

Traduzione italiana

“Conflict of Heroes: Awakening the Bear! - Russia 1941-1942”

“La Guerra ad est”
Lunga è la via,
ricca e piena di frutti la terra.
Sui suoi campi
La morte miete il suo raccolto

Serg. Rolf Werner – “Sul campo – Russia, settembre 1941”

Inquadramento generale

L'anno è il 1941. La Germania ha sconfitto la Polonia, la Danimarca, la Norvegia e la Francia con facilità. Ora il Fuehrer ambisce ad un maggiore “spazio vitale” e il 22 giugno 1941 attacca la Russia (Operazione Barbarossa). Ritiene infatti che i sovietici possano cadere come un castello di carte. I quadri militari sono stati decimati da Stalin, l'addestramento è scarso e il morale basso. Il Blitzkrieg coglie di sorpresa i sovietici che perdono circa 1.750.000 uomini nei primi due mesi di combattimento. I tedeschi sembrano invincibili e i loro panzer si avvicinano ai sobborghi di Mosca, ma l'inverno arriva e i sovietici iniziano il contrattacco. L'orso si sveglia!

Conflict of Heroes è un gioco tattico sulla Seconda Guerra Mondiale che coinvolge i giocatori in epici scontri a livello tattico. Le tattiche impiegate dai tedeschi e dai sovietici sono comprese in queste regole e devono essere impiegate per vincere. Gli scontri sono presentati sotto forma di scenari con differenti obiettivi. Molti durano meno di un'ora e possono essere giocati da 2 a 4 giocatori. Durante il gioco, i giocatori usano le loro unità per raggiungere gli obiettivi. Qualsiasi schieramento che ottiene gli obiettivi previsti dallo scenario vince la partita.

I giocatori attivano le unità durante i turni. Quando un giocatore ne attiva una, riceve 7 punti azione (AP). Questi sono indicati sulla tabella verde AP che si trova sulla tabella generale del giocatore. L'unità effettua azioni spendendo gli AP.

Ogni azione costa un certo numero di AP. Nel caso del carro armato, sparare costa 2 AP, muovere 1AP. La potenza di fuoco del carro è riportata nell'angolo in basso a sinistra del segnalino. Il numero in rosso rappresenta la potenza di fuoco (valore contro la fanteria), mentre il numero blu la capacità di perforare le corazze (valore per unità corazzate). I valori di difesa del carro sono riportati nell'angolo in basso a destra. Di nuovo il blu si riferisce al “corazzato”, il rosso al “non corazzato”.

Nei combattimenti, un giocatore tira un dado a 6 facce e aggiunge il risultato alla propria potenza di fuoco per determinare il proprio valore di attacco (Se il PzIlf avesse tirato un 9, il totale di attacco sarebbe 13). Il numero viene quindi confrontato con il valore di difesa dell'unità attaccata. Questa viene colpita se il numero è più alto o uguale al valore della difesa. Il valore di difesa viene modificato anche grazie al terreno su cui si trova. Quindi se il PzIlf si trovasse in un esagono foresta, la sua difesa sarebbe incrementata di +2 (protezione degli alberi) per un valore di difesa totale di 17 (15+2). Una fondamentale caratteristica del gioco è la semplicità dei combattimenti tra unità corazzate e non. La Potenza di attacco rossa contro una difesa blu è limitata dal momento che i proiettili arrecano danno limitato alle corazze dei carri armati. Una potenza di attacco blu contro una difesa rossa è limitata perché un proiettile sparato da un carro arreca poco danno ad un plotone di uomini sparpagliati. Un sistema semplice ed efficace. Quando un'unità è colpita il giocatore che la possiede pesca un segnalino “colpo” e lo mette sotto l'unità. I segnalini “colpo” influiscono in modi differenti, in base a quello che viene pescato. Un'unità può essere distrutta all'istante, immobilizzata, paralizzata, per nulla influenzata e così via. Ogni volta che il giocatore attivo effettua un'azione con una propria unità, il giocatore passivo può reagire con un'azione. Può rispondere utilizzando punti azione comando CAP (che sono riportati sulla tabella blu della tabella generale) o azioni opportunità impiegando carte azioni.

All'inizio di ogni turno, i giocatori ricevono alcune carte azione che devono essere utilizzate con parsimonia. Le carte azioni gialle sono giocate immediatamente e possono rappresentare una fine immediata della partita o altri eventi particolari. I punti vittoria sono ottenuti durante il gioco quando l'avversario perde

un'unità o quando un obiettivo è raggiunto e mantenuto. Le condizioni vittoria sono riportate in ogni scenario. *Awakening the Bear!* ha 10 scenari che non si giocano mai nella stessa maniera e sono dotati di un differente livello di difficoltà. (Lo scenario 3, General Petrov, è raffigurato.) Un giocatore potrebbe fallire la maggior parte dei suoi ordini, ma potrebbe ancora vincere il gioco se ha raggiunto le condizioni vittoria e ha più punti vittoria dell'avversario.

Apprendere il gioco

Queste regole sono state scritte per facilitare il processo di apprendimento del gioco. Questo significa che imparerai una sezione di gioco alla volta e giocherai uno scenario per rafforzare la comprensione delle regole appena studiate. Man mano che procederai con la lettura imparerai nuove regole che si aggiungeranno a quelle che già padroneggi. In questo modo potrai iniziare a giocare sin da subito.

Es.: Nelle regole sono inseriti numerosi esempi delle regole stampati in rosso. Un esempio è sempre inserito sotto il paragrafo che riporta regole importanti. Può accadere che l'esempio sia più articolato e incorpori un maggior numero di regole.

Nota dell'autore: nelle regole sono inserite anche alcune note dell'autore (stampate in blu). Queste note forniranno spiegazioni sul perché sono state adottate alcune regole e perché funzionano nel modo in cui sono state congegnate. Puoi saltarle se vuoi, ma spesso capire perché sono state inserite aiuta a ricordare più facilmente come funzionano.

SEZIONE 1

In questa sezione imparerai come effettuare il set up di uno scenario, giocare un turno e gestire le risorse per ingaggiare la guerra.

1.0 Set up del gioco

Gli scenari inclusi in *Conflict of Heroes* rappresentano momenti storici rilevanti che tu e i tuoi amici potete giocare. Per ogni sezione di CoH, seguite i seguenti punti prima di iniziare a giocare.

1. Scegliete uno degli scenari. Il foglio scenario descrive il set up della mappa, delle unità, il livello iniziale dei punti azione comando (CAP) per i entrambi i fronti, le carte azioni impiegate e i punti vittoria;
2. Piazzate il segnalino turno sulla casella 1 nel foglio dello scenario e dividete le unità impiegate nel gioco;
3. Combinare le mappe come descritto nello scenario;
4. Decidete quale nazione giocare e piazzate le unità come descritto nello scenario. Il set up delle unità è indicato dalle coordinate sulla mappa nel modo seguente:

Esempio: la sigla 2-J10 indica scenario #2, esagono J10, ovvero la casa grigia in pietra.

Le unità possono essere piazzate solo su esagoni completi. I mezzi esagoni non possono essere utilizzati durante il gioco.

5. Ciascun giocatore prende un foglio tabella generale e pone un segnalino punti vittoria sullo 0. Ogni giocatore segna anche il livello iniziale di CAP con il segnalino blu e pone il segnalino verde sul numero 7 dei punti Azione (AP).

6. Dividete in due gruppi i segnalini "indicatori colpo" (uno per le unità di fanteria e uno per quelle motorizzate, tenendo il valore a faccia in giù (si potrebbero mettere ad es. in due contenitori scuri). Questi segnalini verranno scelti a caso durante il gioco quando le unità verranno colpite.

7. Dividete le carte azione nel modo specificato della scenario. Mischiatele e distribuite ai giocatori il numero indicato.

8. Alcuni scenari permettono di tenere nascoste alcune unità o gli obiettivi dell'artiglieria durante il set up. Scrivete su un foglio a parte le coordinate delle unità e gli obiettivi dell'artiglieria.

2.0 Sequenza pre-turno

All'inizio di ogni turno, i punti seguenti devono essere implementati secondo l'ordine seguente. Ciascun punto sarà descritto più approfonditamente successivamente.

- Girare i segnalini sul lato "non utilizzati" (cfr. 2.3)
- Fumo – Ridurre o rimuovere i segnalini fumo (13.0)
- Definire il valore dei CAP – Sottrarne uno per ogni perdita subita nel turno precedente (cfr. 7.3)
- Carte Azione – Pescare carte azioni se e nella misura prevista dallo scenario (8.0)
- Fissare gli obiettivi dell'artiglieria fuori campo per la risoluzione da effettuare nel turno successivo (12.3)
- Risolvere gli obiettivi dell'artiglieria fuori campo del turno precedente (12.3)
- Preparare i rinforzi previsti dello scenario (5.1)
- Tirare i dadi per l'iniziativa (2.1)

2.1 Tirare per l'iniziativa

All'inizio di ogni turno, i giocatori tirano 2 dadi per decidere l'iniziativa. In caso di pareggio, tirare nuovamente. Chi ottiene il punteggio più alto, vince e inizia il turno come giocatore attivo. L'altro giocatore inizia fungendo da giocatore di reazione.

2.2 Effettuare azioni

Il ruolo di giocatore attivo cambierà in modo successivo durante ogni turno. Il giocatore attivo può prendere azioni in 4 differenti modi.

- **Attivazione di un'unità:** Attivate 1 unità ed effettuate un'azione spendendo i relativi punti azione (AP). Un giocatore può attivare solo un'unità ogni volta che è giocatore attivo (eccezione, attivazione di gruppo: cfr. 9.1). Se l'unità ha AP in avanzo dopo aver effettuato l'azione iniziale, il giocatore può effettuare ulteriori azioni spendendo gli AP. Dopo aver esaurito i punti AP, segnate come utilizzata l'unità in questione.
- **Azione opportunità:** effettuate un'azione opportunità con una qualsiasi unità non utilizzata che non sia al momento attivata. Segnate l'unità come utilizzata dopo aver effettuato l'azione opportunità.
- **Azione comando:** Effettuate un'azione comando con una qualsiasi unità utilizzata, non utilizzata o al momento attivata spendendo i punti azione comando (CAP). L'unità non è segnata come utilizzata dopo aver intrapreso un'azione comando.
- **Gioca una carta azione:** Gioca una carta azione per una qualsiasi unità utilizzata, non utilizzata o attivata. L'unità non è segnata come utilizzata dopo aver utilizzato la carta.

Dopo ogni azione che il giocatore attivo intraprende, il giocatore passivo può adottare un'azione opportunità, un'azione comando o giocare una carta azione (non può comunque attivare una sua unità). Per facilitare questo processo, il giocatore attivo dovrebbe effettuare una breve pausa prima di intraprendere l'azione successiva in modo da dare tempo al giocatore passivo di decidere se effettuare un'azione. Il giocatore attivo può intraprendere quante azioni vuole prima di passare lo status di giocatore attivo all'avversario (fin tanto che ha a disposizione le risorse per farlo e attivi una sola unità). Nel momento in cui il giocatore attivo non può o decide di non prendere ulteriori iniziative, passa e l'avversario diventa giocatore attivo

Es.: Il giocatore Tedesco è quello attivo e decide di attivare il plotone A spendendo i suoi punti AP muovendolo di un esagono verso un MMG sovietica. Il sovietico reagisce con un'azione opportunità sparando con l'MMG al plotone A prima che questo si muova ulteriormente. Il tedesco intraprende dunque un'azione comando con un mortaio sparando all'MMG. Il sovietico non reagisce. Il tedesco quindi continua con l'unità A utilizzando il resto dei punti azione. A questo punto passa e il sovietico diventa il giocatore attivo.

