

1. INTRODUZIONE

“Ambush!” è un gioco in solitario di livello tattico riguardo al combattimento uomo a uomo sul fronte occidentale nella Seconda Guerra Mondiale.

Vi sono rappresentate le azioni delle piccole unità in dettaglio e, per lo più, accuratamente.

Tuttavia, va detto che in una singola missione di “Ambush!” succedono più cose di quante non ne capitassero storicamente al soldato medio nel corso di un'intera battaglia.

Voi e la vostra squadra siete un gruppo di élite, che vive nelle proprie missioni una quantità straordinaria di combattimento e di avventure.

Dato che “Ambush!” è un solitario, la presenza dei tedeschi vi è nascosta finché non li trovate.

Per di più non sapete mai cosa faranno finché le loro intenzioni non vengono rivelate nel corso del gioco.

Abbiamo cercato di nascondervi le mosse e le strategie tedesche nel miglior modo possibile: tuttavia, le azioni tedesche e il sistema di informazioni limitate sono semplici e possono venire facilmente comprese.

Vi raccomandiamo caldamente di non cercare di svelarli, poiché uno dei principali piaceri del gioco sta nel venire sorpresi da quello che fanno i tedeschi.

Il motivo del titolo del gioco vi diverrà chiaro in breve tempo.

E' possibile giocare “Ambush!” in due: in realtà, ci si può divertire molto giocandolo a questo modo.

Il miglior gioco per due consiste nel dividere la squadra in due gruppi di quattro uomini ciascuno. Ogni giocatore dovrebbe ricevere almeno un comandante. L'equipaggiamento dovrebbe venire diviso il più equamente possibile tra le due mezze squadre. Il gioco viene poi giocato normalmente, usando strategie cooperative anziché competitive. E' particolarmente divertente limitare la conversazione fra i due giocatori: ad esempio, potete discutere la strategia e le mosse possibili solo quando due vostri soldati (possibilmente i comandanti) sono a portata di voce (due esagoni) l'uno dall'altro. Potete giocare semicompetitivamente tenendo conto dei Punti di Vittoria che ogni mezza squadra guadagna e confrontando questi totali parziali a missione ultimata. Potete usare le stesse procedure per giocare in tre o in quattro. Provate a sperimentare. “Ambush!” è abbastanza flessibile da consentire diversi tipi di gioco.

Ogni missione di “Ambush!” può essere giocata una sola volta, perché dopo averla completata ne conoscete la trama, i personaggi ed i misteri. Tuttavia, abbiamo notato che, se si torna a giocare una missione molto tempo dopo la prima volta, si riscontra ancora un notevole divertimento a causa della fragilità della memoria umana. Non contateci, però, dato che potreste invece ricordarvela benissimo. Per questi motivi le missioni di “Ambush!” dovrebbero venire giocate con attenzione e assaporate nella loro unicità. Speriamo che apprezziate “Ambush!” e che vi dia molte serate di divertimento.

DOMANDE DI CHIARIMENTI

Se avete domande da porre sulle regole, scriveteci pure (N.d.T.: in Inglese!). Quando lo fate, formulate le domande in modo, se possibile, da consentire una risposta di una sola parola e accludete una busta già affrancata col vostro indirizzo. Questo vi assicurerà una risposta veloce e precisa. Inviare le domande a:

“Ambush!” Questions

Victory Games, Inc.,

43 West 33rd Street, Suite 603

New York, NY 10001

2. COMPONENTI E TERMINOLOGIA DEL GIOCO

Alcuni dei termini e delle idee menzionati in questo paragrafo non avranno molto senso finché non avrete letto il resto delle regole. Tornate a leggere mano a mano che li incontrate.

2/1 CARTE DEI SOLDATI TEDESCHI

Ogni soldato o veicolo tedesco che può apparire nelle missioni ha una propria carta che ne elenca le caratteristiche e le possibili azioni. Quando un soldato tedesco viene attivato, mettetevi di fronte la sua carta per consultarla con facilità. Tenetela fuori dal mazzo fino a che il tedesco diventa inattivo in quanto ucciso, messo fuori combattimento, catturato o uscito dalla mappa.

Numero. Il numero identifica le singole carte dei personaggi e dei veicoli.

Lettera d'identità. Una lettera dalla L alla Z (esclusa la O), che compare anche sul relativo segnalino di soldato o di veicolo, usato per raffigurare il tedesco sulla mappa. Ogni lettera appare su più di una carta, ma solo su una carta per ogni missione.

Tipo. Una parola che descrive il ruolo primario del soldato tedesco, come ad esempio Ufficiale, Cecchino o Autista.

Premio in Punti di Vittoria per l'attivazione. Il numero di Punti di Vittoria che si ricevono quando il tedesco viene attivato, indipendentemente da cosa gli succede in seguito.

Premio condizionale in Punti di Vittoria. Il numero di Punti di Vittoria che si ricevono se al tedesco capitano determinate cose. La maggior parte dei tedeschi non ha alcun Premio Condizionale.

Armamento. Tutto l'equipaggiamento che il tedesco porta. Ogni tedesco usa questo equipaggiamento come descritto nei paragrafi.

Caratteristiche. Ogni tedesco ha quattro caratteristiche: Iniziativa, Percezione, Pratica d'Armi e Capacità di Movimento. Alcuni tedeschi hanno anche un'Abilità di Guida. Alcuni veicoli hanno una gamma di punteggi, a seconda delle condizioni del veicolo e dell'equipaggio. Vedere 2/10 per la spiegazione delle singole caratteristiche.

Tabella delle azioni. Matrice usata per determinare le azioni che un soldato tedesco compie ogni volta che riceve un turno. Di solito, un tiro di dado va incrociato con la Condizione di Missione corrente (un numero da 1 a 6) per ricavarne il numero di un paragrafo che descrive le manovre del tedesco. Talvolta, tuttavia, una Reazione Speciale o una Autoconservazione (entrambe indicate da una lettera in cima alla colonna) possono essere in opera, nel qual caso il tiro del dado va invece incrociato con la relativa colonna.

Note. Molti soldati hanno delle istruzioni che specificano ciò che faranno appena attivati o in altre situazioni di gioco. Leggete attentamente queste note.

2/2 CURSORE PERFORATO E CARTE DI MISSIONE

Le carte di missione riportano, distribuiti in ordine sparso, tutti i numeri di riferimento dei paragrafi necessari a ciascuna missione. Il cursore vi permette di trovare di volta in volta il paragrafo giusto senza farvi scoprire cos'altro ha in serbo per voi la missione. Ogni carta di missione richiede l'uso di due o tre carte di missione da infilare una alla volta nel cursore. Ogni carta di missione riporta il numero della missione a cui si riferisce. All'inizio della missione, piazzate la carta marcata Condizione 1 per quella missione nel cursore, col lato Condizione 1 rivolto verso le fessure. Consultate il cursore ogni volta che un controllo di paragrafo viene provocato dall'entrata di un soldato USA in un esagono, ogni volta che eseguite un controllo di evento e ogni volta che dovete muovere un tedesco.

* Quando un soldato USA entra in un esagono, fate comparire la lettera di questo esagono nella fessura marcata col numero corrispondente. Se un numero di paragrafo stampato in nero compare nella fessura inferiore o in quella superiore, andate a leggere il paragrafo così numerato. Se il numero è preceduto da un riferimento di avvistamento (s1, s2 ecc.) e quell'avvistamento è già avvenuto, non leggete il relativo paragrafo. In alcune fessure apparirà la parola Event invece di un numero. Ciò significa che, se state svolgendo operazioni, dovete condurre un controllo di evento. I controlli di evento si ignorano durante lo svolgimento dei round.

* Quando si esegue un controllo di evento il risultato del tiro di due dadi va allineato sul cursore con la colonna RE (Eventi casuali) della carta di missione. Se nella fessura relativa appare il numero di un paragrafo, andatelo a leggere. Se il numero, però, è preceduto da un riferimento di avvistamento già avvenuto, non leggete il paragrafo.

* Quando dovete muovere un tedesco (6/8), allineate la lettera dell'esagono che questi occupa con il numero corrispondente sul cursore. Leggete la coordinata o il numero di paragrafo stampati in rosso che appariranno. Se si tratta di una coordinata, muovete il tedesco nel nuovo esagono. Se compare il numero di un paragrafo, andatelo a leggere per sapere cosa fa il tedesco. In alcuni casi apparirà la parola Exit, che indica l'uscita dalla mappa del tedesco. Mano a mano che la missione procede, un paragrafo potrà indicare un cambiamento della condizione di missione. Quando questo succede, togliete dal cursore la carta di missione e giratela o sostituirla con quella relativa alla nuova condizione.

2/3 MAPPE

Ogni missione si svolge su una delle due mappe. La mappa A mostra un paesaggio di campi, con una strada sopraelevata circondata da siepi e campi coltivati. La mappa B mostra un piccolo villaggio costruito intorno ad un crocicchio e ad una stazione ferroviaria, collocato in una vallata. Una griglia esagonale è sovrastampata per facilitare il piazzamento dei segnalini. Ogni esagono riporta una coordinata alfanumerica e rappresenta un'area di 10 metri di ampiezza. La simbologia del terreno usata sulle mappe è identificata nella Tabella dei Terreni. Spesso in un unico esagono sono presenti più tipi di terreno, per dare un colpo

d'occhio più "naturale". Tuttavia, per gli scopi del gioco un solo tipo di terreno viene considerato.

Un esagono contenente una qualsiasi porzione di bosco si considera interamente boschivo (l'esagono G2 della mappa B, ad esempio). In ogni altro caso, il tipo di esagono dipende dal tipo di terreno presente nella maggior parte dell'esagono stesso.

In aggiunta all'area di gioco, ogni mappa riporta quanto segue:

- Pista dei Round d'Azione - usata durante i Round d'Azione per mostrare le condizioni di ciascun soldato in gioco. Ogni soldato ha un segnalino dei Round d'Azione da collocare sulla Pista. Un segnalino dei Round d'Azione (N.d.T.: d'ora in poi chiamati AR) nella casella "Inactive" indica che il soldato è morto, fuori combattimento o prigioniero. Un segnalino AR nella casella "Unaware" indica che il soldato è attivo, ma non si rende conto di cosa sta succedendo. Un segnalino AR nella casella "Complete" indica che il soldato è attivo e allerta ma non ha turni da svolgere nel Round in corso. Un segnalino AR in una casella "Turn" indica che il soldato può svolgere uno o due turni nel round in corso. I segnalini AR vanno piazzati nella metà "Advantage" o in quella "Disadvantage" delle caselle "Turn" a seconda di quale fazione ha il vantaggio nel Round.

- Pista d'Azione tedesca - mostra il tiro di dado per le azioni tedesche che durante i Round d'Azione. Ogni volta che si tira un dado a questo scopo, il segnalino va spostato sulla Pista come pro-memoria.

2/4 SEGNALINI

Molti dei 218 segnalini rappresentano soldati, veicoli ed equipaggiamento speciale USA o tedeschi, e speciali condizioni del terreno. Le altre pedine sono segnalini di servizio, usati per segnare la condizione dei vostri soldati e del nemico.

I soldati USA e tedeschi vanno piazzati sulla mappa mano a mano che entrano in gioco. I soldati USA sono identificati da una sagoma e da una lettera dalla A alla K (esclusa la I). I soldati da A ad H formano la vostra squadra; i soldati USA J e K si possono incontrare nel corso di una missione. I soldati tedeschi sono identificati da una sagoma e da una lettera dalla L alla X (esclusa la O). Ogni soldato è raffigurato in due posizioni: in piedi al dritto, accucciato al rovescio. La posizione distesa a terra si indica piazzando un segnalino "Prone" sopra la pedina in questione.

Segnalini AR. Ogni soldato USA ha diversi segnalini AR con la sua lettera, indicanti diversi livelli d'iniziativa (uno per parte). All'inizio di una missione, il segnalino AR con il livello d'iniziativa corrispondente al livello effettivo del soldato va piazzato sulla Pista AR e viene usato per tener conto della situazione di questo soldato nel corso dei Round d'Azione. Gli altri segnalini AR di quel soldato non vengono usati. Ogni soldato tedesco ha un segnalino AR che va piazzato sulla Pista AR, per mostrare la sua iniziativa, quando quel soldato viene attivato.

Armi di reparto. Le pedine delle armi di reparto vengono piazzate sulla mappa per mostrare armi troppo grandi per essere portate da un solo soldato o armi che richiedono una preparazione prima di sparare. Esse sono: mitragliatrici medie e pesanti e bazooka USA,

mitragliatrici leggere, medie e pesanti tedesche. Ogni arma è mostrata pronta per il tiro al dritto e non pronta al rovescio.

Armi individuali. Queste armi non sono di solito rappresentate da segnalini ma vengono invece registrate sul Ruolino di Squadra o sulle carte dei soldati tedeschi. I segnalini delle armi individuali vanno piazzati sulla mappa solo quando vengono lasciate cadere in un esagono o quando si inceppano. Ogni arma è mostrata in condizioni operative al dritto e inceppata al rovescio.

Radio. Possono venire portate e usate da certi soldati USA e tedeschi.

Cariche da demolizione. Possono venire portate e usate da certi soldati USA. Ogni carica è mostrata pronta per il lancio al dritto e non innescata al rovescio.

Veicoli. Vengono usati dalla vostra squadra o dai tedeschi in alcune missioni. I soli veicoli USA disponibili sono jeep e carri armati. I veicoli tedeschi comprendono un'auto da ricognizione, un trasporto corazzato, un cacciacarri (Jagdpanzer) e un carro armato (Panzer IV). Ogni veicolo tedesco ha una lettera di identificazione (Y o Z). Ogni veicolo è mostrato operativo al dritto e fuori uso al rovescio. Il lato "operativo" di ogni veicolo porta una freccia che indica la direzione di marcia.

Campi minati/mine anti-uomo. Vanno piazzati nell'esagono in cui ne viene rivelata la presenza da un paragrafo.

Cratere/Macerie/Edificio in fiamme. Vanno piazzati a rappresentare gli effetti di una salva d'artiglieria o altra grossa esplosione. Un esagono non di edifici colpito dall'artiglieria diventa un cratere. Un esagono di edifici colpito dall'artiglieria diventa un esagono di macerie. Un esagono di edifici contenente combustibili colpito dall'artiglieria diventa un esagono di edifici in fiamme e vi è proibito l'accesso. I segnalini di crateri sono stampati al rovescio con segnalini di macerie o di edifici in fiamme.

Guadi. Vanno piazzati in esagoni di ruscello per mostrare la possibilità di attraversare a piedi in quel punto.

Punti di riferimento. Rappresentano oggetti e strutture varie non mostrati sulla mappa, che si possono incontrare nel corso di una missione. Quando un paragrafo cita un punto di riferimento, piazzate il relativo segnalino sulla mappa.

Ferito/Fuori combattimento. Piazzati su un soldato mostrano il grado di danneggiamento subito.

Ucciso/Catturato. Come sopra.

Prono. Vanno piazzati sui soldati stesi a terra. Soldati fuori combattimento o morti sono sempre proni e non richiedono l'uso di questi segnalini.

Evento. Vanno piazzati negli esagono in cui vengono eseguiti controlli di evento e in alcuni esagoni in cui vengono eseguiti controlli di Percezione (come indicato nei paragrafi). Quando si entra in un esagono con un segnalino di evento non va eseguito un controllo di paragrafo. Ogni volta che cambia la condizione di missione, tutti i segnalini di evento vanno rimossi dalla mappa.

Numero di azione tedesca. Va piazzato sulla pista di azione tedesca durante i round d'Azione.

Secondo piano. Va piazzato sotto un soldato che occupi il campanile nell'esagono S 13 sulla mappa B.

2/5 RUOLINO DI SQUADRA

All'inizio di ogni missione, registrate le caratteristiche dei vostri soldati e annotate le armi e l'equipaggiamento di cui sono dotati sul Ruolino di Squadra. Durante la missione, usate il Ruolino per tenere conto dei Punti di Vittoria (N.d.T.: D'ora in poi chiamati VP) guadagnati e persi, dei cambi di equipaggiamento e di ogni altra informazione significativa. Usate un nuovo Ruolino ad ogni missione. Il Ruolino già compilato che trovate in queste regole può essere usato in qualsiasi scenario. Tuttavia, usate l'intera squadra come un gruppo unico, non prendete singoli individui come rimpiazzati per altre squadre. Se giocate gli scenari come una campagna, potete usare questa squadra all'inizio e via via rimpiazzare i membri caduti in combattimento con altri soldati generati da voi. Quando utilizzate la squadra negli scenari successivi al primo, usate le caratteristiche indicate ma selezionate nuovo equipaggiamento. Usate la procedura di acquisto dell'equipaggiamento che trovate sulla voce "Generazione della Squadra" (4.) e i limiti elencati per la missione in questione. Ogni soldato della squadra ha la sua sezione di Ruolino identificata dalla una lettera. Registrare i punteggi di ogni soldato nella relativa sezione: Iniziativa (IN), Percezione (PC), Abilità con le armi (WS), Abilità nella guida (DS) e Capacità di movimento (MPA). Ogni sezione di Ruolino comprende inoltre i seguenti spazi:

* Caselle di trasporto - forniscono lo spazio per registrare le armi e l'equipaggiamento portati dal soldato. Scrivete la sigla di ogni oggetto in una o più caselle di trasporto, a seconda delle dimensioni. Un soldato non può trasportare più oggetti di quelli consentiti dal numero delle caselle. Tuttavia, due soldati possono combinare le loro caselle di trasporto per trasportare un'arma di reparto.

* Caselle delle Munizioni - forniscono lo spazio per registrare i caricatori, le granate, le cariche per bazooka e le pistole portate dal soldato. Scrivete la sigla di ogni oggetto in una casella delle munizioni. Il soldato le cui caselle siano tutte piene non può portare su di sé alcun altro oggetto di questo tipo. Sbarrate le caselle di munizioni consumate nel corso della missione.

* Caselle dei punti di esperienza in combattimento - usate solo si gioca una campagna. Ogni volta che un soldato guadagna punti di esperienza in combattimento (N.d.T.: D'ora in poi chiamati CP) nel corso di una missione, marcate una casella.

* Caselle di costo - usate per registrare il numero di Punti Squadra spesi per ciascun soldato.

Questo valore si usa solo nella campagna.

* Caselle di comando - da marcare per quei soldati che sono "Comandanti". Vanno lasciate in bianco per tutti gli altri.

Sul Ruolino di Squadra vanno pure annotate queste altre informazioni:

- I Punti Squadra complessivi a disposizione.
- I Punti d'Armamento complessivi a disposizione.
- Il numero di VP guadagnati e persi dalla squadra durante la missione.
- La condizione di missione e i livelli di attivazione correnti. Ogni missione può avere fino a sei condizioni. Ogni condizione ha un livello di attivazione, usato per i tedeschi, che va registrato nello spazio "Activation" all'inizio della missione (5/8). Ogni volta che la condizione cambia, marcate tutte le caselle precedenti e quella corrispondente alla nuova condizione.
- Avvistamenti. Ogni missione può avere fino a 10 avvistamenti, numerati da 0 a 9, che possono capitare in ogni momento. Quando si ha un avvistamento, marcate la casella corrispondente. Da quel momento, ignorate ogni paragrafo o riferimento preceduto dalla sigla di quell'avvistamento. Questo risparmia tempo, abbassando il numero dei controlli di paragrafo da eseguire.

2/6 CARTE DEI SOLDATI USA

Ogni soldato USA che la vostra squadra potrebbe incontrare durante una missione ha una propria carta. Ogni carta USA è organizzata come una sezione del Ruolino di Squadra. In più, ogni carta ha un numero e una lettera di identificazione e, in alcuni casi, note speciali sulla condotta del soldato.

2/7 LIBRETTO DEI PARAGRAFI

Questo libretto è il cuore del gioco. Non leggete un paragrafo se prima non vi viene detto di farlo nel corso di una missione. Mentre i vostri soldati muovono e ingaggiano combattimento coi tedeschi, verrete rinviati alla consultazione di questi paragrafi.

2/8 SCHERNO DELLE TABELLE

Tutte le carte, tabelle e riepiloghi cui si fa riferimento in queste regole sono stampate su questo Schermo. Disponetevele davanti per consultarle facilmente.

2/9 DADI A DIECI FACCE

Quando è richiesto un tiro di dado, verrà specificato di che tipo:

- Tirare un dado - otterrete un risultato da 0 a 9. Notate che lo 0 va letto come tale, non come 10.

- Tirare due dadi - sommate le due cifre e otterrete un risultato da 0 (due zeri) a 16 (due nove).

- Tirare dadi percentuali - dichiarate un dado di "decine" e l'altro di "unità", poi tirateli per ottenere un risultato da 0 (due zeri) a 99 (due nove).

Esempio: se il dado-decine mostra un 4 e il dado-unità un 8, il risultato 48.

2/10 CARATTERISTICHE PERSONALI

Ogni soldato USA e tedesco è definito attraverso una serie di caratteristiche. Ad ogni caratteristica è assegnato un valore numerico: più alto il punteggio, migliore la caratteristica. Esse vengono usate per determinare cosa possono fare i soldati e quanto bene possono farlo. Spesso, nelle regole e nei paragrafi si fa riferimento a queste caratteristiche con le loro sigle.

Iniziativa (IN). Un numero da 0 a 5, che rappresenta la determinazione ad agire e reagire. La IN si usa in ogni Round d'Azione per stabilire quanti turni riceve il soldato, in che ordine può prenderli e se va in panico o no. Per i soldati USA, la IN determina se il soldato è o no fuori controllo e, durante la generazione della squadra, influenza la qualità della Percezione di quel soldato.

Percezione (PC). Un numero da 0 a 9, che rappresenta la prontezza e l'attenzione ai dettagli. La PC si usa per condurre i controlli di percezione (5/7) quando un paragrafo lo impone. Un controllo di PC si esegue tirando un dado. Se il risultato è minore o uguale al punteggio di PC di quel soldato, il controllo riesce e il soldato nota qualcosa che altrimenti gli sarebbe sfuggito.

Abilità con le armi (WS). Un numero da -2 a +2, che rappresenta l'abilità di tiratore e la familiarità generale con le armi. La WS influenza la probabilità di colpire il bersaglio, di sbloccare un'arma inceppata e di assalire con successo il nemico.

Abilità nella guida (DS). Un numero da 0 a 8, che rappresenta l'abilità di condurre veicoli. La DS influenza la probabilità di avere incidenti durante la guida.

Capacità di movimento (MPA). Un numero da 3 a 5, che rappresenta la velocità e la prontezza di riflessi. Il numero massimo di Punti di Movimento che un soldato può spendere in una singola Azione di movimento (7/3) è uguale alla sua MPA.

Linea di-comando. I comandanti USA e tedeschi hanno un raggio di comando di due esagoni, che rappresenta la capacità di guidare gli altri soldati. Un soldato USA dotato di questa capacità è detto comandante e la sua casella di comando sul Ruolino di Squadra è sbarrata. I comandanti tedeschi vengono chiamati Ufficiali o Sottufficiali (NCO) sulle loro carte. Un soldato con un raggio di comando può aiutare altri soldati a rimanere sotto controllo, dar loro turni e metterli allerta (6/3).

2/11 TEMINOLOGIA

Nelle regole e nei paragrafi vengono spesso usati i seguenti termini:

Attivo. Un soldato è attivo a meno che non sia stato messo fuori combattimento, ucciso o catturato. Un veicolo è attivo a meno che non sia stato messo fuori uso. Solo soldati attivi possono muoversi e impegnare combattimento (anche se i prigionieri possono venire spostati). Solo veicoli attivi possono muovere e sparare, anche se un carro armato può venire immobilizzato senza per questo diventare inattivo.

Inattivo. Un soldato catturato, ucciso o fuori combattimento è inattivo. Non si può sparare su un soldato inattivo né si può assalirlo; è un bersaglio non consentito. I soldati inattivi non possono eseguire alcuna azione per la durata della missione (sebbene un prigioniero possa scappare e ritornare attivo). Un soldato inattivo può essere investito da un veicolo. Un veicolo fuori uso non può muovere né, nel caso dei carri armati, sparare.

Bersaglio. Un bersaglio è un soldato o un veicolo attivo. Un soldato o un veicolo inattivi non possono essere il bersaglio di un attacco a fuoco o per assalto. Per esempio, se un esagono contiene un soldato nemico attivo e uno inattivo, potete sparare al nemico attivo ma non all'altro. Se si usa fuoco automatico mirato, solo bersagli attivi possono venire colpiti e quindi solo loro contribuiranno ad aumentare la probabilità di colpire (13/6); soldati inattivi nello stesso esagono non hanno alcun effetto.

Riuscita/Fallimento. Un controllo di attivazione, un controllo di percezione o una risoluzione di combattimento possono avere successo o fallire. Questi controlli o risoluzioni possono danneggiare i vostri soldati e venire ancora definiti "successi". Nella maggior parte dei casi, un tiro di dado di 0 è sempre un successo e un tiro di dado di 9 è sempre un fallimento, indipendentemente dai modificatori.

3. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

3/1 DESCRIZIONE GENERALE DEL GIOCO

“Ambush” è un gioco insolito, dato che va giocato in solitario e, al contrario di altri wargames, non ha turni di gioco o sequenze di gioco. Seppure non eccessivamente complesso, “Ambush!” usa un sistema di gioco unico, che all'inizio vi può confondere. Il sistema è diviso in due parti chiamate Operazioni e Round d'Azione (o semplicemente Round) tra cui il gioco continua ad oscillare a seconda se vi sono o no dei tedeschi attivi sulla mappa. Quando non vi sono tedeschi, siete in Operazioni. Durante le Operazioni potete eseguire tutte le azioni elencate al punto 5/3, nell'ordine preferito, una dopo l'altra, senza tener conto dei turni, dei Punti di Movimento o altro. Quando il movimento di uno dei vostri soldati o un evento casuale fanno scattare la attivazione di un soldato o di un veicolo tedeschi, le Operazioni han no termine e si iniziano subito i Round d'Azione (6/1). I Round d'Azione sono usati per dividere il tempo in segmenti in modo da rendere in dettaglio il movimento e il combattimento. Durante i Round d'Azione, i vostri soldati e i tedeschi possono eseguire le azioni elencate al punto 6/7.

Se, al termine di un Round d'Azione, non vi è più alcun tedesco attivo sulla mappa, si riprendono le Operazioni. Il gioco può oscillare tra le Operazioni e i Round un numero illimitato di volte nel corso di una missione.

3/2 SEQUENZA DI GIOCO.

Il profilo che segue è un breve sommario dei passi da seguire per giocare un intero gioco di “Ambush”.

Inizio missione. Scegliete una missione e leggetene le istruzioni. Se è la vostra prima missione, estraete le carte di missione segnate “Mission 1”. Altrimenti, prendete quelle relative alla missione scelta. Vi raccomandiamo di giocare le missioni nell'ordine numerico da noi assegnato. Mettete la carta di missione marcata “Condition 1” nel cursore perforato, col lato “Condition 1” visibile attraverso le fessure. Registrate i livelli di attivazione per ogni condizione sulla sezione “Condition” del ruolino di Squadra usando i valori dati nelle istruzioni della missione. Poi create la vostra squadra usando la procedura di Generazione della Squadra (4.) o usate la squadra già pronta acclusa a queste regole. Trovate i segnalini dei vostri soldati e un segnalino AR per ciascuno, col valore corrente di IN dei soldati. Piazzate i segnalini AR nello spazio “Unaware” della Pista AR nella colonna corrispondente alla loro IN. Trovate il segnalino del Numero di Azione Tedesca e piazzatelo sulla Pista di Azione Tedesca (la casella ancora non ha importanza). Siete ora pronti ad iniziare la missione.

