

AGE 13+  
TIME 3-4 HOURS  
2 PLAYERS

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

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

Traduzione di Aringarosa per la Tana dei Goblin  
12 - VII - 2007

Si ringrazia per l'aiuto grafico L.P. di Bologna.

# Axis & Allies

## Battle of the Bulge™

OPERATIONS MANUAL

COPY NO \_\_\_\_\_

EDITION NO **1**



Axis & Allies



ITALIANO

# STORIA

*Wacht am Rhein è stato il nome in codice Tedesco per questa contro-offensiva che prese inizio verso la fine della Seconda Guerra Mondiale. L'obiettivo: catturare la città portuale di Antwerp. Ci si aspettava che la cattura di Antwerp causasse un enorme ostacolo ai continui approvvigionamenti Alleati, e in più avrebbe incrinato i rapporti Anglo-Americani.*

*Le Ardenne erano perfettamente adatte per il lancio di questo massiccio attacco a sorpresa. Se l'attacco avesse avuto successo, avrebbe spaccato in due le Armate Alleate. Le massicce fortificazioni che le forze Tedesche alzarono lungo tutta questo fronte, rimasero ben nascoste. Infatti, la 4a e la 28a Divisione, nella necessità di una pausa subito dopo il loro durissimo combattimento intorno alle foreste di Hurtgen, furono assegnate a questa zona che era considerata tranquilla e relativamente al riparo.*

*L'attacco, potentissimo, fu respinto quando l'obiettivo di catturare Antwerp era ormai prossimo grazie ad una altrettanto potente contro-offensiva alleata, agli scarsi approvvigionamenti dell'Asse, e al mancato controllo delle forze Tedesche delle strade che portavano a Bastogne.*

*Adesso, il massiccio promontorio è stato riproposto sulla mappa come teatro di guerra, in Europa, tra le forze dell'Asse e quelle Alleate.*

# INDICE

COMPONENTI DI GIOCO .....	4-5
SOMMARIO DI GIOCO .....	6
OBIETTIVO DEL GIOCO .....	6
PREPARAZIONE DELLA PARTITA .....	7-9
UNITÀ .....	10-11
ZONE DI CONTROLLO.....	10
UNITÀ COMBATTENTI .....	10-11
UNITÀ NON COMBATTENTI .....	11
SEQUENZA DI GIOCO .....	12-23
1. COMBATTIMENTI AEREI.....	12-13
2. COMBATTIMENTI DI TERRA .....	14-17
3. MOVIMENTI E RINFORZI.....	18-21
4. RIPOSIZIONAMENTO DELLA PLANCIA .....	22-23
VINCERE IL GIOCO.....	23
REGOLE OPZIONALI .....	23
REGOLE CAMPAGNE .....	23
PREPARAZIONE NON STORICA.....	23

# CREDITI

**GAME DESIGN:** LARRY HARRIS

**GAME DEVELOPMENT:** BILL MCQUILLAN AND NATE HEISS

**ADDITIONAL PLAYTESTING:** RICH BAKER, CHARLIE BASTOGNE, JENNIFER CLARKE WILKES, CHRIS COLLINS, ALAN COMER, CHRIS GALVIN, FRANK GILSON, MONS JOHNSON, SCOTT LARABEE, MIKE MEARLS, ZVI MOWSHOWITZ, MATT STEVENS, MIKE TURIAN, STEVE WARNER, AND ROB WATKINS

**EDITING:** JUSTIN WEBB

**ART DIRECTION:** BLAKE BEASLEY

**COVER ILLUSTRATION:** TOMMY LEE EDWARDS

**GRAPHIC DESIGNER:** LEON CORTEZ

**PHOTOGRAPHY:** LEON CORTEZ

**BRAND MANAGEMENT:** LINDA COX

**PRODUCTION MANAGEMENT:** BOB CARRASCA, TERESA NEWBY, AND KAY MCKEE

THANKS TO ALL OF OUR PROJECT TEAM MEMBERS AND THE MANY OTHERS TOO NUMEROUS TO MENTION WHO HAVE CONTRIBUTED TO THIS PRODUCT.

# COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 Plancia di gioco
- 1 Manuale di istruzioni
- 12 Dadi a 12 facce
- 1 Segnalino dei turni
- 1 Segnalino dei punti vittoria
- 1 Tabella rinforzi Asse
- 3 Tabella rinforzi Alleati
- 2 Tabelle ordine turno
- 72 Miniature Asse (grigie):
  - 23 Fanterie
  - 16 Carri
  - 23 Artiglierie
  - 6 Camion
  - 3 Caccia
  - 1 Bombardiere

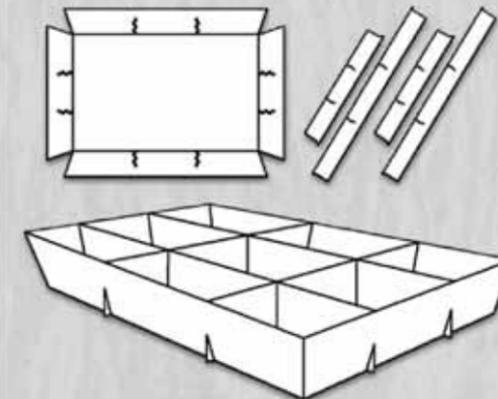
- 85 Miniature Alleate:
  - 24 Fanterie (4 beige, 20 verdi)
  - 16 Carri (4 beige, 1 verdi)
  - 21 Artiglierie (4 beige, 17 verdi)
  - 12 Camion (verdi)
  - 9 Caccia (3 beige, 6 verdi)
  - 3 Bombardieri (1 beige, 2 verdi)
- 36 Segnalini Linea del Fronte
- 6 Striscie di combattimento
- 110 Segnalini di rifornimento (100 da 1 e 10 da 5)
- 135 Chips di plastica (125 grigie, 10 rosse)

# COMPONENTI DEL GIOCO

## VASSOI DI CONTENIMENTO

Nella scatola, si trovano 4 striscie di cartone, ciascuna con 2 intagli, incluse tra i componenti del gioco. Queste 4 striscie si montano per formare un vassoio in cui riporre gli elementi del gioco.

Per formare il vassoio, prima si inseriscono le 2 striscie corte, con gli intagli verso l'alto, appoggiandole sul fondo del cartone e inserendo le punte nei fori della parte bassa della scatola. Quindi prendere le altre striscie, rivolgendole verso il basso gli intagli e incastrarli di traverso sulle altre striscie già montate, allineandole perfettamente e inserendo le punte nei fori della parte bassa della scatola.



# SOMMARIO DEL GIOCO

**Axis & Allies®**, **Battle of the Bulge™** si svolge in otto turni. In ogni turno, i giocatori si alternano attaccando l'uno le forze dell'altro, 1 esagono per volta, pagando per ogni attacco un Segnalino Rifornimento. Altro modo di infliggere danni durante il gioco, saranno, tempo permettendo, gli attacchi aerei.

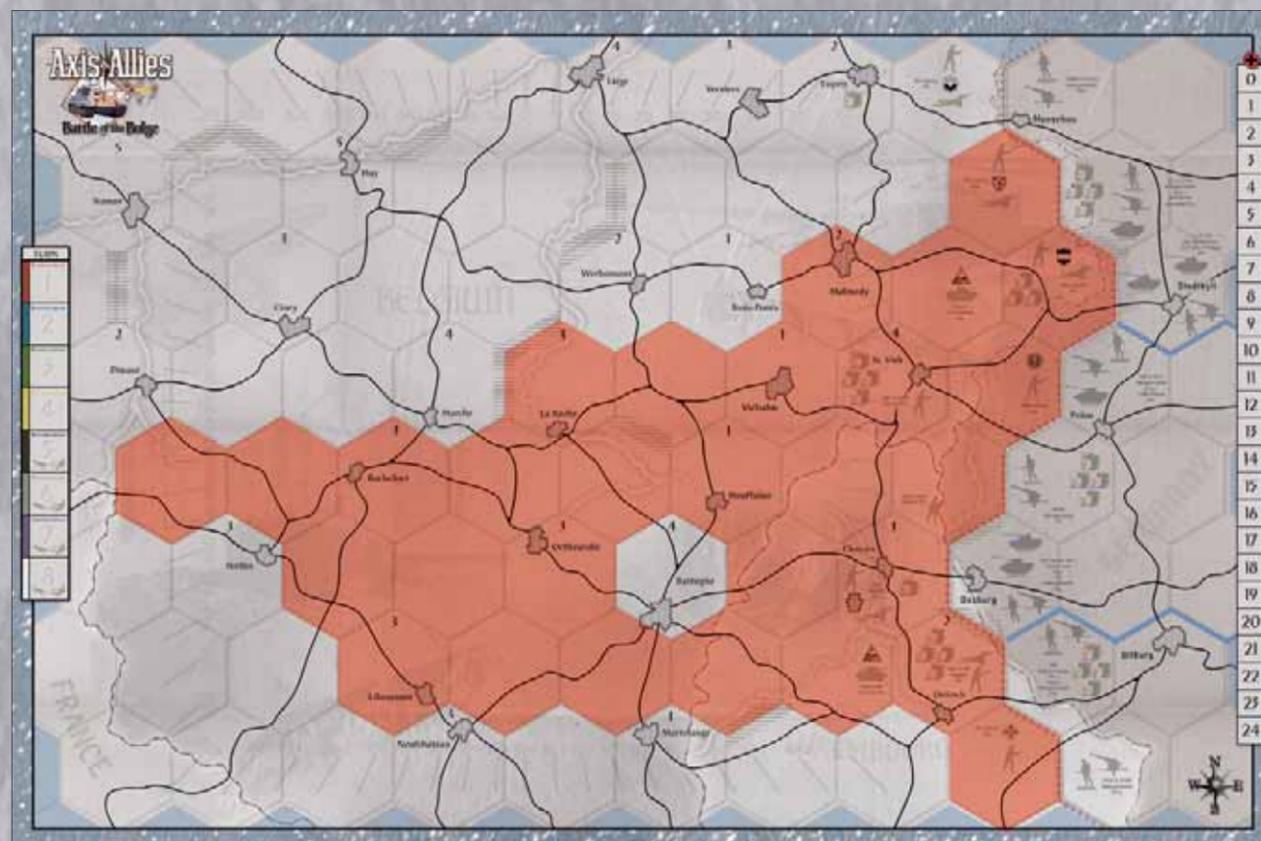
Ad ogni turno, dopo che tutte le unità hanno svolto o meno un attacco, il giocatore Tedesco potrà muovere le proprie unità in esagoni liberi o amici, pagando per i movimenti con Segnalini Comando e Rifornimenti, e portare rinforzi e rifornimenti utilizzando camion e strade. Anche l'Alleato farà lo stesso.

