

COMBAT COMMANDER



RULEBOOK

VERSION 1.1

Game Design by Chad Jensen

INDICE DEI CONTENUTI

INTRODUZIONE	2	ORDINI (O14)	10	AZIONI (A24)	15
SCALA DI GIOCO	2	O15 Passare (scartare)	10	Ordinate numericamente A25-A41	15
CONTENUTI	2	O16 Avanzare	10	EVENTI (E42)	18
GLOSSARIO	2	O17 Artiglieria negata	11	Ordinati numericamente E43-E77	18
COMPONENTI	3	O18 Richiesta artiglieria	11	TERRENI (T78)	20
1. Le Carte Fato	3	O19 Ordini contraddittori	12	Ordinati numericamente T79-T99	21
2. La Mappa	4	O20 Fuoco	12	FORTIFICAZIONI (F100)	23
3. Le Unità	4	O21 Movimento	14	Ordinate numericamente F101-106	23
4. La tabella di visualizzazione	5	O22 Recuperare	14	RINGRAZIAMENTI	23
REGOLE PRINCIPALI	6	O23 Rotta	14		
5. Sequenza di gioco	6				
6. Tempo di gioco	6				
7. Condizioni di vittoria	6				
8. Raggruppamento	7				
9. Iniziativa	8				
10 Linea di vista (LOS)	8				
11 Armi	9				
12 Radio	10				
13 Interdizione	10				

TRADUZIONE di ARINGAROSA

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

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

OTTOBRE MMXI



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

NOTA: il **testo in blu** riporta cambiamenti importanti rispetto alla prima edizione di questo regolamento.

INTRODUZIONE

Combat Commander è una serie di giochi da tavolo card-driven, riguardante combattimenti tattici di fanteria, durante la Seconda Guerra Mondiale. In questo primo volume della serie, un giocatore gioca con le forze dell'Asse (Germania) e l'altro con gli Alleati (America o Russia). I due giocatori implementeranno turni, giocando una o più carte Fato dalla propria mano, per l'attivazione di unità sulla mappa ed effettuare diverse azioni militari.

I giocatori tenteranno di ottenere la vittoria muovendo le proprie Unità di combattimento sulla mappa, per attaccare le unità avversarie e occupare più Obiettivi strategici possibili. Ottenere una vittoria o conseguire una disfatta dipende dagli Obiettivi specifici ottenuti, dalla distruzione di unità avversarie, da quante unità amiche si portano fuori mappa dalla parte nemica. Il Tempo di Gioco si misura in un numero variabile di Turni giocatore. In ciascun Turno, la sequenza di gioco è fluida, con Ordini dati dal giocatore attivo a cui entrambi i giocatori rispondono con Azioni, a seconda delle carte che hanno a propria disposizione. Gli Eventi poi, favorevoli o meno, si verificheranno in maniera casuale aggiungendo confusione ed incertezza.

SCALA DI GIOCO

Ciascun esagono delle mappe di **Combat Commander** rappresenta circa 100 piedi (30 metri) di terreno reale. Ogni Turno completo rappresenta una parte arbitraria del Tempo di Gioco, consistente in alcuni minuti di tempo reale. Ciascuna unità rappresenta un singolo Comandante, un Team di 5 uomini o una Squadra di 10. Counter specifici rappresentano Radio e Armi più pesanti di semplici fucili o pistole.

CONTENUTI

Combat Commander Europe include:

- 6 mappe di gioco, stampate fronte-retro; (12 mappe totali).
- 352 pedine grandi
- 280 pedine piccole
- 220 carte
- Un manuale da 24 p.
- Scenari da 24 pagine
- Una scheda Tracciati
- 4 schede di riferimento



Le lettere/numeri indicati tra parentesi (es. O16.4) indicano importanti riferimenti ad altre regole, dove O = Ordini; A = Azioni; E = Eventi; T = Terreni; F = Fortificazioni.

GLOSSARIO

Azione—l'abilità descritta sotto la foto della carta Fato (sopra, nel caso di carta Ordine/Azione di "Fuoco"). Le azioni possono essere giocate nel Turno da entrambi i giocatori.

Attivare—una unità o giocatore può normalmente essere attivato per un solo Ordine in un Turno [A24].

Attivo—il giocatore che implementa il proprio Turno. Qualsiasi unità o counter che appartiene a quel giocatore.

Adiacente—due esagoni che hanno un lato in comune sono adiacenti. Unità e counter in uno di questi esagoni sono adiacenti a unità e counter presenti nell'altro.

Inefficiente/guasta—una unità, Arma o Radio capovolta, si considera non efficiente/guasta. Un'Arma o Radio non possono essere usate finché sono guaste. Unità non efficienti possono eseguire la maggior parte delle abilità a capacità ridotta. Una pedina efficiente che "subisce danni" diventa non efficiente (va capovolta); se ancora danneggiata, va eliminata [3.2].

Comando—uno dei 5 valori che si trova solo sulle pedine Comandante. Misura la capacità del Comandante di ben controllare unità amiche vicine [3.3.1].

Copertura—un numero associato ad ogni terreno. La migliore Copertura di un esagono si aggiunge direttamente al Morale di ogni unità lì presente. Più Coperture non sono cumulative [T78.3].

Lancio di dadi—"dadi" a 6 facce nella parte bassa a destra di ogni carta Fato. I lanci non sono effettuati con le carte nella mano dei giocatori, ma pescando la prima carta del Mazza Fato [1.9].

Nemico—unità, Arma o Radio sotto controllo dell'avversario. Un esagono occupato da unità nemiche. Un esagono Obiettivo [2.3] sotto controllo nemico e non contenente unità amiche.

Le fortificazioni mai sono "nemiche".

Evento—avvenimenti casuali indicati sotto le Azioni di ogni carta Fato. Gli Eventi non sono mai giocati con le carte nella mano dei giocatori, ma solo pescando la prima carta del Mazza Fato del giocatore, dopo che è stato causato l'Evento [1.9.1.1].

FP/Potenza di Fuoco—uno dei 5 valori su una pedina. Indica quanto danno è possibile causare all'avversario [3.1.1].

Amico—unità, Arma o Radio sotto il proprio controllo. Un esagono occupato da unità amiche. Un esagono Obiettivo [2.3] sotto il proprio controllo e non contenente unità nemiche. Le fortificazioni non sono mai "amiche".

Intralcio—terreno che influenza un attacco che attraversa l'esagono - mai verso o da esso (eccetto per Fumo).

Gli Intralci *non* sono cumulativi [10.3].

Inattivo—il giocatore non in turno.

Ogni unità o segnalino di quel giocatore. Le situazioni di gioco che richiedono un'azione simultanea, il giocatore inattivo la esegue per primo.

LOS—linea di vista. L'unità A vede B, se un filo teso tra i punti centrali degli esagoni di A e B non incontra ostacoli lungo il proprio percorso [10].

Segnalino—qualsiasi marcatore che non riporta soldati. Come segnalini Arma, Filo Spinato, Controllo, Morte Improvvisa, segnalino di Localizzazione.

MG—mitragliatrice.

Morale—uno dei 5 valori sulla pedina. Misura quanti danno occorre subire prima di diventare "inoffensiva" [3.1.4].

Movimento—uno dei 5 valori su una pedina. Misura l'efficacia di movimento dell'unità sul campo di battaglia [3.1.3].

MP—Punti Movimento.

OB—Ordine di Battaglia. Le forze assegnate a ciascun giocatore in ogni scenario. Le Fortificazioni sono riportate sul retro del libro Scenari.

Ogni Nazione ha una tabella con gli OB di base e gli OB di supporto.

Ostacolo—un tipo di terreno che ostacola la LOS. Mai verso o a partire dall'esagono interessato [10.2].

Fuoco di Opportunità—capacità di svolgere Azione Fuoco ripetutamente contro una unità in movimento [A33].

Ordine—l'azione descritta nella parte alta della carta Fato. Giocabile solo dal giocatore in Turno [O14].

Artiglieria—ogni Arma con i valori evidenziati da una barra bianca. Deve prima localizzare il bersaglio per poter fare Fuoco di Attacco; non può svolgere Fuoco di Gruppo o di Opportunità; non incrementa i propri valori per la presenza di un Comandante [O20.2].

Pedine—una unità, Arma, Radio o Fortificazione.

Postura—di Attacco, di Difesa o di Ricognizione. Determina la dimensione della mano del giocatore [1.1] e può essere combinata in qualsiasi modo (solitamente Attacco contro Difesa).

Esagono casuale—la combinazione lettera/numero in basso a sinistra delle carte Fato, per determinare dove si svolgono Eventi o operano i Cecchini.

Il numero serve per determinare se Armi Guaste possono essere aggiustate o eliminate [1.8].

Raggio d'azione—uno dei 5 valori sulla pedina. Misura lo spazio entro cui è possibile sparare con efficacia [3.1.2].

SR—Segnalino di Localizzazione [O18.2.1].

Effetti del dado—effetti di gioco associati alle "conseguenze" di alcuni lanci di dado [1.9.1].

Turno—la possibilità di implementare uno o più *Ordini* o scartare **nessuna** o più carte Fato [5].

Unità—qualsiasi pedina grande con soldati raffigurati. Include Squadre, Team e Comandanti [3].

VP—Punti Vittoria [7].

Arma—qualsiasi pedina piccola raffigurante mitragliatrice o mortaio. A differenza di altre pedine, riportano un FP (Potenza di Fuoco) e un Raggio d’Azione [11].

IMPORTANTE: in **Combat Commander**, il motto “una regola significa esattamente quello che dice” dovrebbe essere la regola aurea. In altre parole, come riportato nel bel gioco Totaler Krieg! “non si deduca o si immagini più di quanto la regola suggerisce. In casi dubbi, interpretate alla lettera”.

Esempio A: l’Evento “Procedere Feriti” [E76] decreta “di riportare in gioco una unità eliminata”. Non dice “una unità **amica** eliminata”; quindi se è solo il proprio avversario ad avere unità eliminate, occorre riportare sulla mappa una di queste!

Esempio B: la regola per tentare un “inceppamento” [1.9.1.2] decreta di rompere tutte le Armi che stanno sparando. Questo è tutto. **Non dice** di cancellare un fuoco di attacco, che va completato.

Detto questo, comunque, le regole non possono sperare di coprire la miriade di situazioni che possono scaturire dal gioco - quindi nei casi di situazioni non regolamentate, una buona dose di buon senso insieme alle regole già fornite, dovrebbe bastare a trovare una soluzione.

In tutto il manuale sono stati inseriti riquadri come questo, dove si sono riportati chiarimenti, suggerimenti, note dei disegnatori e altri consigli per facilitare la comprensione del gioco.

Per la prima partita, sarà necessario leggere soltanto le sezioni riferite ai **Componenti, Regole Principali e Ordini** che seguono, e quindi la regola **A33** sul Fuoco di Opportunità. Quindi preparare l’Esempio di Gioco (nel libretto Scenari) e seguirlo per intero, per avere una idea di massima sulle meccaniche di base. La seconda parte del regolamento - circa **Azioni, Eventi, Terreno e Fortificazioni** - può essere sorvolata ed essere approfondita quando richiesto dalle situazioni di gioco.



COMPONENTI

1. LE CARTE FATO

“Qualcosa appare casuale solo quando ne abbiamo una conoscenza incompleta.”

—Baruch Spinoza

Nel gioco sono inclusi tre mazzi di carte Fato: un mazzo ciascuno per la Germania (grigio), America (verde) e Russia (marrone). Questi Mazzi di 72 carte sono il cuore del sistema di gioco. Iniziativa la partita, nulla può essere implementato dai giocatori—sia Azione che Ordini— che non sia permesso da una Carta Fato nella mano del giocatore. Mentre la carta è nella propria mano, solo l’Azione o l’Ordine può essere dichiarato per la risoluzione: tutto il resto (dall’Evento in giù) va ignorato.

IMPORTANTE: la carta Iniziativa [9] e le 3 carte inganno incluse, **non sono** carte Fato e non devono **mai** essere considerate far parte della mano di un giocatore. Inoltre, quando le regole si riferiscono ad una “carta” senza identificarla, si considera sempre una carta Fato—mai carta Iniziativa o carta Inganno (che sono sempre identificate).

1.0 Regola d’oro

Gli effetti di alcune carte contrastano con una o più regole del manuale (per esempio, l’Evento Spionaggio [E61] contraddice la regola 1.2 sotto). In questi casi, l’effetto delle carte ha sempre la precedenza.

1.1. Dimensione della mano di carte

Ogni giocatore gioca con un certo Numero di Carte, secondo la sua Postura; Attacco (6 carte), Ricognizione (5 carte) e Difesa (4 carte). In questo modo si determina sia il numero di carte di inizio partita sia le carte da pescare al termine del proprio Turno.

1.2 Conoscenza delle carte

La Mano di un giocatore viene tenuta segreta all’avversario. Le altre carte del mazzo del giocatore sotto tenute coperte e segrete ad entrambi i giocatori. Le carte scartate sono di pubblico dominio e possono essere esaminate da entrambi i giocatori in qualsiasi momento.

1.3 Rivelare le Carte

Quando un giocatore ha l’ordine di “rivelare” una carta - per esempio, quando si causa un Evento [1.9.1.1]—va rivelata la prima carta del Mazzo Fato del giocatore e posta in cima al mazzo degli scarti, visibile ai giocatori.

1.4. Rimescolare

Durante ogni Avanzamento Tempo di Gioco [6.1.2], un giocatore deve mescolare sia le proprie carte degli scarti che quelle da pescare, per formare un nuovo proprio mazzo per la pesca.

1.5 Ordini

“Non sono pronti, ma stanno imparando, e diventeranno un esercito di prima classe prima che sia tardi.”

—Joseph Stalin

Gli Ordini sono riportati nella parte alta di ciascuna carta Fato. È possibile giocare un Ordine solo durante il proprio turno ed è proibito giocare più Ordini della propria Capacità Ordini [5.1]. Se una carta viene giocata come Ordine, viene immediatamente posta tra gli scarti—l’Azione riportata non potrà essere giocata finché la carta non viene ripescata in futuro nella propria Mano.

1.6 Azioni

“Si vincono le battaglie conoscendo i tempi del nemico e nei tempi che il nemico non si aspetta.”

—Miyamoto Musashi

Le Azioni sono riportate proprio sotto la foto o, nel caso di Fuoco di Opportunità [A33], lungo la parte alta delle carte Fato. È possibile giocare l’Azione in qualsiasi momento *durante il Turno di entrambi i giocatori*, a patto che siano soddisfatti i prerequisiti richiesti. Se una carta viene giocata come Azione, viene subito posta tra gli scarti—l’Ordine riportato non potrà essere giocato finché la carta non viene ripescata in futuro nella propria Mano.

1.7 Eventi

“Fortuna: il momento in cui preparazione e opportunità si incontrano.”

—Pierre Elliott Trudeau

Gli Eventi sono riportati sotto l’Azione di ogni carta Fato. Non vengono mai giocati dalla propria mano o per propria volontà—solo dalla cima del mazzo delle carte da pescare e solo ad intervalli casuali provocati da lanci di dado [1.9.1.1].

1.8 Esagoni casuali

È “l’esagono” in verde chiaro riportato in basso a sinistra di ogni carta Fato. I Cecchini [1.9.1.3] e alcuni Eventi richiedono di determinare un Esagono Casuale; va quindi pescata la prima carta del Mazzo Fato del giocatore e considerato questo “esagono”.

La combinazione lettera/numero indica le coordinate dell’esagono in cui si gioca l’Evento o il Cecchino. Un Esagono Casuale ha effetti anche su ogni Arma guasta in gioco [11.4].

1.9 Lancio dei dadi

È la coppia di dadi a 6 facce nell’angolo basso a destra di ogni carta Fato.

Non si utilizzano dadi “reali” in

Combat Commander: invece, quando è richiesto un “lancio” si rivela la prima carta del proprio mazzo e si considerano solo i 2 dadi: tutto il resto va ignorato. Quando si effettua questo tipo di lancio, si sommano i due valori (eccezione: per Lancio di Puntamento,

i dadi vanno, invece, moltiplicati) [O20.2.3].

1.9.1 Conseguenze dei lanci di dadi

Molti lanci di dado sono racchiusi in una riquadro rosso con scritto **Evento!**, **Inceppato!**, **Cecchino!** o **Tempo!**. Queste sono dette “conseguenze”.

Queste 4 conseguenze immediatamente e temporaneamente interrompono il normale svolgimento del gioco per effettuare una data azione. Il gioco riprende appena le conseguenze sono state interamente risolte.

IMPORTANTE: ogni conseguenza diversa da **Tempo!** che si innesca con l'ultima carta del mazzo del giocatore, va risolta dopo l'Avanzamento del segnalino Tempo [6.1.2].

IMPORTANTE: qualsiasi lancio che risolve una conseguenza (come lancio per Morte Improvvisa durante una conseguenza **Tempo!** o **Lancio Mischia durante una Mischia al termine di un Evento Infiltrazione**) non può provocare una ulteriore conseguenza.

In altre parole, qualsiasi lancio per una conseguenza non innesca una ulteriore conseguenza!

IMPORTANTE: ciascuna delle 4 conseguenze ricordate vanno sempre risolte per intero *prima di applicare il risultato che le ha provocate*. In altre parole, un lancio provoca un risultato che non va implementato fin quando viene risolta la conseguenza provocata.

ESEMPIO: una unità non efficiente con Morale 6 deve lanciarsi per la Rotta. Lancia “7—Evento!”. L'unità dovrà Ritirarsi di 1 esagono ma non prima di risolvere l'Evento. Anche se l'Evento provoca “Medicazione” e la stessa unità si recupera, deve comunque risolvere la ritirata che ha sospeso (anche se adesso è diventata efficiente).

1.9.1.1 Evento! Conseguenze

“La ragione che l'Esercito Americano è efficace in tempo di guerra è che la guerra è sinonimo di caos, che l'Esercito Americano pratica quotidianamente”
—da una riunione in epoca post-guerra di un Generale Tedesco

Quando si provoca un lancio racchiuso in una casella rossa con scritto **Evento!**, si interrompe il gioco per implementare l'Evento. Il giocatore che ha lanciato rivela le conseguenze pescando la prima carta del mazzo, ignora tutto il resto, legge ed esegue l'Evento [E43-E77]. Se non diversamente scritto, le richieste dell'Evento vanno implementate dal giocatore che ha pescato la carta.

1.9.1.2 Inceppamento! Conseguenze
Quando si effettua un Lancio di Fuoco di Attacco [O20.3.3] (soltanto; nessun altro tiro provoca **Inceppamento!**, incluso Puntamento [O20.2]) e quel

tiro di dado è incluso in una casella rossa con scritto “**Inceppato!**”, tutte le Armi che stanno sparando si guastano [11.4].

Da notare che le Radio [12] e le Mine [F103] non si considerano Armi.

1.9.1.3 Cecchino! Conseguenze

“Mi son trovato l'elmetto sul sedere prima di rendermi conto che era stato colpito.”
—Lt. Col. Robert R. Moore

Quando si provoca un lancio racchiuso in una casella rossa con scritto **Cecchino!**, si interrompe il gioco per implementare gli effetti del Cecchino. Il giocatore che ha lanciato rivela le conseguenze pescando la prima carta del mazzo, ignora tutto il resto, e individua l'Esagono Casuale sulla carta. Il giocatore quindi può scegliere una unità nell'esagono o in un esagono adiacente e infliggerle un colpo.

