

TRADUZIONE DI ARINGAROSA

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli autori e della casa produttrice.

L'autore e l'editore non hanno responsabilità alcuna per eventuali errori ed imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori di lingua italiana.



ΣΕΡΣΙΟΝΕ ΜΑΡΖΟ 2010

ΡΕΠΙΣΙΟΝΕ ΜΑΓΓΙΟ 2010

Panoramica del gioco

È il 1943. Dopo la cocente sconfitta di Stalingrado, i Tedeschi sono alla disperata ricerca di una grossa affermazione. Hanno dispiegato le proprie migliori divisioni nella vaste pianure della Russia, per una massiccia offensiva, contro un apparentemente vulnerabile promontorio Sovietico, a Kursk. I Tedeschi intendono schiacciare i Sovietici per ripristinare la propria precedente supremazia sul Fronte Orientale. La rete di spie Sovietiche ha intuito i piani della Germania e i Russi si preparano a sorprendere e decimare le migliori forze corazzate su cui la Germania possa contare...

Conflict of Heroes è un gioco tattico sulla WWII a livello di plotone, in cui ciascun counter rappresenta normalmente una squadra di fanteria, armi pesanti o un veicolo. Gli scontri sono rappresentati come scenari con obiettivi differenti. Molte battaglie possono essere giocate in meno di 60 minuti e possono coinvolgere da 1 a 4 giocatori. I giocatori utilizzano le unità del proprio esercito per raggiungere questi obiettivi. Chi riesce a soddisfare le condizioni di vittoria poste dallo scenario, vince!

Ogni scenario si svolge in più rounds. Durante ogni round, i giocatori si alternano giocando le azioni con le proprie unità. Ci sono diversi modi per intraprendere azioni e un modo è quello di attivare una unità. Quando un giocatore attiva una unità, riceve 7 punti azione (AP). (Questi punti vengono registrati sulla colonna verde dei punti azione dell'unità, sulla scheda di riferimento del giocatore). L'unità può manovrare spendendo questi punti azione. Ogni azione costa AP. Per l'unità di seguito riportata, costa 3 AP aprire il fuoco o 1 AP per muoversi in terreno aperto.



Fronte dell'unità

Costo in AP per aprire il fuoco

Potenza di fuoco contro unità con DR rossa

Contro unità con DR blu

Costo in AP per il movimento

Capacità difensiva non frontale

Capacità difensiva frontale

Raggio

La potenza di fuoco (FP) di questa unità è segnata in basso a sinistra del counter. La FP rossa viene utilizzata per attaccare obiettivi non corazzati con rating difensivo rosso (DR), mentre la FP blu viene utilizzata per attaccare blindati con rating difensivo blu. Il rating difensivo di una unità (DRs) si trova nell'angolo inferiore destro del counter.

In combattimento, un giocatore lancia 2 dadi a 6

facce (2D6) e aggiunge la sua potenza di fuoco per determinare il suo valore di attacco (AV).
Es: la fanteria del '43 (nell'esempio sopra) attacca un'unità nemica con un valore di difesa rosso e lancia un 9 per un totale di valore rosso di attacco di 13 AV (9 + 4). Si paragona adesso questo valore di attacco (AV) al valore di difesa (DV) rosso del difensore, che è dato dal rating difensivo (DR) dell'unità dell'unità, più il modificatore del terreno eventuale. **Es: se una squadra di fanteria in difesa si trova in un bosco, il proprio rating difensivo (DR) sarebbe modificato con +2 (per la protezione supplementare del bosco) per un totale di un valore di difesa di 14 DV (12 + 2).** L'attaccante colpisce se il suo valore di attacco (AV) è più grande o uguale al valore di difesa (DV) del difensore.



Quando una unità viene colpita, il proprietario pesca un counter di colpi subito e lo colloca sotto l'unità. Questi counter influiscono in modi diversi, a seconda di quale viene pescato.

Un'unità può essere immediatamente eliminata, bloccata, impaurita e così via. Il gioco continua con i giocatori che eseguono alternativamente azioni, fino a che entrambi passano in successione. A questo punto si termina il round e si continua con un round successivo. La maggior parte degli scenari non durano più di 5 rounds.



I punti vittoria si vincono durante il gioco con la distruzione di unità nemiche o raggiungendo specifici obiettivi.

Le condizioni di vittoria sono elencati su ogni scenario. Un giocatore può perdere la maggior parte delle sue forze, ma riporta comunque una vittoria se raggiunge le condizioni richieste o raggiunge più punti vittoria del suo avversario.

Imparare il gioco

Queste regole sono state progettate con una curva di apprendimento a difficoltà crescente, per imparare a giocare più facilmente. Questo significa che si impara una sezione di regole in un momento e poi si gioca uno scenario utile a ricordare e rafforzare la comprensione delle regole appena apprese. Come si potrà notare dopo, si impareranno nuove regole sulla base di quelle già apprese. In questo modo si può iniziare a giocare il più velocemente possibile.

Es: In tutto il manuale, potrete vedere numerosi esempi di regole stampate in questo colore (rosso). Un esempio è generalmente inserito direttamente sotto un paragrafo che contiene norme cardini del gioco, a meno che sia un esempio più ampio di gioco, che può incorporare un certo numero di regole diverse.

Note dell'Autore: in tutto il manuale, si noteranno anche numerose note stampate in questo colore (blu). Queste note aiutano a capire la ratio di alcune regole e come influenzano il gioco.

Sezione 1

In questa sezione si imparerà a preparare uno scenario, giocare un round di gioco, gestire le risorse disponibili.

1.0 preparazione del gioco

Gli scenari presenti in Conflict of Heroes rappresentano realistiche situazioni di battaglia che potrete rivivere.

Per ogni sessione di gioco a Conflict of Heroes, seguire la procedura descritta di seguito prima di giocare:

1. Scegliere uno scenario da giocare. La scheda scenario descrive la preparazione della mappa, la collocazione delle unità, il livello di punti azione comando di partenza (CAPs) per ogni schieramento, le carte azione da utilizzare e le condizioni di vittoria.
2. Posizionare il segnalino round sulla posizione 1 della scheda scenario e prendere le unità descritte.
3. Orientare le mappe come descritto dallo scenario.
4. Decidere quale schieramento giocare e posizionare le unità di partenza come specificato dallo scenario.

Il posizionamento di ogni unità è indicato da coordinate sulla mappa riportate come segue:
numero Mappa - lettera della Riga
- numero di Colonna.



Es: 7-G08 sarebbe mappa # 7, esagono G08; cioè la metà superiore della costruzione in pietra grigia.

Le unità possono essere posizionate solo su esagoni completi. I mezzi esagoni non sono giocabili in alcuna fase del gioco.

Nota dell'Autore: Le mappe in Storm of Steel! iniziano con il numero 7 per non confonderle con le mappe di altri giochi di CoH.

5. Ogni giocatore si munisce di carta di riferimento e pone un segnalino giallo, punti vittoria, su "0" punti vittoria. Ogni giocatore segna anche il proprio livello di partenza di CAPs con il proprio indicatore di CAP blu e piazzano il proprio indicatore verde di Punti Azione (AP) nello spazio "0".

6. Si separano i segnalini "colpo inflitto" per i veicoli e le unità a piedi, mantenendoli coperti (si consiglia un contenitore opaco). Questi segnalini vanno estratti a caso durante il gioco, quando una unità subisce colpi.

7. Si prendono le carte azione specificata dallo scenario. Mescolare e distribuire a ogni giocatore il numero di carte indicato.

8. Alcuni scenari prevedono unità nascoste o fuoco di sbarramento dell'artiglieria durante la preparazione.

Annotare le posizioni sulla mappa delle unità nascoste e degli obiettivi dell'artiglieria su un foglio.

(Per maggiore semplicità si consiglia di scaricare gratuitamente le "Mappe Unità Nascoste e Obiettivi dell'Artiglieria" dal nostro sito web: www.Academy-Games.com).

1.1 squadre di fanteria

Storms of Steel! comprende unità che rappresentano squadre di fanteria, carri armati, cannoni semoventi, veicoli corazzati da trasporto truppa (APC), autocarri, aerei e molto altro.

Il termine **squadre di fanteria** si riferisce ai counter unità con costi movimento di 2APs o inferiore, tra cui fanti tedeschi, granatieri tedeschi, fucilieri sovietici, squadre mitragliatori (SMGs), squadre armate di mitragliatrici (MGs), mortai, bazooka anticarro, cecchini e ingegneri. Una sintesi di tutte le unità sono elencati alla fine del manuale.

2.0 sequenza pre-turno

All'inizio di ogni turno, devono essere eseguite le seguenti operazioni prima di cominciare a giocare.

- **Capovolgere i counter** dalla parte "pronta". (3.0)
- **Fumogeni** - Ridurre o eliminare i counter fumo. (13.0)
- **Ricomporre il numero di CAP** - Ridurre di 1 per ogni perdita subita. (7.3)
- **Carte Azione** - Pescare una Carta (o più Carte) se richiesto dallo scenario. (8.1)
- **Obiettivo dell'Artiglieria Fuori Mappa** per la relativa risoluzione nei rounds successivi. (12.3)
- **Risoluzione degli Obiettivi dell'Artiglieria Fuori Mappa** decisi nell'ultimo round precedente. (12.3)
- **Preparazione dei Rinforzi** richiesti dallo scenario. (5.1)
- **Lanciare per l'iniziativa Round** (2.1)

2.1 Lanciare per l'iniziativa

All'inizio di ogni round, i giocatori lanciano 2 dadi a sei facce (2D6) per l'iniziativa. In caso di parità, si rilancia. Il lancio più alto vince l'iniziativa e comincia il primo turno. (E' possibile modificare il lancio con i propri CAPs - 3.2.4).

2.2 Sviluppare i turni

Un round è costituito da una serie di turni sviluppati alternativamente dai giocatori. Nel corso di un turno, il giocatore **può sviluppare un'azione o passare**.

Un'azione è definita come ogni singola cosa che una unità può fare come lo spostamento di un esagono, aprire il fuoco, recuperare, mettersi in trincea, etc.

Una unità è considerata **pronta** se non è stata coinvolta in precedenza nel round in un'azione che comporta lo stato di **“unità esausta”** (lo stato indicato da una barra rossa che attraversa l'unità).

Durante il proprio turno, un giocatore può sviluppare un'azione in quattro modi:

- **Punti Azione Unità (APs):** scegliere qualsiasi unità pronta e attivarla, assegnandole 7APs sulla Colonna AP di colore verde sulla Scheda di Riferimento. Questa unità può sviluppare azioni spendendo questi punti (APs). Se l'unità conserva AP dopo aver sviluppato l'azione, potrà intraprendere nuove azioni spendendo altri dei propri punti azione (APs) nei turni seguenti. Un giocatore può avere **una sola unità attiva** in un dato momento (eccezione - Attivazioni Plurime 9.0). Segnare l'unità attivata come “esausta” se non si desidera più intraprendere azioni con essa o se sono stati spesi tutti i suoi AP.
- **Azione di Opportunità:** sviluppare un'azione con una qualsiasi propria unità pronta non attiva. Segnare l'unità come esausta dopo aver sviluppato un'azione di opportunità.
- **Punti Azione Comando (CAP):** sviluppare un'azione con una qualsiasi unità esausta, pronta o attiva spendendo punti azione comando (CAPs). Lo stato di unità pronta o esausta **non viene modificato** da una azione comando (CAP).
- **Carte Azione:** sviluppare una Carta Azione con una qualsiasi unità pronta, esausta o attiva. Lo stato di unità pronta o esausta **non viene modificato** da una carta azione.

Passare: Un giocatore può decidere di voler vedere cosa farà il suo avversario e può passare invece di sviluppare un'azione durante il proprio turno.

Passare non costa AP o CAPs.

Il turno di un giocatore termina immediatamente quando passa e porta l'iniziativa al proprio avversario.

Se un giocatore decide di passare e dispone di APs non spesi per una unità precedentemente attivata, deve capovolgere l'unità dalla parte “esausta” e perdere gli AP non utilizzati. Un giocatore che ha passato potrebbe sviluppare altre azioni durante i successivi turni.

Tuttavia, se entrambi i giocatori passano in successione, il round termina immediatamente e non possono essere sviluppate ulteriori azioni fino al round successivo.

Stallo: lo stallo, è un tipo di azione dove le unità di un giocatore non fa altro che aspettare, con il pagamento di 1AP da scalare dalla Scheda di Riferimento dell'unità attiva o con il pagamento di 1CAP.

Esempio: Un giocatore può decidere per lo stallo, se non vuole passare (se invece passa, il suo avversario potrebbe terminare il round con un ulteriore passo oppure non vuole segnare esausta una unità attiva).

Nota dell'Autore: APs e CAPs sono impiegati nel gioco per misurare gli sforzi, la pianificazione e le risorse necessarie per svolgere specifiche azioni.

Azioni articolate costano più APs e / o CAPs.

I giocatori possono entrambi avere unità attivate nello stesso momento.

Sviluppano azioni alternativamente, spendendo gli AP della propria unità attivata, intraprendono azioni di comando, azioni di opportunità, sviluppano Carte Azioni o passano durante lo svolgimento del round.

Nota dell'Autore: Questo è un cambiamento rispetto alla versione precedente delle regole, che consentivano ad un solo giocatore di aver una unità attiva in un dato momento.

Es: E' il turno del giocatore sovietico che attiva una squadra mitragliatori (SMG) assegnando, sulla colonna verde degli AP sulla Scheda Riferimento, 7APs.



Questi 7APs possono essere impiegati

solo da questa squadra SMG e il sovietico decide di aprire il fuoco una volta, pagando il relativo costo di 3APs. Il sovietico abbassa il livello di AP, disponibili sulla Scheda, a 4APs e termina il suo turno. Il tedesco attiva una squadra di fanteria, assegna sulla colonna verde della Scheda di Riferimento 7APs, muove la squadra in avanti di un esagono per 1AP, corregge il livello AP a 6APs disponibili e il suo turno è finito. Il Sovietico potrebbe ora continuare a sviluppare azioni con l'unità SMG (che ha ancora 4APs disponibili), ma decide invece di eseguire un'azione di comando (CAP) con un'unità completamente diversa, spostandola in avanti di un esagono, spendendo 1CAP, e spostando il segnalino sulla colonna blu dei CAP di 1CAP. È il turno Tedesco, che decide di sviluppare un'altra azione con la sua unità precedentemente attivata, aprendo il fuoco per 3APs. Corregge il livello di AP sulla colonna verde a 3APs disponibili e il suo turno termina. Il Sovietico torna alla sua unità SMG precedentemente attivata (con 4APs ancora disponibili) e spara ancora per 3APs, portando il livello sulla Scheda, fino a 1AP disponibile. Il round continua con i giocatori che sviluppano azioni a turno.

Nota dell'Autore: Un giocatore non deve avere una unità attivata in ogni momento. Si possono sviluppare diversi turni senza avere unità attive, scegliendo di passare o di sviluppare solo azioni comando, azioni di opportunità o sviluppare Carte Azione.

2.3 Round completo

Il round termina quando entrambi i giocatori passano uno dopo l'altro, in successione. Vengono assegnati i punti vittoria, se richiesto. Il segnalino dei rounds viene spostato avanti di uno spazio su una delle schede di riferimento dei giocatori e si esegue la sequenza di pre-turno (2.0). Lo scenario si completa dopo aver giocato l'ultimo round previsto o quando le condizioni richieste dallo scenario vengono soddisfatte.

2.4 Fine del gioco e vittoria

Ogni scenario riporta la durata del gioco e le condizioni di vittoria. Il giocatore con il più alto ammontare di punti vittoria totali, alla fine della partita, vince. In caso di parità, entrambi i giocatori sono perdenti. ☺ Normalmente i punti vittoria si conseguono distruggendo unità nemiche o prendendo il controllo di determinati esagoni o conseguendo specifici obiettivi durante lo scorrere dei rounds.

Quando una unità nemica viene distrutta, i punti vittoria (VPs) sono immediatamente assegnati al giocatore, riportandoli sulla colonna gialla dei VPs. Se un giocatore distrugge la sua propria unità (sì, può succedere), il suo avversario guadagna i VPs ad essa associati.

Il controllo di un esagono viene riportato con un segnalino indicatore di controllo, che viene posto dalla parte dell'esercito che lo controlla rivolto verso l'alto.

Un esagono è controllato dall'ultimo giocatore ad aver avuto esclusivamente una unità di terra nell'esagono, incluso il semplice movimento attraverso l'esagono.

Se gli avversari sono presenti con proprie unità nello stesso esagono che si vuole controllare, la questione è controversa e nessuna delle due parti può pretendere il controllo.



3.0 Azioni (AP) di unità

Un giocatore può attivare una unità, scegliendo qualsiasi unità pronta sulla mappa e spostando il segnalino APs sulla colonna verde degli APs della scheda di riferimento, fino a 7APs disponibili.

L'attivazione della unità non conta come un'azione.

L'unità attivata sviluppa un'azione alla volta, spendendo i propri APs sulla colonna verde degli AP dell'unità. (I costi per sviluppare le diverse azioni sono riportate nel manuale).

Man mano che le azioni sono effettuate, si corregge il segnalino APs in modo da mostrare il numero di AP rimanenti a disposizione dell'unità.

Es: I Soviet Rifles del '41 spendono 4 APs per aprire il fuoco oppure 1AP per muovere in un esagono aperto.

Quando una unità attivata ha speso tutti i suoi APs o se il giocatore non vuole più sviluppare ulteriori azioni con l'unità, segna l'unità come esausta, capovolgendo la pedina, mostrando la parte esausta (il lato attraversato dalla barra rossa nel mezzo).

Questa procedura non è un'azione e ogni residuo APs non utilizzato non può essere conservato per future attivazioni.

Si noti che il giocatore attivo può intervallare le azioni che sviluppa con l'unità attivata con le azioni intraprese da altre unità amiche, utilizzando azioni di opportunità, CAP e le carte azioni. **Anche l'unità attiva può utilizzare CAP e/o carte azioni.**



All'inizio del proprio turno, un giocatore può indicare una unità come unità esausta, in modo da attivare immediatamente e utilizzare una unità diversa.

Il segnalino sulla colonna verde degli AP è riportato in posizione 7APs disponibili e questa nuova unità può ora sviluppare azioni utilizzando questi APs. In ogni caso, non più di una unità può essere attivata in un dato momento (eccezione - Attivazioni Plurime 9.0).

Es: l'avversario del tedesco sviluppa una mossa inaspettata a cui il tedesco vuole reagire con l'unità B. Tuttavia, il tedesco ha attivata l'unità A, con 4 APs ancora disponibili. Può immediatamente attivare B e sviluppare azioni con questa unità, segnando l'unità A come esausta e perdendo i relativi 4 APs restanti. La colonna verde della scheda di riferimento viene reimpostata per l'unità B, con 7APs disponibili, con cui sviluppare le proprie azioni.

Questo processo di commutazione tra unità deve essere fatto all'inizio del turno di un giocatore e non durante un'azione.

3.0.1 Assegnazione di AP variabile (regola opzionale)

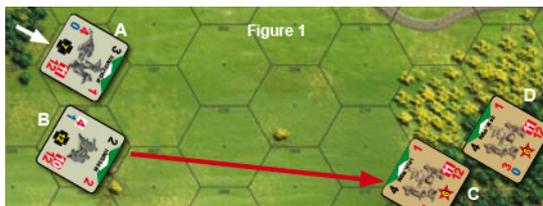
All'inizio di una partita, i giocatori possono decidere la seguente opzione.

Invece di assegnare automaticamente 7APs all'unità quando si attiva, si lanciano 2D6 per determinare quanti APs assegnare all'unità. Si consiglia di giocare diverse volte prima di utilizzare questa opzione.

Note dell'Autore: in battaglia, qualsiasi pianificazione crolla appena si giunge a contatto del nemico. Questa opzione aggiunge un elemento di incertezza al gioco, che costringe a modificare continuamente i propri piani e a fare i conti con l'incertezza. Questa opzione è caldamente consigliata per il gioco in solitario.

3.1 Azioni di Opportunità

Un giocatore può effettuare un'azione di opportunità solo con un'unità pronta. Qualsiasi azione che costa un qualsiasi numero di APs, come aprire il fuoco, muovere un esagono, recuperare, etc, può essere considerata come un'azione di opportunità. Questa azione non costa APs o CAPs, ma l'unità è segnata come esausta dopo aver completato l'azione. Una unità attiva o esausta non può implementare una azione di opportunità.



Es: Figura 1. Il giocatore tedesco attiva e muove la squadra A in avanti per 1AP, correggendo la scheda di riferimento sulla colonna verde a 6APs disponibili, e termina il proprio turno. Il Sovietico attiva la squadra C, apre il fuoco contro l'unità A per 4APs, corregge la scheda di riferimento fino a 3APs disponibili, e manca il bersaglio. Adesso è il turno della Germania, che vuole aprire il fuoco con l'unità pronta B, alla squadra C. Invece di disattivare A, facendola diventare esausta (perdendo così i propri 6APs rimanenti) e attivare B, il tedesco sceglie l'azione fuoco di opportunità per B, l'unità HMG. Il fuoco di opportunità fa segnare l'unità B come esausta e dunque l'HMG non potrà più essere attivato in questo round.

Nota dell'Autore: come si può vedere, se si sceglie di implementare un'azione di opportunità con unità pronta, è meno efficiente che attivare l'unità in un secondo momento del round.