Alla fine di ogni turno, occorrerà ridefinire la Linea del Fronte per segnalare le avanzate delle unità dell'Asse. Bisognerà anche correggere il numero di punti vittoria per includere nuove zone o città che saranno rientrate dalla parte dell'Asse sulla Linea del Fronte.

# OBBIETTIVO DEL GIOCO

Per vincere, occorre rispettare una delle seguenti condizioni:

- come **giocatore dell'Asse (Germania)**, raggiungere 24 punti vittoria avanzando in territori o città. *In questo caso, si sarà migliorato il risultato ottenuto storicamente dalle forze Tedesche.*
- come **giocatore degli Alleati (United Kingdom e U.S.)**, evitare che le forze opposte raggiungano 24 punti vittoria alla fine dell'ottavo turno. *In questo caso, ad allontanare l'Asse dal suo proposito furono la superiorità aerea e i costanti rifornimenti che fermarono ogni tentativo di avanzata Tedesca.*



## Visione storica dell'avanzata dell'Asse

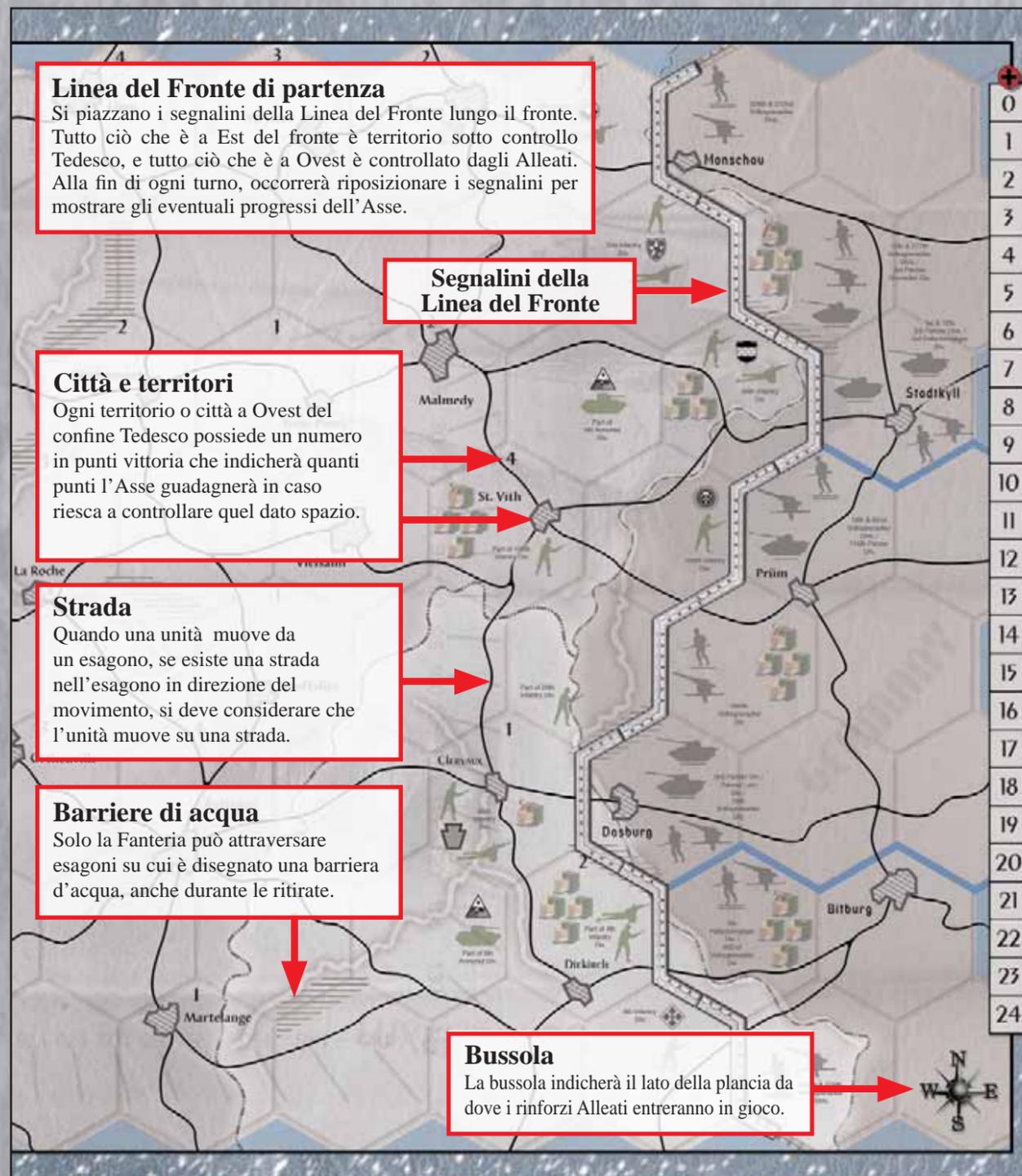
L'avanzata Tedesca nelle Ardenne nel 1944 portò al controllo dell'intera area mostrata sopra, che nel gioco rappresenta il controllo di territori e città per 23 punti vittoria.

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Decidere con quale potenza giocare, quindi preparare il gioco.

## LA PLANCIA DI GIOCO

La plancia riporta la zona di confine tra il Belgio e la Germania dove l'Asse preparò le sue mosse, per entrare in profondità verso Antwerp, che non era mai stata raggiunta. Antwerp infatti, non è rappresentata sulla plancia. L'Asse si sistema a est (destra) sulla plancia, gli Alleati a Ovest o Sud (sinistra o sotto).



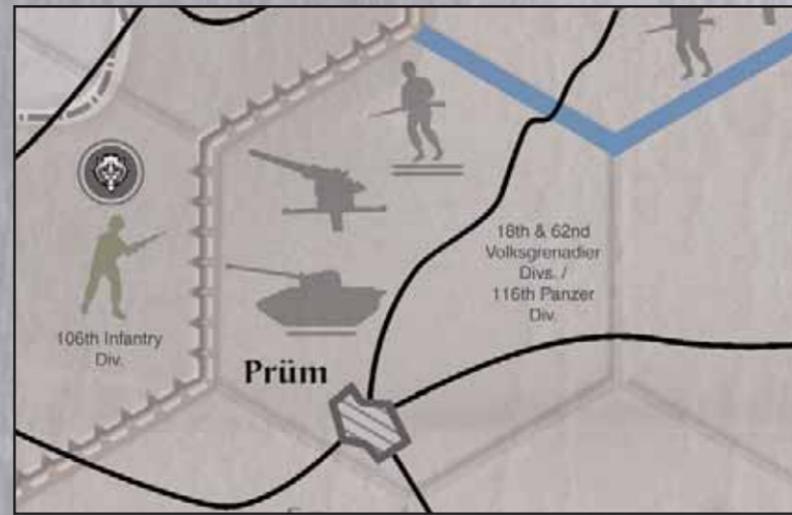
# PREPARAZIONE DEL GIOCO

## PREPARARE LA PLANCIA

Piazzare le unità sulla plancia come indicato dalle sagome stampate su di essa. Ciascuna barra nera sotto una unità, indica un'ulteriore unità di quel tipo. Piazzare una chip grigia sotto una unità di plastica per ogni barra stampata sulla plancia.

**Esempio:** Nel territorio di Prüm, occorre posizionare 1 fanteria Tedesca con 2 chip grigie sotto, 1 carro tedesco con 1 sola chip grigia sotto, e 1 pezzo di artiglieria.

