** L'Esagono di Entrata J inizia la partita bloccato. Può essere usato solamente se è stato catturato e correntemente è controllato dall'Asse. Se J non è controllato dall'Asse può essere ritardato sino a quando non lo è, o ritardato di un turno ed arrivare in qualsiasi Esagono di Entrata "A".

**Corpo Alpino italiano.** Nella Fase Iniziale del turno 5 il giocatore dell'Asse tira per l'arrivo del Corpo Alpino italiano. Con un tiro di dado di 1 o 2 arriva come rinforzo in quel turno in qualsiasi Esagono di Entrata "A". Con 3 – 6 non entra (marcia a nord sul fiume Don a proteggere il fianco della 6° Armata tedesca a Stalingrado). L'arrivo del Corpo Alpino sul fronte del Caucaso richiede che il giocatore dell'Asse ottenga 20 Punti Vittoria per vincere invece di 18.

**Blücher II.** Questo era il nome in codice per il trasferimento delle divisioni della 11° Armata attraverso lo stretto di Kersch. Nella prima Fase Iniziale dell'Asse dopo che il giocatore dell'Asse controlla l'esagono di Taman, riceve le due divisioni nella casella Blücher II come rinforzi. Sono poste nell'Esagono di Entrata J.

**Truppe Ost.** Queste erano truppe insorgenti dal Caucaso o prigionieri di guerra sovietici che desideravano allearsi con le forze dell'Asse. Se il giocatore dell'Asse ha il controllo sia di Krasnodar che di Voroshilovsk nella sua Fase Iniziale del turno 7 o in seguito, deve reclutare le tre unità Ost. Per farlo, prende queste tre unità dalla loro casella e tira un dado per ciascuna. Il risultato del dado è il numero di turni dopo i quali arriverà l'unità come rinforzo. Ad esempio, se si tira un 1, l'unità Ost arriva nel turno seguente. Nel turno di arrivo può essere posta come Rinforzo in qualsiasi esagono di Città Maggiore o Minore amica controllata che sia su un esagono di Ferrovia Collegata (14.3) e non in EZOC.

#### 4.3 Rinforzi sovietici sulla Tabella dei Turni

Tutti i rinforzi sovietici elencati sulla Tabella dei Turni arrivano nell'Esagono di Entrata E o sono posti nella Casella del Caspio Orientale. In questo ultimo caso possono arrivare come rinforzi ad Astrakhan, Makhachkala o nell'Esagono di Entrata F nella Fase Iniziale Sovietica successiva.

#### 4.4 Rinforzi Casuali sovietici

Questi rinforzi rappresentano formazioni che furono reclutate localmente o che furono ricostruite dai sopravvissuti della disastrosa campagna di Crimea. All'inizio della partita ponete in una tazza opaca tutte le unità sovietiche che hanno una stella bianca nella parte in alto a destra. Ogni turno (a partire dal turno 1), durante la Fase Iniziale Sovietica, il giocatore sovietico può pescare 3 unità dalla tazza come rinforzi. Almeno una unità deve essere posta a Tbilisi, se possibile. Se Tbilisi è controllata dall'Asse, allora quel rinforzo è perso e posto nella casella dei Quadri [*Cadre*]. Le altre due possono essere poste su un HQ di Fronte in Pieno Rifornimento (14.1), o in qualsiasi esagono amico controllato di Città Maggiore su una Ferrovia Collegata (14.3). Uno solo per esagono, a meno che il HQ di Fronte si trovi in una Città Maggiore, nel qual caso se ne possono piazzare due lì. Se sono disponibili località di arrivo insufficienti, allora l'unità o le unità sono perse e poste nella casella dei Quadri.

*NOTA. Vi sono in totale 6 possibili locazioni di entrata per i Rinforzi Casuali sovietici: Astrakhan, Tbilisi, Krasnodar, Grozny ed i due HQ sovietici.*

**Importante:** gran parte dei Rinforzi Casuali sovietici arrivano a forza ridotta. Queste unità sono indicate con un triangolo nell'angolo in alto a sinistra ed iniziano a forza ridotta.

Se il sovietico pesca una pedina "Nessuno" [*None*], non riceve una unità per quella pesca. Riceve comunque le altre unità che pesca.

#### 4.5 La Tabella dei Rimpiazzi Tedesca

Nei turni 2 – 6 il giocatore dell'Asse riceve un rimpiazzo per turno. Il tipo di rimpiazzo ricevuto viene determinato tirando sulla Tabella dei Rimpiazzi dell'Asse. Registrate il rimpiazzo con il relativo segnalino **REPL** sulla Scheda dei Rimpiazzi. Vedere 17.0 per i dettagli sui Rimpiazzi. I risultati sono qui descritti:

- **Fanteria regolare tedesca:** 1 rimpiazzo per qualsiasi divisione di fanteria tedesca, o per il reggimento Biciclette.
- **Fanteria di Elite tedesca:** 1 rimpiazzo per qualsiasi divisione tedesca Jäger o di Montagna.
- **Asse:** 1 rimpiazzo per qualsiasi unità romena, italiana, slovacca o Ost – cavalleria, fanteria, fanteria motorizzata o fanteria da montagna. Usate il segnalino di rimpiazzi del colore romeno per queste nazionalità.
- **Qualsiasi fanteria:** 1 rimpiazzo di uno qualsiasi dei tre tipi sopra indicati.
- **Meccanizzato tedesco:** 1 rimpiazzo meccanizzato tedesco. Può essere usato per una divisione Panzer o Panzergranadier (inclusa la 5° SS), per il Corpo Felmy o una brigata StuG.
- **Speciale:** 1 rimpiazzo di qualsiasi tipo, oppure prendete una unità FLAK o Brandeburghesi dalla casella dei Quadri.

NOTA: La Tabella dei Rimpiazzi è l'unico modo per far entrare in gioco le altre due unità StuG tedesche.

#### 4.6 Hitler prende il comando

A partire dal turno 7 la quantità di Rimpiazzi tedeschi viene aumentata a 2 rimpiazzi per turno. Un rimpiazzo viene determinato dalla Tabella dei Rimpiazzi, ma il secondo può essere di qualsiasi tipo. Il tedesco può decidere il tipo dopo aver visto il suo tiro di dado per il rimpiazzo.

#### 4.7 La Tabella degli Eventi sovietica

Il sovietico tira consultando questa Tabella degli Eventi in ciascuna Fase Iniziale Sovietica (a partire dal turno 1). I risultati sono qui descritti. Se il risultato è un rimpiazzo, vedere 17.0.

**BRIGATA NAVALE:** il sovietico riceve una brigata Navale dalla relativa casella sulla mappa [*Naval Brigade Holding Box*]. L'unità deve essere piazzata come rinforzo in qualsiasi esagono di Porto amico controllato sulla costa del Mar Nero (può essere posta in EZOC [6.1]). Se tutte le brigate Navali sono già entrate in gioco, allora il sovietico riceve un Rimpiazzo di fanteria.

**RIMPIAZZI DI FANTERIA.** Il giocatore sovietico riceve un rimpiazzo di fanteria che viene registrato nella Scheda dei Rimpiazzi.

**RIMPIAZZI DI CAVALLERIA:** Il giocatore sovietico riceve un rimpiazzo di Cavalleria che viene registrato nella Scheda dei Rimpiazzi.

**CARRI IN AFFITTO E PRESTITO:** Il giocatore sovietico riceve una brigata carri dalla sua casella della legge Affitti e Prestiti [*Lend Lease*]. L'unità viene posta come rinforzo negli Esagoni di Entrata F o G. Se tutte le brigate carri di questa casella sono già entrate in gioco, trattate questo risultato come nessun effetto.

**DIVISIONE DEL FRONTE TURCO:** Il sovietico riceve una divisione dalla sua casella del Fronte Turco [*Turkish Front Holding Box*]. L'unità viene posta come Rinforzo negli Esagoni di Entrata G o H. Se tutte le divisioni di questa casella sono già entrate in gioco, il sovietico riceve un Rimpiazzo di fanteria.

**SORTITE DELLA FLOTTA DEL MAR NERO:** Il sovietico pone un segnalino della Flotta del Mar Nero nella casella delle unità Disponibili [*Available*]. Può essere usata in qualsiasi momento. Se sono già disponibili entrambi questi segnalini (o sono stati rimossi dal gioco), allora trattate il risultato come Nessun Effetto.

#### 4.8 Condizioni meteo

A partire dal turno 6 tirate un dado per determinare le condizioni meteo. In ogni turno, durante la Fase Iniziale dell'Asse, il giocatore dell'Asse tira un dado e consulta la Tabella delle Condizioni Meteo. Il risultato rimane in essere per la durata del turno.

**Bel Tempo:** nessun effetto.

**Cattivo Tempo:** nessun giocatore riceve il suo Impulso Secondario (Fasi di Movimento e Combattimento). Non vi è alcun effetto sugli Impulsi Primari. I segnalini di Supporto Aereo e di Flotta del Mar Nero possono essere usati nell'Impulso Primario con Cattivo Tempo.

[Nota: manca per errore il segnalino indicate le condizioni meteo. Usatene uno di comune accordo].

## 5. RAGGRUPPAMENTO

### 5.1 Limiti al Raggruppamento

Il raggruppamento si ha quando più unità si trovano in un esagono. Il limite al raggruppamento per entrambe le parti è di 3 unità. Non vi è limite al numero di segnalini che possono trovarsi in un esagono, inclusi quelli aerei e navali.

**UNITA' CHE NON CONTANO PER IL RAGGRUPPAMENTO:** una delle seguenti unità può raggrupparsi in un esagono gratuitamente (queste unità hanno un quadrato bianco attorno alla pedina):

- HQ
- StuG tedeschi
- FLAK tedesca
- Comando tedesco
- Anticarro sovietici
- Treni Corazzati sovietici
- Guarnigione di Porto sovietica

### 5.2 Limitazioni al Raggruppamento

Il limite al raggruppamento può essere ecceduto nel corso del Movimento (7.0), Ritirata (11.0), Avanzata Dopo il Combattimento (12.0) e piazzamento dei Rinforzi (4.1). Il limite deve essere rispettato al completamento di ciascuna Fase di Movimento, nel momento di un Assalto Mobile (13.0) ed al termine di qualsiasi Ritirata o Avanzata Dopo il Combattimento. Il possessore deve correggere tutte le violazioni al raggruppamento in questi momenti eliminando unità sufficienti dall'esagono per soddisfare il limite del raggruppamento.

## 6. ZONE DI CONTROLLO

### 6.1 Regola generale

I sei esagoni immediatamente adiacenti ad uno occupato da una o più unità costituiscono la Zona di Controllo (ZOC) di queste unità. Una Zona di Controllo nemica è abbreviata con EZOC.

## 6.2 Quali unità esercitano la ZOC

Tutte le unità esercitano una ZOC eccetto quelle con un quadrato bianco attorno alla loro pedina (5.1). Tutti i segnalini, inclusi Aerei e Navali, non hanno ZOC.

## 6.3 ZOC e Movimento

- Costa due MP aggiuntivi (+2 MP) uscire da EZOC.
- Non costa alcun MP aggiuntivo entrare in EZOC.
- Un'unità non è obbligata a fermarsi quando entra in EZOC. Una unità può muovere da EZOC ad EZOC fintanto che può pagare il relativo costo in MP.

## 6.4 ZOC e Terreno

Le ZOC si estendono attraverso tutti i lati d'esagono eccetto quelli che sono intransitabili per tutte le unità. Nello specifico:

- Le ZOC non si estendono attraverso lati d'esagono Alpini eccetto da Passi di Montagna "aperti" (2.32).
- Le ZOC non si estendono attraverso un lato d'esagono di Lago o tutto di Mare.

## 6.5 Altri effetti delle ZOC

- MOVIMENTO FERROVIARIO: Il Movimento Ferroviario non è consentito se l'unità inizia in EZOC (7.22).
- RITIRATE: Un gruppo di unità può essere eliminato o subire una perdita di livello di forza se si ritira in EZOC (11.2).
- LINEA DI RIFORMIMENTO: Una Linea di Rifornimento (14.3) non può essere tracciata attraverso un esagono vuoto in EZOC.

## . MOVIMENTO

### 7.1 Concetti Base

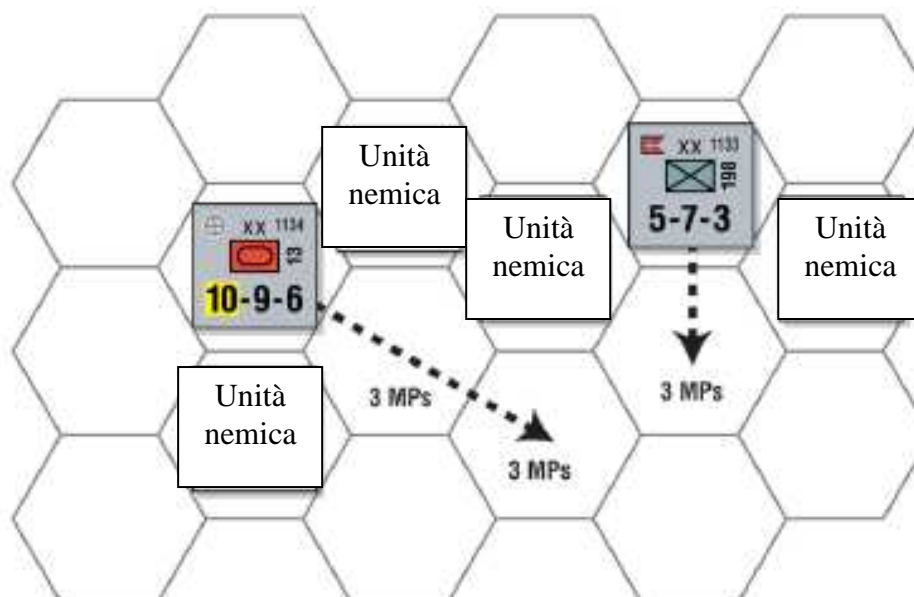
Durante una Fase di Movimento amica, il giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità, a sua scelta. Ciascuna unità ha una Capacità di Movimento (MA) che è il numero di Punti Movimento (MP) che può spendere nel movimento. Ciascun esagono dove entra (ed alcuni lati d'esagono attraversati) costano un certo numero di MP come indicato sulla Tabella del Terreno (TEC). Il movimento può essere svolto da singole unità o per gruppi.