Una delle sfide in **Conflict of Heroes** è sviluppare il senso tattico delle proprie scelte e implementare un'azione di opportunità subito o una normale attivazione in un secondo tempo.

3.2 Punti Azioni Comando (CAPs)

Le risorse comando disponibili all'armata sono rappresentati dai segnalini CAPs, sulla colonna blu della scheda di riferimento. Ogni scenario indica il livello di partenza dei CAPs per ogni giocatore. Questa limitata disponibilità di CAPs è a disposizione di tutte le unità, durante l'intero round, tutta la partita, e non potranno essere reintegrati fino all'inizio del **round successivo**. I CAPs non utilizzati in un round **non** possono essere riportati nel round successivo.

I CAPs possono essere impiegati per:

- Integrazione agli APs di una unità attivata.
- Eseguire un'azione comando (CAP).
- Modificare qualsiasi lancio di dado.

Note dell'Autore: La resistenza, la funzionalità e l'efficacia di una forza di combattimento si basa sulla sua struttura logistica e di leadership. Comandare, dai sergenti in su, coordinare attacchi, tenere il morale alto, dirigere il fuoco di gruppo e molto altro. La struttura del

comando logistico fa in modo che il sistema di sostegno funzioni perfettamente: dalla fornitura di cibo e munizioni alle truppe in prima linea, all'evacuazione dei soldati feriti, alle comunicazioni con il Quartier Generale. Se occorre tenere una posizione, se occorre inviare rifornimenti di munizioni o pezzi di ricambio, se occorre inviare uomini a rafforzare o appoggiare una squadra. Queste strutture comando e logistiche sono rappresentati nel gioco in modo astratto, attraverso l'uso dei CAPs.

3.2.1 Integrazioni agli APs di unità attiva

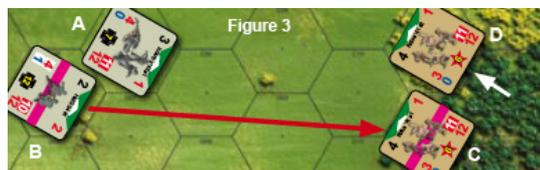
Un giocatore può usare questi CAPs per integrare gli APs di una unità attiva, per implementare azioni, su una base di uno a uno. Un giocatore può utilizzare in questo modo i CAPs che desidera.



Es: Continuando l'esempio precedente, in Figura 2 è il turno del sovietico, che vuole aprire il fuoco con la squadra C contro la squadra A. La squadra C ha 3APs disponibili, ma ha bisogno di 4APs per aprire il fuoco di nuovo. Ha 5CAPs a sua disposizione per il round. Apre il fuoco contro A utilizzando i restanti 3APs più 1CAP. L'indicatore CAPs deve essere corretto sulla colonna blu di comando, per mostrare 4CAPs rimanenti per il round. La squadra C ha utilizzato tutti i suoi APs disponibili e viene contrassegnata come esausta.

3.2.2 Azioni comando (CAP)

Le azioni comando (CAP) sono azioni finanziate esclusivamente da un numero equivalente di CAPs al posto di APs. Le azioni comando (CAP) possono essere implementate da una unità attualmente attiva o qualsiasi altra unità, pronta o esausta. Una unità pronta che implementa un'azione comando **non** è contrassegnata come esausta.



Es: Figura 3. E' il turno tedesco. Mantiene ancora 4CAPs disponibili sulla colonna blu e decide di aprire il fuoco con l'unità HMG contro C, per 2CAPs, ma manca il bersaglio. (L'unità HMG ha potuto aprire il fuoco di nuovo, anche se era esausta, perché ha utilizzato solo CAP.) E' la volta del sovietico; attiva la squadra D e corregge la colonna verde, sulla scheda di riferimento, su 7APs. La squadra D si sposta in avanti di un esagono per 1AP, corregge il segnalino a 6APs disponibili e termina il proprio turno.

La squadra tedesca A (che è ancora l'unità tedesca attiva) spara a D per 3APs, correggendo la colonna verde fino a 3APs, ma fallisce.

La squadra D ha 6APs rimanenti e apre il fuoco su A, per 4APs, e manca il bersaglio. La Germania opta per lo stallo, spendendo l'ultimo AP disponibile della squadra A e segna l'unità come esausta. Il giocatore sovietico decide di passare e segna l'unità D come esausta. Il tedesco passa e il round termina. Nessuno dei due giocatori era obbligato a passare, dal momento che entrambi avrebbero potuto continuare a implementare azioni (utilizzando i CAP restanti) o giocando carte azione (8.1).

3.2.3 Modificare i lanci dei dadi con i CAP

Tutti i lanci dei dadi possono essere modificati in modo negativo o positivo fino a +/- 2, utilizzando CAPs sulla base di uno a uno. È necessario indicare il modificatore prima del lancio dei dadi. Non è possibile modificare un lancio avversario. Il modificatore è valido per un solo tiro di dado.

Es: Il giocatore sovietico ha bisogno di tirare un 9 per colpire un'unità. Prima di lanciare, dichiara di utilizzare 2 CAPs per modificare positivamente il suo lancio. Adesso basterà tirare un 7 per colpire (7 + 2 CAPs = 9).

3.2.4 Lancio per l'iniziativa di un nuovo round

I CAPs possono essere utilizzati per modificare i lanci per determinare l'iniziativa di un nuovo round (2.1). Il giocatore con il maggior numero di CAPs dichiara quanti ne utilizzerà per modificare il tiro del dado per la sua iniziativa. (In caso di parità, il giocatore sovietico deve dichiarare per primo). Quindi l'avversario fa la sua dichiarazione. Ogni giocatore può fare la propria dichiarazione una sola volta. Entrambi i giocatori deducono i CAPs dichiarati (fino a un massimo di due), quindi lanciano, aggiungono il modificatore e si calcola il totale. In caso di parità, occorre rilanciare senza contare il modificatore (i CAPs vanno perduti).

Un giocatore può spendere altri CAPs per modificare il secondo lancio, se lo desidera.

Es: All'inizio di un nuovo round, il giocatore tedesco ha più CAPs e annuncia per primo, decidendo di utilizzare 2 dei suoi 7 CAPs disponibili per modificare il suo lancio. Il giocatore sovietico sceglie di risparmiare i suoi CAPs e non ne utilizza nessuno. Il tedesco lancia un totale di 6 (4 sui dadi + 2 CAPs di modificatore). Il suo avversario tira un 7. Il giocatore sovietico vince l'iniziativa, ma il giocatore tedesco avrà solo 5CAPs disponibili per il resto del turno per le sue unità.

4.0 Terreni

La battaglia si gioca su una mappa costituita da esagoni che rappresentano 40-50 metri di terreno. Su questi esagoni si potranno vedere i vari tipi di terreno. Ogni terreno ha un puntino nel centro. Qualunque tipo di terreno che circonda questo puntino centrale, indica il tipo di terreno **nell'intero** esagono. (Alcune strade coprono il puntino centrale di un esagono, ma non modificano il tipo di terreno predominante dell'esagono).

	<p>Strade: Qualsiasi superficie adatta ai veicoli. I ponti sono strade che attraversano bacini d'acqua.</p>		<p>Terreno aperto: campi liberi con sprazzi di arbusti o colture basse.</p>
	<p>Fiumi e Guadi: i fiumi sono guadabili dai veicoli e le unità da traino solo su guadi o ponti.</p>		<p>Palude: zone umide.</p>
	<p>Grano: campi con colture basse da non ostruire la LOS. Recinzioni in campi non hanno effetto.</p>		<p>Mais: campi con colture che possono bloccare la LOS.</p>
	<p>Edifici di Legno (Marroni): consistono in ripari leggeri in legno e capanni.</p>		<p>Bosco: area con grandi alberi e sottobosco.</p>
	<p>Edifici in Pietra (grigi) strutture robuste come stalle e fattorie, costruite in pietra / legno o mattoni.</p>		<p>Boschetto: aree invase di piccoli alberi e arbusti. (Non presente nelle mappe 7-10.)</p>

Nota dell'Autore: Un edificio dipinto in un esagono indica una sviluppata area edificata, non necessariamente un singolo edificio.

I terreni possono offrire alle proprie unità riparo, copertura, nascondendole alla vista dei nemici, e / o possono rallentare i loro movimenti. La tabella dei Terreni e del Movimento delle Unità a Piedi specifica come certi tipi di terreno influiscono sul movimento di una unità a piedi, i modificatori di difesa (DMs), e le restrizioni alla linea di vista (LOS).

I dettagli riguardo i veicoli sono introdotti in seguito.

5.0 Movimento unità a piedi

Le unità a piedi sono quelle unità che hanno un numero rosso come costo movimento, nell'angolo alto a destra del counter. Per muovere una unità a piedi in un esagono, l'unità deve spendere il relativo costo movimento in APs. Alcuni tipi di terreno richiedono un costo supplementare per il movimento e questi costi sono elencati nella tabella dei terreni e movimento. Questi costi si aggiungono al costo di movimento di una unità e sono cumulativi.

Es: Una unità MMG con un costo movimento di 2AP dovrà pagare 3APs per entrare in un esagono bosco (movimento unità 2APs per ogni esagono + 1AP di movimento nel bosco).

Le strade eliminano le restrizioni e i costi di movimento del terreno che copre il centro dell'esagono. Le unità devono eseguire l'intero movimento su strada per ottenere il vantaggio del movimento su strada. I ponti funzionano come strade per superare zone d'acqua. Le strade non incidono sul modificatore di difesa (DM) dell'esagono.

Ogni movimento di una unità a piedi in un nuovo esagono deve essere considerato un'azione separata.

Le unità possono entrare o attraversare esagoni occupati sia da amici che da nemici. (Naturalmente, un nemico può impegnare l'unità nel combattimento corpo a corpo se muove o attraversa il suo esagono!).

TABELLA DEI TERRENI E DEI MOVIMENTI DELLE UNITA' A PIEDI

	COSTI IN AP ADDIZIONALI PER MUOVERE IN UN ESAGONO	MODIFICATORE DIFENSIVO DEI TERRENI (DM)	BLOCCA LA LOS?
TERRENO APERTO / STRADA	+ 0AP	+ 0DM	NO
PONTE	+ 0AP	+ 1DM	NO
EDIFICI IN PIETRA	+ 1AP	+ 2DM	SI
EDIFICI IN LEGNO	+ 1AP	+ 1DM	SI
BOSCO	+ 1AP	+ 2DM	SI
BOSCHETTO	+ 0AP	+ 1DM	SI
MAIS	+ 1AP	+ 0DM**	NO/SI*
GRANO	+ 0AP	+ 0 DM**	NO
FIUME / ACQUA	+ 4APs	+ 1DM	NO
GUADO	+ 1AP	- 1DM	NO
PALUDE	+ 2APs	+ 1DM	NO
INDIETRGGIARE	+ 1AP	--	--

I COSTI DEI MOVIMENTI IN AP E I MODIFICATORI DI DIFESA SONO CUMULATIVI

REGOLE OPZIONALI

MUOVERE NORMALMENTE	+ 0AP	- 1DM	--
MUOVERE CON CAUTELA	+ 1AP	+ 0DM	--

* = i campi di mais bloccano la LOS solo durante i mesi Agosto-Settembre, come specificato nello scenario.

** = gli esagoni di mais e grano offrono copertura alle unità nascoste durante i mesi estivi ma non aggiungono modificatori di difesa (DM).

5.0.1 Movimento cauto di unità a piedi (regola opzionale)

Tutte le unità a piedi che muovono in un esagono, senza un modificatore di difesa (DM) da terreno o fortificazione, sono penalizzate di -1DM.

Questa penalità si applica solo se un avversario apre il fuoco sull'unità nel turno immediatamente successivo.

Le unità a piedi trasportate (17.0) **non** sono penalizzate. La penalità può essere evitata muovendo con cautela.

Le unità a piedi muovono con cautela aggiungendo 1AP al regolare costo indicato nella tabella movimento.

Nota dell'Autore: un giocatore deve pesare i punti APs in più da pagare per il movimento cauto con i vantaggi di un migliore modificatore di difesa (DM), quando si utilizza questa regola opzionale. I principianti possono voler acquisire una certa esperienza con CoH prima di includere questa regola.

5.1 Rinforzi

Quando uno scenario prevede rinforzi, queste unità possono entrare in gioco durante un round. Se i rinforzi entrano in gioco in uno dei round futuri, devono entrare nell'esagono specificato dallo scenario.

Le unità devono utilizzare un'azione per entrare sulla mappa in un esagono intero, come specificato dallo scenario, ignorando i mezzi esagoni.

Se un'unità nemica occupa un esagono di entrata, i rinforzi entrano nell'esagono più vicino possibile, libero e transitabile.

Più unità possono entrare simultaneamente utilizzando un movimento di gruppo (9.11) o attraverso i trasporti (17.0). Una unità non può mai uscire da una mappa, a meno che non richiesto nel setup o dalle regole dello scenario. (Eccezione: Aeroplani 20.0).

5.2 Orientamento

Alcuni counter hanno un orientamento rappresentato da una freccia in campo verde o rosso. In campo verde, significa che una unità può muovere e / o ruotare; in campo rosso, significa che l'unità è completamente immobile e non può più muovere e / o ruotare (Bunker 18.2).

In **ogni** momento, la freccia del fronte dell'unità deve essere orientata verso un lato di un esagono (mai verso un angolo dell'esagono). Le unità possono muovere in avanti, in uno qualsiasi dei loro tre esagoni frontali, senza dover cambiare il proprio orientamento. Il fronte comprende l'esagono proprio indicato dalla freccia e gli esagoni immediatamente a destra e sinistra degli angoli alti del counter. Le unità possono cambiare il proprio orientamento verso qualsiasi lato dell'esagono, senza alcun costo aggiuntivo di APs, **dopo** che muovono in un nuovo esagono e **prima** di qualsiasi turno del giocatore avversario.



Il retro di una unità è rappresentato dagli esagoni che semplicemente non sono esagoni di fronte. Una unità a piedi può muoversi all'indietro, in uno dei suoi tre esagoni di retro, senza prima modificare il suo orientamento, ma deve pagare 1AP, per il movimento all'indietro, in aggiunta a tutti i costi degli altri movimenti. Dopo che l'unità muove all'indietro in un nuovo esagono, può cambiare immediatamente il suo orientamento.

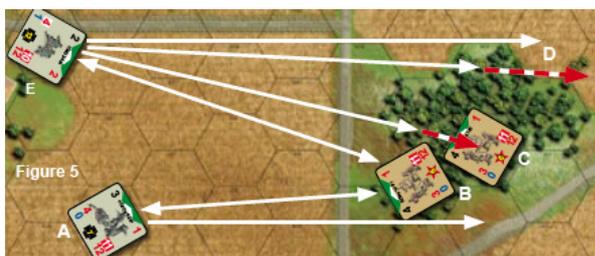
Nota dell'Autore: l'orientamento è fondamentale per una unità. L'orientamento indica la direzione verso cui l'unità pone l'attenzione. Se schierata dietro un muro, contro un terrapieno, etc, un'unità è molto vulnerabile al fuoco proveniente dal suo retro. Non solo l'unità è più esposta, ma gli attacchi laterali possono essere psicologicamente devastanti. "Dov'è il nemico? Siamo circondati? Esiste una via di fuga? "L'istinto naturale è quello di scappare oppure buttarsi a terra. L'esperienza dell'unità e la leadership svolgono un ruolo essenziale nella valutazione della nuova minaccia e come reagire.

5.3 Ruotare

Come azione separata, le unità possono ruotare e cambiare il proprio orientamento verso un lato qualsiasi di un esagono, senza muovere, pagando 1AP.

6.0 Linea di vista (LOS)

Le unità devono vedere l'unità nemica per poter far fuoco contro o spararsi a vicenda. Gli esagoni che bloccano la LOS sono elencati sulla tabella dei Terreni e dei Movimenti (5.0). Se una linea di vista, che parte dal centro dell'esagono di attacco e arriva al centro dell'esagono obiettivo, è libera da qualsiasi terreno che blocca la vista, la LOS è stabilita. Le unità possono vedere in un esagono che blocca la LOS, ma non attraverso. Così la LOS è bloccata se qualsiasi parte della linea di vista passa **attraverso** qualsiasi parte di un esagono che blocca la LOS. Tutte le regole sulla LOS si applicano in entrambe le direzioni, per cui se l'unità A non vede l'unità C, C non vede A.



Es: Figura 5. La squadra A può vedere nel bosco l'unità B, ma non C perché la LOS passa attraverso esagoni bosco.

Se la LOS passa esattamente lungo il bordo di due esagoni, si applica sempre la LOS stabilita.

Es: Figura 5. L'HMG in E vede D, perché la LOS segue il bordo tra l'esagono bosco e un esagono aperto. La LOS non viene bloccata, perché in questo caso si deve considerare solo l'esagono con LOS aperta.

Le unità non bloccano la LOS.

6.1 Arco di tiro

Il fronte di 3 esagoni che si estende verso l'esterno da una unità, considerando la freccia di orientamento, rappresenta l'arco di tiro.

Le unità possono far fuoco solo su obiettivi nel proprio arco di tiro.



Es: Figura 7. La squadra tedesca muove in A, che è un esagono sul fronte anteriore ed è considerato un movimento in avanti. Il sovietico passa.

Il tedesco muove in B e di nuovo il sovietico passa. Il tedesco adesso muove in C e cambia il suo orientamento gratuitamente. La squadra sovietica non può far fuoco contro il tedesco, perché si trova al di fuori del suo arco di tiro. Il tedesco è anche orientato verso il fianco sovietico. Il sovietico potrebbe ruotare per fronteggiare il tedesco pagando 1AP, ma dovrà aspettare un altro turno per aprire il fuoco.



7.0 Combattimento

Il combattimento vede una unità aprire il fuoco, con le sue armi, contro un'altra unità. L'attaccante deve avere il nemico nel proprio arco di tiro, la LOS libera e trovarsi entro il proprio raggio di fuoco. Il numero nero nell'angolo superiore sinistro del counter mostra il numero di APs necessari per attaccare. Ogni attacco è considerato un'azione separata.

Quando si attacca, si confrontano il valore di difesa del difensore (DV) con il valore di attacco (AV) dello stesso colore.

- Se l'AV è maggiore o uguale al DV, il difensore subisce un colpo.
- Se l'AV è superiore al DV di 4 o più, il difensore subisce due colpi e viene distrutto.

Un'unità può essere attaccata un numero illimitato di volte in un turno.

7.1 Potenza di fuoco (FP) e Valore di attacco (AV)

Tutte le unità hanno una potenza di fuoco blu e rossa (FP) situato nell'angolo in basso a sinistra del counter. Il rosso riflette la potenza di fuoco in proiettili ed esplosivi (HE) dell'unità. Il valore blu riflette la capacità di perforazione.

Tutte le unità hanno anche un valore di difesa (DV) rosso o blu. Un DV rosso indica che l'unità è un obiettivo non corazzato, come la fanteria. Un DV blu significa che l'unità è un blindato, come un carro armato. Quando si apre il fuoco contro un nemico, è necessario utilizzare la potenza di fuoco (FP) dello stesso colore del valore di difesa del bersaglio.

Il valore di attacco (AV) è calcolato sommando la potenza di fuoco attaccante (FP) a un lancio di 2D6. Si ricorda che è possibile modificare il lancio dei dadi di attacco, aggiungendo fino a 2CAPs.

(Valore di attacco) AV = (potenza di fuoco dell'unità) FP + 2D6 + CAPs (modificatori di lancio).

Es: Figura 5. La squadra B sovietica con una potenza di fuoco rossa (FP) di 3FP, apre il fuoco contro A.

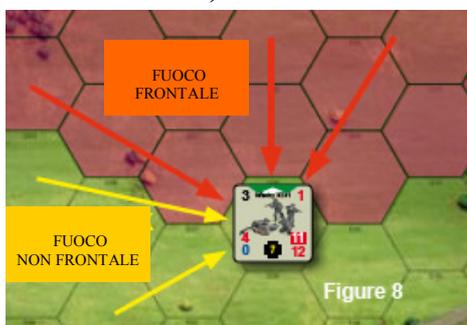
Il giocatore lancia 2 dadi e fa 9 per un totale di valore di attacco (AV) di 12 AV (3FP + 9 sui dadi).

Le unità possono attaccare con una potenza di fuoco (FP) pari a zero o negativa.

7.2 Valore di difesa (DV)

Il valore di difesa (DV) è calcolato sommando il rating di difesa frontale o non frontale dell'unità (DR) al modificatore del terreno (DM). Esagoni non nell'arco di tiro di una unità sono considerati esagoni non frontali. Il fuoco proveniente da un esagono non frontale va risolto contro il rating di difesa (DR) più basso dell'unità. Il rating di difesa non frontale è stampato sopra il rating di difesa frontale sul counter.

DV (valore di difesa) = DR (rating di difesa) + DM (modificatore del terreno).



Es: Figura 8. Le linee gialle rappresentano i colpi non frontali, perché il fuoco proviene dal di fuori dell'arco di tiro dell'unità. Questo assalto sarebbe stato risolto contro il rating di difesa 11 dell'unità (DR non frontale).

I difensori non possono mai aggiungere modificatori CAPs per incrementare il valore di difesa (DV) della propria unità.

7.3 Unità distrutte e correzione dei CAPs

L'unità viene immediatamente distrutta quando una unità sana subisce 2 colpi o una unità con un colpo subito, ne subisce un altro.

