

BARBAROSSA



By Rodger B. MacGowan ©2010



CRIMEA

1.0 Introduzione

La parte *Barbarossa* della serie Fronte Orientale della GMT è un serie composta da più giochi che riguarda le avanzate dei tre Gruppi di Armate dell'Asse dal giugno al dicembre 1941. Sebbene ogni gioco riproduca le operazioni di un solo Gruppo di Armate, tutti i giochi possono essere uniti comprendendo così le battaglie dal Mar Nero al Baltico. *Crimea* è il sesto titolo della serie (dopo *Tifone*, *Gruppo Armate Sud*, *Gruppo Armate Centro* e *Gruppo Armate Nord*, *Da Kiev a Rostov*). Unendo *Crimea* con *Da Kiev a Rostov* e con *Gruppo Armate Sud* i giocatori potranno svolgere l'intera campagna del Gruppo Armate Sud nel 1941.

Crimea è un gioco per due giocatori, ma il gioco in gruppo funziona bene per gli scenari più grandi. Le pedine di gioco rappresentano le vere unità che parteciparono alla campagna, e le mappe riproducono il terreno dove si combatté la campagna. I giocatori manovrano le proprie unità lungo la mappa e combattono come descritto nelle regole di gioco. Obiettivi, perdite in battaglia ed alcune azioni danno tutte un totale finale in Punti Vittoria che si usa per determinare il vincitore.

Nota. Vi possono essere riferimenti a regole o tabelle alle unità o situazioni non comprese in uno specifico titolo della serie. Inoltre le regole che sono state variate rispetto alle precedenti edizioni hanno un simbolo >>.

2.0 Dotazione del gioco

Ogni gioco include:

- 1 mappa
- 840 pedine fustellate
- Un fascicolo con le regole ed uno con gli scenari
- Quattro schede degli scenari
- Tabelle di Piazzamento per l'Asse e per il russo
- Tabelle di aiuto al gioco
- Un dado a 10 facce

2.1 La mappa di gioco

E' stata stampata sulla mappa una griglia esagonale per regolarizzare il movimento e il posizionamento delle pedine. Ogni esagono ha un numero di identificazione a 4 cifre, che si usa per i riferimenti nel gioco. Ogni esagono sulla mappa rappresenta circa 5 miglia (8 km) di terreno reale di lato in lato.

2.2 Tabelle di aiuto al gioco

Crimea include Tabelle di Piazzamento e Tabelle di aiuto al gioco. Tenetele a portata di mano.

2.3 Le pedine

Molte pedine rappresentano le unità militari che combatterono storicamente nella campagna. Altre sono segnalini di aiuto al gioco.

2.31 Come leggere le unità. I numeri e simboli indicate sulle pedine rappresentano la forza, capacità di movimento e tipo di unità riprodotta dalla pedina.

2.32 Le designazioni delle unità sono le identificazioni storiche delle unità.

2.33 Categorie di pedine

- a. Le unità combattenti sono qualsiasi pedina con capacità di movimento indicata e forza di difesa di almeno 1. Le unità sconosciute sono anch'esse unità. Tutte le unità combattenti controllano gli esagoni che occupano e possono partecipare al combattimento.
- b. Le unità non combattenti sono i Ponti, le Unità Logistiche Mobili (MSU) e i Depositi di Rifornimenti.
- c. Le unità aeree sono qualsiasi unità con profilo di aereo. Influenzano il movimento ed il combattimento assieme alle unità combattenti amiche e possono influenzare separatamente alcuni movimenti speciali [11.0].
- d. I segnalini si usano per registrare informazioni e sono posti sulla mappa o sulle unità. La presenza di un segnalino può influenzare la risoluzione del combattimento.

2.4 Spiegazione dei valori delle unità

Fate riferimento alle tabelle, in coda alla traduzione.

2.5 Il dado

2.51 Il gioco usa un dado a 10 facce. Il numero zero viene letto come 10 e non come zero.

2.52 Per svolgere molte funzioni del gioco, dovrete tirare un dado per determinare il risultato. Spesso modificherete il risultato di un numero positivo o negativo. Questi sono detti modificatori al tiro di dado (**DRM**).

3.0 Terminologia dei concetti base

3.1 Amico e nemico

3.11 Unità. Se siete il giocatore sovietico, tutte le unità sovietiche sono amiche, tutte le unità dell'Asse sono nemiche. Il contrario se siete il giocatore dell'Asse.

3.12 Fasi del turno. Le Fasi dell'Asse sono amiche per il giocatore dell'Asse e nemiche per il sovietico, e viceversa per le Fasi sovietiche.

3.13 Bordi mappa, esagoni e fonti di rifornimento. Quelli occupati per ultimo o controllati da unità sovietiche sono amici al sovietico, quelli occupati per ultimo o controllati da unità dell'Asse sono amici all'Asse.

3.2 Stato dell'esagono

3.21 Controllato

- a. Un esagono è controllato da un giocatore se:
- Una o più delle sue unità combattenti ha occupato per ultima l'esagono o lo occupa ora, oppure:
 - Una o più delle sue unità combattenti è stata l'ultima ad esercitare una Zona di Controllo non contesa [3.4] nell'esagono.
- b. Se unità combattenti sia amiche che nemiche esercitano la Zona di Controllo in un esagono vuoto, entrambe le zone coesistono e l'esagono è conteso.
- 3.22 Contiguo.** Una serie ininterrotta di esagoni adiacenti collegati che si usa per il movimento, raggio e per tracciare le Linee di Rifornimento.
- 3.23 Convertito.** Sono esagoni che contenevano in precedenza linee ferroviarie sovietiche ora amiche all'Asse ed utilizzabili per il suo Movimento Ferroviario.

3.3 Raggruppamento

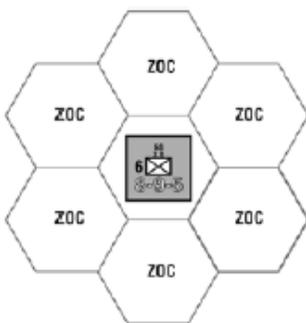
Il Raggruppamento è il porre più di un'unità in un esagono. La posizione di un'unità entro un gruppo non ha rilevanza nel gioco.

3.31 La maggior parte delle unità di terra hanno un valore in punti raggruppamento indicato sulla pedina. Gli HQ sovietici e le unità non combattenti non hanno tale valore, in quanto è zero [eccetto nel Movimento Ferroviario; 11.13].

3.32 Massimo **10** punti raggruppamento possono occupare un esagono al termine di qualsiasi fase di Movimento, Combattimento o Reazione. Le unità possono liberamente entrare e passare attraverso gruppi di unità amiche. Se un gruppo eccede il limite di raggruppamento al termine di queste fasi, l'eccedenza viene rimossa dal possessore delle unità. Pone queste unità nella Casella dei Quadri [CADRE BOX] nella Tabella di Ricostruzione delle Unità.

3.33 Le unità con valore di raggruppamento zero e tutti i segnalini di aiuto al gioco si raggruppano liberamente senza limite.

3.4 Zone di Controllo



L'esagono occupato da un'unità combattente ed i sei immediatamente intorno a questo costituiscono la Zona di Controllo (**ZOC**) dell'unità. Gli esagoni nei quali un'unità esercita la ZOC sono detti esagoni controllati. Le ZOC sono importanti: quelle nemiche generalmente obbligano le vostre unità a bloccarsi nel corso del movimento.

3.41 Un'unità combattente controlla sempre l'esagono che occupa, anche se non esercita una ZOC.

3.42 Le unità combattenti che non esercitano una ZOC hanno una banda gialla "no ZOC" nella parte alta della pedina. Se almeno una unità in un gruppo esercita la ZOC, tutte le unità combattenti in quell'esagono esercitano la ZOC.

Nota: alcune unità hanno la banda gialla "no ZOC" solo nel retro della pedina, nella parte a forza ridotta.

3.43 La ZOC di un'unità può essere modificata dalle condizioni meteorologiche.

3.44 La ZOC di un'unità si estende in gran parte dei tipi di terreno ed attraversa gran parte dei lati d'esagono (vedere la Tabella del Terreno).

3.45 Una ZOC non viene influenzata da altre unità, nemiche o amiche, eccetto quando si traccia la Linea di Rifornimento [6.12] o nel corso della ritirata.

3.46 Se unità di una sola parte esercitano una ZOC in un esagono, quella parte ha controllo incontestato dell'esagono. Se la esercitano sia unità amiche che nemiche, l'esagono è conteso.

3.47 Le unità con un segnalino di Sfondamento [11.44] perdono temporaneamente la loro ZOC nei sei esagoni adiacenti.

4.0 Come giocare

4.1 Preparazione del gioco

Le istruzioni dello scenario contengono le indicazioni per il piazzamento.

4.2 Sequenza di gioco

Il gioco si divide in turni, a loro volta composti da segmenti.

A. SEGMENTO STRATEGICO

1. Fase di Determinazione del Tempo
2. Fase di Determinazione del Rifornimento
3. Fase dei Rimpiazzi
4. Fase dei Rinforzi e della Ritirata
5. Fase di Preparazione Aerea
6. Fase di Interdizione Aerea dell'Asse

B. SEGMENTO DEL GIOCATORE DELL'ASSE

1. Fase di Movimento
2. Fase di Reazione sovietica
3. Fase di Combattimento
4. Fase di Movimento Motorizzato
5. Fase dei Genieri

C. SEGMENTO DEL GIOCATORE SOVIETICO

1. Fase di Movimento Motorizzato
2. Fase di Reazione dell'Asse
3. Fase di Combattimento
4. Fase di Movimento
5. Fase dei Genieri
6. Fase di Resa del sovietico

D. INTERFASE – registrazione del turno

Nota sull'organizzazione delle regole: I capitoli dal 5.0 (Tempo) al 21.0 (Resa Sovietica) seguono generalmente la sequenza di gioco con tre eccezioni:

- I Rinforzi sono esposti immediatamente dopo i Rimpiazzi essendo strettamente correlati ad essi. In realtà l'entrata dei rinforzi può avvenire in più fasi di movimento.
- Il movimento e movimento motorizzato per entrambe le parti sono esposti quando accadono per la prima volta in un turno: la Fase di Movimento dell'Asse.
- Le procedure del Combattimento Aereo e delle missioni aeree sono esposte dopo il combattimento di terra.

5.0 Le condizioni meteorologiche (“il tempo”)

Il tempo influenzò gran parte della campagna in Unione Sovietica, e questo vale per entrambe le parti. Supponete sempre che vi sia tempo Asciutto nelle regole esposte a meno che non sia altrimenti indicato. Le altre condizioni meteo influenzano il rifornimento, movimento, preparazione delle unità aeree e varie altre funzioni del gioco.

5.1 Determinazione del tempo

5.11 Determinate il tempo nel corso del Segmento Strategico di ogni turno. Il giocatore dell'Asse consulta la Tabella dei Turni : in ogni casella vengono indicate le Condizioni Climatiche per quel turno.

- a. Le Condizioni Climatiche corrispondono ad una delle colonne nella Tabella del Tempo nello scenario. Il giocatore dell'Asse usa questa colonna quando tira il dado per il tempo.
- b. Quando vi è un modificatore (+1) o (+2) nella casella del turno usatelo per modificare il tiro di dado per quel turno.

5.12 Tabella del Tempo per lo Scenario

- a. Ogni tabella del tempo dello scenario può avere sino a quattro colonne con le condizioni climatiche (Asciutto, Fango, Gelo e Neve). Ogni condizioni climatica rappresenta il tempo predominante della situazione climatica stagionale.

- b.** Ogni colonna di condizione climatica può contenere sino a 5 condizioni (Asciutto, Fango, Gelo, Neve e Artico) in varie proporzioni. Ogni casella della colonna contiene una condizione del tempo. Vi sarà una condizione del tempo predominante in ogni colonna della condizione climatica. *Ad esempio, nella colonna della condizione climatica Gelo, la condizione del tempo che si ha più di frequente è Gelo, con Asciutto, Fango o Artico meno frequenti.*

5.13 Determinazione del tempo

- a.** Il giocatore dell'Asse tira un dado, ne modifica il risultato a seconda dei DRM, e confronta il risultato finale con la riga corrispondente al risultato incrociandola con la colonna delle condizioni climatiche del turno. Questo determina la condizione del tempo per tutto il turno.
- b.** La condizione del tempo vale per tutte le mappe usate nello scenario.
- c.** Alcuni risultati nella Tabella del Tempo includono Temporalità oltre alla condizione del tempo. I Temporalità durano per l'intero turno, ma non sono una condizione del tempo; infatti essi condizionano solamente la Preparazione delle Unità Aeree [9.12] e le flottiglie [23.34].

5.14 Fango Persistente. Gli effetti del Fango possono estendersi oltre il turno nel quale compare il Fango. In qualsiasi turno di tempo Asciutto immediatamente seguente un turno di Fango, continuate ad applicare tutti gli effetti del Fango negli esagoni che contengono terreno di tipo bosco.

Eccezione: le unità di artiglieria super pesanti non possono usare il movimento su strada in qualsiasi esagono di strada secondaria soggetto a Fango Persistente.

5.15 Neve Persistente o Condizioni Artiche. Gli effetti del tempo Neve o Artico possono estendersi oltre il turno nel quale compaiono per la prima volta.

- a. Neve Persistente.** Se si hanno condizioni di Gelo in un turno immediatamente seguente quello con Neve, applicate gli effetti della Neve. Ci vogliono due turni consecutivi di risultato Gelo per cambiare la Neve in Gelo.

ESEMPIO: Nel turno 79 le Condizioni Climatiche sono Gelo. Il tiro di dado per il tempo dà un risultato di "S" (Neve) per il turno corrente. Nel turno 80, il tiro di dado dà "ST" (Neve e Temporalità), il che significa che sono ancora Neve ma con l'aggiunta di Temporalità.

Nel turno 81, il tiro di dado dà Gelo. Dal momento che ci vogliono due risultati di Gelo consecutivi per cambiare la Neve in Gelo, le condizioni del tempo rimangono Neve per questo turno. Se nel turno 82 si ha ancora Gelo, si applicherà tale condizione.

b. Condizioni di Gelo

- 1) Neve.** Tutti i fiumi, fiumi maggiori, laghi, mari e mari poco profondi congelano quando si ha neve, e rimangono gelati sino a quando non si ha fango o un secondo risultato consecutivo di Gelo.
- 2) Artico.** Tutti i fiumi, fiumi maggiori, laghi, mari e mari poco profondi congelano per il resto di qualsiasi scenario dopo che si ha un risultato di tempo Artico. Rimangono gelati indipendentemente da qualsiasi risultato seguente del tempo.

6.0 Rifornimento

Vi sono due tipi di rifornimento: Generale, che influenza le azioni delle unità per l'intero turno, e di Attacco, che influenza le unità attaccanti solo nel corso della fase di Combattimento [6.8]. Nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento entrambi i giocatori determinano lo stato di Rifornimento Generale delle proprie unità di terra [6.6 e 6.7].

6.1 Tracciare il Rifornimento Generale

6.11 Per essere in Rifornimento Generale, un'unità deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento lungo una serie di esagoni contigui ad una Fonte di Rifornimento amica [6.5]. Questa linea include uno o più di questi componenti:

- Linee di Comunicazione (LOC) [6.2]
- Rete Stradale [6.3]
- Rete Ferroviaria [6.4]

6.12 Valgono le limitazioni seguenti per tutti gli esagoni di Linea di Rifornimento:

- a.** Non si può tracciare attraverso qualsiasi esagono occupato da un'unità combattente nemica.

- b. Non si può tracciare attraverso un esagono in ZOC nemica a meno che tale esagono non sia anche occupato da un'unità combattente amica

6.13 Le unità combattenti non sulla mappa di gioco non richiedono il Rifornimento Generale. Non controllate il loro stato di rifornimento.

6.2 La LOC

Nella maggior parte dei casi, le unità non occupano un esagono di rete stradale o ferroviaria. Tracciano il rifornimento ad una Fonte di Rifornimento, o ad un esagono in una strada o rete stradale che porta alla Fonte di Rifornimento.

6.21 Un'unità **non** può tracciare una LOC:

- attraverso un lato d'esagono di lago o fiume maggiore non gelato privo di ponte o unità ponte amica;
- attraverso un esagono di palude non di strada o ferrovia con tempo Asciutto o Fango. Un esagono di palude può contenere una strada, ma se non può essere usata per tracciare una LOC, non può fare parte della LOC (la strada o ferrovia deve entrare nell'esagono di palude da un esagono nella LOC ed uscire in un esagono nella LOC);
- attraverso un esagono con Caposaldo nemico (la LOC può essere tracciata da un'unità che è in tale esagono);
- attraverso un lato d'esagono di linea fortificata nemica non distrutta [18.11].

6.22 Lunghezza della LOC. Normalmente, la LOC si traccia attraverso non più di **7** esagoni contigui (non conta l'esagono occupato dall'unità) ad una Fonte di Rifornimento, esagono di rete stradale, o di rete ferroviaria. Diminuite la lunghezza della LOC a **5** quando:

- si traccia la LOC lungo una strada o ferrovia attraverso qualsiasi esagono di palude con tempo Asciutto;
- si traccia la LOC attraverso un esagono di palude con tempo Asciutto;
- si traccia la LOC attraverso un esagono di bosco con Fango Persistente [5.14];
- il tempo è Fango, Neve o Artico.

6.3 Reti Stradali

6.31 Una rete stradale è una qualsiasi serie continua di esagoni collegati da esagoni di strada principale o autostrada [N.d.T.: *utilizziamo questo termine "moderno" per indicare strade di collegamento primarie, ampie e ben asfaltate/pavimentate, in contrapposizione alle strade principali e secondarie, che identificano strade di minore tenuta in caso di cattivo tempo*], di non più di **21** esagoni di lunghezza, che porta ad una fonte di rifornimento amica o ad un esagono di ferrovia che fa parte di una rete ferroviaria amica.

6.32 Diminuite la lunghezza della rete stradale a **15** esagoni quando il tempo è Fango, Neve o Artico.

6.4 Reti Ferroviarie

Una rete ferroviaria è qualsiasi serie continua di esagoni collegati di ferrovia di lunghezza illimitata che porta ad una Fonte di Rifornimento amica. Una rete ferroviaria dell'Asse non può includere alcun esagono di Ferrovia Sovietica, ed ogni esagono di ferrovia nella rete viene convertito all'uso dell'Asse. La rete ferroviaria sovietica non può includere segnalini di ferrovia o entrare in un esagono che ha un segnalino di Testata Ferroviaria dell'Asse.

Nota. Le mappe di gioco non mostrano linee ferroviarie che passano attraverso città o città principali. Ogni tale esagono conta come esagono di ferrovia per il movimento e la conversione ferroviaria.

6.5 Fonti di Rifornimento

Nota. La maggior parte degli esagoni di bordo mappa non sono Fonti di Rifornimento.

6.51 Le Fonti di Rifornimento sovietiche sono qualsiasi esagono di città principale amico o qualsiasi esagono amico di ferrovia, strada principale o autostrada in bordo mappa designato come Fonte di Rifornimento nelle istruzioni dello scenario.

Nota. Una città principale sovietica (singola o di più esagoni) funziona da Fonte di Rifornimento a meno che non sia circondata da unità combattenti dell'Asse o loro ZOC (non sono in grado di tracciare una Linea di Rifornimento per terra ad un'altra città principale sovietica in rifornimento, o esagono di bordo mappa fonte di rifornimento, o un porto sovietico in grado di tracciare il Rifornimento Generale per mare [6.54]). Quando è circondata, una città principale sovietica non funziona più come Fonte di Rifornimento per alcuna unità sovietica che possa tracciare una Linea di Rifornimento ad essa, a meno che le sia consentito dalle istruzioni dello scenario.

6.52 Le Fonti di Rifornimento dell'Asse sono qualsiasi esagono di strada principale, autostrada o di ferrovia in bordo mappa designato come Fonte di Rifornimento nelle istruzioni dello scenario.

Nota. *Le unità Base dell'Asse [6.9] non sono Fonti di Rifornimento. Devono tracciare una Linea di Rifornimento per funzionare da esagono di piazzamento per le MSU (Unità Mobili di Rifornimento) dell'Asse e per i Depositi di Rifornimenti.*

6.53 Entrambi i giocatori possono usare MSU (Unità Mobili di Rifornimento) o Depositi di Rifornimenti come Fonti di Rifornimento temporanee della durata di un turno. Nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento i giocatori possono usare una MSU o Deposito di Rifornimenti come Fonte di Rifornimento temporanea di un turno: vale per unità o gruppi che si trovano massimo in 5 esagoni. Ogni esagono traccia una LOC che non deve eccedere 5 esagoni alla MSU o Deposito da usare. Rimuovete una MSU, o girate il Deposito dalla parte MSU. Una volta che si gira o rimuove la pedina di rifornimento, si rimuovono anche i segnalini di Rifornimento di Emergenza dai 5 esagoni interessati. Tutte le unità combattenti che erano sotto questi segnalini tornano ora in Rifornimento Generale per il resto del turno. Le unità Ponte possono essere poste in qualsiasi di questi esagoni. Anche se gli esagoni tornano in seguito a Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento, il Ponte può rimanere [23.22c].

6.54 Porti sovietici e dell'Asse. Si può tracciare il Rifornimento Generale per mare da un porto, aggiungendo quindi una quarta possibile componente di una Linea di Rifornimento. Non vi è limite alla lunghezza della parte via mare di tale linea. Fate riferimento allo scenario per il numero di unità che possono tracciare il Rifornimento Generale ad ogni tipo di porto. Le regole dello scenario possono anche comprendere ulteriori norme per come tracciare il rifornimento per mare.

6.6 Determinazione dello stato di rifornimento

6.61 Dopo aver tracciato le Linee di Rifornimento, le unità saranno:

- a. In Rifornimento Generale, o:
- b. Fuori Rifornimento Generale, ma che usano il Rifornimento di Emergenza, o:
- c. Fuori Rifornimento (Generale)

Nota: *un'unità che si determina sia Fuori Rifornimento nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento rimane in tale stato per il resto del turno, anche se muove in una locazione dove potrebbe essere in Rifornimento Generale.*

6.62 Un'unità è in Rifornimento Generale se può tracciare una Linea di Rifornimento nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento. Se l'unità ha un segnalino di Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento, rimuovete tale segnalino ora.

6.63 Se un'unità era in Rifornimento Generale, ma non può ora tracciare una Linea di Rifornimento, è in Rifornimento di Emergenza. Ponete il segnalino corrispondente [*Emergency Supply*] su di essa. Un'unità con tale segnalino non subisce alcun effetto negativo, non impedisce all'artiglieria dell'attaccante o del difensore di contribuire con la sua forza di supporto ad un combattimento dichiarato [14.2 e 15.4].

6.64 Un'unità è Fuori Rifornimento se:

- a. Ha un segnalino di Rifornimento di Emergenza e non può ancora tracciare una Linea di Rifornimento (girare il segnalino dalla parte Fuori Rifornimento), oppure:
- b. Ha un segnalino di Fuori Rifornimento e non può ancora tracciare una Linea di Rifornimento (il segnalino rimane sull'unità).

6.7 Effetti della mancanza di rifornimento

6.71 Diminuite la capacità di movimento stampata delle unità combattenti di 2 MP in ogni fase di movimento (prima di dimezzare o di applicare gli effetti del tempo).

Eccezione: *le unità di cavalleria non sono influenzate.*

6.72 Le unità motorizzate Fuori Rifornimento non possono effettuare Sfondamento [11.42e], Movimento di Infiltrazione [11.54], Movimento di Reazione [14.11b] o il movimento di un solo esagono [11.94].

6.73 Le divisioni tedesche panzer e motorizzate non possono usare il Bonus di Integrità [15.68 c.1] a meno che non siano poste in Rifornimento di Attacco.

6.74 Le unità di artiglieria non possono usare la Forza di Supporto quando difendono, e non possono nemmeno in attacco a meno che non siano poste in Rifornimento di Attacco.

6.75 L'attaccante applica un DRM -1 quando la forza difendente include qualsiasi unità con un segnalino Fuori Rifornimento.

6.76 Deterioramento dei Capisaldi. I segnalini di Caposaldo amici non occupati che non sono adiacenti ad un'unità amica e che sono in Rifornimento Generale ricevono un segnalino di Rifornimento di Emergenza. Nella Fase di Determinazione del Rifornimento seguente, rimuovete il Caposaldo se è ancora Fuori Rifornimento.

6.8 Rifornimento di Attacco

Il sostenere un attacco richiedeva l'accumulazione e l'uso di molte tonnellate di armamenti e munizioni. Qualsiasi attacco effettuato senza che tutte le unità attaccanti siano in Rifornimento di Attacco dà un DRM (+2) al tiro di dado per il combattimento dell'attaccante. Se si ha un risultato del combattimento con asterisco (*) per qualsiasi attacco che non abbia Rifornimento di Attacco, la forza attaccante deve perdere un livello di forza aggiuntivo oltre al risultato indicato per il combattimento (cumulativo con qualsiasi altro possibile asterisco che dia perdite [16.3]).

6.81 Il Rifornimento di Attacco per entrambe le parti viene conferito con Punti Rifornimento di Attacco. Nella Fase di Determinazione del Rifornimento, entrambi i giocatori consultano le istruzioni dello scenario e le proprie Tabella del Rifornimento di Attacco per determinare il numero di Punti Rifornimento di Attacco (**ASP**) che ricevono per quel turno. Gli ASP possono entrare sulla mappa solamente nella forma di MSU [6.84] o Depositi di Rifornimenti [6.83]. Un ASP disponibile crea una MSU. Due ASP disponibili creano un Deposito di Rifornimenti. Le MSU e i Depositi sono rappresentati da pedine di Rifornimento [6.82]. Se non vi sono tali pedine in numero sufficiente, gli ASP eccedenti sono persi. Gli ASP non possono essere accumulati fuori mappa. I giocatori non possono avere più pedine di Rifornimenti in gioco in un dato momento di quelli forniti nel gioco.



6.82 Pedine di Rifornimenti. Le due parti hanno un numero limitato di pedine di rifornimenti, tale limite varia a seconda dello scenario. Ogni pedina di rifornimenti ha lati che corrispondono al numero di ASP che la pedina rappresenta. La parte frontale di tali pedine rappresenta una MSU, che contiene un ASP. Il

retro rappresenta un Deposito di Rifornimenti che contiene 2 ASP. Una pedina di rifornimenti non può mai contenere più di 2 ASP, non ha forza di combattimento ed è immediatamente rimossa se si trova da sola in un esagono contro il quale un'unità nemica ha dichiarato un attacco o nel quale muove. Non può entrare in ZOC nemica a meno che un'unità combattente amica non occupi quell'esagono. Le pedine di rifornimento non possono essere catturate. Le MSU possono ritirarsi, i Depositi no. Quando viene rimossa dal gioco per essere stata spesa o per azione nemica, una pedina di rifornimenti torna disponibile per il turno seguente. Una pedina di rifornimenti non può essere Fuori Rifornimento, indipendentemente da dove si trova.

6.83 Depositi di Rifornimenti. I Depositi di Rifornimenti non possono muovere da soli. Muovono solamente con Movimento Ferroviario.

a. Entrata sulla mappa

1. Se la Capacità Ferroviaria lo consente, i Depositi di Rifornimenti entrano sulla mappa nel corso della fase di Movimento amica da qualsiasi esagono di ferrovia di bordo mappa amico che è stato designato come Fonte di Rifornimento dalle istruzioni dello scenario.

2. I Depositi di Rifornimenti possono essere posti su unità Base dell'Asse [6.93] nel corso della fase di Movimento amica, sino al limite di ASP per turno per Base. Possono muovere con Movimento Ferroviario se la Capacità Ferroviaria lo consente.

b. Creazione di Depositi di Rifornimento sulla mappa

1. Un giocatore può, alla fine di qualsiasi fase ed in qualsiasi esagono, combinare due MSU nello stesso esagono per creare un Deposito di Rifornimenti da 2 ASP. In questo caso, girate una MSU dalla parte Deposito e rimuovete l'altra dal gioco.

Nota. I giocatori dovrebbero usare questa procedura per accumulare Rifornimento di Attacco in più in un porto e per liberare MSU da usare per un turno seguente.

2. La Rimozione di Unità Base [6.95] crea un Deposito di Rifornimenti per ogni Unità Base rimossa.

c. Conversione di Depositi di Rifornimento sulla mappa. Un giocatore può, durante la Fase di Movimento amica, girare un Deposito di Rifornimenti da 2 ASP dalla parte 1 ASP e spostarlo. L'altro ASP nel deposito è perso.

Nota. Questo è un modo molto inefficiente di portare il rifornimento dove è necessario e non dovrebbe essere usato spesso.

6.84 MSU. Vi sono due tipi di MSU nel gioco. Le MSU con capacità di movimento arancione di 8 (autocarri) muovono con le stesse penalità delle unità motorizzate (ma non hanno le fasi di Movimento Motorizzato), quelli con 4 punti movimento (carri) sono uguali alle unità non motorizzate. Entrambi i tipi di unità muovono solamente nella Fase di Movimento amica e possono entrambi usare il Movimento Strategico.

a. Entrata Normale. Le MSU entrano sulla mappa nel corso della Fase di Movimento amica da qualsiasi esagono amico di strada, ferrovia o autostrada sul bordo mappa designati come fonti di rifornimento.

b. Le MSU possono essere poste su unità Base dell'Asse [6.93] nel corso della fase di Movimento amica, sino al limite di ASP per turno per unità Base, e poi muovono per strada, movimento fuori strada o ferrovia se la Capacità Ferroviaria lo consente.

c. Entrata per via aerea. Se è disponibile una missione di Trasporto Aereo, una MSU di nuova creazione può essere posta nella Casella unità Pronte della Tabella delle Unità Aeree al fine di entrare sulla mappa con il Trasporto Aereo amico [11.72]. la MSU non può muovere nel turno di posizionamento sulla mappa, ma può essere spesa.

Nota. Nei turni di Fango, se la MSU viene trasportata in un esagono di cittadina, deve essere presente un'unità di genieri.

d. Piazzamento sovietico in Città Principale. Il giocatore sovietico può porre una MSU di nuova creazione in qualsiasi città principale che si qualifica come Fonte di Rifornimento (le città principali multiesagono ricevono comunque una MSU per turno) nel corso della fase di movimento sovietica [6.51]. Dopo il piazzamento, queste MSU possono muovere normalmente. Una città principale sovietica amica circondata da unità combattenti dell'Asse o da loro ZOC non può essere un esagono di piazzamento per nuove MSU.

6.85 Per la spesa di ASP in combattimento, vedere 15.3 e 15.56.



6.9 Unità Base dell'Asse

Più le unità dell'Asse avanzano nell'Unione Sovietica, peggiore diviene la loro situazione di rifornimento. La pianificazione anteguerra prevedeva pause per creare basi logistiche avanzate. Il crollo del sistema di rifornimento obbligò a tali pause per ogni Gruppo di Armate. Le unità Base dell'Asse rappresentano lo spostamento avanzato della struttura logistica per sostenere le truppe di prima linea.

6.91 Ponete ogni unità Base secondo le istruzioni dello scenario. Una volta posta, tale unità non può muovere (o ritirarsi prima del combattimento).

6.92 Ogni unità Base ha un lato inattivo ed uno attivo. Tale stato varia a seconda delle istruzioni dello scenario. Indipendentemente dallo stato, ogni unità Base ha un valore di raggruppamento ed una forza difensiva ma non ha capacità di movimento. Un'unità Base controlla l'esagono che occupa, esercita una ZOC, e conta come singolo livello di forza per il combattimento. Un'unità Base conta anche come livello di forza di Guarnigione.

6.93 Fintanto che un'unità Base è in grado di tracciare una Linea di Rifornimento, consente agli ASP nella forma di Depositi ed alle MSU di essere posti nell'esagono che occupa invece che entrare da un esagono di bordo mappa. Il numero di ASP per unità Base si determina secondo le istruzioni dello scenario.

6.94 Rimozione. Rimuovete un'unità Base dal gioco:

- Quale risultato del combattimento o Sfondamento, o:
- Con la rimozione volontaria [6.95]

6.95 Rimozione volontaria. Nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento il giocatore dell'Asse ha l'opzione di rimuovere un'unità Base dal gioco se non può tracciare una Linea di Rifornimento. Se rimosse, il giocatore dell'Asse pone una RSC tedesca 1-2-5 (il personale della Base) ed un Deposito Rifornimenti nell'esagono occupato in precedenza dall'unità Base. Questo Deposito non conta per il limite di ASP nel turno [rappresenta rifornimenti già disponibili nella Base]. Il Deposito può essere convertito in MSU [6.83c] o usato come Fonte di Rifornimento temporanea di un turno [6.53]. Se l'unità Base viene rimossa, non può tornare in gioco, e l'Asse perde la capacità di porre MSU e Depositi in quella località [la rimozione dovrebbe avvenire solo in circostanze di estrema emergenza].

7.0 Ricevere i Rimpiazzi

Entrambi i giocatori ricevono Punti Rimpiazzi (RP) se consentito dalle istruzioni dello scenario. Gli RP rappresentano uomini ed equipaggiamento ricevuti dalle unità combattenti per rimpiazzare le perdite in combattimento,

o per ricostruire formazioni distrutte in combattimento. Gli RP si ricevono nel corso della Fase dei Rimpiazzati ma in genere si spendono solamente durante le rispettive fasi dei Genieri.

7.1 Rimpiazzati sovietici

7.11 Il sovietico riceve gran parte degli RP in modo casuale consultando la relativa tabella. Le istruzioni dello scenario specificano quale tabella usare ed in quale turno farlo.

7.12 Ogni Tabella dei Rimpiazzati sovietica ha varie colonne: Fortificazioni, Rimpiazzati Tipo I, Altri Rimpiazzati ed Eventi Speciali.

- Il sovietico tira un dado, aggiunge qualsiasi DRM per il Fango, Neve o tempo Artico [+1] e Attacchi Obbligatorie non eseguiti [+1], trovando il risultato finale.
- Confrontate questo risultato con le quattro caselle di categoria di rimpiazzati su quella riga. Qualsiasi casella che contiene un numero e/o lettera dà un tipo di rimpiazzo o un evento.

7.2 Categorie di Rimpiazzati sovietici

I Rimpiazzati si ricevono immediatamente, ma solitamente sono messi da parte prima di essere spesi nel corso della Fase dei Genieri sovietica.

7.21 Fortificazioni. Il numero indica il numero di segnalini di Caposaldo in Costruzione [*Strongpoint Under Construction*] che il sovietico può porre nel corso della sua Fase dei genieri. Se è compreso un risultato "E", riceve un Caposaldo in Costruzione aggiuntivo, che può essere posto solamente in una città amica o entro 4 esagoni da un esagono di città principale amica. Un Caposaldo è perso se non viene piazzato nel turno in cui si riceve. I Capisaldi non possono pertanto essere accumulati. Gli HQ sovietici non-OP impediscono il normale piazzamento dei Capisaldi, ma non hanno effetto sul piazzamento dei Capisaldi "E" [22.25°].



7.22 Rimpiazzati di Tipo I

a. Il numero indicato è il numero di Punti Rimpiazzo di Tipo I (fanteria) ricevuti. Il sovietico registra questi punti spostando in avanti il segnalino di RP fanteria di uno spazio sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzati di uno spazio per ogni punto ricevuto.

Può risparmiare questi punti di turno in turno, ma se il segnalino di Rimpiazzati non può avanzare oltre, quelli eccedenti sono persi.

b. Milizia. Dopo che il sovietico ha aggiunto gli RP Tipo I nella relativa Tabella, il sovietico può rimuovere qualsiasi unità della Milizia sulla mappa [22.62] che sia:

- Dalla parte Conosciuta [*Tried*], e:
- In Rifornimento Generale, e:
- Non in ZOC dell'Asse.

>> Per ogni livello di forza rimosso dalla mappa, aumentate il totale di RP Tipo I sovietico nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzati di uno. Ponete le unità della Milizia rimosse nella Casella No Ricostruzione [*Cannot Rebuild*]



c. Unità Zap.

1. Un'unità Zap già sulla mappa in qualsiasi cittadina, città o città principale che sia in Rifornimento Generale, può essere usata per ricreare un'unità correntemente nella Casella dei Quadri [*Cadre*] e che necessita di rimpiazzati di Tipo I. Rimuovete l'unità Zap dalla mappa nella Fase dei Rimpiazzati, poi prendete l'unità ricostruita dalla Casella dei Quadri e ponetela nella locazione precedente dell'unità Zap (senza eccedere i limiti del raggruppamento). Ponete un segnalino No Movimento un Turno [*Do Not Move One GT*] su di essa. Rimuovete il segnalino nella Fase dei Genieri russa.

2. Un'unità Zap può dare un livello di forza di rimpiazzati Tipo I per un'unità ridotta sulla mappa. Spostate l'unità Zap nell'unità da rinforzare. Quell'unità può trovarsi ovunque sulla mappa ed essere in ZOC nemica. Rimuovete l'unità Zap ed aumentate l'unità ridotta di un livello di forza. Ponete un segnalino No Movimento un Turno [*Do Not Move One GT*] sull'unità rinforzata.

3. Ponete sempre un'unità Zap nella Casella dei Quadri, indipendentemente se venga usata come livello di forza di rimpiazzo, eliminata in combattimento, o si sia arresa. Quando queste unità vengono ricostruite nel corso della Fase dei Rimpiazzati, ponetele nella casella Unità Attive.

c. Il giocatore sovietico spende RP per far avanzare unità nella Tabella Unità in Ricostruzione come segue.

- Dalla Casella Unità Eliminate alla Casella dei Quadri: un RP Tipo I sposta una qualsiasi unità di qualsiasi tipo.
- In tutti gli altri casi – spostare un'unità dalla Casella dei Quadri alla Casella Attive, o rafforzare un'unità nella Casella Attive o sulla mappa: un RP di Tipo I sposta o rimpiazza un qualsiasi livello di una qualsiasi unità o i seguenti tipi di unità:



3. In tutti gli altri casi - spostare un'unità dalla Casella dei Quadri alla Casella Attive, o rafforzare un'unità nella Casella Attive o sulla mappa: due RP di Tipo I spostano o rimpiazzano un qualsiasi livello di una qualsiasi unità o i seguenti tipi di unità:

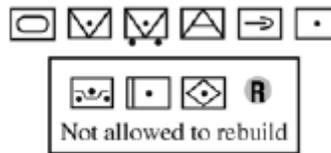


7.23 Ricostruzione di unità NKVD. Nel corso della sua Fase dei generi, il sovietico può ricostruire qualsiasi tipo di unità NKVD usando RP Tipo I [eccetto i treni corazzati NKVD; 7.25]; **comunque:**

- a. Una qualsiasi unità NKVD per turno può essere ricostruita o rinforzata.
- b. Qualsiasi unità NKVD nella casella Unità eliminate che riceve un RP Tipo I si sposta immediatamente nella Casella dei Quadri.
- c. Per qualsiasi unità NKVD nella Casella dei Quadri che riceve uno (o due) RP di Tipo I:
 - Se è un'unità NKVD di un livello di forza, ponetela sette turni in avanti rispetto al turno corrente nella Tabella dei Turni . Può entrare come normale rinforzo in quel turno.
 - Se è un'unità NKVD di più livelli di forza, ponetela sette turni in avanti rispetto al turno corrente nella Tabella dei Turni a forza ridotta, o tenetela nella casella Unità Attive sino a quando non viene completamente ricostruita e poi ponetela sette turni in avanti rispetto al turno corrente nella Tabella dei Turni .
 - Qualsiasi unità NKVD non può tornare sulla mappa sino a quando non ha completato sette turni nella Tabella dei Turni .

7.24 Altri Rimpiazzi. La presenza di una lettera di rimpiazzo (A o V) in questa colonna dà una delle seguenti cose:

- a. **Armamenti (lettera A).** Questi punti rappresentano carri o armi pesanti. Il sovietico riceve un punto per rimpiazzare/ricostruire un livello di forza dei seguenti tipi di unità:



Not allowed to rebuild = non possono essere ricostruite

Il sovietico non può risparmiare questi punti. Se non sono spesi nella Fase dei Genieri del turno in cui sono ricevuti, sono persi. Il sovietico deve annotare che riceve i punti; non vi è un segnalino per registrarli.

- b. **Aerei (lettera V).** Il sovietico riceve un punto per spostare un'unità aerea sovietica dalla casella Distrutte o da quella Danneggiate nella casella Unità Pronte della Tabella Aerea (l'unità riformata non è soggetta al controllo della Prontezza per il turno corrente a meno che non sia un turno di Tempesta). Questo punto è perso se non vi sono unità aeree disponibili distrutte o danneggiate. Non si può conservare per un turno seguente.

7.25 Treni Corazzati

- a. Indipendentemente da come viene persa un'unità di treno corazzato, se eliminata ponetela sempre nella Casella dei Quadri [eccezione a 16.24 e 16.43].
- b. Gli RP per treni corazzati sono posti nelle Tabelle di Piazzamento. Ogni punto può essere usato per una unità treno corazzato NKVD o dell'Esercito. Il punto viene usato nella Fase dei Rimpiazzi o viene perso. Ponete le unità treno corazzato NKVD sette turni in avanti rispetto al turno corrente nella Tabella dei Turni , ed entrano come normali rinforzi in quel turno. Le unità treno corazzato vanno normalmente nella casella Unità Attive.

7.26 Eventi speciali. Il giocatore sovietico riceve aiuto esterno (o interferenza) quando riceve le lettere M, R o S.

Nota: le lettere di evento speciale M, R ed S indicano un singolo caso di quell'evento. Più accadimenti dello stesso evento entro lo stesso turno sono indicati da un numero, come 2 o 3, assieme alla lettera.

A Lettera M (Attacco Obbligatorio). Di volta in volta Stalin ordinava attacchi speciali. Questi sono gli Attacchi Obbligatori. Un Attacco Obbligatorio deve essere effettuato dal sovietico ogni volta che riceve una M (vedere le istruzioni dello scenario); aggiornate il segnalino di Attacchi Obbligatori Non Ancora Effettuati [*Mandated Attacks Not Yet Made*] nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi sovietica.

1. Un Attacco Obbligatorio [12.4] può essere effettuato in qualsiasi turno, non deve essere effettuato nel turno in cui viene aggiunto. Tali attacchi possono quindi essere accumulati, e se ne può svolgere più di uno in un dato turno. Un Attacco Obbligatorio non può essere effettuato prima del turno in cui viene ricevuto.
2. Il giocatore sovietico viene penalizzato per non svolgere gli Attacchi Obbligatori periodicamente. In qualsiasi turno nel quale il giocatore dell'Asse cattura per la prima volta una località punti vittoria dello scenario e la tiene ancora al termine del Segmento del giocatore sovietico, tutti gli Attacchi Obbligatori non ancora effettuati si convertono nel corso della Interfase del turno in Punti Vittoria per l'Asse. Si aggiornano i punti vittoria e il segnalino di Attacchi Obbligatori Non Ancora Effettuati torna a zero.
3. Nel corso della Fase dei Rimpiazzi sovietica, ogni Attacco Obbligatorio accumulato diviene un DRM +1 al tiro di dado per i Rimpiazzi.

B. Lettera R (Rinforzi o Rilascio di Guarnigione). Il sovietico può:

1. Scegliere un Gruppo di Rinforzi Speciali sovietici (se disponibile o se può essere Rilasciato, 8.3), o:
2. Rilasciare tutte le unità in un esagono di Guarnigione sovietico. Le unità rilasciate muovono e combattono normalmente [22.82d].
3. Se si riceve più di un risultato R, il sovietico può scegliere di ricevere una combinazione di Rinforzi Speciali e Rilascio di Guarnigione sino al numero di risultati ricevuti.

C. Lettera S (Rifornimenti Aggiuntivi). Se il sovietico riceve questa lettera:

1. Può rimuovere il segnalino di Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento da una qualsiasi unità o gruppo che desidera. L'unità o gruppo è ora in Rifornimento Generale per il resto del turno. Oppure:
2. Riceve un ASP aggiuntivo per quel turno.
3. Se si riceve più di un risultato S, il sovietico può scegliere di rimuovere una combinazione di segnalini di Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento e di ricevere ASP aggiuntivi sino al numero di risultati ottenuti.

7.3 Rimpiazzi dell'Asse

Il giocatore dell'Asse riceve RP di Tipo I, A ed Aerei come specificato nelle tabelle di piazzamento dello scenario. Non vi è una Tabella dei Rimpiazzi per l'Asse.

7.31 RP di fanteria (Tipo I). Registrate i punti ricevuti nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse usando il relativo segnalino. Se il segnalino non può essere ulteriormente avanzato, gli RP eccedenti sono persi. Questi punti si spendono nella Fase dei Genieri dell'Asse, quelli non spesi possono essere conservati per i turni seguenti.

a. Il giocatore dell'Asse spende RP per avanzare le unità nella Tabella della Ricostruzione come segue:

1. Dalla casella Eliminate alla Casella dei Quadri: un RP Tipo I sposta una unità.
2. In tutti gli altri casi – spostare un'unità dalla Casella dei Quadri a quella Attive, o rafforzare un'unità nella casella Attive o sulla mappa: un RP Tipo I sposta o rimpiazza un qualsiasi livello di una qualsiasi unità dei tipi seguenti:



3. In tutti gli altri casi - spostare un'unità dalla Casella dei Quadri a quella Attive, o rafforzare un'unità nella casella Attive o sulla mappa: due RP Tipo I spostano o rimpiazzano un qualsiasi livello di una qualsiasi unità dei tipi seguenti:



b. >> Le pedine sostitutive reggimentali tedesche 1-2-5 (RSC) possono essere create al costo di un RP Tipo I per RSC [24.5].

7.32 RP di Armamenti (Tipo A) dell'Asse. Questi punti possono anch'essi essere conservati di turno in turno. Registrate i punti ricevuti usando il relativo segnalino nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse. Un punto Tipo A sposta un'unità dalla Casella dei Quadri a quella Attive o rimpiazza un livello di forza (qualsiasi nazionalità dell'Asse) dei seguenti tipi di unità o sulla mappa o nella casella Attive:



Not allowed to rebuild = non possono essere ricostruite

7.33 RP Aerei dell'Asse. Usate questi punti nella Fase dei Rimpiazzi o li perdete. Un punto sposta un'unità aerea (di qualsiasi nazionalità dell'Asse) immediatamente dalla casella Distrutte o Danneggiate alla casella Pronte nella Tabella Aerea. Se non vi è alcuna unità aerea o il punto non viene usato, è perso.

7.4 Spendere RP

7.41 Il giocatore dell'Asse pone i segnalini "Riceve Rimpiazzi" sulle unità sulla mappa con perdite di livelli di forza nel corso della propria Fase di Movimento [10.12]. Il sovietico pone tali segnalini nel corso della propria Fase di Movimento Motorizzato [10.22]. Nel corso delle fasi dei Genieri dell'Asse e sovietica, aggiungete un livello ad ogni unità indicata per la ricezione dei rimpiazzi e diminuite gli RP disponibili di uno per ogni livello aggiunto. Le unità che ricevono rimpiazzi possono recuperare un solo livello di forza per turno. Le unità non possono ricevere RP se sono in ZOC nemica, o se non sono in grado di tracciare una Linea di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento [6.51 e 6.52].

Eccezione uno: città principali sovietiche [7.42]

Eccezione due: unità Zap che rimpiazzano perdite [7.22 c2]

7.42 Rimpiazzi sovietici nelle città principali sovietiche

a. Per la loro grande dimensione, le città principali sovietiche circondate [6.51, nota] ancora generavano al loro interno alcune risorse per rimpiazzare le regole. Nel corso della propria Fase dei Genieri, il sovietico può spendere il numero di RP disponibili (di qualsiasi tipo) per una città principale come indicato dal numero di esagoni da lui controllati, come segue:

Numero di esagoni	Numero max di RP
1 – 2	0
3 – 4	1
5 – 6	2
7 +	3

- b. Un'unità deve occupare un esagono di città principale per ricevere un RP. Il sovietico può spendere gli RP consentiti per spostare un'unità dalla Casella dei Quadri ad esagoni di città principale, soggetta ai limiti di raggruppamento.
- c. NKVD. Quale eccezione alla procedura di rimpiazzo della NKVD, una sola unità NKVD nella Casella dei Quadri può essere posta in un esagono di città principale spendendo un RP Tipo I la prima volta che quella città principale viene circondata [tale unità rappresenta la mobilitazione del personale NKVD a difesa della città]. Se circondata una seconda volta, non sono disponibili altre unità NKVD mentre rimane circondata.

7.43 La Tabella di Ricostruzione delle Unità

Questa tabella illustra l'ammontare della ricostruzione necessaria per rendere ancora le unità adatte al combattimento. Le unità che non possono mai essere ricostruite vanno nella Casella No Ricostruzione. Le altre tre caselle di stato sulla tabella vanno da Eliminate ad Attive. Le unità si spostano dalla casella inferiore a quella superiore, una casella per turno, quando ricevono rimpiazzi.

Nota. Le unità UR/MG rimosse dalla mappa per qualsiasi motivo vanno nella casella appropriata della Tabella di Ricostruzione delle Unità e rientrano in gioco con il normale processo di rimpiazzo. Non tornano più nella tazza per essere pescate a caso per rientrare in gioco.

- a. **Casella unità Eliminate.** Le unità in questa casella hanno perso gran parte delle truppe ed equipaggiamento. Un RP Tipo I dà personale sufficiente per spostare una tale unità nella Casella dei Quadri.
- b. **Casella dei Quadri.** Le unità in questa casella hanno perso parte delle truppe e gran parte dell'equipaggiamento, ma possono essere ricostruite velocemente. Uno (o due) RP spostano un'unità del tipo appropriato nella casella Attive sulla mappa [7.43c].

Eccezioni: gran parte delle unità sovietiche NKVD e dei treni corazzati NKVD [7.23 e 7.25] e le unità sovietiche ricostruite in città principali sovietiche circondate (7.42).

- c. **Unità Attive.** Le unità arrivano a livello di forza di un livello. Possono entrare sulla mappa nel turno seguente come rinforzi, o rimanere nella casella Attive quanto desiderano. Le unità che rimangono nella casella Attive possono recuperare un livello di forza per turno spendendo uno (o due) RP. Gli HQ sovietici non-OP in questa casella Attive possono tirare per il recupero dello stato Operativo. Il loro stato non-OP non influenza alcuna altra unità dovunque nella Tabella di Ricostruzione delle Unità.
- d. **La mappa (solo sovietico).** Dopo aver speso gli RP appropriati, qualsiasi unità dalla parte a un livello di forza o un reggimento ZAP sovietico può muovere dalla Casella dei Quadri alla mappa per il piazzamento in qualsiasi città principale o città sovietica (in Rifornimento Generale e non in ZOC nemica) nella Fase dei Genieri sovietica. Il limite è di una tale unità per città principale o città sovietica per turno. Non è consentito alcun movimento sino al turno seguente.

8.0 Rinforzi / Ritirata

8.1 Arrivo dei Rinforzi

8.11 I Rinforzi sono nuove unità che arrivano da aree fuori mappa, o sono unità ricostruite. I rinforzi entrano in vari modi. Fate riferimento alle Tabelle di Piazzamento dello scenario per:

- a. Il turno e la località di entrata dei rinforzi previsti.
- b. Disponibilità e località di entrata dei Gruppi Rinforzi Speciali.

8.12 Quando un'unità entra da un esagono di bordo mappa, paga il costo del terreno per tale esagono. Le unità che entrano possono usare la strada, ferrovia o movimento strategico, o il trasporto aereo.

8.13 L'entrata di un'unità può essere ritardata a discrezione del possessore. L'entrata di un'unità deve essere ritardata se unità nemiche occupano tutti i suoi possibili esagoni di entrata, o se gli esagoni di entrata sono in ZOC nemica.

Eccezione: le unità in grado di infiltrarsi possono entrare in tali esagoni vuoti tra unità nemiche.

8.14 Alcuni rinforzi sono posti direttamente sulla mappa (solitamente in cittadina, città o città principale). Per porre quel rinforzo nell'esagono designato, questo deve essere amico, in Rifornimento Generale e non in ZOC nemica (gli esagoni di città principale non sono influenzati dalle ZOC nemiche). L'entrata viene ritardata sino a quando l'esagono non soddisfa tutti i requisiti per il piazzamento.

8.15 I rinforzi sono in Rifornimento Generale nel turno in cui entrano.

8.16 Le unità HQ non funzionano in alcun modo sino a quando non sono entrate sulla mappa. Una volta sulla mappa, non hanno effetto sulle unità che sono ancora fuori mappa.

8.2 Rinforzi programmati

8.21 Il turno designato per un gruppo di rinforzi è il loro primo turno nel quale possono entrare. I rinforzi non motorizzati, con MA arancione e con MA verde arrivano ed entrano in gioco nel corso della fase di Movimento amica. Le unità motorizzate possono entrare nella fase di Movimento amica o nella fase di Movimento Motorizzato amica.

Nota. Per la differente sequenza di gioco, le unità motorizzate dell'Asse ottengono il massimo movimento quando entrano nella fase di Movimento amica, mentre le unità motorizzate sovietiche muovono più lontano quando entrano nella loro fase di Movimento Motorizzato amica.

8.22 I rinforzi programmati non costano VP.

8.23 Le unità aeree che entrano come rinforzi vanno direttamente nella casella Pronte a meno che non sia specificato diversamente. Le unità aeree che vanno in tale casella non controllano per la Prontezza a meno che non sia un turno di Temporal. Le unità aeree che vanno nella casella Volato o Danneggiate controllano per la Prontezza a meno che le istruzioni dello scenario non indichino diversamente.

8.3 Gruppi di Rinforzi Speciali

Questi sono gruppi di unità opzionali che possono essere portate in gioco, ma solitamente con un costo in Punti Vittoria [25.1]. Un gruppo entra in gioco come normale rinforzo nel turno in cui viene scelto.

8.31 Gruppi di Rinforzi Speciali sovietici. Solo dopo aver ottenuto un risultato R (o 2R) nella Tabella dei Rimpiazzati sovietica, il giocatore sovietico può far entrare uno (o due) gruppi di Rinforzi Speciali (ve ne possono essere molti disponibili). L'opzione di far entrare un gruppo può essere esercitata solo in un turno in cui è disponibile. Se non è correntemente disponibile alcun gruppo (sono stati tutti scelti, o non è ancora giunto il primo turno di arrivo) l'opzione decade. Quando il gruppo scelto viene rimosso per essere piazzato, variate i VP a seconda della penalità. Alcuni gruppi hanno turni di entrata multipli. Un gruppo può essere scelto se qualsiasi unità può entrare nel turno corrente. Le rimanenti unità del gruppo che entrano in seguito sono trattate come rinforzi programmati (vi suggeriamo di porre queste unità nella Tabella dei Turni nella casella del turno di entrata). Un risultato R aggiuntivo non è necessario per portare in gioco queste unità rimanenti, e non vi è nemmeno alcun costo aggiuntivo.

8.32 Gruppi di Rinforzi Speciali dell'Asse. Qualsiasi gruppo entra automaticamente a discrezione del giocatore dell'Asse se può entrare in gioco in quel turno. Non vi è limite al numero di gruppi possibili dell'Asse che possono entrare in un turno. Quando il gruppo scelto viene rimosso per essere piazzato, variate i VP a seconda della penalità.

8.4 Unità ricostruite

La Tabella di Ricostruzione delle Unità ha una casella unità Attive per tenere le unità ricostruite dalla Casella dei Quadri. Queste unità entrano sulla mappa come rinforzi nel corso della fase di movimento nella quale possono muovere, mediante:

- a. piazzamento in qualsiasi città o città principale amica (massimo una unità per città principale) non in ZOC nemica (tali unità possono muovere normalmente dopo il piazzamento), oppure:
- b. entrata da qualsiasi esagono amico di bordo mappa designato come Fonte di Rifornimento amica, oppure:
- c. **Riservisti sovietici.** Una divisione sovietica di fanteria o cavalleria nella casella unità Attive dalla parte ad un livello di forza può essere posta in qualsiasi cittadina amica in Rifornimento Generale e non in ZOC nemica. Diviene poi una Guarnigione (porre il corrispondente segnalino su di essa) ed è soggetta al Rilascio [22.82]. Non vi è limite al numero di tali divisioni che possono essere piazzate in un turno (soggette alla disponibilità nella casella unità Attive), o in una qualsiasi cittadina nel corso della partita, ma se ne può porre una soltanto in una singola cittadina per turno (soggetta ai limiti di raggruppamento).
- d. **NKVD.** Un'unità NKVD ricostruita entra dalla Tabella dei Turni una volta che il segnalino di turno entra nella sua casella. Ponetela sulla mappa nello stesso modo delle unità che provengono dalla casella unità Attive [8.4a, b].



8.5 Milizia sovietica sconosciuta

8.51 Alcune pedine di Milizia sovietica hanno il retro della pedina indicante valori ignoti. Il lato non addestrato di ogni pedina di Milizia ha il nome della città/città principale o regione dove venne reclutata. Sono queste le unità di Milizia sconosciute [22.62].

8.52 Ponete queste unità in una tazza per la pesca casuale ed il piazzamento come unità iniziali o di rinforzo. Qualsiasi unità che rimane non pescata viene messa da parte e non usata. Le unità iniziali si piazzano come specificato nelle Tabelle di Piazzamento delle scenario. Le unità di rinforzo della Milizia sono poste in gioco nel corso della Fase dei Rinforzi dalla parte sconosciuta.

8.53 Ponete ogni unità della Milizia sconosciuta in o entro 5 esagoni da un esagono di città designato per il piazzamento (non contate l'esagono di città, ma contate quello di piazzamento). Le unità della Milizia sconosciute non possono essere piazzate in ZOC nemica.

8.54 Tutte le unità della Milizia rimosse dalla mappa per qualsiasi motivo non tornano nella tazza, ma sono poste invece nella Tabella di Ricostruzione delle Unità sovietica, nella casella No Ricostruzione.

8.6 Unità sovietiche UR/MG

Ponete tutte le unità UR/MG fornite nel gioco in una tazza. A meno che non sia specificato diversamente nelle istruzioni dello scenario, queste unità sono poste a caso e sconosciute nella parte iniziale o dei rinforzi delle tabelle di piazzamento, dove viene indicato. Le unità UR/MG eccedenti ancora nella tazza sono messe da parte non utilizzate dalla parte sconosciuta.

8.61 Ogni unità UR/MG iniziale viene posta sconosciuta nell'esagono specificato.

8.62 Ogni unità UR/MG di rinforzo entra in gioco nel corso della Fase di Movimento sovietica, e viene posta sconosciuta:

- a. in qualsiasi esagono di città o città principale sovietica in Rifornimento Generale; oppure:
- b. in qualsiasi esagono di fortificazione completata sovietica in Rifornimento Generale, oppure:
- c. nell'esagono specificato nella tabella di piazzamento.

8.63 Limitazioni. Le unità UR/MG non possono essere poste in alcun esagono che già contiene un'unità UR/MG e nemmeno in ZOC nemica.

8.64 Le unità UR/MG rimosse dalla mappa per qualsiasi motivo sono poste nella Tabella di Ricostruzione delle Unità sovietica dove possono tornare in gioco mediante il normale processo di rimpiazzo come unità Addestrate.

Nota: la procedura presente nei titoli precedenti riguardante il riporre le unità UR/MG nella tazza per essere ripescate e riutilizzate non si usa più.

8.7 Ritirate

Una Tabella di Piazzamento può indicare che le unità devono essere ritirate.

8.71 Nel corso della Fase dei Rinforzi/Ritirata rimuovete dalla mappa quelle unità designate per essere ritirate quel turno. Le unità si ritirano al livello di forza indicato nella tabella di piazzamenti. Se non è a tale livello di forza, il possessore deduce i livelli di forza necessari dai rimpiazzati accumulati del tipo appropriati, o riduce unità dello stesso tipo correntemente sulla mappa, livello per livello di forza. Se un'unità che deve essere ritirata si trova nella Casella dei Quadri o Eliminate, il possessore ritira un'altra unità sulla mappa con lo stesso simbolo di tipo di unità e forza di attacco e difesa almeno uguali, o paga un VP (il che annulla la ritirata).

8.72 Qualsiasi unità aerea del tipo designato per la ritirata soddisfa il requisito. L'unità aerea può venire dalle caselle Pronte, Volato, Danneggiate e Distrutte (anche se gli aerei sono stati distrutti, gli equipaggi di volo e il personale di terra possono essere impiegati). Rimuovete le unità aeree dalla Tabella Aerea nel corso della Fase di Rinforzo/Ritirata.

8.73 Un giocatore può scegliere di annullare la ritirata di qualsiasi unità, ma paga un VP per ogni tale unità non ritirata.

Nota: la casella Attive della Tabella di Ricostruzione delle Unità può essere un buon posto dove mettere i Capitali, unità di rifornimento, rinforzi programmati e speciali che si ricevono. Fate entrare queste unità e segnalini nella fase adatta.

TABELLA DI ARRIVO DEI RINFORZI					
Fase	Unità che entrano	Da	Piazzamento	MA	Riferimento
Movimento Asse	Tutte	Tabella di Piazzamento	Da Tabella di Piazzamento	Piena	8.11
	Qualsiasi	Casella unità Attive	Bordo mappa/città/città principale	Piena	8.4
Movimento Motorizzato Asse	Mot e Cav dell'Asse	Tabella di Piazzamento	Da Tabella di Piazzamento	Metà	8.11
	Mot e Cav dell'Asse	Casella unità Attive	Bordo mappa/città/città principale	Metà	8.4
Fase dei Genieri dell'Asse	Qualsiasi	Casella dei Quadri	Casella Eliminate	NO	7.43b
	Qualsiasi	Casella Eliminate	Casella dei Quadri	NO	7.43a
Rimpiazzi sovietici	Unità non motorizzata di 1 livello di forza	Casella dei Quadri	Rimpiazza unità ZAP in cittadina/città/città principale	Nessuna	7.22c1
	Motorizzata sovietica	Da Tabella di Piazzamento	Da Tabella di Piazzamento	Piena	8.11
Movimento Motorizzato sovietico (incluse NKVD)	Cav	Tabella di Piazzamento	Da Tabella di Piazzamento	Metà	8.11
	Mot e Cav	Casella Unità Attive / Tabella dei Turni	Bordo mappa/città/città principale	Metà	8.4
	Non Mot & Cav	Tabella di Piazzamento	Da Tabella di Piazzamento	Piena	8.11
	Mot	Tabella di Piazzamento	Da Tabella di Piazzamento	Metà	8.11
Movimento sovietico (incluse NKVD)	Non Mot & Cav	Casella Unità Attive / Tabella dei Turni	Bordo mappa/città/città principale	Piena	8.4
	Mot	Casella Unità Attive / Tabella dei Turni	Bordo mappa/città/città principale	Metà	8.4
	Reggimento ZAP	Sulla mappa	Assegnare all'unità; spostare l'unità ZAP nella Casella dei Quadri; l'unità ottiene un livello di forza	Piena (ZAP)	7.22c2
	Riservisti	Casella Unità Attive	Uno per cittadina con segnalino di Guarnigione	Nessuno	8.4
Fase dei genieri sovietica	Qualsiasi di un livello di forza	Casella dei Quadri	Città/città principale	Nessuno	7.43d
	Qualsiasi NKVD	Casella dei Quadri	Più livelli di forza: Casella Unità Attive / Tabella dei Turni	Nessuno	7.23c
			Un livello di forza: Tabella dei Turni	Nessuno	7.23c
	Qualsiasi	Casella dei Quadri	Casella unità Attive	NO	7.43b
Qualsiasi	Casella Eliminate	Casella dei Quadri	NO	7.43a	

9.0 Operatività delle Unità Aeree

9.1 Preparazione delle Unità Aeree

9.11 Nel corso della Fase di Preparazione Aerea del Segmento Strategico, tirate un dado per ogni unità aerea che si trova nella casella Volato. Se il risultato del dado rientra nell'intervallo indicato nella casella (modificandolo con eventuali DRM per il tempo, che sono cumulativi), spostatela nella casella Pronte. Le unità che non passano questo tiro di dado rimangono nella casella Volato. Non effettuate il tiro di dado per la Preparazione per le unità false; sono spostate direttamente nella casella Pronte alla fine di questa fase. Poi tirate il dado per tutte le unità aeree nella casella Danneggiate. Quelle che passano il tiro di dado si spostano nella casella Volato. Quelle che lo falliscono rimangono danneggiate. Le unità che iniziano nella casella Pronte rimangono automaticamente in tale casella (a meno che il tempo non includa Temporal).

9.12 In qualsiasi turno di Temporal, tutte le unità aeree di entrambe le parti che iniziano la Fase di Preparazione Aerea nella casella Pronte (inclusi i rinforzi e i rimpiazzi) sono immediatamente poste nella casella Volato. Ogni unità aerea dovrà passare il controllo per la Prontezza al fine di tornare nella casella Pronte.

9.13 Le unità aeree nella casella Distrutte non controllano per la Prontezza. Lasciano tale casella solo mediante l'utilizzo di Punti Rimpiazzi o per Ritirata [8.72].

10.0 Movimento di Terra

Ogni giocatore può muovere alcune o tutte le proprie unità di terra nel corso di ogni fase amica di Movimento, Movimento Motorizzato o Movimento di Reazione di ciascun turno.

Nota importante. *Al fine di simulare le fondamentali differenze tra le armate dell'Asse e Sovietiche, i Segmenti dei due giocatori non sono identici. Inoltre, le unità dell'Asse e sovietiche muovono spesso a velocità diverse nel corso di alcune di queste fasi di movimento. Ad esempio, le unità motorizzate dell'Asse hanno tutta la loro capacità di movimento nella Fase di Movimento dell'Asse, ma quelle sovietiche motorizzate muovono solo alla metà della loro capacità nel corso della Fase di Movimento sovietica.*

Nota uno. Nel corso delle fasi di movimento e movimento motorizzato, i segnalini Fuori Rifornimento non impediscono il movimento delle unità.

Nota due. Le frazioni non contano quando si dimezza o si aumenta la capacità di movimento che le unità possono usare nel corso del movimento su strada o attraverso città e città maggiori.

10.1 Fase di Movimento Amica

10.11 Per i tipi di unità sovietiche e dell'Asse che possono muovere nelle rispettive fasi di Movimento amiche, fate riferimento alla Tabella delle Fasi di Movimento.

10.12 Le unità dell'Asse che ricevono rimpiazzi non possono muovere nell'intero Segmento dell'Asse. Designatele all'inizio della Fase di Movimento dell'Asse ponendo segnalini di Ricezione Rimpiazzi [*Receiving RePiazzamentos*] su di esse. Rimuovete il segnalino nella Interfase del turno.

10.13 Le seguenti forme speciali di movimento sono consentite nel corso delle fasi di Movimento sovietica o dell'Asse.

- a) **Movimento ferroviario.** La capacità di movimento delle unità combattenti, MSU e Depositi di Rifornimenti è di 60 esagoni di ferrovia amici collegati [11.1]. L'artiglieria ferroviaria (in modalità mobile) e i treni corazzati muovono alla loro normale capacità.
- b) **Flottiglie.** Possono muovere massimo attraverso 16 esagoni collegati di fiume maggiore, costieri, o di mare. L'Interdizione Aerea dell'Asse può ridurre la capacità di movimento di una flottiglia [11.2].
- c) **Movimento Strategico.** Qualsiasi unità con MA superiore a zero muove 1 volta e $\frac{1}{2}$ la sua MA [11.3].
- d) **Movimento di Sfondamento.** Le unità e gruppi motorizzati sovietici e dell'Asse (e le unità di cavalleria sovietiche) possono ottenere lo Sfondamento [11.4].
- e) **Movimento di Infiltrazione.** Le unità motorizzate dell'Asse con MA di 7 o più possono usare l'intera MA per muovere direttamente da un ZOC nemica ad un'altra, quando non è proibito dal tempo, terreno o rifornimento. Le unità motorizzate sovietiche non possono svolgere questo movimento nel corso della Fase di Movimento sovietica. >> Le unità di cavalleria sovietica e dell'Asse con MA in giallo di 6 possono effettuare anch'esse il Movimento di Infiltrazione nelle rispettive fasi di Movimento.
- f) **Movimento di un esagono.** Un'unità può essere in grado di muovere di un esagono anche se le mancano i punti movimento necessari per farlo [11.9].
- g) **Rinforzi.** Tutti i rinforzi sovietici (eccetto le unità UR/MG) e dell'Asse entrano sulla mappa e muovono nelle rispettive fasi di Movimento amiche. Le unità combattenti sovietiche e dell'Asse non motorizzate, con MA in arancione e in verde, le MSU ed i Depositi di Rifornimenti possono entrare solo durante le rispettive fasi di Movimento.

10.14 Forme speciali di movimento consentite nel corso della fase di Movimento sovietica.

Movimento del Treno Corazzato sovietico. I treni corazzati muovono sino a 48 esagoni amici collegati di ferrovia se muovono in questa fase. L'Interdizione dell'Asse può ridurre la capacità di movimento dei treni corazzati [11.15].

10.2 Fase di Movimento Motorizzata

10.21 Per i tipi di unità sovietiche e dell'Asse che possono muovere nel corso della propria Fase di Movimento Motorizzato, fate riferimento alle tabelle.

10.22 Le unità sovietiche che ricevono rimpiazzi non possono muovere nel corso di tutto il Segmento sovietico. Sono designate prima di qualsiasi movimento nella Fase di Movimento Motorizzato sovietica. Designatele allo stesso modo delle unità dell'Asse [10.12].

10.23 Forme speciali di movimento consentite nel corso delle rispettive fasi di Movimento Motorizzato sovietica e dell'Asse:

- Movimento di Sfondamento: identico alla fase di Movimento.
- Rinforzi: solo i rinforzi motorizzati sovietici o dell'Asse possono entrare e muovere durante le rispettive fasi di Movimento Motorizzato.
- Movimento di Flottiglia.