Se le unità sono mosse in gruppo, muovono alla velocità dell'unità più lenta del gruppo. Un'unità o gruppo non può entrare in un esagono occupato da unità nemiche. Dovete completare il movimento di una unità o gruppo prima di poter iniziare a muovere un'altra. Tutti gli MP non usati sono persi, non possono essere accumulati. Le unità con zero MP non possono mai muovere.

STRADE E PONTI: Una unità che segue il percorso di una strada può usare il costo ridotto della strada. Quando una strada o ferrovia attraversa un fiume, si suppone esista un ponte.

### 7.2 Fase di Movimento Primaria

Tutte le unità amiche possono muovere sino alla loro piena Capacità di Movimento. I seguenti tipi di movimento speciale sono consentiti nella Fase di Movimento Primaria: Movimento Esteso, Movimento Ferroviario e Navale.



**ESEMPIO DI MOVIMENTO E ZOC:** Le unità spendono 2 MP aggiuntivi per uscire da EZOC. Un'unità con Capacità di Movimento di 6 può muovere attraverso due esagoni in EZOC.

### 7.21 Movimento Esteso



Tutte le unità possono usare il Movimento Esteso nella Fase di Movimento Primaria per incrementare la loro Capacità di Movimento di +2 MP se non terminano il movimento in EZOC. Le unità possono usare il Movimento Esteso anche se iniziano il movimento in EZOC.

### 7.2 Movimento Ferroviario e Navale

Il Movimento Ferroviario e Navale è consentito solo nella Fase di Movimento Primaria. Le unità che usano il Movimento Ferroviario e Navale nella Fase di Movimento Primaria possono muovere normalmente nella Fase di Movimento Secondaria, ma non per Ferrovia o Nave. Un'unità non può combinare il Movimento per Ferrovia o Nave nella stessa Fase di Movimento.

**Movimento Navale:** Solo il sovietico può usare il Movimento Navale. Un'unità che lo usa può muovere da un Porto amico controllato ad un altro Porto amico controllato (nello stesso mare). Questo costa all'unità la sua intera MA. Massimo una unità in ogni mare (Caspio, Nero e Mare di Azov) può usare il Movimento Navale nella Fase di Movimento Primaria. Il Mare di Azov è ulteriormente limitato solo alle brigate Navali (i fondali sono bassi ed era anche soggetto ad attacchi aerei). Il porto di imbarco o sbarco NON può essere in EZOC a meno che non sia aiutato da un Supporto Aereo (16.14).

**Movimento Ferroviario:** Entrambi i giocatori possono usare il Movimento Ferroviario. Un'unità che lo usa può muovere di una distanza illimitata lungo una Ferrovia. Si possono usare solamente gli esagoni di ferrovia che erano amici controllati all'inizio della Fase di Movimento. Le due parti possono muovere massimo una unità per Ferrovia in ogni Fase di Movimento Primaria.

Le unità che usano il Movimento Ferroviario devono iniziare su un esagono di ferrovia e seguire un percorso di esagoni di ferrovia contigui. Le unità che usano il Movimento Ferroviario non possono iniziare in EZOC, né entrare in EZOC in qualsiasi momento. Le unità con MA di zero non possono usare il Movimento Ferroviario.

**ESAGONI DI FERROVIA UTILIZZABILI:** Per usare un esagono di ferrovia per il Movimento Ferroviario, l'esagono deve essere collegato da un percorso contiguo di esagoni di ferrovia, privo di unità nemiche e loro ZOC (6.0), ad una Città Maggiore amica controllata o ad un Esagono di Entrata amico controllato.

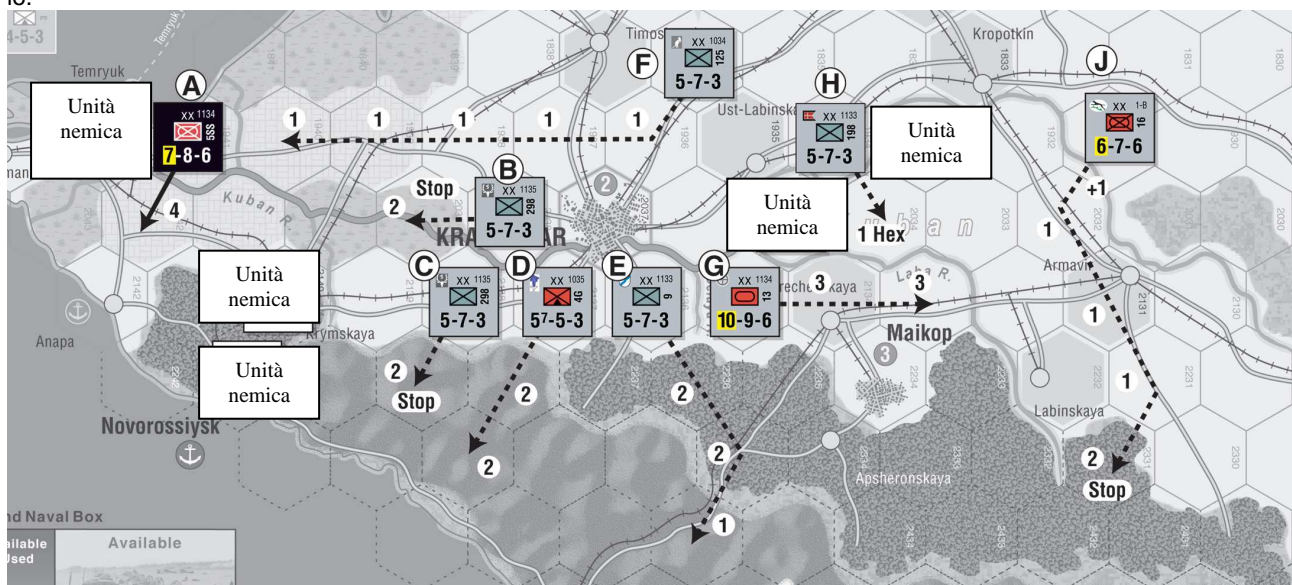
**FERROVIA FUORI MAPPA:** Una Ferrovia si considera collegare Tbilisi all'Esagono di Entrata F. Comunque, un'unità che usa questo collegamento deve fermare il suo Movimento Ferroviario all'estremo del collegamento (Tbilisi o Esagono di Entrata F). Solo il sovietico può usare la ferrovia fuori mappa.

**Da Sochi a Sukhumi e la Ferrovia non Terminata:** Questi due tratti di Ferrovia non possono essere usati per il Movimento Ferroviario, solo per il rifornimento.

### 7.3 La Fase di Movimento Secondario

Nel corso della Fase di Movimento Secondario tutte le unità amiche possono muovere ancora. Le unità meccanizzate e di cavalleria possono muovere della loro piena MA e possono fare Assalti Mobili (13.0). Le unità appiedate possono muovere di un solo esagono o attaccare – non possono fare entrambe le cose. Il movimento di un esagono è compreso nelle regole del Movimento Minimo (7.4) quindi si ignora il costo in MP. Non sono possibili il Movimento Esteso, il Movimento Ferroviario ed il Movimento Navale nella Fase di Movimento Secondario.

**SEGNALINI DI ASSALTO:** Le unità Meccanizzate e di cavalleria che desiderano attaccare nella Fase di Combattimento dell'Impulso Secondario devono spendere 3 MP per farlo. Le unità appiedate che desiderano attaccare nella Fase di Combattimento dell'Impulso Secondario non devono muovere. Indicate tutte queste unità con segnalini di Assalto. Queste saranno le uniche unità che potranno attaccare nella Fase di Combattimento dell'Impulso Secondario. Le unità Meccanizzate e di cavalleria possono sempre muovere di un esagono ed Assaltare, anche se hanno MP insufficienti per farlo.



**ESEMPI DI MOVIMENTO:** Viene indicato costo per entrare in ciascun esagono. L'unità A inizia adiacente ad un lato d'esagono di Fiume Maggiore quindi lo può attraversare ad un costo aggiuntivo +1 MP; dal momento che uscire da E-ZOC costa 2 MP, spende in totale 4 MP per attraversare il fiume. L'unità B deve fermarsi quando entra nell'esagono di

Palude se non è su strada. L'unità C deve fermarsi quando entra nell'esagono di Montagna se non è su strada. L'unità D è fanteria da montagna e quindi non si deve fermare quando entra in un esagono di Montagna; usa il Movimento esteso (+2 MP) per muovere di due esagoni di Montagna. Le unità E ed F usano il Movimento esteso per incrementare la loro MA a 5. L'unità G deve pagare 2 MP aggiuntivi per uscire da ciascuna EZOC. L'unità H usa il Movimento Minimo per muovere di un esagono che gli costerebbe altrimenti 4 MP. L'unità J è meccanizzata e si deve fermare quando entra in Foresta se non è su strada.

#### 7.4 Movimento Minimo

Sia nella Fase di Movimento Primario che Secondario, un'unità che può muovere può sempre farlo di almeno un esagono, anche se non ha MP sufficienti per farlo. L'unica limitazione è che non può entrare né attraversare terreno proibito.

#### 7.5 Movimento Strategico su Strada

Il Movimento Strategico su Strada è consentito sia nella Fase di Movimento Primario che Secondario e sia per le unità meccanizzate che non meccanizzate.

- Le unità meccanizzate che spendono tutta la loro MA muovendo lungo il percorso di una strada, e che non entrano né escono da EZOC, possono usare il costo ridotto della strada pari ad  $\frac{1}{2}$  MP per esagono di strada.
- Le unità non meccanizzate che spendono tutta la loro MA muovendo lungo il percorso di una strada, e che non entrano né escono da EZOC, possono muovere di un esagono di strada in più. Notate che questo consente ad una unità appiedata di muovere di due esagoni di strada nell'Impulso Secondario.

Nella Fase di Movimento Primario, il Movimento Strategico è cumulativo con il Movimento esteso. Ad esempio, un'unità meccanizzata con MA di 6 che usa il Movimento esteso (+2 MP) e Strategico potrebbe muovere di 16 esagoni di strada.

#### 7.6 Unità Meccanizzate e terreno difficoltoso

- Le unità Meccanizzate non possono mai entrare in un esagono di Palude o Montagna a meno che stiano seguendo il percorso di una strada.
- Le unità Meccanizzate devono fermarsi quando entrano in un esagono di Foresta a meno che stiano seguendo il percorso di una strada.

#### 7.7 Lati d'esagono di Fiume

- Costa +1 MP attraversare un lato d'esagono di Fiume Minore senza ponte.
- Le unità non possono attraversare un lato d'esagono di Fiume Maggiore privo di ponte a meno che non abbiano iniziato il loro movimento adiacenti al lato d'esagono di Fiume Maggiore ed il loro primo movimento sia l'attraversamento dello stesso. Costa +1 MP attraversare un lato d'esagono di Fiume Maggiore.

#### 7.8 Esagoni di Palude, Montagna ed Alpini

**PALUDE:** Tutte le unità non meccanizzate devono fermarsi quando entrano in un esagono di Palude a meno che non stiamo muovendo su strada. Ogni esagono di Palude costa 2 MP. Le unità meccanizzate non possono entrarvi (7.6) a meno che non stiano muovendo su strada.

**MONTAGNA:** Tutte le unità non meccanizzate eccetto la Fanteria da Montagna devono fermarsi quando entrano in un esagono di Montagna a meno che non stiano muovendo su strada. Ogni esagono di Montagna costa 2 MP.

**ALPINO:** Nessuna unità può entrare negli esagoni Alpini. Le unità possono attraversare i lati d'esagono Alpini solo nei Passi Montani.

#### 7.9 Unità con regole di movimento speciali

Vi sono quattro tipi di unità con regole speciali di movimento.

- La Flottiglia di Azov Vedere 15.3
- Treni Corazzati: Vedere 15.6
- Il 4° Reggimento Biciclette: Vedere 15.8
- La 454° Divisione di Sicurezza. Vedere 15.9

## 8. COMBATTIMENTO

### 8.1 Regole generali sul Combattimento

Le unità che stanno svolgendo la loro fase possono attaccare unità nemiche adiacenti in entrambe le Fasi di Combattimento amiche. L'attacco è volontario, nessuna unità è mai obbligata ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento. Tutte le unità difendenti in un esagono devono essere attaccate come una unica Forza di Difesa combinata. L'attaccante può svolgere i propri attacchi in qualsiasi ordine e non è necessario che li preannunci.

Dovete completare ciascun attacco (inclusa la Ritirata e l'Avanzata Dopo il Combattimento) prima di procedere a quello successivo.

**Fasi di Combattimento Primario e Secondario:** Le due fasi sono identiche con l'eccezione che solo le unità che hanno segnalino di Assalto possono attaccare nella Fase di Combattimento Secondario.

### 8.2 Combattimento multiesagono

- Un esagono occupato dal nemico può essere attaccato in un combattimento da tante unità amiche quante se ne possono portare negli esagoni adiacenti. Comunque, nessun singolo attacco può essere rivolto contro più di un e-

sagono. Nessuna singola unità attaccante può dividere la sua forza di combattimento usandola in più di un combattimento.

- Le unità nello stesso esagono possono attaccare difensori adiacenti in esagoni diversi fintanto che ciascun attacco viene condotto separatamente.
- Le unità in un esagono che contiene un'unità attaccante non sono obbligate a partecipare in quel combattimento né ad alcun attacco.

### 8.3 Procedura di Combattimento

Seguite le fasi che seguono per ciascun combattimento.

FASE 1: Confrontate la Forza di Attacco combinata delle unità attaccanti che partecipano all'attacco con il totale della Forza di Difesa delle unità difendenti coinvolte, ed esprimete il confronto con un rapporto di forze numerico (attaccante contro difensore). Arrotondate questo rapporto per difetto a favore del difensore per adeguarlo ad uno dei rapporti espressi nelle colonne della Tabella del Combattimento (CRT). Ad esempio, 15 a 4 diviene 3-1.

FASE 2: L'attaccante deve decidere se impiega qualsiasi segnalino di Supporto Aereo o Flotta del Mar Nero nel combattimento.