In CC, il risultato **Cecchino** non rappresenta soltanto un uomo armato di fucile di precisione; il meccanismo viene utilizzato anche per simulare varie situazioni, compreso fuoco amico, panico, paura per scoppi di granata, morsi di serpenti, affaticamento, disidratazione, shock, etc.

1.9.1.4 Tempo! Conseguenze

Quando si provoca un lancio racchiuso in una casella rossa con scritto **Tempo!**, si interrompe il gioco per effettuare un Avanzamento del Segnalino Tempo [6.1.2].

2. LE MAPPE

“Sono un soldato, combatto dove mi è stato ordinato e, vinco dove combatto.”
—George S. Patton

2.1 il Campo di Battaglia

Sulle mappe è sovrainpresso una rete di esagoni per regolare il movimento e il combattimento su una scala di circa 30 mt. per esagono, che contiene:

- un terreno [T79-T99] che può influenzare i movimenti e gli scontri in o attraverso di esso;
- un punto bianco centrale per determinare la LOS [10] tra esagoni;
- un codice alfanumerico per identificare in modo univoco l'esagono - come C7- e determinare dove si implementano gli effetti Cecchino ed Eventi.

2.2 Bordo Mappa

2.2.1—la parte alta destra di una mappa contiene il **numero di mappa** per poter identificare la mappa dello scenario.
2.2.2—nella parte bassa sinistra c'è una **bussola** che determina come sono orientati gli esagoni sulla mappa.

Si utilizza specie per l'orientamento iniziale e per determinare la direzione casuale degli attacchi di artiglieria [O18.2.2] e vari altri Eventi.

Sulla bussola, **1** indica la parte alta della mappa; **2** quella inferiore; **3** e **4** la parte destra; **5** e **6** la sinistra.

2.2.3—2 angoli opposti di ogni mappa contengono **Caselle per l'Artiglieria** per posizionare il segnalino Radio [12].

2.3 Obiettivi

“In qualsiasi posizione ci si trova, determinare prima il proprio obiettivo.”

—Ferdinand Foch

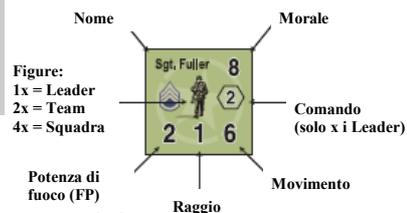


Ogni mappa contiene 5 “Obiettivi”—cerchi rossi con un numero bianco tra 1 e 5. Riconosce un ammontare di VP a favore dell'ultima fazione ad averne l'esclusivo controllo [7.3.1], a seconda del relativo segnalino in gioco [7.3.2].

3. LE UNITA'

“La fanteria non cambia. È l'unico braccio militare la cui arma è l'uomo stesso.”

—Major General C. T. Shortis



Nome/rango—il nome ha solo propositi identificativi. Allo stesso modo, il rango di tutti gli Ufficiali ha solo propositi estetici.

Non hanno effetti sul gioco.

Figure—tutte le unità riportano 1, 2 o 4 soldati a indicare la propria dimensione. 1 figura è un “Comandante” e rappresenta un singolo uomo. 2 figure sono un “Team” di 5 uomini. 4 figure, sono una “Squadra” di 10 uomini.

3.1 Valori delle unità

“Il morale è lo stato d'animo. È fermezza, coraggio, speranza. È fiducia, zelo, lealtà. È slancio, spirito di corpo, determinazione.”

—George C. Marshall

Le unità riportano sempre un numero nell'angolo alto a destra e tre nella parte inferiore, anche “0”. Solo i Comandanti hanno un numero in un esagono nero nella parte centrale destra della pedina.

3.1.1 Potenza di Fuoco (FP)—è il primo numero in basso ed è la forza di base di una unità quando è in Mischia [O16.4] o apre il fuoco contro nemici [O20 e A33].

3.1.2 Raggio—è il secondo numero in basso, ed è il numero massimo di esagoni entro cui poter utilizzare la propria Potenza di Fuoco o Sparare ai nemici [O20 e A33].

3.1.3 Movimento—è il terzo numero in basso, e indica i Punti Movimento (“MPs”) che una unità può spendere per Muovere [O21] attraverso la mappa.

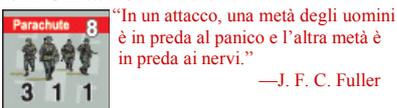
3.1.4 Morale—è numero nell’angolo alto destro, e indica la forza di base dell’unità quando si difende da attacchi nemici o quando, tra l’altro, tenta un Recupero [O22] o una Rotta [O23]. Il Morale è sempre direttamente modificato dalla Copertura del terreno su cui l’unità insiste [T78.3].

Una unità non efficiente [3.2] si identifica per una barra rossa che attraversa la parte alta della pedina e il Morale in bianco invece che nero.

3.1.5 Comando—è numero nero in un esagono bordato di nero, nella parte destra delle pedine dei soli Comandanti. Serve per attivare unità aggiuntive durante impartizione di Ordini e di Fuoco di Opportunità [3.3.1.1], e aggiungere valore a unità o Armi che si trovano nel medesimo esagono [3.3.1.2 e 3.3.1.3].

3.1.6 Valori entro un quadrato—alcune unità hanno i propri valori di FP, Raggio e/o Movimento chiusi in un quadrato. Con l’eccezione del valore in quadrato FP che da +1 in Mischia [O16.4], i valori in quadrato permettono di giocare determinate Azioni a quelle unità [A26, A39 e A40].

3.2 Unità non efficienti



“In un attacco, una metà degli uomini è in preda al panico e l’altra metà è in preda ai nervi.”

—J. F. C. Fuller

3.2.1 Non efficienti/efficienti—una unità è sempre in uno dei due stati: inefficiente o efficiente. Generalmente comincia lo scenario in condizioni di efficienza, ma il Fuoco di Attacco e altri fattori avversi possono “fare danni” all’unità—causando il capovolgimento dalla parte inefficiente (caratterizzata per il Morale bianco invece che nero e una barra rossa nella parte alta).

3.2.2 Segnalini assegnati—unità che passano dallo stato efficiente a non efficiente e viceversa, mantengono sempre i segnalini Soppressa, Veterana o Arma assegnati durante il gioco.

3.2.3 Armi assegnate—unità non efficienti non possono sparare con le Armi. Un’Arma non si guasta o viene riparata per le vicissitudini dell’unità che la possiede e viceversa.

3.2.4 Eliminazione—qualsiasi unità

non efficiente che ancora “subisce danni” va eliminata: va assegnato all’avversario il suo valore in VP [7.1] dopo averla posta nel Tracciato delle Perdite [4.2].

3.2.5 Recupero—quando una unità non efficiente deve “Recuperare” si capovolge dalla parte efficiente. Accade con un Ordine di Recupero riuscito [O22] o altri Eventi.

3.3 Comandanti

“Temo più un esercito di pecore guidato da un leone, che un esercito di leoni guidato da pecore.”

—Charles Maurice de Talleyrand

3.3.1 Comando

3.3.1.1 Raggio di comando—un Ordine [O14.1] o Fuoco di Opportunità [A33.2] attiva di norma una singola unità. Un Comandante attivo, invece, può attivare tutte, alcune o nessuna unità non Comandante nel proprio “Raggio”, per eseguire lo stesso Ordine o Fuoco di Opportunità. Il Raggio si conta in esagoni partendo da fuori l’esagono del Comandante.

Un Leader con Comando “2” può attivare unità amiche nel raggio di 2 esagoni, anche oltre terreno intransitabile o nemici. Con Comando “1” può attivare unità adiacenti. Con “0” solo unità nel proprio esagono.

3.3.1.2 Comando e Unità—questo numero di Comando si aggiunge alla Potenza di Fuoco, Raggio, Movimento e Morale di Squadre e Team amiche (soltanto) fin quando si trovano nello stesso esagono del Leader—anche se il Leader non è attivato. L’effetto è cumulativo in presenza di più Leader.

I Leader non influenzano mai sé stessi o altri Comandanti.

3.3.1.3 Comando e Armi—questo numero di Comando si aggiunge alla Potenza di Fuoco e Raggio di ogni Arma amica, *priva di banda bianca*, portata da unità non Leader nello stesso esagono del Comandante—anche se il Leader non è attivato. L’effetto è cumulativo in presenza di più Leader.

Quindi un Mortaio o una Mitragliatrice assegnata ad un Leader non possono incrementare i propri valori in presenza di Comandanti nel proprio esagono.

4. SCHEDA VISUALIZZAZIONE TRACCIATI

La scheda è un punto che convoglia molte funzioni del gioco. Contiene vari tracciati e come vanno utilizzati, come spiegato sotto e nella regola 6.

4.1 Tracciato Punti Vittoria

4.1.1 Segnalini VP—il counter Punti Vittoria va posto sulla relativa tabella all’inizio di ogni scenario



e, si farà scorrere lungo il tracciato per tener conto dei Punti Vittoria dei due contendenti. La parte posteriore del segnalino serve per ricordare un totale VP maggiore di 20.

4.1.2 Segnalino Totale d’Attacco—il segnalino del Totale di Attacco viene



solo utilizzato per ricordare la forza corrente del totale di

attacco di qualsiasi Fuoco di Attacco, Mine, Impatto di Artiglieria, Mischia, quando il lancio del Fuoco di Difesa del giocatore viene interrotto per diverse cause.

4.2 Tracciato delle Perdite



“I cimiteri sono pieni di uomini indispensabili.”

—Charles de Gaulle

Ogni scenario indica in quale spazio del Tracciato delle Perdite porre il segnalino di Resa della propria fazione. Il Tracciato ha una fila superiore e una inferiore, orientata verso il giocatore che dovrà utilizzarla. Quando si elimina una unità diversa da Eroe, questa (e la sua Arma eventuale) si pone sul Tracciato. Le Armi nella casella centrale più grande. Le unità vanno poste, una per ogni spazio numerato, dalla propria parte della Casella delle Armi in ordine numerico crescente. In questa maniera un giocatore perderà la partita se una delle sue unità perdute occupa il segnalino di Resa della propria fazione [6.3].

Ricordarsi di segnare i Punti Vittoria per ogni unità nemica eliminata [7.1].

4.2 Varie



4.3.1 Tabella dell’ OB—la tabella degli Ordini di Battaglia occupa la parte bassa sinistra della scheda. Ogni nazionalità ha un segnalino di “OB” utilizzato sulla relativa Tabella, per indicare la qualità di una unità (Veterana, Ordinaria, Recluta) e il numero di Ordini permesso (da 1 a 6).

4.3.2 Data dello scenario—ogni scenario indica in quale spazio della Tabella Anno porre il relativo counter.

4.3.3 Casella degli obiettivi—porre in questa casella i counter Obiettivi pescati [7.3.2]. Un giocatore dovrebbe porre gli Obiettivi “segreti” nella sezione a lui più vicina. Quelli palesi nella sezione centrale.

4.3.4 Casella dei dati—le 7 caselle dati, in basso nella scheda permettono, di ricordare agilmente regole speciali che riguardano Fortificazioni e Armi.

5. SEQUENZA DI GIOCO

Una partita a **Combat Commander** comincia con un giocatore (specificato dallo scenario) che implementa il primo “Turno”. Quando termina— e pesca carte a formare la propria Mano [1.1]— l’avversario implementa il primo Turno. Quindi ci si alterna nei Turni fin quando una Morte Improvvisa o un altro evento [6.3] pone fine alla partita.

Un Turno consiste nella scelta tra:

- implementare uno o più Ordini giocando carte dalla propria mano [O14]; oppure
- scartare **qualsiasi numero di** carte Fato [O15].

5.1 Capacità di Ordini

“In assenza di ordini, cerca qualcuno e ammazzalo!”
—Erwin Rommel

In **Combat Commander**, nessuno può dare Ordini senza giocare una carta dalla propria mano. Il numero massimo di Ordini che è possibile impartire è riportato negli Ordini Battaglia della fazione o nello scenario.

Non è necessario predestinare gli Ordini— vengono giocati dalla mano, quindi eseguiti, uno alla volta. Si può osservare le conseguenze di un Ordine prima di decidere quale altro giocare. I diversi Ordini che è possibile giocare sono spiegati in dettaglio nelle regole O16-O23.

5.2 Capacità di Azione

Come per gli Ordini, nessuno può effettuare Azioni senza giocare una carta dalla propria mano. Si possono effettuare Azioni quando lo si ritiene opportuno, a patto che esistano i prerequisiti che l’Azione stessa richiede. Non ci sono limiti alle Azioni che è possibile effettuare durante il Turno di entrambi i giocatori, oltre il numero di carte della propria Mano. Le possibili azioni che è possibile svolgere sono spiegate nelle regole A25-A41.

5.3 Capacità di Scarto

Se un giocatore decide di non impartire Ordini nel proprio Turno, può invece scartare [O15] qualsiasi numero di carte fino a, ma non eccedente, la capacità di scarto della propria nazione (come mostrato sulla scheda di riferimento).

5.4 Ripristino della mano

Al termine di ogni Turno, il giocatore attivo (soltanto) deve pescare carte Fato dalla cima del mazzo, fino a ripristinare la Dimensione della Mano [1.1]. Il ripristino può essere momentaneamente interrotto dall’Avanzamento del counter del Tempo [6.1.2] quando si pesca l’ultima carta del mazzo—nel caso, **si completa il Ripristino**, dopo la procedura di Avanzamento(mescolando gli scarti e formando un nuovo mazzo).

6. TEMPO DEL GIOCO

“Il tempo è tutto; cinque minuti fanno la differenza tra una vittoria e una sconfitta.”
—Horatio Nelson

6.1 Segnalino del tempo



6.1.1 Piazzamento

Ogni scenario indica in quale spazio del Tracciato del

Tempo (posta nella scheda

Visualizzazione Tracciati) porre il segnalino Tempo (normalmente “0”).

6.1.2 Avanzamento

Il segnalino Tempo avanza di uno spazio sul Tracciato:

- quando si ottiene **Tempo!** come conseguenza di un lancio; o
- quando un giocatore rivela o pesca l’ultima carta del proprio mazzo: **si procede esattamente come un lancio Tempo!**

Si avanza una sola volta - **non due** - se l’ultima carta del mazzo rivelata, porta un lancio con conseguenza **Tempo!**

Immediatamente dopo l’Avanzamento del Tempo, si interrompe il gioco per eseguire le seguenti fasi.

Occorre svolgere i seguenti 2 passi nell’ordine indicato:

- 1) chi ha causato l’Avanzamento del Tempo (soltanto) mescola gli scarti e il proprio mazzo a formare un nuovo mazzo;
- 2) lo stesso giocatore lancia per Morte Improvvisa se previsto [6.2.2]

Se il gioco non termina con la Morte Improvvisa, si eseguono i seguenti 4 passi nell’ordine indicato:

- 3) chi ha la Postura Difesa (soltanto) prende 1 VP;
- 4) chi ha causato l’Avanzamento (soltanto) deve rimuovere un qualsiasi segnalino Fumo dalla mappa;
- 5) se ci sono una o più unità nello spazio occupato dal segnalino Tempo, il possessore le pone in gioco come Rinforzi, in qualunque esagono del proprio bordo mappa (**prima il giocatore non attivo**). Vanno osservati i limiti di raggruppamento [8]. Ogni Radio di rinforzo va piazzata invece nella casella Artiglieria (vuota) del giocatore;
- 6) entrambi i giocatori possono giocare l’Azione “Trinceramento” [A32].

Completati interamente i 6 passi, si riprende il normale gioco da dove si era interrotto.

6.2 Segnalino Morte Improvvisa



6.2.1 Piazzamento

Ogni scenario indica in quale spazio della Tracciato del

Tempo porre il segnalino Morte Improvvisa.

6.2.2 Procedura

Quando il segnalino Tempo avanza in o oltre lo spazio con il segnalino Morte Improvvisa, il giocatore che provoca la conseguenza mescola gli scarti e il mazzo Fato, per formare un nuovo Mazzo e quindi pesca per un lancio di dadi. Se il risultato è inferiore allo spazio occupato dal segnalino *Tempo (non Morte Improvvisa)*, il gioco termina immediatamente [6.3 sotto]. Altrimenti, si procede.

6.3 Termine del Gioco

“Siamo rimasti io e altri tre uomini. Non può durare ancora molto. Addio e allegria!”

—un ufficiale Britannico
nella battaglia di Sidi Nsir, Tunisia

Una partita a **Combat Commander**, termina in uno dei 4 seguenti modi:

- 1) un giocatore pone una unità eliminata in uno spazio del Tracciato delle Perdite occupato dal segnalino Resa;
- 2) **l’ultima unità rimasta di un giocatore viene eliminata;**
- 3) **l’ultima unità rimasta di un giocatore esce di sua volontà dal bordo mappa [7.2.1];**
- 4) in un lancio per Morte Improvvisa [6.2.2], si ottiene un numero inferiore allo spazio occupato dal segnalino Tempo.

6.3.1—per la prima e **seconda** situazione, si perde immediatamente e automaticamente *senza tener conto dei VP totali*. **Se entrambi i giocatori incorrono nella situazione, vince chi ha la carta Iniziativa [9.2].**

6.3.2—per la terza o **quarta** situazione, e *non ricorrono* una delle prime 2, è necessario rivelare ogni Obiettivo segreto e assegnare VP a chi li controlla. Quindi il giocatore con il più alto numero di VP totali, cioè il segnalino VP è dalla propria parte oltre lo “0”, vince la partita. Se è sullo “0” vince chi ha la carta Iniziativa.

7. CONDIZIONI DI VITTORIA

“Voglio strappare le pagine del mio diario dove ho scritto della mia disperazione. Ma devono rimanerli, come lezione di vita per non arrivare subito a cattive conclusioni appena qualcosa va storto.”

—Nikolai Moskvina,
dopo la vittoria Sovietica a Stalingrado

Normalmente si vince quando si ha un totale di Punti Vittoria (VP) maggiore del proprio avversario, quando il gioco termina [6.3]. I VP si ottengono nei seguenti 3 modi:

- eliminazione di unità nemiche;
- uscire con proprie unità oltre il bordo mappa nemico;
- controllare gli Obiettivi sulla mappa.

7.1 VP per eliminazione

Quando una unità viene eliminata—per qualsiasi ragione, per un Ordine, una Azione, un Evento—l'avversario guadagna Punti Vittoria:

- 2 VP per una Squadra;
- 1 VP per un Team;
- 1 VP per un Leader (eccetto gli Eroi) più 1PV per ogni valore Comando impresso sulla sua pedina in stato di efficienza;
- 0 VP per gli Eroi.

Questi valori sono anche riportati sulla Schede di Riferimento dei giocatori.