10.24 Forme speciali di movimento consentite solamente nel corso della Fase di Movimento Motorizzato sovietica.

a. Movimento di Infiltrazione. Le unità motorizzate sovietiche con MA di 7 o più possono usare l'intera MA per muovere direttamente da un ZOC nemica ad un'altra. Le unità motorizzate dell'Asse non possono effettuare il Movimento di Infiltrazione nella propria fase di Movimento Motorizzato.

b. Movimento dei treni corazzati. Identico alla fase di Movimento.

Nota. Dal momento che la fase di Movimento Motorizzato sovietica avviene prima di quella di Movimento sovietica, il giocatore sovietico può indicare i treni corazzati che muovono nel corso della fase di Movimento Motorizzato. Le unità possono essere ruotate o si possono usare segnalini di attivazione.

c. Attivazione delle unità sovietiche non motorizzate. Gli HQ sovietici entro il raggio con punti comando non Interdetti possono attivare un'unità non motorizzata (incluse le unità con MA arancione o verde) per punto comando. Le unità attivate muovono sino alla loro piena MA. A meno che gli sia proibito da HQ sovietici non-OP [22.24b], ogni HQ può anche attivare un'unità della Guardia che sia entro il raggio [22.41] senza costo in punti comando (anche se il valore di comando di un HQ è stato ridotto a zero). Ponete un segnalino di attivato su ogni unità attivata ad indicare che non muove nella fase di Movimento. Rimuovetelo nell'Interfase del turno.

Nota. questo paragrafo comprende regole di molti paragrafi successivi: 22.11, 22.12, 22.22, 22.24 e 13.24.

10.3 Fase di Movimento di Reazione amica

Solo le unità motorizzate sovietiche e dell'Asse possono muovere in questa fase. Muovono sino alla metà della loro normale MA [14.1]. Molte condizioni limitano o impediscono il Movimento di Reazione [14.11].

10.4 Come muovere le unità di terra

Muovete le unità o i gruppi uno alla volta, di esagono in esagono adiacente, tracciando un percorso di esagoni contigui lungo la mappa. Un'unità non può saltare un esagono. Ogni unità spende un certo numero di punti movimento (MP) dalla propria capacità di movimento (MA) per entrare in ogni esagono o per attraversare alcuni tipi di lati d'esagono. Vedere la Tabella del Terreno per i dettagli.

Nota uno. Il movimento può essere ridotto o annullato totalmente dalla mancanza di rifornimento, terreno, tempo, interdizione o ZOC nemiche. Il movimento può essere incrementato usando il movimento su strada, strategico o ferroviario.

Nota due. Le avanzate e le ritirate [16.5 e 16.4] non sono movimenti. Quindi le unità che avanzano e si ritirano non spendono MP.

10.5 Limitazioni al movimento

10.51 Non vi è limite al numero di unità amiche che possono passare attraverso un singolo esagono nel corso di un turno. I limiti al raggruppamento si applicano alla fine del combattimento, o della fase di Movimento di Reazione o di Movimento.

10.52 Un'unità può muovere solo una volta nella sua fase di movimento. Normalmente non può spendere più MP di quanti ne abbia la sua MA [eccezione: movimento di un esagono, 11.9]. Le unità non sono mai obbligate a muovere. Gli MP inutilizzati non possono essere accumulati per l'uso seguente o trasferiti ad altre unità.

10.53 Le unità possono muovere assieme in Gruppo. La capacità di movimento del Gruppo è quella dell'unità più lenta che contiene. Il giocatore può dividere un gruppo che muove semplicemente dichiarandolo; questo sospende temporaneamente il movimento. Le unità che si dividono muovono poi sino alla loro MA. Il giocatore torna poi al gruppo e continua a muoverlo. Un gruppo si può dividere più volte nel corso della stessa fase di movimento. In alternativa, le unità in un gruppo possono essere lasciate indietro nell'esagono dove il gruppo entra (un buon modo per abbandonare le unità più lente e consentire ad un gruppo di muovere di più). I gruppi non possono raccogliere o aggiungere unità mentre muovono. Una volta che un gruppo ha cessato il movimento in un a data fase di movimento, le altre unità possono muovere nel suo esagono (sino al limite di raggruppamento).

10.54 Un'unità amica non può mai entrare in un esagono che contiene un'unità combattente nemica. Può muovere attraverso esagoni occupati o controllati da unità amiche (quelli non in ZOC nemica) senza costo aggiuntivo in MP.

10.55 Soggetto alle limitazioni del terreno o dello scenario, il movimento (o la ritirata) tra mappe adiacenti nel corso del gioco è consentito. A meno che non sia consentito specificamente dalle istruzioni dello scenario, il movimento fuori un bordo mappa (non tra mappe) è proibito. Le unità obbligate a ritirarsi fuori un bordo mappa sono rimosse dal gioco e poste nelle Caselle dei Quadri o di No Ricostruzione.

Eccezione: *pedine sostitutive reggimentali [24.0] ed MSU.*

10.56 Le istruzioni dello scenario possono proibire il movimento di alcune unità in turni specifici, o possono proibire il movimento in o fuori da alcune aree della mappa. Ad esempio, le unità di una o di entrambe le parti non possono attraversare confini nazionali in alcuni turni.

10.57 Gli HQ sovietici non operazionali limitano il movimento delle unità sovietiche entro il loro Raggio di Comando [22.25g].

10.58 Alcune unità pagano i costi di movimento motorizzati, ma non muovono nella Fase di Movimento Motorizzato amica o nella Fase di Reazione. Sono:

- a. Artiglieria super-pesante dell'Asse e sovietica (MA in verde) [23.41].
- b. Tutte le altre unità di artiglieria e AT dell'Asse (MA arancione).
- c. Tutte le altre unità di artiglieria sovietiche, AT sovietiche o AA sovietiche (MA arancione) – a meno che non siano attivate da un HQ sovietico per muovere nella Fase di Movimento Motorizzato sovietica.
- d. MSU sovietiche e dell'Asse con MA di otto (simbolo di autocarro e MA arancione).

10.6 Effetti della Zona di Controllo (ZOC)

10.61 Le ZOC amiche non influenzano il movimento delle unità amiche.

10.62 Le ZOC nemiche quasi sempre influenzano il movimento delle unità amiche. Le due eccezioni principali sono: Movimento di Sfondamento [11.4] e Movimento di Infiltrazione [11.5].

10.63 Le unità amiche possono entrare in ZOC nemica usando tutti i tipi di movimento eccetto:

- a. Movimento Strategico
- b. Movimento Ferroviario [eccezione: i treni corazzati possono entrare in ZOC nemica]
- c. Le unità che usano il Movimento di Reazione possono entrare in ZOC nemica solo se l'esagono già contiene una o più unità combattenti amiche. Se un'unità amica non ha gli MP necessari, non può entrare nell'esagono.

10.64 Le unità che entrano in ZOC nemica devono pagare un MP aggiuntivo.

Eccezione uno: le unità che reagiscono non pagano questo MP aggiuntivo.

Eccezione due: l'Infiltrazione ed il movimento di un esagono non ne sono influenzate, in quanto l'intera MA viene spesa per coprire i costi del terreno e della ZOC associati al movimento di un solo esagono.

10.65 Le unità che entrano in ZOC nemica cessano immediatamente il movimento [eccezione: Sfondamento, 11.4].

10.66 Le unità non possono muovere direttamente da un esagono in ZOC nemica in un altro adiacente anch'esso in ZOC nemica [eccezione: Movimento di Infiltrazione, 11.5].

10.67 Le unità possono iniziare la loro fase di Movimento uscendo da un esagono in ZOC nemica, muovendo in uno o più esagoni non in ZOC nemica, e poi rientrare in un esagono in ZOC nemica se le rimangono MP sufficienti.

Nota. Il tempo ha un impatto importante nell'esercizio della ZOC. Consultate la Tabella del Terreno. Le variazioni del tempo possono consentire la proiezione della ZOC attraverso lati d'esagono che precedentemente la bloccavano; ad esempio con Neve o tempo Artico le ZOC si estendono attraverso lati d'esagono di fiume maggiore o lago. E le unità possono perdere la capacità di esercitare la ZOC; ad esempio, nei turni di Fango le unità motorizzate esercitano la ZOC solamente in esagoni adiacenti di città o cittadina e attraverso lati d'esagono attraversati da strada o ferrovia.

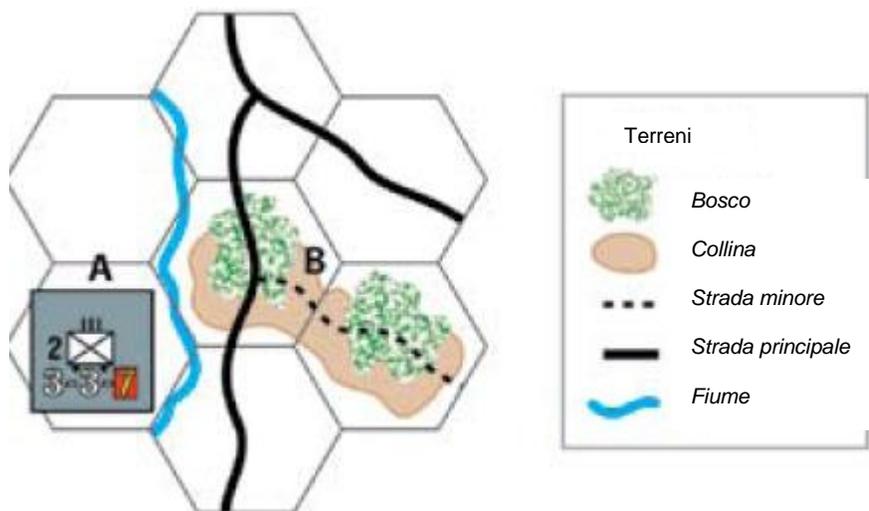
10.7 Effetti del terreno sul movimento

Consultate la Tabella del Terreno (TEC) per la descrizione di tutti i tipi di terreno sulla mappa e per trovare i costi in MP per attraversare o entrare in ogni tipo di terreno, a seconda del tipo di unità e delle condizioni del tempo.

10.71 Le unità di terra spendono punti movimento (MP) per entrare o passare attraverso gli esagoni. Non spendono MP per uscire dagli esagoni. Ogni tipo di terreno può influenzare il movimento attraverso lati d'esagono o in esagoni.

Nota. In generale, la MA di un'unità rappresenta il numero di esagoni di terreno aperto attraverso i quali può muovere con tempo Asciutto.

10.72 Quando un singolo esagono contiene più di un tipo di terreno [es.: *aperto e collina*], le unità non su strada pagano il costo in MP più elevato per occupare l'esagono [es.: *con tempo Asciutto un'unità che non muove su strada spende 2 MP per occupare un esagono di terreno aperto e collina*]. In generale, le unità che usano la strada pagano costi in MP ridotti per entrare o occupare esagoni sulla mappa. Il terreno nell'esagono o nei lati d'esagono che porta un segno "+" aggiunge il numero indicato di MP al costo maggiore del terreno quando le unità non su strada attraversano un lato d'esagono o occupano un esagono con segno "+".

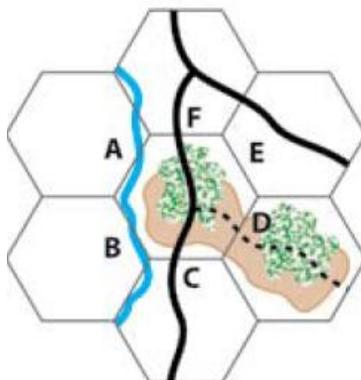


ESEMPIO: Il tempo è Asciutto. Un'unità motorizzata dell'Asse con MA di 7 non ha speso MP, ma ora attraversa il lato d'esagono A (di fiume) ed occupa l'esagono B. Questo movimento di un esagono costa 5 MP (2 per la collina, +2 per il bosco, +1 per attraversare il fiume).

10.73 Effetti del terreno e delle Ferrovie

- a. Le unità che usano il Movimento Ferroviario pagano 1 MP su ferrovia per entrare ed occupare ciascun esagono lungo la linea ferroviaria indipendentemente dal terreno sul lato d'esagono o nell'esagono.
- b. Le unità che muovono di esagono in esagono lungo la ferrovia (ma che non stanno effettuando in Movimento Ferroviario) hanno tre benefici al movimento:
 - 1. quando entrano in un esagono con bosco il costo in MP è ridotto di 1 con tutte le condizioni meteo;
 - 2. quando attraversano un lato d'esagono di fiume o fiume maggiore lungo la linea ferroviaria, il costo in MP per entrambi i tipi di terreno sul lato d'esagono sono annullati. Le unità che attraversano pagano i costi del terreno per entrare nell'esagono dall'altra parte del fiume attraversato;
 - 3. le unità motorizzate (o quelle con MA arancione o verde) possono entrare in un esagono di palude.

10.74 Movimento su strada con tempo Asciutto. Le unità che muovono direttamente di esagono in esagono su strada (il simbolo di strada attraversa ogni lato d'esagono) spendono MP secondo il costo della strada, invece dei costi del terreno nell'esagono e sul lato d'esagono.



Le condizioni del tempo sono Asciutto in tutti i casi. L'esagono dell'esempio confina con i lati d'esagono A-F: A e B sono di fiume. Il terreno nell'esagono è di collina con bosco. Strade principali attraversano i lati d'esagono C ed F. Una strada minore attraversa il lato d'esagono D.

ESEMPIO UNO: Un'unità entra nell'esagono usando il movimento su strada e termina il movimento nell'esagono. Il costo in MP per effettuare questo movimento attraverso i lati d'esagono E o F lungo la strada principale è $\frac{1}{2}$ MP. Il costo per usare una strada minore attraverso il lato d'esagono D è 1 MP.

ESEMPIO DUE: Un'unità entra e passa attraverso l'esagono mentre rimane sullo stesso tipo di strada. L'unità entra nell'esagono lungo la strada principale attraverso il lato d'esagono C, rimane sulla strada principale nell'attraversare l'esagono, ed entra nell'esagono adiacente attraverso la strada principale che attraversa il lato d'esagono F. il costo in MP è $\frac{1}{2}$ MP per attraversare il lato d'esagono C ed un altro $\frac{1}{2}$ MP per attraversare il lato d'esagono F.

ESEMPIO TRE: Movimento attraverso l'esagono che usa tipi diversi di strada. Un'unità che entra attraverso il lato d'esagono di strada minore paga 1 MP perché l'esagono è di terreno non aperto. Se l'unità prosegue il movimento su strada cambia tipo di strada ed attraversa i lati d'esagono C o F lungo una strada principale dove il costo è di $\frac{1}{2}$ MP. Costo totale:; 1 MP e $\frac{1}{2}$.

ESEMPIO QUATTRO: Entrata da un lato d'esagono di strada, uscita da un lato d'esagono non di strada. Si ignora il costo di movimento su strada, si considera quello del terreno .

Eccezione: l'entrata in strada annulla comunque i costi del lato d'esagono di fiume.

NOTA: Barbarossa non è un sistema di livello tattico, non vi è il calcolo "metà su strada e metà fuori strada".

ESEMPIO UNO: un'unità motorizzata entra nell'esagono dell'esempio attraverso il lato d'esagono di strada C, ma esce da quello E non di strada. Paga 4 MP per il terreno (2 MP collina + 2 MP bosco) +1 MP per entrare nel terreno aperto in E, totale 5 MP.

Nota. Muovere attraverso più esagoni usando il movimento su strada costa meno MP. L'unità motorizzata può entrare dal lato d'esagono di strada C, uscire dal lato d'esagono di strada F, rimanere su strada in F, ed uscire dal lato d'esagono di strada in E, per un costo totale di 1 MP e $\frac{1}{2}$.

ESEMPIO DUE: un'unità motorizzata entra nell'esagono dell'esempio attraverso il lato d'esagono di strada C, ma esce dal lato d'esagono non di strada A. L'unità paga ancora 4 M +: 1 MP per il terreno aperto in A +1 MP attraversamento di fiume senza ponte = 6 MP.

10.75 Movimento su strada con condizioni di tempo non Asciutto

- Autostrade.** Nessuna condizione meteo degrada il movimento lungo un'autostrada. Costa sempre $\frac{1}{2}$ MP per entrare in un tale esagono.
- Strade principali.** Con Fango, Neve ed Artico il costo in MP aumenta di 1 MP per esagono
- Strade minori.** Consultate la Tabella del Terreno.

1. Gelo, Neve, e Artico

- Costa 1 MP entrare in qualsiasi esagono di strada minore con Gelo.
- Costa 2 MP entrare in qualsiasi esagono di strada minore con Neve o Artico

2. Fango (o fango persistente in esagoni di bosco) [Colonna Fango della Tabella del Terreno]. Invece di pagare $\frac{1}{2}$ MP per entrare in terreno aperto su strada minore, costa 2 o 3 MP. Tutti gli esagoni di terreno non aperto impongono il costo di movimento sulla colonna Fango per tutti i terreni nell'esagono eccetto bosco, che viene ignorato.

ESEMPIO: tornate alla seconda figura dell'esempio sopra. Se il lato d'esagono D viene attraversato in entrambe le direzioni, costa 3 MP. Entrambi gli esagoni contengono collina che costa 3 MP con Fango. Entrambi contengono anche bosco, che costa 3 MP con Fango, ma dal momento che il movimento avviene lungo strada minore, si ignora. Se entrambi gli esagoni sul lato d'esagono D fossero di terreno aperto, il costo per entrare in uno degli esagoni su strada minore sarebbe 2 MP per:

- Unità dell'Asse o sovietiche non motorizzate che non hanno MA in arancione o verde;
- Unità corazzate sovietiche;

Il costo sarebbe di 3 MP per tutte le altre unità eccetto per le unità con MA verde che non possono muovere affatto su strada minore con Fango.

10.76 Fiumi maggiori. Vi sono quattro metodi per attraversare un lato d'esagono di fiume maggiore:

- a. Attraversare da un lato d'esagono di ponte stradale, pagando il normale costo di movimento della strada per entrare nell'esagono dall'altra parte del fiume maggiore.
- b. Attraversare con un'unità Ponte o da un lato d'esagono con ponte ferroviario, pagando il costo del terreno nell'esagono dove si entra dall'altro lato del fiume maggiore.
- c. Attraversare un lato d'esagono senza ponte con tempo Asciutto, Fango o Gelo: l'unità inizia la sua fase di movimento (non di reazione o motorizzato) adiacente al lato d'esagono di fiume maggiore da attraversare. L'unità spende tutta la sua MA e muove nell'esagono adiacente dall'altro lato del fiume maggiore. **Eccezione:** le unità corazzate, tutte quelle di artiglieria e le MSU con MA arancione possono attraversare un fiume maggiore solamente da un ponte. Solo quando un fiume maggiore è gelato possono attraversare in qualsiasi punto [10.76d].
- d. Attraversare un lato d'esagono senza ponte con tempo Neve o Artico. I fiumi maggiori si gelano, e i loro lati d'esagono divengono +1 MP e possono essere attraversati con il normale movimento.

10.77 Esagoni e lati d'esagono di Lago e Mare

a. Laghi. Queste splendide barriere difensive divengono inesistenti nei turni con tempo Neve ed Artico. Fate riferimento alla Tabella del Terreno per i costi di movimento con tale tempo. Notate che una volta gelati dal tempo Artico, questi esagoni e lati d'esagono non si sgelano per il resto dello scenario.

b. Mari. Gli esagoni e lati d'esagono di mare gelato e basso divengono intransitabili a tutte le unità navali e flottiglie ed alle unità di terra. Notate che una volta gelati dal tempo Artico, questi esagoni e lati d'esagono non si sgelano per il resto dello scenario.

10.78 Paludi. Nei turni di Asciutto e Fango, le unità motorizzate e con MA arancione entrano (o escono) da esagoni di palude solo da lati d'esagono attraversati da strade o ferrovie. Non è consentito alcun movimento fuori strada, devono seguire il percorso delle strade o ferrovie mentre sono in esagono di palude. Con tempo Gelo, Neve ed Artico si può entrare in palude da qualsiasi lato d'esagono (sono gelate), ma le unità motorizzate e con MA arancione pagano il costo del terreno palude.

Nota. Se unità motorizzate e con MA arancione occupano un esagono di palude non di strada in un turno nel quale il tempo diviene Asciutto o Fango, hanno dei problemi. A meno che non possano utilizzare il movimento di un esagono per entrare in un esagono adiacente non di palude, non possono muovere o ritirarsi sino a quando la palude non torna gelata.

10.79 Esagoni di città maggiore. Dal momento che le ZOC non si estendono in esagoni di città maggiore, le unità amiche possono:

- a. Uscire da un esagono di città maggiore e muovere direttamente in un esagono adiacente in ZOC nemica (dove il movimento deve cessare).
- b. Entrare in un esagono vuoto adiacente di città maggiore, pagando i normali costi in MP, ed uscire dall'esagono di città maggiore se hanno MP sufficienti per farlo.

11.0 Movimento speciale

11.1 Movimento Ferroviario

11.11 Qualsiasi unità combattente o non combattente in Rifornimento Generale o di Emergenza può muovere per ferrovia. Per farlo, l'unità inizia in un esagono di ferrovia ad almeno 3 esagoni da qualsiasi unità combattente nemica e non iniziare in Zona di Interdizione [13.21]. La ferrovia deve fare parte di una rete ferroviaria amica [6.4]. Le unità di artiglieria super-pesanti possono usare il Movimento Ferroviario solo quando sono nel loro lato mobile.

11.12 Un'unità può usare il movimento ferroviario tante volte quante ne desidera in una partita, ma una sola volta per turno. Le unità usano tale movimento solo durante la fase di movimento amica. Muovono sino a 60 esagoni lungo esagoni di ferrovia amici collegati, cambiando ferrovia solo in esagoni dove si uniscono due o più linee ferroviarie. Ogni esagono dove entrano costa 1 punto di movimento ferroviario. Un'unità che muove per ferrovia non può muovere in altro modo nel corso della stessa fase di movimento. Un'unità che muove per ferrovia non può muovere entro 3 esagoni da qualsiasi unità combattente nemica e non può entrare in ZOC nemica.

Eccezione uno. I treni corazzati sovietici [22.31] possono muovere nella fase di Movimento o di Movimento Motorizzato (non in entrambe) ed entrare in ZOC nemica e combattere, ma muovono massimo di 48 esagoni di ferrovia.

Eccezione due. L'artiglieria super-pesante e ferroviaria muove considerando la propria MA e può farlo entro 2 esagoni da un'unità combattente nemica.

11.3 Capacità ferroviaria. Entrambe le parti possono usare le ferrovie per muovere un numero limitato di punti raggruppamento per turno. Questa è la Capacità Ferroviaria, e viene indicata nelle istruzioni dello scenario. I treni corazzati e l'artiglieria ferroviaria non conta per la Capacità Ferroviaria. Un HQ, o un'unità con valore di raggruppamento zero, consuma 1 punto di Capacità Ferroviaria. Una MSU (1 ASP) consuma 1 punto raggruppamento, un Deposito di Rifornimenti (2 ASP) ne consuma due di Capacità Ferroviaria.

11.14 I rinforzi di entrambe le parti possono entrare in gioco usando il Movimento Ferroviario. Contano per la Capacità Ferroviaria nel turno di entrata.

11.15 Ogni esagono di ferrovia in una Zona di Interdizione costa 12 MP ferroviari per entrarvi [13.21].

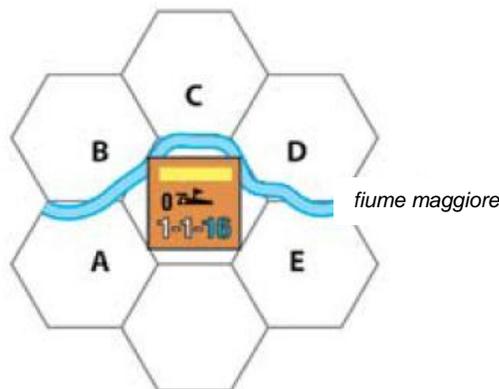
11.2 Movimento di Flottiglia

11.21 Le unità Flottiglia muovono solamente lungo esagoni collegati da fiume maggiore, canale, costieri, o lati d'esagono di mare. Ogni esagono dove entrano costa 1 MP di flottiglia [nota: ogni esagono in qualsiasi Zona di Interdizione costa 4 MP di flottiglia per entrarvi].

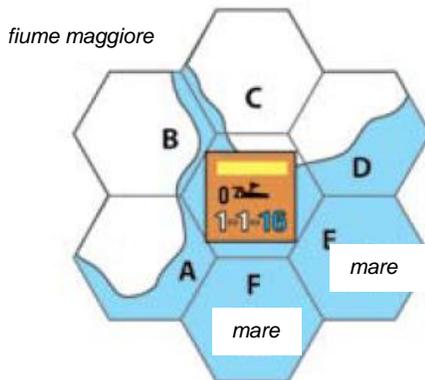
11.22 Le Flottiglie possono muovere sia nella fase di movimento amica che nella fase di movimento motorizzata.

11.23 Movimento su fiume maggiore: il terreno fiume maggiore copre i lati d'esagono di due esagoni adiacenti. Le Flottiglie muovono sui fiumi maggiori al costo di 1 MP per esagono.

Nell'esempio sotto, la flottiglia può muovere in A o E in questo modo. Le flottiglie possono anche muovere al costo di 1 MP attraversando la riva. La flottiglia potrebbe cambiare lato del fiume, muovendo negli esagono B, C o D al costo di 1 MP. Le flottiglie possono anche muovere attraverso lati d'esagono che collegano i fiumi maggiori ai canali.



11.24 Esagoni costieri e di mare. Le flottiglie muovono tra esagoni collegati costieri, di fiume maggiore, o di mare al costo di 1 MP per esagono. Nell'esempio sopra la flottiglia occupa un esagono costiero. Può entrare in qualsiasi esagono adiacente al costo di 1 MP per esagono.



11.25 Esagoni di canale. A differenza dei fiumi maggiori, i canali occupano solamente un lato d'esagono. Le Flottiglie non possono muovere attraverso le rive sui canali, ma muovono di esagono in esagono contenente il simbolo di canale al costo di un MP di flottiglia per esagono. Le flottiglie possono anche muovere attraverso lati d'esagono dove si incontrano i canali ed i fiumi maggiori.

11.26 Le flottiglie non possono entrare in esagoni occupati dal nemico e terminano il movimento quando entrano in ZOC nemica.

11.27 Le flottiglie terminano il movimento in qualsiasi turno nel quale è in effetto la Neve. Le flottiglie terminano il movimento per tutto lo scenario quando si ottiene per la prima volta un tempo Artico.

11.3 Movimento Strategico

11.31 Le unità di entrambe le parti possono usare il movimento strategico. Le unità effettuano tale movimento nel corso della loro fase di movimento solamente. Aumentate la loro capacità di movimento per quella fase della metà.

11.32 Per poter fare movimento strategico, un'unità deve:

- a. avere una MA superiore a zero
- b. iniziare la sua fase di movimento su strada minore, strada principale o autostrada
- c. essere in Rifornamento Generale in ogni esagono occupato o dove entra
- d. essere ad almeno 3 esagoni da qualsiasi unità combattente nemica in ogni esagono occupato o dove entra
- e. non può iniziare il movimento in Zona di Interdizione o muovere in una Zona di Interdizione.

11.33 I treni corazzati, l'artiglieria ferroviaria e le flottiglie non possono fare movimento strategico.

11.34 Qualsiasi unità che effettua il movimento strategico muove solamente lungo autostrada, strada principale, o strada minore (non ferrovia). Un'unità può effettuare il movimento strategico una sola volta per turno.

Nota. Non tutte le unità dell'Asse possono usare l'autostrada per il movimento su strada o strategico.

11.35 Il tempo non influenza le autostrade o le strade per il movimento strategico. Nei turni di Fango, si applicano i costi dell'altro terreno negli esagoni di strada minore, ma le unità possono comunque fare il movimento strategico attraverso questi esagoni.

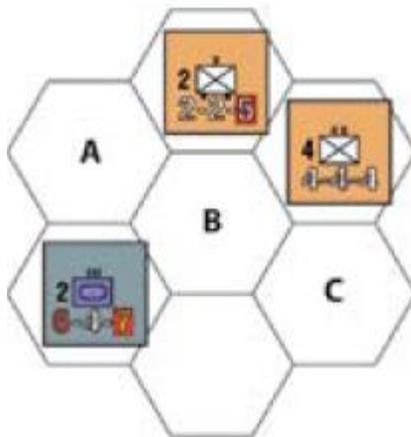
11.4 Sfondamento

Uno Sfondamento è il tentativo di muovere in un esagono occupato dal nemico. Sebbene sia simile al combattimento [15.0], lo Sfondamento fa parte del movimento. Nel corso della fase amica di movimento o movimento motorizzato, qualsiasi unità combattente motorizzata o gruppo di unità motorizzate può tentare di effettuare lo Sfondamento contro un'unità o gruppo nemico.

11.41 Solo le unità motorizzate e le unità di cavalleria sovietiche possono effettuare lo Sfondamento. una sola unità o gruppo può effettuare un singolo Sfondamento. le unità in un gruppo che effettua lo Sfondamento devono iniziare il movimento raggruppate assieme e rimangono assieme nel corso dello Sfondamento.

11.42 Limitazioni

- a. **Rapporto di forze.** Le unità che fanno Sfondamento devono ottenere un rapporto di forze favorevole minimo di almeno 5-1 se l'unità o il gruppo motorizzato è tedesco, o almeno di 7-1 per tutte le altre unità tedesche non motorizzate o per i gruppi che contengono una o più unità non tedesca. Per il sovietico il rapporto deve essere di 7-1. Se lo sfondamento avviene contro un esagono che contiene una o più unità sconosciute, giratele dalla parte conosciuta dopo che è stato dichiarato lo sfondamento. Se la forza difendente dell'esagono è ora sufficiente per abbassare il rapporto di forze al di sotto del minimo consentito, lo Sfondamento è annullato, ma il gruppo che lo effettuava deve ora attaccare tale esagono nel corso della fase di combattimento. Altre unità amiche possono muovere adiacente all'esagono attaccato ed unirsi all'attacco.
- b. **Tempo.** Non è consentito lo Sfondamento con tempo Fango, Neve, o Artico, o in esagoni influenzati dal Fango Persistente.
- c. **Terreno.** Non è consentito lo Sfondamento attraverso lati d'esagono di fiume maggiore, di lago (con o senza ponte) o in esagoni di montagna o alpini. Gli altri tipi di terreno hanno limitazioni parziali:
 1. un esagono di Palude può essere oggetto di Sfondamento solo con tempo Gelo;
 2. Un esagono di città, città maggiore o fortificazione può essere oggetto di Sfondamento solo se il rapporto di forze è di almeno 12-1 e il gruppo che lo effettua contiene un'unità di genieri motorizzata.
- d. **Più ZOC nemiche.** Un'unità non può effettuare uno Sfondamento da un esagono che si trova in ZOC di unità nemiche in più di un esagono. Vedere l'esempio.



ESEMPIO UNO. E' consentito lo Sfondamento se il reggimento corazzato muove in A. L'unica ZOC nemica che si estende in A è della brigata motorizzata sovietica, oggetto dello sfondamento.

ESEMPIO DUE. Il reggimento corazzato non può sbaragliare la brigata motorizzata sovietica se muove in B, in quanto sia la brigata che la divisione sovietica di fanteria esercitano la ZOC nell'esagono. Notate che questa regola vale anche per le situazioni dove unità nemiche nell'esagono oggetto dello sfondamento non estendono la ZOC, ma unità nemiche in uno o più esagoni adiacenti la esercitano.

- e. Un'unità indicate come Fuori Rifornamento non può effettuare lo Sfondamento. Non si usa il Rifornamento da Attacco nel corso dello sfondamento.
- f. Le unità di artiglieria non possono effettuare lo Sfondamento o far parte di un gruppo che lo effettua [eccezione: le unità tedesche antiaeree motorizzate possono partecipare]. L'artiglieria non può dare supporto di fuoco offensivo o difensivo. Le missioni di Supporto Aereo Ravvicinato non sono consentite. Le unità di artiglieria in esagoni oggetto dello sfondamento usano solo la propria forza difensiva.
- g. Lo Sfondamento non può essere effettuato quando si usa il movimento di un solo esagono in quanto se il costo del terreno eccede gli MP disponibili, non ve ne sono di disponibili per pagare il costo in MP dello Sfondamento [10.76d].
- h. >> Le unità motorizzate italiane, ungheresi, romene e slovacche non possono effettuare o partecipare ad uno Sfondamento, e non possono muovere con le altre unità dell'Asse che stanno effettuando uno Sfondamento.

11.43 Procedura

- Muovere le unità che fanno Sfondamento adiacenti all'esagono attaccato, pagando i normali costi del terreno e della ZOC. Dichiarate lo Sfondamento. Se le unità che fanno lo Sfondamento iniziano la loro fase di movimento adiacenti all'esagono da attaccare [ma ricordate 11.42d], dichiarate semplicemente lo Sfondamento.
- Ogni unità che effettua lo Sfondamento paga 1 MP come costo per lo Sfondamento più il costo del terreno per l'esagono bersaglio (pagate i costi per la strada quando i due esagoni sono collegati da strada). Non vi è costo aggiuntivo per entrare in una ZOC che si estende in tale esagono da un altro.
ESEMPIO: se l'esagono di Sfondamento è di collina, il costo totale in MP è 1 MP per lo Sfondamento più 2 MP per la collina (totale 3 MP), più il costo per attraversare il lato d'esagono (se vi è).
- Lasciate il gruppo che effettua lo Sfondamento nell'esagono adiacente a quello attaccato. Le unità che non possono farlo rimangono adiacenti e non partecipano.
- Sommate la forza di attacco delle unità che fanno Sfondamento.
- Sommate la forza difendente di tutte le unità nell'esagono.
- i. **Nota uno.** Se lo Sfondamento viene effettuato contro un esagono bersaglio che contiene una o più unità sconosciute, giratele dalla parte conosciuta dopo che è stato dichiarato lo Sfondamento. Se la forza difendente dell'esagono è ora sufficiente per abbassare il rapporto di forze al di sotto del minimo consentito, lo Sfondamento è annullato, ma il gruppo che lo effettuava deve ora attaccare tale esagono nel corso della fase di combattimento. Altre unità amiche possono muovere adiacente all'esagono attaccato ed unirsi all'attacco.

Nota due. Se si rivelano unità di forza zero, rimuovetele dal gioco immediatamente. Se l'esagono resta vuoto, non si ha alcuno sfondamento. Il costo in MP per lo sfondamento viene annullato; il gruppo che effettua lo sfondamento deve ora entrare nell'esagono vuoto, pagando il normale costo del terreno e della ZOC, ed è libero di continuare a muovere (ed effettuare possibilmente altri sfondamenti) sino al limite degli MP disponibili.

- Confrontate ora la forza di attacco delle unità che effettuano lo Sfondamento con la forza difendente delle unità nell'esagono attaccato, per determinare se si applicano DRM per il rapporto di forze (vedere la Tabella dello Sfondamento).
- Combinare qualsiasi DRM di Svantaggio per il difensore con il DRM per il rapporto di forze dell'attaccante (vedere la Tabella dello Sfondamento).
- Sottraete il DRM finale dell'attaccante dai DRM (cumulativi) del terreno del difensore. Il DRM netto non può eccedere +3 / -3.
- Tirate ora un dado e modificate il risultato del DRM finale. Trovate il risultato sulla Tabella dello Sfondamento.
- Se lo Sfondamento ha successo, le unità difendenti si ritirano di due esagoni a cura dell'attaccante. Se si impone una perdita, si rimuove un solo livello di forza dalle unità difendenti; le unità rimosse per soddisfare le perdite sono poste nella Casella dei Quadri. Le unità sopravvissute si ritirano poi come sopra. Le unità che si ritirano quale risultato dello Sfondamento non possono ritirarsi attraverso ZOC nemica, a meno che l'esagono contenga un'unità amica. La procedura di ritirata consentita in 16.46 non è qui possibile. Tali unità sono rimosse e poste nella Casella dei Quadri.
- I Depositi di Rifornimenti, le Unità Base, le unità di artiglieria super-pesante dal lato utilizzato nell'esagono bersaglio non possono ritirarsi e rimangono in gioco solo se lo Sfondamento fallisce, rimuovetele se ha successo. L'artiglieria super-pesante va nella Casella No Ricostruzione; i Depositi di Rifornimenti e le unità Ponte sono messe da parte per il loro riutilizzo. Una MSU segue il destino delle unità combattenti con la quale è raggruppata. I Depositi di Rifornimenti, le Unità Base e le unità Ponte non possono essere rimosse per soddisfare le perdite per Sfondamento, le unità di artiglieria super-pesante possono.
- Muovete le unità che fanno sfondamento nell'esagono vuoto. Se quell'esagono è nella ZOC di un'unità nemica, il loro movimento termina per quella fase a meno che non possano fare un altro sfondamento contro le unità nell'esagono che esercita la ZOC. Se l'esagono non è in ZOC nemica, le unità che fanno sfondamento possono continuare a muovere sino al limite della loro rimanente MA e possono effettuare sfondamenti aggiuntivi se hanno MP sufficienti per farlo. Se lo sfondamento fallisce, le unità che lo hanno tentato rimangono nell'esagono adiacente correntemente occupato; non possono muovere per il resto della fase. Possono comunque svolgere il normale combattimento nella seguente Fase di Combattimento. >> Se partecipano ad un fallito sfondamento unità di cavalleria sovietica, qualsiasi perdita di livello di forza viene rimossa da una di queste unità di cavalleria.

11.44 Indicate le unità che si sono ritirate dall'esagono con un segnalino di sfondamento. Un'unità con tale segnalino:

- a. perde la sua ZOC negli esagoni adiacenti
- b. non può dare il fuoco di supporto (se è di artiglieria)
- c. non può fare il Movimento di Reazione [14.11b]
- d. gli attacchi e sfondamenti contro un'unità che ha già tale segnalino hanno un DRM -1
- e. gli HQ che ricevono un segnalino di sfondamento sono girati dal lato non-Operativo [22.23b].

Nota. Rimuovete i segnalini di sfondamento sulle unità sovietiche nel corso della Fase dei Genieri dell'Asse. Rimuovete i segnalini di sfondamento sulle unità dell'Asse nel corso della Fase dei Genieri sovietica.

11.45 Fintanto che un esagono si qualifica come esagono bersaglio di sfondamento, le unità nemiche in esso possono essere oggetto di più di un tentativo di sfondamento (anche se il primo non ha avuto successo, altre unità che possono farlo possono anch'esse tentare lo sfondamento contro quel bersaglio). Dopo essere stata ritirata per uno sfondamento, quella stessa forza difendente potrebbe essere oggetto di altri tentativi di sfondamento dallo stesso gruppo di unità in sfondamento che ha avuto successo (o da altri gruppi).

11.5 Movimento di infiltrazione

11.51 Le unità che possono fare il Movimento di Infiltrazione possono muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra ZOC nemica.

11.52 Le unità che possono farlo sono tutte le unità combattenti con MA in giallo.

- a. Le unità motorizzate devono avere MA di 7 o più.

- b. Tutte le unità di cavalleria con MA gialla possono farlo. Le unità di cavalleria effettuano il Movimento di Infiltrazione solo muovendo da un esagono non aperto ad un esagono adiacente non aperto. La presenza di cittadine, strade, ferrovie, linee fortificate, costa, confine nazionale o Caposaldo non annulla lo stato di esagono di terreno aperto.
- c. Le unità di sciatori con MA gialla possono farlo.

11.53 Il Movimento di Infiltrazione avviene solo nella fase di movimento quando le unità possono spendere la loro intera MA.

- a. Le unità motorizzate dell'Asse, di cavalleria dell'Asse e di cavalleria sovietiche svolgono il Movimento di Infiltrazione solamente nel corso della propria fase di movimento.
- b. Le unità motorizzate sovietiche svolgono il Movimento di Infiltrazione solamente nel corso della propria fase di movimento motorizzato.
- c. Le unità di sciatori possono usare il Movimento di Infiltrazione solamente nel corso della propria fase di movimento nei turni di tempo Neve ed Artico.

11.54 Il Movimento di Infiltrazione costa l'intera MA dell'unità (notate che questo impedisce all'unità che si infiltra di effettuare lo Sfondamento). Le unità indicate come Fuori Rifornimento non possono usare il Movimento di Infiltrazione [6.72].

11.55 Le unità che si infiltrano devono iniziare il loro movimento adiacenti ad un'unità nemica ed in una ZOC nemica.

11.56 Il Movimento di Infiltrazione non è consentito:

- Con tempo Fango
- In esagoni che contengono Capisaldi nemici non distrutti
- Attraverso lati d'esagono di linea fortificata nemica non distrutta

Nota. Il Movimento di Infiltrazione è simile al movimento di un esagono, al movimento attraverso lati d'esagono di fiume maggiore senza ponte, e al movimento in o fuori da esagoni di città maggiore. Sebbene molte unità possano effettuare queste forme di movimento, solo le unità con MA gialla possono effettuare il Movimento di Infiltrazione.

11.6 Movimento delle unità UR/MG sconosciute

Normalmente, le unità UR/MG [22.5] non rivelano la loro forza ed MA sino a quando non sono girate nella determinazione dei rapporti di forze in combattimento; il sovietico può comunque rivelarle nel corso della propria fase di Movimento.

11.61 Dopo che il sovietico ha mosso tutte le unità che desidera che abbiano valore di movimento conosciuto, può girare le unità UR/MG sconosciute dalla parte conosciuta.

11.62 Le unità UR/MG con MA superiore a zero possono ora muovere normalmente. Quelle con MA zero rimangono nell'esagono che occupano.

11.63 Le unità UR/MG con forze difensiva zero sono rimosse immediatamente dal gioco.

11.7 Trasporto aereo

11.71 Qualsiasi unità di tipo paracadutista, MSU ed HQ sovietico possono muovere mediante il Trasporto Aereo.

11.72 Un'unità, per svolgere il Trasporto Aereo, inizia in una cittadina, città o città maggiore amica, o dalla casella Pronte della Tabella Aerea. Muove di qualsiasi distanza, indipendentemente dal terreno, in un altro esagono di cittadina, città o città maggiore amica. Atterra dopo che tutto il movimento cessa nella fase di Movimento amica; non può muovere sino alla seguente fase di Movimento amica. Sebbene le MSU non possano muovere, possono essere usate dopo essere state trasportate.

11.73 Il Trasporto Aereo non può essere contrastato dai caccia nemici [17.1] o dal Fuoco AA [17.4].

11.74 Un'unità non può essere trasportata a o da un esagono in Zona di Interdizione nemica [13.25] o in o da un esagono adiacente ad un'unità combattente nemica.

11.75 Il Trasporto Aereo non è consentito in o fuori da un esagono di cittadina con tempo Fango a meno che non sia presente in detto esagono un'unità di genieri [22.13]. I genieri non sono necessari in un esagono di città o città maggiore o sulla Tabella Aerea.

11.76 Ogni giocatore può effettuare il Trasporto Aereo solo un numero limitato di volte nel corso della partita (vedere le istruzioni dello scenario), e una sola volta per turno.

11.8 Trasporto Navale

Il Trasporto Navale avviene dopo che è terminato tutto l'altro movimento su mappa nelle fasi di movimento amiche.

11.9 Movimento di un esagono

Un'unità può essere in grado di muovere di un esagono nel corso di una fase di movimento amica anche se non ha MP sufficienti per farlo.

11.91 Il movimento di un esagono viene effettuato solamente in un esagono adiacente il cui lato d'esagono e terreno nell'esagono non sia proibito all'unità che muove. Questa non può aver speso alcun MP prima di effettuare il movimento di un esagono.

11.92 A meno che l'unità che muove non si qualifichi per il Movimento di Infiltrazione [11.5], il movimento di un esagono non può essere effettuato da un esagono in ZOC nemica in un esagono adiacente anch'esso in ZOC nemica.

11.93 Non si possono fare Sfondamenti usando il movimento di un esagono.

11.94 Le unità motorizzate con segnalini Fuori Rifornimento non possono usare il movimento di un esagono.

11.95 Con le restrizioni sopra indicate, qualsiasi unità amica che può muovere può effettuare il movimento di un esagono.

12.0 Dichiarazione di un attacco

Prima che un attacco possa avvenire, deve essere dichiarato. Il giocatore dell'Asse dichiara tutti gli attacchi dopo che è stato completato tutto il movimento nella Fase di Movimento dell'Asse. Il giocatore sovietico dichiara tutti gli attacchi dopo che si è completato tutto il movimento nella Fase di Movimento Motorizzato. Ponete un segnalino di "Attacco Dichiarato" [*Declared Attack*] in ogni esagono difendente oggetto di attacco.

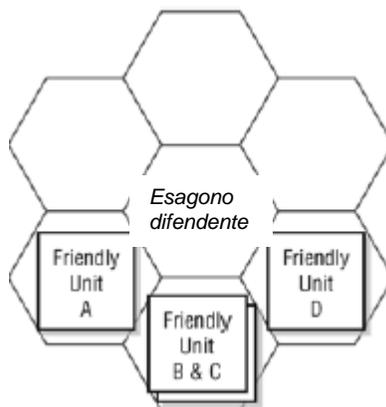
12.1 Quali unità possono attaccare

12.11 Il giocatore che muove impiega le unità combattenti con forza di attacco superiore a zero che siano adiacenti ad unità nemiche in esagoni dove sono consentiti gli attacchi [12.5]. Le unità con forza di attacco zero non possono attaccare.

12.12 L'artiglieria amica e nemica entro il raggio non viene considerata nel procedimento di dichiarazione degli attacchi.

12.2 Attaccare è volontario

Le unità combattenti adiacenti ad unità nemiche non sono obbligate ad attaccare. Vi possono essere casi dove più unità combattenti amiche sono adiacenti ad un singolo esagono difendente, ma non tutte sono incluse in un attacco dichiarato contro l'esagono.



Friendly unit A, B, C&D = Unità amica A, B, C e D

Le unità amiche A, B, C e D sono adiacenti ad un esagono difendente. Il giocatore dichiara un attacco usando le unità B e D. Le unità A e C, sebbene siano anch'esse adiacenti, non sono obbligate a partecipare.

12.3 Rapporto di forze minimo per l'attacco

12.31 Il rapporto di forze iniziale minimo per un attacco dichiarato è di 1-4.

12.32 Il rapporto di forze viene calcolato nel momento in cui viene dichiarato ogni attacco.

12.33 Sommate la forza di attacco di tutte le unità amiche adiacenti non di artiglieria designate come attaccanti.

12.34 Sommate la forza di difesa di tutte le unità combattenti addestrate, non di artiglieria, nell'esagono(i) difendente.

Nota. Il difensore designa quali unità di artiglieria contribuiscono con la loro forza di supporto nel corso della Fase di Reazione del Difensore [14.2]. L'attaccante designa le sue unità di artiglieria nel corso della Fase di Combattimento [15.4]. La forza difensiva dell'artiglieria difendente [15.55] e quella delle unità sconosciute [15.54] viene sommata anch'essa nel corso della Fase di Combattimento.

12.35 Se il rapporto di forze iniziale è 1-4 o superiore, viene posto un segnalino di Attacco Dichiarato nell'esagono difendente. Se tale rapporto di forze iniziale è inferiore a 1-4, non si può dichiarare alcun attacco.

12.36 La seguente reazione del difensore e l'allocazione di supporto di artiglieria difendente può peggiorare il rapporto di attacco a meno di 1-4, ma un tale attacco dichiarato deve comunque essere risolto [una volta che viene dichiarato, un attacco deve essere risolto]. La scelta finale su quale unità amiche partecipano ad un attacco sta all'attaccante, con la limitazione che il rapporto di forze finale non può essere volontariamente ridotto a meno di 1-4. Se sono disponibili fattori di attacco e di supporto che consentono ad un attacco di avvenire ad un rapporto di 1-4, devono essere usati. Gli attacchi a rapporto peggiore di 1-4 non sono consentiti.

12.4 Attacchi obbligatori sovietici

12.41 Quando il giocatore sovietico dichiara un Attacco Obbligatorio, lo identifica come tale e identifica tutte le sue unità vi partecipano. Queste devono attaccare nel corso della Fase di Combattimento sovietica.

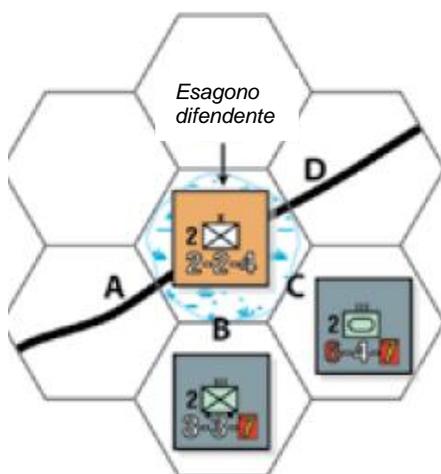
>> **12.42** Il giocatore sovietico ora soddisfa ogni Attacco Obbligatorio:

- attaccando con almeno 6 livelli di forza di unità combattenti (artiglieria esclusa), a qualsiasi rapporto di forze; oppure:
- attaccando ad un rapporto minimo di 3-2 (se la reazione dell'Asse riduce il rapporto di forze finale, l'attacco vale comunque come obbligatorio).

12.5 Esagoni che possono essere attaccati

Gli esagoni occupati da unità nemiche devono soddisfare una delle due seguenti condizioni prima di essere attaccati.

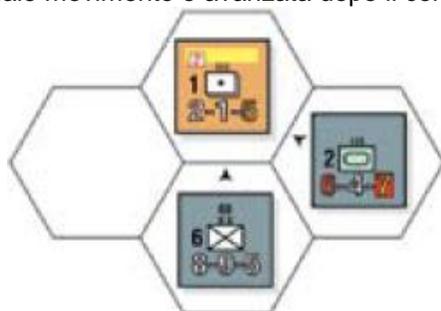
12.51 Condizione uno. Le unità nemiche nell'esagono devono esercitare una ZOC in esagoni adiacenti occupati da unità amiche. Le unità combattenti amiche possono attaccare da qualsiasi esagono nella ZOC del difensore. Le unità combattenti amiche possono attaccare da questi esagoni anche se non sono in grado di avanzare dopo il combattimento.



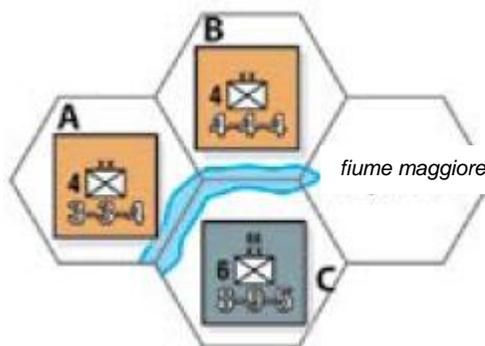
ESEMPIO: Il tempo è Asciutto e l'unità nemica nell'esagono di palude esercita la ZOC in ogni esagono adiacente. Entrambe le unità sovietiche adiacenti all'esagono difendente possono attaccare, ma nessuna può avanzare perché i lati d'esagono B e C non consentono alle unità motorizzate di entrare in esagono di palude (non hanno

strada o ferrovia). Se queste unità sovietiche occupassero gli esagoni A e D, potrebbero avanzare lungo la strada nell'esagono di palude.

12.52 Condizione due. L'esagono occupato dal nemico o il lato d'esagono contiene terreno che consente ad unità combattenti amiche adiacenti di entrare nell'esagono. Anche se nessuna unità nemica nell'esagono esercita la ZOC in esagoni adiacenti che contengono unità amiche, l'esagono può essere attaccato in quanto le unità amiche possono entrarvi con il normale movimento o avanzata dopo il combattimento.



ESEMPIO UNO. Il difensore (un'unità di artiglieria) non esercita la ZOC. Può essere attaccata da fanteria e carri in quanto possono muovere nell'esagono difendente.

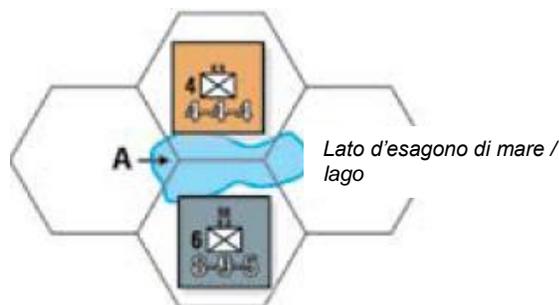


ESEMPIO DUE. Gli esagoni A e B sono esagoni difendenti potenziali. L'esagono C contiene un'unità amica. Tutte e tre le unità esercitano la ZOC ma non possono estenderla attraverso alcun lato d'esagono di fiume maggiore. Dal momento che le ZOC nemiche non si estendono in C, l'unità in C può attaccare qualsiasi unità difendente senza dover attaccare entrambe (o le può attaccare entrambe se lo desidera). Il movimento attraverso lati d'esagono di fiume maggiore è consentito, quindi la condizione di movimento viene soddisfatta anche se quella di esercizio della ZOC non lo è.

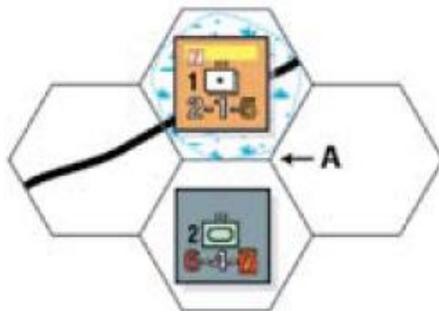
12.6 Esagoni non attaccabili

12.61 Non si possono dichiarare attacchi contro esagoni occupati dal nemico che:

- a. non esercitano una ZOC nemica in un esagono adiacente con unità combattenti amiche, e;
- b. non sono accessibili ad unità combattenti amiche.



ESEMPIO UNO: il tempo è Asciutto ed entrambe le unità sono in grado di estendere la ZOC. Ma nessuna può farlo attraverso il lato d'esagono A (è di lago); il movimento attraverso tale lato d'esagono è proibito. Non è esercitata alcuna ZOC nemica nell'esagono contenente l'unità amica; nessuna unità amica può entrare nell'esagono nemico attraverso il lato d'esagono A. Quindi non si può dichiarare alcun attacco.

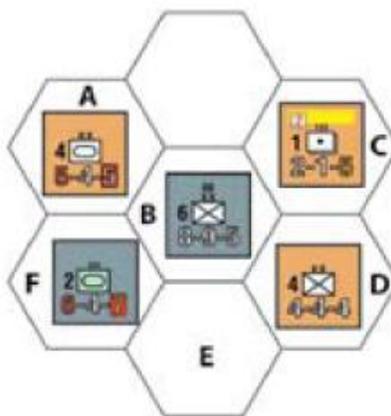


ESEMPIO DUE. L'esagono occupato dal nemico contiene palude, ed il tempo è Asciutto. L'unità motorizzata amica non può entrare dal lato d'esagono A in quanto non è attraversato da strada o ferrovia. L'unità nemica ha una barra indicante no ZOC, quindi non esercita la ZOC nell'esagono contenente l'unità amica. Ancora, nessuna ZOC e movimento proibito per l'unità amica significano nessun Attacco Dichiarato. Se l'unità amica fosse non motorizzata, si potrebbe dichiarare l'attacco dal momento che essa potrebbe entrare nell'esagono di palude.

12.7 Esagoni che devono essere attaccati

Quando qualsiasi unità amica attacca, tutte le unità combattenti nemiche che esercitano la ZOC nell'esagono contenente l'unità attaccante devono essere attaccate o dall'unità amica attaccante in questione, o da un'altra unità amica attaccante che possa farlo. Se un gruppo di unità amiche è adiacente a più unità nemiche che esercitano la ZOC nell'esagono contenente il gruppo amico, fintanto che si rispetta il rapporto di forze minimo, le unità amiche sono libere di attaccare qualsiasi o tutte le unità adiacenti nemiche.

In questo esempio, il tempo è Fango e tutti gli esagoni sono di terreno aperto. Le unità nemiche (sovietiche) occupano gli esagoni A; C e D. Le unità amiche (Asse) occupano gli esagoni B ed F.



Situazione. Il giocatore dell'Asse desidera attaccare l'unità corazzata sovietica con le sue unità negli esagoni B ed F. Dato il posizionamento delle unità, quella di fanteria in B non può attaccare quella corazzata in A.

- L'unità corazzata sovietica non esercita la ZOC in B (nei turni di Fango, le unità motorizzate esercitano la ZOC solamente in esagoni adiacenti attraverso lati d'esagono attraversati da strada o ferrovia), ma l'unità di fanteria in B può entrare nell'esagono di terreno aperto in A. La fanteria rispetta uno dei prerequisiti per l'attacco, ma:
- Dal momento che l'unità di fanteria in B è nella ZOC dell'unità di fanteria sovietica in D, deve attaccare quell'esagono (un'unità attaccante deve attaccare ogni esagono occupato dal nemico che esercita la ZOC nel suo esagono): Se un'altra unità combattente dell'Asse con forza sufficiente occupasse l'esagono E, po-

trebbe attaccare l'unità sovietica in D, consentendo all'unità di fanteria in B di attaccare l'unità corazzata sovietica.

- L'unità sovietica in C non ha effetto in quanto non può esercitare una ZOC nell'esagono B. Può essere ignorata o attaccata, ma se viene attaccata, l'unità sovietica in D deve anch'essa essere attaccata (esercita la ZOC in B).

12.8 Attacchi di più esagoni

Due o più esagoni difendenti possono essere oggetto di un singolo attacco dichiarato se:

- Si soddisfano i requisiti indicati in 12.5, 12.6 e 12.7, e:
- Tutte le unità attaccanti sono adiacenti a tutte le unità difendenti, e:
- Tutte le unità di artiglieria attaccanti sono entro il raggio di uno o più esagoni difendenti.

Con riferimento all'illustrazione di cui sopra, l'unità amica in B potrebbe essere designata per attaccare le unità nemiche in A, C e D in quanto è adiacente a tutte e tre (e soddisfa gli altri requisiti per l'attacco). L'unità amica in F non potrebbe partecipare all'attacco in quanto è adiacente ad una sola delle tre unità nemiche (quella corazzata in A).

13.0 Interdizione Aerea dell'Asse

13.1 Procedura

13.11 Solo le unità aeree dell'Asse possono svolgere l'Interdizione. Le unità aeree sovietiche non hanno un valore di interdizione.

13.12 Il giocatore dell'Asse svolge le missioni di interdizione nel corso della Fase di Interdizione Aerea dell'Asse.

13.13 Qualsiasi esagono entro il raggio [17.22] può essere scelta per la missione di Interdizione. Questo è l'esagono della missione.

13.14 Le unità dell'Asse in missione che rimangono dopo il combattimento aereo [17.0] pongono un segnalino di interdizione nell'esagono di missione. Il segnalino indica un livello di Interdizione di 1 o 2. Determinatelo sommando i valori di interdizione delle unità aeree dell'Asse in missione che sono rimaste nell'esagono. Se il totale è 1, il livello di Interdizione è 1, se il totale è 2 o più, tale livello diviene 2.

13.15 L'Interdizione influenza l'esagono di missione ed i sei adiacenti, questa è detta Zona di Interdizione. Sebbene più Zone di Interdizione possano sovrapporsi, il livello massimo di Interdizione in un qualsiasi esagono è 2.

13.16 Rimuovete tutti i segnalini di Interdizione nell'Interfase del turno di gioco.

13.2 Effetti della Zona di Interdizione

13.21 Qualsiasi unità che effettua il Movimento Ferroviario (inclusi i treni corazzati e l'artiglieria ferroviaria) attraverso esagoni in interdizione spendono 12 MP ferroviari per esagono invece del normale 1 MP. Le zone a livello 2 o che si sovrappongono non causano effetti aggiuntivi.

13.22 Le Flottiglie pagano 4 MP di flottiglia per entrare in qualsiasi esagono in interdizione invece del normale 1 MP. Le zone a livello 2 o che si sovrappongono non causano effetti aggiuntivi.

13.23 Le unità non possono effettuare il movimento strategico attraverso un esagono in interdizione, né possono iniziare il movimento strategico in un tale esagono. I treni corazzati e l'artiglieria ferroviaria può iniziare il movimento ferroviario in una Zona di Interdizione.

13.24 Tutte le unità HQ sovietiche entro una Zona di Interdizione diminuiscono il loro valore di comando di un ammontare pari alla somma di tutti i Livelli di Interdizione che influenzano il loro esagono (massimo 2), sino ad un minimo di zero. Ogni riduzione del Valore di Comando può ridurre o annullare le seguenti capacità degli HQ sovietici:

- attivare unità non motorizzate nel corso della Fase di Movimento Motorizzato [eccetto le unità della Guardia, 22.41];
- rendere possibile ad unità motorizzate sovietiche il Movimento di Reazione [14.11c];
- dare Ordini di Ritirata;
- consentire a più unità di artiglieria raggruppate con un HQ di contribuire con la loro forza di supporto ad un dato combattimento. Ogni livello di Interdizione Aerea diminuisce di 1 il numero di unità di artiglieria raggruppate che possono dare supporto di artiglieria. Il giocatore dell'Asse determina quale unità di artiglieria sovietica è in interdizione e non può usare la sua forza di supporto.

Nota. Un'unità di artiglieria rifornita ed entro il raggio può sempre dare supporto ad un combattimento, anche se tutta l'artiglieria sovietica raggruppata è in interdizione.

13.25 Le missioni di Trasporto Aereo non possono iniziare o terminare in un esagono in Zona di Interdizione.

13.26 Le normali vie di movimento e rifornimento non sono influenzate dall'Interdizione Aerea.

14.0 Reazione del Difensore

Dopo la Dichiarazione dell'Attacco (ed Interdizione se l'Asse è l'attaccante), il difensore ha la possibilità di effettuare il Movimento di Reazione. Entrambi i giocatori possono svolgere il Movimento di Reazione nelle rispettive Fasi di Movimento di Reazione.

14.1 Movimento di Reazione

Il Movimento di Reazione consente al difensore una reazione locale al combattimento. Pertanto, se il giocatore che muove non effettua alcun Attacco Dichiarato entro la fine della sua fase di Movimento (Movimento Motorizzato per il sovietico), non è possibile alcun Movimento di Reazione.

14.11 Nel corso della propria fase di Movimento di Reazione, il difensore può muovere le sue unità motorizzate che siano entro 3 esagoni da un esagono difendente, sino alla metà della loro MA. Un'unità motorizzata può eseguire tale movimento se:

- a. non inizia il movimento in ZOC nemica o in un esagono difendente; e
- b. non ha un segnalino di Sfondamento o di Fuori Rifornimento, e;
- c. per le unità motorizzate sovietiche:
 1. è entro il Raggio di Comando [22.11] da un HQ che un punto comando disponibile e non è in interdizione;
 2. non è entro il Raggio di Comando [22.11] da un HQ non-OP. In questo caso un HQ non-OP ha precedenza su un HQ Operativo.

Eccezione: le unità motorizzate NKVD *non* possono fare il Movimento di Reazione.

14.12 Il Movimento di Reazione può non avvenire nel combattimento che lo ha causato, né verso alcun combattimento.

14.13 Un'unità che reagisce può muovere adiacente a qualsiasi unità nemica solo se:

- a. ha MP sufficienti (o può fare il movimento di un esagono)
- b. un'unità amica già occupa quell'esagono adiacente. Se l'unità che reagisce entra in un esagono occupato da unità amiche in ZOC nemica, non paga il costo in MP per entrare in ZOC nemica, ma si ferma per il resto di quella fase.

Eccezione: nei casi di Attacchi Dichiarati dal nemico, un'unità che reagisce e che esercita la ZOC può solo reagire nell'esagono difendente con un segnalino di Attacco Dichiarato (il reagire in un altro esagono adiacente potrebbe obbligare le unità attaccanti a fare ulteriori attacchi che diminuirebbe l'originario rapporto di forze).

14.2 Supporto di Artiglieria

14.21 Il difensore può impiegare l'artiglieria negli Attacchi Dichiarati. Ogni unità di artiglieria somma la sua forza di supporto alla forza difensiva dell'esagono(i) attaccato(i) per un Attacco Dichiarato nel corso del calcolo del rapporto finale di forze nel combattimento. Una volta impiegata, un'unità di artiglieria difendente non può trasferire la sua forza di supporto ad alcun altro attacco.

Eccezione. Le flottiglie sovietiche che difendono da sole non possono ricevere il supporto di artiglieria [23.34b].

14.22 Per determinare quali unità di artiglieria difendenti possono dare supporto, vedere le tabelle.

14.3 Ordini di ritirata

14.31 Il difensore può dare ordini di Non Ritirata o Ulteriore Ritirata per esagoni difendenti che sino oggetto di Attacco Dichiarato. Un ordine posto in qualsiasi esagono di un combattimento multiesagono vale per tutti gli esagoni.

14.32 Ponete il segnalino degli Ordini scelti a faccia in giù nell'esagono difendente. Rivelate quel segnalino nel corso della fase di combattimento.

14.33 Non vi sono limitazioni al numero di esagoni difendenti dell'Asse che possono ricevere Ordini di Ritirata.

14.34 Gli esagoni difendenti sovietici impongono HQ sovietici per gli Ordini. L'esagono difendente sovietico:

- a. deve essere entro il raggio di comando di un HQ sovietico Operativo. Questo HQ deve avere un punto comando disponibile e non in interdizione per dare l'Ordine, e;
- b. non può essere entro il raggio di comando di un HQ sovietico non-OP. Gli HQ non-OP non possono dare Ordini. In questo caso un HQ non-OP ha precedenza su un HQ Operativo [22.22].

14.35 A meno che non sia annullato da un HQ non-OP [22.25e], un'unità NKVD in cittadina, città o città maggiore dà automaticamente ordini di Non Ritirata [16.41 eccezione 1] in quegli esagoni senza avere un Ordine di ritirata da parte di un HQ sovietico [22.42]. Non ponete segnalini di Ordini su questi esagoni.

15.0 La Fase di Combattimento

Il giocatore attaccante svolge i suoi Attacchi Dichiarati nel corso della propria fase di combattimento in qualsiasi ordine desideri.

15.1 Supporto Aereo Ravvicinato (CAS)

15.11 Le unità aeree di entrambi i giocatori possono svolgere missioni di Supporto Aereo Ravvicinato (CAS), nel corso della fase di combattimento. Vedere 17.1 – 17.3 per le missioni aeree e la sequenza del combattimento aereo.

15.12 Qualsiasi esagono entro il raggio [17.22] contro cui si ha un Attacco Dichiarato può essere scelto per una missione CAS. Questo è l'esagono di missione. E' consentita una sola missione per esagono in ogni fase di combattimento.

15.13 Le unità aeree rimanenti nell'esagono di missione dopo il combattimento aereo ed il fuoco AA influenzano quel combattimento con il proprio valore CAS. Se tutte le unità rimanenti appartengono ad una sola parte (attaccante o difensore) il totale dei valori CAS di queste unità è il DRM CAS per il tiro di dado per il combattimento [15.65]. Se rimangono sia unità attaccanti che difendenti in missione, calcolate i punti CAS netti per determinare tale DRM.

15.2 Organizzazione di ogni combattimento

L'ordine di risoluzione degli Attacchi Dichiarati è lasciato interamente all'attaccante. Nello scegliere ogni attacco, l'attaccante prende la decisione finale sulle unità amiche non di artiglieria che vi partecipano.

15.21 Le unità che partecipano:

- a. sono unità combattenti amiche non di artiglieria adiacenti all'esagono difendente
- b. ogni unità attaccante deve essere nella ZOC delle unità nemiche nell'esagono difendente, oppure:
- c. ogni unità attaccante deve essere in grado di muovere nell'esagono difendente.

Nota. Con l'eccezione delle unità sovietiche Obbligatorie finali, le unità scelte per attaccare in qualsiasi Attacco Dichiarato non devono necessariamente essere le unità designate nella Fase di Dichiarazione del Combattimento. Comunque, gli Attacchi Dichiarati non possono essere risolti ad un rapporto inferiore ad 1-4 se vi sono unità combattenti adiacenti disponibili che possono aumentare tale rapporto ad almeno 1-4. Tali unità *devono* essere impiegate.

15.22 Un esagono difendente occupato dal nemico può essere attaccato da tante unità combattenti amiche non di artiglieria quante se ne possono portare nei sei esagoni adiacenti.

15.23 Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento.

Nota: lo Sfondamento non è un attacco.

15.24 Sommate le forza di difesa di tutte le unità nell'esagono difendente in un singolo totale. Il difensore non può escludere un'unità in un esagono sotto attacco.

15.25 La forza di attacco o difesa non può essere divisa tra combattimenti diversi né prestata ad altra unità.

15.26 Attacchi in/da più esagoni. Un attacco può coinvolgere un qualsiasi numero di unità attaccanti o difendenti e può essere dichiarato contro più di un esagono difendente. Per risolvere un attacco come singolo combattimento, si devono soddisfare le condizioni indicate in 15.21 e tutte le unità attaccanti devono essere adiacenti a tutte le unità difendenti.

15.3 Determinazione del Rifornimento di Attacco

15.31 Nel momento in cui si risolve un attacco, l'attaccante dichiara se l'attacco sarà con Rifornimento di Attacco, e designa la MSU o Deposito di Rifornimento che contiene l'ASP da spendere. Si deve spendere almeno 1 ASP per porre un attacco in Rifornimento di Attacco. Tutte le unità attaccanti (artiglieria inclusa) deve essere in grado di tracciare una LOC di 7 (o 5) esagoni ad un ASP designato. Altrimenti non si spende alcun ASP ma l'attacco non è con Rifornimento di Attacco. Si può designare più di un ASP per assicurare che l'attacco abbia Rifornimento di Attacco, ma nessun ASP può dare rifornimento a più di un attacco.

Nota importante. Le unità con segnalino Fuori Rifornimento non subiscono alcun effetto per la mancanza di rifornimento mentre partecipano ad un attacco con Rifornimento di Attacco [15.32]. Non rimuovete i segnalini di

Fuori Rifornimento. L'ASP speso consente a queste unità di funzionare normalmente nel corso dell'attacco (solamente). Dopo che l'attacco si è concluso, le unità con segnalino di Fuori Rifornimento subiscono ancora tutte le penalità della mancanza di rifornimento.