Le unità distrutte sono considerate fuori del gioco e vanno poste sulla colonna blu dei CAP, sulla scheda di riferimento del giocatore. La prima unità distrutta va posta sul numero iniziale di CAPs specificato dallo scenario, la seconda unità al secondo posto e così via. All'inizio di ogni turno, il totale di CAPs che un giocatore riceve diminuisce in modo permanente di 1 per ogni unità persa durante il gioco.

Es: Il giocatore inizia uno scenario con 9 CAPs e perde 2 unità al primo round. La prima unità va posta sullo spazio "9", la seconda sullo spazio "8". Comincerà il secondo turno con soli 7 CAPs a sua disposizione.

Questi potranno diminuire nei rounds successivi a seconda delle perdite subite.

Quando non ci sono più spazi per porre unità perdute, il giocatore perde la possibilità di utilizzare CAPs.

Il valore dei CAPs non può essere negativo.

Es: Nel precedente esempio, il giocatore aveva 8 CAPs disponibili quando ha perso la seconda unità. L'unità viene posta sullo spazio "8" e il segnalino dei CAPs va posto sullo spazio "7".

Nota dell'Autore: la perdita di unità al fronte, di uomini, ufficiali e sottoufficiali, influenzano l'efficacia della forza di un'armata e della struttura di comando.

7.4 Colpi inferti

Quando una unità sana viene colpita, viene pescato un segnalino colpi subiti, i cui effetti non vanno mostrati all'avversario, che va posto a faccia in giù sotto l'unità colpita. Le unità a piedi pescano i segnalini tra quelli per le unità a piedi, mentre i veicoli pescano tra quelli per i veicoli. Le statistiche dell'unità e le proprie abilità sono modificate dai valori stampati sul segnalino.



Es: Una squadra di Soviet Rifle pesca un segnalino "Fermati".

Le statistiche della squadra sono modificate come segue:

- Il costo per far fuoco aumenta da 4 a 5.
- La potenza di fuoco rossa (FP) diminuisce da 3 a 1, e la blu da 0 a -2.
- Il movimento e i valori di difesa non sono modificati, in quanto i relativi spazi sul segnalino sono vuoti.
- La squadra può recuperare e rimuovere il segnalino di colpi subito con un lancio di 7 o superiore con 2D6.

Alcuni segnalini portano un simbolo che annulla alcune capacità.

Es: Un'unità bloccata non può muoversi o ruotare, ma nessuna delle altre proprie capacità viene modificata.

L'unità non può muoversi con i propri mezzi (compresi l'entrata o l'uscita da un veicolo), ma può essere trasportata.

Es: Un'unità stordita non può fare nulla, tranne che recuperare. Tuttavia, il suo rating di difesa non viene modificato.

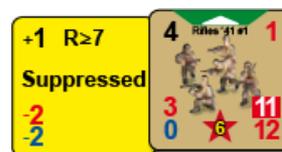
Solo quando le capacità interessate vengono utilizzate per il gioco occorre mostrare all'avversario quali effetti si sono subiti. In tal caso, occorre mostrare il segnalino all'avversario e poi rimetterlo sotto l'unità colpita.

Es: Una squadra fermata vuole aprire il fuoco. La sua FP viene modificata, così il giocatore deve ora mostrare gli effetti subiti al suo avversario.

Es: Una unità in panico viene attaccata. Adesso occorre rivelare il segnalino all'attaccante, senza tener conto dell'esito del lancio di dadi.

Le unità possono rimuovere i segnalini di colpo subito con un recupero riuscito (7.5). I segnalini vengono rimessi insieme agli altri dopo un recupero riuscito o dopo la distruzione di una unità. Il segnalino "eliminati" va rivelato immediatamente e l'unità colpita è rimossa dalla mappa. I segnalini vanno rivelati anche quando l'unità viene distrutta o dopo un recupero.

I segnalini sono elencati di seguito, incluso il relativo numero disponibile; (x 5) significa che cinque di questi segnalini sono inclusi nel gioco.





Storditi (x3):

- L'unità non può fare nulla tranne che recuperare
- 7 per recuperare



Innervositi (x2):

- Non ci sono effetti
- 7 per recuperare



Eliminati (x1):

- l'unità è eliminata e tolta immediatamente dalla mappa



Impauriti (x2):

- non può aprire il fuoco
- il DR non frontale aumenta
- Il DR frontale diminuisce
- 8 per recuperare



Bloccati (x5):

- Non muove
- Non ruota
- 7 per recuperare



Fermati (x5):

- Costa + 1Ap aprire il fuoco
- FP decresce di 2
- 7 per recuperare



Accovacciati (x2):

- Costa + 2Ap aprire il fuoco
- Costa + 1Ap muovere
- Il raggio di azione è 1
- DR incrementa di 1
- 8 per recuperare



Abilità perduta

Note dell'Autore: subire un colpo non significa necessariamente eliminare l'unità. In battaglia, le unità colpite spesso si buttavano a terra e non rispondevano al fuoco. Altre volte si sarebbero impaurite, e senza guardarsi intorno, sarebbero scappate via. Questi effetti sono simulati con i segnalini senza aggiungere tonnellate di norme complicate!

7.5 Recupero

Una unità colpita può cercare di rimuovere i danni subiti con il recupero. Un recupero riuscito indica che gli uomini hanno recuperato la calma o che i loro leader sono riusciti a stimolare la loro volontà di combattere.

Il costo di una azione di recupero è di 5APs.

Per recuperare con successo, occorre lanciare 2D6 e ottenere un numero uguale o superiore al numero di recupero indicato sul segnalino. Se l'unità recupera, il segnalino viene rimosso dall'unità, mostrato all'avversario e reinserito nel relativo gruppo.

Se un tentativo di recupero non riesce, non succede nulla e l'unità mantiene il segnalino di colpo subito. Le unità possono anche sviluppare un'azione di opportunità, un'azione comando, o giocare una appropriata carta azione, per tentare di recuperare. Un'unità può tentare di recuperare fino a quando ha abbastanza APs, CAPS o carte azione. Ogni tentativo di recupero è considerato un'azione separata. Unità in un esagono con unità nemiche **non possono** recuperare.

7.5.1 Modificatori al lancio di recupero

Le unità in copertura aggiungono un modificatore di +1 al lancio di recupero. Si deve essere in un esagono, che prevede almeno un DM di copertura a +1 per ricevere questo bonus. Le montagne non offrono questo modificatore. Unità insieme ad altre unità amiche sane ricevono un ulteriore modificatore di +1 per ogni unità sana presente nell'esagono.

I lanci per il recupero possono essere modificati con i CAPs (3.2.3).

7.6 Raggio d'azione

Il raggio d'azione di una unità è il numero di esagoni di distanza a cui l'unità può colpire e si trova nel mezzo del simbolo della fazione, in basso, al centro del counter. Gli ostacoli del terreno naturalmente possono limitare il raggio di azione.

7.6.1 Fuoco a lungo raggio

Se il bersaglio è più lontano del raggio di azione di una unità, ma inferiore o uguale al doppio dello stesso, l'unità attaccante sottrae 2 dalla potenza di fuoco (FP).
Note dell'Autore: il raggio di azione rappresenta la distanza di combattimento che le unità storicamente avevano, non il massimo raggio d'azione, che solitamente era assai maggiore.

7.6.2 Fuoco a corto raggio

Se il bersaglio è entro 1 esagono da una unità attaccante, il bersaglio è considerato essere a corto raggio, e l'unità attaccante aggiunge +3 alla sua potenza di fuoco (FP).

Es: Figura 9. La squadra C muove nell'esagono vicino D, un MMG sovietico. D apre il fuoco. Dal momento che il tedesco è adiacente, l'MMG aggiunge +3 alla sua potenza di fuoco, per attacco a corto raggio, che si somma alla sua 3FP per un totale di 6FP.



7.6.3 Stesso esagono e corpo a corpo (CC)

Le unità possono muovere in esagoni tenuti dal nemico. Le unità nemiche nello stesso esagono possono attaccare ogni altra unità, ma non sono obbligate, non importa quale sia il loro orientamento. Se le unità decidono di attaccare, si impegnano in CC.

L'unità deve sviluppare un'azione con AP, CAPs, azioni di opportunità o utilizzare una carta azione per attaccare in corpo a corpo.

La potenza di fuoco (FP) di una unità in CC viene modificata come segue:

-2FP per tutte le unità con un quadrato bianco intorno al loro FP.

+ 4FP per tutte le altre unità.

Es: l'HMG ha un quadrato bianco

intorno alla sua FP rossa;

quindi in CC, la sua FP

viene ridotta da 5FP a 3FP.

Da notare che la sua FP blu

aumenta da 1FP a 5FP in CC.

Unità con un raggio d'azione minimo può impegnarsi in CC.

Es: Mortai.



- CC non pregiudica altre unità amiche nello stesso esagono.
- CC viene risolto contro il rating di difesa (DRs) non frontale di tutte le unità nemiche nell'esagono.
- i modificatori del terreno modificano tutte le unità in difesa in CC.
- le fortificazioni offrono beneficio solo alle unità che la occupano (18,0 = che sono entrate nella fortificazione).
- le unità in CC possono formare gruppi di fuoco solo con altre unità di terra nello stesso esagono.
- le unità non possono aprire il fuoco o vedere al di fuori del proprio esagono, per attaccare o conseguire condizioni di vittoria, mentre le unità di terra nemiche sono nello stesso esagono.

Avanzare in un esagono nemico è un'azione, dunque il difensore può reagire con tutte le unità, comprese le unità in difesa. Se l'unità di difesa decidono di ritirarsi dall'esagono, non si può muovere nell'esagono o in uno dei due esagoni adiacenti da cui l'unità attaccante sopraggiunge. Si può penetrare in questi esagoni nelle azioni successive.

Unità in altri esagoni possono aprire il fuoco contro un esagono in CC, risolvendo il fuoco contro tutte le unità nell'esagono, amiche e nemiche. I modificatori del terreno e l'orientamento individuale si applicano normalmente, contro il fuoco proveniente da altri esagoni.

7.7 Coesistenza e combattimento

Non ci sono limiti di coesistenza. Quando si attacca un esagono con più unità, l'attacco è risolto simultaneamente contro tutte le unità presenti con lanci separati. Più unità sono presenti in un esagono, maggiore sarà la probabilità che l'attaccante colpisca uno di loro. Questo non comporta per l'attaccante un dispendio di ulteriori risorse ed è considerato essere una sola azione. Se si attacca un esagono con unità con DR di colore diverso, si applica la relativa FP a seconda dei casi. Un avversario può reagire solo dopo che il fuoco è stato risolto contro tutte le unità nell'esagono bersaglio.

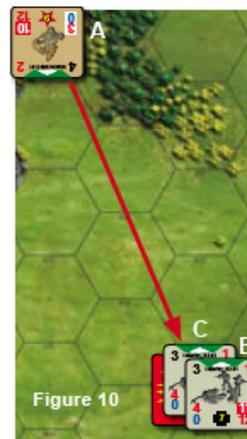
Es: Figura 10. Il Soviet MMG in A apre il fuoco su B e C per 4APs. Entrambi i difensori hanno un 12DV.

Il Soviet MMG lancia prima contro C. Il giocatore sovietico decide di aggiungere 2CAPs a modificare il suo lancio e realizza un 14AV (3FP + 9 sui dadi + 2CAP). C è colpito e pesca un segnalino danni subiti che si pone sotto C. Quindi, il sovietico lancia contro la squadra B, questo volta senza spendere CAPs per modificare il lancio.

Il Soviet MMG fa un 8AV e fallisce il bersaglio.

Il Soviet termina il suo turno ed è il tedesco a giocare.

Nota dell'Autore: Il costo in AP per aprire il fuoco prende in considerazione molti fattori e non rappresenta solo un colpo, ma la potenza di fuoco del gruppo nel corso di due o tre minuti di tempo. Si tratta del tempo di acquisizione del bersaglio, di rifornimento munizioni, di ordini impartiti ai membri della squadra, e così via. Per quanto riguarda la norma di coesistenza: due carri armati ben allineati sono una festa per un cannone anticarro, mentre se fossero separati avrebbe dovuto riorientare il tiro. Pertanto, più obiettivi in un esagono, sono più facili da puntare e colpire. Durante la Seconda Guerra Mondiale, le unità venivano addestrate a sparpagliarsi per queste ragioni. Forze concentrate erano più facili da gestire, ma potevano essere devastate dal fuoco di un mortaio, artiglieria o MG.



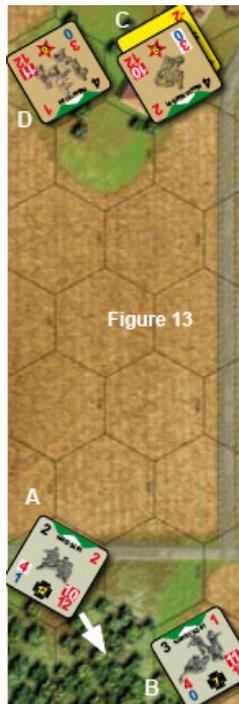
Es: Figura 11. Il tedesco muove la squadra C attiva sul MMG sovietico D, in un esagono bosco per 2APs. Ora è il turno sovietico, che attiva l'MMG D e avvia un CC contro C, per 4APs.

D segna un 8AV (3FP - 2CC modificatore + 7 tiro di dado). La squadra C ha un 13DV (11DR non frontale + 2DM per il bosco) e l'attacco fallisce. (Invece di sparare, l'MMG D avrebbe potuto ritirarsi in esagoni 1, 2, o 3. La sezione 7.6.3 afferma che l'unità non può ritirarsi nell'esagono o nei due esagoni adiacenti da cui un nemico è appena sopraggiunto. E' il turno tedesco e la squadra C sceglie un CC per un costo di 3APs. Segna un 13AV (4FP + 5 tiro del dado + 4 modificatore CC). L'MMG D ha un 12DV (10DR + 2DM per bosco) e subisce un colpo.



Nella Figura 12, il sovietico decide di segnare D come esausto, anche se dispone ancora di 3APs, perché vuole attivare la squadra E. E apre il fuoco per 4APs. Poiché E è in un esagono adiacente, l'attacco è a corto raggio e aumenta la sua 3FP a 6FP. Si deve tirare una volta contro ogni squadra nell'esagono bersaglio. Lancia un 8 contro la squadra tedesca per un 14AV totale (3FP + 3FP per corto raggio + 8 per lancio del dado). Il tedesco ha un 14DV (+ 12DR frontale + 2DM per bosco), subisce un colpo e pesca un segnalino fermato. Il Sovietico lancia di nuovo contro la sua squadra D. Apre il fuoco sul fianco con 12DV (10DR non frontale + 2DM per bosco). Ottiene un 4 per un totale di 10AV e fallisce. La squadra C ha ancora 2APs disponibili, ma costerebbe 3APs aprire il fuoco di nuovo e il tedesco vuole conservare i CAPs. C non può recuperare, perché è nello stesso esagono con una unità nemica. Non vuole ritirarsi, così passa e segna la squadra come esausta. Sia C che D restano nello stesso esagono.

Es. Figura 13. il Sovietico attiva la squadra D, con 7APs disponibili. D apre il fuoco su B per 4APs. È a lungo raggio, così la sua 3FP è ridotta a 1FP. Ottiene un 10AV. La squadra B ha un 12DV, così D manca il bersaglio. Al turno tedesco, A esegue una azione comando contro l'MMG sovietico C, per 2CAPs. A utilizza 2 CAPs supplementari per modificare il suo lancio e realizza un 12AV (4FP + 6 tiro di dado + 2CAPs). C beneficia della copertura dell'edificio di legno per un 13DV (12 DR frontale + 1DM per l'edificio di legno). A fallisce l'attacco e termina il suo turno. Ora è il turno sovietico e D, con 3APs disponibili, apre daccapo il fuoco con l'aggiunta di 1CAP, fallisce il bersaglio e segna l'unità come esausta. Il giocatore tedesco attiva ora l'HMG A, che ha un costo molto basso per sparare. Apre il fuoco contro C, tira un 3 per un totale di 7AV e fallisce il bersaglio. Il giocatore sovietico passa. Il giocatore tedesco dichiara che userà 2CAPs per modificare il suo secondo tentativo con A. Ottiene un 14AV e colpisce (4FP + 8 tiro di dado + 2CAPs). C pesca un segnalino "fermato".



Questa volta i sovietici decidono di attivare C, anche se fermato, per poter tentare un recupero per 5APs. Ha bisogno di un lancio di un 6, in quanto l'MMG è in copertura e riceve un modificatore +1 per il recupero. Tira un 9 e rimuove il segnalino danno. Il tedesco ha 3APs disponibili e decide di spostare A all'indietro nel bosco per un costo totale di 4 (2AP movimento + 1AP penalità di boschi + 1CAP per muoversi all'indietro). A è esausto. Il sovietico passa. Il tedesco attiva la squadra B e apre il fuoco contro la squadra D, modificando il suo tiro con 2CAPs. Lancia un 10 per un totale di 16AV (4FP + 10 lancio + 2CAPs). L'unità D ha un 12DV. La squadra B ha un AV di 4 superiore al DV di D, quindi la squadra D subisce due colpi e viene distrutta. Il giocatore tedesco guadagna un punto vittoria extra e segna B come esausta. Il sovietico passa. Poi passa il tedesco, finendo il round. Adesso può cominciare un nuovo round e deve essere eseguita la sequenza pre-round (2.0). Tutte le unità esauste vanno girate sulla parte pronta, si aggiornano i livelli di CAPs, etc.

**Ora si è pronti per giocare gli scenari 1 e 2.
Giocare questi scenari prima di
proseguire con le regole.**

Scenario 1, Consigli: Attenzione con i CAPs. La loro gestione è una componente fondamentale del gioco.

Sezione 2

In questa sezione verranno introdotte le carte, che aggiungeranno al gioco incertezza e tattiche specifiche di ogni esercito e si imparerà a coordinare gli sforzi delle proprie unità.

8.0 Carte

Ci sono tre tipi di carte nel gioco: carte Azione, carte Armi e carte Veterani. Lo scenario specificherà quali e quante carte assegnare ad un giocatore. Gli effetti delle carte sono numerosi e una descrizione di ogni carta è elencata nelle pagine 31-34.

- le carte Azione sono giocate come azione. Vanno mantenute segrete e aggiungono elementi di incertezza al gioco.
- le carte Armi offrono al giocatore artiglieria extra, mine e altri "giocattoli" del genere.
- le carte Veterani aumentano le capacità delle unità di un giocatore.

Non vi è alcun limite al numero di carte che un giocatore può giocare in un round o mantenere in mano.

8.1 Carte Azione (intestazioni verde e giallo)

Le carte Azioni portano un'intestazione verde o gialla e normalmente vengono pescate da entrambi i giocatori all'inizio di ogni round. Le carte Azione vanno eseguite come un'azione di gioco. Alcune sono giocate senza alcun costo, mentre altre costano APs o CAPs. Una carta pagata con APs di una unità attiva, **deve essere giocata su quella unità**. Le carte senza costo o quelle che costano CAPs possono essere implementate su qualsiasi unità. Una volta giocata, la carta va scartata.

Carte Azione Verde - richiedono al giocatore APs o CAPs, e gli permettono di implementare determinate azioni. Ogni scenario specifica quale di queste carte devono essere utilizzate, individuandole per il numero in basso a destra che ogni carta riporta.

Carte Azione Gialle - danno luogo ad eventi, come l'entrata in gioco di rifornimenti. Queste carte di solito vanno eseguite immediatamente e viene poi pescata una nuova carta. Ogni scenario precisa se e come queste carte vanno utilizzate.

Le carte Azione, verde e gialle, specificate dallo scenario vanno mescolate insieme in un unico mazzo all'inizio del gioco. All'inizio di ogni round, i giocatori pescano una o più carte, secondo quanto specificato dallo scenario. Le carte Gialle devono essere giocate immediatamente. Quelle Verdi possono essere mantenute nascoste da un giocatore finché vuole. Una unità pronta che intraprende azioni con le carte **non** va contrassegnata come esausta.

Es: una unità pronta sovietica viene colpita e pesca un counter "bloccati" come effetto del colpo subito.

Il giocatore sovietico possiede la carta auto-Recupero e subito la gioca come un azione, pagando i 2CAPs richiesti. Il counter degli effetti viene rimosso e l'unità sovietica non viene contrassegnata come esausta.



8.2 Carte Armi

Le carte Armi hanno una intestazione grigia e disciplinano armi tedesche e sovietiche non rappresentate dai counter in gioco. Ogni carta disciplina il raggio dell'arma, come va impiegata, ed il costo necessario per utilizzarla. Ogni scenario specifica quale di queste carte può essere utilizzata. Se non diversamente specificato dallo scenario, è possibile utilizzare la carta Armi ricevuta, una sola volta. Quando si utilizzano le carte Armi, si applicano gli effetti dei counter di colpo inflitto. Nei combattimenti ravvicinati (CC) e a corto raggio, i modificatori non si applicano quando si utilizzano carte Armi, anche se alcuni possono essere utilizzati per il lungo raggio, come specificato su alcune carte

Es: un tank T-34 muove su una squadra Tedesca nascosta, che attacca il carro armato con la carta Mine Magnetiche.



8.3 Carte Veterani

Le carte Veterani hanno l'intestazione arancione e danno al giocatore un bonus sulle abilità delle sue unità, simulando l'esperienza acquisita da tali unità in battaglie passate. Ogni scenario specificherà se un giocatore riceve carte Veterani.