FASE 3: Dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira un dado e si implementano i risultati. Nell'ordine:

- rimuovere le perdite (10.2, 10.3)
- svolgere la Difesa Determinata se applicabile (10.4)
- svolgere le Ritirate (11.0)
- svolgere l'Avanzata Dopo il Combattimento (12.0)

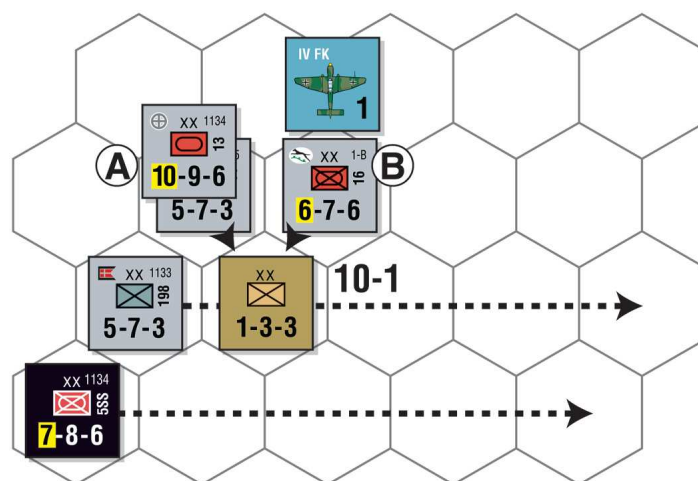
### 8.4 Rapporto di forze minimo e massimo

I rapporti di combattimento inferiori ad 1-2 non sono consentiti; quelli superiori a 9-1 sono un risultato di Eliminazione Automatica (8.5). Si applicano gli spostamenti di colonna a favore dell'attaccante e del difensore PRIMA delle limitazioni sul minimo e massimo. *Esempio: un rapporto di 11-1 con due spostamenti di colonna a sinistra danno una colonna di 9-1.*

### 8.5 Eliminazione Automatica

FASE DI COMBATTIMENTO: Se si ottiene un rapporto di 10-1 nella fase di combattimento, i difensori sono eliminati senza tiro di dado e le unità attaccanti possono Avanzare Dopo il Combattimento.

FASE DI MOVIMENTO: Si può avere una Eliminazione Automatica durante una Fase di Movimento Primario (non Secondario), quando il giocatore in fase ha mosso adiacenti ad un'unità nemica unità sufficienti, e queste unità hanno Forza di Attacco e spostamenti di colonna (anche per Supporto Aereo / Flotta del Mar Nero) sufficienti per garantire almeno un rapporto di forze di 10-1 contro l'esagono difendente. A quel punto le unità difendenti sono rimosse. Tutte le unità che hanno reso possibile il 10-1 ricevono segnalini di eliminazione automatica – non possono muovere oltre in quella Fase di Movimento né prendere parte al combattimento nella Fase di Combattimento seguente. Il giocatore che sta svolgendo il turno può muovere altre unità in ed attraverso l'esagono come se non fosse presente alcuna unità nemica. Le unità che hanno il segnalino di eliminazione automatica possono, in qualsiasi momento della Fase di Combattimento seguente, Avanzare Dopo il Combattimento come se il combattimento fosse risolto sulla Tabella del Combattimento, ed in quel momento il segnalino viene rimosso.



**ESEMPIO DI ELIMINAZIONE AUTOMATICA:** Le tre unità tedesche negli esagoni A e B hanno mosso adiacenti all'unità sovietica. Il rapporto di forze è di 21-3 = 7-1. Gli spostamenti di colonna per Aerei, Carri e TQ portano il totale a 10-1, ossia una Eliminazione Automatica. Le due altre unità tedesche che non hanno ancora mosso, e non hanno preso parte al combattimento, possono muovere ignorando l'unità sovietica.

## 9. MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

### 9.1 Dimezzamento

Quando si dimezza, dimezzate sempre per singola unità (non per gruppo) ed arrotondate per ECCESSO al numero intero superiore (esempio: due unità con Forza di Attacco 5 hanno una Forza di Attacco combinata di 6 dopo il dimezzamento [3 + 3 = 6]). **Nessuna unità può mai dimezzare la sua Forza di Attacco più di una volta per attacco.**

*ESEMPIO: Una divisione Panzer tedesca Fuori Rifornimento con Forza di Attacco 10 (dimezzata, 14.4) che attacca attraverso un lato d'esagono di Fiume (dimezzata, 9.3), ha forza di attacco 5.*

### 9.2 Bonus Difensivi per il Terreno (DTB)

In particolari tipi di terreno, il difensore riceve Bonus Difensivi per il Terreno (DTB). Questi sono aggiunte di punti forza all'esagono (non per unità). Fate riferimento alla Tabella del Terreno per l'elenco completo dei DTB. Un difensore può ricevere un solo DTB – usate sempre quello più favorevole per il difensore. **Il DTB non può mai eccedere la Forza di Difesa combinata del gruppo difendente – i fattori eccedenti sono ignorati. Unità che non hanno valore di raggruppamento e che difendono da sole in un esagono non ricevono alcun DTB.**

*ESEMPIO: Una brigata 2-2-3 in un esagono di Montagna (+5) riceve solo +2 ed ha un Valore di Difesa modificato di 4. Due divisioni 5-7-3 in un esagono di Montagna hanno una Forza Difensiva totale di 19 (7 + 7 + 5).*

### 9.3 Lati d'esagono di Fiume, Passi Montani ed esagoni di Palude

Attaccare attraverso un Fiume, un Passo Montano e fuori da un esagono di Palude influenza la Forza di Attacco.

- Le unità che attaccano attraverso lati d'esagono di fiume (con o senza ponte, Maggiore o Minore) dimezzano la loro Forza di Attacco.
- Le unità che attaccano fuori da un esagono di Palude (lungo strada o no), dimezzano la loro Forza di Attacco.
- Le unità che attaccano attraverso un Passo Montano (lungo strada o no), dimezzano la loro Forza di Attacco.

### 9.4 Unità Meccanizzate e Terreno Difficoltoso

Le unità meccanizzate riducono la loro Forza di Attacco a 5 quando attaccano in un esagono di Montagna o Palude (lungo strada o no). Se la Forza di Attacco è correntemente meno di 5, questa regola viene ignorata. Il limite viene applicato prima di dimezzare.

*ESEMPIO: Una divisione Panzer tedesca Fuori Rifornimento con Forza di Attacco 10 (dimezzata, 14.4) che attacca un esagono di Montagna (massimo 5 fattori) ha Forza di Attacco 3 (prima riducete a 5 e poi dimezzate)*

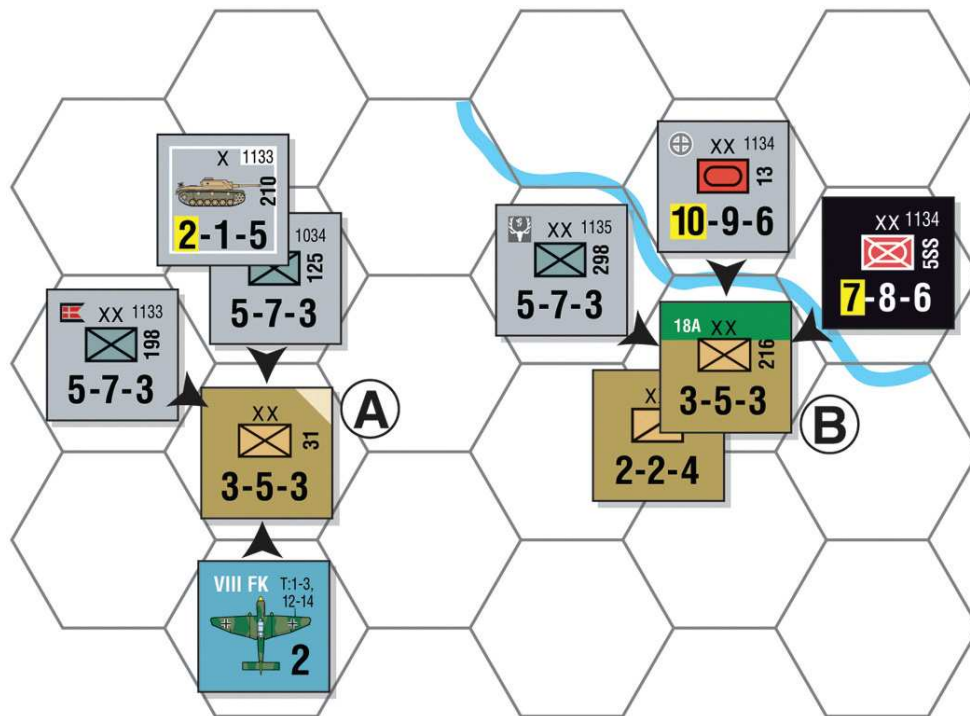
### 9.5 Spostamento di Colonna per i Corazzati

**Attaccante:** se l'attaccante ha un'unità corazzata (carri, panzer, *StuG* o divisioni *Panzer Grenadier* a piena forza) coinvolte nel combattimento ed il difensore non ha né un'unità corazzata né anticarro, allora l'attaccante riceve uno spostamento di una colonna a destra nella Tabella del Combattimento.

**Difensore:** Se il difensore ha una unità corazzata nel combattimento e l'attaccante no, allora l'attaccante deve spostare il suo attacco di una colonna a sinistra.

**UNITA' ANTICARRO:** I reggimenti anticarro sovietici, il reggimento FLAK tedesco, e le divisioni *Panzer Grenadier* tedesche a forza ridotta non danno spostamenti ma annullano uno spostamento dato da corazzati attaccanti. Le unità che danno questo vantaggio hanno indicata la Forza di Difesa entro una casella gialla.

**RESTRIZIONI DEL TERRENO:** Lo Spostamento di Colonna per i Corazzati non può essere ottenuto da nessuno se il difensore è in Foresta, Palude, Città (Maggiore o Minore) o Montagna. Inoltre, l'attaccante (non il difensore) non lo ottiene se attacca attraverso un lato d'esagono di Fiume Maggiore (ma lo ottiene se il fiume è Minore).



### ESEMPI DI COMBATTIMENTO

**A:** 3 unità tedesche più il segnalino di Supporto Aereo +2 attaccano un'unità sovietica. Il rapporto è 12-5 ossia 2-1. La brigata StuG dà uno spostamento di colonna per i Corazzati ed il Supporto Aereo dà due spostamenti di colonna. Il rapporto di forze finale è di 5-1.

**B:** 3 unità tedesche attaccano due unità sovietiche. Due delle unità tedesche dimezzano per attaccare attraverso un Fiume Minore. Il rapporto è di 14-7 o 2-1. il tedesco riceve uno spostamento di colonna perché ha TQ superiore (9.6) ed uno per i Corazzati (9.5). Il rapporto finale è di 4-1.

### 9.6 Lo spostamento per la Qualità della Truppa (TQ)

**ATTACCANTE:** Se l'attaccante ha una unità che partecipa al combattimento avente TQ superiore a quella di tutte le unità avversarie, allora l'attaccante riceve uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla Tabella del Combattimento.

**DIFENSORE:** Se l'attaccante ha solo unità con TQ bassa che attaccano, ed il difensore ha almeno una unità di TQ Elite nell'esagono, allora l'attaccante subisce uno spostamento a sinistra sulla Tabella del Combattimento.

### 9.7 Modificatori Vari

- Fuori Rifornimento (14.4)
- Disorganizzazione (11.5)
- Flotta sovietica del Mar Nero (16.22)
- Brandeburghesi (15.2)
- Supporto Aereo (16.12).

## 10. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

### 10.1 Spiegazione dei Risultati del Combattimento

Le parole "attaccante" e "difensore" fanno riferimento solamente alle unità che partecipano al combattimento in questione – non alla generale situazione strategica.

**D1-B** = Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti DEVONO ritirarsi di 4 esagono (non è consentita la Difesa Determinata [10.4]) e diventano Disorganizzati (11.5). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento (12.0).

**A1/D2** = Il difensore perde due livelli di forza e l'attaccante uno. SE IL DIFENSORE HA UN SOLO LIVELLO DA PERDERE, ALLORA L'ATTACCANTE NON PERDE NULLA. I difensori sopravvissuti DEVONO ritirarsi di 4 esagono (non è consentita la Difesa Determinata [10.4]) e diventano Disorganizzati (11.5). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento (12.0).

**D1** = Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti possono ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**DR** = Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**A1/D1** = Ogni parte perde un livello di forza (l'unità che subisce la perdita viene determinata dall'avversario). I difensori sopravvissuti possono ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**EX** = Ogni parte perde un livello di forza (l'unità che subisce la perdita viene determinata dall'avversario). Nessuna ritirata per i difensori. Se il difensore ha solamente un livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono lasciato vuoto e fermarsi (non è consentita la normale Avanzata Dopo il Combattimento [12.0]).

**A1/DR** = L'attaccante perde un livello di forza. Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**A1** = L'attaccante perde un livello di forza. Nessuna ritirata per il difensore.

## 10.2 Scelta delle Perdite

Normalmente il possessore sceglie l'unità che subirà le perdite a meno che non debba subirle con l'unità di testa durante una Difesa Determinata, o se si è ottenuto un risultato di EX o A1/D1. Quando si sceglie l'unità che deve subire le perdite (vostra o avversaria), dovete seguire queste priorità:

- Scegliere un'unità a piena forza (incluse le unità con un solo livello di forza).
- Se non vi sono unità a piena forza, allora scegliere un'unità che viene girata dalla parte ridotta.
- Se vi sono solo unità residue o KG, allora scegliete una di queste.

## 10.3 Come indicare le perdite

Girare la pedina di una unità indica che ha subito una perdita di livello di forza. Se ha un solo livello, o se l'unità è già girata, allora viene posta nella Casella dei Quadri o rimossa dal gioco.

**UNITA' GRANDI:** Tutte la fanteria tedesca, Panzergrenadier, Divisioni Panzer e i cinque corpi Fucilieri sovietici formano una unità residua (o Kampfgruppe – KG) quando subiscono la loro seconda perdita. L'unità residua deve rispettare le ritirate dettate dal risultato del combattimento.

**NOTA:** le divisioni tedesche Jäger e da Montagna non formano unità residue. Queste divisioni avevano solamente due reggimenti.

## 10.4 Difesa Determinata

Una difesa determinata rappresenta un contrattacco o un ordine di tenere a tutti i costi.

**PROCEDURA:** Il difensore può tentare di annullare la parte di ritirate di un risultato di combattimento D1, DR, A1/D1, o A1/DR usando la Tabella della Difesa Determinata. Non può annullare la ritirata con un risultato di D1-B o A1/D2. Può fare Difesa Determinata solamente se almeno un livello di forza è sopravvissuto al combattimento. Un risultato di successo in questa tabella consente all'unità o gruppo di ignorare la Ritirata e viene pertanto annullata l'Avanzata Dopo il Combattimento dell'attaccante. Notate che le perdite risultanti nel combattimento vengono implementate prima della Difesa Determinata. Se vi sono due o più unità sopravvissute nel gruppo difendente, allora il difensore sceglie una unità come Unità di Testa; questa unità determina il modificatore al tiro di dado e sarà quella che subirà le eventuali perdite.