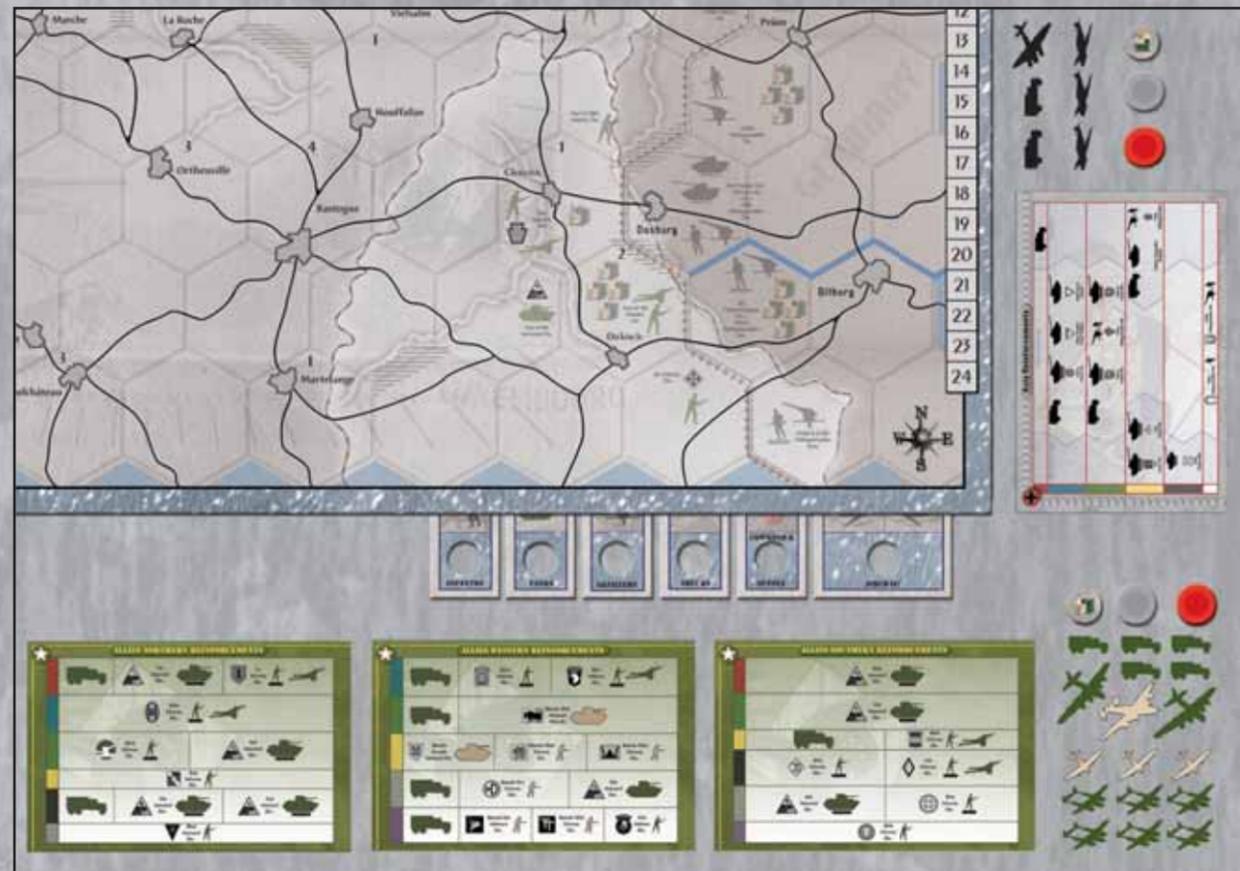
Piazzare infine il segnalino dei turni sulla colonna Turno e un segnalino dei punti vittoria sulla colonna dei Punti Vittoria.



## Area fuori plancia

L'area intorno alla plancia è l'area fuori plancia. Qui si piazzano le Tabelle dei Rinforzi, i camion, i Segnalini Rifornimenti non utilizzati e gli aerei. Ogni camion o Segnalino di Rifornimento nell'area fuori plancia, potrà essere piazzato sulla plancia durante i rinforzi nella fase di Movimenti e Rinforzi (i Segnalini di Rifornimento devono essere trasportati dai camion). Il giocatore Alleato parte con 3 Tabelle di Rinforzi, 5 camion, 3 bombardieri e 9 caccia nella propria area fuori mappa.

L'Asse parte con 1 Tabella Rinforzi, 2 camion, 1 bombardiere e 3 caccia nella propria area fuori mappa.



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

## Tabella Rinforzi

Gli Alleati possiedono 3 Tabelle Rinforzi dedicate al lato Nord, Sud e Ovest. L'Asse ne possiede soltanto 1.

Piazzare le unità sulle Tabelle Rinforzi così come suggerito dalle sagome impresse indicate, proprio come si fa sulla plancia di gioco. Ogni colore sulla Tabella Rinforzi corrisponde ad un particolare turno di gioco.

In ordine, i turni sono: Rosso (turno 1); Blu (turno 2); Verde (turno 3); Giallo (turno 4); Nero (turno 5); Grigio (turno 6); Porpora (turno 7); Bianco (turno 8).

Ogni colore corrisponde a un turno particolare

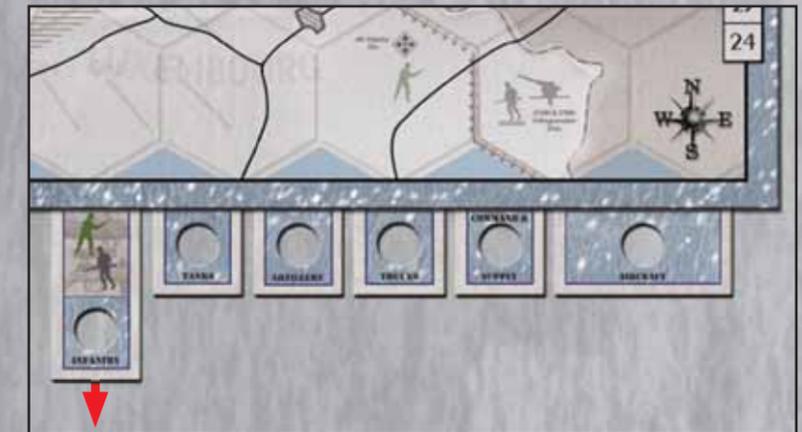


## Attacco a sorpresa

*Storicamente, l'Asse ammassò la maggior parte delle unità disponibili per l'operazione vicino la Linea del Fronte per un attacco a sorpresa. Tuttavia, gli Alleati godevano di migliori rifornimenti ad ogni avanzata. Comunque, siccome l'Asse partì con un gran numero di unità schierate, l'apparente calma iniziale costituiva una enorme minaccia per gli Alleati.*

## Strisce di combattimento

Ci sono nel gioco 6 strisce di combattimento, una per la Fanteria, i Carri, l'Artiglieria, i Camion, i Rifornimenti e gli Aerei. Porre le strisce sotto la plancia, in una posizione facilmente raggiungibile dai 2 giocatori, nell'ordine descritto, da sinistra a destra. Le strisce dovranno uscire da sotto la plancia soltanto per il nome dell'unità corrispondente e il foro presente.



## Chip di plastica

Le chip si utilizzano per risparmiare spazio sulla plancia. Porre una chip grigia sotto una unità per aggiungere una unità aggiuntiva del tipo indicato nell'esagono. Una chip rossa aggiunge 5 unità del tipo indicato nell'esagono.



Una Fanteria con 2 chip grigie sotto, conta come 3 Fanterie.

Un Carro con 1 chip rossa sotto, conta come 6 Carri.

# UNITÀ

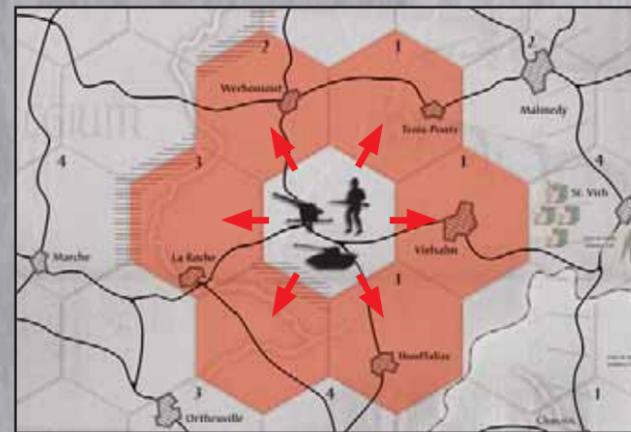
Questa sezione propone una serie di dettagliate informazioni per ciascuna unità del gioco. Le unità che non vengono utilizzate si ripongono nel vassoio. Quando una unità viene distrutta, viene riposta nel vassoio, tranne che gli Aerei che vengono riposizionati nella propria area fuori plancia.

## ZONA DI CONTROLLO

Unità di fanteria, Carri e Artiglieria possiedono il controllo di ogni esagono attorno alla propria posizione.

- Quando una unità entra o esce da una zona di controllo di una unità avversaria deve fermarsi.
- Nessuna unità può ritirarsi in un esagono che rientra nella zona di controllo nemica.

Le zone di controllo hanno dunque effetti sui movimenti e sulle ritirate e a queste regole occorre riferirsi per tutto il manuale.



## UNITÀ DI COMBATTIMENTO

Solo le unità combattenti attaccano in questo gioco. Quando si attacca con una propria unità combattente, occorre lanciare un numero di dadi uguale alla potenza relativa dell'unità stessa.

### Fanteria



Asse: Armate Tedesche



U.K.: Armate Nazionali Britanniche



U.S.: Armate Americane

**Potenza di attacco:** 1  
**Movimento:** 1 esagono

### Carri



Asse: Panther



Alleati: Sherman

**Potenza d'attacco:** 2  
**Movimento:** un esagono fuori strada oppure qualsiasi numero di esagono se contenente una strada (fino a quando si entra o si esce da una zona di controllo nemica) Ogni movimento di Carro durante un turno si concepisce come fuori strada oppure su strada, eccetto quando compiono un blitz (vedi in seguito). I Carri non possono muovere o attraversare esagoni d'acqua.

### Abilità speciali

**Blitz:** se si paga un Segnalino Rifornimenti extra per attivare un movimento in un esagono, qualsiasi carro in quell'esagono (quindi anche più di 1) può fare un blitz. Significa che il carro (o i carri) può muovere di 1 esagono extra quando termina il suo normale movimento, sia su strada che fuori strada, e potrà sia entrare che uscire da zone di controllo nemiche. Quindi i Carri lanciati dietro le linee nemiche, si muoveranno più facilmente nelle zone di controllo nemiche, e vengono facilitate anche alcune manovre tattiche.