Ex: la carta Veterani "The Close Call" permette ad una unità di essere spostata di un esagono, nel corso di un'azione di fuoco di artiglieria di un avversario.

Questo movimento non conta come un'azione e viene eseguito durante la sequenza di pre-round.

Salvo diversa indicazione sulla carta o dello scenario, una carta Veterani produce effetti solo su una unità. Ogni carta elenca i suoi bonus e la frequenza di utilizzo. La sezione bonus descrive gli effetti della carta. La sezione frequenza determina quante volte la carta può essere giocata. Alcune possono essere giocate una sola volta e vengono poi scartate, mentre altre incidono in modo permanente sulle statistiche di un'unità.



Adesso si è pronti a giocare lo Scenario 2 con le Carte

9.0 Attivazioni condivise

Molteplici unità pronte possono essere attivate insieme per coordinare le loro azioni. Le unità attivate adottano singole azioni, i cui costi si deducono da un comune ammontare di 7 APs. Un giocatore non deve dichiarare quali unità condivideranno l'attivazione prima di implementare azioni e può aggiungere unità all'ultimo momento. Non è necessario che le unità che si vogliono attivare in condivisione siano in uno stesso esagono o in esagoni adiacenti. Ogni singola azione comune conta come un turno, a cui segue il turno dell'avversario. Quando si esauriscono gli APs in comune, **tutte le unità che hanno condiviso l'attivazione sono contrassegnate come esauste.**

Un giocatore può avere una sola attivazione condivisa alla volta. Così un giocatore avrà sempre un massimo di un insieme di soli 7APs da spendere. È possibile spendere i 7APs sia per l'attivazione di una unità (3.0), sia per l'attivazione di un gruppo di unità, come sopra descritto.

Es: una unità Rifle Sovietica attivata si sposta a ovest, in una strada senza ostacoli per 1AP. Il tedesco passa. Una nuova squadra MMG Sovietica (con un costo di movimento di 2 APs) decide di condividere l'attivazione spostandosi a est, nel medesimo esagono dei Rifles. La squadra MMG paga, per il suo passaggio, dal medesimo ammontare di 7 APs condivisi. Adesso ci saranno solo 4 APs a disposizione per le unità con attivazione condivisa. Le unità attivate in condivisione continueranno a spendere i 7 APs in comune, anche se un numero qualsiasi di loro viene distrutto.

9.1 Azioni di gruppo

Molteplici unità possono implementare qualsiasi azione come gruppo, incluso movimento, tiro e recupero. Azioni di gruppo possono essere adottate da:

- Unità pronte che condividono la loro attivazione.
- Unità pronte che svolgono in gruppo un'azione di opportunità.
- Unità esauste, pronte o attive che svolgono in gruppo un'azione di comando.
- Unità esauste, pronte o attive che svolgono in gruppo una carta azione.

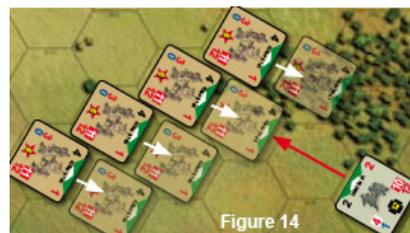
Il turno di un giocatore termina solo dopo che tutte le unità partecipanti hanno completato l'azione di gruppo.

9.1.1 Movimento di gruppo

Unità nel medesimo esagono o in esagoni continui adiacenti, possono muovere in gruppo pagando solo per l'unità con il massimo costo di movimento.

Es: nell'ultimo esempio, la squadra MMG sovietica e i Rifles si trovano nel medesimo esagono. Muovono come gruppo in un esagono aperto. Il costo totale per la mossa è 2 APs (per il movimento più lento della MMG). Le unità possono dividersi in più gruppi, allontanandosi le une dalle altre. Quando non sono più adiacenti o nello stesso esagono, tornano a condividere l'attivazione e sono obbligate a sviluppare azioni singolarmente. Non c'è più alcun effetto di movimento di "gruppo".

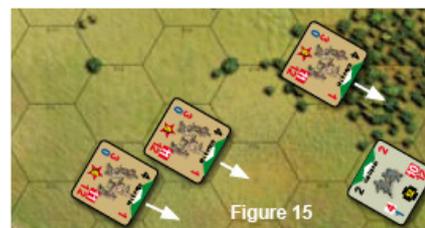
Es: Figura 14. Quattro Rifles Sovietici che condividono un'attivazione di gruppo, muovono verso la squadra HMG tedesca. Tre squadre entrano in terreno aperto, ma la quarta si



muove in un bosco; il gruppo deve pagare il movimento più costoso nel bosco di 2 APs. Se tutte le squadre avessero optato per un movimento in terreno aperto, il gruppo avrebbe pagato la mossa solo 1 AP. Terminato il movimento di tutte e quattro le squadre, il turno sovietico termina e il tedesco sviluppa il suo turno aprendo il fuoco una volta. L'HMG attivato apre il fuoco sul centro della formazione sovietica per 2 APs e distrugge l'unità. Ora è il turno Sovietico.

Nella Figura 15,

il giocatore sovietico ha 5 APs rimasti come risorse di gruppo, e la sua azione successiva potrebbe essere



il movimento di gruppo delle due squadre adiacenti o spostare la squadra solitaria nel bosco.

Non può scegliere il movimento di gruppo di tutte e tre le squadre, dato che non sono tutte adiacenti. Decide di spostare il gruppo di due, per 1AP. Il Tedesco sceglie lo stallo per 1AP. Il Sovietico ha ancora 4 APs disponibili e muove la squadra singola avanti di un esagono, nel bosco per due 2 APs. Si noti che tutti questi movimenti (di gruppo e singole azioni), pescano alla medesima disponibilità originaria di 7 APs.

9.1.2 Fuoco di gruppo

Più unità possono aprire il fuoco insieme, creando un gruppo di fuoco. Il fuoco di gruppo può avere come obiettivo un unico esagono. Si stabilisce una unità capofila, con il resto delle unità nel gruppo a sostegno. Le unità di supporto devono trovarsi nello stesso esagono o esagoni adiacenti al capofila, avere l'esagono bersaglio nel loro arco di fuoco, avere una LOS, essere entro il proprio raggio (NON è possibile supporto a lungo raggio), e non avere un marcatore che incide sul loro FP. Il gruppo di fuoco paga solo l'ammontare, per l'apertura del fuoco, dell'unità capofila. Le unità possono trovarsi in un gruppo di fuoco solo se portano stampato un FP del colore appropriato, maggiore di 0. Ogni unità di supporto nel gruppo aumenta la FP del capofila di 1FP. Tutti i modificatori di fuoco sono determinate dal capofila.

Es: Figura 16. Una squadra HMG tedesca pronta e un gruppo fucilieri aprono il fuoco, come gruppo, verso il bersaglio. La squadra HMG viene designata come capofila e paga 2 APs per aprire il fuoco.



La potenza di fuoco FP della HMG aumenta di 1, passando da 4 FP a 5 FP, a causa del sostegno della squadra fucilieri. Queste due squadre avrebbero potuto anche trovarsi in esagoni adiacenti per aprire fuoco di gruppo.

9.1.3 Recupero di gruppo

Unità negli stessi esagoni o esagoni adiacenti possono tentare un recupero di gruppo per 5APs/CAPs. Ogni unità lancia per il recupero separatamente.

9.1.4 Altre Azioni di gruppo

Molteplici unità negli stessi esagoni o esagoni adiacenti possono sviluppare altre azioni di gruppo, come una difesa improvvisata di gruppo, etc. Solo l'ingegnosità dei giocatori pone limiti alle combinazioni di azioni di gruppo che è possibile sviluppare.

Es: Una squadra Tedesca attivata, muove vicino a una squadra HMG pronta. Per la sua azione successiva, il tedesco gioca una carta di posizione difensiva su entrambe le squadre. Le 2 squadre ricevono un counter di posizione difensiva. L'HMG non è contrassegnata come esausta, in quanto ha implementato solo una carta Azione.

9.2 Dettagli Azioni di gruppo

Un'azione di gruppo non può mai essere adottata da più unità che non sono nel medesimo esagono o in esagoni continui adiacenti. Le azioni di gruppo possono essere sviluppate e pagate in vari modi:

- Unità che condividono le loro attivazioni possono pagare per una azione di gruppo pescando dai propri comuni 7 APs disponibili. (L'importo APs può variare se si adotta la regola facoltativa 3.0.1).
- Più unità possono sviluppare una azione opportunità di gruppo. Dopo aver sviluppato un'azione opportunità di gruppo, tutte le unità partecipanti sono contrassegnate come esauste.

Es: due squadre di fanteria tedesca pronte si trovano nello stesso esagono e vengono attaccate da un carro T-34 sovietico. Le 2 squadre tedesche implementano una azione di opportunità di gruppo, usufruendo della possibilità di ritirarsi di un esagono indietro, ciascuna in un esagono diverso. Entrambe vanno contrassegnate come esauste.

• Più unità esauste, pronte o attivate possono sviluppare una azione comando di gruppo, utilizzando solo CAPs. Le unità pronte non vanno contrassegnate come esauste.

Es: Una squadra di fanteria tedesca attiva si muove in un esagono con una squadra HMG non attivata. Le due squadre optano per un'azione di fuoco di gruppo per 2 CAPs (la squadra HMG viene scelta come capofila). La squadra di fanteria, in seguito muoverà con gli APs che gli restano disponibili. L'HMG non è contrassegnato come esausto.

• Carte Azione possono essere sviluppate su un gruppo di unità esauste, pronte o attivata. Unità pronte non vanno contrassegnate come esauste.

Es: due squadre di fanteria colpite si trovano in esagoni adiacenti, una esausta l'altra pronta. La Carta # 3

Auto Recupero viene giocata su entrambe le unità per 2 CAPs, richiesti dalla carta. Entrambe le squadre rimuovono i danni ricevuti e una squadra resta ancora pronta.

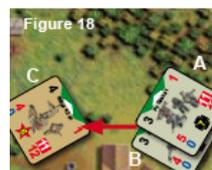
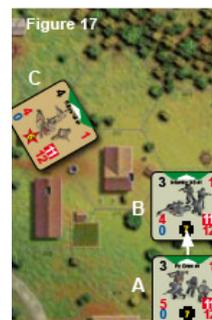
Es: Quattro squadre fucilieri adiacenti, muovono tutti avanti di due esagoni con la Carta Azione # 5.

I giocatori possono inframmezzare le singole azioni con azioni di gruppo.

Es: Figura 17. La squadra tedesca attivata A muove sulla squadra B per 1AP. Il sovietico passa.

Nella Figura 18, entrambe le unità fanno movimento di gruppo e si portano avanti di un esagono per 1 CAP. Si impiegano CAP invece di AP perché la squadra B non ha voluto condividere l'attivazione con la squadra A.

Ancora una volta il sovietico passa. Adesso entrambe le squadre tedesche aprono fuoco di gruppo su C, con la squadra A scelta come capofila, per 3 CAPs. La squadra aumenta la propria potenza di fuoco FP da 5 a 6 e arreca un danno. Il Sovietico pesca casualmente un counter danno "bloccati".



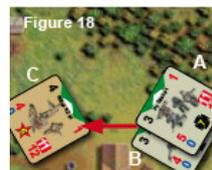
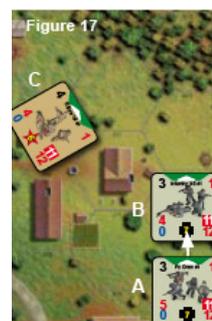
Nella Figura 19, la squadra A muove nel bosco per 2 APs e ha 4 APs ancora disponibili. Potrebbe continuare aprendo il fuoco, o muovere ancora o intraprendere altre azioni. La squadra B non va contrassegnata come esausta dal momento che sono stati utilizzati solo CAPs per tutte le azioni del gruppo.

Es 2: Figura 17. Questa volta le due squadre Tedesche condividono la loro attivazione. La squadra A muove su B per 1 AP.

Il sovietico passa. Poi entrambe le squadre fanno movimento di gruppo, avanzando di 1 esagono per 1 altro AP.

Il sovietico passa. Nella Figura 18, aprono fuoco di gruppo per 3 APs senza colpire. Il sovietico passa.

La squadra A muove nel bosco per 2 APs e le due squadre non hanno altri AP da spendere da quelli di comune pertinenza. Entrambe le squadre sono contrassegnate come esauste.



10.0 Unità nascoste

Uno scenario indicherà se e quante unità iniziano il gioco nascoste. Le unità nascoste sono tenute fuori mappa e le loro posizioni vanno riportate su un foglio di carta. (Mappe per riportare la posizione delle unità nascoste sono disponibili gratuitamente sul nostro sito web). L'avversario non può avere idea della posizione di queste unità, perché i relativi counter non sono posizionati sulla mappa. **Le unità nascoste non hanno orientamento** che va deciso al momento in cui vengono rivelate. Le unità nascoste sono rivelate se:

1. Una unità nascosta compie un'azione. Unità nascoste sono rivelate immediatamente se sviluppano qualsiasi azione che non sia il movimento nascosto, anche se fuori LOS nemica. Questa e **tutte le altre** unità nascoste nello stesso esagono, vanno immediatamente rivelate e poste sulla mappa. Carte Azione possono essere implementate su unità nascoste, ma in questa maniera vanno rivelate, salvo diversa indicazione nella descrizione della Carta.

2. Unità nascoste e una unità non nascoste si trovano nello stesso esagono.

Unità nascoste vanno immediatamente rivelate se si trovano nello stesso esagono di una qualsiasi unità amica o nemica non nascosta.

3. Una unità nascosta viene colpita dal fuoco nemico.

A volte un attaccante apre il fuoco su esagoni liberi sperando di rivelare un nemico. Se più unità nascoste si trovano in un esagono, il fuoco va risolto solo contro l'unità con il fattore difensivo frontale DR più basso. Mortaio e fuoco d'artiglieria (12.1) va risolto contro l'unità con il più basso DR non frontale. Se una unità nascosta viene colpita e rivelata, tutte le altre unità nascoste nella stesso esagono sono anch'esse rivelate e posizionate sulla mappa (vedi punto 2, sopra). Attacchi contro esagoni con un potenziale di unità nascoste, sono risolti anche se non ci sono unità nascoste nell'esagono.

Es: Una squadra fucilieri sovietica è nascosta in un esagono di bosco per un 14 DV rosso (12 frontale DR + 2 DM per bosco). Un HMG tedesco con potenza di fuoco 5 FP apre il fuoco sull'esagono bosco, perché pensa che potrebbe essere un buon posto per nascondere una squadra. Il tedesco ha indovinato, ma non conosce l'unità nascosta. Lancia un 13 AV e manca il bersaglio. Il giocatore sovietico ridicolizza prontamente il tedesco per aver pensato che ci potrebbe essere una squadra nascosta in quell'esagono.

4. Un'unità nemica muove nello stesso esagono di una unità nascosta o in prossimità dell'esagono.

Una unità nascosta in terreno aperto resta nascosta fin quando un nemico si porta entro 2 esagoni da essa e ha una LOS.

Una unità nascosta in un terreno che offre copertura (vedi tabella difesa) rimane nascosta fino a quando un nemico muove nello stesso esagono.

Piccole depressioni (11.5) contano come copertura per le unità nascostevi nell'esagono, se la LOS dall'unità nemica all'unità nascosta, passa per il bordo della depressione (vedi fig 23). Fortificazioni come bunker e difese improvvisate (18.0) sono da considerare coperture. Elevazioni più alte non si considerano copertura.

10.1 Movimento nascosto

Unità nascoste possono muovere e rimanere nascoste. Il movimento nascosto richiede + 3 APs per muovere in terreno con copertura e + 6 APs per muovere negli spazi aperti. Tutti gli altri modificatori di movimento vengono ignorati.

Es: Costa 4 APs ad una squadra fucilieri sovietica muovere nascosti in un bosco.

Le squadre nascoste possono muovere verso e all'interno la LOS del nemico. **Possono** muovere adiacenti un'unità nemica e rimanere nascoste, finché rimangono sotto copertura di un terreno. Allo stesso modo, una squadra nascosta sarebbe rivelata se muove in terreno aperto, entro 2 esagoni da un'unità nemica. Per spostare una squadra nascosta, il giocatore sceglie l'unità da attivare, implementa l'azione e segna la nuova posizione su un foglio di carta o sulla "mappa di monitoraggio delle unità nascoste" per futuri riferimenti.

Quando una squadra nascosta viene attivata ed esegue un movimento nascosto, il giocatore detrae i costi dal gruppo di APs come per qualsiasi altra unità. Una volta che una squadra nascosta diviene esausta, il relativo counter va posto accanto alla mappa e va contrassegnato come esausto.

10.2 Nascondere unità durante il gioco

Una squadra non colpita che sia fuori la LOS nemica, può spendere 7APs per nascondersi entro un raggio di 1 esagono dalla propria posizione attuale. L'esagono di destinazione deve essere fuori LOS nemica. Le squadre vanno tolte dalla mappa e la loro posizione va riportata segretamente per iscritto. Le squadre possono nascondersi come gruppo utilizzando le regole delle azioni di gruppo.

10.3 Cecchini

Le squadre di cecchini erano gruppi di uomini addestrati e attrezzati per neutralizzare obiettivi specifici a lungo raggio. Cecchini nascosti possono aprire il fuoco e rimanere nascosti se passano un controllo di rilevamento. Dopo che un cecchino ha aperto il fuoco, il suo avversario tira una sola volta 1 D6 per il controllo di rilevamento. Con 6 o più, il cecchino è stato rilevato e il cecchino nascosto va posto sulla mappa. Il tiro di rilevamento può essere modificato con CAPs. Un cecchino apre il fuoco sempre contro il retro di un difensore. Se nascosto, il cecchino deve dichiarare al difensore se il colpo è venuto attraverso la parte frontale o non frontale.

Es: Un cecchino sovietico nascosto dichiara di voler aprire il fuoco contro un HMG tedesco attraverso il suo arco frontale. L'HMG utilizza solo il suo DR laterale per la difesa.

I cecchini che aprono il fuoco in CC non tirano contro le proprie unità. I cecchini vanno rivelati secondo tutte le altre norme che riguardano le unità nascoste e possono ri-nascondersi, se rivelati.



Ora si è pronti per giocare gli scenari 3 e 4.

Sezione 3

In questa sezione si imparerà ad affrontare i cambiamenti di altitudine sulla mappa di gioco. Saranno introdotti anche mortai, artiglieria e le regole per l'utilizzo di fumogeni per proteggere le proprie unità.

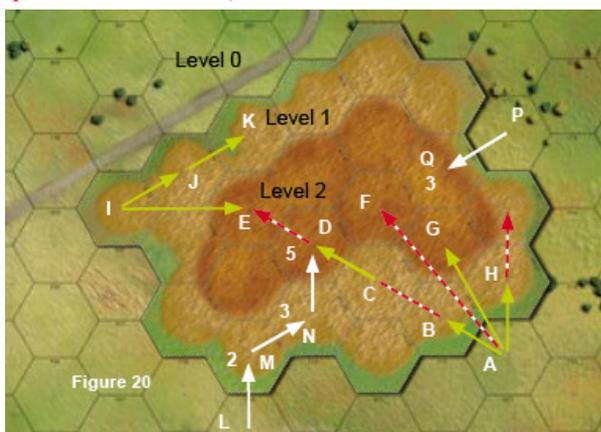
11.0 Colline

Le colline sono stampate su sagome da sovrapporre sulla mappa, come indicato dallo scenario. Queste colline sono raffigurate da contorni colorati e prevedono livelli che astrattamente rappresentano l'altezza della collina. Ogni terreno aperto diverso dalle colline è considerato trovarsi a livello 0 (L0). Color marrone chiaro indica colline di livello 1 (L1) e le colline marrone scuro sono di livello 2 (L2).

Un esagono collina nuda, con nessuna costruzione o bosco è considerata terreno aperto.

Muovere su una collina necessita di 1 AP aggiuntivo per livello. Le strade non annullano tale costo aggiuntivo.

Es: Figura 20. Una squadra di fucilieri muove da L a M pagando 2 APs (1 AP per il normale movimento su terreno aperto e 1 AP per salire di 1 livello). Se c'erano boschi nell'esagono del livello superiore, il costo sarebbe di 3 APs (2 APs per entrare nel bosco e 1 AP per salire di 1 livello).



11.1 Movimento su terreno ripido

Quando il terreno da percorrere tra due esagoni sale di 2 livelli, deve considerarsi terreno ripido. Il movimento in un esagono ripido necessita di 2 APs aggiuntivi.

I veicoli non possono circolare su terreno ripido.

Es: Figura 20. Muovere da P a Q costerebbe ad una squadra di fucilieri 2 APs per un costo totale per il movimento completo di 3 AP.

11.2 Bonus per sopraelevazione

Unità su un livello più alto, attaccate da unità ad un livello inferiore, ricevono un +1 DM.

Le unità a un livello superiore che aprono il fuoco su una unità a livello inferiore ricevono un +1 FP come modificatore.

11.3 Elevazione e Linea di Vista (LOS)

Un livello di elevazione che copre il punto centrale di un esagono, caratterizza l'intero esagono, anche se la grafica non lo copre per intero (come per tutti i terreni). È possibile aprire il fuoco dal basso in un esagono di elevazione più alto, ma non oltre il primo esagono.