**SCELTA DELL'UNITA':** Tutte le unità possono fare la Difesa Determinata eccetto le unità Disorganizzate, e quelle unità che hanno un quadrato bianco attorno alla pedina (5.1).

**COLONNA DA USARE:** Il terreno nell'esagono determina quale colonna usa il difensore. Se vi è scelta (ad esempio una Cittadina in esagono di Terreno Aperto), usate sempre la colonna più favorevole al difensore.

**SUPPORTO DIFENSIVO:** I giocatori possono usare un Supporto Aereo o la Flotta Sovietica del Mar Nero per dare un modificatore aggiuntivo al tiro di dado (drm) al tiro di dado della Difesa Determinata. Il Supporto Aereo Difensivo (16.13) dà un drm +1 a meno che sia il VIII Flieger Korps che dà drm +2. Un segnalino della Flotta Sovietica del Mar Nero (Bombardamento Costiero [16.22]) dà un drm +2. La Flotta Sovietica del Mar Nero può essere usata solo in esagoni costieri lungo il Mar Nero. I giocatori possono usare un solo segnalino di Supporto Aereo o Navale quale Supporto Difensivo in ogni Difesa Determinata (o un Supporto Aereo o un segnalino di Flotta Sovietica del Mar Nero).

### MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

- +1 L'unità di Testa ha TQ di Elite
- 1 L'unità di Testa ha TQ Bassa
- +2 Flotta Sovietica del Mar Nero
- +1 Supporto Aereo (+2 se VIII Flieger Korps)

### SPIEGAZIONE DEI RISULTATI

- La Difesa Determinata ha successo, la ritirata viene annullata. Se il risultato non ha un pallino (•) allora la Difesa Determinata fallisce; ed il difensore si deve ritirare di due esagoni.
- 1 L'Unità di Testa subisce una perdita
- 1/1 L'Unità di Testa del difensore subisce una perdita, e l'attaccante perde un livello di forza (a scelta dell'attaccante)

**DIFENSORI CON UN SOLO LIVELLO DI FORZA:** Se il difensore aveva un solo livello di forza, e questo è stato perso nella Difesa Determinata, l'attaccante può entrare nell'esagono vuoto e fermarsi (non è consentita una normale Avanzata Dopo il Combattimento).

## 11 . RITIRATE

### 11.1 Procedura di Ritirata

PROCEDURA: Quando il risultato del combattimento impone una ritirata, le unità si devono ritirare da **2 a 4** esagoni a seconda del risultato, *ad eccezione che una ritirata può terminare dopo 1 solo esagono se l'unità o gruppo che si ritira non è Disorganizzato (11.5) ed entra in un esagono di Cittadina, Città (Maggiore o Minore), Palude, Foresta o Montagna*. Il possessore può determinare il percorso. Un gruppo di unità che si ritirano può dividersi e le unità ritirarsi in esagoni diversi.

REGOLA GENERALE: Un'unità che si ritira di 2 / 4 esagoni deve terminare la sua ritirata a 2 / 4 esagoni di distanza dall'esagono occupato quando è stato risolto il combattimento. Le unità che non possono farlo vengono eliminate.

Le unità devono seguire queste linee guida quando si ritirano, elencate in ordine di priorità:

1. Ritirarsi in modo da eliminare il numero minore di livelli di forza possibile.
2. Se possibile, ritirarsi in un esagono in Pieno Rifornimento; se non possibile, in un esagono in Rifornimento Limitato.
3. Ritirarsi in un esagono dove non si eccedono le limitazioni al raggruppamento. Se non possibile, le unità si ritirano di un esagono in più da parte dell'attaccante (seguendo le priorità nei punti #1 e #2 sopra).
4. Ritirarsi in qualsiasi esagono.

### 11.2 Eliminazioni e perdite di forza per una Ritirata

Ritirarsi in EZOC può causare l'eliminazione o la perdita di un livello di forza.

ELIMINAZIONE: Le unità con MA zero sono eliminate se devono ritirarsi. Le altre unità sono eliminate se si ritirano:

- a) fuori mappa o in un esagono o attraverso un lato d'esagono dove è loro proibito entrare / attraversare durante la Fase di Movimento;
- b) in un esagono occupato da una unità nemica;
- c) attraverso un lato d'esagono che si trova *direttamente* tra due unità nemiche che hanno ZOC (vedere il lato d'esagono "1" nell'esempio qui sotto). Le unità amiche che non fanno parte della ritirata e che occupano l'esagono dove ci si ritira, annullano questa penalità;
- d) in un esagono che si trova direttamente tra due unità che hanno ZOC (vedere il lato d'esagono "2" nell'esempio qui sotto). Le unità amiche che non fanno parte della ritirata e che occupano l'esagono dove ci si ritira, annullano per questa regola le EZOC nell'esagono che occupano;
- e) in un esagono in EZOC dopo il primo esagono di ritirata. Le unità amiche che non fanno parte della ritirata annullano per questa regola le EZOC nell'esagono che occupano.

PERDITA DI LIVELLO DI FORZA: Un gruppo di unità perderà un livello di forza in totale (non per unità) se entra in EZOC che non si qualifica per i casi "c" e "d" sopra. Il difensore può scegliere la perdita come descritto in 10.2.

### 11.3 Ritirate non completate

Se il difensore si ritira di un solo esagono (11.1) o non si ritira affatto perché le sue unità sono eliminate (vedere il risultato EX [10.1] per un'eccezione), l'attaccante riceve comunque la sua piena Avanzata Dopo il Combattimento.

### 11.4 Combattimento contro unità che si sono ritirate in precedenza

Se un'unità o gruppo si è ritirato in un esagono amico occupato e quell'esagono subisce un attacco nella stessa Fase di Combattimento, le unità che si sono ritirate non aggiungono la loro Forza di Difesa al combattimento, e se si devono ritirare ancora sono eliminate. Eccezione: se l'attacco è un Assalto Mobile, allora l'unità ritirata in precedenza aggiunge la sua Forza di Difesa all'esagono.

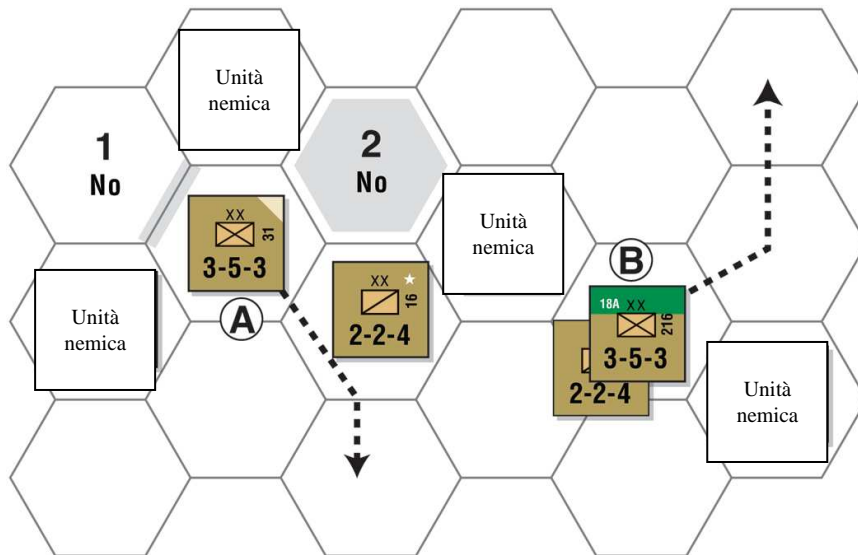
### 11.5 Disorganizzazione

Qualsiasi unità che si ritira con un risultato D1-B o A1/D2 diviene Disorganizzata. Non vi sono effetti aggiuntivi ad una unità Disorganizzata se subisce una ulteriore Disorganizzazione. Ponete un segnalino di Disorganizzazione su tali unità dopo che hanno completato la loro ritirata. Le unità Disorganizzate sono penalizzate come segue:

- Non possono terminare il loro movimento in EZOC.
- Se attaccate, l'attaccante ottiene uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento se una o più unità nell'esagono difendente sono Disorganizzate.
- Non possono essere l'Unità di Testa in una Difesa Determinata.
- Non possono fare ritirate di un esagono (11.1).
- Non possono ricevere Rimpiazzi.

CAPACITA': Le unità Disorganizzate mantengono la loro piena Forza di Difesa e ZOC. Un'unità può entrare o passare attraverso unità amiche Disorganizzate senza divenire Disorganizzate.

RECUPERO: Al termine di ciascun Turno di Giocatore (durante la Fase di Rifornimento amica) tutte le unità amiche Disorganizzate recuperano automaticamente.



**ESEMPIO DI RITIRATA:** Le unità sovietiche in A e B devono ritirarsi. L'unità A ha un percorso sicuro attraverso una unità amica. Notate che è proibito ritirarsi negli esagoni 1 e 2. Il gruppo B perderà un livello di forza (con una delle unità) in quanto si ritira attraverso una EZOC.

## 12. AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

### 12.1 Lunghezza dell'Avanzata

Quando possono avanzare per il risultato del combattimento, le unità meccanizzate e di cavalleria possono avanzare di 2 esagoni, e le unità non meccanizzate di 1. Le unità possono avanzare in qualsiasi direzione e non sono obbligate ad entrare nell'esagono difendente ora vuoto. Le unità con MA zero non possono Avanzare.

### 12.2 Avanzata e ZOC nemiche

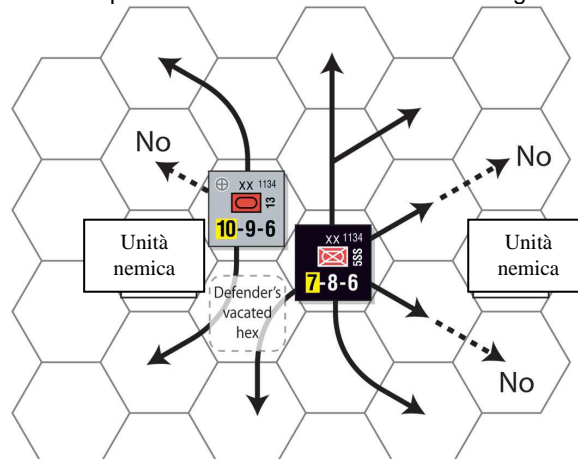
Le ZOC nemiche non fermano una Avanzata Dopo il Combattimento, comunque nessuna unità può avanzare da una EZOC direttamente in un'altra EZOC della stessa unità nemica, a meno che non stia entrando nell'esagono difendente vuoto o sia entrato nell'esagono difendente vuoto. Vedere l'esempio.

### 12.3 Terreno ed Avanzata

- Nessuna unità può avanzare in un esagono o attraverso un lato d'esagono che è proibito al suo normale movimento.
- Le unità di cavalleria devono fermarsi quando avanzano in un esagono di Montagna o Palude a meno avanzino lungo una strada.
- Le unità meccanizzate devono fermarsi quando avanzano in un esagono di Foresta a meno avanzino lungo una strada.
- LATI D'ESAGONO DI FIUME MAGGIORE: Un'unità di cavalleria o meccanizzata può attraversare un lato d'esagono di Fiume Maggiore privo di ponte solamente lungo il primo esagono della sua avanzata.

### 12.4 Unità Fuori Rifornimento ed Avanzata

Le unità correntemente Fuori Rifornimento possono avanzare massimo di un esagono.





**ESEMPIO DI AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO:** Le due unità meccanizzate tedesche hanno appena eliminato l'unità difendente, e possono ora avanzare di due esagoni. Le frecce piene indicano i possibili percorsi di avanzata, le frecce tratteggiate indicano percorsi non possibili.

## 13. ASSALTI MOBILI

### 13.1 Procedura di Assalto Mobile

Durante le Fasi di Movimento Secondarie il giocatore che sta svolgendo il turno può fare Assalto Mobile contro le unità nemiche. Per il gioco, un Assalto Mobile è considerato una funzione del movimento. Qualsiasi unità meccanizzata o di cavalleria (o gruppo di tali unità) con almeno 3 MP può fare Assalto Mobile.

Le unità che fanno Assalto Mobile devono aver iniziato raggruppate assieme o essere state raccolte lungo il percorso da un'unità che muove. Solo le unità che non hanno ancora mosso in quella fase possono essere raccolte, e quando sono raccolte si considera abbiano speso il numero MP speso dall'unità in movimento. Le unità che fanno un Assalto Mobile devono terminare la Fase di Movimento raggruppate assieme e non possono dividersi in alcun momento durante la Fase di Movimento.

Per fare un Assalto Mobile, il giocatore muove il suo gruppo adiacente all'esagono bersaglio. Tutte le unità che fanno Assalto Mobile devono trovarsi nello stesso esagono. Il gruppo spende poi 3 MP (ignorando il costo di entrata nell'esagono) per attaccare tutte le unità nemiche nell'esagono bersaglio. Un Assalto Mobile può essere fatto solo contro un singolo esagono – non è consentito contro più esagoni.

Il tedesco può usare il Supporto Aereo in un Assalto Mobile, il sovietico no (nemmeno la Flotta del Mar Nero).

Si applicano tutte le regole sul terreno e rifornimento. Le unità possono fare un Assalto Mobile attraverso un lato d'esagono di Fiume Maggiore solo se hanno iniziato adiacenti ad esso. Non è consentito alcuna Eliminazione Automatica in un Assalto Mobile – i rapporti superiori a 9-1 sono risolti sulla colonna 9-1 della Tabella del Combattimento. I risultati del combattimento sono applicati normalmente con l'eccezione che si ignorano le normali regole sulla Avanzata Dopo il Combattimento (vedere sotto).

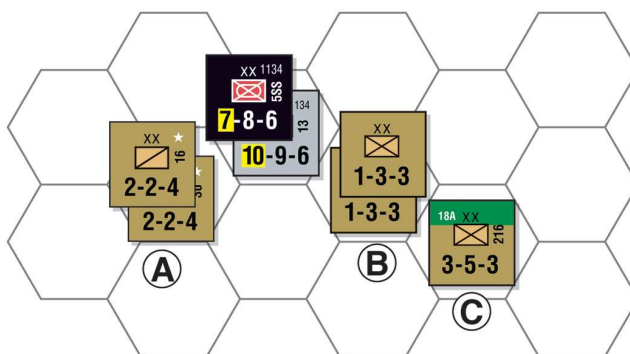
Se, quale risultato dell'Assalto Mobile, l'esagono nemico rimane vuoto, il giocatore che svolge l'Assalto Mobile può (non è obbligato) muovere il gruppo nell'esagono vuoto senza costo aggiuntivo al movimento. Il gruppo che svolge l'Assalto Mobile può proseguire il movimento da quest'ultimo esagono o dall'esagono da dove ha attaccato; può anche fare un altro Assalto Mobile, o spendere 3 MP per porre un segnalino di Assalto se ha MP sufficienti per farlo.