7.2 VP per uscita fuori mappa

Ciascuna mappa si considera avere i bordi destro e sinistro intransitabili. È proibito entrare o uscire da questi bordi. Invece, i bordi vicino ai giocatori sono transitabili per le unità (come se il bordo grigio fosse un altro esagono). Generalmente, portare volontariamente oltre il bordo mappa nemico una propria unità con un Ordine Movimento [O21] o Avanzata [O16] comporta guadagno di Punti Vittoria, mentre portare proprie unità oltre il proprio bordo mappa per una Ritirata forzata, in seguito ad un Ordine di Rotta [O23], comporta perdite di Punti Vittoria.

7.2.1 Uscita volontaria

Unità con Ordine Avanzata [O16] o Movimento [O21] può uscire fuori mappa, dal lato avversario—al costo di “1” MP. Il possessore immediatamente guadagna VP per unità uscita [7.2]. L'unità va posta su uno spazio a scelta del possessore sul Tracciato del Tempo. L'unità è sempre considerata efficiente anche se quando è uscita non lo era. Mantiene il possesso di qualsiasi Arma assegnata—di nuovo efficiente anche se era guasta al momento dell'uscita—ma perde eventuali segnalini Veterana o Soppressa.

L'unità si considera completamente nuova e considerata “rinforzo”.

7.2.2 Uscita involontaria

Una unità in Ritirata [O23.3] può essere costretta ad uscire dal proprio bordo mappa, venendo eliminata. L'unità va posta nel prima casella disponibile del Tracciato delle Perdite dopo aver assegnato i relativi VP all'avversario [7.1]. L'unità eliminata non conserva l'eventuale Arma—che va posta non guasta nello spazio relativo del Tracciato delle Perdite—né conserva eventuali counter Veterana o Soppressa.

7.3 Punti Vittoria per Obiettivo

Ciascuno dei 5 Obiettivi sulla mappa può assegnare uno o più VP, a seconda di quale segnalino è in gioco.

Gli Obiettivi hanno un valore “0” per default.

7.3.1 Controllo degli Obiettivi



I segnalini di Controllo double-face si utilizzano per indicare quale fazione controlla correntemente ciascun Obiettivo sulla mappa [2.3]. Durante la preparazione iniziale, lo Scenario indica la fazione che controlla un Obiettivo. In alcuni casi, gli Obiettivi non sono assegnati ad alcuna fazione: dunque non presenteranno segnalino di Controllo. Una volta cominciato a giocare, l'ultimo giocatore che occupa esclusivamente un esagono Obiettivo, piazzerà il segnalino di Controllo con l'emblema della propria fazione.

7.3.1.1 Edifici Obiettivo

Quando un Obiettivo è localizzato in un esagono edificio, si deve considerare l'intero edificio anche se occupa più di un esagono. In questi casi ogni esagono dell'edificio deve essere sgombro da unità nemiche per poterne reclamare il controllo.

7.3.1.2 Segnalini Obiettivo

Ci sono 22 segnalini Obiettivo—o “chits”—nel gioco. Questi segnalini normalmente vengono pescati a caso, ed utilizzati per determinare specifiche condizioni aggiuntive di vittoria per uno scenario, sotto forma di uno o più VP assegnati se si consegue l'Obiettivo sulla mappa [2.3].

Ciascun segnalino Obiettivo pescato mostra le condizioni di vittoria sulla propria parte “palese”. Ecco come si presenta la maggior parte dei segnalini:



mostra che l'Obiettivo X vale Y Punti Vittoria per chi lo controlla. Questi valori sono cumulativi con altri chits.

Se tutti e 3 i segnalini per l'Obiettivo 3 sono in gioco (C, G e K), l'Obiettivo 3 varrà 6 VP totali (1+2+3).

Alcuni segnalini Obiettivo mostrano:



significa che i 5 Obiettivi sulla mappa assegnano Y VP *ciascuno*. Anche questi valori sono cumulativi.

I 3 segnalini Obiettivo speciali



indicano rispettivamente:

- subito prima di un lancio per Morte Improvvisa [6.2.2], se si controlla tutti e 5 gli Obiettivi, si vince automaticamente senza tener conto del totale di VP.
- i VP per uscita volontaria [7.2.1] valgono doppio.
- i VP per eliminazione unità [7.1] valgono doppio.

Alcuni Obiettivi possono valere nulla. Si cercherà di prendere il controllo di tutti gli obiettivi, nel caso Obiettivi segreti avversari abbiano valore!!!

7.3.3 Obiettivi palesi e segreti

Gli Obiettivi palesi—come quelli segreti rivelati durante il gioco [E67]—vanno posti “a vista” nella Casella Obiettivi, mentre quelli segreti vanno posti coperti e solo il possessore può prenderne visione.

Da notare che solo pochi Obiettivi non hanno un lato “segreto”—se pescati però, sfortunatamente devono essere rivelati come “palesi”.

Gli Obiettivi palesi assegnano i VP previsti immediatamente durante il gioco, mentre quelli segreti solo alla fine (o quando sono rivelati).

Quando un Obiettivo palese cambia di possesso, ricordarsi prima di sottrarre i relativi VP al precedente controllore e poi aggiungerli al nuovo. In questa maniera un Obiettivo di valore 4 può comportare una variazione di 8 VP quando cambia di mano.

8. RAGGRUPPAMENTO

Piazzare più di una unità o segnalino in un esagono è detto “raggruppamento”.

Gli esagoni grandi di CC permettono di piazzare vari segnalini fianco a fianco. Anche se fisicamente “non impilati” questi segnalini si devono considerare “raggruppati” ai fini del gioco.

8.1 Raggruppamento di segnalini

I limiti di Raggruppamento valgono per tutti i segnalini immediatamente dopo il loro piazzamento. Non esistono limiti al numero di segnalini che possono occupare una locazione, con le seguenti eccezioni:

8.1.1 Unità—ciascuna unità in gioco può avere raggrupata con sé, un massimo di uno per ciascuno dei seguenti segnalini:

- Soppressa
- Veterana
- Arma (qualsiasi unità può portare una qualsiasi Arma).

8.1.2 Radio—solo una Radio può stare raggrupata in ciascuna Casella di Artiglieria: una per giocatore. La prima Radio prende la precedenza.

8.1.3 Fortificazione—una sola Fortificazione può occupare un singolo esagono. La prima Fortificazione prende la precedenza.

Dunque, se l'Evento Crateri [E73] richiede di posizionare un segnalino Buca in un esagono che già contiene Filo Spinato, la Buca non può essere piazzata.

8.1.4 Fumo—un solo segnalino Fumo può occupare un singolo esagono. Quello che da intralcio maggiore prende la precedenza.

8.1.5 Incendio—un solo Incendio può occupare un singolo esagono. Nessun altro segnalino sopra descritto o unità può coesistere in un Incendio.

8.1 Raggruppamento di unità

Il numero di unità amiche che possono raggrupparsi in un esagono dipende dalle figure sulle unità: un totale di 7 figure possono raggrupparsi senza penalizzazioni. Qualsiasi esagono che contiene unità amiche in numero di 8 o più, viola la regola ed è “sovraffollato”. I limiti di raggruppamento vanno controllati *alla fine di ogni turno*. Occorre riportare tutti gli esagoni entro i limiti consentiti eliminando le unità in eccesso.

In ogni esagono “sovraffollato” è possibile scegliere di implementare fino ad 1 Evento di Rischieramento gratuito [E52] subito prima di eliminare le unità.

Esempio: per una Ritirata, l'Asse si trova ad avere 2 Squadre inefficienti in un singolo esagono al termine del Turno Alleato. Prima opta per Schierare una Squadra in 2 Team (inefficienti). Quindi elimina un Team. Non è necessario eliminare altre unità, perché si hanno solo 6 figure raggruppate e quindi non si violano i relativi limiti. In genere è possibile violare il limite durante il Turno—facendo avanzare in una Mischia più unità—ma bisogna rimediare alla violazione a fine Turno, pena l'eliminazione di alcune unità.

9. INIZIATIVA

Quando si gioca uno scenario pre-generato, viene indicato la fazione che comincia con la carta Iniziativa. Durante la Generazione di uno Scenario Casuale il numero di Iniziativa di una fazione viene indicato negli Ordini Battaglia comprati della propria parte: in questo caso la carta Iniziativa è della fazione con il valore Iniziativa più alto.

IMPORTANTE: la carta Iniziativa non fa **mai** parte della mano del giocatore.

9.1 Rilanciare i dadi

In qualsiasi momento della partita, il giocatore con la carta Iniziativa può

scegliere di annullare tutti gli effetti dell'ultimo lancio di dadi—incluso eventuali conseguenze provocate—facendolo ripetere. La decisione va presa prima che le conseguenze o risultati siano implementate. Quando si chiama il rilancio in questo modo, si deve passare la carta Iniziativa all'avversario, che conserverà il controllo fino ad una nuova opzione di rilancio, quando la dovrà restituire. Questo passaggio della carta Iniziativa può avvenire un numero illimitato di volte, *anche durante la stessa serie di tiri di dado*.

9.2 Parità di gioco

Quando uno scenario termina in parità, “0” Punti Vittoria dopo una Morte Improvvisa o entrambi i giocatori si Arrendono simultaneamente, vince chi possiede la carta Iniziativa.

La carta Iniziativa agisce dunque, come un meccanismo di bilanciamento nel caso di fortuna selvaggia nei dadi o nelle carte. La carta Iniziativa passerà di mano ai giocatori, mettendo fuori gioco la fortuna, anche se non è una regola obbligatoria—essendo possibile, anche se improbabile, non farne uso per l'intera partita.

10. LINEA DI VISTA (LOS)

10.1 Controllo della LOS

In generale, una unità in un esagono deve essere in grado di “vedere” un nemico in un altro esagono per poter aprire il fuoco. Il “controllo” della LOS avviene immaginando di tirare una linea tra il punto centrale dell'esagono che avvista e quello bersaglio. Se la linea tocca il disegno di un Ostacolo o Intralcio in un esagono che si *frappone*, la LOS è bloccata [10.2] o disturbata [10.3] rispettivamente. Il controllo può essere effettuato *in qualsiasi momento da entrambi i giocatori*.

Qualsiasi Ostacolo o Intralcio che si trova—o ne fa parte, come uno Steccato o un Muro[T84, T97]— all'interno dell'esagono che avvista e l'esagono bersaglio non influenza la LOS.

Quindi un lato di esagono di un Muro che non fa parte dei 6 lati dell'esagono che avvista e bersaglio, blocca la LOS anche se viene tracciata radente il muro.

La LOS è sempre reciproca; se A può vedere B, anche B può vedere A.

10.1.1 Unità e LOS

Unità—amiche o nemiche—che si frappongono non bloccano la LOS.

10.2 Ostacoli e LOS

Qualsiasi terreno [T79-T99] con questo simbolo  nella colonna LOS del

Diagramma Terreni è un “Ostacolo”. Una unità non può vedere un'altra unità se la LOS è bloccata da un Ostacolo.

10.2.1 Incendio e LOS

Un segnalino Incendio [T79] riempie l'intero esagono. In altre parole, una LOS tracciata attraverso qualsiasi parte di quell'esagono, anche radente un lato, si considera bloccata.

10.3 Intralcio e LOS

Alcuni terreni sono troppo radi o bassi per ostacolare la LOS, e si considerano “Intralcio” perché disturbano il fuoco che li attraversa, senza bloccarlo.

10.3.1 Puntamento e Intralcio

Ogni LOS di Accuratezza [O18.2.2] e Puntamento [O20.2] tracciata attraverso un Intralcio deve subire un decremento al tiro di dado uguale al numero indicato nella colonna LOS di quel terreno nella relativa Tabella. Se una Radio o Arma colpisce, qualsiasi lancio seguente per Impatto di Artiglieria o Fuoco di Attacco non sarà influenzato da Intralci.

L'Intralcio è già stato considerato, diminuendo la probabilità di colpire l'obiettivo previsto, nella fase di preparazione.

10.3.2 Fuoco di Attacco e Intralcio

Ogni Attacco a Fuoco non di Artiglieria [O20.3] tracciata attraverso un Intralcio deve subire un decremento al proprio FP, uguale al numero indicato nella colonna LOS di quel terreno nel Digramma dei Terreni.

10.3.2.1 Potenza di Fuoco minima—

un Fuoco di Attacco ridotto a “0” o meno da Intralci, non può essere effettuato: è richiesta una Potenza di Fuoco (FP) di almeno 1 per poter effettuare un attacco. È possibile giocare Azioni che aumentano la Potenza di Fuoco per ottenere il minimo necessario a sferrare un attacco.

10.3.3 Modificatori e Intralcio

Gli Intralci non sono cumulativi: si utilizza un solo modificatore, il più grande, e non si utilizzano altri modificatori anche se esistono più Intralci tra l'esagono che avvista e l'esagono bersaglio.

Una Squadra spara un Team distante 3 esagoni. Entrambi gli esagoni che si frappongono contengono Cespugli. La Potenza di Fuoco della Squadra è ridotta di -3 per 1 Intralcio Cespuglio e non di -6 per entrambi!!! Se uno dei due esagoni contenesse Fumo “4”, la Potenza di Fuoco avrebbe un modificatore di -4 per il Fumo (più grande dei Cespugli). Se ci fossero 2 Fumo “4”, il modificatore sarebbe -4!

10.3.3 Intralcio Fumo

Un segnalino Fumo [T94] si considera

occupi l'intero esagono. Una LOS che attraversa una qualsiasi parte di un esagono—incluso uno dei lati—viene ostacolata dal Fumo.

La posizione del segnalino Fumo o Incendio nell'esagono è ininfluente: l'intero esagono è inerente il terreno ostacolato da Fumo/Incendio, compresi i sei lati.

Inoltre, il Fumo ostacola la LOS a partire o verso l'esagono e non solo se lo attraversa, a differenza degli Intralci stampati direttamente sulla Mappa.

Continuando l'esempio [10.3.3], un Fumo 5 "nell'esagono" della Squadra modificherebbe la FP di -5.

11. ARMI



11.1 Effetti

Come le unità, le Armi hanno FP e Raggio—talvolta entro una casella—e alcune volte un modificatore negativo (in **grassetto rosso**, come in figura) al Movimento delle unità che le trasporta. Quando una unità viene attivata [O14.1], si attiva qualsiasi Arma che trasporta. Solo unità *efficiente* e *non Soppressa* [13] può far fuoco con le proprie Armi, per proprio conto o per Fuoco di Gruppo [O20.3.1].

11.2 Trasporto

Ogni unità può "trasportare" un sola Arma che va posta fisicamente sulla unità. Qualsiasi Arma assegnata dalla Tabella di Supporto Nazione va assegnata all'unità indicata per l'Arma.

11.3 Eliminazione e Trasferimento

Un'Arma può essere trasferita ad altra unità pagando 1 MP durante l'Ordine Movimento [O21.1.1].

Può essere volontariamente eliminata dal possessore in qualsiasi momento.

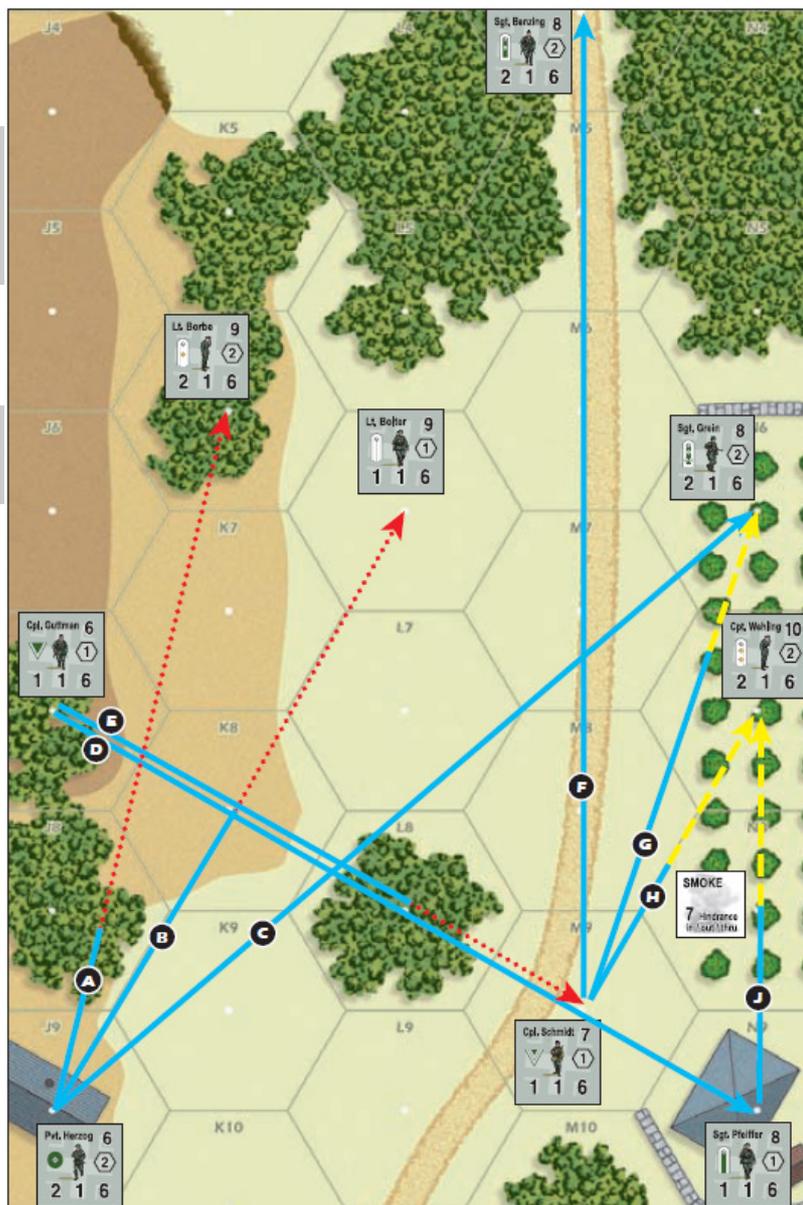
Se una unità viene eliminata o esce dalla mappa, l'eventuale Arma segue l'unità. Se un'Arma viene portata da una Squadra che sceglie di Rischiersarsi [E52], va assegnata ad uno dei 2 Team che si forma.

11.4 Armi guaste

Quando un'Arma si guasta va capovolta dalla parte "Guasta". Se subisce guasti ulteriori va eliminata.

Quando si effettua un controllo per un Esagono Casuale [1.8]—a causa di un **Cecchino** o alcuni **Eventi**—il numero dell'esagono va comparato con quello presente su ogni Arma guasta in gioco, *prima* di implementare gli effetti del Cecchino o Evento.

- Se il numero rientra nel range di "**Riparazione**" dell'Arma, va capovolta dalla parte efficiente ed è subito disponibile.