Es: Figura 20. L'unità in A su L0 (livello terra) può aprire il fuoco sugli esagoni a livello più alto B e D, ma non verso C o al di là di qualsiasi esagono oltre D.

Note dell'Autore: quando si guarda una collina che ha un altipiano, è possibile vedere la cima della collina, ma non l'altipiano retrostante.

Lo stesso vale al contrario; una unità può sparare ad un bersaglio su un altipiano di pari livello, ma non al di là di esso, verso un bersaglio in un esagono di livello inferiore.

Es: Figura 20. L'esagono C a L1 ha una LOS su B, ma non al livello inferiore di A, che si trova a L0.

Gli ostacoli sono oggetti di grandi dimensioni, quali boschi ed edifici che, di fatto, funzionano a proposito della LOS come un L1, e possono bloccare la LOS.

Seguono le stesse regole per la LOS come le colline L1. Ostacoli L1 aggiungono livelli di elevazione per quanto riguarda la LOS. Così un bosco L1 in un esagono collina L1, deve considerarsi un ostacolo di L2.

Se la LOS segue i bordi di due esagoni, non è bloccata se solo uno, dei due esagoni, blocca la LOS.

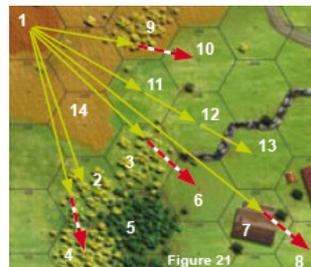
Es: Figura 20. N può vedere F, anche se D è L2, perché la LOS segue anche il bordo di C a L1.

11.4 Punto cieco

Esagoni a livelli inferiori, direttamente dietro un ostacolo, sono punti ciechi per unità ad altitudini più elevate. Esagoni direttamente sotto le colline **non** sono ciechi alle unità su altitudine più elevata, perché da considerarsi sul pendio della collina stessa.

Es: Figura 21.

L'esagono 1 su elevazione L2 può vedere in esagoni 2 e 3, ma 4, 5, e 6 sono punti ciechi e quindi senza LOS. L'esagono 1 può vedere l'esagono 7, non 8. Ma può vedere di nuovo al di là di 8. L'esagono 1 può vedere 11, 12 e 13.



Es: L'esagono 14 a L1 può vedere in esagoni di 2 e 3, ma non oltre, negli esagoni a livello inferiore L0.

Tuttavia, l'esagono 14 può vedere un'altra collina L1 o L2, oltre gli esagoni 2 e 3.

11.5 Gole e depressioni del terreno

Le Balkas sono profonde gole create nel tempo da inondazioni improvvise e acqua. Spesso hanno ripide sponde rocciose, veramente difficili da attraversare per i veicoli. Le gole o profonde depressioni coprono il punto centrale di un esagono e possono essere attraversati da tutte le unità, compreso i veicoli. I veicoli possono entrare ed uscire dalle gole, senza costi aggiuntivi, solo attraverso aperture, che sono delimitate da piste.

Questi esagoni comprendono 10-106, K11, H13, H14 e 9-D03. La fanteria può entrare ed uscire dalle gole con un costo supplementare di 3 APs. Non sopporta costi per muovere attraverso le aperture.

Le gole e le aperture contano come un Livello -1. La LOS da una grande depressione o gola o da una apertura si estende solo agli esagoni **confinanti** di livello L0 o superiore e viceversa.

Carri armati e cannoni possono aprire il fuoco da una depressione a -1L verso questi esagoni confinanti, ma non verso una depressione da un esagono confinante.

Tutti le altre unità possono aprire il fuoco verso una gola o depressione da esagoni confinanti e viceversa.

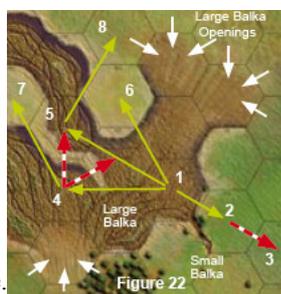
Note dell'Autore: i Carri potrebbero sollevare i propri cannoni abbastanza da poter aprire il fuoco da una gola, ma non potrebbero ridurre abbastanza l'inclinazione da poter aprire il fuoco verso una gola o depressione.

Si applicano tutte le regole della elevazione e delle colline, compreso un bonus di +1 FP per gli aggressori quando tirano verso il basso, verso una gola, e un bonus di +1 DM per maggiore elevazione ai difensori fuori dalla depressione, punto cieco, etc.

Es: Figura 22.

Tutte le frecce verdi rappresentano la LOS. Le frecce rosse indicano LOS negativa. Un veicolo nell'esagono 1 può sparare ad un veicolo nell'esagono 2, ma non viceversa.

Squadre di fanteria possono, invece, certamente rispondere.



Ci sono piccole depressioni che corrono lungo i bordi di un esagono. Questi crepacci non possono essere attraversati dai veicoli. Una unità riceve +1 DM di protezione (in aggiunta alla normale protezione determinata dal tipo di terreno) per tutti gli attacchi in arrivo, da tutti i livelli, che attraversano il bordo dell'esagono che riporta la piccola depressione in cui l'unità si trova.

Es: Figura 23.

La piccola depressione offre un +1 DM di protezione ai fucilieri AT sovietici contro il fuoco in arrivo dalle frecce verdi. E non sarebbe tutelata per il fuoco proveniente dalla freccia rossa.



12.0 Unità mortaio

Una unità Mortaio rappresenta un team di 2-6 uomini che può lanciare razzi esplosivi in modo diretto o indiretto. Quando un mortaio vede il proprio bersaglio, spara direttamente. Alcuni colpi di mortaio possono essere lanciati indirettamente, oltre gli ostacoli contro obiettivi non nella LOS del mortaio. Tali mortai hanno un costo in AP per il fuoco indiretto tra parentesi.

Per sparare in modo indiretto, il mortaio deve trovarsi entro 2 esagoni da un esagono non occupato da

Costo AP
Fuoco Diretto
Fuoco Indiretto

Potenza di
Fuoco (FP)



Costo AP per
movimento

Difesa non
frontale (DR)

Difesa Frontale
(DR)

nemici, con LOS sul bersaglio. Questo esagono viene indicato come ricognitore e il mortaio può ricevere LOS da questo esagono per tutti i propri scopi.

Una unità nemica può occupare l'esagono tra il mortaio e l'esagono ricognitore.

Es: Figura 21. Un mortaio nell'esagono 2 potrebbe utilizzare gli esagoni 6 e 12 come esagoni ricognitori.

Nota dell'Autore: le unità mortaio inviavano squadre di ricognizione che trasmettevano le coordinate per il fuoco delle unità di mortaio. Queste squadre sono simulate nel gioco dall'esagono ricognitore.

La vicinanza tra l'esagono ricognitore e la squadra mortaio è necessaria, dato che la squadra in ricognizione segnalava le necessarie istruzioni al mortaio.

Pochissimi plotoni e compagnie mortaio avevano una radio in quel momento storico. Alcuni scenari possono modificare questa regola per i mortai più grandi, dal momento che alcune compagnie mortaio più grandi trasmettevano con telefono a filo o con contatti radio.

I Mortai possono sparare da boschi e da esagoni edificio. (I Mortai venivano spesso posizionati in cortili, vicoli, boschi o radure di piccole dimensioni.)

I Mortai non possono sparare a bersagli che sono più vicini del proprio raggio minimo e devono sparare a bersagli nel proprio arco di fuoco (i mortai possono procedere ad un CC). Il bonus di attacco per sopraelevazione viene determinato dall'altezza dell'esagono ricognitore, quando si apre il fuoco indirettamente.

12.1 Risoluzione fuoco Mortai e Artiglieria

Il fuoco mortai e d'artiglieria **si risolve contro il valore di difesa non frontale** di tutte le unità bersaglio (compreso le unità nascoste). Il difensore ottiene il beneficio di tutti i modificatori di difesa DM dei terreni e fortificazioni (ad eccezione - 12.2 scoppio Aereo).

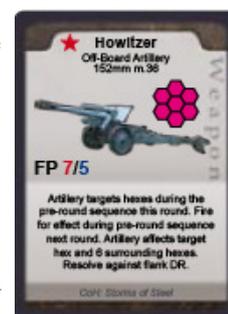
12.2 Scoppio aereo fuoco Mortai e Artiglieria

Unità con valore difensivo non frontale non corazzato in un bosco (non boschetto), che sono oggetto di fuoco da mortaio o fuoco di artiglieria, non ricevono il bonus di +2 DM del bosco.

Nota dell'autore: di solito il fuoco di artiglieria esplose al momento dell'impatto con il terreno. Ma quando i proiettili di artiglieria colpiscono aree dense di alberi, deflagrano in aria, investendo la zona di schegge e frammenti di albero, che piovono sulle unità sottostanti e dappertutto sul terreno, con effetti devastanti.

12.3 Artiglieria fuori mappa (OBA)

L'artiglieria fuori mappa è rappresentata dalla relativa Carta e lo Scenario indica se ve ne sono disponibili. L'OBA ha un 1 turno di ritardo. Un giocatore segna di nascosto un esagono bersaglio, durante la corrente fase di pre-round e risolve il fuoco di artiglieria durante la successiva sequenza pre-round. La meccanica per la risoluzione del fuoco fuori mappa dell'artiglieria è la stessa del fuoco di Mortaio in gioco sulla mappa, salvo che gli attacchi fuori mappa sono risolti contro più esagoni; di solito l'esagono



bersaglio e i 6 esagoni che lo circondano. (Gli esagoni colpiti sono indicati su ogni Carta Artiglieria).

Va risolto un attacco separato contro ciascuno di questi 7 esagoni. Naturalmente, se ci sono più unità in un esagono, il fuoco fuori mappa sarebbe risolto separatamente per ogni unità. [\(Si consiglia ai giocatori di scaricare gratuitamente le mappe per la pianificazione del fuoco di artiglieria dal nostro sito web\).](#)

L'artiglieria fuori mappa utilizza una propria unità sulla mappa o un esagono ricognitore di una unità mortaio come proprio ricognitore oppure un esagono ricognitore viene predesignato dalle regole di preparazione dello scenario. Il ricognitore dell'OBA ha solo bisogno di avere LOS quando si designano gli esagoni bersaglio, non quando si risolve il fuoco. Il ricognitore può essere nascosto e non viene rivelato quando trasmette. I bonus d'attacco per sopraelevazione non si applicano al fuoco di artiglieria fuori mappa e ai propri ricognitori.

[Nota dell'Autore: il fuoco di artiglieria partiva di solito da chilometri lontano dal bersaglio puntato, ed era chiamato per via radio, coi telefoni, o addirittura da segnali prestabiliti come i bengala. I bersagli puntati venivano segnalati su una mappa \(o, più probabilmente, si sovrapponevano pezzi di tessuto sulla mappa\) ed erano di solito terreni dalle caratteristiche facilmente identificabili come crocevia, aree edificate o alture. I Sovietici di solito avevano un sostegno indiretto di artiglieria solo se difendevano o attaccavano una linea frontale da fermi. In movimento, ogni cannone da campo Sovietico apriva il fuoco solo a vista, fornendo fuoco dell'artiglieria pesante diretto. L'Esercito Tedesco apriva il fuoco di sostegno anche in movimento, utilizzando punti di riferimento su una mappa e chiamando il sostegno dell'artiglieria via radio dal carro comando o da un APC.](#)

13.0 Fumogeni

Il fumogeno è utilizzato per creare uno schermo per coprire la posizione o il movimento di una unità. Quando il fumo viene lanciato, un counter fumo + 2 DM va posizionato nell'esagono bersaglio. LOS e fuoco d'attacco possono avere origine e fine in un esagono con +2 DM da fumo, ma non potrebbero attraversarlo. Una unità che subisce il fuoco proveniente da o che termina in un esagono con counter fumo + 2 DM, ricevere il relativo bonus.

Es: Una unità bersaglio in un esagono con counter fumo +2 DM, aggiunge 2 DM alla sua DR.

Es: Una unità che apre il fuoco da un esagono con counter fumo + 2 DM, aggiunge 2 DM al valore difensivo dell'unità bersaglio.

All'inizio di ogni nuovo round, i counter fumo + 2DM vanno capovolti dalla parte + 1 DM, e questi ultimi vanno rimossi.

I counter fumo + 1 DM simulano il fumo che si dirada. Questi counter, oscurano in parte la LOS che attraversa il fumo, ma **non** la blocca. Le unità possono vedere e aprire il fuoco attraverso questo tipo di counter fumo. Le unità che subiscono il fuoco che proviene o attraversa o termina



in un esagono fumo + 1 DM., ricevono un bonus in difesa di +1 DM.

Gli effetti del fumo sono cumulativi. Due counter fumo + 1 DM in un esagono contano come uno schermo di fumo di + 2 DM e bloccano la LOS attraverso l'esagono. Due counter fumo da + 2 DM, contano come + 4 DM per l'esagono e così via. La LOS che attraversa due esagoni, ciascuno con un segnalino fumo +1 DM, è bloccata sul secondo esagono.

Il fumo in nessun modo può danneggiare una unità.

13.1 Capacità di fumogeno delle unità

Mortai da otto centimetri o più grandi e tutte le artiglierie fuori mappa possono sparare fumogeni se non impedito dallo scenario. Altre unità non possono sparare fumogeni se non permesso dallo scenario. I carri e i cannoni che possono sparare fumogeni possono puntare un bersaglio entro lo stesso raggio dei propri normali attacchi, incluso il lungo raggio. Gli Ingegneri possono piazzare fumogeni solo nel proprio esagono o 1 esagono di distanza (19.0).

Il fumogeno colpisce automaticamente l'esagono in cui esso viene diretto. Il fumogeno dell'artiglieria fuori mappa, che deve essere dichiarato sul foglio quando si sceglie un esagono bersaglio, colpisce l'esagono secondo le regole del normale attacco.

Se non diversamente specificato, tutti i counter fumogeno posti dalle unità hanno valore +2 DM.

Ora si è pronti per giocare gli scenari 5 e 6.

Sezione 4

In questa sezione verranno introdotti i veicoli, sia cingolati che gommati e le regole per il movimento, trasporto e il combattimento.

14.0 Movimento dei veicoli

I veicoli sono sia unità cingolate (come i carri armati) sia unità gommate (come camion e auto). I cingolati hanno un costo movimento **blu**, mentre i gommati **verde**, in alto a destra dei relativi counter. Questo è il costo per spostarsi in un terreno aperto o esagono di strada. Alcuni tipi di terreno aggiungono ulteriori costi e sono elencati nella tabella movimento veicoli. Questi costi sono cumulativi.

TABELLA COSTO MOVIMENTO VEICOLI		
	Veicoli gommati	Veicoli cingolati
Terreno aperto	+0 AP	+0 AP Bonus per 
Strada	+0 AP Bonus per  +1 esagono bonus	+0 AP Bonus per 
Edifici di legno	NA	+2 APs
Edifici di pietra	NA	+3! APs
Filo spinato	NA	+0 AP
Mais	+0 AP	+0 AP Bonus per 
Palude	NA	+2! APs
Strada bloccata	NA	+1d6 APs
Acqua	NA	NA
Grano	+0 AP	+0 AP Bonus per 
Bosco	NA	+2 APs
Boschetto	+2 APs	+1 AP
Indietreggiare	+1 AP	+1 AP
Scalare collina	+1 AP	+1 AP

I costi movimento in AP sono cumulativi

! = controllo immobilizzazione: 2d6 > o = 6 è salvo

 = muove 1 esagono extra di terreno aperto o strada

 = muove 1 esagono extra strada

NA = non accessibile

I veicoli ricevono bonus di movimento, che sono rappresentati sui relativi counter, da uno speciale simbolo: ruota di colore verde  o cingolo di colore blu , posto sotto il costo di movimento.

I veicoli cingolati che muovono un terreno aperto o un esagono strada ricevono un movimento bonus di terreno aperto o esagono strada **per** ogni simbolo cingolo . Es: Un carro armato T-34 con un costo di movimento di 1 e due simboli cingolo  potrebbe muoversi per una combinazione di 3 esagoni aperti e / o esagoni strada per 1 AP speso.

Tutti i veicoli gommati (senza cingoli) che muovono su esagono strada verso un altro esagono strada continuo, ricevono un bonus di 1 esagono strada. Inoltre, ricevono un bonus ulteriore di 1 esagono strada **per ogni** simbolo gomma  riportato sul counter. Tutti i movimenti

bonus dati dal simbolo ruota sono applicabili solo per movimenti su strada!

Es: Un camion con un costo di movimento 1 e un simbolo ruota verde  può muoversi fino a 3 esagoni strada per 1 AP speso. (Un esagono in più per il simbolo della ruota e uno per il bonus di movimento su esagono strada continuo.) Questo stesso camion non può che muovere di un solo esagono su terreno aperto.

Il movimento bonus non può essere utilizzato o salvato se un veicolo si sposta su un altro tipo di terreno. Per il movimento da fare in esagoni di tipo diverso occorre pagare il relativo numero di punti APs.

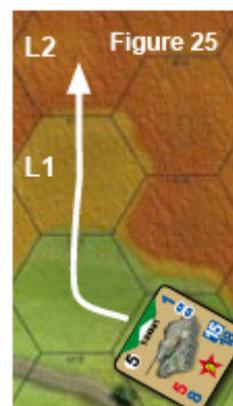
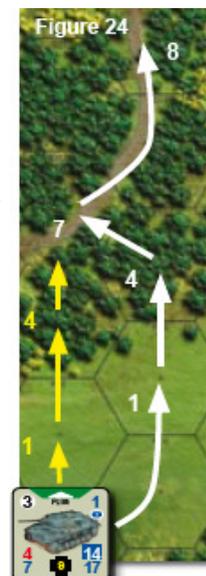
Es: Figura 24. IL PzIIIh muove lungo il percorso descritto dalle frecce bianche, lungo due esagoni terreno aperto per 1 AP. Entra poi in un esagono bosco per 3 APs. Es: Se il tank muove lungo il percorso descritto dalle frecce gialle, paga 1 AP per il singolo movimento di terreno aperto. Ogni altro movimento bonus va perduto, perché quando ci si sposta in un esagono diverso dal terreno aperto o esagono strada, deve essere pagato l'intero costo; nell'esempio, movimento in un bosco di 3 APs. Le azioni di movimento dei veicoli comprendono il movimento bonus.

Un movimento multiplo di esagoni deve essere completato interamente prima che un avversario possa reagire.

Es: Figura 25. Un carro armato T-34 con due movimenti simboli  bonus, può muovere un totale di 3 esagoni di terreno aperto. Il T-34 si muove di 3 esagoni salendo una collina. Il costo totale è 3 APs (1 AP per il passaggio sui 3 esagoni aperti + 1 AP per ogni livello di percorso in salita). Il movimento dei tre esagoni conta come un'unica mossa e, dunque, 1 sola azione, e un avversario non può reagire fino a che il carro non abbia raggiunto la cima della collina.

Ad un veicolo costa una penalità di +1 AP muovere indietro, da aggiungere al costo normale di movimento del terreno relativo. Inoltre, qualsiasi movimento bonus non trova applicazione quando si indietreggia.

Le strade annullano le restrizioni del terreno sottostante e il relativo costo di movimento. Le unità devono seguire la strada in esagoni continui per usufruire del vantaggio di una strada. Quindi, un veicolo gommato, che di solito è impossibilitato ad entrare in un esagono di bosco, può seguire una strada tra i boschi pagando

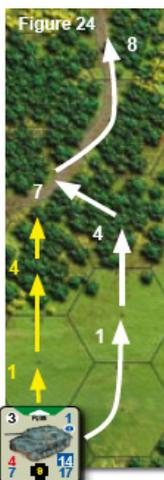


soltanto il costo di movimento su strada.

Es: Figura 24. Il carro si sposta dall'esagono bosco su un esagono strada, pagando altri 3 APs. Solo quando si trova su strada nell'esagono di partenza e si sposta ancora su strada può utilizzare il bonus di movimento su strada.

Nota dell'Autore: il costo movimento di un'unità tiene conto del tempo che occorre per dare ordini, studiare le mappe e così via.

Il costo di movimento dell'unità è un'astrazione di questi processi. Anche se un camion pieno di uomini potrebbe raggiungere i 100 km / h, raramente si è viaggiato così velocemente per le strade sconnesse e fangose della Russia.



14.1 Immobilizzazione

I veicoli possono restare immobilizzati durante il movimento su alcuni tipi di terreno come edifici di pietra o palude. Dopo lo spostamento in un terreno il cui costo di movimento è seguita da un "!" sulla Tabella dei Costi di



Movimento, il veicolo deve subire un controllo per vedere se resta immobilizzato. Il giocatore deve tirare 2d6 e deve ottenere 6 o più per impedire che la sua unità resti immobilizzata. Si può modificare il lancio con i CAPs. I veicoli immobilizzati non possono ruotare, ma i veicoli dotati di torretta possono aprire il fuoco anche al di fuori del loro arco di tiro (15.5).

I veicoli gommati immobilizzati possono essere trainati da unità gommate o cingolate. I cingolati possono essere trainati solo da altri veicoli cingolati. Durante il traino, i veicoli non usufruiscono di alcun bonus movimento.

I veicoli che sono stati immobilizzati a causa del terreno che vengono poi trainati fuori, possono muoversi di nuovo. Un veicolo immobilizzato perché colpito, rimane sempre immobilizzato.