2.3 Fine del Turno

Il turno finisce quando entrambi i giocatori, uno dopo l'altro, passano lo status di attivo senza intraprendere azioni. A questo punto, tutti i segnalini sono girati sul lato "non utilizzati". Il segnalino turno è spostato nella casella successiva e la sequenza pre-turno è applicata. Lo scenario termina dopo che l'ultimo turno è giocato o quando le condizioni dello scenario sono raggiunte.

Nota dell'autore: Supponiamo che il Tedesco debba occupare una roccaforte sovietica. Il tedesco ha 2 unità non utilizzate sul campo di gioco. Ne attiva una e applica le proprie azioni. Quando il Tedesco passa, il sovietico, con 4 unità non utilizzate, diventa il giocatore attivo, ma passa immediatamente. Vuole vedere quali ulteriori azioni il tedesco intende effettuare. Il tedesco si trova ora nel dubbio. Se attiva l'ultima unità non avrà più ulteriori unità non utilizzate, il sovietico invece ne avrà 4 non utilizzate e potrebbe contrattaccare il tedesco. Se il tedesco passa, il turno è finito e il sovietico ha perso l'attivazione di un'unità. Al sovietico non interessa perdere le attivazioni perché, come difensore, vuole terminare il turno quanto più rapidamente possibile. Il tedesco deve decidere se continuare con un attacco debole e affrontare un possibile contrattacco violento oppure terminare il turno.

2.4 Fine del gioco e vittoria

Ogni scenario ha una propria durata di gioco, le condizioni di vittoria e riporta regole speciali che possono inficiare le normali regole di gioco. Il giocatore con il totale di punti vittoria più elevato vince la partita. Solitamente, i punti vittoria sono acquisiti distruggendo unità nemiche o controllando esagoni vittoria durante le fasi di conteggio punti. Controllare un esagono significa essere l'ultimo giocatore ad avere un'unità presente. Se entrambi i giocatori hanno un'unità presente nello stesso esagono, questo è contestato e nessuno lo controlla. Segnalini di controllo sono posti sugli esagoni vittoria con il lato del controllore a faccia in su.

3.0 Attivazione di un'unità e assegnazione punti azione

Come riportato in 2.2, solo il giocatore attivo può attivare un'unità. Per attivarla, il giocatore attivo sceglie un'unità non utilizzata e sposta il segnalino verde AP sulla tabella generale. Il giocatore attivo spende ora gli AP dell'unità attivata uno per volta (il costo per intraprendere differenti azioni è riportato nelle regole). Man mano che le azioni sono intraprese, la tabella AP è aggiornata al fine di mostrare quanti AP rimangono. Una

volta che il giocatore attivo ha speso tutti gli AP, l'unità è segnata come utilizzata girandola sul lato in cui appare la striscia rossa nel mezzo. Il giocatore attivo può girare la propria unità sul lato utilizzata anche se ha a disposizione altri AP, ma in questo caso questi vengono persi.

Da notare che il giocatore attivo può intervallare le azioni dell'unità attivata con altre azioni di unità amiche utilizzando differenti tipologie di azione (azioni opportunità, azioni comando, carte azioni). Anche l'unità attivata può prendere azioni comando o utilizzare carte azione. In ogni caso, non più di un'unità può essere attivata ogni volta che un giocatore diventa attivo.

Es.: Il giocatore attivo attiva 1 unità, spende 2AP per implementare un'azione, adotta un'azione comando con un'unità completamente differente, torna indietro alla prima unità e gioca con essa una carta azione, adotta un'azione opportunità con una terza unità e torna infine sulla prima unità spendendo il resto dei punti AP. Tra queste azioni, il giocatore passivo potrebbe aver preso un'azione opportunità, un'azione comando o aver giocato una carta azione.

Nota dell'autore: gli AP servono a misurare lo sforzo per condurre azioni specifiche. Più azioni implementate più punti AP necessari per eseguirle.

3.01 Assegnazione variabile dei punti PA (regola facoltativa)

Invece di assegnare ad un'unità 7 punti AP, tirate 2 dadi a 6 facce e il totale determinerà gli AP a disposizione. Si raccomanda di giocare il gioco almeno una volta con le regole standard prima di applicare questa nuova regola.

Nota dell'autore: in guerra, tutti i piani subiscono mutamenti non appena si entra in contatto con il nemico. Questa regola facoltativa aggiunge elementi di incertezza al gioco e obbliga a correggere i piani e a convivere con l'incerto. Questa regola è assai consigliata nel gioco solitario.

3.1 Azioni Opportunità

Sia il giocatore attivo che quello di reazione possono implementare azioni opportunità con una qualsiasi unità non utilizzata. Una qualsiasi azione come sparare, muovere o riorganizzare può essere effettuata come azione opportunità. Quest'azione non costa al giocatore AP o CAP, ma l'unità è segnata come utilizzata dopo aver completato l'azione.

Es: Nella figura 1, il giocatore attivo (Tedesco) attiva la squadra A e riceve 7 punti. Pianifica un movimento della squadra A di 2 esagoni aperti, che significa 2 AP (uno per esagono). Subito dopo aver mosso A di 1 esagono, il sovietico esegue un'azione opportunità con la squadra C, sparando ad A. C manca il colpo e il suo segnalino è capovolto ad indicare che è stato utilizzato (cfr. figura 2). Il tedesco muove A di un altro esagono; ha ora utilizzato 2 AP (uno per ogni esagono in cui si è mosso) e ha ridotto il livello AP a 5. Il sovietico non reagisce a questo secondo movimento e quindi A spara a C per 3 AP, mancando il bersaglio. Rimangono ancora 2 AP.

Nota dell'autore: come si può notare, adottare un'azione opportunità con un'unità non utilizzata è meno efficiente che aspettare di attivarla quando si diventa giocatori attivi. Tuttavia, ogni tanto, è importante prendere un'azione opportunità. Una delle sfide in *Conflict of Heroes* è sviluppare la capacità di capire se sia più utile adottare un'azione opportunità subito o attivare un'unità più tardi.

3.2 Punti azione comando (CAP)

Le risorse comando disponibili ad un esercito sono segnate con i CAP sulla tabella blu nella tabella generale. Ogni scenario assegna il numero iniziale di CAP per ogni esercito. Questo numero limitato di CAP è condiviso da tutte le unità durante l'intero turno di gioco e non è riportato al livello di partenza fintanto che il turno non è concluso. I CAP non utilizzati non sono sommati con quelli del turno successivo.

I CAP possono essere utilizzati per:

- Fornire AP ad un'unità attivata;
- Eseguire un'azione comando;
- Modificare un tiro di dado.

Nota dell'autore: la forza, la funzionalità e l'efficacia di un plotone dipende dalla struttura logistica e dalla leadership. I comandanti, dal sergente in su, coordinano gli attacchi, tengono alto il morale della compagnia, dirigono i gruppi di fuoco e altro ancora. La struttura logistica di comando fa in

modo che il sistema di supporto funzioni senza problemi, dalla fornitura del cibo e delle munizioni alle truppe in prima linea, passando attraverso l'evacuazione dei feriti fino alla comunicazione con il quartier generale. Segnalini individuali di comandanti non sono presenti dal momento che la leadership e la struttura di comando non facevano affidamento sui singoli, ma sull'addestramento e la logistica dell'intera compagnia. Quando un vice tenente moriva, il sergente era pronto a sostituirlo e così via. Se una posizione doveva essere tenuta, ulteriore munizionamento, pezzi di ricambio e uomini erano inviati per rafforzare il gruppo o la squadra. Queste strutture logistiche e di comando nel gioco sono elementi che vengono implementati attraverso l'uso dei CAP.

3.21 Rifornimento di AP per un'unità attivata

Se un'unità non ha abbastanza AP per effettuare un'azione, il giocatore può utilizzare i CAP per incrementare i rimanenti AP su una base di un rapporto di 1 a 1. Un giocatore può spendere tutti i CAP che vuole in questo modo.

Es.: Riprendendo l'esempio nella figura 2, A aveva a disposizione solo 2 AP, ma ne ha bisogno di altri 3 per sparare ancora. Ha a disposizione 5 CAP per il turno. Spara di nuovo a C utilizzando i 2 rimanenti AP più 1 CAP. Il segnalino CAP è diminuito di 1, dunque viene spostato sulla posizione 4CAP. Il sovietico passa. Il tedesco dichiara di aver concluso con l'attivazione di A e dunque lo gira sul lato "usato".

3.22 Azioni comando

Le Azioni Comando sono azioni alimentate da un numero equivalente di CAP (al posto di AP). Le azioni comando possono essere effettuate con un'unità che attualmente è attivata o con un'unità sulla mappa che è usata o non usata. Un'unità non usata che effettua un'azione comando **non** è segnata come usata.

Es.: Nella figura 3, il sovietico diventa il giocatore attivo, attiva la squadra D e pone il segnalino AP sulla casella 7. D muove un esagono per 1 AP. Subito dopo, il tedesco B effettua un'azione comando, sottrae 2 CAP dalla tabella CAP (ora ha a disposizione solo 2 CAP) e spara a D. Lo manca. B non è segnato come utilizzato dal momento che ha impiegato solo punti CAP. D sottrae 4 AP dalla tabella AP e spara a B, mettendo a segno il colpo. Il giocatore Tedesco pesca un segnalino colpo e lo piazza sotto l'unità e passa l'iniziativa. D ha a disposizione 1 solo AP e passa. D è marcato come usato e l'ultimo AP viene perso. Il tedesco ora diventa il giocatore attivo, ma passa. Se il sovietico decidesse di passare, il turno sarebbe finito.

3.23 Modificare un tiro di dado

Tutti i tiri di dado possono essere modificati fino ad un massimo di 2 punti. Prima di tirare è necessario indicare le modifiche che si vogliono applicare. Non si può mai modificare un tiro dell'avversario.

Es.: Il sovietico ha bisogno di un 9 per colpire un'unità. Prima di tirare, dichiara di voler spendere 2 CAP per influenzare positivamente il tiro. Ora ha dunque bisogno di un 7 per colpire ($7 + 2CAPs = 9$).

3.24 Tiro di dado per il nuovo turno

I CAP possono essere spesi per modificare i tiri per l'iniziativa. Il giocatore con più CAP annuncia quanti CAP intende spendere per modificare il suo dado (In caso di pareggio il sovietico deve decidere per primo). Quindi l'avversario annuncia quanti CAP vuole utilizzare. Ogni giocatore può annunciare solo una volta quello che spenderà. Entrambi sottraggono i CAP dichiarati (Massimo 2), quindi tirano i dadi modificandone il risultato. Se c'è pareggio, i giocatori tirano nuovamente e i CAP già usati sono persi e non più conteggiati. Se lo desidera, il giocatore può spendere nuovi CAP quando tira nuovamente.

Es.: All'inizio di un nuovo turno, il giocatore tedesco ha più CAP e decide di utilizzarne 2 su 7 disponibili per modificare il suo tiro d'iniziativa. Il sovietico sceglie di non utilizzarne nessuno. Il tedesco mette a segno un 6 (4 di tiro +2 di modifica). L'avversario tira un 7: il sovietico comincia il turno e il tedesco ha ancora a disposizione 5 CAP per il resto del turno.

4.0 Terreno

La battaglia è giocata su una mappa composta da esagoni che rappresentano 40-50 metri di terreno. Su questi esagoni sono raffigurati differenti tipologie di terreno. Ciascun esagono ha un punto al centro. Qualsiasi tipo di terreno circonda il punto rappresenta il territorio dell'intero esagono.

Ponti/strade: qualsiasi superficie intesa per i veicoli. I ponti sono strade che attraversano aree d'acqua;

Terreni aperti: esagoni liberi o intervallati da qualche sparuto cespuglio;

Zone d'acqua: includono laghi e larghi fiumi. Superabili solo da plotoni e barche;

Muri: muri di mattoni di media altezza o mucchi di pietre;

Edifici di pietra (Grigi): strutture più grandi e robuste, come fattorie o fienili, costruiti con un misto di pietra/legno o mattoni;

Piccole foreste: aree con cespugli e alberi sottili;

Edifici di legno (marroni): piccoli edifici residenziali in legno;

Foreste: alberi larghi e cresciuti, con sottobosco.