15.32 Se non è dato alcun Rifornimento di Attacco ad un Attacco Dichiarato:

- a. l'attaccante applica un DRM +2 al tiro di dado;
- b. le divisioni panzer e motorizzate con segnalino Fuori Rifornimento non possono ricevere il Bonus di Integrità della divisione panzer;
- c. l'attaccante non può assegnare il supporto di artiglieria all'attacco;
- d. la forza attaccante rimuove una perdita di livello aggiuntiva se il risultato finale del combattimento contiene un asterisco [*].

15.33 Il numero di combattimenti designati per ricevere Rifornimento di Attacco non può eccedere il numero di ASP disponibili entro il raggio.

15.4 Supporto di Artiglieria attaccante

L'attaccante assegna il supporto di artiglieria ad ogni Attacco Dichiarato con Rifornimento di Attacco quando si risolve. La forza di supporto dell'artiglieria non può eccedere la forza totale di attacco di qualsiasi attacco. L'assegnazione avviene prima di dimezzare per il terreno o per il tempo. La forza di supporto in eccesso viene ignorata.

15.5 Determinazione del Rapporto di Forze iniziale

15.51 L'attaccante somma la forza totale di attacco e supporto di tutte le sue unità combattenti coinvolte nell'attacco. Il terreno ed il tempo possono ridurre la forza di attacco e supporto. La forza di supporto dell'artiglieria non può eccedere la forza totale di attacco, i fattori in eccesso sono ignorati.

Nota. Il dimezzamento è cumulativo, ma un gruppo di unità coinvolte in un singolo combattimento non possono essere ridotte a meno di 1 punto forza. Ignorate le frazioni.

15.52 Terreno

- a. **Palude.** La Palude non dà alcun DRM ad un'unità che difende in essa ma la forza di combattimento delle unità attaccanti da un esagono di Palude è dimezzata. La forza di supporto dell'artiglieria non viene dimezzata quando spara da esagoni di Palude, ma viene dimezzata quando spara in Palude.
- b. **Fiumi maggiori.** Le unità che attaccano attraverso lati d'esagono di fiume maggiore dimezzano la forza di attacco, indipendentemente se vi siano altre unità amiche nello stesso combattimento che non attacchino attraverso un lato d'esagono di fiume maggiore.
Eccezione 1. Il dimezzamento non vale quando i fiumi maggiori sono gelati.
Eccezione 2. La forza di supporto dell'artiglieria non viene dimezzata quando spara attraverso lati d'esagono di fiume maggiore.
- c. **Città e Città Maggiori.** Le unità corazzate dimezzano quando attaccano in città o città maggiore, e subiscono DRM avversi (vedere la Tabella del Terreno).

15.53 Effetti del Tempo

- a. **Fango.** La forza di supporto dell'artiglieria attaccante e difendente è dimezzata (ignorare le frazioni) con Fango. Sommate tutte le unità che dimezzano (incluse le frazioni). Se il totale contiene una frazione, ignoratela.
- b. **Fango Persistente.** La forza di supporto dell'artiglieria attaccante e difendente è dimezzata (ignorare le frazioni) quando spara in esagoni difendenti influenzati dal Fango Persistente [5.14].
- c. **Temporali.** Le Flottiglie non possono attaccare [23.34a].

15.54 Il difensore somma la forza di difesa di tutte le unità oggetto di un attacco. Le unità di artiglieria in un esagono difendente che non danno forza di supporto contribuiscono invece con la forza di difesa. Tutte le unità difendenti sconosciute sono girate dalla parte conosciuta. Qualsiasi unità di forza difesa zero viene rimossa immediatamente e non fa parte della forza difensiva.

Nota. Se tutte le unità difendenti in un combattimento dichiarato hanno forza di difesa zero, rimuovete il segnalino di Attacco Dichiarato e le unità di forza di difesa zero (l'attacco viene annullato e qualsiasi ASP assegnato all'attacco non viene speso). Spostate le unità attaccanti designate nell'esagono difendente ora vuoto, sino ai limiti del raggruppamento. Queste unità non possono muovere e non possono essere rassegnate ad altri Attacchi Dichiarati.

15.55 Supporto di artiglieria in difesa

- a. Il difensore somma la forza di supporto dell'artiglieria impiegata nel corso della Fase di Reazione alla forza difensiva.

Nota. Il difensore controlla ora per l'artiglieria di supporto che non si trova nell'esagono difendente. Se una di queste unità è ora in ZOC nemica, non può più contribuire con la sua forza di supporto (né potete assegnare altre unità di artiglieria "disponibili" per rimpiazzarle).

- b. La forza di supporto dell'artiglieria difendente non può eccedere la forza difensiva totale. L'assegnazione avviene prima di dimezzare per il terreno o per il tempo. La forza di supporto eccedente è ignorata.

15.56 Spesa dei Punti Rifornimento. L'attaccante spende qualsiasi ASP designato per fare Rifornimento di Attacco per l'attacco. Se viene usato un ASP da un Deposito di Rifornimenti, giratelo dalla parte MSU da 1 punto. Se entrambi gli ASP provengono da un Deposito o uno proviene da una MSU, rimuovete la pedina dalla mappa per riutilizzarla in turni seguenti.

15.57 Determinazione del rapporto di forze. Dividete la forza totale di attacco per la forza totale di difesa arrivando ad un rapporto di forze, che viene arrotondato per difetto a favore del difensore (ad esempio 29-10 è un 2-1) al rapporto di forze più vicino nella Tabella del Combattimento. Se il rapporto finale di un attacco è inferiore ad 1-4, le unità attaccanti sono automaticamente eliminate (risultato "e") e la forza difendente non subisce alcuna perdita. Se il rapporto finale è superiore a 10-1 l'attacco viene risolto nella colonna 10-1. L'attaccante non può ridurre volontariamente il rapporto di forze.

15.58 Ordini di Ritirata per l'attaccante. Se lo desidera, l'attaccante dà ora Ordine di Non Ritirata o Ulteriore Ritirata per l'Attacco Dichiarato. [Il sovietico può avere limitazioni quando dà Ordini per la mancanza di HQ Operativo, entro il raggio, mancanza di punti comando disponibili, o la presenza di un HQ non-OP]. Ponete il segnalino appropriato di ritirata a faccia in su in qualsiasi esagono attaccante.

15.59 Qualsiasi Ordine di Ritirata nell'esagono difendente viene ora girato dalla parte opzione di ritirata.

15.6 Determinazione del DRM finale

Usando le categorie esposte in questo paragrafo, l'attaccante calcola il DRM finale sottraendo il proprio dai DRM del nemico.

15.61 Effetti del Terreno sui DRM. Solo le unità difendenti beneficiano del terreno.

- a. Le unità difendenti beneficiano del DRM maggiore per il terreno nell'esagono che occupano.
- b. Se vi è un terreno sul lato dell'esagono difendente che potrebbe dare un DRM al difensore, per riceverlo tutte le unità difendenti devono essere dietro il terreno sul lato d'esagono, e tutte le unità attaccanti devono attaccare attraverso di esso.
- c. Che l'esagono difendente contenga terreno nel lato d'esagono o nell'esagono, l'effetto è cumulativo (ad esempio una collina dietro ad un fiume).
- d. Quando due o più esagoni difendenti sono attaccati in un singolo combattimento, applicate a tutto il combattimento il singolo DRM più elevato del terreno nell'esagono di qualsiasi difensore. L'applicazione del DRM sul lato d'esagono dipende da quanto esposto in "b".
- e. Fate riferimento alla Tabella del Terreno.

15.62 DRM del difensore per No Ritirata. Quando è in essere, il DRM è +1 [22.12c e 22.42].

15.63 DRM dei Genieri per l'attaccante. Quando viene dichiarato, applicate un DRM -1. Questo vale quando la forza attaccante include un'unità di tipo geniere (due o più genieri non hanno effetti aggiuntivi) e l'esagono difendente contiene città, città maggiore, linea fortificata, Caposaldo o fiume (non fiume maggiore).

15.64 DRM per artiglieria super-pesante (S-H) dell'Asse. Ogni unità con Rifornimento di Attacco dà un DRM -1 se la forza difendente riceve DRM per città, città maggiore, linea fortificata o Caposaldo. Il DRM per S-H (o il DRM per S-H e genieri) non può eccedere il DRM sovietico che si riceve per il terreno di cui sopra.

Nota. Le unità di artiglieria S-H dell'Asse possono anche avere forza di supporto che si somma alla forza di attacco dell'Asse.

15.65 DRM per il Supporto Aereo Ravvicinato (CAS) Se vi è una missione CAS nell'esagono, i punti CAS netti [15.13 e 17.33] sono ora traslati in DRM. Ogni punto CAS attaccante ha un DRM -1, ogni punto CAS difendente dà un DRM +1.

15.66 DRM per il Rifornimento

- a. Se una o più unità difendente ha un segnalino di Fuori Rifornimento, applicate un DRM -1.
- b. Se una o più unità attaccante non ha Rifornimento di Attacco, applicate un DRM +2.

15.67 Bonus per Armi Combinate (CAB)

- a. L'attaccante ottiene un DRM -1 se rispetta due requisiti: primo, la forza attaccante deve contenere almeno un'unità di tipo corazzato (fattore di attacco in rosso) ed almeno una di ricognizione, fanteria motorizzata, motociclisti o genieri. Secondo, la forza difendente non può contenere unità corazzate, anticarro o antiaeree.
- b. Il CAB non si applica quando tutte le unità difendente sono dietro lati d'esagono di fiume, fiume maggiore o in esagoni di palude, fortificazioni non distrutte, città, città maggiori, montagna o alpini.
- c. Il CAB non vale con tempo Fango, Neve o Artico.

15.68 Bonus per Integrità delle Divisioni Panzer

- a. Quando sufficienti unità componenti una Divisione Panzer tedesca o una Divisione Motorizzata tedesca attaccano lo stesso difensore, il giocatore dell'Asse applica un DRM -1 a quel combattimento per ogni tale divisione. Il bonus si applica anche se le unità componenti attaccano da esagoni diversi o se qualsiasi di esse sono a forza ridotta.
- b. Le Divisioni Motorizzate non ricevono automaticamente questo bonus. Ogni divisione motorizzata che rispetta la condizione in un dato attacco necessita di una divisione Panzer che rispetta la condizione per ricevere questo bonus.
- c. Le seguenti condizioni consentono ad una divisione di avere il bonus:
 1. Nessuna delle unità componenti necessarie possono avere un segnalino Fuori Rifornimento (a meno che la divisione non partecipi ad un attacco con Rifornimento di Attacco).
 2. Una Divisione Panzer deve avere presente parti di tre componenti: il suo reggimento panzer più uno dei suoi reggimenti di fanteria motorizzata più o il secondo reggimento di fanteria motorizzata o l'unità da ricognizione.
 3. la Divisione Motorizzata deve avere tutte e tre le sue unità presenti (due reggimenti di fanteria motorizzata e l'unità da ricognizione).

Eccezione: qualsiasi divisione motorizzata SS deve avere solo tre delle sue quattro componenti. La brigata SS LAH ha questo bonus se sono presenti le sue due unità componenti.

15.7 DRM Netti

Sottraete i DRM dell'attaccante da quelli del difensore: ogni DRM +1 annulla un DRM -1. Il totale rimanente, positivo o negativo, è il DRM finale, che non può mai essere più di +3 o inferiore a -3.

15.8 Risoluzione del combattimento

15.81 Procedura

- a. Fate ancora riferimento alla Tabella del Combattimento, trovate la colonna del rapporto di forze da usare nel combattimento.
- b. Tirate il dado.
- c. Trovate il risultato finale nella colonna a sinistra della tabella.
- d. Incrociate il risultato del dado con la colonna del rapporto di forze. Se non vi è alcun DRM da applicare, la casella dei risultati dove la riga del risultato del tiro di dado e la colonna del rapporto di forze si interseca è il Risultato del Combattimento.
- e. Se vi è un DRM finale positivo, spostatevi in basso lungo la colonna di una casella per ogni DRM (ad esempio, +2 significa 2 caselle in basso). Questo diviene il risultato del combattimento.
- f. Se vi è un DRM finale negativo, spostatevi in alto lungo la colonna di una casella per ogni DRM (ad esempio, -3 significa 3 caselle in alto). Questo diviene il risultato del combattimento.
- g. I DRM che rimangono inutilizzati quando raggiungono lo zero o 11 sono persi.
- h. Dopo aver ottenuto il Risultato del Combattimento, rimuovete i segnalini di Attacco Dichiarato e quello numerico dall'esagono difendente prima di implementare il risultato.

16.0 Risultati del combattimento

16.1 La Tabella del Combattimento (CRT)

Ogni casella nella Tabella del Combattimento è divisa in un risultato superiore che vale per l'attaccante ed uno inferiore che vale per il difensore.

16.11 I risultati del combattimento sono:

- a. Nessun risultato (-), non accade nulla.

- b. Perdita di Livello di forza (1, 2, 3, 4). La forza influenzata perde da 1 a 4 livelli di forza, come indicato.
- c. Eliminazione (e). Tutte le unità influenzate sono rimosse dal gioco e poste nella casella unità Eliminate o No Ricostruzione.
- d. Asterisco (*), possibile perdita di livello aggiuntiva.
- e. Ritirata ®, tutte le unità rimanenti si ritirano.

16.12 Le unità di artiglieria difendenti non nell'esagono difendente o quelle attaccanti non adiacenti ad un esagono difendente non subiscono alcun risultato del combattimento.

16.13 Le unità di artiglieria in un esagono difendente sono soggette a tutti i risultati del combattimento, come quelle attaccanti che sono adiacenti all'esagono difendente.

16.2 Perdite di Livelli di forza

16.21 Quando si ha una perdita di forza di combattimento, il possessore rimuove il numero indicato di livelli di forza di combattimento (detti Livelli) dalla forza totale, non da ogni unità della forza.

Nota uno. Gli Ordini di No Ritirata o Ulteriore Ritirata possono aumentare o diminuire le perdite di Livelli richieste [16.41].

Nota due. Le unità con simbolo No Ricostruzione in tutti i casi vanno direttamente nella casella No Ricostruzione nella Tabella di Ricostruzione delle Unità.

16.22 Un'unità combattente possiede sino a 4 livelli di forza. Per entrambe le parti, tutte le unità con una forza difensiva stampata (dalla parte a piena forza) di 8 o più hanno 4 livelli di forza. Tutte le unità con una forza difensiva stampata di 5 o più hanno 3 livelli di forza. Tutte le altre unità con valori da entrambe le parti della pedina hanno 2 livelli di forza. Quelle con valori da un solo lato della pedina hanno un solo livello di forza. Alcune unità hanno un solo livello di forza anche se hanno valori stampati su entrambe le parti, ad esempio gli HQ sovietici, le unità sovietiche UR/MG, alcune unità di Milizia sovietiche non Conosciute, le unità base dell'Asse e le unità di artiglieria super-pesante (S-H) dell'Asse.

16.23 Rimozione delle perdite. Quando viene richiesto dalla Tabella del combattimento, un'unità subisce perdite in livelli di forza. Quando un'unità di 4 livelli subisce la prima perdita, ponete un segnalino di Perdita direttamente sulla pedina. Tale segnalino riduce la forza di attacco e difesa dell'unità di -2. Se tale unità perde un altro livello, rimuovete il segnalino e girate l'unità sul retro (Forza Ridotta). Una terza perdita viene indicata ponendo un segnalino di Perdite sopra la pedina a forza ridotta. Questo diminuisce la sua forza di attacco e difesa di -2. Una quarta perdita rimuove l'unità dalla mappa. Un'unità che perde più livelli di forza di quanti ne abbia rimasti viene rimossa dal gioco.

16.24 Quando un'unità viene rimossa dal gioco per le perdite in combattimento, ponetela nella Casella dei Quadri o delle unità Eliminate, a seconda di come subisce l'eliminazione. Le unità rimosse (eliminate) da un risultato "e", o per impossibilità di ritirata essendo completamente circondate da unità nemiche o terreno intransitabile, sono poste nella casella Eliminate. Le unità di un livello di forza che subiscono una perdita nel corso dello Sfondamento sono poste nella Casella dei Quadri. Tutte le altre unità ridotte oltre il loro ultimo livello di forza sono poste nella Casella dei Quadri.

Eccezione uno. Indipendentemente da come viene perso, un treno corazzato eliminato o unità Zap vengono sempre posti nella Casella dei Quadri.

Eccezione due. Le pedine Reggimentali Sostitutive (RSC) sono messe da parte per il riutilizzo, non vanno nella Tabella di Ricostruzione delle Unità.

Eccezione tre. Le unità che non possono essere ricostruite vanno nella casella No Ricostruzione.

16.25 Perdite e Punti Vittoria (VP). Quando viene perso un livello di unità corazzata o di artiglieria non della Guardia, spostate il relativo segnalino di perdite di una casella a destra nella Tabella delle Perdite dell'Asse o sovietica. Quando il segnalino di perdite raggiunge la casella più a destra di questa tabella, rimettete il segnalino nella casella zero ed aumentate il totale di VP di uno (per le perdite sovietiche) o diminuite il totale di uno (per le perdite dell'Asse).

Nota. Ogni livello di forza di artiglieria sovietica della Guardia vale 1 VP. Viene registrato direttamente nella Tabella dei VP, saltando il passaggio della perdita di livello di forza.

16.3 Risultati con Asterisco (*)

16.31 I risultati con asterisco (*) nella Tabella del Combattimento impongono una perdita aggiuntiva se vale una qualsiasi di queste condizioni:

- a. L'attacco è stato condotto senza Rifornimento di Attacco (indipendentemente dallo stato di rifornimento delle unità attaccanti).

- b. L'attacco viene dichiarato come Attacco Obbligatorio (solo per il sovietico).
- c. L'attacco viene condotto contro una fortificazione non distrutta (tutte le unità attaccanti devono attaccare attraverso lati d'esagono di linea fortificata).

I risultati con asterisco sono cumulativi. Una forza sovietica, non in Rifornimento di Attacco, che svolge un Attacco Obbligatorio contro un difensore in Caposaldo perde 3 livelli in più di quanto indicato se ottiene un asterisco. Una forza dell'Asse che attacca senza Rifornimento di Attacco una fortificazione sovietica perde 2 livelli in più di quanto indicato se ottiene un asterisco.

16.32 Perdite con asterisco in situazioni speciali. I generi e le unità corazzate sono soggetti a perdite di livelli per risultati con asterisco.

- a. **Generi.** Prerequisiti per la perdita:
 1. Uno o più livelli di forza di generi fanno parte dell'attacco dichiarato.
 2. L'attaccante ha dichiarato gli effetti dei generi ed ha ricevuto il DRM -1.
- b. **Risultato con asterisco contro i generi**
 1. Se il risultato è solamente un asterisco, l'unità di generi subisce la perdita.
 2. Se il risultato è un numero ed un asterisco, il genere subisce la prima perdita indicata dal numero. Se rimangono livelli dopo che il genere ha perso quel primo livello, qualsiasi altra unità attaccante può soddisfare queste perdite.

ESEMPIO UNO. Un a forza dell'Asse con Rifornimento di Attacco attacca unità sovietiche in un Caposaldo. La forza attaccante comprende anche un livello di generi, e sono dichiarati gli effetti dei generi. Il risultato del combattimento è solo un asterisco. Non è indicata alcuna perdita numerica, ma l'asterisco impone una perdita dal genere per l'attacco a fortificazione e, dal momento che sono stati richiesti gli effetti dei generi, questi subiscono una perdita.

ESEMPIO DUE. Stessa situazione dell'esempio uno, eccetto che il risultato del combattimento è un 1*. La forza dell'Asse deve perdere due livelli, uno per la perdita numerica ed uno per l'asterisco, essendo stata attaccata una fortificazione non distrutta. Essendo stato dichiarato l'effetto dei generi, la prima perdita deve essere assorbita da questi. I generi assorbono la perdita data dall'asterisco, gli altri livelli di forza dell'Asse possono assorbire la perdita numerica.

ESEMPIO TRE. Stessa situazione dell'esempio uno, ma il risultato è "1" senza asterisco. L'Asse perde un livello, ma non deve essere obbligatoriamente preso dai generi, anche se è stato dichiarato l'effetto dei generi.

ESEMPIO QUATTRO. Stessa situazione dell'esempio uno, ma stavolta l'Asse non dichiara l'effetto dei generi. I generi fanno comunque parte della forza attaccante, ma non danno io DRM -1 contro la fortificazione. L'asterisco impone sempre una perdita per l'Asse a causa della fortificazione, ma i generi non sono obbligati a perdere un livello per assorbirla.

- c. **Attrito delle unità corazzate.** Le unità di tipo corazzato (fattore di attacco in rosso) devono subire la prima perdita dovuta ad un risultato del combattimento con asterisco quando attaccano o difendono se:
 1. La forza attaccante contiene uno o più livelli di carri, e:
 2. la forza difendente ha uno o più livelli di unità carri, anticarro o antiaerea, e:
 3. non si dichiarano gli effetti dei generi (le unità di generi hanno precedenza su tutte le altre nel subire la prima perdita quando si dichiarano gli effetti dei generi), e:
 4. il risultato del combattimento contiene un numero ed un asterisco. La perdita di un livello di carri, in effetti, è importa dall'asterisco per soddisfare la perdita numerica. Un asterisco da solo non causa una perdita di carri.

Nota. Quando l'attaccante perde un livello di carri per attrito delle unità corazzate, il difensore deve assorbire la prima perdita di qualsiasi risultato numerico con un livello di carri, anticarro o antiaereo.

16.4 Ritirate

Quando un risultato del combattimento indica un risultato di Ritirata (R), il possessore sposta immediatamente le unità di due esagoni in qualsiasi direzione, lontano dall'esagono difendente.

16.41 Le unità con segnalini di No Ritirata e Ulteriore Ritirata sono eccezioni alla ritirata di due esagoni.

- a. **No Ritirata.** Le unità con segnalino di No Ritirata (o che sono raggruppate con una unità NKVD) non si ritirano quando subiscono un risultato R. Rimuovete il segnalino (se c'è) ed assegnate una perdita ulteriore al risultato del combattimento.
 1. Se tutte le unità con No Ritirata sono tedesche (incluse SS), non vi sono altre perdite per la ritirata.

2. Tutte le altre combinazioni di unità attaccanti e difendenti con No Ritirata subiscono una perdita aggiuntiva a meno che tutte le unità difendenti occupino un esagono di città, città maggiore, collina, montagna, alpino, bosco, o di fortificazione non distrutta.
- b. Ulteriore Ritirata.** Se il risultato del combattimento indica una R per unità con un segnalino di Ulteriore Ritirata (in attacco o difesa), rimuovete tale segnalino e ritirate ogni unità così segnata di 3 esagoni invece dei normali 2.
1. Il percorso di ritirata è sempre determinato dall'avversario, comunque la ritirata non può avvenire in esagoni che causano la distruzione delle unità, o dove le unità sarebbero soggette a perdite per ritirata attraverso ZOC nemica [16.46], se esiste un altro percorso sicuro di ritirata. Nel caso di più percorsi "sicuri", l'avversario sceglie quale prendere.
 2. Le unità con segnalino di Ulteriore Ritirata non possono ritirarsi attraverso anche un esagono in ZOC nemica non contesa [16.46].
 3. Le unità con segnalino di Ulteriore Ritirata possono subire meno perdite di livello di forza. Se il risultato del combattimento per la forza contiene sia una R che un numero (1R, 2R, ecc.), il numero di livelli persi è ridotto di uno.
 4. Le unità attaccanti con segnalino di Ulteriore Ritirata non possono avanzare dopo il combattimento [16.5], anche se potrebbero farlo in seguito ai risultati del combattimento.

16.42 Impossibilità di ritirata

- a. Alcune unità non possono ritirarsi e sono eliminate se obbligate a farlo: Depositi di Rifornimenti, unità ponte, unità con MA zero, artiglieria ferroviaria e artiglieria super-pesante dalla parte in Batteria. Le unità ponte, le MSU, i Depositi di Rifornimenti e i RSC [214.0] sono messi da parte per il futuro riutilizzo. Le unità combattenti vanno nella casella Eliminate o No Ricostruzione (a seconda del tipo).
- b. Le unità che sono totalmente circondate da qualsiasi combinazione di unità combattenti nemiche e terreno intransitabile non possono ritirarsi e sono eliminate. Ponetele nella casella Eliminate o No Ricostruzione (a seconda del tipo).

Nota. Le variazioni delle condizioni del tempo possono rendere possibile o impossibile la ritirata. Ad esempio: il Fango può bloccare il transito per l'artiglieria super-pesante [16.43], le condizioni di Gelo possono rendere possibile la ritirata attraverso lati d'esagono di fiume maggiore, lago e mare.
- c. Le unità obbligate a ritirarsi fuori bordo mappa [10.55] sono rimosse dal gioco e poste nella casella Eliminate o No Ricostruzione (a seconda del tipo).

16.43 Alcune unità hanno percorsi di ritirata limitati. Le unità che non possono seguire tali percorsi sono eliminate.

- a. Le unità di artiglieria super-pesanti dalla parte mobile possono ritirarsi solamente attraverso lati d'esagono attraversati da autostrade, strade principali (e strade minori con tempo Asciutto e non di Fango Persistente). Se la ritirata non è possibile ponetele nella casella No Ricostruzione.
- b. I treni corazzati o l'artiglieria ferroviaria può ritirarsi solamente lungo la ferrovia. Se la ritirata non è possibile, ponete l'artiglieria ferroviaria nella casella No Ricostruzione, il treno corazzato nella Casella dei Quadri.
- c. Una flottiglia può ritirarsi solamente attraverso lati d'esagono attraversati da canali, fiumi maggiori, lago o mare. Se la ritirata non è possibile, ponetela nella casella Eliminate.
- d. Nessuna unità può ritirarsi attraverso un lato d'esagono di fiume maggiore senza ponte, non gelato, di lago o di mare.

16.44 Ritirate consentite attraverso ZOC nemiche. Le unità non possono terminare una ritirata in un esagono in ZOC nemiche, comunque le unità possono ritirarsi attraverso esagoni occupati da una o più unità combattenti amiche anche se unità nemiche esercitano la ZOC in quell'esagono (l'occupazione dell'esagono da parte di unità amiche annulla la ZOC). Se un'unità termina la sua ritirata in un esagono occupato da unità amiche in ZOC nemica, o se l'esagono ha un segnalino di Attacco Dichiarato, l'unità in ritirata si ritira di un esagono in più. Se anche questo esagono è in ZOC nemica, o se ha un segnalino di Attacco Dichiarato, ponete l'unità nella Casella dei Quadri.

16.45 Ritirate proibite attraverso ZOC nemiche. Le unità non possono mai ritirarsi attraverso due esagoni vuoti consecutivi in ZOC nemica. Qualsiasi unità che sarebbe obbligata a farlo viene posta nella casella Eliminate.

16.46 Ritirate attraverso una ZOC nemica. Un'unità (o gruppo) può ritirarsi attraverso un esagono vuoto in ZOC nemica, a meno che non abbia un segnalino di Ulteriore Ritirata [16.41 eccezione due], ma può essere distrutto nel farlo.

Procedura:

1. Quando si conclude la ritirata, l'unità (o Gruppo) perde automaticamente un livello, e tira un dado per determinare l'esito sui rimanenti livelli di forza (Tabella della Ritirata). Qualsiasi HQ sovietico che si ritira attraverso la ZOC dell'Asse viene immediatamente girata dalla parte non-OP [22.23c].
2. Tirate un dado ed applicate i necessari DRM.
Nota. Vi è una sostanziale penalità in DRM al tiro di dado per la ritirata per le unità di artiglieria. I giocatori possono volontariamente rimuovere le unità di artiglieria e porle nella casella Eliminate prima di ritirarle invece che compromettere le possibilità di fuga dell'intero gruppo se questo contiene anche unità non di artiglieria.
3. Se il tiro di dado modificato è 3 o meno, la ritirata ha avuto successo, e non si hanno altre perdite. Se il tiro di dado modificato è 4 o più, il tentativo di ritirata è fallito. Rimuovete le unità in ritirata e ponetele nella Casella dei Quadri.

16.47 Ritirate e raggruppamento. Un'unità può ritirarsi attraverso un esagono che contiene unità amiche, anche se questo significa (temporaneamente) violare i limiti di raggruppamento. Un'unità non può terminare la sua ritirata violando tali limiti. Se non ha alternative a questo nel secondo esagono di ritirata, muovetela di un altro esagono distante dalla sua originaria posizione. Se ancora viola i limiti al raggruppamento in tale esagono, viene rimossa e posta nella Casella dei Quadri.

16.5 Avanzata Dopo il Combattimento

Quando qualsiasi esagono difendente viene svuotato quale risultato del combattimento, le unità attaccanti possono avanzare in esso (con i limiti del terreno e del raggruppamento). Le avanzate sono utili nel tagliare fuori la ritirata delle unità nemiche il cui combattimento non è stato ancora risolto.

16.51 Un giocatore esercita l'opzione di avanzare immediatamente, prima di risolvere altri combattimenti. Un giocatore non è obbligato ad avanzare le sue unità. Le unità che avanzano non possono attaccare ancora in quella fase.

16.52 Solo le unità attaccanti vittoriose non di artiglieria che hanno partecipato in quel combattimento possono avanzare.

16.53 Le unità che avanzano possono entrare solamente nell'esagono che è stato attaccato. Ignorano le ZOC nemiche per entrarvi.

16.54 Le unità non possono violare i limiti al raggruppamento al termine di un'avanzata dopo il combattimento.

16.55 Nel caso di un combattimento multiesagono, le unità vittoriose possono avanzare da qualsiasi esagono dal quale hanno condotto l'attacco ed in qualsiasi esagono adiacente difendente (rispettando i limiti al raggruppamento e le restrizioni del terreno).

17.0 Unità Aeree

Le unità aeree rappresentano virtualmente tutti gli aerei tattici utilizzati da entrambe le parti. Ogni unità aerea equivale ad un gruppo caccia o bombardieri di 40 – 80 aerei.



17.1 Unità aeree

17.11 Vi sono due tipi di unità aeree nel gioco: Caccia (F sulla pedina) e Bombardieri (B). Le unità aeree non hanno "livelli di forza" come le unità di terra e quindi non possono essere prese come perdite nel combattimento di terra, sebbene siano soggette alle perdite nel combattimento aereo

[17.3] o per il Fuoco AA [17.4].

NOTA. Tutte le unità aeree hanno riportato sulla pedina il tipo di aereo. Questo solitamente ha sola valenza di indicazione storica, ma le unità sono differenziate anche sul raggio dal tipo di aereo [17.22]. I sovietici solitamente impiegavano più di un tipo di aereo nelle proprie formazioni, quindi il tipo indicato è quello prevalente per quell'unità.

Entrambe le parti hanno unità aeree "False" che aiutano ad ingannare l'avversario sul contenuto di una missione aerea [17.21].

17.12 Le unità aeree di entrambe le parti sono tenute nella casella appropriata della Tabella Aerea quando non sono utilizzate. La capacità di ogni casella è illimitata.

17.13 Un giocatore svolge le missioni [17.2] con tante unità aeree che sono nella casella Pronte quante ne desidera ogni turno. Un'unità aerea non è disponibile a volare una missione a meno che non sia nella casella Pronte.

17.2 Missioni aeree

17.21 Le unità aeree possono svolgere una o due missioni aeree, Interdizione [13.0] o CAS [15.1].

- Ogni unità aerea (vera o Falsa) nella casella Pronte può svolgere una sola missione aerea per turno.
- Massimo tre unità aeree per parte (incluse quelle False) possono essere assegnate ad una singola missione CAS o di Interdizione per turno.
- Quando svolge una missione aerea, il possessore pone le sue unità aeree nell'esagono di missione desiderato. Non le muove esagono per esagono sulla mappa.

Nota. Le unità aeree sovietiche non possono svolgere missioni di Interdizione aerea, ma le unità caccia (F) sovietiche possono intercettare le missioni di Interdizione dell'Asse.

17.22 Limitazioni al raggio

- Gli esagoni di missione per le unità aeree dell'Asse dotate di monomotori non possono essere ad una distanza superiore a 25 esagoni da qualsiasi Fonte di Rifornimento, cittadina, città o città maggiore amica in Rifornimento Generale. Tutte le altre unità aeree dell'asse possono svolgere missioni in qualsiasi esagono.
- Le unità aeree monomotori sono dei seguenti tipi: Bf109E, Bf109F, Ju87, B534, Cr42, IAR-80, e PZL.
- Nessuna unità aerea sovietica di alcun tipo, eccetto i TB-3 ed i DB [bombardieri a lungo raggio] può essere posta in esagoni di missione a più di 25 esagoni da qualsiasi Fonte di Rifornimento, cittadina, città o città maggiore amica in Rifornimento Generale.
- Un esagono usato per calcolare il raggio aereo non può essere posto in Rifornimento Generale spendendo un ASP.

17.23 Le unità aeree che svolgono missioni di Interdizione possono essere poste dovunque entro il raggio. I caccia che contrastano una tale missione devono anch'essi rispettare il proprio raggio. Il giocatore dell'Asse deve prima indicare tutte le missioni di Interdizione e poi il sovietico invia i propri caccia a contrastarle.

17.24 Le unità aeree che svolgono missioni CAS ed I caccia che le contrastano sono posti in esagoni di missioni che non eccedono il loro raggio. L'esagono della missione CAS può essere solamente uno che contiene un segnalino di Attacco Dichiarato. L'attaccante assegna prima le sue missioni CAS, poi il difensore assegna le proprie missioni CAS.

Nota. Le missioni CAS difendenti possono essere poste in esagoni di missione che non contengono unità attaccanti in missione CAS.

17.25 Ponete le unità aeree a faccia in giù nel loro esagono di missione. La loro identità e forza rimane sconosciuta al nemico sino a quando non si ha il combattimento aereo [17.31a].

17.26 Quando le unità completano le loro missioni nel turno, ponetele nella casella Volato. Il combattimento aereo [17.3] o il Fuoco AA [17.4] possono causare il loro spostamento nella casella Danneggiate o Distrutte.

17.3 Combattimento aereo

Quando unità aeree muovono in un esagono che contiene unità aeree nemiche, si può avere il combattimento aereo tra queste unità se uno o entrambi i giocatori hanno unità aeree che sparano. Se non ve ne sono, non vi è combattimento aereo.

17.31 Determinazione delle unità aeree sparanti

- Girate tutte le unità aeree nell'esagono, di entrambe le parti, sul fronte. Rimuovete le unità False.
- Separate le unità sparanti o in missione. In tutte le missioni di Interdizione, l'Asse dichiara per primo. In quelle CAS, il primo giocatore a dichiarare è colui il quale ha dichiarato l'attacco di terra.
 - Unità in missione.** Tutte le unità aeree con simbolo tipo unità "B" sono unità in missione. Qualsiasi unità aerea designata come unità in missione non può sparare nel corso del combattimento aereo. I loro valori sono usati solamente per difendere nel combattimento aereo.
 - Unità caccia a doppio utilizzo.** Alcune unità di tipo caccia (F) di entrambe le parti hanno valori CAS oltre ad un valore di combattimento aereo (ACR). In qualsiasi combattimento dove si rivelano caccia a doppio utilizzo, il possessore dichiara immediatamente se questi caccia sono unità in missione o sparanti. La dichiarazione è irreversibile. Inoltre, gran parte delle unità caccia dell'Asse han-

no un valore di Interdizione che le rende unità di Interdizione a doppio utilizzo. In qualsiasi missione di Interdizione dove sono presenti caccia dell'Asse, il giocatore decide se ogni tale unità è in missione o sparante.

- 3. Unità sparanti.** Tutte le unità di tipo caccia (F) non designate come unità in missione sono unità sparanti. Se entrambi i giocatori hanno unità aeree nell'esagono di missione e sono presenti una o più unità sparanti, risolvete l'Interdizione Aerea per determinare se si ha il combattimento aereo.

17.32 Iniziativa aerea

- L'Iniziativa Aerea determina l'ordine del piazzamento delle unità sparanti nel combattimento aereo. Prima del combattimento aereo i giocatori determinano quale parte ha l'Iniziativa Aerea. In tutti i casi il giocatore con l'unità sparante, o il primo a condurre una missione (se entrambi hanno unità sparanti) lo determina sulla Tabella dell'Iniziativa Aerea. Se un giocatore non ha unità sparanti, non può avere Iniziativa Aerea, ma i giocatori la risolvono comunque nella Tabella dell'Iniziativa Aerea per determinare altre condizioni del combattimento aereo.
- Determinazione dell'Iniziativa Aerea:
 - Tirate un dado e fate riferimento alla Tabella dell'Iniziativa Aerea.
 - Se il risultato indica nessun combattimento aereo, i giocatori ripongono tutte le unità sparanti nella casella Volato. Le unità in missione svolgono la propria missione.
 - Se il risultato indica che una parte l'Iniziativa Aerea, svolgete la procedura del combattimento aereo.

17.33 Svolgimento del combattimento aereo

Si ha combattimento aereo quando un'unità aerea spara contro un'altra unità aerea (unità in missione o un'altra unità che spara).

- Il giocatore che ha l'Iniziativa Aerea sceglie ora contro quali unità aeree nemiche le sue unità combatteranno. Ogni unità nemica sparante viene ingaggiata da un'unità sparante amica prima che qualsiasi unità in missione venga attaccata. Se un giocatore ha più unità sparanti dell'altro, le unità sparanti eccedenti possono sommarsi contro qualsiasi unità aerea nemica. Le unità sparanti attaccate da più di un'unità nemica possono sparare solo contro il primo attaccante.
- Ogni giocatore tira un dado per ogni unità sparante, consultando la Tabella del Combattimento Aereo per i risultati. Tutto il fuoco è considerato essere simultaneo, quindi tutte le unità sparano prima di implementare i risultati.
- Per sparare, sottraete il ACR dell'unità bersaglio da quello dello sparante. Tirate poi un dado e consultate la Tabella del Combattimento Aereo sulla colonna pari alla differenza.
ESEMPIO. Un Bf-109F (ACR di 4) che spara ad un MIG-3 (ACR di 2) spara sulla colonna +2 della Tabella del Combattimento Aereo. Il MIG-3 risponde sulla colonna -2.
- Risultati del combattimento aereo. Fate riferimento alla Tabella del Combattimento Aereo ed implementate il risultato. Le unità aeree influenzate dai risultati del combattimento aereo tornano nelle rispettive Tabelle dello Stato Aereo.
A: le unità che tornano alla base (A) vanno nella casella Volato.
D: le unità danneggiate vanno nella casella Danneggiate.
X: le unità eliminate vanno nella casella Distrutte.
- Vantaggio tattico locale.** Se il risultato dell'Iniziativa Aerea assegna ad un giocatore il Vantaggio Tattico Locale, e se quel giocatore ha qualsiasi unità sparante non ingaggiata dopo il round iniziale di combattimento, sceglie un nuovo bersaglio (senza restrizioni) per ognuna di esse. Per essere non ingaggiata, un'unità sparante ha obbligato il suo avversario aereo del round aereo iniziale a tornare nella Tabella Aerea. Indipendentemente dal tipo di unità, i bersagli del fuoco per Vantaggio tattico Locale non possono rispondere al fuoco. Risolvete ora ogni nuovo combattimento aereo.
- Le unità in missione sopravvissute continuano la missione, e sono poste nella casella Volato.

Nota per il gioco in solitario. Vi sono due modi per giocare in solitario con questo sistema aereo.

- Non usate le unità aeree False.**
- Usate le unità aeree False.** Dopo aver effettuato il tiro di dado per la Preparazione, separate le unità aeree pronte delle due parti in due gruppi: tutte quelle sparanti in un gruppo, tutte quelle in missione in un altro. Ponete un'unità Falsa con ogni gruppo. Girate poi tutte le unità aeree dalla parte conosciuta. Quando assegnate missioni aeree, fatelo a caso, quindi saprete il numero di unità aeree di ogni tipo che assegnate ad ogni missione, ma la loro identità o valore. Rivelatele normalmente nel corso del combattimento.

17.4 Fuoco AA

17.41 Dopo aver completato la procedura di Combattimento Aereo, le unità in missione sopravvissute subiscono il Fuoco AA da parte di unità adatte [17.42]. Il Fuoco AA proviene dall'esagono di missione e dai sei esagoni che lo circondano. Se qualsiasi unità in tali esagoni può sparare, si ha il Fuoco AA. Altrimenti, non vi è alcun tale fuoco e le unità in missione la completano. Consultate la Tabella del Fuoco AA.

17.42 Unità Adatte per il Fuoco AA

- La maggior parte delle unità combattenti dell'Asse possono fare Fuoco AA. Non possono farlo: tutte le unità di cavalleria e le unità con banda di No ZOC (eccezione: tutte le unità dell'Asse antiaeree, flottiglia, e unità navali possono sparare).
- Tutte le divisioni sovietiche (eccetto di cavalleria), HQ, unità AA di qualsiasi dimensione e le unità navali possono fare fuoco AA. Non possono: divisioni di cavalleria, flottiglie e tutte le unità di dimensione inferiore alla divisione (eccetto per quanto sopra indicato).

17.43 Per risolvere il Fuoco AA, ogni giocatore spara una volta contro ogni unità in missione nell'esagono di missione (indipendentemente dal numero di unità di terra disponibili). Applicate i DRM indicati sulla Tabella del Fuoco AA. Le unità in missione che devono tornare alla base vanno nella casella Volate. Le unità in missione danneggiate vanno nella casella Danneggiate. Le unità in missione distrutte vanno nella casella Distrutte.

Nota importante. I DRM per il fuoco AA non possono mai essere superiori a +2 o inferiori a -2 prima di annullarsi l'uno con l'altro per ottenere un DRM finale per il tiro di dado per il Fuoco AA.

ESEMPIO. Un'unità aere dell'Asse Ju87 con DRM AA -1 effettua una missione CAS contro un esagono entro il raggio di un HQ sovietico e di due unità AA sovietiche. Il sovietico ha un DRM iniziale +3, ma viene ridotto a +2 per il limite di DRM +2. Il DRM dell'Asse -1 viene sottratto ottenendo un DRM netto finale +1 che si applica al Fuoco AA sovietico contro lo Ju87.

17.44 Le unità in missione che sopravvivono al fuoco AA svolgono la propria missione e vanno poi nella casella Volato.

17.5 Missioni di Trasporto Aereo – vedere 11.7.

18.0 Fortificazioni

Vi sono due tipi di fortificazioni: Capisaldi e linee fortificate. I Capisaldi sono disponibili ad entrambi i giocatori, ma le linee fortificate sono a beneficio del solo giocatore sovietico.

18.1 Tratti comuni

18.11 Qualsiasi caposaldo amico non distrutto blocca il tracciamento di una Linea di Rifornimento nemica attraverso l'esagono che occupa. Un lato d'esagono di linea fortificata non distrutta blocca una Linea di Rifornimento nemica che passa da tale lato d'esagono. Una fortificazione nemica deve essere distrutta prima che si possa tracciare una Linea di Rifornimento attraverso il suo esagono (lato d'esagono) o prima che si possa fare la conversione della linea ferroviaria nel suo esagono (o attraverso il suo lato d'esagono).

18.12 Costa un MP aggiuntivo entrare in un esagono che contiene qualsiasi tipo di fortificazione nemica non distrutta. Se l'esagono contiene una linea fortificata, il movimento attraverso il suo lato d'esagono costa un MP in più. In esagoni contenenti sia linee fortificate che Capisaldi, il costo è ancora un MP aggiuntivo indipendentemente dal lato d'esagono attraversato. Le strade (di qualsiasi tipo) non annullano questo costo aggiuntivo.

18.13 Tutte le fortificazioni continuano a dare benefici difensivi alle unità amiche sino a quando non sono distrutte. La distruzione avviene quando una divisione o unità di generi nemica rimane nel suo esagono nel corso della Fase dei Genieri.

Nota. Le divisioni tedesche panzer e motorizzate devono avere unità componenti riunite assieme nell'esagono della fortificazione sufficienti per dare il bonus di Integrità [e questo vale anche per altri gruppi che possono averlo, 15.68c] prima di poter distruggere la fortificazione.

18.14 Un Caposaldo in Costruzione viene distrutto muovendo qualsiasi unità combattente nemica su o attraverso l'esagono.

18.15 Gli Sfondamenti possono essere effettuati in un esagono di fortificazione completata fintanto che rispettano la regola 11.42c.3.

18.2 Linee Fortificate

Le Linee Fortificate rappresentano bunker e casematte in cemento. Tutte le linee fortificate sono stampate sulla mappa.

18.21 Le linee fortificate sono sul lato d'esagono. Se tutte le unità dell'Asse attaccano attraverso un lato d'esagono che contiene una linea fortificata, allora il giocatore dell'Asse applica un DRM +1 a quel combattimento, cumulativo con altri effetti. Se anche una sola unità dell'Asse attacca attraverso un lato d'esagono non coperto dalla linea fortificata, il DRM non si applica.

18.22 Il giocatore dell'Asse non può godere del bonus per Armi Combinate se tutte le unità dell'Asse in quel combattimento attaccano attraverso lati d'esagono di linea fortificata non distrutta.

18.23 Il sovietico può costruire un Caposaldo su un esagono con linea fortificata.

18.24 Una volta distrutto, un lato d'esagono di linea fortificata non può essere ricostruito.



18.3 Capisaldi

I Capisaldi rappresentano fortificazioni campali preparate per la difesa in tutte le direzioni. Devono essere costruiti, non sono stampati sulla mappa.

18.31 Entrambi i giocatori possono costruire Capisaldi. La costruzione può partire su qualsiasi esagono in Rifornimento Generale. L'esagono di costruzione non può contenere già un altro Caposaldo. Un Caposaldo in costruzione non ha effetto sul gioco.

18.32 Nel corso della partita, il numero di Capisaldi consentiti sulla mappa per entrambe le parti è illimitato, le pedine fornite nel gioco non sono un limite.

18.33 Il sovietico non può iniziare la costruzione di più Capisaldi in ogni turno di quelli consentiti dai risultati della Tabella dei Rimpiazzi [7.21]. I Capisaldi di rimpiazzo non possono essere accumulati di turno in turno.

18.34 I Capisaldi dell'Asse non possono essere costruiti a meno che le istruzioni dello scenario lo consentano ed un'unità di generi [23.12] è presente nell'esagono.

18.35 Procedura di costruzione. Nel corso della Fase dei Genieri amica, ponete il caposaldo mostrando la pedina dalla parte "in costruzione". Non vi è un costo aggiuntivo per entrare in un tale esagono. Nel corso della Fase dei Genieri amica seguente, girate i Capisaldi in costruzione della parte completata se l'esagono di costruzione è ancora in Rifornimento Generale (in caso contrario rimane in costruzione). Il procedimento di costruzione è ora completo. La costruzione da parte del sovietico può essere accelerata dai generi [23.1]. La costruzione può avvenire in ZOC nemica.

Nota. Una volta che in uno scenario si ha tempo Artico, i Capisaldi di entrambe le parti possono essere costruiti solamente in esagoni che contengono unità di generi.

18.36 Effetti normali sul combattimento. Se un Caposaldo si trova nell'esagono difendente, applicate un DRM +1 al tiro di dado per il combattimento. Inoltre, l'attaccante non può usare il bonus di Armi Combinate. Un Caposaldo costruito in un esagono con linea fortificata dà ancora il DRM +1, ma indipendentemente dalla direzione dell'attacco.

18.37 Effetti speciali sul combattimento. Quando un Caposaldo sovietico viene costruito in un esagono di linea fortificata non distrutta che si trova entro 4 esagoni da un esagono amico di città o città maggiore, applicate un DRM +2 per attaccare attraverso quel lato d'esagono di linea fortificata. Se anche una sola unità dell'Asse attacca attraverso un lato d'esagono non coperto dalla linea fortificata, applicate un DRM +1.

18.38 Gli HQ non-OP impediscono la costruzione di normali Capisaldi sovietici entro il loro raggio di comando, ma non di Capisaldi sovietici "E" [22.25°].

19.0 Conversione delle Ferrovie

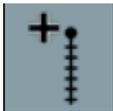
19.1 Stato delle linee ferroviarie

19.11 Si possono usare solamente esagoni di ferrovia amici per il movimento ferroviario e per tracciare le linee di rifornimento. Le istruzioni di piazzamento dello scenario specificano gli esagoni di linea ferroviaria amici per il sovietico e per l'Asse.

19.12 Esagoni di ferrovia dell'Unione Sovietica. Ogni esagono di confine con l'Unione Sovietica può ricevere un segnalino di Interruzione [*Rail Cut*] con la freccia puntata verso gli esagoni di ferrovia nell'Unione Sovietica. Le istruzioni di piazzamento dello scenario non impongono il piazzamento di questi segnalini in quanto ogni esagono di ferrovia nell'Unione Sovietica è amico al sovietico sino a quando non è occupato da o non vi passa un segnalino di Testata ferroviaria dell'Asse. Per l'Asse, gli unici esagoni di ferrovia amici sono quelli sotto o dietro segnalini di Testata dell'Asse.

19.13 Entrambi i giocatori possono convertire le linee ferroviarie all'uso proprio nel corso delle rispettive Fasi dei Genieri. Tutti gli esagoni convertiti in una singola fase sono aggiunti solamente ad una rete ferroviaria funzionan-

te [6.4]. Un giocatore non può lasciare interruzioni, che possono comunque apparire in seguito per l'azione nemica [19.4].



19.2 Conversione delle ferrovie da parte dell'Asse

19.21 Per convertire un esagono di ferrovia, il giocatore dell'Asse non è obbligato ad avere un'unità nell'esagono. Invece, ha punti conversione (indicati nelle istruzioni dello scenario) disponibili ogni turno. Li spende per convertire esagoni di ferrovia che siano:

1. in Rifornimento generale
2. non in ZOC nemica (a meno che un'unità amica non occupi l'esagono) e
3. adiacente ad un segnalino amico di Testata ferroviaria. Quando viene convertito un esagono, tale segnalino si sposta in esso rendendosi adiacente al prossimo esagono di ferrovia da convertire.

Nota. Gli esagoni di ferrovia precedentemente convertiti indicati con segnalini di Interruzione sovietici sono sempre disponibili per la riconversione.

Un esagono di palude o acquitrino costa 2 punti conversione, tutti gli altri esagoni ne costano uno. Con tempo Fango, Neve o Artico tutti gli esagoni costano 2 punti conversione. Quando il giocatore dell'Asse spende i punti conversione, converte immediatamente gli esagoni muovendo il segnalino di Testata o rimuovendo quello di Interruzione [19.23].

Eccezione. La conversione di un esagono di ferrovia che contiene una fortificazione nemica non può avvenire sino alla prima fase dei genieri amica dopo che la fortificazione è stata distrutta [18.11].

19.22 Ogni turno, il giocatore dell'Asse può spendere punti conversione per spostare in avanti i segnalini di Testata su più linee ferroviarie, ma non si possono spendere più di 4 punti conversione per spostare un singolo segnalino di Testata. I punti conversione non utilizzati sono persi e non possono essere accumulati di turno in turno.

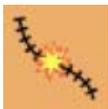
19.23 Il giocatore dell'Asse usa i segnalini di Testata per indicare l'estensione della sua conversione ferroviaria, come segue:

- a. Nello spendere punti conversione, il giocatore dell'Asse sposta il segnalino di Testata nell'esagono convertito.
- b. Quando un segnalino di Testata muove in un esagono di giunzione ferroviaria (uno dove convergono più linee ferroviarie), il giocatore dell'Asse pone segnalini di Testata aggiuntivi orientati verso ciascuna linea ferroviaria che entra nell'esagono. Se il giocatore dell'Asse ha ancora punti conversione disponibili, la costruzione procede lungo una delle linee che escono dall'esagono di giunzione. I rimanenti segnalini di Testata possono avanzare come si desidera a partire dalla Fase dei Genieri amica seguente, a seconda della disponibilità di punti conversione.
- c. Un segnalino di Interruzione ferroviaria privo di freccia indica che solo l'esagono che contiene il segnalino non è convertito per l'Asse. Quando un segnalino di Testata entra in tale esagono, rimuovete il segnalino di Interruzione.
- d. I segnalini di Interruzione con una freccia indicano che l'esagono col segnalino e tutti quelli nella direzione della freccia non sono convertiti per l'Asse e sono disponibili per l'uso da parte del sovietico. Quando un segnalino di Testata entra in tale esagono, con il segnalino di Interruzione che punta nell'altra direzione rispetto alla Testata, il segnalino di Interruzione viene spostato indietro di un esagono nel seguente esagono sovietico di ferrovia. Il segnalino con la freccia viene rimosso solamente quando entra in un esagono di ferrovia che contiene un segnalino di Interruzione senza freccia, o che ne contiene uno con freccia che punta verso il segnalino di Testata dell'Asse.

Nota. Il giocatore dell'Asse deve ricordare che muovere attraverso un esagono di ferrovia non ne comporta la conversione. Il sovietico la può usare per il movimento ferroviario, anche ben dietro la prima linea dell'Asse.

19.3 Conversione delle ferrovie da parte sovietica

Il sovietico può convertire un esagono di ferrovia dell'Asse nel corso della Fase dei Genieri sovietica solo se un'unità di genieri sovietica occupa l'esagono [23.11]. Il geniere non può aver combattuto o fatto movimento strategico o ferroviario in quel Segmento. Se si rispettano le condizioni sopra esposte, il sovietico sposta indietro il segnalino di Testata e pone (o avanza) il segnalino di Interruzione ad indicare la sua conversione, o rimuove il segnalino di Interruzione per rendere la linea operativa per il sovietico.



19.4 Tagliare le linee ferroviarie

Nel corso della sua Fase dei genieri, il giocatore sovietico può porre un segnalino di Interruzione su qualsiasi esagono di ferrovia convertito dall'Asse che sia occupato da qualsiasi unità combattente sovietica. Le unità dell'Asse non possono mai tagliare le linee ferroviarie.

20.0 Uso dei rimpiazzi

Entrambi i giocatori possono spendere Punti Rimpiazzo (RP) disponibili nel corso delle loro rispettive fasi dei genieri. Gli RP possono essere spesi per rinforzare le unità sulla mappa o per ricostruire unità che si trovano nella Tabella della Ricostruzione [7.0].

21.0 Resa sovietica

E' ben conosciuto che molte unità sovietiche circondate si arresero nel corso della campagna, ma le unità Guardie e NKVD [22.43], e le unità in città, combatterono più spesso sino alla distruzione.

21.1 Procedura

21.11 Nel corso della Fase di Resa sovietica, il sovietico effettua un controllo per la resa per ogni esagono occupato dal sovietico che:

- è adiacente ad un'unità combattente dell'Asse priva di barra No ZOC, e;
- non può tracciare una linea di esagoni di qualsiasi lunghezza priva di unità dell'Asse o loro ZOC non contesa ad una città maggiore amica non circondata, porto o Fonte di Rifornamento sul bordo mappa.

NOTA. Le unità sovietiche tagliate fuori sono sempre soggette alla resa. Le MSU ed i Depositi di Rifornimenti possono solo ridurre la possibilità mantenendo le unità in Rifornimento Generale o di Emergenza.

21.12 Fate riferimento alla Tabella della Resa sovietica e tirate un dado per ogni esagono in tale situazione. Modificate il risultato a seconda dei DRM indicati sulla tabella. Se il risultato finale dà la resa, tutte le unità sovietiche sono rimosse e poste nella casella Eliminate.

22.0 Unità speciali sovietiche



22.1 HQ sovietici operativi

Le unità di HQ Operativo sovietico (un HQ con la pedina girata sul fronte) ha molte importanti funzioni di comando nel gioco.

22.11 Ogni HQ sovietico ha un Raggio di Comando di 4 esagoni. Il raggio viene tracciato senza considerare il terreno o le unità nemiche e loro ZOC. Quando contate il raggio non contate l'esagono occupato dall'HQ. >> Ogni HQ conta come un livello di forza per le perdite. Ciascun HQ ha un valore di raggruppamento di zero, eccetto quando viene trasportato per ferrovia o mare – allora ciascun HQ conta come 1 punto raggruppamento.

22.12 Il valore di comando, indicato sulla pedina di HQ, ha tre funzioni, le quali possono essere tutte esercitate in qualsiasi turno.

Indica:

- Il numero di unità non motorizzate che l'HQ Operativo può attivare per il movimento all'inizio di una qualsiasi fase di Movimento Motorizzato [10.24c]. L'HQ non può attivare se stesso (o altri HQ) e non può attivare la cavalleria [le è consentito comunque di muovere]. Per essere attivate, le unità devono essere entro il Raggio di Comando dall'HQ che le attiva. Le unità della Guardia sono attivate in aggiunta a quelle consentite dal valore di comando dell'HQ [22.41].
- Il numero di unità motorizzate (entro il Raggio di Comando) che possono essere mosse da ogni HQ Operativo nel corso della Fase di Reazione sovietica [14.11b].
- Il numero di segnalini di *Ulteriore Ritirata* o di *No Ritirata* che possono essere piazzati nel corso di un singolo Segmento su unità combattenti che possono riceverlo entro il raggio dell'HQ Operativo [14.3 e 15.58].

ESEMPIO. Se vi sono due combattimento ma l'unico HQ entro il raggio ha un valore di comando di 1, si può porre un'opzione di ritirata solamente su uno dei due combattimenti.

22.13 Il valore di Comando non può essere accumulato di turno in turno o dato ad altri HQ. Le unità aeree possono interdire il valore di comando [13.25].

22.14 Un HQ Operativo può consentire a più di un'unità di artiglieria sovietica raggruppata con l'HQ di dare supporto ad un Combattimento Dichiarato.

22.2 HQ non-Operativo

22.21 Ogni HQ sovietico ha stampato sul retro della pedina il lato non-Operativo (non-OP). Invece del valore del comando, l'HQ non-OP ha un valore di recupero. Ogni HQ non-OP è ancora un'unità di un livello di forza con valore di raggruppamento di zero (ma uno per il movimento ferroviario). Ogni HQ non-OP mantiene un Raggio di Comando di 4 esagoni (non contando l'esagono dell'HQ).

22.22 Se il Raggio di Comando di HQ Operazionali e non si sovrappone, ha priorità quello dell'HQ non-OP in ogni esagono dove si ha la sovrapposizione, quindi il suo effetto ha priorità su quello dell'HQ Operativo.

22.23 Un HQ sovietico viene posto dalla parte non-OP quando:

- a. è indicato dalle istruzioni dello scenario
- b. l'HQ riceve un segnalino di Sfondamento
- c. l'HQ si ritira attraverso un esagono vuoto in ZOC dell'Asse

22.24 Un HQ non-OP non può:

- a. Dare ordini di No Ritirata o Ulteriore Ritirata.
- b. Attivare qualsiasi unità non motorizzata (incluse unità della Guardia) nel corso della Fase di Movimento Motorizzato sovietica.
- c. Consentire alle unità motorizzate entro il suo Raggio di Comando di muovere nel corso della Fase di Reazione sovietica.

22.25 Fintanto che un HQ sovietico rimane dalla parte non-OP, valgono le seguenti limitazioni per gli esagoni che sono entro il suo Raggio di Comando:

- a. Non si possono creare altri Capisaldi regolari, ma si possono creare Capisaldi "E". I Capisaldi in costruzione possono essere completati.
- b. Le unità Ponte non possono essere piazzate, o se già piazzate non possono essere riposizionate [devono comunque essere rimosse se un'unità nemica entra nel loro esagono].
- c. Le unità aeree sovietiche non possono svolgere missioni CAS, ma i caccia sovietici possono ancora contrastare le missioni di Interdizione e CAS dell'Asse.
- d. Non più di un'unità di artiglieria sovietica può contribuire con la sua forza di supporto ad un dato combattimento. *Eccezione:* le unità navali sovietiche sono esentate da questa restrizione.
- e. Le unità NKVD non danno più l'opzione di No Ritirata quando occupano cittadine, città e città maggiori.
- f. Qualsiasi unità combattente sovietica che inizia il suo movimento fuori dal raggio di comando di un HQ non-OP può entrare e muovere liberamente entro quel raggio di comando. Una volta che tale unità termina il movimento entro 4 esagoni da un HQ non-OP, diviene soggetta alla Limitazione sul Movimento.
- g. Limitazione sul Movimento. Un HQ sovietico non-OP può sempre muovere nel corso nella Fase di Movimento sovietica. Inoltre nel corso di ogni fase di movimento, il numero di unità combattenti sovietiche che possono iniziare il movimento entro il Raggio di Comando è limitato ad una di meno del valore di recupero dell'HQ non-OP. Ad esempio, se il valore di recupero è 3, solo 2 unità combattenti sovietiche entro il Raggio di Comando dell'HQ non-OP possono muovere nel corso della Fase di Movimento Motorizzato sovietica (se motorizzate) e le stesse due unità (o diverse) possono muovere nel corso della Fase di Movimento sovietica.

Nota. Muovere un HQ non-OP può essere critico, in quanto il Raggio di Comando di 4 esagoni si sposta con esso. Lo spostare tale raggio di comando libera unità per il movimento, che altrimenti sarebbero limitate.

22.26 Recupero dello stato Operativo

a. Metodo uno. A meno che non sia proibito dalle istruzioni dello scenario, nell'Interfase del turno il sovietico tira un dado per ogni HQ non-OP. Se il tiro di dado è superiore al valore di recupero dell'HQ, questo rimane non-OP. Se è pari o inferiore al valore di recupero, girate l'HQ dal lato Operativo. Il sovietico può anche tirare per quegli HQ non-OP che sono nella Casella Attive. I valori di recupero non usati non possono essere accumulati di turno in turno o dati ad altre unità.

b. Metodo due. A meno che non sia proibito dalle istruzioni dello scenario, nel corso dell'Interfase del turno il sovietico può sciogliere un HQ non-OP entro l'area di gioco dello scenario. Non si può sciogliere più di un HQ

per turno. Lo scioglimento degli HQ viene effettuato in sostituzione del tiro di dado per il recupero. Ponete l'HQ sciolto nella Casella dei Quadri (stato non-OP). L'Asse ottiene un VP per ogni HQ non-OP sciolto.



22.3 Treni Corazzati

Le unità rappresentano gruppi di treni a disposizione delle unità NKVD e dei reggimenti di sicurezza ferroviaria dell'esercito.

22.31 Un treno corazzato muove solamente lungo esagoni di ferrovia amici collegati, sino a 48 esagoni per turno (soggetto agli effetti dell'interdizione aerea). Non conta per la Capacità Ferroviaria. Può muovere nel corso della Fase di Movimento Motorizzata sovietica o della Fase di Movimento sovietica, ma non in entrambe nello stesso turno di gioco. Può muovere in ma non attraverso una ZOC nemica. Può muovere su esagoni di ferrovia dove ha mosso per ultima un'unità dell'Asse ma non in quelli convertiti all'uso dell'Asse.

22.32 Un treno corazzato blocca qualsiasi Linea di Rifornimento dell'Asse attraverso l'esagono che occupa. Un treno corazzato non può portare o trasportare unità. I treni corazzati non sono unità di tipo "corazzato" per il movimento o combattimento. I treni corazzati sono ricostruiti solo con RP per Treni Corazzati.

22.4 Guardia e NKVD sovietica



22.41 Guardie. Nel corso della Fase di Movimento Motorizzato sovietica, il giocatore sovietico può attivare un'unità della Guardia per HQ Operativo entro il raggio. Questa attivazione è in aggiunta a quelle consentite dal valore di comando di un HQ, ed è consentita anche se l'interdizione ha ridotto il valore di comando a zero [13.25a].

Nota. Gli HQ sovietici non-OP non possono consentire l'attivazione della Guardia [22.24b].



22.42 Unità NKVD. Queste truppe di polizia interna non erano sotto il controllo dell'esercito, ma nelle situazioni di emergenza del 1941 molte furono impiegate in prima linea. Quando un'unità NKVD difende in città maggiore, città o cittadina, rende obbligatoria l'opzione di No Ritirata e subisce la prima perdita. Se più di un livello di forza NKVD difende un esagono, solo uno di tali livelli

deve essere la prima perdita.

Nota. Gli HQ non-OP annullano l'effetto di No Ritirata delle unità NKVD [22.25e].

22.43 I tiri di dado per la Resa hanno un DRM favorevole in qualsiasi esagono nel quale vi è almeno un'unità della Guardia o NKVD.

22.44 Le unità NKVD motorizzate non possono effettuare il Movimento di Reazione.

22.5 Unità sovietiche UR/MG

Le unità sovietiche UR (*Ukreplyonni Raion*) rappresentano comandi di aree fortificate composti da gruppi di mitraglieri e truppe da difesa statica sotto il comando di un HQ. I battaglioni mitraglieri (MG) spesso includevano unità da forza o di guardia alla frontiera, ma mancavano dell'elemento HQ che possedevano le unità UR.

22.51 Tutte le unità UR/MG hanno un lato Sconosciuto ed uno Conosciuto. Il retro è sconosciuto, i valori non sono esposti. Normalmente le unità UR/MG sono poste sulla mappa sul lato Sconosciuto. Il fronte della pedina che ne mostra i valori è quello Conosciuto. Le unità UR/MG sono girate sul lato Conosciuto da parte del giocatore sovietico nel corso della Fase di Movimento sovietica [11.6] o nel corso del combattimento [15.54]. Le unità UR/MG di forza zero sono immediatamente rimosse dalla mappa quando si girano sul lato Conosciuto.

22.52 Le unità UR/MG Sconosciute non possono muovere, ma esercitano la ZOC. Sono unità combattenti e sono soggette alle restrizioni del rifornimento e della Resa sovietica.

22.53 Ponete tutte le unità UR/MG fornite nel gioco in una tazza opaca. A meno che non sia indicato diversamente nelle istruzioni dello scenario, queste unità sono piazzate a caso, Sconosciute, nella parte Iniziale o Rinforzi delle tabelle di piazzamento. Le unità UR/MG eccedenti sono messe da parte Sconosciute e non usate.

22.54 Le unità UR/MG rimosse dalla mappa per qualsiasi motivo non tornano nella tazza, ma sono poste nella Tabella di Ricostruzione delle Unità sovietica in modo da tornare in gioco mediante il normale processo di rimpiazzo.



22.6 Milizia sovietica

Tutte le unità sovietiche con casella indicante il tipo di unità in giallo sono di Milizia; queste funzionano come normali unità combattenti, ma con alcune peculiarità.

22.61 Le unità della Milizia (eccetto quelle di forza zero) con simbolo di tipo unità fanteria o cavalleria possono essere convertite in Punti Rimpiazzati Tipo I nel corso della Fase di Rimpiazzo [7.2c]. Le unità della Milizia Sconosciute non possono essere convertite sino a quando non sono state girate dalla parte Conosciuta.



22.62 Milizia Sconosciuta. A meno che le istruzioni dello scenario non specifichino diversamente, nel corso del piazzamento tutte le unità di Milizia Sconosciuta fornite nel gioco sono poste in una tazza opaca per essere pescate a caso e poste nella Tabella di Piazzamento dello Scenario. Le unità eccedenti sono messe da parte e non sono usate. A differenza delle unità UR/MG Sconosciute [22.51], non possono essere girate da parte del sovietico nella Fase di Movimento. La loro vera forza è rivelata solo nel corso del combattimento.

22.63 Le unità di Milizia Sconosciuta rimosse dalla mappa per qualsiasi motivo non tornano nella tazza. ponetele nella casella No Ricostruzione nella Tabella di Ricostruzione delle Unità sovietica.

22.64 Le unità della Milizia non possono essere piazzate o mosse volontariamente di più di 5 esagoni dalla loro città di piazzamento (non contate l'esagono di città, ma contate quello occupato dall'unità). Se obbligate a ritirarsi fuori da questo raggio di 5 esagoni, non hanno più alcuna limitazione.

22.65 Nessuna unità della Milizia può essere riformata.



22.7 Unità Zap

Queste erano unità di addestramento di base. Nel corso del 1941 queste unità funzionarono anche come punto di raccolta per molti soldati e piccoli gruppi che fuggivano ad est allontanandosi dalle forze dell'Asse. Raccoglievano molti soldati disorganizzati, ma con molte poche armi pesanti. In situazioni critiche vennero usate in prima linea.

22.71 Un'unità Zap già sulla mappa in qualsiasi cittadina, città o città maggiore in Rifornimento Generale può essere usata per ricreare un'unità correntemente nella Casella dei Quadri e che necessita di Rimpiazzi Tipo I. Rimuovete l'unità Zap dalla mappa nel corso della fase dei rimpiazzi, poi prendete l'unità ricostruita dalla Casella dei Quadri e ponetela nella precedente locazione dell'unità Zap (senza eccedere i limiti di raggruppamento).. Ponete su di essa un segnalino Non Muovere un Turno [*Do Not Move One GT*]. Rimuovetelo nella fase dei genieri sovietica.

22.72 Un'unità Zap può dare un livello di forza di rimpiazzi Tipo I per un'unità ridotta sulla mappa. Nel corso della Fase di Movimento sovietica spostate l'unità Zap nell'esagono che contiene l'unità da rinforzare. Questa unità si può trovare dovunque sulla mappa, e può essere in ZOC nemica. Rimuovete l'unità Zap ed aumentate l'unità ridotta di un livello di forza. Ponete su di essa un segnalino Non Muovere un Turno [*Do Not Move One GT*]. Rimuovetelo nella fase dei genieri sovietica.

22.73 Ponete sempre un'unità Zap nella Casella dei Quadri, indipendentemente se viene usata come rimpiazzo, eliminata in combattimento o se si arrende. Quando queste unità sono ricostruite, nel corso della fase dei rimpiazzi, ponetele nella casella Attive.

Nota. Le unità Zap forniscono al sovietico unità a doppio utilizzo che possono essere impiegate in combattimento come unità deboli da un livello di forza o in modo più profittevole per fornire rimpiazzi Tipo I.