15.0 Rating di difesa corazzata e potenza di fuoco

Fino ad ora abbiamo considerato solo unità non corazzate, come unità di fanteria o diverse squadre di supporto. Queste unità non corazzate hanno una capacità difensiva DR, anteriore e non frontale, riportata in rosso sui rispettivi counter.

Queste unità di solito sparano proiettili o munizioni esplosive, indicati da una Potenza di Fuoco FP rossa sul proprio counter.

La capacità difensiva DR, frontale e non frontale, di una unità corazzata è riportata in blu sul rispettivo counter. Allo stesso modo, alcune unità hanno munizioni capaci di perforare le corazze. La capacità di perforazione FP è riportata in blu sul proprio counter. FP blu può essere utilizzato solo contro unità con DR difensivo blu.

Nota dell'Autore: in via di sviluppo dei valori FP e DRs dei carri, la capacità di perforazione e lo spessore dei corazzati non sono stati i soli elementi presi in considerazione. Questo avrebbe generato valori distorti. Attrezzature di puntamento, formazione del personale, manutenzione dei carri, capacità di fuoco, l'angolazione della corazza, lo spessore relativo e altri fattori come la qualità dell'acciaio, la possibilità di comunicazioni radio, la velocità di movimento e molto altro, sono stati considerati per ottenere un sistema che potesse riflettere risultati storici di combattimento.

Entro la metà del 1943, i Tedeschi potevano finalmente schierare carri armati contro i Sovietici. Ciò che dava loro un enorme vantaggio tattico era la loro migliore capacità di puntamento e, molto più importante, la loro possibilità di comunicare via radio tra carri, che i sovietici non avevano. Questi ed altri fattori hanno dato alla Germania una superiorità di un rapporto di 7:1 riguardo gli scontri tra carri. Il raggio di azione sul counter rappresenta la distanza a cui storicamente le unità sparavano e non la reale capacità massima. Per esempio, i Panzer III 50L avevano un raggio di oltre 1800 m, ma oltre il 70% delle loro bersagli sono stati distrutti entro un raggio inferiore a 500m!

Fronte dell'unità
Costo in AP per fare fuoco; il circoletto indica che l'unità ha la torretta.
Potenza di fuoco (FP) MG e HE (rosso)
Capacità perforazione

Costo Movimento
Bonus per terreno aperto o strada.
DR non frontale
DR frontale dei corazzati

Raggio d'azione

15.1 Bersagli multipli

Una unità che apre il fuoco su un esagono dove ci sono unità multiple che hanno DR diversi, spara contro ciascuna unità con il proprio FP di colore appropriato.

Es: Il Tiger Ie nella figura sopra, apre il fuoco su un esagono dove si trovano un carro e una fanteria. Contro il carro, il Tiger utilizza il suo 12 FP blu; contro la squadra di fanteria, il Tiger usa il suo 6 FP rosso.

15.2 Colpi inferti ai veicoli

Colpi inferti ai veicoli vengono risolti nello stesso modo come i colpi contro unità appiedate (7.4).



Distrutto (x1):

- L'unità è eliminata e tolta immediatamente dalla mappa



Cannone danneggiato (x2):

- Entrambe le abilità FP rossa e blu sono danneggiate e non possono essere usate per l'attacco



Immobilizzati (x1):

- l'unità non può muovere
- Il DR frontale diminuisce
- Il DR non frontale aumenta



Danni leggeri (x5):

- L'unità non subisce danni materiali, ma solo psicologici



Impauriti (x1):

- non può aprire il fuoco
- Il DR frontale diminuisce
- 9 per recuperare



Storditi (x1):

- l'unità non può muovere, sparare o sviluppare azioni se non il recupero



Fermati (x5):

- Costa + 1AP aprire il fuoco
- FP rosso decresce di 3, FP blu decresce di 5
- 8 per recuperare



- Tutti i colpi inferti ai veicoli mostrano lo stesso disegno



Abilità perduta. Nero per tutte le abilità. Rossa o blu per le relative abilità del colore specifico.

Nota dell'Autore: alcuni colpi inferti non possono essere recuperati, perché la maggior parte del danno è di natura fisica che non poteva essere facilmente riparato nel mezzo di una battaglia.

15.3 Effetto del raggio di azione

Il raggio d'azione dei veicoli e i loro effetti sulla FP dell'unità sono identici alle unità di fanteria come riportato nella sezione 7.6.

Se il bersaglio è più lontano del raggio di azione di una unità, ma inferiore o uguale al doppio dello stesso, l'unità attaccante sottrae 2 dalla potenza di fuoco (FP).

Note dell'Autore: il raggio di azione rappresenta la distanza di combattimento che le unità storicamente avevano, non il massimo raggio d'azione che solitamente era assai maggiore.

15.3.2 Fuoco a corto raggio

Se il bersaglio è entro 1 esagono da una unità attaccante, il bersaglio è considerato essere a corto raggio, e l'unità attaccante aggiunge +3 alla sua potenza di fuoco (FP).

15.3.3 Stesso esagono e corpo a corpo (CC)

Le unità possono muovere in esagoni tenuti dal nemico. Le unità nemiche nello stesso esagono possono attaccare ogni altra unità, ma non sono obbligate, non importa quale sia il loro orientamento. Se le unità decidono di attaccare, si impegnano in CC. L'unità deve sviluppare un'azione con AP, CAPs, azioni di opportunità o carta azione per attaccare in CC.

15.4 Veicoli scoperti

I veicoli scoperti riportano un quadrato bianco bordato di rosso sul proprio DR laterale. Questo DR cambia da blu al rosso quando viene attaccato con l'artiglieria o da un mortaio e ingaggiato in combattimento corpo a corpo da unità di fanteria.

Es: Il Marder IIIh avrebbe un 12 DR rosso se attaccato da una squadra SMG sovietica in CC.

Nota dell'Autore: molti cannoni semoventi avevano un'apertura nella parte alta posteriore, che li rendeva molto vulnerabili a bombe a mano, granate di artiglieria ed altri attacchi non frontali.



15.5 Veicoli con torretta

Alcuni veicoli, come i carri armati, sono dotati di cannoni montati su una torretta, indicato da un cerchio bianco sul costo in APs per far fuoco. Una torretta può ruotare di 360 gradi senza che il veicolo debba cambiare il proprio fronte. Così, i veicoli con cannoni su torretta sono le sole unità che possono aprire il fuoco su un bersaglio fuori dall'arco di tiro del relativo veicolo, aggiungendo 1 AP/CAP al costo per fare fuoco.

Il fronte del carro armato non cambia, quando si apre il fuoco fuori dall'arco di tiro, e non costituisce un costo ulteriore. I cannoni su torretta che aprono il fuoco al di fuori dell'arco di tiro, con un'azione di opportunità o un'azione comando utilizzando Carte, non necessita di pagare un supplemento di 1AP/CAP.

Nota dell'Autore: la maggior parte dei carri armati restringevano l'azione di fuoco della torretta all'interno di un raggio di 120° dell'arco di rotazione frontale. Se un carro armato veniva minacciato da un nemico, l'equipaggio avrebbe cercato di far fronte alla minaccia, offrendo al nemico la parte più piccola e più blindata del carro, proteggendo i cingoli. Spesso la giusta tattica veniva vanificata dallo stress psicologico e dal panico di prendere colpi sul fianco.

I Cannoni Semoventi (SPGs) erano cannoni da campo montati sulla scocca di un carro. Non avendo torretta, essi avevano una capacità di puntamento orizzontale limitata, costringendo il carro ad intere rotazioni per mantenere il bersaglio. Questo rendeva di difficile acquisizione un bersaglio in movimento a differenza di un carro armato. Queste conseguenze del combattimento sono state comprese nelle meccaniche del gioco, evitando una eccessiva complicazione circa le regole delle torrette.

La velocità di rotazione, l'addestramento degli equipaggi e la velocità di reazione, la visibilità di comando e le capacità di puntamento sono calcolati nel costo in AP per aprire il fuoco per ogni tipo di unità. Infine, gli SPGs dovranno impiegare una azione di rotazione separata, per aprire il fuoco al di fuori del proprio arco di tiro.



15.6 Veicoli come copertura

Tutti i veicoli offrono +1 DM per veicolo a tutte le squadre di fanteria non trasportata presente nello stesso esagono. Le squadre non devono muoversi con cautela.

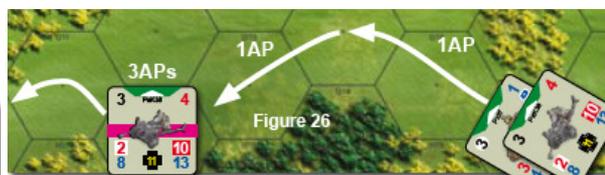
Es: Una squadra di fucilieri e un carro armato fanno movimento di gruppo avanzando verso una postazione nemica. La squadra non è trasportata, per cui va posta sotto il carro armato, ad indicare che lo seguono, ricevendo un +1 DM dalla copertura del carro.

16.0 Camion

I camion rappresentano i veicoli designati a trasportare altre unità e rifornimenti attraverso il sistema stradale. I camion riportano un costo movimento verde che li rende particolarmente adatti sulle strade.

I camion hanno -2FP, un raggio di azione di 0 e possono impegnarsi debolmente in CC.

I veicoli su ruote che penetrano un esagono strada con altri veicoli già presenti, devono pagare +1 AP supplementare di movimento, per veicolo. Questo simula la congestione stradale.



Es: Figura 26. Un PzIIIf trainando un Cannone PaK38 muove con azione di gruppo due esagoni di terreno aperto per 1 AP. Il PzIIIf si muove di altri 2 esagoni per un 1 AP supplementare, sgancia il cannone per 4 APs, e si sposta ancora una volta. Il cannone e il PzIIIf sono entrambi contrassegnati come esausti. (Per questi esempi, il Sovietico passa tra ogni azione tedesca.)

Es: Un APC tedesco 251 / 1 che con azione di gruppo trasporta una squadra di fanteria, muove vicino una squadra di fucilieri sovietica, per 1 AP. L'APC apre il fuoco per 2 APs e colpisce il sovietico. Poi scarica la fanteria tedesca per 1AP e per la successiva azione di gruppo, le unità aprono il fuoco contro il Sovietico per 2 APs.

Es: Un camion Opel ha trainato un cannone PaK38 nell'ultimo round, ma non lo ha sganciato. Adesso il giocatore inizia il suo nuovo round sganciando il cannone per 4 CAPs e poi porta via il camion.

Il cannone resta pronto e può ancora essere attivato nei round successivi in piena efficienza.

16.1 Semicingolati da trasporto (APC)

Gli APC rappresentano i veicoli destinati a trasportare e proteggere altre unità. Tutte le unità trasportate da un APC, con un +2 su scudo rosso, ricevono un +2 DM.

Cannoni trainati e unità mortaio ricevono questo bonus allo stesso modo, dal momento che il relativo equipaggio viaggia a bordo dell'APC. Si applicano tutte le regole valide per il trasporto.

Il fuoco subito da un APC va risolto simultaneamente contro l'APC e tutte le unità trasportate. Gli attacchi vanno risolti singolarmente per ogni unità. Se l'APC viene distrutto, le unità trasportate beneficiano di +2DM per tutta la durata dell'attacco.



16.2 unità anticarro e cannoni di fanteria

Queste unità rappresentano team di 2-6 uomini con armi anticarro o cannoni di fanteria, che sparano proiettili capaci di perforare corazze o ad alto potenziale esplosivo.

Note del'Autore: i cannoni hanno un DR frontale blu perché l'equipaggio è protetto dalla protezione in acciaio del cannone. Tuttavia, l'equipaggio rimane esposto e dunque vulnerabile agli attacchi non frontali.



17.0 Carico, trasporto e scarico unità

Tutti i veicoli possono trasportare una unità a piedi, o trainare un cannone o un veicolo immobilizzato (14.1).

Caricare, trasportare e scaricare unità richiede un movimento il gruppo (9.1.1). Il veicolo muove nel medesimo esagono dell'unità da trasportare e utilizza un'azione di gruppo, pagando il costo movimento in terreno aperto dell'unità che deve essere caricata.

Siccome trasportata, l'unità viene posta sulla **parte superiore** del veicolo, rivolta nella medesima direzione.

Unità trasportate non ricevono copertura dal veicolo che li trasporta (eccezione - 16.1 APC). Un veicolo non sopporta malus di movimento per l'azione di carico. Una unità trasportata **non può aprire il fuoco**; deve prima essere scaricata.

17.1 Sparare a unità trasportate

Il fuoco subito viene risolto contemporaneamente contro il veicolo e il DRs non frontale di ogni unità trasportata. I lanci d'attacco vanno risolti singolarmente per ogni unità. Sia il veicolo che le unità trasportate ricevono il modificatore dell'esagono di terreno su cui insistono. Se il veicolo che trasporta viene distrutto, ogni unità superstita va piazzata sulla mappa, nella stessa direzione che il veicolo aveva al momento della distruzione. Le unità trasportate non subiscono ulteriori danni se il veicolo viene distrutto.

Es: Figura 27. Un APC 251 / 1 tedesco, che trasporta una squadra di fanteria con movimento di gruppo, muove da sud e ha 5 APs disponibili.

Il sovietico passa.

Il tedesco scarica la fanteria per 1AP.

Il 57mmAT sovietico ruota nell'esagono

verso la nuova minaccia per 1CAP.

La squadra tedesca muove nella casa di

legno per 2 APs.

Il Sovietico attiva il

cannone 57mm AT e spara al carro PZIIIh, mancando il bersaglio. L'APC indietreggia per sottrarsi alla LOS

nemica per 2 APs e il tedesco termina l'attivazione e

segna come esausti sia l'APC che la fanteria.



Nella Figura 28, il sovietico opta per lo stallo, pagando 1 AP dei restanti 2 APs a disposizione del cannone AT. Il tedesco attiva il carro PzIIIh e si sposta in avanti ingaggiando il 57mmAT in corpo a corpo.

I sovietici non possono reagire fin quando il carro termina il suo movimento di 2 esagoni per 1 AP in terreno aperto, piazzandosi nello stesso esagono. Il Sovietico passa e segna il cannone

come esausto. Il combattimento corpo a corpo utilizza sempre il DR non frontale del difensore, che nel caso del cannone 57mmAT è un 10 rosso. Il PzIII ha un 8 FP per il combattimento ravvicinato (4 FP rosso + 4 come modificatore per CC). Il carro necessita di un 2 per colpire. Lancia un 9 per 2 colpi e distrugge il cannone. Il counter del cannone 57mmAT viene posto nel primo spazio libero nella colonna CAP sovietica. Il PzIIIh viene contrassegnato come esausto e il tedesco riceve un punto vittoria.

Nella Figura 29, il sovietico attiva la squadra fucilieri. Opta di giocare la carta per recuperarsi per 2 APs, e rimuove il colpo subito.

Il tedesco apre il fuoco a corto raggio contro i fucilieri, ma non colpisce e segna come esausto il carro. I fucilieri sovietici muovono sul carro per 1AP. Il carro apre il fuoco per 3CAPs e attacca in CC con 8 FP. Il Sovietico ha solo un 11 DV. Il Tedesco tira un 2 e manca! I fucilieri hanno un 4 AV (0 FP blu + 4FP per modificatore CC). Il Sovietico modifica il suo lancio con 1 CAP, necessita di un 9 per colpire e ci riesce! Il carro pesca un danno al cannone che viene disabilitato e la squadra sovietica resta con 0 AP disponibili e viene segnata come esausta. Il tedesco è il giocatore attivo, ma non può più aprire il fuoco col carro alla squadra di fanteria, dal momento che ha la FP rossa disattivata. Invece, opta per una carta comando e muove di un esagono indietro, lungo la strada.

Nella Figura 30, il sovietico attiva il SMG, e si sposta avanti di un esagono. Il tedesco passa. L'SMG spara a corto raggio contro la fanteria tedesca con un 8AV (+ 5FP + 3FP per bonus corto raggio).

Il tedesco si trova in un edificio di legno, così ha un 13 DV. L'SMG tira un 7 e colpisce il tedesco. Il Tedesco passa di nuovo. L'SMG spende altri 3APs, per aprire il fuoco ancora, distrugge



la squadra di fanteria, riceve un punto vittoria e segna l'SMG come esausto.

La squadra tedesca distrutta viene posta nel primo spazio libero nella colonna CAP tedesca. La Germania passa, seguita dal Sovietico. Il round termina. Si comincia un nuovo round dalla procedura pre-round.

Ora si è pronti per giocare gli scenari 7 e 8.



Sezione 5

Questa sezione introduce fortificazioni e ostacoli.

18.0 Fortificazioni e ostacoli

Le fortificazioni comprendono difese improvvisate, trincee, terrapieni per cannoni e bunker. Gli ostacoli includono il filo spinato, fossati anticarro e mine antiuomo. Tutti sono rappresentati da counter collocati sulla mappa. Non più di 1 fortificazione e ostacolo **per ciascun tipo** può insistere in un esagono, fatta eccezione per difese improvvisate.

Quando una unità occupa una fortificazione, va posta sotto il counter della fortificazione e riceve il beneficio in DM del terreno e il DM della fortificazione in modo cumulativo. In situazioni di combattimento ravvicinato, il beneficio della fortificazioni torna a beneficio di tutte le unità che occupano l'esagono. (Questo include gli attaccanti se riescono ad entrare nella fortificazione.) Fortificazioni e ostacoli non bloccano la LOS.

18.1 Difese improvvisate

I counter di difese improvvisate possono essere collocati su qualsiasi terreno, compresi gli edifici (a rappresentare la fortificazione di una posizione). Una difesa improvvisata può essere prevista dal setup dello scenario, implementata da una carta azione, o da **unità a piedi soltanto**, per un costo di 7 APs.

Una difesa improvvisata può essere occupata soltanto dall'unità che la costruisce e va rimossa quando l'unità ruota, si muove o viene uccisa. Il relativo counter viene posizionato sopra l'unità che ha preparato la difesa e aggiunge un +1 DM al DR dell'unità. Più postazioni del genere possono essere costruite da più unità in uno stesso esagono, ma solo una difesa può essere posta su ogni singola unità. È possibile costruire tante postazioni quanti i counter disponibili nel gioco.



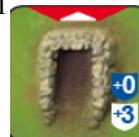
18.2 Trincee, terrapieni per cannoni e bunker

Uno scenario prevede nel setup una trincea, o una postazione interrata per cannone e bunker con relativi counter sulla mappa. Queste postazioni non possono essere costruite nel corso di una partita, se non previsto dallo scenario. Il DR delle unità sotto questi counter viene incrementato del valore indicato sul basso a destra del counter stesso, oltre a qualsiasi altro modificatore offerto dal terreno.

Una trincea può essere utilizzata da tutte le squadre di fanteria, ma non da veicoli o cannoni. I veicoli su ruote non possono percorrere esagoni di trincea e il counter è contrassegnato come tale con il simbolo di impedimento verde, in alto sulla destra. Le unità in trincea possono avere il fronte e, successivamente aprire il fuoco in qualsiasi direzione e ricevono un +2 DM rosso da tutte le direzioni. Un numero illimitato di unità possono essere poste in una trincea.



I terrapieni per i cannoni offrono un +3 DM blu frontale, nessun DM non frontale, e possono essere utilizzati da cannoni anticarro, cannoni di fanteria e artiglieria.



Alcuni scenari consentono l'utilizzo dei terrapieni anche ai veicoli. I terrapieni hanno un fronte rosso, quindi non possono essere mossi durante il gioco. Unità all'interno di un terrapieno possono orientarsi in qualunque direzione, ma il bonus dipende dal fronte del terrapieno, piuttosto che dell'unità. Un illimitato numero di unità può trovarsi in un terrapieno.

Es: Un cannone tedesco PaK 40 ha il medesimo orientamento col terrapieno in cui insiste. Un T-34 affianca il cannone, così il Pak 40 ruota per 1 CAP. Il T-34 apre il fuoco contro un 13DR blu frontale del Paks. Il cannone non riceve alcun DM bonus per il terrapieno, perché il T-34 spara attraverso il fianco della postazione.

Un bunker può essere occupato da qualsiasi unità a piedi, incluse squadre anti-tank, etc. I bunker hanno un fronte rosso, quindi non possono muoversi durante il gioco. Le unità al di fuori dell'arco di tiro del bunker, non sono in LOS e non possono essere viste dall'unità che occupa il bunker. Un numero illimitato di unità può trovarsi in un bunker. I Bunker hanno un rating di difesa frontale nero che aggiunge DM sia contro FP blu che rosso frontale, sia contro qualsiasi colpo proveniente da mortaio /artiglieria. Il più piccolo valore di difesa secondario sullo scudo, è il DM che il bunker aggiunge a difesa delle unità per il fuoco (non di mortaio/ artiglieria) proveniente di fianco.



Es: Per il bunker mostrato, una squadra di fucilieri aggiunge +5 DM al proprio 11DR non frontale, per un 16DV totale, contro qualsiasi fuoco proveniente da artiglieria / mortaio.

Es: la stessa squadra aggiunge un +5 DM al suo 12 DR frontale, per un 17 DV totale, contro fuoco frontale diretto proveniente da carri armati, squadre di fanteria, etc. Se, invece, vengono puntati dal fianco del bunker, avrebbero un 13 DV rosso (+ 11DR +2 DM di modificatore del bunker).