Se il risultato non svuota l'esagono dalle unità nemiche, il gruppo può fare ancora Assalto Mobile contro lo stesso esagono al costo di 3 MP aggiuntivi, o può proseguire a muovere senza un altro Assalto Mobile, o spendere 3 MP per piazzare un segnalino di Assalto (contro lo stesso esagono dell'Assalto Mobile) se ha MP rimanenti sufficienti.

### 13.2 Assalto Mobile contro unità che si sono ritirate in precedenza

Le unità che si sono ritirate da un Assalto Mobile possono subire un Assalto Mobile ancora (anche da parte dello stesso gruppo nemico). Le unità che si sono ritirate in precedenza e che difendono da un Assalto Mobile usano la loro piena Forza di Difesa e non sono eliminate se obbligate a ritirarsi ancora.

Nota: la proibizione di venire attaccati più di una volta per Fase di Combattimento (8.1) non si applica in quanto l'Assalto Mobile è una funzione del movimento, non del combattimento. Lo stesso vale per dare la Forza di Difesa ad un secondo "attacco" (11.4), ed essere distrutti se obbligate a ritirarsi una seconda volta (11.4).



**ESEMPIO DI ASSALTO MOBILE:** Con 6 MP, le due unità meccanizzate tedesche hanno poche opzioni nella sequenza degli Assalti Mobili. Possono fare Assalto Mobile contro l'esagono A, rinunciare all'avanzata e poi fare Assalto Mobile contro l'esagono B; oppure potrebbero fare Assalto Mobile contro l'esagono B, avanzare nell'esagono vuoto e poi fare Assalto Mobile contro l'esagono C. Ogni Assalto Mobile costa 3 MP.

## 14. RIFORMIMENTO

### 14.1 Regola generale

Vi sono tre tipi di rifornimento: Pieno Rifornimento, Rifornimento Limitato e Fuori Rifornimento. Si controlla il rifornimento durante la Fase di Rifornimento del possessore le unità. Un'unità amica viene determinata in Pieno, Limitato o Fuori Rifornimento in questo momento e mantiene tale stato sino alla Fase di Rifornimento amica seguente.

**PIENO RIFORNIMENTO:** Un'unità è in Pieno Rifornamento se può tracciare una Linea di Rifornamento (14.3) ad un Esagono di Entrata amico o ad un esagono di Ferrovia che a sua volta porta ad un Esagono di Entrata amico.

**RIFORNIMENTO LIMITATO:** Un'unità è in Rifornamento Limitato se non si qualifica per il Pieno Rifornamento, ma può tracciare una Linea di Rifornamento ad un Porto di Rifornamento (14.22) o ad un esagono di strada che a sua volta porta ad un Porto di Rifornamento o Esagono di Entrata.

**FUORI RIFORNIMENTO:** Un'unità è Fuori Rifornamento se non si qualifica né per il Pieno Rifornamento né per quello Limitato.

Durante la Fase di Rifornamento del giocatore che sta svolgendo il turno, ponete un segnalino di Fuori Rifornamento su tutte le unità amiche che sono Fuori Rifornamento. Ponete un segnalino di Rifornamento per Strada sulle unità in Rifornamento Limitato. Rimuovete tutti i segnalini di Rifornamento che sono stati posti in un turno precedente sulle unità che sono ora in rifornamento.

## 14.2 Fonti di Rifornamento

Il rifornamento origina negli Esagoni di Entrata e nei porti. Questi sono detti Fonti di Rifornamento e possono dare Rifornamento Pieno o Limitato.

**14.21 Esagoni di Entrata.** Gli Esagoni di Entrata dell'Asse sono Fonti di Pieno Rifornamento per le unità dell'Asse, quelli sovietici lo sono per le unità sovietiche. Solo gli Esagoni di Entrata che sono sotto controllo amico possono essere usate come Fonte di Rifornamento.

**14.22 Esagoni di Porto.** I porti amici controllati sono Fonti di Rifornamento Limitato. Un Porto Minore dà Rifornamento Limitato a sino 3 unità. Uno Maggiore per un numero illimitato di unità.

Eccezione: se l'Asse cattura Temryuk o lo pone Fuori Rifornamento, allora il sovietico non può più usare i porti sul Mare di Azov come Fonti di Rifornamento Limitate. Questo porrebbe Fuori Rifornamento la Flottiglia di Azov.

## 14.3 Linea di Rifornamento (LOS)

Una Linea di Rifornamento (LOS) è un percorso di esagoni contigui tracciato da un'unità ad una Fonte di Rifornamento. Tale linea ad un esagono di ferrovia o strada non può eccedere 5 esagoni. Una volta che raggiunge l'esagono di ferrovia o strada, può proseguire di lì per una lunghezza illimitata, ma non può deviare dalla linea ferroviaria o strada in alcun punto. Una Linea di Rifornamento non può:

- attraversare un lato d'esagono tutto di Mare, tutto di Lago, o Alpino;
- attraversare un lato d'esagono di Passo Montano chiuso (dall'inverno [2.32]);
- entrare in un esagono occupato dal nemico;
- entrare in un esagono vuoto in ZOC nemica. Si può tracciare la LOS in ed attraverso un qualsiasi numero di esagoni in ZOC nemica che contengono una unità amica.

*Esagono di ferrovia collegato:* per convenienza, un esagono di ferrovia che è collegato ad un Esagono di Entrata amico controllato da una linea ferroviaria non interrotta priva di unità nemiche e loro ZOC è detto Esagono di Ferrovia Collegato.

*Esagoni di Montagna e Palude:* Il Pieno Rifornamento viene declassato a Rifornamento Limitato se la LOS passa attraverso un esagono di Montagna o Palude, a meno che non passi attraverso l'esagono mediante una linea ferroviaria o strada. Il Pieno Rifornamento non viene declassato semplicemente se entra o esce da un singolo esagono di Palude o Montagna o per passare attraverso un tale esagono ma su strada.

## 14.4 Effetti della Mancanza di Rifornamento

Un'unità che ha un segnalino di Fuori Rifornamento subisce le penalità seguenti:

- **ATTACCO:** L'unità dimezza (per eccesso) la sua Forza di Attacco e la sua Avanzata Dopo il Combattimento è limitata ad un esagono.
- **DIFESA:** Se tutte le unità difendenti in un esagono sono Fuori Rifornamento, allora l'attaccante riceve uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento.
- **MOVIMENTO:** Un'unità può muovere massimo di 2 esagoni.
- **RIMPIAZZI:** Le unità non possono ricevere rimpiazzi.

## 14.5 Effetti del Rifornamento Limitato

Le unità in Rifornamento Limitato non hanno alcun effetto della mancanza di rifornamento eccetto che la loro Forza di Attacco è dimezzata.

## 14.6 Attrito per Isolamento

Durante la Fase di Rifornamento di ciascun giocatore, tutte le unità amiche (eccetto gli HQ) che hanno un segnalino di Fuori Rifornamento e che sono correntemente Isolate, subiscono l'Attrito per Isolamento. Tale attrito si ha ogni turno in cui le unità rimangono isolate.

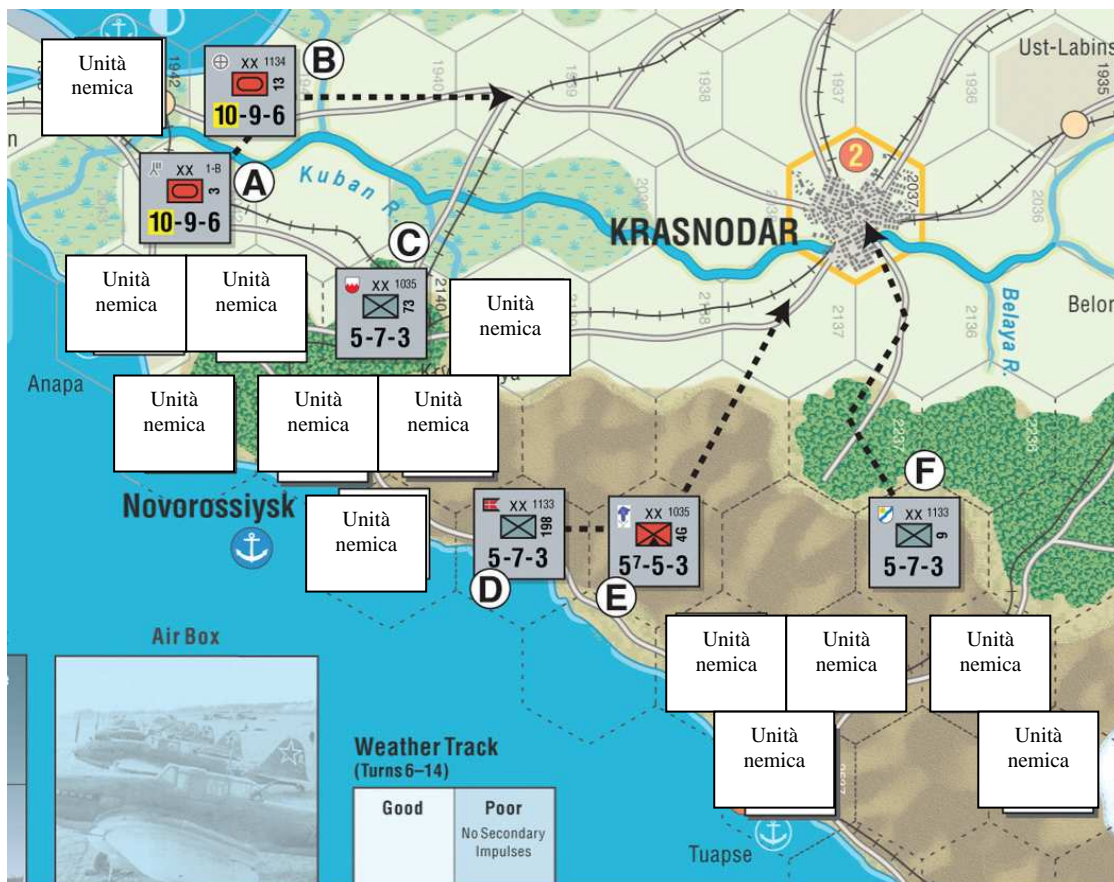
**DEFINIZIONE DI ISOLAMENTO:** Un'unità è isolata se non può tracciare una LOS di qualsiasi lunghezza, attraverso qualsiasi tipo di terreno in cui potrebbe entrare un'unità non meccanizzata, ad una Fonte di Rifornamento (Pieno o Limitato).

**PROCEDURA DI ATTRITO PER ISOLAMENTO:** Tirate un dado per ogni unità in tale stato. Se il risultato è 1 – 4, l'unità viene ridotta di un livello di forza. Con 5 – 6 non subisce alcun effetto. Un'unità può essere eliminata (perdere il suo ultimo livello di forza rimanente) in questo modo. Se un gruppo è isolato, tirate per ogni unità del gruppo singolarmente. Gli HQ isolati sono esentati dall'attrito – rimangono isolati indefinitamente.

**MODIFICATORI AL TIRO DI DADO:**

- +2 se l'unità può tracciare una LOS ad un esagono di Città Maggiore o Minore amica, o ad un HQ amico
- +1 se l'unità non si qualifica per il +2 sopra, ma può tracciare una LOS ad un esagono di Cittadina amica per tutte le unità tedesche e Guardie sovietiche
- 2 se l'unità si trova in un esagono di Deserto

**ESEMPIO:** Un'unità tedesca isolata (+1) in grado di tracciare una LOS ad un esagono di città (+2) perde un livello di forza per l'attrito solo con un tiro di dado di 1.



**ESEMPIO:** Le unità A e B sono in Pieno Rifornimento potendo tracciare un percorso di 3 esagoni ad una linea ferroviaria. L'unità C è Fuori Rifornimento perché non può tracciare una Linea di Rifornimento attraverso una EZOC. Le unità D ed E sono in Rifornimento Limitato perché la loro Linea di Rifornimento è tracciata attraverso un esagono di montagna. L'unità F è in Pieno Rifornimento perché una Linea di Rifornimento può uscire da un esagono di Montagna. Notate che le sette unità sovietiche nella sacca di Novorossiysk sono in Rifornimento Limitato.



**ESEMPIO DI LOS:** E' la Fase di Rifornimento dell'Asse. L'unità A è Fuori Rifornimento (ed Isolata) non potendo tracciare una Linea di Rifornimento in un esagono vuoto in EZOC. Le unità B e C sono in Pieno Rifornimento – l'unità C può tracciare la sua Linea di Rifornimento attraverso un'unità amica che è in EZOC. L'unità D è anch'essa in Pieno Rifornimento perché può tracciare un esagono attraverso le montagne ad un esagono di strada che porta fuori dalle montagne ad un Esagono di Ferrovia Collegata. L'unità E è in Rifornimento Limitato – traccia ad una Strada di Rifornimento distante 3 esagoni. Notate che quando i Passi Montani si chiudono l'unità sarà Fuori Rifornimento (e forse isolata). L'unità F è in Rifornimento Limitato perché la LOS passa attraverso un esagono di Montagna.

## 15. UNITÀ SPECIALI

Tutte le unità che seguono hanno capacità e limitazioni speciali.

### 15.1 Quartieri Generali (HQ)

**COMBATTIMENTO:** Non possono attaccare, e se attaccati la loro Forza di Difesa può essere usata solamente se sono le uniche unità difendenti dell'esagono.

#### FUNZIONI SPECIALI DEGLI HQ

- Se in Pieno Rifornimento sono un Esagono di Entrata per le unità che arrivano dalla Casella dei Quadri. Un'unità che arriva dalla Casella dei Quadri deve essere posta sull'HQ prima che l'HQ muova.
- Gli HQ danno un modificatore alle altre unità nella Tabella di Attrito per Isolamento. Gli HQ, di per sé, sono esenti dall'attrito per isolamento.
- I segnalini di Supporto Aereo possono essere posti solamente entro 8 esagoni da un HQ (anche se questo è Fuori Rifornimento o Isolato).