22.8 Guarnigioni sovietiche

22.81 Le unità di Guarnigione sono designate come tali nelle Tabelle di Piazzamento sovietiche, o per il piazzamento di riservisti [8.4c]. Una guarnigione non può muovere dal suo esagono sino a quando non viene rilasciata. Le guarnigioni sono rilasciate esagono per esagono. Quando un esagono con guarnigione viene rilasciato, tutte le guarnigioni contenute in esso sono rilasciate.

22.82 Rilasciate tutte le unità in un singolo esagono con guarnigione immediatamente quando:

- l'esagono viene attaccato, o:
- l'esagono è Fuori Rifornimento, o:
- un'unità nemica muove adiacente, o:
- viene rilasciata da un risultato "R" nella Tabella dei Rimpiazzi sovietica [7.52b2], o:
- viene rilasciata da una data di rilascio indicata nelle istruzioni dello scenario.

Nota. E' disponibile un numero limitato di segnalini Esagono di Guarnigione [*Garrison Hex*] per indicare gli esagoni con guarnigione, utili specialmente quando in un esagono vi sono unità non di guarnigione e guarnigioni. Potete creare altri segnalini di questo tipo.

22.9 Partigiani sovietici

Nel prosieguo della guerra i partigiani influenzarono in modo significativo le operazioni dell'Asse. Ad inizio guerra erano solitamente usati nel combattimento assieme alla fanteria ordinaria. A meno che non sia specificato nelle istruzioni dello scenario, i Partigiani funzionano come la normale fanteria.

23.0 Altre unità speciali



23.1 Genieri

23.11 Un'unità di genieri sovietica può piazzare un Caposaldo completo nello stesso turno nel quale è ricevuta [18.35]. Tali Capisaldi si piazzano nel corso della Fase dei Genieri sotto qualsiasi genere in Rifornimento Generale. Quel genere non può avere ingaggiato combattimento, svolto movimento strategico o ferroviario, o convertito esagoni di ferrovia [19.3] in quel segmento sovietico. Una volta che si ha tempo Artico in uno scenario, deve essere presente un genere sovietico in un esagono per crearvi un Caposaldo. Tale unità di genieri non può avere ingaggiato combattimento, svolto movimento strategico o ferroviario, o convertito esagoni di ferrovia [19.3] in quel segmento sovietico. Un genere sovietico può convertire un esagono di ferrovia dell'Asse nel corso della Fase dei Genieri sovietica solo se poi occupa quell'esagono [19.3].

23.12 Un'unità di genieri dell'Asse è sempre necessaria per la creazione di un Caposaldo. Non può avere ingaggiato combattimento, svolto movimento strategico o ferroviario in quel segmento. Per costruire il Caposaldo, ponete la pedina dalla parte in costruzione nello stesso esagono del genere. Girate la pedina dalla parte completata nella seguente Fase dei Genieri dell'Asse se il genere è ancora nell'esagono.

23.13 Per iniziare o terminare le missioni di Trasporto Aereo in un esagono di cittadina nei turni di Fango, un'unità di genieri deve occupare l'esagono.

23.14 Un'unità di genieri motorizzati deve essere inclusa nei tentativi di Sfondamento contro esagoni di città, città maggiore o fortificazione nemica non distrutta.



23.2 Unità Ponte

23.21 Un'unità Ponte crea un ponte attraverso un lato d'esagono adiacente di fiume o fiume maggiore. Orientate la freccia della pedina a puntare direttamente il lato d'esagono su cui deve passare il ponte. Questo annulla il costo di attraversamento del lato d'esagono.

23.22 Entrambi i giocatori possono usare le loro unità ponte per attraversare lati d'esagono di fiume e fiume maggiore dove non vi è correntemente alcun ponte, o dove un ponte stampato sulla mappa è stato distrutto.

Nota. Gli HQ non-OP sovietici possono limitare il piazzamento e movimento dei ponti [22.25b].

- Un'unità ponte non muove; viene rimossa, o riposizionata per la costruzione. Non vi è limite al numero di volte che un'unità ponte può essere rimossa o riposizionata, ma può farlo solo una volta per turno. Quando non è necessaria (anche per lunghi periodi di tempo), un'unità ponte può essere tenuta fuori mappa. Un giocatore non è mai obbligato a costruire un ponte.
- Le costruzione di un ponte può iniziare in qualsiasi esagono in Rifornimento Generale. L'esagono di costruzione non può contenere un'altra unità ponte o ponte non distrutto ma può contenere un ponte distrutto (stampato sulla mappa). Quando viene completato, le unità possono continuare a muovere al costo di movimento su strada attraverso il ponte nell'esagono opposto (dove prosegue la strada) mentre proseguono le procedure di Riparazione sul ponte originario. Anche una Linea di Rifornimento può continuare attraverso un tale lato d'esagono con ponte. Una volta che il ponte originario viene riparato, rimuovete l'unità ponte.
- Un esagono che di per sé non ha i requisiti per essere in Rifornimento Generale può essere posto in Rifornimento Generale se si spende un ASP [6.53] ed un'unità combattente amica occupa l'esagono di piazzamento, nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento. L'unità combattente può allontanarsi una volta che il ponte è stato costruito, e l'unità ponte può rimanere in questo esagono indefinitamente, pienamente funzionante come ponte (stradale), anche se in seguito va Fuori Rifornimento.
- Ponete l'unità ponte nel corso della Fase di Determinazione del Rifornimento con la parte in costruzione a faccia in su. Un ponte in costruzione non ha effetto sul movimento.

23.23 Le unità Ponte sono unità con pedina stampata sui due lati. Il fronte rappresenta il ponte (ossia la parte completata), il retro è il lato in costruzione.

- Ponete l'unità ponte adiacente al lato d'esagono da unire. La ZOC nemica non si può estendere nell'esagono di piazzamento o in quello di destinazione. Per questo fine un'unità combattente amica nell'esagono di piazzamento o destinazione annulla la ZOC nel suo esagono.
- Se l'unità ponte viene posta adiacente ad un lato d'esagono di fiume, allora giratela dalla parte completata al termine della Fase di Determinazione del Rifornimento.
- Se il ponte è su un fiume maggiore, completa la sua costruzione nel corso della Fase dei Genieri amica (non può essere usato nel corso delle correnti fasi di Movimento e Movimento Motorizzato).

- d. Quando viene completato, girate il ponte dalla parte completata con la freccia che punta al lato d'esagono su cui passa, se i due esagoni di piazzamento e destinazione sono ancora amici e non vi è alcuna ZOC nemica che si estende in uno di questi esagoni (a meno che non sia annullata).

23.24 In un qualsiasi turno non vi possono essere più di due unità ponte per mappa in uso.

23.25 Un'unità ponte è un'unità non combattente e non ha forza di difesa. Se altre unità nell'esagono sono obbligate a ritirarsi, il ponte rimane indietro. Viene rimosso quando un'unità nemica muove nel suo esagono. Un'unità ponte rimossa può essere posta in qualsiasi esagono possibile sulla mappa in qualsiasi futura Fase di Determinazione del Rifornimento.



23.3 Flottiglie

23.31 Le Flottiglie possono muovere sino a 16 esagoni sia nella fase di Movimento che di Movimento Motorizzato amiche. Non muovono nella fase di Movimento di Reazione [non essendo legate al sistema di comunicazioni degli HQ]. Muovono lungo esagoni collegati di canale, fiume maggiore, costieri o di mare, soggette all'interdizione dell'Asse. Le Flottiglie possono muovere in, ma non attraverso, una ZOC nemica [ricordate che le ZOC nemiche non si estendono attraverso lati d'esagono di fiume maggiore o mare].

23.32 Una Flottiglia blocca qualsiasi Linea di Rifornimento nemica attraverso l'esagono che occupa. Le Flottiglie non possono trasportare unità di terra. Le Flottiglie subiscono tutti i risultati del combattimento o Sfondamento.

23.33 Le Flottiglie possono subire lo Sfondamento da parte di unità motorizzate nello stesso lato di un fiume maggiore dove sta la Flottiglia [mentre le unità di terra non possono passare "attraverso" una flottiglia, possono attaccarla]. Anche le Flottiglie in esagoni costieri possono subire lo sfondamento.

23.34 Flottiglie in combattimento

- Una flottiglia può normalmente partecipare al combattimento, ma non può attaccare in un turno di Temporal. In questo caso, prendete le flottiglie negli esagoni di mare e costieri (nel corso della Fase di Determinazione del Tempo) e ponetela nel porto amico più vicino entro la sua capacità di movimento. Se non vi è un tale porto amico, l'unità non viene riposizionata. In ogni caso, rimane stazionaria per il resto del turno /ma può ritirarsi dopo il combattimento). Le Flottiglie su fiume non sono riposizionate. Tutte le flottiglie (riposizionate o meno) ricevono un segnalino No Movimento un Turno alla fine della Fase di Determinazione del Tempo.
- Le Flottiglie che attaccano o difendono da sole non possono ricevere il supporto del fuoco difensivo di artiglieria.
- Ritirate.** Le Flottiglie possono ritirarsi in un esagono tutto di mare. Non è possibile alcuna ritirata dopo che si ottiene la prima condizione di tempo Neve o Artico; qualsiasi flottiglia obbligata a ritirarsi viene posta nella casella Eliminate.
- Le Flottiglie che difendono da sole in un esagono di fortificazione non ricevono il DRM della fortificazione.
- Le flottiglie dell'Asse non in grado di fare Fuoco AA.



23.4 Artiglieria Super-Pesante (S-H)

Le unità di Artiglieria Super-Pesante (S-H) hanno i pezzi di artiglieria più pesanti, veri mostri progettati per ridurre in briciole le fortificazioni.

23.41 Limitazioni al movimento

- Movimento Ferroviario [11.1].
- Lungo esagoni collegati di strada principale o autostrada alla velocità di 1 MP per esagono con tutte le condizioni di tempo. Il movimento strategico può essere usato quando si soddisfano tutte le condizioni [11.3].
- Lungo esagoni collegati di strada minore alla velocità di 1 MP per esagono solo nei turni di tempo Asciutto. Non è consentito alcun movimento nei turni di Fango e Fango Persistente. Non si può usare il Movimento Strategico lungo strade minori.

23.42 Artiglieria S-H sovietica. Storicamente in questo periodo i sovietici usavano i pezzi super pesanti in un ruolo tattico. L'artiglieria S-H sovietica funziona come le altre unità simili con le eccezioni seguenti:

- Restrizioni al movimento [23.41].
- Se hanno un segnalino di Attivato non possono dare la loro forza di supporto ad alcun combattimento.

- c. Le unità di artiglieria ferroviaria sovietiche hanno modalità di fuoco e movimento, e possono cambiare modalità esattamente come l'artiglieria ferroviaria dell'Asse [23.43°, b].

Nota uno. Contate le unità S-H sovietiche per il limite di quattro unità di artiglieria per combattimento.

Nota due. L'artiglieria ferroviaria sovietica è trattata esattamente come artiglieria S-H.

23.43 Le unità S-H dell'Asse (inclusa l'artiglieria ferroviaria) funziona in modo diverso in vari modi:

- Le unità S-H dell'Asse hanno un livello di forza, ma le pedine sono stampate su entrambi i lati per riprodurre due diverse modalità. Il fronte della pedina è la modalità Mobile. Notate la casella con il raggio priva di valori e la forza di supporto zero. Le unità S-H dalla parte Mobile possono muovere, ma non possono dare supporto ad Attacchi Dichiarati dell'Asse. Il retro rappresenta la modalità di Fuoco, che ha indicato un raggio, forza di supporto e DRM di attacco. La MA in questa modalità è zero, quindi l'unità non può muovere ma può contribuire con la forza di supporto ed i DRM.
- Le unità S-H dell'Asse cambiano modalità nel corso della Fase dei Genieri dell'Asse. Se una tale unità non ha mosso nella Fase di Movimento dell'Asse, può cambiare da modalità Mobile a Fuoco (può dare poi supporto dal turno seguente). Se è in modalità di Fuoco, può cambiare a Mobile e muovere nella seguente fase di Movimento dell'Asse.
- Le unità S-H dell'Asse non possono dare forza di supporto o DRM alla difesa; contribuiscono alla difesa solamente se occupano esagoni difendenti.
- L'artiglieria S-H dell'Asse non conta per il limite di attacco di quattro unità di artiglieria. Ogni tale unità dà la sua forza di supporto e DRM solo agli attacchi dove l'esagono difendente contiene qualsiasi combinazione di città, città maggiore, linea fortificata o Caposaldo.
- I DRM forniti dalle unità S-H attaccanti dell'Asse e dei genieri sommati non possono eccedere i DRM che il sovietico riceve per la città, città maggiore, linea fortificata o Caposaldo nell'esagono difendente.

23.44 Le unità S-H di entrambe le parti non possono essere ricostruite.



>> 23.5 Artiglieria Razzi

23.51 Tutte le unità di artiglieria sovietiche che hanno una casella con il tipo di unità Artiglieria Razzi possono usare la loro forza di supporto solo quando attaccano. Inoltre, queste unità hanno anche una "A" che segue la forza di supporto ad indicare questo limite.

23.52 Le unità di artiglieria razzi dell'Asse *Entgiftungs* possono usare la loro forza di supporto solo quando attaccano. Tutte le altre unità razzi dell'Asse (*Nebelwerfer*) possono usare la loro forza di supporto sia in attacco che in difesa.

24.0 Pedine Sostitutive Reggimentali (RSC)

Solo il giocatore dell'Asse può usare le Pedine Sostitutive Reggimentali (RSC), che sono sempre disponibili per il riutilizzo dopo la riunione [24.4], perdite in combattimento [16.24 e 16.4], o uscita dalla mappa [10.55].

24.1 Nazionalità

Ogni gioco ha RSC tedeschi. Alcuni contengono RSC anche per formazioni dell'Asse.

24.2 Livelli di forza e RSC

24.21 Ogni livello di forza in una Divisione di Fanteria tedesca è pari ad una Pedina Sostitutiva Reggimentale (RSC). Solo una divisione tedesca a forza piena o ridotta di fanteria, montagna, sicurezza o leggera può distaccare tutti i propri livelli di forza, tranne l'ultimo, come RSC.

Nota. La Brigata SS LAH e il Reggimento Motorizzato Gross Deutschland (GD) possono anch'essi distaccare RSC, sebbene siano unità di tipo motorizzato di dimensione inferiore alla divisione, e gli RSC muoveranno come unità non motorizzate.

24.22 Ogni livello di forza in una Divisione o Brigata di fanteria alleata dell'Asse è pari ad un RSC alleato dell'Asse della nazionalità appropriata. Qualsiasi divisione o brigata a forza piena o ridotta di fanteria, montagna, sicurezza o leggera può distaccare tutti i propri livelli di forza, tranne l'ultimo, come RSC di quella nazionalità.

24.3 Distaccamento

Uno o più RSC della nazionalità appropriata per turno può essere distaccato da qualsiasi unità possibile tedesca o alleata dell'Asse. L'unità può essere in ZOC sovietica. Il distaccamento avviene prima del movimento

dell'unità. Gli RSC distaccati sono posti nell'esagono che contiene l'unità distaccante, senza costo in MP. Il RSC entra in gioco nello stesso stato di rifornimento dell'unità che l'ha distaccato.

24.31 RSC Regolari. Questi hanno forza (1-2-5) ed sono creati dalla riduzione di un livello di forza in qualsiasi unità di tipo fanteria tedesca o SS, o sciogliendo un'unità base dell'Asse [6.94c].

24.32 RSC Forti. Queste hanno forza (2-2-5) e sono create solamente quando la riduzione per perdite di un'unità di tipo fanteria tedesca (o SS) ne causa la perdita di due punti forza in attacco.

ESEMPIO. Una divisione di fanteria 7-8-5 a piena forza con un segnalino di Perdita di Livello viene scelta per creare un RSC. La sua forza di attacco corrente è 5 a causa della perdita. Quando si riduce la divisione di un livello per creare il RSC, si rimuove il segnalino di Perdita di Livello e la divisione viene girata dalla parte a forza ridotta 4-4-5, una riduzione di 3 punti forza in attacco. L'unica RSC permessa è (1-2-5) regolare.

24.33 Qualsiasi tipo di RSC tedesca può ripristinare qualsiasi livello di forza in un'unità di tipo fanteria o sicurezza di nazionalità tedesca (o SS) quando si riunisce.

24.34 Il giocatore dell'Asse può scegliere di prendere una RSC regolare anche quando è consentita la RSC forte.

24.35 RSC degli alleati dell'Asse. Se disponibile, il giocatore dell'Asse usa queste pedine solo per divisioni o brigate di fanteria, sicurezza, o leggere alleate dell'Asse allo stesso modo delle unità tedesche. Gli RSC alleati dell'Asse non possono essere usate per le unità tedesche e viceversa.

24.4 Ricombinazione

Le unità possono ricombinarsi con RSC della stessa nazionalità. L'unità ed una o più RSC che occupano lo stesso esagono si ricombinano al termine di qualsiasi fase amica di Movimento, Reazione o Movimento Motorizzato (prima di contare per il raggruppamento). Tale ricombinazione non costa alcun MP. Qualsiasi unità ridotta può ricombinarsi con qualsiasi RSC della stessa nazionalità sino al livello di forza originario a piena forza. L'unità rinforzata assume il peggiore stato di rifornimento delle unità che si ricombinano. Le RSC non possono ricombinarsi per ricreare un'unità nella casella dei Quadri o Eliminate.

Nota. Le RSC sono generiche, ma le pedine fornite ne limitano il numero che può essere sulla mappa in un dato momento.

24.5 Creazione di unità indipendenti

Ogni RP tedesco di Tipo I può creare una RSC tedesca 1-2-5, che entra in gioco come normale rinforzo.

25.0 Come vincere

Il giocatore dell'Asse vince la partita ottenendo i Punti Vittoria (VP) necessari per la vittoria nello scenario giocato. Il sovietico vince evitando la vittoria dell'Asse.

25.1 Punti Vittoria (VP)

I VP sono assegnati per il controllo di alcune località sulla mappa, causando perdite di livelli di forza di unità nemiche HQ, guardie, corazzate ed artiglieria, e per alcune azioni. Il numero di VP ottenuti o persi è indicato nella Tabella dei Punti Vittoria dello scenario. Solo l'Asse riceve VP, quelli ottenuti dal sovietico sono sottratti dall'avversario.

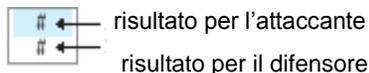
25.2 I VP per le locazioni sono assegnati nel momento in cui qualsiasi locazione viene occupata o controllata [3.2] da un'unità combattente dell'Asse. Sommate i VP per la cattura al totale VP dell'Asse. Se la locazione viene in seguito ripresa da un'unità combattente sovietica, sottraete immediatamente i VP dal totale dell'Asse.

25.3 Le unità di tipo Guardie o corazzate che iniziano lo scenario a forza ridotta possono considerare i livelli di forza persi nel totale VP. Solo i livelli di forza che si possono considerare e che sono persi nel corso dello scenario contano per il totale di VP [16.25].

25.4 E' possibile che il totale VP dell'Asse sia negativo.

TABELLA DEL COMBATTIMENTO

Dado	RAPPORTO DI FORZE																
	Roll	1-4	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	Roll
0	1 R	- R	- 1R	1 2	- 2R	- 2R	- 2R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	- e	- e	- e	0
1	R -	1 R	1 1	* 1	- 1R	- 2R	- 2R	- 3R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	- e	- e	1
2	R -	R -	1* R	1 1	1* 2	1* 2	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	- e	2
3	R -	R -	- -	1* R	2 1	- R	- 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	3
4	R -	R -	R -	- -	1* R	2 1	1 1	1 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- e	- e	- e	4
5	R* -	R -	R -	R -	- -	1* R	2 1	2 1	- 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- 3R	- e	5
6	2R -	R* -	R -	R -	R -	- -	1* R	- R	2 1	- 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- e	6
7	2R -	2R -	R* -	R* -	R -	R -	- R	- R	- R	1 1	1 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	7
8	2R -	2R -	2R -	1R -	R* -	R -	- -	1* R	- R	- R	- R	1 1	1 2	- 2R	- 3R	- 3R	8
9	3R -	2R -	2R -	2R -	1R -	R* -	R* -	- -	1* R	- R	- R	- R	1* 1	* 1R	- 2R	- 2R	9
10	e -	3R -	2R -	2R -	2R -	1R -	1R -	R* -	- -	1* R	1* R	- R	- R	1 1	- 2R	- 2R	10
11	e -	e -	3R -	2R -	2R -	2R -	1R -	1R -	R -	- -	- -	1 R	- R	1 R	* 1R	- 1R	11



= la forza influenzata perde quel numero di livelli di forza

R = tutte le unità sopravvissute si ritirano di 2 esagoni

e = l'intera forza viene eliminata

- = non accade nulla

* = la forza deve perdere un livello di forza in più se: a) attacca senza Rifornimento di Attacco, b) attacca una fortificazione nemica non distrutta, c) sta effettuando un Attacco Obbligatorio (solo il sovietico, 16.31b). Questi effetti sono cumulativi. L'asterisco denota che Attrito dei Corazzati o la perdita per i Genieri [16.32c / d].

EFFETTI DEL COMBATTIMENTO A FAVORE DELL'ATTACCANTE	
1. Bonus per Armi Combinate	-1 (terreno e tempo permettendo)
2. Integrità della Divisione Panzer	-1 per divisione Panzer o Motorizzata con i requisiti
3. Il difensore ha un segnalino di Sfondamento	-1
4. Rifornimento del difensore	-1 se qualsiasi unità con segnalino Fuori Rifornimento. L'artiglieria Fuori Rifornimento non dà supporto.
5. Effetti dei Genieri in attacco	-1 *
6. Supporto Aereo Ravvicinato (CAS)	- Valore CAS dell'unità aerea attaccante
7. Supporto di Artiglieria Asciutto, Gelo, Neve Fango (o difensore in palude) Fango Persistente	Pieno valore di supporto ½ valore di supporto (arrotondate per difetto) Come il fango, ma solo per gli esagoni influenzati
8. Artiglieria super-pesante	-1 per unità **
* può solo compensare il DRM del difensore in cittadina, città, città maggiore, linea fortificata, caposaldo o fiume. ** può solo compensare il DRM del difensore in città, città maggiore, linea fortificata, caposaldo. Il DRM dell'artiglieria super-pesante e dei genieri non può eccedere il DRM difensivo per città, città maggiore, linea fortificata, caposaldo.	

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

TABELLA DELLE PERDITE / RIMPIAZZI DELL'ASSE

0	1	2	3	4	5*
	6	7	8	9	10

* Rimettete il segnalino di Perdite di Carri/Artiglieria dell'Asse a zero. L'Asse perde 2 VP.

TABELLA DELLA RICOSTRUZIONE DELLE UNITA' DELL'ASSE	
UNITA' ATTIVE [7.43c]	
Unità ricostruite dalla Casella dei Quadri – disponibili per entrare come Rinforzi Amici [8.4].	
CASELLA DEI QUADRI [7.43b]	
Un'unità si sposta nella casella Attive dalla parte di un livello di forza per la spesa di:	
Un punto Tipo A per:	
Due punti Tipo I per:	
Un punto Tipo I per:	

ELIMINATE
[7.43a]

Un'unità si sposta nella casella dei Quadri per la spesa di un punto Tipo I (per qualsiasi tipo di unità)

NO RICOSTRUZIONE



Tutte le unità navali, tutte le unità rimosse per conversione dell'unità.

TABELLA AEREA DELL'ASSE

PRONTE

Casella del Tra-
sporto Aereo

Le unità aeree in questa casella possono effettuare missioni in questo turno.
 Turni di Temporal: tutte le unità in questa casella si spostano immediatamente nella casella VOLATO. Lì devono tirare con tutte le altre unità presenti (applicando i DRM per il tempo) per determinare quali tra loro si spostano nella casella PRONTE.
 Nota: le unità aeree nuove (Rinforzi o Rimpiazzi) sono soggette ai Temporal.

VOLATO

Spostamento nella casella PRONTE
 1-7 = si
 8+ = no, rimane qui

DRM per il tempo
 +1 Gelate o Artico
 +2 Fango o Neve
 +3 Temporal

Altri DRM
 +1 a partire dal turno 29 sino al termine della Pausa Logistica

DANNEGGIATE
Spostare nella casella Volato 1-5 = sì 6+ = no, rimane qui DRM per il tempo +1 Artico +2 Fango o Neve
DISTRUTTE
Nessun tiro di dado, le unità aeree si spostano da qui solamente con il ricevimento di punti Rimpiazzi Aerei o ritirata.

Procedura: le unità aeree che hanno svolto la propria missione per il turno sono poste nella casella VOLATO, DANNEGGIATE o DISTRUTTE a seconda della loro condizione. Nella Fase di Preparazione Aerea del turno seguente, tirate un dado per ogni unità nella casella VOLATO. Applicate eventuali DRM. Se il risultato finale del tiro di dado rientra nell'intervallo indicato nel "sì" l'unità muove nella casella PRONTE. Altrimenti, l'unità rimane nella casella VOLATO. Poi, ripetete il procedimento per ogni unità nella casella DANNEGGIATE.

TABELLA DELLA RITIRATA (16.6.6)	
<i>Tiro di dado (modificato)</i>	<i>La Ritirata attraverso ZOC nemica ha successo?</i>
3 o meno	SI
4+	NO
DRM	
-2	Tutte le unità in ritirata sono tedesche
-2	L'esagono in ZOC nemica è di Bosco
+2	Qualsiasi unità in ritirata è di artiglieria *
* I giocatori possono volontariamente rimuovere le unità di artiglieria e porle nella casella Eliminate prima di ritirarle invece di compromettere le possibilità di tutto il gruppo di fuggire.	

TABELLA DELLA RESA SOVIETICA (21.0)	
<i>Tiro di dado (modificato)</i>	<i>Risultato</i>
1-2	Resa
3+	Nessun effetto
DRM (cumulativi)	
+1	L'esagono è entro il raggio di comando di qualsiasi HQ sovietico Operativo
+1	L'esagono contiene un'unità della Guardia o NKVD
+1	L'esagono è di città, città maggiore o di qualsiasi tipo di fortificazione
-1	L'esagono ha un segnalino di Rifornimento di Emergenza
-2	L'esagono ha un segnalino di Fuori Rifornimento
-2	L'esagono contiene solamente unità della Milizia e/o di artiglieria costiera
-2	Dai turni di gioco 31 al 61 (inclusi)

BONUS PER ARMI COMBinate

Attaccante:   or  +    or    or  

No difendenti:       or  

Benefici:
 Tempo Asciutto e Gelo: DRM -1 (terreno permettendo)
 Fango e Neve: proibito



INTEGRITA' DELLA DIVISIONE PANZER

Panzer
 +  +  or  

Motorizzata
 +  + 

Bonus: DRM -1 per Divisione Panzer tedesca o Divisione Motorizzata che attacca. Vale per tutte le condizioni del tempo.

Note:

1. Vi deve essere presente una Divisione Panzer che ha i requisiti affinché una Divisione Motorizzata ottenga questo bonus.
2. Per avere i requisiti, nessuna delle unità componenti può avere un segnalino Fuori Rifornimento a meno che non abbia Rifornimento di Attacco.
3. Ogni divisione che ha i requisiti genera il DRM.

ATTRITO DELLE UNITA' CORAZZATE

Un risultato con asterisco (*) sulla Tabella del Combattimento dà attrito per le unità corazzate quando:

1. La forza attaccante contiene:
  or 
2. E la forza difendente contiene:
     or  
3. La prima perdita di Livello dell'attaccante deve essere assorbita da un'unità del tipo indicato al punto 1. La prima perdita di Livello del difensore deve essere assorbita da un'unità del tipo indicato al punto 2.

TABELLA DELLO SFONDAMENTO (11.4.3.i)	
Tiro di dado	Risultato
<= 2	Successo. Il gruppo nell'esagono di sfondamento perde un livello (per gruppo) e si ritira di due esagoni
3-7	Successo. Le unità nell'esagono di sfondamento si ritirano di 2 esagoni.
8-10	Fallimento. Il gruppo che ha tentato lo sfondamento termina il movimento.
>= 11	Fallimento Il gruppo che ha tentato lo sfondamento perde un livello (per tutto il gruppo) e termina il movimento.
Rapporto minimo di forze	
5-1	Tutte le unità che fanno lo sfondamento sono tedesche
7-1	Qualsiasi unità che fa lo sfondamento non è tedesca
12-1	L'esagono di sfondamento contiene città, città maggiore o fortificazione indipendentemente dalla nazionalità delle unità che lo tentano (il gruppo deve anche contenere un'unità di generi motorizzati).
DRM: il DRM netto non può eccedere +/- 3	
1.	Rapporto di forze (non cumulativo)
SOLO TEDESCO	
+2	5-1
0	6-1
-1	7-1
-2	10-1
-3	14-1
TUTTI GLI ALTRI	
-1	9-1
-2	12-1
2.	Condizione del difensore (cumulativo)
-1	L'esagono oggetto dello Sfondamento contiene un segnalino di Sfondamento
-1	Tutte le unità difendenti sono di cavalleria, artiglieria, o HQ in qualsiasi combinazione
+1	Forza del difensore 4 o più
3.	Terreno nell'esagono/lato d'esagono di sfondamento
+2	Lato d'esagono di fiume o linea fortificata, collina, palude, bosco, città, città maggiore o Caposaldo.
PROIBIZIONI ALLO SFONDAMENTO	
1	Sfondamento proibito con Fango o Neve
2	Sfondamento proibito attraverso lati d'esagono di fiume maggiore e/o di mare/lago verso terra o in esagoni di montagna o alpini
3	Sfondamento proibito in esagoni di acquitrino tranne con tempo Gelo.

TABELLA DI SOPPRESSIONE DELL'ARTIGLIERIA SOVIETICA		
Numero di unità di artiglieria raggruppate con l'HQ	<i>Numero di unità di artiglieria che possono dare forza di supporto a:</i>	
	Livello di Interdizione 1	Livello di Interdizione 2
1	1	1
2	1	1
3	2	1
4	3	2

Nota: dal momento che un'unità di artiglieria rifornita ed entro il raggio può sempre dare supporto ad un combattimento, anche se tutta l'artiglieria sovietica disponibile è interdetta, un'unità di artiglieria (a scelta dell'Asse) può dare sempre supporto.

TABELLA DELL'INIZIATIVA AEREA	
Tiro di dado	Risultato
1	Iniziativa dell'Asse. Vantaggio Tattico Locale dell'Asse
2-5	Iniziativa dell'Asse
6-7	Nessun combattimento aereo. Tutte le unità aeree che hanno sparato tornano nella casella Volato. Quelle in Missione proseguono.
8-9	Iniziativa sovietica
10	Iniziativa sovietica. Vantaggio Tattico Locale sovietico

TABELLA DEL FUOCO AA	
Tiro di dado	Risultato
7 o meno	Nessun effetto
8-9	Torna alla base
10-11	Danneggiata
12	Distrutta
DRM AL FUOCO AA	
Fuoco del sovietico	
-1	Fuoco contro Ju-87
-1	Qualsiasi unità sparante ha un segnalino Fuori Rifornamento
+1	Per unità sparante tipo AA
+1	Per HQ sovietico sparante
Fuoco dell'Asse	
-1	Qualsiasi unità sparante ha un segnalino Fuori Rifornamento
+1	Per unità sparante tipo AA
-1	Sparare contro un IL-2
<i>DRM massimo +2 prima di annullare i DRM con l'avversario</i>	
<p>Nota. Non è consentito alcun Fuoco AA se l'esagono di missione e tutti i sei circostanti contengono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solo unità di cavalleria • Nessuna unità nemica • Solo unità sovietiche non AA o non HQ di dimensione inferiore a divisione 8 (tranne unità navali), o: • Solo unità dell'Asse che non hanno ZOC (tranne unità navali e flottiglia) 	

TABELLA DEL COMBATTIMENTO AEREO

Tiro di Dado / Differenziale di combattimento aereo (attaccante – difensore)

Die Roll	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
1	D	D	D	X	X	X	X
2	A	A	D	D	X	X	X
3	-	A	A	D	D	X	X
4	-	-	A	A	D	D	X
5	-	-	A	A	A	D	D
6	-	-	-	-	A	A	D
7	-	-	-	-	-	A	A
8	-	-	-	-	-	-	A
9,10	-	-	-	-	-	-	-

Procedura: sottraete il Valore di Combattimento Aereo del bersaglio da quello dello sparante per determinare il Differenziale del Combattimento Aereo. Tirate poi un dado e fate riferimento a quella colonna per determinare il risultato. Il combattimento aereo è simultaneo tra le unità aeree sparanti (le unità in missione non sparano mai). Quando due unità aeree sparanti sono ingaggiate, risolvete il fuoco di entrambe prima di implementare i risultati. Eccezione: Vantaggio Tattico Locale [17.24e].

Spiegazione dei risultati

- X = Distrutto – l'unità aerea viene posta nella casella Distrutti
- D = Danneggiato - l'unità aerea viene posta nella casella Danneggiati
- A = Torna alla base- l'unità aerea viene posta nella casella Volato
- = nessun effetto

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO						
Terreno nell'esagono		Effetti sul Movimento				DRM o effetti sul combattimento
		Asciutto	Fango	Gelo	Neve/Artico	
	Aperto	1	2(a)	1	2	Nessuno
	Sabbia	2(a)	2(a)	2(a)	2	Nessuno
	Collina	2	3	3	3	+1
	Bosco non motor. Motoriz.	+1 (b) +2 (b)	+1 +2	+1 +2	+1 +2	OT
	Palude	2	2 (a)	1	2	Nessuno
	Acquitrino	3 P	3 P	2 3	2 3	Vedere la nota in fondo.
	Mare / Lago (esag.) e terra (lato esag)	P (k) P (k)	P (k) P (k)	P (k) P (k)	2 NE	Proibito (no ZOC). Possibile Assalto Anfibio sovietico. No mov. Navale con Neve / Artico
	Mare / Acque poco profonde	P (j)	P (j)	P (j)	P	Proibito (no ZOC)
	Costiero	OT	OT	OT	OT	Possibile Ass. Anfibio sovietico non in Neve/Artico
	Cittadina	OT	OT	OT	OT	Fango/Neve = +1
	Città	1/2	1/2	1/2	1/2	+1; corazzati attaccanti dimezzati. No CAB.
	Città Maggiore	1/2	1/2	1/2	1/2	+1 (Asse dif.) +2 (sov. Difesa); corazzati attaccanti dimezzati. No CAB.
	Strada Minore (c)	1/2	2 (a)	1	2	OT
	Strada Principale (e)	1	OT (d)	1	2	OT
	Ferrovia (g)	1/2	1	1/2	1	OT
	Lato d'esagono di fiume/canale	OT	OT	OT	OT	OT
	Lato d'esagono di fiume maggiore (i)	+1	+2	+1	NE	+1 e no CAB se tutti gli attaccanti lo attraversano. No benefici con Neve
	Lato d'esagono di fiume maggiore (i)	See 10.76	See 10.76	See 10.76	+1	Vedere nota in fondo.
	Ponte	Annulla gli effetti del fiume				Come Fiumi Maggiori
	Confine nazionale	OT	OT	OT	OT	OT
	Confine di Gruppo di Armate	OT	OT	OT	OT	OT
	Confine di Zona di Mare	OT	OT	OT	OT	OT
	Porto Minore (f)	OT	OT	OT	OT	OT
	Porto Maggiore (f)	OT	OT	OT	OT	OT
	Caposaldo nemico (h)	+1	+1	+1	+1	+1, no CAB
	Linea fortificata (h)	+1	+1	+1	+1	+1 e no CAB se tutti gli attaccanti attaccano attraverso di essa.

OT = considerare l'altro terreno nell'esagono

NE = Nessun effetto

P = proibito

See 10.76 = Vedere 10.76.

Note alla Tabella del Terreno**Acquitrino***Con Fango e Asciutto*

1. Si dimezza se si attacca da questo terreno.
2. La ZOC delle unità Motorizzate non si estende in esso eccetto da lati d'esagono con strada o ferrovia.
3. Le unità Motorizzate vi possono entrare solo da lati d'esagono con strada o ferrovia.
4. No CAB

Gelo: Non si applicano le condizioni 2, 3 e 4.*Neve:* Nessun beneficio.**Lato d'esagono di fiume maggiore***Con Fango, Asciutto e Gelo*

- Tutte le unità che attaccano attraverso di esso sono dimezzate.
- No CAB se tutte le unità attaccanti attaccano attraverso un tale lato d'esagono.
- Proibita la ritirata attraverso un lato d'esagono che non sia di ponte.

Neve: Nessun beneficio difensivo e le unità non di artiglieria si possono ritirare attraverso di esso.

- (a) 1 MP aggiuntivo per tutte le unità motorizzate e con MA arancione eccetto carri sovietici.
- (b) Fango Persistente [5.14]
- (c) L'artiglieria super-pesante può muovere solo su strade minori nei turni di Asciutto e non di Fango Persistente alla velocità di un esagono per MP.
- (d) Ignorate i Boschi.
- (e) Velocità di movimento dell'artiglieria super-pesante: un esagono per MP con tutti i tipi di tempo.
- (f) Caricare/Scaricare: Ancoraggio – 4 STP; Porto Minore – 8 STP; Porto Maggiore – 16 STP.
Dà Rifornimento Generale: Ancoraggio – 10 SP, Porto Minore 15 SP, Porto Maggiore – illimitato.
- (g) Il costo dei Boschi è ridotto di uno quando si muove lungo una ferrovia. Annulla il costo per attraversare fiumi e fiumi maggiori.
- (h) Il costo in MP per un esagono che contiene sia un lato d'esagono di linea fortificata che un Caposaldo rimane +1.
- (i) Tutta l'artiglieria e l'artiglieria super-pesante possono attraversare solamente sui ponti (strada o ferrovia) o su unità ponte.
- (j) Eccezioni: Movimento di unità Navale, Movimento con Trasporto Navale, Flottiglia, Assalto Anfibio.
- (k) Eccezioni: Flottiglia sovietica, Assalto Anfibio.

TABELLA DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE				
Tiro di dado	<i>Condizioni Climatiche Correnti</i>			
	Asciutto *	Fango	Gelo	Neve
1	D	D	M	M
2	D	D	F	F
3	D	D	F	F
4	D	D	F	S
5	D	M	F	S
6	D	M	F	S
7	DT	M	F	ST
8	M	MT	S	ST
9	M	MT	S	A
10	MT	F	ST	A

Nota: se "F" segue "S", il risultato rimane "S". Se il risultato seguente dà ancora "F", la condizione corrente cambia da "S" ad "F". Ci vogliono due risultati "F" di fila per variare "S" ad "F" [BSR 5.15].
Con clima Asciutto sono consentiti massimo due turni di Fango di fila.

Legenda

D = Asciutto	F = Gelo	M = Fango
S = Neve	T = Temporalis	A = Artico

TABELLA DELLE FASI DI MOVIMENTO				
ASSE	Categoria di unità	Fase di Movimento	Fase di Movimento Motorizzato	Fase di Movimento di Reazione
	Motorizzata	MA piena	½ MA	½ MA
	Non motorizzata	MA piena	No	No
	Cavalleria	MA piena	½ MA	No
	MA arancione/ verde/ grigia	MA piena	No	No
SOVIETICO	Categoria di unità	Fase di Movimento	Fase di Movimento Motorizzato	Fase di Movimento di Reazione
	HQ	MA piena	No	No
	Motorizzata	½ MA	MA piena	½ MA
	Cavalleria	MA piena	½ MA	No
	Non motorizzata	MA piena	No*	No
	Attivata non motorizzata	No	MA piena	No
	MA arancione/ verde/ grigia	MA piena	No*	No
	Treno Corazzato	MA piena**	MA piena**	No
Flottiglia	MA piena	MA piena	No	
Note				
MA	Capacità di Movimento. Ignorate le frazioni.			
No	Non è consentito il movimento in questa fase.			
*	Può essere attivata nella Fase di Movimento Motorizzato da un HQ.			
**	Può muovere in una delle fasi, ma non in entrambe.			

TABELLA DELLA CONVERSIONE DELLA CAPACITÀ DI MOVIMENTO		
<i>MA Normale</i>	<i>Mezza MA</i>	<i>Una volta e mezza la MA *</i>
0	0	0
1	1**	1 ½
2	1	3
3	1 ½	4 ½
4	2	6
5	2 ½	7 ½
6	3	9
7	3 ½	10 ½
8	4	12
9	4 1/2	13 ½
<p>* Tutte le unità eccetto Artiglieria super-pesante (MA verde) mantengono le frazioni quando usano:</p> <ol style="list-style-type: none"> Movimento su strada su Strade Minori in terreno aperto con tempo Asciutto. Movimento su strada su Strada Principale con tempo Asciutto e Gelo. Movimento su strada da parte di unità su autostrade con qualsiasi tempo. Movimento in Città/Città Maggiore. <p>** Il Movimento di Un Esagono rende ½ MA non possibile</p>		

TABELLA DEL MOVIMENTO										
Movimento o Azione	IL MOVIMENTO è CONSENTITO					UN'UNITA' CHE MUOVE				
	Quando è Fuori Rifornimento	In turni di Temporalis o Asciutto	In turni di Fango	In turni di Gelo	In turni di Neve / Artico	Può entrare in ZOC nemica	+1 MP per entrare in ZOC nemica	Deve fermarsi per entrare in ZOC nemica	Può muovere direttamente da ZOC nemica a ZOC nemica	Può uscire da ZOC nemica e poi rientrare in ZOC nemica
Fase di Movimento	S ¹	S	S	S ⁴	S ¹⁸	S	S ¹¹	S ¹²	N ¹⁷	S
Fase di Mov. Motorizzato	S ¹	S	S	S ⁵	S ⁶ N ⁷	S	S ¹¹	S ¹²	N ¹⁷	S
Fase di Mov. di Reazione	N	S	S	S ⁵	S ⁵	S ¹⁰	N	S	N	N
Mov. di Infiltrazione	N	S	N	S	S	S	N	S	S	-
Movim. di un esag.	S ¹⁶	S	S	S	S	S	N	S	N	-
Sfondamento	N	S	N	S	N	S	S ¹¹	N ¹⁴	N	S
Movimento Strategico	N	S	S	S	S	N	-	-	-	-
Movimento ferroviario	N	S	S	S	S	N	-	-	-	-
Mov. treni corazzati	S ²	S	S	S	S	S	S	S	N	S
Movimento di Flottiglia	S ³	S	S	N	N	S	S	S	N	S
Un'unità esercita ZOC	S	S	S ⁸	S ⁹	S ^{8,9}					
1 = -2 MP dalla MA 2 = -2 MP dalla MA 3 = -4 MP dalla MA 4 = -1 dalla MA per tutte le unità Motorizzate dell'Asse ed unità con MA arancione o verde. 5 = -1 dalla MA per tutte le unità Motorizzate dell'Asse con Gelo, neve o Artico. 6 = Consentito ad unità Mot. sovietiche/HQ 7 = Proibito alle unità Mot dell'Asse			8 = Tutte le unità Mot esercitano la ZOC solo in esagoni adiacenti di cittadina, città e strada o ferrovia collegati (non in città maggiore). 9 = Terreno precedentemente proibito ora soggetto a ZOC. 10 = La ZOC nemica deve essere esercitata in un esagono difendente di un combattimento dichiarato. 11 = Eccezioni: (1) Infiltrazione, (2) Movimento di un esagono, (3) quando un gruppo che Sfondamento entra nell'esagono di sfondamento. 12 = Eccezione: vedere Sfondamento.			13 = Eccezione: Movimento Motorizzato di Infiltrazione dell'Asse. Movimento di Infiltrazione di entrambe le parti di cavalleria e sciatori. 14 = E' possibile il movimento dopo uno Sfondamento che ha avuto successo. 15 = Si deve entrare in uno o più esagoni non in ZOC nemica prima di rientrare in ZOC nemica. 16 = Le unità non possono usare il movimento di un esagono per qualsiasi tipo di movimento proibito quando hanno un segnalino OOS. Eccezione: proibito per le unità motorizzate OOS [6.72]. 17 = Eccezione: Movimento di Infiltrazione motorizzato sovietico. 18 = Eccezione: in turni con tempo Artico -1 MP dalla MA stampata sulla pedina per tutte le unità dell'Asse motorizzate e per le unità con MA arancione/verde.				

SUPPORTO DI ARTIGLIERIA ATTACCANTE E DIFENDENTE (14.2 e 15.4)

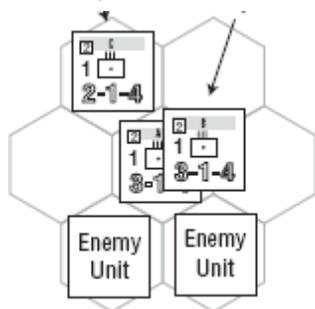


Disponibilità:

Le unità di artiglieria dell'attaccante danno supporto solamente ad attacchi dichiarati contro esagoni difendenti. Le unità di artiglieria difendenti danno supporto solamente ad esagoni difendenti. Un esagono difendente è qualsiasi esagono che ha un segnalino di Attacco Dichiarato.
UN ATTACCO SOLAMENTE: un'unità di artiglieria può dare la sua forza di supporto ad un solo attacco dichiarato per fase di combattimento. La forza di supporto non può essere divisa tra due o più attacchi dichiarati.

Può dare supporto

Solo forza di difesa (caso 6)



Condizioni per ottenere il supporto



1. **RAGGIO:** Ogni unità di artiglieria (attaccante o difendente) deve trovarsi entro il raggio da un esagono difendente nell'attacco dichiarato cui sta dando supporto. Se il numero di esagoni tra quello difendente e l'unità di artiglieria (contate l'esagono difendente ma non quello dell'unità di artiglieria) non eccede il raggio indicato sulla pedina di artiglieria, questa può dare supporto.



2. **SFONDAMENTO:** Nessuna unità di artiglieria che ha un segnalino di Sfondamento può dare supporto.



3. **FUORI RIFORNIMENTO:** Nessuna unità di artiglieria difendente che ha un segnalino OOS può dare supporto.



4. **RIFORNIMENTO DI ATTACCO:** Indipendentemente dal suo stato di rifornimento, ogni unità di artiglieria attaccante deve essere in grado di tracciare una Linea di Comunicazioni ad un ASP che dà Rifornimento di Attacco per poter dare supporto.

5. A meno che non occupino l'esagono difendente, le unità di artiglieria difendenti non possono stare in ZOC nemica e dare supporto di artiglieria. Le unità di artiglieria attaccanti possono essere in ZOC nemica.

6. Se un esagono difendente contiene solamente unità di tipo artiglieria, nessuna può usare la sua forza di supporto ad alcun attacco dichiarato. Possono usare solamente la loro forza difendente, sebbene l'artiglieria amica non adiacente possa dare ancora supporto all'esagono.

7. **LIMITE ALLA FORZA DI SUPPORTO:** In qualsiasi attacco dichiarato, la forza di supporto in attacco non può mai eccedere la forza di attacco e la forza di supporto difendente non può mai eccedere la forza di difesa. I fattori di supporto eccedenti sono ignorati.

8. Nessuna unità di artiglieria può contribuire con la sua forza di supporto e con quella di difesa allo stesso attacco dichiarato.

Limitazioni per le unità

QUATTRO UNITA' DI ARTIGLIERIA DELL'ASSE: Sino a 4 unità di artiglieria dell'Asse possono dare supporto (in attacco o difesa).

Nota: le unità di artiglieria dell'Asse S-H (super-pesanti) non contano per il limite di 4 unità, ma possono essere usate solamente in situazioni di attacco speciali.

Normalmente, solo una unità di artiglieria sovietica può dare supporto (in attacco o difesa). Ma sino a 4 unità di artiglieria sovietiche possono dare supporto che occupano un esagono difendente e/o se sono raggruppate con uno o più HQ sovietico Operativo (in attacco o difesa).



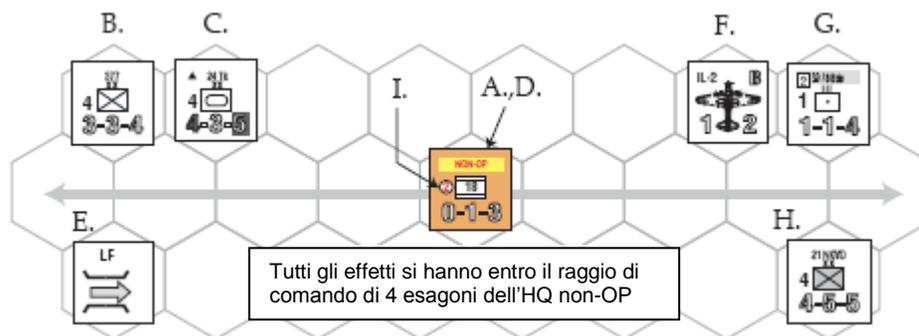
Eccezioni: l'interdizione aerea dell'Asse può ridurre il numero di unità di artiglieria sovietiche che danno supporto di uno o due.

Gli HQ sovietici non-OP possono ridurre il numero di unità di artiglieria che possono dare supporto ad una.

Effetti degli HQ non-OP (22.2)

Limitazioni per gli HQ non-OP

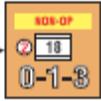
- A. Non possono dare ordini di ritirata.
- B. Nessuna attivazione di unità non motorizzata (incluse le Guardie) nella Fase di Movimento Motorizzato russa.
- C. Nessuna attivazione di unità motorizzata nella Fase di Reazione sovietica.
- D. Nessun piazzamento di nuovo segnalino di fortificazione eccetto per capisaldi "E".
- E. Le unità Ponte non possono essere piazzate o mosse.
- F. Nessuna missione CAS sovietica (intercettazione di CAS dell'Asse e Interdizione consentite).
- G. Non più di una unità di artiglieria sovietica può dare supporto per un qualsiasi combattimento.
- H. Le unità NKVD non danno più la "Non Ritirata".
- I. Nel corso di una fase di movimento o movimento motorizzato sovietica, il numero di unità di terra sovietiche che iniziano il movimento entro il raggio di comando di un HQ non-OP è limitato ad una meno del numero di recupero dell'HQ. L'HQ non-OP può sempre muovere nel corso della fase di movimento.



TIRO DI DADO PER IL RECUPERO DEGLI HQ NON-OP

Nella Interfase del turno di gioco, tirate il dado per ogni HQ non-OP desiderato. Se il risultato del dado è pari o inferiore al Valore di Recupero dell'HQ, questi viene girato dalla parte operativa. Non vi sono DRM per questo tiro di dado.

Tiro di dado pari o inferiore al Valore di Recupero



L'HQ viene girato dalla parte operativa.



COME LEGGERE LE UNITA'

Non di Artiglieria

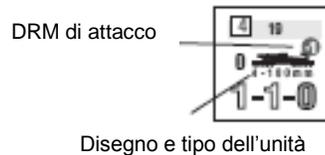
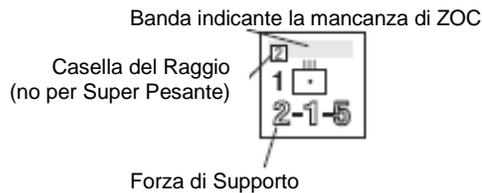


Unità sconosciuta (8.5)



Artiglieria

Artiglieria normale e super-pesante in modalità mobile

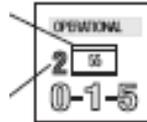




HQ SOVIETICO

Lato operativo

Simbolo di HQ e designazione di Armata



Lato non operativo (non-OP)

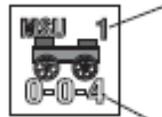


indica che non può essere ricostruito
indica che l'unità viene ritirata

UNITA' DI TERRA NON COMBATTENTE

MSU (vagone)

Numero di Punti
Rifornimento di Attacco



Capacità di Movimento

MSU (autocarro)



Forza di Attacco Forza di Difesa

Deposito di Rifornimenti



Numero di Punti Rifornimento di Attacco

SIMBOLI DEI TIPI DI UNITA'		
Unità Motorizzate		
	Carri	Queste unità sono considerate corazzate per: 1. Attrito dei corazzati [16.32c] 2. CAB [15.67] 3. Integrità della Divisione Panzer [15.68] 4. Perdita di Corazzati [16.25] 5. Dimezzamento della forza dei corazzati
	Semoventi	
	Corazzati Anticarro	
	Ricognizione	
	Fanteria su motocicli	
	Fanteria motorizzata	
	Genieri da Combattimento Motorizzati	
	Motorizzata Antiaerea	
	Motorizzata Anticarro	
Unità non motorizzate		
	Fanteria	Queste unità sono considerate di Artiglieria per la Perdita dell'Artiglieria [16.25]
	Fanteria da Montagna	
	Fanteria Avioportata / Paracadutisti	
	Polizia	
	Guardia di Confine	
	Partigiani	
	Genieri da Combattimento	
	Cavalleria	
	Quartier Generale (HQ)	
	Antiaerea	
	Anticarro	
	Artiglieria	
	Artiglieria con Razzi	
	Artiglieria Costiera	
	Artiglieria super-pesante (modalità di movimento)	
	Artiglieria super-pesante (modalità di fuoco)	
	Treno Corazzato	

COLORI DELLE CASELLE INDICANTI I TIPI DI UNITA'			
Guardia Sovietica:	Rosso	Luftwaffe / Paracadutisti dell'Asse	Azzurro
Milizia Sovietica	Giallo	Formazioni Panzer e motorizzate dell'Asse	Ogni formazione ha un suo colore.
Navale Sovietica	Blu		
NKVD Sovietica	Verde		
Paracadutisti Sovietici	Azzurro		
COLORI DELLE UNITA'			
Sovietico			
Unità di terra	Marrone		
Unità Aeree	Marrone chiaro / retro arancione		
Asse			
Unità di terra non SS	Grigio	Unità di terra ed aerea italiana	Lilla
Unità di terra SS	Nero	Unità di terra romena	Verde
Unità aerea tedesca	Blu chiaro	Unità di terra ed aerea slovacca	Verde chiaro
Unità di terra ed aerea ungherese	Blu scuro		

TABELLA DEI TURNI (TURN RECORD TRACK)



Colonna del Tempo Tempo storico

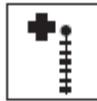
- A = Inizio dello scenario #2
- B = Inizio dello scenario #7
- C = Tempo automaticamente Asciutto
- D = inizio dello scenario #3
- E = inizio dello scenario #4
- F = fine dello scenario #2
- G = inizio dello scenario #5
- H = fine dello scenario #4
- I = inizio dello scenario #6
- J = fine dello scenario #3
- K = inizia automaticamente la Pausa Logistica se non è già iniziata
- L = fine dello scenario #5
- M = inizio dello scenario #1
- N = fine dello scenario #1
- O = fine dello scenario #6
- P = aumentate i requisiti di Guarnigione per Kiev e Kharkov [PB 7.22]
- Q = fine dello scenario #7

I SEGNALINI

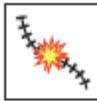
Livello di Interdizione



Testata Ferroviaria



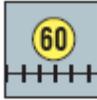
Interruzione linea ferroviaria



Interruzione linea ferroviaria (più esagoni)



Segnalino di MP Ferroviari



Caposaldo



Caposaldo in costruzione



Perdita di livello di forza



Trasporto aereo



Ordini



Ponte distrutto



Tempo



Riceve Rimpiazzati



Turno di Gioco



Attivato



Rifornimento di emergenza



Fuori Rifornimento



Esagono di Guarnigione



Ritirata Aggiuntiva



No Ritirata



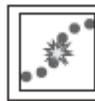
Limite della rete stradale



Tempo brutto sulla rete stradale



Linea fortificata distrutta



Scarsità di Carburante



Segnalino da usare sulla Tabella dei Rimpiazzii



Segnalino di registrazione delle perdite



Sfondamento



Attacco Dichiarato



Non Muovere



Segnalino dei Punti Vittoria



BARBAROSSA



By Rodger B. MacGowan ©2010



CRIMEA

1.0 Introduzione

‘Colui che controlla la Crimea controlla il Mar Nero’

1.1 Inquadramento storico

La Crimea è una grande regione peninsulare nel Mar Nero conosciuta da molti invasori sin dall'antichità. Nei nostri tempi, dopo essere stata assoggettata dai Tartari della Crimea per tre secoli, venne annessa nel 1783 da Caterina II (La Grande) di Russia. In seguito, la guerra di Crimea (1854-1856) combattuta da Gran Bretagna, Francia, Turchia ed altri contro la Russia, focalizzò l'attenzione sull'importanza della grande fortezza navale russa di Sevastopoli, una importanza confermata nella seconda guerra mondiale.

Nell'autunno 1941 non vi erano dubbi che l'Asse avrebbe invaso la Crimea. I sovietici avevano usato le loro basi aeree e navali presenti in questa regione per minacciare i rifornimenti di petrolio in Romania sin dall'inizio della guerra. Quando le truppe tedesche si addentrarono in Crimea nell'ottobre avevano sperato si trattasse di una breve campagna. Invece divenne un lungo e costoso assedio a Sevastopoli che durò oltre otto mesi.

1.2 Introduzione generale

Barbarossa: Crimea ricrea la campagna della seconda guerra mondiale in Crimea, storicamente combattuta dal settembre 1941 all'inizio di luglio 1942. Un giocatore controlla le forze dell'Asse (tedeschi e romeni), l'avversario controlla le forze sovietiche. Le pedine del gioco rappresentano le unità reali che parteciparono alla campagna, mentre la mappa riproduce il terreno sul quale si combatté. I giocatori manovrano le loro unità attraverso la mappa e svolgono i combattimenti secondo le regole standard e quelle aggiuntive presenti in questa parte del regolamento. Un giocatore vince catturando specifici obiettivi, l'altro vince evitando che questo accada.

1.3 Combinare i vari titoli della serie

Questo gioco fa parte di una serie di giochi riguardanti la seconda guerra mondiale in Unione Sovietica. I giocatori possono combinare questo gioco con *Barbarossa: da Kiev a Rostov*, pubblicato anch'esso dalla GMT. Tutti i giochi di questa serie sono strutturati con l'idea di poterli giocare assieme. Alcuni condividono poche unità. Vi sono riferimenti a *da Kiev a Rostov* in queste regole con linee guida generali per il gioco combinato.

2.0 Equipaggiamento del gioco

Barbarossa: Crimea contiene:

- Una mappa (mappa Q)
- Quattro tabelle degli scenari
- Due Tabelle di Piazzamento Sovietico
- Due Tabelle di Piazzamento dell'Asse
- Varie tabelle tradotte nel finale del testo di questa traduzione
- 740 pedine
- Un dado a dieci facce

2.1 Le mappe del gioco

2.11 Le mappe sono usate come segue

- Scenari 1, 2, 6, 7, 8 e 9: usano tabelle specifiche di piazzamento
- Scenari 3, 4, e 5 usano la mappa Q e la mappa particolareggiata di Sevastopoli

2.12 La Casella della Mappa T. Questa rappresenta una vasta regione che si collega alla mappa di gioco per usare le unità senza che si renda necessario altro spazio di gioco. La casella è stampata sulla mappa Q e si usa in gran parte degli scenari.

NOTA: La vera e propria mappa T sarà presentata in un altro gioco futuro della serie.

- a.** Tutte le unità sovietiche possono muovere a e dalla casella della mappa T. Le unità di terra dell'Asse non possono entrarvi né attaccare le unità sovietiche lì presenti, ma le unità aeree dell'Asse possono effettuare missioni di Attacco a Naviglio [PB 6.44] contro unità navali sovietiche che si trovano lì.
- b.** Le unità aeree sovietiche che iniziano la loro missione nella casella della mappa T contano il raggio [PB 6.13] iniziando da qualsiasi esagono sul bordo mappa orientale a sud dell'esagono 7011.
- c.** Le unità di artiglieria sovietiche nella casella della mappa T possono effettuare il combattimento di supporto di artiglieria su qualsiasi esagono della mappa Q che sia entro il raggio dal bordo mappa orientale o dall'esagono 7014; trattate l'esagono 7014 come se fosse nella casella (non c'è necessità di posizionare l'artiglieria nell'esagono 7014). Più di una tale artiglieria può dare supporto ad un qualsiasi combattimento per fase di combattimento se vi è un HQ con esse nella casella. Queste unità di artiglieria non richiedono il Rifornimento di Attacco.
- d.** Un giocatore può piazzare tante unità quante ne desidera nella casella della Mappa T. Non vi sono limiti al raggruppamento. Le unità possono essere poste lì all'inizio o entrare come rinforzi. Le unità di terra ne escono solamente con la procedura di trasporto navale. Non vi è un collegamento diretto per terra alla Mappa Q dalla casella della Mappa T [eccezione: PB 10.4.c].
- e.** La casella della Mappa T è anche un porto (non una zona di mare) adiacente solo alla Zona di Mare dello Stretto di Kerch. Per la base e la riparazione delle unità navali, la casella della Mappa T è considerata un porto maggiore. Le unità navali ne entrano ed escono con la procedura del Movimento Navale [PB 8.2].
- f.** La casella della Mappa T dà Rifornimento Generale durante la Fase di Determinazione del Rifornimento a tutte le unità lì presenti, ed a tutte le unità nella Mappa Q in grado di tracciare il Rifornimento al Ponte di Ghiaccio.
- g.** Le unità HQ possono tentare di recuperare a stato Operazionale mentre si trovano nella Casella Attiva sulla casella della Mappa T. Il loro stato non Operazionale non influenza le altre unità in entrambe queste caselle.
- h.** Un'unità Zap può incrementare un'unità mentre questa si trova nella casella della mappa T.
- i.** Le unità nella casella della Mappa T che hanno indicazione di Guarnigione sono rilasciate individualmente.

2.2 Le pedine di gioco

2.21 Rimuovete con cura le pedine di cartoncino dai fogli e dividetele in categorie.

2.22 Le pedine delle unità non hanno codifica per gli scenari specifici (come era stato fatto in altri giochi della serie).

2.3 Regole standard di Barbarossa (BSR): eccezioni e variazioni

2.31 Alcune BSR usate in giochi precedenti della serie sono state variate per Crimea e le tabelle sono state revisionate per riportare questi cambiamenti.

2.32 La mappa detagliata di Sevastopoli. La densità di unità nell'area di Sevastopoli ha obbligato ad apportare un cambio ad una scala diversa per evitare problemi di raggruppamento e di gioco statico.

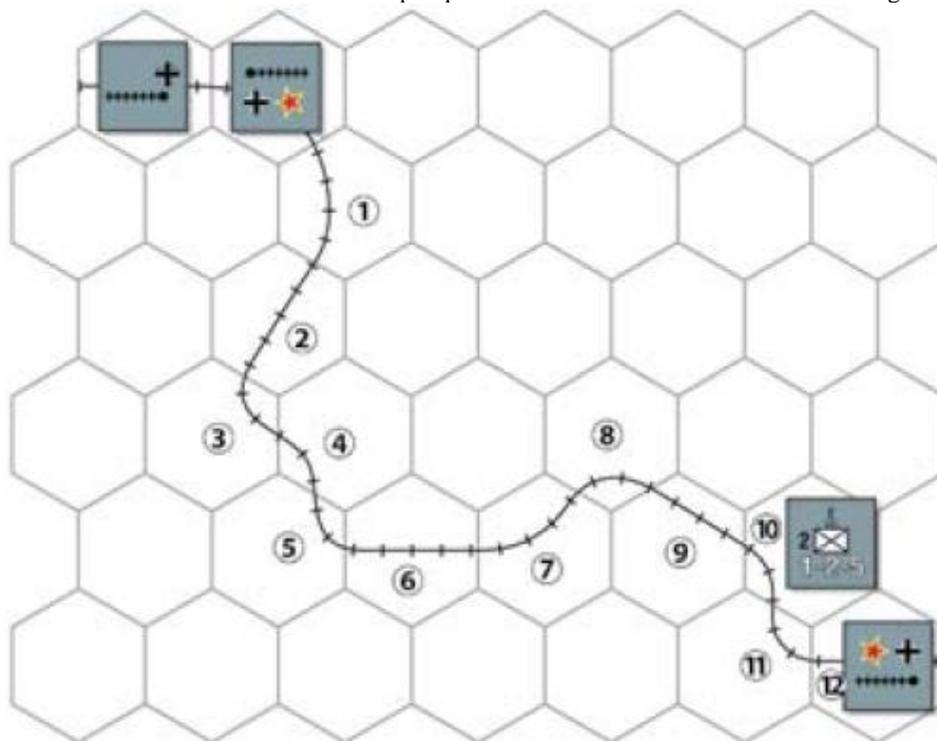
2.33 Operazioni navali. La necessità del trasporto dei rinforzi e dei rifornimenti via mare aggiunge una nuova dimensione al normale gioco. Queste regole saranno implementate nel futuro anche per *Gruppo Armate Nord*.



2.34 Linee Ferroviarie catturate [aggiunta a BSR 19.0]

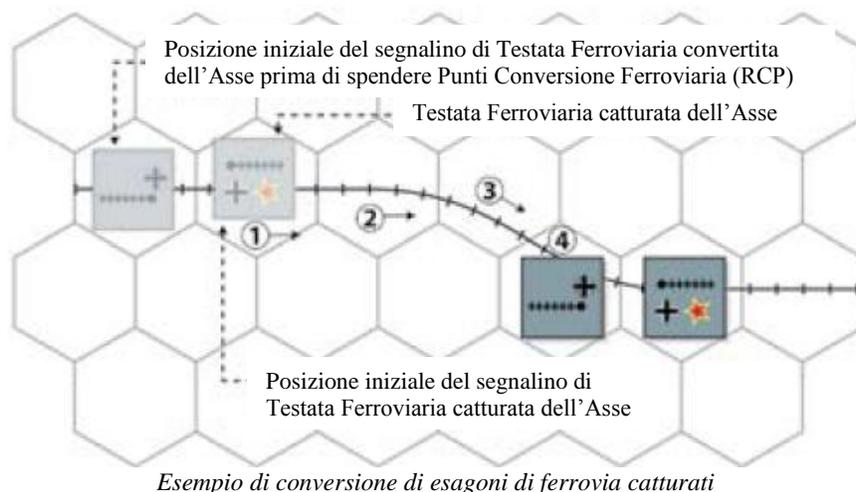
a. Durante la Fase dei Genieri dell'Asse dopo la spesa dei punti conversione ferroviaria, il giocatore dell'Asse può estendere la rete ferroviaria prendendo sotto il suo controllo le linee ferroviarie sovietiche. Le istruzioni dello scenario specificano quante linee ferroviarie catturate possono essere usate, ma la procedura di utilizzo è identica per ciascuna linea.

b. L'utilizzo segue le linee guida delle BSR 19.21, 22 e 23 con le seguenti aggiunte ed eccezioni: ciascuna linea ferroviaria catturata deve iniziare adiacente ad un segnalino di Testata Ferroviaria dell'Asse (i lati d'esagono di fiume maggiore con ponti ferroviari distrutti non impediscono il piazzamento). Ponete due segnalini di Testata Ferroviaria Catturata nell'esagono. Uno rimane nell'esagono di piazzamento e diviene la Testata Ferroviaria di retro. Il secondo viene mosso in avanti di 12 esagoni lungo la linea ferroviaria catturata e diviene la Testata Ferroviaria avanzata. Ciascun esagono di terreno Acquitrino o Palude conta come due esagoni. Nessun esagono nella linea ferroviaria catturata può essere occupato dal sovietico o in ZOC sovietica. L'esagono più avanzato deve essere occupato dall'Asse mediante un'unità combattente di terra o in ZOC dell'Asse. Se il secondo segnalino non può avanzare di tutti e 12 gli esagoni, gli esagoni inutilizzati sono persi. Nei turni seguenti la linea ferroviaria catturata può essere avanzata spostando il segnalino di Testata Ferroviaria avanzata sino a 12 esagoni usando questa procedura. Durante i turni di tempo Fango, Neve e Artico il movimento in avanti massimo per qualsiasi linea ferroviaria catturata è di 6 esagoni.



Esempio di estensione di una linea ferroviaria catturata con tempo Asciutto.

c. Quando un segnalino di Testata Ferroviaria convertita dell'Asse viene mosso in avanti spendendo RCP, qualsiasi esagono adiacente catturato di Testata Ferroviaria di retro viene spostato indietro di un numero uguale di esagoni.



d. Non vi è limite alla lunghezza in esagoni di una linea ferroviaria catturata, ma si applica il limite di movimento di 60 esagoni per turno al movimento ferroviario, sia alle linee ferroviarie convertite che catturate.

e. Il costo di movimento per muovere da un segnalino di Ferrovia Convertita ad uno di Ferrovia Catturata è 15 punti movimento ferroviari (per riprodurre il tempo necessario per trasferire il carico in carri di scartamento diverso). Le unità trasportate con punti movimento ferroviari insufficienti devono fermarsi prima di entrare nell'esagono di Ferrovia Catturata (o Convertita se muovono in direzione opposta), ed i restanti punti movimento ferroviari sono persi. I lati di esagono di fiume maggiore devono contenere un ponte ferroviario non distrutto o un segnalino di Traghetto [PB 2.35].

f. Rifornimento Generale. Una linea ferroviaria catturata può dare Rifornimento Generale limitato. Sino a 5 esagoni entro esagoni (4 esagoni di intervallo) dell'esagono di Testata Ferroviaria avanzata possono essere posti in Rifornimento Generale durante la Fase di Determinazione del Rifornimento. Rimuovere qualsiasi segnalino di Rifornimento di Emergenza o di Fuori Rifornimento da questi esagoni. Qualsiasi lato di esagono di fiume maggiore nella rete ferroviaria deve avere un ponte ferroviario non distrutto o un segnalino di Traghetto [PB 2.35].

g. Trasporto Ferroviario. Quando è consentito dalle istruzioni dello scenario, le linee ferroviarie catturate hanno la capacità ferroviaria di 1 punto raggruppamento. Si applicano le regole del movimento ferroviario BSR. Se più di un punto raggruppamento che usa il movimento Ferroviario su una linea ferroviaria Convertita muove adiacente alla Testata Ferroviaria Catturata, un solo punto raggruppamento può proseguire a muovere sulla linea ferroviaria catturata. Le rimanenti unità devono cessare il movimento nell'esagono di Testata Ferroviaria Convertita perdendo i restanti punti movimento ferroviari.