Esempi di Linea di Vista (LOS)

- Herzog in J9 non può vedere Borbe in K6 oltre il Bosco a livello uguale.
- Herzog non può vedere Bolter in L6 oltre la Collina a livello uguale [T88.3.2]; se Herzog si trovasse su un Livello 2 o comunque *più alto* dell'ostacolo che si frappone (la collina), avrebbe la LOS.
- Herzog può vedere Grein in N6 oltre il Bosco a livello inferiore [T88.4].
- Guttman in J7 può vedere Pfeiffer in N9, più lontano rispetto a Schmidt.
- Guttman in J7 non può vedere Schmidt in M9 perché il Bosco crea un esagono cieco [T88.4.1].
- Schmidt può vedere Benzing in M4 perché la LOS corre lungo una strada che attraversa il Bosco in M5 [10.2 e T93].
- Schmidt può vedere Grein; qualsiasi Attacco tra i 2 esagoni subisce un malus di -2 per l'Intralcio Frutteto [10.3.1 e 10.3.2].
- Schmidt può vedere Wehling, con Intralcio 7 del Fumo [10.3.4]; se ci fosse stato un Muro lungo M8-N8, la LOS sarebbe bloccata [10.1 box grigio].
-
- Pfeiffer può vedere Wehling. Qualsiasi Attacco tra i due esagoni subisce un malus di -7 per il Fumo ma *non* -9 per Fumo + Frutteto [10.3.3].

- Se rientra nel range “Eliminazione” va eliminata e posta nello spazio “Armi” del Tracciato delle Perdite.
- Altrimenti resta “guasta”.

11.5 Artiglieria

Alcune Armi—con i valori su una banda bianca come le 2 figure sotto— si chiamano “Artiglieria”. Queste:

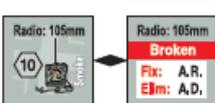
- devono prima riuscire con il Puntamento prima di lanciare i dadi per Fuoco di Attacco [O20.2];
- non possono partecipare a Fuoco di Gruppo [O20.3.1];
- non possono essere utilizzate per di Fuoco di Opportunità [A33].

11.6 Armi Speciali

 Lanciafiamme o Molotov riducono la Copertura del proprio bersaglio [T78.3] a “0”, annullando qualsiasi modificatore.

 Cariche esplosive o Molotov vanno utilizzate una sola volta e si eliminano appena si lancia il dado per Fuoco di Attacco [O20.3].

12. RADIO



Le Radio sono segnalini che rappresentano batterie di

Artiglieria fuori mappa. Hanno FP tra 8 e 13. Se acquisita, va piazzata nella Casella Artiglieria a sé più vicina (uno dei 2 angoli sulla mappa). È possibile avere 1 sola Radio in gioco. Non si considera un’Arma. Vedere O17 e O18 per maggiori dettagli.

13. Interdizione

13.1 Piazzamento

 Un segnalino “Soppressa” può essere posto su una unità per eventi di Copertura [E51], Interdizione [E60], o Fuoco di Interdizione [E75] o per un risultato di “parità” durante Fuoco di Difesa [O20.3.4], Recupero [O22.3] e Rotta [O23.2].

13.2 Effetti

Un’unità Soppressa ha -1 FP, -1 Raggio, -1 Movimento, -1 Morale. Il Comando non viene influenzato. Le Armi in sé non possono ricevere un tale segnalino, ma una unità Soppressa non può fare fuoco con eventuali Armi che possiede.

Il simbolo “0 Wpn” in alto a sinistra ricorda questa proibizione.

13.3 Rimozione

Il counter Soppressa va tolto all’inizio di Ordine di Recupero, o se l’unità viene eliminata o esce dalla mappa. In caso di Schieramento[E52] va con 1 solo Team.

ORDINI

“Fare o non fare. Non è possibile provare.”
—Yoda



O14. REGOLE GENERALI

O14.1 Attivazione—per implementare o “impartire”— un Ordine, il giocatore attivo (soltanto) deve giocare una carta della propria mano e annunciare di voler svolgere l’Ordine riportato nella parte alta della carta. La carta va poi posta tra gli scarti. Quindi, *se l’Ordine giocato è di “attivazione”*, si attiva un giocatore o unità amiche (a seconda l’Ordine) *che non siano state già attivate in quel Turno*. Se si attiva un Comandante, questi può attivare una, alcune o tutte le unità amiche *non-comandante* entro il suo Raggio di Comando [3.3.1.1] per eseguire il medesimo Ordine—e tali unità non devono essere state attivate nel Turno. Tutte le unità devono essere identificate prima di eseguire l’Ordine. **IMPORTANTE**—non può essere dato alcuno Ordine senza giocare una carta Fato dalla propria mano che riporti l’Ordine da impartire.

O14.2—un Ordine dichiarato deve essere interamente eseguito prima di impartire un altro Ordine o annunciare la fine del proprio Turno. Si intende anche che siano eseguite tutte le Azioni necessarie perché l’Ordine abbia effetto.

Non è possibile attivare 2 unità per il Movimento; muoverne una, giocare un Ordine Rotta sull’avversario per sbarazzarsi del nemico e tornare a muovere l’altra unità.

O14.3—è possibile dichiarare un qualsiasi numero di Azione da entrambi i giocatori nel corso di un Ordine, a patto che ci siano i pre-requisiti che la particolare Azione richiede. Allo stesso modo possono aversi un qualsiasi numero di Eventi in maniera casuale nel corso di un Ordine.

Se si attiva un Comandante e una Squadra per il Movimento, la Squadra può muovere prima e giocare una o più Azioni Fumogeni prima che il Leader cominci a muovere.

O14.4—una volta impartito un Ordine, deve essere eseguito da almeno una tra tutte le unità attivate.

Es.: se viene dato Ordine Movimento, almeno una unità deve entrare in un altro esagono—non è possibile dare Ordine Movimento con l’unico scopo di eseguire un’Azione Fuoco d’Assalto.

O15. PASSARE (SCARTARE)

Invece di impartire Ordini, si può scegliere di scartare **un qualsiasi numero** di carte, fino al Limite di Scarto della propria nazione (mostrato nella scheda di riferimento).

I vari Ordini sono descritti in dettaglio sotto, in ordine numerico.

O16. AVANZATA

“Il mio centro sta cedendo il passo; la destra è in ritirata; situazione eccellente. Io attacco.”

—Ferdinand Foch

O16.1 Procedura

Una unità attivata per Avanzare, può entrare in uno dei sei esagoni adiacenti a quello che occupa e deve fermarsi. L’esagono può anche essere occupato dal nemico.

Questo è il modo migliore per entrare in Mischia con l’avversario.

I costi di Movimento e del terreno vanno ignorati. L’avversario non può utilizzare Fuoco di Opportunità [A33].

Quando si Avanza è possibile muovere di 1 solo esagono ma senza costi e immuni al fuoco nemico.

O16.2 Abilità

Una unità che Avanza può:

- entrare in un esagono occupato dal nemico;
- uscire dal bordonemico;
- attraversare un Dirupo [T83] se non porta un’Arma.

O16.3 Restrizioni

Una unità che Avanza non può:

- entrare in esagoni non transitabili [T79; T98];
- entrare o uscire da un Ponte Principale [T80.1] se non segue una strada o un sentiero;
- uscire dal bordo mappa sinistro, destro o amico.

O16.4 Mischia

“L’essenza della guerra è la violenza. La moderazione un non senso”

—John Arbutnot Fisher

Al termine di qualsiasi Ordine o conseguenze prodotte da lanci di dadi, **che causano coesistenza in un esagono** di unità avversarie, si provoca una Mischia. Se ci sono più Mischie, il giocatore attivo sceglie l’ordine di risoluzione, una per volta.

O16.4.1 Potenza di Fuoco in Mischia

Dopo che *entrambi* i giocatori hanno giocato e risolto Azione Imboscata [A25], ciascuno aggiunge la Potenza di Fuoco (FP) di ogni sua rimanente unità—*non Arma*— presente nella Mischia, e aggiunge +1 per ogni unità con FP entro un quadrato per ottenere la sua “Potenza di Fuoco di Mischia”. Se per l’Imboscata uno o entrambi i giocatori, non hanno unità rimanenti, la

Mischia non produce altri effetti.

O16.4.2 Lanci di dado in Mischia

Prima il giocatore inattivo e poi il giocatore attivo, effettuano un lancio di dado che va sommato alla Potenza di Fuoco di Mischia, per ottenere un “Totale di Mischia”.

I lanci di dado, che possono sembrare simultanei, vanno scadenziati nell'ordine indicato per permettere di giocare eventuali conseguenze prodotte e giocare la carta Iniziativa dopo ogni lancio.

Se, per le conseguenze di un lancio di Mischia, una o entrambe le fazioni restano senza unità, la Mischia non produce altri effetti.

O16.4.3 Risultato della Mischia

La fazione con il Totale di Mischia inferiore perde tutte le proprie unità. In caso di parità, entrambe perdono le proprie unità, a meno che una fazione abbia cominciato la Mischia in un Bunker [F101] o Casamatta [F104]: in questo caso solo l'avversario perde le unità.

Talvolta può essere utile violare i limiti di raggruppamento per avere maggiori possibilità di vincere una Maschia (o anche una Imboscata) anche se è possibile perdere le unità in sovrannumero al termine del turno.

O17. ARTIGLIERIA NEGATA

“Cane da caccia chiama Canile, rispondete Canile! Cane da caccia chiama Canile, rispondete Canile. Canile, qui è Cane da Caccia! Rispondete per favore!”

—Tenente Foley

Quando viene dato un Ordine di Artiglieria Negata, si causa un guasto alla Radio [12] avversaria. Se la Radio era già guasta si causa l'eliminazione. La Radio ritorna tra le pedine disponibili e mai va posta nel Tracciato delle Perdite. **Nessuna unità** va attivata con questo Ordine, anche se deve esserci una Radio avversaria in gioco per poterlo dichiarare.

Bisogna notare che la rottura della radio non rappresenta un guasto fisico! Molto meglio rappresenta una batteria troppo lontana dal punto focale della azione in quel momento, o piuttosto, l'esistenza di altri punti (fuori mappa) dove si da precedenza allo sbarramento dell'artiglieria!

O18. RICHIESTA DI ARTIGLIERIA

“Gli artiglieri credono che il mondo sia costituito da due tipi di persone: altri artiglieri e obiettivi.”

—sconosciuto

Quando viene impartito un Ordine di Richiesta di Artiglieria, occorre implementare una azione tra “Accesso alla Batteria” o “Fuoco per Effetto”. Accesso alla Batteria può essere scelto

solo se si ha una Radio [12] guasta in gioco. Fuoco per Effetto può essere scelto solo se si ha, sia una Radio funzionante che un Comandante efficiente in gioco, che non sia già stato attivato nel Turno. Se non esistono le 2 condizioni l'Ordine non si può dare.

O18.1 Accesso alla Batteria

Se si sceglie Accesso alla Batteria, occorre semplicemente capovolgere la Radio guasta dalla parte funzionante, pronta per l'uso immediato.

Come per Artiglieria Negata, nessuna unità viene attivata con questa opzione—basta solo avere una Radio guasta in gioco. Se il giocatore ha una secondo Ordine di Richiesta Artiglieria in mano, potrà utilizzarlo successivamente e scegliere “Fuoco per Effetto”.

O18.2 Fuoco per Effetto

Se si sceglie Fuoco per Effetto, si attiva un Comandante efficiente (solamente). Questo Comandante agisce come “Osservatore” per il conseguente bombardamento.

Occorre espletare in sequenza 3 passi:

1. Localizzazione
2. Accuratezza
3. Impatto

Ciascun passo è spiegato in dettaglio di seguito.

La Richiesta di Artiglieria rappresenta un Comandante che chiama un “Fuoco per Effetto” per porre alcuni esagoni sotto bombardamento. Si considera che un Operatore Radio si occupa di inviare l'Ordine di Richiesta, osservando e correggendo le coordinate da colpire.

O18.2.1 Localizzazione



Per iniziare, piazzare il Segnalino di Localizzazione (SR) in un esagono entro la LOS dell'Osservatore: indica l'esagono che dovrebbe essere il centro del bombardamento. Può essere un esagono intransitabile (tipo Incendio o Barriera di Acqua).

O18.2.1.1 Lanciare Fumo—la maggior parte delle Radio sono in grado di piazzare Fumo nell'esagono bersaglio invece di tentare un lancio per l'Impatto. L'abilità è disponibile per qualsiasi Radio con la parola “**Fumo**” riportata sulla destra della illustrazione. Se si vuole lanciare Fumo occorre dichiararlo prima di tentare il colpo per l'Accuratezza.

O18.2.2 Accuratezza

Una volta piazzato il Segnalino di Localizzazione, tentare un normale Lancio di Puntamento [O20.2.3] utilizzando il raggio tra l'Osservatore e l'esagono con il Segnalino di

Localizzazione. Il lancio va modificato per qualsiasi Intralcio che si incontra, come da norma [10.3.1].

O18.2.2.1 Colpito—se il lancio ha “successo”, l'Artiglieria è accurata.

Rivelare la prima carta del mazzo Fato e ignorare tutto, eccetto i dadi (**non è un lancio, dunque non si hanno effetti da lancio**). Utilizzando la bussola, ogni dado correggerà la direzione del Segnalino di Localizzazione: dovrà essere spostato di 1 esagono in direzione del dado bianco e 1 esagono per il dado rosso.

Potrebbe succedere che il Segnalino venga spostato e poi riportato nella posizione iniziale—ottimo tiro!

O18.2.2.2 Mancato—se il lancio

“fallisce”, l'Artiglieria non è accurata. Rivelare la prima carta del mazzo Fato e ignorare tutto, eccetto i dadi (**non è un lancio, dunque non si hanno effetti da lancio**). Utilizzando la bussola, il dado (bianco) correggerà la *direzione* del Segnalino. Il dado rosso la *distanza* in esagoni che il Segnalino correrà lungo la direzione.

Potrebbe succedere che il Segnalino venga spostato su proprie truppe—pessimo tiro!

O18.2.2.3 Fuori Mappa—se il

Segnalino finisce fuori mappa—anche se di poco—va rimosso senza ulteriori effetti e l'Ordine termina. Si ricorda, per l'area di 7 esagoni spazzati dalla Artiglieria (vedere in seguito), il Segnalino può occupare anche terreno intransitabile (come Acqua o Fuoco).

O18.2.3 Impatto

L'esagono finale in cui il Segnalino si sposta, diventa il centro di impatto del fuoco di Artiglieria richiesto via Radio: l'esagono centrale e *ogni esagono adiacente* ne subisce gli effetti. Il giocatore Attivo determina l'ordine di attacco di ogni esagono, sebbene è consentito un solo Lancio per Impatto per ogni area.

O18.2.3.1 Sbarramento di Fumo—se durante la Localizzazione si è scelto di lanciare “Fumo”, occorre porre 7 segnalini Fumo casuali in ognuno dei 7 esagoni. L'Ordine termina e rimuovere il Segnalino.

O18.2.3.2 Sbarramento di Fuoco—se si è scelto fuoco di sbarramento, ciascuna area di impatto che contiene *almeno una unità o Fortificazione* deve subire un Lancio per l'Impatto.

Gli esagoni privi di Fortificazioni o unità non subiscono l'attacco.

Un Lancio per l'Impatto segue le stesse regole e restrizioni del Fuoco di Attacco [O20.3.3 e O203.4] ma, siccome le

la Radio non si considera un'Arma, la conseguenza **Inceppamento!** non rompe la Radio.

O18.2.3.3 contro Fortificazioni—la casella dell'Artiglieria sulla Tabella di Visualizzazione indica un numero di Vulnerabilità delle Fortificazioni per ogni FP delle Radio. Se il lancio per l'Impatto è uguale al numero di Vulnerabilità della Fortificazione associato alla FP della Radio, la Fortificazione viene distrutta prima che gli occupanti aprano il Fuoco di Difesa.

Si deve anche notare che molte Fortificazioni (Buche per esempio) hanno un modificatore +1 di Copertura quando bersagliate dall'Artiglieria.

O19. ORDINI CONTRADDITTORI

"Mai interrompere il nemico quando commette errori."

—Napoleone Bonaparte

Questa carta non può essere giocata come Ordine.

È una carta "disastrosa" tra le mani—si spera che riporti un'Azione decente.

O20. FUOCO

O20.1 Supposta esistenza Bersagli

Per annunciare un Ordine di Fuoco, almeno una unità attivata (o sua Arma) deve essere in Raggio ed avere LOS su una unità nemica.

È possibile attivare il Comandante A, che poi attiva la Squadra B. Anche se la Squadra B è l'unica ad avere LOS e Raggio sul nemico, l'Ordine è regolare. Allo stesso modo è possibile attivare un Team con Raggio 2 per sparare ad un nemico distante 3 esagoni, se il Team porta un'Arma con raggio capace.

O20.2 Artiglieria e Puntamento

Tutte le Armi di Artiglieria [11.5] devono localizzare l'esagono bersaglio prima di aprire il Fuoco sullo stesso.

La procedura non è necessaria per tutte le altre Armi—e unità—che procedono direttamente con il Fuoco [O203].

In generale, si determina la distanza tra l'Artiglieria e il bersaglio, quindi si effettua un Lancio contro un Bersaglio per vedere se l'Arma coglie il bersaglio e, nell'eventualità, si procede con Fuoco di Attacco [O20.3.3] con la FP dell'Arma.

Da notare che i valori con una banda bianca non usufruiscono di modificatori nel caso di presenza di Comandante amico [3.3.1.3].

O20.2.1 Granate Fumogene

Alcune Armi possono lanciare Fumo nell'esagono bersaglio (indicatore Fumo presente sulla destra della pedina) invece di procedere con un normale

Fuoco di Attacco. L'Artiglieria può lanciare Fumo in qualsiasi esagono entro il proprio raggio, anche se non contiene unità nemiche. Occorre dichiarare l'intenzione prima del Lancio contro un Bersaglio. Se è un attacco con Granate Fumogene per ogni lancio contro Bersaglio riuscito, si piazza un segnalino Fumo a caso nell'esagono bersaglio e dunque non si procede con il Fuoco di Attacco.

O20.2.2 Raggio dal Bersaglio

Il raggio si determina contando gli esagoni di distanza tra chi spara e il bersaglio—includingo l'esagono bersaglio ma non di chi spara. Se il raggio è superiore alla capacità della Arma, non è possibile tentare il tiro.

Da notare che i Mortai hanno anche un raggio minimo. Per esempio il Mortaio Leggero Russo ha un raggio "2-14", quindi non può attaccare un esagono adiacente.

O20.2.3 Lancio di Puntamento

"Niente nella vita è così esilarante che essere colpiti senza risultato."

—Winston Churchill

Determinato il raggio, il giocatore attivo deve effettuare un lancio—ma moltiplicando i risultati invece di addizzionarli come per gli altri lanci—e ottenere un punteggio maggiore al raggio per poter colpire il bersaglio. Ogni altro risultato è un insuccesso e l'attacco termina senza produrre effetti.

Quindi un Lancio di 1-6 (totale 1x6=6) non coglie un bersaglio a 6 o più esagoni di distanza e colpirà bersagli a 5 o meno esagoni di distanza. Lanciare 6-6 = "36" colpisce sempre, mentre 1-1 = "1" fallisce sempre.

Lancio di Puntamento e Intralci—i lanci contro Bersaglio sono sempre modificati da ogni Intralcio rilevante che si incontra [10.3.1].

Una Artiglieria che spara a 5 esagoni di distanza, con uno o più esagoni Cespuglio che si frappongono (Intralcio di -3) deve lanciare un 9 o più per colpire invece di 6 o più.

O20.3 Fuoco di Attacco

"E' meglio agire in fretta a magari sbagliare che esitare fin quando il momento opportuno svanisce."