### Artiglieria



Asse: 88 mm



Alleati: 105 mm howitzer

**Potenza d'attacco:** 3  
**Movimento:** 1 esagono. L'artiglieria non può muovere attraverso esagoni d'acqua.

# UNITÀ

## Caccia



Germania: ME 109G



U.K.: Spitfire



U.S.: P-38 Lightning

**Potenza d'attacco:** 1

**Movimento:** si può piazzare un caccia in 1 esagono, compresi quelli controllati dal nemico; non vanno presi in considerazione per il limite di ammasso truppe nelle zone. Non si paga un Segnalino Rifornimento per piazzare un caccia e non subiscono il limite delle zone di controllo nemiche.

## Bombardieri



Germania: JU 88



U.K.: Halifax



U.S.: B-17

**Potenza d'attacco:** 4

**Movimento:** si può piazzare un bombardiere in qualsiasi esagono, compresi quelli controllati dal nemico. Non vanno presi in considerazione per il limite di ammasso truppe nella zona. Non si paga un Segnalino Rifornimento per piazzare un bombardiere e non subiscono il limite delle zone di controllo nemiche.

**UNITÀ DI NON COMBATTIMENTO** Le unità di non combattimento non aggiungono dadi all'attaccante quando si attacca, ma possono essere scelti come bersaglio quando si viene attaccati.

## Camions



Germania: Opel 3 ton



U.S.: GMC 2-1/2 ton

**Movimento:** un camion può muovere qualsiasi numero di esagoni lungo una strada (fino a quando entra o esce da un esagono sotto controllo nemico). Non può muovere fuori strada. Non si pagano Segnalini Rifornimento per muovere un camion.

## Capacità speciali

**Unità trasportate:** ogni camion ha una portata di 6 fanterie, artiglierie e rifornimenti. Ogni unità o Segnalino Rifornimenti, occupa 1 spazio sul camion.

**Caricamento in corsa:** se un camion ha spazi aperti (cioè può ancora viaggiare, non ha zone nemiche davanti) e il suo movimento non è ancora terminato, può caricare a bordo fanterie o artiglierie, se il loro esagono è stato attivato per il movimento e non hanno già mosso. Possono anche caricare Segnalini Rifornimenti in corsa.

**Caricamento fuori plancia:** i camion possono essere caricati con qualsiasi rinforzo disponibile fuori plancia, proveniente dalle proprie Tabelle di Rinforzi. (Si simula che i camion hanno tutto il tempo per guidare e caricare da varie località). Possono anche caricare Segnalini Rifornimenti fuori plancia.

**Scaricamento:** alla fine della Fase di Movimento e Rinforzi, ogni camion scarica tutto ciò che trasporta nell'esagono in cui termina il proprio movimento. Questo è l'unico momento in cui un camion può scaricare ciò che trasporta nel turno. I Rifornimenti non possono essere utilizzati finché sono sui camion.

**Ritorno:** all'inizio della Fase di Movimento e Rinforzi, prima che i giocatori muovano, i camion che non sono in zone di controllo nemico tornano fuori plancia.

## Segnalini Rifornimento



I rifornimenti non possono essere mossi e non possono attaccare (tranne che durante il fuoco antiaereo), ma possono essere colpiti. Rappresentano rifornimenti di benzina, munizioni e rancio per le truppe.

## Consegna rifornimenti

*Storicamente, gli Alleati non riuscirono a ricevere molti rifornimenti, così come l'Asse combattè con pochi rifornimenti di benzina. Il piano Tedesco era di catturare i rifornimenti controllati dagli Alleati e utilizzarli per sostenere le proprie forze in guerra. Sia per gli uni che per gli altri i rifornimenti restarono un punto vulnerabile.*

# SEQUENZA DI GIOCO

In **Axis & Allies, Battle of the Bulge** si gioca in una serie di turni. A ciascun turno è associato un colore. In ordine, i turni sono: Rosso (1° turno), Blu, Verde, Giallo, Nero, Grigio, Porpora, Bianco (8° turno).

Ogni turno è suddiviso in 4 fasi, nell'ordine che segue.

**! prima del 5° turno la parte che segue va IGNORATA. vedi pag 14.**

## FASE 1: COMBATTIMENTI AEREI

Ai turni Rosso, Blu, Verde e Giallo, il tempo è cattivo e gli aerei non possono volare.

Saltare questa fase in questi turni.

Nei turni Nero, Grigio, Porpora e Bianco le condizioni climatiche permettono agli aerei di volare, e si procede con la fase seguendo i 4 passi descritti.

### Superiorità Aerea

*L'Asse aveva pianificato un attacco di sorpresa sotto la copertura del tempo invernale per attenuare la superiorità aerea degli Alleati. Storicamente, il cattivo tempo durò per alcuni giorni di battaglia, e non fu possibile sostenere con gli aerei i combattimenti. Una volta arrivato il bel tempo, gli Alleati riuscirono a provvedere con la copertura aerea lo sforzo delle truppe e ad aiutarle nei vari combattimenti.*

### (1) Lanciare l'iniziativa per i combattimenti aerei.

Ogni giocatore lancia 1 dado; il lancio più alto sceglie per primo dove piazzare l'aereo. Rilanciare in caso di parità.

### (2) Piazzare gli aerei.

Il giocatore Alleato dispone di un totale di 3 bombardieri e 9 caccia. L'Asse dispone di 1 bombardiere e 3 caccia. Ciò è vero perché nessun aereo può essere stato distrutto nei turni precedenti.

Il giocatore che vince l'iniziativa piazza gli aerei negli esagoni che vuole, e poi anche l'altro giocatore fa lo stesso. Gli aerei non contano per il limite di pezzi che un esagono può contenere. Non sono necessari Segnalini Rifornimenti per piazzare gli aerei.

### (3) Risolvere i combattimenti

Dopo aver piazzato tutti gli aerei, il giocatore che per primo ha piazzato sceglie quale combattimento deve risolvere per prima. Una volta terminato il combattimento nell'esagono scelto, i giocatori si alternano nella scelta per risolvere i combattimenti negli altri esagoni, uno alla volta, fino a quando tutti i combattimenti negli esagoni sono terminati.

Risolvere le battaglie aeree nel modo seguente:

#### I. Duelli aerei

se entrambi i giocatori hanno aerei nello stesso esagono, si apre un duello. Aerei nemici in un esagono continuano a scontrarsi simultaneamente in duelli aerei fin quando una fazione viene eliminata.

Ecco come si risolvono i duelli aerei:

1. ogni giocatore simultaneamente lancia 1 dado per ogni aereo che possiede nell'esagono (da notare che nei duelli aerei, i bombardieri lanciano 1 dado, non 4). Si colpisce con un risultato di 6 o meno.

2. quando ogni giocatore assesta un colpo all'aereo avversario si utilizza la striscia degli Aerei per ricordarsi di chi è il turno. Ogni aereo colpito viene distrutto dopo che entrambi i giocatori hanno assegnato i colpi. I bersagli colpiti extra vano perduti. (I colpi dei duelli sono calcolati nello stesso modo degli attacchi regolari (vedi pag. 15) e sono spiegati meglio nella sezione "utilizzo delle striscia degli aerei").

## II. Fuoco antiaereo

Dopo che i duelli aerei sono terminati, si prosegue con il fuoco antiaereo. Il giocatore con delle unità nell'esagono lancia 1 dado per ogni tipo di unità presente nell'esagono (non 1 dado per ogni unità). I tipi di unità sono Fanteria, Carri armati, Artiglieria, Camion e Rifornimenti per un massimo di 5 dadi lanciati come fuoco antiaereo.

Assegnare un colpo agli aerei difensori utilizzando la striscia degli aerei (così come avviene per gli attacchi regolari, su pag. 15 e come spiegato nella sezione Utilizzo delle striscia degli aerei). Ogni aereo colpito viene distrutto (non ritorna nell'area fuori plancia del possessore). I bersagli colpiti extra vanno perduti.

## III. Attacco aereo

Dopo il fuoco antiaereo, gli aerei rimanenti lanciano un attacco contro le unità nell'esagono. Non è necessario utilizzare un Segnalino Rifornimento per lanciare un attacco aereo. Si lanciano il numero di dadi seguente:

1 dado per i caccia

4 dadi per i bombardieri

assegnare i colpi come da Fase combattimenti di terra (vedi pag 15) utilizzando le strisce delle unità.

## (4) Rientro degli aerei

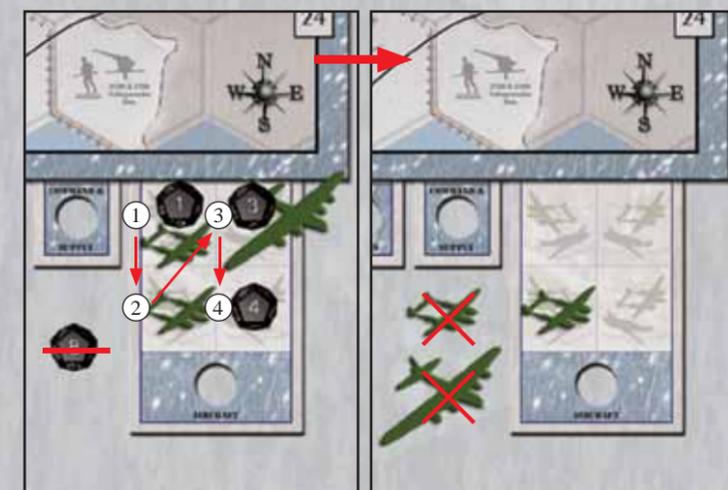
far rientrare tutti gli aerei nell'area fuori plancia.

### Utilizzo della striscia aerei

Quando gli aerei vengono attaccati durante un duello aereo o nel fuoco antiaereo, estrarre la striscia corrispondente agli aerei fino a mostrare un numero di quadrati uguale al numero degli aerei che si difendono, e piazzare sui quadrati gli aerei stessi, partendo col quadrato alto a sinistra. Poi piazzare i caccia nella prima colonna, continuare con la seconda colonna in alto se necessario, e quindi piazzare i bombardieri quando si è finito di piazzare i caccia.