Inizio operazioni. Fate entrare i vostri soldati sulla mappa, uno o più per volta, come stabilito nelle istruzioni. Ogni volta che un soldato o un gruppo di soldati entra in un esagono privo di segnalino Event, fate un controllo di paragrafo (5/1) trovando la coordinata dell'esagono sul cursore. Se vi corrisponde il numero di un paragrafo scritto in nero, cercatelo e leggetelo. Se vi corrisponde la parola Event, fate un controllo di evento (5/6). Se vi corrisponde la parola “None”, continuate le operazioni. Se l'esagono contiene un segnalino Event, non eseguite alcun controllo di paragrafo. Continuate a muovere i vostri soldati, anche a gruppi. in qualsiasi ordine e direzione vogliate, eseguendo controlli di paragrafo per ogni esagono privo di segnalino Event in cui entriate. Oltre a muovere, potete eseguire tutte le altre azioni elencate al punto 5/3. Notate che durante le Operazioni non si svolgono combattimenti, sebbene possano giungere sulla mappa occasionali salve d'artiglieria o possiate venire attaccati da cecchini nascosti. Ad un certo punto, un soldato o un veicolo tedeschi verranno attivati da un controllo di paragrafo o da un evento casuale e ciò farà immediatamente iniziare i Round d'Azione (6/2).

Inizio Round. I Round iniziano quando un soldato o un veicolo tedeschi vengono attivati. Prima di tutto, trovate la carta relativa e piazzate il segnalino corrispondente sulla mappa. Poi piazzate il segnalino AR sulla Pista AR nello spazio “Complete”. Quindi date inizio al primo Round usando la sequenza d'Azione (6/1). Durante i Round, i vostri soldati attivi possono eseguire le azioni elencate al punto 6/7 come voi ritenete più opportuno. Queste azioni comprendono il combattimento, il movimento e altre azioni più specializzate. Anche i tedeschi eseguono azioni simili, come indicato nei paragrafi. I Round continuano finché l'ultimo veicolo o soldato tedeschi non vengano uccisi, incapacitati, catturati o escono dalla mappa. Dopo di che riprendono le Operazioni con le modalità già descritte.

Fine Missione. Ogni missione termina in un modo diverso, come descritto nelle relative istruzioni. La vittoria si determina alla fine della missione, sommando i VP guadagnati nel corso del gioco (registrati sul Ruolino) e sottraendo dal totale i VP perduti. Se il totale finale è maggiore o uguale al requisito di vittoria dato nelle istruzioni, avete vinto. Se è minore, avete perso.

Aggiornamento per la campagna. Se non state giocando gli scenari in sequenza, saltate questa fase. Altrimenti eseguite questi punsi per preparare la vostra squadra alla missione successiva: ogni membro superstita della squadra, inclusi quelli fuori combattimento, riceve Punti di Esperienza in Combattimento; questi Punti possono ora venire usati per aumentare i vari punteggi. Infine, generate i rimpiazzi per sostituire i caduti dell'ultima missione.

4. GENERAZIONE DELLA SQUADRA

Per generare la vostra squadra avete bisogno di una copia del Ruolino e di un pezzo di carta su cui registrare i Punti Squadra e i Punti d'Armamento mano a mano che li spendete. La procedura qui descritta va usata sola per generare una squadra al completo. Se giocate "Ambush" come una campagna continua, usate la procedura descritta al punto 16 (Continuità delle Missioni) per generare i rimpiazzi.

1. Leggete le istruzioni per la missione.

Alcune missioni elencano materiale d'equipaggiamento che ricevete gratuitamente c/o limiti all'acquisto dell'equipaggiamento. La conoscenza della missione vi sarà anche d'aiuto nel prendere decisioni durante la generazione della squadra.

2. Tirate un dado e consultate la Tabella della Qualità della Squadra.

Prendete nota del risultato in Punti Squadra sullo spazio relativo del Ruolino.

3. Tirate un dado e consultate la Tabella della Qualità delle Armi.

Sommate il risultato del dado a quello precedente, poi trovate il risultato in Punti d'Armamento e prendetene nota sullo spazio relativo del ruolino.

4. "Acquistate" i soldati usando la Carta dei Costi dei Membri della Squadra.

Spendete i vostri Punti Squadra per "acquistare" i vostri soldati. Il costo di ogni soldato dipende dal suo punteggio di IN e dalla sua eventuale qualifica di Comandante. Prendete nota del costo di ciascun soldato sul Ruolino. Tutti i Punti Squadra non spesi sono perduti. Ad acquisto completato, registrate i punteggi di IN in ciascuna sezione del Ruolino e barrate la casella di comando per il/i vostro/i Comandante/i. I punteggi IN vanno registrati in ordine decrescente; il soldato A dovrebbe essere il Comandante (o un Comandante, se ne avete più di uno) ad avere il punteggio IN più alto; il soldato H dovrebbe essere quello col più basso punteggio IN. Date un nome ai vostri soldati e scrivetelo a fianco della sua lettera d'identificazione.

5. Tirate un dado per ogni soldato e consultate la Tabella della PC.

Il risultato del tiro di dado va incrociato con la IN del soldato in questione per ottenere la sua PC: prendetene nota sulla sezione del Ruolino di quel soldato.

6. Tirate un dado per ogni soldato e consultate la Tabella della WS.

Sommate il risultato del tiro di dado al punteggio IN di quel soldato e trovate il corrispondente livello di WS: prendetene nota sulla sezione del Ruolino di quel soldato.

7. Tirate un dado per ogni soldato e consultate la Tabella della DS.

Procedura come al precedente punto 6.

8. Consultate la Carta MPA una volta per ogni soldato.

Il punteggio IN di ciascun soldato determina la sua MPA: prendetene nota sulla sezione del Ruolino di quel soldato.

9. Acquistate le Armi usando la Carta dei Costi d'Equipaggiamento.

Spendete i vostri Punti d'Armamento per acquistare le Armi per la vostra Squadra, seguendo le eventuali restrizioni delle istruzioni di missione. Ogni Arma ha un costo di Punti d'Armamento e contiene un caricatore "gratuito" all'atto dell'acquisto. Ogni arma, tranne la pistola, richiede l'uso di 1, 2 o 3 caselle di trasporto da parte del soldato che la trasporta. Un'arma si trasporta scrivendone la sigla in una o più caselle di trasporto del soldato incaricato. Se un'arma è da 3 caselle, un soldato porterà due "parti" e un altro porterà la terza. Ogni caricatore, proiettile di bazooka, granata e pistola occupa una casella di munizioni. Scrivete la sigla relativa all'oggetto nella casella occupata. Un soldato non può mai avere più di sei caselle delle munizioni occupate. Oltre al munizionamento contenuto fin dall'acquisto delle armi, potete acquistare caricatori di riserva: per un Punto d'Armamento ricevete tre granate, oppure cinque caricatori. Non è necessario che i cinque caricatori siano tutti dello stesso tipo, né che vadano tutti ad un solo soldato: potete dividerli come meglio credete, così come potete fare con le granate. L'unico tipo di munizioni escluso da questo cinque-per-un-punto sono i proiettili di bazooka, che costano un punto d'Armamento ciascuno. Dopo aver acquistato il vostro equipaggiamento prendete nota degli acquisti fatti sul Ruolino di Squadra, tenendo conto delle armi eventualmente ricevute gratuitamente nelle istruzioni per la missione.

5. OPERAZIONI

Fintantoché non vi sono tedeschi attivi sulla mappa, siete in Operazioni e il passare del tempo non ha influenza sulla missione. Durante le Operazioni, potete muovere i vostri soldati individualmente o a gruppi in ogni direzione, un esagono alla volta. Non si tengono in considerazione i costi in Punti Movimento dato che i movimenti avvengono a "passi" di un esagono per volta. I soldati possono anche eseguire le azioni elencate al punto 5/3, in qualsiasi numero e in qualsiasi ordine.

5/1 CONTROLLI DI PARAGRAFO

Quando un soldato o un gruppo di soldati entra in un esagono, eseguite un controllo di paragrafo, facendo coincidere la lettera e il numero di quell'esagono nella fessura del Corsore Perforato. Se in corrispondenza leggerete la parola "None", non accade nulla: continuate le Operazioni. Se leggete il numero di un paragrafo stampato in nero, andatelo a leggere sul Libretto dei Paragrafi e fate quello che dice. Se un riferimento di paragrafo è preceduto da un riferimento di avvistamento (s1, s2, ecc.), ciò significa che dovete leggere il paragrafo solo se l'avvistamento con quel numero non è ancora avvenuto (5/4). Se è già avvenuto, ignorate il paragrafo e continuate le Operazioni. Ignorate i paragrafi e le coordinate di esagono stampate in rosso (si usano solo durante i Round).

Ogni paragrafo a cui venite rimandati comprende una serie di "ordini" che dovete poi eseguire. Alcuni paragrafi descrivono in maniera diretta un'azione.

Esempio: un paragrafo dice "Un soldato nota tracce fresche di pneumatici sulla strada sterrata, dirette verso l'esagono J14" Se veniste indirizzati a questo paragrafo, vi limitereste a prenderne nota e continuereste.

La maggior parte dei paragrafi, invece, comprende una serie di ipotesi condizionali in cui dovete tirare un dado, fare una scelta o fare riferimento alla mappa per stabilire quale vada applicata. Molti paragrafi includono più possibilità: se queste sono separate da pallini, scegliete quella che si applica al caso. Se sono numerate progressivamente, scegliete la prima che si applica. Se un gruppo di soldati entra insieme in uno stesso esagono, eseguite un solo controllo di paragrafo. Se si richiede un controllo di percezione, questa va eseguito solo dal soldato con la PC più alta: ciò si applica in tutte le circostanze di questo genere.

I controlli di paragrafo durante i Round si eseguono allo stesso modo: l'unica differenza è che durante i Round non si eseguono i controlli di evento. Si usa un'altra procedura per generare Eventi Casuali.

5/2 POSIZIONE DEI SOLDATI

Indipendentemente dal fatto che siano in corso Operazioni o Round, un soldato può stare in tre sole posizioni: eretto, accucciato o prono. Durante le Operazioni, potete cambiare quando volete la posizione di un soldato, dopo aver effettuati i necessari controlli di paragrafo. Piazzate un segnalino prono; altrimenti, usate i due lati del segnalino per indicare la posizione eretta o accucciata.

La posizione è molto importante per il Movimento (7), il Combattimento (9, 10 e 11) e la Linea di Visuale (8).

5/3 AZIONI DURANTE LE OPERAZIONI

Ogni vostro soldato può eseguire le azioni seguenti quante volte volete nell'ordine che volete durante le Operazioni:

Movimento. Se i vostri soldati sono eretti o accucciati possono entrare in un esagono adiacente a quello in cui si trovano. I soldati accucciati stanno strisciando, mentre quelli eretti corrono alla massima velocità consentita dal terreno. I soldati proni non possono muovere. Ogni volta che un soldato entra in un nuovo esagono, bisogna eseguire un controllo di paragrafo, a meno che l'esagono non contenga un segnalino Event. Il controllo di paragrafo va

eseguito anche se nell'esagono sono già presenti altri soldati USA. Se avete già letto il paragrafo e sapete già cosa dice, potete evitare di rileggerlo, ma dovete comunque eseguirne le indicazioni. Un numero qualsiasi di soldati che partano dallo stesso esagono e nella stessa posizione può muovere assieme in uno stesso esagono. In questo caso, si esegue un solo controllo di paragrafo. Non vi sono limiti al numero di soldati e alle quantità di equipaggiamenti che possono occupare contemporaneamente lo stesso esagono (ma i veicoli fanno eccezione).

Cambiamento di posizione. Se un soldato sta spostandosi, non può cambiare posizione prima di avere eseguito il controllo di paragrafo. In altri casi, può cambiare liberamente di posizione.

Raccolta/Scambio di materiale. Un soldato eretto o accucciato può raccogliere o lasciare qualsiasi oggetto trasportabile nel suo esagono.

Se due o più soldati si trovano nello stesso esagono, possono così scambiarsi oggetti. Un soldato, per raccogliere armi da un altro soldato, amico o nemico, inattivo, deve stare accucciato.

Trascinare soldato inattivo. Un soldato eretto con una casella di trasporto libera può trascinare un soldato inattivo che si trovi nel suo esagono in un esagono adiacente. Se il soldato inattivo è fuori combattimento, tirate un dado per ogni esagono così percorso: con un risultato di zero, il soldato muore. Un soldato può cessare in ogni momento di trascinarne un altro.

Preparazione di armi. Un soldato eretto o accucciato può preparare una arma che necessiti di approntamento per poter sparare. Una mitragliatrice preparata rimane tale finché non viene spostata. Un bazooka o una carica da demolizione rimangono preparati finché non vengono usati. Le armi individuali non richiedono preparazione alcuna.

Sbloccaggio di armi inceppate. Un soldato eretto o accucciato può tentare di sbloccare un'arma inceppata tirando un dado e controllando la Tabella Sbloccaggio Armi Inceppate. Con un risultato di B, l'arma si rompe; con un risultato di J, l'arma rimane inceppata; con un risultato di C, l'arma è sbloccata.

Spostamento di prigioniero tedesco. Un tedesco catturato può venire spostato solo durante le Operazioni e solo da un soldato USA che si trovi nello stesso esagono. (11/2).

5/4 AVVISTAMENTI

Durante le operazioni, un controllo di paragrafo può indicare un numero di paragrafo nero preceduto da un riferimento di avvistamento (s1, s2, ecc.). Generalmente, ad ogni soldato e veicolo tedesco è assegnato un numero di avvistamento. In più, alcune missioni hanno altri tipi di avvistamenti, come costruzioni, equipaggiamento perduto, soldati tedeschi in gruppo e così via. Una missione può avere fino a 10 avvistamenti di cui dovete tenere nota sulle caselle degli avvistamenti del Ruolino. Quando leggete un paragrafo con un numero di avvistamento, e questo ha luogo, registrate il fatto sbarrando il numero sul Ruolino. Dopo di ciò, quando un controllo di paragrafo è preceduto dal numero di quell'avvistamento, non andatelo a leggere,

dato che è già capitato.

Esempio: 019.(s2) Un bengala esplose sopra la vostra testa. Un bengala esploso è l'avvistamento numero 2. Sbarrate la casella numero 2 sul Ruolino. Ignorate qualunque successivo richiamo a paragrafi preceduti da "s2": questo comprende anche i riferimenti "s2" della sezione controlli di evento sulle carte di missione.

5/5 CONDIZIONI DI MISSIONE .

La "trama" della missione è controllata attraverso il cambiamento delle carte di missione nel Cursore Perforato; questi cambiamenti sono detti Cambiamenti di Condizione. Gli eventi possibili e le reazioni dei tedeschi dipendono dalla condizione di missione corrente. Tutte le missioni cominciano in Condizione 1 - cioè col lato "Condition 1" della prima carta di missione esposto attraverso le fessure del Cursore. Nel corso della missione, paragrafi e/o eventi possono imporre un cambiamento di condizione: quando ciò accade, sostituite o girate la carta di missione in modo da rendere visibile la nuova condizione e barrate la casella della nuova Condizione sul Ruolino. Infine rimuovete tutti i segnalini Event dalla mappa. Le condizioni cambiano sempre aumentando di numero e, talvolta, alcune possono venire saltate. Le condizioni che vengono saltate non vengono mai considerate (ignorare ogni riferimento ad esse).

Quando si verifica un cambiamento di condizione, fate una pausa ed eseguite controlli di paragrafo per ogni esagono occupato da soldati USA. Eseguite i controlli in ordine numerico, dai più bassi ai più alti numeri di esagono. Ignorate i risultati Event, limitandovi a piazzare in quegli esagoni i segnalini Event. Applicate subito qualunque altro risultato: se un paragrafo attiva un soldato tedesco, cominciate immediatamente i Round (non fate altri controlli di paragrafo). Se dopo i controlli non è stato attivato alcun soldato tedesco, proseguite le operazioni. Se un cambiamento di condizione si verifica durante i Round, usate al posto della precedente la procedura descritta al punto 6/11.

Esempio: 323. Sopra di voi un caccia P-51 ingaggia combattimento con un Me-109 e lo abbatte. Andate a condizione 6.

Dopo aver eseguito le istruzioni del paragrafo (in questo caso, nessuna) sostituite la carta di missione, poi barrate tutte le caselle fino al 6 sul Ruolino. Prendete nota dei livelli di attivazione della nuova condizione, poi eseguite controlli di paragrafo per ogni esagono occupato da soldati USA attivi secondo la procedura illustrata. Applicate le istruzioni di tutti i paragrafi, poi tornate alle Operazioni o ai Round, a seconda dei casi. Alcuni paragrafi richiedono un precedente avvistamento per essere letti: se l'avvistamento menzionato non è accaduto, il paragrafo va ignorato, altrimenti va applicato regolarmente.

Esempio: 252. Necessario s2. Vedere 121. Altrimenti, nessun evento. Se l'avvistamento 2 è già accaduto, andate a leggere il paragrafo 121. Se non è accaduto, non succede nulla: ritornate alle Operazioni o ai Round. In alcuni paragrafi vi viene detto di fare una certa cosa se l'avvistamento è già accaduto e un'altra cosa se non lo è. In altri, la necessità di un avvistamento è combinata con un nuovo avvistamento, che quindi non accade se non è prima accaduto l'altro.

5/6 CONTROLLI DI EVENTO

Particolari avvenimenti possono venire introdotti nel gioco dai Controlli di Evento: quando un controllo di paragrafo vi dà un risultato Event, rollate due dadi e consultate il Cursore, facendo coincidere la sigla RE con il risultato ottenuto. La fessura corrispondente mostrerà la parola "None" indicando un nulla di fatto o un numero di paragrafo, preceduto talvolta da un riferimento di avvistamento. Dopo aver letto il paragrafo ed averne eseguite le istruzioni, piazzate nell'esagono un segnalino Event: da questo momento e fino al prossimo cambiamento di condizione non dovrete più eseguire alcun controllo di paragrafo riferito a questo esagono. Quando si verifica un cambiamento di condizione tutti i segnalini Event vanno rimossi dalla mappa. Alcuni eventi saranno preceduti da un riferimento di avvistamento: se l'avvistamento in questione è già accaduto, ignorate l'evento.

5/7 CONTROLLI DI PERCEZIONE

Un controllo di paragrafo può richiedere l'esecuzione da parte di un soldato di un Controllo di Percezione, il che rappresenta la possibilità che quel soldato noti un particolare, solitamente importante per la missione o per lui stesso. Per eseguire un controllo di percezione, tirate un dado: se il risultato è minore o uguale al suo punteggio PC, il controllo ha successo. Se il risultato è maggiore del punteggio PC, il controllo fallisce. A seconda del paragrafo, il successo o il fallimento di un controllo di percezione vi potrà indirizzare ad un altro paragrafo. Il punteggio PC del soldato può venire modificato dal paragrafo che dispone il controllo: un modificatore positivo aumenta (N.d.T.: Temporaneamente!) il punteggio PC del soldato e, quindi, le sue possibilità di riuscire nel controllo; viceversa un modificatore negativo. Indipendentemente dai modificatori, un tiro di dado 0 è sempre un successo, mentre un tiro di dado 9 è sempre un fallimento.

Certi paragrafi consentono ai soldati che possono vedere certi esagoni di eseguire controlli di percezione, indipendentemente da quale soldato "provoca" il controllo di paragrafo. A meno che un paragrafo non consenta specificatamente a tutti i soldati in grado di farlo di eseguire controlli di percezione, solo un soldato può eseguire il controllo. Se più di un soldato occupa l'esagono, usate quello con il più alto punteggio PC.

Alcuni controlli di percezione capitano una sola volta e, se falliti, richiederanno il piazzamento di un segnalino Event nell'esagono. Non si eseguiranno più controlli di paragrafo per quell'esagono finché non cambia la condizione di missione: cosicché da quell'esagono non si potranno più eseguire controlli di percezione.

Oltre ai controlli di percezione consentiti dai paragrafi, controlli di questo tipo potranno venire causati da mine anti-uomo (12/1), campi minati (12/2), lanci di granate (10/2) e controlli di prontezza dei soldati USA durante i Round d'Azione (6/5).

Esempio: 288. Eseguite un controllo di percezione (-2):

* Se avete successo, vedi 325.

* Se fallite, vedi 180.

Il soldato che è entrato nell'esagono conduce un controllo di percezione. Il suo punteggio PC è considerato ridotto di 2 per quanto concerne questo controllo (e solo per questo). Tirate un dado; se il risultato è minore o uguale al punteggio PC modificato, andate a leggere il paragrafo 325. Se è maggiore di questo, andate a leggere il paragrafo 180.

5/8 CONTROLLI DI ATTIVAZIONE.

I soldati tedeschi entrano in gioco in due modi: come risultato di un controllo di Evento o di percezione. Quando richiedi da un paragrafo, i controlli di percezione si eseguono tirando un dado e confrontando il risultato con il Livello di Attivazione della condizione in corso (registrato sul Ruolino). Se il risultato è minore o uguale al livello di attivazione corrente, il tedesco è attivato e si dà inizio ai Round d'Azione; se è maggiore, il tedesco non è attivato.

Alcuni controlli di attivazione comportano un modificatore, da applicare al livello di attivazione. Un modificatore positivo facilita il successo del controllo di attivazione. Un tiro di dado di 0 è sempre un successo. un tiro di dado di 9 è sempre un fallimento. Se il controllo di attivazione è causato da un gruppo di soldati USA, un solo controllo viene eseguito. Quando un tedesco viene attivato, piazzate il segnalino corrispondente sulla mappa ed iniziate i Round.

Esempio: 136. Eseguite un controllo di attivazione (-1):

- Se ha successo, vedi 154.

- Se fallisce, eseguite un controllo di percezione. Se questo riesce vedi 165.

Va eseguito un controllo di attivazione, usando il livello di attivazione in corso diminuito di 1. Se il tiro di dado è minore o uguale a questo livello modificato, il controllo riesce e andate a leggere il paragrafo 154; se è maggiore, il controllo fallisce. Nel caso illustrato, tuttavia, in caso di fallimento va eseguito un controllo di percezione; se questo riesce, andate a leggere il paragrafo 165. Altrimenti, non vi è alcun effetto: tornate alle Operazioni.

5/9 SCELTE CASUALI

Molti paragrafi e certe procedure di gioco richiederanno l'esecuzione di scelte "casuali". Per eseguirle, assegnate a ciascuna delle possibilità un egual gamma di risultati di dado e rollate.

Esempio: 018. Un'arma tedesca che ha sparato nel Round precedente ha esaurito le munizioni. Se più di un'arma tedesca ha sparato nel Round precedente, determinate a caso qual è quella scarica.

Se tre soldati tedeschi hanno sparato nel Round precedente, potreste assegnare al tedesco A i numeri 0, 1 e 2; al tedesco B i numeri 3, 4 e 5; e al tedesco C i numeri 6, 7 e 8. Un tiro di dado determinerà quale sia l'arma scarica. Se esce un 9, ritirate il dado.

6. ROUND D'AZIONE

Durante la conduzione delle Operazioni e la consultazione dei para grafi, a un certo punto leggerete un paragrafo che vi dice di attivare dei tedeschi e dare inizio ai Round. Il gioco passa immediatamente ai Round d'Azione: se i Round sono già in corso, riferitevi alla sezione 6/6 per attivare il nuovo tedesco. Dopo di che, continuate coi Round d'Azione finché non vi saranno più soldati o veicoli tedeschi attivi sulla mappa, quindi tornate alle Operazioni. Quando i soldati USA si muovono durante i Round, eseguite controlli di paragrafo per ogni nuovo esagono in cui entrino; ignorate tuttavia i risultati "Event", dato che i controlli di evento

avvengono in modo diverso durante i Round.

6/1 SEQUENZA DELLE AZIONI

Un Round d'Azione va condotto secondo una specifica sequenza; tuttavia, quando si dà inizio ai Round, occorre eseguire speciali procedure per l'attivazione dei tedeschi. Il paragrafo d'attivazione citerà il numero di un tedesco ben determinato: trovate la relativa carta e piazzate il tedesco attivato sulla mappa e il suo segnalino AR sulla Pista dei Round d'Azione (6/2). Inoltre, nel corso dei primi due Round successivi all'inizio dei Round vanno eseguiti speciali controlli per determinare quanto rapidamente reagisce ciascuno dei vostri soldati alla nuova situazione.

La sequenza che segue va eseguita una volta per ogni turno: al termine, il Round è finito. Se sulla mappa si trovano ancora tedeschi attivi, si dà inizio ad un nuovo Round. Se un nuovo tedesco viene attivato nel corso della sequenza, eseguite immediatamente quanto descritto al punto 6/6.

1. Fase della Prontezza USA (solo nei Round 1 e 2)

Durante questa fase del primo e del secondo Round, ogni soldato USA attivo, anche fuori mappa, deve eseguire un controllo di percezione per determinare se si mette in allerta (6/5). Durante il primo Round, solo i soldati USA che vedono il tedesco attivato, possono eseguire il controllo. Durante il secondo Round, tutti i soldati USA non ancora in allerta, indipendentemente da dove si trovano, eseguono il controllo. I segnalini AR dei soldati in allerta vanno posti nelle caselle "Aware" della Pista dei Round d'Azione. Tutti i soldati USA attivi passano automaticamente in allerta all'inizio del terzo Round.

2. Fase degli Eventi (non eseguita nel Round 1)

Eseguite un controllo di evento tirando due dadi e sommandone i risultati; allineate nrl Cursore la somma dei risultati con la colonna RE e controllate il numero che appare. Questo controllo di evento si risolve con le stesse modalità di quelli condotti durante le Operazioni (5/6); leggete il paragrafo indicato a meno che non sia preceduto da un riferimento di avvistamento già accaduto. Eccezione: questo controllo di evento non si esegue nel primo Round.

3. Fase d'Azione

Determinazione dell'iniziativa. Determinate quale fazione ha il vantaggio tirando due dadi e interpretandoli come due risultati, uno tedesco e uno USA. La fazione col risultato più alto ha il vantaggio nel Round. Se i risultati sono uguali, il vantaggio va ai tedeschi. Eccezione: il paragrafo di attivazione che dà inizio ai Round può indicare l'assegnazione del vantaggio a una fazione per il primo Round: in tal caso, nel primo Round non vi sarà una determinazione casuale dell'iniziativa.

Piazzamento dei segnalini AH. Usate i risultati del tiro di dadi per l'iniziativa per determinare in quale spazio andranno collocati i segnalini AR sulla Pista dei Round, tenendo conto delle varie colonne in cui i segnalini si trovano. Per quanto riguarda i risultati di 1 o 2 turni, piazzate i segnalini nella metà "Advantage" o in quella "Disadvantage", a seconda della situazione del Round. La posizione finale dei segnalini ha i seguenti effetti:

2 Turni. Il soldato riceve due turni nel Round in corso. Eccezione: un soldato ferito può ricevere un solo Turno per Round: ignorate il risultato di 2 Turni se si riferisce a un soldato

ferito (leggetelo come 1 Turno).

1 Turno. Il soldato riceve 1 Turno nel Round in corso.

Panico. il soldato va in panico in questo Round, indipendentemente dalla linea di comando (6/4) e della nazionalità. Questo è l'unico modo in cui un soldato tedesco può andare in panico, sebbene certi paragrafi simulino l'effetto del panico tedesco.

Numero Rosso. Si applica solo ai soldati USA. Se il soldato è fuori comando, va in panico (6/3). Piazzate il suo segnalino AR nello spazio "Panic" della Pista AR. Se è in comando, ignorate il risultato e lasciate il segnalino dove si trova.

Certi paragrafi d'attivazione specificano che tutti i soldati allerta di una o dell'altra fazione ricevono due turni nel primo Round; in tal caso, ignorate la procedura casuale per la fazione interessata.

Importante. Se un soldato viene ferito o va in panico nel corso di un Round, il suo segnalino AR va subito posto nello spazio "Complete", se già non vi si trova. Se il soldato va in panico per esito di combattimento, piazzate il suo segnalino AR nello spazio "Panic". Se un soldato viene messo fuori combattimento, ucciso o catturato nel corso di un Round, il suo segnalino AR va subito posto nello spazio "Inactive".

Eseguite tutte le azioni. La posizione dei segnalini AR sulla Pista AR determina l'ordine in cui i soldati eseguiranno le loro azioni.

Prima agiscono i soldati nelle caselle 2 Turni - Vantaggio; poi quelli nelle caselle 2 Turni - Svantaggio; e così via. Se più di un soldato USA occupa lo stesso spazio, potete farli agire in qualunque ordine; i tedeschi agiscono in ordine alfabetico (eccezione: Armi di Reparto, vedi 9/7). All'inizio di ogni Turno, tirate un dado per ottenere un nuovo numero d'Azione Tedesca. (6/8).