2.35 Traghetti sui Fiumi Maggiori. Le forze dell'Asse non erano affatto preparate per riparare i ponti ferroviari danneggiati sul fiume Dnepr, e ricorsero ancora a misure di emergenza per trasportare i rifornimenti usando i traghetti.

a. Piazzamento. Il piazzamento di un Traghetto segue i paragrafi sui Ponti BSR da 23.22 a 23.24 con le seguenti variazioni:

- Viene posto un segnalino di Traghetto durante la Fase dei Genieri dell'Asse prima della Conversione Ferroviaria. Si può porre un segnalino di Traghetto in qualsiasi esagono che contiene un lato di esagono con un ponte ferroviario distrutto su fiume maggiore, se l'esagono contiene un segnalino di Testata Ferroviaria Convertita in una rete ferroviaria che traccia il rifornimento ad una Base in rifornimento su una fonte di rifornimento in un bordo mappa.
- Il segnalino di Traghetto viene posto dal lato In Costruzione. Durante la Fase dei Genieri dell'Asse del turno di gioco seguente, il segnalino di Traghetto può essere girato dalla parte operativa. Deve essere presente un'unità di genieri dell'Asse durante entrambi i turni, ma può poi allontanarsi in qualsiasi turno seguente.

b. L'esagono di fiume maggiore è ora aperto al movimento ferroviario dell'Asse a partire dal turno di gioco seguente. Costa 30 punti movimento ferroviari attraversare un fiume maggiore su un Traghetto. Le unità trasportate con punti movimento ferroviari rimanenti insufficienti non possono attraversare il lato di esagono di fiume maggiore con il Traghetto. Devono fermarsi adiacenti al lato di esagono di fiume maggiore e qualsiasi punto ferroviario rimanente è perso. Se l'unità trasportata entra poi in un esagono di ferrovia Catturata, paga ulteriori 15 punti movimento ferroviari per entrare in quell'esagono [PB 2.34].

c. Rifornimento Generale. A partire dal turno seguente quello nel quale il segnalino di Traghetto viene girato dalla parte operativa, il giocatore dell'Asse può tracciare il Rifornimento Generale attraverso il lato d'esagono di fiume maggiore.

d. Rimozione. La rimozione del Traghetto segue i paragrafi sui Ponti BSR da 23.22 a 23.25 con le seguenti variazioni:

- Una volta piazzato, un Traghetto non viene rimosso sino a quando non viene riparato il ponte ferroviario, o un'unità nemica muove nel suo esagono.
- Il futuro piazzamento è nella Fase dei Genieri dell'Asse prima della Conversione Ferroviaria.

3.0 Regole Speciali

Le regole BSR non comprendono tutte le situazioni degli scenari. Le aggiunte o modifiche alle regole BSR che si applicano a due o più scenari iniziano qui. Tutte le variazioni alle regole sono annotate con riferimento alla regola BSR appropriata.

3.1 Condizioni meteo storiche

3.11 Le condizioni meteo storiche per ciascun turno sono indicate nella Casella del Turno sulla Tabella dei Turni. Si possono usare in qualsiasi scenario con mutuo accordo.

3.12 Fango Limitato. Durante condizioni di Clima Asciutto non più di due turni in fila possono essere di Fango. Se nel terzo turno si ha Fango, ignorate quel risultato di Fango ed applicate invece Asciutto (no Temporale).

NOTA: Questo gioco usa una Tabella delle Condizioni Meteo che differisce da quelle degli altri giochi della serie. Gran parte della Crimea aveva un clima ben più mite del resto dell'Unione Sovietica.

3.2 Rimpiazzi

3.21 Rimpiazzi dell'Asse

a. La nazionalità romena è specificata per alcuni RP indicati nelle tabelle di Piazzamento. Usateli solamente per le unità romene. Un RP Tipo I romeno può essere ricevuto invece come Reggimento Sostitutivo tipo 1-2-4.

3.22 Per entrambi i giocatori

a. Entrambi i giocatori possono accumulare RP di Tipo I come desiderano sino al limite indicato nelle loro Tabelle di Perdite/Rimpiazzi. Registrate gli RP romeni accumulati separatamente.

NOTA: Questo limite è stato incrementato per questo gioco.

b. Tutte le unità sovietiche nella Casella Attive tornano in gioco solo attraverso la Casella della Mappa T o mediante la conversione sulla mappa di unità Zap.

c. Tutte le unità dell'Asse nella Casella Attive tornano in gioco attraverso il bordo mappa settentrionale.

3.23 Rimpiazzi sovietici

Non si usa la Tabella dei Rimpiazzi sovietici in questo gioco. Usate invece le regole che seguono.

a. Il giocatore sovietico riceve un RP Tipo I ogni turno a meno che lo scenario non indichi diversamente. Alcuni scenari indicano RP di Tipo I aggiuntivi come rinforzi.

b. Ciascun RP di Tipo I può essere ricevuto in sostituzione di una unità Zap. Le unità Zap sono create normalmente durante la Fase dei Rimpiazzi sovietica.

NOTA: A meno che non sia indicato diversamente, l'uso delle unità Zap è l'unico modo per il sovietico di dare RP di Tipo I alle unità assediate ad Odessa o Sevastopoli.

c. Il giocatore sovietico riceve solo gli RP di Tipo A, aerei e treni corazzati specificamente elencati nelle Tabelle di Piazzamento. Gli RP aerei e di treni corazzati sono da "usare o perdere". Un treno corazzato ricostruito viene piazzato solamente ad Odessa. Le unità corazzate e di artiglieria ricostruite tornano in gioco solamente dalla Casella della Mappa T a meno che non sia specificato diversamente nelle istruzioni dello scenario.

d. Il giocatore sovietico può iniziare la costruzione di non più di un Caposaldo per turno, a meno che lo scenario non indichi diversamente.

e. Non vi sono Attacchi Obbligatori sovietici a parte quelli imposti dalle regole dello scenario.

f. Guarnigione sovietica

1. Ogni turno il giocatore sovietico può, se lo desidera, rilasciare un esagono di Guarnigione o accettare un Gruppo di Rinforzi Speciali. L'opzione rimane valida ogni turno, anche se non si effettua alcuna scelta.

2. Tutte le unità in un esagono di Guarnigione all'inizio sono la Guarnigione combinata di quell'esagono e sono rilasciate solamente in gruppo.

ESEMPIO: L'esagono 5718 nello Scenario 3 ha due unità iniziali. Entrambe sono la Guarnigione. Entrambe sono rilasciate con una singola dichiarazione di rilascio della Guarnigione in 5718.

3. Le unità di Guarnigione nella Casella della Mappa T sono rilasciate individualmente.

3.24 Il giocatore dell'Asse non può creare Capisaldi a meno che sia consentito dalle regole dello scenario.

3.3 Uscita dalla mappa

L'uscita dalla mappa non è consentita in questo gioco, eccetto per le unità sovietiche che muovono nella Casella della Mappa T. le unità di entrambe le parti non possono ritirarsi fuori dal bordo mappa.

3.4 Rinforzi e Ritirate

3.41 Le unità nelle Tabelle di Piazzamento indicate come “Disponibili” fanno parte di vari gruppi di pedine del gioco [come le MSU] che si usano nello scenario. Si può usare massimo il numero indicato per ciascun tipo. Mettete da parte le altre che si usano in uno scenario diverso. Più (o meno) di alcuni tipi possono divenire disponibili in seguito come indicato nella parte dei Rinforzi delle Tabelle di Piazzamento.

3.42 Ritirata – Non Annullabile [aggiunte a BSR 8.73]

Non tutte le Ritirate possono essere annullate. Alcune sono indicate come “Non Annullabili” nelle Tabelle di Piazzamento dello Scenario. Questo per alcune circostanze storiche. Un giocatore non può spendere VP per annullare la ritirata di unità “Non Annullabile”.

3.43 Le unità si ritirano alla forza indicate nelle Tabelle di Piazzamento. Se l'unità da ritirare è a forza inferiore di quella indicata, allora il giocatore deduce i livelli di forza necessari da rimpiazzi accumulati del tipo appropriato, o riduce unità dello stesso tipo correntemente in gioco sulla mappa, livello di forza per livello di forza.

NOTA: Se un'unità che si ritira è più forte della forza indicata, i livelli in più rimangono con l'unità, ma possono essere usati per compensare carenze di livelli di tipo identico in altre unità che si ritirano su base uno a uno.

3.44 Le unità aeree che si ritirano possono provenire da qualsiasi casella di stato aereo, anche Distrutte.

3.45 Combinare i giochi

Quando si combinano i giochi della serie, i giocatori possono scambiare le unità come desiderano.

a. Alcune unità che si ritirano hanno indicazione “a KtR”. Quando si combina questo gioco con *Da Kiev a Rostov (KtR)*, le unità non ritirate non appaiono nell'area di gioco di *Da Kiev a Rostov*.

b. Tutte le unità dell'Asse (ed alcune sovietiche) derivano da KtR anche se non hanno tale indicazione. Qui, applicate l'opposto di quanto detto sopra; arrivano dal gioco KtR e quindi non si ricevono a meno che non siano ritirate dall'area di quel gioco.

c. Usate una sola pedina per rappresentare la stessa unità. Non può apparire nello stesso momento in aree di gioco di più giochi.

d. Solo le unità aeree sovietiche non navali nella tabella di Stato delle Unità Aeree Sovietiche in Crimea subiscono il DRM +2 se Simferopol viene controllata dall'Asse [PB 6.15].

e. Le unità aeree trasferite sono soggette ad un ritardo di tempo. Ponete le unità aeree trasferite nella casella Volato con un segnalino “Non muovere per 2 Turni” [*Do Not Move 2 GTs*] su di esse. Possono effettuare tiri di dado per la Preparazione mentre hanno tale segnalino, ma sommate il valore del segnalino (1 o 2) al tiro di dado per la Preparazione. Se lo passano, vanno nella casella Pronte con il segnalino di non movimento. Dopo la rimozione del segnalino, possono svolgere le loro missioni aeree.

f. Tutti i Rimpiazzi, Capisaldi ed ASP di entrambe le parti sono in aggiunta a quelli che si ricevono nel gioco *Gruppo Armate Sud (AGS)*. Sommate tutti i rimpiazzi sovietici e capisaldi ricevuti nello scenario 2 a quelli del gioco AGS ma questi si ricevono come descritto nello scenario 2.

g. Alcune unità indicate nelle Tabelle di Piazzamento sovietiche si usano solo quando si combinano i giochi campagna.

h. Quando si combinano i giochi, gli Attacchi Obbligatorii generati in altri giochi della serie non possono essere soddisfatti nella Mappa Q.

3.5 Rinforzi

3.51 A meno che non sia indicato diversamente, tutti i rinforzi dell'Asse entrano dal bordo mappa settentrionale della Mappa Q, solitamente in un esagono di entrata specifico. Le unità ripristinate con la procedura dei rimpiazzi provenienti dalla Casella dei Quadri tornano in gioco da qualsiasi esagono di entrata del bordo settentrionale.

3.52 A meno che non sia indicato diversamente, tutti i rinforzi sovietici entrano in gioco essendo piazzati nella Casella della Mappa T. Le unità che recuperano da stato di Quadro e correntemente nella casella Attive sono poste solo nella Casella della Mappa T a meno che recuperino usando una unità Zap presente sulla mappa.

4.0 Situazioni Speciali di Movimento

4.1 Ferrovie

4.11 Il Movimento Ferroviario non è disponibile a meno che sia specificamente consentito nello scenario giocato.

4.12 Le unità di artiglieria costiera sovietiche non possono usare il movimento ferroviario, il trasporto aereo o il trasporto navale.

4.2 Conversione delle Unità

Alcuni degli scenari includono gruppi di unità con indicazione “Rimuovere – Ricevere”. Durante la Fase dei Rinforzi il possessore rimuove le unità indicate, dovunque siano (anche dalla casella Quadri o Eliminate). Rimuove l'unità precisa.

Poi immediatamente riceve le unità indicate nella stessa locazione delle unità rimosse. Se viene rimossa più di una unità con una conversione opzionale, ponete le nuove unità in uno qualsiasi degli esagoni (o caselle) occupate da unità da rimuovere. La nuova unità entra in gioco ad una forza non superiore a quella dell'unità rimossa; se questa è ridotta, anche la nuova unità entra ridotta. Se si rimuovono più livelli di quanti se ne ricevono, l'eccedenza è persa.



4.3 Entrata delle Unità di Rifornimento

4.31 Tutti i Punti Rifornimento sovietici entrano in gioco venendo prima posti come MSU nella Casella della Mappa T.

4.32 Tutti i Punti Rifornimento dell'Asse entrano come MSU (o Depositi) dal bordo mappa settentrionale

della Mappa Q.

NOTA: La Scarsità di Rifornimento dell'Asse ed i suoi effetti [vedere KtR] non sono inclusi in questo gioco per la mancanza di divisioni motorizzate e Panzer. Applicate questi effetti quando combinate i giochi ed una tale divisione muove nell'area di gioco di Crimea.

5.0 La mappa dettagliata di Sevastopoli

La difesa di Sevastopoli per otto mesi (ufficialmente 250 giorni) durante il 1941 e 1942 fu uno degli eventi epici della guerra in Russia. Durante il 1944 Sevastopoli ottenne il titolo onorifico di "città eroica" da parte del governo sovietico. Per riprodurre questo assedio, il singolo esagono sulla mappa Q di Sevastopoli e 25 esagoni circostanti sono stati rappresentati nella Mappa Dettagliata, una mappa ingrandita dell'area adiacente alla Mappa Q.

NOTA: Seguite le regole BSR a meno che non sia descritto in modo diverso qui sotto.

5.1 Panoramica della Mappa Dettagliata

5.11 La Mappa Dettagliata viene usata sempre negli scenari che la includono; sono gli scenari 3, 4, 5 ed 8.

5.12 La Mappa Dettagliata è un ingrandimento dell'area circoscritta in nero attorno a Sevastopoli sulla mappa Q.

a. Le unità di terra sono sempre poste nella mappa dettagliata.

b. Non vi sono variazioni alla Sequenza di Gioco tra la Mappa Q e la Mappa Dettagliata. Il movimento delle unità su entrambe le mappe e tra entrambe le mappe viene effettuato in qualsiasi ordine durante la fase di gioco appropriata. Gli attacchi sono dichiarati e risolti in qualsiasi ordine su entrambe le mappe.

5.13 Vi sono due tipi di esagoni di dimensione normale rappresentati nella Mappa Dettagliata:

- Esagoni di transizione (tutti gli esagoni di dimensione normale adiacenti alla linea di confine della Mappa Dettagliata; ciascun esagono contiene un pallino giallo).
- Esagoni interni (tutti gli altri esagoni di dimensione normale nella Mappa Dettagliata).

5.14 Opzionale. I giocatori possono usare gli esagoni interni nella Mappa Q per tenere temporaneamente le unità navali sovietiche.

5.15 Mega Esagoni. La mappa dettagliata contiene gruppi di 7 esagoni Interni, detti "mega" esagoni, che non hanno effetto sul gioco. Ciascuno ha un numero di riferimento corrispondente ad un esagono sulla Mappa Q. I Mega esagoni hanno solo uso per riferimento ed orientamento.

5.2 Esagoni della Mappa Dettagliata

5.21 La scala della Mappa Dettagliata è inferiore a quella della Mappa Q, quindi il suo terreno da esagono ad esagono non corrisponde sempre esattamente al terreno degli esagoni sulla Mappa Q.

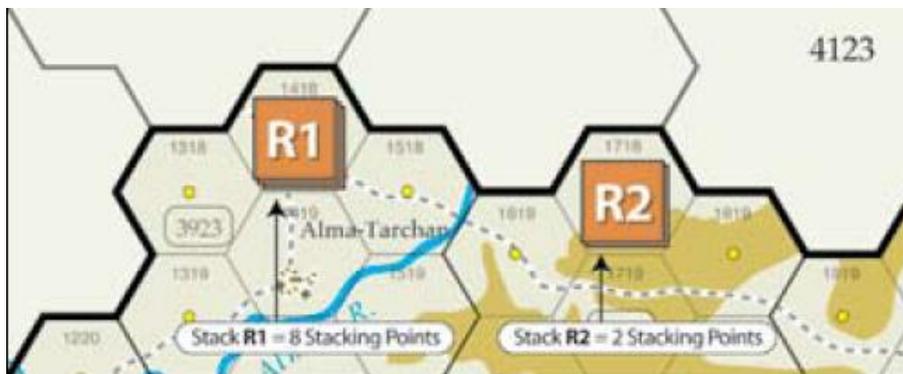
NOTA: I Mega esagoni generalmente si conformano all'esagono corrispondente sulla Mappa Q ma dove un esagono sulla Mappa Q è di un singolo tipo di terreno (come colline), l'area corrispondente della Mappa Dettagliata può avere colline solo in alcuni esagoni. Altri dettagli del terreno come boschi, strade, ecc. talvolta appaiono negli esagoni della Mappa Dettagliata quando l'area corrispondente sulla Mappa Q non ne indica. A questa scala si può avere maggiore dettaglio.

5.22 Gli esagoni di transizione si trovano solamente al bordo della mappa Dettagliata. Questi esagoni indicano il confine tra la Mappa Dettagliata e la Mappa Q. Un lato di esagono di colore nero indica l'esatto punto di variazione tra gli esagoni di transizione della Mappa Dettagliata e gli esagoni sulla Mappa Q adiacenti alla Mappa Dettagliata. Gli esagoni di transizione differiscono da quelli Interni per quanto segue:

a. Gli esagoni di transizione Interni contengono ciascuno un pallino giallo per distinguerli da quelli Interni.

b. La proiezione della ZOC tra esagoni di transizione Interni ed esagoni adiacenti sulla Mappa Q differisce dalla normale proiezione della ZOC [PB 5.3].

c. Il raggruppamento per il combattimento tra esagoni di transizione ed esagoni adiacenti sulla Mappa Q differisce dal normale combattimento tra esagoni normali [PB 5.3].



ESEMPIO: Il gruppo R1 nell'esagono di transizione 1418 contiene 8 punti raggruppamento, il massimo consentito per un esagono Interno [PB 5.23]. Il gruppo R2 nell'esagono di transizione 1718 contiene 2 punti raggruppamento. I due gruppi, totalizzanti 10 punti raggruppamento, sono entrambi adiacenti all'esagono 4023 sulla Mappa Q. Nessuna unità sovietica aggiuntiva con valore di raggruppamento di uno o più può raggrupparsi negli esagoni 1518, 1619 o 1718 poiché sono già presenti 10 punti raggruppamento sovietici, il massimo adiacente ad un esagono della Mappa Q.

5.23 Il raggruppamento in qualsiasi esagono Interno è limitato ad 8 punti raggruppamento.

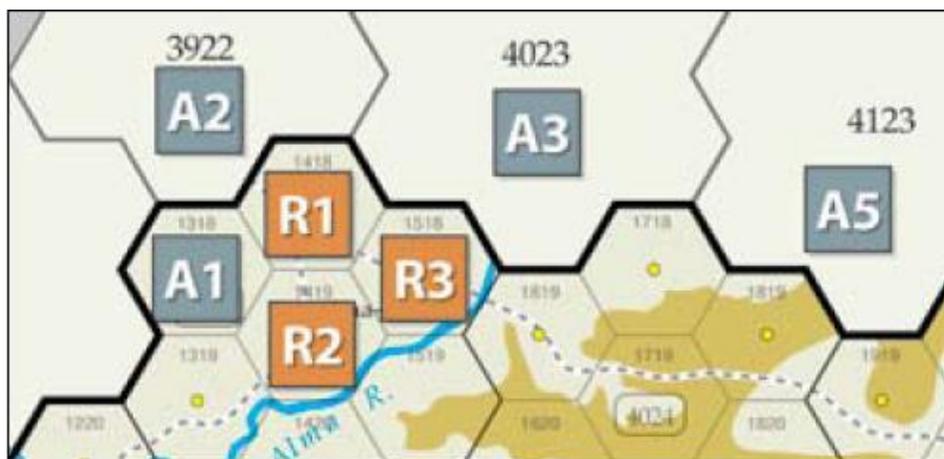
- a. Inoltre, mentre il limite di 8 punti raggruppamento per esagono è in essere, il raggruppamento negli esagoni di transizione è ulteriormente limitato da un totale di 10 punti raggruppamento adiacenti a qualsiasi esagono numerato della Mappa Q indicato nella mappa dettagliata.
- b. Il giocatore dell'Asse è limitato a poter piazzare 10 punti raggruppamento per esagono numerato della Mappa Q indicato nella mappa dettagliata.
- c. I Capisaldi non possono essere costruiti negli esagoni di transizione.
- d. In qualsiasi attacco in un esagono interno che contiene qualsiasi tipo di fortificazione non distrutta, una unità del genio può essere aggiunta oltre il massimo limite di raggruppamento di 8 SP [PB 7.42].

5.3 Zone di Controllo nelle zone della Mappa Dettagliata

5.31 In tutti gli esagoni nella Mappa Dettagliata, qualsiasi unità con una ZOC la esercita nell'esagono Interno che occupa e nei 6 esagoni interni adiacenti.

5.32 La ZOC si estende in esagoni adiacenti sulla Mappa Q solo da unità che hanno ZOC che occupa esagoni interni direttamente adiacenti ad un esagono della Mappa Q. Gli effetti di queste ZOC sono identici agli effetti delle ZOC sulla Mappa Q.

5.33 Le unità in esagoni della Mappa Q che hanno ZOC la estendono a tutti gli esagoni di transizione adiacenti, ma gli effetti della ZOC (identici agli effetti della Mappa Q) si estendono solo negli esagoni interni direttamente adiacenti agli esagoni della Mappa Q.



ESEMPIO: L'unità sovietica R1 esercita la ZOC negli esagoni della Mappa Q 3922 e 4023 e negli esagoni interni 1318, 1419 e 1518. L'unità R3 esercita la ZOC nell'esagono della Mappa Q 4023 e negli esagoni interni adiacenti ma non in Q3922. L'unità R2 non esercita la ZOC in alcun esagono della Mappa Q ma la estende in tutti gli esagoni interni adiacenti. L'unità dell'Asse A3 esercita la ZOC negli esagoni interni 1418, 1518, 1619 e 1718 e negli esagoni della Mappa Q 3922, 4022 (non indicato), 4122 (non indicato) e 4123.

5.4 Movimento nella Mappa Dettagliata

La Capacità di Movimento (MA) stampata di tutte le unità rimane invariata nella Mappa Dettagliata.

5.41 Esagoni adiacenti sulla Mappa Q

- Si applicano tutti i normali costi in MP ed effetti sul movimento. Questi esagoni funzionano normalmente per tutti gli aspetti come gli esagoni della Mappa Q.
- Le unità che non sono in grado di entrare negli esagoni interni da esagoni della Mappa Q (MP rimanenti insufficienti) rimangono in questi esagoni adiacenti della Mappa Q sino alla loro fase di movimento seguente.



ESEMPIO: L'unità dell'Asse A2 inizia il movimento in Q3922. Muove nell'esagono interno 1418 spendendo ½ MP muovendo su strada minore (tempo Asciutto), poi un altro ½ MP in 1419 dove si ferma. Nel suo turno il giocatore sovietico muove la sua unità R4 dall'esagono interno 1619 a Q4023 spendendo 1 MP per attraversare il fiume e 1 MP per entrare in un esagono di terreno aperto; deve fermarsi perché solo ora è entrata nella ZOC dell'unità dell'Asse A5 (A2 ha mosso in 1419). L'unità sovietica R5 non può muovere direttamente in Q4023 in quanto sarebbe un movimento direttamente da ZOC nemica a ZOC nemica; potrebbe però muovere da 1718 a 1619 e poi a Q4023 (spendendo pertanto un totale di 4 MP).

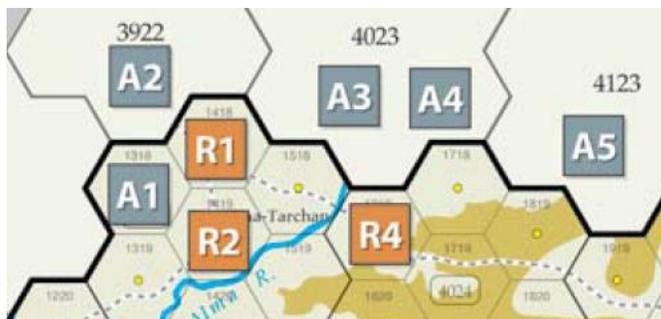
5.42 Movimento Speciale nella Mappa Dettagliata

- Seguite la regola BSR 11, per il Movimento Ferroviario. Durante il Movimento Ferroviario ciascun esagono interno corrisponde ad un esagono della Mappa Q. Ciascun esagono interno occupato o dove si entra deve essere ad una distanza di almeno 3 esagoni interni (2 esagoni di intervallo) da qualsiasi esagono interno o esagono della Mappa Q che contiene unità combattenti nemiche. *Eccezione: la restrizione sulla vicinanza di 3 esagoni non si applica per le unità treni corazzati e all'artiglieria ferroviaria.*
- Seguite la BSR 11.3 per il Movimento Strategico. Durante tale movimento ogni esagono della Mappa Dettagliata è equivalente ad un esagono della Mappa Q. Ciascun esagono interno occupato o dove si entra deve essere ad una distanza di almeno 3 esagoni interni (2 esagoni di intervallo) da qualsiasi esagono interno o esagono della Mappa Q che contiene unità combattenti nemiche.
- Le unità navali sovietiche muovono da esagoni di porto della Mappa Dettagliata quale parte del normale movimento navale e non contano gli esagoni [PB 8.21].
- Le unità Flottiglia muovono su o dall'interno attraverso esagoni tutti di mare o costieri sulla Mappa Q allo stesso modo delle unità di terra quando muovono attraverso esagoni di terra [PB 5.41].

5.5 Combattimento nella Mappa Dettagliata

Svolgete i combattimenti seguendo le BSR.

5.51 Gli attacchi da esagoni della Mappa Q in esagoni di transizione si risolvono con limiti diversi di punti raggruppamento, sino a 10 punti raggruppamento nell'esagono della Mappa Q, e sino ad 8 punti raggruppamento in ciascun esagono interno attaccato.



ESEMPIO: Nell'illustrazione sopra, se l'unità dell'Asse A3 attacca R1, deve anche attaccare R4 in quanto R4 esercita la ZOC nell'esagono adiacente della Mappa Q 4023 (occupa un esagono interno adiacente ad un esagono della Mappa Q). L'unità A3 dell'Asse non può attaccare quella sovietica R2 poiché esse non sono adiacenti. L'unità A5 dell'Asse non può attaccare R4 in quanto non sono adiacenti. A2 può attaccare solo R1.

5.52 Gli attacchi condotti interamente da un esagono interno ad un esagono interno osservano il limite di 8 punti raggruppamento per esagono interno. Applicate i risultati del combattimento secondo le regole BSR. Eccezione: PB 7.42 – violare i limiti al raggruppamento con un'unità di genieri dell'Asse quando si attacca un esagono di fortificazione sovietica.

ESEMPIO: Nell'esempio in 5.52, se l'unità dell'Asse A1 nell'esagono interno 1318 attacca, deve ingaggiare sia R1 che R2 in quanto entrambe queste unità proiettano una ZOC nel suo esagono. Notate che se A2 attacca R1, allora A1 deve ingaggiare solo l'unità sovietica R2.

5.53 Un'unità obbligata a ritirarsi da risultati del combattimento si può ritirare fuori dalla Mappa Dettagliata in qualsiasi esagono della Mappa Q dove potrebbe normalmente entrare; può anche ritirarsi dalla Mappa Q nella mappa dettagliata, o può combinare le due cose se si ritira di due esagoni. Ciascun esagono conta come uno della ritirata, sia sulla mappa Q che in quella Dettagliata.

5.6 Situazioni speciali nella Mappa Dettagliata

5.61 I capisaldi sono sempre posti in esagoni interni della Mappa Q. Poneteli direttamente negli esagoni interni che si desidera.

5.62 Calcolo del raggio. Per le distanze nella Mappa Dettagliata, triplicate il raggio per tutta l'artiglieria (per entrambe le parti), per le limitazioni al raggio aereo [PB 6.1] (entrambe le parti), e per il raggio di comando degli HQ sovietici (Op o non Op). I raggi delle LOC [BSR 6.11] per il Rifornimento Generale e di Attacco sono raddoppiati. Il raggio AA non cambia. Il raggio può essere calcolato in parte sulla Mappa Q ed in parte nella Mappa Dettagliata. Quando si misura il raggio dalla Mappa Dettagliata alla Mappa Q, ogni 3 esagoni di raggio inutilizzati portati sulla Mappa Q contano come un esagono di raggio su tale mappa; meno di 2 non contano. Quando si misura il raggio dalla Mappa Q a quella dettagliata, triplicate tutto il raggio rimanente dopo aver dedotto la parte della Mappa Q.

NOTA: I giocatori spesso hanno indicato che si sono dimenticati che la loro artiglieria sulla Mappa Q può essere usata per sparare nella Mappa Dettagliata e viceversa.

5.63 Le unità AA nella Mappa Dettagliata in ZOC nemica (da interno o da fuori) non possono effettuare il Fuoco AA.

5.64 Caccia ai bunker. Le unità AA dell'Asse ed i Cannoni Assaltatori possono raddoppiare la loro forza di attacco quando fanno parte di un Attacco Dichiarato contro esagoni che contengono Capisaldi, Cintura Fortificata, Linea Fortificata o Città.

a. Una unità AA per Attacco Dichiarato può essere designata come caccia bunker. Questa unità raddoppia la sua forza di attacco, ma non può contribuire con il DRM +1 sulla Tabella del Fuoco AA. Altre unità AA che partecipano all'Attacco Dichiarato usano la loro normale forza di attacco e possono dare il loro DRM +1 al Fuoco AA.

b. Una unità Cannoni Assaltatori dell'Asse per Attacco Dichiarato può essere designata come caccia bunker. Questa unità raddoppia la sua forza di attacco. Altre unità di questo tipo che partecipano all'attacco usano la loro normale forza.

5.7 Esagoni di Cittadella

Questi esagoni contengono più fortificazioni pesanti, alcune originariamente iniziate più di un secolo prima. Le truppe sovietiche le difesero tenacemente.

5.71 Effetti della ZOC sulla Cittadella. La ZOC nemica non si estende in un esagono di Cittadella non distrutto.

5.72 Effetti del combattimento sulla Cittadella. Applicate quanto segue nel combattimento quando unità sovietiche difendono in una Cittadella non distrutta.

a. Il giocatore dell'Asse applica un DRM +1 al suo tiro di dado del combattimento (cumulativo con altri effetti). Una unità genieri dell'Asse o una di artiglieria super pesante che attaccano la Cittadella annullano questo DRM [aggiunta a BSR 15.64]. Vi possono essere DRM difensivi aggiuntivi per l'altro terreno nell'esagono [collina o caposaldo] e non possono essere annullati da genieri o artiglieria super pesante aggiuntivi.

b. Una unità difendente raddoppia la sua forza difensiva, sino ad un Massimo di +3 punti forza difensivi per l'esagono. Questa può essere qualsiasi tipo di unità, a scelta del difensore.

ESEMPIO: Due unità sovietiche occupano un esagono di Cittadella. Una è di artiglieria con forza difensiva di 2 e l'altra una divisione di fanteria con forza di difesa 4. Il sovietico sceglie di applicare il raddoppio all'unità di fanteria, quindi raddoppia 3 dei suoi 4 punti forza difensivi arrivando a 6 e conferendo alla divisione una forza difensiva di 7. Contando l'unità di artiglieria, la forza difensiva totale intrinseca per l'esagono di Cittadella è di 9 prima di aggiungere l'eventuale supporto di artiglieria.

c. Tutte le unità corazzate dell'Asse [eccetto i genieri corazzati e le unità Flammpanzer] che attaccano la Cittadella dimezzano.

d. La CAB dell'Asse non è consentita contro esagoni non distrutti di Cittadella, ma è possibile avere l'Integrità della Divisione Panzer.

e. Le unità in un esagono non distrutto di Cittadella devono subire tutte le perdite di livello indicate, ma possono ignorare tutti i risultati Ritirata senza subire la riduzione aggiuntiva per non ritirarsi. Questo ha priorità sull'opzione di non ritirata e solo se la Cittadella viene distrutta un HQ sovietico entro il raggio può dare un ordine di non ritirata in quell'esagono.

Il DRM difensivo massimo possibile in un singolo esagono per il combattimento contro una Cittadella in questo gioco è 3, più gli effetti del supporto delle unità aeree, contato così:

- Cittadella +1
- Caposaldo +1; non tutti gli esagoni di Cittadella lo hanno
- Collina +1; non tutti gli esagoni di Cittadella lo hanno
- Supporto Aereo (numero variabile)

L'Asse può annullare un totale DRM di -2, più l'effetto delle unità aeree, calcolato come:

- Una unità di genieri o artiglieria super pesante (-1); unità di genieri o di artiglieria super pesante non hanno effetto per annullare il DRM, sebbene la loro forza di supporto possa essere aggiunta al combattimento.
- Bonus di Integrità della Divisione Panzer
- Unità aeree (numero variabile)

La Cittadella può essere distrutta [5.76] prima di calcolare il DRM netto finale. Ricordate che il DRM netto finale del combattimento non può eccedere +3 o -3 [BSR 15.7].

5.73 Le unità dell'Asse che difendono in un esagono di Cittadella (distrutto o non distrutto) non ricevono i suoi effetti sul combattimento.

5.74 Le unità sovietiche in un esagono non distrutto di Cittadella non sono soggette alla Resa [BSR 21.0] e sono sempre in Rifornimento Generale.

5.75 Cittadella e distruzione della Linea Fortificata. Quando almeno una unità di artiglieria super pesante dell'Asse è inclusa in un combattimento con rifornimento di attacco contro un esagono di Cittadella o Linea Fortificata non distrutta, si segue una procedura separata usando la Tabella degli effetti dell'Artiglieria Super Pesante [7.33] prima della normale risoluzione del combattimento.

5.76 Una Cittadella distrutta non dà effetti sul combattimento o altri effetti. Non può essere costruita o ricostruita. Una Cittadella può essere distrutta in uno di questi due modi:

- Quando è occupata durante la Fase dei Genieri dell'Asse da una divisione dell'Asse o da unità di genieri (eccetto la 300° Genieri Corazzati).
- Quando un attacco contro di essa include artiglieria super pesante dell'Asse che ottiene un risultato di "distrutto" quando effettua un attacco separato, immediatamente prima del normale combattimento, usando la Tabella degli effetti dell'Artiglieria Super Pesante.

5.8 Esagoni di Cintura Fortificata

Questi esagoni contengono complessi permanenti di bunker e campi minati disposti in profondità.

5.81 Gli esagoni di Cintura Fortificata si trovano solamente nella Mappa Dettagliata. Danno benefici solo al giocatore sovietico. Non possono essere costruiti né ricostruiti.

5.82 Effetti sul combattimento. Il giocatore dell'Asse applica un DRM +1 al suo tiro di dado per il combattimento (cumulativo con altri effetti) quando attacca un'unità sovietica in un esagono non distrutto di Cintura Fortificata ed applica il risultato con asterisco quando lo ottiene. Il DRM e l'asterisco si applicano indipendentemente dalla direzione o combinazione di direzioni che l'attaccante usa. DRM difensivi aggiuntivi possono essere dati dal terreno collinoso nell'esagono o da un Caposaldo.

5.83 La ZOC dell'Asse non si estende in un esagono non distrutto di Cintura Fortificata (occupato o non occupato), per qualsiasi motivo. La ZOC sovietica si estende. La ZOC delle unità di entrambi i giocatori non si estende fuori da un esagono di Cintura Fortificata in un esagono non di Cintura Fortificata.

5.84 Le unità dell'Asse che difendono in un esagono di Cintura Fortificata (distrutta o non distrutta) non ricevono i suoi effetti sul combattimento.

5.85 Un esagono distrutto di Cintura Fortificata non dà effetti sul combattimento o sul movimento. Le ZOC dell'Asse vi si estendono normalmente. Un esagono di Cintura Fortificata può essere distrutto solo quando viene occupato durante la Fase dei Genieri dell'Asse da una divisione dell'Asse o da unità di genieri.

5.86 Combinare i giochi. Gli esagoni di Cintura Fortificata sovietici nella mappa Dettagliata di Sevastopoli non sono completati e pronti all'uso sino al termine della fase dei generi sovietica del turno 53.

5.9 Operazioni Aeree nella Mappa Dettagliata

Sino a 3 unità aeree per parte possono partecipare ad una singola missione aerea. Non vi sono variazioni da BSR per il Fuoco AA, CAS, Intercettazione, Interdizione o Combattimento Aria – Aria. Ciascun esagono interno è l'equivalente di un esagono della normale mappa per la determinazione degli esagoni di missione. Il raggio per il fuoco AA dagli HQ e dalle unità AA rimane invariato rispetto alla mappa Q.

5.10 Fanatismo dei difensori. [Aggiunta a BSR 16.5]. Le unità dell'Asse vittoriose non possono avanzare in un esagono difendente che contiene un Caposaldo o Cintura Fortificata se il difensore ha ricevuto ordine di Non Ritirata ed ha perso l'ultimo (o l'unico) livello di forza per assorbire la richiesta di perdita dovuta alla non ritirata.

6.0 Unità Aeree

6.1 Limitazioni al Raggio Aereo

6.11 Le unità aeree monomotori dell'Asse non possono essere poste in esagoni di missione ad una distanza di più di 25 esagoni da una cittadina, città, o città maggiore amica in Rifornimento Generale dell'Asse. Tutte le altre unità aeree dell'Asse possono svolgere le missioni in qualsiasi esagono. Le unità monomotori dell'Asse sono i tipi seguenti: Bf109E, Bf109F e Ju87.

6.12 Le unità aeree sovietiche TB-3 e DB3 possono svolgere missioni aeree in qualsiasi esagono.

6.13 Nessuna unità aerea sovietica di qualsiasi tipo può essere posta in esagoni di missione ad una distanza superiore a 25 esagoni da qualsiasi esagono amico in Rifornimento Generale. Qualsiasi unità sovietica nella Casella della Mappa T conta qualsiasi esagono a sud di 7010 nel bordo mappa orientale della Mappa Q come esagono amico in rifornimento generale.

6.14 Un esagono che deve essere usato per il raggio aereo non può essere posto in rifornimento spendendo un ASP.

6.15 Limiti alle basi aeree sovietiche. A partire dal turno seguente quello in cui il giocatore dell'Asse cattura Simferopol (4321), tutte le unità aeree sovietiche si considerano essere nella Casella della Mappa T; le unità aeree non navali nella Casella della Mappa T sono soggette ad un DRM +2 al loro tiro di dado per la Preparazione mentre sono in stato Volato. Quelle in stato Danneggiato non hanno questo DRM. Le unità aeree navali non sono influenzate dal DRM per le limitazioni alle basi aeree sovietiche.

6.2 Combattimento Aereo

6.21 Tabella del Combattimento Aereo. Questo gioco usa una Tabella revisionata. La Tabella originaria non generava perdite aeree adeguate in alcune colonne di differenziale. Notate anche i DRM revisionati nella Tabella del Fuoco AA.

6.22 Unità antiaeree sovietiche. Alcune di queste non hanno capacità di movimento. Esse sono limitate a muovere solo su esagoni di ferrovia attivi o con il Trasporto Navale [8.5]. Non possono muovere altrimenti e non possono ritirarsi o avanzare quale risultato del combattimento. Sono limitate nella posizione finale (alla fine del movimento ferroviario) a stare in cittadina, città o città maggiore.

6.3 Fuoco AA

Applicate le seguenti variazioni alla Tabella del Fuoco AA:

- Applicate anche un DRM -1 per una unità aerea sovietica IL-2.
- Non applicate più un DRM quando l'unità sovietica sparante è a più di 4 esagoni da un HQ Operazionale.

6.4 Missioni di Interdizione Aerea dell'Asse aggiuntive

[Aggiunta a BSR 13.0 e 17.1]

NOTA: Le missioni di Interdizione Aerea dell'Asse sono ora svolte in un momento precedente della Sequenza di Gioco.

6.41 Le unità aeree dell'Asse con un valore di Interdizione possono svolgere tre tipi aggiuntivi di missione:

- Missione di Interdizione del Movimento Navale
- Missione di Interdizione dei Porti

- Missioni di Attacco alle Navi

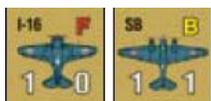
6.42 Procedura della Missione di Interdizione del Movimento Navale

- Assegnate le unità aeree adatte durante la Fase di Interdizione Aerea dell'Asse
- Le unità aeree adatte sono qualsiasi unità aerea con un valore di Interdizione. Le unità aeree non in missione possono essere assegnate come unità sparanti (come scorta).
- Non vi sono esagoni di missione. Invece, un massimo di 3 unità aeree possono essere poste nella Casella della Interdizione al Movimento Navale (sulla Mappa Q). Le unità aeree con un valore di Interdizione che sono poste nella casella influenzano il movimento navale dovunque sulla mappa.
- Sino a 3 unità aeree di caccia navale sovietica possono opporsi a questa missione. Il combattimento aereo viene risolto normalmente. *NOTA: Il Fuoco AA sovietico non è possibile contro questa missione.*
- Le unità aeree dell'Asse sopravvissute causano il piazzamento di un segnalino di Livello di Interdizione pari ai loro livello di Interdizione (sino a Livello 2) nella Casella dell'Interdizione al Movimento Navale. I livelli di Interdizioni eccedenti sono ignorati.
- Ora riponete tutte le unità aeree nella Casella Volato.
- Il giocatore sovietico fa riferimento a questa casella quando effettua tiri di dado per le Perdite nel Movimento Navale. Se il Livello di Interdizione nella casella è (1), usa la colonna di Interdizione Aerea nella Tabella delle Perdite nel Movimento Navale; se il Livello di Interdizione è (2), applicate un DRM (+1) su questa tabella per ogni tiro di dado.
- Giochi combinati.** Solo le unità aeree tedesche possono svolgere questa missione.

6.43 Missione di Interdizione ai Porti. Se un esagono di porto sulla mappa di gioco si trova entro una Zona di Interdizione quale risultato di una normale missione di Interdizione [BSR 13.0], riducete la capacità di carico e scarico del porto, e la capacità di rifornimento generale, dell'ammontare del NTP indicato per ciascun tipo di porto nella Tabella delle Caratteristiche dei Porti per ciascun livello di Interdizione [non più di 2 livelli sono possibili, BSR 13.14]. Il livello di Interdizione influenza anche la Preparazione delle unità navali [8.13] e la Riparazione [8.35] in quel porto. Questa missione non è consentita contro il porto nella Casella della Mappa T [non essendo un terreno in esagono]. Le unità navali (esclusi i trasporti) nel porto consentono al sovietico di effettuare un tiro di dado AA se nessuna unità di terra sovietica in grado di fare fuoco AA occupa o è adiacente all'esagono di porto. Vale lo stesso quando il porto è un esagono difendente in un Attacco Dichiarato.

6.44 Missione di Attacco alle Navi. Durante la fase di Combattimento dell'Asse il giocatore dell'Asse può usare le sue unità aeree nella casella Pronte come unità di missione per attaccare unità navali nemiche o in mare o che occupano un esagono di porto o che sono nella Casella della Mappa T. Qualsiasi unità aerea con un Valore di Interdizione può svolgere questa missione.

- Le unità in missione possono essere scortate dalle unità sparanti (con il massimo di 3 unità)
- Le unità in missione sono soggette al combattimento aereo da parte di unità aeree navali sovietiche.
- Le unità in missione sopravvissute sono posizionate ciascuna per attaccare una singola unità navale. Tutte possono attaccare la stessa unità, o attaccare unità diverse se è presente più di una unità navale. Altre unità navali possono essere ignorate. Le unità navali attaccate sono specificate prima di tirare i dadi. Le unità in missione non possono cambiare bersaglio una volta che è stato dichiarato.
- Qualsiasi unità navale, eccetto di tipo trasporto, può effettuare il Fuoco AA ma solo contro unità aeree che svolgono una missione (di qualsiasi tipo) nell'esagono occupato da quella unità navale (non adiacente). Il Fuoco AA è consentito indipendentemente dallo stato di una unità navale, Salpata o Pronta, ma non si somma ad altre unità navali nello stesso esagono per i DRM del Fuoco AA. Le unità AA di terra entro il raggio o gli HQ possono dare DRM sino ad un massimo di +2 al tiro di dado AA di ciascuna unità navale attaccata.
- Fate riferimento alla Tabella di Attacco alle Navi. Tirate una volta per ciascuna unità navale rimanente ed applicate i DRM. Applicate immediatamente qualsiasi Punto Danno risultante alle unità navali attaccate, poi ponete le unità in missione nella casella Volato.
- Dal momento che i trasporti non possono fare Fuoco AA, qualsiasi unità navale che può fare Fuoco AA e che è raggruppata con quel trasporto (in porto) può dare fuoco AA a quel trasporto, a meno che non sia anch'essa bersaglio di una missione di attacco alle navi nella stessa fase.
NOTA: Poiché il trasporto è il reale obiettivo dell'attacco, è il trasporto che sosterrà l'eventuale danno.
- Le unità aeree possono effettuare missioni di Attacco alle Navi contro unità nella Casella della Mappa T. le unità antiaeree sovietiche lì non hanno effetto sulle unità aeree dell'Asse.
- Le unità aeree non possono attaccare le unità di Flottiglia con missioni di Attacco alle Navi. La colonna relativa ai DD/Flottiglia sulla Tabella di Attacco alle Navi può essere usata solamente da unità aeree per missioni di Attacco contro DD e T.
- Le unità di artiglieria CD possono fare missioni di Attacco alle Navi contro unità navali o di flottiglia entro il raggio anche durante la Fase di Combattimento dell'Asse [8.31b].



6.5 Unità aeree navali sovietiche

Queste unità aeree speciali hanno alcune restrizioni aggiuntive.

6.51 Solo il giocatore sovietico ha unità aeree navali. Sulla pedina dell'aereo l'icona dell'aereo ha colore

blu marina invece che marrone esercito.

6.52 Le unità aeree navali sono limitate ad un raggio di 25 esagoni da una unità base [NOTA: vi sono solo due di queste unità base]. Possono anche essere usate entro 25 esagoni da un esagono di area di entrata sulla Casella della Mappa T [2.12b] indipendentemente se vi è una unità base nella Casella.

6.53 Solo le unità aeree navali sovietiche caccia possono contrastare le unità aeree dell'Asse che effettuano:

- Missione di Interdizione al Movimento Navale [6.42]
- Missione di Attacco alle Navi [6.44]

6.54 Le unità aeree navali non sono soggette alle Limitazioni delle Basi Aeree sovietiche [6.15].

6.6 Trasporto aereo

Il Trasporto Aereo non è disponibile per nessun giocatore in questo gioco [eccezione: 10.44e].

7.0 Unità e situazioni speciali

7.1 Gruppi di rinforzi speciali

Alcuni Gruppi di Rinforzi Speciali hanno delle condizioni speciali. Consultate gli scenari 3, 4 e 5 per queste condizioni.

7.2 Situazioni speciali per l'Asse



7.21 Pedine sostitutive reggimentali (RSC) per il romeno. Il giocatore dell'Asse le usa solo per le unità di fanteria o da montagna romene. Le RSC romene non possono essere usate per le unità tedesche e le RSC tedesche non possono essere usate per le unità romene [vedere anche 3.21b per l'uso speciale].

7.22 Requisiti per le Guarnigioni dell'Asse. Ciascun esagono di città che l'Asse cattura impone una guarnigione di un livello di forza (di qualsiasi tipo combattente), o i VP per la città sono persi. Per città multi esagono la guarnigione totale necessaria può essere in qualsiasi singolo esagono o combinazione di esagoni di quella città.

7.3 Artiglieria

7.31 A meno che non si trovino nell'esagono difendente, le unità di artiglieria romene danno supporto difensivo a metà forza (ignorare le frazioni). Non più di due unità di artiglieria romene possono combinarsi per dare il supporto di fuoco ad un singolo combattimento. Le unità di artiglieria tedesche possono combinarsi (senza riduzione) con l'artiglieria romena sino al limite di 4 unità.

7.32 Unità di artiglieria super pesante tedesche con Forza di Supporto con asterisco (zero)

[Aggiunta a BSR 23.4].

- a. Queste unità possono sparare anche ad esagoni sovietici di Cittadella e Cintura Fortificata.
- b. Quelle che hanno forza di supporto zero (mostrata da un asterisco) causano la riduzione di ogni artiglieria costiera o artiglieria super pesante sovietica di un livello se la fortificazione viene "Distrutta" da risultati della Tabella degli Effetti dell'Artiglieria Super Pesante. La riduzione di forza dell'artiglieria avviene una sola volta per esagono.
- c. La partecipazione di quelle unità di artiglieria super pesanti che hanno forza di supporto zero consente all'attaccante di annullare il DRM +1 di tutte le fortificazioni nell'esagono (ciascuna tale unità di artiglieria può annullare un solo DRM +1).
- d. Quelle che hanno forza di supporto zero possono sparare ciascuna sino a 4 volte nel corso di uno scenario. Nello scenario 8 usate i segnalini di munizioni e la tabella di consumazione delle munizioni per indicarlo. Iniziate con il segnalino di Munizioni di ogni unità nella casella 4, spostatevi indietro di una casella ogni volta che l'unità spara. Una volta che una unità ha sparato per l'ultima volta, ritiratela immediatamente dal gioco. Per altri scenari campagna combinati, usate un segnalino numerato per indicare il numero di volte che ciascuna unità ha sparato. Ponete il segnalino con l'unità.



e. L'unità Dora

1. Dora ha solo una modalità di Fuoco; una volta piazzata all'inizio dello scenario, non può muovere, ritirarsi o avanzare dopo il combattimento.

2. Combinare i giochi. Dora distrugge sempre tutti i Depositi di Rifornimento nell'esagono bersaglio (non le MSU). I

Depositi di Rifornimento non si usano negli stessi scenari in cui è presente Dora, ma se i giocatori desiderano aggiungere Dora ad altri scenari, applicate questo effetto. Le MSU non sono influenzate per la loro maggiore dispersione.

7.33 Tabella degli Effetti dell'Artiglieria Super Pesante – Mappa Dettagliata

- a. Qualsiasi unità di artiglieria super pesante dell'Asse può usare questa tabella.
- b. Risolvete gli effetti di questa tabella prima di risolvere il normale combattimento. Più di una tale unità può attaccare, ma applicate il singolo DRM migliore come sotto indicato. Le unità di artiglieria super pesante non elencate possono usare questa tabella

ma non hanno DRM. Quelle che hanno solo un asterisco come supporto applicano solo un DRM, non danno alcuna forza di supporto.

c. Tutti gli effetti si applicano immediatamente prima della risoluzione del combattimento.

d. Applicare il DRM più favorevole della tabella, se lo avete. Fate riferimento alla tabella per i risultati.



7.34 Artiglieria super pesante sovietica

a. Vi sono solo due tali unità nel gioco, la “30+” e la “35+”. Hanno solo modalità di Fuoco e non possono muovere, ritirarsi o avanzare dopo il combattimento. Il retro è una fanteria di livello ridotto (sono unità a due livelli di forza) dove l’unità ha perso permanentemente la sua forza di supporto di artiglieria.

b. Nessuna ha un DRM in attacco; entrambe hanno forza di supporto. Secondo BSR 23.42 possono dare supporto (attacco o difesa) a qualsiasi esagono entro il raggio con un segnalino di Attacco Dichiarato.

c. Ciascuna conta per i limiti di unità di artiglieria e forza per combattimento.

7.35 Artiglieria sovietica

a. Mentre si trova sulla mappa di Odessa o nella Mappa Dettagliata di Sevastopoli, un HQ sovietico non è obbligato a raggrupparsi con unità di artiglieria per consentire loro di combinare le loro forze di supporto quando attaccano o difendono in un singolo combattimento. Le unità di artiglieria o navali nella mappa dettagliata devono solo essere entro il Raggio di Comando di un HQ che si trova anch’esso nella mappa dettagliata. L’Interdizione Aerea dell’HQ riduce ancora il numero totale di unità di artiglieria che possono combinarsi per un attacco dichiarato.

b. **Supporto dell’artiglieria navale.** Le unità navali che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse entro le restrizioni di combinazioni di unità di artiglieria [7.34a] e devono trovarsi entro il raggio da un HQ operativo quando si combinano con altra artiglieria [8.6].

Le unità navali possono svolgere il supporto di artiglieria (attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di preparazione.

7.36 L’artiglieria costiera di entrambe le parti può svolgere tutte le normali procedure della normale artiglieria (oltre agli effetti in 8.32).

7.4 Combattimento

7.41 Genieri corazzati. Il 300° Battaglione Tedesco funziona come “geniere” per gran parte del combattimento e dei DRM. Non dimezza quando attacca una città. Non dà il DRM dei genieri per attaccare attraverso un fiume. E’ soggetto a perdita per attrito dei corazzati, richiede rimpiazzi di Tipo A, e conta come corazzato per il calcolo dei VP. Non può rimuovere Capisaldi nemici, né distruggere esagoni di Cittadella, Linea Fortificata o Cintura Fortificata durante la Fase dei Genieri.

7.42 **Assalto dei genieri.** In qualsiasi esagono dove unità dell’Asse attaccano una fortificazione sovietica non distrutta (di qualsiasi tipo), il giocatore dell’Asse può aggiungere una unità di genieri (di qualsiasi tipo) oltre il normale limite al raggruppamento. Il geniere deve combinarsi con altre unità che attaccano la fortificazione. Gli effetti dei genieri sul combattimento sono automaticamente validi. Se quel geniere sopravvive al combattimento, deve avanzare dopo il combattimento (se il risultato lo consente); si ritira con qualsiasi altro risultato del combattimento.

7.43 Qualsiasi esagono difendente che contiene solo unità romene (nessuna unità tedesca presente) non può ricevere ordini di non ritirata [eccezione a BSR 14.33].

7.44 **La 22° Divisione di Fanteria tedesca.** Quando tutti e tre i reggimenti di questa divisione sono presenti nello stesso esagono (a forza piena o ridotta), si qualificano come divisione piena per la rimozione delle fortificazioni.

7.5 Unità panzer e motorizzate tedesche

7.51 **Integrità delle divisioni panzer [aggiunta a BSR 15.68].** Una singola Divisione Panzer riceve un DRM -1 per ciascun gruppo che contiene un Battaglione Panzer ed un Reggimento Motorizzato o Battaglione di Ricognizione. Tutte le unità devono appartenere alla stessa Divisione Panzer. La 22ª Divisione Panzer potrebbe avere tre di questi gruppi, ognuno che riceve un DRM -1 in combattimenti diversi, ma un solo DRM per singolo combattimento. Quando quattro delle sei unità di questa divisione sono presenti nello stesso esagono, si qualificano come divisione piena per la rimozione delle fortificazioni.

7.52 **Divisioni motorizzate.** Nessuna può essere presente sulla mappa nello stesso momento in cui una divisione Panzer è sulla mappa.



7.53 La 60° Divisione Motorizzata tedesca

a. Se una delle due unità di fanteria motorizzata di questa divisione sono rimosse dal gioco per perdite in combattimento (a Quadro e Eliminata), ciascuna ritorna solamen-

te come fanteria non motorizzata; effettuate una immediata Conversione dell'Unità per quella unità ed usate la corrispondente pedina (ve ne è una per reggimento).

b. Quando tutte e tre le unità di questa divisione sono presenti nello stesso esagono, si qualificano come divisione piena per la rimozione delle fortificazioni.



7.54 Per la composizione delle sotto – unità, sia le brigate Groddeck che Ziegler si qualificano per il Bonus di Armi Combinate (CAB) in attacco quando consentito dalle condizioni meteo, o dal terreno e dall'assenza di corazzati sovietici, unità AA o AT. Quando sono in difesa, entrambe annullano il CAB sovietico, e causano l'attrito dei corazzati.



7.6 Resa sovietica [aggiunta a BSR 21.0]

7.61 Un'unità combattente in qualsiasi esagono non deve effettuare un controllo per la Resa fintanto che può tracciare una Linea di Comunicazione via terra [BSR 6.2] di qualsiasi lunghezza a:

- Il Ponte di Ghiaccio negli scenari 4, 4 e 9.
- Un porto o ancoraggio amico; ignorate se la capacità del porto [8.44] è adeguata per dare Rifornimento Generale a tutte le unità che tracciano questa linea.

Eccezione: gli esagoni di porto o ancoraggio che contengono solamente una unità di artiglieria sovietica CD devono fare un controllo per la Resa quando unità dell'Asse con 2 o più punti raggruppamento sono adiacenti.

7.62 La Tabella della Resa include ora un DRM che mostra la maggiore probabilità che le unità della milizia si arrendano e la maggiore probabilità di resa in uno specifico periodo del gioco.

7.63 Le unità navali non sono soggette alla Resa.

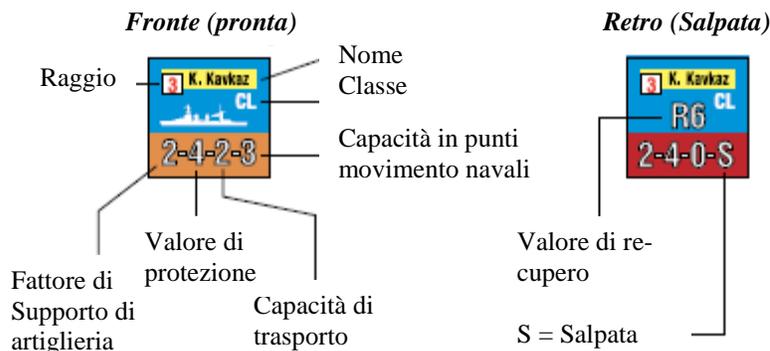
7.64 Le unità sovietiche in un esagono non distrutto di Cittadella non sono soggette alla Resa.

8.0 Operazioni Navali

Solo il sovietico ha unità navali.

8.1 Unità navali

8.11 Spiegazione dei valori delle unità navali



- BB Corazzata
- CL Incrociatore Leggero
- DL Cacciatorpediniere Leader
- DD Cacciatorpediniere
- T Trasporto

8.12 Caratteristiche

- a. Le unità navali non sono unità combattenti, ma possono influenzare le unità combattenti di terra. Non hanno valore di raggruppamento. Non richiedono il Rifornimento Generale né di Attacco.
 - b. Le unità navali muovono solo per mare e non hanno influenza sul movimento terrestre delle unità. Non possono impedire l'entrata di unità combattenti nemiche in un esagono di porto [8.23b]. Impediscono però l'entrata di unità nemiche non combattenti [ad esempio le MSU].
 - c. Le unità navali non hanno livelli di forza; subiscono Punti Danno [8.34]. Un'unità nella casella Eliminate non può essere ricostruita [eccetto il tipo "T"].
 - d. Tutte le unità navali [eccetto di tipo trasporto] possono fare Fuoco AA. Per questo fine ciascuna unità navale conta come una unità AA, indipendentemente da Danno subito; ma dà fuoco AA solo per se stessa [vedere anche 6.44d, g].
 - e. Le unità navali non possono essere ridotte o rimosse per assorbire le perdite delle unità combattenti, ma possono essere danneggiate o eliminate da risultati della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale, o in una missione di Attacco alle Navi [6.44].
- NOTA: Le unità di Flottiglia non sono unità navali [8.8].*

8.13 Preparazione delle unità navali

- a. Le pedine delle unità navali hanno due lati: Pronta e Salpata. La parte Pronta ne indica lo stato di prontezza operativa: l'unità è armata, rifornita, equipaggiata e con equipaggio a bordo. Per poter fare il movimento navale [8.2], un'unità navale deve essere in stato Pronta [eccezione: 8.23b]. Le unità navali Salpate controllano per la preparazione durante la Fase di Preparazione Navale del Segmento Strategico.
- b. **Procedura.** Il giocatore sovietico deve designare le unità navali Salpate che tirano per la riparazione o per la preparazione. Nessuna unità navale Salpata può tirare per entrambe le cose nella stessa fase. Il sovietico tira un dado per ciascuna unità navale scelta che è in stato Salpata. Applicate i DRM indicati sulla Tabella della Preparazione e Riparazione delle Unità Navali. Se il risultato finale modificato è pari o inferiore al Valore di Recupero dell'unità, portatela a stato Pronta. Le unità che non ci riescono rimangono in stato Salpate e possono tentare nel turno seguente. Le unità che divengono Pronte possono rimanere in tale stato indefinitamente.
- c. Le unità navali affondate sono perse permanentemente [eccezione; trasporti, 8.34b].

8.2 Zone di mare e Movimento Navale

8.21 Le unità navali muovono solo per movimento navale in mare. Quando si ha il movimento navale, le unità navali si spostano fisicamente. Qualsiasi unità di terra che le accompagna [caricate per il trasporto navale, 8.5] muovono assieme ad esse [anche se obbligate a muovere, 8.23b].

8.22 Tutte le aree di mare sono divise in zone di mare. Gli esagoni costieri ed i porti non fanno parte di alcuna zona di mare. Le zone di mare si usano per il movimento delle unità navali e per calcolare quanto distante può muovere un'unità navale. Le unità navali non sono poste in alcun esagono specifico nella zona di mare a meno che non sia per una missione specifica [come 8.6].

NOTA: La Casella della Mappa T è un porto, non una zona di mare. Tutti gli esagoni di mare nella Mappa Dettagliata di Sevastopoli fanno parte della Zona di Mare di Sevastopoli; queste non sono una zona di mare separata.

8.23 Movimento Navale

- a. Un'unità navale effettua il movimento navale sia nella fase di Movimento Motorizzato che Movimento.
 - b. Un'unità navale effettua il movimento navale anche durante il Movimento o Movimento di Reazione nemico o durante l'avanzata o ritirata dopo il combattimento solamente quando è obbligata a farlo, in quanto una unità combattente nemica entra nell'esagono di porto che essa occupa. Trasferitela immediatamente nella zona di mare adiacente; tale trasferimento è soggetto al tiro sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale [8.3] e trattate "annullo" come risultato D1. Rimane in stato Pronta mentre è in mare. Se inizia Salpata diviene immediatamente Pronta ma applica un DRM +3 sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.
- NOTA: Le unità navali possono muovere durante qualsiasi tipo di condizioni meteorologiche ma solo la Tempesta causa un DRM sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.*
- c. Muovete le unità navali una alla volta, individualmente.
 - d. Muovete ciascuna unità da zona di mare a zona di mare, da porto a zona di mare, o da zona di mare a porto. Le unità navali non muovono di esagono in esagono sebbene ciascuna zona di mare presenti una griglia di esagoni. La griglia si usa solamente per il piazzamento delle unità navali e per altre funzioni del gioco.
 - e. Il movimento navale non è limitato dallo stato Non Op delle unità HQ.
 - f. Le unità navali possono rimanere "in mare" in una zona di mare al termine del Movimento Navale nella Fase di Movimento sovietica solo se non hanno sufficienti MP per entrare in un porto amico.
- Eccezione:** trasportare le unità per l'Assalto Anfibio [8.74c.3]

8.24 Il movimento navale viene misurato in termini di Punti Movimento Navali (NMP). Le unità navali spendono tutti o parte dei propri NMP stampati sulla pedina in ogni fase in cui muovono.

- Le unità navali usano la loro capacità in NMP.
 - Le unità flottiglia usano il movimento su esagoni.
- a. Vi è un solo tipo di costo in NMP. Costa 1 NMP ad una unità navale per entrare in una zona di mare da un porto o da una zona di mare adiacente. Ciascun porto sulla Mappa Q è adiacente ad una sola zona di mare.
- b. Costo in NMP:**
- Per muovere da una zona di mare ad una zona di mare adiacente, il costo è 1NMP.
 - Per terminare il movimento in un esagono tutto di mare nella stessa zona di mare non vi è costo in NMP.
 - Per muovere da porto ad una zona di mare adiacente, il costo è 1 NMP.
 - Per entrare in un esagono di porto adiacente alla zona di mare non vi è costo in NMP.

8.25 Stato delle unità navali

- a. Una volta che un'unità navale termina la sua fase di movimento in un porto amico, giratela dalla parte "Salpata". Le unità navali Salpate non possono muovere sino a quando non cambiano in stato Pronte.
- b. Un'unità navale in stato Salpata può dare supporto di artiglieria [8.6] e fuoco AA.
- c. Un'unità navale non viene girata dalla parte Salpata sino a quando non entra in un porto amico.
- NOTA: Sino a quando non entra in un porto amico, non può far risalire le unità di terra per il trasporto navale [8.5]; non può fare la Riparazione dei Danni [8.35].*

8.26 Fondali Bassi

Alcuni esagoni di mare e costieri hanno indicazione particolare sulla mappa come Fondali Bassi.

- a. Non è consentito alcun movimento navale o di flottiglia [8.8] entro le aree indicate con Fondali Bassi.

b. Il Sivash

1. Le unità combattenti dell'Asse possono muovere ed attaccare attraverso lati di esagono di Sivash con le stesse restrizioni dei lati di esagono di fiume maggiore.
2. Sono limitate a solo 2 punti raggruppamento attraverso qualsiasi lato di esagono di Sivash per fase.
3. Un'unità di genieri deve occupare l'esagono iniziale all'inizio di quella fase (può allontanarsi durante la stessa fase di movimento). Il geniere può condurre questo movimento (o combattimento) da solo, e può dare supporto all'attraversamento di più lati di esagono di Sivash.
4. Se un esagono pieno è di Sivash (non terra), nessuna unità di alcun tipo può entrarvi, attraversarlo, o attaccare attraverso di esso. Le unità sovietiche possono attraversarlo.

NOTA: Questo non è trasporto navale.

c. Baia di Severnaya. Le unità combattenti tedesche possono attraversare questi lati di esagono (nella Mappa Dettagliata di Sevastopoli) allo stesso modo dello Sivash [8.26b]. Questo è consentito attraverso qualsiasi dei quattro lati di esagono, da 1427/1527 a 1626/1627. Le unità sovietiche non possono attraversare eccetto mediante il Trasporto Navale dall'esagono interno 1527 a 1526 o viceversa. Le unità navali che effettuano il trasporto sono soggette alle Perdite per Movimento Navale.

d. Non è consentito alcun movimento navale (eccetto per i trasporti) nella zona del Mare di Azov; è consentito il movimento di flottiglie.

e. Combinare i giochi. Un'unità Ponte non può essere usata per attraversare lati di esagono dello Sivash o della Baia di Severnaya.

8.3 Le Tabelle di Perdita nel Movimento Navale e di Attacco alle Navi

8.31 In generale

a. Quando un'unità navale cessa il suo movimento per la fase corrente (entrando in un porto o ancoraggio, rimanendo in mare o meno), ed ha usato almeno 1 NMP, risolvetevi il controllo sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale. Tirate separatamente per ciascuna unità navale.

ESEMPIO: Un'unità navale spende 1 NMP per entrare nella Zona di Mare di Kerch durante la Fase di Movimento Motorizzato sovietica e si ferma lì. È soggetta alla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale, che viene risolta alla fine della fase applicando gli eventuali risultati. Durante la fase di movimento seguente, quando muove di lì al porto di Feodosia, è ancora soggetta alla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale quando arriva in porto avendo speso 1 NMP per entrare nella Zona di Mare della Crimea. Notate che qui la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale viene risolta due volte per la stessa unità. I risultati sono cumulativi.

b. Le unità di artiglieria CD possono anche fare Missioni di Attacco alle Navi contro qualsiasi unità navale o di flottiglia entro il raggio ed in visuale durante la Fase di Combattimento dell'Asse.

1) Le unità di artiglieria CD che fanno Attacco alle Navi non possono partecipare al combattimento di terra.

2) Ogni unità di artiglieria CD attacca una unità navale o di flottiglia. Se è presente più di una unità CD, alcune o tutte possono attaccare la stessa unità/flottiglia o diverse.

8.32 Determinate e poi usate la colonna adatta sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

a. Tabella delle Perdite nel Movimento Navale

- 1) Usate la colonna Interdizione Aerea quando il giocatore dell'Asse ha posto un segnalino di Livello di Interdizione Uno nella Casella dell'Interdizione al Movimento Navale [6.42]; applicate un DRM +1 per un segnalino di Livello Due.
- 2) Usate la colonna Artiglieria di Difesa Costiera (CD) per tutte le unità navali che passano entro il raggio di almeno una unità CD nemica dovunque nel percorso all'esagono di destinazione [come lo Stretto di Kerch], o dove l'esagono di destinazione è entro il raggio di una unità CD nemica [come quando ci si ferma in un esagono tutto di mare per dare supporto di artiglieria ad una unità combattente di terra]. Applicate un DRM +1 aggiuntivo per ciascun punto artiglieria CD aggiuntivo (contate i punti supporto, non le unità) dopo il primo punto.
- 3) Se valgono sia (a) che (b) allora usate la colonna "Entrambi", con i DRM sopra specificati.
- 4) Se valgono né (a) né (b), usate allora la colonna "Movimento Normale".

b. Tabella delle Perdite nell'Attacco alle Navi

- 1) Usate la colonna appropriata per l'unità/flottiglia.
- 2) Tirate separatamente per ciascuna unità CD.

8.33 Risultati della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale e di Attacco alle Navi**a. Tabella delle Perdite nel Movimento Navale**

- 1) Usate i DRM applicabili al tiro di dado per ottenere il risultato finale.
- 2) Se l'unico DRM è per Tempesta, non si può assegnare più di 1 Punto Danno per unità navale.
- 3) Se il risultato è "Annullare", il possessore sceglie di:
 - Riportare quella unità navale (e qualsiasi unità trasportata) immediatamente al porto di imbarco, oppure:
 - Applicare un punto aggiuntivo di Danni [imposto da 8.23.b] e rimanere nella locazione corrente (porto di destinazione o mare).