Nota dell'autore: un edificio che appare su un esagono significa che l'esagono è sviluppato e non rappresenta un solo edificio.

I terreni possono dare riparo alle unità, impedire di vedere il nemico, o rallentare il movimento. La tabella terreno & movimento di fanteria mostra come certi tipi di terreno influenzino i movimenti, la difesa e la linea di vista (LOS). I costi per il movimento dei veicoli saranno introdotti più avanti.

I modificatori di difesa per ostacoli multipli sono cumulativi e si applicano solo all'unità che si trova su quel dato esagono. Un muro dà +1 di protezione (in aggiunta alla normale protezione garantita dalla tipologia di esagono) per tutto il fuoco in arrivo, da tutti i livelli, oltre il muro che circonda l'esagono in cui si trova l'unità.

5.0 Movimento della fanteria

Le unità di fanteria sono quelle unità che hanno un costo di movimento rosso nella parte superiore destra del segnalino. Per muovere una fanteria in un esagono, l'unità deve spendere il costo movimento in AP. Alcuni terreni hanno un costo maggiore per effettuare un movimento e questi costi sono elencati nella tabella terreni/movimenti. Questi costi sono aggiunti al costo movimento dell'unità e sono cumulativi.

Es.: un unità MMG con un costo di 2AP deve pagare 3AP per muovere in un esagono foresta (2AP costo movimento unità + 1AP per il movimento nella foresta).

Le strade annullano le restrizioni e i costi movimento del terreno che copre il centro dell'esagono. Le unità devono seguire le strade da esagono ad esagono per ottenere il vantaggio strada. I ponti funzionano come strade sull'acqua. Le strade non influenzano il valore difesa dell'esagono.

Ogni singola mossa di un'unità di fanteria è considerata un'azione separata. Le unità possono muovere dentro e fuori gli esagoni che contengono unità amiche o nemiche. (Naturalmente, un'unità nemica può ingaggiare un combattimento ravvicinato se un'unità muove nel suo esagono).

5.01 Penalizzazione per il movimento di unità di fanteria (regola opzionale)

E' molto più semplice colpire un'unità di fanteria che si sta muovendo piuttosto che una ferma. Perciò, tutte le unità di fanteria che si muovono in un nuovo esagono sotto il loro potere sono penalizzate di -1DM. Questa penalità si applica solo ad una reazione di fuoco immediata. Unità di fanteria trasportate non subiscono tale penalità.

5.02 Movimento circospetto delle unità di fanteria (regola opzionale)

La penalizzazione prevista al punto 5.01 può essere annullata muovendo con circospezione. Unità di fanteria si muovono con circospezione aggiungendo 1AP al costo regolare di movimento come indicato nella tabella.

Es.: Un edificio di legno aggiunge +1DM a un unità che non si muove. Un plotone di fucilieri che muove attraverso un edificio di legno paga 2AP, ma incorre anche in una penalizzazione di -1DM. Dunque, il valore totale del DM è 0 (+1DM per l'edificio di legno -1DM per il movimento). Muovendo con circospezione e pagando 3AP per l'esagono con l'edificio, la penalizzazione è annullata e il plotone riceve un +1DM.

Nota dell'autore: un giocatore deve valutare il peso degli extra AP pagati per muoversi con circospezione rispetto ai benefici di un valore di difesa incrementato quando utilizza queste regole opzionali.

5.1 Unità di rinforzo e abbandono del terreno di battaglia

Quando uno scenario prevede i rinforzi, queste unità entrano in gioco in quel determinato turno o in un qualsiasi turno successivo. Ogni unità deve utilizzare un'azione per muovere all'interno del tabellone attraverso gli esagoni indicati dallo scenario. Le unità non possono mai uscire dal tabellone, a meno che le regole di set up di uno scenario non lo prevedano esplicitamente.

5.2 Direzionamento delle unità

Tutte le unità hanno un direzionamento rappresentato tramite una freccia sui segnalini. In ogni momento, la freccia di direzionamento deve essere rivolta verso un lato dell'esagono (mai verso un'angolo dell'esagono). Le unità possono muovere in avanti verso uno dei 3 esagoni frontali senza dover cambiare la direzione. Gli esagoni frontali includono l'esagono di fronte alla freccia e gli altri due a destra e a sinistra. Le unità possono cambiare il proprio direzionamento verso un qualsiasi lato dell'esagono senza pagare alcun AP **dopo** che hanno mosso nel nuovo esagono e **prima** che l'avversario effettui una reazione.

Gli esagoni "fiancata" sono semplicemente quegli esagoni che non sono frontali. Un'unità di fanteria può muovere all'indietro verso uno dei 3 esagoni "fiancata" senza dover cambiare il direzionamento, ma deve pagare una penalità di +1 AP in aggiunta a tutti i costi di movimento. Dopo che l'unità ha mosso all'indietro in un nuovo esagono, può immediatamente cambiare il direzionamento senza pagare AP.

Nota dell'autore: Il direzionamento è essenziale per un'unità. Esso si lega strettamente allo scopo dell'unità tanto quanto l'occupazione di nuove posizioni. Mentre è dispiegata dietro ad un muro o contro una massicciata, un'unità è assai vulnerabile al fuoco sui fianchi. Non solo l'unità è spesso più esposta, ma gli attacchi ai fianchi sono anche psicologicamente devastanti. "Da dove arriva il nemico? Siamo circondati? C'è una via di fuga?" L'istinto naturale è spesso quello di scappare o ripararsi. L'esperienza di un'unità e la leadership giocano un ruolo essenziale nell'analizzare la nuova minaccia e i modi per reagire ad essa.

5.3 Ruotare

Le unità possono ruotare e cambiare il proprio direzionamento verso un qualsiasi lato dell'esagono senza muoversi o prima di muoversi in un nuovo esagono pagando 1AP. Ruotare è considerato un'azione.

6.0 Linea di vista (LOS)

Per spararsi le unità devono vedersi l'una con l'altra. Gli esagoni che bloccano la LOS sono elencati nella tabella movimento di fanteria & Terreni. Se una linea tracciata dal punto centrale dell'esagono di attacco fino al punto centrale dell'esagono obiettivo è libera da qualsiasi ostacolo, allora la LOS è stabilita. Le unità possono vedere all'interno di un esagono che impedisce la LOS, ma non oltre! Dunque la LOS è bloccata se una parte qualsiasi della linea taglia una qualsiasi parte di un esagono che blocca la LOS. Tutte le regole della LOS sono bidirezionali, quindi se l'unità A non può vedere C, nemmeno C può vedere A.

Es.: Nella figura 5, il plotone nell'esagono A può vedere all'interno dell'esagono foresta B, ma non C e D perché la LOS passa attraverso esagoni di foresta.

Se la LOS passa esattamente lungo il bordo di 2 esagoni, essa è sempre influenzata dall'esagono con l'ostacolo meno potente.

Es.: Nella figura 5, l'LMG nell'esagono F può vedere nell'esagono G perché la LOS segue il bordo dell'esagono tra il bosco (light woods) e l'esagono vuoto. La LOS non è bloccata perché si applica la LOS dell'esagono vuoto.

Le unità **non** bloccano la LOS.

6.1 Arco di Fuoco

I 3 esagoni frontali e quelli che si sviluppano a partire dalla freccia di direzionamento rappresentano l'arco di fuoco. Le unità possono sparare solo a obiettivi compresi nell'arco di fuoco.

Es.: Nella figura 7, il plotone Tedesco muove nell'esagono A. Quest'esagono si trova nell'arco di fuoco, dunque non c'è bisogno di cambiare il direzionamento. Il sovietico potrebbe reagire dal momento che il tedesco si trova nel suo arco di fuoco, ma decide di passare. Il tedesco muove nell'esagono B e di nuovo il sovietico potrebbe reagire. Il tedesco muove ora nell'esagono C e cambia il proprio direzionamento. Il sovietico non può reagire perché il tedesco ora si trova al di fuori del suo arco di fuoco. Il sovietico potrebbe ruotare al costo di 1CAP, ma non potrebbe comunque

fare fuoco perché ruotare conta come un'azione. Il sovietico potrebbe anche reagire muovendo nell'esagono D per 2CAP (+1CAP di penalità per il movimento all'indietro) o nell'esagono E per 1CAP. In entrambi i casi, dopo aver mosso nel nuovo esagono, potrebbe immediatamente cambiare il proprio direzionamento senza pagare alcun punto.

7.0 Combattimento

Il combattimento implica che un'unità impieghi le proprie armi per sparare ad un'altra. L'unità attaccante deve avere il proprio obiettivo entro il proprio raggio e all'interno dell'arco di fuoco. Il numero nero nell'angolo in alto a sinistra del segnalino mostra il numero di AP che un'unità deve spendere per attaccare. Ogni attacco è considerato un'azione separata. Quando un'unità spara al nemico, è necessario confrontare il valore d'attacco di questa (AV) con il valore di difesa (DV) del difensore. Se l'AV è maggiore o uguale del DV, il difensore è stato colpito. **Se l'AV è maggiore del DV di 4 o più, il difensore è stato colpito 2 volte ed è dunque distrutto.** Un'unità può essere attaccata un numero illimitato di volte in un turno.

7.1 Valore di attacco (AV)

L'AV è calcolato aggiungendo la Potenza di fuoco di un'unità (FP), che è indicata in basso a sinistra del segnalino, ad un tiro di 2 dadi a 6 facce. E' da ricordare che è possibile modificare il tiro dei dadi utilizzando fino a 2CAP.

Es.: Nella figura 5, il plotone sovietico B con una Potenza di fuoco pari a 3 sta sparando ad A. Il giocatore tira un 9 e mette a segno un AV di 12 (3FP + 9 dei dadi).

7.2 Valore di difesa (DV)

Il DV è calcolato sommando il valore di difesa frontale o laterale (in base a dove l'unità viene attaccata) al modificatore legato alla tipologia del terreno. Gli esagoni che non sono nell'arco di fuoco sono considerati esagoni laterali. Il fuoco laterale è risolto utilizzando il DR più debole. Il DR laterale si trova sopra al valore del DR frontale dell'unità. Se è riportato solo un valore, questo significa che il DR è lo stesso in entrambi i casi.

Es.: Nella figura 8, le linee gialle rappresentano i colpi sparati sui fianchi, dal momento che il fuoco ha origine al di fuori dell'arco di fuoco.

I difensori non possono mai aggiungere modificatori CAP al valore di difesa (DV) delle loro unità.

Es: Un giocatore ha bisogno di un 6 per colpire un'unità nemica e tira un 10. Il nemico è colpito 2 volte ed è distrutto.

7.3 Unità distrutte e modifiche alla tabella CAP

Un'unità è immediatamente distrutta quando è colpita 2 volte o quando un'unità con un segnalino "colpito" viene colpita un'altra volta. Le unità distrutte vengono rimosse dal gioco e poste nell'apposito spazio sulla tabella generale.

All'inizio di ogni turno, il numero totale di CAP di un giocatore viene diminuito di 1 per ogni unità persa fino a quel momento. Questa riduzione di CAP non si verifica mai durante il turno.

Es.: un giocatore inizia uno scenario con 9 CAP e perde 2 unità nel primo turno. Nel nuovo turno avrà a disposizione 7CAP. Nel caso dovesse perdere ulteriori unità il valore 7CAP diminuirà ancora.

Nota dell'autore: man mano che le unità vengono eliminate, la perdita dei leader nella linea del fronte influenzano la forza di combattimento e l'efficacia della struttura di comando.