4. Inizio di un nuovo Round (se vi sono ancora tedeschi attivi sulla mappa)

Se vi sono ancora uno o più tedeschi attivi sulla mappa, date inizio a un nuovo Round. Se tutti i tedeschi sono inattivi, ritornate a condurre le Operazioni.

6/2 ATTIVAZIONE DI SOLDATI TEDESCHI

I Round d'Azione cominciano quando, durante le Operazioni, un paragrafo comporta l'arrivo sulla mappa o l'attivazione di un tedesco (vedi anche 5/8). Ogni tedesco attivato sarà identificato da un numero. Trovate la relativa carta con lo stesso numero e ponetela di fronte. Vicino al numero troverete una lettera d'identità: trovate il segnalino e il segnalino AR con la stessa lettera e piazzateli rispettivamente sulla mappa e sulla pista AR.

Se l'attivazione di un tedesco dovesse avvenire durante un Round già iniziato, usate la procedura descritta al punto 6/6. Se dovesse avvenire mentre alcuni soldati USA devono ancora entrare sulla mappa, usate la procedura descritta al punto 6/10.

Esempio: 164 (s3). Una mitragliatrice leggera apre il fuoco. Attivate i tedeschi 5 e 49 nell'esagono N 12, accucciati. Date inizio ai Round. Vantaggio tedesco. I tedeschi 5 e 49 ricevono due turni in questo Round.

Dopo aver letto questo paragrafo, barrate l'avvistamento 3 sul Ruolino e cercate le carte dei soldati 5 e 49. Queste carte indicheranno l'attivazione dei soldati M e T. I due segnalini vanno posti nell'esagono N12, col lato accucciato rivolto all'insù. Dato che il tedesco 49 ha una mitragliatrice leggera, piazzate nell'esagono anche il segnalino LMG, col lato pronto per il

tiro all'insù. Trovate il segnalino AR con iniziativa 3 per il soldato M e quello con iniziativa 2 per il soldato T; piazzateli nello spazio "Complete", della pista AR, nelle colonne 3 e 2 rispettivamente.

6/3 LINEA DI COMANDO E COMANDANTI

Comando. Quando il tiro di dado per l'iniziativa di un soldato USA è stampato in rosso sulla Pista AR, quel soldato può andare in panico se è fuori comando. Per stabilire se questo è il caso, sommate al suo punteggio IN i punteggi IN di tutti gli altri soldati USA presenti nell'esagono: se la somma è 5 o più, il soldato è in linea di comando; se la somma è minore di 5, il soldato è fuori comando e va in panico. L'essere o meno fuori comando influenza solo il panico di un soldato durante il piazzamento dei segnalini AR, non il panico come risultato di combattimento. I soldati tedeschi vanno in panico solo quando il risultato del tiro di dado per l'iniziativa è stampato direttamente nella casella "Panic" (solo per soldati con Iniziativa 0 o 1), mai per effetto di numeri stampati in rosso.

Comandanti e panico. Un soldato USA può essere un comandante o un soldato semplice. Un comandante ha un raggio di comando che consiste nel l'esagono da lui occupato e in tutti gli esagoni entro un raggio di due da quello. Un comandante esercita il proprio punteggio IN in tutti questi esagoni fintantoché è attivo e questo va sommato ai punteggi IN di tutti i soldati attivi USA entro il raggio di comando. Per esempio, un comandante con un punteggio IN di 4 "proietta" 4 punti di Iniziativa in tutti gli esagoni entro questo raggio. Ogni soldato USA (compresi altri comandanti) che si trovi entro il raggio può usare questi 4 punti per mantenersi in linea di comando. L'effetto del raggio di comando è reciproco: un comandante può sommare al proprio i punteggi IN di tutti i soldati entro il raggio di comando per mantenersi in linea di comando. Un comandante che sia in panico o inattivo non ha raggio di comando.

Cessione di Turni. Eseguono azioni durante i Round, un comandante, sia USA che tedesco, può cedere un turno ad un altro soldato della stessa fazione che si trovi entro il raggio di comando. Quando tocca al comandante eseguire un'azione, può cedere il turno ad un altro soldato invece di agire lui stesso. Il segnalino AR del comandante viene spostato come se avesse eseguito un'azione e il segnalino AR del soldato beneficiario va spostato per riflettere il turno in più ricevuto. Questo altererà l'ordine delle azioni, dando così l'opportunità al soldato di eseguire un'azione prima di quando gli sarebbe toccato se il comandante non lo avesse aiutato. Si possono cedere turni solo a soldati nelle caselle "1 turno" o "Complete"; non si possono cedere a quelli nelle caselle "2 turni", "Panic", "Unaware" o "Inactive". Un comandante tedesco cederà turni solo dietro indicazione di un paragrafo; non si possono cedere turni a soldati feriti.

Comandanti e prontezza. Un comandante può spendere un turno per mettere in allerta un soldato USA che ancora non lo sia ma che si trovi entro il raggio di comando. Il segnalino di questo soldato viene collocato nella casella "Complete". Un soldato ferito non può venire posto in allerta in questo modo.

Funzioni del comandante (illustrazione)

"A" è un comandante con Iniziativa 3. Gli altri soldati del diagramma sono soldati semplici

con Iniziativa 1 (B), 2 (C), 1 (D) e 2 (E). I soldati D ed E sono in linea di comando perché si trovano entro due esagoni dal comandante A. A, D ed E combinano i loro punteggi IN per un totale di 6, sufficiente a mantenerli tutti in linea di comando. Anche C è in linea di comando perché il suo punteggio IN va combinato con quello di A per un totale di 5. D è fuori comando perché si trova a tre esagoni da A e la sua IN è minore di 5. Durante i Round, il comandante A potrebbe dare turni a C, D ed E ma non a D. Se C ed E si trovassero nell'esagono di D, tutti e tre sarebbero in linea di comando perché i loro punteggi IN combinati darebbero 5.

6/4 PANICO

Durante la Sequenza d'Azione, un soldato USA o tedesco è soggetto al panico se il suo tiro di dado per l'Iniziativa è scritto nella casella "Panic" della Pista AR. Per esempio, un soldato con Iniziativa 1 va in panico con un tiro di dado di 1.

Se un soldato USA è fuori comando, il tiro di dado dà un risultato che è stampato su fondo rosso sulla Pista AR, il soldato va in panico. Piazzate il suo segnalino AR nella casella "Panic". Se il soldato è in linea di comando, non va in panico e riceve il giusto numero di turni. Per esempio, un soldato USA con Iniziativa 3 che sia fuori comando va in panico con un tiro di dado di 6, 7 o 9.

Un soldato in panico rimane immobile fine alla fine del Round, poi cade prono (ne non lo è già) e il suo segnalino viene piazzato nella casella "Complete". Un soldato in panico può venire attaccato e se viene colpito subisce tutti gli effetti normalmente. Per gli altri effetti del panico, vedere il punto 13/1.

6/5 PRONTEZZA DEI SOLDATI USA

Quando si dà inizio ai Round d'Azione, dovete determinare quali dei vostri soldati si accorgono subito del tedesco appena attivato e quali invece non se ne accorgono. Un soldato USA allerta può eseguire azioni nel corso del Round. Un soldato distratto, non allerta, non può eseguire alcuna azione: rimane immobile finché non viene messo allerta. Una volta che un soldato è in allerta, rimane così durante tutti i Round finché non si deve ripetere la procedura a seguito di un ritorno alle Operazioni. I soldati tedeschi non eseguono questo controllo una volta attivati, essi sono automaticamente allerta.

Durante la fase della Prontezza USA del primo Round, dopo aver piazzato il tedesco sulla mappa, ogni soldato USA attivo in grado di vedere il tedesco appena attivato esegue un controllo di percezione: quelli a cui il controllo riesce sono allerta già nel primo Round, gli altri no. Piazzate i segnalini AR dei soldati allerta nella casella "Complete" della Pista AR, quelli degli altri nelle caselle "Unaware".

Durante la fase della Prontezza USA del secondo Round, ogni soldato USA sulla mappa non ancora allerta esegue un controllo di percezione: quelli a cui riesce sono allerta nel secondo Round, gli altri no.

Durante il terzo (e successivi) Round, tutti i soldati USA attivi sono automaticamente allerta, indipendentemente da dove si trovano. Quando i Round terminano e tornate alle Operazioni, tutti i soldati USA tornano "distratti" e, quando i Round riprendono, occorre ripetere da capo la procedura.

Se sono in corso i Round e un secondo tedesco viene attivato, ciò non ha alcun effetto sulla prontezza dei soldati USA. Non si esegue alcun controllo aggiuntivo.

Un soldato distratto che venga attaccato è automaticamente allerta dopo l'attacco. Piazzate

il suo segnalino AR nella casella "Complete", a meno che non sia stato ucciso o messo fuori combattimento.

Un comandante allerta può spendere uno dei propri turni per mettere in allerta un soldato distratto che si trovi entro il suo raggio. (vedi il punto 6/3).

6/6 ATTIVAZIONE DI SOLDATI TEDESCHI DURANTE 1 ROUND

Durante i Round d'Azione, vi è la possibilità che altri tedeschi vengano attivati. Se un'attivazione avviene nel corso dei Round, usate la seguente procedura: interrompete ogni altra cosa in corso e piazzate il nuovo tedesco sulla mappa, nella posizione indicata dal paragrafo. Ignorate la parte che si riferisce al vantaggio e alla prontezza USA. Se il paragrafo indica che il tedesco appena attivato riceve due turni, piazzate il suo segnalino AR nella casella "2 Turns" della Pista AR che corrisponde alla situazione di vantaggio o svantaggio tedesco in corso. Se il paragrafo d'attivazione non dà due turni al tedesco, rollate un nuovo numero di azione tedesca e piazzate corrispondentemente il segnalino AR.

Il tedesco appena attivato non influenza la prontezza USA (vedere 6/6). Se tutti i soldati USA sono già allerta, lo rimangono. Se alcuni ancora non lo sono, solo il tedesco attivato inizialmente ne influenza la prontezza.

6/7 ESECUZIONE DI AZIONI DURANTE I ROUND

Durante la Fase d'Azione della Sequenza delle Azioni, i soldati USA e tedeschi eseguono varie azioni. L'ordine in cui i soldati agiscono è determinato dalla posizione dei rispettivi segnalini AR sulla Pista AR (vedi punto 6/1). Quando uno dei vostri soldati riceve un turno, potete fargli eseguire un'azione o passare. Quando un soldato passa, semplicemente spostate il suo segnalino AR come se avesse eseguito una azione. Qui sotto sono elencate tutte le possibili azioni.

Cambiamento gratuito di posizione. Un soldato non ferito può, in qualunque momento durante un suo turno, eseguire un cambiamento gratuito di posizione: da prono ad accucciato o in piedi, da accucciato a prono o in piedi, dall'in piedi a prono o accucciato. I soldati feriti non ricevono questo cambiamento gratuito di posizione. Un soldato privo di questa opportunità deve spendere un punto di movimento quando cambia posizione e così eseguire un'azione correlata al movimento. Tuttavia un cambiamento gratuito di posizione può venire combinato con un'azione di movimento (e il punto di movimento viene quindi speso solo per il secondo cambiamento di posizione). Quando un soldato entra in un esagono, il controllo di paragrafo va eseguito prima di poter eseguire un cambiamento di posizione (gratuito o meno). In più, vi è uno speciale cambiamento gratuito di posizione associato ai controlli di percezione per lancio di granate (10/2).

Azioni correlate al combattimento

Fuoco mirato (singolo) con arma individuale. Il soldato deve essere in piedi o accucciato con un'arma individuale o un bazooka preparato.

Fuoco istintivo (doppio) con arma individuale. Il soldato deve essere in piedi o accucciato con un'arma individuale. Il bersaglio di ciascun colpo può essere lo stesso o un altro e

occupare lo stesso esagono o un altro. Non è consentito il fuoco istintivo con il bazooka.

Fuoco mirato con arma di reparto. Il fuoco mirato con arma di reparto si può eseguire solo se l'esagono contiene almeno due soldati attivi accucciati. Entrambi i soldati spendono simultaneamente un turno per eseguire questa Azione (9/7).

Fuoco istintivo con arma di reparto. Può venire eseguito solo se l'esagono contiene almeno un soldato attivo accucciato. Se l'esagono contiene due o più soldati attivi, si può eseguire un doppio fuoco istintivo al costo di un'azione per ciascuno dei due soldati. Così, un'arma di reparto con due serventi può eseguire un fuoco mirato (vedi sopra) o due fuochi istintivi al costo di due azioni, una per soldato. Un'arma di reparto manovrata da un solo soldato usa sempre fuoco istintivo. Il fuoco istintivo aumenta di molto le probabilità dell'arma di incepparsi. (9/4).

Assalto. Il soldato deve essere in piedi nell'esagono del soldato nemico. (vedi punto 11).

Preparazione di carica da demolizione. Il soldato deve essere in piedi o accucciato per preparare una carica da demolizione (10/4).

Lancio di carica da demolizione. Il soldato deve essere in piedi per lanciare una carica da demolizione. Essa può venire lanciata a uno, due o tre esagoni di distanza (10/1).

Preparazione e lancio di granata. Il soldato deve essere in piedi o accucciato e avere una granata. Se è accucciato, la precisione del tiro è minore (10/1).

Preparazione di bazooka. Il soldato deve essere in piedi o accucciato in un esagono con un bazooka scarico e un proiettile (9/8).

Sbloccaggio di arma inceppata. Il soldato deve essere in piedi o accucciato con l'arma da sbloccare (9/4).

Rimozione di granata innescata. Questa azione speciale si esegue fuori turno e solo se il soldato è in piedi o accucciato e esegue con successo un controllo di percezione (10/2). Può anche indicare un cambiamento gratuito di posizione.

Preparazione di arma di reparto. Un soldato che si trovi nello stesso esagono di un'arma di reparto deve spendere un'azione per prepararla per il tiro. L'arma rimane preparata finché non viene spostata. (9/7).

Azioni correlate al movimento

Movimento. (spendere in tutto o in parte la Capacità di Movimento di un soldato). Un soldato accucciato può spostarsi di un solo esagono (strisciando), il che gli costa tutti i suoi punti di movimento. Un soldato in piedi può spostarsi di uno o più esagoni, a seconda della sua Capacità di Movimento e del tipo di terreno dell'esagono in cui entra.

Movimento di arma di reparto. (spendere in tutto o in parte le Capacità di Movimento di due soldati). Le armi di reparto richiedono tre caselle di trasporto. Per spostarla, due soldati nello stesso esagono devono dividersene il peso. Essi possono poi muoverla separatamente; tuttavia devono trovarsi nello stesso esagono per prepararla per il tiro.

Movimento/Fuoco istintivo. (spendere fino a metà della Capacità di Movimento di un soldato ed eseguire fuoco istintivo con un'arma individuale). Un soldato può combinare fuoco e movimento spendendo fino a metà della sua Capacità di Movimento (frazioni arrotondate in basso) e sparando in fuoco istintivo la sua arma individuale (7/3). L'ordine in cui esegue le due cose non ha importanza.

Movimento/assalto alla carica. (spendere fino a metà della Capacità di Movimento di un soldato ed eseguire Assalto alla Carica). Un soldato può combinare movimento ed assalto spendendo fino a metà della sua Capacità di Movimento e assaltando un soldato nemico alla carica. Il movimento (arrotondato in basso) avviene prima dell'assalto (11/3).

Trascinamento di soldato inattivo. (spendere l'intera capacità di movimento). Il soldato deve essere in piedi nello stesso esagono del soldato da trascinare e deve avere una casella di trasporto libera. Il soldato poi spende l'intera capacità di movimento per trascinare il soldato inattivo per un esagono. Il soldato che trascina deve rimanere in piedi. Se il soldato inattivo è incapacitato, tirate un dado; con risultato di 0, egli muore in seguito al trascinamento. Se un soldato incapacitato viene mosso a bordo di un veicolo, non tirate il dado.

Azioni miscellanee

Raccolta/scambio di materiale. Un soldato in piedi o accucciato può raccogliere o lasciar cadere qualunque oggetto portatile nell'esagono. In questo modo, due soldati nello stesso esagono possono scambiarsi materiale anche se uno solo dei due esegue un'azione. Un soldato che tolga equipaggiamento ad un altro soldato inattivo deve stare accucciato. Annotate gli scambi di materiale sul Ruolino di Squadra nelle caselle di trasporto dei soldati in questione. Potete raccogliere ed usare la maggior parte del materiale tedesco (14).

Caricamento/scaricamento di soldato inattivo su veicolo. Un soldato attivo deve stare in piedi nell'esagono del soldato inattivo e del veicolo. Se il soldato inattivo è fuori combattimento, c'è una possibilità che l'azione lo uccida (su un tiro di dado di 0).

Cessione di turno. (solo per i Comandanti). Un comandante deve trovarsi entro un raggio di due esagoni dal soldato cui intende cedere il turno. Il soldato che riceve il turno lo deve usare nel Round in corso. Un comandante USA può anche spendere un turno per mettere in allerta un soldato USA distratto (che si trovi entro un raggio di due esagoni) (6/5).

6/8 AZIONI TEDESCHE

Quando un soldato tedesco riceve un turno durante la Sequenza delle Azioni (6/1), dovete farlo agire. Tuttavia, le azioni del tedesco non dipendono da voi; dovete usare la Carta di quel

soldato, il Libretto dei Paragrafi e, in alcuni casi, le carte di missione per stabilire cosa farà il soldato tedesco.

Numero d'Azione tedesca. All'inizio di ciascun turno in cui uno o più soldati tedeschi possono agire, tirate un dado. Annotate il risultato sulla Pista di Azione Tedesca usando il segnalino apposito. Usate questo Numero d'Azione per consultare le carte dei soldati tedeschi che agiranno nel turno. Questo Numero d'Azione rimane valido fino all'inizio del successivo turno in cui possano muovere dei tedeschi. Per esempio, tre tedeschi occupano la casella dei 2 Turni-vantaggio. Tirate un Numero d'Azione Tedesca per il gruppo, poi eseguitene le azioni in ordine alfabetico. Se scatta una Reazione Speciale per uno di loro, tirate di nuovo il dado. Quando un tedesco è in grado di agire, seguite la procedura qui descritta:

1. Controllate la carta di quel soldato. Incrociate il Numero d'Azione con la Condizione corrente per ottenere un Paragrafo di Azione Tedesca.
2. Leggete attentamente il paragrafo indicato. Molti paragrafi includono opzioni diverse. Se queste opzioni sono separate da pallini, considerate l'attuale condizione del soldato e scegliete quella che meglio si applica. Se le opzioni sono numerate (1, 2, 3, ecc.), scegliete la prima che si applica, anche se altre opzioni più avanti si applicherebbero ugualmente.
3. Eseguite le istruzioni possibili del paragrafo. Il soldato eseguirà un'azione tra quelle elencate al punto 6/7 (proprio come i soldati USA). Riceve anche un cambiamento gratuito di posizione se il paragrafo lo indica, entro le stesse restrizioni applicabili ai soldati USA. In alcuni casi, l'istruzione di eseguire un cambiamento gratuito di posizione è esplicita; in altri è implicita. In alcune circostanze, il soldato potrebbe non essere in grado di eseguire tutte le istruzioni del paragrafo: se questo è il caso, fategliene eseguire la maggior parte nell'ordine in cui sono elencate. Se non è in grado di eseguire la prima istruzione passate alla seconda, e così via.

Movimento tedesco. Quando un soldato tedesco riceve l'istruzione di muoversi, controllate col Cursore Perforato dove si sposta. Controllate le coordinate dell'esagono in cui il soldato tedesco si trova e leggete la coordinata in rosso che apparirà nella fessura corrispondente. Spostate il soldato in questo nuovo esagono. Quando si muove, un soldato tedesco spende punti di movimento nello stesso modo di un soldato USA (7/3). Se al soldato tedesco restano punti di movimento dopo il primo spostamento, ripetete la procedura. Continuate a controllare i Riferimenti di Movimento a questo modo finché il tedesco non ha esaurito la propria Capacità di Movimento, terminando così il proprio turno. Certi Riferimenti di Movimento sono numeri di paragrafo anziché coordinate: leggete il paragrafo corrispondente per sapere come muoverà il tedesco. Questo paragrafo non rimpiazza il paragrafo che originariamente ordina il movimento: definisce semplicemente una condizione speciale di movimento. Un riferimento "Exit" indica l'uscita del tedesco dalla mappa.

Reazioni speciali. Certi paragrafi d'azione e di movimento tedeschi indicano l'entrata in azione di una Condizione Speciale (contrassegnata da una lettera) per i tedeschi che state muovendo. Quando una Reazione Speciale è in atto, consultate la colonna contrassegnata dalla lettera

corrispondente sulla carta del soldato, anziché quella della Condizione corrente. Per esempio, se leggete il paragrafo 254 mentre state muovendo il tedesco 92, comincerete subito ad usare la colonna "T" della sua carta per determinare le reazioni.

Una Reazione Speciale viene usata solo per il tedesco che l'ha causata e rimane in atto finché un altro paragrafo ne indica l'abolizione. Vi può essere utile annotare le Reazioni Speciali correntemente in atto nella casella Note del Ruolino come promemoria. Come descritto al punto "Numero d'Azione tedesca", qui sopra, quando una Reazione Speciale entra in azione, si deve rollare un nuovo Numero d'Azione Tedesca. Se il tedesco che ha causato la Reazione Speciale non ha completato il suo turno, usate il paragrafo indicato dall'incrocio tra il Nuovo numero d'azione e la Colonna della Reazione Speciale per stabilire cosa fa nel resto del suo turno. La colonna dell'autoconservazione ha spesso la precedenza sulle colonne delle Reazioni speciali.

Autoconservazione. Ogni carta di soldato tedesco comprende una colonna dell'autoconservazione (contrassegnata dalla lettera "S"). Questa colonna di numeri di paragrafo viene usata al posto della colonna della condizione corrente quando il tedesco si trova in un esagono occupato da o adiacente a un soldato USA attivo. L'uso della colonna dell'autoconservazione può iniziare e finire un qualsiasi numero di volte per un dato soldato tedesco, a seconda della sua vicinanza ai soldati USA. La colonna dell'autoconservazione ha la precedenza sulla normale colonna di condizione su una colonna di reazione speciale, a meno che non si dica il contrario sulla carta del soldato o in un paragrafo.

Resa. Alcuni paragrafi indicheranno che un tedesco si arrende. Se il paragrafo viene letto mentre un soldato USA attivo si trova nell'esagono, il tedesco cade immediatamente prono e viene catturato (vedere Cattura, punto 11/2). Se non vi è un soldato USA nell'esagono il tedesco diventa inattivo; piazzate il suo segnalino A.R. nella casella "Inactive". Rimane nella posizione in cui si trova. Quando un soldato USA entra nel suo esagono, viene catturato (N.d.T.: il tedesco, ovviamente!).

6/9 ESEMPI DI AZIONI TEDESCHE

Esempio: 800. Giacere prono. Il soldato cade prono, se già non lo era. Per questo turno non fa nient'altro.

Esempio: 802. Accucciarsi, quindi condurre il miglior fuoco al bersaglio più vicino. Cadere prono dopo il fuoco se disponibile un cambiamento gratuito di posizione.

Se non è già accucciato, il soldato usa il suo cambiamento gratuito di posizione per accucciarsi. Se, una volta accucciatosi, il soldato non può vedere alcun soldato USA attivo, il suo turno finisce. Altrimenti, conduce un attacco a fuoco. Normalmente condurrà fuoco mirato, dato che questo è il miglior fuoco possibile. Se ferito, condurrà fuoco istintivo nel caso in cui dovesse cambiare posizione per accucciarsi (il cambiamento di posizione per un soldato ferito costa un Punto di Movimento e l'azione richiesta è Movimento/Fuoco istintivo). Se ferito, ma già accucciato, condurrà un normale fuoco mirato. Il bersaglio del suo fuoco è il soldato USA più vicino (in esagoni). Se due o più bersagli sono alla stessa distanza, spara a

quello più facile da colpire. Se ancora vi è una parità, determinate il bersaglio a caso. Dopo aver risolto l'attacco, il tedesco cade prono, se ha ancora disponibile un cambiamento gratuito di posizione (il che si verifica solo se il soldato non è ferito e se era già accucciato all'inizio del suo turno).

Esempio:807. ● Se vi è un bersaglio tiro in vista, accucciarsi e condurre il miglior fuoco al bersaglio più facile. Cadere prono dopo il fuoco se disponibile un cambiamento gratuito di posizione. ● Se non vi è alcun bersaglio in vista, correre in esagoni aperti, stradali, o all'interno di edifici, oppure strisciare in ogni altro tipo di esagono; se non in un esagono allo scoperto dopo il movimento e disponibile un cambiamento gratuito di posizione, cadere prono.

Il soldato tedesco segue uno di questi gruppi di istruzione a seconda se può vedere o no un soldato USA attivo. La prima istruzione è identica a quella del paragrafo 802, con l'eccezione che il soldato spara al bersaglio più facile anziché a quello più vicino. La seconda istruzione richiede un controllo della Carta di Missione per vedere in quali esagoni il soldato si sposta. Sebbene non sia esplicitamente detto, il soldato può dover eseguire un cambiamento di posizione per essere in grado di muoversi come richiesto. Fate strisciare il soldato per un esagono oppure correre in vari esagoni fino a che la Carta di Missione non indica l'entrata in un esagono per cui al soldato non bastino i punti di movimento rimastigli. A questo punto ha termine il suo movimento. Se gli sono rimasti Punti di movimento residui o se non ha ancora usato il suo cambiamento gratuito di posizione, cade prono (a meno che non si trovi allo scoperto.)

Esempio:833. **1.** Se vi è un soldato USA attivo nell'esagono, assaltare per uccidere. **2.** Se adiacente a un soldato USA attivo attraverso un lato di esagono traversabile e se una granata è disponibile, accucciarsi e lanciare la granata. Eccezione: se vi è un soldato tedesco attivo nell'esagono del soldato USA assaltare alla carica per uccidere. **3.** Se vi è un soldato USA attivo in vista, accucciarsi e condurre il miglior fuoco al bersaglio più vicino. **4.** Giacere prono.

Questo paragrafo presenta quattro possibilità in sequenza. Considerate la situazione del tedesco e scegliete la prima opzione applicabile. Se si applica l'opzione 1, il tedesco assalta (11) con l'intenzione di uccidere. Dovrà prima alzarsi in piedi se non è già in posizione eretta. Dovrà eseguire un assalto alla carica se è ferito e vi è la necessità di un cambiamento di posizione, dato che ciò gli costerà un Punto di movimento. Se si applica l'opzione 2, esegue un attacco con granata (10) o un assalto alla carica (11/3). Di nuovo ci può essere la necessità di un cambiamento di posizione per consentire l'esecuzione di queste azioni. Se si applica l'opzione 3, viene eseguita come al paragrafo 802. Se nessuna delle prime tre opzioni si applica al caso, condurrà l'opzione 4.

6/10 ATTIVAZIONE TEDESCA PRECEDENTE ALLIENRATA USA

E' possibile che un'attivazione tedesca avvenga prima che l'intera squadra USA entri sulla mappa. In questo caso i Round cominciano normalmente per i soldati USA già sulla mappa. I soldati ancora fuori mappa non possono entrare; restano fuori per la durata del Round 1 (sono

considerati fuori vista dai tedeschi). Durante il Round 2, i soldati USA fuori mappa eseguono controlli di prontezza; quelli che li superano ricevono turni durante la Fase d'azione del Round 2 (a meno che non vadano in panico) e possono entrare sulla mappa usando una delle Azioni Correlate al Movimento (6/7). Ogni soldato deve spendere un numero appropriato di Punti di movimento per entrare nel primo esagono della mappa (vedere la Carta dei Costi in Punti di Movimento). Finché si trovano fuori mappa, tutti i soldati si considerano nello stesso esagono per quanto riguarda la linea di comando (6/3) e il panico (6/4). I soldati fuori mappa non sono mai soggetti ad attacco (neppure da parte di salve d'artiglieria che atterrano fuori mappa).