Assegnare i bersagli colpiti dagli attacchi così come si fa per le battaglie di terra (vedi pag 15), partendo dalla colonna a sinistra in alto e scendendo, e continuare con la colonna di destra in alto, quando la prima colonna è terminata, e ricominciare dall'alto a sinistra se si è arrivati in basso a destra.

**Esempio di fuoco antiaereo:** una piccola forza Tedesca (comprensiva di 4 tipi di unità) attacca 2 caccia Alleati e 1 bombardiere, lanciando 1, 3, 4 e 8. il lancio di 1 distrugge 1 caccia (corrisponde alla unità che copre il quadrato n° 1); il lancio di 3 distrugge 1 bombardiere (corrisponde al posto che il bombardiere occupa sulla striscia), il 4 e l'8 falliscono, perché alla posizione n° 4 non ci sono aerei, e l'8 non esiste affatto.



# SEQUENZA DI GIOCO

## FASE 2: COMBATTIMENTI DI TERRA

Il giocatore di turno conduce i suoi attacchi di terra esagono per esagono. Unità di terra possono attaccare altre unità di terra nemiche in esagoni adiacenti. Al primo turno, gli Alleati non possono attaccare.

### Lancio per l'iniziativa nei combattimenti di terra.

In ogni turno dopo il primo, si lancia 1 dado per decidere chi attacca per primo; il lancio più alto vince l'iniziativa. Rilanciare in caso di parità. Il giocatore che vince l'iniziativa muove per primo gli attacchi di terra seguendo i passi da 1-8 di seguito spiegati.

#### ATTACCO DI SORPRESA TEDESCO

NEL PRIMO TURNO DI GIOCO, IL GIOCATORE ALLEATO NON ATTACCA. QUESTO PER SIMULARE L'ELEMENTO SORPRESA DELL'OFFENSIVA TEDESCA, E I LORO IRRESISTIBILI ASSALTI CONDOTTI NEI PRIMISSIMI GIORNI DI BATTAGLIA.

### (1) Scegliere l'esagono da dove attaccare

il giocatore con l'iniziativa sceglie l'esagono da dove attaccare (al primo turno sarà soltanto il giocatore Tedesco). Si può scegliere soltanto gli esagoni che non hanno già attaccato nel turno corrente.

### (2) Scegliere gli esagoni obiettivo

scegliere quali esagoni adiacenti si vuole attaccare, che contengono unità controllate dal nemico. Unità controllate dal nemico possono essere Fanteria, Carri, Artiglierie, Camion e Rifornimenti.

### (3) Pagare i Rifornimenti

Per ciascun esagono nemico scelto, si paga 1 proprio Segnalino Rifornimento. Per pagare i Rifornimenti, prenderli dagli esagoni che attaccano oppure esagoni ad esso adiacenti che si trovano dalla propria parte della Linea di Fronte, e che non contengono unità nemiche.

Per ogni Segnalino Rifornimento che si paga, girarlo dalla parte della freccia e porlo sul confine del esagono attaccante, in direzione dell'esagono attaccato.

Se si è scelto di direzionare l'attacco in più direzioni, occorrerà decidere quali proprie unità attaccheranno un determinato esagono e dichiarare l'intenzione all'altro giocatore. Quindi risolvere i vari attacchi nell'ordine che si vuole, come spiegato nei passi 4-7, prima di passare l'iniziativa all'altro giocatore.

**Esempio:** L'asse vuole attaccare gli Alleati in Martelange. L'Asse capovolge 1 Segnalino Rifornimento dalla parte della freccia e lo pone sul confine dell'esagono in direzione ovest.

Il giocatore dell'Asse avrebbe anche potuto scegliere di direzionare più attacchi e attaccare anche a nord-ovest. In questo caso avrebbe dovuto capovolgere 2 Segnalini Rifornimenti e piazzarli entrambi sul suo confine ciascuno rivolto verso l'esagono bersaglio a nord e nord-ovest.



# SEQUENZA DI GIOCO

### (4) Preparare le strisce di combattimento

Estrarre da sotto la plancia le strisce di combattimento, mostrando un numero di quadrati che rappresentano il numero e il tipo delle miniature nell'esagono bersaglio.

**Esempio:** l'Asse attacca Merlange, che contiene 2 fanterie, 1 carro, 1 camion e 1 Rifornimento. Quindi si tirano fuori le strisce Fanteria di 2 spazi, e quelle dei carri, dei camion e dei rifornimenti di 1 spazio. Da notare che le strisce dell'artiglieria e degli aerei, non sono state toccate.

### (5) Lanciare per l'attacco

Lanciare un numero di dadi d'attacco uguale al potere di fuoco delle proprie unità attaccanti. (1 dado per ogni fanteria, 2 per ogni carro; 3 per ogni artiglieria).

Si può scegliere di lanciare meno dadi di quelli permessi se si vuole tenere alcune unità fuori dal combattimento. Le unità scelte come fuori combattimento, non possono attaccare. Bisogna annunciare all'avversario quali unità si vuole trattenere prima di lanciare i dadi.

Ciascun lancio di 6 o meno, segna un colpo.

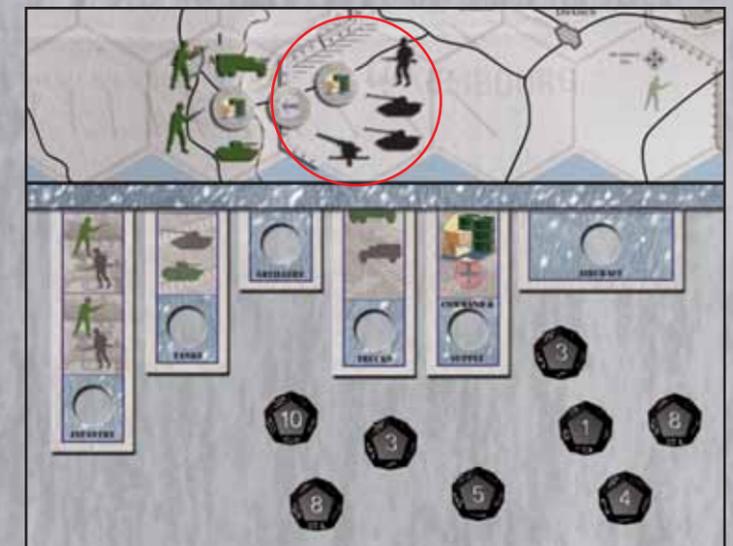
**Esempio:** L'Asse attacca con 1 fanteria, 2 carri e 1 artiglieria per un totale di 8 dadi da lanciare (1 per la fanteria, 4 per i 2 carri e 3 per l'artiglieria). Il giocatore dell'Asse lancia 8 dadi d'attacco e fa: 1, 3, 3, 4, 5, 8, 8, 10. (5 bersagli colpiti).

### (6) Assegnare i colpi

Piazzare i dadi che colpiscono sui quadrati delle strisce. Piazzare il dado, tenendo conto del numero del quadrato e del dado, partendo dalla parte più alta della striscia (tirata fuori plancia), partendo dalla Fanteria e scendendo, quindi la colonna dei Carri e scendere, poi l'artiglieria, i camion, e infine i Rifornimenti, fino a quando si esauriscono i numeri sui dadi. Se si raggiunge l'ultimo quadrato e non si raggiunge il numero di dadi che hanno segnato un colpo, occorre ripartire dal primo quadrato sulla prima striscia, continuando a contare fino a raggiungere il numero di dadi.

Quando si hanno quadrati tirati fuori uguali al numero di dadi che colpiscono, basta piazzare il dado che segna un colpo sul quadrato corrispondente.

**Esempio:** il carro, il camion e il rifornimento Alleato vengono distrutti. 1 fanteria viene costretta a ritirarsi.



# SEQUENZA DI GIOCO

## (7) risolvere i colpi portati a segno

risolvere i colpi nel modo seguente:

- Per ciascun quadrato raffigurante Fanteria, Carro o Artiglieria con 1 colpo solo assegnato, la corrispondente unità sulla plancia deve arretrare.
- Per ciascun quadrato raffigurante Fanteria, Carro o Artiglieria con 2 colpi assegnati, la corrispondente unità sulla plancia viene distrutta.
- Per ciascun colpo assegnato al quadrato dei camion, un camion del difensore nell'esagono viene distrutto.
- Per ciascun colpo assegnato al quadrato dei Rifornimenti, un Segnalino Rifornimento dall'esagono del difensore viene distrutto.

Se si portano a segno più colpi di quante unità sono disposte, i colpi in più vanno perduti.

## Distruggere unità

Per distruggere una unità di terra, rimuoverla dal gioco (riporla nel vassoio).

## Ritirata delle unità

Per ritirare una unità, muoverla di un esagono dalla sua posizione, con le seguenti restrizioni:

- Non può ritirarsi in un esagono caduto sotto controllo nemico (vedi pag. 10 per zone di controllo).
- Non può ritirarsi in un esagono che ha già raggiunto il limite di contenimento delle unità (vedi pag. 19).
- Non può ritirarsi in un esagono parziale di bordo mappa.
- I carri e le artiglierie non possono ritirarsi attraverso un esagono d'acqua.

L'unità che non può ritirarsi per uno dei limiti descritti viene distrutta.

## (8) Passare l'iniziativa

L'iniziativa passa all'altro giocatore. Il nuovo giocatore ora gioca i passi da 1 a 8. Se un giocatore decide di non intraprendere attacchi, l'iniziativa ritorna subito all'altro giocatore. Quando entrambi i giocatori decidono di non proporre nuovi attacchi, il combattimento di terra si chiude per quel turno.

