

Conflict of Heroes - Summary Sheet

Azioni possibili nei Turni

Un round è costituito da una serie di turni di gioco alternati tra due giocatori. Durante il turno di un giocatore, si può fare una azione o passare.

- **Attivazione Unità (APs):** Attivare un'unità non utilizzata ed effettuare azioni spendendo punti azione disponibili (APs). Un giocatore può attivare solamente un'unità ogni volta che è giocatore attivo (*eccezione attivazione di gruppo 9.1*). Capovolgere il segnalino unità attivata quando usata dopo aver speso tutti i suoi APs.
- **Azione di Opportunità:** Effettuare un'azione di opportunità con qualsiasi non utilizzata unità che non è attualmente attivata. Capovolgere l'unità quando usata, dopo che ha effettuato l'azione di opportunità.
- **Azione Comando (CAP):** Effettuare un'azione comando con qualsiasi unità usata, non usata, o al momento attivata, spendendo punti azione comando disponibili (CAPs). L'unità non è segnata usata dopo utilizzata con un'azione comando.
- **Carte Azione:** Giocare un'appropriata carta azione su un'unità usata, non usata, o al momento attivata. L'unità non è segnata come usata dopo aver giocato una carta azione.

Passare: Un giocatore può decidere di vedere cosa farà l'avversario e può passare invece di effettuare un'azione durante il suo turno. Passare non costa AP o CAP. Il turno di un giocatore finisce immediatamente quando passa e l'avversario diventa il giocatore attivo.

Stallo: Un'azione in cui le unità di un giocatore restano in attesa pagando un AP o un CAP.

Entrambi i giocatori possono avere le unità attivate allo stesso tempo.

I giocatori alternano i turni spendendo i loro AP delle unità attivate, effettuano azioni di comando (CAPs), azioni carte, o passano per l'intero round.

Termine del Round: non appena entrambi i giocatori passano in successione.

Punti Azione (APs) per costo di fuoco

Punti Azione (APs) per costo di fuoco indiretto

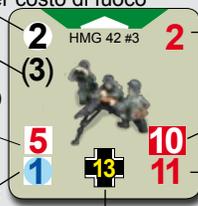
Potenza di Fuoco (FP) Esplosiva contro unità con DR rossa

Potenza di Fuoco (FP) Anti-carro contro unità con DR blu

Punti Azione (APs) per costo di fuoco

Potenza di Fuoco (FP) Esplosiva contro unità con DR rossa

Potenza di Fuoco (FP) Anticarro contro unità con DR blu



Raggio



Raggio

AP Costo di movimento
Capacità difensiva non frontale DR

Capacità difensiva frontale DR

AP Costo di movimento

Bonus x terreno aperto o strada

Capacità difensiva non frontale DR
Capacità difensiva frontale DR

Simboli Counters:

- **potenza di fuoco** ■ (FP) deve attaccare **un rating difesa** ■ (DR).
- **potenza di fuoco** ■ (FP) deve attaccare **un rating difesa** ■ (DR).
- **cerchio** ● sopra il costo di fuoco AP = Veicoli dotati di Torretta o armi su treppiedi. Possono sparare al di fuori del proprio arco di tiro per +1AP. Es: **2**
- **quadrato** ■ sopra FP = -2FP in combattimento ravvicinato. Es: **3**
- **cerchio** ● sopra FP = Può attaccare unità aeree. Es: **1**
- **quadrato** ■ sopra DR = veicoli con torretta aperta. La DR cambia da blu a rosso quando è attaccata da fuoco d'artiglieria o mortai e in CC da unità a piedi. Es: **12**
- **cerchio verde** simbolo ● = I veicoli su gomme con questo simbolo ricevono un bonus movimento su strada.
- **cingolo blu** simbolo ◐ = I veicoli cingolati con questo simbolo ricevono un bonus movimento per terreno aperto o su strada.
- **quadrato** ■ sopra il costo movimento = capacità anfibia. Es: **1**
- **stivale rosso** 👤 = indicatore bonus movimento unità a piedi.

Sequenza Pre-Turno

Capovolgere i counter dalla parte "pronta".

Fumogeni - ridurre o eliminare i counter fumo.

Ricomporre il n° dei CAPs - ridurre di 1 per ogni perdita.

Carte Azione - pescare una o più carte se richiesto.

Obb. Artiglieria fuori mappa - risoluzione nei rounds successivi

Risoluzione Obb. Art. fuori mappa - decisi nei precedenti rounds.