7.4 Colpi

Quando un'unità integra prende un colpo, un segnalino "colpo" è estratto a caso dalla pila dei segnalini "colpo", mostrato all'avversario e messo a faccia in su sotto l'unità colpita. Le capacità dell'unità sono modificate in base a ciò che è riportato sul segnalino "colpo".

Es: Un unità di fucilieri sovietici estrae il segnalino BERSERK. Le capacità dell'unità sono modificate come segue:

- Il costo per sparare scende da 4 a 3
- Il movimento non subisce mutamenti, visto che lo spazio sul segnalino "colpo" è vuoto.

- La capacità di fuoco sale da 3 a 4
- Il raggio d'azione scende a 1
- Il DR laterale cresce da 11 a 12
- Il DR frontale cresce da 12 a 14
- L'unità può riorganizzarsi e rimuovere il segnalino "colpo" se tira un 8 o +

Alcuni segnalini hanno un simbolo che annulla una particolare abilità dell'unità \emptyset .

Es.: un unità pinned (bloccata) non può muovere, ma nessun altra abilità è influenzata.

Es: Un'unità stunned non può fare altro se non tentare di riorganizzarsi. I valori di difesa non sono tuttavia modificati.

Le unità di fanteria possono rimuovere i segnalini "colpo" solo se riescono a riorganizzarsi (cfr. 7.5).
I segnalini "colpo" sono riportati qui di seguito. Viene anche specificato quanti sono presenti nel gioco. (x5) significa che ce ne sono 5 per quel determinato segnalino "colpo".

Berserk (x1) – diventare una furia:

- -1 AP per sparare
- FP aumenta di 1
- Il raggio d'azione scende a 1
- DR sale
- 8 o + per riorganizzarsi

Cowering (x2) - acquattarsi:

- +2AP per sparare
- +1AP per ogni esagono di movimento
- Raggio d'azione scende a 1
- DR sale
- 8 o + per riorganizzarsi

Killed (x1) - uccisa:

- l'unità è distrutta al primo colpo ed è immediatamente rimossa dalla mappa

Panicked (x2) – in panico:

- L'unità non può sparare
- DR laterale aumenta
- DR frontale diminuisce
- 8 o + per riorganizzarsi

Pinned (x5) - bloccata:

- L'unità non si può muovere. Non può neppure ruotare il direzionamento
- 7 o + per riorganizzarsi

Stunned (x2) - sorpresa:

- L'unità non può fare nulla, se non tentare di riorganizzarsi
- 7 o + per riorganizzarsi

Surpressed (x5) - soppressa:

- +1AP per sparare
- FP diminuisce di 2
- 7 o + per riorganizzarsi

Unnerved (x2) - innervosita:

- nessun cambiamento
- Se colpita di nuovo è distrutta
- 7 o + per riorganizzarsi

\emptyset : l'abilità è persa

Nota dell'autore: subire un colpo non significa necessariamente che gli uomini vengano uccisi. In battaglia, le unità spesso si buttano a terra quando sono attaccate e non possono rispondere al fuoco. Altre volte il panico ha il sopravvento e gli uomini si dimenticano di sparare e corrono via.

Questi vari effetti sono simulati attraverso i segnalini “colpo” senza dover aggiungere tonnellate di regole complicate.

7.41 Segnalino “colpo” segreto (regola opzionale)

Il giocatore che estrae un segnalino “colpo” lo tiene segreto e lo pone sotto l'unità colpita a faccia in giù. L'effetto è segnalato all'avversario solo quando l'unità viene utilizzata. Mostra il segnalino all'avversario quindi nascondilo di nuovo. Il segnalino “ucciso” è rivelato immediatamente e l'unità che lo ha subito è rimossa dalla mappa.

7.5 Riorganizzazione

Le unità colpite possono provare a rimuovere i segnalini “colpo” grazie alla riorganizzazione. Una riorganizzazione compiuta con successo significa che gli uomini si sono calmati o i loro leader hanno infuso in loro la voglia di combattere.

Tutte le unità possono provare a riorganizzarsi al costo di 5AP.

Per riorganizzarsi con successo, l'unità deve tirare 2 dadi a 6 facce e ottenere un punteggio uguale o superiore al valore di riorganizzazione riportato sul segnalino “colpo”. Se il tiro ha esito positivo, il segnalino “colpo” è mostrato all'avversario e quindi riposto tra gli altri segnalini “colpo”.

Se il tentativo di riorganizzazione fallisce, non succede nulla e l'unità mantiene il segnalino “colpo”.

Un'unità può tentare riorganizzazioni multiple fintanto che ha a disposizione AP, CAP o carte azioni sufficienti.

Ogni tentativo di riorganizzazione è considerato un'azione a parte.

Unità nello stesso esagono del nemico **non** possono riorganizzarsi.

7.51 Modificatori di tiro per la riorganizzazione

Un'unità al coperto aggiunge +1 al tiro per tentare di riorganizzarsi. L'unità per ricevere questo bonus deve trovarsi in un esagono che fornisca almeno un +1DM. Le mura non offrono bonus per la riorganizzazione. Unità che si trovano nello stesso esagono con unità amiche non colpite usufruiscono di un bonus ulteriore di +1 ai fini della riorganizzazione per ogni unità non colpita.

7.6 Raggio

Il raggio di un'unità indica il numero di esagono fino a cui l'unità può sparare e si trova nella parte centrale bassa all'interno del simbolo del paese. Terreni che impediscono la LOS limitano ovviamente il raggio. Le unità possono attaccare con FP pari a 0 o negativo.

7.61 Fuoco a lungo raggio

Se un obiettivo si trova oltre il raggio d'attacco, ma a meno o uguale al doppio del raggio, l'unità d'attacco sottrae 2 dal suo FP.

Nota dell'autore: Il raggio sui segnalini delle unità rappresenta la distanza di combattimento che un'unità ha utilizzato storicamente, non il massimo raggio, che solitamente erano molto più estesi.

7.62 Fuoco di corto raggio

Se un obiettivo si trova entro 1 esagono dall'unità attaccante, l'obiettivo è considerato a breve distanza e l'attaccante aggiunge +3 al suo FP.

Es.: Nella figura 9, il plotone C muove nell'esagono a fianco dell'MMG sovietico (unità D). L'MMG reagisce. Dal momento che i tedeschi si trovano in un esagono adiacente, l'MMG aggiunge +3FP, aumentando l'FP totale da 3 a 6.

7.63 Combattimento ravvicinato (CC)

Unità nemiche che si trovano nello stesso esagono possono, anche se non sono obbligate, attaccarsi l'una con l'altra. Se si attaccano, si trovano in una situazione di combattimento ravvicinato: CC. Un'unità può ingaggiare un CC indipendentemente dal proprio direzionamento. Un CC si risolve come qualsiasi altro combattimento con le eccezioni che seguono:

1. Tutto il CC è risolto contro il DR laterale dell'avversario.

2. Fortificazioni occupate danno il proprio vantaggio solo all'unità in difesa (cfr.22.0).
3. L'FP delle unità in CC è modificato. Queste le modifiche:

+4FP per tutte le squadre di fanteria (fucilieri, esploratori, SMG), carri armati, auto blindo e APC.
-2FP per tutti gli MG, cannoni, mortai, carri e camion.

Quando un'unità che avanza muove in un esagono che contiene un nemico, l'unità che difende può immediatamente reagire. Se l'unità che difende decide di muovere fuori dall'esagono, non può ritirarsi né verso l'esagono da cui è arrivata l'unità nemica né verso gli altri 2 esagoni adiacenti all'esagono da cui è arrivata l'unità nemica. Le unità al di fuori dell'esagono possono sparare risolvendo il combattimento contro tutte le unità nell'esagono, sia amiche che nemiche. I modificatori di terreno e i singoli direzionamenti si applicano per il fuoco che proviene da esagoni esterni.

Unità che si trovano nello stesso esagono con unità nemiche non possono sparare ad unità fuori dall'esagono.

7.7 Ammassamento di unità e combattimento

Non ci sono limiti all'ammassamento di unità. Quando un esagono con più unità viene attaccato, l'attaccante tira separatamente per ogni unità per vedere di riuscire a colpire. Più unità in un esagono, più chance ci sono che l'attaccante ne colpisca una. Questo non costa all'attaccante nessuna risorsa extra ed è considerato essere una singola azione. Il nemico può reagire solo dopo che l'attaccante ha risolto tutti gli attacchi contro le unità nell'esagono.

Es.: Nella figura 10, l'unità sovietica MMG (unità A) spara ai plotoni B e C per 3 AP. Entrambi i difensori hanno un DV pari a 12. L'MMG tira prima contro C per un totale di 8AV e manca il bersaglio. Tira dunque "gratuitamente" contro il plotone B. Il sovietico decide di aggiungere 2CAP al suo tiro di dadi e ottiene un 14AV (3FP + 9 tiro di dado + 2CAP). L'unità B è colpita e un segnalino "colpo" è estratto e posto sotto l'unità. Solo ora il tedesco può reagire.

Nota dell'autore: Il costo AP necessario ad un'unità per sparare tiene in considerazione parecchi fattori e non rappresenta un solo colpo sparato, ma la potenza di fuoco espressa dall'unità in un arco di tempo di 2 o 3 minuti. Questo comporta l'acquisizione dell'obiettivo, il munizionamento, gli ordini impartiti alla squadra e così via. Riguardo all'ammassamento delle unità, avere 2 carri armati insieme è una festa per un cannone anti carro. Se invece fossero dispiegati in posizioni separate, il cannone dovrebbe riorientarsi tra i due spari. Dunque, più bersagli in un esagono e più facile sarà sparare e colpirli. Nella Seconda Guerra Mondiale, le unità erano addestrate a sparpagliarsi e non a raggrupparsi proprio per queste ragioni. Unità raggruppate potevano essere gestite con più facilità, ma potevano essere devastate da un mortaio o da un attacco MG.

Es.: Nella figura 11, la squadra tedesca C si muove con circospezione nell'esagono foresta in cui si trova una unità sovietica per 3 AP. L'unità sovietica potrebbe ora ritirarsi, utilizzare l'MMG oppure reagire con l'unità E, ma preferisce invece passare preservando le proprie risorse. Se D avesse sparato, il suo FP modificato per via del CC sarebbe stato 1FP (3FP - 2FP modificatore del CC). D avrebbe potuto ritirarsi solo verso gli esagoni 1, 2 o 3 (NB: la sezione 7.63 afferma che un'unità non può ritirarsi nell'esagono da cui il nemico si è mosso né in nei 2 adiacenti da cui il nemico si è mosso). Il plotone C decide di ingaggiare un CC con l'unità D per un costo di 3 AP. Mette a segno un 11AV (2FP + 4 modificatore CC + un tiro di dado di 5). L'unità D ha 13 DV (11 DR laterale + 2 DM per via dell'esagono foresta) e dunque C manca il bersaglio.

Nella figura 12, il plotone sovietico E decide di reagire con un fuoco di comando all'interno dell'esagono CC per 4 CAP. Dal momento che E si trova in un esagono adiacente, il suo FP aumenta da 3 a 6. Deve tirare un dado per ogni unità nell'esagono bersaglio. Ottiene un 8 contro il plotone Tedesco per un totale di 14AV (8 + 3FP + 3 modificatore per tiro a corto raggio). Il tedesco ha un 14DV (12DR + 2DM per la foresta). Il Tedesco viene colpito e pesca un segnalino "colpo". Il sovietico tira ancora contro la sua unità amica. Sta sparando ai lati dell'MMG, dunque ha un 13DV (11DR laterale + 2DM per la foresta). Tira un 4 per un totale di 10AV, dunque manca il bersaglio. Il plotone tedesco C ha ancora 2AP, ma per sparare ha bisogno di 3 e il tedesco vuole conservare i suoi CAP. Potrebbe muovere, ma decide di rimanere, conclude l'attivazione e ribalta il segnalino sul lato "usato".