## Fine dei combattimenti di terra

Quando i due giocatori non possono più produrre attacchi, tutti i Segnalini Rifornimenti capovolti col simbolo freccia, vengono tolti e riposti nel vassoio.

### LANCIARE PIÙ DI 12 DADI D'ATTACCO

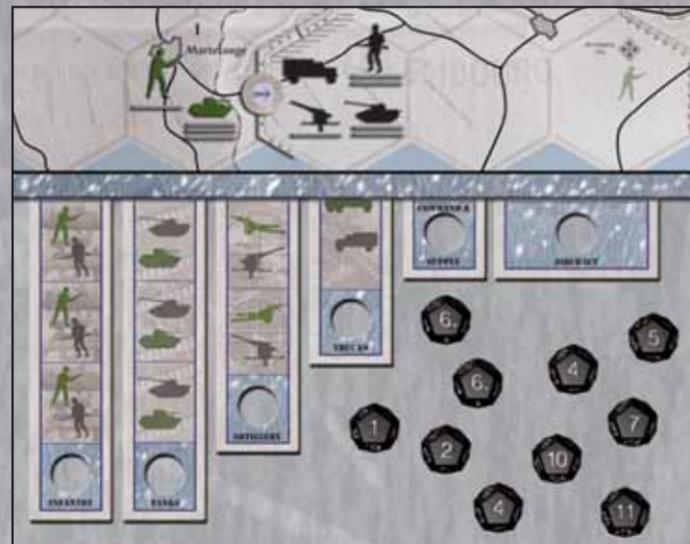
NEI CASI IN CUI OCCORRE LANCIARE PIÙ DI 12 DADI D'ATTACCO, LANCIARE TUTTI I 12 DADI CONTENUTI NEL GIOCO E ASSEGNARE TUTTI I COLPI PORTATI A SEGNO UTILIZZANDO LE CHIP GRIGIE DA PORRE SULLE STRISCE INVECE DEI DADI. RILANCIARE I DADI CHE SONO ANCORA NECESSARI E ASSEGNARE I COLPI CON LE CHIP, FIN QUANDO SONO STATI LANCIATI TUTTI I DADI NECESSARI ALL'ATTACCO.

## Se ci sono più di 6 unità che difendono

Nel caso in cui ci sono più di 6 unità che difendono, contare i dadi che segnano un colpo, ma invece di assegnarli subito ai quadrati, rilanciare i dadi e assegnarli ai quadrati in base ai nuovi lanci da 1 a 12. (12 è il massimo numero di quadrati unità che possono essere utilizzati per difendere un esagono).

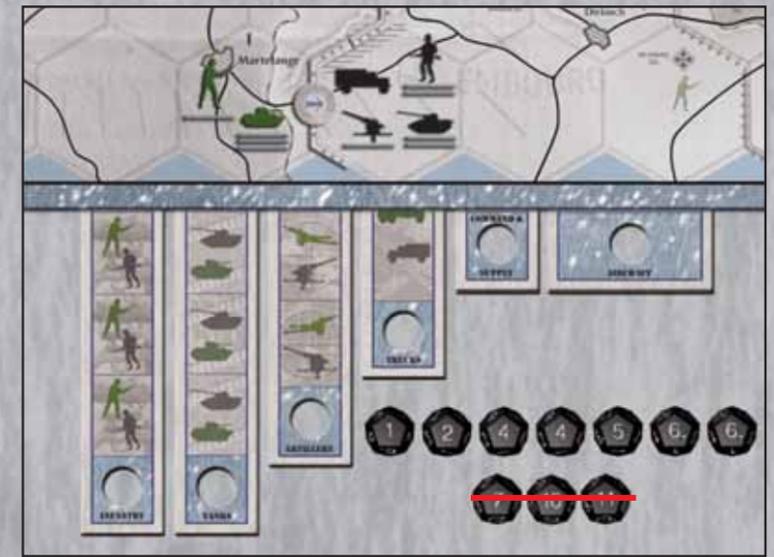
**Esempio:** L'Alleato decide di attaccare l'esagono a est di Martelange. L'esagono contiene 9 unità tedesche: 3 Fanterie, 3 Carri, 2 Artiglierie e 1 Camion. L'Alleato attacca con 2 Fanterie e 4 Carri, per un totale di 10 dadi (1 per ogni fanteria e 2 per ogni carro).

L'Alleato lancia e fa: 1, 2, 4, 4, 5, 6, 6, 7, 10, 11.

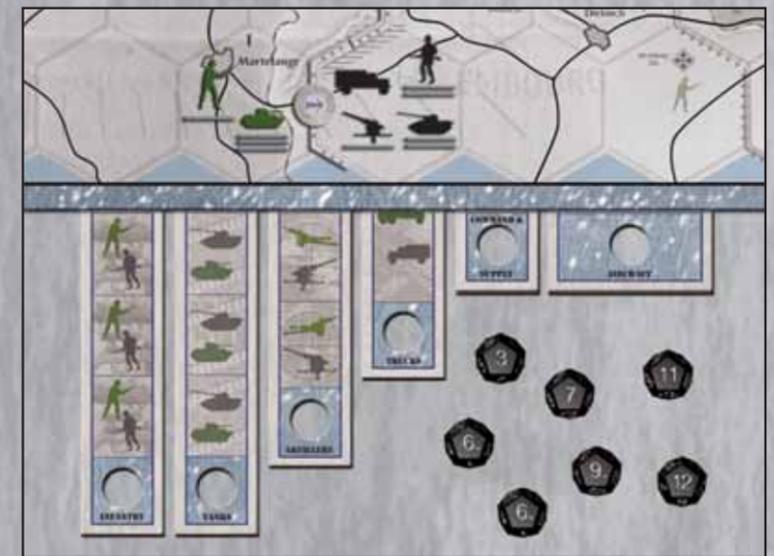


# SEQUENZA DI GIOCO

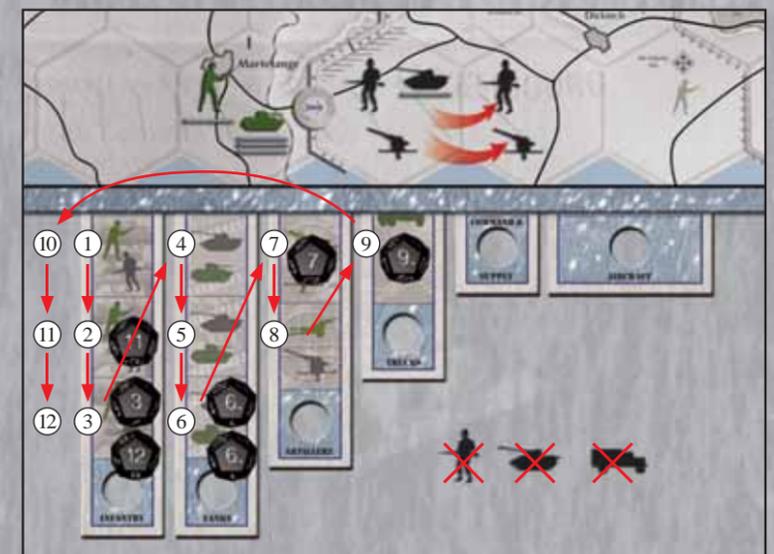
**Esempio:** Il giocatore Alleato ha colpito per 7 volte (si colpisce con 6 o meno), e fallisce tre colpi.



**Esempio:** L'Alleato, incede di assegnare i 7 colpi ai quadrati sulle strisce, siccome ci sono più di 6 unità che difendono, rilancia i 7 dadi e fa: 3, 6, 6, 7, 9, 11, 12.



**Esempio:** Adesso finalmente l'Alleato assegna i numeri ai vari quadrati sulle strisce. In questo caso distrugge una fanteria e costringe un'altra alla ritirata; distrugge un carro, avendolo colpito due volte. E costringe 1 artiglieria alla ritirata, avendola colpita una sola volta. Infine distrugge il camion, per il quale basta un solo colpo.



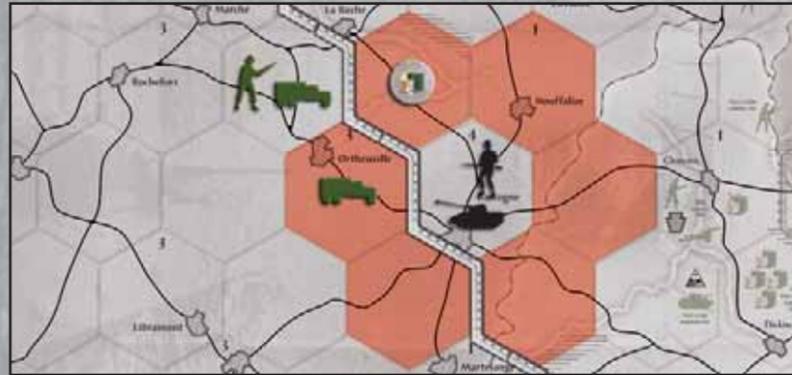
# SEQUENZA DI GIOCO

## FASE 3: MOVIMENTI E RINFORZI

All'inizio di questa fase (prima che entrambi i giocatori muovono), ogni giocatore può far rientrare camion che non sono in aree controllate dal nemico e piazzarli nell'area fuori plancia.

Durante questa fase, prima l'Asse e poi gli Alleati muovono le proprie unità di terra e i rinforzi.

**Esempio:** Il camion Alleato in Ortheuville, siccome staziona in un esagono sotto controllo nemico non può ritornare nella propria area fuori mappa, prima dell'inizio di questa fase. Invece l'altro camion alleato, siccome non staziona in zone controllate dal nemico può rientrare.



### Movimenti

Prima, un esagono alla volta, l'Asse muove tutte le sue unità di terra e i rinforzi. Quindi l'Alleato fa lo stesso.