—Karl von Clausewitz

Ogni pedina attivata per aprire il Fuoco può effettuare un attacco contro qualsiasi esagono in Raggio e LOS, sia da sola che come parte di un Gruppo di Fuoco [O20.3.1]. E, a meno che non stia sparando Fumogeni [O20.2.1], deve avere almeno una unità nemica alla sua portata per effettuare un attacco.

Importante—unità (amiche o nemiche) che si frappongono con l'esagono bersaglio non sono influenzate dal

Fuoco di Attacco che attraversa i loro esagoni. In generale la FP dell'unità, modificata da eventuali Comandanti presenti ed Intralci che attraversa, si somma al lancio di "Fuoco di Attacco" per un "Totale di Attacco". Quindi l'unità attaccata somma il Morale, modificato da eventuali Comandanti o Coperture, al lancio del Fuoco di Difesa per un "Totale di Difesa". Se l'Attacco supera la Difesa, l'unità diventa non efficiente [3.2]. In caso di parità, un bersaglio in movimento diventa non efficiente, quello immobile Soppresso [13]. Ogni altro risultato non ha effetto.

È più pericoloso muovere che restare fermi. In caso di parità, una unità attiva in movimento che subisce Fuoco di Opportunità [A33] diventa non efficiente invece che Soppressa.

O20.3.1 Fuoco di Gruppo

Due o più unità/armi attivate possono aprire il fuoco insieme per un Fuoco di Gruppo. Ogni pedina deve avere Raggio e LOS contro il bersaglio.

Inoltre, se unità di un Gruppo di Fuoco occupano più di 1 esagono, ogni esagono deve essere adiacente ad almeno un altro esagono del Gruppo (in modo da formare "una catena" di unità).

O20.3.1.1 Artiglieria—le Armi con banda bianca non possono mai far parte di un Gruppo di Fuoco.

Il Fuoco di Gruppo non è mai obbligatorio—i pezzi che potrebbero far parte di un Gruppo possono scegliere di sparare da soli o con Gruppi più piccoli, a discrezione del giocatore. Una unità e la sua Arma possono sparare anche separatamente, allo stesso esagono o esagoni diversi.

O20.3.1.2 FP del Gruppo—la Potenza di Fuoco del Gruppo è $X + Y$, dove X è la FP di una pedina che spara e Y il numero di tutte le altre pedine partecipanti [vedere "C" nell'esempio del Fuoco di Attacco, nella pagina seguente].

O20.3.2 Intralci agli Attacchi

Se la LOS di una qualsiasi pedina diversa da Artiglieria è intralciata [10.3] la FP di quell'attacco viene ridotto dal maggiore degli Intralci. Se la FP viene ridotta a zero o meno, il tiro non può essere nemmeno effettuato; comunque è possibile tentare un attacco diverso con Intralci assenti o inferiori.

Le Azioni come Fuoco Incrociato [A30] e Fuoco Mirato [A37] possono incrementare la forza del tiro e permettere un attacco intralciato.

O20.3.3 Lancio per Fuoco di Attacco

Determinata la FP finale, l'attaccante somma il lancio per il Totale di Attacco

O20.3.3.1 Conseguenza: Inceppato!

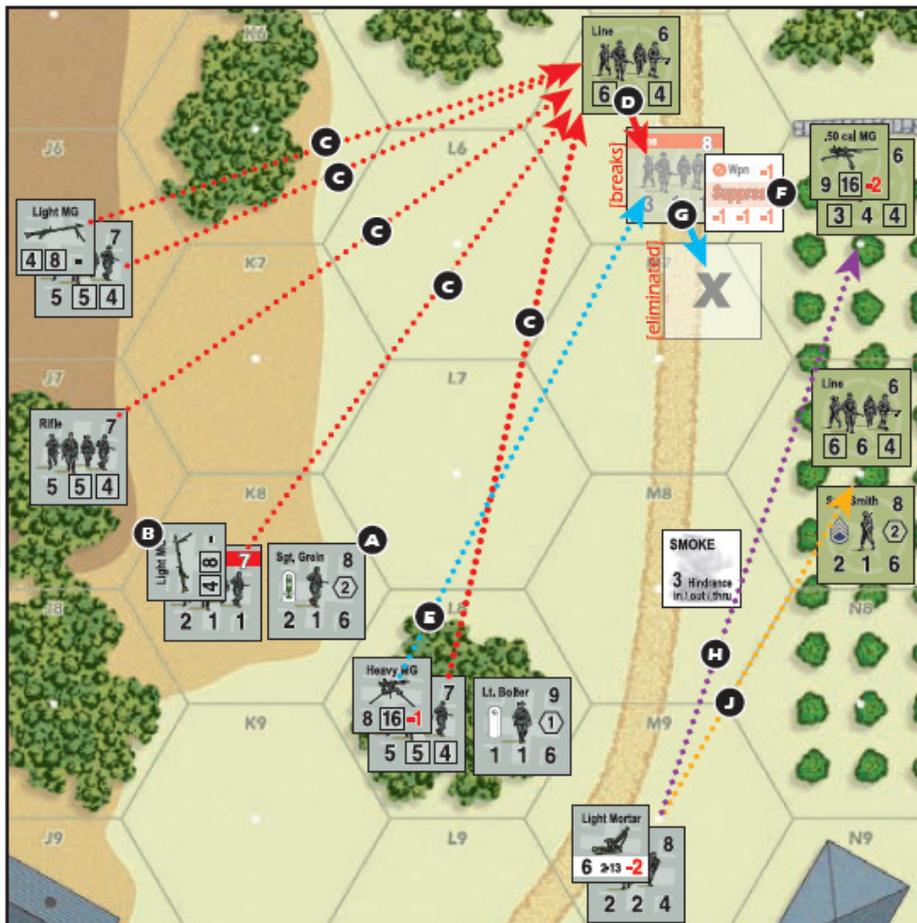
— se il lancio provoca un **Inceppamento**, tutte le Armi che stanno sparando si rompono. Questo non cancella l'attacco e né riduce l'efficacia (anche se questa conseguenza non è affatto ricorrente).

O20.3.4 Lancio per Fuoco di Difesa
Occorre effettuare un lancio per Fuoco di Difesa per ogni unità presente nell'esagono bersaglio al momento in cui l'Attacco è stato lanciato. Tutti i lanci di Difesa devono essere effettuati prima che sia annunciato l'attacco seguente, anche se sarà ancora attaccato il medesimo esagono.

Siccome un Leader non efficiente ha Comando 0 è preferibile lanciare con il Leader per ultimo, in maniera che le altre unità usufruiscano del Morale più alto dato da un Leader efficiente.

Il Morale di una unità attaccata— modificato sia dalla Copertura [T78.3] che dal Comando [3.3.1.2]—si somma al lancio di Difesa per un "Totale di Difesa":

- Se il Totale Difesa è inferiore al Totale di Attacco, l'unità diventa non efficiente [3.2].
- Se è uguale, l'unità diventa Soppressa [13]— a meno che è attivata per il movimento [O21], nel caso diventa inefficiente.
- Se la Difesa è più grande non sia hanno effetti.



ESEMPIO DI FUOCO DI ATTACCO

A—l'Asse annuncia un Ordine di Fuoco attivando il Sgt Grein in K8. Grein attiva il Team e quattro Squadre entro il suo raggio di comando. Le Armi sono "attivate" assieme alle unità che le controllano [11.1]. Grein non può attivare il Lt Bolter [3.3.1.1].

B—la MG leggera in K8 non può sparare perchè controllata da unità non efficiente [11.1]. La Squadra può sparare fino a 3 esagoni di distanza, grazie al Comando di Grein [3.3.1.2].

C—viene formato un Gruppo di Fuoco [O20.3.1] che mira M6 contenente una Squadra USA. Il Tedesco decide di utilizzare i Rifle in L8 come base (6FP grazie al Comando di Bolter). A questa FP si aggiunge +1 per ciascuna Squadra in K8, J7, J6, e LMG in J6 [O20.3.1.2]. Grein non ha Raggio sufficiente per raggiungere il bersaglio e il Mortaio, che è una Artiglieria, non può partecipare al Fuoco di Gruppo. Si aggiunge +1 perchè almeno una unità spara da posizione sopraelevata [T88.2] per un totale di 11FP. Questo numero si somma al lancio di Fuoco di Attacco [O20.3.3.] di 4 e 1 per un Totale di Attacco di 16 (piazzare un segnalino Totale di Attacco sul Tracciato Vittoria nello spazio 16).

D—la Squadra USA attaccata deve ora lanciare per Fuoco di Difesa [O30.2.4.] contro un 16 di Attacco. Il suo Morale è 5 (base 6 -1 per Terreno Aperto contenete Strada [T39]). Questo numero si somma al lancio di 6 e 4 per un Totale di Difesa di 15: un buon lancio ma non abbastanza, e la Squadra USA diventa inefficiente [O20.3.4. primo colpo].

E—il giocatore dell'Asse sceglie di aprire il fuoco con il suo MG Pesante da solo, puntando il medesimo esagono con la Squadra USA (adesso non efficiente). La MG ha 9FP (8 + 1 per il Comando di Bolter). Il Tedesco gioca un'Azione di

Fuoco Sostenuto [A41] per +2FP e un'altra ancora [A24.1] per altri +2FP. Si somma il lancio di Fuoco di Attacco di 1 e 6—**Evento** per un Totale di Attacco di 20, che va a segnalare sullo spazio "20" del Tracciato Vittoria.

F—il gioco subisce una pausa per risolvere l'Evento [1.9.1.1.]: l'Asse pesca e rivela la prima carta del mazzo Fato e ottiene un Evento di **Interdizione** [E60], che gli consente di porre un segnalino Soppressa [13] sulla Squadra non efficiente contro cui sta sparando!

G—il gioco riprende. Il Morale della Squadra USA è 6 (8 -1 per il Terreno Strada -1 per essere Soppressa) a cui l'Alleato somma il lancio per Fuoco di Difesa di 1 e 2 per un Totale di Difesa di 9, subendo l'eliminazione [3.2.4]. L'unità viene posta nel Tracciato delle Perdite [4.2] e l'Asse ottiene 2 Punti Vittoria [7.1].

H—il Mortaio adesso spara contro il Team USA in N6. Per essere una Artiglieria [O20.2], occorre localizzare il bersaglio prima di aprire il Fuoco di Attacco. La distanza dal bersaglio è di 3 esagoni, quindi il Lancio contro Bersaglio [O20.2.3] deve essere più grande di 3, ma esiste un modificatore di -3 per del Fumo che si frappone fra l'Arma e il bersaglio [10.3.1 e 10.3.4.]. Il Lancio contro Bersaglio è 6 e 1 (6x1 = "6" [O20.2.3]) modificato dal -3, dunque si fallisce la localizzazione e non è possibile un lancio per Fuoco di Attacco.

J—infine, l'unico esagono occupato dal nemico in LOS e Raggio del Team Tedesco attivato è l'esagono N7 ma, dal momento che il Fumo riduce la sua 2FP di -1 [10.3.2], un Attacco non può essere sferrato [10.3.2.1] senza l'aiuto di qualche Azione.

O21. MOVIMENTO

“Fuehrer, siamo in marcia! Vittoriose truppe Italiane hanno varcato il confine Greco-Albanese all'alba di oggi.”

—Benito Mussolini

Le unità attivate per il Movimento possono muoversi sulla mappa, spendendo Punti Movimento per ogni esagono che penetrano. Una unità può spendere tanti Punti Movimento quanti il proprio *corrente* numero Movimento, che è possibile modificare dal Comando [3.3.1.2], o dalle agevolazioni di un esagono Strada [T93] tra le altre cose.

O21.1 Costi Movimento

Ogni terreno ha un Costo Movimento. Per poter entrare in un esagono adiacente durante un Movimento, l'unità deve spendere Punti Movimento uguale al Costo Movimento relativo al terreno. Costi aggiuntivi sono previsti per attraversare alcuni lati di un esagono (un Muro per esempio) o salire di elevazione.

IMPORTANTE: una unità non può entrare in un esagono se non ha sufficienti Punti Movimento (MP).

Unità senza MP sufficienti—o anche in stato di inefficienza o trasportano Armi Pesanti—dovranno aspettare Ordine di Avanzata (o Rotta) per muovere.

O21.1.1 Trasferimento Armi—in ogni movimento durante Ordine Movimento, l'unità attiva può trasferire un'Arma ad una unità amica raggruppata nello stesso esagono al costo di 1MP. L'unità ricevente non è obbligata ad avere Ordine Movimento, ma non deve già possedere un'Arma.

O21.2 Movimento Plurimo

Il Movimento di una unità deve essere completato per intero prima di muovere una diversa unità. L'unica eccezione è che diverse unità nello stesso esagono abbiano Ordine Movimento e muovano insieme per l'intero Ordine.

Queste unità, pertanto, termineranno il proprio movimento sempre nello stesso esagono e l'unità con il Numero Movimento modificato più piccolo, determinerà il possibile Movimento del gruppo. Se una di queste unità diventa inefficiente durante il percorso, normalmente fermerà l'intero gruppo.

O21.3 Movimento e Fuoco di Opportunità

Il giocatore inattivo può utilizzare Fuoco di Opportunità [A33] contro una unità in movimento ogni volta che entra in un nuovo esagono.

Vedere esempio di Fuoco di Opportunità a pagina 16.

O21.4 Restrizioni al Movimento

Una unità che muove non può mai:

- entrare in un esagono nemico;

- penetrare un esagono intransitabile [T79; T98];
- attraversare un Dirupo [T83];
- entrare o uscire da un Ponte Principale attraverso lati diversi dalla Strada/Sentiero che lo attraversa [T80.1];
- uscire dalla proprio bordo mappa o quelli laterali;

Uscire dal bordo mappa nemico fa guadagnare punti vittoria [7.2.1].

O21.5 Regole di Comportamento per il Movimento

Ogni volta che si muove una unità o un gruppo in un nuovo esagono, si deve annunciare l'ammontare *cumulativo* di MP richiesti per arrivare nell'esagono, quindi attendere qualche istante. Questo per consentire all'avversario un breve momento per decidere se intervenire con Fuoco di Opportunità (o, se si Difende, di giocare Mine [A35.2] o Filo Spinato [A35.5]). Comunque è compito del giocatore inattivo “Fermare” il gioco quando ha intenzione di giocare Azioni o Fuoco di Attacco sul movimento avversario.

Il giocatore attivo potrebbe anche chiedere se si intende giocare un'Azione o dare una breve occhiata all'avversario ogni volta che muove in un nuovo esagono.

O21.6 Ordine di precedenza di azioni e Movimento

Dopo ogni spesa di Punti Movimento il giocatore inattivo **deve** giocare ogni Azione che desidera prima che l'avversario giochi la propria.

Quindi se il giocatore che muove vuole giocare una “Granata Fumogena” o “Fuoco di Assalto” dopo essere entrato in un esagono, il giocatore inattivo può sempre poter giocare per primo “Mine” o “Filo Spinato” o anche “Fuoco di Opportunità”.

O22. RECUPERO

“Non misuro il successo di un uomo per quanto in alto possa arrivare ma per quanto si rialza dopo essere caduto in basso.”

—George S. Patton

O22.1 Attivazione

Quando si annuncia un Ordine di Recupero, il giocatore “attiva” se stesso e deve avere almeno una unità non efficiente o Soppressa in gioco e il giocatore non sia già stato attivato, nello stesso Turno, con un Ordine di Recupero o Rotta [O23].

Importante—con questo ordine non si attivano le unità ma il giocatore stesso.

Quindi non è possibile dare più di 1 Ordine di Recupero. Inoltre le unità in Recupero potrebbero essere attivate per un successivo Ordine e viceversa.

O22.2 Procedura di Recupero

Prima di tutto, il giocatore rimuove tutti i counter Soppressa dalle proprie unità. Quindi, effettua un Lancio di Recupero per ogni unità amica che era inefficiente al momento dell'annuncio dell'Ordine.

Le unità che diventano inefficienti a causa di Eventi scaturiti dal Lancio di Recupero non possono tentarlo.

Se si hanno più unità non efficienti il giocatore sceglie l'ordine per le quali effettuare il Lancio.

O22.3 Lancio di Recupero

Un Lancio di Recupero può avere tre effetti su una unità inefficiente:

- se il lancio è *inferiore* al Morale, si Recupera [3.2.5];
- se *uguale* diventa Soppressa [13] e resta inefficiente;
- se *più grande* del Morale, non ci sono effetti e l'unità resta semplicemente inefficiente.

Quindi per una unità con Morale 7—già modificato da Copertura e/o Comando—un Lancio di 5 la Recupera; un Lancio di 7 la rende Soppressa; un Lancio di 9 non ha effetti.

È preferibile Lanciare per Recuperare un Comandante per prima, perché il relativo Comando renderebbe più facile recuperare altre unità nel suo esagono.

O23. ROTTA

“Ci hanno circondati ancora, maledetti bastardi.”

—Creighton W. Abrams

O23.1 Attivazione

Quando si annuncia un Ordine di Rotta, il giocatore sceglie il giocatore da “attivare” (se stesso o l'avversario) sempre che abbia almeno una unità inefficiente in gioco [3.2] e il giocatore non sia stato precedentemente attivato, nello stesso Turno, con un Ordine di Recupero [O22] o Rotta [O23].

Importante—con questo ordine non si attivano le unità ma il giocatore stesso.

Quindi non è possibile dare più di 2 Ordine di Rotta per Turno—uno contro ciascun giocatore. Inoltre l'unità amica che effettua un Lancio per la Rotta potrebbe essere attivata per un successivo Ordine e viceversa.

O23.2 Lancio per la Rotta

Il giocatore attivo—cioè colui che ha annunciato l'ordine—lancia per ogni unità, appartenente al giocatore scelto, che era inefficiente al momento dell'annuncio dell'Ordine.

Non si può Lanciare per la Rotta su unità che diventano inefficienti a causa di Eventi scaturiti da Ordine di Rotta.

Se si hanno più unità non efficienti il giocatore sceglie l'ordine per le quali effettuare il Lancio.

Un Lancio per la Rotta può avere tre effetti su una unità inefficiente:

- se il lancio è inferiore al Morale non ci sono effetti e l'unità resta dov'era;
- se uguale diventa Soppressa [13] se non lo è già;
- se più grande del Morale, l'unità deve ritirarsi per un numero di esagoni pari alla differenza tra lancio e Morale.

Quindi per una unità con Morale 7—già modificato da Copertura e/o Comando—un Lancio di 9 la costringe alla Ritirata di 2 esagoni; un Lancio di 7 la rende Soppressa; un Lancio di 5 non ha effetti.

O23.3 Ritirata

Quando un Lancio per la Rotta è più alto del Morale di una unità inefficiente, questa deve Ritirarsi di tanti esagoni pari alla differenza. Occorre Ritirare sempre le proprie unità, anche se a dare l'Ordine di Rotta è stato l'avversario. Ciascun esagono di Ritirata deve essere più vicino al proprio bordo mappa (in altre parole l'esagono in cui ci si è Ritirati deve essere più vicino al proprio bordo mappa dell'esagono da cui ci si è Ritirati). Se si è già adiacenti al proprio bordo mappa, l'unità viene eliminata (dovendo andare fuori mappa).