6/11 CAMBIAMENTI DI CONDIZIONE DURANTE I ROUND

Spesso i cambiamenti di condizione avverranno durante i Round oltre che durante le Operazioni (5/5). Quando si verifica un cambiamento di condizione girate o sostituite la Carta di Missione come al solito e interrompete temporaneamente i Round. Eseguite controlli di paragrafo per tutti gli esagoni occupati da soldati USA, a partire dall'esagono di coordinata minore. Ignorate i risultati di Event, ma leggete tutti gli altri paragrafi. Tutte le eventuali attivazioni tedesche (se ne accadono) vanno eseguite seguendo la procedura descritta al punto 6/6. Eseguite regolarmente le istruzioni di altri tipi di paragrafi. Una volta completati tutti i controlli di paragrafi ed eseguite le eventuali attivazioni, tornate al regolare svolgimento dei Round.

7. MOVIMENTO

7/1 REGOLE GENERALI DI MOVIMENTO

Per i soldati ed i veicoli USA, il Movimento ha luogo tanto durante le Operazioni quanto durante i Round, mentre per i soldati tedeschi ha luogo solamente durante i Round. La procedura del Movimento durante le Operazioni è radicalmente differente da quella usata durante i Round. Tuttavia, entrambi i tipi di Movimento usano alcune regole comuni.

* Ogni soldato o veicolo può essere mosso in qualunque combinazione di direzioni scegliate o i Riferimenti di Movimento Tedesco richiedano.

* Non vi è limite al numero di soldati, alleati e/o nemici, che possono occupare uno stesso esagono durante il Movimento o al termine di esso. Solo due veicoli, attivi e/o distrutti, possono occupare un determinato esagono contemporaneamente, indipendentemente dal numero di soldati presenti nello stesso esagono.

* Un soldato o veicolo non può entrare in un esagono contenente terreno proibito dalle istruzioni di missione e/o dalla Carta dei Costi in Punti di Movimento.

* Sia i soldati tedeschi che quelli USA possono uscire dalla mappa, come descritto nelle istruzioni di missione o indicato dai Riferimenti di Movimento Tedesco. I tedeschi escono

dalla mappa quando si trovano in un esagono di bordo mappa e l'istruzione é "Exit". Una volta uscite, le forze USA non possono più rientrare sulla mappa; invece le forze tedesche possono rientrare se così indica un paragrafo.

7/2 MOVIMENTO DURANTE LE OPERAZIONI

Durante le operazioni le forze USA sono le uniche attive presenti sulla mappa; conseguentemente, non vi è alcuna procedura di movimento per i tedeschi durante le Operazioni (eccezione: vedere Tedeschi Catturati, al punto 11/2). I soldati e i veicoli USA muovono uno alla volta o a gruppi, esagono per esagono, finché non viene attivato un tedesco. Durante il Movimento, eseguite controlli di paragrafo per ogni nuovo esagono in cui entrino forze USA. Potete muovere i soldati USA in qualunque esagono scegliate. Per esempio, potreste muovere il soldato A per 6 esagoni, quindi muovere per 1 esagono il soldato F, quindi tornare a muovere il soldato A o qualunque altra combinazione scegliate. Vedere Operazioni (5) per maggiori dettagli.

7/3 MOVIMENTO DURANTE I ROUND

Ogni soldato ha una Capacità di Movimento (M.P.A.) stampata sulla sua carta o registrato sul Ruolino di Squadra, che rappresenta il numero base di esagoni di cui il soldato può spostarsi in un singolo turno durante la Fase d'Azione (6/1).

Un soldato o un veicolo spende Punti di Movimento per spostarsi dall'esagono in cui si trova in un esagono adiacente. Un soldato accucciato può strisciare per un esagono spendendo tutta la sua M.P.A., indipendentemente dal terreno dell'esagono in cui si sposta. Un soldato in piedi può spostarsi per più di un esagono, a seconda del costo in Punti di Movimento degli esagoni in cui entra e della sua M.P.A.. Per entrare in un esagono si spendono uno o più Punti di Movimento, a seconda del terreno nell'esagono o lungo i suoi lati (vedere la Carta dei Costi in Punti di Movimento). Il costo in Punti di Movimento per attraversare certi lati di esagono va aggiunto al costo del terreno nell'esagono. Cosicché, a un soldato in piedi costerà due Punti di Movimento entrare in un esagono di terreno aperto attraversando un lato di esagono di terrapieno da un livello più basso a uno più alto (non vi è alcun costo addizionale per attraversare un terrapieno in discesa).

Potete continuare a muovere un soldato o un veicolo USA fino al limite dei suoi Punti di Movimento o finché non decidete di fermarlo. I tedeschi muovono sempre di tutta la loro MPA, come indicato dai paragrafi e dai Riferimenti di Movimento Tedesco. Non potete mai spostare un soldato o un veicolo per più esagoni di quanti ne consenta la sua MPA. Non si può entrare in un esagono se i Punti di Movimento rimasti non bastano a coprirne il costo. Un soldato si deve immediatamente fermare nel momento in cui entra in un esagono occupato da un soldato nemico attivo. Se però egli comincia il proprio turno già in un simile esagono, può lasciarlo. Deve poi fermarsi nel primo esagono occupato dal nemico in cui venga a trovarsi.

I Punti di Movimento non usati vengono persi, non accumulati. I Punti di Movimento non possono venire trasferiti da un soldato o veicolo ad un altro.

Ogni soldato attivo non ferito riceve un cambiamento gratuito di posizione per ogni turno. Un cambiamento di posizione può anche venire effettuato spendendo un Punto di Movimento.

Un soldato può eseguire tanti cambiamenti di posizione in un solo turno quanti gliene consentono i suoi Punti di Movimento, in aggiunta a quello gratuito.

Un soldato può combinare Movimento e Combattimento usando un'azione di movimento/ fuoco istintivo o di movimento/assalto alla carica. In tali casi, il soldato deve essere in piedi e può spendere solo la metà della sua MPA (frazioni arrotondate in basso). Un soldato accucciato o prono deve cambiare posizione usando il cambiamento gratuito, se ce l'ha, o spendendo un Punto di Movimento, al fine di alzarsi per poi muovere (6/7). Un soldato può fare fuoco istintivo e poi muovere o viceversa. Tuttavia, va sempre eseguito prima il movimento nel corso di un assalto alla carica.

Quando un soldato ne trascina un altro, tanto durante il Round quanto durante le operazioni, chi trascina deve rimanere in piedi. La mossa è di un solo esagono.

Eseguite controlli di paragrafo durante il Movimento dei Round esattamente come durante le Operazioni, ignorando però i risultati di "Event".

7/4 MOVIMENTO EVASIVO TEDESCO

Alcuni paragrafi richiedono lo spostamento di un tedesco finché non esce dalla vista di tutti i soldati USA. Quando fuori vista, il tedesco va rimosso dalla mappa. Ciò è chiamato Movimento Evasivo. Il tedesco può ricomparire più tardi oppure mai più. Se il soldato tedesco non lascia mai la visuale USA, continuate a spostarlo nuovamente finché esce dalla mappa oppure finché un altro paragrafo non ne modifica il comportamento. Vedere il punto 6/8 per maggiori dettagli sul Movimento Tedesco.

Esempio: 806. Correre in esagono aperto, strisciare in ogni altro tipo di esagono. Fermarsi e cadere prono se disponibile un cambiamento gratuito di posizione e se fuori vista dai soldati USA attivi. Se fuori vista alla fine del Round, rimuovete il tedesco dalla mappa.

Se il riferimento di Movimento Tedesco indica l'attraversamento di un esagono aperto, il tedesco lo fa correndo. Se l'esagono contiene un altro tipo di terreno, lo attraversa accucciato strisciando. Entrambe le situazioni possono richiedere un cambiamento di posizione per essere eseguite. Se il soldato era già ferito, il cambiamento di posizione, se richiesto, gli costerà un Punto di Movimento. Se doveva strisciare, il suo movimento ha termine; se doveva correre, allora continua a muoversi: leggete il Riferimento di Movimento Tedesco per il nuovo esagono. Al termine dei punti di movimento, il tedesco cade prono se non in vista di un soldato USA attivo e se dispone di un Cambiamento gratuito di posizione. Il tedesco va rimosso dalla mappa se al termine del Round in corso si trova fuori vista dai soldati USA.

8. LINEA DI VISUALE

Per poter ingaggiare un combattimento a fuoco o per poter eseguire determinati controlli di percezione, un soldato deve essere in grado di vedere l'esagono bersaglio richiesto dal paragrafo in questione. Egli può vedere l'esagono se tra i due esagoni esiste una Linea di Visuale (N.d.T.: d'ora in poi chiamata LOS). Le linee di visuale sono reciproche: se il soldato

A può vedere il soldato B, anche B può vedere A. In alcuni casi un soldato può essere in grado di vedere l'esagono del bersaglio ma non il bersaglio stesso. In tali casi, il bersaglio non può venire attaccato direttamente. Tuttavia, un risultato di penetrazione ottenuto contro un edificio può danneggiare i soldati all'interno, sia che siano visibili sia che non lo siano (13/5). Una granata o una carica da demolizione può venire lanciata in un esagono contenente un bersaglio non visibile (10).

8/1 TRACCIARE LA LINEA DI VISUALE

Un LOS é una linea retta tracciata tra i puntini centrali dell'esagono dell'osservatore e quello del bersaglio. Se la LOS attraversa una qualunque parte di un esagono o di un lato di esagono bloccante, la LOS è bloccata. Se la LOS corre esattamente sulla linea di separazione di due esagoni, uno solo dei quali sia bloccante, la LOS non è bloccata. Il terreno sulla mappa è raffigurato in modo verosimile per dare alla mappa un aspetto realistico. Tuttavia, per quanto riguarda le meccaniche di gioco, il terreno raffigurato in ciascun esagono è considerato riempire completamente l'esagono. Quando in un dato esagono compare più di un tipo di terreno, l'esagono si considera riempito esclusivamente dal tipo di terreno che ne occupa la maggior parte. Molti esagoni di boschi contengono anche cespugli; nondimeno questi esagono sono considerati interamente boschivi. Notare che, per esempio nel caso dei boschi, una LOS viene bloccata da qualunque parte dell'esagono, non solo dal simbolo di bosco.

Esagoni alla stessa quota

Una LOS tra due esagoni alla stessa quota è bloccata da qualunque terreno bloccante che essa debba attraversare, che si trovi alla stessa quota o a una superiore.

Esagoni a quote differenti

Una LOS tra due esagoni a quote differenti può essere bloccata da terreno bloccante che si frapponga, a seconda della posizione e quota di quest'ultimo. Se il terreno bloccante è a una quota più bassa di entrambi gli esagoni in questione, la LOS è sempre sgombra. Se il terreno è alla stessa quota di uno dei due esagoni o più alto di uno dei due, può bloccare la LOS, a seconda del tipo e della posizione. (Vedere illustrazione 1).

Illustrazione: Linea di visuale - 1

La LOS tra A e B è bloccata, perché il terreno negli esagoni S13 e T12 é a una quota maggiore di quelli occupati da A e B. La LOS tra C e D é sgombra, perché il terreno tra di loro è a una quota minore o uguale, senza alcun tipo di terreno bloccante.

8/2 TERRENO BLOCCANTE

Quote

Vi sono tre livelli di quota codificati per colore su ogni mappa, dal livello 1 (il più basso) al livello 3 (il più alto). Se la LOS attraversa un esagono a una quota più alta tanto dell'osservatore quanto del bersaglio, la LOS é bloccata.

I cambiamenti di quota stessi non bloccano la LOS (eccezione: terrapieni). Una LOS può

venire tracciata attraverso un cambiamento di quota senza alcun effetto, dato che il cambiamento rappresenta un pendio dolce piuttosto che una ripida scarpata. (vedere illustrazione 2).

Illustrazione: Linea di visuale – 2

La LOS tra A e B è sgombra, sebbene nessuno dei due sia adiacente al cambiamento di quota tra gli esagoni W12 e X13. Se questo lato di esagono fosse stato un terrapieno, la LOS sarebbe stata bloccata.

Terrapieni

I lati di esagono di terrapieno rappresentano ripidi cambiamenti di quota e possono bloccare In LOS. Un lato di esagono di terrapieno è considerato essere alla maggiore delle due quote che divide, perciò un terrapieno adiacente ad un esagono di livello 2 è considerato esso stesso a livello 2. Se entrambi gli estremi della LOS si trovano alla stessa quota, un terrapieno non influenza la LOS. Se si trovano a quote diverse, il terrapieno blocca la LOS se è ad una quota maggiore del più basso dei due esagoni e non adiacente al più alto. Se più in alto dell'esagono più basso ma adiacente all'esagono più alto, il terrapieno non blocca la LOS (vedere illustrazione 4). Illustrazione: Linea di visuale - 4

La LOS tra A e B è bloccata, perché il terrapieno tra gli esagoni Q16 e Q17 è più alto di B ma non adiacente ad A. La LOS tra D e B è sgombra, perché il terrapieno tra i due è adiacente a B. La LOS tra C e D é sgombra, perché si trovano alla stessa quota e il terrapieno non ha effetto.

Creste

I lati di esagono di cresta bloccano la LOS, indipendentemente dalla posizione e dalla quota dell'osservatore e del bersaglio

Foresta, cespugli, macerie e terreno sconnesso

Se gli estremi della LOS si trovano alla stessa quota, gli esagoni di foresta, cespugli, macerie e terreno sconnesso bloccano sempre la LOS. Una LOS può venire tracciata in modo da terminare in un esagono di questi tipi. ma non da attraversarlo.

Se gli esagoni si trovano a quote differenti, la LOS è bloccata se attraversa un esagono adiacente all'osservatore o al bersaglio contenente foresta, cespugli, macerie o terreno sconnesso alla stessa quota. Un esagono di questo tipo che sia adiacente a uno degli estremi della LOS ma a una quota inferiore, non blocca la LOS (cioè la LOS passa sopra il terreno bloccante). (Vedere illustrazione 3).

Illustrazione: Linea di visuale – 3

La LOS tra A e B è bloccata dai cespugli nell'esagono S2, perché è alla stessa quota. La LOS tra A e C è bloccata dai boschi nell'esagono R2, poiché questo esagono é adiacente a C e ad una quota maggiore. La LOS tra B e C è bloccata dai boschi in S3 per lo stesso motivo. Tuttavia, D non è adiacente ai boschi, così la LOS tra B e D passa sopra i boschi in S3 ed è sgombra. La LOS tra B ed E e tra D ed E sono sgombre, poiché una LOS può finire in un esagono di terreno bloccante (come T3) ma non può attraversarlo.

Edifici

Un soldato che occupi un esagono di edificio può tracciare una LOS verso gli esagoni

compresi nei campi visivi delle aperture dell'edificio. Allo stesso modo, un soldato può tracciare una LOS dall'esterno attraverso un'apertura. Un soldato prono all'interno di un edificio non può mai vedere fuori o venire visto da fuori attraverso una finestra. Un soldato accucciato non ne può vedere un altro accucciato o prono nell'esagono immediatamente adiacente alla finestra da cui egli guarda (e viceversa). Un soldato in piedi all'interno di un edificio può vedere tutti gli esagoni nel campo visivo di una finestra. Un soldato, indipendentemente dalla sua posizione, può vedere tutti gli esagoni nel campo visivo di una porta.

Una LOS può venire tracciata per un solo esagono al di là di un'apertura non adiacente all'osservatore.

Non si può mai tracciare una LOS attraverso un lato di edificio privo di aperture. Tuttavia, vi può essere combattimento a fuoco attraverso un simile lato di edificio, entro le restrizioni elencate al punto 13/5.

Oltre a queste regole sulle aperture, una LOS non può venire tracciata attraverso un esagono di edificio alla stessa quota di entrambi gli estremi della LOS. Se i due estremi si trovano a quote diverse, la LOS è bloccata solo se l'esagono di edificio in questione è più vicino al soldato che si trova più in basso. Se la distanza è eguale, la LOS è bloccata. Nota: il campanile della chiesa nell'esagono S13 della mappa B è alto 2 livelli. Blocca perciò le LOS tra esagoni a livello 2 (ad esempio, gli esagoni Q14 e U12). (Vedere illustrazione 5).

Illustrazione: linea di visuale – 5

La LOS tra A e B è bloccata dal muro degli esagoni S9 e R8. La LOS tra A e C è sgombra dato che possono vedersi reciprocamente nei campi visivi delle porte. La LOS tra C e B è bloccata, perché i loro campi visivi non coincidono. La LOS tra B e C è bloccata dall'esagono Q12, sebbene B possa vedere questo esagono. La LOS tra B e D è sgombra, perché la LOS passa esattamente tra il cespuglio in U11 e il terreno aperto in T11 e non è perciò bloccata, e perché D è nel campo visivo di una delle finestre di B (quella che dà su T9). La LOS tra D ed F è bloccata dal campanile della chiesa in S13. La LOS tra E ed F è bloccata perché l'esagono di edificio S14 non è più vicino ad F che ad E (le aperture non adiacenti, in questo caso, sono irrilevanti). Se E si trovasse un esagono più in là, la LOS sarebbe sgombra. La LOS tra C e D è bloccata dato che una LOS può proseguire solo per un esagono oltre un'apertura non adiacente. In questo caso, D può vedere l'esagono Q10 ma non P9, e C può vedere R10 ma non più in là. Una LOS può venire tracciata in due diversi edifici solo se ciascuno dei due si trova nel campo visivo dell'altro. E' possibile che un soldato sia in grado di vedere l'esagono di un altro ma non di vedere l'altro soldato. Ad esempio un soldato nell'esagono R7 della mappa B non sarebbe in grado di vedere un soldato nell'esagono S9 perché l'esagono R7 è fuori vista dall'esagono S9.

Altro terreno bloccante

Quelli che precedono sono gli unici tipi di terreno bloccante compresi nel gioco, con l'eccezione di certi punti di riferimento specifici a certe missioni. Questi saranno spiegati nelle istruzioni di missione o in un paragrafo. I soldati, i veicoli e tutti i tipi di terreno non citati nelle regole precedenti non bloccano la LOS;

8/3 1 PROBLEMI DELLA LOS

Le regole e gli esempi precedenti possono non coprire tutte le questioni di LOS che

possono sorgere durante il gioco. Se doveste trovare problemi, applicate il buon senso o un tiro di dado per risolvere la difficoltà.

9. COMBATTIMENTO A FUOCO

Durante i Round di Azione, un soldato accucciato o in piedi può fare fuoco con qualsiasi arma possieda, se dispone di almeno un caricatore per quell'arma e se può vedere il bersaglio voluto (vedere linea di visuale 8). Un bersaglio può venire attaccato attraverso un lato di edificio a lui adiacente anche se non può essere visto, se il muro viene penetrato dal fuoco nemico (13/5). Un'arma di reparto o un bazooka devono venire approntati prima di poter sparare (vedere il riepilogo delle azioni, 6/7). Gli scontri a fuoco vengono risolti uno alla volta, in qualunque ordine per i soldati USA e in ordine alfabetico per i soldati tedeschi (a meno che due soldati non stiano adoperando insieme un'arma di reparto). I risultati di un fuoco andato a segno vengono applicati immediatamente. I risultati del combattimento possono far sì che l'arma adoperata si rompa, si inceppi e consumi un caricatore. Né i soldati USA né quelli tedeschi possono mai aprire il fuoco contro un esagono contenente un soldato alleato attivo o catturato. Questo non vale se il soldato alleato è fuori combattimento o morto.

9/1 PROCEDURA DEL COMBATTIMENTO A FUOCO

Per risolvere tutti i tipi di combattimento a fuoco usate la seguente procedura, indipendentemente dal tipo di arma usata:

1. Scegliete il bersaglio ed il tipo di fuoco

Decidete con quale arma il soldato spara (se ne ha più di una) e se condurrà fuoco mirato o fuoco istintivo (6/7). Se vi è più di un bersaglio nell'esagono contro cui spara, scegliete quale sarà vero bersaglio (vedere bersagli multipli, 9/2).

2. Consultate la colonna Arma inceppata o Colpo inesploso e tirate dadi percentuali

Se il risultato del tiro di dado è minore o uguale al numero elencato in questa colonna per l'arma usata, l'arma si è inceppata o ha sparato un colpo difettoso e non proseguite la risoluzione del fuoco. Un'arma inceppata non può venire usata finché non viene sbloccata.

3. Determinate la gittata

Se il bersaglio si trova nello stesso esagono di chi spara o in un esagono adiacente, non calcolate la gittata. Altrimenti, contate il numero di esagoni tra il soldato che spara e il suo bersaglio (escluso l'esagono di chi spara ma compreso l'esagono bersaglio). Trovate questo numero sulla Tabella delle Armi nella colonna della gittata dell'arma in questione per determinare la categoria della gittata; breve, medio o lunga.

4. Determinate la probabilità Base di colpire a seconda della gittata

Usate la colonna adiacente o stesso esagono se il bersaglio è così localizzato; altrimenti usate la gittata determinata al punto C). Consultate la Tabella dei Modificatori del Fuoco e sommate

tutti quelli applicabili (9/3). Combine questi modificatori con la Abilità con le Armi (WS) per ottenere il modificatore finale. Sottraete questo modificatore dalla Probabilità Base per determinare la Probabilità Finale di colpire. Se questa Probabilità è maggiore di 8 o minore di 0, trattatela come 8 o 0 rispettivamente.

5. Tirate un dado

Se il risultato è minore od uguale alla Probabilità Finale, il bersaglio è colpito; passate al punto F. Se il risultato è maggiore, il bersaglio viene mancato; andate direttamente al punto G). Un tiro di dado di 0 è sempre un centro, mentre un tiro di dado di 9 è sempre un colpo a vuoto.

6. Determinate il danno inflitto al bersaglio

Se il bersaglio viene colpito, tirate un dado e incrociate il risultato con l'arma che spara sulla Sezione Danni della Tabella delle Armi per determinare che tipo di danno riceve il bersaglio (Panico, Ferita, Fuori combattimento o Morte) e se si ottiene una penetrazione (vedere danni, 13).

7. Tirate dadi percentuali e riferitevi alla colonna munizioni esaurite della tabella delle armi

Se il risultato del tiro di dado è minore od uguale al numero elencato l'arma ha esaurito un caricatore (vedere punto 9/5).

Esempio: il soldato C è accucciato nell'esagono T3 della mappa A e sta eseguendo fuoco istintivo col suo fucile semi-automatico contro il soldato Q, che è in piedi nell'esagono P9. Determinate se l'arma di C si inceppa controllando la probabilità che ciò avvenga per un fucile semi-automatico, poi tirate dadi percentuali; se il risultato è 5 o meno, il fucile si inceppa. In questo caso, tuttavia, il risultato è 12, cosicché l'arma non si inceppa. Determinate la gittata contando gli esagoni da T3 a P9, T3 escluso ma P9 compreso; ne risulta una gittata di 8 esagoni, gittata media per un fucile semi-automatico. La Probabilità Base di colpire a media gittata è 4, che viene poi modificato. L'abilità con le Armi del soldato C è -1, che riduce la Probabilità Base di 1; il soldato Q è in piedi in un esagono aperto, che dà un modificatore di +1 (vedere la tabella dei modificatori di fuoco). Infine, la Probabilità Base viene ridotta di 2 perché si tratta di Fuoco Istintivo. Tutti i modificatori vengono combinati (-1, +1, -2) per dare un modificatore totale di -2. Questo modificatore va applicato alla Probabilità Base di 4 dando una Probabilità Finale di 2.

Tirate un dado: con un risultato di 0, 1, o 2, il soldato C colpisce il soldato Q; qualunque altro risultato fa andare a vuoto il colpo.

Un tiro di dado di 0 è sempre un centro e 9 è sempre un colpo a vuoto, indipendentemente dai modificatori. Il tiro di dado in questo caso è 1, ottenendo così un centro. Tirate un dado e trovate il risultato nella sezione Soldati della fila del fucile semi-automatico sulla Tabella delle Armi per determinare il danno inflitto al soldato Q. In questo caso il risultato è 4 e il soldato viene ferito. Infine, determinate se il caricatore è stato esaurito o no tirando dadi percentuali. Un fucile semi-automatico consuma un caricatore con un tiro di dado di 25 o meno. In questo caso, il risultato è 17; perciò, il soldato C consuma un caricatore e barra una delle caselle di munizioni sulla sua sezione del Ruolino di Squadra.

9/2 BERSAGLI MULTIPLI

Un esagono bersaglio che contenga più di un soldato nemico è un bersaglio multiplo. Un soldato USA che spari ad un bersaglio multiplo può scegliere qualunque soldato tedesco visibile come suo bersaglio. Un soldato tedesco che spari ad un bersaglio multiplo deve sparare al soldato USA nella posizione più esposta (la più esposta è la posizione eretta, poi quella accucciata e infine quella prona). Se ancora vi è in certezza, determinate il bersaglio a caso.

Un soldato che esegue fuoco mirato con un'arma automatica contro un bersaglio multiplo riceve un modificatore addizionale di +1 sulla Probabilità Base per ogni soldato nemico nell'esagono oltre il primo. In aggiunta, il suo bersaglio dichiarato viene considerato il bersaglio primario e, se questo viene colpito, vi è una probabilità di danneggiare anche altri soldati nell'esagono con lo stesso fuoco (vedere Danni, 13/6).

9/3 MODIFICATORI DEL FUOCO

Una quantità di modificatori basati sulla posizione del bersaglio, sul terreno da questi occupato, sul tipo di fuoco eseguito (Mirato od Istintivo), sull'Abilità con le armi dell'attaccante e su altre variabili, influenza la probabilità di colpire il bersaglio. Ogni modificatore viene espresso come un numero positivo o negativo. Sommate tutti i modificatori che si applicano per ottenere un solo Modificatore Definitivo. Poi sommate o sottraete questo modificatore dalla Probabilità Base di colpire per determinare la Probabilità Finale. Se la Probabilità Finale è maggiore di 8 o minore di 0, trattatela come 8 o 0 rispettivamente. La Tabella dei Modificatori del fuoco è usata per determinare il modificatore basato sulla posizione del bersaglio e sul terreno occupato. Incrociate la posizione del bersaglio col terreno che questi occupa per derivarne un modificatore positivo o negativo. La posizione ed il terreno occupato dal soldato che spara non influenzano il fuoco (eccezione: vedere Veicoli, 17). La Tabella dei Modificatori del Fuoco elenca anche gli altri Modificatori che possono applicarsi (N.D.T.: eccezione fatta per l'Abilità con le Armi del soldato che spara).

9/4 ARMI INCEPPATE E LORO SBLOCCAGGIO

Quando un'arma viene sparata o lanciata ed il risultato del tiro dei dadi percentuali è minore od uguale al numero elencato nella colonna Arma Inceppata/Colpo Inesplosivo della Tabella delle Armi, l'arma si è inceppata e non può sparare affatto.

Sbloccaggio di un'arma inceppata

Un'arma inceppata (ma non un'arma esplosiva o un colpo di cannone) può venire sbloccata eseguendo con successo un'azione di Sbloccaggio di Arma Inceppata durante le Operazioni (5/3) o i Round (6/7). Indipendentemente da quando venga eseguita, la procedura rimane la stessa. Tirate un dado e incrociate il risultato con l'Abilità con le Armi di quel soldato sulla Tabella Sbloccaggio Armi Inceppate. Un'arma sbloccata può venire usata normalmente. Un'arma rotta non può più venire usata durante il gioco. L'Abilità con le Armi di un soldato è ridotta di 1 quando tenta di sbloccare un'arma nemica inceppata (14).

9/5 CONSUMO DI MUNIZIONI

Consumo di munizioni USA

Un soldato USA può portare fino ad un equivalente di 6 Caselle di Munizioni in caricatori, granate o cariche per bazooka, ogni carica di demolizione occupa 1 casella di trasporto. Quando lancia una granata, una carica da demolizione o spara con un bazooka, barrate la casella corrispondente sulla sezione del Ruolino di quel soldato. Quando spara con un'altra arma vi è una possibilità che esaurisca un caricatore. Tirate dadi percentuali e controllate la colonna Munizioni esaurite. Se il risultato è minore od uguale al numero elencato per quell'arma, il caricatore è terminato. Il tipo di caricatore che andrà cancellato dal Ruolino deve essere adatto all'arma che ha appena sparato. Le munizioni acquisite da un soldato nel corso di una missione (da un altro soldato) devono venire annotate sulla sua sezione del Ruolino. Accertatevi anche di cancellarle dalla sezione di Ruolino relativa all'altro soldato. Se un soldato dispone di un'altro caricatore per l'arma appena scaricata, la ricarica si considera automatica. Un bazooka deve essere ricaricato usando un'azione appropriata.