**RIMPIAZZO:** Gli HQ hanno un solo livello di forza. Se un HQ viene eliminato, torna automaticamente in gioco nella Fase Iniziale seguente del possessore. Nel turno del suo arrivo può essere posto come Rinforzo in qualsiasi esagono di Città

Maggiore controllata su un Esagono di Ferrovia Collegato o in un Esagono di Entrata amico controllato. Può muovere e funzionare normalmente in quel turno.

**RIMOZIONE VOLONTARIA:** Un HQ può essere rimosso volontariamente in qualsiasi Fase di Movimento amica, anche se isolato. Torna nel turno seguente come sopra descritto.

### 15.2 I Brandeburghesi

Il Battaglione con incarichi speciali 800 del Reggimento Lehr (o "I Brandeburghesi") erano comando di élite. I tedeschi li usavano in compagnie per missioni speciali.

**COMBATTIMENTO:** Questa unità può essere usata come una normale unità (con Forza di Attacco e di Difesa di 1), o può essere usata in un attacco per ricevere uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla Tabella del Combattimento. Se si usa per lo spostamento di colonna (e non ha subito alcuna perdita) viene rimossa automaticamente dal gioco e posta sulla Tabella dei Turni, arriva in seguito come Rinforzo (in qualsiasi HQ amico che è in Pieno Rifornimento o in una Città Maggiore amica controllata su un Esagono di Ferrovia Collegato).

Tirate un dado ed il risultato è il numero di turni successivi in cui viene posta sulla Tabella dei Turni. Se il risultato del dado è superiore al numero di turni rimanenti, l'unità viene rimossa dal gioco.

**RIMPIAZZO:** I Brandeburghesi hanno un solo livello di forza. Se sono eliminati in combattimento, sono posti nella Casella dei Quadri e possono essere ricostruiti solo con un Rimpiazzo Speciale. Se tornano in gioco con Rimpiazzo, non è necessario alcun tiro di dado per il ritardo.

**ALL'INIZIO:** I tedeschi usarono i Brandeburghesi per catturare il ponte sul Don a Rostov quindi sono temporaneamente fuori gioco quando inizia il gioco. Il loro arrivo come Rinforzi è determinato da un tiro di dado nel turno 1 allo stesso modo sopra descritto. Ad esempio, con un tiro di dado di 1 arrivano come rinforzi nel turno 2.

### 15.3 La Flottiglia di Azov

La Flottiglia di Azov è un misto di mezzi navali leggeri e di truppe della marina.

**MOVIMENTO:** Sia nella Fase di Movimento Primario che Secondario, la Flottiglia può muovere in qualsiasi porto amico nel Mare di Azov (inclusa Taman). Può muovere solamente da porto a porto. Può muovere da EZOC ad EZOC e può muovere quando è Fuori Rifornimento.

**COMBATTIMENTO:** La Flottiglia può attaccare sia nella Fase di Combattimento Primario che Secondario. Il muovere non le proibisce di attaccare nell'Impulso Secondario. Se obbligata a ritirarsi può farlo in qualsiasi porto amico controllato del Mare di Azov, anche in EZOC. La Flottiglia non può Avanzare Dopo il Combattimento.

**RIMPIAZZO:** La Flottiglia ha un livello di forza e non può mai essere rimpiazzata. Una volta che l'Asse controlla tutti i porti nel Mare di Azov, l'unità viene eliminata.

### 15.4 Unità di Cavalleria

- Le unità di Cavalleria sono le uniche unità non meccanizzate che possono usare tutta la loro MA durante la Fase di Movimento Secondario.
- Le unità di Cavalleria possono Avanzare Dopo il Combattimento sino a 2 esagoni.

### 15.5 Divisioni di Montagna e Jäger

- Le unità da Montagna non sono obbligate a terminare il movimento quando entrano in un esagono di Montagna privo di strada.
- Le unità da Montagna e Jäger usano i loro fattori all'esponente quando attaccano in, o difendono in, esagono di Montagna o Foresta.

### 15.6 Treni Corazzati

I Treni Corazzati possono muovere di una distanza illimitata lungo le linee ferroviarie in ciascuna Fase di Movimento amica (Primaria e Secondaria). Non pagano alcun MP per uscire da EZOC ma devono fermarsi quando entrano nella prima EZOC. I Treni Corazzati possono muovere, Ritirarsi, Avanzare Dopo il Combattimento solo lungo linee ferroviarie. Se si ritirano fuori da esse sono eliminati. I Treni Corazzati possono attaccare in entrambe le Fasi di Combattimento amiche dopo aver mosso di una distanza illimitata. I Treni Corazzati hanno un solo livello di forza e non possono mai essere rimpiazzati.

### 15.7 HQ del 4° Corpo di Cavalleria Guardie

Dal turno 7 in poi, questo segnalino del Corpo di Cavalleria diviene disponibile per il sovietico. Nel corso di una Fase Iniziale sovietica può essere posto sulla mappa in un esagono che contiene almeno una divisione di cavalleria sovietica. Il segnalino di HQ ha la sola funzione di incrementare il limite di raggruppamento per le divisioni di cavalleria nell'esagono. Il segnalino di HQ e sino a 3 divisioni di cavalleria nell'esagono contano come una sola unità per il raggruppamento. Il sovietico può muovere le divisioni di cavalleria raggruppate con l'HQ nella Casella del 4° Corpo di Cavalleria, se lo desidera. Le divisioni di cavalleria possono andare e venire dal Corpo, in qualsiasi momento, semplicemente muovendo dentro e fuori dall'esagono che il Corpo occupa (senza costo aggiuntivo in MP). Il segnalino di Corpo non può essere rimosso per soddisfare una perdita. Se tutte le unità di cavalleria nel Corpo sono eliminate o lasciano il Corpo, questo viene rimosso permanentemente dal gioco.

### 15.8 Il 4° Reggimento Biciclette

Questo reggimento Biciclette è l'unica unità non Meccanizzata che può muovere lungo strade al costo di ½ MP per esagono.

### 15.9 La 454° Divisione di Sicurezza

La 454° Divisione di Sicurezza arriva il turno 2 in qualsiasi Esagono di Entrata "A". Deve muovere a Rostov nell'Impulso Primario tedesco del turno 2 e rimanere lì. Non può muovere da Rostov a meno che non sia obbligata a ritirarsi per un attacco sovietico contro Rostov. Non può mai essere rimpiazzata.

## 16. SUPPORTO AEREO E NAVALE

### 16.1 Segnalini di Supporto Aereo

#### 16.11 Potere aereo in generale

Le due parti hanno segnalini di Supporto Aereo che danno spostamenti di colonna in un attacco o un modificatore al tiro di dado nella Tabella della Difesa Determinata. Il Supporto Aereo può essere usato per qualsiasi attacco o difesa che si trovi entro 8 esagoni da un HQ amico; il percorso viene tracciato dall'HQ ad una unità amica che partecipa all'attacco o alla difesa. Le unità nemiche ed il terreno non hanno effetti sul percorso.

INDICAZIONE DELL'USO: Quando si usa un segnalino di Supporto Aereo in attacco o difesa, giratelo dalla parte "usato". All'inizio di ogni Impulso amico o nemico, rigirate l'unità sul fronte (pronto all'uso). Ossia, le unità aeree possono essere usate una volta per impulso – sino a 4 volte per turno.

#### 16.12 Supporto Aereo Offensivo

Il Supporto Aereo può essere usato offensivamente, un segnalino per attacco, per spostare il rapporto di forze a destra. Il VIII Flieger Korps dà uno spostamento di 2 colonne a destra, gli altri segnalini di una. Solo il giocatore dell'Asse può usare il Supporto Aereo durante un Assalto Mobile.

#### 16.13 Supporto Aereo Difensivo

Il difensore non può usare il Supporto Aereo per spostamenti di colonna sulla Tabella del Combattimento, ma lo può usare per modificare il suo tiro di dado per la Difesa Determinata di +1 (+2 per il VIII Flieger Korps tedesco). Questo deve essere dichiarato prima del tiro di dado e si può usare un solo segnalino aereo per dare supporto ad una difesa.

#### 16.14 Pattuglie Aeree da Combattimento per il Movimento Navale

Il sovietico può usare il suo Supporto Aereo nel corso dell'Impulso Primario per consentire il Movimento Navale in o fuori da un porto in una EZOC (limitato nella regola 7.22). Questo costa un segnalino di Supporto Aereo per quell'Impulso Primario e consente questo privilegio ad una sola unità.

#### 16.15 Il VIII Flieger Korps di Richthofen

Questo segnalino di Supporto Aereo è disponibile solo nei turni 1-3 e 12-14. Dà uno spostamento di 2 colonne a destra quando si usa offensivamente e dà un modificatore di +2 al tiro di dado quando si usa nella Tabella della Difesa Determinata.

### 16.2 Segnalini della Flotta sovietica del Mar Nero

#### 16.21 Segnalini navali in generale

I due segnalini sovietici di Flotta sono posti nella casella Non Disponibili [*Unavailable*] all'inizio della partita. Possono uscire da questa casella solamente con un risultato della Tabella degli Eventi sovietica. Quando si rende disponibile un segnalino di Flotta, ponetelo nella casella Disponibili [*Available*]. Se viene usato in qualsiasi modo, torna non disponibile. Se il tedesco cattura Poti, i due segnalini della Flotta del Mar Nero sono immediatamente rimossi dal gioco.

#### 16.22 Bombardamento Costiero

Un segnalino di Flotta può essere usato allo stesso modo del Supporto Aereo – dà uno spostamento di 2 colonne a destra per qualsiasi attacco contro un esagono costiero del Mar Nero, o un drm +2 sulla Tabella della Difesa Determinata se in difesa.

#### 16.23 Sbarchi Anfibi

Un segnalino di Flotta può essere usato per sbarcare una brigata navale in qualsiasi esagono non occupato della costa del Mar Nero (Taman non è nel Mar Nero per questa regola). L'esagono può non essere un porto e può essere in EZOC. La brigata navale deve iniziare a Porti e terminare il suo movimento nell'esagono di sbarco.

## 17. RIMPIAZZI

### 17.1 Ricevere Rimpiazzati

Il giocatore dell'Asse riceve Rimpiazzati secondo la sua Tabella dei Rimpiazzati, mentre il sovietico li riceve dalla sua Tabella degli Eventi. I Rimpiazzati si ricevono nella Fase Iniziale e sono registrati nella Scheda dei Rimpiazzati come descritto nelle regole 4.5-4.7.

### 17.2 Finalità e procedura

I Rimpiazzati si usano per ripristinare unità ridotte o eliminate, durante la Fase di Movimento Primaria. Un rimpiazzo del tipo e nazionalità adatte può ripristinare un'unità ridotta portandola a piena forza o riportare un'unità dalla casella dei

Quadri sulla mappa ma a forza ridotta. Le unità provenienti dalla casella dei Quadri devono essere poste su un HQ amico in Pieno Rifornimento o in una Città Maggiore amica controllata su un esagono di Ferrovia Collegata. Affinché un'unità ridotta riceva un rimpiazzo, deve essere in rifornimento (Limitato o Pieno). Nessuna unità può ricevere più di un rimpiazzo per turno.

Per il sovietico, si può usare un Rimpiazzo di fanteria per rimpiazzare qualsiasi unità di fanteria sovietica (incluse le divisioni Fucilieri Guardie e i corpi ed indipendentemente dalla TQ), mentre un rimpiazzo di cavalleria può essere usato per rimpiazzare qualsiasi unità di cavalleria (indipendentemente dalla TQ).

Indicate ogni tale unità che riceve un rimpiazzo (incluse quelle che provengono dalla casella dei Quadri) con un segnalino di Rimpiazzo. Quell'unità può muovere massimo di un esagono nella Fase di Movimento e non può attaccare nella Fase di Combattimento dell'Impulso Primario. Il segnalino di Rimpiazzo viene rimosso al termine della Fase di Combattimento Primario.

UNITA' GRANDI: Qualsiasi unità di 3 livelli di forza nella casella dei Quadri deve essere indicata con un appropriato segnalino di Quadro quando esce da tale casella.

ACCUMULAZIONE DEI RIMPIAZZI: I rimpiazzi possono essere risparmiati per i turni seguenti. Usate i segnalini di rimpiazzi per registrare i rimpiazzi accumulati. Non si possono accumulare più di 3 rimpiazzi di un qualsiasi tipo, quelli eccedenti sono persi.

## 18. REGOLE SPECIALI

### 18.1 Unione delle unità sovietiche ridotte

Due divisioni sovietiche ridotte (1-3-3) o una divisione di fanteria ridotta ed una brigata di fanteria (2-2-3) possono unirsi a formare una divisione a piena forza. L'unione può avvenire in qualsiasi Fase di Movimento amica se le due unità terminano il loro movimento nello stesso esagono. E' consentito violare i limiti al raggruppamento prima di unirsi, ma non al termine della Fase di Movimento. Un'unità così unita può prendere parte alla Fase di Combattimento seguente.

A. UNIRE DUE DIVISIONI RIDOTTE: Rimuovere una delle divisioni e porla nella casella dei Quadri, riportare l'altra a piena forza. Se le due unità hanno TQ differente, allora l'unità con TQ inferiore deve essere quella portata a piena forza. Le divisioni da Montagna sovietiche, le divisioni NKVD, e le divisioni Guardie non possono unirsi.

B. UNIRE UNA BRIGATA CON UNA DIVISIONE RIDOTTA: In questo caso il TQ della brigata non conta. Rimuovete la brigata e riportate la divisione a piena forza. Solo le brigate regolari dell'esercito possono unirsi – non quelle navali.

### 18.2 Non un passo indietro!

Negli Impulsi Secondari del turno 1, le unità sovietiche che iniziano in EZOC non possono muovere nella Fase di Movimento. Non vi è alcuna limitazione se avanzano dopo il combattimento.

### 18.3 Ritirate di unità dell'Asse

Nella Fase Iniziale dell'Asse dei turni 2 e 9, rimuovete dal gioco rispettivamente la 14° Divisione Panzer e la 298° Divisione di Fanteria. Devono essere rimosse indipendentemente dalla loro posizione sulla mappa.

Se la divisione da rimuovere è ridotta o eliminata nel momento della ritirata, allora il giocatore dell'Asse non tira sulla Tabella dei Rimpiazzi per quel turno. Può ancora ricevere i Rimpiazzi in più dovuti all'intervento di Hitler.