O23.3.1 Terreni—nella Ritirata i Costi Movimento vanno ignorati.

O23.3.2 Fuoco di Opportunità—non è consentito Fuoco di Opportunità contro chi si Ritira.

O23.3.3 Filo Spinato—una Ritirata permette di entrare o uscire da Filo Spinato senza doversi fermare.

O23.3.4 Mine—nella Ritirata le Mine attaccano l'unità sia quando esce che quando entra in un esagono minato.

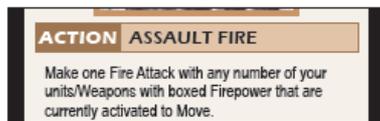
O23.3.5 Eliminazione—una unità in Ritirata va eliminata se si Ritira:

- fuori dal proprio bordo mappa;
- in un esagono occupato da nemici (si arrende ai nemici);
- in terreno intransitabile [T79; T98];
- attraverso un Dirupo [T83].

AZIONI

“Non ci sono regole assolute di comportamento, sia in tempo di pace che di guerra. Tutto dipende dalle circostanze.”

—Leon Trotsky



A24. REGOLE GENERALI

A24.1—le Azioni possono essere annunciate dai entrambi i giocatori, in qualsiasi momento, giocando carte Fato a condizioni che esistano le condizioni o i prerequisiti richiesti. È possibile giocare più Azioni per rispondere alla medesima situazione di gioco. Tutti gli effetti di Azioni giocate in modo consecutivo sono cumulativi.

A24.2 Sequenza—se entrambi i giocatori vogliono implementare una o più Azioni (compreso Fuoco di Opportunità) nello stesso momento, il giocatore non attivo deve implementare tutte le sue Azioni prima che il giocatore attivo implementi la prima.

A24.3 Attivazione—con l'eccezione di Fuoco di Opportunità [A33], le Azioni che riguardano le unità non le attivano come se fosse un Ordine.

Al contrario, una unità già attivata con un Ordine/Fuoco di Opportunità può essere bersaglio di un numero qualsiasi di Azioni (non Fuoco di Op).

Con l'eccezione dell'Azione 33 Fuoco di Opportunità, le regole che seguono per le singole Azioni [A25-A41] non devono essere lette o memorizzate prima di giocare: molte si spiegano con la carta stessa. Quindi questa sezione può essere ignorata fino a quando non si rende necessario un chiarimento durante il gioco.

A25. IMBOSCATO

“Se possibile, ingannare, circuire e disorientare sempre il nemico.”

—Thomas J. Jackson

L'Imboscato può essere giocata solo prima che si lanciano i dadi in una Mischia. Il giocatore Inattivo deve giocare tutte le Imboscate che vuole per la Mischia considerata, prima che il giocatore Attivo giochi la sua prima.

Effetti—l'avversario deve scegliere una delle sue unità in Mischia e renderla inefficiente [3.2].

IMPORTANTE—gli effetti di tutte le Imboscate vanno risolte prima di calcolare la FP di Mischia.

Da notare che entrambi i giocatori possono annunciare Imboscate. È possibile che le unità di entrambi siano eliminate nelle Imboscate prima dei lanci di Mischia che si hanno in caso di sopravvivenza di avversari.

A26. FUOCO D'ASSALTO

“Nel corpo a corpo, vince chi ha una risorsa in più a disposizione.”

—Erwin Rommel

Il Fuoco d'Assalto può essere giocato se almeno una unità correntemente attivata per il Movimento (o la sua Arma) ha, insieme:

- la FP in una casella, e
- una unità nemica a cui sparare nel proprio Raggio e LOS.

Effetti—ciascuna Azione Fuoco di Assalto permette di implementare un solo Fuoco di Attacco. Questo attacco può formare un Gruppo di Fuoco con alcune o tutte le unità correntemente attivate per il Movimento e/o loro Armi che hanno la FP in una casella. L'attacco deve rispettare tutte le regole e limitazioni di un regolare Fuoco di Attacco eseguito con Ordine di Fuoco [O20].

Da notare che è possibile annunciare Fuoco d'Assalto prima, durante e dopo un movimento—le pedine che sparano è necessario che siano solo attivate per il Movimento per condurre questa azione

A27. FUOCO MIRATO

Il Fuoco Mirato può essere giocato solo dal giocatore che ha scelto Postura Difensore—mai dal giocatore in Attacco o in Ricognizione—e solo appena prima di tentare un Lancio di Fuoco di Attacco che coinvolge una Arma con FP di almeno “5” (prima di qualsiasi modificatore).

Effetti—incrementa la FP del Fuoco di Attacco di +2.

A28. ORDINI CONTRADITTORI

Questa carta non può essere giocata come Azione.

Si spera di avere un Ordine decente su questa carta.

A29. MIMETIZZAZIONE

Può essere giocato appena prima che si lanci per la Difesa.

Effetti—determinare la Copertura dell'esagono bersaglio e ridurre di quel numero il Totale di Attacco. Se chi spara utilizza Sventagliata di Fuoco [A40], può essere utilizzata la Copertura di uno dei due esagoni bersaglio. Tutti i modificatori di Copertura—come per le Strade [T93] o Mortai che attaccano unità in Buche [F102]—vanno presi in considerazione prima della riduzione.

La Mimetizzazione si utilizza dopo che si conosce il totale di attacco!!!

A30. FUOCO INCROCIATO

Può essere giocato appena prima che si lanci per l'Attacco di Fuoco e contro una o più unità in movimento [O21].

Effetti—aumentare FP di Attacco di +2.

A31. DEMOLIZIONE

È possibile giocare Demolizione solo quando l'avversario scarta una o più carte "passando" [O15].

Lo scarto involontario causato da un Evento [E57; E61] non conta.

Effetti—eliminare una Fortificazione in un qualsiasi esagono contenente unità amiche.

A32. TRINCERAMENTO

È possibile giocare Trinceramento solo alla fine di Avanzamento del Tempo di Gioco [6.1.2].

Effetti—piazzare un segnalino Buca [F102] in un esagono contenente unità amiche. L'esagono non può essere di Acqua e non deve contenere già Incendio o una Fortificazione di qualsiasi tipo.

A33. FUOCO DI OPPORTUNITÀ

"Nessun piano di battaglia è sopravvissuto al contatto col nemico".

—Heinz Guderian



A33.1 Prerequisito

Un'Azione di Fuoco può essere giocata solo durante un Ordine di Movimento avversario e solo subito dopo la spesa di uno o più Punti Movimento, mentre una unità muove in un nuovo esagono. Questo tipo di fuoco di reazione viene chiamato "Fuoco di Opportunità".

ESEMPIO DI MOVIMENTO E FUOCO DI OPPORTUNITÀ

A—l'Asse annuncia un **Ordine di Movimento** attivando la Squadra fucilieri in L8. Per muovere in K8, annuncia la spesa di 2 MP (+1 per Terreno Aperto + 1 per terreno sopraelevato [T88.1]).

B—l'Alleato ha nella mano un Ordine/Azione di **Fuoco** ma (correttamente) suppone che la LOS in K8 sia bloccata dalla Cresta in K7 [T88.3.2] e rinuncia al Fuoco di Opportunità [A33]. "Continua!".

C—l'Asse gioca l'Azione **Granate Fumogene** [A39] e annuncia di volerle piazzare in K7. Pesca casualmente un segnalino di Fumo "4" e lo piazza in K7.

D—l'Asse annuncia la spesa di "3" per muovere (1MP per Terreno Aperto +2MP già spesi) e continua il movimento della sua Squadra fucilieri in K7.

E—l'Alleato "blocca" il movimento e gioca l'Azione di **Fuoco OP** [A33.1] dalla sua mano, attivando la Squadra Americana in L5. Sfortunatamente, la sua FP in K7 è solo di 1 (6; -1 verso l'alto; -4 Fumo). Questa FP si aggiunge ad un lancio di dadi 6-5 per un Totale di Attacco di 12. Il tiro ha conseguenze su *entrambe* le unità nell'esagono bersaglio [O20.3.4], non solo verso chi muove. L'Asse lancia un tiro di Fuoco di Difesa di Morale 8 per la Squadra (7; +1 per il Comando di Biermann)—lanciando un **6-2**—e lancia per il Morale 8 del Leader—lanciando **5-1**; entrambe le unità non subiscono conseguenze.

F—il movimento della Squadra Fucilieri diventa adesso 5 per il Comando di Biermann [3.3.1.2] e annuncia "5" per entrare in K6 (2MP per il bosco + 3 spesi).

G—l'Alleato "blocca" il movimento e dichiara immediatamente un tiro con la sua Squadra [A33.3] verso K6, giocando 2 Azioni **Granata** [A34] dalla sua mano. Ottiene una FP di 9 (6; +4 Granate; -1 verso l'alto). Lancia 1-3, per un Totale di Attacco di 13. La Squadra di fucilieri aggiunge al suo Morale 9 (7; +2 Bosco) un lancio di **6-3** uscendo facilmente dalla situazione creatasi.

H—uscita dall'esagono di Biermann la Squadra fucilieri torna a 4MP e, avendone spesi già 5MP, termina il Turno salvo eventuali ulteriori Azioni.

NOTA—se viene annunciato un secondo Ordine di Movimento dal giocatore dell'Asse, attivando il sergente Biermann, la Squadra USA in L5 *non può sparargli* quando muove [A33.2, 2° capoverso e il 1° box grigio di A33.3].

Da notare che le Azioni di Fuoco sono riportate nella parte alta della carta Fato che ne prevede la possibilità, nella stessa posizione dell'Ordine di Fuoco. A ricordare questa duplice possibilità, la parola "Fuoco" sarà, quando appare nella parte alta di una carta Fato, sempre preceduta dalle parole "Ordine/Azione".

A33.2 Procedura

In generale, quando il giocatore attivo implementa un Ordine di Movimento, dovrebbe contare a voce alta la spesa necessaria di Punti Movimento per ciascun esagono che penetra. Ogni volta che viene effettuata questa spesa, il giocatore *non attivo* ha la possibilità di chiamare una "Sospensione" e fermare temporaneamente il movimento. Se lo fa, potrà scegliere di fare una o entrambe queste cose:

- giocare una Azione di Fuoco dalla sua mano e *attivare* una o più unità per sparare contro quell'esagono (esattamente come se stesse attivando unità per un Ordine di Fuoco [O14.1 & O20.1]; e/o
- effettuare un Attacco di Fuoco contro quell'esagono con ogni propria unità attivata per il Fuoco di Opportunità in qualsiasi punto di *questo stesso* Ordine di Movimento.

Dopo aver operato le proprie scelte, o avervi rinunciato, il giocatore attivo può continuare il suo Ordine di Movimento.

A33.3 Eccezioni

Le unità (e Armi) attivate per il Fuoco di Opportunità seguono le regole di Ordine di Fuoco [O20] con 3 eccezioni:

1. un'Arma di Artiglieria [11.5] non può utilizzare il Fuoco OP (sebbene l'unità che la possiede può farlo normalmente).
2. non si è limitati a sparare una sola volta, restando attivi e nella possibilità di sparare a bersaglio in movimento, *per l'intero* (e solo) Ordine di Movimento.
3. Non può essere effettuato più di 1 Attacco di Fuoco per ogni spesa di MP fatta dal giocatore attivo.

Da notare che le unità sono attivate per il Fuoco di Opportunità e non possono essere attivate daccapo nel Turno per Fuoco OP se il giocatore attivo decide un altro Ordine di Movimento.

Una unità che penetra un ruscello spende 3 MP, ma è una sola spesa. Quindi muovere in un esagono—con qualsiasi costo—si considera sempre una sola spesa di X MP e scatena un solo Fuoco OP. Se dopo, durante lo stesso Ordine di Movimento, un'altra unità penetra il ruscello è soggetta a Fuoco OP—anche da parte delle stesse unità in modalità Fuoco OP.



A34. BOMBE A MANO

“La signora Bomba a Mano è una vostra amica.”

—Lt. Dave Farrow, 82° Areotrasportato
Le Bombe a Mano possono essere giocate solo appena prima che il giocatore effettua un tiro di dado per Fuoco di Attacco e, solo se almeno una pedina apre il fuoco contro un esagono adiacente.

Nel caso di Fuoco di Gruppo composto di più esagoni, basta che solo 1 sia adiacente all'esagono bersaglio.

Effetti—incrementare di +2 la FP del Fuoco di Attacco.

A35. (QUALCOSA) NASCOSTO

“La guerra crea strane e, a volte, ridicole situazioni.”

—Dwight D. Eisenhower

IMPORTANTE—le successive 5 Azioni “Nascoste” possono essere giocate solo dal giocatore in Postura Difesa—mai Attacco o Ricognizione.

A35.1 Triceramenti Nascosti

Possono essere giocati appena prima che il giocatore in Postura Difesa effettui un lancio per la Difesa. L'esagono che ha subito l'attacco non può essere Edificio o Acqua e contenere già una Fortificazione di qualsiasi tipo.

Effetti—piazzare un segnalino Buca [F102] nell'esagono.

A35.2 Mine Nascoste

Possono essere giocate dal giocatore in Postura Difesa appena dopo una o più unità Muovono o Avanzano (non si Ritirano) in un esagono. L'esagono penetrato non può essere Acqua e contenere già una Fortificazione di qualsiasi tipo.

Effetti—piazzare un segnalino Mina [F103] nell'esagono. Il giocatore poi effettua un Attacco di Mine [F103.2] contro ogni unità che muove/avanza.

Qualsiasi unità già nell'esagono è immune a questo Attacco di Mine.

A35.3 Casamatta Nascosta

Può essere giocata dal giocatore in Postura Difesa appena prima il lancio di Difesa per un attacco contro un esagono Obiettivo e solo se la Casamatta non è già in gioco.

L'esagono che ha subito l'attacco non può essere Acqua e contenere già una Fortificazione di qualsiasi tipo.

Effetti—piazzare un segnalino Casamatta [F104] nell'esagono.

A35.4 Unità Nascoste

Può essere giocata dal giocatore in Postura Difesa solo quando il nemico scarta 1 o più carte “passando” [O15].

Lo scarto involontario causato da un Evento [E57; E61] non conta.

Effetti—il giocatore in Difesa svolge le seguenti fasi nell'ordine indicato:

1. effettua un lancio sulla Tabella di Supporto della sua Nazione; dalla colonna che corrisponde al lancio, sceglie una pedina *che non sia una Radio*—senza costi—e che sia disponibile per l'anno dello scenario;
2. pone l'unità scelta (insieme alla sua Arma eventuale) in un qualsiasi esagono entro la propria area di piazzamento, che non sia occupato da unità di ambo le parti e che abbia almeno 1 di Copertura.

A35.5 Filo Spinato Nascosto

“Benedetto filo spinato.”

—playtester anonimo

Può essere giocato dal giocatore in Postura Difesa appena dopo una o più unità Muovono o Avanzano (non si Ritirano) in un esagono. L'esagono che ha subito l'attacco non può essere di Acqua e contenere già una Fortificazione di qualsiasi tipo.

Effetti—piazzare un segnalino Filo Spinato [F106] nell'esagono.

L'effetto pone fine al movimento della unità, che deve spendere tutti i suoi MP per uscire dal filo spinato e aver speso almeno 1 MP per entrare.

A36. FERITE LEGGERE

“Un medico!”

Possono essere giocate solo quando una Squadra amica—sia efficiente che non efficiente—subisce danni.

La carta può essere giocata su una Squadra che potrebbe diventare non efficiente o andare in rotta, non su una che viene perduta per Eventi o Mischia.

Effetti—perdere 1 PV. Poi, invece di rendere inefficiente la Squadra (oppure eliminare una Squadra già inefficiente) la si sostituisce con un Team—della stessa qualità Recluta, Veterana o Ordinaria, ponendola nel medesimo esagono. Se la Squadra era inefficiente, il Team resta inefficiente. I segnalini Soppressa, Arma o Veterana vengono conservati dal Team. Lo stato di attivazione del Team è il medesimo della Squadra.

A37. FUOCO MIRATO

“Il coraggio disordinato è inutile contro una buona precisione di tiro”.

—George S. Patton

Il Fuoco Mirato può essere giocato solo appena prima che il giocatore lanci per Attacco di Fuoco. L'attacco deve includere una Squadra o un Team che apre il fuoco della nazionalità indicata. **Effetti**—incrementare la FP del Fuoco di Attacco di +2.

A38. LOTTA SENZA QUARTIERE

La Lotta senza Quartiere può essere giocata alla conclusione di una Mischia dal Tedesco se l'avversario è un Russo, o da una unità Russa contro qualsiasi

nazionalità. La carta può essere giocata se almeno una unità è sopravvissuta alla Mischia.

Effetti—il giocatore guadagna +2VP.

A39. GRANATE FUMOGENE

Possono essere usate solo da unità con il Movimento entro una casella e vanno giocate quando l'unità è attivata per il Movimento.

Effetti—pescare a caso un segnalino Fumo e piazzarlo dentro l'esagono dell'unità o un esagono adiacente, che non sia Acqua e non contenga già un Incendio.

Si ricorda che 2 o più segnalini Fumo non possono essere raggruppati assieme e dunque va lasciato soltanto quello con valore Intralcio maggiore.

A40. SVENTAGLIATA DI FUOCO

Può essere giocato solo appena prima che il giocatore lanci per Fuoco di Attacco. Tutte le pedine che sparano devono avere il Raggio entro una casella. I 2 esagoni attaccati devono, ciascuno:

- essere in Raggio di tutte le pedine che sparano;
- essere adiacenti l'un l'altro;
- contenere una unità nemica.

Per determinare eventuali Ostacoli ed Intralci, la LOS deve essere controllata da tutte le pedine che sparano su entrambi gli esagoni.

Da notare che la Sventagliata di Fuoco non è cumulativa. Sbaraglia “2 esagoni”, non due altri esagoni.

Effetti—il fuoco di attacco influenza entrambi gli esagoni bersaglio simultaneamente. Si effettua un solo Lancio per il Fuoco di Attacco, anche se tutte le unità in entrambi gli esagoni devono basare il Lancio del Fuoco di Difesa su un unico Totale di Attacco.

Occorre pensare ai 2 esagoni come ad un unico grande esagono che ha 2 LOS diverse, probabilmente con Copertura diversa che si riferiscono ad unità in difesa diverse.

A41. FUOCO SOSTENUTO

Il Fuoco Sostenuto può essere giocato solo appena prima che il giocatore lanci per Attacco di Fuoco in cui ci sia almeno un Mortaio o una Mitragliatrice.

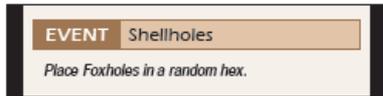
Effetti—incrementare la FP del Fuoco di Attacco di +2 ma, se il Lancio del Fuoco di Attacco è un “dado doppio”, un Mortaio o Mitragliatrice che hanno aperto il fuoco si rompe (a scelta del giocatore se ve ne sono più di una).

Da notare che la penalità è cumulativa con altri Fuochi Sostenuti o Inceppamenti che possono provocare 2 guasti alle Armi, eliminandole subito.