NOTA: Quando torna in porto per un risultato di Annullamento, sembra che un'unità navale debba spendere NMP per tornare in quel porto, ma non è così: l'unità navale non occupa in realtà l'esagono di destinazione. E' ritornata indietro prima di arrivare a destinazione, e gli NMP che si sarebbero spesi per arrivare a destinazione sono invece spesi per tornare in porto. Non si spendono NMP aggiuntivi quindi l'unità navale non è soggetta ancora al tiro sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

- 4) Un'unità navale che inizia il movimento navale mentre si trova in una zona di mare sostituisce i risultati "A" (Annullamento) nella Tabella delle Perdite nel Movimento Navale con (1) punto aggiuntivo di Danni. Non applicate il risultato A (non vi è porto dove essa possa ritornare).
- 5) Quando il risultato è "Danni", implementate immediatamente il numero indicato di Punti Danno.

b. Tabella delle Perdite Navali

- 1) Applicate i DRM del caso al tiro di dado per ottenere il risultato finale.
- 2) Se due o più unità di artiglieria CD attaccano una singola unità navale/flottiglia, applicate tutti i risultati numerici a tale unità/flottiglia.

8.34 Danni alle unità navali

a. Se un'unità navale subisce Punti Danno quale risultato di un Attacco alle Navi [6.44.c] o per Perdite nel Movimento Navale [8.33], assegnate il numero indicato di Punti Danno a quella unità navale, non ai suoi passeggeri o ad altre unità navali. Una volta che una unità navale accumula Punti Danno superiori al suo valore di protezione, affonda e viene eliminata.

b. Un trasporto affondato viene posto invece nella casella dei Quadri con 3 Punti Danno. Può tornare in gioco se passa la Riparazione dei Danni durante la fase di preparazione navale. Una volta che passa questo tiro di dado, ponetela nella Casella della Mappa T con 2 Punti danno e dalla parte Salpata alla conclusione di questa fase.

c. Le unità di terra trasportate non sono influenzate a meno che:

- 1) L'unità navale che le trasporta sia affondata. In questo caso i passeggeri sono eliminati.
- 2) L'unità navale subisce 2 o più Punti Danno mentre trasporta passeggeri. Ciascun passeggero riceve un segnalino di *No Movimento per 2 turni*.

ESEMPIO 1: L'unità navale sovietica "Komintern" (valore di protezione 3) viene affondata per aver subito il suo quarto Punto Danno. Ponetela nella casella delle unità Eliminate. Non può ritornare in gioco.

ESEMPIO 2: L'unità navale trasporto sovietica "Gp-A" (valore di protezione 2) viene affondata per aver subito il suo terzo Punto Danno. Ponetela nella casella dei Quadri (i trasporti possono essere ricostruiti), ma qualsiasi unità di terra che stava trasportando viene eliminata.

d. Registrate i Danni usando segnalini numerici. Poneteli nel facsimile di quella unità navale, nella casella della mappa.

e. Le unità navali con Danni possono ancora cambiare a stato Pronte ma notate il DRM +1 al tiro di dado per la Preparazione [8.13.b].

f. Un'unità navale con Danni totali superiori alla metà del suo valore di protezione perde 1 NMP e la metà dei suoi fattori di supporto (arrotondate per eccesso). La capacità di trasporto navale non cambia, indipendentemente dai Danni. Le unità navali con AA mantengono AA indipendentemente dai danni.

8.35 Riparazione dei Danni

a. Durante la Fase di Preparazione Navale (del Segmento Strategico) il giocatore sovietico può effettuare la Riparazione dei Danni con ciascuna propria unità navale in stato Salpata e Pronta che abbia Danni. Svolgete la Riparazione dopo la Preparazione.

b. Procedura. Il giocatore sovietico tira un dado per ciascuna unità navale con Danni ed applica i DRM di pertinenza derivanti dalla Tabella della Preparazione e Riparazione delle Unità Navali. Se il risultato è pari o inferiore al Valore di Recupero dell'unità navale, rimuovete un Punto Danno da quella unità navale. Non si può rimuovere più di un Punto Danno per Fase di Preparazione Navale per ciascuna unità.

c. Un'unità navale di tipo trasporto nella casella dei Quadri richiede la rimozione di un solo Punto Danno (dei tre punti che ha) per poter essere riportata in gioco, nella Casella della Mappa T dalla parte Salpata e con 2 Punti Danno rimanenti.

8.4 Porti

8.41 Ogni città maggiore, città o cittadina che si trova in esagoni costieri è anche un porto, indipendentemente dalla sua precisa locazione in quell'esagono [il simbolo grafico può non toccare esattamente il mare]. Un porto è sempre adiacente ad una zona di mare, non realmente in quella zona, ed è sempre adiacente ad una sola zona di mare.

8.42 Ciascun porto maggiore e porto minore ha una speciale casella stampata sulla mappa accanto ad esso. Le unità navali possono essere poste lì quando si trovano in porto. Questo equivale ad essere in porto ed è un posizionamento che serve solamente per risolvere i problemi di raggruppamento. Gli ancoraggi sono così limitati che poche unità navali possono starvi, pertanto non vi è alcuna casella per essi.

8.43 Categorie dei porti

- **Porto maggiore:** un esagono costiero con un simbolo di ancora entro un cerchio.
- **Porto minore:** un esagono costiero con un simbolo di ancora.
- **Ancoraggio:** qualsiasi città o cittadina in un esagono costiero e priva di un simbolo di ancora.

8.44 Non vi sono limiti al numero di unità navali dei tipi consentiti che possono occupare un porto. Le unità navali sono limitate sul tipo di porto che possono usare. Consultate la Tabella delle Caratteristiche dei Porti per questo aspetto.

8.45 La capacità dei porti viene misurata in termini di Punti Trasporto Navali (**NTP**). Consultate la Tabella delle Caratteristiche dei Porti per il massimo che può essere caricato o scaricato in qualsiasi turno per ciascun tipo di porto. Il numero elencato in questa tabella è il totale sia per il carico che per lo scarico. La capacità utilizzata per il carico non può essere utilizzata anche per lo scarico nello stesso turno di gioco.

ESEMPIO: La capacità è 10 e sono stati sbarcati 7 NTP, pertanto massimo 3 possono essere caricati nello stesso turno. Il turno seguente altri 10 NTP possono caricare o scaricare nel porto.

8.46 Rifornimento Generale dei porti

a. Un porto dà Rifornimento Generale ad un numero limitato di punti raggruppamento di unità di terra che possono tracciare una Linea di Rifornimento ad esso. Un porto pertanto diviene una Fonte di Rifornimento (sebbene limitata). Consultate la Tabella delle Caratteristiche dei Porti per la capacità di Rifornimento Generale dei vari tipi di porto. Tale capacità è espressa in termini di Punti Raggruppamento.

b. Un porto (ed ancoraggio) di qualsiasi tipo dà il doppio della sua capacità di Rifornimento Generale se una unità amica di tipo "Base" si trova in quell'esagono di porto.

NOTA: Normalmente, un numero illimitato di unità possono tracciare una Linea di Rifornimento fuori dal bordo della mappa di gioco, quasi sempre, le unità sovietiche nella Mappa Q non hanno collegamento con il bordo settentrionale della mappa, essendo il collegamento con il resto dell'Unione Sovietica. Sono in una penisola e pertanto sono tagliate fuori da acqua su tutti i lati. Inoltre, il bordo settentrionale della Mappa Q non è una fonte di Rifornimento Generale per le unità sovietiche. Pertanto, contano solamente sulla capacità dei porti per dare loro Rifornimento Generale. Quando il giocatore dell'Asse cattura porti in Crimea, la capacità totale dei porti disponibile al sovietico può divenire insufficiente per sostenere tutte le unità sovietiche. Quindi badate attentamente ai porti. Il giocatore dell'Asse dipende principalmente dai suoi collegamenti di terra al bordo settentrionale per il rifornimento. Le Fonti di Rifornimento lì danno Rifornimento Generale illimitato a tutte le unità entro il raggio. Se le unità dell'Asse sono tagliate fuori dal bordo mappa, dovranno similmente dipendere dalla capacità di Rifornimento Generale dei porti amici.

c. Combinare i giochi. Il giocatore dell'Asse non può avere alcuna capacità nei porti del Mar Nero sino a quando non controlla Odessa (storicamente nel turno 59), e nel Mare di Azov sino a quando non controlla Odessa, Sevastopoli e Kerch.

d. Un porto (o ancoraggio) in Fondali Bassi non dà alcun rifornimento generale (non potendo funzionare da porto/ancoraggio) [ad esempio gli esagoni 3606 e 4703].

8.47 Unità sovietiche Base Navale

a. Il sovietico ha due unità di Base Navale che possono essere poste in qualsiasi esagono di porto controllato dal sovietico (massimo una base per esagono).

- b. Un'unità sovietica Base Navale raddoppia la capacità del porto dove si trova dal turno seguente il piazzamento.
- c. Un'unità sovietica Base Navale non può essere mossa per movimento stradale o ferroviario. Può essere trasportata o evacuata solamente con il trasporto navale [8.5].

8.48 Riduzione della capacità dei porti. Diminuite la capacità di Rifornimento Generale dei porti in questo modo:

- a. Se un esagono di porto si trova entro una Zona di Interdizione, diminuite la sua capacità di Rifornimento Generale per ciascun Livello di Interdizione dell'ammontare indicato nella Tabella delle Caratteristiche dei Porti. Essendoci solamente due livelli di Interdizione, usate solo quello indicato per il Livello 1 o il doppio per il Livello 2.
- b. Se un esagono di porto si trova entro il raggio di una o più unità di artiglieria in Rifornimento Generale, diminuite la capacità di Rifornimento Generale di uno per punto di supporto di fuoco di artiglieria, sino alla massima riduzione di 6 fintanto che le unità nemiche si trovano entro il raggio.
- c. Affinché un porto abbia una capacità di Rifornimento Generale anche ridotta quando sono adiacenti unità combattenti nemiche, vi deve essere nell'esagono di porto un'unità di terra amica, combattente o non combattente.
- d. Gli effetti della riduzione della capacità sono cumulativi. La capacità per qualsiasi porto non può essere ridotta a meno di zero. Un'unità Base raddoppia la capacità netta di Rifornimento Generale dopo aver effettuato tutte le riduzioni.

ESEMPIO: Un'unità sovietica Base Navale occupa l'esagono interno 1527 (porto maggiore di Sevastopoli). La capacità del porto stampata è di 30, ma unità di artiglieria dell'Asse con 6 punti supporto si trovano entro il raggio, diminuendo quindi la capacità a 24, ed il porto si trova in una Zona di Interdizione di livello 2, con ulteriore riduzione a 12, capacità finale 12. L'unità Base la raddoppia a 24.

8.49 Un porto catturato durante una fase di movimento o combattimento non può essere utilizzato per il Trasporto Navale, movimento navale, o Rifornimento Generale sino al turno seguente (non la fase seguente).

8.5 Trasporto Navale

8.51 Il Trasporto Navale si ha dopo che è terminato tutto il movimento di terra per quella fase.

- Caricare o scaricare le unità di terra su/da unità navali non è movimento di terra e non usa punti movimento (di terra), ma per effettuare il Trasporto Navale interamente (caricare, movimento navale e scaricare) l'unità trasportata spende tutta la sua capacità di movimento per quella fase di movimento [8.54f-g].
- Le unità motorizzate e non motorizzate che entrano in una Casella come rinforzi durante la loro rispettiva fase di movimento possono essere trasportate per mare durante la fase di movimento del loro arrivo.

8.52 Le unità di terra sono trasportate solo da unità navali che hanno capacità di trasporto navale. Il movimento navale delle unità di terra è limitato anche dalla capacità dei singoli porti [8.45].

8.53 Unità di Trasporto Navale

a. Tutte le unità navali in grado di effettuare il movimento navale hanno una capacità navale indicate su di esse. Un'unità navale non può svolgere il trasporto navale a meno che non abbia una capacità di trasporto superiore a zero.

b. In generale, un punto capacità trasporta un punto raggruppamento di unità di terra. Un punto capacità su una unità navale trasporta:

- Un punto raggruppamento non motorizzato, oppure:
- Un HQ, oppure
- Un Punto Rifornimento

c. Ciascun punto raggruppamento motorizzato (inclusa l'artiglieria con MA arancione) richiede 2 punti di capacità; pertanto, ciascun punto raggruppamento motorizzato richiede un'unità navale che abbia una capacità di almeno 2 punti. Le unità navali non possono combinarsi per trasportare unità di terra; si deve usare una unità navale di sufficiente capacità.

d. Non trasportabili

- Treno Corazzato
- Artiglieria CD
- Artiglieria Ferroviaria
- Artiglieria super pesante

NOTA: I Punti Rimpiazzo (RP) non possono essere trasportati ma le unità sovietiche "Zap" o di milizia possono essere trasportate. Le unità di Milizia possono essere convertite in RP in qualsiasi momento quando si trovano in una città, città maggiore o ancoraggio, e poi usate al termine di quel turno per recuperare livelli di forza persi dalle unità [7.22b]. Le unità Zap trasportate si usano normalmente [BSR 7.22c].

8.54 Procedura di Trasporto Navale

a. Le unità di terra (quelle che possono muovere in questa fase di movimento) e le unità navali che le devono trasportare devono iniziare assieme in un porto sulla mappa o nella Casella di Sevastopoli o della Mappa T.

Unità che possono caricare:

Fase di Movimento Motorizzato

- Unità motorizzate
- Unità non motorizzate attivate da un HQ entro il raggio per il trasporto navale da porto a porto. Ponete un segnalino di Attivato.
- Fanteria, Fanteria da Montagna, Paracadutisti e Genieri non motorizzati attivati per l'Assalto Anfibio.

Fase di Movimento

- Unità motorizzate
- Unità non motorizzate

b. Ponete le unità di terra o sotto l'unità navale o nella Casella corrispondente delle Unità Navali.

c. Effettuate il Movimento Navale [8.23] per tutte le unità navali che trasportano e che devono muovere in questa fase. Ciascuna unità navale spende i suoi NMP per terminare il Movimento Navale in:

- Un porto amico di destinazione (ponetela nella casella del porto); oppure
- Rimane in mare in una zona di mare se non può raggiungere un porto di destinazione amico; oppure
- Viene piazzata per l'Assalto Anfibio [8.7]
- Tutte le unità di terra trasportate non hanno capacità AA

d. Risolvete la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale [8.3] dopo aver mosso tutte le unità navali che desiderate.

NOTA: Dopo aver effettuato l'Assalto Anfibio durante la fase di movimento motorizzato, l'unità navale potrebbe tornare in porto. Lo farebbe durante la fase di movimento. Se quel porto è adiacente alla stessa zona di mare, non si spendono NMP e quindi non risolvete la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale per quella unità.

e. Scaricare. Ponete le unità di terra trasportate sulla mappa nell'esagono del porto di destinazione, sino ai limiti del raggruppamento e secondo la capacità di scarico di quel porto [8.45 e 8.46].

f. Qualsiasi unità di terra trasportata che eccederebbe i limiti del raggruppamento o la capacità di scarico del porto, rimane invece con l'unità navale che la trasporta sino alla fase di movimento amica seguente, quando la capacità si ripristina e non può spendere MP nella fase di movimento in cui scarica.

g. Le unità di terra che hanno effettuato il trasporto navale non possono spendere MP durante la fase di movimento nella quale sono scaricate. Le unità Zap scaricate possono essere usate per rafforzare le unità ridotte nell'esagono del porto di destinazione [7.22c.2]. Tali unità rafforzate assumono il segnalino No Movimento portato dall'unità Zap usata per rafforzarle.

h. Le MSU ed i Depositi ancora caricati su trasporti non possono essere usati dalle unità di terra. Una volta scaricati (nell'esagono di porto) si possono usare nella fase seguente dello stesso Segmento per dare Rifornimento da Attacco.

i. Le unità non motorizzate attivate per il trasporto da porto a porto durante la Fase di Movimento Motorizzato [8.54a] possono scaricare durante la Fase di Movimento ma non possono muovere [8.54g].

8.55 Evacuazione

a. Durante qualsiasi fase di movimento amica, il giocatore sovietico può dichiarare di iniziare la procedura di Evacuazione da qualsiasi porto amico.

Eccezione: l'Evacuazione non può essere dichiarata in una Casella.

b. L'Evacuazione ha effetto quando la si dichiara. Ponete un segnalino di Evacuazione in tutti i porti dove viene dichiarata l'Evacuazione. Rimuovete questo segnalino durante l'Interfase del turno di gioco nel turno in cui viene completata l'Evacuazione. Questa è completata o quando il sovietico la dichiara completa o quando un'unità combattente dell'Asse entra nell'esagono.

c. Mentre un segnalino di Evacuazione si trova in un porto:

- Raddoppiate la capacità di carico di quel porto [calcolatela dopo la riduzione; 8.47].
- Quel porto non può scaricare (carica solamente).
- La capacità di Rifornimento Generale del porto diviene zero sino alla rimozione del segnalino di Evacuazione.
- Qualsiasi unità navale che arriva lì non cambia a stato Salpata, rimane Pronta.
- Le unità di terra non devono iniziare nell'esagono di Evacuazione per poter essere caricate su unità navali che le trasporteranno. Possono effettuare il normale movimento di terra al porto di Evacuazione e caricare e partire, tutto nella stessa fase.

d. Tutte le unità di terra che effettuano l'Evacuazione ricevono un segnalino "Non Muovere per 2 Turni" immediatamente quando sono caricate su un'unità navale. Il periodo di due turni per la rimozione inizia nel turno in cui l'unità scarica. Le unità navali non sono influenzate da questo segnalino.

ESEMPIO: Il reggimento 1330 evacua durante il turno 59 nell'esagono 1426. Viene posto immediatamente un segnalino di No Movimento 2 Turni sull'unità quando sbarca. Durante la Fase dei Genieri del turno 59, il segnalino diviene No Movimento 1 Turno. Alla fine del turno 60 il segnalino viene rimosso e l'unità potrà muovere nel turno 61.

e. Qualsiasi HQ che effettua l'Evacuazione viene girato dalla parte Non Op immediatamente quando viene caricato sull'unità navale. Può iniziare il recupero a stato Operazionale solo mentre è su terra. Fintanto che è su una unità navale, il suo stato Non Op non ha effetto su altre unità di terra o navali.

8.6 Supporto di Artiglieria Navale

8.61 Supporto di Artiglieria Navale in mare

a. Un'unità navale con forza di supporto di artiglieria può contribuire con essa ad un Attacco Dichiarato, sia normale (di terra) o Assalto Anfibio [8.7]. Per farlo, l'unità navale termina il movimento in un esagono tutto di mare entro il raggio dall'esagono difendente.

Mentre è in mare una unità navale può dare supporto a qualsiasi singolo Attacco Dichiarato, sebbene possa combinarsi con l'artiglieria di terra se si trova entro il Raggio di Comando di un HQ amico quando si combina con altra artiglieria di terra nello stesso combattimento (tutti usano lo stesso HQ).

b. Le unità navali in mare non possono essere usate per dare il supporto difensivo di artiglieria.

c. Qualsiasi unità navale in mare che dà forza di supporto ad un Attacco Dichiarato deve tornare in porto durante la Fase di Movimento sovietica dopo aver fornito il supporto.

8.62 Le unità navali in porto possono combinarsi e contano per le limitazioni di unità di artiglieria e loro forza per Attacco Dichiarato.

a. Le unità navali non sono obbligate a raggrupparsi con un HQ per contribuire con la loro forza di supporto ad un Attacco Dichiarato, ma devono trovarsi entro il suo Raggio di Comando quando si combina con altra artiglieria (navale o di terra) nello stesso combattimento (tutti quelli che usano lo stesso HQ). Il massimo di 4 unità di artiglieria vale per ciascun Attacco Dichiarato.

b. Una singola unità navale in porto può effettuare il Supporto senza la presenza di un HQ entro il Raggio di Comando se è l'unica unità (navale o di terra) che dà supporto di artiglieria a quel combattimento.

8.63 Le unità navali in porto possono anche combinarsi per effettuare il supporto di fuoco difensivo seguendo le istruzioni in 8.62.

8.7 Assalto Anfibio

L'Assalto Anfibio è la procedura mediante la quale le unità combattenti possono attaccare un esagono costiero da un esagono adiacente tutto di mare.

8.71 Ciascuna unità combattente che vi partecipa inizia in porto con un'unità navale avente capacità sufficiente e viene portata con il trasporto navale nell'esagono tutto di mare che si desidera da dove avverrà l'Assalto Anfibio contro un esagono costiero adiacente.

8.72 Il combattimento di Assalto Anfibio sovietico avviene solo nella fase di combattimento; il movimento navale per il piazzamento si ha nella Fase di Movimento Motorizzato sovietica.

8.73 Limitazioni alle unità

a. Solo le seguenti unità combattenti possono effettuare l'Assalto Anfibio:

- Fanteria
- Fanteria da montagna
- Paracadutisti
- Genieri (non motorizzati)

b. Tutte le unità combattenti sovietiche che vi partecipano (sulla mappa o nella Casella della Mappa T) sono Attivate [BSR 10.24.c] ma non richiedono un HQ per questa attivazione. Ponete un segnalino di Attivato su ciascuna.

NOTA: Le unità combattenti sono attivate da un HQ di livello Fronte (o superiore) e non sono legate alle restrizioni degli HQ di Armata sovietici.

c. Le unità che lasciano un porto per evacuazione [8.55] non possono essere usate per l'Assalto Anfibio nello stesso turno.

d. Le unità combattenti che effettuano l'Assalto Anfibio non richiedono il Rifornimento di Attacco, non hanno capacità AA e non sono soggette alla Resa del Sovietico [BSR 21.0] durante il turno dell'Assalto Anfibio.

NOTA: A partire dal turno dopo lo sbarco, nella prima fase di determinazione del rifornimento, queste unità devono tracciare normalmente il rifornimento Generale e di Attacco. Le unità che non possono tracciare una LOC ad un porto amico o al Ponte di Ghiaccio devono fare il tiro di dado per la Resa [7.6] se adiacenti ad unità dell'Asse.

8.73 Restrizioni al piazzamento

a. Una sola unità combattente per fase può essere posta in un singolo esagono tutto di mare per l'Assalto Anfibio.

b. Il piazzamento in un esagono costiero non è consentito.

c. Gli esagoni costieri che sono oggetto di un Assalto Anfibio possono essere occupati o non occupati. E' proibito il movimento nemico di reazione in un esagono costiero non occupato sotto Assalto Anfibio.

NOTA: L'Assalto Anfibio può essere usato per porre un'unità in un esagono costiero che è già occupato da un'altra unità amica.

- d. Dall'esagono tutto di mare di piazzamento ciascuna unità combattente può attaccare un qualsiasi esagono costiero adiacente. Non può attaccare due o più esagoni costieri in un singolo combattimento. Le unità combattenti che sono in più di un esagono tutto di mare possono combinarsi per attaccare lo stesso esagono costiero, ma tutte devono essere adiacenti ad esso.
- e. L'Assalto Anfibio non può essere condotto lasciando le unità navali richieste in porto; devono essere in mare.

8.74 Procedura dell'Assalto Anfibio

a. Movimento. Muovete le unità sulle unità navali che le trasportano con la procedura del trasporto navale [8.54] dai porti di partenza. Terminate il movimento in un esagono tutto di mare di fronte ad un esagono costiero, durante la fase di movimento motorizzato. Tutto il movimento di trasporto navale è soggetto ai risultati della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

b. Combattimento. Le unità nell'esagono tutto di mare dichiarano un attacco contro un singolo esagono costiero adiacente. Ignorano gli altri esagoni adiacenti occupati da unità combattenti nemiche. Possono partecipare ad un attacco assieme ad altre unità già a terra.

NOTA: Un'unità nemica in un esagono costiero adiacente non esercita la ZOC attraverso un lato di esagono tutto di mare tra il suo esagono costiero e l'esagono tutto di mare occupato dalle unità che fanno Assalto Anfibio.

c. Procedura del Combattimento nell'Assalto Anfibio

1. Le unità che effettuano l'Assalto Anfibio ignorano i risultati di ritirata. Non sono consentiti gli ordini di No Ritirata o Ritirata Aggiuntiva.
2. Le unità che effettuano l'Assalto Anfibio devono avanzare dopo il combattimento se l'esagono costiero diviene vuoto.
3. Se i risultati del combattimento non liberano l'esagono da unità combattenti nemiche, le unità di terra attaccanti sopravvissute e le unità navali che le trasportano rimangono "in mare" nell'esagono tutto di mare adiacente all'esagono costiero. Possono effettuare l'Assalto Anfibio ancora nel turno seguente (se le unità navali non muovono) senza risolvere ancora la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale, o possono allontanarsi (e allora sono soggette al tiro di dado su quest'ultima tabella).
4. Mentre sono nell'esagono tutto di mare non possono essere attaccate da unità di terra nemiche nell'esagono costiero eccetto per le unità di Artiglieria CD entro il raggio che partecipano in un Attacco a Navi.
5. Le flottiglie possono essere incluse nel combattimento e possono avanzare dopo il combattimento nell'esagono costiero difendente vacato.
6. Le unità di terra che hanno effettuato l'Assalto Anfibio non possono muovere per il resto del turno (o 2 turni se le loro unità di trasporto hanno subito 2 o più Punti Danno [8.34c.2]).

d. Le unità in Assalto Anfibio possono effettuare un Attacco Dichiarato contro un esagono costiero non occupato, ignorando tutti gli altri esagoni costieri adiacenti. Non si ha combattimento. Tutte queste unità devono avanzare dopo il combattimento nell'esagono costiero vuoto.

8.75 Una MSU (non un Deposito) può essere portata con il trasporto navale ad un esagono costiero occupato da unità combattenti amiche o unità di rifornimento.

a. Muove nell'esagono costiero durante la fase di combattimento come se fosse un'unità combattente che effettua l'Assalto Anfibio. Può accompagnare altre unità combattenti correntemente impegnate in un Assalto Anfibio e può dare rifornimento di combattimento una volta sbarcata, e durante la stessa fase in cui sbarca.

b. Una volta sbarcata, una MSU può essere spesa durante la Fase di Determinazione del Rifornimento per porre le unità sovietiche in Rifornimento Generale [BSR 6.53], ma non possono impedire tiri di dado per la Resa per le unità sovietiche che non sono in grado di tracciare la LOC ad un porto.



8.76 Effetti dell'Artiglieria di difesa costiera (CD)

a. Durante il movimento navale l'artiglieria CD causa un DRM sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale se quella unità navale, in qualsiasi punto del suo movimento, passa [8.32b] o termina entro il raggio di una unità CD.

NOTA: Dove le Zone di Mare di Odessa e Sevastopoli si toccano (vicino all'esagono 2517) non si è voluto forzare gli effetti della artiglieria CD. L'area è legata alla necessità di inserire la mappa dettagliata sulla mappa di gioco. Le unità navali muovono accanto a quest'area senza effetti CD, a meno che non effettuino un Assalto Anfibio entro il raggio dall'artiglieria CD.

1. Durante il movimento navale l'esagono finale del movimento navale di Assalto Anfibio diviene l'esagono bersaglio per tutte le unità CD che sono entro il raggio da tale esagono. Un'unità CD può influenzare più di un esagono bersaglio navale per turno [in quanto influenza tutti quelli che sono entro il raggio]. Designate le unità CD che applicano la loro forza di supporto in ogni esagono bersaglio per i tiri di dado sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

ESEMPIO: Il giocatore sovietico effettua un Assalto Anfibio contro due esagoni diversi entro il raggio di una singola unità CD dell'Asse. Questa può raggiungere entrambi gli esagoni bersaglio navali. Può essere usata contro entrambi gli esagoni per la determinazione dei risultati sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

2. Sommate le forze di supporto di tutte le unità CD entro il raggio. Queste non possono sparare contro esagoni bersaglio navali attraverso qualsiasi lato di esagono tutto di terra o più di un lato di esagono costiero (parte di terra e parte di mare).
3. La forza di supporto di tutte le unità CD in un esagono difendente sono raddoppiate contro ciascun esagono bersaglio navale.
4. Il totale che si ottiene è la forza in punti artiglieria CD che si applica come DRM sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

NOTA: Un'unità CD può essere contata due volte se è adiacente a due esagoni bersaglio navali.

b. Durante il combattimento la stessa unità CD può applicare la sua forza di supporto di artiglieria contro un esagono difendente. Applicatela ad un solo esagono costiero difendente, non a tutti quelli entro il raggio. Non si raddoppia nel combattimento [il raddoppio si applica solo nel calcolo del DRM sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale, 8.76.a.3].

c. Tutte le unità Cd di entrambe le parti applicano sempre i loro effetti CD contro il movimento navale, indipendentemente dal loro stato di rifornimento. Le unità CD sovietiche hanno sempre rifornimento di attacco, indipendentemente dalla loro funzione, ed indipendentemente dalla disponibilità di ASP. Le unità dell'Asse sono soggette alle normali restrizioni sul rifornimento.



8.8 Flottiglie [aggiunta a BSR 23.3]

8.81 Le unità di flottiglia sono unità combattenti di terra ma hanno speciali capacità di movimento e restrizioni particolari.

8.82 Le unità di flottiglia possono muovere sino a 16 esagoni sia nella fase di movimento regolare amica che in quella di movimento motorizzato amica. Non muovono nella fase di movimento di reazione.

8.83 Le unità di flottiglia possono muovere in qualsiasi esagono che include un lato di esagono di fiume maggiore, esagono costiero, ed esagono tutto di mare. Non possono muovere in esagoni di Fondali Bassi [8.26a].

8.84 Le Flottiglie in combattimento

a. Un'unità di flottiglia può sempre partecipare in combattimento (di terra), ma non può attaccare durante un turno di Tempesta. Se si ha condizione di Tempesta, qualsiasi unità di Flottiglia in un esagono di mare o costiero viene raccolta (durante la fase di determinazione delle condizioni meteo) e posta nel porto amico più vicino entro la sua capacità di movimento. Se non vi è un tale porto amico, l'unità non viene riposizionata. In ogni caso, rimane stazionaria per il resto del turno (ma si può ritirare dopo il combattimento). Le unità di flottiglia in esagoni di terra adiacenti ad un lato di esagono di fiume non sono riposizionate.

b. Quando è da sola in un esagono, un'unità di flottiglia non può ricevere il supporto difensivo di artiglieria. Può ricevere il supporto offensivo di artiglieria se attacca da sola.

c. Le flottiglie possono ritirarsi in un esagono tutto di mare.

8.85 Le unità di flottiglia sono soggette alla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale solo quando muovono in un esagono tutto di mare (un numero qualsiasi di questi) in una zona di mare entro il raggio da unità di artiglieria CD nemiche. Un'unità di flottiglia viene affondata (eliminata) se subisce 3 o più Punti Danno. Ponete un segnalino numerico per indicare i Punti Danno già subiti. Le unità di flottiglia possono essere rimosse normalmente per assorbire le perdite di forza se partecipano ad assalti anfibi o combattimento.

8.86 Le unità di flottiglia non richiedono il Rifornimento di Attacco o Generale.

9.0 Come piazzare uno scenario

9.1 Andate allo scenario scelto

9.11 Ciascun esagono inizia designando:

- La Tabella dello Scenario e la Mappa da usare
- Le Tabelle sovietiche e dell'Asse da scegliere se si usa la Mappa Q
- Le unità dello scenario

9.12 Usate le seguenti tabelle in tutti gli scenari:

- Tabella sovietica e dell'Asse dello Stato delle Unità Aeree / Ricostruzione delle Unità.
- Le Tabelle generali

9.2 Piazzate ed allineate le mappe e tabelle su un tavolo

9.3 Ponete i segnalini sulle tabelle

a. Segnalini VPs. Ponete entrambi i segnalini nella casella specificata sulla Tabella dei Punti Vittoria.

b. Segnalini sovietico e dell'Asse di perdite di Corazzati/Artiglieria. Poneteli nelle caselle zero della rispettiva Tabella delle Perdite / Rimpiazzi a meno che non sia specificato diversamente nelle istruzioni dello scenario.

c. Ponete i segnalini di Rimpiazzati sovietici e dell'Asse nella rispettiva Tabella delle Perdite / Rimpiazzati nella casella zero a meno che lo scenario non indichi diversamente.

d. Fate riferimento ai codici presenti sulla Tabella dei Turni. Ponete il segnalino di turno nella casella del turno iniziale per lo scenario giocato.

9.4 Piazzamento delle unità dello scenario

9.41 Ponete le unità di terra, navali ed aeree sulle Tabelle di Piazzamento.

Le caselle per le unità che si piazzano mostrando il retro della pedina sono indicate con un triangolo nero. Questo indica che:

- a. L'unità è a forza riodotta
- b. L'unità è un HQ sovietico Non-Op
- c. L'unità è un Caposaldo in costruzione.
- d. L'unità è una MSU piazzata dalla parte Deposito.
- e. E' un'unità non testata.

9.42 Artiglieria Super Pesante. Per il piazzamento iniziale, il giocatore dell'Asse ha sempre l'opzione di piazzare queste unità in modalità Mobile o di Fuoco a meno che la modalità non sia specificata nelle istruzioni dello scenario.

9.43 Ponete i segnalini di Perdita, Guarnigione, Rifornimento di Emergenza, Mancanza di Rifornimento e Livello di Interdizione sulle unità che, nelle istruzioni, devono averlo. Controllate lo stato di rifornimento di tutte le unità piazzate inizialmente, quindi indicate quelle OOS con il relativo segnalino.

9.5 Trasferimento delle unità iniziali

9.51 Spostate le unità aeree iniziali nelle caselle appropriate della Tabella dello Stato delle Unità Aeree.

9.52 Ponete le unità di terra iniziali sugli esagoni di mappa indicati.

9.53 Ponete tutti i segnalini di Testata Ferroviaria, Perdita, Caposaldo (e quelli in 9.43) sugli esagoni di mappa designati dalla Tabella di Piazzamento Iniziale.

9.54 Tabelle delle Condizioni Meteorologiche. Queste Tabelle per i vari scenari si applicano alle aree dello scenario sulla mappa e alla Casella della Mappa T se in gioco. Negli scenari 3, 4 e 5 le tabelle valgono per la Mappa Q e per la Mappa Dettagliata di Sevastopoli. Si possono usare le condizioni meteo storiche con mutuo consenso.

9.6 Iniziate il gioco

Fate riferimento alla sequenza di gioco ed iniziate la partita.

10.0 SCENARI

10.1 Scenario 1: La trincea dei Tartari

Necessari:

- Scheda dello Scenario #1
- Unità usate: Elencate sulla Scheda dello Scenario #1

10.11 Durata dello Scenario. Vi sono 4 turni. Iniziate dal turno 48 e terminate con il turno 51. Usate il tempo Asciutto per tutti i turni.

10.12 Area dello Scenario. Consultate la parte frontale della Scheda dello Scenario 1.

10.13 Piazzamento

- a. Il sovietico si piazza per primo
- b. Risolvete la Prontezza Aerea a partire dal turno 49.

10.14 Regole speciali dello Scenario

a. Quale eccezione a BSR 22.26a - b (Recupero degli HQ e Scioglimento Volontario degli HQ Non OP): l'HQ 51 non può essere sciolto in alcun momento dello scenario, e non può tirare per il recupero nel turno 48.

- b.** Entrambe le parti sono in Rifornimento Generale per tutto lo scenario. Le MSU e i Depositi non sono usati. Il giocatore dell'Asse ignora qualsiasi limitazione del Rifornimento di Attacco per i turni dal 48 al 50; nel turno 51 non ha Rifornimento di Attacco. Il sovietico è in Rifornimento di Attacco per tutto lo scenario.
- c.** Nessuna delle parti riceve Rimpiazzi o nuovi Capisaldi.
- d.** Non è consentito il movimento ferroviario.

10.15 Condizioni di Vittoria

- a.** Il giocatore dell'Asse vince se cattura e tiene per la fine dello scenario tutti i seguenti esagoni: 3606, 3705, 3708, e 3808 e perde meno di 5 livelli di forza.
- b.** Il giocatore sovietico vince se evita le Condizioni di Vittoria dell'Asse, o se l'Asse perde più di 5 livelli di forza indipendentemente dal numero di esagoni presi.

SCENARIO 1 – La trincea dei Tartari

▲ L'unità si piazza sul retro

SOVIETICO forze iniziali

3606	3705	3706			3809	3810	4009	4014	x4		

Ponetene uno ciascuno nei seguenti esagoni:

- 3606
- 3705
- 3708
- 3808

Pronte			Danneggiata		
x2	x1	x1	x1	x2	x1

ASSE forze iniziali

									Pronte					
3405	3503	3504	3505		3603	3605	3804	4004	DUMMY AIR UNIT					
									x1	x1	x1	x2	x1	x1

RINFORZI

3205

Ritirare Non annullabile

x1 Ritirare Non annullabile

x1 Oppure x1 Ritirare una delle unità sopra... Non annullabile	

Turni 48-50
Rifornimento di Attacco automatico per l'Asse

Intero scenario:

- Entrambe le parti sono in Rifornimento Generale.
- Nessun rimpiazzo né nuovo Caposaldo per entrambe le parti.
- Non è consentito il Movimento Ferroviario.

TABELLA DEI TURNI

Sep 24-25	Sep 26-27	Sep 28-29	Sep 30-Oct 1
48	49	50	51
a	b	c	
Dry	D	Dry	D
		Dry	D

Usate il tempo Asciutto per tutti i turni

Condizioni di Vittoria:

- Il giocatore dell'Asse vince se cattura e tiene al termine della partita tutti i seguenti esagoni: 3606, 3705, 3708 e 3808 e perde 5 o meno livelli di forza.
- Il sovietico vince se evita le condizioni di vittoria dell'Asse, o se l'Asse perde più di 5 livelli di forza indipendentemente dal numero di esagoni presi.

Note:

- L'HQ sovietico 51° Armata non può tirare per il recupero dello Stato Operazionale in questo turno.
- Iniziate i tiri per la Preparazione aerea.
- No rifornimento di Attacco per l'Asse in questo turno.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO DELLO SCENARIO INTRODUTTIVO

Situazione: E' il turno 48 dello scenario e le posizioni sulla mappa mostrano le unità dell'Asse e sovietiche alla fine della Fase di Movimento dell'Asse. Il giocatore dell'Asse dichiara il combattimento per gli esagoni 3606 e 3705. Normalmente si pongono segnalini di Attacco Dichiarato in entrambi gli esagoni, ma qui si omettono per meglio vedere le unità difendenti. Non vi è Reazione sovietica. Il raggio di comando per l'HQ Non OP della 51° Armata sovietica rende la reazione impossibile, e l'unica unità motorizzata (il 5° (+) Reggimento Carri) è già in ZOC dell'Asse.



FASE DI COMBATTIMENTO DELL'ASSE

1) Missioni CAS (Piazzamento dell'Asse). Il giocatore dell'Asse ha deciso di attaccare l'esagono 3606 in forze e pone le seguenti unità aeree a faccia in giù in quell'esagono: un BF109E, un BF109G ed uno Ju87. Gli Ju87 sono vulnerabili ai caccia, ma passano con più facilità i tiri di dado AA, ed hanno un valore CAS di 2 – quindi la massima protezione dei caccia. Il giocatore dell'Asse effettua anche una missione CAS nell'esagono difendente 3705 e pone uno Ju88, un He111 ed una unità aerea falsa nell'esagono in modo che entrambi gli esagoni sembrano avere lo stesso numero di unità aeree.

2) Missioni CAS (risposta sovietica). Il sovietico sospetta che l'attacco principale sia contro 3606 e pone le seguenti unità aeree nell'esagono: un MiG3, un I-153 ed un bombardiere DB3. Spera che vi sia un solo caccia dell'Asse, e se ottiene l'iniziativa, potrà attaccare una unità aerea in missione (spera uno Ju87) con i suoi caccia migliori. Pone le sue due rimanenti unità aeree (un caccia I-16 ed un bombardiere DB3) nell'esagono 3705.

3) Combattimento aereo:

a. Esagono 3606. Il giocatore dell'Asse rivela se le unità aeree, ed essendo una missione CAS non è obbligato a dichiarare se i suoi caccia siano unità in missione o che sparano – possono solo sparare. Il giocatore dell'Asse tira un dado per l'Iniziativa Aerea ed ottiene un 3 – è dell'Asse.

Ordina poi le sue unità sparanti contro le unità sovietiche sparanti. Bf109 contro MiG3 e Bf109E contro I-153. Essendo tutte le sue unità sparanti ingaggiate, le unità in missione non prendono parte al combattimento aereo. Il giocatore dell'Asse spera di minimizzare qualsiasi danno ai suoi caccia mantenendo una buona possibilità di distruggere o danneggiare entrambi i caccia sovietici. I sovietici ottengono risultati scarsi in entrambi i combattimenti. L'unità I-153 viene distrutta ed il MiG3 viene danneggiato, ma nessuno danneggia né distrugge i caccia dell'Asse. Il sovietico avrebbe fatto meglio ad evitare il combattimento aereo. Nel turno 49 il giocatore dell'Asse sarà in grado di usare entrambe le unità Ju87 in quanto potrà proteggerle adeguatamente con entrambi i suoi caccia.

b. Esagono 3705. Le unità aeree dell'Asse sono rivelate rimuovendo quella falsa. Il tiro di dado per l'iniziativa è 9, e va al sovietico, che decide di attaccare il bombardiere He111, tira abbastanza bene da fargli annullare la missione.

4) Fuoco AA. In entrambi gli Attacchi Dichiarati ciascuna delle parti ha una divisione di fanteria in o adiacente all'esagono di missione, quindi entrambe le parti effettuano tiri di dadi per il fuoco AA. Nessuno ha unità AA o HQ Operazionali entro il raggio, pertanto non vi sono DRM+ ai tiri di dado. Lo Ju87 ha DRM -1.

<i>Esagono di missione</i>	<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
Ju87 (Asse)	4 (-1) = 3	Nessun effetto
DB3 (Sovietico)	10	Danneggiato

L'unico DRM rimanente è il -2 per lo Ju87 in quanto il DB3 è stato danneggiato (posto nella casella Danneggiati).

<i>Esagono di missione</i>	<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
Ju88 (Asse)	10	Danneggiato
DB3 (Sovietico)	9	Annulla

Non vi sono DRM. Il DB3 annulla la missione e viene posto nella casella Volato, mentre lo Ju88 danneggiato viene posto nella casella Danneggiati.

5) Rapporti di forze

a. Esagono 3606. Il giocatore dell'Asse attacca con le seguenti unità di terra:

<i>Unità</i>	<i>Esagono</i>	<i>Forza di Attacco</i>
73 Div	3505	8
190 AG Bn	3505	2
SS LAH Ricogn.	3505	2
46 Div	3605	8
Totale	2 0	

<i>Unità</i>	<i>Esagono</i>	<i>Forza di Supporto</i>
49 Rgt Art	3405	3
I-814 S-H Art	3503	2
641 S-H Art	3504	2
Totale	7	

Tutta l'artiglieria si trova entro il raggio da 3606. L'artiglieria super pesante (S-H) può partecipare in quanto vi sono fortificazioni non distrutte nell'esagono. In teoria, potrebbero partecipare sino a 4 unità di artiglieria e 4 di artiglieria super pesante entro il raggio, sempre che la forza di supporto non ecceda quella di attacco.
Forza totale di attacco = 27 punti.

b. Esagono 3606. Forza difensiva sovietica.

<i>Unità</i>	<i>Esagono</i>	<i>Forza di Difesa</i>
106 Div	3606	4
5 (+) Rgt Carri	3606	1
Totale	5	

<i>Unità</i>	<i>Esagono</i>	<i>Forza di Supporto</i>
52 Rgt Art	3706	1
Totale	1	

Forza totale di difesa = 6 punti
Rapporto di forze base = 27 a 6 = 4 a 1

6) Modificatori ai tiri di dado

Linea fortificata sovietica non distrutta: +1
Caposaldo sovietico non distrutto: +1
Artiglieria super pesante dell'Asse *: -2
CAS (Ju87) -2
DRM Netto -2

* Ciascuna unità di artiglieria S-H può annullare il DRM +1 di una delle fortificazioni non distrutte.

Il sovietico desidererebbe dare un ordine di Ritirata Aggiuntiva all'esagono, ma non lo può fare in quanto il suo HQ è non-Op. Il giocatore dell'Asse non ha alcun beneficio a dare un ordine, quindi non lo fa.

7) Risoluzione del combattimento. Il tiro di dado è 5 (modificato a 3 per il DRM -2), che sulla colonna 4-1 della Tabella dei Risultati del Combattimento dà un 2R. I difensori sovietici in 3606 devono perdere 2 livelli di forza e ritirarsi di 2 esagoni. Il sovietico non vede molte possibilità di attaccare, quindi rimuove un il 5° (+)Reggimento Carri e riduce la 106° Divisione di un livello, ritirando tale divisione ridotta in 3707. Il giocatore dell'Asse sceglie di avanzare solamente con la 73° Divisione in 3606. Il combattimento termina qui.

8) Secondo combattimento dichiarato in 3705. Si segue la stessa sequenza anche per questo attacco. Questo è un attacco diverso molto più piccolo effettuato perché la 271° Divisione sovietica esercita una ZOC nell'esagono occupato dalla 46° Divisione tedesca e deve essere attaccata se la 46° Divisione stessa attacca.

a. Le forze contrapposte sono 4 a 4 = 1-1.

b. Il sovietico ha un DRM +2 per la Linea Fortificata non distrutta ed il Caposaldo, l'Asse può compensare solo con un DRM -1 dei generi contro le fortificazioni non distrutte. Non vi sono DRM aerei.

c. Il sovietico desidererebbe dare un ordine di Non Ritirata per questo combattimento, ma ancora un volta non può farlo. Il giocatore dell'Asse vede però la possibilità di subire perdite significative, quindi dà ordini di Ritirata Aggiuntiva all'attaccante.

9) Risoluzione del combattimento. Il tiro di dado dell'attaccante è un 10, modificato ad 11 per il DRM +1. L'attaccante deve perdere 2 livelli di forza, ridotti ad uno per gli ordini di Ritirata Aggiuntiva. Il sovietico non subisce perdite. Essendo stati impiegati generi, è questa unità a dover subire la perdita e viene quindi ridotta. L'attaccante si deve ritirare di 3 esagoni, ed il sovietico sceglie il percorso di ritirata. Entrambe le unità terminano in 3702. Il combattimento termina qui.

Fine della Fase di Combattimento dell'Asse del turno 48.

FASE DI MOVIMENTO MOTORIZZATO DELL'ASSE

Il giocatore dell'Asse potrebbe muovere sia le unità 190° Cannoni da Assalto che la Ricognizione SS LAH sino ad ½ della rispettiva capacità, ma preferisce tenerle dove sono per usarle se necessario come unità di reazione durante la Fase di Combattimento Sovietica.

FASE DEI GENERI DELL'ASSE

1) La 73° Divisione occupa l'esagono 3606; essendo una divisione, ha la capacità di distruggere le Linee Fortificate e rimuovere Capisaldi. Lo fa ora. Viene rimosso di Caposaldo sovietico e viene posto un segnalino di Linea Fortificata Distrutta nell'esagono 3606. Nei turni seguenti il giocatore dell'Asse sarà in grado di tracciare il rifornimento, usare il movimento su strada e convertire gli esagoni di ferrovia attraverso 3606 ora che la Linea Fortificata è distrutta e il Caposaldo è stato rimosso.

2) Il giocatore dell'Asse sceglie di lasciare entrambe le unità di artiglieria super pesante dalla parte Sparato invece di girarle dalla parte mobile. Entrambe saranno necessarie nel turno seguente per aiutare l'attacco contro l'esagono 3705.

10.2 Scenario 2: Odessa: Città Eroica

10.21 Durata dello scenario. Vi sono 33 turni. Iniziate con il turno 27 e terminate con il 59. Usate le condizioni meteo storiche per i turni 27 e 28. Determinatele invece con la apposita tabella per i rimanenti turni.

10.22 Area dello Scenario. Scheda dello scenario 1, retro.

10.23 Piazzamento

a. Il giocatore sovietico di piazza per primo.

b. Risolvete la Preparazione Aerea e Navale a partire dal turno 28.

c. Tutte le unità sovietiche MG si piazzano dalla parte testate.

10.24 Regole speciali dello Scenario

a. Il giocatore sovietico usa la Casella di Sevastopoli presente sulla Scheda dello Scenario 1, retro, per alcuni rinforzi, rimpiazzi e per le unità navali. Le unità di terra escono solo con la procedura del trasporto navale. Per le avanzate dell'Asse, non vi è un collegamento di terra diretto tra Odessa e la Casella di Sevastopoli. Applicare la regola 2.12 per la Casella di Sevastopoli, usandola come la Casella della Mappa T.

b. Rimpiazzi e Capisaldi

1. Il sovietico riceve (1) RP Tipo I per turno a partire dal turno 30. Tutti si ricevono a Sevastopoli, a meno che non sia indicato diversamente nel piazzamento iniziale.

2. Il giocatore dell'Asse riceve solo i Rimpiazzi indicati nella Scheda di Piazzamento. Le unità ripristinate da stato di Quadro tornano in gioco dal bordo occidentale.

3. Il sovietico può svolgere la costruzione dei Capisaldi a partire dal turno 30, un caposaldo per turno. Non possono essere costruiti a più di 9 esagoni dall'esagono 2011 della Mappa di Odessa.

4. Il giocatore dell'Asse non può costruire Caisaldi.

c. Entrambe le parti hanno sempre Rifornimento di Attacco, non usate le MSU. Si applicano comunque le restrizioni del Rifornimento Generale. Eccezione: le unità sovietiche tirano per la Resa solo se non sono in grado di tracciare la LOC ad un porto amico [7.6].

d. Suspendete la BSR 22.26.b (Scioglimento Volontario degli HQ Non Op). L'HQ Costiero può recuperare l'efficienza solo passando il tiro di dado per il recupero.

e. Applicate la regola 7.34 e 7.35 per tutte le unità di artiglieria, artiglieria costiera e navali sovietiche.

f. In questo scenario, un HQ sovietico non è obbligato a raggrupparsi con unità di artiglieria per consentire loro di combinare le forze di supporto quando attaccano o difendono in un singolo combattimento. Le unità di artiglieria sulla mappa devono essere solamente entro il Raggio di Comando di un HQ anch'esso sulla mappa. L'Interdizione Aerea dell'HQ riduce ancora il numero totale di unità di artiglieria che possono combinarsi per un attacco dichiarato.

g. Supporto di Artiglieria Navale. Le unità navali che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse nelle restrizioni della combinazione delle unità di artiglieria [e 7.34a], e devono trovarsi entro il raggio da un HQ operativo quando si combinano con altra artiglieria [vedere anche 8.6]. Le unità navali possono effettuare il supporto di artiglieria (attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di prontezza.

h. L'artiglieria costiera di entrambe le parti può ancora svolgere tutte le procedure della regolare artiglieria (oltre agli effetti in 8.32).

i. Le unità aeree dell'Asse non possono avere il Vantaggio Tattico Locale sino all'inizio del turno 40. Se si ottiene questo risultato prima, ritirate sino ad ottenerne un altro.

j. Gli esagoni difendenti che contengono solamente unità romene non possono ricevere ordini di No Ritirata [7.43].

k. Trattate il fiume Dnester come un fiume maggiore per l'attraversamento.

l. Tutte le unità sovietiche che non hanno completato l'Evacuazione nel turno 59 o in precedenza sono contate per il calcolo dei Punti Vittoria.

10.25 Condizioni di Vittoria

Il giocatore dell'Asse ottiene una Vittoria Operazionale ed il gioco termina immediatamente se in qualsiasi momento sue unità combattenti occupano simultaneamente entrambi gli esagoni di Odessa. Altrimenti, i giocatori ottengono Punti Vittoria per determinare il vincitore.

SCENARIO 2 – Odessa: città eroica

TABELLA DEI TURNI

<i>Aug 13-14</i> 27 [a] Dry D	<i>Aug 15-16</i> 28 [a] [b] Dry D	<i>Aug 17-18</i> 29 Dry D	<i>Aug 19-20</i> 30 [c] [d] Dry D	<i>Aug 21-22</i> 31 Dry D	<i>Aug 23-24</i> 32 Dry D
<i>Aug 25-26</i> 33 Dry MT	<i>Aug 27-28</i> 34 Dry D	<i>Aug 29-30</i> 35 Dry DT	<i>Aug 31-Sep 1</i> 36 Dry D	<i>Sep 2-3</i> 37 Dry M	<i>Sep 4-5</i> 38 Dry M
<i>Sep 6-7</i> 39 Dry D	<i>Sep 8-9</i> 40 [e] Dry D	<i>Sep 10-11</i> 41 Dry M	<i>Sep 12-13</i> 42 Dry M	<i>Sep 14-15</i> 43 Dry D	<i>Sep 16-17</i> 44 Dry D
<i>Sep 18-19</i> 45 Dry M	<i>Sep 20-21</i> 46 Dry D	<i>Sep 22-23</i> 47 Dry D	<i>Sep 24-25</i> 48 Dry D	<i>Sep 26-27</i> 49 Dry D	<i>Sep 28-29</i> 50 Dry D
<i>Sep 30-Oct 1</i> 51 Dry M	<i>Oct 2-3</i> 52 Dry D	<i>Oct 4-5</i> 53 Dry D	<i>Oct 6-7</i> 54 Dry M	<i>Oct 8-9</i> 55 Dry D	<i>Oct 10-11</i> 56 Dry M
<i>Oct 12-13</i> 57 Dry MT	<i>Oct 14-15</i> 58 Dry D	<i>Oct 16-17</i> 59 Dry D			

NOTE

- a. Usate le condizioni meteorologiche storiche (Asciutto).
- b. Iniziate i normali tiri per la Preparazione delle unità aeree e navali.
- c. I sovietici ricevono un RP tipo I per turno nella Casella di Sevastopoli per il resto dello scenario.
- d. Il sovietico può costruire un Caposaldo per turno per il resto dello scenario.
- e. L'Asse può usare il Vantaggio Tattico Locale in tutti i combattimenti aerei per il resto dello scenario.

**CASELLA DI SEVA-
STOPOLI**



Il Movimento Navale a/da
Odessa costa 2 NMP

**TABELLA DELLE CONDIZIONI
METEO**

Tiro di dado	Asciutto*
1	D
2	D
3	D
4	D
5	D
6	D
7	DT
8	M
9	M
10	MT

* Con tempo Asciutto non sono consentiti più di due turni di fila di Fango [3.12]

Codici:

D = Asciutto
M = Fango
T = Tempesta

EVENTI DELLO SCENARIO

Eventi	VP
Il sovietico pesca un Gruppo Rinforzi Speciale	+ #
L'Asse pesca un Gruppo Rinforzi Speciale	- #
Ogni turno in cui il sovietico tiene Odessa dopo il 51	-1
Per 5 livelli di forza dell'Asse persi di tutti i tipi	-1
Per 8 livelli di forza di unità sovietiche perse di tutti i tipi (incluse le flottiglie)	+1
Per ogni unità navale sovietica (esclusi i trasporti) affondata +1	

TABELLA DEI DANNI ALLE UNITA' NAVALI SOVIETICHE

K. Kavkaz	K. Krym	DD-1	DD-2	Ch Ukr	Gp-A	Gp-B	Gp-V	Kemintern
CL	CL	DD	DD	CL	T	T	T	CL
2-4-2-3	1-3-2-2	1-3-1-4	1-3-1-3	2-3-0-2	0-2-4-3	0-2-4-2	0-2-4-3	1-3-1-2

ASSE all'inizio

1108	1204	1205	1206	1208	1209	1212	1213	1308	1311	1403	1405	1406	1407	1506

Pronte										Volato			Disponibile				
						DUMMY AIR UNIT										Romanian REPL	
1515	1806	1906	2105	2106	2306	x2	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	A zero	6 max 3 all'inizio sulla mappa

RINFORZI

GT 27	GT 29	GT 30	GT 31	GT 32	GT 33	GT 34	GT 35	GT 36	GT 38								
Bordo ovest	1 x pronta		Bordo ovest	x1 ritirare - no annullamento		Bordo Nord	2102	Nord									

GT 40	GT 42	GT 46	GT 47	GT 49	GT 54													
x1 withdrawn Cannot Cancel	west	north edge		Bordo occidentale														

GT 27-31
Grup po 1
2 VPs 2002 or 2102

GT 36-50
Grup po 2 Romanian REPL +2
1 VP 1 Punto aereo Romeno Usare o perdere

GT 36-45 or 52-58
Grup po 3
1 VP 1 x pronta No annullamento

GT 37-50						
Grup po 4 						Romanian REPL +2
3 VPs: GTs 37-41						1 VP: GTs 42-50
Bordo ovest						

GT 38-50
Grup po 5 Romanian REPL +3
1 VP

GT 38-50
Grup po 6 German REPL +2
1 VP Nota. Per i giochi combinati, annullate questi RP dal gioco KTR

SCENARIO 2 – Odessa: città eroica

 Indica una perdita
 L'unità si piazza su retro

SOVIETICO all'inizio

1410	1412	1508	1510	1511	1609	1610	1707	1710	1714	1811	1908	1909	1910	1911	1912	2009		

2011			2012			2013		2109		2110		2209		2210		2308		2409		2910	

	1410	1608	1908	2210											
	1411	1609	1912	2409											
	1412	1610	2009												
	1508	1707	2013												
x17	1509	1710	2109	A Sevastopoli											Odessa In Port

Pronte

x1	x1	x1	x2

RINFORZI

GT 28	GT 30	GT 31	GT 35	GT 35 – Conversioni obbligatorie				GT 36	GT 37	Ritirare turno 47				GT 53				
		Si possono ora iniziare i Rimpiazzi e Capisaldi										1 Punto aereo Usare o perdere		REPL treno corazz. Usare o perdere				
Sevastopol			Odessa	Rimuovere -> Ricevere	Rimuovere -> Ricevere	Rimuovere -> Ricevere		x1	2011	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1

GTs 33-46

Grup po 1	
1 VP Sevastopol	

GT 33-50

Group Two					
3 VPs = GTs 33-44; 1 VP = GTs 45-50					

Tutte a Sevastopoli o nella Casella della Mappa T se si combina con scenari campagna KTR o AGS

GT 35-46 and 52-58

Grup po 3		
1 VP	x1	x1
Pronte		

Ritirare tutte nel turno 47, tornano nel 52 Casella VOLATO

Pronta

PUNTI VITTORIA DELLO SCENARIO				
Obiettivi catturati	Esagono	Turno storico di cattura	VP per cattura	Turni
Belyayevka	1412	30	1 0	Turni 27-30 Turni 31+
Dalnik	1811	57	2 1	Turni 27-38 Turni 39+
Gnilyakovo	1709	57	1 0	Turni 27-36 Turni 37+
Ocharov	2910	31	1 0	Turni 27-32 Turni 33+
Odessa	1911	59	3	Qualsiasi turno
Odessa	2011	59	1	Qualsiasi turno

TABELLA DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA	
Livello di Vittoria	VP Totali scenario 2
Strategica dell'Asse	15+
Operazionale dell'Asse	10-14
Marginale dell'Asse	7-9
Marginale sovietica	5-6
Operazionale sovietica	2-4
Strategica sovietica	1 o meno
Punteggio Storico	0

L'Asse ottiene una vittoria Operazionale automatica al termine di qualsiasi turno nel quale occupa entrambi gli esagoni di Odessa.

10.3 Scenario 3: Crimea: la strada per Sevastopoli

10.31 Durata dello Scenario. Vi sono 16 turni, a partire dal turno 60 e terminando con il 75. Usate le condizioni meteorologiche storiche per i turni 60 e 61, tirate poi sulla relativa Tabella per i rimanenti turni. Notate la variazione delle condizioni nei turni 66 e 74.

10.32 Area dello Scenario. Usate la Mappa Q e la Mappa Dettagliata di Sevastopoli.

10.33 Piazzamento

- Il giocatore sovietico si piazza per primo.
- Risolvete la Preparazione Aerea e Navale a partire dal turno 61.

10.34 Regole speciali dello Scenario

- E' consentito il Movimento Ferroviario Limitato dell'Asse.
 - Conversione ferroviaria dell'Asse, Mappa Q: (4) Punti Conversione Ferroviaria (RCP) per turno. La Conversione deve iniziare dall'esagono Q2701.
 - La ferrovia incompleta. All'inizio del gioco, indicate gli esagoni di ferrovia 2701 e 3607 con segnalini di linea ferroviaria tagliata. Questi esagoni non possono essere usati da nessuno sino a quando non sono convertiti [19.2 e 19.3]. L'Asse non può iniziare la conversione sino al turno 69.
 - Capacità della Ferrovia Convertita dell'Asse: 2 punti raggruppamento per turno, solo Mappa Q, solo su esagoni di ferrovia convertiti.
 - Uso della ferrovia catturata ai sovietici [2.34]. Il giocatore dell'Asse inizia con una linea ferroviaria catturata sulla mappa con un segnalino di Testata Ferroviaria in 2601 (è la parte avanzata, l'altra è fuori mappa a Zaporozhe).
 - Il giocatore dell'Asse può estendere una sola linea ferroviaria catturata sino a 12 esagoni per turno [2.34b]. Le linee ferroviarie catturate danno Rifornimento Generale limitato.
 - Capacità della Ferrovia Catturata dell'Asse: 0 punti raggruppamento per turno sino al turno in cui Simferopol viene catturata. In seguito 1 punto raggruppamento per turno.

7. Una volta che sia le linee ferroviarie Convertite che Catturate sono operazionali e Simferopol viene controllata dall'Asse, la capacità massima è 3 punti raggruppamento (2 massimo su linee Convertite e 1 massimo su linee Catturate).

b. Il movimento ferroviario sovietico è consentito; la Capacità è di 3 punti raggruppamento, totali per turno, per la Mappa Q e la Mappa Dettagliata di Sevastopoli combinate.

c. Rifornimento

1. Fonti dell'Asse: esagoni 2401, 2601, 3401, 4801, e 5001.

2. Il giocatore dell'Asse riceve 2 Punti Rifornimento di Attacco per turno da qualsiasi esagono fonte di rifornimento del bordo mappa settentrionale.

3. Fonte sovietica: Casella della Mappa T.

4. Il sovietico riceve 1 ASP per turno nella Casella della Mappa T.

NOTA (1): Entrambi i giocatori ricevono il Rifornimento Generale in qualsiasi porto amico ma questo è limitato dalla capacità corrente del porto [8.4].

NOTA (2): L'unità di artiglieria costiera dell'Asse 147 (in 2107) è in rifornimento generale perché è in un ancoraggio.

d. Il sovietico inizia il gioco con un Attacco Obbligatorio [BSR 12.4].

e. Mentre si trova nella Mappa Dettagliata, un HQ sovietico non è obbligato a raggrupparsi con unità di artiglieria per consentire loro di combinare le forze di supporto quando attaccano o difendono in un singolo combattimento. Le unità di artiglieria o navali sulla mappa dettagliata devono essere solamente entro il Raggio di Comando di un HQ anch'esso sulla mappa dettagliata. L'Interdizione Aerea dell'HQ riduce ancora il numero totale di unità di artiglieria che possono combinarsi per un attacco dichiarato.

f. Supporto di Artiglieria Navale. Le unità navali che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse nelle restrizioni della combinazione delle unità di artiglieria [e 7.34a], e devono trovarsi entro il raggio da un HQ operativo quando si combinano con altra artiglieria [vedere anche 8.6]. Le unità navali possono effettuare il supporto di artiglieria (attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di prontezza.

g. Rinforzi speciali dell'Asse Gruppo Uno (Brigata SSLAH). L'uso di una unità di questo Gruppo nello scenario 1 non costituisce accettazione del gruppo.

h. Rinforzi dell'Asse Gruppo 2 (Brigata Ziegler). La conversione di questa unità può essere effettuata una volta nella partita. La conversione termina e le due unità originarie tornano in gioco al posto dell'unità Ziegler nel turno indicato.

10.35 Condizioni di Vittoria

Fate riferimento alla Scheda dello Scenario 3 per gli Esagoni VP ed i Livelli di Vittoria.

SCENARIO 3 – Crimea: La Strada per Sevastopoli

SCENARIO 5 - CAMPAGNA

Indica una perdita
L'unità si piazza su retro

At Start

145 1 1-1-3	147 1 1-1-3	148 1 1-1-3	772 1 1-1-3	903 1 1-1-3	170 6 7-9-5	Dump 2	50 4 4-5-5	73 6 8-9-5	49 1 3-1-5	641 2 2-1-0	767 1 2-1-4	Il-814 0 2-1-0	Il-814 0 2-1-0	AA(+)/22 1 2-2-8
2107	3207	3405	3505	3606	x7	3607	3608	3706						

48 6 8-9-5	190 1 2-1-7	560 1 1-1-7	820 2 2-2-5	16(+)/22 2 3-3-5	47(+)/22 2 3-3-5	65(+)/22 2 3-3-5	72 6 8-9-5	149 1 1-1-3
3707			3807			4603	4804	

VPs x1	VPs x10	Step Losses x1	AXIS REPL	AXIS REPL	Romanian REPL
Set at zero			+4	+1	0

Pronte

DUMMY AIR UNIT	Bf109E	Bf109F	Ju88	He111	Ju87
x2	x2	x2	x2	x6	x1

Disponibili

MSU 1	MSU 1
0-0-8	0-0-4
10 Max	3 Max

2 ASP / turno da qualsiasi esagono di bordo mappa nord. 7 MSU (a scelta dell'Asse) sulla mappa all'inizio sono Depositi.

Disponibili

2	2	2
2-2-5	1-2-5	1-2-4
14 Max	10 Max	6 Max

Nessuna sulla mappa all'inizio

4703 [PB 2.24]	4604 2701 3707 x3	3606 3705 x2
-------------------	----------------------------	--------------------

RINFORZI

GT 61	GT 62
690 2 2-2-5	787 1 3-1-5
8(-) 2 2-2-6	3,8 2 1-1-6
REPL +3	Bf109F 4 0/1
Ju87 1 2/2	
2401	5001
Pronte	

GT 63	GT 64	GT 68	GT 69
Kornel(+) 2 2-2-7	1 Mtn 4 4-5-5	1 Punto Aereo tedesco Usare o perdere REPL +2	70 1 1-1-7
132 6 7-9-5	70 1 1-1-7	Romanian REPL +1	Bf109E 3 0/1
5001	Bordo Nord	Bordo Nord	Bf109F 4 0/1
			Ju87 1 2/2
			Ju88 3 1/1
			He111 2 1/1
			2 614 1 3-1-5
			2601

Ritirare il turno 68 in qualsiasi stato (a KTR)

GT 70	GT 72	GT 73	GT 75
624 1 0-1-3	197 1 2-1-7	1 Punto Aereo tedesco Usare o perdere Romanian REPL +2	24 6 8-9-5
77 57 1 1-1-4			
Bordo Nord	2401 or 2601	Bordo Nord	Bordo Nord

4 RCP / turno a partire dal turno 69 nella Mappa Q / Dettagliata. Capacità Conversione Ferr. 2 p.ti/turno

Gruppi Rinforzi Speciali

Disponibili solo per lo Scenario Campagna. Si deve scegliere il Piano massimo al turno 66. Si deve rivelare il Piano non oltre il turno 79. 1. Se Piano Kerch, si possono costruire SP nel turno in cui viene rivelato il Piano.

Kerch Victory Plan	Sevastopol Victory Plan
--------------------	-------------------------

2. Se Piano Sevastopoli, aggiungere +3 RP tipo I tedeschi quando viene rivelato il Piano.

Gruppi Rinforzi Speciali

Disponibili sia per lo Scenario 3 che per il 5.

GTs 60-63	GT 69 (to KtR)
SS LAH 4 5-6-7	SS LAH 4 5-6-7
SS LAH 1 2-2-9	SS LAH 1 2-2-9
2 or 3*	Ritirare
Bordo Nord	Non annullabile

* 2 VP: Scenario Campagna
3 VP: Scenario 3

GTs 61-67
AA(+)/22 1 2-2-8
190 1 2-1-7
Ziegler 2 5-4-7
No VPs
Remove
Receive

Turno 72: Devono convertirsi alle unità componenti all'inizio della Fase di Movimento dell'Asse

GTs 61-75 See PB 10.54j

Group One	1 Geb 5 6-7-6	4 Geb 5 6-7-6	5 VP if Sevastopol Plan 2 VP if Kerch Plan	1 Geb 5 6-7-6	4 Geb 5 6-7-6
Var. VPs	Bordo Nord		withdraw		

Ritirare Piano Kerch: Variabile Piano Sevastopoli: turno 78

GTs 63-75

Group Two	1 5 4-5-4	2 5 4-5-4	Romanian REPL +2
Var. VPs	Bordo Nord		

Vedere 10.54k

GTs 65-73

Group Three	2 FJ 2 3-3-5	REPL +1
Var. VPs	Entrata speciale	

Vedere 10.54l

GTs 66-69

Group Four	92/60M 2 4-4-7	120/60M 2 4-4-7	160/60M 2 3-2-9
6 VPs	Bordo Nord		

Conversione

32/60M 2 3-3-5	120/60M 2 3-3-5
----------------------	-----------------------

Le 2 unità di fant. mot. fanno immediatamente la Conversione se vanno nella casella eliminate o Quadri.