## 19. COME VINCERE

### 19.1 Punti Vittoria

Alcune Cittadine e Città sulla mappa valgono Punti Vittoria (VP) per l'Asse. I VP sono importanti per la Vittoria Immediata e per determinare chi vince a fine partita. Il giocatore dell'Asse registra il numero di VP che ha con il segnalino VP sulla Tabella dei Punti Vittoria.

### 19.2 Vittoria Standard

VITTORIA DELL'ASSE: L'Asse vince controllando almeno 18 VP in esagoni che danno punti vittoria (o 20 VP se entra il gioco il Corpo Alpino italiano [4.2]). Si controlla la vittoria solo nella Fase di Verifica della Vittoria.

VITTORIA SOVIETICA: Il sovietico vince se l'Asse non ottiene la vittoria per la fine della partita.

### 19.3 Vittoria Improvvisa

Il Tedesco è sotto pressione per ottenere il successo velocemente, mentre il sovietico non deve cedere terreno troppo velocemente. A partire dal turno 6, ciascun spazio nella Tabella dei Turni ha un traguardo che indica il numero minimo di VP che il tedesco dovrebbe aver raggiunto entro quel turno. Il tedesco vince automaticamente se ha almeno 7 VP in più di questo traguardo. Il sovietico vince automaticamente se il tedesco scende al di sotto del traguardo o se egli cattura Rostov. Si controlla la Vittoria Immediata solo nella Fase di Verifica della Vittoria. Il gioco prosegue se nessun giocatore ottiene la vittoria improvvisa.

## 20. IL GIOCO CAMPAGNA

### 20.1 Piazzamento dell'Asse

- Inizialmente vi sono 10 unità dell'Asse all'inizio del gioco sulla mappa – l'esagono di piazzamento è indicato sulla loro pedina. Tutte le unità dell'Asse con un numero di turno nella parte alta destra della pedina arrivano come rinforzi e sono posti nella Tabella dei Turni stampata sulla mappa.
- Vi sono 5 unità che entrano come rinforzi nel turno 1. Queste unità possono essere poste nei loro Esagoni di Entrata all'inizio, e si può saltare la Fase Iniziale dell'Asse (ma vedere 20.3).
- Ponete le due brigate StuG con la piccola stella nella casella dei Quadri.
- Ponete le tre divisioni da montagna italiane, le tre unità Ost e le due unità per Blücher II nelle caselle appropriate sulla mappa.
- Ponete i due segnalini di Supporto Aereo tedeschi nella casella delle unità Disponibili.

### 20.2 Piazzamento sovietico

- Ponete le unità sovietiche appartenenti alle Armate 12°, 18°, 37° e 51° dovunque nelle loro rispettive zone iniziali. Queste unità hanno colore diverso per distinguerle facilmente. Vi deve essere almeno una unità in ciascun esagono della zona e nessun esagono può avere tre unità.
- Ponete le unità sovietiche nell'esagono che hanno indicato sulla pedina. Le unità con un triangolo nell'angolo in alto a sinistra iniziano a forza ridotta.
- Tutte le unità sovietiche con un numero di turno nell'angolo in alto a destra (inclusi i due segnalini di Supporto Aereo) arrivano come rinforzi e sono posti nella Tabella dei Turni stampata sulla mappa.
- Ponete tutte le unità con una piccola stella bianca in una tazza opaca. Il sovietico pesca tre di queste per turno per i suoi Rinforzi Casuali.
- Ponete le 4 divisioni Fucilieri con una scritta "TU" nella casella del Fronte Russo [*Turkish Front*], le 4 Brigate Navali con una scritta "NB" nella casella delle Brigate Navali, e le 5 brigate carri con la scritta "LL" nella casella degli Affitti e Prestiti [*Lend Lease*]. Queste arrivano secondo la Tabella degli Eventi sovietica.
- Ponete le tre unità di Guarnigione di Porto sovietiche nei loro esagoni di porto.
- Ponete il 4°Corpo di Cavalleria Guardie nella sua casella.
- Ponete i due segnalini di Flotta del Mar Nero nella casella Non Disponibili. Si rendono disponibili a seconda della Tabella degli Eventi.

### 20.3 Come iniziare

Ponete il segnalino di turno nello spazio "1" della Tabella dei Turni, il segnalino VP nello spazio "0" della Tabella dei Punti Vittoria, i sei segnalini di Rimpiazzi nello spazio "0" della Tabella dei Rimpiazzi Accumulati, e il segnalino di Fase nella casella "Impulso Primario dell'Asse" della Tabella delle Fasi di Gioco. Si salta la Fase Iniziale tedesca con l'eccezione del tiro di dado per i Brandeburghesi.

DURATA DELLA PARTITA: 14 turni.

## 21 LO SCENARIO DA TORNEO

Questo scenario dura solamente 7 turni. Piazzate il gioco usando le istruzioni di piazzamento del Gioco Campagna.

### 21.1 Regole speciali

Non tirate per il Corpo Alpino Italiano nel turno 5. Non viene usato in questo scenario.

### 21.2 Vittoria dell'Asse

Il giocatore dell'Asse vince controllando esagoni di vittoria del valore di almeno 14 Punti Vittoria per la fine del turno 7. Si controlla per la vittoria solo nella Fase di Verifica della Vittoria.

### 21.3 Vittoria sovietica

Il sovietico vince se il giocatore dell'Asse non ottiene la vittoria per la fine della partita o non soddisfa le condizioni di Vittoria Immediata nel turno 6.

*NOTA: Storicamente, la 17° Armata tedesca prese Novoro ssiysk il turno 7 e la 1° Armata Panzer era sul fiume Terek. Questo equivarrebbe a 14 VP.*



## ESEMPIO DI GIOCO

*Illustrazione #1 [Pag. 18 del fascicolo in inglese]*

Quello che segue è un esempio di gioco dei primi due turni del Gioco Campagna. Mentre le mosse iniziali e gli attacchi indicati in questo esempio sono stati spesso usati nel test del gioco, non sono da considerarsi le migliori mosse possibili. Notate che il sovietico ha alcune opzioni di piazzamento per le unità delle Armate 18° e 57°.

### TURNO 1

#### Fase Iniziale tedesca

Il tedesco tira un 3 per i suoi Brandeburghesi, il che significa che arrivano in gioco tre turni dopo, nel turno 4.

#### Impulso Primario tedesco

**FASE DI MOVIMENTO:** Durante l'Impulso Primario le unità possono usare la loro piena Capacità di Movimento. Le unità non sono obbligate a fermarsi quando entrano in EZOC, ma pagano +2 MP per uscire da EZOC. L'illustrazione #1 mostra la posizione delle unità dell'Asse dopo che ha mosso.

**FASE DI COMBATTIMENTO:** Il tedesco ha quattro attacchi – da A a D. Vengono svolti in ordine alfabetico.

**Combattimento A:** 16 fattori di attacco tedesco contro 6 sovietici. Il rapporto base è 2-1, ma il tedesco riceve spostamenti per TQ, Supporto Corazzato e Aereo che lo porta a 5-1. Tira un 5, ossia un risultato D1. Il sovietico deve perdere un livello di forza e ritirarsi o fare una Difesa Determinata. Dal momento che una Difesa Determinata in terreno aperto senza Supporto Aereo è una scelta rischiosa, decide di ritirarsi di due esagoni. Le due unità tedesche possono ora avanzare.

**Combattimento B:** Il rapporto base è di 22 a 8 ossia 2-1. Il tedesco ha tre spostamenti di colonna per i Corazzati e 2 x Supporto Aereo. Il rapporto finale è 5-1. Tira un 1, ossia un risultato DR. Ancora, il sovietico decide di ritirarsi di due esagoni. Le due unità meccanizzate possono avanzare di due esagoni mentre la divisione di fanteria può avanzare di un esagono.

**Combattimento C:** Il rapporto qui è di 17 a 6 ossia 2-1. La brigata StuG dà uno spostamento di colonna per i Corazzati e la divisione da Montagna dà uno spostamento per la TQ portando il rapporto a 4-1. Il tiro di dado è 2, ossia DR. Dal momento che la ritirata attraverso EZOC verrebbe a costare un livello di forza, il sovietico decide di tentare una Difesa Determinata. In terreno aperto deve ottenere un 6 per avere successo. Il sovietico tira un 4 che fallisce, quindi le sue unità si devono ritirare di 2 esagoni. La ritirata attraverso ZOC nemica costa un livello all'intero gruppo – non per unità. Gli unici due esagoni possibili sono 1231 e 1331. Il tedesco ora avanza con una divisione di fanteria e la brigata StuG nell'esagono vuoto.

**Combattimento D:** Le due divisioni Panzer sono dimezzate perché attaccano attraverso il lato d'esagono di fiume. Il rapporto è 8 a 3 ossia 2-1. Lo spostamento di colonna per Corazzati e TQ lo porta a 4-1. Il tiro di dado è 6, ossia un risultato D1 e l'eliminazione dell'unità sovietica. Il tedesco può avanzare di due esagoni.

*Illustrazione #2 [Pag. 18 del fascicolo in inglese]*

L'illustrazione #2 mostra le unità tedesche dopo le ritirate e l'Avanzata Dopo il Combattimento.

#### Impulso Secondario Sovietico

E' ora l'Impulso Secondario sovietico. Le unità meccanizzate e quelle di cavalleria possono muovere della loro piena capacità e quelle appiedate possono muovere di un esagono o attaccare – non possono fare entrambe le cose. Notate che non è consentito il Movimento Esteso in un Impulso Secondario. In questo primo Impulso sovietico è in effetto la speciale regola "Non un Passo Indietro" (18.2) – tutte le unità sovietiche in EZOC non possono muovere. L'illustrazione #3 indica il movimento e la posizione finale delle unità sovietiche dopo la parte della fase di movimento dell'Impulso Secondario. Il sovietico non ha combattimenti quindi salta questa fase.

*Illustrazione #3 [Pag. 19 del fascicolo in inglese]*

#### Impulso Secondario tedesco

Il tedesco ora può muovere ancora. Le unità di cavalleria e meccanizzate che spendono 3 MP e quelle appiedate che non muovono possono porre un segnalino di Assalto. Questo consente alle unità di attaccare nella parte di combattimento dell'Impulso Secondario.

*Illustrazione #4 [Pag. 19 del fascicolo in inglese]*

Il tedesco muove solo 3 unità – quella di fanteria, la Divisione SS Wiking e la 3° Divisione Panzer. Tutt e le unità possono attaccare nella Fase di Combattimento dell'Impulso Secondario eccetto la divisione di fanteria che ha mosso. Notate che il tedesco può anche fare Assalto Mobile nella Fase di Movimento Secondario, ma in questo caso vi rinuncia.

**Combattimento A:** 24 fattori tedeschi contro 6 sovietici, per un rapporto di 4-1, che sale a 6-1 per i Corazzati e la TQ. Il tiro di dado è 6, che è un D1-B. Un'unità sovietica viene eliminata e l'altra pure perché non può ritirarsi in EZOC che si sovrappongono. Non è possibile la Difesa Determinata con un risultato D1-B. Le unità attaccanti possono avanzare.

**Combattimento B:** 16 fattori a 6 dà 2-1 con due spostamenti (TQ e Corazzati). Il tedesco decide di dare supporto all'attacco con il VIII Flieger Korps ottenendo due colonne a favore, ossia un 6-1. Il tiro di dado è 3, risultato D1. Il sovietico rimuove una divisione e tira per la Difesa Determinata con l'altra; tira un 2 che dà fallimento. L'unità viene eliminata nella sua ritirata. Il tedesco avanza la divisione Panzergrenadier nell'esagono vuoto, ma avanza con la divisione Panzer a sud del fiume. L'illustrazione #5 mostra la situazione dopo l'avanzata. Notate che è anche indicato come sono avanzate le unità del combattimento A.

*Illustrazione #5 [Pag. 19 del fascicolo in inglese]*

Combattimento C: 8 fattori contro 3 = 2-1. Spostamenti per TQ e Corazzati, rapporto finale 4-1. Il tiro di dado è 4, ossia un A1/D1. L'unità sovietica viene eliminata ma la divisione Panzer subisce una perdita; può ancora Avanzare Dopo il Combattimento.

Combattimento D: Il tedesco usa l'altra sua unità aerea in questo attacco, ha quindi tre spostamenti di colonna – TQ, Corazzati e aerei. Il rapporto finale è 5-1. Con un tiro di dado di 2 il risultato è DR. L'unità sovietica viene eliminata se si ritira, quindi il sovietico tenta la Difesa Determinata per tentare di rallentare l'avanzata. Tira un 5 e fallisce. La divisione Panzer ora avanza di due esagoni a sud per circondare l'unità sovietica in E.

Combattimento E: La 13° Divisione Panzer attacca la divisione sovietica circondata. Il rapporto è 10-3 ossia 3-1, con due spostamenti di colonna (TQ e Corazzati), quindi un 5-1 finale. Il tiro di dado è 6 per un risultato di A1/D2. L'unità sovietica è eliminata e poiché il sovietico ha un solo livello di forza da perdere, l'Asse non subisce perdite. La 13° Divisione Panzer può ora avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. L'illustrazione #6 mostra le posizioni tedesche al termine dell'Impulso Secondario.

*Illustrazione #6 [Pag. 20 del fascicolo in inglese]***Fase di Rifornimento tedesca**

Tutte le unità tedesche possono tracciare 5 esagoni ad un Esagono di Entrata amico o ad un esagono di Ferrovia che porta ad un Esagono di Entrata amico.

**Fase Iniziale sovietica**

TIRO DI DADO SOVIETICO PER GLI EVENTI: Il sovietico inizia la Fase Iniziale tirando sulla Tabella degli Eventi. Ottiene un 2, il risultato è la Brigata Navale. La può porre immediatamente in qualsiasi porto amico controllato del Mar Nero – anche uno che correntemente ha un'unità dell'Asse adiacente (il normale Movimento Navale non è consentito in porti che sono in EZOC).

RINFORZI CASUALI: Pesca ora 3 unità dalla tazza opaca contenente i suoi Rinforzi Casuali. Ne pone uno a Tbilisi (obbligatorio), uno sull'HQ del Mar Nero a Tuapse, ed uno a Grozny.

Non vi sono rinforzi sovietici questo turno, quindi con questo termina la Fase Iniziale.