Consumo di munizioni tedesco

I soldati tedeschi non hanno Caselle di Munizioni e non consumano munizioni durante il fuoco. I tedeschi possono esaurire le munizioni come indicato nei vari paragrafi. Se un soldato USA si impadronisce di un'arma tedesca che non abbia esaurito le munizioni, quell'arma si considera dotata di un solo caricatore, che va annotato sul Ruolino.

9/6 TERMINOLOGIA DEL COMBATTIMENTO A FUOCO TEDESCA

Quando un tedesco spara, usa la sua arma principale a meno che questa non sia priva di munizioni. Se possiede più di un'arma, quella primaria è quella che gli dà le maggiori probabilità di colpire il bersaglio (di solito una Machine Pistol o un Fucile). Le granate non sono mai considerate armi primarie. L'uso delle granate è sempre prescritto da un paragrafo. Quando un paragrafo ordina il fuoco a un soldato tedesco, lo fa usando uno o più dei termini seguenti:

Fuoco migliore. Il fuoco Mirato è il miglior tipo di fuoco possibile, seguito dal fuoco Istintivo. Se un soldato non è in grado di eseguire fuoco mirato, eseguirà invece fuoco istintivo. Alcuni paragrafi indicheranno specificamente l'esecuzione di fuoco istintivo.

Bersaglio più vicino. Il bersaglio più vicino è determinante contando gli esagoni da dove si trova il tedesco (escluso) a dove si trova il bersaglio (incluso). Se due o più bersagli sono alla stessa distanza, sparate al più facile da colpire. Se ancora vi è parità, determinate il bersaglio a caso.

Bersaglio migliore. Il bersaglio migliore è quello che ha la più alta probabilità di venire colpito. Se vi sono due bersagli ugualmente facili, sparate al più vicino. Se ancora vi è parità determinate il bersaglio a caso.

9/7 ARMI DI REPARTO

Le mitragliatrici leggere, medie e pesanti sono armi di reparto e vengono rappresentate da segnalini propri, raffiguranti l'arma preparata per il fuoco al dritto e non preparata al rovescio. Un'arma di reparto deve venire preparata prima di potere aprire il fuoco.

Trasporto

Un'arma di reparto deve venire trasportata da due soldati, che se ne dividono i componenti. Scrivete il nome dell'arma nelle Caselle di Trasporto dei due soldati. Una mitragliatrice leggera o media richiede l'uso di tre caselle, mentre una mitragliatrice pesante ne richiede quattro. Un mitragliatrice non può venire suddivisa fra più di due soldati.

Quando un'arma di reparto viene mossa, il segnalino deve mostrare il lato "impreparato". Il segnalino stesso può muovere con uno qualsiasi dei soldati che portano una parte dell'arma. Non è necessario che entrambi i serventi si muovano insieme, ma l'arma non può venire preparata per il fuoco a meno che entrambi non si trovino nello stesso esagono. Durante le operazioni, una volta ottenuta questa sovrapposizione l'arma è automaticamente preparata; rovescietene il segnalino. Durante i Round, uno dei serventi, deve usare un'Azione per prepararla. Una volta che un'arma di reparto è preparata, rimane tale finché una parte di essa non viene spostata. Non vi è alcun costo per smontare un'arma di reparto; limitatevi a spostare un soldato che ne porta una parte e rovesciate il segnalino.

Fuoco

Un'arma di reparto preparata può venire fatta sparare da uno o due soldati. Un soldato deve essere accucciato per aprire il fuoco con una arma di reparto. Un'arma di reparto sparata da un solo soldato esegue sempre un fuoco istintivo a colpo singolo. Se vi sono due soldati nell'esagono, ciascuno dei due può eseguire questo tipo di fuoco al costo di un'Azione ciascuno. Un massimo di due soldati può operare in questo modo un'arma di reparto in un singolo Round indipendentemente dal numero di soldati presenti nell'esagono.

Due soldati possono combinare le loro Azioni per eseguire un fuoco mirato a colpo singolo. In questo caso, entrambi i soldati spendono una Azione simultaneamente e il fuoco si risolve come fuoco mirato. I segnalini AR dei due soldati possono non occupare la stessa casella di turno sulla Pista AR. Ad esempio, se un soldato ha due turni e l'altro uno solo, possono far sparare insieme l'arma di reparto quando tocca al primo soldato. Quando due soldati operano insieme un'arma di reparto, stabilite chi è il mitragliere effettivo e usate la sua Abilità con le Armi per risolvere il fuoco. L'altro soldato si considera il servente caricatore. Tuttavia, quando due tedeschi operano insieme un'arma di reparto, il tedesco con la più alta WS è sempre considerato il mitragliere, a meno che un paragrafo o la Carta di uno dei due soldati non indichino altrimenti. Per il secondo turno, solo il primo soldato può adoperare l'arma, dato che l'altro ha esaurito i turni. Questo secondo fuoco è un fuoco istintivo, dato che l'arma è operata da un solo soldato.

Esempio: i tedeschi S e T stanno servendo una mitragliatrice media. Il tedesco T ha due turni, mentre il tedesco S ne ha uno solo. Nessuno dei due è ferito e le Carte tedesche rivelano che S è il mitragliere mentre T è il servente caricatore. Il turno di T viene prima e T ed S sparano insieme la mitragliatrice come fuoco mirato. Il segnalino R di T si sposta nella Casella "1 turno" mentre quello di S va nella Casella "Complete". Il fuoco viene risolto usando la WS del

soldato S. Quando T usa il suo secondo turno, il fuoco sarà un fuoco istintivo e si userà la WS di T, dato che solo lui sta adoperando l'arma.

9/8 BAZOOKA

Il bazooka è un'arma individuale, ma a differenza delle altre armi individuali non può venire sparato con fuoco istintivo. Il segnalino del bazooka viene piazzato sulla mappa sovrapposto al soldato che lo trasporta. Il segnalino mostra il bazooka preparato al dritto e non preparato al rovescio; deve essere preparata prima di venire sparato. La preparazione è un'Azione impiegata per caricare il bazooka. Il soldato che lo carica deve essere in piedi o accucciato. Una volta carico, il bazooka rimane tale finché non viene sparato. Ogni colpo consuma un proiettile; barrate la Casella corrispondente. Un soldato che trasporta un bazooka carico può muoversi senza particolari effetti. Un bazooka può anche venire preparato da un soldato diverso da quello che lo trasporta se entrambi si trovano nello stesso esagono. Per fare ciò, il soldato che carica deve spendere un'Azione. Se il soldato che porta il bazooka ha ancora diritto ad un turno, l'arma può fare fuoco nello stesso Round in cui viene caricata.

Un bazooka è sia un'arma esplosiva che un'arma di penetrazione. Quando sparate un bazooka contro un soldato, usate i risultati della colonna "Personnel" contro il soldato bersaglio, poi tirate il dado separatamente per ogni altro occupante dell'esagono usando la colonna "Granata all'interno" sulla tabella delle armi. In questo modo, un singolo colpo di bazooka può ferire più di un soldato in un esagono.

Quando sparate contro un edificio o un veicolo, usate il risultato di penetrazione. Se un colpo di bazooka manca il bersaglio, non ha alcun effetto. Il colpo non va a cadere in esagoni adiacenti come farebbero una granata o una carica da demolizione. Un colpo di bazooka che centri un edificio o un veicolo può causare il crollo dell'edificio (13/5) o la messa fuori uso del veicolo (17).

10. COMBATTIMENTO CON GRANATE E CARICHE DA DEMOLIZIONE

Durante i Round, un soldato in piedi o accucciato può preparare e lanciare una granata o una carica da demolizione, se ne possiede una. A differenza di quanto accade nel combattimento a fuoco, una granata o una carica da demolizione possono venire lanciate in un esagono che il lanciatore non può vedere. In aggiunta, possono venire lanciate al piano di sopra o a quello di sotto nel campanile della chiesa nell'esagono S13 (mappa B). I combattimenti con granate e cariche da demolizione, come i combattimenti a fuoco, vanno risolti uno alla volta; il danno si applica immediatamente e vi è una possibilità che l'arma si "inceppi". Quando un soldato lancia una granata, barrate una corrispondente casella di munizioni. Quando lancia una carica da demolizione, barrate la corrispondente casella di trasporto.

10/1 PROCEDURA DEL COMBATTIMENTO CON GRANATE E CARICHE DA DEMOLIZIONE

La seguente procedura è molto simile a quella usata per risolvere i combattimenti a fuoco, ma ne differisce in alcune cose importanti:

1. Scegliete il bersaglio

Un soldato può lanciare una granata fino a sei esagoni di distanza se è in piedi e fino a tre se è accucciato. Non può lanciarla se è prono. Una carica da demolizione può venire lanciata fino a tre esagoni di distanza solo se il soldato è in piedi; se è accucciato o prono non può venire lanciata affatto. Non occorre che l'esagono bersaglio sia in vista, ma vi sono migliori probabilità di colpire se lo è. Nessuno dei due tipi di arma può venire lanciato dentro o fuori da un edificio attraverso un lato di esagono privo di aperture.

2. Determinate la gittata

Una granata o una carica a sacchetto non può venire lanciata nello stesso esagono in cui si trova il lanciatore. Se viene lanciata in un esagono adiacente usate la Probabilità Base relativa alla colonna "Esagono adiacente" sulla tabella delle armi. Altrimenti, contate il numero di esagoni dal lanciatore (escluso) al bersaglio (compreso) e trovate il risultato sulla tabella delle armi per determinare la gittata: breve, media o lunga.

3. Determinate la probabilità di colpire

Come nel combattimento a fuoco, determinate la probabilità Base a seconda della gittata. Modificate quindi la probabilità usando i modificatori elencati nella Tabella dei Modificatori del Combattimento con Granate o cariche da demolizione scegliendo quali si applichino alla situazione. Nota: la Tabella dei modificatori del combattimento a fuoco non si applica; perciò la posizione del bersaglio e il terreno da questi occupato non ha alcun effetto, come non ne ha il fuoco mirato o istintivo.

4. Tirate un dado

Se il risultato è minore o uguale alla probabilità finale di colpire, la granata o carica da demolizione atterra nell'esagono voluto; passate al passo 5. Se il risultato è maggiore della probabilità di colpire, la granata o carica da demolizione atterra altrove (10/3). Un tiro di dado di 0 è sempre un centro; un tiro di dado di 9 è sempre un lancio a vuoto.

5. Determinate il danneggiamento inflitto al bersaglio

Prima di tutto, tirate dadi percentuali per stabilire se la granata o la carica da demolizione era difettosa. Se il risultato è 5 o meno, si tratta di un congegno difettoso e l'arma non esplose; altrimenti, esplose normalmente. Se la granata o la carica da demolizione atterra in un esagono contenente uno o più soldati (appartenenti all'una, all'altra o a entrambe le fazioni), tirate un dado e incrociate il risultato con la colonna appropriata della porzione Danni della Tabella delle Armi. Il grado di danneggiamento inflitto da un'arma esplosiva da lancio dipende dal fatto che l'esagono bersaglio sia all'interno o all'esterno di un edificio. Tutti i soldati in un esagono in cui esplodano una granata o una carica da demolizione possono venire danneggiati. Tirate il dado separatamente per ciascuno di loro. Alcuni risultati di ferimento vanno trattati come panico se il soldato è prono, come annotato sulla tabella delle armi. Esempio: il tedesco R nell'esagono P4 della mappa A lancia una granata al di là dei boschi nell'esagono X2 che è occupato da due soldati USA, entrambi in piedi. Il raggio è 5 esagoni (lunga gittata) dando una

probabilità base di 3. R non può vedere il suo bersaglio, cosicché si sottrae 3, dando una probabilità finale di 0. Qualunque tiro di dado tranne 0 causa una deviazione nel lancio della granata verso un esagono adiacente (diagramma di dispersione A). Ma il tedesco è fortunato e rolla uno 0: la granata atterra nell'esagono K2. Entrambi i soldati USA sono allerta ed hanno quindi diritto ad eseguire controlli di percezione. Uno ce la fa, ma non ha turni disponibili; si limita a cadere prono. L'altro ha un turno, che gli consentirebbe di lanciare via la granata se il controllo di percezione gli riuscisse; ma non gli riesce e perciò rimane in piedi. Il combattimento si risolve usando la colonna "granata all'esterno" della Tabella delle Armi. Tirate un dado per ciascun soldato USA. La probabilità che il soldato in piedi rimanga ferito è molto maggiore di quella del soldato prono.

10/2 CONTROLLO DI PERCEZIONE PER ATTACCO CON GRANATE

Quando una granata o una carica da demolizione atterra in un esagono, tutti i soldati allerta presenti nell'esagono eseguono uno speciale controllo di percezione (5/7). Se un soldato a cui il controllo riesce ha ancora dei turni nel Round ed è in piedi o accucciato, può spendere un turno per eseguire l'azione di lanciare fuori del raggio di esplosione la granata o la carica da demolizione, dove esplose senza far danni. Un soldato non ferito a cui il controllo riesce ma che non abbia più turni può immediatamente cadere prono. Un soldato che fallisce il controllo non può reagire affatto. I soldati non allerta e quelli in panico non eseguono il controllo. I soldati tedeschi eseguono i predetti controlli anche se nessun paragrafo ne indica specificamente l'esecuzione.

10/3 DISPERSIONE DEI LANCI

Quando eseguite un attacco con una granata o una carica da demolizione e il tiro del dado supera la probabilità di colpire, l'arma atterra in un esagono diverso dall'esagono bersaglio. Per stabilire esattamente dove atterra, consultate i due diagrammi di dispersione seguenti.

Usate il diagramma A a meno che la LOS tra il lanciatore ed il bersaglio non passi esattamente a cavallo tra due esagoni adiacenti al bersaglio (nel qual caso usate il diagramma B). Tirate un dado per determinare in quale esagono atterra l'arma. Notate che una granata o carica da demolizione può ancora atterrare nell'esagono bersaglio se il risultato del tiro di dado va da 6 a 9. L'esplosione nell'esagono di dispersione causa danni come se si trattasse dell'esagono bersaglio originario.

10/4 CARICHE DA DEMOLIZIONE

Una carica da demolizione è un grosso pacco di esplosivi racchiuso in un contenitore (solitamente tritolo in un sacco di stoffa) usato per distruggere edifici e simili. Per quanto riguarda il gioco, esse vengono trattate esattamente come grosse granate, con le seguenti eccezioni:

* richiedono l'uso di una casella di trasporto anziché di una casella di munizioni;

* sono molto più distruttive delle granate;

* un soldato può lanciare una carica da demolizione solo se è in piedi;

* una carica da demolizione non può venire lanciata a più di tre esagoni di distanza.

Illustrazione: Target Hex = Esagono bersaglio; Director of Throw = Direzione di lancio. Se il lancio è eseguito da questo esagono, la granata atterra ugualmente nell'esagono bersaglio.

11. ASSALTO

Durante i Round, un soldato in piedi può eseguire un'azione di assalto o di movimento/assalto alla carica per attaccare un soldato nemico nello stesso esagono. L'assalto è un combattimento corpo a corpo; perciò non si consumano munizioni. Gli assalti vanno risolti uno alla volta. Un soldato può assalire un solo soldato nemico per volta, anche se più di uno è presente nell'esagono.

11/1 PROCEDURA DI ASSALTO

Per eseguire un assalto, l'attaccante deve essere in piedi ed occupare lo stesso esagono del soldato che intende assalire. Se l'attaccante non si trova nello stesso esagono del suo bersaglio, egli deve eseguire una azione di movimento/assalto alla carica (11/3) per entrare nell'esagono e poi assalire il nemico. Per risolvere un assalto si usa la procedura seguente:

1. Scegliete il bersaglio

Se più di un soldato nemico si trova nell'esagono, scegliete quale sarà il bersaglio effettivo. Un soldato tedesco deve assalire il soldato USA che si trovi nella posizione di maggior svantaggio. Vi sono due categorie di posizione: essere proni o feriti è la più svantaggiosa; essere in piedi o accucciati la meno svantaggiosa. Se vi è parità, determinate il bersaglio a caso.

2. Scegliete se catturare o uccidere

Un soldato USA può tentare di catturare o di uccidere il tedesco che assale; la scelta dipende da voi (11/2). Un soldato tedesco assale sempre per uccidere.

3. Determinate la probabilità di colpire

La probabilità Base è sempre la stessa, elencata dalla Tabella delle Armi. Modificatela secondo la Tabella dei Modificatori dell'Assalto, prendendo in considerazione solo quelli applicabili.

4. Tirate un dado

Se il risultato è minore o uguale alla probabilità finale di colpire, il bersaglio è colpito: andate al punto 5). Se il risultato è maggiore, l'assalto fallisce; saltate il punto 5. Un tiro di dado di 0 è sempre un centro; un tiro di dado di 9 è sempre un assalto a vuoto.

5. Determinate il danno inflitto

Se il bersaglio è colpito tirate un dado e incrociate il risultato con la riga appropriata della Tabella degli assalti per determinare quale danno infliggete al nemico. Alcuni risultati di ferimento vanno considerati risultati di cattura se il bersaglio è prono o ferito, come indicato sulla riga “Cattura” della Tabella.

Esempio: il soldato USA si sposta di un esagono per assalire alla carica per uccidere il soldato tedesco X, che è In piedi, non è in panico né ferito. La Probabilità Base è 7. La WS di D è +1; c'è un modificatore di -3 per la carica; e il tedesco X ha una WS di +2, che funge da modificatore negativo. Il modificatore finale è -4, il che dà una probabilità finale di 3. Si tira il dado; se il risultato è di 4 o più non vi è alcun effetto; se il risultato è 3 o meno, il soldato X è colpito. Il tiro di dado in questo caso è un 2. Consultando la tabella degli assalti, tirate un dado sulla riga “Uccidere”. Il risultato in questo esempio è un 7, il che mette il tedesco fuori combattimento.

11/2 CATTURA

Un soldato USA può tentare di catturare, anziché uccidere, il bersaglio di un suo Assalto. Se questo è il caso e il bersaglio viene colpito si può ottenere un risultato di “Cattura”. Un tedesco catturato cade immediatamente prono, se già non lo era, e gli viene piazzato sopra un segnalino “CPT”. Il segnalino AR del tedesco viene immediatamente spostato nella casella “Inactive” della Pista AR. Perde tutti i turni che gli erano rimasti e non ne riceve alcuno finché non ritorna libero. L'equipaggiamento di un soldato catturato gli può venire tolto usando un'azione di Raccolta/scambio di Equipaggiamento. Dato che un tedesco catturato è inattivo, il gioco può tornare alle operazioni se tutti i tedeschi sulla mappa vengono catturati o resi comunque inattivi. Un tedesco catturato può venire mosso da un soldato USA che occupi lo stesso esagono, ma solo durante le operazioni. Durante i Round il tedesco rimane prono e si considera catturato finché un soldato USA attivo rimane nello stesso esagono.

Se un tedesco catturato rimane in un esagono senza un soldato USA attivo con lui, immediatamente ritorna libero; rimuovete il segnalino CPT e cominciate i Round, se non sono già in corso. Ricevete turni normalmente a partire dal Round successivo. Il tedesco viene attivato e tutti i soldati USA sono automaticamente allerta. Se nessun soldato USA è in vista all'inizio del Round, il soldato tedesco viene rimosso dalla mappa permanentemente (scappa). Se vi sono soldati USA in vista, usate la colonna dell'autoconservazione sulla sua carta per determinare le azioni (indipendentemente dalla condizione o da indicazioni successive contenute in un paragrafo).

Non potete fucilare i prigionieri, costringerli a camminare dentro i campi minati, legarli o intenzionalmente far loro del male. Potete invece lasciarli soli volontariamente. In tal caso il prigioniero si considera libero e iniziano i Round, se già non erano in corso.

11/3 ASSALTO ALLA CARICA

Un soldato che non inizi il suo turno nello stesso esagono di un nemico può eseguire un'azione di movimento/assalto alla carica per entrare nell'esagono ed assalire il soldato nemico. Per entrare nell'esagono può spendere fino alla metà della propria capacità di

movimento, arrotondata in basso. In questo modo, un soldato con una MPA di 3 non potrebbe scavalcare una finestra per entrare nell'esagono bersaglio, dato che ciò gli costerebbe 2 punti di movimento mentre la sua MPA dimezzata e arrotondata vale solamente 1. Un assalto alla carica comporta un modificatore aggiuntivo di -3 sulla probabilità base di colpire.

11/4 MODIFICATORI DI ASSALTO

Durante un assalto, la WS dell'attaccante viene usata per modificare la probabilità base di colpire. In aggiunta, se il bersaglio non è né in panico né ferito e la sua WS vale +1 o +2, questa WS viene sottratta dalla probabilità base (una WS di 0 o meno non ha alcun effetto). Un soldato USA non allerta quando viene assalito non può usare in questo modo la sua WS. Un soldato non allerta che venga assalito diventa automaticamente allerta dopo la risoluzione dell'assalto.

La probabilità base viene modificata con un -2 se l'attaccante è già ferito al momento della risoluzione dell'Assalto. Se il bersaglio è già ferito, non può usare la propria WS per modificare l'assalto. La sua ferita non ha alcun altro effetto.

La probabilità base è modificata con un -3 se l'attaccante esegue un assalto alla carica.

Tutti i modificatori vengono combinati per dare un modificatore totale da applicare alla probabilità base, ottenendo la probabilità finale di colpire.

12. CAMPI MINATI E MINE ANTIUOMO

Sia durante le operazioni che durante i Round i vostri soldati possono inciampare in un campo minato o in una mina antiuomo.

12/1 PROCEDURA PER LE MINE ANTIUOMO

Quando un soldato USA entra in un esagono, tanto durante le operazioni quanto durante i Round, un paragrafo può indicare che l'esagono contiene una mina antiuomo tedesca. Il primo soldato USA che entra in un simile esagono deve immediatamente eseguire un controllo di percezione (5/7). Se il controllo riesce, il soldato ne esce indenne e la mina antiuomo è eliminata (piazze un segnalino Bobbytrap nell'esagono). Se il controllo fallisce, la mina esplose e il soldato subisce danni come se colpito dall'esplosione di una granata al chiuso (anche se si trova in realtà in un esagono all'aperto). Una volta esplosa, la mina antiuomo non esiste più (piazze un segnalino Bobbytrap nell'esagono). Se più di un soldato entra nell'esagono con la mina antiuomo contemporaneamente, solo quello col più alto punteggio PC eseguirà il controllo; tuttavia, se la mina esplose, tutti gli occupanti dell'esagono subiscono danni (tirare un dado per ogni soldato).

12/2 PROCEDURA PER I CAMPI MINATI

I campi minati sono simili alle mine antiuomo tranne per il fatto che si tratta di situazioni permanenti. Quando un soldato USA entra per la prima volta in un esagono, un paragrafo può

indicare, la presenza di un campo minato; piazzate un segnalino Minefield nell'esagono. Quel soldato USA ed ogni soldato USA che entri in quell'esagono successivamente, deve eseguire un controllo di percezione (5/7). Se il controllo riesce, il soldato non soffre danni ma il campo minato può avere effetto su altri soldati. Se il controllo fallisce, una mina esplose e il soldato soffre danni come se colpito dall'esplosione di una granata al chiuso. Altri soldati presenti nell'esagono non vengono toccati dall'esplosione. Se più di un soldato entra contemporaneamente in un campo minato, ognuno esegue un controllo di percezione separato e solo quelli che lo falliscono subiscono gli effetti dell'esplosione di una mina. I campi minati hanno un numero illimitato di mine e pertanto non si esauriscono e non si distruggono mai.

13. DANNI

I risultati di un attacco coronato dal successo (Fuoco, Assalto, Campo minato ecc.) infliggono danni al bersaglio dell'attacco. Se il bersaglio è un soldato, viene ferito, messo fuori combattimento, ucciso oppure va immediatamente in panico. Se il bersaglio è un veicolo o un muro, può venire penetrato dal fuoco e l'equipaggio o la gente dietro il muro può anch'essa subire danni. La tabella danni, parte della tabella delle armi e della tabella d'Assalto, determina i risultati contro i soldati. La Tabella danni determina anche i risultati di penetrazione contro un veicolo o un muro. I soldati si rimettono dalle ferite e dai fuori combattimento tra le missioni durante la Campagna.

13/1 RISULTATI DI PANICO

Il panico è un risultato piuttosto comune sulle Tabelle dei danni e degli Assalti. Questo risultato è identico al panico che può prendere un soldato durante la sequenza d'azione (6/4), solo che questo panico capita nel corso del Round stesso. Un soldato in panico è soggetto alle seguenti restrizioni:

* se nel corso dei Round, perde i rimanenti turni che gli spettavano nel Round in corso; spostate il suo segnalino AR nella casella Panic: non può eseguire altre azioni nel corso del Round, nemmeno un cambiamento gratuito di posizione. Rimane invece immobile per tutta la durata del turno in corso, al termine del quale cade prono (se già non lo era). Durante le Operazioni, il risultato del Panico non ha alcun effetto.

* un comandante in preda al panico non ha alcun raggio di comando e non può cedere turni ad altri soldati né metterli in allerta (613).

* un soldato in panico non può usare la sua WS per difendersi da un assalto.

* un soldato in panico cade prono al termine del Round se già non lo era.

13/2 RISULTATI DI FERITA

Un soldato ferito è soggetto alle seguenti restrizioni:

* nel momento in cui subisce la ferita, il soldato cade immediatamente prono, se già non lo era. Piazzate un segnalino "WND" su di lui. Questo segnalino rimarrà sul soldato per tutto il resto della missione (a meno che non venga successivamente messo fuori combattimento o ucciso)

* un soldato ferito perde tutti i turni residui nel Round in corso; piazzate il suo segnalino AH nella casella Complete della pista AR.

* un soldato ferito può ricevere solamente un turno per Round. Se un tiro di dado nella sequenza d'azione indica che il soldato riceve due turni, piazzate invece il suo segnalino AR nella casella 1-Turn.

* un soldato ferito non può usare la sua WS per modificare le probabilità di colpire di un assaltatore. In più, quando un soldato ferito esegue un assalto, c'è un modificatore di -2 contro di lui.

* il totale di Caselle di trasporto di un soldato ferito è ridotto a una; sbarrate la seconda. Se sta portando due caselle di equipaggiamento, deve immediatamente lasciar cadere il contenuto di una delle due. Se sta portando un solo oggetto che pesa tanto da occupare due caselle di trasporto, lo deve lasciare cadere immediatamente.

* un soldato ferito non può ricevere turni o venire messo in allerta da un comandante (6/3).

* vi è un modificatore di -2 alla probabilità base di colpire quando un soldato ferito lancia una granata o una carica da demolizione.

* vi è un modificatore di -1 alla probabilità base di colpire quando un soldato ferito spara con un'arma.

* un soldato ferito ha la sua MPA ridotta a 2 per il resto della missione. Annotate questa MPA ridotta sul ruolino

* un soldato ferito non ha diritto ad un cambiamento gratuito di posizione. L'unico modo in cui può cambiare posizione è pagando un punto di movimento per farlo

* un soldato ferito che subisce un risultato di fuori combattimento o una seconda ferita è fuori combattimento.

13/3 RISULTATI DI FUORI COMBATTIMENTO

Un soldato fuori combattimento è soggetto alle seguenti restrizioni:

* nel momento in cui subisce il fuori combattimento, il soldato cade immediatamente prono, se già non lo era. Rimane prono per il resto della Missione. Piazzate un segnalino “ICP” sul soldato (dove rimarrà per il resto della missione, a meno che non venga ucciso)

* un soldato fuori combattimento non può eseguire alcun tipo di azione per la durata della Missione. Piazzate il suo segnalino AH nella Casella Inactive della pista AR

* un soldato fuori combattimento, sia USA che tedesco, non può venire intenzionalmente attaccato in nessun modo. E' consentito un attacco involontario, come ad esempio una granata mal diretta che cada nell'esagono occupato dal soldato fuori combattimento. Un soldato può sparare in un esagono occupato da un soldato fuori combattimento, ma quest'ultimo non è un bersaglio e quindi non può venire colpito

* un soldato fuori combattimento può venire spostato di esagono in esagono da un soldato attivo in piedi, oppure caricato o scaricato da un veicolo da un soldato attivo in piedi, oppure caricato o scaricato da un veicolo da un soldato attivo in piedi. Tuttavia, ogni volta che si esegue un'azione simile, dovete tirare un dado: con un risultato di 0, il soldato muore (qualunque altro risultato non comporta conseguenze). Questo tiro di dado non viene fatto quando il soldato fuori combattimento viene trasportato da un veicolo in movimento

* un soldato fuori combattimento che venga ferito o subisca un secondo fuori combattimento è ucciso.