### Pagamento per i movimenti

Occorre pagare 1 Segnalino Rifornimento per attivare tutte le Fanterie, Carri e Artiglierie in un esagono per il movimento (quindi un solo Segnalino Rifornimento per tutte le truppe in un esagono), permettendo l'utilizzo di queste unità al momento in cui viene pagato il dazio, similmente agli attacchi. Si può attivare un esagono spendendo un Segnalino Rifornimento presente in un qualsiasi esagono adiacente, dietro la Linea di Fronte e non occupato da unità nemiche.



Si possono immediatamente muovere le truppe per le quali si è pagato, oppure nel caso di fanteria e artiglieria, si può scegliere di farle muovere in seguito, trasportate dai camion durante la parte di rinforzo della fase.

Quando si paga un Segnalino Rifornimento, occorre capovolgerlo dalla parte della freccia nell'esagono attivato, per ricordare quali unità sono state attivate e la direzione del loro movimento. Se unità in un esagono muovono in molteplici direzioni, possono farlo nella direzione indicata.

I camion muovono senza nessun pagamento.

### Regole per il movimento di base

- Quando una unità entra o lascia un esagono che rientra in zona controllata dal nemico, il suo movimento si arresta. Questo per simulare la cautela necessaria per muoversi in zone nemiche. (l'effetto si applica anche quando Carri o Camion transitano su strada).



Le zone di controllo sono descritte nella sezione "unità", a pag 10.

**Esempio:** Il carro Tedesco muove verso ovest lungo una strada. Quando raggiunge Bastogne, entra in una zona controllata dal nemico e arresta il suo movimento. Non può più proseguire, per esempio lungo la strada che porta a Ortheuville.

- Quando una unità di terra entra in un esagono di città controllata dal nemico, arresta il suo movimento. Questo per simulare la difficoltà e il pericolo per attraversare una città in tempo di guerra. (Vale anche per i Carri e i Camion).

- Le unità di terra non possono muovere in un esagono occupato da fanteria, carri o artiglieria nemica. Comunque la fanteria, i carri e le artiglierie possono muovere in esagoni che contengono camion e rifornimenti nemici, impadronendosi. Prendere possesso di camion e rifornimenti è descritto più avanti.

- Quando si attraversa un esagono non si prende il controllo dello stesso. Il controllo degli esagoni viene garantito durante la Fase di Riposizionamento della Plancia.

- Una volta piazzati sulla plancia, fanteria, carri e artiglieria non possono essere mossi fuori plancia. Un camion vuoto che comincia il movimento in un esagono ai confini della mappa, può muovere fuori mappa, in questo caso ritorna nell'area di gioco fuori plancia.

- Le unità possono essere attivate per il movimento una volta per turno.

### Limite di presenza

In un esagono possono stare insieme massimo 12 unità. Fanteria, carri, artiglieria e camion contano ciascuno 1 unità. Qualsiasi numero di Segnalini Rifornimento in un esagono conta come 1 unità. Inoltre:

- Massimo 6 fanterie possono occupare un esagono.
- Massimo 6 carri possono occupare un esagono
- Massimo 3 artiglierie possono occupare un esagono

Durante la fase di Riposizionamento della Plancia, occorre controllare se qualche esagono supera questi limiti (vedi pag 22).

### Prendere possesso

Se si muove una fanteria, un carro o una artiglieria in un esagono contenente camion e rifornimenti nemici, si potrà prendere possesso di tali unità quando la Linea di Fronte sarà ridefinita. Se ci si impossessa di camion e rifornimenti, diventeranno propria proprietà e potranno essere utilizzati a piacimento dopo che la Linea di Fronte sarà ridisegnata.



**Esempio:** Una fanteria Alleata muove in un esagono contenente 1 camion e 2 rifornimenti tedeschi. Il camion e i rifornimenti potranno essere presi quando la Linea di Fronte sarà ridisegnata.

### Movimenti su strada

I carri e i camion possono muovere qualsiasi numero di esagoni lungo una strada (comunque, devono fermarsi se entrano in un esagono sotto il controllo nemico). Si può rilevare che due esagoni sono connessi da una strada se la strada scorre da un esagono all'altro. Le strade possono anche essere utilizzate come ponti, e vengono regolate dalle stesse regole delle strade.

### Fiumi

Alcuni esagoni di confine sono percorsi da fiumi, bloccando il movimento di tutte le unità di terra tranne che la fanteria. Sulla plancia sono rappresentati da fiumi, ma alcuni di questi esagoni sono attraversati da ponti, quindi vanno considerati come strade. Soltanto gli esagoni fiume che bloccano il movimento sono mostrati come aree ombreggiate sul corrispondente esagono di confine. (vedere Barriera di Acqua a pag.7).

Quando bloccano il movimento, non ci sono effetti per il pagamento di rifornimenti per gli attacchi o il movimento. I fiumi hanno effetti anche nella ritirata.

### Esagoni parziali

Le unità non possono entrare in esagoni parziali, sui bordi della plancia.

# SEQUENZA DI GIOCO

## Rinforzi

Ogni turno, dopo che l'Asse ha mosso tutte le sue unità, può ottenere rinforzi. Mentre l'Alleato muove e rifornisce.

Gli Alleati hanno 3 Tabelle Rinforzi, l'Asse ne ha 1 soltanto. Queste Tabelle elencano le unità che possono entrare nel gioco quando un giocatore rifornisce. Le sagome presenti sulle Tabelle mostrano quali e quante unità sono disponibili per ogni turno, contrassegnato dal proprio colore. I giocatori non pagano nulla per far entrare i rinforzi sulla plancia. (Eccezione per il Blitz dei carri da fuori plancia, vedi pag 21).



## Comandi e Rifornimenti

Ogni turno, alcuni Segnalini Rifornimenti saranno disponibili per le proprie truppe. Prendere l'ammontare appropriato per ciascun giocatore dal vassoio e porlo nell'area di gioco fuori plancia. Questi rifornimenti potranno essere portati dove servono coi camion. Ricordarsi di rifornire le truppe!

Ad ogni turno ogni giocatore riceve i seguenti Segnalini Rifornimenti:

Asse: 9 rifornimenti

Alleati: 11 rifornimenti.

## Rinforzi Tedeschi

La Tabella Rinforzi tedesca porta contrassegnati la 6° Armata Panzer, la 5° Armata Panzer e la 7° Armata. Le unità di combattimento provenienti da queste armate possono essere piazzate direttamente su qualsiasi esagono intero sul bordo est della mappa che è contrassegnato dal nome dell'armata appropriata, sempre che l'esagono non sia sotto controllo nemico (il controllo è determinato dalla Linea di Fronte, come indicato nella sezione "riposizionamento plancia" a pag 22). Questi esagoni sono colorati di grigio nel diagramma di pag 21.

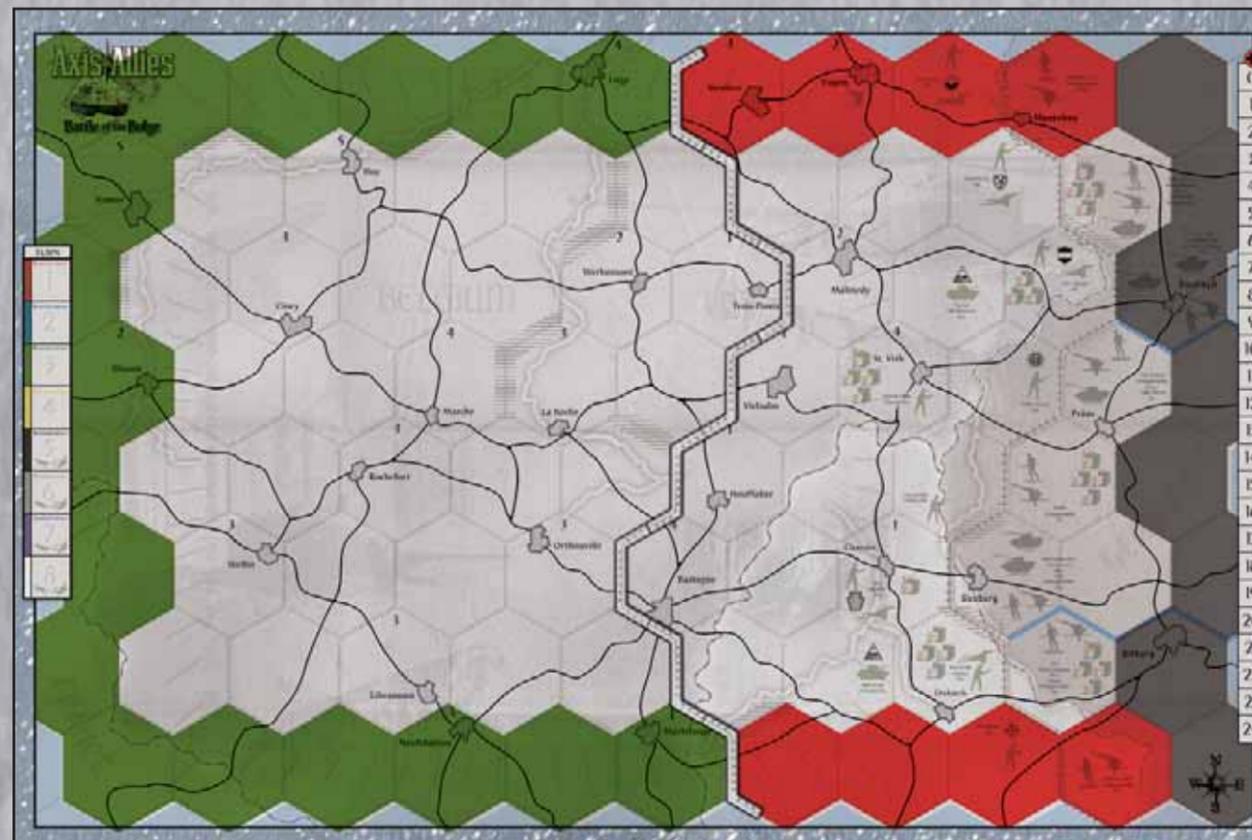
Dopo aver caricato i camion fuori plancia con i rinforzi desiderati, l'Asse può piazzare i camion in qualsiasi esagono con strada sul bordo orientale della plancia, che sia sotto controllo tedesco.