Le unità C e D si trovano nello stesso esagono.

Nella figura 13, l'unità E si muove con circospezione nell'esagono in cui ci sono le unità C e D. L'unità tedesca potrebbe ritirarsi immediatamente o reagire con fuoco CC, ma decide di passare. Le

unità sovietiche potrebbero effettuare un CC di gruppo (cfr. fuoco di gruppo 9.12), ma decidono di non farlo. L'unità E mette a punto un 15AV (3FP + 4 modificatore CC + 8 per i dadi). Il tedesco ha un 13DV (11DR laterale + 2 per la foresta), dunque viene colpito per la seconda volta e viene distrutto. L'unità sovietica esaurisce la sua fase di attivazione ed è girata sul lato "usata".

Es.: Nella figura 14, il sovietico è il giocatore attivo e attiva l'unità D, ponendo il segnalino AP sulla casella 7 della tabella AP. D spara a B per 4AP. È un tiro a lungo raggio, dunque il suo valore di 3FP è ridotto a 1FP. Totalizza un 10AV. L'unità A ha un 12DV, dunque C sbaglia il colpo. Mette a segno un 10AV. L'unità A ha un 12DV, dunque C sbaglia il colpo. L'unità A effettua immediatamente un'azione comando contro D per 2CAP. L'unità A usa 2 ulteriori CAP per modificare il tiro di combattimento e ottiene un 13AV (4FP + 7 ai dadi + 2CAP). L'unità D ha la copertura della foresta per un totale di 14DV (12DR frontale + 2 per la foresta). L'unità D sbaglia il colpo. D ha a disposizione ancora 3AP, spara ancora aggiungendo 1CAP, ma sbaglia. Il tedesco passa e quindi il sovietico termina l'attivazione e segna l'unità D come "usata".

Il Tedesco attiva l'unità A. Può sparare fino a 3 volte, dato il basso costo di AP necessario. Spara a C la prima volta, tira un 3 per un totale di 7AV e sbaglia il colpo. Frustrato, il tedesco dichiara che userà 2CAP per modificare il prossimo tiro di dadi. Ottiene un 14AV, dunque un colpo (4FP + 8 per i dadi + 2 per i CAP). Il sovietico estrae un segnalino "colpo" soppresso. Dopo ogni azione attacco intrapresa dall'LMG, ogni unità sovietica avrebbe potuto reagire. Il tedesco di utilizzare un'azione comando e muovere l'unità A indietro nell'esagono di foresta "leggera" per 2CAP (1CAP per il movimento dell'unità + 1CAP per aver mosso all'indietro).

Il sovietico attiva l'unità C (MMG soppressa). Decide per una riorganizzazione per 5AP e ha bisogno di tirare solo un 6, visto che si trova nella foresta. Tira 9 e rimuove il segnalino "colpo". Muove un esagono in avanti per 2AP.

Fortunatamente, il Tedesco passa. Il sovietico non ha più AP per l'unità C, dunque la segna come "usata".

Il tedesco attiva l'unità B e inizia a muovere in avanti l'unità MMG sovietica. Dopo che B muove 2 esagoni per 2AP, l'MMG sovietico spara a B, dichiara che modificherà il tiro utilizzando 2CAP e ottiene un 16AV (3FP + 11 ai dadi + 2CAP). B ha un 11DV (12DR frontale - 1DM per non aver mosso con circospezione). L'AV di C è +4 o più del DV di B, quindi l'unità B è stata colpita 2 volte ed è eliminata. Il tedesco, nel prossimo turno, diminuirà i propri CAP di 1. Il sovietico incrementa il suo totale vittoria di 1, come specificato nello scenario. Entrambi i giocatori ora passano e dunque il turno è finito.

**ORA SEI PRONTO PER GIOCARE LO SCENARIO 1.
GIOCA QUESTO SCENARIO PRIMA DI CONTINUARE
NELLA LETTURA DELLE REGOLE.**

Consigli per lo scenario 1: Prestate attenzione ai propri CAP. La gestione dei CAP è fondamentale in questo gioco. Come giocatore tedesco, sii aggressivo. Come sovietico, mantieni i tuoi CAP per quando il Tedesco assalta le tue posizioni.

SEZIONE 2

In questa sezione, verranno introdotte le regole per l'utilizzo delle carte che aggiungono incertezza e specifiche tattiche per gli eserciti e verrà insegnato come coordinare gli sforzi delle unità.

8.0 Carte Azione

Le carte azione sono giocate come un'azione. Aggiungono un elemento di incertezza al gioco dal momento che sono tenute segrete. Gli effetti sono numerosi e la descrizione per ognuna è data a pagina 11. Alcune carte sono giocate senza alcun costo, mentre altre per essere usate costano AP o CAP.

Ci sono 3 tipi di carte azione:

1. Carte verdi: ti danno AP o CAP o ti permettono di effettuare alcune azioni. Ogni scenario specifica quali di queste carte devono essere usate. Questo viene fatto menzionando le carte in questione attraverso il numero che appare sulla carta in basso destra.

2. Carte gialle: danno inizio al conteggio dei punti vittoria o ad eventi quali i rinforzi. Ogni scenario specifica come devono essere utilizzate.

All'inizio del gioco, le carte gialle e verdi indicate dallo scenario sono mischiate insieme per formare un mazzo. Ad ogni turno, ciascun giocatore pesca una o più carte come indicato dallo scenario. Le carte gialle devono essere giocate immediatamente. Le carte verdi possono essere tenute segrete fino a che il proprietario lo desidera. Unità non usate che effettuano un'azione gratuita con le carte verdi **non** sono segnate come utilizzate.

Es.: un'unità sovietica è colpita e pesca un segnalino colpo "pinned". Il sovietico ha una carta auto-riorganizzazione in mano e la gioca immediatamente come reazione. Il segnalino colpo è rimosso immediatamente e l'unità sovietica non è segnata come utilizzata.

3. Carte grigie: queste rappresentano armi sovietiche e tedesche che non sono rappresentate dai segnalini sulla mappa. Le carte possono essere giocate come un'azione da una qualsiasi unità amica sulla mappa. La carta indica il raggio d'azione dell'arma, come viene utilizzata e i costi di attivazione necessari per utilizzarla. Ogni scenario specifica quale di queste carte vengono utilizzate. Le carte grigie sono tenute scoperte dai rispettivi giocatori.

Es.: un carro T-34 muove verso un plotone Tedesco che reagisce attaccandolo con una carta Tellermine.

Solo una carta verde o grigia può essere giocata per azione. Non c'è limite al numero di carte verdi o grigie che un giocatore può giocare in un turno o tenere in mano. Una volta usata, la carta viene scartata.

9.0 Azioni di gruppo

Parecchie unità possono compiere azioni di gruppo per muoversi in gruppo, sparare in gruppo, riorganizzarsi in gruppo e così via. Azioni di gruppo possono essere implementate da:

- Unità non utilizzate che raggruppano le loro attivazioni.
- Unità non utilizzate che raggruppano le azioni di opportunità.
- Unità utilizzate, non utilizzate o attivate che raggruppano azioni comando.
- Unità utilizzate, non utilizzate o attivate che raggruppano i risultati di una carta azione.

Le unità possono effettuare azioni di gruppo se si trovano nello stesso esagono o in esagoni adiacenti.

Un giocatore deve pagare +1CAP per ogni azione di gruppo se le unità che effettuano un'azione di gruppo non sono nello stesso esagono (questo in aggiunta a qualsiasi altro costo CAP).

Nota dell'autore: +1CAP tiene in considerazione l'ulteriore logistica richiesta per eseguire un'azione più complicata (azione di gruppo).

Un avversario può reagire ad una reazione di gruppo una volta soltanto e solo dopo che tutte le unità che compongono l'azione di gruppo hanno completato l'azione di gruppo.

9.1 Attivazione di gruppo

Più unità non utilizzate possono raggruppare le loro attivazioni per effettuare azioni di gruppo o azioni separate, ma devono condividere solo un totale di 7AP (il totale degli AP può variare se si applica la regola opzionale 3.01). Unità che raggruppano le attivazioni possono effettuare una qualsiasi combinazione di azioni come il movimento di gruppo (9.11), la formazione di un gruppo di fuoco (9.12), la riorganizzazione di gruppo, il trasporto di unità e così via.

Se un'unità che ha raggruppato la sua attivazione con altre decide di effettuare un'azione separata, utilizza ancora gli AP del totale a disposizione.

Ogni azione separata conta ancora come un'azione a cui un avversario può reagire.

Alla fine di un'attivazione, tutte le unità che hanno partecipato al raggruppamento sono segnate come utilizzate.

9.11 Movimento di gruppo

Le unità che si muovono in gruppo pagano solo il movimento dell'unità con il costo di movimento più elevato.

Es.: Nella figura 15, 4 squadre di fucilieri effettuano un'attivazione di gruppo e dunque si muovono in gruppo verso LMG Tedesco. 3 squadre si muovono su esagoni aperti, mentre la 4a si muove nella foresta. Dunque il gruppo deve pagare 2AP movimento foresta. In aggiunta, il giocatore sovietico deve pagare la penalità multi-esagono di +1CAP. Se tutte le unità si fossero mosse in esagoni aperti, il movimento sarebbe costato solo 1AP + 1CAP.

Solo dopo che tutte le squadre sovietiche si sono mosse in gruppo il tedesco può reagire una volta. Lo fa sparando all'unità di fucilieri centrale distruggendola.

Nella figura 16, il sovietico ha a disposizione 5AP come gruppo e la sua prossima azione potrebbe essere sia un movimento di gruppo delle 2 unità adiacenti o un movimento della squadra singola che si trova nella foresta. Non può effettuare un movimento di gruppo di tutte e 3 dal momento che non sono adiacenti. Decide di muovere in gruppo le 2 unità per 2AP (1AP movimento aperto + 1AP per il movimento oltre il muro) più 1CAP.

Il tedesco non reagisce. Il sovietico ha ancora a disposizione 3AP e muove la singola unità di un esagono all'interno della foresta per 2AP. NB: tutte queste mosse (di gruppo e singole) attingono allo stesso totale di 7AP.

Es.: Un'unità sovietica MMG (con un prezzo di 2AP per il movimento) e una squadra di fucilieri sono nello stesso esagono. Muovono in gruppo all'interno di un esagono foresta. Il costo totale per il movimento è 3AP (2AP per il più lento movimento dell'MMG più il movimento foresta). Da notare che il sovietico non ha pagato 1 CAP poiché le 2 unità si trovano nello stesso esagono.

I movimenti di gruppo non modificano le restrizioni ai movimenti!

Es.: un camion non può effettuare un movimento di gruppo con una fanteria all'interno di un edificio di pietra.

9.12 Fuoco di gruppo

Le unità nello stesso esagono o in esagoni adiacenti possono sparare in gruppo per aumentare la potenza di fuoco. Per sparare in gruppo, 2 o più unità ne designano una come leader. Per fare fuoco il gruppo paga solo il costo del leader. Ogni unità di supporto accresce l'FP del leader di 1FP fintanto che esse sono nel raggio (anche lungo raggio) e hanno la LOS dell'obiettivo. Nessuna delle unità del gruppo deve avere un segnalino "colpo" che cambia il relativo FP.

Es.: Nella figura 17, un LMG Tedesco non utilizzato e una squadra di fucilieri non utilizzata si attivano in gruppo e come prima azione di gruppo decidono di sparare su un obiettivo. LMG è scelto come leader e paga 2AP. Il suo FP è maggiorato da 4FP a 5FP a causa dell'appoggio della squadra di fucilieri. Se queste due unità si fossero trovate in 2 esagoni adiacenti, il gruppo di fuoco avrebbe avuto un costo aggiuntivo di 1CAP.