Dopo aver mosso in un esagono trincea, terrapieno o bunker, una unità deve implementare un'ulteriore azione al costo di 1 AP per occupare la fortificazione. Unità che assaltano una fortificazione in CC, possono tentare di occupare o lasciare la fortificazione con una normale azione al costo di 1 AP. Le unità devono pagare 1 AP se vogliono uscire da una fortificazione senza lasciare l'esagono, e possono ruotare liberamente nell'ambito di questa azione. Le unità possono uscire da un fortificazione senza costi aggiuntivi nell'ambito di un'azione di movimento che li porta fuori dall'esagono.

18.3 Fossati anti-tank

Due overlays di mappa riportano dei fossati simili a trincee. Veicoli e cannoni non possono entrare in questi fossati anti-tank. Le squadre di fanteria possono

muovere in un fossato anti-tank con un costo aggiuntivo di 2 APs.

Nota dell'Autore: i fossati anti-tank non aggiungono alcun DM alla fanteria, perché troppo ripidi e profondi perché la fanteria possa appostarsi.

18.4 Filo spinato

Il filo spinato ostacola le unità a piedi che vogliono muovere in un esagono da qualsiasi direzione. Unità a piedi che desidera **entrare** in un esagono con filo spinato, deve:



1. Annunciare l'intenzione di muovere in un esagono con filo spinato.
2. Lanciare 1 d6 per determinare il costo aggiuntivo per il movimento.
3. Aggiungere la penalità così determinata, al normale costo del movimento che il terreno richiede.

Se dopo il lancio per determinare la penalità, una unità attivata non ha i punti APs / CAP necessari per muovere nell'esagono col filo spinato o se il giocatore non intende pagare i punti supplementari, l'unità perde tutti i suoi AP disponibili che rimangono. Questo tentativo conta come un'azione. Le unità attivate possono ancora adottare ulteriori azioni utilizzando CAPs o carte.

Es: Una squadra tedesca di fucilieri occupa un esagono aperto con filo spinato. Una squadra sovietica desidera muovere nell'esagono al fine di impegnarsi in un combattimento ravvicinato. Il sovietico ha 4 APs e 2 CAPs disponibili. Annuncia la sua intenzione, lancia 1d6, ottiene 4 e così occorrono 5 APs totali per muovere nell'esagono col filo spinato dove insiste l'unità tedesca (il 4 lanciato + 1 AP per costo movimento su terreno aperto). Il Sovietico può sia pagare 4APs + 1CAP e muoversi nell'esagono oppure non muoversi e perdere i suoi 4 APs rimanenti.

Unità cingolate con valori blu di movimento devono pagare un supplemento di 2 APs per il movimento in un esagono con filo spinato. Il filo spinato viene distrutto automaticamente e rimosso, quando una unità cingolata con valore di movimento blu si sposta nell'esagono.

Le unità su ruote verdi non possono entrare in un esagono con filo spinato.

Il filo spinato può essere posto in qualsiasi esagono durante il setup e non può essere posto o rimosso durante il gioco, se non richiesto da speciali regole dello scenario. Il filo spinato può essere distrutto con un attacco pari o superiore a 15 DR rosso, stampato nell'angolo in basso a destra del relativo counter. Il DR del filo spinato viene modificato dal DM previsto di ogni tipo di terreno. Un attacco subito viene risolto simultaneamente contro il filo e altre unità nell'esagono. Tutte le unità possono ingaggiare un CC col filo spinato anche se ci sono unità nemiche presenti nell'esagono.

18.5 Campi minati

Le mine possono essere poste in qualsiasi esagono, visibili o nascoste, come specificato dallo scenario. Se si muove su una mina nascosta, si piazza un counter



nell'esagono. Le mine attaccano nemici e unità amiche subito dopo che una unità muove in un esagono minato o sviluppa **qualsiasi** altra azione come aprire il fuoco, recuperare o essere presa di mira da fuoco di artiglieria fuori mappa. Unità che muovono fuori un esagono minato non incorrono nelle mine. Se una nuova unità muove in un esagono minato, dove esiste già una unità, solo la nuova unità incorre nelle mine.

- mine con un numero blu esplodono contro veicoli con valori movimento blu o verde.
- mine con un numero rosso esplodono contro le unità con valore di movimento rosso.
- mine con un numero nero esplodono contro tutte le unità.

Quando una unità muove su una mina ed esplose, si lanciano 2 d6. Con un risultato pari o superiore rispetto al numero blu, indicato sotto al centro del counter, l'unità è colpita. Con un risultato più grande di 4 al numero indicato, l'unità è distrutta. Un giocatore può modificare il tiro di dado con i CAP. I DM dei terreni e delle fortificazioni non hanno effetto con le mine.

Es: Una mina con un numero blu è efficace solo contro i veicoli. Le unità di fanteria non subiscono conseguenze quando muovono su tali mine.

Un campo minato può essere bonificato con colpi di artiglieria / mortaio o da un attacco in CC di fanteria contro il 15 DR rosso (che è stampato nell'angolo in basso a destra del counter) più eventuali DM previsti dal terreno. Le mine agiscono contro tutti, amici e nemici, allo stesso modo.

18.6 Distruzione di fortificazioni e ostacoli

Fortificazioni ed ostacoli con un 15 DR rosso, nell'angolo in basso a destra del proprio counter, possono essere distrutte. Il DR di una fortificazione e di un ostacolo viene modificato dal DM di qualsiasi terreno, come bosco o fumogeni. Quando colpite, vanno rimosse dal gioco. Per quanto riguarda gli attacchi contro unità dentro una fortificazione, il fuoco subito va risolto contemporaneamente contro la fortificazione e le unità al suo interno. Gli attacchi vanno risolti singolarmente per la fortificazione e ciascuna unità. Se la fortificazione viene distrutta, le unità continuano a ricevere il DM per la fortificazione per tutta la durata dell'attacco. Unità all'interno di una fortificazione si difendono con il proprio DR non frontale contro attacchi che provengono di fianco o attacchi di artiglieria / mortaio e CC, come da regolamento. È possibile attaccare una fortificazione o un ostacolo che non ospita unità, nel tentativo di distruggerlo.

Es: una artiglieria sovietica con un 6 FP rosso spara a 2 unità fucilieri dentro un bunker con 15 DV e un 5 DM nero. L'artiglieria tira un 10 per un totale di 16 AV e il bunker viene rimosso. Il Sovietico tira un 14 AV contro un 16 DV della prima squadra fucilieri (11 DR per il fianco + 5 DM per il bunker) e fallisce. Contro la seconda squadra, lancia un 12 AV e fallisce ancora.

Ora si è pronti per giocare lo scenario 9.

Sezione 6

Questa sezione introduce altre unità e regole per giocare in solitario o in più di 2 giocatori.

19.0 Genieri

I genieri sono squadre appositamente addestrate per assaltare le posizioni nemiche. Si comportano esattamente come le altre squadre di fanteria, fatta eccezione per le seguenti abilità:

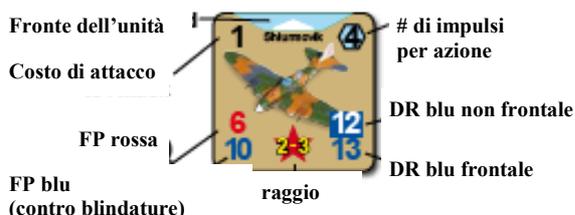
- I genieri rivelano le mine nascoste ma non sferrano un attacco per questo.
- I genieri possono lanciare un +2 DM per fumogeni fino a 1 esagono di distanza per 3APs.



20.0 Aerei

Nota dell'Autore: i bombardamenti in picchiata e gli attacchi aerei, sia tedeschi che sovietici, furono devastanti per le unità di terra, durante la battaglia di Kursk. I tedeschi utilizzarono i loro velivoli come l'artiglieria, per individuare-bombardare molte roccaforti sovietiche. I sovietici utilizzarono i propri Shturmoviks per distruggere i carri pesanti tedeschi con facilità. Entrambe le fazioni avevano aerei dotati di mitragliatrici automatiche di 30 e 37 millimetri. Gli aerei miravano le parti meno protette e il motore dei tank nemici, per far saltare in aria anche il più potente dei carri armati. Ad esempio, il temuto carro tedesco Panther D era protetto da 106 millimetri di armatura della torretta frontale, ma solo da 16 millimetri di armatura superiore! Non c'è da stupirsi che le tempeste di acciaio provenienti dall'alto erano tanto temute!

Gli aerei cominciano e terminano le loro attivazioni sempre fuori mappa. Un aereo attivato muove sulla mappa, secondo quanto previsto dallo scenario, a qualsiasi altitudine scelta dal giocatore. Quando un aereo viene attivato, riceve 7 APs come qualsiasi altra unità. Un'azione aerea consiste in un numero di impulsi come indicato nell'esagono blu, nell'angolo alto destro del counter. Ogni impulso permette all'aereo di muovere un esagono, ruotare un lato di esagono, modificare un livello di altitudine o condurre un attacco. Ciascuna sequenza di azione è costituita da una combinazione di questi impulsi, fino al numero totale posto nell'esagono blu nell'angolo alto destro del counter, al costo di 1 AP. Il giocatore deve pagare un 1 AP addizionale per ogni impulso di attacco implementato.



Il primo impulso in una sequenza d'azione deve essere un movimento in avanti. Un aereo può muovere in avanti in uno qualsiasi dei tre esagoni nel proprio arco di fronte. Gli aerei possono attaccare una volta o ruotare solo 1 lato di esagono **dopo** aver mosso in avanti.

Un aereo **non può** muovere avanti di un esagono, poi ruotare e attaccare. La combinazione di impulsi va considerata una azione e solo dopo aver eseguito tutti gli impulsi, un avversario può reagire.

Es: Il Shturmovik dispone di quattro impulsi per ogni azione e muove avanti di 1 esagono, ruota un lato di esagono, muove in avanti ancora un altro esagono e ruota di un lato di esagono, tutto per 1 AP.

L'avversario passa. Quindi l'aereo muove in avanti di due esagoni, attacca una volta e muove in avanti per un costo totale di 2 APs (1 AP per la combinazione dei 4 impulsi e 1 AP per l'attacco). L'avversario passa. Per l'azione successiva, il velivolo non aprire il fuoco subito, ma deve prima andare avanti di un esagono.

Gli aerei si comportano come qualsiasi altra unità e un giocatore può inframmezzare le relative azioni con azioni implementate da altre unità. Non è possibile giocare lo stallo con gli aerei o intraprendere azioni di gruppo (incluso altri aerei), ma si possono implementare azioni comando. A meno che non si implementi una azione comando, un aereo esausto deve muoversi in linea retta fuori dalla mappa, senza cambiamento di altitudine o direzionale. Un aereo muove fuori dalla mappa senza alcun costo, implementando un'azione che muova l'aereo di un numero di esagoni uguale al suo numero di impulso. Ma una volta che un'azione movimento senza costi è stata implementata, il giocatore non può più intraprendere azioni comando con l'aereo esausto. Un aereo non può rientrare nella mappa se lascia la mappa stessa per qualsiasi ragione, anche se dispone ancora di AP. Le Carte Azioni non possono essere implementate da aeroplani.

Gli aerei possono essere colpiti da unità che hanno un cerchio blu sotto la propria FP.

Lo scontro va risolto allo stesso modo che per le unità di terra, compresi i modificatori riguardanti il raggio d'azione.

Es: l'APC 251-17 è equipaggiato di un cannone FlaK 38 antiaereo da 2 cm, che attacca con un 4 FP blu. Se un aereo è situato in un esagono adiacente, l'ATP 251-17 otterrebbe un bonus di 3FP per attacco a distanza ravvicinata.

Se un aereo prende un colpo, non può più attaccare e deve volare fuori mappa. Gli aerei non ricevono alcun segnalino di colpo subito. Un aereo colpito può ancora manovrare. Un secondo colpo distrugge il velivolo.



20.1 Altitudine

Gli aerei possono volare ad altitudini diverse. L'altezza di un velivolo è rappresentata da counter di altitudine, posti sotto il velivolo. Un aeroplano che vola senza counter di quota sta volando a bassa quota, che di solito è inferiore ai 50 metri. Ogni counter aumenta di 50 metri l'altitudine e riduce la potenza di fuoco per attacco a terra di 1FP e aumenta la sua difesa di +1 DR. Gli aerei possono cambiare la propria altitudine di un livello, superiore o inferiore, per esagono mosso.



Cambiare altitudine impegna un impulso. Ogni incremento (non decremento) di altitudine costa 1 AP extra.

Es: lo Shturmovik mostrato, per volare ad un'altitudine di 150 metri, necessita di 2 counter altitudine. Questi counter abbassano a 4 FP rossa e 8 FP blu la potenza di fuoco dello Shturmovik e aumenta la sua difesa ad un 14 DR blu non frontale e 15 DR frontale.



20.2 Combattimenti aerei

Il raggio di azione degli aerei è 2-3 esagoni. Un aereo non può aprire il fuoco a obiettivi più vicini di 2 esagoni, ma può aprire il fuoco da più lontano. Per ogni esagono oltre i 3, la potenza di fuoco dell'aereo decresce di 1 FP, fino al doppio del raggio di azione.

Es: Uno Stuka ha un counter quota sotto di esso. Apre il fuoco contro un obiettivo con 6 DR rosso a 6 esagoni di distanza di fronte. Avrà una potenza effettiva di 2 FP rosso (6FP - 1FP per il counter altitudine - 3FP per i 3 esagoni oltre il raggio di azione di 3).

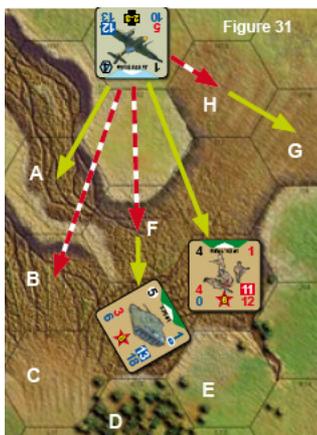
In aria, le unità con maggiore altitudine ricevono +1DM e +1 FP. Gli aerei non ricevono questo bonus contro le unità di terra.

20.3 LOS aerea

Le regole sugli esagoni ciechi si applicano agli attacchi aerei, indipendentemente dalla quota di volo (11.4). Gli aerei devono essere considerati al di sopra degli ostacoli a terra e in grado di vedere oltre le colline etc, senza considerare la propria altitudine. L'esagono direttamente dietro un qualsiasi ostacolo va considerato un esagono cieco.

Es: Figura 31. Uno Stuka apre il fuoco contro una profonda depressione. Gli esagoni A, B e F sono punti ciechi a causa della differenza di altezza L0 del terreno a L-1 della depressione. Lo Stuka non può aprire il fuoco contro H, perché sarebbe combattimento a corto raggio, vietato agli aerei. L'aereo può vedere sia il carro che la squadra di fucilieri sovietica. Può anche vedere gli esagoni C, D, ed E.

I fumogeni producono effetto sugli aerei, indipendentemente dall'altitudine. Unità nascoste sono rivelate dagli aerei, con le stesse modalità con cui sono rivelate unità di terra, non importa quale sia la quota del velivolo. Es: Una unità nascosta in un terreno aperto sarebbe avvistata da un aereo che passa entro 2 esagoni.



20.4 Bombe

Alcuni scenari permetteranno agli aerei di portare bombe. Un bombardamento costa come un qualsiasi attacco aereo e segue le stesse regole. L'unica differenza è che un aereo può sganciare quante bombe vuole per attacco. La potenza di fuoco FP delle bombe è influenzata dall'altitudine e dal raggio di azione, allo stesso modo di un attacco aereo regolare.



Es: Un Henschel Hs 129 B tedesco con 4 counter di bombe da 50kg a bordo, le sgancia su un bunker da un'altezza di 250 metri (avendo 4 counter altitudine) e a 3 esagoni di distanza. La potenza di fuoco delle bombe viene modificata a 2FP (6FP-4FP per l'altitudine) e ogni attacco (4) va risolto separatamente contro il bersaglio. L'aereo spende solo 1 AP aggiuntiva per sganciare le quattro bombe.

Alcuni scenari permetteranno il trasporto di bombe a grappolo antiuomo. Queste bombe a grappolo A-P vanno sganciate come normali bombe e quando colpiscono l'esagono bersaglio, sono sostituite sulla mappa con una mina con FP rosso.

21.0 Giocare con 3 o 4 giocatori

Alcuni scenari sono progettati per più di 2 giocatori. Ogni giocatore ha la propria scheda di riferimento e le proprie forze da comandare. Si gioca con tutti i giocatori di una fazione individualmente a turno, (contemporaneamente o consecutivamente, se le cose diventano troppo frenetiche).

Es: una fazione sviluppa il turno, quindi l'altra. Per esempio, prima il tedesco 1, poi il tedesco 2, quindi il sovietico 1 e poi il sovietico 2.

Il gioco simultaneo è raccomandato per scenari in cui le forze dei giocatori alleati non sono mescolati sulla mappa. I giocatori possono anche decidere all'inizio del gioco di alternare l'ordine di gioco.

Es: il tedesco 1 sviluppa il turno, poi il sovietico 1, poi il tedesco 2, quindi il sovietico 2.

Se i giocatori decidono di alternare l'ordine di gioco, allora ogni giocatore lancia per l'iniziativa individuale. Il lancio più alto gioca per primo, proseguendo il gioco alternandosi con gli avversari.

Quando 1 giocatore di entrambe le fazioni passano di fila, il turno finisce.

Es: Entrambi i giocatori sovietici passano. Poi uno dei tedeschi passa, mentre l'altro giocatore tedesco vorrebbe sviluppare l'azione. Purtroppo il turno termina per il passo del primo tedesco seguente il passo di 1 sovietico. Con meno di quattro giocatori in un gioco multi-player, un giocatore può assumere il comando di più di una forza. Sugeriamo di alternare i turni tra le forze.

Le carte non possono essere scambiate tra le forze di una stessa nazione.

Le condizioni di vittoria sono assegnate al giocatore che per primo consegue un obiettivo o si muove per primo in un esagono, quando si decide di giocare per una vittoria individuale invece che di una vittoria di gruppo.

21.1 Gioco in solitario

Quando si gioca una partita in solitario, si consiglia di utilizzare la regola facoltativa degli AP variabili (3.0.1).

21.2 Unità nascoste per gioco in solitario

Per ogni unità nascosta prevista dallo scenario, segnare due esagoni sulla mappa, per il probabile nascondiglio, con due monete. Porre l'unità da nascondere in un contenitore insieme ad un counter fittizio (il counter non deve essere richiesto dal gioco). Quando una unità nascosta deve entrare in gioco, il giocatore pesca un un counter a caso, per vedere se una unità è effettivamente lì esistente. Se il counter è quello fittizio, va scartato insieme alla moneta e il gioco continua.

Ex: Due unità potrebbero essere nascoste. Il giocatore segna 4 esagoni sulla mappa con delle monete e poi mette le due unità e due counter fittizi nel contenitore.

21.3 Equilibrare il gioco

Se una partita non è equilibrata, perché gli avversari hanno diversi livelli di esperienza, è possibile equilibrare il gioco aumentando di 1 o 2 CAP il livello di partenza del giocatore svantaggiato.

**Ora si è pronti per giocare i restanti scenari.
Buon divertimento!**

Note dell'Autore: benvenuti al secondo capitolo della serie Conflict of Heroes. Storms of Steel offre una esperienza tattica molto diversa da Awakening the Bear. Dopo due anni, da quando la Russia è stata invasa nel 1941, i carri tedeschi finalmente sono superiori a quelli dei sovietici. I nuovi carri armati Panther e Tiger sono dotati di una blindatura incredibile, con armi che potrebbero mettere fuori combattimento i carri nemici a distanza di oltre 2km! Così, invece di dover affrontare combattimenti ravvicinati, i tedeschi adesso devono individuare i carri russi da lontano. Sfortunatamente per i tedeschi, Kursk spesso non offre questa possibilità. I tedeschi non terranno conto delle loro tattiche che colpirono i russi con manovre veloci e attacchi avvolgenti dei Panzer. Invece, saranno risucchiati in una battaglia dove il nemico conosce la loro provenienza, e ha impiegato diversi mesi per approntare ostacoli, minare campi e costruire fortificazioni.

Abbiamo rappresentato le difficoltà che entrambi i fronti hanno incontrato in questa tremenda battaglia di massiccio fuoco di artiglieria, micidiali attacchi aerei e furiosi scontri di carri.

Era veramente una tempesta d'acciaio.

Abbiamo anche semplificato in modo significativo le regole e introdotto sottili miglioramenti. Il più grande cambiamento di gioco è che tutti i giocatori possono ora avere contemporaneamente una unità attivata.

Riteniamo che questo cambiamento apre possibilità di tattiche di contro-attacco e offre spunti alle capacità dei giocatori. Una versione aggiornata delle regole di Awakening the Bear, che tiene conto di queste modifiche è disponibile sul nostro sito web.

Voglio ringraziare i nostri amici di gioco online per le risposte date alle domande che i nuovi giocatori ponevano. Questo, in gran parte, ha contribuito alla vittoria dell'Origins Award 2009, per il miglior gioco da tavolo storico, dato a Awakening the Bear. Per i boardgame un premio simile agli Oscar per il cinema. Dobbiamo a voi giocatori questo successo.

Il sistema di regole di CoH è strutturato per essere molto aperto, in quanto è impossibile prevedere tutte le condizioni in un gioco con così tante variabili.