Preparazione dei Rinforzi - se richiesti dallo scenario.

Lanciare per l'iniziativa Round.

Combattimento

Valore d'Attacco (AV) AV = Potenza di fuoco (FP) + 2D6 + CAPs.

Valore di Difesa (DV) DV = Capacità difensiva (DR) + DM del terreno.

Combattimento AV ≥ DV = 1 Colpo.

AV ≥ DV + 4 = 2 Colpi. 2 colpi = unità distrutta.

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

Combattimento +4FP -2FP se il valore FP è scritto su sfondo bianco.

Ravvicinato (CC) In tutti i CC l'unità bersaglio difende con il DR non frontale.

Fuoco a Corto Raggio +3FP Se il bersaglio è ad 1 esagono di distanza.

Fuoco a Lungo Raggio -2FP Se il bersaglio è più lontano del raggio di azione, ma inferiore o uguale al doppio dello stesso.

Regole Generali

Punti Comando (CAPs) Tutti i lanci di dado possono essere modificati utilizzando max. **2 punti**.

Rally 5APs costo per ogni tentativo di Recupero

(Recupero o 2D6 ≥ rally # N° sul segnalino = Recupero riuscito.

Riorganizzazione) +1 come modificatore quando c'è copertura da terreno.

Le Montagne non offrono questo bonus.

+1 come modificatore per ogni unità sana nello stesso esagono.

Unità in un esagono con unità nemiche **non possono recuperare**.

Linea di Vista (LOS) Le unità non bloccano la LOS.

Bonus per Elevazione +1DM e +1FP

Unità

Arco di Fuoco Mezzi Corazzati +1AP per mezzi corazzati con torretta che fanno fuoco al di fuori del proprio arco di tiro.

Fuoco su Unità Trasportate Contemporaneamente contro il veicolo e il DRs non frontale di ogni unità trasportata. Lanci d'attacco su ogni singola unità.

Copertura Veicoli +1DM per veicoli che non trasportano squadre di fanteria.

Mortai Le unità bersaglio si difendono dai mortai con il DR non frontale. Unità bersaglio con DR non frontale non corazzato in un Bosco, che sono oggetto di fuoco da mortaio o OBA non ricevono il bonus di +2DM del bosco. Possono aprire il fuoco da esagoni Bosco e Edificio.

Unità Nascoste **Terreno aperto:** Rivelata se entro 2 esagoni un'unità nemica è in LOS. +6APs per muovere nascosta. Gli altri modificatori di movimento sono ignorati. **Terreno con copertura:** Rivelata se nello stesso esagono nemico o amico. +3APs per muovere nascosta. Gli altri modificatori di movimento sono ignorati.

Fortificazioni

Fortificazioni Il DM del Terreno si aggiunge al DM delle fortificazioni. In CC, i DM fortificazioni hanno effetto solo per i difensori.

Hasty Defense (Difese Improvvise) Solo 1 unità a piedi per ogni counter hasty defense. 7APs il costo per prepararle e installarle.

Trench (Trincee) Illimitate unità di fanteria in una trincea; possono sparare in ogni direzione.

Bunker Illimitate unità di fanteria in un bunker; hanno un arco di tiro.

Counters Vari

Mine Fields Blue attacca i veicoli, Rosso attacca le unità a piedi.

(Campi Minati) Nero attacca ambedue, i veicoli e le unità a piedi. Il DM del Terreno non ha effetto sugli attacchi dei Campi Minati

Smoke (Fumogeni) Un counter Fumogeno +2 DM o maggiore blocca tutte le LOS all'esagono successivo. Un counter Fumogeno +1 DM non blocca la LOS. Più counters Fumogeno forniscono un valore DMs cumulativo. I bonus DMs sono usufruibili dalle sole unità che risiedono nello stesso esagono dei counters fumogeno.