9.2 Azioni opportunità di gruppo

Più unità non utilizzate nello stesso esagono o in esagoni adiacenti possono prendere azioni opportunità di gruppo. Tutte le unità sono marcate come usate dopo che l'azione di gruppo è effettuata.

Es.: un'unità LMG tedesca non utilizzata e un cannone anticarro anch'esso non utilizzato sono attaccati da un T-34 tedesco. Le 2 unità tedesche reagiscono iniziando un'azione opportunità in CC nel tentativo disperato di aumentare le possibilità di colpire il carro armato. Dopo che una attacca entrambe sono segnate come utilizzate.

9.3 Azioni comando di gruppo

Più unità utilizzate, non utilizzate o attivate nello stesso esagono o in esagoni adiacenti possono effettuare azioni di gruppo utilizzando solo CAP per muovere, sparare, riorganizzarsi e così via. Unità non utilizzate non sono segnate come utilizzate.

Es.: Un'unità attivata di fucilieri muove in un esagono con un'unità LMG non attivata. Le 2 unità sparano in gruppo utilizzando 2CAP (LMG è il leader). Quindi l'unità dei fucilieri muove utilizzando quello che rimane degli AP. L'LMG non è segnata come utilizzata.

9.4 Risoluzione di carte azione di gruppo

Se più unità utilizzate, non utilizzate o attivate si trovano nello stesso (!) esagono possono raggruppare i risultati di una carta azione. Le unità non utilizzate non sono segnate come "utilizzate".

Es.: un'unità di fucilieri tedeschi muove nello stesso esagono di un'unità LMG non utilizzata. Il giocatore tedesco gioca una carta "hasty defense - difesa improvvisata" per entrambe le unità come sua prossima azione. L'unità LMG non è segnata come utilizzata

Es.: 2 unità colpite sono nello stesso esagono, una è utilizzata l'altra no. Viene giocata una carta auto-riorganizzazione per entrambe le unità per un costo di 2CAP come riportato sulla carta. Entrambe le unità perdono il segnalino "colpo" e l'unità non utilizzata rimane tale.

Es.: Nella figura 18, l'unità A (un LMG tedesca) viene attivata e muove nell'esagono in cui si trova una squadra di fucilieri (unità B) per 1AP.

Il sovietico passa. Nella figura 19 entrambe le unità muovono in gruppo di un esagono per 1CAP. Il tedesco usa 1CAP invece di 1AP perché non vuole attivare la squadra di fucilieri. Il sovietico passa ancora. Ora entrambe le unità tedesche sparano in gruppo con l'LMG come leader contro l'unità C per 2CAP. L'FP dell'LMG cresce da 4FP a 5FP e un colpo è messo a segno. Il sovietico estrae un segnalino "colpo" pinned. Nella figura 20, l'LMG muove nel boschetto (light woods) per 1AP. L'LMG ha ancora 5AP da utilizzare e potrebbe sparare ancora 2 volte, continuare a muoversi o effettuare un'altra azione. Alla fine dell'azione di attivazione, la squadra di fucilieri non è girata sul lato "utilizzata" poiché sono state utilizzate solo azioni comando per la sua attivazione.

Es.: Figura 18. Questa volta entrambe le unità tedesche raggruppano le loro attivazioni. L'LMG muove nell'esagono dei fucilieri per 1AP ed poi entrambe le unità muovono in avanti per un altro AP.

Nella figura 19, effettuano fuoco di gruppo per 2AP. L'LMG muove nel boschetto (light woods) per 1AP e le unità ora hanno 2AP sul complessivo a disposizione. L'LMG decide di sparare ancora senza il fuoco di gruppo (il tedesco non vuole spendere ulteriori CAP) e sbaglia il colpo. Il sovietico passa e il tedesco finisce l'attivazione segnando entrambe le unità come usate.

10.0 Unità nascoste

Lo scenario prevede se e quante unità iniziano il gioco nascoste. Le unità nascoste sono tenute fuori dalla mappa e la loro posizione viene scritta su un foglio a parte. L'avversario non ha idea di dove siano queste unità dal momento che nessun segnalino viene messo sulla mappa. Qualsiasi cosa può venire nascosta compreso i bunkers, le trincee, i carri armati e così via. Le unità nascoste sono rivelate se:

- L'unità nascosta effettua una qualsiasi azione.
- L'unità nascosta e unità amiche non nascoste sono nello stesso esagono.
- Un'unità nascosta subisce un attacco ed è colpita.
- Unità nemiche muovono nell'esagono dell'unità nascosta o in un esagono adiacente.

L'unità nascosta effettua un'azione. Se un'unità nascosta effettua un'azione, anche se è al di fuori da qualsiasi LOS nemica, come ruotare, muovere, riorganizzarsi o sparare, quell'unità e tutte le altre eventuali unità nascoste nello stesso esagono sono immediatamente rivelate e piazzate sulla mappa (eccezione – 10.1 movimento nascosto).

Le unità nascoste sono immediatamente rivelate quando si trovano in un esagono in cui c'è un'unità non nascosta.

Le unità nascoste sono rivelate se sono attaccate e colpite.

Qualche volta un attaccante sparerà ad un esagono nella speranza di stanare un'unità nemica. Le unità nascoste possono essere colpite solo dall'FP rosso (l'FP blu è spiegato più avanti). Se in un esagono ci sono più unità nascoste, l'attacco è risolto solo contro l'unità con il DR frontale più basso. Il DR frontale è sempre usato tranne quando si è attaccati dall'artiglieria e dai mortai, attacchi che vengono risolti sempre con il DR laterale più basso. Attacchi contro esagoni in cui potrebbero esserci unità nascoste sono sempre risolti anche se non ce ne sono. Se un'unità è colpita, tutte le unità nascoste sono rivelate e piazzate sulla mappa.

Es.: una squadra di fucilieri è nascosta in un esagono foresta e ha un 14DV (12DR frontale + 2DM per la foresta). Un LMG tedesca con 4FP spara all'esagono perché ritiene che sia un bel posto per nascondere un'unità. Questa volta ha indovinato, ma non lo sa ancora. Mette a segno un 13AV e dunque manca il colpo. Il giocatore tedesco non sa se ha semplicemente sbagliato il colpo oppure se non c'è alcun obiettivo nell'esagono. Il giocatore sovietico comincia a prendere in giro immediatamente il tedesco per aver pensato che potesse esserci un'unità nascosta.

Un'unità nemica muove nello stesso esagono o in uno adiacente. Unità nascoste in un terreno con un +1 o maggiore DM rimangono nascoste fino a che l'unità nemica non muove nello stesso esagono. L'effetto muro si applica se la LOS dall'unità nemica all'unità nascosta passa oltre il muro. Un'unità nascosta in terreni aperti rimane nascosta fino a quando un'unità nemica non muove entro 2 esagoni da quello in cui è nascosta.

Le unità rivelate possono essere piazzate con il direzionamento che preferiscono.

10.1 Movimento nascosto

Le squadre nascoste (fucilieri, esploratori e SMG), MG e unità di mortaio possono muovere un esagono per 7AP e rimanere nascoste, indipendentemente dalla tipologia del terreno. Possono muoversi all'interno della LOS nemica. Possono muoversi adiacenti all'unità nemica e rimanere ancora nascoste fintanto che rimangono su un terreno con un +1DM o maggiore (in questo caso i muri non contano come copertura). Dunque, un'unità nascosta sarebbe rivelata se movesse in un terreno aperto che si trovasse entro 2 esagoni dall'unità nemica.

Unità nascoste possono muoversi su campi minati senza conseguenze di sorta.

Per muovere unità nascoste un giocatore annuncia di voler attivare un'unità nascosta (o più), paga 7AP e quindi segna la nuova ubicazione su un foglio a parte per futuri riferimenti. La regola 10.1 è un'eccezione alla regola 10.0.

10.2 Nascondere unità durante il gioco

Le squadre (fucilieri, esploratori e SMG), MG e unità di mortaio che si trovano al di fuori della LOS di tutte le unità nemiche possono spendere 7AP per unità per nascondersi entro un raggio di 2 esagoni dall'attuale posizione. Tutti gli esagoni, inclusi quello da cui si muove a quello in cui ci si muove devono essere fuori dalla LOS nemica. Le unità sono rimosse dal campo di gioco e la nuova posizione è segretamente scritta su un foglio a parte. Le unità possono nascondersi come gruppo utilizzando le regole azioni di gruppo.

**SEI ORA PRONTO PER GIOCARE LO SCENARIO 2
GIOCA QUESTO SCENARIO PRIMA DI CONTINUARE
NELLA LETTURA DELLE REGOLE**

SEZIONE 3

In questa sezione apprenderai come gestire i cambi di altitudine nella mappa di gioco e verranno introdotti mortai, artiglierie e le regole per l'utilizzo del fumo per proteggere le tue unità.

11.0 Colline

Le colline sono raffigurate sulla mappa con contorni colorati e su differenti livelli che in modo astratto rappresentano l'altitudine della collina. Tutti i terreni verdi aperti sono considerati avere un livello 0 (L0). Le colline marrone chiaro sono livello 1 (L1) e le colline marrone scuro sono a livello 2 (L2). Un esagono di collina nuda, senza ulteriori terreni sopra esso (come edifici o foreste) è considerato terreno aperto. Muovere su una collina richiede un movimento di penalità di +1AP per ogni livello da scalare.

Es.: Nella figura 21, le squadre di fucilieri che muovono dall'esagono L a quello M pagano 2AP (1AP per il normale movimento +1AP per aver mosso di un livello). Se ci fosse stata una foresta sul livello più elevato dell'esagono, il costo sarebbe stato di 3AP (2AP per la foresta +1AP per la salita di livello).

11.1 Movimento su Terreno ripido

Quando il terreno di un singolo esagono sale di 2 livelli esso è considerato terreno ripido. I movimenti su tali esagoni richiedono un +2AP di penalità. I veicoli non possono spostarsi in esagoni a terreno ripido.

Es.: Nella figura 21, una squadra per muovere dall'esagono P all'esagono Q o dall'esagono P a R costerebbe +2AP per un costo totale di movimento di 3AP.

11.2 Bonus per altitudini più elevate

Unità che si trovano a livelli più elevate e che vengono attaccate da unità a livello più basso ricevono un +1DM. Unità che sparano ad altre che si trovano a livelli più bassi ricevono un +1FP.

11.3 Elevazione e Linea di Vista (LOS)

Un livello di elevazione che copre il punto centrale di un esagono ha un effetto su tutto l'esagono anche se la grafica non raffigura tale condizione (così come un altro terreno). Le unità possono sparare dal basso verso l'alto, ma non oltre verso esagoni di uguale o minor livello.

Nota dell'autore: Quando si guarda ad una collina che ha un altipiano sopra di essa, tu puoi vedere la cresta della collina, ma non l'altipiano.

Ex.: Nella figura 21, l'unità A che si trova a L0 (livello base) può sparare a esagoni più elevate come B e D, ma non a C o in qualsiasi esagono che si trova oltre D.

Lo stesso succede al contrario: un'unità può sparare ad un obiettivo su un eguale livello, ma non attraverso od oltre ad un obiettivo localizzato ad un livello più basso.

Es.: nella figura 21, l'esagono C (livello1) ha LOS per l'esagono B, ma non per l'esagono A che ha livello 0.

Ai fini della LOS, gli edifici, le foreste e i boschetti (light woods) funzionano come ostacoli L1 che possono bloccare la LOS. I muri non bloccano la LOS. Gli ostacoli L1 (come le foreste) aggiungono livelli di altitudine relativamente alla LOS. Dunque un esagono di foresta L1 su un esagono collina L1 equivale ad un ostacolo L2.

Es.: nella figura 21, l'esagono boschetto (light woods) K opera come ostacolo L2 ai fini del controllo della LOS (L1 collina + L1 foresta). Le unità sull'esagono L2 H possono vedere nell'esagono K, ma non oltre a esagoni L1 o più bassi.