13/4 RISULTATI DI MORTE

Quando un soldato subisce un risultato simile, egli è morto. Spostate il suo segnalino AR nella casella inactive e piazzate su di lui un segnalino “KIA” che significa ucciso in azione. Può venire spostato da altri soldati come un soldato fuori combattimento (N.d.T.: ma ciò non ha alcuna influenza sul gioco).

13/5 RISULTATI DI PENETRAZIONE

Alcune armi hanno la capacità di poter penetrare il loro bersaglio, indicata da una gamma di numeri nella sezione Penetrazione della Tabella delle armi. La penetrazione si applica solamente al fuoco contro un muro o un veicolo. Gli effetti della penetrazione dipendono dal fatto che l'arma spari un proiettile esplosivo o no. I bazooka ed i cannoni principali dei carri armati sparano proiettili esplosivi; tutte le altre armi sparano proiettili non esplosivi. Vi sono tre livelli di penetrazione:

Leggera; se il proiettile è esplosivo, la superficie penetrata è distrutta. Se non è esplosivo, il fuoco attraversa un muro di legno o la superficie di un veicolo non corazzato.

Media; se il proiettile è esplosivo la superficie penetrata è distrutta. Se non è esplosivo, il fuoco attraversa qualunque tipo di superficie tranne la corazzatura di un veicolo corazzato pesante.

Pesante; indipendentemente dal tipo di fuoco, esplosivo o non esplosivo, il fuoco attraversa e distrugge qualunque tipo di superficie.

Un muro può essere il bersaglio di un attacco ed in tal caso si aggiunge 4 alla probabilità base di colpirlo. Un soldato che occupi un esagono nel quale un lato venga penetrato (ma non distrutto) può venire colpito dal fuoco. Tirate un dado. Un soldato prono è colpito con un risultato di 0; un soldato accucciato è colpito con un risultato di 0 o 1; un soldato in piedi con un risultato di 0 o 1 o 2. Se il soldato è colpito, controllate normalmente i danni. Se più di un soldato si trova nell'esagono, il fuoco colpisce quello nella posizione più esposta. Se più di un soldato si trova nella posizione più esposta, determinate a caso chi viene colpito. Se un esagono con più di un soldato attivo viene attaccato da fuoco automatico mirato, tirate un dado per ogni soldato per vedere se viene colpito.

Se il muro viene distrutto, tutti i soldati nell'esagono di edificio che il muro copriva sono automaticamente colpiti. Controllate i danni subiti come se fossero stati colpiti dal fuoco di un fucile semiautomatico. Il lato di esagono distrutto si considera aperto da quel momento in poi. Se un esagono di edificio ha due lati distrutti, l'edificio crolla e si trasforma in un esagono di macerie. Chiunque occupi l'esagono quando crolla, viene automaticamente ucciso.

13/6 DANNI DA FUOCO AUTOMATICO MIRATO

Se si esegue fuoco mirato con un'arma automatica, vi è una possibilità di colpire più di un bersaglio nello stesso esagono. Se il bersaglio primario in un esagono occupato da più nemici (9/2) viene colpito dal fuoco, tirate il dado per i danni e determinate normalmente il risultato per il bersaglio primario. Se il tiro di dado per danneggiamento risulta maggiore o minore di 0, rollate di nuovo. Se il risultato del secondo tiro di dado è inferiore al risultato del primo tiro, applicatene gli effetti a un secondo bersaglio nell'esagono. Se vi è un terzo bersaglio nell'esagono ed il risultato del secondo tiro di dado è stato un colpo a segno, tirate nuovamente il dado; se questo terzo risultato è inferiore al secondo, applicatene gli effetti al terzo bersaglio. Fintantoché ogni risultato è inferiore al precedente, continuate a tirare il dado per ogni possibile bersaglio nell'esagono. Appena un tiro di dado per i danni è maggiore o uguale al precedente, fermatevi immediatamente. Se vi è più di un bersaglio (oltre il primo) nell'esagono, attaccate direttamente per primo quello più esposto; risolvete a caso i casi di parità.

14. EQUIPAGGIAMENTO CATTURATO

Nel corso del gioco, è più che probabile che catturiate vari tipi di equipaggiamento tedesco. Potete prenderlo da soldati tedeschi fuori combattimento, uccisi o catturati usando

l'azione di Raccolta/Scambio. Questo equipaggiamento può venire usato seguendo queste restrizioni:

Armi individuali e di reparto; ogni arma catturata si considera dotata di un solo caricatore o proiettile. Un'arma tedesca che esaurisca le munizioni durante un Round non ha più caricatori se catturata dai soldati USA. Nell'uso di un'arma catturata, la WS dei soldati USA si considera ridotta di 1 a tutti gli effetti. Una volta catturata, usate la procedura di consumo munizioni USA, non quella tedesca.

Granate; le granate catturate possono venire usate come normali granate USA, senza riduzioni della WS del lanciatore.

Radio; le radio catturate non possono venire usate dai soldati USA.

Veicoli; i veicoli catturati, tranne i carri armati, possono venire usati dai soldati USA. Tuttavia, la DS del guidatore si considera ridotta di 1. Un soldato con un'abilità di guida originale di 0 non può guidare un veicolo tedesco catturato.

15. VITTORIA

In Ambush! giocate per battere il sistema di gioco stesso. La vittoria si determina con l'accumulo di Punti di Vittoria (VP). Il numero di VP accumulati al termine di una missione stabilisce se avete vinto o perso. Sul ruolino vi sono due caselle per registrare i VP guadagnati e perduti durante una missione. Tenete i due totali separati. Guadagnate VP per l'esecuzione dei compiti assegnati nelle Istruzioni di missione e come rivelato nei paragrafi nel corso della missione. Perdete due VP per ogni soldato USA ucciso o messo fuori combattimento durante la missione. In alcune missioni, non perdetevi i due VP per i soldati fuori combattimento se riuscite a portarli fuori dalla mappa o in certi esagoni. Alla fine della Missione, sottraete il totale dei VP da quello dei VP guadagnati per determinare il punteggio di vittoria. Confrontate questo totale con la tabella data nella sezione Vittoria delle istruzioni di missione. Se il risultato finale è maggiore o uguale al punteggio richiesto dalla missione, avete vinto; se è minore, avete perso.

Siete ora pronti a giocare la missione n.1

A questo punto conoscete tutte le regole che vi occorrono per giocare la Missione 1: San Michele insanguinato. Se volete giocare le missioni come una campagna mantenendo la stessa squadra, leggete il punto 16 prima di cominciare la Missione 1. Se non volete giocarlo come una Campagna o se la vostra Campagna inizierà dalla missione 2, date subito inizio alla missione 1.

MISSIONE 1: SAN MICHELE INSANGUINATO

Tardo giugno 1944. La divisione cui appartiene la vostra squadra avanza cautamente nelle campagne coltivate della Normandia. Qualche ora fa, un'altra squadra è stata mandata avanti per prendere una laterale della strada per Saint Michaux che, sotto controllo alleato, potrebbe venire usata per le comunicazioni terrestri tra le forze britanniche avanzanti a Est e quelle americane ad Ovest. Sfortunatamente, la prima squadra è stata costretta a ritirarsi sotto un pesante fuoco di cecchini proveniente da posizioni tedesche sconosciute. Oggi pomeriggio, la vostra più esperta squadra riceve lo stesso incarico: stabilire il controllo della strada per Saint Michaux.

La vostra squadra

Potete usare la squadra inserita in questo fascicolo, o generarne una vostra. Se usate la squadra già pronta, copiatene i dati su un Ruolino pulito per usarli in questo scenario. Se generate una nuova squadra, usate l'equipaggiamento fornito alla squadra già pronta invece di comprarne di vostro per questa missione.

Piazzamento

Usate la mappa A. L'orlo superiore della mappa è il Nord. I vostri soldati possono entrare sulla mappa in qualunque esagono dell'orlo Nord compreso tra A1 e J1 (inclusi). Nessun segnalino comincia la Missione già piazzato sulla mappa. In questo scenario non vi sono regole speciali e il corso d'acqua sulla mappa è considerato un ruscello. I livelli di attivazione sono i seguenti:

c1: 0-1 c2: 0-3 c3: 0-5 c4: 0-8

Vittoria

Vi servono 13 VP per vincere questa missione. La missione termina in uno dei seguenti modi:

1. Almeno un soldato USA attivo si trova nell'edificio dell'esagono D8, almeno un soldato USA negli esagoni di edificio K13 ed L13 e almeno un soldato USA attivo in un qualunque esagono delle alture nell'angolo S/E della mappa (definite dal cambiamento di quota che va da Q19 a Y13) da cui possa vedere tutti gli esagoni stradali della mappa. Nessun tedesco attivo deve trovarsi sulla mappa. Se la missione termina in questo modo, avete eseguito la vostra missione e guadagnate 4 VP aggiuntivi.

2. Tutti i soldati USA attivi hanno lasciato la mappa dagli esagoni da A1 a J1 (inclusi).

Al termine della missione, calcolate il vostro totale di VP per determinare se avete vinto o meno. La perdita di VP per i soldati fuori combattimento può venire evitata facendo uscire dalla mappa nel tratto compreso tra gli esagoni A1 e J1 o, se la missione termina nel primo modo, portandolo all'interno di un qualsiasi edificio.

Altri premi in punti di vittoria verranno rivelati nel corso della missione.

16. CONTINUITA' DELLE MISSIONI

Ambush! può venire giocato come una serie di missioni separate o come una campagna. Se giocate missioni separate, usate la squadra data in questo fascicolo o generatene una nuova ad ogni missione. Se giocate una campagna, usate la stessa squadra ad ogni missione, e rimpiazzate i soldati morti con rinalzi. Il gioco è più divertente giocato come campagna, perché i soldati acquistano una storia e una personalità propria. Le missioni non sono presentate in ordine cronologico. Se desiderate riordinarle, fatelo pure, ma dovrete imparare alcune regole speciali prima del tempo.

16/1 PROCEDURA DELLA CAMPAGNA

Per la prima missione, usate la squadra data in questo fascicolo o generatene una voi stessi. Userete poi questa squadra per giocare le altre 7 missioni. Nel corso del gioco, annotatevi le gesta personali di ciascun soldato, in forma abbreviata, nella sezione punti di esperienza in combattimento del ruolino come promemoria. Al termine di ciascuna missione, usate la seguente procedura per assegnare i punti di esperienza in combattimento, migliorare le caratteristiche personali dei soldati e rimpiazzare i caduti.

1. Assegnato i punti di esperienza in combattimento

Al termine della missione, assegnate a ciascuno dei superstiti punti di esperienza in combattimento usando la procedura descritta al punto 16/2. I soldati messi fuori combattimento ricevono i punti se riuscite ad evitare la relativa perdita di VP facendoli uscire dalla mappa o con gli altri metodi descritti volta per volta.

2. Spendete i punti di esperienza in combattimento

Un soldato che disponga di 6 punti di esperienza in combattimento li può spendere per accrescere uno dei suoi punteggi usando le procedure ed i conti descritti al punto 16/3. Se ha meno di 6 punti, non li può spendere. Tuttavia i punti si possono cumulare di missione in missione.

3. Generate i rimpiazzi

Per ogni soldato USA caduto in missione dovete generare un rimpiazzo, usando la procedura descritta al punto 16/4.

16/2 PREMI IN PUNTI DI ESPERIENZA IN COMBATTIMENTO

Questi punti sono usati per rappresentare l'accrescimento delle varie abilità dovuto all'esperienza e alle azioni di un soldato nel corso delle missioni. Quando un soldato ha accumulato 6 punti, li può spendere per aumentare uno dei suoi punteggi - IN, PC, WS, o DS.

Per determinare il numero di punti che la vostra squadra riceve al termine di una missione, moltiplicate il numero di sopravvissuti per 4 se avete vinto o per 2 se avete perso. Il risultato è il numero di punti di esperienza in combattimento che la squadra riceve. I soldati messi fuori combattimenti nel corso della missione si considerano sopravvissuti se evitate la perdita di VP a ciò dovuta nel modo descritto nella sezione Vittoria delle istruzioni di missione. Un soldato fuori combattimento che vi causa la perdita di 2 VP si considera morto e deve venire

rimpiazzato al termine della missione. Un soldato fuori combattimento che sopravviva si rimette dalle proprie ferite tra le missioni e comincia la successiva in piena forma.

Per esempio, avete vinto la missione 1 e al termine avete avuto 2 soldati uccisi, 2 messi fuori combattimento e 4 che ne sono usciti illesi. Se siete riusciti a fare uscire i 2 soldati fuori combattimento dagli esagoni da A1 a J1, essi sono sopravvissuti. Se solo uno è stato fatto uscire, la vostra squadra riceverebbe 20 punti di esperienza in combattimento: 5 superstiti moltiplicato per 4 (avete pur sempre vinto).

Ogni superstite riceve automaticamente un punto. I punti rimanenti vengono spartiti tra i membri della squadra come vi pare opportuno. I soldati dovrebbero riceverli a seconda di quanto bene hanno combattuto e di quanto importanti sono stati al successo della Missione. Non potete assegnare più di 6 punti ad un solo soldato per ogni missione. Nel corso del gioco, annotate i possibili motivi per ricevere punti in forma abbreviata nelle caselle appropriate del ruolino. I seguenti suggerimenti servono da base per questi premi, sebbene non coprano tutte le eventualità.

Eventi speciali, come far saltare i ponti e salvare compagni feriti, dovrebbero anch'essi venire ricompensati, così come i comandanti che danno turni chiave ai loro sottoposti. Siate creativi e assegnate i punti come pensate meritino i vari soldati.

Per esempio ferire un tedesco vale solitamente un solo punto, ma se il tedesco era un mitragliere che bloccava l'intera squadra, il soldato che lo ha ferito dovrebbe probabilmente ricevere due punti invece di uno.

Azione	Abbreviazione	Premio
Uccidere un tedesco col fuoco	KF (N° del tedesco)	2
Mettere fuori combattimento un tedesco col fuoco	IF (“ “ “)	2
Ferire un tedesco col fuoco	WF (“ “ “)	1

Uccidere un tedesco in assalto	KA (“ “ “)	3
Mettere fuori combattimento un tedesco in assalto	IA (“ “ “)	3
Catturare in tedesco in assalto	CA (“ “ “)	3

Ferire un tedesco in assalto	WA (“ “ “)	2
Distruggere carro	KOT	4
Immobilizzare carro	IMT	3

Distruggere auto	KOC	3

Al termine della missione, dividete i punti della vostra squadra barrando le relative caselle sul ruolino. Usate la matita, dato che più tardi verranno probabilmente cancellate. E' probabile che avrete più caselle con abbreviazioni che punti da distribuire. Ciò è intenzionale. Dopo aver distribuito i punti, cancellate le abbreviazioni nelle caselle non barrate.

Ad esempio una squadra che ha completato la missione 1 ha ricevuto 20 punti: tino per superstite e quindici discrezionali. Le caselle dei soldati contenevano le seguenti

abbreviazioni:

A	KF 7	WF 2	Turno
B	KA48	KF90	
C	KF 2		
D	Ponte	IF76	KF39 WA48
E			

Decidete di non dare altri punti al soldato E, dato che è stato messo fuori combattimento prima di non poter far molto. Date al soldato D 5 punti addizionali, per un totale di 6, perché è stato l'individuo più decisivo avendo fatto saltare il ponte e avendo attaccato con successo tre tedeschi. Meriterebbe più di 6 punti, ma siete limitati a un massimo di 6 per missione. Il soldato C ha ucciso il tedesco N°2, il che gli darebbe normalmente diritto a 2 punti, ma il tedesco era già stato ferito. Così date a C 1 solo punto addizionale, per un totale di 2. Il soldato D ha ucciso il tedesco N°48 in assalto, ma il tedesco era già stato ferito. Ha anche ucciso il tedesco N°90 col fuoco. Decidete che merita solo 4 punti addizionali perché, sebbene importanti, le azioni non sono state decisive ed il soldato B è andato in panico in un momento critico, causando la morte di un soldato USA. Date al soldato A, comandante di squadra, i restanti 5 punti per avere ucciso un tedesco, averne ferito un altro e aver dato al soldato D il turno che gli ha consentito di far saltare il ponte. Nel rendiconto finale, riempiate così le caselle dei vostri soldati: 6 punti ad A, 5 punti a B, 2 punti a C, 6 punti a D, 1 punto ad E.

Siete ora pronti a spendere i punti di A e D per migliorarne le caratteristiche personali (16/3).

16/3 MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE PERSONALI

Se un soldato ha accumulato 6 punti di esperienza in combattimento potete spenderli per migliorarne le caratteristiche. Se un soldato ha meno di 6 punti, questi non possono venire spesi. Verranno invece accumulati di missione in missione finché il soldato non ne ha 6 da spendere. Se un soldato ha più di 6 punti accumulati, può spenderli a gruppi di 6. I punti non spesi non sono perduti. Quando un soldato possiede punti non spesi, limitatevi a trasferirli nel ruolino della missione successiva.

Potete spendere 6 punti per aumentare l'iniziativa, la percezione, l'abilità con le armi o l'abilità di guida di un soldato. Ogni punteggio ha un massimo sopra cui non può venire aumentato:

IN: 5 PC: 9 WS: +2 DS: 8

Quando vengono spesi i punti per aumentare la percezione o l'abilità con le armi, il punteggio aumenta di 1. L'abilità di guida viene aumentata di 2. L'iniziativa è una capacità più basilare e viene aumentata secondo la seguente procedura. Spendete i 6 punti e tirate un dado. Trovate il risultato sulla tabella seguente. Se il risultato IN, l'iniziativa del soldato è aumentata di 1; se il risultato è PC viene invece aumentata la percezione. Potreste essere costretti a modificare la MPA di un soldato se la sua iniziativa passa da 1 a 2 o da 4 a 5.

Tabella di aumento dell'iniziativa

Currier initiative rating = iniziativa corrente

Die = risultato del tiro di dado

16/4 RIMPIAZZI

Dopo aver calcolato e speso i vostri punti di esperienza in combattimento, siete pronti per rimpiazzare i caduti e i soldati fuori combattimento che non siete riusciti a salvare. Sul ruolino, avete registrato il costo di ciascun soldato in punti squadra vicino al suo nome. Quando occorre rimpiazzarlo, potete spendere nuovamente quei punti. Inoltre, potete combinare i costi di tutti i caduti in un unico totale da spendere. Non siete perciò obbligati a comprare rimpiazzati esatti (sebbene spesso lo farete).

Esempio: avete perso tre soldati del costo rispettivo di 8, 5 e 1 punto squadra. Avete così un totale di 14 punti per comprare tre rimpiazzati. Decidete di comprare soldati del costo di 8, 3 e 3 punti e ne registrate i costi sul nuovo ruolino.

Dopo aver comprato i rimpiazzati, generate i loro nuovi punteggi usando le tabelle della percezione, abilità con le armi e abilità di guida e la tabella della capacità di movimento. Registrateli sul ruolino e preparatevi ad iniziare una nuova missione. Riarmate tutta la squadra prima di passare alla missione successiva.

17. VEICOLI

Ambush! comprende sia veicoli tedeschi che veicoli USA. In alcune missioni, vi verrà assegnato un veicolo; in altri casi, ne incontrerete nel corso del gioco. Vi sono due tipi base di veicoli: auto e carri armati. Le auto includono le jeep, kubelwagen e automobili mentre i carri armati comprendono Panzer IV e Jagdpanther tedeschi e Sherman USA. Ogni veicolo ha un insieme diversificato di attributi, riepilogato nell'appropriata sezione delle regole. Tutti i veicoli tedeschi possiedono delle carte che ne determinano il corso d'azione durante il gioco. I veicoli USA non hanno carte (con una eccezione) e potete far loro eseguire qualunque tipo di manovra.

17/1 ATTRIBUTI DEI VEICOLI

Dimensioni. Ogni veicolo viene classificato come grande o piccolo. Un veicolo grande presenta un bersaglio più facile da colpire di uno piccolo.

Corazzatura. Un veicolo può essere corazzato o non corazzato. Un veicolo corazzato ha un punteggio di corazza (leggera, media o pesante) per ciascuna delle sue parti. Un veicolo corazzato colpito dal fuoco non subisce danni a meno che il fuoco non ottenga un risultato penetrazione (13/5) maggiore o uguale al punteggio di corazza della parte colpita.

Aperto/chiuso. In un veicolo aperto, tutti gli occupanti sono esposti al fuoco nemico. In un veicolo chiuso, gli occupanti non possono venire colpiti direttamente dal fuoco. Piazzate un

segnalino "Closed" su un veicolo chiuso per indicare il suo stato (non si usa alcun segnalino per indicare un veicolo aperto). Un veicolo corazzato può aprirsi o chiudersi liberamente durante le operazioni. Durante i Round l'equipaggio deve spendere una azione per aprire o chiudere.

Occupanti. Ogni auto ha un numero massimo di soldati (attivi o inattivi) che possono venire trasportati, compreso l'autista e tutti i passeggeri. Durante i Round, gli occupanti del veicolo spendono indipendentemente le loro azioni. Solo l'occupante identificato come guidatore può spendere azioni per guidare l'auto. I carri armati non possono portare passeggeri e hanno un equipaggio che non può lasciare il carro.

Velocità. Ogni veicolo ha un'alta velocità e una bassa velocità usate per spostarsi durante i Round. Se si guida velocemente, vi è una possibilità che capiti un incidente. Questa possibilità dipende dall'abilità di guida dell'autista. Durante i Round, un carro armato chiuso o un'auto con le gomme a terra non possono usare alta velocità.

Tabella dei colpi. Ogni veicolo ha una tabella dei colpi usata per determinare la localizzazione dei colpi subiti. Gli attacchi con granate e cariche da demolizione contro i veicoli non vengono risolti usando questa tabella.

17/2 ORIENTAMENTO DEI VEICOLI

Ogni segnalino di veicolo ha una freccia puntata verso il lato di esagono verso cui è diretto il muso del veicolo. Un veicolo può muoversi entrando nell'esagono di fronte o arretrando nell'esagono direttamente dietro di sé. Non vi è alcun costo addizionale per ruotare il veicolo né durante l'operazione né durante il Round.

Ogni veicolo può venire colpito dal fuoco nemico di fronte, sul fianco o dietro. A seconda di quale lato è colpito, la corazzatura e la probabilità di penetrazione dei colpi possono variare, come mostrato nel riepilogo dei veicoli (17/14). Per determinare se il colpo è di fianco, localizzate la posizione di provenienza del colpo relativamente all'orientamento del veicolo bersaglio sul diagramma seguente. Se l'attaccante ed il bersaglio occupano lo stesso esagono, l'attaccante sceglie quale lato attaccare (determinatelo a caso per gli attacchi tedeschi). Quando un veicolo entra in un esagono, è rivolto verso il lato opposto a quello attraversato per entrare. Quando entra in un esagono successivo, cambiatene l'orientamento di conseguenza.

17/3 MOVIMENTO DEI VEICOLI DURANTE LE OPERAZIONI

Durante le operazioni, i veicoli con un autista o un equipaggio attivo possono muoversi di esagono in esagono attraverso la mappa. Come con i soldati appiedati, dovete eseguire un controllo di paragrafo per ciascun esagono in cui i veicoli entrano. Un veicolo può entrare in qualsiasi tipo di esagono tranne in esagoni di edifici, macerie, crateri o fiume. Un veicolo grande non può entrare in un esagono di boschi. I controlli di incidente non vengono condotti durante le operazioni. Un massimo di due veicoli può occupare lo stesso esagono contemporaneamente. Un veicolo fuori uso conta ugualmente ai fini di questo limite.

17/4 MOVIMENTO DEI VEICOLI DURANTE I ROUND

Un soldato alla guida di un'auto può spendere un turno per eseguire l'azione di guida. L'equipaggio di un carro armato può eseguire la stessa azione da sola o in combinazione con altre nel corso di un turno.

Ogni veicolo ha due MPA, alta e bassa. Fate riferimento al riepilogo dei veicoli per trovare le MPA del veicolo che vi interessa. Un veicolo può venire guidato lentamente senza rischio d'incidente oppure velocemente usando la DS del conducente o dell'equipaggio per evitare gli incidenti. Quando un veicolo tedesco si muove, il paragrafo di azione indicherà se si muove lentamente o velocemente. Un carro armato chiuso non può muoversi velocemente.

Quando un veicolo si muove, spende punti di movimento per entrare nei vari esagoni come i soldati appiedati. Un veicolo paga il costo per ciascun tipo di terreno secondo la tabella dei costi in punti di movimento. Alcuni tipi di terreno sono proibiti ai veicoli, come indicato nella tabella stessa. Un veicolo non può spendere più punti di movimento di quanti ne preveda la sua MPA. Muovendo un veicolo tedesco spendete quanti più punti possibile della sua MPA. Un veicolo non può entrare in un esagono se non ha abbastanza punti per pagare il costo del terreno contenutovi. Non vi è alcun costo addizionale per cambiare orientamento.

Quando un veicolo sta muovendosi e supera la sua MPA più bassa, sta muovendosi velocemente ed occorre eseguire un controllo di incidente. Il controllo viene fatto nel momento in cui il veicolo supera la sua MPA più bassa. Usate la DS del guidatore o dell'equipaggio (nel caso di un carro armato) (vedere controlli di incidente, 17/9).

Solo due veicoli, fuori uso o meno, possono terminare un turno nello stesso esagono. Tuttavia, un numero illimitato di veicoli può attraversare lo stesso esagono durante un turno.

Un veicolo può investire soldati nemici, usando la procedura descritta al punto 17/12.

17/5 AUTISTI, PASSEGGERI ED EQUIPAGGI

Auto. Un soldato nello stesso esagono di una jeep, kubelwagen o auto, può essere l'autista, un passeggero o trovarsi all'esterno del veicolo. I segnalini di tutti i soldati all'interno di un veicolo dovrebbero venire impilati sotto il segnalino del veicolo. L'autista va evidenziato ponendo il suo segnalino immediatamente sotto a quello del veicolo. Il segnalino successivo (N.d.t.: procedendo dall'alto in basso) è quello del passeggero 1, il successivo del passeggero 2 e così via. Se cambia il guidatore, piazzate il segnalino del nuovo autista subito sotto a quello del veicolo. I soldati possono cambiare posto, entrare o uscire in ogni momento durante le operazioni ~~oppure~~ spendendo un punto di movimento durante i round. Un soldato all'esterno di un'auto deve venire piazzato sopra il segnalino del veicolo.

Carri armati. Un carro armato viene manovrato da un equipaggio che è parte integrante del veicolo, come mostrato sulla sua carta. Il numero di soldati attivi nell'equipaggio di un carro ne determina i punteggi in IN, PC, WS, DS. I soldati non possono entrare in un carro, né guidarlo, né farsi trasportare. Perciò, un soldato nello stesso esagono di un carro armato è all'esterno del veicolo.

Posizioni. La posizione di un soldato è irrilevante quando questa si trova all'interno di un veicolo. Se questo è il caso, ignorate qualunque riferimento alla sua posizione che potrebbe

venire dai paragrafi di azione tedeschi.

Comando e panico. L'equipaggiamento di un carro non è mai soggetto alle regole sul comando e non può mai ricevere un turno extra da un comandante. I carri armati vanno in panico solamente se il loro punteggio IN è ridotto a 0 o 1 e il tiro di dado sulla pista AR è di 0, 1 o 2. Non vanno mai in panico a causa del combattimento o della mancanza di comando. L'autista e i passeggeri di un'auto sono soggetti al comando e possono ricevere turni da un comandante. Se il guidatore di un'auto va in panico a causa di un risultato di combattimento, eseguite immediatamente un controllo di incidente (17/9). Se un carro o un'auto vanno in panico a causa di un tiro di dado sulla pista AR, il veicolo non si muove e non si esegue alcun controllo di incidente.

17/6 COMBATTIMENTO A FUOCO CONTRO I VEICOLI

Un veicolo e tutti i suoi occupanti sono considerati un bersaglio unico quando ricevono il fuoco nemico. Un soldato in un veicolo non può venire preso di mira singolarmente.