Se c'è difficoltà nelle interpretazioni di una regola, si prega di utilizzare **il buon senso** e giungere a un accordo amichevole su come risolvere la situazione con l'altro giocatore. Per questo motivo abbiamo riportato così tante note, in modo che possiate capire la logica che ha portato alla stesura della regola. Abbiamo anche una vasta sezione di Domande e Risposte pubblicata sul sito web. Se non si giunge ad alcuna conclusione è anche possibile inviare le proprie domande su Board Game Geek o Consimworld. Di solito c'è sempre qualcuno che risponde rapidamente.

Ricordate che lo spirito di questo gioco è quello di passare alcune piacevoli ore con gli amici, avendo una scusa per schernirli e ridicolizzarli! :)

Uwe Eickert - luglio 2009

Un ringraziamento speciale alle seguenti persone che hanno contribuito allo sviluppo del gioco. Apprezzo le numerose idee, le ore di ricerca storica e le stimolanti discussioni che abbiamo condiviso.

Nicholas Warcholak

(redazione regole e sviluppo del gioco)

Gunter Eickert

(gioco, regole e sviluppo scenari)

James Palmer

(editing regole e sviluppo)

Doug Ragan

(sviluppo delle regole da Mississauga, Canada)

John Hill, Bill Jaffe, Dana Lombardy

(sviluppo scenari)

Stephen Paschal

(artwork copertina originale, www.stephenpaschal.com)

Dave Schmid

(modelli di aerei, www.armamentsinminiature.com)

Anthony Foxwell (immagini dei counter)

L'ultima versione delle regole, video regole, FAQ, ulteriori scenari gratuiti e molto altro ancora sono disponibili all'indirizzo:

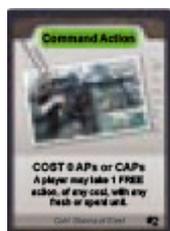
www.ConflictOfHeroes.com

o

www.Academy-Games.com

Sezione 7

Questa sezione presenta le Carte Azioni. Queste carte vanno giocate durante il turno di un giocatore. Le carte pagate con APs, vanno giocate sull'unità o sul gruppo di unità correntemente in attivazione, da cui è stato detratto il costo in AP. Carte senza costo o pagate solo con CAP possono essere giocare su qualsiasi unità sulla mappa.



Azione Comando (x12) Carta # 2

Come azione, qualsiasi gruppo o unità pronta o esausta può eseguire un'azione senza costo.



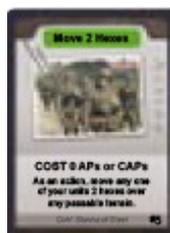
Auto Recupero (x 2) Carta # 3

Come azione, qualsiasi gruppo o unità pronta o esausta recupera immediatamente. Non può essere utilizzata per alcuni segnalini danni irreparabili utilizzati per i veicoli.



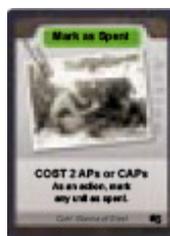
Tentativo di Recupero (x2) Carta # 4

Come azione, qualsiasi gruppo o unità pronta o esausta può tentare un recupero.



Muovere 2 esagoni (x 2) Carta # 5

Come azione, qualsiasi gruppo o unità pronta, esausta o nascosta può muovere 2 esagoni. Le regole sul movimento nascosto vanno applicate. Non può essere utilizzata per unità immobilizzate, bloccate o stordite. Eventuali campi minati minacciano il movimento. Non si può muovere in esagoni proibiti.



Segnare come esausta (x 2) Carta # 6

Come azione, capovolgere una unità nemica dalla parte esausta. L'unità coinvolta non potrà essere attivata o utilizzare AP fino al termine del turno. Potrà utilizzare CAP e Carte. La carta non va giocata su gruppi, unità fuori mappa o nascoste.



1 +d6 APs (x 2) Carta # 7

Come azione, un gruppo o una unità attivata può lanciare per AP aggiuntivi. Non può essere utilizzata su unità esauste. **Es. una unità attiva gioca la carta, paga 1 CAP, e lancia per ottenere APs aggiuntivi.**



+ 1 d6 CAPs (x 2) Carta # 8

Come azione, un gruppo o una unità attiva lancia 1 d6 per CAPs aggiuntivi. Aggiungere il risultato del dado ai CAP disponibili, che possono essere utilizzati anche da altre unità.



+ 2 Potenza di Fuoco (x2) Carta # 9

La carta va giocata durante un attacco. Giocare la carta non è un'azione. Può essere utilizzata da un gruppo.



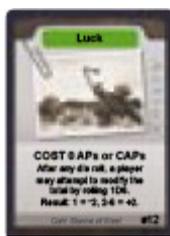
Doppia Azione (x 2) Carta # 10

Un giocatore può implementare 2 azioni in successione, evitando la reazione nemica. Giocare la carta non è un'azione. Il giocatore deve dichiarare di utilizzare la carta prima del primo attacco. Può essere utilizzata da un gruppo.



Difese improvvisate (x 2) Carta # 11

Come azione, un counter difesa improvvisata può essere messo su qualsiasi gruppo o unità pronta (incluso i veicoli). Non è possibile giocare la carta su unità in combattimento ravvicinato (cc).



Fortuna (x 2) Carta # 12

Si gioca la carta per cercare di influenzare il proprio risultato sul lancio dei dadi. Giocare la carta non è un'azione.



Cecchini (x 2) Carta # 13

Giocare come azione. L'avversario perde CAPs immediatamente e solo per il round in corso.
1 = 0 CAP; 2-3 = 1 CAP;
4-5 = 2 CAPs; 6 = 3 CAPs.



Impantanarsi (x 1) Carta # 20

Come azione, immobilizzare una qualsiasi unità pronta o esausta. Il segnalino va rimosso al termine del turno. La carta non si gioca su un gruppo.



Rivelare unità nascoste (x 2) Carta # 30

Come azione, scegliere una qualsiasi propria unità. L'avversario deve svelare tutte le unità nascoste entro 2 esagoni e in linea di vista dell'unità scelta.



Minare un campo (x2) Carta # 40

Come azione, qualsiasi unità di fanteria pronta o esausta può minare un esagono adiacente o il proprio, (utilizzando qualsiasi counter mina) ma non un esagono occupato da nemici. Le mine possono essere nascoste se fuori dalla LOS nemica, o poste da unità nascoste. Non è possibile minare un esagono dove è possibile un combattimento cc.



Bonifica campo minato (x 1) Carta # 41

Come azione, qualsiasi unità di fanteria pronta o esausta può rimuovere mine nel proprio esagono o entro 1 esagono dalla propria posizione. Non può essere giocata se in combattimento ravvicinato o da un gruppo.



Carica esplosiva (x 1)

È possibile attaccare con questa carta come azione o come descritto dallo scenario. Non può essere utilizzata ad un raggio di 1 o più alto.



Lanciafiamme (x 1)

È possibile attaccare con questa carta come azione. I modificatori del terreno e fumogeni non hanno effetto contro un lanciafiamme. Non può essere usato oltre il raggio di 1. Un gruppo non può utilizzare un lanciafiamme.



Granate extra (x 1)

È possibile attaccare con questa carta come azione. I modificatori del terreno restano validi. Un gruppo può utilizzare granate.



Mine magnetiche (x 1)

È possibile attaccare con questa carta solo veicoli e cannoni. I modificatori del terreno non si applicano. Un gruppo non può utilizzare mine magnetiche



Bombe Molotov (x 1)

È possibile attaccare con questa carta come azione. I modificatori del terreno restano validi. Un gruppo può utilizzare Molotov.



Mine anticarro (x 1)

È possibile attaccare con questa carta solo oggetti metallici come veicoli e cannoni. I modificatori del terreno non si applicano. Un gruppo può utilizzare le mine. È possibile minare un campo entro 1 esagono dalla propria posizione. Vanno applicate le stesse regole della carta # 40.



Artiglieria fuori mappa (OBA)

Le OBA sono risorse fuori mappa disponibili secondo lo scenario. Gli esagoni che saranno bersagliati sono riportati su ciascuna carta.



Artiglieria (OBA) tedesca

Howitzer leggero leFH18 (x 1)
Howitzer pesante sFH18 (x 1)
Razzi Nebelwerfer (x1)



Artiglieria (OBA) sovietica

122mm m38 Filed Howitzer (x 1)
152mm m36 Filed Howitzer (x 1)
Razzi Katyusha (x 1)



Marcia Forzata (x 1) Carta # V01

Giocata come azione sull'unità attivata. Tutti gli APs dell'unità vanno spesi come movimento, per il tempo in cui la carta è giocata.



Equipaggiamento migliore (x 1) Carta # V02

Assegnata ad un gruppo o ad una unità come indicato dallo scenario. Incrementa le capacità dell'unità e non conta come azione.



Morale alto (x 1) Carta # V03

Assegnata ad un gruppo o ad una unità come indicato dallo scenario. Se viene pescato un segnalino "impauriti", non va considerato come colpo subito in prima battuta.



Esperienza (x 1) Carta # V04

Assegnata ad un gruppo o ad una unità come indicato dallo scenario. Aumenta gli APs dell'unità durante l'attivazione da 7 a 11. Si applica anche in caso di regola 3.0.1.



Buona leadership (x 1) Carta # V05

Assegnata ad un gruppo o ad una unità come indicato dallo scenario. Si recupera automaticamente l'unità come azione.



Sangue e onore (x 1) Carta # V06

Giocarla quando una unità veterana viene eliminata l'avversario deve perdere l'unità che ha eliminato i veterani. Se i veterani sono uccisi da un gruppo, l'avversario deve scegliere una unità del gruppo.



Sesto senso (x 1) Carta # V07

Il giocatore sceglie se giocare la carta all'inizio o alla fine della azione. Può essere assegnata a fanteria o veicoli. La carta è comunque efficace se le regole del movimento cauto non sono in vigore.



Chiudere chiamata (x 1) Carta # V08

Quando viene risolto il fuoco di artiglieria, una unità in esagono bersaglio può muovere un esagono lontano dall'attacco dell'artiglieria.



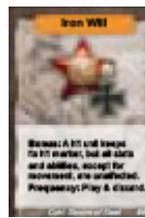
Ritirata strategica (x 1) Carta # V09

Assegnata ad un gruppo o ad una unità come indicato dallo scenario. Queste unità sono capaci di portarsi rapidamente fuori da situazioni pericolose.



Cattiva reputazione (x 1) Carta # V10

Un giocatore può aspettare fin dopo il lancio dell'iniziativa prima di giocare questa carta.



Saranno di ferro (x 1) Carta # V11

Annulare gli effetti di un colpo subito dall'unità, tranne per il movimento. Quando giocata, l'abilità resta efficace per tutto il tempo della attivazione o per qualsiasi altro tipo di azione dell'unità. La carta non vale come azione. **Es. una unità stordita può comunque sparare.**



Iniziativa extra (x 1) Carta # V12

Giocare questa carta e sviluppare una carta azione addizionale conta come una azione.



Azione nascosta (x 1) Carta # V13

Giocare questa carta prima di sviluppare l'azione con un qualsiasi tipo di unità nascosta. L'unità non è soggetta a nessun tipo di controllo di rilevamento (10.3). Giocare la carta non è una azione.



Combattimento duro (x 1) Carta # V14

Giocare questa carta dopo il lancio di dadi. Un dado può essere rilanciato. Giocare questa carta non è un'azione.



Sfruttamento del terreno (x 1)
Carta #V15

Assegnata ad un gruppo o ad una unità come indicato dallo scenario. Può essere assegnata a qualsiasi tipo di unità.



Avanzata (x 1) *Carta # V30*

La carta deve essere giocata prima del lancio di dadi. Giocare la carta non è un'azione.



Punteggio (x 1)

Uno scenario può indicare se la carta Punteggio va mischiata insieme al mazzo delle carte Azioni. Quando pescata, seguire le istruzioni fornite dallo scenario circa i punti. Pescare una nuova carta quando il punteggio è stato risolto.



Obiettivo 1-4 (x 4)

Si mischiano le carte Obiettivo e si estrae una a sorte. Questa carta normalmente assegna un obiettivo segreto al giocatore. La carta va rivelata alla fine del gioco.



Eventi dello Scenario (x 1)

Le carte evento vanno mischiate, alcune volte, con il mazzo delle carte Azioni e quando pescata implementare l'evento come indicato dallo scenario. Pescare una nuova carta quando l'evento viene risolto.



Termine del gioco (x 1)

La carta viene mischiata, alcune volte, con il mazzo delle carte azioni e quando pescata pone termine al gioco.

ABBREVIAZIONI

- | | | | |
|--------------|---|------------|--|
| 1D6 | 1 dado a 6 facce | DR | Rating di Difesa |
| 2D6 | 2 dadi a 6 facce | DV | Valore di difesa (DV = Dr + DM) |
| AA | Anti Aereo | FP | Potenza di Fuoco |
| APs | Punti Azione | HMG | Mitragliatrice Pesante |
| APC | Corazzati da Trasporto Truppe | LMG | Mitragliatrice Leggera |
| ATGun | Cannone Anticarro | LOS | Linea di Vista |
| AtB | Awakening the Bear (il Risveglio dell'Orso) | MG | Mitragliatrice |
| AV | Valore di Attacco (Av = FP + 2D6 + CAPs) | MMG | Mitragliatrice Media |
| CAPs | Punti Azioni Comando | OBA | Artiglieria Fuori Mappa |
| CC | Combattimento Corpo a Corpo | SMG | Mitragliatrice semileggera |
| CoH | Conflict of Heroes (Scontro di Eroi) | SoS | Storms of Steel! (Tempesta di Acciaio) |
| DM | Modificatore di Difesa | SPG | Cannone Semovente |



Infantry Squad '43 (x9) 1943-44
Ten man squad armed with rifles and a LMG crew.



Panzer Grenadier Squad (x9) 1943-45
Infantry attached to panzer (tank) formations and armed with two LMGs to lay down heavy suppressive fire.



Panzer Engineer Squad (x3) 1943-45
Specially trained units used to assault and destroy positions. Similar to pioneer units.



HMG 34 Squad (x1) 1939-43
A LMG 34 mounted on a tripod made the machine gun very lethal and accurate. Fired over 300 rounds/min.



HMG 42 Squad (x3) 1942-45
The modified version of the LMG 34, this HMG was feared for its long range lethality.



8cm Mortar Squad (x2) 1939-45
Three man crews manned these mortars which could fire indirectly. They replaced all 5cm mortars.



Sniper Squad (x2) 1941-45
Snipers were often camouflaged and carried semiautomatic rifles (Gewehr 41) with telescopic sights.



PaK38 5cm AT Gun (x1) 1941-45
This AT gun was too weak against the heavily armed T-34 and KV tanks and was useful only at short ranges.



PaK40 AT Gun(x1) 1942-45
The 7.5cm rounds finally gave the Germans a gun that could stand up to the Soviet tanks.



Opel Truck (x2) 1939-45
The southern army at Kursk was lucky to have a very mobile force, with trucks that carried supplies for the panzers.



SdKfz 251/1 APC (x9) 1939-45
Heavy duty armored troop transporter that could keep up with the tanks. Armed with two mounted LMG 34s.



SdKfz 251/2 APC (x2) 1940-45
Mounted an 8cm mortar. The 251 became very multi-purpose due to its excellent performance.



SdKfz 251/9 APC (x2) 1942-45
Mounted a 7.5cm KwK 37L gun retrieved from upgunned PzIVs and was a useful infantry support weapon.



Panzer II 2cm L55 (x1) 1940-43
Mounting a 2cm L55 gun, tank was used as a command and observation tank.



Panzer III 5cm L60 (x5) 1942-43
The Pz III was an upgunned version of the Pz IIIh, retrofitted with a longer barrel and higher velocity 5cm gun.



Panzer III 7.5cm L24 (x1) 1943-45
As the PzIII lost its value, many were converted to infantry support tanks similar to the Pz IVe.



Panzer IV 7.5cm L24 (x1) 1939-43
An infantry support tank that sported a short 7.5cm barrel effective against soft targets only.



Panzer IV 7.5cm L43 (x1) 1942-43
Upgraded to a 7.5cm anti-tank gun, making it the new main battle tank for the Germans, replacing the aging PzIIIs.



Panzer IV 7.5cm L48 (x4) 1943-45
This main battle tank added a new gun, better sighting optics, and stand-off side armor skirts.



Panther D 7.5cm L70 (x5) 1943-44
The Panther was one of the best all around tanks built by the Germans though it was plagued by transmission problems at Kursk.



Tiger 1e 8.8cm L56 (x4) 1942-44
This was the most advanced tank built by the Germans. It was feared for its powerful anti-tank gun and accuracy.



T-34b Captured Tank (x2) 1939-43
The Germans thrived on captured equipment. These T-34s were outfitted with radio communications.



StuG III 7.5cm L48 (x3) 1939-43
This self propelled anti-tank gun had a low silhouette and strong armor. It had no bow machine gun until a later model.



Marder II PaK40 (x1) 1942-43
Anti-tank guns were mounted on old tank hulls to create self propelled guns. Small size and stealth gave these SPGs excellent ambush capabilities.



Marder III PaK40 (x1) 1942-45
The open hull design gave this SPG's crew much room and an excellent view, but they were vulnerable to enemy fire.



Marder III PaK40 (x1) 1943-45
The anti-tank gun was mounted on the back of the hull for better recoil control.



Stuka Ju87d (x1) 1943-45
One of the best known dive bombers of the war, this infantry support plane carried 3cm cannons or bombs.



Henschel Hs129b (x1) 1942-44
Armed with 2cm or 3cm cannons, this plane was designed specifically for ground attacks and tank hunting.



Panzer III 5cm L42 (x1) 1939-43
These tanks were under-gunned by this time in the war.



Panzer III Flam (x1) 1943-44
Twin flame projectors were run through the barrels of PzIIIs to make a very effective bunker busting flame thrower.

- | | | | |
|---|---|---|--|
|  | Rifle '41 Squad (x12) 1941-44
A squad of 10-11 men armed with bolt action Mosin-Nagant rifles and a Degtaryev (DP) light MG. |  | PTRD AT Rifle Squad (x4) 1939-45
The PTRD rifle had to be carried by 2 men and could not penetrate most tanks, but it was often the only AT alternative the Soviets had. |
|  | Rifle '43 Squad (x6) 1943-45
The '43 squad added another LMG for a total of two DP LMGs per squad. |  | 50mm Light Mortar (x2) 1939-43
The 50mm mortar proved to be too underpowered to have any great effect on the battlefield. |
|  | Maxim MMG Squad (x2) 1939-45
The model 1910 Maxim was heavy and cumbersome, but rugged and reliable. |  | 82mm Mortar (x3) 1939-45
Most heavily produced Soviet mortar. Some had wheels affixed to the base for easier movement. Could fire indirectly and fire smoke. |
|  | SMG Squad (x4) 1942-45
Men armed almost entirely with PPSH sub-machine guns developed for close combat house to house fighting. |  | 45mm Anti-Tank Gun (x5) 1939-45
Upgraded from the German PaK36, this gun was very versatile, firing armor-piercing and high-explosive ammo. |
|  | Sniper Squad (x2) 1941-45
Armed with customized M1891/30 bolt action rifles, the Soviet sniper was a feared unseen force. |  | 57LL ZiS-2 AT Gun (x2) 1943-45
The 57LL AT gun had a four meter long barrel that fired rounds at a very high velocity. |
|  | 76.2mm ZiS3 AT Gun (x4) 1939-43
The 76 AT gun did not have the muzzle velocity of the 57LL, but was used at Kursk because of its versatility. |  | T-34b 76.2mm F34 (x1) 1941-43
One of the best tanks of the war, this version of the T-34 was very spartan in order to increase production output. |
|  | GAZ Trucks (x4) 1939-43
A Ford copy manufactured in Russia, the GAZ 2x4 wheel truck was the workhorse for the Soviets. |  | T-34c 76.2mm F34 (x9) 1942-45
A more comfortable turret and commander's cupola was added to this version. |
|  | Churchill MkIII 6 pdr (x4) 1942-43
This English tank was sent to Russia thru the lend-lease program. It was originally designed to cross wide trenches and shelled terrain. |  | T-70 45mm m32/38 (x5) 1942-45
With only a 2 man crew, the commander was also the gunner and loader. |
|  | SU-76 76mm ZiS3 (x2) 1943-45
The Suka (SU) tank destroyer was not effective against the new German tanks, but was good against half-tracks and infantry. |  | M3 APC (x4) 1943-45
This American armored personnel carrier often carried the .50 cal. Browning HMG, an excellent AA gun (some units have AA capability). |
|  | SU-122 122mm M30 (x3) 1943-45
This assault gun was mounted on a T-34 hull and carried a 122mm field howitzer. |  | M3 Scout (x2) 1943-45
The American made M3A1 scout car could patrol, pull guns, and carry up to 7 men. It sported up to 3MGs for defense, including a .50 cal HMG. |
|  | SU-152 ML-20S (x2) 1943-45
The Soviet's answer to the new Tiger tanks, the SU-152 had excellent firepower, range, and armor. However, it carried very limited ammunition. |  | Shturmovik IL-2 (x1) 1942-45
The Ilyushin-2 Shturmovik ground attack plane carried two 37mm cannons with 50 rounds each. |
|  | KV1c Heavy Tank (x3) 1942-44
The most survivable serial-made tank at the beginning of the war, its thick armor was almost impenetrable. | | |

Nella pagina precedente tutte le unità tedesche. Sopra, le unità russe.