EVENTI

“Ancora una volta, c’è stata una situazione tattica che non potevo prevedere, ma che bisognava accettare per quella che era—insieme a tutte le altre situazioni inaspettate e apparentemente impossibili che occorreva affrontare durante la campagna e che devono essere affrontate o evitate a seconda la situazione del momento”.

—Major Robert Crisp, Brazen Chariot



E42. REGOLE GENERALI

Gli Eventi non vanno mai giocati dalla propria mano: accadono solo come conseguenza di alcuni lanci di dado, quando occorre interrompere il normale corso del gioco e pescare la prima carta del Mazza Fato e quindi leggere ed eseguire l’Evento riportato.

IMPORTANTE—

- Ignorare qualsiasi parte di un Evento impossibile da eseguire nelle correnti condizioni di gioco, ed eseguire quelle possibili, se ve ne sono.
- Quando occorre eseguire più attività, svolgerle nell’ordine indicato dall’Evento.
- Le Conseguenze scaturite da lanci eseguiti durante un Evento vanno ignorate.

Le regole che seguono per i singoli Eventi [E43-E77] non devono essere lette o memorizzate prima di giocare: molte si spiegano con la carta stessa. Quindi questa sezione può essere ignorata fino a quando non si rende necessario un chiarimento durante il gioco.

I vari Eventi sono spiegati di seguito in dettaglio, in ordine numerico.

E43. SUPPORTO AEREO

“Gli aerei possono essere giocattoli di notevole interesse, ma non di carattere militare”.

—Ferdinand Foch

Quando accade questo Evento il giocatore che ne beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8]: se questo esagono contiene una o più unità, può scegliere di danneggiare tutte le unità (*unità efficienti diventano non efficienti: quelle non efficienti vanno eliminate*). Se è privo di unità, si considera invece l’esagono più vicino che contiene una o più unità (amiche o no): è possibile danneggiare tutte quelle unità. Se ci sono più esagoni alla stessa distanza, il giocatore che implementa l’Evento sceglie quale influenzare.

E44. TEMPRATI DALLA GUERRA

“Gli americani amano combattere. Ogni vero americano ama il pericolo della battaglia”.

—George S. Patton

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia sceglie una sua unità non Veterana e la promuove Veterana.

E44.1 Segnalino Veterana



Effetti—una unità con un segnalino Veterana sopra aggiunge +1 FP, +1 Raggio, +1 Morale, +1 Movimento.

Il Comando non viene influenzato.

Rimozione—un segnalino Veterana resta fin quando l’unità non viene eliminata o esce dalla mappa. Una Squadra Veterana che si Rischiera [E52] trasferisce lo stato di Veterana solo ad 1 dei 2 Team che forma.

E45. SCONTRO SENZA PERDITE

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia ottiene 1PV per ogni unità nemica sul Tracciato delle Perdite.

E46. INCENDIO

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8]. Se non contiene Acqua o già Incendio, piazzare un segnalino Incendio [10.2.1] a caso. Rimuovere qualsiasi segnalino di Fumo o Fortificazione. **Ogni unità presente deve essere spostata in un esagono adiacente che non sia intransitabile (prima il giocatore non attivo)**, altrimenti va eliminata.

E47. TRAPPOLE ESPLOSIVE

“Non toccate nulla se non è necessario. Attenti alle belle ragazze nelle sale da ballo o nei parchi, perché possono essere spie; attenzione anche a biciclette, revolver, uniformi, armi, animali morti o uomini distesi per terra: non sono lì per caso!”.

—Manuale per la fanteria Sovietica

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia determina un Esagono Casuale [1.8]. Se non contiene Acqua o Incendio e Fortificazione di qualsiasi tipo piazzare un segnalino Mine [F103].

Le unità già nell’esagono non vengono influenzate dalle Mine fin quando non si Muovono/Avanzano/Ritirano.

E48. BREZZA

Quando accade questo Evento, rimuovere tutti i segnalini Fumo dalla mappa. Quindi piazzare un segnalino Incendio [10.2.1] a caso in ogni esagono non Acqua che sia adiacente e “sottovento” ad un segnalino Incendio già esistente. La direzione “sottovento” viene indicata dall’Evento con un numero da 1 a 6, da rapportare alla bussola sulla mappa. Ogni unità in un esagono nel quale si diffonde l’Incendio deve essere rimossa e posta in qualsiasi esagono adiacente che non sia intransitabile, altrimenti si elimina.

E49. COMANDO E CONTROLLO

“Il coraggio è trattenere la paura un minuto in più”.

—George S. Patton

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia ottiene 1 PV per ogni Obiettivo [2.3] che controlla.

E50. COMMISSARIO

“Per l’Unione Sovietica occorrono uomini coraggiosi e non Eroi”.

—Josef Stalin

Quando accade questo Evento, il giocatore Russo deve scegliere una delle proprie unità non efficienti [3.2] ed effettuare un lancio di dadi:

- Se il risultato è superiore al suo Morale, viene eliminata.
- Se inferiore o uguale viene Recuperata [3.2.5].

E51. ACQUATTARSI

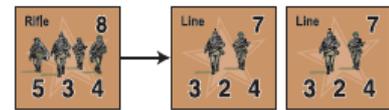
“In battaglia è solito imbattersi nell’insolito, e ciò che è anormale diventa normale. I Soldati possono agire come leoni o scappare come lepri nel volgere di pochi minuti”.

—S. L. A. Marshall

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia piazza un segnalino Soppressa [13] su ciascuna delle sue Squadre non Soppressa, che sia correntemente fuori dal Raggio di Comando [3.3.1.1] di un Leader amico.

E52. RISCHIERAMENTO

“Ascoltate! Ho bisogno di cinque volontari!”.



E52.1—Quando accade questo Evento, il giocatore attivo può scegliere una propria Squadra sulla mappa e sostituirla con 2 Team della stessa qualità (Recluta, Veterana o Ordinaria) presi dal proprio Ordine di Battaglia.

E52.2—Questi Team entrano in gioco non efficienti se la Squadra era non efficiente [3.2]. I segnalini Soppressa e/o Veterana vanno passati ad uno solo dei Team. Finalmente i Team si trattano alla stessa maniera della Squadra di origine—se la Squadra era stata attivata precedentemente per un Ordine in quel Turno, i Team si considerano attivati; tutti i risultati da applicarsi alla Squadra (Soppressa, danneggiata, eliminata) vanno immediatamente assegnati ad entrambi i Team in modo uguale.

Dispiegare una Squadra in 2 Team offre maggiore flessibilità di movimento, raggruppamento e difesa degli Obiettivi—e potrebbe anche incrementare il proprio FP quando si fa parte di un Gruppo di Fuoco più grande. La parte negativa è di avere valori solitamente inferiori, la perdita delle abilità in casella, e maggiori difficoltà di controllo senza un proprio Comandante nelle vicinanze.

E53. POLVERE

“Non riuscivo a vedere la mia mano davanti la mia faccia. Fortunatamente anche il nemico non riusciva a vedere la mano davanti la mia faccia”.
—Soldato Adamson

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8] e pone un segnalino Fumo a caso se l'esagono non è di Acqua o contiene già un segnalino Incendio.

E54. IMPETO

“Troverò un modo o ne imporrò uno”.
—Philip Sidney

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia muove il segnalino di Resa di uno spazio dalla propria parte nel Tracciato delle Perdite.

E55. TRINCERAMENTO

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia può piazzare una Buca in un qualsiasi esagono, non di Acqua o contenente già una Fortificazione, occupato da forze amiche.

E56. PROMOZIONE SUL CAMPO

Quando accade questo Evento, se non è già sulla mappa, il giocatore che ne beneficia può porre il “Caporale” della propria nazionalità (quello con Morale “6” e Comando “2”) in un esagono occupato da una delle proprie unità *non efficienti* [3.2].

E57. NEBBIA DI GUERRA

“Una battaglia è un'orgia di disordine”.
—Geroge S. Patton

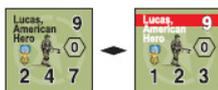
Quando accade questo Evento, ciascun giocatore *pesca a caso* e scarta una carta dalla mano dell'avversario.

E58. EROE

“Un vero cavaliere è pieno di coraggio nel bel mezzo del pericolo”.
—Philip Sidney

Quando accade questo Evento, se non è già sulla mappa, si deve porre l'Eroe [E58.1] del giocatore che ne beneficia in un qualsiasi esagono amico. Nel caso, può Recuperare [3.2.5] una unità amica non efficiente lì presente.

E58.1 Eroe



Gli Eroi sono Comandanti [3.3] in ogni aspetto, con due eccezioni:

- Un Eroe non da mai PV al suo possessore né fa guadagnare PV all'avversario in caso di eliminazione. Un Eroe che Esce dalla Mappa o viene Eliminato si pone sempre tra le pedine disponibili e mai sul Tracciato delle Perdite.

- Un Eroe può essere attivato più volte in un Turno, e potrebbe implementare più di 1 Ordine per Turno.

Gli Eroi corrono a tutta velocità su una strada aperta verso un esagono Obiettivo. Amano anche snidare mitragliatrici in furiosi combattimenti corpo a corpo. Altre utili capacità saranno senza dubbio intuite dai giocatori amanti dei film di guerra.

E59. INFILTRAZIONE

“Quando ho cominciato ad utilizzare il richiamo, il primo uomo che incontrai nel buio pensai fosse un Tedesco, finché non fece schioccare il richiamo. Ci abbracciamo e da quel momento seppi che avevamo vinto la guerra”.
—Maxwell D. Taylor

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve svolgere i seguenti passi:

1. effettua un lancio di dadi sulla Tabella di Supporto della propria nazione;
2. dalla colonna che corrisponde al lancio, sceglie una pedina *che non sia una Radio*—senza costi—e che sia disponibile per l'anno dello scenario;
3. determina un Esagono Casuale [1.8];
4. pone l'unità scelta (insieme alla sua Arma eventuale) *in o adiacente* l'esagono; il limite di Raggruppamento [8] va osservato, e l'unità non può essere piazzata in terreno non transitabile (come Acqua o Incendio).

E60. INTERDIZIONE

“Mussolini è alquanto irritato perché le nostre truppe non avanzano. Anche oggi non sono riuscite a progredire e hanno dovuto fermarsi di fronte alla prima fortificazione Francese che ha opposto un minimo di resistenza”.
—Conte Galeazzo Ciano

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve selezionare una unità non soppressa (nemica o amica; efficiente o meno) in un esagono con Copertura *inferiore a 1* e marcarla con un segnalino Soppressa [13].

E61. SPIONAGGIO

“Per operazioni di intelligence si spera che si sia più furbi degli avversari, ma non si può essere certi di questo fin quando uno dei due finisce morto”.

Quando accade questo Evento, l'avversario deve mostrare al giocatore che ne beneficia tutte le carte della propria mano. Il giocatore può sceglierne una e scartarla.

E62. UCCISO IN AZIONE

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve scegliere una unità *non efficiente* (amica o nemica) ed eliminarla.

E53. MALFUNZIONAMENTO



“Ogni reggimento aveva già perso 500 uomini per congelamento ... le mitragliatrici erano ormai fuori uso”.
—Heinz Guderian

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8]. L'Arma *non guasta* (amica o nemica) più vicina a quell'esagono si rompe. In caso di più armi alla medesima distanza, sceglie chi ha pescato l'Evento.

E64. MEDICO

“Nessuna gloria senza coraggio”.

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve scegliere una unità non efficiente (amica o nemica) e Recuperarla [3.2.5].

E65. OBIETTIVO MISSIONE

“Non si combatte una battaglia se non si guadagna nulla in caso di vittoria”.
—Erwin Rommel

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia pesca un segnalino Obiettivo (segreto) a caso.

Questo nuovo segnalino Obiettivo non rimpiazza nessun Obiettivo esistente—ma viene utilizzato insieme agli altri—e può essere tenuto segreto all'avversario a meno che non sia uno di quelli che non abbia un lato “(segreto)”.

E66. PRIGIONIERI DI GUERRA

“Mostriamo misericordia ma non ne chiederemo”.
—Winston Churchill

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve scegliere una delle proprie unità *non efficienti* [3.2] che sia adiacente o *nello stesso esagono* di unità nemica ed eliminarla.

Se in qualche modo non sembrava una buona idea finora, sarà meglio adesso tenere lontani dai nemici unità non efficienti.

E67. RICOGNIZIONE

“Molti report di intelligence in guerra sono contraddittori; molti di più sono falsi; e la maggior parte non offrono notizie certe”.

—Karl von Clausewitz

Quando accade questo Evento, il giocatore avversario deve selezionare e rivelare un proprio Obiettivo segreto, se ne ha. L’Obiettivo resta non segreto per il resto del gioco.

Ricordarsi di assegnare i PV relativi all’Obiettivo al giocatore che correntemente lo controlla.

E68. RINFORZI

“Se il Generale insiste su un nostro contrattacco immediato, allora devo insistere che ci vengano dati rinforzi prima che immediatamente”.

—Colonnello Melvin Hale

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve svolgere i seguenti passi:

1. effettua un lancio di dadi sulla Tabella di Supporto della propria nazione;
2. dalla colonna che corrisponde al lancio, sceglie una pedina—senza costi—che sia disponibile per l’anno dello scenario;
3. se sceglie una Radio va posta nella Casella Artiglieria (vuota). Se si sceglie una unità (insieme alla sua Arma eventuale) va posta in un qualsiasi esagono lungo il proprio bordo mappa; il limite di Raggruppamento [8] va osservato, e l’unità non può essere piazzata in terreno non transitabile (come Acqua o Incendio).

E69. MACERIE

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8] e piazzare un segnalino di Filo Spinato [F106], se non contiene Acqua o già Incendio o una Fortificazione di qualsiasi tipo.

E70. ZAPPATORI

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia può rimuovere un segnalino di Mine o Filo Spinato dalla mappa.

E71. SACCHEGGIO

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia può selezionare un’Arma eliminata (amica o nemica) dal Tracciato delle Perdite e rimetterla in gioco con una propria unità che ne sia priva.

E72. SHOCK DA COMBATTIMENTO

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8]. L’unità più vicina (amica o nemica) all’esagono diventa non efficiente [3.2]. In caso di più unità alla medesima distanza, sceglie chi ha pescato l’Evento.

E73. CRATERI

Quando accade questo Evento, il giocatore che beneficia deve determinare un Esagono Casuale [1.8] e piazzare un segnalino Buca [F102], se non contiene Acqua o già Incendio o una Fortificazione di qualsiasi tipo.

E74. OBIETTIVO STRATEGICO

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia pesca un segnalino Obiettivo a caso e lo piazza a faccia in su (“palese”) nella sezione centrale della Casella Obiettivi, visibile ad entrambi i giocatori.

Questo nuovo segnalino Obiettivo non rimpiazza nessun Obiettivo esistente—ma viene utilizzato insieme agli altri. Se è associato a Obiettivi sulla mappa ricordarsi di assegnare i PV relativi all’Obiettivo al giocatore che correntemente lo controlla.

E75. FUOCO DI INTERDIZIONE



Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia può piazzare un segnalino Soppressa

[13] su una unità nemica che ne è priva. L’unità scelta deve essere nel Raggio e LOS di una propria MG non guasta di una unità efficiente e non soppressa.

E76. PROCEDERE FERITI

“Con stupore e delusione, abbiamo scoperto verso fine Ottobre/inizio Novembre che i Russi battuti sembravano abbastanza ignari che come forza militare avevano quasi cessato di esistere”.

—Generale Blumentritt

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia deve svolgere i seguenti passi:

1. selezionare una unità (amica o nemica) dalla Tabella delle Perdite;
2. determinare un Esagono Casuale;
3. piazzare l’unità dentro o adiacente l’esagono, in stato di non efficienza [3.2]; il limite di Raggruppamento [8] va osservato, e l’unità non può essere piazzata in terreno non transitabile (come Acqua o Incendio).

E77. FOSFORO

Quando accade questo Evento, il giocatore che ne beneficia può scegliere un segnalino Fumo a caso e piazzarlo in un esagono adiacente una propria Squadra (solamente) efficiente. L’esagono non può essere di Acqua o contenere Incendio. Ogni giocatore che controlla unità nell’esagono, deve rendere inefficiente una propria unità [3.2].

TERRENI

“Le strade segnate belle rosse e spesse sulle cartine si rivelano essere tracce”.

—Gerd von Rundstedt

T78. REGOLE GENERALI

Quando si scorre il manuale per la prima volta è necessario soltanto leggere le 4 sezioni che seguono, riguardo il tipo di terreno, Movimento, Copertura e LOS. Le diverse regole per le Colline e gli altri tipi di terreno [T79-T99] possono essere lette in dettaglio in base alla mappa richiesta dal particolare scenario.

T78.1 Tipo e Conformazione Terreni

Ogni esagono sulle mappe di CC è caratterizzato da un “tipo di terreno”, che è il terreno predominante nell’esagono, sia esso Bosco, Edificio o Cespugli. Anche alcuni lati di un esagono possono avere effetti sul movimento e sul fuoco come Dirupo, Steccato, Muro o Siepe. Strade, Ferrovie e Sentieri possono aversi in un esagono modificando di solito il movimento delle unità su di essi. Fumo e Incendio funzionano quasi allo stesso modo dei terreni. I “Tipi” di terreno sono mostrati nella Tabella Terreni con sfondo verde. Le “conformazioni” sono indicati con sfondo marrone e, di solito, modificano il tipo di terreno con cui condividono l’esagono. La Tabella Terreni elenca i vari tipi di terreno in ordine gerarchico—cioè, se un esagono contiene 2 tipi di terreno, quello indicato prima in tabella ha la priorità.

Per esempio, un Ponte Principale su un Ruscello è un esagono di “Ponte Principale” per tutti gli effetti del gioco e non “Ruscello” (o Acqua). Ciò significa che anche un esagono di “Terreno Aperto” è tale solo se non contiene terreni elencati in tabella in posizione precedente (con sfondo verde)—mentre potrebbe contenere qualsiasi conformazione elencata dopo (con sfondo marrone) e rimanere “Terreno Aperto” anche se con qualche modifica.

T78.2 Costo di Movimento

Ogni terreno riporta un “Costo Movimento” che è l’ammontare di Punti Movimento che una unità deve spendere per muovere [O21] dentro l’esagono o attraversare un lato di esagono.

T78.3 Copertura

Ogni terreno riporta una “Copertura” sotto forma di numero intero che può essere negativo. Sempre e per tutti gli effetti, la Copertura modifica il Morale dell’unità nell’esagono. Non è mai cumulativa e in caso di più Coperture il giocatore deve sceglierne una.

Un Team ha un Morale 7. se occupa dei Cespugli il Morale diventa 8 (7 di base +1 per Cespugli). Se una Squadra nemica spara al Team attraverso un lato di Muro, il Team può scegliere la copertura di 2 del Muro per un Morale 9! Se il Team è su segnalino Buca, può ignorare sia la copertura dei Cespugli e del Muro e scegliere la copertura 3 delle Buche per un morale di 10!!!.

T78.4 LOS (Linea di Vista)

Ogni terreno riporta se è un Ostacolo, Intralcio o Libero alla vista.