Quando si spara ad un veicolo, la probabilità base è modificata usando le dimensioni del veicolo (piccolo o grande) sulla tabella dei modificatori del combattimento a fuoco. Risolvete l'attacco normalmente usando la procedura descritta al punto 9/1 per stabilire se colpite o non il veicolo.

Se il veicolo viene colpito, dovete determinare quale parte o quale occupante viene colpito. Tirate un dado e trovate il risultato sulla tabella dei colpi di quel veicolo nel riepilogo dei veicoli (17/14) per trovare la localizzazione del colpo. Fatto questo, determinate gli effetti dei danni usando la procedura seguente:

Passeggeri. Se viene colpito un passeggero, controllate i danni usando la tabella delle Armi alla riga appropriata. Solo un passeggero è colpito a meno che non si tratti di fuoco automatico mirato (13/16). Se l'arma in questione è un bazooka, il passeggero colpito usa il risultato per i danni alle persone e tutti gli altri soldati a bordo controllano i danni sulla riga granata all'interno come se fossero proni. Dopo aver risolto questi effetti, l'auto è fuori uso nell'esagono in cui viene colpita.

Guidatori. Se viene colpito il guidatore di un'auto, controllate i danni sulla tabella delle armi. Se il risultato è di panico o di ferita, eseguite immediatamente un controllo di incidente (17/9). Se il risultato è di fuori combattimento o di morte, automaticamente ha luogo un incidente. Se si tratta di fuoco automatico mirato, può venire colpito più di un bersaglio (13/6). Se l'arma che spara è un bazooka, l'autista usa il risultato per i danni alle persone e tutti gli altri soldati a bordo controllano i danni sulla riga granata all'interno come se fossero proni. Dopo aver risolto questi effetti, l'auto è fuori uso nell'esagono in cui viene colpita.

Equipaggio di carri. Quando è aperto, ogni carro presenta tre membri dell'equipaggio esposti al fuoco, se vi sono tre o più soldati a bordo. Se un membro dell'equipaggio di un carro aperto viene colpito, riducete le dimensioni dell'equipaggio di 1. Annotate questa riduzione nella sezione note del ruolino. Non tirate il dado per il controllo dei danni perché il colpo a segno automaticamente riduce l'equipaggio. Se usate fuoco automatico mirato, potete colpire più di

un soldato in una singola raffica (13/6). Se usate un bazooka, il membro dell'equipaggio colpito è ucciso, inoltre controllate sulla riga bazooka all'interno della tabella delle armi per ogni altro membro esposto dell'equipaggio (a questo scopo, trattateli come proni). Se un qualsiasi membro dell'equipaggio subisce un risultato di ferita, fuori combattimento o morte, riducete l'equipaggio di 1 (ignorare i risultati di panico).

Veicolo. Se viene colpita una parte del veicolo, controllate sul riepilogo dei veicoli per determinare gli effetti del danno.

Esempio: attaccate un Kubelwagen tedesco contenente tre tedeschi col fuoco di un fucile automatico. La vostra probabilità finale è 8 e voi rollate un 6, ottenendo un colpo a segno. Passando al riepilogo alla voce Jeep/Kubelwagen, tirate un altro dado; il risultato è un 2, che nella colonna dei 3 occupanti di un colpo a segno nel corpo del veicolo. Rollate poi un 7 sulla tabella delle armi, ottenendo un risultato di penetrazione leggera. Questo risultato mette fuori uso il veicolo nell'esagono correntemente occupato. Tuttavia, gli occupanti del veicolo sono illesi.

Fuoco contro un soldato nello stesso esagono di un veicolo. Un esagono contenente un veicolo è considerato esagono coprente per un soldato che non si trovi all'interno di un veicolo. Eccezione: se nell'esagono si trova un tipo di terreno che fornisce migliore protezione, usate questo tipo di terreno.

Esempio: se un soldato occupa un esagono aperto contenente un veicolo, lo si considera in un esagono di terreno coprente. Tuttavia, se l'esagono contenesse boschi si userebbero questi ultimi, dato che offrono migliore protezione.

Veicoli fuori uso. Un veicolo può venire messo fuori uso come risultato di combattimento o di incidente. Un veicolo fuori uso può anche venire definito come "inattivo". I termini sono sinonimi. Un veicolo fuori uso viene girato a mostrare il lato distrutto per il resto della missione. Un carro armato può venire immobilizzato (perdere i cingoli) senza venire messo fuori uso.

17/7 COMBATTIMENTO A FUOCO DEI VEICOLI

Carri armati. L'equipaggio di un carro può sparare con le varie armi di cui il carro è dotato (17/13). Ogni membro dell'equipaggio è chiamato un punto d'equipaggio e l'esecuzione di azioni di combattimento costa un certo numero di punti di equipaggio, come descritto in maggiore dettaglio al punto 17/13. Un carro può sparare con una o più delle sue armi nello stesso turno, a seconda del numero di membri dell'equipaggio attivi, del costo di ciascun tipo di fuoco e delle restrizioni di ciascun tipo d'arma. I singoli membri dell'equipaggio non hanno armi individuali e non possono sparare indipendentemente. Quando un carro apre il fuoco, non si applica il modificatore di -2 che influenza il fuoco da bordo di un'automobile.

Automobile. Il passeggero di un'auto può eseguire, fuoco mirato o istintivo secondo le regole del combattimento a fuoco (9). Tuttavia, vi è un modificatore addizionale di -2. L'autista di

un'auto può eseguire un fuoco istintivo con la sua arma individuale.

17/8 PARAGRAFI DEI VEICOLI TEDESCHI

Le azioni delle auto e dei carri tedeschi dipendono dai paragrafi d'azione usati dal veicolo. Le azioni di un carro sono determinate tirando un dado e incrociando il risultato col numero di membri dell'equipaggio attivi sulla carta di quel veicolo. Controllate il paragrafo ed eseguite in ordine le azioni in esso indicate. Completamente il maggior numero possibile, a seconda del numero di punti di equipaggio e della situazione a bordo del carro. Perciò, se un paragrafo ordina a un carro immobilizzato di muoversi, ignorate il riferimento al movimento. Le azioni di un'auto tedesca dipendono dai paragrafi d'azione del guidatore. Ogni tedesco che può guidare un'auto ha una colonna di numeri di paragrafo sulla sua carta usati per la guida del veicolo, come indicato da altri paragrafi nel corso della missione.

17/9 CONTROLLI DI INCIDENTE

Certi eventi possono far eseguire ad un conducente o ad un equipaggio un controllo di incidente, per vedere se un incidente ha luogo. Il gioco non prevede movimento simultaneo; perciò, la procedura genera incidenti che "interrompono" il normale corso del gioco. Per esempio, un veicolo si muove in modo continuo nella realtà ma non nel gioco. Perciò, quando un veicolo ha un incidente, si considera in moto. Un controllo di incidente può avvenire per i seguenti motivi:

1. nel momento in cui un veicolo supera la sua MPA più bassa;
2. quando il guidatore, il corpo o le ruote di un'auto vengono colpite in combattimento;
3. quando il guidatore di un'auto va in panico o viene colpito come esito di combattimento.

Procedura

Per eseguire un controllo di incidente, tirate un dado:

* se il risultato è minore o uguale alla DS del guidatore o dell'equipaggio, non succede nulla:

* se il risultato è maggiore della DS del guidatore o dell'equipaggio può accadere un incidente. Tirate di nuovo il dado e controllate la tabella degli incidenti.

17/10 VEICOLI, CAMPI MINATI E MINA ANTI UOMO

Carri armati. Un carro armato che entra in un esagono contenente un campo minato o una mina anti uomo non viene influenzato e il suo equipaggio non subisce danni. La mina antiuomo viene eliminata, il campo minato rimane. Eccezione: nella missione 7 i soldati USA sono equipaggiati con mine anticarro. Queste mine detonano solo se un carro armato entra nell'esagono in cui si trovano. Se un carro armato entra in un tale esagono è automaticamente immobilizzato, mentre un'auto viene messa fuori uso.

Auto. Quando un'auto entra in un esagono contenente un campo minato o una mina anti uomo, non si esegue alcun controllo di PC; la detonazione è automatica. Il veicolo viene messo fuori uso nell'esagono e i soldati all'interno di esso vanno in panico. Se l'auto entra in un esagono con mina anti uomo, l'autista esegue un controllo di PC; se riesce, non vi è alcun effetto, ma la mina rimane; se fallisce, l'auto è fuori uso e i soldati nell'auto vanno in panico.

17/11 GRANATE E CARICRE DA DEMOLIZIONE

Carri Armati. Quando un carro è aperto, una granata può venire lanciata dentro di caso come attraverso un'apertura di edificio. Si applica la penalità per il lancio attraverso un'apertura non adiacente, a meno che il lanciatore non si trovi nello stesso esagono del veicolo. Se una granata esplose all'interno di un carro, tutti gli occupanti vengono uccisi e il carro viene messo fuori uso. Una granata non ha alcun effetto su un carro armato chiuso.

Una carica da demolizione può venire lanciata in un carro aperto nello stesso modo di una granata. Inoltre, una carica da demolizione lanciata nello stesso esagono di un carro ma all'esterno di esso lo può mettere fuori uso: se la carica atterra nell'esagono del carro, tirate il dado sulla riga carica da demolizione all'esterno della tabella delle armi. Se il risultato è un fuori combattimento o una uccisione, il carro è fuori uso; altrimenti, nessun effetto.

Auto. Una granata può venire lanciata in un'auto come si lancia in un edificio. Si applica la penalità per il lancio attraverso un'apertura non adiacente, a meno che il lanciatore non si trovi nello stesso esagono del veicolo. Se una granata esplose all'interno di un'auto, questa è messa fuori uso e gli occupanti tirano i dadi sulla riga granata all'interno della tabella delle armi per verificare i danni subiti (si considerano proni). Una granata lanciata nell'esagono di un'auto ma all'esterno di essa può metterla fuori uso. Se la granata atterra nell'esagono dell'auto, tirate il dado sulla riga granata all'esterno della tabella delle armi. Se il risultato è fuori combattimento o uccisione, l'auto è fuori uso; ogni altro risultato non influenza il veicolo. Se l'auto viene messa fuori uso, tirate nuovamente il dado sulla riga granata all'esterno per ciascun occupante.

Una carica da demolizione può venire lanciata in un'auto proprio come una granata, mettendo fuori uso l'auto e facendo tirare il dado a tutti gli occupanti sulla riga carica da demolizione all'interno della tabella delle armi. Essi sono considerati proni. Se la carica da demolizione viene lanciata nell'esagono ma non all'interno dell'auto, questa viene automaticamente messa fuori uso. Tirate il dado per ogni occupante sulla riga carica da demolizione all'esterno, considerandoli proni.

17/12 INVESTIMENTO DI SOLDATI

Un carro armato o un'auto possono investire soldati nemici o alleati. Quando un veicolo entra in un esagono contenente uno o più soldati alleati, eseguite un controllo di incidente. Se il controllo riesce, non investite il soldato. Se il controllo fallisce, ciascun soldato in procinto di venire investito esegue un controllo di PC; quelli a cui riesce si scansano senza danni. Rimangono nello stesso esagono, ma non vengono investiti. Quelli che falliscono il controllo o sono inattivi vengono investiti. Se il veicolo investitore è un carro armato, essi vengono automaticamente uccisi. Se si tratta di un'auto, ogni soldato controlla i danni come se colpito

da fucile a colpo singolo e l'auto deve ricontrollare ancora l'eventualità di un incidente.

Quando un veicolo entra in un esagono occupato da soldati nemici, si usa una procedura simile. L'unica differenza è che il controllo di incidente è per colpire il nemico, non per evitarlo. Così, se il controllo riesce, investite il nemico. Il nemico ha diritto ad eseguire controlli di PC come sopra descritto; quelli, che lo falliscono vengono investiti. Un soldato nemico fuori combattimento viene automaticamente investito o ucciso.

17/13 CARRI ARMATI

Vi sono tre diversi tipi di carri armati descritti nel gioco: il carro tedesco Panzer IV, il cacciacarri tedesco Jagdpanther e il carro medio USA Sherman. Ogni carro ha una sua carta, identificata nelle istruzioni di missione o in un paragrafo. Ogni carta elenca le caratteristiche del carro, che variano a seconda del numero di uomini attivi nell'equipaggio.

I carri Panzer IV e Sherman hanno tre armi: il cannone e la mitragliatrice media coassiale si trovano in torretta e possono sparare in ogni direzione. Tuttavia, una sola di queste armi può sparare in un unico turno. La mitragliatrice media di bordo è collocata nello scafo del carro e può sparare ad ogni turno, indipendentemente dalle altre armi, ma può sparare solo di fronte al carro armato (come descritto nel diagramma di orientamento).

Lo Jagdpanther ha due sole armi: il cannone e la mitragliatrice media di bordo. Il cannone è montato sullo scafo, non in una torretta, per cui può sparare solo di fronte. Anche la mitragliera di bordo, sebbene possa sparare contemporaneamente al cannone, può sparare solo di fronte. Se lo Jagdpanther venisse immobilizzato, potrebbe sparare solamente lungo la fila di esagoni direttamente di fronte ad esso. Questo riflette il limitatissimo settore di tiro in direzione orizzontale del cannone. La mitragliatrice può invece sparare sempre in un arco completo di fronte al carri.

Azioni dei carri armati

Un carro riceve turni in un Round esattamente come un soldato. Quando un carro riceve un turno, può spendere un numero di punti di equipaggio pari al numero di soldati attivi nell'equipaggio per eseguire le azioni seguenti. Una singola azione fra quelle elencate non può venire eseguita più di una volta per turno.

Fuoco mirato con il cannone. (2 punti d'Eq.). Il cannone e la mitragliatrice coassiale non possono far fuoco nello stesso turno. Il cannone deve già essere stato caricato. Quando il cannone fa fuoco, si scarica. Un carro armato non esaurisce mai le munizioni né inceppa mai il cannone.

Caricamento del cannone. (3 punto d'Eq.). Un cannone non può venire ricaricato nella stesso turno in cui spara o in cui spara la mitragliatrice coassiale.

Fuoco mirato con la mitragliatrice di bordo. (2 punti d'Eq.). Il bersaglio deve trovarsi di fronte al carro. Le mitragliatrici di bordo non esauriscono mai le munizioni, ma possono incepparsi.

Fuoco istintivo con la mitragliatrice di bordo. (1 punto d'Eq.). Il bersaglio deve trovarsi di

fronte al carro.

Fuoco mirato con la mitragliatrice coassiale. (2 punti d'Eq.). Non si può ricaricare o sparare con il cannone nello stesso turno in cui spara con la mitragliatrice coassiale. Le mitragliatrici coassiali non esauriscono mai le munizioni, ma possono incepparsi.

Fuoco istintivo con la mitragliatrice coassiale. (1 punto d'Eq.). Non si può ricaricare o sparare con il cannone nello stesso turno in cui spara con la mitragliatrice coassiale.

Movimento lento. (2 punti d'Eq.).

Movimento veloce. (3 punti d'Eq.). Il veicolo deve essere aperto.

Apertura o chiusura del carro. (Tutti i punti d'Eq.). Non può venire combinata con alcuna altra azione nel turno. Piazzate un segnalino "Closed" su un carro armato chiuso.

MISSIONE 2: AVANZATA SU CHASOUL

Agosto del 1944. La divisione cui appartiene la vostra squadra corre attraverso la Francia verso la frontiera con la Germania incontrando una resistenza sempre più debole da parte dei tedeschi. Mentre il vostro reggimento attende rifornimenti di carburante, i vostri uomini vengono mandati avanti ad esplorare la cittadina di Chasoul. Con i tedeschi che si ritirano più velocemente di quanto possiate avanzare; non si prevede alcuna resistenza e i vostri uomini dovrebbero essere in grado di occupare il villaggio fino all'arrivo di unità maggiori.

La vostra squadra

Potete usare la squadra inserita in questo fascicolo, la vostra squadra della Missione 1 o generarne una nuova. In ogni caso, comprate nuovo equipaggiamento usando i punti di equipaggiamento in dotazione.

Piazzamento

Usate la mappa B. L'orlo superiore della mappa è il Nord. I vostri soldati possono entrare sulla mappa in qualunque esagono dell'orlo Ovest compreso tra A6 e A15 (inclusi). Nessun segnalino comincia la Missione già piazzato sulla mappa. Non vi sono regole speciali in questa Missione e il corso d'acqua sulla mappa è considerato un ruscello. I livelli di attivazione sono i seguenti:

c1: 0-1 c2: 0-3 c3: 0-5 c4: 0-6 c5: 0-7 c8: 0-6

Vittoria

Vi servono 25 VP per vincere questa missione. Ricevete 1 VP per ogni esagono di edificio in cui entra uno qualsiasi dei vostri soldati. Altri metodi per guadagnare VP verranno rivelati nel corso del gioco. La missione termina in una dei seguenti modi:

1. Tutti gli esagoni di edificio sono stati esplorati dai soldati USA e tutti i vostri soldati attivi si trovano nella stazione ferroviaria (esagoni O6, P5 e Q5).

2. Tutti i vostri soldati attivi sono usciti dalla mappa da un qualunque esagono valido per l'entrata iniziale. (Da A6 ad A15, inclusi). La perdita di VP per i soldati messi fuori combattimento può venire evitata facendoli uscire dalla mappa dagli esagoni d'entrata originari o, se tutti gli edifici sono stati esplorati, portandoli nella stazione ferroviaria.

MISSIONE 3: UNA FREDDA MATTINA IN BELGIO

La vostra squadra, di guarnigione in un settore tranquillo del fronte, è accampata in un piccolo villaggio a Est di un fiumiciattolo veloce. In questa nebbiosa e nevosa mattinata, i vostri uomini hanno ricevuto l'ordine di pattugliare alcuni edifici bombardati nelle vicinanze alla ricerca di possibili esploratori tedeschi.

La vostra squadra

Potete usare la squadra inserita in questo fascicolo, la squadra che ha già eseguito le prime missioni o generarne un'altra. Potete usare l'equipaggiamento raccolto nelle missioni precedenti se giocate una campagna; altrimenti, comprate nuovo equipaggiamento.

Piazzamento

Usate la mappa B. L'orlo superiore della mappa è l'Est. Piazzate i vostri soldati in tre diversi edifici di vostra scelta. La vostra squadra ha una jeep che potete piazzare in un qualsiasi esagono aperto adiacente ad una strada. L'edificio in L10 contiene un deposito di carburante pieno di bidoni pieni. A differenza delle altre missioni, questa non ha alcun livello di attivazione, perché i tedeschi entrano tutti per evento casuale.

Regole speciali

Tempo atmosferico. Una leggera nebbia sulla zona riduce la visibilità a 6 esagoni per la durata della missione, a meno che un paragrafo non attesti il contrario.

Controlli di paragrafo. Durante i round d'azione, non eseguite i controlli di paragrafo per l'entrata nei vari esagoni. I controlli vengono condotti normalmente durante le operazioni.

Fiume. Il corso d'acqua dall'esagono A6 all'esagono Y17 è un fiume. Un fiume non può venire attraversato se non passando su un ponte intatto.

Vittoria

Vi servono 25 VP per vincere questa Missione. Ricevete 1 VP per ciascuno dei seguenti esagoni esplorato dai vostri soldati: A3, A4, B3, C3, T3, U4 e V3. Altri metodi per guadagnare VP vi verranno rivelati durante il gioco. La perdita di VP per i soldati messi fuori combattimento può venire evitata facendoli uscire dalla mappa dagli esagoni da A13 ad A19

(inclusi). Il metodo con cui si conclude la Missione verrà rivelato nel corso del gioco.

MISSIONE 4: D DAY, LANCIO NOTTURNO VERSO IL DESTINO

È il giorno D, il 6 giugno del 1944. Nella prima mattina, l'unità cui appartiene la vostra squadra sta venendo paracadutata sulla penisola di Cotentin in appoggio allo sbarco USA su Utah Beach. Alla vostra squadra è stato assegnato il compito di catturare, intatti, due ponti in un piccolo villaggio vicino alla città di Carentan. Ci si aspetta forte resistenza, sebbene la ricognizione non abbia mostrato la presenza di carri armati o di armi pesanti negli immediati paraggi della zona di lancio.

La vostra squadra

Potete usare la squadra veterana, quella inclusa in questo fascicolo o generarne una nuova. In ogni caso, acquistate l'equipaggiamento seguendo le seguenti restrizioni: dato che la vostra missione è un lancio notturno, potete acquistare solo 5 tipi di armi: Carabine, Mitragliatori, Fucili automatici, Pistole e Bazooka. Non potete acquistare mitragliatrici o fucili semi-automatici (Garand M-1). Un soldato può portare una sola casella di trasporto di armi e non può portare proiettili per bazooka. In questa missione, vi è assegnata una cassa di armi che atterra col paracadute come voi. Questa cassa può contenere 4 caselle di trasporto di armi e 8 caselle di munizioni. Potete mettervi equipaggiamento e munizioni di vostra scelta, limitandovi però ai 5 tipi consentiti. I bazooka, i fucili automatici e i proiettili per bazooka devono venire messi nella cassa. La cassa entra in gioco come un soldato, andando alla deriva sulla mappa e poi atterrando. Il suo segnalino ha due facce: aperta e chiusa. Quando la cassa atterra, rimane chiusa. Per aprirla, un soldato deve trovarsi nello stesso esagono, accucciarsi e spendere un'azione. Dopo di che tutti i soldati possono usare l'azione di Raccolta/scambio sia durante le operazioni che durante i Round per prelevarne il contenuto. La cassa può andare perduta se atterra nel fiume; altrimenti atterrerà senza danni.

Piazzamento

Usate la mappa B. L'orlo superiore della mappa è il nord. Piazzate i vostri soldati sulla mappa secondo le regole sull'avio-lancio. (vedere sotto). Nessun segnalino comincia la missione già piazzato sulla mappa. 1 livelli di attivazione sono i seguenti:

c2: 0-2 c3: 0-5 c4: 0-8 c5: 0-8 c6: 0-8

L'attivazione è impossibile in condizione 1.

Procedura di avio-lancio

La missione inizia con la vostra squadra ancora in aria, che entra sulla mappa dall'orlo Est andando alla deriva portata dal vento. Per iniziare, piazzate i vostri soldati e la cassa delle armi sugli esagoni da Y6 a Y15 (inclusi), un segnalino per esagono. Poi eseguite la seguente procedura. Completate la procedura di atterraggio di un segnalino prima di passare a muovere il successivo.

1. Movimento di deriva

Il segnalino si sposta di un esagono alla volta, usando la procedura di deriva descritta più avanti.

2. Atterraggio

Quando sul cursore appare il messaggio "Land" ciò indica che il soldato è atterrato. Usate la procedura di atterraggio descritta più avanti per vedere se subisce danni. La cassa d'armi non è mai danneggiata dall'atterraggio, tranne se atterra nel fiume (nel qual caso è definitivamente perduta).

3. Ripetete i passi 1 e 2

Ripetete i primi due passi finché tutti i segnalini sono atterrati, poi andate al passo 4.

4. Passate ad un'altra condizione

A meno che un paragrafo non dica qualcosa di diverso, andate a condizione 2.

5. Controlli di paragrafo

Eseguite un controllo di paragrafo per ogni esagono occupato da un soldato USA, attivo o inattivo, ma non per l'esagono occupato dalla cassa. Usate la procedura di attivazione descritta più avanti.

6. Date inizio ai Round a alle Operazioni

Se nel passo 5 vi è stata un'attivazione, date inizio ai Round. Altrimenti, date inizio alle operazioni come al solito.

Deriva

Dopo aver piazzato i segnalini, uno per esagono, negli esagoni da Y6 a Y15, scegliete quale muovere per primo. La deriva e l'atterraggio di questo segnalino devono venire conclusi prima di passare ad altro. Tirate un dado per determinare in quale esagono si sposta il segnalino alla deriva. Se il risultato è pari, il segnalino entra nell'esagono a Nord/Ovest di quello in cui si trova. Se il risultato è dispari, entra nell'esagono a Sud/Ovest di quello in cui si trova.

Illustrazione: Even die = pari
Odd die = dispari

Eseguite un controllo di paragrafo per il nuovo esagono occupato dal segnalino. Se appare il messaggio "Land" il segnalino è atterrato: altrimenti seguite le istruzioni riportate nel paragrafo elencato. Se il segnalino non atterra, tirate nuovamente il dado per la deriva ed entrate nell'esagono indicato, eseguendo un nuovo controllo di paragrafo. Continuate con questa procedura finché il segnalino atterra.

Atterraggio

Quando un segnalino riceve il messaggio "Land" da un controllo di paragrafo atterra nell'esagono in cui si trova. Dopo che tutti i soldati e la cassa sono atterrati, cambia la

condizione. Andate a condizione 3 se uno o più soldati USA sono stati fatti segno a fuoco nemico durante la procedura di deriva; altrimenti andate a condizione 2.

Il tipo di terreno nell'esagono di atterraggio influenza la qualità di ciascun atterraggio. La cassa atterra intatta a meno che non atterri nel fiume, tirate un dado per vedere se è perduta; altrimenti non tirate il dado per nessun altro tipo di terreno. Con i soldati tirate un dado per ciascun segnalino e controllate il risultato a seconda del tipo di terreno nell'esagono di atterraggio per determinare se subisce danni. Quando un soldato atterra, piazzate un segnalino "Prone" per indicare la sua posizione distesa. In più, piazzate un segnalino di paracadute su di lui, col lato 2 rivolto in alto, indicando che indossa ancora il paracadute e c'è bisogno di due azioni per rimuoverlo.

Quando un segnalino atterra, tirate un dado e consultate la seguente tabella a seconda del terreno nell'esagono di atterraggio:

Fiume

0 - 1 : mancato di un soffio il fiume! Il soldato o la cassa atterrano nell'esagono a Nord dell'esagono di fiume. **2 - 5** : La cassa atterra nel fiume ed è perduta! Il soldato atterra nel fiume, ma è in grado di togliersi la bardatura e tirarsi fuori. Piazzate il soldato a caso in un esagono adiacente privo di fiume, accucciato. Il soldato ha perso tutto il suo equipaggiamento e munizionamento; cancellate le sue caselle di trasporto e di munizioni. **6 - 9** : Il soldato o la cassa atterrano nel fiume e sono spazzati via! il soldato affoga e tutto il suo equipaggiamento è perduto. La cassa è perduta.

Aperto o strada

0 - 8 : Buon atterraggio! **9** : Cattivo atterraggio! Il soldato è ferito

Coprente o cespugli

0 - 8 : Buon atterraggio! **9** : Cattivo atterraggio! Tirate nuovamente il dado: con un tiro di dado da 0 a 4, il soldato è ferito; da 5 a 9, il soldato è fuori combattimento.

Accidentato o boschi

0 - 4 : Buon atterraggio! **5 - 8** : Cattivo atterraggio! Ritirate il dado: da 0 a 5, non vi è effetto; da 6 a 9, il soldato è ferito. **9** : Ritirate il dado: da 0 a 4, il soldato è ferito (piazzatelo in un esagono aperto di vostra scelta adiacente a quello di atterraggio); da 5 a 9, il soldato è fuori combattimento (piazzatelo come sopra ma determinate a caso in quale esagono piazzarlo).

Edificio

0 - 3 : Mancato di un soffio! Ritirate per la deriva. **4 - 7** : Ritirate il dado: **0 - 4** : Buon atterraggio (piazzatelo in un esagono aperto di vostra scelta adiacente all'edificio); **5 - 9** Il soldato è ferito (piazzatelo come sopra). **8** : Ritirate il dado : **0 - 4** Il soldato è ferito (piazzatelo come sopra); **5 - 9** Il soldato è fuori combattimento (piazzatelo come sopra determinando a caso l'esagono in cui piazzarlo) **9** : Ritirate il dado: **0 - 4** il soldato è fuori combattimento (piazzatelo come sopra, determinando a caso l'esagono in cui piazzarlo); **5 - 9** Il soldato muore (piazzatelo come sopra, determinando a caso l'esagono in cui piazzarlo).