Se la LOS segue i bordi di 2 esagoni con differenti livelli d'altitudine o ostacoli, l'esagono meno ostruente influenza la LOS.

Es.: Nella figura 21, B può vedere l'esagono E, anche se l'esagono F è L2 perché la LOS segue anche il bordo dell'esagono C che ha L1.

11.4 Punti Ciechi

Esagoni ad altitudini più basse, immediatamente dietro agli ostacoli, sono punti ciechi per unità che si trovano a livelli più elevati. Esagoni immediatamente dietro le colline **non** sono punti ciechi per le unità da altitudini più elevate sulla stessa pendenza della collina.

Es.: Nella figura 22, l'esagono 1 può vedere negli esagoni 2 e 3, ma gli esagoni 4, 5 e 6 sono punti ciechi e dunque fuori dalla LOS.

Es.: L'esagono 1 può vedere l'esagono 7, ma non l'8. L'esagono 1 può vedere 11, 12 e 13. I muri non sono ostacoli. L'esagono 1 non può vedere nulla oltre l'esagono 9, perchè anche 9 è L2 e considerato allo stesso livello.

12.0 Unità Mortaio

Le unità di mortaio rappresentano dai 2 ai 6 uomini che sparano colpi direttamente o indirettamente. Quando un mortaio può vedere il proprio obiettivo può sparare direttamente. Alcuni mortai possono sparare indirettamente oltre gli ostacoli ad obiettivi che non sono lungo la LOS dell'unità. Questi mortai hanno un costo di fuoco AP indiretto sul segnalino tra parentesi. Per sparare indirettamente, l'unità di mortaio deve essere entro un raggio di 2 esagoni rispetto ad un esagono non occupato dal nemico con una LOS dell'obiettivo a cui si intende sparare. Ci si riferisce a questo esagono come all'esagono individuante. Un'unità nemica può occupare l'esagono tra il mortaio e l'unità di vedetta.

Nota dell'autore: le unità di mortaio hanno mandato delle squadre di avvistatori che hanno diretto il fuoco delle unità di mortaio. Nel gioco questi team sono simulati dagli esagoni di avvistamento. La vicinanza tra l'esagono di avvistamento e l'unità di mortaio è necessaria dal momento che la vedetta deve segnalare le istruzioni all'unità di mortaio. In questo periodo, pochissimi plotoni e compagnie di mortaio avevano apparati radio. Alcuni scenari possono modificare questa regola per mortai più grandi dal momento che alcune compagnie di mortaio gestivano comunicazioni telefoniche o avevano contatti radio. I mortai possono sparare dalle foreste e dagli esagoni edificio (i mortai erano spesso approntati in cortili, vicoli o piccole spianate nelle foreste).

I mortai non possono sparare ad unità che si trovano più vicine dello loro raggio d'azione minimo e devono sparare entro l'arco di fuoco.

12.1 Risoluzione del fuoco dei mortai e dell'artiglieria

Tutto il fuoco dei mortai e dell'artiglieria è risolto contro il DR laterale di tutte le unità bersagliate (incluse quelle nascoste). Il difensore beneficia di tutti gli altri modificatori del terreno DM (eccezione – 12.2 Esplosioni aeree - *Air Bursts*).

12.2 Scoppio aereo dei proiettili di mortaio e artiglieria

Unità non corazzate in un esagono bosco (non "leggero") che sono soggette al fuoco di mortaio o artiglieria non ricevono la protezione della foresta di +2DM.

Nota dell'autore: solitamente i proiettili di artiglieria esplodono in seguito all'impatto con il terreno. Tuttavia quando un proiettile colpiva un fitto assembramento di alberi, esplodeva nell'aria lanciando una serie di frammenti che colpivano le unità a terra e nelle trincee. Questo effetto era devastante.

12.3 Artiglieria fuori campo

L'artiglieria fuori campo è descritta sulle carte azioni grigie e ogni scenario prevede se qualcuna è disponibile. L'artiglieria fuori campo ha un effetto ritardato di 1 turno. Un giocatore scrive segretamente l'esagono obiettivo durante la fase pre-turno corrente e risolve quel colpo di artiglieria durante la fase pre-turno seguente. Le meccaniche per risolvere il colpo d'artiglieria fuori campo sono le medesime di quelle del fuoco di mortaio, con l'eccezione che l'effetto del **colpo è risolto contro l'esagono obiettivo e i 6 circostanti**. Un attacco separato è risolto contro ognuno dei 7 esagoni. Naturalmente, se ci sono molteplici unità in un esagono il fuoco dell'artiglieria fuori campo è risolto per ogni unità in modo separato. L'artiglieria fuori campo utilizza una delle unità in gioco come vedetta oppure ha esagoni di vedetta precedentemente stabiliti dallo scenario.

Nota dell'autore: l'artiglieria solitamente sparava a Km di distanza a obiettivi prestabiliti ed era contattata sia per radio che tramite telefoni da campo o tramite segnali prestabiliti come i razzi. Gli

obiettivi prestabiliti erano segnati sulle mappe (o più precisamente sui lucidi che venivano sovrapposti alla mappa) e consistevano solitamente in terreni facilmente identificabili tipo, incroci, aree densamente costruite o terreni elevati. Di solito, i sovietici avevano l'appoggio d'artiglieria indiretto solo quando difendevano o attaccavano una linea di fronte fissa. Durante l'avanzata, ogni cannone sovietico sparava solo a obiettivi avvistati fornendo fuoco d'artiglieria pesante diretto. I tedeschi, durante l'avanzata, potevano richiedere il fuoco d'artiglieria dei carri armati o degli APC tramite radio utilizzando punti di riferimento su una mappa.

13.0 Fumo

Il fumo è utilizzato dalle unità per creare uno schermo di copertura ai loro movimenti. Il fumo non influisce sulle unità che sparano fuori dall'esagono con il fumo. Il fumo influisce su tutti i livelli di LOS sia in verso che attraverso di esso. Quando un'unità spara del fumo, un primo turno segnalino fumo +2DM è piazzato. Un segnalino +2DM fumo blocca tutte le LOS attraverso l'esagono in cui il segnalino si trova. LOS e attacchi possono originare e terminare in un esagono di fumo +2DM, ma non possono andare oltre. Un difensore in un esagono +2DM aggiunge +2DM al suo DR. All'inizio di ogni nuovo turno, tutti i segnalini +2DM fumo sono capovolti sul lato +1DM e tutti i segnalini +1DM fumo sono rimossi. I segnalini +1DM fumo schermano la LOS, ma **non** la bloccano. Le unità possono vedere e sparare attraverso un segnalino +1DM fumo. Tali colpi aggiungono un +1DM a tutte le unità obiettivo verso o attraverso il fumo. Gli effetti fumo sono cumulativi. 2 segnalini +1DM fumo in un esagono contano come un segnalino +2DM fumo e bloccano la LOS verso e attraverso l'esagono. 2 segnalini +2DM contano come +4DM per l'esagono e così via. Il fumo non danneggia mai le unità.

13.1 Capacità fumo per le unità

I mortai da 8 cm o più e l'artiglieria fuori campo possono sparare fumo. Un'artiglieria fuori campo pone un segnalino +2DM sull'esagono obiettivo e in ognuno dei 6 circostanti. Le squadre di esploratori possono sparare e piazzare un segnalino +2DM fumo fino ad un raggio di 1 esagono oppure possono porre il fumo nel proprio esagono. Come specificato nello scenario, alcune squadre, carri armati e unità anticarro o di fanteria possono sparare bombe di fumo +2DM. Il fumo è sparato come qualsiasi altra arma e colpisce automaticamente l'esagono a cui è indirizzato. Le squadre possono piazzare il fumo solo nel proprio esagono.

Nota dell'autore: Molti carri armati tedeschi erano provvisti di diffusori di fumo che potevano disperderlo intorno per maggiore copertura.

**ORA SEI PRONTO PER GIOCARE LO SCENARIO 3
GIOCA QUESTO SCENARIO PRIMA DI CONTINUARE
NELLA LETTURA DELLE REGOLE**

SEZIONE 4

In questa sezione verrà spiegato come i veicoli, sia cingolati che gommati, muovono, trasportano risorse e combattono.

14.0 Movimento dei veicoli

I veicoli possono essere sia cingolati (carri armati) o gommati (camion e automobili). I cingolati hanno un costo di movimento **blu** mentre i gommati hanno un costo di movimento **verde** posizionato nell'angolo in alto a destra del segnalino. Questo è il costo per muovere in un esagono aperto. Alcuni tipi di terreni aggiungono dei costi che sono elencati nella tabella movimento dei veicoli. Questi costi sono cumulativi. I veicoli hanno un bonus per i movimenti su strade aperte che sono rappresentati sui segnalini dalle ruote colorate sotto il costo del movimento. Per ogni ruota, il veicolo si può muovere di un ulteriore esagono aperto o strada gratuitamente.

Es.: Un carro armato con un costo movimento di 1AP e una ruota blu potrebbe muoversi di 2 esagoni aperti spendendo 1AP.

I veicoli gommati che muovono su un percorso stradale continuo ricevono un bonus di 1 esagono strada per AP spesi.

Es.: Un camion con un costo movimento di 1AP e una ruota bonus verde stampata sul segnalino potrebbe muovere fino a 3 esagoni strada al costo di 1AP (1 esagono bonus per la ruota che appare sul segnalino e 1 movimento bonus per il movimento strada).

Il bonus di movimento strada aperta non può essere risparmiato se il veicolo muove su un altro tipo di terreno. Il relativo costo movimento (espresso in AP) deve essere pagato per muoversi nel nuovo esagono.

Es.: Nella figura 23, il PZIIIe si muove lungo la freccia Bianca di 2 terreni aperti al costo di 1AP. Quindi muove in un esagono foresta per 3AP. Se il tank avesse mosso lungo la freccia gialla, gli sarebbe costato ancora un 1AP perché i movimenti bonus in eccesso sono persi e non salvati per movimenti futuri.

Un'azione movimento di un veicolo include bonus per il movimento in strada/aperto. Il movimento multiplo in un esagono deve essere completato prima che l'avversario reagisca.

Es.: nella figura 24, un T-34 con un bonus movimento di 2 esagoni aperti può muovere di 3 esagoni al costo di 1AP. Il T-34 muove 3 esagoni aperti fino ad una collina (1AP per il movimento + 1AP per ogni livello collinare attraversato). Il movimento di 3 esagoni conta come una sola azione e l'avversario non può reagire fino a che il carro armato ha raggiunto l'apice della collina.

Il veicolo che si muove indietro deve pagare una penalità di +1AP, aggiunto al normale costo di movimento del terreno. Inoltre, qualsiasi movimento bonus per terreni aperti e strade non si applica quando ci si muove al contrario.

Le strade annullano le restrizioni esagono e i costi di movimento del terreno che copre il centro dell'esagono. Le unità per acquisire il bonus devono procedere da esagono di strada ad un altro di strada. Quindi un veicolo gommato, che solitamente non può entrare in una foresta, può seguire una strada attraverso una foresta, pagando solo il costo di movimento su strada. Un veicolo cingolato considera le strade come terreno aperto ai fini del movimento.

Es.: Nella figura 23, il carro armato muove dall'esagono foresta ad un esagono strada, pagando altri 3AP. Solo quando si trova sul primo esagono strada e muove al successivo esagono strada ottiene il vantaggio del costo movimento più basso della strada.

Nota dell'autore: il costo movimento di un'unità tiene in considerazione il tempo necessario per impartire gli ordini, studiare le mappe, inviare osservatori e così via. La capacità di movimento di un'unità è un'astrazione di questi processi. Anche se un camion pieno di uomini potesse raggiungere i 100 km/h, ben raramente accadeva di viaggiare così veloce sulle strade fangose e sconnesse della Russia.