	Movimento Unità a Piedi (Fanteria)	Movimento Motorizzato su Ruote	Movimento Motorizzato su Cingoli	Modificatori Terreno DR	Blocco LOS?	Copertura Terreno	Commenti
MAPPA TERRENO							
Terreno aperto	+0 AP bonus per	+0 AP bonus per	+0 AP bonus per	+0 DM	NO	NO	Nota: i movimenti bonus su esagoni extra forniti dai simboli sono pari al numero dei simboli sui counters, e devono essere eseguiti sulla stessa tipologia di terreno. Unità possono muovere un esagono extra su terreno aperto per i simboli stivale o cingolato per ogni simbolo elencato sui counters.
Strada / Ponte	+0 AP bonus per	+0 AP bonus per	+0 AP bonus per	+0 DM	NO	NO	Strade e Ponti cancellano i costi di movimento e restrizioni di altri terreni. Unità possono muovere un esagono strada extra per i simboli stivale cingolato o ruota per ogni simbolo elencato sui counters.
Balka - Stretta (Crepacci)	+1 AP	NA	NA	+1 DM (Solo Fanteria)	NO	SI	+1DM per la Fanteria nell'esagono se la linea di fuoco attraversa un lato dell'esagono Balka Stretta (Crepacci).
Balka - Larga (Gole e Depressioni)	+0* AP	+0** AP	+0* AP	+0 DM	NO	NO	*La Fanteria può entrare e uscire dalle Balkas Larghe per un costo extra di +3AP, se invece accede dalle aperture non sopporta nessun costo extra. **Veicoli entrano e escono solo attraverso le aperture. Carri e Cannoni Anti-Carro possono aprire il fuoco su esagoni adiacenti a livello L0 ma non viceversa.
Edificio (Legno)	+1 AP	NA	+2 APs	+1 DM	SI	SI	
Edificio (Pietra)	+1 AP	NA	+3! APs	+2 DM	SI	SI	Veicoli trasportati devono tirare per l'immobilizzazione. 2D6 ≥ 6 è OK.
Cimitero	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	NO	SI	
Campo (Mais)	+1 AP	+0 AP	+0 AP bonus per	+0 DM	NO** (Fanteria)	SI*	*Mais conta come copertura nascosta da Giugno a Settembre. **Mais blocca tutte le LOS della Fanteria da Agosto a Settembre. Un'unità cingolata con simbolo sul counter può muovere un esagono di Mais extra.
Campo (Patate)	+0 AP bonus per	NA	+0 AP	+0 DM	NO	NO	Le unità con il simbolo stivale elencato sui counter possono muovere un esagono extra di campo di Patate.
Campo (Frutteto)	+0 AP bonus per	+2 APs	+1 AP	+1 DM	SI	SI	Le unità con il simbolo stivale elencato sui counter possono muovere un esagono extra di campo di Frutta.
Campo (Grano)	+0 AP bonus per	+0 AP bonus per	+0 AP bonus per	+0 DM	NO	SI*	*Grano conta come copertura nascosta da Giugno a Settembre. Unità con simbolo stivale o cingolato possono muovere un esagono extra. wheat hex per boot or tread symbol listed on their counter.
Palude	+2 APs	NA	+2! APs	+1 DM	NO	SI	Veicoli trasportati devono tirare per l'immobilizzazione. 2D6 ≥ 6 è OK.
Collina	+1 AP*	+1 AP*	+1 AP*	+1 DM	NO	NO	*Qualunque unità per muovere in collina aggiunge un costo di 1AP. Le unità ad un livello più alto rispetto alle unità nemiche ricevono +1DM e +1FP.
Collina (Ripida) (da L0 a L2)	+2 APs	NA	NA	+0 DM	NO	NO	Terreno ripido è quando sale di 2 livelli (L0->L2) tra due esagoni. Il Terreno ripido nega il bonus FP del corto raggio per le unità che fanno fuoco verso le unità al livello più alto.
Fossato Anti-Carro	+2 APs	NA	NA	+0 DM	NO	NO	
Muro	+1 AP	NA	+1 AP	+1 DM	NO	SI	Muri non forniscono copertura DM alle unità soggette al fuoco d'artiglieria o mortai. Aggiungono +1DM a tutte le unità se la linea di fuoco attraversa un lato di esagono Muro.
Acqua (Fiume/Lagho)	+4 APs	NA	NA*	-1 DM	NO	NO	Strade e Ponti cancellano i costi di movimento e restrizioni di altri terreni. *Veicoli Anfibi (con un quadrato blu sul costo di movimento) possono muovere in esagoni Acqua.
Acqua (Guado)	+1 AP	+1 AP	+1 AP	-1 DM	NO	NO	Guado cancella i costi di movimento e restrizioni di esagoni Fiume. Le unità possono attraversarlo per un costo di movimento extra di 1AP.
Boschetto	+0 AP bonus per	+2 APs	+1 AP	+1 DM	SI	SI	Unità possono muovere un esagono Boschetto extra per ogni simbolo stivale elencato sui counters.
Bosco	+1 AP	NA	+2 APs	+2 DM	SI	SI	Scoppio Fuoco Aereo = le unità Fanteria in un esagono Bosco sotto il fuoco d'artiglieria o mortai non ricevono il bonus di copertura +2DM.