## Rinforzi Alleati

Le Tabelle Rinforzi Alleati sono contrassegnati dalla dicitura Nord, Sud e Ovest. Tutte le unità, tranne i camion, di queste Tabelle possono essere piazzati direttamente su un qualsiasi esagono intero sul bordo corrispondente della plancia, che non sia controllato dal nemico. (Mostrato in verde sul diagramma a pag 21). Gli esagoni rossi sono quelli dietro la Linea di Fronte e quindi sotto controllo nemico. Le direzioni sono indicate dalla bussola nell'angolo in basso a destra della plancia.

Dopo aver caricato i camion fuori plancia con i rinforzi desiderati, il giocatore Alleato può piazzare i camion sugli esagoni con strada sul bordo nord, sud e ovest della plancia che sono sotto il proprio controllo (il controllo è determinato dalla Linea di Fronte).

# SEQUENZA DI GIOCO



## Movimento dei rinforzi

Quando si piazzano fanterie o artiglierie da fuori plancia direttamente sulla plancia, il loro movimento è immediatamente terminato. (Questa restrizione non si applica se tali unità sono caricate sui camion). Lo stesso per i carri piazzati su esagoni senza strada. Se si piazzano carri e camion su esagoni con strada da fuori plancia, e non in territori controllati dal nemico, il loro movimento non si considera terminato. Possono muovere lungo la strada come va fatto per i movimenti della Fase Movimenti e Rinforzi.

## Blitz dei carri da fuori plancia

Se si paga un Segnalino Rifornimento, si può compiere un blitz con carri che provengono da una Divisione o Brigata sulla Tabella Rinforzi. Questi carri sottostanno alle regole dei blitz a pag 10.

## Rinforzi non impiegati

Se un giocatore sceglie di non impiegare alcuni rinforzi, deve ricordarsi di queste unità sulla Tabella Rinforzi per poterli piazzare durante e dopo la Fase di Movimento e Rinforzi.

I Rinforzi non impiegati vengono impiegati nei turni successivi.

## Rimuovere i Segnalini Comando e Rifornimento utilizzati

Una volta che i giocatori hanno terminato i movimenti e i rinforzi, rimuovere tutti i Segnalini Rifornimenti che sono stati capovolti dalla parte freccia e riporli nei vassoi.

# SEQUENZA DI GIOCO

## FASE 4: RIPOSIZIONAMENTO DELLA PLANCIA

Riposizionare gli elementi sulla plancia per mostrare i progressi ottenuti durante il turno.

### Riposizionare la Linea di Fronte

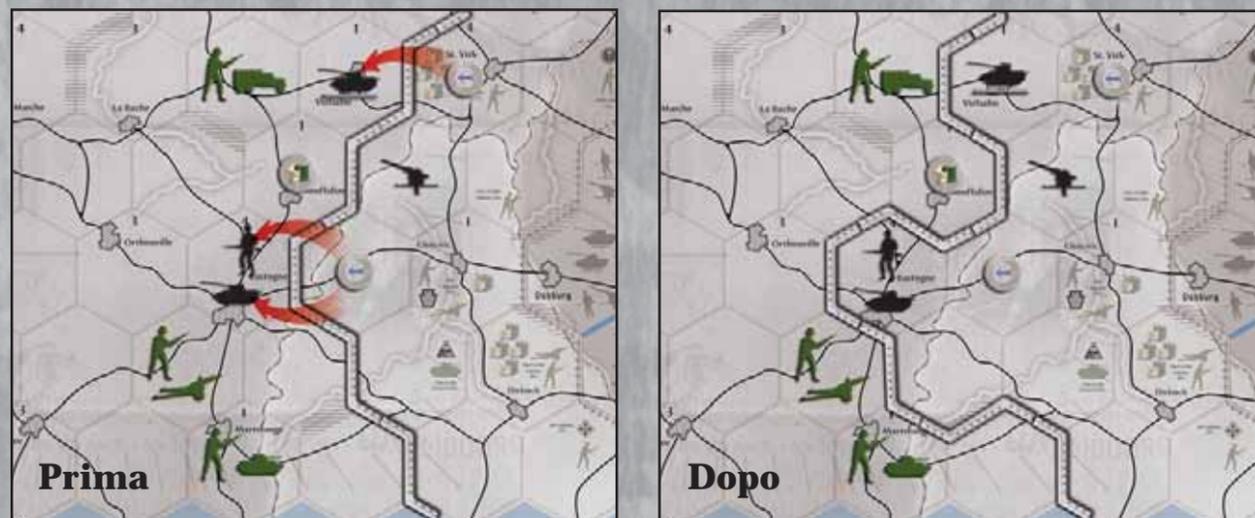
Il promontorio sulla linea del fronte viene segnata sulla mappa dai segnalini della Linea di Fronte. Questa linea assumerà posizioni diverse sulla plancia, a seconda di come si muoveranno le unità sul terreno.

La Linea di Fronte viene posta sulla plancia come linea di demarcazione tra le unità dell'Asse e quelle Alleate. Quando l'Asse penetra in territori Alleati, i segnalini vengono spostati in avanti per sottolineare l'avanzamento. Qualunque cosa dalla parte dell'Asse è sotto controllo Tedesco, qualunque cosa da parte Alleata è sotto controllo alleato.

Quando si sposta la linea del fronte, l'esagono che contiene una unità dell'Asse prenderà anche il controllo di 3 esagoni sui tre lati ad est di esso (quelli che guardano alla Germania), a meno che non sono presenti Fanterie, Carri, Artiglierie, Camion o Rifornimenti controllati dagli alleati, oppure esiste una città non già occupata dalle forze Tedesche di fanteria, carri o artiglieria.

Le unità Alleate possono prendere il controllo di un esagono Tedesco, ma non prendono il controllo dei tre esagoni intorno allo stesso, volti a ovest. Questo per simulare la maggiore pressione Tedesca e la creazione di fortificazioni sulla linea di fronte. Sarà veramente arduo per gli Alleati riprendere il terreno perduto.

**Esempio:** L'Asse prende Vielsalm perché la occupa con 2 propri carri. L'Asse prende anche Bastogne (insieme all'esagono a sud est, poiché rientra in uno dei tre esagoni a est di quello preso a Bastogne!). Comunque, non prende incede l'esagono a nord-est, anche se rientra tra i 3 che sono a est di Bastogne, perché è un esagono che contiene un Rifornimento Alleato ed anche perché è una città, non già occupata dalle forze Tedesche.



Se ci sono esagoni "tagliati fuori" dalla Linea del Fronte, questi rimarranno sotto il controllo del giocatore che li controlla finché non vengono conquistati.



# SEQUENZA DI GIOCO

### Requisire unità nemiche

Durante i movimenti, se si muove una fanteria, un carro o una artiglieria in un esagono contenente un camion o un Segnalino Rifornimento, si potrà requisire l'unità nel momento in cui si ridisegna la Linea del Fronte. Se si requisiscono camion o rifornimenti, si potranno utilizzarli dall'inizio del turno successivo.

### Forzare il limite delle unità

Se esistono esagoni che violano il limite di unità che possono contenere, il giocatore nemico alle unità che hanno violato il limite deve muoverle in un esagono adiacente secondo le regole delle ritirate. Se non è possibile far ritirare l'unità, la stessa va distrutta fino a rispettare le regole del limite di unità che possono stazionare in un esagono.

### Aggiornare la colonna vittoria

Occorre muovere il segnalino sulla colonna dei punti vittoria per segnare il totale dei punti vittoria dell'Asse, mano mano che guadagna o perde città o terreni. Si considerano città o terreni conquistati, quelli che sono all'interno della propria Linea del Fronte.

### Aggiornare il segnalino dei turni

Occorre muovere il segnalino dei turni al turno successivo, fino ad arrivare al turno Bianco. In questo caso il gioco termina.

# VINCERE IL GIOCO

Non appena il giocatore dell'Asse accumula 24 punti vittoria, il gioco termina con la vittoria della Germania. Alla fine dell'ottavo turno, se il giocatore tedesco non ha conseguito i punti necessari, il gioco termina con la vittoria degli Alleati.

# REGOLE OPZIONALI

Dopo aver giocato qualche partita, si potrà utilizzare una delle seguenti regole opzionali.

### Modalità campagna

Segnarsi i punti totalizzati in un numero di partite predefinite. Vedere qual'è il miglior risultato conseguito dall'Asse e dall'Alleato. Scambiarsi i ruoli e comparare i risultati.

### Preparazione non storica

All'inizio del gioco, il giocatore Alleato può piazzare le proprie unità di partenza in qualsiasi esagono della propria parte del Linea del Fronte, inclusi tutti i Segnalini Rifornimento di partenza, con la limitazione che le unità di combattimento devono fare uso delle zone di controllo fuori da ogni esagono della Linea del Fronte dalla parte dell'Asse.

Dopo che l'Alleato ha ultimato la preparazione, il giocatore dell'Asse piazza le sue unità, con le stesse limitazioni, eccetto che le unità di partenza non possono essere ridistribuite fuori dalle aree a cui le armate sono state destinate (cioè devono essere piazzate nelle zone contrassegnate dalla 5°, 6° e 7° armata), inclusi i Segnalini Rifornimenti.