SCENARIO 3: CRIMEA – LA STRADA PER SEVASTOPOLI**I. Località catturate dall'Asse***Il giocatore dell'Asse ottiene (o perde) VP durante questo scenario. Le categorie sono:*

	Località	Esagono	Turno storico	VP per la cattura	Catturata entro:
Esagoni sulla mappa Q	Alushta	4825	68	1	Qualsiasi turno
	Feodosia	5718	68	3	Qualsiasi turno
	Kerch	6912	72	6	Turni 1-65
				4	Turni 66-77
				2	Turni 78+
	Simferopol	4321	67	2	Qualsiasi turno
	Yevpatoria	3519	66	5	Turni 1-65
2				Turni 66+	
Sevastopoli	1428, 1527, 1528	188	4 ciascuno 2 ciascuno	Turni 53-74 Turni 75+	
Esagoni sulla Mappa Dettagliata di Sevastopoli					
	Duvankoy	1823	69	1	Qualsiasi turno
	MacKensie	1925	184	3	Qualsiasi turno
	Balaklava	1930	185	3	Qualsiasi turno
Cittadella:	Maxim Gorky II	1232	189	2	Qualsiasi turno
	Maxim Gorky I	1525	181	2	Qualsiasi turno
	Nordfort	1526	182	2	Qualsiasi turno
	Ft.Stalin (etc)	1626	181	2	Qualsiasi turno
	Capo Fiolent	1632	188	2	Qualsiasi turno
	Esagono della cintura fortificata	qualsiasi	nd	2	Qualsiasi turno

II. Eventi che accadono nello Scenario

VP	Eventi
+2	Ogni Attacco Obbligatorio sovietico non effettuato quando l'Asse cattura e tiene un esagono VP alla fine del turno
+ #	Il sovietico pesca un Gruppo Rinforzi Speciali
- #	L'Asse pesca un Gruppo Rinforzi Speciali

III. VP per livelli di forza / HQ rimossi (qualsiasi scenario) a Quadri o nella casella Eliminati

VP	Azione
+2	Per ogni HQ sovietico rimosso (non evacuato o ritirato) per assorbire qualsiasi risultato del combattimento come perdita di livello di forza o non in grado di ritirarsi durante uno Sfondamento.
+1	Per ogni HQ sovietico sciolto.
+3	Per ogni unità navale sovietica BB eliminata.
+2	Per ogni unità navale sovietica C o CL eliminata.
+1	Per ogni unità navale sovietica DL o DD eliminata.
+1	Per livello di forza, unità razzi Guardia sovietica (ignorare altre Guardie)
+1	Per 8 livelli di forza sovietici di tipo corazzato o artiglieria – assegnate il VP quando il segnalino raggiunge la casella 8 nella Tabella delle Perdite.
-1	Per 5 livelli di forza dell'Asse di tipo corazzato o artiglieria – assegnate il VP quando il segnalino raggiunge la casella 5 nella Tabella delle Perdite.

TABELLA DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA

Livello di Vittoria (l'Asse inizia con zero VP)	VP Totali scenario 3
Strategica dell'Asse	24+
Operazionale dell'Asse	18-23
Marginale dell'Asse	12-17
Marginale sovietica	8-14
Operazionale sovietica	5-7
Strategica sovietica	4 o meno
Punteggio Storico	12

SCENARIO 3 – Crimea: La Strada per Sevastopoli

SCENARIO 5 - CAMPAGNA

- Guarnigione
- Indica una perdita
- L'unità si piazza sul retro

ALL'INIZIO mappa dettagliata

Non muovere per 1 turno

Non muovere per 2 turni

351+ 2-2-0	10 1-1-0	2+12 1-2-0	8+14 1-2-0	265 2-1-5	1330 2-2-5	Do Not Move 1 GT	114(+) 1-1-3	30(+) 2-2-0	61 Naval 1-1-0	MSU 1 0-0-4	1 0-1-0	NON-OP Coast 0-1-3	287(+)/25 1-1-5	54(+)/25 1-1-5	31(+)/25 1-1-5
In-1232	In-1324	In-1427	In-1428				In-1429	In-1525	In-1526	x2	In-1527 Sevastopol				

Non muovere per 2 turni

* tirate per il Recupero degli HQ dal GT 41

241(+)/95 1-1-5	161(+)/95 1-1-5	90(+)/95 1-1-5	Do Not Move 2 GTs	Paris Com BB 5-7-0-2	K. Krym CL 1-3-0-S	Moskva DL 1-3-1-4	Voroshilov CL 2-5-0-3	Komintern CL 1-3-1-2	Ch Ukr CL 2-3-0-S	Tashkent DL 1-3-1-4	2 DD-1 1-3-1-4	Gp-V R5 0-2-0-S	Gp-B R4 0-2-0-S	Flot-Kiev R 1-1-16	62 1-1-0
In-1527 – Sevastopol (continued)															In-1529

26 1-1-3	2 BSF 2-2-4	122 1-1-3	2 Comp 1-1-3	7 18(+) 1-1-0	25 1-1-3	16+17 Naval 1-1-4	51 1-1-4	3 BSF 2-2-4	7 Naval 3-3-4	19 1-1-0	Sevastopol 1-2-4	368 1-2-4
In-1626	In-1628	In-1629	In-1632	In-1830	In-1921	In-1922	In-1925	In-1928	In-1931	In-2028	In-2130	

MAPPA Q

42 3-2-6	27(+) 1-1-0	321 1-2-4	156 4-4-4	271 1-2-4	40 K 2-2-5	106 2-4-4	172(-) 3-4-4	5(+) 3-1-4	52 1-1-4	OPERATIONAL 51 0-1-5	48 3-2-6	MSU 1 0-0-4	157 2-2-4	128 Zap 1-1-4	184 1-2-4
2715	3519	3708	3808	3809	3907	3908	3909	4009			x2	4010	4017	4321	

276 4-4-4	3/8 Gd 1A-1-8	320 3-4-4	Foodpola 2-1-3	9 Naval 3-3-4	29(+) 1-1-0	2 0-1-0	Do Not Move 1 GT	Kerch 2 2-2-3	65 Naval 1-1-0	MSU 1 0-0-8	MSU 1 0-0-4	SOVIET REPL	SOVIET REPL	Step Losses x1
4605	4825	5718	6814	6912 - Kerch			4 max	10 max 4 on map at Start	A zero					

OPERATIONAL 44 0-1-5	8 Naval 3-3-4	191 Zap 1-1-4	K. Koukaz R6 CL 2-4-0-S	Kharkov DL 1-3-1-4	DD-2 1-3-1-3	Gp-A 0-2-4-3	DUMMY AIR UNIT x2	I-153 1-0	I-16 1-0	Yak-1 2-0	DB3 2-1	SB 1-1	I-16 1-0
Casella della MAPPA T							Pronte				Distrutti		

Ogni turno il sovietico riceve:

- 1 x ASP
- 1 x RP Tipo I
- 1 x Caposaldo
- 1 x Rilasciare un esagono di Guarnigione o 1 Gruppo Rinforzi

2 K 2-2-5	514/172 2-2-5	80 Rcn 1-1-6	73 Naval 1-1-3	249 NKVD 1-1-5	46 Zap 1-1-4	55 Zap 1-1-4	102 Zap 1-1-4	153 Zap 1-1-4	1831 2-2-5
Casella dei Quadri									

eliminati

REPL +2	880 1-1-16	79 Naval 3-3-4	302 Mtn 4-4-5	1 Punto Aereo tedesco Usare o perdere	REPL +1	2 Perekop 1-2-4	REPL +1	396 3-3-4	398 3-3-4	1 Punto Aereo tedesco Usare o perdere	73 Naval 1-1-3	122 1-1-3
Casella della MAPPA T	In-1527	Casella della MAPPA T			In-1528	Casella della MAPPA T		A qualsiasi forza				

Gruppo Rinforzi Speciali

Ricevete una di queste unità per ogni unità navale affondata mentre è sulla mappa dettagliata. Ricevete una unità nella Fase dei Rinforzi del turno seguente.

Group One	880 1-1-0	177 Nav 2-1-0
No VPs	In-1232	In-1629

Any Turn

Group Two	MIG3 2-0	DB3 2-1	IL-2 2-2	Pe-2 2-1
2 VPs	x1	x1	x1	x1

Volato

Capisaldi iniziali

Uno per esagono seguente:

Shovpon +7 x14	In-1323	3708	4221
	In-1622	3808	4320
	In-1724	3809	4420
	In-1921	3907	4605
	In-1931	4009	

10.4 Scenario 4: Sevastopoli: Primo Assalto

10.41 Durata dello Scenario. Vi sono 23 turni, a partire dal turno 84 e terminando con il 106. Le condizioni meteorologiche sono automaticamente Gelate per il turno 84. Risolvete la Tabella delle Condizioni Meteorologiche nei turni rimanenti.

10.42 Area dello Scenario. Usate la Mappa Q e la Mappa Dettagliata di Sevastopoli.

10.43 Piazzamento

- Il giocatore sovietico di piazza per primo.
- Ponete un segnalino qualsiasi nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse a 4. Questi sono i Punti Artiglieria Super Pesante inizialmente disponibili [10.44f.2].
- Risolvete la Preparazione Aerea e Navale a partire dal turno 85. Le unità aeree non navali sovietiche hanno un DRM +2 ai tiri di dado per la Preparazione da quando Simferopol è caduta.

10.44 Regole speciali dello Scenario

a. E' consentito il Movimento Ferroviario Limitato dell'Asse.

1. Conversione ferroviaria dell'Asse, Mappa Q: (4) Punti Conversione Ferroviaria (RCP) per turno. Fate riferimento alla Scheda di Piazzamento dell'Asse, sul fronte, per il piazzamento delle Testate Ferroviarie Convertite.

2. Capacità della Ferrovia Convertita dell'Asse: 2 punti raggruppamento per turno, solo Mappa Q, solo su esagoni di ferrovia convertiti.

3. Uso della ferrovia catturata ai sovietici [2.34]. Il giocatore dell'Asse inizia con tutte le linee ferroviarie sovietiche non convertite sotto controllo dell'Asse. Fate riferimento alla Scheda di Piazzamento dell'Asse, sul fronte, per il piazzamento delle Testate Ferroviarie.

4. Capacità ferroviaria massima: 3 punti raggruppamento (2 massimo su linee Convertite e 1 massimo su linee Catturate).

b. Il movimento ferroviario sovietico è consentito; la Capacità è di 3 punti raggruppamento, totali per turno, per la Mappa Q e la Mappa Dettagliata di Sevastopoli combinate.

c. Rifornimento

1. Fonti dell'Asse: esagoni 2401, 2601, 3401, 4801, e 5001.

2. Il giocatore dell'Asse riceve 2 Punti Rifornimento di Attacco per turno da qualsiasi esagono fonte di rifornimento del bordo mappa settentrionale.

3. Fonte sovietica: Casella della Mappa T.

4. Il sovietico riceve 1 ASP per turno nella Casella della Mappa T.

NOTA: Entrambi i giocatori ricevono Rifornimento Generale a qualsiasi porto amico ma questo è limitato alla capacità corrente di quel porto [8.4].

5. Il sovietico può piazzare un segnalino di Caposaldo in costruzione per turno.

d. Mentre si trova nella Mappa Dettagliata, un HQ sovietico non è obbligato a raggrupparsi con unità di artiglieria per consentire loro di combinare le forze di supporto quando attaccano o difendono in un singolo combattimento. Le unità di artiglieria o navali sulla mappa dettagliata devono essere solamente entro il Raggio di Comando di un HQ anch'esso sulla mappa dettagliata. L'Interdizione Aerea dell'HQ riduce ancora il numero totale di unità di artiglieria che possono combinarsi per un attacco dichiarato.

e. Supporto di Artiglieria Navale. Le unità navali che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse nelle restrizioni della combinazione delle unità di artiglieria [e 7.34a], e devono trovarsi entro il raggio da un HQ operativo quando si combinano con altra artiglieria [vedere anche 8.6]. Le unità navali possono effettuare il supporto di artiglieria (attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di prontezza.

f. Artiglieria Super Pesante dell'Asse

1. Sono in essere le regole in 7.33 per l'artiglieria super pesante nella Mappa Dettagliata.

2. Scarsità di munizioni per l'artiglieria super pesante. Ciascuna unità di artiglieria super pesante dell'Asse spende 1 punto di artiglieria super pesante ogni volta che partecipa ad un Attacco Dichiarato.

- Il giocatore dell'Asse deve spendere 1 MSP nella Mappa Dettagliata per dare 4 punti artiglieria super pesante.
- Durante la Fase di Determinazione del Rifornimento spendete 1 ASP (rimuovete una MSU o riducete un Deposito ad MSU). Nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse spostate il segnalino [10.43.b] in avanti di 4 spazi.
- Per ciascuna unità di artiglieria super pesante che dà forza di supporto spostate il segnalino di uno spazio verso lo zero. Quando raggiunge lo zero, nessuna unità di artiglieria super pesante può partecipare ad un combattimento sino a quando non si spende 1 ASP per avere altri punti rifornimento.

g. In qualsiasi turno di Neve durante il clima Neve, il giocatore dell'Asse può costruire Capisaldi [BSR 18.34 e 23.12].

h. Gelate invernali. A partire dal turno 97 l'intera Zona di Mare di Azov e tutta la Zona di Kerch a nord del "limite del ghiaccio" indicato sulla mappa, gelano. L'area diviene intransitabile per tutte le unità navali e di flottiglia per il resto della partita.

NOTA: Questo annulla tutte le funzioni di porto da Kerch (6912), Yenikale (7013), e Genischesk (4804).

i. Ponte di Ghiaccio

1. Nel turno 99 il giocatore sovietico pone il segnalino del Ponte di Ghiaccio in 7012 (se l'esagono è amico, altrimenti non lo piazza mai). Lo ponte durante la sequenza di turno come farebbe per una unità ponte su un fiume [seguite BSR 23.2 – il Ponte di

Ghiaccio ha un solo lato. Viene posto alla fine della Fase di Determinazione del Rifornimento ed è disponibile al sovietico all'inizio della sua Fase di Movimento Motorizzato].

2. Vi è solamente un Ponte di Ghiaccio. Rimane in uso nei turni 100 e 101 soltanto. Rimuovetelo al termine del turno 101, durante la Interfase. Può anche essere distrutto da unità dell'Asse seguendo la regola BSR 23.25.

3. Il Ponte di Ghiaccio consente il normale movimento di terra al costo di una strada minore con Neve direttamente dalla Casella della Mappa T a 7013. E' consentito il movimento strategico.

4. Limitazioni: sino a 6 punti raggruppamento di unità sovietiche possono muovere in qualsiasi combinazione dalla Casella della Mappa T o verso di essa.

5. La Casella della Mappa T può servire da Fonte di Rifornimento per le unità sovietiche sulla mappa Q se possono tracciare una LOC al Ponte di Ghiaccio.

j. Limitazioni al movimento

1. Area della Penisola di Kerch. Nessuna unità dell'Asse può muovere ad est della fila di esagoni 49XX sino a due turni dopo qualsiasi Assalto Anfibio sovietico contro la penisola di Kerch (esagoni costieri da Q4904 a Q4923). Le unità ad est della linea 49XX possono muovere liberamente ad occidente della linea 49XX, ma se lo fanno non possono rientrarvi sino a due turni dopo qualsiasi Assalto Anfibio sovietico contro la penisola di Kerch.

2. Le unità dell'Asse fuori dall'area della penisola di Kerch su esagoni costieri a nord dell'esagono Q3822 possono muovere solo al costo di -1 VP per unità mossa sino al turno seguente qualsiasi Assalto Anfibio sovietico contro la penisola di Kerch.

3. Nessun Assalto Anfibio sovietico è consentito contro qualsiasi esagono costiero fuori dell'area della penisola di Kerch a nord di Q3822.

k. Gruppo Rinforzi 5 dell'Asse (unità antiaeree). Il giocatore dell'Asse pone queste unità durante la Fase dei Rinforzi, una ciascuna su qualsiasi esagono di città o cittadina della Mappa Q che possa tracciare una Linea di Rifornimento, rispettando il limite di 10 punti raggruppamento. Se non vi sono in gioco località sufficienti, o non vi è sufficiente spazio per il raggruppamento, allora le pone tutte in una qualsiasi città o cittadina. Se non è disponibile alcuna posizione per il piazzamento allora questo gruppo non può essere accettato.

l. Gruppo Rinforzi sovietici 1 (altra NKVD). Questa unità si riceve nell'esagono Q1528 se l'esagono è amico (se non lo è, l'unità non si riceve) indipendentemente dalla forza o locazione dell'unità rimossa. Rimuovete una sola delle due unità elencate.

10.45 Condizioni di Vittoria

Fate riferimento alla Scheda VP dello Scenario 4 per i Livelli di Vittoria.

SCENARIO 4: PRIMO ASSALTO					
I. Località catturate dall'Asse					
Il giocatore dell'Asse ottiene (o perde) VP durante questo scenario. Le categorie sono:					
	Località	Esagono	Turno storico	VP per la cattura	Catturata entro:
Esagoni sulla mappa Q	Alushta	4825	68	1	Qualsiasi turno
	Feodosia	5718	68	3	Qualsiasi turno
	Kerch	6912	72	4 (2*)	Qualsiasi turno
	Simferopol	4321	67	2	Qualsiasi turno
	Yevpatoria	3519	66	1	Qualsiasi turno
	Sevastopoli	1428, 1527, 1528	188	2 ciascuno	Qualsiasi turno
Esagoni sulla Mappa Dettagliata di Sevastopoli					
	Duvankoy	1823	69	1	Qualsiasi turno
	MacKensie	1925	184	2	Qualsiasi turno
	Balaklava	1930	185	2	Qualsiasi turno
Cittadella:	Maxim Gorky II	1232	189	2	Qualsiasi turno
	Maxim Gorky I	1525	181	2	Qualsiasi turno
	Nordfort	1526	182	2	Qualsiasi turno
	Ft. Stalin (etc)	1626	181	2	Qualsiasi turno
	Capo Fiolent	1632	188	2	Qualsiasi turno
	6 o più esagoni della cinta fortificata catturati	qualsiasi	variabile	3	Qualsiasi turno
* Se catturato dal sovietico, vale solo 2 se ricatturato.					

II. Eventi che accadono nello Scenario	
<i>VP</i>	<i>Eventi</i>
-1	Ogni unità costiera dell'Asse mossa [10.44j.2]
+ #	Il sovietico pesca un Gruppo Rinforzi Speciali
- #	L'Asse pesca un Gruppo Rinforzi Speciali

III. VP per livelli di forza / HQ rimossi (qualsiasi scenario) a Quadri o nella casella Eliminati	
<i>VP</i>	<i>Azione</i>
+2	Per ogni HQ sovietico rimosso (non evacuato o ritirato) per assorbire qualsiasi risultato del combattimento come perdita di livello di forza o non in grado di ritirarsi durante uno Sfondamento.
+1	Per ogni HQ sovietico sciolto.
+3	Per ogni unità navale sovietica BB eliminata.
+2	Per ogni unità navale sovietica C o CL eliminata.
+1	Per ogni unità navale sovietica DL o DD eliminata.
+1	Per livello di forza, unità razzi Guardia sovietica (ignorate altre Guardie)
+1	Per 8 livelli di forza sovietici di tipo corazzato o artiglieria – assegnate il VP quando il segnalino raggiunge la casella 8 nella Tabella delle Perdite.
-1	Per 5 livelli di forza dell'Asse di tipo corazzato o artiglieria – assegnate il VP quando il segnalino raggiunge la casella 5 nella Tabella delle Perdite.

TABELLA DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA	
<i>Livello di Vittoria</i>	<i>VP Totali scenario 4</i>
Strategica dell'Asse	27+
Operazionale dell'Asse	18-26
Marginale dell'Asse	15-17
Marginale sovietica	8-14
Operazionale sovietica	5-7
Strategica sovietica	4 o meno
Punteggio Storico	11

L'Asse inizia lo scenario con 12 VP per occupare Alushta, Feodosia, Kerch, Simferopol, Duvankov e Yevpatoria.

SCENARIO 4: Sevastopoli: primo assalto

Indica una perdita
 L'unità si piazza su retro

ALL'INIZIO MAPPA DETTAGLIATA

 1-1-4	 3-1-5	 2-1-7	 2-2-8	 3-3-5	 3-3-5	 3-3-5	 2-1-0	 3-1-5	 2-1-4	 3-1-7	 2-1-7	 3-1-0	 7-9-5			
In-1320				In-1321		In-1421		In-1622			In-1722			In-1922		In-1923

 3-1-5	 2-1-0	 2-1-0	 8-9-5	 2-2-5	 8-9-5	 8-9-5	 1-1-5	 3-1-5	 1-1-7		
In-2021		In-2124		In-2226		In-2229		In-2231		In-2330	

 0-0-8	 0-0-4
In-2530	In-2020

ALL'INIZIO MAPPA Q: Unità CD con Movimento Limitato

 1-2-4	 1-2-4	 1-1-3	 1-1-3	 1-1-3	 1-1-3	 1-1-7	 1-2-4
2715	2807	3207	3420	3608	3720	4804	

-1 VP per unità mossa prima dell'Assalto Anfibio sovietico nell'Area Limitata della Penisola di Kerch.

VPs x1	VPs x10
Porre a 12	

ALL'INIZIO UNITA' DELLA MAPPA Q

 2-2-5	 2-2-5	 8-9-5	 4-5-5	 1-2-4	 2-2-5	 4-5-5	 1-1-3	 4-5-5	 2-2-6	 1-1-6	 0-0-8	 0-0-8
4321	4329	4510	4519	4527	4711	4723	4825		4819		4321	3822

ALL'INIZIO UNITA' LIMITATE DELLA PENISOLA DI KERCH

 1-2-4	 2-2-5	 2-2-5	 1-2-5	 1-1-3	 0-0-8	 2-2-5	 4-5-5	 2-2-5	 2-2-5
5321	5620	5716		5718	5915	6716	6814	6912	7012

Pronte			
 x2	 3 0/1	 4 0/1	 2 1/1

Disponibili

 x1 Set at 0	 +3	 0	 +1										
<table border="1"> <tr> <td> 2-2-5 14 max</td> <td> 1-2-5 10 max</td> <td> 1-2-4 6 max</td> <td> 0-0-8 10 max</td> <td> 0-0-4 3 max</td> </tr> <tr> <td colspan="2">All'inizio su mappa 7</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> </table>				 2-2-5 14 max	 1-2-5 10 max	 1-2-4 6 max	 0-0-8 10 max	 0-0-4 3 max	All'inizio su mappa 7		5	4	1
 2-2-5 14 max	 1-2-5 10 max	 1-2-4 6 max	 0-0-8 10 max	 0-0-4 3 max									
All'inizio su mappa 7		5	4	1									

Area Limitata: è composta dalla fila di esagoni 49xx e tutti gli esagoni ad est.
 1. Nessuna unità dell'Asse (anche unità uscite e rinforzi) possono entrare nell'area limitata sino al turno seguente l'Assalto Anfibio a meno che non sia consentito dalle istruzioni dello scenario.
 2. Nessuna unità nell'area limitata può ricevere rimpiazzi prima che si abbia l'Assalto Anfibio.
 3. Le unità iniziali nell'area limitata possono uscirvi, ma non possono rientrarvi sino al turno seguente l'Assalto Anfibio.

 x4 4 RCP per turno	 x11 12 esagoni per turno
---------------------------	---------------------------------

RINFORZI

 2-1-4	 2-1-4	 4 0/1	 3 1/1	 +2	 +1	 4-5-5
Bordo nord		Pronte		Ritirare no annullamento		
 +2	 +1	 5 4-5-4	 1 2/2	 5 4-5-4		
Bordo nord			Pronte		Bordo nord	

Gruppi Rinforzi Speciali

GT 84-100 – PB 10.441					
Grup po 1	 2-1-6	 2-1-6	 2-1-6	 1-1-5	1 punto aereo tedesco Usare o perdere
1 VP =	Entrata speciale				*
0 VP =	Se almeno 6 unità aeree sovietiche sono eliminate				
* La 99LW può essere posta nell'Area Limitata di Kerch					
GT 84-100					
Grup po 2	 +3	 +1	1 VP		

SCENARIO 4: Sevastopoli: primo assalto PIAZZAMENTO RUSSO

Unità di Guarnigione
 Indica una perdita
 L'unità si piazza su retro

SOVIETICO ALL'INIZIO

1-1-0	2-2-0	2-3-5	1-1-5	1-1-0	3-3-4	1-2-0	1-2-0	1-1-3	2-2-0	1-1-0	0-1-5	0-1-0	2-1-5	1-1-0	1-1-5	2-1-5	1A-1-3	2-1-0	1-1-0													
1232		1322		1324		1422		1427		1428		1429		1525		1526		1527		1528		1529		1623		1625		1628		1629		1632

2-2-4	2-3-5	1-1-3	2-3-5	1-1-5	1-1-4	1-1-0	1-1-4	1-1-3	1-2-4	2-2-4	1-1-6	2-2-5	1-2-4	2-2-5	2-3-5	3-3-4	5-7-0-2	0-0-3	0-0-4									
1723	1824	1830		1924		1926		1931		2029		2030		2126		2128		2129		2227		2228		1527		4 max		10 max, 2 in depositi sulla mappa

x2	x2	x1	Casella della Mappa T																
In-1527																			

3-3-4	2-2-4	3-3-4	3-3-4	1-1-0	0-1-0	2.5.0.3	2.5.0.3	1.3-1.3	0.2.4.3	1.3-2.2	2.4.2.3	1.3-1.2	1.3-1.4	1.3-1.4	1.3-1.4	0.2.4.3	0.2.4.2	1-1-16	1-1-16
Casella della Mappa T										Piazzare come si desidera: 1529 (Sevastopoli) o casella della Mappa T									

x9	In-1232	In-1723	In-2128	In-1824	In-2129	In-1924	In-2030	In-1931	Casella dei Quadri							Casella unità eliminate				In-1523

REINFORCEMENTS	GT 84	GT 85	GT 87	GT 88	GT 89	GT 90	GT 91	GT 92	GT 94											
	Casella della Mappa T		Pronta	Casella della Mappa T		Casella della Mappa T			Casella della Mappa T											

REINFORCEMENTS	GT 94	GT 95	GT 96	GT 98	GT 99	GTs 84-90	GTs 84-90						
	Casella della Mappa T					7012	Casella della Mappa T		Casella della Mappa T		Casella della Mappa T		Gruppi rinforzi speciali

REINFORCEMENTS	GT 74-100 - Conversione di Unità	GT 97
No VP	Rimuovere 1 flottiglia (Kiev o BSF)	x1 Ready
	Rimuovere	

← Ritirate tutte e 4 le unità navali nel GT 97

10.5 Scenario 5: Campagna della Crimea

10.51 Durata dello Scenario. Vi sono 47 turni. Partite dal turno 60 e terminate con il 106. Usate le condizioni meteo storiche per i turni 60 e 61, tirate sulla Tabella per gli altri turni. Notate le variazioni del tempo nei turni 65, 74 e 91.

10.52 Area dello Scenario. Usate la Mappa Q e la Mappa Dettagliata di Sevastopoli.

10.53 Piazzamento

- Il giocatore sovietico si piazza per primo. Usate lo Scenario 3 per il piazzamento iniziale di entrambe le parti.
- Risolvete la Preparazione Aerea e Navale a partire dal turno 61.
- Rinforzi.** Iniziate con quelli elencati per lo scenario 3 e proseguite con quelli elencati per lo scenario campagna 5.

10.54 Regole speciali dello Scenario

a. E' consentito il Movimento Ferroviario Limitato dell'Asse.

- Conversione ferroviaria dell'Asse, Mappa Q: (4) Punti Conversione Ferroviaria (RCP) per turno. La Conversione deve iniziare dall'esagono Q2701.
 - La ferrovia incompleta. All'inizio del gioco, indicate gli esagoni di ferrovia 2701 e 3607 con segnalini di linea ferroviaria tagliata. Questi esagoni non possono essere usati da nessuno sino a quando non sono convertiti [19.2 e 19.3]. L'Asse non può iniziare la conversione sino al turno 69.
 - Capacità della Ferrovia Convertita dell'Asse: 2 punti raggruppamento per turno, solo Mappa Q, solo su esagoni di ferrovia con
 - Uso della ferrovia catturata ai sovietici [2.34]. Il giocatore dell'Asse inizia con una linea ferroviaria catturata sulla mappa con un segnalino di Testata Ferroviaria in 2601 (è la parte avanzata, l'altra è fuori mappa a Zaporozhe).
 - Il giocatore dell'Asse può estendere una sola linea ferroviaria catturata sino a 12 esagoni per turno [2.34b]. Le linee ferroviarie catturate danno Rifornimento Generale limitato.
 - Capacità della Ferrovia Catturata dell'Asse: 0 punti raggruppamento per turno sino al turno in cui Simferopol viene catturata. In seguito 1 punto raggruppamento per turno.
 - Una volta che sia le linee ferroviarie Convertite che Catturate sono operazionali e Simferopol viene controllata dall'Asse, la capacità massima è 3 punti raggruppamento (2 massimo su linee Convertite e 1 massimo su linee Catturate).
- b.** Il movimento ferroviario sovietico è consentito; la Capacità è di 3 punti raggruppamento, totali per turno, per la Mappa Q e la Mappa Dettagliata di Sevastopoli combinate.

c. Rifornimento

- Fonti dell'Asse: esagoni 2401, 2601, 3401, 4801, e 5001.
- Il giocatore dell'Asse riceve 2 Punti Rifornimento di Attacco per turno da qualsiasi esagono fonte di rifornimento del bordo mappa settentrionale.
- Fonte sovietica: Casella della Mappa T.
- Il sovietico riceve 1 ASP per turno nella Casella della Mappa T.

NOTA (1): Entrambi i giocatori ricevono il Rifornimento Generale in qualsiasi porto amico ma questo è limitato dalla capacità corrente del porto [8.4].

NOTA (2): L'unità di artiglieria costiera dell'Asse 147 (in 2107) è in rifornimento generale perché è in un ancoraggio.

d. Il sovietico inizia il gioco con un Attacco Obbligatorio [BSR 12.4].

e. Mentre si trova nella Mappa Dettagliata, un HQ sovietico non è obbligato a raggrupparsi con unità di artiglieria per consentire loro di combinare le forze di supporto quando attaccano o difendono in un singolo combattimento. Le unità di artiglieria o navali sulla mappa dettagliata devono essere solamente entro il Raggio di Comando di un HQ anch'esso sulla mappa dettagliata. L'Interdizione Aerea dell'HQ riduce ancora il numero totale di unità di artiglieria che possono combinarsi per un attacco dichiarato.

f. Supporto di Artiglieria Navale. Le unità navali che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse nelle restrizioni della combinazione delle unità di artiglieria [e 7.34a], e devono trovarsi entro il raggio da un HQ operativo quando si combinano con altra artiglieria [vedere anche 8.6]. Le unità navali possono effettuare il supporto di artiglieria (attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di prontezza.

g. Artiglieria Super Pesante dell'Asse

- Sono in essere le regole in 7.33 per l'artiglieria super pesante nella Mappa Dettagliata.
- Scarsità di munizioni per l'artiglieria super pesante. Ciascuna unità di artiglieria super pesante dell'Asse spende 1 punto di artiglieria super pesante ogni volta che partecipa ad un Attacco Dichiarato.
 - Il giocatore dell'Asse deve spendere 1 MSP nella Mappa Dettagliata per dare 4 punti artiglieria super pesante.
 - Durante la Fase di Determinazione del Rifornimento spendete 1 ASP (rimuovete una MSU o riducete un Deposito ad MSU). Nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse spostate il segnalino [10.43.b] in avanti di 4 spazi.

- Per ciascuna unità di artiglieria super pesante che dà forza di supporto spostate il segnalino di uno spazio verso lo zero. Quando raggiunge lo zero, nessuna unità di artiglieria super pesante può partecipare ad un combattimento sino a quando non si spende 1 ASP per avere altri punti rifornimento.

h. In qualsiasi turno di Neve durante il clima Neve, il giocatore dell'Asse può costruire Capisaldi [BSR 18.34 e 23.12].

i. Ponte di Ghiaccio

1. Nel turno 99 il giocatore sovietico pone il segnalino del Ponte di Ghiaccio in 7012 (se l'esagono è amico, altrimenti non lo piazza mai). Lo ponte durante la sequenza di turno come farebbe per una unità ponte su un fiume [seguite BSR 23.2 – il Ponte di Ghiaccio ha un solo lato. Viene posto alla fine della Fase di Determinazione del Rifornimento ed è disponibile al sovietico all'inizio della sua Fase di Movimento Motorizzato].

2. Vi è solamente un Ponte di Ghiaccio. Rimane in uso nei turni 100 e 101 soltanto. Rimuovetelo al termine del turno 101, durante la Interfase. Può anche essere distrutto da unità dell'Asse seguendo la regola BSR 23.25.

3. Il Ponte di Ghiaccio consente il normale movimento di terra al costo di una strada minore con Neve direttamente dalla Casella della Mappa T a 7013. E' consentito il movimento strategico.

4. Limitazioni: sino a 6 punti raggruppamento di unità sovietiche possono muovere in qualsiasi combinazione dalla Casella della Mappa T o verso di essa.

5. La Casella della Mappa T può servire da Fonte di Rifornimento per le unità sovietiche sulla mappa Q se possono tracciare una LOC al Ponte di Ghiaccio.

j. Gruppo Rinforzi Speciale 1 dell'Asse (divisione da montagna). Il costo in VP varia a seconda del Piano VP scelto.

k. Gruppo Rinforzi Speciale 2 dell'Asse (divisioni di fanteria romene). Il gruppo si riceve solo con tiro di dado. Il giocatore dell'Asse spende 1 VP durante la fase dei rinforzi per poter tirare un dado per il gruppo. Se il risultato è 3 o meno, riceve questo gruppo nel turno in corso. Se il risultato è superiore, non lo riceve ma può tentare ancora in qualsiasi turno futuro, se lo desidera, nei turni durante i quali il gruppo è disponibile. Spende 1 VP ogni volta che tenta di farlo entrare.

l. Gruppo Rinforzi Speciale 3 dell'Asse (paracadutisti). Questo gruppo si riceve con la stessa procedura in 7.14, con lo stesso costo potenziale in VP. Una volta ricevuta, l'unità paracadutisti entra in gioco:

- Come normale rinforzo dal bordo mappa settentrionale, oppure
- Per trasporto aereo [BSR 11.7], questa è l'unica missione di trasporto aereo consentita nel gioco

m. Gruppo Rinforzi 5 dell'Asse (unità antiaeree). Il giocatore dell'Asse pone queste unità durante la Fase dei Rinforzi, una ciascuna su qualsiasi esagono di città o cittadina della Mappa Q che possa tracciare una Linea di Rifornimento, rispettando il limite di 10 punti raggruppamento. Se non vi sono in gioco località sufficienti, o non vi è sufficiente spazio per il raggruppamento, allora le pone tutte in una qualsiasi città o cittadina. Se non è disponibile alcuna posizione per il piazzamento allora questo gruppo non può essere accettato.

n. Gruppo Rinforzi sovietici 1 (altra NKVD). Questa unità si riceve nell'esagono Q1528 se l'esagono è amico (se non lo è, l'unità non si riceve) indipendentemente dalla forza o locazione dell'unità rimossa. Rimuovete una sola delle due unità elencate.

l. Gruppo Rinforzi sovietici 5 (109° Divisione Fucilieri). Il sovietico non può accettare questo gruppo sino a quando non ha ricevuto il Gruppo 1.

10.55 Piani di Vittoria dell'Asse

a. In o prima della fase dei rinforzi del turno 66 il giocatore dell'Asse deve scegliere uno di due possibili Piani di Vittoria. Una volta scelto, il piano rimane in essere per tutta la partita.

b. Il Piano di Vittoria determina i VP bonus che sono assegnati per il controllo da parte dell'Asse di alcune località, causa variazioni nel costo in VP per il Gruppo Rinforzi Speciali Campagna dell'Asse 1, varia il valore in VP degli esagoni di Sevastopoli, ed altre situazioni.

c. Il sovietico non può esaminare il segnalino del Piano VP (scelto o non scelto) sino al turno in cui viene rivelato dall'avversario. Per ottenere VP prima che si riveli il piano, i giocatori devono supporre che sia in essere il piano di Sevastopoli, e poi fare le variazioni ai VP quando si svela il reale piano, se necessario.

d. Il giocatore dell'Asse deve rivelare il Piano Vittoria durante la fase dei rinforzi del turno 79, e lo può rivelare prima.

e. Piano Kerch

1. Il giocatore dell'Asse deve ricevere il Gruppo 1 Campagna.

2. Il giocatore dell'Asse ottiene 4 VP aggiuntivi se controlla Kerch (6912) al termine dello scenario.

3. Il giocatore dell'Asse può costruire Capisaldi a partire dal turno in cui viene rivelato questo Piano Vittoria.

4. Attraversamento dello Stretto di Kerch. Per simulare l'attraversamento, le divisioni tedesche 1 e 4 Geb devono iniziare il turno di attraversamento nel porto di Kerch (6912). Il giocatore dell'Asse annuncia l'attraversamento e rimuove le unità dalla mappa. Entrambe le divisioni devono attraversare a piena forza.

Il giocatore dell'Asse perde 1 VP per turno a partire dal turno 79 se:

- Le divisioni a piena forza 1 e 4 Geb non hanno attraversato lo Stretto di Kerch.
- Massimo 3 unità di artiglieria CD non si trovano in uno o più esagoni costieri in o entro un esagono da 7012.

5. Nel turno in cui il giocatore dell'Asse annuncia l'attraversamento, ponete un segnalino qualsiasi 10 turni avanti rispetto al turno corrente nella Tabella dei Turni. Gli ASP dell'Asse sono ridotti di 1 per turno sino ad arrivare a questo segnalino, che viene rimosso quando si arriva al turno in cui è stato posto.

f. Piano Sevastopoli. Nel turno in cui viene rivelato questo piano:

1. Il giocatore dell'Asse riceve 3 Rimpiazzi in più di Tipo I (non quando si combinano i giochi).
2. Il giocatore dell'Asse ottiene 1 VP aggiuntivo se controlla Sevastopoli (esagono interno 1527) al termine dello scenario.

g. Le regole sulla artiglieria super pesante dell'Asse 7.33 sono in effetto nella Mappa Dettagliata.

h. Combinare i giochi. Usate la colonna dei VP del piano Sevastopoli per tutti i VP, ignorando il piano Kerch.

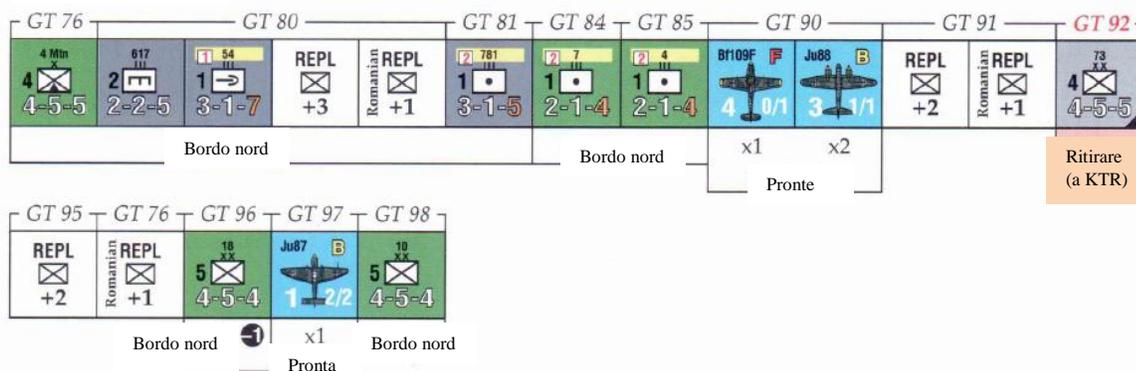
10.55 Condizioni di Vittoria

Consultate la Scheda VP dello scenario 5 per gli esagoni VP ed i Livelli di Vittoria.

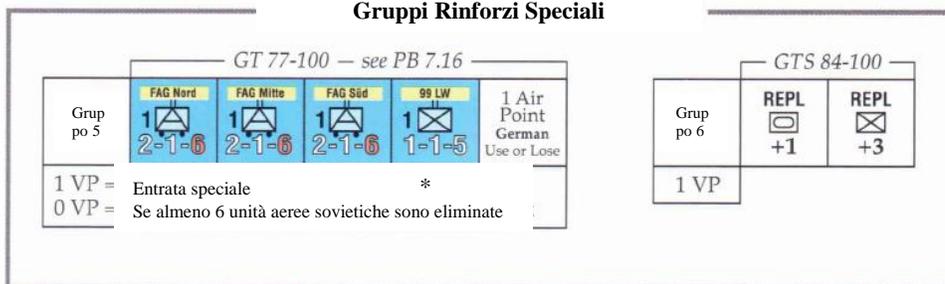
SCENARIO 5: Campagna della Crimea

- ☹ Indica una perdita
- ▲ L'unità si piazza su retro

RINFORZI



Gruppi Rinforzi Speciali



SCENARIO 5: Campagna della Crimea PIAZZAMENTO SOVIETICO

Indica una perdita
L'unità si piazza su retro

RINFORZI

GT 84			GT 85			GT 87			GT 88				GT 89				
143 2	398 4	456 1	1 Punto Aereo Usare o perdere	Yak-1 2	236 4	400 4	51 1	1/7 Gd 1	83 Mtn 4	345 4	388(-) 4	773/088 2	251 Mtn 2	291 Mtn 2			
2-2-4	3-3-4	1-1-4		2-0	3-4-4	4-4-4	1-1-4	1A-1-8	4-4-5	4-4-4	4-4-4	1-2-4	2-2-5	2-2-5			
Casella della Mappa T				Pronta	Casella della Mappa T				Casella della Mappa T								
GT 90			GT 91		GT 92		GT 94		GT 94		GT 95		GT 96		GT 98		GT 99
224(-) 3	160/224 2	125(+) 1	124+128 1	24 1	138 Mtn 4	1 Punto Aereo Usare o perdere	REPL +2	REPL +1	389(-) 3	765/086 2	55 2	72 3	Ice Bridge				
3-3-4	2-2-4	2-1-5	3-2-5	2-1-5	4-4-5				3-3-4	2-2-5	2-2-5	3-2-6					
Casella della Mappa T													7012				

Gruppi Rinforzi Speciali

GT 76-83 – Conversione di Unità				GTs 76-90						
Group One 2	Sev NKVD 2	← Ricevere → Se rimuovere	1331 2	184 4	Diviene guarnigione quando si riceve	Gruppo 2 2	11 2	13 2	16 2	76 Naval 2
No VPs	at 1730		2-2-5	3-4-4		4 VPs: GTS 76-79	2-2-4	2-2-4	2-2-4	3-3-4
A qualsiasi forza				Casella della Mappa T						
GTs 76-94				GTs 80-100						
Gruppo 3 2	12 2	83 Naval 2	REPL +3	Straggler +1	← Piazzare come si desidera	Gruppo 4 2	REPL +3			
2 VPs	Casella della Mappa T		x2			1 VP				
GT 88-94 – Conversione di Unità										
Gruppo 5 2	Rimuovere 1 flottiglia (Kiev o BSF)	Gp-Kerch 0	Gp-Azov-1 0	Gp-Azov-2 0	Gp-Azov-3 0	Ritirare tutte e 4 le unità navali nel turno 97	TB-3 1			
No VPs	Rimuovere	Casella della Mappa T				x1 Ready				
GT 84-100 – Conversione di Unità										
Gruppo 6 2	383 1	51 1	381/109 2	1330 2	602/109 2	Sev NKVD 2	456/109 2			
1 VP	1-2-4	1-1-4	2-2-5	2-2-5	2-2-5	2-1-5	2-2-5			
Rimuovere		Ricevere	Rimuovere	Ricevere	Rimuovere	Ricevere				

SCENARIO 5: IL GIOCO CAMPAGNA

Il giocatore dell'Asse ottiene (o perde) VP durante ogni scenario. Vi sono tre categorie:

I. Località catturate dall'Asse						
	Località	Esagono	Turno storico	VP per Piano [10.55]		Catturata entro:
				Kerch	Sevastopoli	
Esagoni sulla mappa Q	Alushta	4825	68	1	1	Qualsiasi turno
	Feodosia	5718	68	3	3	Qualsiasi turno
	Kerch	6912	72	7	6	Turni 60-65
				6	4	Turni 66-77
				3	2	Turni 78+
	Simferopol	4321	67	1	1	Qualsiasi turno
	Yevpatoria	3519	66	1	1	Qualsiasi turno
	Dzhankoy	4510	66	3	3	Turni 60-65
1				1	Turni 66+	
Sevastopoli	1428, 1527, 1528	188	2 ciascuno 1 ciascuno	5 ciascuno 3 ciascuno	Turni 60-74 Turni 75+	
Esagoni sulla Mappa Dettagliata di Sevastopoli						
	Duvankoy	1823	69	1	1	Qualsiasi turno
	MacKensie	1925	184	2	2	Qualsiasi turno
	Balaklava	1930	185	1	2	Qualsiasi turno
Cittadella:	Maxim Gorky II	1232	189	1	2	Qualsiasi turno
	Maxim Gorky I	1525	181	2	2	Qualsiasi turno
	Nordfort	1526	182	1	2	Qualsiasi turno
	Ft. Stalin (etc)	1626	181	1	2	Qualsiasi turno
	Capo Fiolent	1632	188	1	2	Qualsiasi turno

Nota: Qualsiasi esagono VP catturato quando è in effetto un livello di VP superiore deve rimanere amico all'Asse sino al termine dello scenario altrimenti i maggiori VP sono persi. Qualsiasi esagono VP perso in questo modo e poi ricatturato dà solo i VP relativi al turno di cattura.

II. Eventi che accadono nello Scenario			
VP	Eventi	VP	Eventi
+ #	Il sovietico pesca un Gruppo Rinforzi Speciali	-1	Ogni turno dopo il 78 nel quale la 1° e 4° Divisione da Montagna non hanno attraversato lo Stretto di Kerch – solo piano Kerch.
- #	L'Asse pesca un Gruppo Rinforzi Speciali	Segnalino di Piano Vittoria dell'Asse [10.55]	
+2	Ogni Attacco Obbligatorio sovietico non effettuato quando l'Asse cattura e tiene un esagono VP al termine del turno	+4	Piano Kerch: l'Asse tiene Kerch al termine dello scenario
		+1	Piano Sevastopoli: l'Asse tiene Sevastopoli (1527) al termine dello scenario

III. VP per livelli di forza / HQ rimossi (qualsiasi scenario) a Quadri o nella casella Eliminati			
VP	Azione	VP	Azione
+2	Per ogni HQ sovietico rimosso (non evacuato o ritirato) per assorbire qualsiasi risultato del combattimento come perdita di livello di forza o non in grado di ritirarsi durante uno Sfondamento.	+1	Per 8 livelli di forza sovietici di tipo corazzato o artiglieria – assegnate il VP quando il segnalino raggiunge la casella 8 nella Tabella delle Perdite.
+1	Per ogni HQ sovietico sciolto.	-1	Per 5 livelli di forza dell'Asse di tipo corazzato o artiglieria – assegnate il VP quando il segnalino raggiunge la casella 5 nella Tabella delle Perdite.
+3	Per ogni unità navale sovietica BB eliminata.	-1	Per ogni divisione corazzata tedesca che ha tutte le unità componenti nella casella dei Quadri o Eliminate al termine dello scenario
+2	Per ogni unità navale sovietica C o CL eliminata.		
+1	Per ogni unità navale sovietica DL o DD eliminata.		
+1	Per livello di forza, unità razzi Guardia sovietica (ignorate altre Guardie)	<i>Il segnalino VP dell'Asse inizia lo scenario a zero</i>	

TABELLA DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA			
Piano Kerch		Piano Sevastopoli	
<i>Livello di Vittoria</i>	<i>VP Totali</i>	<i>Livello di Vittoria</i>	<i>VP Totali</i>
Strategica dell'Asse	27+	Strategica dell'Asse	27+
Operazionale dell'Asse	22-26	Operazionale dell'Asse	18-26
Marginale dell'Asse	16-21	Marginale dell'Asse	15-17
Marginale sovietica	8-15	Marginale sovietica	8-14
Operazionale sovietica	5-7	Operazionale sovietica	5-7
Strategica sovietica	4 o meno	Strategica sovietica	4 o meno
Punteggio Storico	sconosciuto	Punteggio Storico	11

10.6 Scenario #6: Kerch: Gli Attacchi

10.61 Durata dello Scenario. Vi sono 9 turni, a partire dalla parte sovietica del turno 126 e terminando con il turno 134. Il tempo è automaticamente Gelate per il turno 126, tirate sulla Tabella delle Condizioni Meteo negli altri turni.

NOTA: Il giocatore dell'Asse non ha impiegato alcuna unità aerea all'Interdizione del Movimento Navale.

10.62 Area dello Scenario. Mappa e Casella della Mappa T sul retro della Scheda dello scenario 2.

10.63 Piazzamento

a. Il giocatore dell'Asse si piazza per primo.

b. Risolvete la Preparazione Aerea a partire dal turno 127. Le unità aeree non navali sovietiche hanno un +2 DRM al tiro di dado per la Preparazione.

10.64 Regole speciali dello Scenario

a. Entrambe le parti hanno Rifornimento di Attacco; non usate le MSU. Si applicano comunque le limitazioni del Rifornimento Generale. Le unità sovietiche tirano per la resa solo se non sono in grado di tracciare la LOC ad un porto amico [7.6].

b. Nessuna delle parti riceve Rimpiazzi o capisaldi (eccetto per i 3 capisaldi iniziali dell'Asse).

c. Quando almeno una delle due unità corazzate della 22^a Divisione Panzer tedesca si trova in un esagono difendente, raddoppiate la forza di attacco di qualsiasi unità corazzata sovietica che attacca quell'esagono.

d. Il Commissario Meklis. Lo scagnozzo di Stalin obbligò il Fronte della Crimea ad effettuare molti attacchi futili. Per simulare accuratamente la carneficina, sono in essere le seguenti due Regole speciali dello Scenario:

1. Il giocatore sovietico deve effettuare due attacchi obbligatori nei turni 126, 127 e 128 ed uno nei turni 129 e 130.

2. Ignorate la parte R (ritirata) di qualsiasi risultato dell'attaccante sovietico. Le unità sovietiche rimangono sul posto. Aggiungete una perdita in più invece della ritirata. Le unità sovietiche attaccanti sono soggette comunque alla possibile perdita di un livello di forza se si ottiene un risultato con asterisco.

e. Efficace Supporto Aereo dell'Asse. In qualsiasi combattimento nel quale le unità aeree dell'Asse contribuiscono con uno o più DRM, le unità carri sovietiche (se presenti) devono subire la prima perdita derivante dal risultato del combattimento [aggiunta a BSR 16.31c] o la perdita aggiuntiva della non ritirata dell'attaccante [10.64d.2].

10.65 Condizioni di Vittoria

a. Il sovietico ottiene una Vittoria Tattica se cattura e tiene due o più dei seguenti esagoni alla fine dello scenario: 5614, 5615, 5616 o 5715.

b. Il sovietico ottiene una Vittoria Tattica anche se cattura e tiene l'esagono 5816 alla fine dello scenario.

c. Il sovietico ottiene una Vittoria Operazione se cattura e tiene Feodosia (5718) o l'esagono di Testata ferroviaria dell'Asse in 5516 alla fine dello scenario.

d. Il giocatore dell'Asse vince se evita le Condizioni di Vittoria sovietiche.

SCENARIO 6: Gli Attacchi

 Indica una perdita
 L'unità si piazza su retro

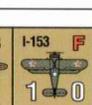
SOVIETICO all'inizio

 1 51 0-1-5	 4 138 Mtn 4-4-5	 3 224(-) 3-3-4	 4 302 Mtn 4-4-5	 4 390 3-3-4	 2 12 2-2-4	 2 83 Naval 3-3-4	 2 39 3-2-5	 2 40 3-2-5	 2 51 Army 2-1-4	 2 456 1-1-4	 1 19 Gd 4A-1-6	 1 44 0-1-5	 4 63 Mtn 4-4-5	 4 157 5-5-4	 4 398 3-3-4	 4 404 3-3-4	 1 124-126 3-2-5	 2 44 Army 2-1-4	 1 1/7 Gd 1A-1-8
Porre in esagoni che terminano in xx15 o a nord della file 59xx-64xx											Porre in esagoni che terminano in xx16 o a sud della file 59xx-64xx								

Non muovere nel turno 126; rilasciate tutte nel 127

 1 47 0-1-5	 4 77 Mtn 4-4-5	 4 236 3-4-4	 4 276 4-4-4	 4 320 3-4-4	 4 396 3-3-4	 4 480 4-4-4	 2 143 2-2-4	 2 56 2-2-5	 1 24 2-1-5	 1 13 2-1-8	 1 18 Gd 4A-1-6	 3 156 2-2-4	 3 72 3-2-6	 2 54 1-2-5	 1 276 NKVD 1-1-5	 1 2 0-1-0
Porre nella fila 65xx o a est											6513	6515	6517	6912		

Pronti

 DUMMY AIR UNIT	 I-16	 Yak-1	 DB3	 Pe-2	 I-153
x2	x2	x1	x2	x1	x1

 Tashkent	 Kharkov	 DD-1	 DD-2	 Gp-8	 Paris Com	 Voroshilov	 Molotov	 Gp-A
1-3-1-4	1-3-1-4	1-3-1-4	1-3-1-3	0-2-4-2	5-7-0-2	2-5-0-3	2-5-0-3	0-2-4-3
6912 (Kerch)				Casella della mappa T				

ASSE all'inizio

 2 5321 1-2-4	 2 5415 2-2-6	 2 5419 1-1-6	 2 5516 2-2-5	 4 5518 4-5-5	 3 5615 1-2-4	 1 5620 1-1-8	 2 5717 1-2-5	 1 5718 3-1-5	 2 5815 2-2-5	 2 5816 1-2-4	 6 5817 8-9-5	 4 5818 4-5-5	 2 5818 2-2-5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---

Pronte

Disponibili

All'inizio

 DUMMY AIR UNIT	 Bf109F	 Ju87	 Ju88	 He111	 2 5815 2-2-5	Include 3 iniziali	 2 5816 1-2-5	Include 1 iniziale	 2 5817 1-2-4	Include 2 iniziali	 Straggioni +7	5815	5816	5817
x2	x2	x1	x1	x1	5 Max		4 Max		2 Max					

Condizioni di Vittoria

a. Il sovietico ottiene una Vittoria Tattica se cattura e tiene due o più dei seguenti esagoni al termine dello scenario: 5614, 5615, 5616 o 5715.

b. Il sovietico ottiene una Vittoria Tattica anche se cattura e tiene l'esagono 5816 al termine dello scenario.

c. Il sovietico ottiene una Vittoria Operazionale se cattura e tiene amica Feodosia (5718) o l'esagono di testata ferroviaria dell'Asse in 5516 alla fine dello scenario.

d. Il giocatore dell'Asse vince se evita le condizioni di vittoria del sovietico.

RINFORZI

GT 127		GT 128		GT 129	
 1 197 2-1-7	 5 28 Jg 6-6-6	 1 1/204/22 Pz 3-2-7	 1 1/204/22 Pz 3-2-7	 2 129/22 Pz 2-2-7	 2 24K/22 Pz 2-2-8
Bordo ovest			Bordo ovest		

Tutti i corazzati sovietici raddoppiano la forza di attacco quando una di queste due unità corazzate difendono

TABELLA DEI TURNI

Feb 27-28	Mar 1-2	Mar 3-4	Mar 5-6	Mar 7-8	Mar 9-10	Mar 11-12	Mar 13-14	Mar 15-16
126	127	128	129	130	131	132	133	134
Frost	F Frost	M Frost	M Frost	F Frost	M Frost	F Frost	M Frost	S Frost

Note:

- a. Inizia con la parte sovietica del turno 126
- b. No Interdizione al Movimento Navale nel t. 126
- c. Il tempo è automaticamente Gelate nel t. 126; non tirate per le Condizioni Meteo nei turni 127-134.

- d. Iniziate i tiri per le Condizioni Meteo e la Preparazione Aerea; consentita l'Interdizione al Movimento Navale per il resto dello scenario

10.7 Scenario 7: Kerch: Operazione Trappenjagd

10.71 Durata dello Scenario. Vi sono 5 turni, a partire dal 161 e terminando con il 165. Le condizioni meteo sono automaticamente Fango (no Tempeste) per tutti i rimanenti turni.

10.72 Area dello Scenario. L'intera mappa nella Scheda dello scenario 3, fronte.

10.73 Piazzamento

a. Il giocatore sovietico si piazza per primo.

b. Risolvete la Preparazione Aerea a partire dal turno 162. Le unità aeree non navali sovietiche hanno un +2 DRM al tiro di dado per la Preparazione.

c. Il piazzamento iniziale mostra le posizioni delle unità delle due parti dopo gli attacchi preliminari con successo dell'Asse contro le posizioni avanzate sovietiche.

1. Molte delle unità aeree delle due parti sono già state impiegate e sono state poste nelle rispettive caselle Volato, Danneggiate o Distrutte. Le unità aeree che rimangono Pronte possono essere usate nel turno 161.

2. Il giocatore dell'Asse ha già eliminato tre livelli di forza sovietici: uno ciascuno della 63° Divisione da Montagna e delle 276° e 396° Divisioni Fucilieri. Questi livelli di forza contano per la vittoria dell'Asse [10.75].

10.74 Regole speciali dello Scenario

a. Entrambe le parti hanno Rifornimento di Attacco; non usate le MSU. Si applicano comunque le limitazioni del Rifornimento Generale. Le unità sovietiche tirano per la resa solo se non sono in grado di tracciare la LOC ad un porto amico [7.6].

b. Nessuna delle parti riceve Rimpiazzi o può costruire nuovi capisaldi. Non vi è conversione ferroviaria o movimento ferroviario.

c. La Brigata Groddeck dell'Asse può essere divisa nelle sue unità componenti all'inizio di qualsiasi Fase di Movimento o di Movimento Motorizzato dell'Asse. Qualsiasi perdita alla brigata può essere assorbita dalle unità componenti quando viene divisa. Una volta divisa, la brigata non può essere ricomposta.

d. Nessun HQ sovietico può essere sciolto durante lo scenario.

e. Limitazioni al sovietico.

1) Sono in essere le restrizioni della regola BSR 22.25g per tutti i turni dello scenario. Vi sono restrizioni aggiuntive a BSR 22.25g per i turni 161 e 162:

- T 161 — entro il raggio di comando dell'HQ combinato Non Op, non è consentito alcun movimento sovietico in nessuna delle fasi di movimento sovietiche. Nessun HQ Non OP sovietico può tirare per il Recupero [eccezione a BSR 22.26].

- T 162 — rimane in effetto la zona degli HQ Non Op. Massimo una unità non HQ può muovere in ogni Fase di Movimento sovietica. Gli HQ non possono ancora muovere, ma possono tirare per il Recupero.

2) **Attacchi obbligatori sovietici.** Nei turni 160 e 161 il giocatore dell'Asse può designare uno o due esagoni dell'Asse come esagoni difendenti che il sovietico deve attaccare secondo le regole base per gli Attacchi Obbligatori.

- T 160 e 161 — il giocatore dell'Asse può designare uno o due esagoni dell'Asse come esagoni difendenti che il sovietico deve attaccare secondo le regole BSR dell'Attacco Obbligatorio. Il giocatore dell'Asse designa l'esagono o esagoni sovietico/i per effettuare ciascun Attacco Obbligatorio, MA l'attacco deve rispettare il minimo di BSR 12.42.

NOTA: Il giocatore dell'Asse deve porre attenzione quando avanza dopo il combattimento in modo da rispettare una delle due indicazioni di BSR 12.42. Poi può reagire in un esagono difendente da Attacco Obbligatorio con le unità motorizzate che possono farlo dopo che tale attacco è stato dichiarato.

- Tutte le unità sovietiche negli esagoni designati per effettuare Attacchi Obbligatori devono attaccare. Nessuna può essere trattata. L'artiglieria sovietica non può dare supporto agli Attacchi Obbligatori a meno che si trovino in un esagono adiacente ad un esagono difendente designato dall'Asse.

- Ciascun Attacco Obbligatorio sovietico viene spostato di una colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento dopo aver determinato il rapporto di forze finale.

- Ciascun Attacco Obbligatorio dove unità aeree dell'Asse in missione CAS danno uno o più DRM+ viene spostato di una ulteriore colonna a sinistra e subisce una perdita aggiuntiva oltre al risultato dell'Attacco Obbligatorio. La prima perdita indicata deve essere di corazzati se vi sono unità corazzate partecipanti. La perdita massima non può eccedere 4R.

- Trattate qualsiasi risultato di Attacco Obbligatorio di "e" come 4R.

3) Qualsiasi unità sovietica attaccante non in grado di tracciare una LOC a Kerch subisce uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento dopo aver determinato il rapporto di forze finale.

4) Trattate qualsiasi attacco a rapporto finale di forze inferiore ad 1-4 come risultato automatico 4R.

f. Supporto Aereo dell'Asse. Il gran numero di aerei dell'Asse che operavano in una tale piccola area significò che il potere aereo dell'Asse ebbe una superiorità sul campo di battaglia ineguagliata – sopprimendo il fuoco AA, disorganizzando le comunicazioni ed attaccando le formazioni di riserva, specialmente quelle corazzate.

- Durante l'intero scenario tutti i tiri di dado AA dell'Asse hanno un DRM -1 oltre al DRM stampato.
- In qualsiasi combattimento dove unità aeree dell'Asse contribuiscono con uno o più DRM, le unità corazzate sovietiche (se presenti) devono subire la prima perdita di un risultato del combattimento [oltre a BSR 16.31c].

g. Regole navali. Non usatele in questo scenario.

10.75 Condizioni di Vittoria

a. L'Asse vince automaticamente se ottiene entrambe queste condizioni:

- Kerch (esagono 6912) è amica al termine dello scenario, e:
- Almeno 34 livelli di forza sovietici sono nelle caselle Eliminati o Quadri

b. Se Kerch non è amica, l'Asse può ancora vincere se almeno 52 livelli di forza sovietici sono nelle caselle Eliminati o Quadri.

c. Qualsiasi unità sovietica non in grado di tracciare il rifornimento a Kerch al termine dello scenario viene posta nella casella Eliminate e questi livelli di forza contano per la determinazione della vittoria.

d. Il sovietico vince se il giocatore dell'Asse non riesce a soddisfare alcuna delle sue Condizioni di Vittoria.

SCENARIO 7: KERCH: Operazione Trappenjagd

- Indica una perdita
- L'unità si piazza su retro

SOVIETICO all'inizio

5714			5715			5814			5815			5914			5915			5916		

Pronti

6014	6015	6016			6017			6114	6115			6217			6218				

Pronti

Volato

Danneggiati

Distrutto

6512	6515	6517	6712		6912 (Kerch)			

DUMMY AIR UNIT							
x2	x1						

ASSE all'inizio

5416	5515	5615	5616	5617	5620	5716	5717												

RSC disponibili

5718			5816			5817			5818			

	Ne include 2 iniziali		Ne include 1 iniziale	
5 Max		4 Max		4 Max

Pronti

Volato

DUMMY AIR UNIT								
x2	x2	x1	x1	x2	x2	x2	x2	x2

GT-163 Withdraw

x1	x1	x2

NO ANNULLAMENTO

Qualsiasi turno – Conversione della Brigata Groddeck

Rimuovere	Ricevere		

OPZIONALE

Note

- a. Limitazioni al movimento sovietico [10.74c]
- b. Nessun tiro di dado per il recupero degli HQ sovietici non OP [10.74d]
- c. Il sovietico può tirare per il recupero degli HQ non OP per il resto dello scenario a partire da questo turno [10.74d].
- d. Attacchi Obbligatorie sovietici [10.74c]

Tabella dei Turni

May 8-9	May 10-11	May 12-13	May 14-15	May 16-17
161	162	163	164	165
a, b, d	a, c, d			
Fango	Asciutto	Asciutto	Asciutto	Asciutto
Usate le condizioni meteo storiche in tutti i turni				

10.8 Scenario #8: Sevastopoli: Operazione Storfang

10.81 Durata dello Scenario. Vi sono 15 turni, a partire dal turno 176 e terminando con il turno 190. Le condizioni meteorologiche sono automaticamente Asciutto (no Tempeste) per tutti i turni, non tirate sulla Tabella delle Condizioni Meteorologiche.

10.82 Area dello Scenario. Usate la Mappa Dettagliata e la Casella della Mappa T sul retro della scheda dello scenario 3.

10.83 Piazzamento

a. Il giocatore sovietico si piazza per primo. Ponete un segnalino di Interdizione Livello 2 sull'HQ sovietico Armata Costiera nell'esagono interno 1428. Questo segnalino influenza la disposizione degli ordini da parte dell'HQ e il supporto di artiglieria solamente. Se il giocatore dell'Asse desidera interdire il porto di Sevastopoli, deve condurre una missione di interdizione aerea.

b. Risolvete la Preparazione Aerea e Navale ogni turno a partire dal 177.

NOTA: Tutte le unità aeree sovietiche sono composte da aerei monomotori basati entro il perimetro di Sevastopoli. Non applicate il DRM +2 alla Preparazione Aerea per l'unità aerea IL-2.

10.84 Regole speciali dello Scenario

a. Entrambe le parti hanno sempre Rifornimento di Attacco; non usate le MSU. Si applicano comunque le limitazioni del Rifornimento Generale.

b. Le unità sovietiche subiscono gli effetti del Rifornimento di Emergenza o Mancanza di Rifornimento solo se non sono in grado di tracciare una linea di rifornimento ad un porto amico. Le unità sovietiche tirano per la Resa solo se non sono in grado di tracciare una linea di rifornimento ad un porto amico o ad un esagono non distrutto di Cittadella.

c. Il giocatore sovietico riceve un RP Tipo I ciascun turno per spostare una unità ZAP dalla Casella dei Quadri a quella delle unità Attive.

d. Non possono essere costruiti altri Capisaldi da nessuna delle parti.

e. Non è consentito alcun movimento ferroviario sovietico, né alcuna conversione ferroviaria dell'Asse.

f. Mentre si trova nella Mappa Dettagliata, un HQ sovietico non è obbligato a raggrupparsi con unità di artiglieria per consentire loro di combinare le forze di supporto quando attaccano o difendono in un singolo combattimento. Le unità di artiglieria o navali sulla mappa dettagliata devono essere solamente entro il Raggio di Comando di un HQ anch'esso sulla mappa dettagliata. L'Interdizione Aerea dell'HQ riduce ancora il numero totale di unità di artiglieria che possono combinarsi per un attacco dichiarato.

g. Supporto di Artiglieria Navale. Le unità navali che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse nelle restrizioni della combinazione delle unità di artiglieria [e 7.34a], e devono trovarsi entro il raggio da un HQ operativo quando si combinano con altra artiglieria [vedere anche 8.6]. Le unità navali possono effettuare il supporto di artiglieria (attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di prontezza.

h. Evacuazione. Nel turno in cui una o più unità combattenti di terra dell'Asse entra in 1526, il sovietico deve porre il segnalino di evacuazione [8.55] nell'esagono di porto 1527 (o viceversa se viene occupato per primo 1527), e rimane lì per il resto dello scenario. L'esagono di porto non funziona più da fonte di rifornimento per il resto dello scenario.

1. Non è consentito ulteriore sbarco di unità o MSU.

2. Qualsiasi unità navale sovietica in porto nell'esagono 1527 (1526) deve essere posta immediatamente in mare [seguite la procedura in 8.23b].

3. Le unità aeree sovietiche hanno un DRM +4 a tutti i tiri di dado per la preparazione.

i. L'HQ Armata Costiera non può muovere eccetto per usare il Trasporto Navale.

j. Sono in essere le regole 7.32 e 7.33 per l'Artiglieria Super Pesante dell'Asse.

10.85 Condizioni di Vittoria

a. Il giocatore dell'Asse vince se ha 20 VP o più al termine dello scenario.

b. Il giocatore sovietico vince se il giocatore dell'Asse non soddisfa le sue condizioni di vittoria.

SCENARIO 8 – Operazione Storfang

Tabella dei Turni

Le condizioni meteorologiche sono automaticamente asciutto per l'intero scenario. Non tirate per le condizioni meteo.

Jun 7-8 176 Dry D	Jun 9-10 177 Dry D	Jun 11-12 178 Dry D	Jun 13-14 179 Dry D	Jun 15-16 180 Dry D	Jun 17-18 181 Dry D	Jun 19-20 182 Dry D	Jun 21-22 183 Dry D
-------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

Jun 23-24 184 Dry D	Jun 25-26 185 Dry D	Jun 27-28 186 Dry D	Jun 29-30 187 Dry D	Jul 1-2 188 Dry D	Jul 3-4 189 Dry D	Jul 5-6 190 Dry D
---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

Il sovietico riceve un RP di fanteria ogni turno nella Casella della Mappa T.
Entrambe le parti hanno Rifornimento di Attacco illimitato per l'intero scenario. Non usate le MSU. Si applicano comunque le limitazioni del Rifornimento Generale dell'Asse. Le limitazioni del Rifornimento Generale per il sovietico si applicano solo alle unità che non occupano esagoni non distrutti di Cittadella quando non sono in grado di tracciare la LOC ad un porto o ancoraggio amico.

TABELLA DELLE UNITA' NAVALI SOVIETICHE DANNEGGIATE

Molotov CL	Vereshilov CL	K. Kavkaz CL	Tashkent DL	DD-1 DD	DD-2 DD	Gp-A T	Gp-B T	Gp-V T
2-5-0-3	2-5-0-3	2-4-2-3	1-3-1-4	1-3-1-4	1-3-1-3	0-2-4-3	0-2-4-2	0-2-4-3

Tabella delle Munizioni dell'Artiglieria Super Pesante

Ponete ogni pedina di Munizioni nella sua rispettiva casella 4 all'inizio dello scenario.

458 AMMO	459 AMMO	672 Dora AMMO	I-833 AMMO
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
0	0	0	0

Casella di Interdizione al Movimento Navale

I Valori Massimi di Interdizione possibili in questa casella sono 2.