- Gli Ostacoli bloccano la LOS per unità allo stesso livello di altezza. Di solito creano un Esagono Cieco [T88.4.1] ad un osservatore a livello più alto.
- Gli Intralci riducono la Potenza di Fuoco per unità allo stesso livello che attaccano attraverso.
- Il terreno Libero non ha effetti sulla LOS.

Vedere le regole sulla LOS [10] per maggiori dettagli.

I diversi tipi di terreno sono descritti in dettaglio sotto per facilitare il riferimento. Le informazioni che seguono sono anche riportate graficamente sulla Tabella Terreni che si trova su un lato della Scheda di Riferimento dei giocatori.

T79. INCENDIO

COSTO MOVIMENTO: intransitabile
COPERTURA: intransitabile
LOS: ostacolo (a tutti i livelli)

T80. PONTE

COSTO MOVIMENTO: vedere sotto
COPERTURA: 2; ma da notare che una Strada [T93] la porta a 1;
LOS: 1; intralcio.



T80.1 Ponte Principale

Un Ponte Principale è un ponte che copre per intero 1 o più esagoni, con una piccola estensione verso lati esterni in esagoni opposti (non di Ponte).

COSTO MOVIMENTO: intransitabile o 1 se direttamente lungo la Strada/Ferrovia riportata. Le unità possono lasciare il ponte solo lungo la Strada/Ferrovia.



T80.2 Ponte Minore

Un Ponte Minore è un ponte che si protrae per intero lungo 1 solo esagono.

COSTO MOVIMENTO: 1 se direttamente lungo la Strada/Ferrovia riportata. Altrimenti il costo degli altri terreni riportati in esagono.

T81. CESPUGLI

COSTO MOVIMENTO: 2
COPERTURA: 1
LOS: 3 intralcio

T82. EDIFICIO

COSTO MOVIMENTO: 2
COPERTURA: 3
LOS: ostacolo; crea un Esagono Cieco [T88.4.1]

Edifici Obiettivo—se un Obiettivo sulla Mappa [2.3.] occupa un esagono Edificio che si estende per più esagoni, “l’Obiettivo” è considerato essere l’intero edificio (cioè ogni esagono in cui questo si estende) e non solo l’esagono in cui è posto il segnalino.

T83. DIRUPO

COSTO MOVIMENTO: intransitabile
SCALARE: unità prive di Arma possono Avanzare [O16] attraverso un Dirupo.
COPERTURA: nessuna
LOS: libera

T84. STECCATO

COSTO MOVIMENTO: +1 quando si scavalca
COPERTURA: nessuna
LOS: 1 intralcio; libera se è un lato di un esagono di localizzazione o se è un esagono bersaglio (del Fuoco per Effetto).

T85. CAMPO

COSTO MOVIMENTO: 1
COPERTURA: 0
LOS: 1 intralcio

T86. GOLA

COSTO MOVIMENTO: 2
COPERTURA: 1; unità in una Gola non può essere vista se non da un esagono adiacente o da un esagono più elevato [T88] e viceversa.
LOS: libera

T87. SIEPE

COSTO MOVIMENTO: +1 quando si attraversa
COPERTURA: nessuna; 1 se il Fuoco di Attacco attraversa la siepe per colpire l’esagono bersaglio (non si applica ad attacchi di Artiglieria o Mortai).
LOS: ostacolo; libera se è un lato di un esagono di localizzazione o se è un esagono bersaglio (del Fuoco per Effetto).

T88. COLLINA

Per la relativa complessità che regolano le Colline i giocatori meno esperti potrebbero giocare alcuni primi scenari senza Colline.

L’esagono standard di Terreno Aperto di colore chiaro, in **Combat Commander** è detto di livello “0” o “livello di terra”. Le Colline possono essere invece a Livello 1 (beige), 2 (marrone chiaro), 3 (marrone) e 4 (marrone scuro). Pertanto, una unità può trovarsi in qualsiasi esagono a livello terra o esagoni Collina a diversi

livelli. Gli esagoni Collina funzionano come gli esagoni a livello terra salvo le eccezioni riportate di seguito.

T88.1 Movimento verso l’alto

Una unità deve spendere +1 MP per entrare in un esagono di elevazione superiore rispetto a quello in cui si trova.

Una unità che muove da una Collina a livello 1 con Bosco verso una Collina di livello 2 con Bosco deve spendere 3 MP (2 per il bosco +1 per elevazione superiore). Il contrario costerebbe solo 2 MP.

T88.2 Vantaggio in altezza

Un Fuoco di Attacco subisce un -1 FP se l’esagono bersaglio è a livello superiore di una *qualsiasi* pedina che apre il fuoco. Al contrario si ha +1FP se l’esagono bersaglio è a livello inferiore di una *qualsiasi* pedina che spara.

T88.3 COLLINE E LOS

T88.3.1 Linea di Cresta Militare

Un esagono che ha più di 1 livello è detto “cresta”. Il centro della Cresta determina il livello di Cresta. In ogni esagono di Cresta, il bordo della collina di livello superiore è detta “Linea di Cresta”.

T88.3.2 Los in Verticale

Una unità può tracciare la LOS solo nell’esagono di Cresta iniziale di ogni livello superiore ad essa. Allo stesso modo, una unità su una Collina può tracciare la LOS verso un esagono a livello inferiore solo se questa non attraversa mai una Linea di Cresta di elevazione pari o superiore in esagoni che si *frappongono*.

Quindi l’unità A su una Collina può vedere B a livello inferiore solo se la LOS di A attraversa una Linea di Cresta prima di attraversare un lato di esagono e non attraversa mai una Linea di Cresta di elevazione pari o superiore.

T88.3.3 Colline come “Ostacoli”

Una Collina di per sé blocca la LOS tra 2 qualsiasi esagoni di livello inferiore.

Una unità a livello 2 può vedere attraverso una collina a livello 2 solo Colline a livello 2, 3 e 4. Se si frappono un livello 3, può vedere solo un livello 4 (che dovrebbe essere una Cresta di livello 4).

T88.4 Colline e “Ostacoli”

La LOS da e verso una Collina è bloccata solo se tocca chiaramente una qualsiasi parte di un Ostacolo ad una elevazione *pari o superiore* all’esagono di Collina. In altre parole, la LOS da e verso una Collina non è bloccata da Ostacoli che si trovano *più in basso*.

Una unità su una Collina di livello 1 può vedere oltre un edificio che si frappone a livello 0, un'altra unità su Collina a livello 1. Se l'edificio fosse a livello 1 la LOS sarebbe bloccata.

Un segnalino Incendio blocca sempre la LOS indipendentemente dai livelli di chi spara e del bersaglio.

L'ostacolo che un Incendio crea si considera essere ad una altezza sufficiente per bloccare qualsiasi possibile LOS rappresentata nel gioco.

T88.4.1 Esagoni Ciechi

Una unità su una Collina può vedere in un esagono di Bosco o Edificio di livello inferiore normalmente, ma non può vedere nell'esagono di pari livello subito dietro il Bosco o l'Edificio. In altre parole, un ostacolo Bosco o Edificio a livello inferiore crea un ostacolo cieco ad un osservatore a livello superiore—tutti gli altri esagoni oltre questa area cieca sono visibili dalla Collina (a parte altri Boschi/Edifici lungo la LOS).

Una unità su una Collina di livello 1, può vedere oltre un edificio di livello 0, eccetto l'esagono di livello 0 subito dietro. Ancora, una unità su una Collina a livello 1 può vedere, oltre un Edificio di livello 1, una unità a livello 2 o superiore, sempre che l'edificio non sia adiacente l'osservatore (nel qual caso la LOS è bloccata).

T88.5 Colline e Intralci

Qualsiasi terreno che crea Intralcio che si trova a livello inferiore, non blocca la LOS da o verso una Collina.

Un Intralcio su una Collina disturba la LOS tra due altri esagoni di Collina allo stesso livello dell'Intralcio. Un segnalino Fumo disturba sempre la LOS che attraversa il suo esagono, senza tener conto dei livelli del bersaglio o di chi osserva.

Il disturbo che il Fumo crea si considera essere ad una altezza sufficiente per bloccare qualsiasi possibile LOS rappresentata nel gioco.

Da notare che le regole descritte sono basate sulla premessa che la Collina sia più alta dell'Ostacolo e l'Ostacolo più alto dell'intralcio.

T89. PALUDE

COSTO MOVIMENTO: 3

COPERTURA: 0

LOS: 1 intralcio

ACQUA: nessuna Arma di alcun tipo può sparare da una Palude. Incendio, Fumo e Fortificazione di qualsiasi tipo non possono occupare esagono Palude.

T90. TERRENO APERTO

COSTO MOVIMENTO: 1

COPERTURA: 0

LOS: libera

T91. FRUTTETO

COSTO MOVIMENTO: 1

COPERTURA: 1

LOS: 2; intralcio

T92. FERROVIA

COSTO MOVIMENTO: 1 se si muove lungo la Ferrovia (cioè se si segue la direzione della Ferrovia); altrimenti il costo del terreno sottostante.

COPERTURA: dipende dal terreno sottostante

LOS: 1; intralcio o libera se la LOS segue la direzione della Ferrovia.

T93. STRADA

COSTO MOVIMENTO: 1 se si muove lungo la Strada (cioè se si segue la direzione della Strada); altrimenti il costo del terreno sottostante. Una unità ottiene un bonus di +1 Movimento se entra in una strada in un punto qualsiasi durante Ordine di Movimento. Il bonus cessa quando l'Ordine termina.

Non è necessario entrare nella direzione della Strada per ottenere il bonus. Si presume sia facile qualunque accesso ad una strada.

COPERTURA: nessuna; comunque la Copertura di qualsiasi altro Terreno o Fortificazione nell'esagono sottostante si decrementa di 1.

Quindi, un Edificio con una Strada che lo attraversa ha Copertura 2 (3 per l'edificio -1 per la strada).

Una Squadra Tedesca con Morale 7 in Terreno Aperto contenente una Strada avrà un "-1" di Copertura e quindi Morale 6 per tutti gli effetti di gioco. Se una Buca [F102] viene piazzata in quell'esagono il Morale sarà 9 (7, +3 della Buca, -1 della Strada).

LOS: libera se procede lungo la direzione della Strada, altrimenti dipende dal terreno sottostante.

T94. FUMO

NOTA: prima di cominciare a giocare, tutti i segnalini di Fumo e Incendio vanno messi in un sacchetto o contenitore opaco, in modo da essere pescati casualmente quando il gioco lo richiede.

COSTO MOVIMENTO: dipende dal terreno sottostante

COPERTURA: dipende dal terreno sottostante

LOS: 1-10 intralcio da, verso e attraverso un esagono contenente Fumo [10.3.4];

Il valore dell'Intralcio dipende dal segnalino che viene pescato.

T95. RUSCELLO

COSTO MOVIMENTO: 3

COPERTURA: 1

LOS: libera

ACQUA: nessuna Arma di alcun tipo può sparare da un Ruscello. Incendio, Fumo e Fortificazione di qualsiasi tipo non possono occupare un esagono Ruscello.

T96. SENTIERO

COSTO MOVIMENTO: 1 se si muove lungo il Sentiero (cioè se si segue la direzione del Sentiero); altrimenti il costo del terreno sottostante.

COPERTURA: dipende dal terreno sottostante.

LOS: dipende dal terreno sottostante.

T97. MURO

COSTO MOVIMENTO: +1 quando si scavalca.

COPERTURA: nessuna; 2 se il Fuoco di Attacco attraversa il Muro per colpire l'esagono bersaglio (non si applica ad attacchi di Artiglieria o Mortai).

LOS: ostacolo; libera se è un lato di un esagono di localizzazione o se è un esagono bersaglio (del Fuoco per Effetto).

T98. BARRIERA D'ACQUA

COSTO MOVIMENTO: intransitabile

COPERTURA: intransitabile

LOS: libera

TERRENO D'ACQUA INTRANSITABILE: nessuna unità o segnalino Incendio, Fumo e Fortificazione di qualsiasi tipo possono occupare Barriera d'Acqua.

T99. BOSCO

COSTO MOVIMENTO: 2

COPERTURA: 2

LOS: ostacolo; crea Esagono Cieco [T88.4.1]

SCOPPI TRA GLI ALBERI:

Il Totale di Fuoco di Attacco di qualsiasi attacco da Mortaio o Artiglieria portato contro un Bosco è sempre incrementato di 2.

Quindi, una FP di 6 di un Mortaio che attacca un esagono Bosco e Lancia un 7 per Fuoco di Attacco, avrà un Totale di Attacco di 15 e non 13.

Proiettili sparati da armi da gittata—come i Mortai o batterie di Artiglieria—che esplodono in boschi, provocano maggiori danni alle unità dovuti a schegge di alberi e rami rotti ed inoltre, l'esplosione non veniva nemmeno attutita dal contatto col terreno.

FORTIFICAZIONI

“Chi difende tutto non difende nulla”.

—Federico II

F100. REGOLE GENERALI

Non è necessario leggere e memorizzare le sezioni che seguiranno [F101-F106] quando si scorre il manuale per la prima volta. Possono essere tranquillamente ignorate fin quando non si gioca con le Fortificazioni—quando basterà al giocatore leggere le regole del segnalino particolare utilizzato.

F100.1 Acquisizione—abbiamo 6 “Fortificazioni” nel gioco: Buche, Trincee, Mine, Filo Spinato, Bunker e Casematte. Una Fortificazione di solito è prevista dallo scenario, anche se a volte viene chiamata in gioco durante la partita da varie Azioni o Eventi.

F100.2 Rimozione—le Fortificazioni possono di solito essere eliminate durante il gioco da vari Eventi, dalla Azione Demolizione [A31] o da Lancio di Impatto dell’Artiglieria [O18.2.3.3].

F100.3 Raggruppamento—non più di 1 solo segnalino Fortificazione di qualsiasi tipo può occupare un singolo esagono. La prima Fortificazione piazzata prende la precedenza. Nessuna Fortificazione può mai occupare un esagono Acqua (Palude, Ruscello, Barriera di Acqua priva di Ponte).

Le diverse Fortificazioni sono descritte in dettaglio di seguito per un più semplice riferimento.

Un sunto è riportato nella Tabella delle Visualizzazioni per un riferimento rapido durante il gioco.

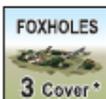
F101. BUNKER



Un Bunker assegna ad un esagono una Copertura di “6” (“7” contro Mortai o Artiglieria).

Da regolamento, non è cumulativo con altre Coperture. In un Corpo a Corpo l’ultimo ad occupare da solo il Bunker vince se il Totale di Mischia è pari.

F102. BUCHE



Una Buca assegna ad un esagono una Copertura di “3” (“4” contro Mortai o Artiglieria).

Da regolamento, non è cumulativo con altre Coperture.

F103. MINE

F103.1 Regole Generali



Una Mina in un esagono attaccherà qualsiasi unità (amica o nemica) che Muove, Avanza o si Ritira da o verso l’esagono che le contiene. Le unità che muovono insieme sono

attaccate con un singolo lancio di dadi; altrimenti occorre un Attacco di Mine separato per ogni unità che entra o esce. Unità già presenti nell’esagono al momento in cui altra unità Muove, Avanza o si Ritira è immune alla esplosione delle Mine.

F103.2 Attacco di Mine

La forza di attacco di una Mina è di norma 6 FP, a meno che al giocatore in Postura Difesa nello scenario sia stato assegnato (o abbia acquistato) un Campo Minato con 7FP o 8FP.

La Copertura contro un attacco di Mine è sempre “0” e non può essere modificato in alcun modo.

Il Lancio per Attacco di Mine segue le stesse regole generali del Lancio di Fuoco di Attacco [O20.3.3 e O20.3.4.] con l’eccezione che *solo* le unità che muovono/avanzano/ritirano possono Lanciare per Fuoco di Difesa.

Il giocatore che controlla le unità che muovono lancia per la Difesa e il suo avversario per l’Attacco.

IMPORTANTE—una unità efficiente che diventa non efficiente [3.2] mentre esce dall’esagono con Mine va posta nell’esagono dove si dirigeva.

Riesce a passare, ma verosimilmente subendo danni.

F104. CASAMATTA



Una Casamatta assegna ad un esagono una Copertura di “5” (“6” contro Mortai o Artiglieria).

Da regolamento, non è cumulativo con altre Coperture. In un Corpo a Corpo l’ultimo ad occupare da solo la Casamatta vince se il Totale di Mischia è pari.

F105. TRINCEE

F105.1 Regole Generali



Una Trincea assegna ad un esagono una Copertura di “4” (“5” contro Mortai o Artiglieria).

Da regolamento, non è cumulativo con altre Coperture.

F105.2 Trincee e Movimento

Una unità che muove da una Trincea verso una adiacente Trincea, Bunker o Casamatta (e viceversa), spende 1MP senza tener conto del terreno dei due esagoni sottostanti (ECCETTO lato di esagono Dirupo [T83], che non può essere attraversato durante un Ordine Movimento). Vale anche se l’unità sale di livello o attraversa un lato di esagono che incrementerebbe il costo di movimento. Inoltre non può essere esposta a Fuoco di Opportunità [A33] quando muove nell’esagono.

F106. FILO SPINATO

F106.1 Regole Generali



Il Filo Spinato che condivide l’esagono con una o più unità le influenza riducendo di 1 la loro FP, Raggio e Morale. Il Comando non viene alterato.

F106.2 Filo Spinato e Movimento

Una unità che muove *perde tutti* i propri Punti Movimento immediatamente dopo essere entrata o uscita da Filo Spinato.

Quindi se una unità inizia il suo movimento in un esagono con Filo Spinato si deve fermare nel primo esagono in cui entra—anche se questo esagono contiene una Strada o un Comandante. Se muove in un Filo Spianto cesserà immediatamente di continuare rimanendo là.

Le unità possono Avanzare o Ritirarsi da e verso un esagono con Filo Spinato normalmente, perché non si utilizzano MP in queste attività.

F106.3 Filo Spinato e Fuoco di Attacco

Unità in Filo Spinato non possono formare un Gruppo di Fuoco [O20.3.1] con pedine fuori dall’esagono. Non si può sparare con alcuna Arma da un esagono con Filo Spinato.

RINGRAZIAMENTI

Game Designer — Chad Jensen

Sviluppo — Chad & Kai Jensen

Sviluppatore della Serie— Jhon A Foley

Art Director — Rodger MacGowan

Box Art & Packaging Design — Rodger MacGowan

Carte — Mark Simonitch e Chad Jensen

Counters — Lee Brimmicombe-Wood e Chad Jensen

Mappe — Leland Myrick e Chad Jensen

Regolamento e Aiuto Giocatori — Chad Jensen

Supervisor — Rick Young, Troy Nichols, Davis Fristrom, Jeff Paul, Jerry Tresman, Richard Wagoner, Jake Thornton, Kris Adamson e Joe Keller

Play Testers— Mark Beyak, Alex Ostroumov, Kris Adamson, Samuel Farinato, Dusty Divine, Joe White, John Zrime, Troy Nicholas, Jordan Nichols, Derek Nichols, Steve “Sal” Salkovics e Martin Scott

Coordinatore di Produzione — Tony Curtis

Produttori— Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan e Mark Simonitch