COUNTERS DIFENSIVI E FORTIFICAZIONI								
Filo Spinato		+1D6* APs	NA	+2 AP	+0 DM	NO	NO	Unità a piedi aggiungono APs pari al risultato di 1D6 al normale costo di movimento del terreno. *Alcuni counters Filo Spinato non permettono nessun movimento alle unità a piedi.
Bunker		+1 AP (To Enter)	-	-	+4/5* DM	NO	SI	Illimitate unità allocate. Nell'esagono Bunker, la Fanteria, come azione separata dal costo di 1AP può entrare dentro il Bunker. I Veicoli possono entrare nell'esagono bunker ma non possono risiedere all'interno. I Mortai non possono fare fuoco dal interno del Bunker. *Il DM del Bunker varia a seconda del counter.
Gun Pit		+1 AP (To Enter)	+1 AP	+1 AP	+2/3* DM	NO	SI	Illimitate unità allocate. Le unità possono fare fuoco in ogni direzione. Un volta entrata nell'esagono, la Fanteria come azione separata dal costo di 1AP può entrare all'interno ricevendo il bonus in DM. *Il DM dei Terrapieni per Cannoni varia a seconda del counter e dal fronte del Terrapieno.
Difesa Improvvisata		+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	NO	SI	Una sola unità allocata. Il counter viene rimosso se l'unità muove o ruota.
Campo Minato e Mine		+0 AP	+0 AP	+0 AP	+0 DM	NO	NO	I Campi Minati attaccano quando un'unità entra nell'esagono, ruota o combatte in CC. Le Mine colpiscono un bersaglio, quando un giocatore tira 2D6 e il risultato è quello indicato o superiore sul counter.
Strada Bloccata		+0 AP	NA	+1D6 APs	+1 DM	NO	SI	Unità cingolate aggiungono 1D6 AP al costo normale di movimento del terreno.
Fumo +1DM		+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	NO	SI	I counters Fumo +1 DM vengono rimossi durante la sequenza Pre-Turno. +1DM a tutte le unità che fanno fuoco da e attraverso l'esagono.
Fumo +2DM		+0 AP	+0 AP	+0 AP	+2 DM	SI	SI	I counters Fumo +2DM vengono girati sul lato +1DM durante la sequenza Pre-turno. +2DM a tutte le unità che fanno fuoco da o terminano sull'esagono.
Trincea		+1 AP (To Enter)	NA	+0 AP	+2 DM (Solo Fanteria)	NO	SI	Illimitate unità allocate. I mortai possono fare fuoco dalle Trincee. Una volta entrati nell'esagono Trincea, le unità a piedi possono, come azione separata dal costo di +1AP entrare nella Trincea. Le unità possono fare fuoco in ogni direzione.
Veicoli		+0 AP	+1 AP (Solo Veicoli su Route)	+0 AP	+1 DM (Solo Fanteria)	NO	NO	I veicoli su Ruote che entrano su esagoni con altri veicoli pagano +1AP per ogni veicolo. Le unità a piedi non trasportate nello stesso esagono con un veicolo ricevono +1DM.

REGOLE MOVIMENTO								
Indietreggiare		+1 AP	+1 AP	+1 AP	-	-	-	Indietreggiare nel movimento nega ai Veicoli il bonus della strada e del terreno aperto. Indietreggiare nel movimento con le unità a piedi è considerato un "Movimento Cauto".
Opzionale - Penalità per le unità a piedi su Terreno senza copertura		+0 AP	-	-	-1 DM (Solo Fanteria)	-	-	Unità a piedi sono penalizzate di -1DM per il normale movimento in esagoni senza copertura.
Opzionale - Movimento con cautela		+1 AP	-	-	-0 DM (Solo Fanteria)	-	-	Il Movimento con Cautela (+1AP) annulla la penalità di -1DM che ricevono tutte le unità a piedi che muovono in un esagono, senza un modificatore di difesa (DM) da terreno o fortificazione.

I Modificatori Difensivi Sono Cumulabili. **NA** = Non Accessibile **# !** = Tirare per l'immobilizzazione **+# AP** = Costo aggiuntivo per il movimento delle unità.