DRM +1 a tutti i tiri di dado di Interdizione al Movimento Navale

CASELLA DELLA MAPPA T



SCENARIO 8 – Operazione Storfang

Indica una perdita
 L'unità si piazza su retro

SOVIETICO all'inizio

880 1 1-1-0	35(+) 1 2-2-0	90(+)/95 3 2-3-5	161(+)/95 3 2-3-5	241(+)/95 3 2-3-5	2+12 1 1-2-0	OPERATIONAL 2 0-1-5	8+14 1 1-2-0	Interdict Level 2	114(+) 1 1-1-3	172(-) 4 3-4-4	30(+) 1 2-2-0	61 Naval 1 1-1-0	1 1 0-1-0	62 1 1-1-0	514/172 2 2-2-5	79 Naval 2 3-3-4	80 Pcn 1 1-1-6	345 4 4-4-4	18 Gd 1 2-1-5
1232	1232	1424	1425	1427	1428	1429	1523	1525	1526	1527	1529	1624	1626						

177 Naval 1 2-1-0	18(+) 0 1-1-0	31(+)/25 3 2-3-5	287(+)/25 3 2-3-5	1/7 Gd 1 1A-1-8	54(+)/25 3 2-3-5	3 BSF 2 2-2-4	9 Naval 2 3-3-4	128 Zap 1 1-1-4	125(+) 1 2-1-5	26 1 1-1-3	8 Naval 2 3-3-4	191 Zap 1 1-1-4	456/109 2 2-2-5	19 1 1-1-0	386(-) 3 3-3-4	381/109 2 2-2-5	902/109 2 2-2-5	769/386 2 2-2-5	
1629	1632	1724	1725	1825	1827	1828	1829	1830	1925	1926	1930	1931	2026	2030	2126				

Ready Box

7 Naval 2 3-3-4	388(-) 4 4-4-4	773/388 2 1-2-4	I-153 1 0	I-16 1 0	IL-2 2 2	DUMMY AIR UNIT
2127	2128	2129	x1	x1	x1	x1

	1323 1423 1522 1623
x4	

Place one each on hexes:

1232	1724	1831	2126
1324	1731	1925	2127
1424	1825	1931	2128
1523	1827	2026	2129
1624	1829	2030	

Molotov 3 2-5-0-3	DD-1 2 1-3-1-4	Gp-A 0 0-2-4-3	Gp-V 0 0-2-4-3
1527 (Sevastopol)			

46 Zap 1 1-1-4	55 Zap 1 1-1-4	153 Zap 1 1-1-4
Casella dei Quadri		

K. Kavkaz 2 2-4-2-3	Tashkent 2 1-3-1-4	DD-2 1 1-3-1-3	Gp-B 0 0-2-4-2	Voroshilov 2 2-5-0-3
Casella della Mappa T				

REINFORCEMENTS

GT 178 — GT 184 — GT 185

Yak-1 2 0	138 Naval 2 2-2-4	142 Naval 2 2-2-4	102 Zap 1 1-1-4
x1 Ready	Casella della Mappa T		

Il raggruppamento sovietico massimo è 8 SP per esagono Interno

ASSE all'inizio

2 2-2-5	2 2-2-5	49 1 3-1-5	Lehr 1 3-1-7	1 1 4-1-7	197 1 2-1-7	132 6 7-9-5	16(+)/22 2 3-3-5	47(+)/22 2 3-3-5	65(+)/22 2 3-3-5	50 6 8-9-5	300 1 1-1-6	690 2 2-2-5	787 1 3-1-5	767 1 2-1-4	190 1 2-1-7	688 0 1-1-0	147 1 1-1-3	459 0 1-1-0	24 6 8-9-5
1323	1422	1423	1623	1723	1823	1922	1923	1924											

672 Dora 2 1-1-0	458 2 2-2-5	624 1 0-1-3	641 1 0-1-3	I-814 1 0-1-3	II-814 1 0-1-3	815 1 0-1-2	I-833 1 0-1-2	306 2 0-1-4	18 5 4-5-4	28 Jg 5 6-6-6	7 1 2-1-4	1 Mtn 2 1-2-4	170 4 4-5-5	72 6 7-9-5	8-9-5	FAG Süd 1 2-1-6	FAG Nord 1 2-1-6	FAG Mitte 1 2-1-6		
2021	2031	Come si desidera su qualsiasi esagono di strada principale da 1823 a 2020 (o mobile o fuoco)										2125	2130	2225	2226	2227	2229	2230	1423	1924

Pronti

617 2 2-2-5	781 1 3-1-5	54 1 3-1-7	249 1 2-1-7	223 Beute 0 1-1-7	772 1 1-1-3	DUMMY AIR UNIT	BF109F 4 0/1	Ju87 1 2/2	Ju88 3 1/1	He111 2 1/1					
2330											x2	x4	x3	x5	x2

Disponibili

2 2-2-5	1 1-2-5	2 1-2-4
10 Max	5 Max	4 Max

Incluse 3 iniziali, 3 come rinforzi

Incluse 2 come rinforzi

Incluse 1 iniziale

RINFORZI

GT 178	GT 179	GT 181			GT 182	GT 183	GT 184	Ritirare turno 184			GT 186	GT 187		GT 188		
4 Mln 4	2	2	2	2	1 AA(+)/22 2-2-	2	2	4 46 xx	Bf109F F 4 0/1	Ju87 B 1 2/2	Ju88 B 3 1/1	2 57(+)/9 	2 116/9 	1 111/204/22 Pz 	2 140/22 Pz 	2 36(+)/9
2223 or 2530	2019							x1 x2 x2			2019					
A qualsiasi stato di prontezza No annullamento																

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA: SCENARIO 8				
I Località catturate dall'Asse				
Località	Esagono	Turno storico	VP ottenuti	Catturata entro:
Sevastopoli	1428 1527 1528	188	2 ciascuno	Qualsiasi turno
Mac Kensie	1925	184	2	Qualsiasi turno
Balaklava	1930	185	2	Qualsiasi turno
Maxim Gorky II	1232	189	2	Qualsiasi turno
Maxim Gorky I	1525	181	2	Qualsiasi turno
Nordfort	1526	182	2	Qualsiasi turno
Ft.Stalin (etc)	1626	181	2	Qualsiasi turno
Capo Fiolent	1632	188	2	Qualsiasi turno
II. VP per perdite sovietiche				
VP	Azione			
+2	Per HQ Costiero sovietico rimosso (non evacuato o ritirato): per assorbire perdite come perdita in quanto non in grado di ritirarsi in uno Sfondamento			
+1	Per HQ Costiero russo sciolto			
+2	Per ogni unità navale sovietica CL eliminata			
+1	Per ogni unità navale sovietica DL o DD eliminata			
+1	Per livello di forza perso, unità razzi della Guardia sovietica o artiglieria			
Condizioni di vittoria				
a.	L'Asse vince se ha almeno 20 VP al termine dello scenario			
b.	Il sovietico vince se l'Asse non raggiunge le sue condizioni di vittoria			

10.9 Scenario #9: Kerch: L'Operazione Kerch-Feodosiya

10.91 Durata dello Scenario. Vi sono 8 turni, a partire dalla parte sovietica del turno 94 e terminando con il turno 101. Le Condizioni Meteorologiche sono automaticamente Neve con Tempeste nel turno 94, risolvete la Tabella delle Condizioni Meteo negli altri turni.

10.92 Area dello Scenario. Si trova nella scheda dello scenario 4, fronte.

10.93 Piazzamento

a. Il giocatore dell'Asse si piazza per primo.

b. Risolvete la Preparazione Aerea a partire dal turno 95. Le unità aeree sovietiche non navali hanno un DRM +2 al loro tiro di dado per la Prontezza.

10.94 Regole speciali dello Scenario

a. Il giocatore dell'Asse riceve 1 ASP per turno dal bordo occidentale.

b. Situazione del rifornimento:

1. Entrambe le parti hanno sempre Rifornimento di Attacco, ed è anche in essere il Rifornimento Generale. Eccezione: le unità sovietiche tirano per la Resa se non sono in grado di tracciare una LOC ad un porto amico.

2. Gli esagoni fonti di rifornimento per l'Asse sono: 5315, 5319 e 5321. Le fonti di rifornimento sovietiche sono qualsiasi porto sulla mappa. Entrambe le parti possono spendere MSU o ridurre i Depositi a MSU per creare fonti di rifornimento temporanee di un turno [BSR 6.53].

c. Il giocatore sovietico riceve un 1 ASP ed 1 RP Tipo I ciascun turno nella Casella della Mappa T.

d. Nessuna delle parti ha capacità ferroviaria.

e. Il sovietico non può costruire Capisaldi.

f. In qualsiasi turno di Neve con clima Neve il giocatore dell'Asse può costruire Capisaldi [BSR 18.34 e 23.12].

g. **Gelate invernali.** A partire dal turno 97 l'intera Zona di Mare di Azov e tutta la Zona di Kerch a nord del "limite del ghiaccio" indicato sulla mappa, gelano. L'area diviene intransitabile per tutte le unità navali e di flottiglia per il resto della partita.

NOTA: Questo annulla tutte le funzioni di porto da Kerch (6912), Yenikale (7013), e Genischesk (4804).

h. Ponte di Ghiaccio

1. Nel turno 99 il giocatore sovietico pone il segnalino del Ponte di Ghiaccio in 7012 (se l'esagono è amico, altrimenti non lo piazza mai). Lo ponte durante la sequenza di turno come farebbe per una unità ponte su un fiume [seguite BSR 23.2 – il Ponte di Ghiaccio ha un solo lato. Viene posto alla fine della Fase di Determinazione del Rifornimento ed è disponibile al sovietico all'inizio della sua Fase di Movimento Motorizzato].

2. Vi è solamente un Ponte di Ghiaccio. Rimane in uso nei turni 100 e 101 soltanto. Rimuovetelo al termine del turno 101, durante la Interfase. Può anche essere distrutto da unità dell'Asse seguendo la regola BSR 23.25.

3. Il Ponte di Ghiaccio consente il normale movimento di terra al costo di una strada minore con Neve direttamente dalla Casella della Mappa T a 7013. E' consentito il movimento strategico.

4. Limitazioni: sino a 6 punti raggruppamento di unità sovietiche possono muovere in qualsiasi combinazione dalla Casella della Mappa T o verso di essa.

5. La Casella della Mappa T può servire da Fonte di Rifornimento per le unità sovietiche sulla mappa Q se possono tracciare una LOC al Ponte di Ghiaccio.

i. Con mutuo accordo, entrambi i giocatori possono usare un piazzamento libero. Il giocatore dell'Asse pone tutte le sue unità iniziali sulla mappa rispettando i limiti del raggruppamento. Il sovietico può configurare i gruppi di Assalto Anfibio secondo i limiti della capacità di trasporto e scegliere gli esagoni costieri da assaltare.

j. Nessuna unità aerea dell'Asse può essere posta nella Casella di Interdizione del Movimento Navale nel turno 94.

10.95 Condizioni di Vittoria

a. Il sovietico vince se almeno quattro delle seguenti località gli sono amiche al termine dello scenario:

- Vladislavaka (esagono 5716)
- Feodosiya (esagono 5718)
- Sem Kolodesi (esagono 6214)
- Kamyish-Burun (esagono 6814)
- Kerch (esagono 6912)

b. Il giocatore dell'Asse vince se il sovietico non riesce ad ottenere le proprie condizioni di vittoria.

TABELLA DEI TURNI

BARBAROSSA: Crimea

Oct 18-19 60 A, B	Oct 20-21 61	Oct 22-23 62	Oct 24-25 63	Oct 26-27 64	Oct 28-29 65	Oct 30-31 66 C	Nov 1-2 67	Nov 3-4 68	Nov 5-6 69 D	Nov 7-8 70	Nov 9-10 71	Nov 11-12 72	Nov 13-14 73
Dry M	Dry MT	Dry MT	Dry D	Dry D	Dry D	Mud M	Mud M	Mud M	Mud M	Mud MT	Mud M	Mud+1 M	Mud+1 F

Nov 15-16 74	Nov 17-18 75 E	Nov 19-20 76	Nov 21-22 77	Nov 23-24 78	Nov 25-26 79 L	Nov 27-28 80	Nov 29-30 81	Dec 1-2 82	Dec 3-4 83	Dec 5-6 84 F, G	Dec 7-8 85	Dec 9-10 86	Dec 11-12 87
Frost F	Frost F	Frost F	Frost F	Frost F	Frost F	Frost ST	Frost S	Frost F	Frost F	Frost ST	Frost S	Frost F	Frost F

Dec 13-14 88	Dec 15-16 89	Dec 17-18 90	Dec 19-20 91	Dec 21-22 92	Dec 23-24 93	Dec 25-26 94	Dec 27-28 95	Dec 29-30 96	Jan 1 97 H	Jan 2-3 98	Jan 4-5 99 I	Jan 6-7 100 I	Jan 8-9 101 I
Frost M	Frost M	Frost F	Frost F	Snow F	Snow S	Snow F	Snow F	Snow ST	Snow S	Snow S	Snow ST	Snow F	Snow MT

Jan 10-11 102	Jan 12-13 103	Jan 14-15 104	Jan 16-17 105	Jan 18-19 106 J, K
Snow M	Snow M	Snow F	Snow F	Snow F

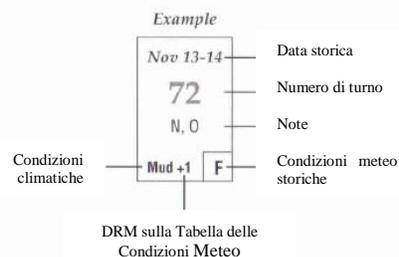


TABELLA DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Condizioni climatiche correnti				
Tiro di dado	Asciutto*	Fango	Gelate	Neve
1	D	D	M	M
2	D	D	F	MT
3	D	D	F	F
4	D	M	F	F
5	D	M	F	F
6	D	M	F	F
7	DT	M	F	F
8	M	M	F	S
9	M	MT	S	S
10	MT	F	ST	ST

Note: se F segue S, il risultato rimane S. Se un secondo F consecutivo segue S, allora le condizioni correnti variano da S ad F.

* Con clima Asciutto sono consentiti massimo due turni di Fango di fila.

Codici: D = Asciutto	F = Gelate M = Fango	S = Neve T = Tempeste
--------------------------------	-------------------------	--------------------------

- Turni di Clima Asciutto
- Turni di Clima Fango
- Turni di Clima Gelate
- Turni di Clima neve

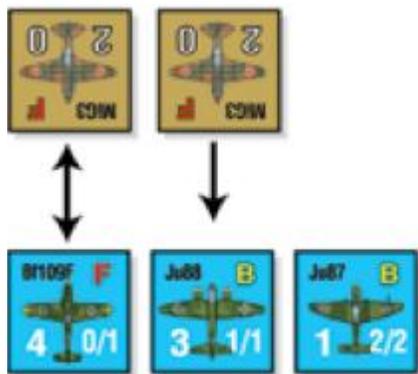
Note:

- A. Inizio dello scenario #3
- B. Inizio dello scenario #5
- C. Ultimo turno per la scelta del Piano VP per lo scenario 5
- D. Si può iniziare la costruzione delle ferrovie non terminate
- E. Fine dello scenario 3
- F. Inizio dello scenario 4
- G. Automatico Gelate in questo turno per lo scenario 4
- H. Gelate invernali 10.44d
- I. Ponte di ghiaccio scenari 4, 5, 9
- J. Fine dello scenario 4
- K. Fine dello scenario 5
- L. Scenario 5. Ultimo turno per rivelare il piano VP (obbligatorio)

11.0 Esempi dettagliati di gioco

11.1 Esempi di Missione Aerea

NOTA: Il numero Massimo di unità aeree che i due giocatori possono assegnare a qualsiasi missione aerea è 3.



Esempio 1: Interdizione

Qualsiasi esagono della mappa può essere esagono di missione per l'Interdizione. Durante la Fase di Interdizione Aerea dell'Asse, il giocatore dichiara una missione di Interdizione contro un esagono sulla mappa che contiene un HQ sovietico. Il giocatore dell'Asse prende un BF109 F (caccia), un Ju87 B (bombardiere) ed un Ju88 B (bombardiere) dalla casella Pronte e le pone a faccia in giù nell'esagono di missione.

Il sovietico decide di contrastare la missione con due MIG-3 F (caccia) Pronti e li pone a faccia in giù nell'esagono di missione. Essendovi unità aeree delle due parti nell'esagono di missione, si deve ora risolvere il Combattimento Aereo.

Un chiarimento: nel Combattimento Aereo, tutte le unità aeree sono unità in missione o unità sparanti. I bombardieri (B) sono facilmente classificabili, sono sempre unità di missione. Si usa il loro Valore di Combattimento Aereo solo difensivamente. Non sparano mai durante il Combattimento Aereo. Molti caccia (F) hanno doppia capacità, avendo valore CAS e di Interdizione oltre che di Combattimento Aereo. Quando vi

sono caccia con doppia capacità in un combattimento aereo, il giocatore deve dichiarare se sono usati come unità di missione (CAS o Interdizione con i rispettivi valori ed uso del valore di combattimento difensivamente) o unità sparanti (usano il valore di combattimento per sparare contro le unità avversarie).

Il giocatore dell'Asse rivela ora le sue tre unità aeree. Avendo il BF109 doppia capacità, il giocatore dell'Asse annuncia che sarà un'unità che spara per questo Combattimento Aereo.

Il giocatore dell'Asse tira un dado e consulta la Tabella dell'Iniziativa Aerea. Il risultato di "1" indica "Iniziativa dell'Asse, Vantaggio Tattico Locale". Questo consente all'Asse, entro i limiti, di scegliere le unità aeree avversarie per la risoluzione del Combattimento Aereo. Il Vantaggio Tattico Locale si applica solamente ad un possibile secondo round di Combattimento Aereo, e verrà spiegato in seguito. Le unità aeree avversarie devono essere combinate l'una contro l'altra, quindi il giocatore dell'Asse assegna il suo BF109 contro uno dei MIG-3. Deve poi assegnare una missione aerea contro il restante MIG-3 non avendo altre unità sparanti rimanenti. Poiché è sua la scelta, decide per lo JU88 con il suo valore di 3 invece dello JU87 che ha solo 1.

Tutte le unità sparano simultaneamente nel Combattimento Aereo. Le unità in Missione non sparano – difendono solamente. Il sovietico spara allo JU-88 con il suo MIG-3 sulla colonna -1 della Tabella del Combattimento Aereo, tira un 6 per nessun effetto.

Ora entrambi i giocatori sparano nel confronto BF-109 e MIG-3. Il tedesco usa la colonna +2, il sovietico la -2. Il giocatore dell'Asse tira un 5, che danneggia l'avversario. Il MIG-3 tira un 3, che non ha effetto. Il MIG-3 va nella casella unità Danneggiate. Il BF-109 rimane per il secondo round avendo l'Iniziativa Tattica Locale.

In gran parte dei casi il Combattimento Aereo sarebbe ora terminato. Ma, per l'Iniziativa Tattica Locale dell'Asse, qualsiasi unità dell'Asse non ingaggiata può sparare contro un altro bersaglio. Quindi il BF-109 spara contro l'altro MIG-3, tira un 3 che distrugge il MIG-3. Questi non può rispondere al fuoco essendo stato ingaggiato in una situazione di Iniziativa Tattica Locale.

Il Combattimento Aereo termina. Tutte le restanti unità sparanti (il BF-109 in questo caso) tornano nelle caselle Volato. Lo JU-87 e JU-88 continuano la missione di Interdizione.

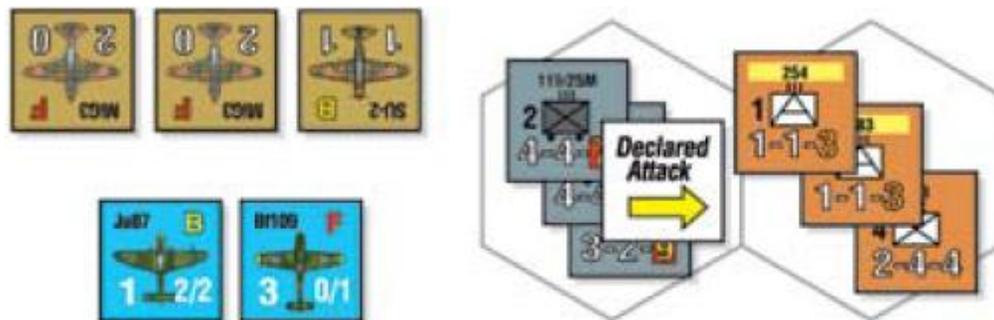
Il sovietico può effettuare il fuoco AA in quanto un HQ occupa l'esagono di missione (avrebbe anche potuto occupare uno dei sei esagoni adiacenti). Tale HQ dà un DRM +1 a ciascun tiro sovietico AA. Il sovietico spara allo JU-88, tira un 8 modificato a 9 ottenendo un risultato Annullamento. Lo JU-88 viene posto immediatamente nella casella Volato. Poi tira contro lo JU-87 ed ottiene un 5 senza modifiche in quanto il -1 dello JU-87 annulla il +1 dell'HQ. Il risultato di 5 non dà alcun effetto. Lo JU-87 rimane nell'esagono di missione dopo il Combattimento Aereo ed il fuoco AA, quindi svolge automaticamente la sua missione. Il giocatore dell'Asse riceve un livello di Interdizione nell'esagono di missione per ciascun valore di interdizione dell'Asse rimanente nell'esagono (sino ad un massimo di 2). Lo JU-87 ha un valore di interdizione 2, quindi si pone un segnalino di Interdizione 2 nell'esagono di missione spostando lo JU-87 nella casella Volato. La missione è conclusa. Il segnalino di Interdizione rimane nell'esagono di missione sino a quando non viene rimosso nella Interfase del Turno di Gioco. Sino a quando non viene rimosso, trasforma l'esagono di missione ed i sei circostanti in una Zona di Interdizione per il sovietico.

Esempio 2: CAS

Situazione: il giocatore dell'Asse ha dichiarato un attacco contro un esagono che contiene molte unità sovietiche, due delle quali sono un unità AA. E' stato posto un segnalino di Attacco Dichiarato nell'esagono. All'inizio della Fase di Combattimento dell'Asse, il giocatore dell'Asse assegna tutte le sue missioni CAS, ed una viene assegnata a questo Attacco Dichiarato.

A differenza dell'interdizione, gli unici esagoni di missione disponibili per le missioni CAS sono quelli che hanno un segnalino di Attacco Dichiarato. Viene assegnato un BF-109 ed un JU-87 presi dalla casella Pronte, e sono posti a faccia in giù nell'esagono di

missione. Una volta che l'attaccante ha assegnato le sue missioni CAS, il difensore assegna le sue missioni CAS in qualsiasi esagono che contiene un segnalino di Attacco Dichiarato. Il sovietico assegna due caccia MIG-3 ed un bombardiere SU-2 alla missione CAS.



Poiché entrambi i giocatori hanno unità aeree in un esagono di missione, si ha il Combattimento Aereo:

1. Il giocatore dell'Asse non deve dichiarare che il suo BF-109 è unità sparante – lo è automaticamente avendo un valore CAS di zero.

2. Il giocatore dell'Asse controlla l'Iniziativa Aerea tirando un dado e consultando la Tabella dell'Iniziativa Aerea. Il tiro di dado è 6, che indica che tutte le unità sparanti tornano nelle rispettive caselle Volato.

Si salta il resto della procedura del Combattimento Aereo.

Le unità in missione di entrambi i giocatori subiscono il fuoco AA, in quanto entrambe le parti hanno unità di terra combattenti che possono fare fuoco AA in o adiacenti all'esagono di missione.

Il giocatore dell'Asse tira un 3 senza DRM il che non dà alcun effetto. L'unità SU-2 sovietica rimane nell'esagono di missione. Il sovietico tira un 10, modificato da +2 (le due unità AA sovietiche danno ciascuna un DRM +1) ottenendo un risultato di Danneggiato quando si applica il DRM -1 dello Stuka. Lo Stuka viene rimosso dalla mappa e posto nella casella Danneggiate dell'Asse.

Il SU-2 ora contribuisce automaticamente con il suo valore CAS ad uno degli Attacchi Dichiarati come DRM +1 per il difensore. Riponete il SU-2 nella casella Volato. Ponete un segnalino numerico nell'esagono se desiderato.

11.2 Esempio di Sfondamento



Situazione: E' la Fase di Movimento dell'Asse. Le condizioni meteorologiche per il turno sono Asciutto. Il giocatore dell'Asse decide di fare Sfondamento contro la brigata di artiglieria sovietica nell'esagono A con la forza indicata nell'illustrazione (tutte le unità motorizzate dell'Asse hanno iniziato la Fase di Movimento dell'Asse raggruppate assieme nell'esagono adiacente ad A, quindi tutte possono muovere nello stesso gruppo per lo Sfondamento).

Poiché l'unità di artiglieria è raggruppata con un Caposaldo, il giocatore dell'Asse deve ottenere un rapporto di forze di 12-1 per fare lo Sfondamento. L'Asse ha 13 punti forza in attacco, l'unità sovietica (essendo artiglieria da sola con situazione di Sfondamento) difende con solo 1. Con un rapporto di 13-1, la forza dell'Asse soddisfa una delle condizioni per effettuare lo Sfondamento contro la fortificazione. La seconda condizione è che vi sia una unità di genieri motorizzata che faccia parte del gruppo che fa lo Sfondamento, cosa che è vera in questo caso.

Il giocatore dell'Asse consulta la Tabella dello Sfondamento, tira un dado ed ottiene 6. Si applicano ora i DRM del caso:

1. DRM del rapporto di forze: -2 in quanto il rapporto di Sfondamento è 13-1 (superiore a 10-1 ma inferiore a 14-1 che darebbe -3).

2. DRM per il difensore: vi è un DRM -1 in quanto tutte le unità che subiscono lo sfondamento sono unità di artiglieria.

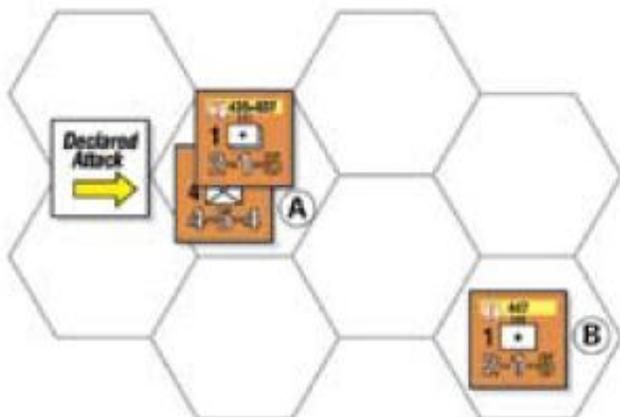
3. DRM per il terreno: vi è un DRM +2 per il caposaldo.

Il DRM netto è quindi -1, il risultato finale dello Sfondamento 5. Questo risultato rientra nell'intervallo 3-7 della Tabella dello Sfondamento, che dà Successo. L'unità sovietica non deve perdere un livello di forza, ma l'Asse pone un segnalino di Sfondamento sull'unità e la ritira di due esagoni. Il gruppo dell'Asse che fa Sfondamento deve ora avanzare nell'esagono lasciato vuoto, avendo speso 2 ½ MP (1 MP per il tentativo di Sfondamento, ½ MP per entrare nell'esagono di Sfondamento su una strada principale +1 MP per entrare in un esagono con Caposaldo). L'unità sovietica nell'esagono di Sfondamento non esercitava una ZOC, ma anche se vi fosse stata una ZOC sovietica, non vi sarebbe alcun costo in MP in quanto il gruppo che ha fatto Sfondamento ha iniziato adiacente all'esagono da attaccare. Il giocatore dell'Asse "lascia" il genere nell'esagono A, al fine di distruggere il Caposaldo nella Fase dei Genieri dell'Asse.

Il gruppo che ha fatto Sfondamento prosegue in D su strada minore al costo di 1 MP per entrare in un esagono di terreno non aperto su strada minore, +1 MP per entrare nella ZOC dell'unità sovietica in C (totale sinora 4 ½ MP). Il giocatore dell'Asse determina se è possibile lo Sfondamento in C. Il costo in MP per fare Sfondamento in C è 1 MP per lo Sfondamento +1 MP per entrare in C (terreno non aperto) su strada minore. Sommando 2 MP si avrebbe un totale di 6 ½ MP. Tutte le unità dell'Asse hanno 7 MP quindi sufficiente per pagare il costo in MP dello Sfondamento. Il gruppo che fa Sfondamento ha 10 punti di attacco – appena sufficienti per avere il rapporto minimo di 5-1 per uno Sfondamento "solo tedesco" contro la divisione sovietica ridotta che ha 2 punti di difesa. Si tira per lo Sfondamento, ottenendo 8. Questa volta i DRM sono sfavorevoli per l'Asse, vi è un +2 per il rapporto di 5-1 ed un altro +2 per il terreno collinoso in C. Il tiro di dado modificato è quindi 11. Anche se il DRM totale è +4, il DRM massimo per lo Sfondamento è +3/-3. Non solo lo Sfondamento fallisce, ma il gruppo che fa Sfondamento perde un livello di forza. Il movimento di Sfondamento termina. L'unica opzione per l'Asse per occupare l'esagono C è di dichiarare un attacco contro l'esagono al termine della Fase di Movimento dell'Asse dopo aver mosso probabilmente altre unità dell'Asse adiacenti a C e portando l'artiglieria entro il raggio di supporto.

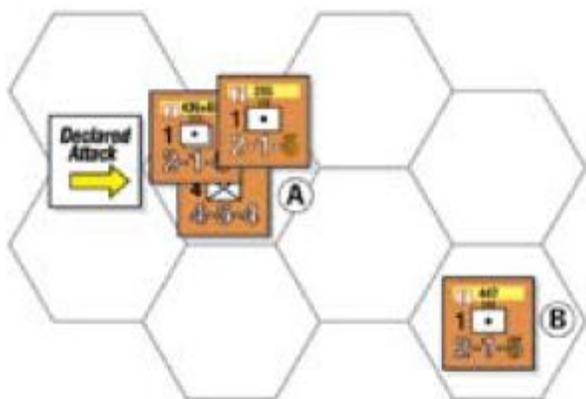
NOTA: All'inizio di questo esempio, il giocatore dell'Asse aveva un'altra opzione di Sfondamento disponibile. Poiché l'unità sovietica in A non ha ZOC, il gruppo che fa Sfondamento potrebbe muovere in B e dichiarare uno Sfondamento contro la divisione ridotta in C. Sebbene il gruppo sarebbe adiacente a due unità sovietiche, sarebbe nella ZOC solo di quella che subisce lo sfondamento, quindi questo sarebbe consentito. Il costo per muovere in B è 4 MP (1 MP per la ZOC sovietica, 1 MP per entrare nell'esagono fuori strada e 2 MP per il bosco nell'esagono). Il costo in MP per lo Sfondamento è ancora 2 MP. Lo Sfondamento sarebbe a rapporto 6-1, annullando il DRM del 5-1. Anche questo Sfondamento può fallire, ma è meno probabile perdere un livello di forze. Lo svantaggio è che non si hanno MP per fare Sfondamento anche contro l'unità sovietica in A anche se lo Sfondamento in C dovesse avere successo.

11.3 Supporto di Artiglieria sovietico



Esempio uno

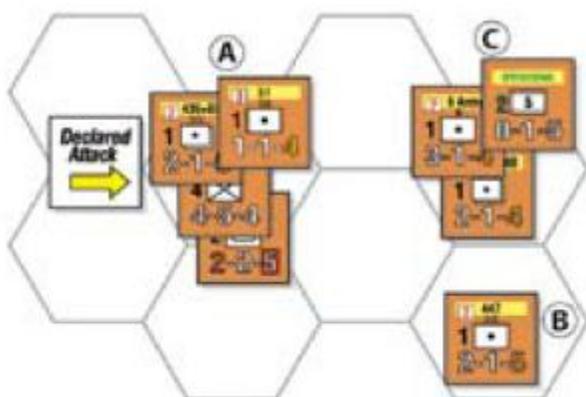
Normalmente una sola unità di artiglieria può contribuire con la sua forza di supporto a qualsiasi attacco dichiarato (in difesa o attacco). In questo esempio i sovietici stanno difendendo, e l'unità di artiglieria in A (l'esagono difendente) o quella in B possono contribuire con la loro forza di supporto alla difesa, ma non entrambe. Per massimizzare la forza di difesa, il sovietico probabilmente sceglierà la *forza di difesa* dell'unità di artiglieria in A aggiungendo la *forza di supporto* dell'artiglieria in B. Gli esempi 2 e 3 illustrano le due condizioni dove più di una unità di artiglieria può contribuire con la sua forza di supporto.



Esempio due

Quando sono in difesa, se due o più unità di artiglieria sovietiche occupano un esagono difendente, ciascuna di esse può contribuire con la sua forza di supporto alla difesa. In questo esempio, il sovietico probabilmente opererà per usare la forza di supporto con due unità di artiglieria in A. Ha anche l'opzione di usare la forza di supporto di una artiglieria in A e la forza di difesa dell'altra artiglieria in A, o che entrambe le artiglierie in A contribuiscano con la loro forza di difesa e l'artiglieria in B dia supporto. Ciò che non si può fare è dare supporto con l'artiglieria in B se una (o entrambe) le artiglierie in A contribuiscono con la loro forza di supporto.

NOTA: Se un esagono difendente si trova entro il Raggio di Comando di un HQ Non Op, una sola unità di artiglieria sovietica può contribuire con la sua forza di supporto indipendentemente da quante unità di artiglieria occupano l'esagono difendente.



Esempio tre

Un altro modo con il quale più di una unità di artiglieria sovietica può dare supporto è che sia raggruppata con un HQ operativo entro il raggio. In questo esempio, il sovietico potrebbe avere 4 unità di artiglieria (il massimo) dare supporto all'esagono A, quello difendente. Vi sono 2 unità di artiglieria nell'esagono difendente che possono contribuire con la loro forza di supporto, più le due raggruppate con l'HQ operativo in C. Teoricamente, sino a 4 unità di artiglieria possono essere raggruppate in C e contribuire con la loro forza di supporto ad un attacco dichiarato (sia in attacco che difesa). Come per l'esempio 2, l'unità di artiglieria in B non può contribuire con la sua forza di supporto se qualsiasi unità di artiglieria in A o C contribuisce con la sua forza di supporto.

Nota 1: Se l'esagono difendente fosse entro il raggio di Comando

di un HQ non OP, una sola delle cinque unità di artiglieria in questo esempio potrebbero contribuire con la loro forza di supporto.

Nota 2: L'Interdizione Aerea dell'Asse può ridurre il numero di unità di artiglieria raggruppate con un HQ che possono dare contributo con la loro forza di supporto, di uno per Livello di Interdizione. In questo esempio, un Livello Uno in C consentirebbe ad una sola delle due unità di artiglieria in quell'esagono di dare la loro forza di supporto. Se l'esagono C avesse Interdizione Due, nessuna delle unità di artiglieria in quell'esagono potrebbe dare la propria forza di supporto.

Nota 3: La forza di supporto disponibile di 8 eccede la forza di difesa di 7 nell'esagono difendente. Pertanto il sovietico può o dare supporto con le 7 unità di artiglieria per un totale di 8 ma usando solo 7 punti supporto, o può dare supporto con solo 3 delle 4 unità per 6 punti supporto, usando una delle unità di artiglieria nell'esagono difendente con la sua forza di difesa.

11.4 Esempio di Movimento Navale



L'unità navale sovietica *K.Kavkas* (con capacità in Punti Movimento Navali di 3) inizia la Fase di Movimento Motorizzato sovietica nell'esagono di porto maggiore di Sevastopoli (1527). Il sovietico prende la *K.Kavkas* e la pone nella Casella della Mappa T, un porto maggiore. L'unità ha speso i suoi 3 NMP per questa fase (1 per entrare nella Zona di Mare di Sevastopoli, 1 per entrare nella Zona di Mare della Crimea, 1 per entrare nella Zona di Mare di Kerch). Risolve poi la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale per determinare se ha subito danni nel movimento. L'Asse aveva posto con successo un'unità aerea con valore di interdizione 1 nella Casella della Interdizione al Movimento Navale, pertanto si ha un segnalino di Interdizione Livello 1 nella Casella della Interdizione al Movimento Navale. La *K.Kavkas* è soggetta ad usare la colonna Interdizione Aerea della Tabella delle Perdite

nel Movimento Navale. Tira un 10, senza DRM, che causa “AD1”. Pone un segnalino “1” sull’unità navale ad indicare il punto danno. Poi sceglie di ignorare la parte di Annullamento del risultato, causando un altro punto danno; l’unità ha protezione 3, quindi non viene affondata. Gira poi l’unità dalla parte Salpata ad indicare che non è disponibile per altro movimento navale sino a che non ritorna in modalità Pronta.

12.0 Note finali

12.1 Abbreviazione delle unità

Asse

AA—Aufklarungs Abteilung (ricognizione)

FAG—FlakArtillerieGruppe; gruppo tattico temporaneo formato da armi antiaeree con il ruolo di supporto a terra.

Geb—Gebirgsjager (montagna); queste truppe erano ben addestrate ed equipaggiate e organizzate per la guerra in montagna. Con due soli reggimenti di fanteria erano più mobili della normale fanteria ma furono sprecate in azioni non specialistiche.

Groddeck — Unità con nome del comandante: Oberst Karl-Albrecht von Groddeck, un comandante efficiente, in seguito comandò una divisione.

Korne — Unità con nome del comandante: Col. Radu Korne.

Le — Leicht (leggero); per avere maggiore mobilità queste divisioni avevano solo due reggimenti di fanteria invece dei soliti tre, e la loro artiglieria era motorizzata, ma alla fine operarono come normali divisioni di fanteria.

LW — Luftwaffe (Forza Aerea Tedesca) unità di terra armate come fanteria.

MG — Machinegewehr (mitragliatrice)

Mtn — Montagna

Pz — Panzer (corazzati)

SSLAH — SS Leibstandarte Adolph Hitler; questa era la élite tra le SS. Ancora solamente di dimensione brigata, era organizzata in quattro grandi battaglioni ben armati di fanteria motorizzata più unità minori di supporto. Gran parte dei componenti erano veterani.

Ziegler — Unità con nome del comandante: Oberst Heinz Ziegler, capo di Stato Maggiore del 42° Corpo tedesco. In seguito (come generale) nel 1943, diresse le operazioni a Faid / Passo di Kasserine in Tunisia e comandò un Corpo in Italia nel 1944. La sua brigata in Crimea includeva anche l’unità Kone che nel gioco è separata.

Sovietico

Army (Armata) — Una unità composta assegnata direttamente al comando di un HQ di armata.

BSF — Flotta del Mar Nero (Chernomorskiy Flot); questa designazione storica su tre reggimenti di fanteria navale si distingue dalle unità di fanteria navale che si trovano in altri fronti.

Comp — Unità composite, per semplificazione alcune unità storiche sono state consolidate in unità più grandi nel gioco.

FFA — Area di Fortificazioni Campali

Flot — Flottiglia

• BSF = Flotta del Mar Nero

• Kiev = Kiev

Gd — Guardie; denotano truppe esperte, motivate e affidabili. Questo titolo onorifico era conferito a formazioni che si erano distinte in combattimento. Tali onori solitamente davano un avanzamento di grado al comandante, maggiore paga per tutti, e maggiore priorità nei rifornimenti e rinforzi. Significava anche un cambio nella organizzazione tattica con l’incremento dell’equipaggiamento autorizzato, ma gran parte degli incrementi non sarebbero stati effettivi sino alla primavera del 1942.

K — cavalleria

MG — Mitragliatrici.

Mtn — Montagna

MOON — Militseyskiy Otryad Osobgo Naznachiya; una unità speciale di polizia di 1200 uomini formata nell’agosto per la difesa di Odessa.

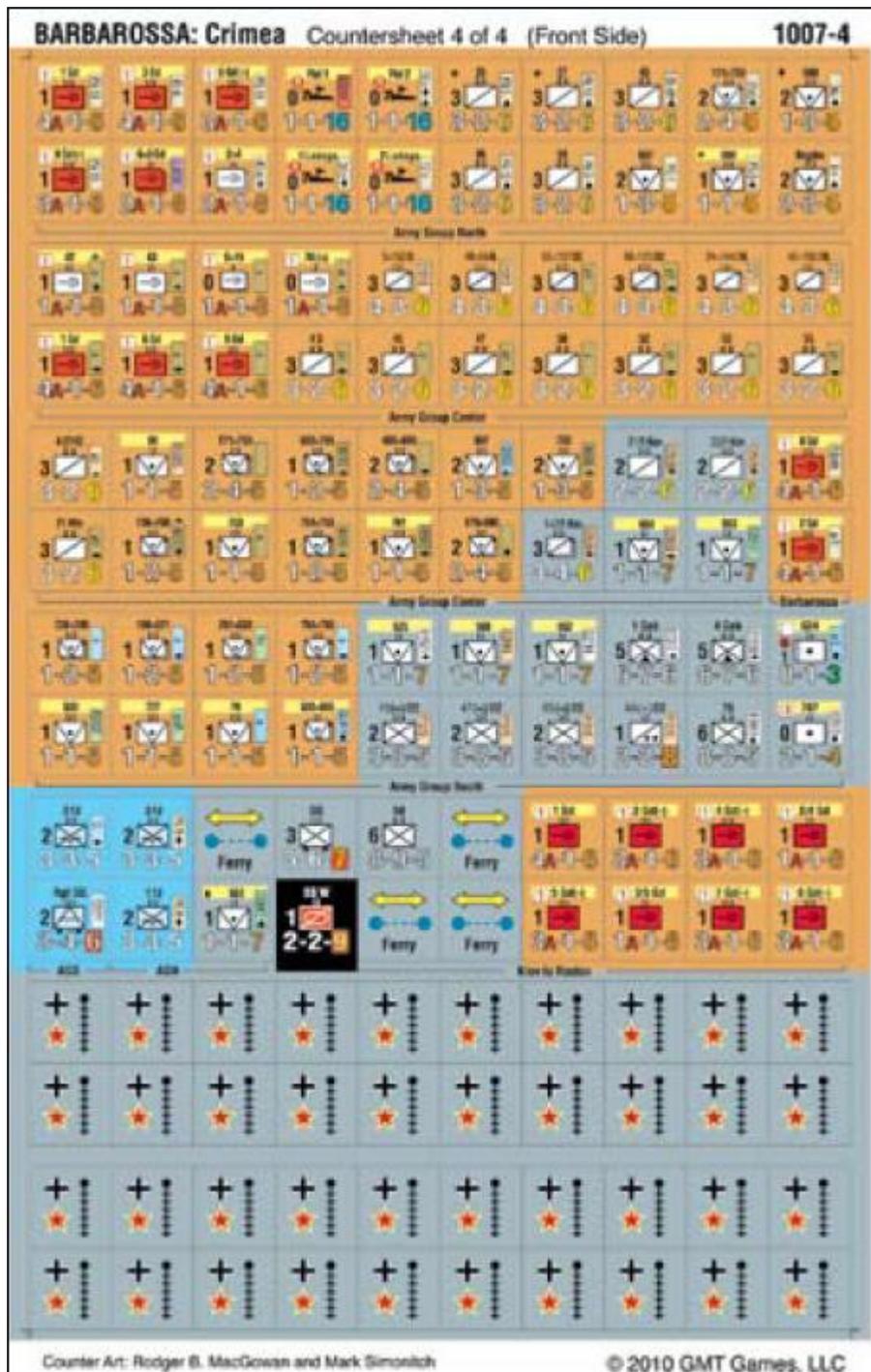
Navale — Brigata di Fanteria Navale; molti marinai organizzati in unità combattenti di terra. Subirono perdite sproporzionate per il loro scarso addestramento di base di fanteria, ma compensarono questa deficienza con il rifiuto di ritirarsi.

NKVD — Narodnyy komissariat vnutrennykh (Commissariato del Popolo per gli Affari Interni); queste unità non esitavano a sparare alle proprie truppe per mantenerle in linea. Tutti i reggimenti regolari, Guardie di Frontiera e sicurezza interna che parteciparono alla campagna sono riportati nel gioco.

Od — Odessa

Sev — Sevastopoli

Zap — Zapasnyy polk (Reggimento di Rimpiazzo); queste unità avevano funzioni di riserva, rimpiazzo e deposito.
ZHOO — Zhenskiy Oboronitel'nyy Otryad; unità di difesa femminile formata da 900 donne.



Spiegazione delle unità sul foglio di pedine #4

1. Le unità Razzi di rimpiazzo sono state incluse in quanto tutte le unità razzi sovietiche ora sono Attacco Solamente, ed hanno forza di supporto e capacità di movimento revisionate.
2. Le unità di cavalleria di rimpiazzo sono state fornite in quanto la cavalleria ha ora capacità di infiltrazione ed alcune unità hanno una forza revisionata al ribasso.
3. Le unità AT di rimpiazzo sono state incluse per quelle che erano in realtà al traino (arancioni) invece che pienamente meccanizzate (casella rossa).
4. Le flottiglie AGN sono ora non rimpiazzabili come tutte le altre.
5. Vi sono molte pedine corrette per l'Asse da usare in *Gruppo Armate Sud* e *Da Kiev a Rostov*.
6. Le unità paracadutisti hanno una nuova colorazione ed il reggimento GG ha forza revisionata.
7. Le pedine di traghetto si usano in *Da Kiev a Rostov*.
8. Le pedine di Testata Ferroviaria catturata sono da usare in Crimea e per *Da Kiev a Rostov*.

SEQUENZA DETTAGLIATA DI GIOCO

A. SEGMENTO STRATEGICO (entrambi i giocatori per tutte le fasi)

1. Fase di Determinazione delle Condizioni Meteorologiche

- a. Determinate le condizioni meteorologiche secondo le istruzioni dello scenario o usando la Tabella delle Condizioni Meteorologiche appropriata per lo scenario [5.1].
- b. Se si ha Tempesta, spostate tutte le unità aeree che sono nella casella Pronte, e le unità aeree di rinforzo e rimpiazzo, nella casella Volato.

2. Fase di Determinazione del Rifornimento

- a. Tracciate il rifornimento a tutte le unità sulla mappa [6.1]. In esagoni dove è variato lo stato di rifornimento, rimuovete il segnalino di Rifornimento di Emergenza o OOS se ora si è in Rifornimento Generale [6.6.2]; girate i segnalini di Rifornimento di Emergenza a OOS [6.6.4]; ponete nuovi segnalini di Rifornimento di Emergenza [6.6.3].
- b. Rimuovete le MSU o girate i Depositi che servono per essere fonte di rifornimento per un turno. Rimuovete i segnalini di Rifornimento di Emergenza e OOS dagli esagoni ora in Rifornimento Generale [6.6.2].
- c. Ricevete i Punti di Rifornimento di Attacco (ASP) [6.8.1]; convertite gli ASP in MSU o Depositi; metteteli da parte sino alla fase di movimento amica [6.8.3 e 6.8.4].
- d. Create il Ponte di Ghiaccio [10.44].

3. Fase dei Rimpiazzi

- a. Il sovietico consulta la Tabella dello Scenario o dei Rimpiazzi per:
 - 1) RP usa o perdi: spendeteli ora o li perdete [7.24 e 7.25].
 - 2) RP Tipo I: variate il segnalino REPL di Fanteria per:
 - Nuovi RP ricevuti [7.22]
 - RP ricevuti per ogni unità Zap o livello di milizia convertiti [7.22.b]
 - 3) Le unità Zap in cittadina / città / città maggiore possono essere scambiate con una unità disponibile di un livello di forza proveniente dalla Casella dei Quadri [7.22.c.1].
 - 4) Rimuovete ora un segnalino di Guarnigione, o mettetelo da parte i Gruppi scelti che entreranno come rinforzi; variate la posizione del segnalino VP se necessario [BSR 7.26.b e 3.23.f].
 - 5) Capisaldi. Metteteli da parte sino alla fase dei generi sovietici [7.21].
- b. Spendete gli RP tipo I per spostare le unità Zap dalla Casella dei Quadri alla Casella Attive [7.22.c.3].
- c. Il giocatore dell'Asse fa riferimento alla Scheda dello Scenario per:
 - 1) RP usa o perdi: spendeteli ora o li perdete [7.24 e 7.25].
 - 2) RP di Tipo I e di Tipo A: variate la posizione dei segnalini di Rimpiazzi dell'Asse [7.31 e 7.32].

4. Fase dei Rinforzi / Ritirate

- a. Determinazione del Piano di Vittoria [10.35].
- b. Rimuovete i rinforzi disponibili dell'Asse e sovietici ed i Gruppi scelti dalle Schede di Piazzamento. Variate la posizione del segnalino VP dell'Asse se necessario. Mettete da parte le unità di terra ma ponete quelle aeree nelle Tabelle di Stato delle Unità Aeree [da 8.21 a 8.23].
- c. Ritirate le unità necessarie (o i loro sostituti) o perdete VP [8.7]; variate la posizione del segnalino VP [25.1].

5. Fase della Preparazione Aerea

Consultate le Tabelle dello Stato delle Unità Aeree

- a. Risolvete la Preparazione per le unità aeree che sono nella casella Volato [9.11].
- b. Risolvete la Preparazione per le unità aeree nella casella Danneggiate [9.11].

6. Fase di Interdizione Aerea dell'Asse

- a. Il giocatore dell'Asse designa gli esagoni di missione di Interdizione.
- b. Il giocatore dell'Asse pone le unità aeree, provenienti dalla casella Pronte, a faccia in giù negli esagoni di missione [17.23], o nella Casella di Interdizione del Movimento Navale.
- c. Il sovietico pone i caccia provenienti dalla sua casella Pronti negli esagoni di missione [17.23] e Casella di Interdizione del Movimento Navale, se lo desidera.
- d. Il giocatore dell'Asse rivela le unità e dichiara quali sono in missione e quali sparanti [17.31.b.2].
- e. Risolvete il combattimento aereo [17.33].
- f. Il sovietico risolve il Fuoco AA contro le unità aeree in missione dell'Asse che sono sopravvissute [17.4].
- g. Ponete segnalini di Interdizione negli esagoni di missione che ancora contengono unità aeree dell'Asse in missione [13.14] e nella Casella di Interdizione del Movimento Navale. Ponete le unità aeree nella casella Volato.

7. Fase della Preparazione Navale

- a. Risolvete la Preparazione per le unità navali in porto [8.13].
- b. Effettuate la Riparazione dei Danni Navali [8.35].

Nota: in questo gioco solo il sovietico ha unità navali.

B. SEGMENTO DEL GIOCATORE DELL'ASSE

1. Fase di Movimento dell'Asse

- a. Ponete i segnalini di Rimpiazzi che si ricevono sulle unità sulla mappa che desiderate [10.12].
- b. Effettuate il movimento di terra delle unità. Tutti i tipi di unità possono muovere. Distaccate le pedine Sostitutive Reggimentali prima del movimento [24.3].
- c. Procedure di Movimento Speciale consentite:
 - Entrata dei Rinforzi [10.13.d]
 - Ferroviario [11.1]
 - Strategico [11.3]
 - Sfondamento [11.4]
 - Infiltrazione [11.5]
 - Trasporto Aereo [11.7]
 - Movimento di un esagono [11.9]
- c. Variate la posizione del segnalino VP sulla Tabella VP per gli esagoni che si occupano.
- d. Ricombinate le Pedine Sostitutive Reggimentali [24.4].
- e. Controllate che ciascun esagono amico non violi le regole sul raggruppamento [3.3].

2. Fase di Dichiarazione degli Attacchi dell'Asse

Dichiarate tutti gli attacchi ed indicate gli Esagoni Difendenti con segnalini di Attacco Dichiarato [12.0].

3. Fase di Reazione Sovietica

- a. Le unità motorizzate disponibili effettuano il Movimento di Reazione, muovendo alla metà della loro MA [14.1]
- b. Designate il supporto di artiglieria per gli Esagoni Difendenti [14.2]
- c. Date ordini di Ritirata o Non Ritirata [14.3]

4. Fase di Combattimento dell'Asse

a. Missioni CAS e di Attacco alle Navi

- 1) Il giocatore dell'Asse muove le unità aeree dalla sua casella Pronte a qualsiasi Esagono Difendente e le pone a faccia in giù [17.3].
- 2) Il sovietico muove le unità aeree dalla sua casella Pronte a qualsiasi Esagono Difendente desiderato [17.23].
- 3) Il giocatore dell'Asse rivela le sue unità aeree e le dichiara unità in missione o sparanti [17.31.b.2].
- 4) Il giocatore dell'Asse risolve i combattimenti aerei in qualsiasi ordine desidera [17.33].
- 5) Entrambi i giocatori risolvono il Fuoco AA come necessario [17.4].
- 6) Ottenete un totale netto dei punti CAS avversari in ciascun esagono di missione. Convertite i rimanenti punti CAS in DRM al tiro di dado nel combattimento [15.13].
- 7) Risolvete la Tabella di Attacco alle Navi per le unità aeree dell'Asse e di artiglieria costiera CD ed assegnate i Punti Danno [6.44].

b. Il giocatore dell'Asse designa tutti gli Attacchi Dichiarati che hanno Rifornimento di Attacco e designa le MSU o Depositi che daranno i Punti Rifornimento di Attacco [15.3].

c. Il giocatore dell'Asse effettua la Distruzione della Cittadella [7.33].

d. Il giocatore dell'Asse risolve gli Attacchi Dichiarati in qualsiasi ordine desidera [15.2].

Seguite la sequenza per ogni Attacco Dichiarato:

- 1) Il giocatore dell'Asse assegna il supporto di artiglieria se l'attaccante ha Rifornimento di Attacco [15.4].
- 2) Il giocatore dell'Asse somma la forza di attacco e supporto di tutte le unità partecipanti [15.51].
- 3) Il sovietico rivela le unità sconosciute e rimuove quelle con forza di difesa zero [15.54].
- 4) Il sovietico somma la forza di difesa e di supporto delle unità partecipanti [15.54 e 15.55].
- 5) Spendete ASP dell'Asse se è designato il Rifornimento di Attacco [15.56].
- 6) Determinate il rapporto di forze finale [15.57].
- 7) Il giocatore dell'Asse dà ordini di Ritirata o Non Ritirata [15.58].
- 8) Qualsiasi segnalino di Ordini del difensore viene rivelato [15.59].

- 9) Fate una somma netta dei DRM dell'Asse e sovietici. Qualsiasi DRM finale non può eccedere +3 o -3 [15.6 e 15.7].
- 10) Risolvete il combattimento usando la Tabella del Combattimento [15.8].
- 11) Rimuovete i segnalini di Attacco Dichiarato, Ordini, e quelli numerici [15.81.h].
- 12) Implementate i risultati del combattimento [da 16.1 a 16.4].
- 13) Variate la posizione dei segnalini nelle Tabelle delle Perdite e dei VP come necessario [16.25].
- 14) Effettuate l'Avanzata Dopo il Combattimento [16.5].
- 15) Variate la posizione del segnalino nella Tabella VP per gli esagoni catturati [25.12].

5. Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse

a. Solo le seguenti unità possono muovere.

- Unità motorizzate – solo a ½ MA
- Cavalleria – solo a ½ MA

b. Procedure di Movimento Speciale consentite:

- entrata dei Rinforzi [10.13.g] (solo per le unità motorizzate e di cavalleria)
- Sfondamento [11.4]
- Movimento di un esagono [11.9]

c. Variate la posizione del segnalino nella Tabella VP per gli esagoni catturati [25.12].

d. Controllate che ciascun esagono amico non violi le regole sul raggruppamento [3.3].

6. Fase dei Genieri dell'Asse

a. Girate i segnalini sulla mappa di Caposaldo in Costruzione; ponete nuovi segnalini di Caposaldo in Costruzione negli esagoni dove è possibile [da 18.31 a 18.35].

b. Ponete o girate i segnalini di Traghetto [2.35].

c. Effettuate la Conversione della Ferrovia dell'Asse [19.2].

d. Effettuate l'utilizzo delle Ferrovie Catturate [2.34].

e. Ponete i segnalini di Linea Fortificata (o esagono di Cintura Fortificata) Distrutta e rimuovete i Capisaldi se consentito [18.13].

f. Rimuovete i segnalini di Sfondamento dalle unità sovietiche [nota in 11.44].

g. Spendete gli RP dell'Asse; rimuovete i segnalini di Rimpiazzi ricevuti [7.41].

h. Rimuovete i segnalini di No Movimento 1 Turno dalle unità dell'Asse. Girate i segnalini No Movimento 2 Turni dalla parte 1 Turno.

i. Girate una unità di Artiglieria Super Pesante dell'Asse dalla parte sparante, se desiderato, se non ha mosso nel turno [23.43.b].

C. SEGMENTO DEL GIOCATORE SOVIETICO

Notate la variazione della sequenza. Quando una fase ha indicazione "come", tornate alla stessa fase nel Segmento B e sostituite "sovietico" dove vi è "Asse", e "Asse" dove vi è "Sovietico".

1. Fase di Movimento Motorizzato Sovietica

a. Ponete i segnalini di Ricevimento di Rimpiazzi sulle unità sulla mappa che si desidera [10.12] o su unità in una casella.

b. Effettuate il movimento di terra delle unità.

1) I tipi di unità che possono muovere sono:

- Motorizzata — a piena MA
- Cavalleria — a ½ MA
- Treno Corazzato – a piena MA
- Unità attivate da HQ Operazionale – a piena MA
- Flottiglia – a piena MA
- Unità navali – a piena capacità NMP

2) Le unità con segnalino di Ricevimento di Rimpiazzi non possono muovere.

3) Procedure di Movimento Speciale consentite:

- Entrata dei Rinforzi (solo motorizzati e cavalleria) [10.13.d]
- Movimento di un esagono [11.9]
- treno Corazzato [eccezione in 11.12]
- Sfondamento [11.4]
- Infiltrazione Motorizzata [11.5]
- Movimento delle unità navali (solo sovietico) [8.2]
- Evacuazione [8.55]
- Movimento navale per Assalto Anfibio [8.74.a]
- Movimento della Flottiglia (solo sovietico) [8.82]

4) Risolvete la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale separatamente per tutte le unità navali che hanno mosso, o che terminano la fase in mare.

- c. Variate la posizione del segnalino nella Tabella dei VP per gli esagoni VP ripresi [25.12].
- d. Controllate che ciascun esagono amico non violi le regole sul raggruppamento [3.3].

2. Fase di Dichiarazione degli Attacchi sovietica

Come la fase dell'Asse [12.0].

3. Fase di Reazione dell'Asse

Come la fase sovietica.

4. Fase di Combattimento sovietica

Come la fase di combattimento dell'Asse [15.0 e 16.0], e inoltre consentite il combattimento di Assalto Anfibio [8.74.c]

5. Fase di Movimento sovietica

a. Effettuate il movimento di terra delle unità.

1) Tutti i tipi di unità possono muovere eccetto:

- Unità con segnalino di Attivazione
- Unità con segnalino di Ricevimento di Rimpiazzi
- Treni Corazzati che hanno mosso nella fase di movimento motorizzato

Nota: le unità motorizzate muovono a ½ MA.

2) Procedure di Movimento Speciale consentite:

- Entrata dei Rinforzi [10.13.d]
- Treno Corazzato [10.14]
- Movimento di un esagono [eccezione in 10.53]
- Ferroviario [11.1]
- Strategico [11.3]
- Sfondamento [11.4]
- Infiltrazione di cavalleria [11.52.b]
- Evacuazione [8.55]

3) Ricostruzione dalle unità Zap di fanteria. Una unità Zap può aggiungere un livello di Tipo I a qualsiasi unità possibile [7.22.c.2].

4) Movimento speciale che si effettua dopo che è terminato il movimento sulla mappa:

- Movimento Navale [8.2] — a piena capacità NMP.
- Movimento di flottiglia [8.82] — a piena MA.

5) Risolvete la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale separatamente per tutte le unità navali che hanno mosso, o che terminano la fase in mare.

c. Variate la posizione del segnalino nella Tabella dei VP per gli esagoni VP ripresi [25.12].

d. Controllate che ciascun esagono amico non violi le regole sul raggruppamento [3.3].

6. Fase dei Genieri sovietica

Come quella dell'Asse eccetto:

a. I genieri sovietici velocizzano la costruzione dei capisaldi [23.11] e sono necessary per la conversione delle ferrovie del sovietico [19.3].

b. Tagliare le linee ferroviarie dell'Asse [19.4]

c. Rimuovete i segnalini di Sfondamento dalle unità dell'Asse [nota in 11.44].

d. Spendete gli RP sovietici per rimuovere i segnalini di Ricevimento di Rimpiazzi dalle unità sulla mappa [7.41]; incrementate le unità che li ricevono di un livello di forza.

e. Spendete gli RP sovietici per spostare le unità dalla Casella dei Quadri alla Casella Attive, o alla mappa [7.43.d].

f. Spendete gli RP sovietici per spostare le unità dalla casella Eliminate alla Casella dei Quadri.

g. Rimuovete i segnalini di No Movimento 1 Turno dalle unità sovietiche. Girate i segnalini No Movimento 2 Turni dalla parte 1 Turno.

7. Fase di Resa del Sovietico

a. Effettuate i controlli per la resa. Le unità che lo falliscono sono poste nella casella Eliminate [21.0].

b. Variate la posizione dei segnalini nella Tabella delle Perdite e dei VP a seconda del caso [25.13].

D. INTERFASE DEL TURNO DI GIOCO

1. Rimuovete tutti i segnalini di Attivazione e Livello di Interdizione [13.14].

2. Il sovietico effettua il recupero o lo scioglimento degli HQ Non-Op [22.26.b].
3. Rimuovete il Ponte di Ghiaccio [10.44.c.3].
4. Spostate il segnalino di Turno di Gioco in avanti di una casella sulla Tabella dei Turni.

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE DEI PORTI [8.44]			
Situazione	Ancoraggio	Porto Minore	Porto Maggiore
Può essere occupato da BB?	No	No	Si
Può essere occupato da CL?	No	Si	Si
Può essere occupato da DD, DL o T?	Si	Si	Si
Capacità del porto per il Rifornimento Generale			
Punti raggruppamento che possono tracciare il rifornimento	6	15	30
Capacità del porto per il carico / scarico (NTP)	4	12	24
Riduzione di tutte le Capacità del porto (cumulative)			
Per Livello di Interdizione Aerea	-2	-4	-6
Per punto di supporto di artiglieria entro il raggio	Max -6	Max -6	Max -6

TABELLA DELLE PERDITE NEL MOVIMENTO NAVALE [8.33]				
<i>Tiro di dado</i>	<i>Movimento Navale regolare</i>	<i>Artiglieria Costiera CD (a)</i>	<i>Interdizione Aerea (a)</i>	<i>Entrambe: Aerei + Artiglieria CD (b)</i>
1-5	NE	NE	NE	NE
6-8	NE	A	A	A
9-10	A	A	AD1	AD1
11	A	D1	AD1	AD1
12	A	D1	AD1	AD1
13	AD1	D2	AD2	AD3
14	AD3	AD3	AD2	AD6
15+	AD4	AD4	AD2	AD6
Legenda				
A	Annullare; l'unità torna nel porto di partenza, o implementate D1			
D#	Numero di Punti Danno da assegnare			
NE	Nessun effetto			
Note				
(a) Usate la colonna applicabile quando l'unico effetto è quello indicato				
(b) Usate questa colonna quando si applicano entrambi gli effetti				
DRM (cumulativi)				
+3	Condizioni meteo Tempeste (con qualsiasi Clima eccetto Asciutto)			
+1	Condizioni meteo Tempeste (Clima Asciutto)			
+1	Per segnalino di Interdizione Aerea 2 dell'Asse nella Casella di Interdizione del Movimento Navale			
+1	Per il secondo (e ogni aggiuntivo) punto di artiglieria CD entro il raggio con visuale (ogni unità di artiglieria CD in un esagono difendente dall'Assalto Anfibio raddoppia la sua forza nell'Assalto Anfibio [8.76a.3])			
+1	Sovietico nello scenario 6 ed 8			
+3	Per le unità sovietiche obbligate a muovere [8.23b]			

TABELLA DELLA PREPARAZIONE E RIPARAZIONE DELLE UNITA' NAVALI [8.13 e 8.35]	
DRM	Situazione
+1	L'unità navale ha Danni (qualsiasi livello). <i>Importante: applicate il DRM alla Preparazione, non alla Riparazione dei Danni.</i>
+1	Per ogni Livello di Interdizione del Porto [6.43]
+1	Se in porto minore
+2	Se in ancoraggio

TABELLA DI ATTACCO ALLE NAVI [6.44e – 8.33b]

Tiro di dado	BB	CL o DL	DD/T/Flot
-1	6	4	3
0	5	4	3
1	4	2	2
2	3	2	2
3	2	1	1
4	1	1	1
5	NE	1	1
6	NE	NE	1
7+	NE	NE	NE

Tirate una volta per ogni unità aerea o di artiglieria CD attaccante.

Le unità aeree non possono attaccare le flottiglie [6.44b]

Il risultato numerico è il numero di Punti Danno causati all'unità navale attaccata.

NE = Nessun effetto

DRM per la Casella della Mappa T (cumulativi)

-2	L'unità aerea è uno Ju87
+2	Il porto è la Casella della Mappa T (non contate le unità AA di terra [6.44g])

DRM per la Mappa Q e per la Mappa Dettagliata (cumulativi)

-1	Ogni unità di artiglieria CD entro il raggio con visuale
-2	L'unità aerea è uno Ju87
+1	Per unità AA di terra / HQ entro il raggio (massimo due) per le unità aeree attaccanti

CONDIZIONI DI VITTORIA PER IL GIOCO COMBINATO

I. Località catturate dall'Asse

Il giocatore dell'Asse ottiene (o perde) VP durante questo scenario. Le categorie sono:

	Località	Esagono	Turno storico	VP per la cattura	Catturata entro:
Esagoni sulla mappa Q	Alushta	4825	68	1	Qualsiasi turno
	Feodosia	5718	68	3	Qualsiasi turno
	Kerch	6912	72	6	Turni 1-65
				4	Turni 66-77
				2	Turni 78+
	Simferopol	4321	67	1	Qualsiasi turno
	Yevpatoria	3519	66	1	Qualsiasi turno
	Dzhankoy	4510	66	3	Turni 1-66
0				Turni 66+	
Sevastopoli	1428, 1527, 1528	188	5 ciascuno 4 ciascuno 2 ciascuno	Turni 1-52 Turni 53-74 Turni 75+	
	Duvankoy	1823	69	1	Qualsiasi turno
	MacKensie	1925	184	2	Qualsiasi turno
	Balaklava	1930	185	2	Qualsiasi turno
	Maxim Gorky II	1232	189	2	Qualsiasi turno
	Maxim Gorky I	1525	181	2	Qualsiasi turno
	Nordfort	1526	182	2	Qualsiasi turno
	Ft.Stalin (etc)	1626	181	2	Qualsiasi turno
	Capo Fiolent	1632	188	2	Qualsiasi turno

TABELLA DELLE CONDIZIONI METEO	
Tiro di dado	Asciutto*
1	D
2	D
3	D
4	D
5	D
6	D
7	DT
8	M
9	M
10	MT

** Con tempo Asciutto non sono consentiti più di due turni di fila di Fango [3.12]*

Codici:
D = Asciutto
M = Fango
T = Tempesta

PIAZZAMENTO RUSSO GIOCO COMBINATO

 Unità di Guarnigione
 Indica una perdita
 L'unità si piazza su retro

SOVIETICO ALL'INIZIO

 2-2-0	 1-1-0	 1-2-0	 1-2-0	 1-1-3	 2-2-0	 1-1-0	 0-1-0	 5-7-0-2	 2-4-2-3	 1-3-1-4	 2-3-0-2	 2-5-0-3	 2-5-0-3	 1-3-1-4	 1-3-1-3	 1-3-1-4	 0-2-4-3
1232	1324	1427	1428	1431	1525	1526	1527(Sevastopol)										

Mappa Dettagliata (esagoni 1232-2715)

 1-1-5	 1-1-0	 1-1-3	 1-1-3	 1-1-4	 1-1-0	 1-1-0	 2-4-4	 1-1-4	 4-4-4	 1-1-4	 1-1-4	 1-1-0	 1-1-0	 1-1-4	 1-1-4	 1-1-4	 0-2-4-2	 1-3-1-4
1423	1632	1730	1829	2022	1931	2715	3605	3706	3606	4321	5718	6814	6912	Casella dei Quadri			Casella della Mappa T	

Mappa Dettagliata

Mappa Q

Volato

 x2	 x1	 x2	 x1	 x2
---	---	---	---	---

 1-3-1-2	 0-2-4-3	 1-3-2-2	 1-1-3
F-6332 Odessa		J-1624	

J = Mappa J
 Q = Mappa Q
 In = Mappa Dettagliata

GTs 12, 14, and 18

 4	1 in ciascuna località:
	Q-3519
	Q-3809
	Q-5718
x3	

RINFORZI

 1-1-4	 1-2-4	 2-1-3	 2-2-3	 2-2-3	 4-4-4	 1-1-5	 2-2-3	x1 at In-1423	 2-2-3	 2-2-5	 3-2-6	 1-1-3	 3-4-4	 2-2-4	 2-2-4	 0-1-3	 3-1-4	 2-2-4	 3-2-6
In-1521	Q-5718	x1*	x1*	Q-4605	Rimuo muo-	Ricevere	x1*	Casella della Mappa T	In-1621	Q-3705	In-1527	In-1528	Q-3809	Q-3606	In-1527	Q-4009			

 2-1-5	 3-3-4	 3-3-4	 3-3-4	 2-0	 2-0	 3-4-4	 3-4-4	 1-1-4		 3-4-4	 2-2-3	 2-2-5	 3-4-4	 4-4-5	 0-1-5	 2-2-3	 1-2-4	 1-1-3	 1-1-0
In-1528	In-1928	Casella della Mappa	Q-6814	Pronta	Pronta	Q-5718	Q-3519	Q-3909	In-1428	Rimuo muo- vere 1 unità	Receive	Map-T Box	Q-6912	In-1528	Rimuo muo- vere a qual- siasi	Rice- vere In 1529			

Unità di Odessa GT59 - Non muovere per 2 turni

Aggiungere le unità di Odessa, se non si combina con AGS	 2-1-5	 0-1-3	 1-1-5	 1-1-5	 1-1-5	 1-1-16	 1-1-5	 1-1-5	 1-1-5	 1-1-3	 0-1-0	 2-2-5	 2-2-5	 1-1-6	 1-1-3	 2-2-5
	In-1526					In-1527				In-1528	Casella della Mappa T	In-1828		Casella dei Quadri		Casella Eliminate