Attivazione dell'atterraggio

Dopo che tutti i segnalini USA sono atterrati, eseguite un controllo di paragrafo per ogni esagono occupato da un soldato USA (non fate controlli per un esagono occupato solamente dalla cassa). Se un tedesco viene attivato, piazzatelo sulla mappa ma non date inizio al Round. Tenete nota di quale fazione doveva ricevere il vantaggio e 2 turni e continuate ad eseguire i controlli. Completate tutti i controlli di paragrafo e di attivazione prima di dare inizio ai Round.

Quando si dà inizio ai Round, si usano tutti i tedeschi attivati ma un solo risultato di attivazione viene usato per determinare chi ha il vantaggio e riceve 2 Turni. Ignorate i riferimenti all'allertamento automatico USA. L'allertamento dei soldati USA non è mai automatico all'atterraggio. Se più di un'attivazione si verifica a condizione 2, usate il risultato più vantaggioso per gli USA. Se a condizione 3, usate quello più vantaggioso per i tedeschi.

Esempio: I soldati USA atterrano e si passa a condizione 2. Durante l'atterraggio sono stati attivati 3 tedeschi. Un paragrafo di attivazione diceva "Vantaggio USA". Il secondo diceva "Vantaggio USA. Tutti i soldati USA in vista dell'esagono H14 sono automaticamente allerta. Tutti i soldati USA allerta che non vanno in panico ricevono 2 turni in questo Round". Il terzo diceva "Vantaggio tedesco". In questo caso si usa il secondo risultato perché si è a condizione 2 e questo è il risultato più favorevole per gli USA. Se si fosse stati a condizione 3 si sarebbe dovuto usare il terzo risultato, che è il più favorevole ai tedeschi. Se si fosse stati a condizione 3 e solamente i primi due risultati fossero apparsi, si sarebbe usato il primo, meno favorevole agli USA.

Ogni soldato deve togliersi il paracadute prima di potersi muovere od eseguire qualunque altra azione.

Rimozione dei paracaduti

Se all'atterraggio si deve dare inizio ai Round, tutti i soldati USA sono considerati proni, a meno che non si specifichi una cosa diversa nei risultati del punto atterraggio. Ogni soldato deve togliersi il paracadute prima di ogni altra cosa. Per togliersi il paracadute deve stare in piedi o accucciato. Occorrono due azioni per togliere il paracadute. Non è necessario che le azioni siano consecutive. Quando si usa la prima di queste due azioni, il segnalino di paracadute viene girato al suo lato:

1. Quando si usa la seconda azione, il segnalino viene rimosso. Una volta tolto il paracadute, ogni soldato può agire normalmente. Se i Round non cominciano all'atterraggio, date inizio alle operazioni. I paracadute si considerano automaticamente tolti.

Regole speciali

Visibilità notturna. La missione ha luogo di primissima mattina e la visibilità è ridotta a 5 esagoni di distanza per tutta la durata della missione. Un soldato può tracciare una LOS solo fino a questa distanza.

Fiume. Il corso d'acqua da A6 a Y17 è un piccolo fiume. Non lo si può attraversare se non su di un ponte intatto. Se un soldato atterra nel fiume, ha buone probabilità di affogare.

Vittoria

Vi servono 10 VP per vincere questa missione. Ricevete 4 VP se catturate un ponte intatto disinnescando gli esplosivi tedeschi che lo minano. Ci vogliono 4 turni per sminare un ponte. Non è necessario che un solo soldato spenda tutti i 4 turni: possono venire ripartiti fra due o più soldati. Inoltre, non è necessario che questi turni siano consecutivi. Tenete nota dei punti spesi sulla sezione Note del ruolino. Una volta sminato, un ponte è catturato e non può venire fatto saltare dai tedeschi. Se catturate entrambi i ponti, ricevete 10 VP, non 8. Ricevete VP anche per l'attivazione e la cattura dei tedeschi, come rivelato nel corso del gioco. La perdita di VP per i soldati messi fuori combattimento in questa missione non può venire evitata. La missione termina in una delle seguenti maniere:

1. Se in condizione 4 - 5 o 6, il gioco termina se non vi sono tedeschi attivi sulla mappa ed entrambi i ponti sono stati catturati e/o fatti saltare.

2. Tutti i vostri soldati attivi hanno lasciato la mappa da un qualsiasi esagono d'orlo.

MISSIONE 5: OPERAZIONE BORSEGGIO

4 luglio 1944. La vostra squadra si è offerta volontaria per un pericoloso raid di commandos molto dietro le linee tedesche. La vostra Missione è di infiltrarvi in Olanda, con l'aiuto della resistenza olandese, compiere un'incursione su una base di razzi tedesca nascosta vicino a l'Aia. L'alto comando alleato è molto interessato a ricevere documenti sul famoso razzo V2 e a distruggere la base.

La vostra squadra

Comprate nuovo equipaggiamento per la vostra squadra. Dato che viaggiate leggeri non potete comprare le seguenti armi: Fucili automatici, Bazooka, Mitragliatrici medie.

Entro queste limitazioni, potete comprare qualunque cosa sia disponibile sulla Tabella dei costi d'equipaggiamento. In più, ricevete 2 cariche da demolizione gratuite.

Piazzamento

Usate la mappa B. L'orlo superiore della mappa è il Nord. I vostri soldati possono entrare sulla mappa dagli orli Sud ed Est, tra gli esagoni A12 e L19 (inclusi). Nessun segnalino è piazzato sulla mappa all'inizio della missione. I livelli di attivazione sono i seguenti:

c1: 0-1 c2: 0-3 c3: 0-5 c4: 0-7

Regole speciali

Fiume. Il corso d'acqua da A6 a Y17 è un fiume. Un esagono di fiume può venire attraversato solamente su un ponte intatto o in un esagono di guado. La posizione dei guadi verrà rivelata durante il corso del gioco. Quando scoprite un guado, piazzate un segnalino appropriato nell'esagono. Un esagono di guado è accessibile da qualsiasi esagono di terra adiacente, indipendentemente dall'orientamento del segnalino di guado.

Vittoria

Vi servono 22 VP per vincere questa missione. Guagnerete VP per la scoperta di documenti e per la distruzione di impianti, come vi verrà rivelato nel corso del gioco. Il premio in VP per la scoperta di documenti conta solo se il vostro soldato esce dalla mappa coi documenti. Quando trovate dei documenti, annotate quale soldato li ha in consegna sul ruolino. Se il portatore dovesse venire ucciso, un altro soldato può raccogliere i documenti usando l'azione di Raccolta/scambio. La Missione termina solamente quando tutti i vostri soldati attivi hanno lasciato la mappa da un qualunque esagono d'entrata (da A12 a L19). La perdita di VP per i soldati fuori combattimento può venire evitata facendoli uscire dalla mappa dagli esagoni d'entrata.

MISSIONE 6: GITA IN BARCA ALLA LINEA SIGFRIDO

16 gennaio 1945. L'esercito USA ha raggiunto la linea fortificata chiamata Linea Sigfrido. Vicino alla città tedesca di Trier, un nugolo di bunker trattiene l'avanzata USA. Ripetuti attacchi e bombardamenti da parte di squadriglie di B-17 non sono riusciti a distruggere i bunker. La vostra squadra si è stata offerta volontaria per una missione pericolosa: avvicinarsi alla Linea Sigfrido di notte, in canoa, ed eliminare i bunker.

La vostra squadra

Comprate nuovo equipaggiamento, tenendo a mente che dovete distruggere bunker di cemento. In aggiunta, ricevete 4 canoe e 4 cariche da demolizione gratuite.

Piazzamento

Usate la mappa A. L'orlo superiore della mappa è il Nord. I vostri soldati entrano in gioco dall'esagono H1 in canoa, come descritto nelle regole sulle canoe. I seguenti segnalini cominciano la missione sulla mappa: crateri: G7, K8, L12, L15, K18, M17 ; macerie: K13, L13

I livelli di attivazione sono i seguenti:

c1: 0-1 c2: 0-3 c3: 0-5 c4: 0-7

Regole Speciali

Fiume. Il corso d'acqua da H1 a O13 è un fiume e può venire attraversato solamente su un ponte intatto o in canoa.

Visibilità notturna. La missione ha luogo nella notte più fonda; la visibilità è perciò ridotta a 5 esagoni per tutta la durata della missione. Un soldato può tracciare una LOS per una distanza di soli 5 esagoni, escluso il suo.

Canoe. I soldati USA hanno 4 canoe, ciascuna delle quali può portare 2 soldati. Inoltre, ogni canoa può portare 2 caselle di trasporto di equipaggiamento, da registrarsi sulla sezione note del ruolino. Una canoa può portare un terzo soldato al posto dell'equipaggiamento (il che è

utile per portare fuori dalla mappa i soldati feriti e fuori combattimento). Quando un soldato è in una canoa, può portare le sue munizioni e l'arma individuale ma i bazooka, le mitragliatrici medie e le cariche da demolizione devono venire deposte sul fondo della canoa.

Le canoe si spostano un esagono alla volta durante le operazioni e si eseguono normalmente i controlli di paragrafo. Durante i Round, ogni canoa ha una MPA di 4 e si sposta usando le azioni descritte al punto 6/7, come movimento o movimento/fuoco istintivo. Una canoa spende un punto di movimento per ciascun esagono di fiume e si può spostare in entrambe le direzioni lungo il fiume. Una canoa deve venire manovrata da 2 soldati USA attivi per potersi spostare. Si può muovere solamente una volta per turno, anche se entrambi i soldati ricevono azioni nello stesso turno. La canoa si sposta quando uno dei suoi soldati riceve un turno. Per esempio, se il soldato A riceve 2 turni ed il soldato B ne riceve 1, la canoa si può spostare 2 volte: una volta per la prima azione del soldato A ed una volta al secondo turno per un'azione di uno qualsiasi dei due soldati. Il muso della canoa è orientato verso l'esagono di fiume successivo. Non vi è costo addizionale per far ruotare una canoa. Una canoa può prendere terra in un qualunque esagono adiacente al fiume al costo di un punto di movimento nei Round e senza costi addizionali durante le operazioni. Quando prende terra, girate la canoa per mostrare il lato di sbarco. I soldati sono ancora a bordo della canoa, finché non scendono. Per salire o scendere da una canoa, questa dev'essere sbarcata e il soldato deve trovarsi nello stesso esagono. Deve spendere un punto di movimento, se nei Round, o una azione, se nelle operazioni.

L'equipaggiamento deposto nelle canoe può venire raccolto usando l'azione di Raccolta/scambio. Da bordo delle canoe, i soldati possono ingaggiare qualunque forma di combattimento (.N.d.T.: eccettuati l'assalto e l'assalto alla carica!). Nel subire il fuoco nemico, si considerano accucciati in terreno aperto. Quando un tedesco spara ad una canoa il bersaglio è costituito dai soldati a bordo; tuttavia, se il fuoco va a vuoto, vi è una possibilità che colpisca la canoa. Se un colpo tedesco va a vuoto, tirate un dado: se il risultato è pari, il fuoco colpisce la canoa. Quando una canoa viene colpita, si provoca una falla e la canoa deve sbarcare o affondare. Lo sbarco deve avvenire nel corso del turno successivo ricevuto dalla canoa; altrimenti la canoa affonda. Se affonda, tutto l'equipaggiamento deposto sul fondo della canoa è perduto. I soldati a bordo sopravvivono e vengono piazzati in un esagono di terra adiacente all'esagono di affondamento, con tutto l'equipaggiamento personale intatto.

Bunker. I tedeschi hanno nella zona un numero sconosciuto di bunker che dovete trovare e fare saltare. Ogni bunker "fronteggia" tutti i lati dell'esagono in cui si trova ed ha una porta su un lato. Il paragrafo di attivazione indicherà da che parte è rivolta la porta. Tutti i lati di un bunker sono considerati lati di finestra per quanto concerne il combattimento, anche il lato della porta. Trattate il bunker come un edificio con sei finestre per determinare le LOS.

Quando sparate contro un bunker, potete mirare ad un soldato visibile entro un'apertura, se visibile, o potete sparare al bunker stesso. Per sparare ad un soldato, questo deve essere in piedi o accucciato. Tuttavia, un soldato accucciato non può venire visto da un altro soldato che si trovi adiacente al bunker ed anch'esso accucciato. (vedere LOS, 8/2, esagoni di edificio). Quando sparate ad un bunker, godete di un modificatore di +2. Perciò, le possibilità di colpire il bunker sono molto maggiori di quella di colpire un soldato attraverso un'apertura. Quando attaccate il bunker stesso col vostro fuoco, usate la procedura seguente. Prima di tutto, risolvete il fuoco per vedere se colpite il bunker. Se colpite, determinate quale lato avete

colpito. Vi sono solo due alternative: di fronte o sul lato della porta.

Determinato il lato colpito, tirate un dado e trovate il risultato sulla tabella che segue per determinare la parte colpita, come fareste attaccando un carro armato. Poi risolvete il combattimento usando la sezione danni della tabella delle armi.

Tabella dei colpi ai bunker

Di fronte			Lato porta		
Dado	Parte colpita	Corazzatura	Dado	Parte colpita	Corazzatura
0-7	Muro	H (pesante)	0-4	Muro	H(pesante)
8	Apertura	M (media)	5-7	Porta	L(leggera)
9	Soldato	*	8-9	Soldato	*

* se si tratta di fuoco di bazooka, trattate come apertura (di fronte) o come porta (lato porta).

Danni

Muro. Se il muro viene colpito ed il risultato di penetrazione è H, il bunker è distrutto e i suoi occupanti uccisi. Girate il segnalino del bunker dal lato distrutto. Se il risultato di penetrazione è inferiore (M, L o nessun effetto) nessun effetto.

Apertura. Come per il muro, tranne che la distruzione viene causata da un risultato di H o M.

Porta. Un risultato di H o M causa la distruzione del bunker. Un risultato di L abbatte la porta. Se la porta è abbattuta, trattate quel lato di esagono come la porta di un normale edificio (la porta è stata divelta). Può venire attraversato da soldati USA liberamente.

Soldati occupanti. Se gli occupanti sono proni, il colpo va a vuoto (eccezione: fuoco attraverso una porta abbattuta). Se gli occupanti non sono proni, determinate il bersaglio a caso. Risolvete i danni solo contro quel soldato, a meno che non si tratti di fuoco automatico mirato, nel qual caso può venire colpito più di un soldato.

Un bunker può venire attaccato anche con granate o cariche da demolizione come se fosse un normale edificio. Un bunker si considera distrutto per quanto riguarda il premio in VP quando i suoi originali occupanti sono stati uccisi o messi fuori combattimento e una delle due cose seguenti è accaduta:

1. Il bunker è stato ridotto in macerie
2. Una carica da demolizione è esplosa all'interno di esso.

Vittoria

Vi occorrono 12 VP per vincere questa missione. Ricevete 6 VP per ogni bunker che distruggete. Ricevete VP anche per la comparsa di tedeschi. Perdete VP per l'uccisione e la messa fuori combattimento dei soldati USA. Questa perdita di VP (solo per i fuori combattimento) può venire evitata facendo uscire i soldati in questione dall'orlo Nord della mappa. Potete fare uscire i soldati fuori combattimento in canoa. Se li spostate in canoa, non tirate il dado per verificarne la sopravvivenza come fareste se li steste trascinando a piedi.

La missione termina quando non vi sono più soldati USA attivi sulla mappa.

MISSIONE 7: ESCA PER LA TRAPPOLA

8 agosto 1944. La settima armata tedesca sta contrattaccando verso la città francese di Mortain. Lo scopo è di chiudere lo sfondamento alleato dalla testa di sbarco in Normandia. L'alto comando alleato ha deciso di adescare i tedeschi in un'avanzata che li porti tanto avanti da consentirne il completo accerchiamento da parte della controffensiva alleata. La vostra squadra è dislocata direttamente sulla strada della seconda panzer division. La vostra missione è di ritardare i tedeschi e far pagare caro il terreno loro ceduto, poi di ritirarvi con sicurezza verso la linea principale USA.

La vostra squadra

Comprate l'equipaggiamento per la vostra squadra, rammentando che ci si aspetta un attacco di carri armati. In più, ricevete una jeep e due mine anti-carro, gratis.

Piazzamento

Usate la mappa A. L'orlo superiore della mappa è il Sud. Potete piazzare la vostra squadra dovunque sulla riva Ovest del fiume o entro 3 esagoni dalla riva Est. I tedeschi entreranno dall'orlo Est della mappa. Durante il piazzamento sulla riva Est, il raggio di 3 esagoni si conta dal fiume all'esagono in questione, non contando l'esagono di fiume stesso. Anche la jeep e le mine anti-carro devono rispettare questo limite. Non piazzate le mine anti-carro nei boschi, dato che i carri armati, essendo veicoli grandi, non vi possono entrare. I vostri soldati con i bazooka e le mitragliatrici medie possono cominciare il gioco con le armi già pronte e cariche.

Regole speciali

Ruscello. Il corso d'acqua da H1 a O19 è un ruscello e può venire attraversato dovunque spendendo il numero appropriato di punti di movimento.

Mine anti carro. Usate due segnalini di campo minato come mine anticarro e piazzateli secondo i limiti già indicati. Le mine anti-carro esplodono solamente quando un veicolo vi passa sopra; i soldati non ne causano l'esplosione. Un'auto che entri in un esagono minato viene immediatamente messa fuori uso e tutti i soldati a bordo lanciano un per controllare i danni come se fossero stati colpiti da un bazooka all'esterno. Un carro armato che entri in un esagono minato è immobilizzato e non può più muoversi per tutta la durata della missione. Può invece continuare a sparare.

Entrata tedesca. Dato che siete sulla difensiva, i tedeschi entrano per evento casuale. Non vi sono controlli di attivazione in questa missione. Una volta piazzati i vostri soldati, tirate i dadi per gli eventi casuali finché non si attiva un tedesco e si dà inizio ai round. Se mai doveste ripassare in operazioni (improbabile) e non volete spostare i vostri soldati, tirate per gli eventi casuali finché non entra un altro tedesco e i round ricominciano.

Vittoria

Vi servono 5 VP per vincere questa missione. Ricevete VP per l'attivazione e la distruzione dei tedeschi e dei loro veicoli. Perdete VP per la messa fuori combattimento e l'uccisione dei vostri soldati. La perdita di VP per i soldati fuori combattimento può essere evitata facendoli uscire dall'orlo Ovest della mappa, dall'esagono Y1 e Y19 (inclusi). Inoltre, perdete VP per ogni soldato o veicolo tedesco che esce dall'orlo Ovest. Il numero dei VP perduti è uguale al doppio valore in VP del tedesco in questione. Perciò, se un tedesco vale 1 VP per l'attivazione ed 1 VP addizionale se catturato, perdereste 4 VP nel caso che riuscisse ad uscire dalla mappa.

La missione può concludersi solamente a condizione 4. Il gioco termina nel momento in cui non vi sono più soldati USA attivi sulla mappa. Importante: I tedeschi ancora sulla mappa al termine della missione non causano la perdita di VP. Perdete VP solamente per i tedeschi che escono dalla mappa prima del termine della Missione.

MISSIONE 8: LA CORSA VERSO LA SAMBRE

Inizio di settembre 1944. Mentre la vostra divisione entra nei Paesi Bassi, al vostro reggimento viene assegnata una compagnia di carri Sherman come supporto speciale alla fanteria. Ieri, di fronte ad un violento fuoco di mortai tedesco, viene ricevuto l'ordine di tenere la posizione sulla riva Ovest del fiume Sambre. Oggi uno di quei preziosi carri è stato distaccato con la vostra squadra, col compito di avanzare. Sfortunatamente, l'unica via di avvicinamento all'unico ponte che supera il fiume nel vostro settore è una strada sopraelevata molto esposta. La vostra squadra avanzerà davanti al carro per sgombrare l'arca verso il ponte e per catturare il ponte stesso. Una volta che il carro armato ha superato il fiume, dovete avanzare con discrezione.

La vostra squadra

Comprate nuovo equipaggiamento per i vostri uomini.

Piazzamento

Usate la mappa A. L'orlo superiore della mappa è il Nord. I vostri soldati possono entrare sulla mappa da qualunque esagono dell'orlo Ovest compreso fra A1 ed A6 (inclusi). Nessun segnalino è piazzato sulla mappa all'inizio del gioco.

Regole speciali

Carro armato. Il carro Sherman non vi è subito disponibile ma se ne attende l'arrivo entro breve. Durante la missione, un paragrafo indicherà l'arrivo del carro e il numero della sua carta. Il carro può entrare in gioco solo dall'esagono A6. Ricordate, dato che il carro armato è un veicolo grande, non può entrare in un esagono boschivo. Per la tabella dei colpi, controllate il riepilogo dei veicoli.

Fiume Sambre. Il corso d'acqua che va da H1 a O19 è un fiume e non può venire attraversato che su un ponte Intatto.

Terrapieni. In questa missione, i terrapieni non presentano particolari rischi per i fanti, ma sono troppo ripidi per i veicoli sia ruotati che cingolati. A tutti i veicoli è vietato l'attraversamento di questi lati di esagono.

Blocchi stradali. Nei giorni scorsi, la vostra squadra si è ripetutamente imbattuta in blocchi stradali frettolosamente costruiti dai tedeschi in ritirata. Composte come sono di tronchi d'albero e rifiuti d'ogni genere, queste barricate possono venire rimosse senza eccessivo sforzo. Un blocco stradale può venire rimosso nel corso di questa missione solo durante le operazioni. Almeno tre soldati USA attivi devono trovarsi nell'esagono del blocco stradale e dovete condurre un controllo di evento. Dopo di che, potete rimuovere il segnalino del blocco stradale.

Esagoni proibiti. Certi esagoni come risposta sul cursore perforato hanno il messaggio "XXX" a ricordarvi che ve ne è proibito l'accesso.

Vittoria

Vi servono 18 VP per vincere questa missione. Guadagnate 1 VP per ogni soldato USA attivo che esce dalla mappa dell'esagono Y8. Altri modi per guadagnare VP potranno venirvi rivelati nel corso della missione.

La missione può concludersi in una delle seguenti due maniere:

1. Tutti i soldati USA attivi hanno lasciato la mappa dall'esagono Y8. Il carro armato può rimanere sulla mappa.
2. Tutti i soldati USA attivi hanno lasciato la mappa dagli esagoni tra A6 ed A1 (inclusi). Il carro può rimanere sulla mappa.

La perdita di VP per i soldati fuori combattimento può venire evitata facendoli uscire dalla mappa tra A1 ed A6 (se si sceglie la seconda conclusione) o da Y8 (se si sceglie la prima).

(N.d.T.: l'originale inglese non riporta i livelli di attivazione per questa missione. La missione ha 5 condizioni: suggerisco di usare i primi 5 livelli di attivazione della missione 2, tatticamente piuttosto simile alla missione 8).

CREDITI

Soggetto e sviluppo:

Eric Lee Smith e John H. Butterfield

Assistenza al design:

Bob Ryer, Mark Herman e Gerry Klug

Grafica
Ted Koller

Compilazione regole:
Bob Ryer

Collaudo: Dave Cogger, Mark Herman, Erica Johnson, Nick Karp, Michael Moore, Cosmo Prete, Bob Ryer, Kevin Wilkins

Produzione: Ted Koller, Bob Ryer, Eric Lee Smith, Jim Talbot, Bob Haynes, Colonial Composition, Monarch Services, Inc.

Copertina anteriore:
John H. Butterfield

Copertina posteriore:
Jim Talbot

Supervisione:
W. Bill

ALLEGATO 1: RIEPILOGO DEI VEICOLI

Jeep/Kubelwage - Veicolo piccolo; Non corazzato; Solo aperto; Max numero occupanti: 4

MPA bassa : 5
MPA alta : 9

TABELLA DEI COLPI

	<i>Numero di occupanti</i>				
	0	1	2	3	4
Bersaglio	0	1	2	3	4
Pneumatico	0-1	0-1	0	0	0
Corpo auto	2-9	2-7	1-5	1-4	1-3
Autista	-	8-9	6-7	5-6	4-5
Pass. 1	-	-	8-9	7-8	6-7
Pass. 2	-	-	-	9	8
Pass. 3	-	-	-	-	9

Danni

Pneumatico: il veicolo non può venire guidato velocemente. Se occupato, eseguite subito un controllo di incidente.

Corpo auto: se ottenete un risultato di penetrazione il veicolo è fuori uso. Se ottenete un risultato diverso, eseguite subito un controllo di incidente

Autista: se l'autista va in panico o viene ferito, eseguite subito un controllo d'incidente. Se va fuori combattimento o viene ucciso, l'incidente è automatico: tirate un dado sulla tabella degli incidenti.

Passeggero: controllate normalmente il danno subito dal passeggero.

Panzer IV/Sherman - veicolo grande; Corazzato; Aperto o chiuso:

Equipaggio: 5
MPA bassa : 3
MPA alta : 6

Tabella dei colpi

Bersaglio	<i>CHI (F) APE</i>			<i>Lato dei colpi</i>			<i>CHI (R) APE</i>		
	CHI	(F)	APE	CHI	(L)	APE	CHI	(R)	APE
Cingolo	0-1	(M)	0	0-3	(M)	0-2	0-1	(M)	0
Scafo	2-6	(H)	1-4	4-6	(H)	3-4	2-6	(H)	1-4
Torretta	7-9	(H)	5-6	7-9	(H)	5-6	7-9	(H)	5-7
Equipaggio	-	-	7-9	-	-	7-9	-	-	8-9

Nota: (F) = Fronte - (L) = Lato - (R) Retro
(M) = Corazzatura media - (H) Corazzatura pesante

Danni:

Cingolo: se viene colpito ed il risultato di penetrazione è maggiore od uguale a quello indicato, il carro è immobilizzato

Scafo: se viene colpito ed il risultato di penetrazione è maggiore od uguale a quello indicato, il carro è fuori uso.

Torretta: se viene colpita ed il risultato di penetrazione è maggiore od uguale a quello indicato, il carro è fuori uso. Se è minore, la mitragliatrice coassiale è distrutta ma il carro è ancora operativo.

Equipaggio: se viene colpito, riducetene il numero di 1. Se colpito da Fuoco automatico mirato, riducetene il numero di 1 e continuate a controllare per ulteriori danni (13/6). Non controllate i danni ai singoli membri dell'equipaggio; riducetene solamente il numero.

Automobile (di rappresentanza) - veicolo piccolo; Non corazzato; Aperto o chiuso; Massimo numero occupanti : 5

MPA bassa: 5
MPA alta : 10

TABELLA DEI COLPI

	<i>Numero di occupanti</i>						<i>Danni</i>
	0	1	2	3	4	5	
Bersaglio	0	1	2	3	4	5	
Pneumatico	0-1	0-1	0	0	0	0	
Corpo auto	2-9	2-7	1-5	1-4	1-3	1-2	
Autista	-	8-9	6-7	5-6	4-5	3-4	
Pass. 1	-	-	8-9	7-8	6-7	5-6	
Pass. 2	-	-	-	9	8	7	
Pass. 3	-	-	-	-	9	8	
Pass. 4	-	-	-	-	-	9	

Jagdpanther - veicolo grande; Corazzato; Aperto o chiuso; Equipaggio: 5

MPA bassa: 3
MPA alta: 6

Tabella dei colpi

Bersaglio	<i>Tabella dei colpi</i>			<i>Lato dei colpi</i>					
	<i>CHI</i>	<i>(F)</i>	<i>APE</i>	<i>CHI</i>	<i>(L)</i>	<i>APE</i>	<i>CHI</i>	<i>(R)</i>	<i>APE</i>
Cingolo	0-1	(M)	0	0-3	(M)	0-2	0-1	(M)	0-1
Scafo	2-6	(H)	1-4	4-8	(H)	3-6	2-9	(M)	2-7
Affusto	7-9	(M)	5-6	9	(M)	7	-	-	-
Equipaggio	-	-	7-9	-	-	8-9	-	-	8-9

Note: come per il panzer IV e lo Sherman

Danni

Cingolo. Se viene colpito e il risultato di penetrazione è maggiore o uguale e quello indicato, il carro è immobilizzato.

Scafo. Se viene colpito e il risultato di penetrazione è maggiore o uguale a quello indicato, il carro è fuori uso.

Affusto: Se viene colpito e il risultato di penetrazione è M o H, il cannone è distrutto. Se il risultato è L, la mitragliatrice è distrutta ma il carro è ancora operativo.

Equipaggio: Se viene colpito riducetene il numero di 1; se si tratta di fuoco automatico mirato, inoltre, continuate a tirare il dado per ulteriori danni.