**Impulso Primario sovietico**

La regola "Non un passo indietro" cessa. Il sovietico muove le sue unità indietro a formare una linea come mostrato nell'illustrazione #7. Nell'Impulso Primario tutte le unità possono muovere della loro piena capacità e possono incrementare la MQ di +2 se non terminano il movimento adiacenti ad un'unità nemica (Movimento Esteso). Tutti i rinforzi piazzati nel corso della Fase Iniziale possono muovere della piena MA. Il sovietico non ha attacchi, il che fa terminare l'Impulso Primario.

*Illustrazione #7 [Pag. 20 del fascicolo in inglese]***Fase di Rifornimento sovietica**

Tutte le unità sovietiche possono tracciare 5 esagoni ad un esagono di Ferrovia che porta ad un Esagono di Entrata amico, quindi sono in rifornimento. Fine del turno 1.

**TURNO 2****Fase Iniziale tedesca**

METEO: Non si tira per le condizioni meteo sino al turno 7, quindi si salta questa fase.

RITIRATA DELLA 14° DIVISIONE PANZER: L'unità è ancora a piena forza quindi non vi è penalità sui rimpiazzi.

RIMPIAZZI: Il tedesco tira un dado e consulta la sua Tabella dei Rimpiazzi. Ottiene un 2 e registra un Rimpiazzo di Fanteria tedesco sulla Scheda dei Rimpiazzi. Lo potrà usare nell'Impulso Primario.

RINFORZI: Nel turno 2 vi sono 10 Rinforzi dell'Asse. Questi sono posti negli appropriati Esagoni di Entrata come indicato sulla loro pedina.

**Impulso Primario tedesco**

Il tedesco muove tutte le sue unità, gli esagoni finali e gli attacchi sono mostrati nell'illustrazione #8. Notate che non ha usato il suo Rimpiazzo di fanteria che mantiene per un turno seguente.

Combattimento A: La forza sovietica è 8 (6 fattori di difesa e 2 DCB). Il rapporto è 26 a 8 ossia 3-1. Il tedesco ha tre spostamenti: Corazzati, TQ ed Aerei, per un rapporto finale di 6-1. Tira un 5, risultato D1. Il sovietico ritira le sue unità sopravvissute di due esagoni. Il tedesco avanza con la divisione di cavalleria romena, con la Divisione Veloce slovacca e con la brigata StuG di due esagoni, e con la fanteria di un esagono. Notate come le unità che sono avanzate di due esagoni possono passare attraverso i due gruppi sovietici.

*Illustrazione #8 [Pag. 20 del fascicolo in inglese]*

Combattimento B: Il rapporto è di 37 a 5 = 7-1. Il tedesco ha uno spostamento per i Corazzati e due per gli aerei, il che porta il rapporto a 10-1 eliminando automaticamente le unità sovietiche. Il tedesco può avanzare. L'illustrazione #9 indica la mappa dopo che sono state completate le avanzate tedesche.

*Illustrazione #9 [Pag. 21 del fascicolo in inglese]*

**Impulso Secondario sovietico**

Il sovietico inizia a capire che verrà velocemente distrutto se tenterà di tenere la linea, quindi prosegue a ritirarsi a sud. L'illustrazione #10 mostra la mappa dopo il completamento dell'Impulso Secondario sovietico. Non vi sono attacchi.

*Illustrazione #10 [Pag. 21 del fascicolo in inglese]*

**Impulso Secondario tedesco**

Il tedesco deve eliminare il maggior numero possibile di unità sovietiche prima che raggiungano la salvezza nelle montagne e paludi. Nell'illustrazione #11 sono riportati i movimenti ed i tre attacchi.

*Illustrazione #11 [Pag. 21 del fascicolo in inglese]*

Combattimento A: Il rapporto è 53 – 7 ossia 7-1. Poiché il sovietico ha una unità di elite ed una Carri nell'esagono, non vi sono spostamenti di colonna. Il tiro di dado è 1 che dà un A1/D1. Entrambi rimuovono un livello di forza (scelto dall'avversario) ed il difensore deve ritirarsi o fare una Difesa Determinata. Il sovietico gira una divisione Panzer per soddisfare la perdita, il tedesco gira l'unità di cavalleria di elite. Il sovietico sceglie la sua unità di cavalleria (non più di elite) per la Difesa Determinata. Tirando sulla colonna "Cittadina" un 5, ha un risultato • -1, cioè l'Unità di Testa perde un livello di forza ma la ritirata viene annullata. Non vi è Avanzata Dopo il Combattimento.

Combattimento B: Le unità meccanizzate tedesche attaccano le due brigate sovietiche attraverso un lato d'esagono di fiume, pertanto dimezzano la loro Forza di Attacco – ciascuna individualmente ed arrotondando per eccesso. Il rapporto è 6 – 4 ossia 1 – 1. L'attacco tedesco ha quattro spostamenti di colonna: x2 Supporto Aereo, Corazzati e TQ. Il rapporto finale è 5-1. Il tiro di dado è 4 per un D1. Il sovietico perde un livello e si ritira di due esagoni, le due unità tedesche avanzano in modo da tagliare la ritirata dell'unità sovietica del combattimento C.

Combattimento C: La SS Wiking attacca la divisione fucilieri a piena forza in un esagono di cittadina (+2). Il rapporto è 7 – 7 ossia 1 – 1. L'Asse ha tre spostamenti di colonna: Aerei, Corazzati e TQ, il rapporto finale è 4-1. Il tiro di dado è 2 per un risultato DR. La ritirata attraverso EZOC significa distruzione, quindi il sovietico tira per la Difesa Determinata usando la colonna "cittadina". Il tiro di dado è 2, cioè -1. Quindi fallisce, il gruppo perde un livello di forza e deve ritirarsi. Le unità sono eliminate nella ritirata. L'illustrazione #12 mostra la mappa dopo gli attacchi tedeschi.




















*Illustrazione #12 [Pag. 22 del fascicolo in inglese]*

**Fase di Rifornimento tedesca**

Tutte le unità tedesche sono in Rifornimento.

A questo punto terminiamo l'esempio. Il sovietico ha perso molte unità e potrebbe essere nel suo interesse proseguire la ritirata. Il tedesco ha una buona possibilità di attaccare Krasnodar nel suo Impulso Secondario del turno 3.

## TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

	Tipo di Terreno	Costo di Movimento			DTB	Sp. Col. Cor.	Blocca la Ritirata	Note
		Non-Mecc	Mecc					
	Aperto	1	1	-	Si	-	-	
	Deserto	1	1	-	Si	-	Influenza l'Attrito per Isolamento	
	Sconnesso	1	2	+2	Si	-	-	
	Palude	2-Stop	P	+2	No	Si	Le unità Mecc. che attaccano nel terreno hanno Forza di Attacco max di 5. Tutte le unità 1/2 attaccando fuori da.	
	Palude Stagionale	OT	OT	OT	OT	OT	Sconnesso nei Turni 1-9 Palude nei Turni 10-14	
	Foresta	2	2-Stop	+2 <sup>1</sup>	No	Si	-	
	Cittadina	OT	OT	+2	OT	Si	-	
	Città Minore	OT	OT	+3	No	Si	-	
	Città Maggiore	1	1	+5	No	Si	-	
	Montagna	2-Stop*	P	+5 <sup>1</sup>	No	Si	Le unità Mecc. che attaccano nel terreno hanno Forza di Attacco max di 5.	
	Lato d'es. Alpino	P	P	-	No	-	Proibito l'attacco attraverso	
	Lato d'es. Passo Montano	+1	+1	-	No	-	Tutte le unità 1/2 se attaccano attraverso	
	Lato d'es. Lago	P	P	-	P	-	Proibito attaccare attraverso	
	Lato d'es. Fiume Minore	+1	+1	-	Si	-	Tutte le unità 1/2 se attaccano attraverso	
	Lato d'es. Fiume Maggiore	+1**	+1**	-	No	-	Tutte le unità 1/2 se attaccano attraverso	
	Strade <sup>2</sup>	1	1	-	OT	OT	-	
	Movimento Strategico Su Strada	1 (+1)	1/2	-	OT	OT	-	
	Ferrovie	OT	OT	-	OT	OT	-	
	Escire da EZOC	+2	+2	-	OT	OT	-	

DTB = Bonus Difensivo del Terreno

P = Il movimento nell'esagono o attraverso il lato d'esagono è proibito a meno che non avvenga su strada.

OT = Usate l'altro terreno nell'esagono

**NOTE**

\* = Le unità da Montagna non sono obbligate a fermarsi.

\*\* = Le unità devono iniziare adiacenti ad un lato d'esagono di Fiume Maggiore per attraversarlo.

1 = Le unità da Montagna e Jager usano la forza di combattimento per Montagna/Foresta.

2 = Un'unità che segue il percorso di una strada può usare il costo della strada. Quando una strada o ferrovia attraversa un fiume si suppone esista un ponte.

**Importante:** gli effetti del terreno sul movimento e combattimento *non* sono mai cumulativi.

<b>TABELLA DELL'ATTRITO</b>	
<b>Tiro di dado</b>	<b>Risultato</b>
1-4	-1 livello di forza
5-6	Nessun effetto
<b>Modificatori al tiro di dado</b>	
+2	Se l'unità può tracciare una LOS di qualsiasi lunghezza ad un esagono amico di Città Maggiore o Minore, o ad un HQ amico.
+1	Se l'unità non si qualifica per il +2 di cui sopra, ma può tracciare una LOS di qualsiasi lunghezza ad un esagono amico controllato di Cittadina.
+1	Per tutte le unità della Guardia sovietiche e tedesche
-2	Se l'unità si trova in un esagono di Deserto.

<b>TEMPO (turni 6-14)</b>	
<b>Tiro di dado</b>	<b>Risultato</b>
1-4	Buono
5-6	Cattivo
<b>Effetti del tempo Cattivo</b>	
Nessun giocatore riceve un Impulso Secondario.	

<b>TABELLA DEI RIMPIAZZI DELL'ASSE (4.5)</b>	
<b>Tiro di dado</b>	<b>Risultato</b>
1	Fanteria regolare tedesca
2	Fanteria di elite tedesca
3	Asse
4	Qualsiasi fanteria (1-3)
5	Meccanizzato tedesco
6	Speciale*
* Qualsiasi tipo (1-5), inclusa FLAK, o Brandeburghesi	

<b>TABELLA DEI RIMPIAZZI SOVIETICI (4.7)</b>	
<b>Tiro di dado</b>	<b>Risultato</b>
1	Carri in Affitti e Prestiti (LL)
2	Brigata Navale
3	Divisione del Fronte Turco
4	Rimpiazzo di cavalleria
5	Rimpiazzo di fanteria
6	Sortite della Flotta del Mar Nero

## TABELLA DEL COMBATTIMENTO

### Rapporto di Forze (Attaccante / Difensore)

<u>Tiro di dado</u>	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	<u>Tiro di dado</u>
1	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	1
2	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	2
3	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	D1-B	3
4	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	D1-B	D1-B	4
5	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	D1-B	D1-B	D1-B	5
6	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	D1-B	D1-B	D1-B	D1-B	6

#### Spiegazione dei risultati del combattimento

**D1-B** = Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti DEVONO ritirarsi di 4 esagono (non è consentita la Difesa Determinata [10.4]) e diventano Disorganizzati (11.5). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento (12.0).

**A1/D2** = Il difensore perde due livelli di forza e l'attaccante uno. SE IL DIFENSORE HA UN SOLO LIVELLO DA PERDERE, ALLORA L'ATTACCANTE NON PERDE NULLA. I difensori sopravvissuti DEVONO ritirarsi di 4 esagono (non è consentita la Difesa Determinata [10.4]) e diventano Disorganizzati (11.5). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento (12.0).

**D1** = Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti possono ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**DR** = Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**A1/D1** = Ogni parte perde un livello di forza (l'unità che subisce la perdita viene determinata dall'avversario). I difensori sopravvissuti possono ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**EX** = Ogni parte perde un livello di forza (l'unità che subisce la perdita viene determinata dall'avversario). Nessuna ritirata per i difensori. Se il difensore ha solamente un livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono lasciato vuoto e fermarsi (non è consentita la normale Avanzata Dopo il Combattimento [12.0]).

**A1/DR** = L'attaccante perde un livello di forza. Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni o fare una Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

**A1** = L'attaccante perde un livello di forza. Nessuna ritirata per il difensore.

#### MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

##### Favorevoli all'attaccante

<b>1D</b>	Corazzati (9.5)
<b>1D</b>	TQ (9.6)
<b>1D</b>	Supporto Aereo (16.12)
<b>2D</b>	VIII Flieger Korps (16.15)
<b>2D</b>	Supporto Navale sovietico (16.22)
<b>1D</b>	Il Difensore è OOS (14.4)
<b>1D</b>	Brandeburghesi (15.2)
<b>1D</b>	Difensore Disorganizzato (11.5)

##### Favorevoli al difensore

<b>1S</b>	Corazzati (9.5)
<b>1S</b>	TQ (9.6)
<b>?</b>	DTB (vedere la Tabella degli Effetti del Terreno)
*	Attaccante OOS = attaccante dimezzato
*	Mecc. in terreno Difficoltoso = limite di 5 fattori (9.4)
*	Lato d'esagono di Passo Montano, Palude o Fiume = attaccante dimezzato (9.3)

<b>TABELLA DELLA DIFESA DETERMINATA</b>				
<b>Tiro di dado</b>	<b>Deserto</b>	<b>Aperto</b>	<b>Sconnesso, Foresta, Palude, Cittadina</b>	<b>Montagna o Città §</b>
<b>1</b>	-1	-1	-1	-1
<b>2</b>	-1	-1	-1	-
<b>3</b>	-1	-1	-	-
<b>4</b>	-1	-	-	* -1
<b>5</b>	-	-	* -1	* -1
<b>6</b>	-	* -1	* -1	* 1/1
<b>7</b>	* -1	* -1	* 1/1	* 1/1
<b>8</b>	* -1	* 1/1	* 1/1	* 1/1
<i>§ Città Maggiore o Minore</i>				
<b>DRM</b>				
-1	La TQ dell'unità di testa è Bassa			
+1	La TQ dell'unità di testa è Elite			
+2	Supporto Navale sovietico			
+1	Supporto Aereo (+2 se VIII Flieger Korps)			
<b>SPIEGAZIONE DEI RISULTATI</b>				
*	La Difesa Determinata ha successo			
-1	L'unità di testa del difensore perde un livello di forza			
1/1	L'unità di testa del difensore perde un livello di forza ed una qualsiasi unità attaccante (a scelta dell'attaccante) perde un livello di forza			