14.1 Immobilizzazione

I veicoli possono essere immobilizzati mentre si muovono su alcuni terreni come gli edifici di pietra o le paludi. Dopo aver mosso in un terreno il cui costo di movimento è seguito dal simbolo (!) sulla tabella movimento veicoli, il veicolo deve effettuare il controllo per l'immobilizzazione. Il giocatore deve tirare 2 dadi e mettere a segno un punteggio uguale o maggiore di 6 per impedire che la propria unità sia immobilizzata. Può modificare il tiro utilizzando punti CAP. Veicoli immobilizzati non possono muoversi o ruotare per il resto del gioco. I carri armati possono ancora sparare al di fuori dell'arco di fuoco (cfr. 16.0).

15.0 Valori di difesa e Potenza di Fuoco delle unità corazzate

Fino ad ora abbiamo considerato solo le unità non corazzate, come la fanteria e le varie squadre di supporto. Queste unità non corazzate di solito sparano cartucce o munizioni altamente esplosive, segnalate tramite l'FP rosso sui rispettivi segnalini.

Il valore di difesa (DR) frontale e laterale di un'unità corazzata è segnato in blu sul segnalino. Allo stesso modo, alcune unità hanno munizioni anticarro. L'FP rosso (munizioni altamente esplosive) hanno un effetto ridotto su quelle unità con un valore DR blu. Lo stesso è vero per l'FP blu in corrispondenza di un DR rosso. Tale differenza è rappresentata dalla regola seguente:

Un **FP rosso** impiegato contro un **DR blu** è dimezzato.

Un **FP blu** impiegato contro un **DR rosso** è dimezzato.

15.01 Arrotondamento per difetto

Ogni volta che le regole ti chiedono di utilizzare una frazione di numero, arrotonda per difetto. Aggiungi sempre tutti i modificatori prima di arrotondare per difetto.

Es.: Metà di 5 = 2; Metà di 1 = 0.

Es.: un MMG sovietico con 3FP rosso spara a un carro armato con un 16DR blu in un esagono adiacente. Il valore 3FP dell'MMG è aumentato a 6FP a causa del modificatore del tiro a corto raggio. Questo valore di 6FP è quindi dimezzato a 3FP considerata la blindatura azzurra del carro armato.

Nota dell'autore: Quando i valori FP e DR del carro armato sono stati sviluppati, la penetrazione delle cartucce e lo spessore della corazza non sono stati i soli fattori presi in considerazione. Questo avrebbe generato valori imprecisi. L'equipaggiamento per mirare, l'addestramento dell'equipaggio, la manutenzione del carro armato, la frequenza di sparo, l'angolazione della corazza, la velocità di movimento e altri elementi sono stati considerati al fine di rendere con maggiore fedeltà storica i risultati. Sulla carta, il T-34 sovietico superava qualsiasi carro tedesco a metà del 1941. Ciononostante, l'equipaggio del T-34 era male addestrato, spesso il comandante del carro aveva una limitata visione del campo di battaglia, molti carri avevano a disposizione ben poche munizioni anti blindo e spesso le cinghie si rompevano per via del mal funzionamento senza avere a disposizione pezzi di ricambio. Questi e altri fattori diedero ai tedeschi di perdere un solo carro ogni 7 sovietici distrutti. Il raggio d'azione sul segnalino rappresenta la distanza a cui le unità storicamente spararono, non il vero massimo raggio. Per esempio, il Panzer III 50L aveva un raggio di gittata di oltre 1800 mt., ma il 70% delle vittime si trovava a meno di 500 mt!

15.1 Munizioni multiple

Alcune unità, per la maggior parte carri armati, hanno sia un valore FP rosso (che rappresenta MG e proiettili esplosivi) che uno blu (che rappresentano cartucce anti blindo). Queste unità possono sparare sia con il valore rosso che con quello blu, mai con entrambi, nella stessa azione.

Es.: Un carro che spara ad un esagono in cui si trovano un carro nemico e un plotone di fanteria deve decidere quali munizioni utilizzare (rosse o blu). Se decide di sparare rosso la fanteria sarà vulnerabile, ma il carro probabilmente rimarrà intatto.

15.2 Colpire i veicoli

I colpi contro i veicoli sono risolti in maniera simile ai colpi inferti alla fanteria. Un segnalino "colpo" per i veicoli è estratto e gli effetti sono mostrati all'avversario. In alcuni casi, i veicoli non possono riorganizzarsi e vengono segnati come "No rally". Quando un veicolo è distrutto, è rimosso dalla mappa.

Destroyed - distrutto(x2):

- Rimuovi immediatamente l'unità dalla mappa

Immobilized - immobilizzato(x5):

- L'unità non si può muovere
- Il DR frontale diminuisce di 1
- DR laterale diminuisce di 1

Panicked – in panico(x1):

- L'unità non può sparare
- Il DR frontale viene ridotto di 4
- 9 o + per riorganizzarsi

Surpressed - soppresso (x5):

- Il costo per sparare aumenta di +1AP
- l'FP è ridotto di -2 per il rosso e di -3 per il blu
- 9 o + per riorganizzarsi

Gun Damage – cannoni danneggiati (x2):

- Sia l'FP blu che quello rosso sono danneggiati e non possono essere usati per attaccare

Light Damage – danno leggero (x4):

- Le caratteristiche dell'unità non sono modificate in alcun modo

Stunned - sorpreso(x1):

- L'unità non può muovere, sparare o prendere una qualsiasi altra azione che non sia "riorganizzarsi"
- 10 o + per riorganizzarsi

Lato posteriore dei segnalini

- Tutti i segnalini colpo hanno la stessa figura sul lato posteriore.

∅ = l'abilità è persa. Il nero si riferisce a tutte, blu o rosso alla specifica tipologia.

15.3 Regola opzionale –status segreto dell'unità veicolo

Il giocatore che ha estratto il segnalino "colpo" mantiene segreto i risultati e pone il segnalino sotto l'unità a faccia in giù. Solo quando le abilità modificate vengono utilizzate i segnalini vengono mostrati all'avversario. Il segnalino "ucciso" è sempre mostrato immediatamente all'avversario e l'unità è rimossa dalla mappa.

Nota dell'autore: I veicoli a volte non possono riorganizzarsi perché il danno subito non poteva essere riparato durante lo svolgimento della battaglia. Secondariamente, se la situazione diventava troppo disperata per l'equipaggio, di solito saltava fuori dal carro e scappava.

15.4 Effetti del raggio sul combattimento

Il raggio di combattimento per i veicoli e l'effetto sull'FP è identico a quello per le unità di terra, dunque cfr. 7.6.

16.0 Veicoli con torretta

I Carri e alcune auto corazzate hanno torrette. Il cannone sulla torretta può ruotare 360 gradi senza che l'unità debba mutare il direzionamento. Dunque, i veicoli con cannoni a torretta sono le uniche unità che possono sparare ad un obiettivo al di fuori dell'arco di fuoco per 1AP aggiuntivo. Il direzionamento del carro armato non cambia quando si spara con la torretta e non costituisce un'azione aggiuntiva. Un giocatore potrebbe invece ruotare la torretta del veicolo prima di sparare, ma la rotazione costituirebbe un'azione ulteriore a cui l'avversario potrebbe reagire.

Nota dell'autore: la maggior parte dei carri armati manteneva l'azione di fuoco della torretta entro un raggio di 120° rispetto all'arco di rotazione. Se un carro era minacciato da un nemico, l'equipaggio avrebbe cercato di fronteggiare la minaccia, offrendo la parte più piccola del bersaglio con la zona corazzata più grande proteggendo così i cingolati del carro. Spesso la logica tattica era superata dal puro stress psicologico e dal panico di ricevere colpi sui lati. Ho elaborato questa evenienza di

combattimento evitando di utilizzare regole complesse per le torrette. La velocità di rotazione, l'addestramento dell'equipaggio, la velocità di reazione, la visibilità di comando e la capacità di puntamento sono calcolate nel costo di fuoco AP per ogni tipo di unità.

17.0 Unità camion e vagoni

I camion e i vagoni rappresentano veicoli studiati per muovere altre unità ed effettuare rifornimenti lungo il sistema stradale. I camion e i vagoni utilizzano il movimento verde diventando utili se mossi su strada. I camion hanno 1FP e un raggio di 0, dunque possono tentare flebili attacchi CC. I vagoni sono utili per muovere altre unità. Erano mezzi lenti, ma i cavalli erano le uniche "cose" che funzionavano a erba (i cavalli non possono attaccare altre unità).

18.0 Unità anticarro e cannoni di fanteria

Queste unità rappresentano squadre di 2-6 uomini con cannoni anticarro o cannoni di fanteria che sparano proiettili anti blindo o altamente esplosivi. I cannoni da 76 mm e più piccoli possono muovere all'interno degli esagoni edificio e sparare normalmente.

19.0 Caricare, trasportare e scaricare unità

Tutti i veicoli possono trasportare un'unità di fanteria, trainare un cannone o un veicolo immobilizzato. Solo i carri armati possono trainare altri carri armati. Caricare, trasportare e scaricare un'unità utilizza le regole del movimento di gruppo (9.11). Il veicolo muove nello stesso esagono dell'unità non utilizzata che intende trasportare e paga il costo movimento per il carico dell'unità. Mentre è trasportata, il segnalino unità è messo sopra al segnalino veicolo, e il direzionamento è identico. Le unità trasportate non ricevono alcuna copertura dal veicolo che le sta trasportando (eccezione – 20.0). Le unità trasportate non possono sparare. Un veicolo non subisce alcuna penalità di movimento quando è carico. Per scaricare un'unità trasportata, il veicolo deve pagare il costo di movimento dell'unità caricata. L'unità scaricata è ora posizionata sotto il veicolo con un direzionamento qualsiasi. Le unità possono continuare ad effettuare azioni e sono segnate come utilizzate in base alle regole azione di gruppo (9.0).

Es.: Nella figura 25, un camion che sta trasportando un cannone Pak 36 muove in gruppo 2 esagoni aperti per 1AP. Il camion muove altri 2 esagoni per un ulteriore 1AP, scarica il cannone per 3AP e muove. Il cannone e il camion sono segnati come utilizzati dopo che spendono i rimanenti punti AP.

Es.: un APC Tedesco che trasporta una squadra di fucilieri muove vicino ad un'unità sovietica per 1AP. L'APC spara di punto in bianco per 2 AP colpendo l'unità sovietica. Il sovietico non reagisce, così il tedesco scarica la squadra di fucilieri per 1AP e nell'azione successiva le unità sparano in gruppo all'unità sovietica per 2AP.

Es.: nell'ultimo turno, un camion ha trasportato un cannone Pak 36, ma non lo ha scaricato. Nel nuovo turno, il giocatore inizia la sua attivazione scaricando il cannone per 3 CAP poi muove avanti il camion. Il cannone rimane non utilizzato e può ancora essere attivato più avanti nel turno.

19.1 Sparare ad unità trasportate

Il fuoco nemico è risolto simultaneamente contro il veicolo e l'unità trasportata. Gli attacchi sono tirati individualmente per ogni unità. Sia il veicolo che l'unità trasportata sono condizionate dal modificatore terreno. Se un'unità di trasporto viene distrutta, l'unità sopravvissuta è piazzata sulla mappa con lo stesso direzionamento del veicolo che è stato appena distrutto. L'unità trasportata non subisce un danno ulteriore se il veicolo di trasporto è distrutto.

20.0 Unità corazzate per il trasporto di personale (APC)

Le unità APC rappresentano veicoli pensati per trasportare e proteggere altre unità. Tutte le unità trasportate da un APC ricevono un +2DM. Anche i cannoni rimorchiati e le unità di mortaio ricevono questo bonus, dal momento che l'equipaggio del cannone sono sull'APC. Tutte le altre regole per il trasporto sono applicate.

Il fuoco nemico è risolto simultaneamente contro l'APC e ogni altra unità trasportata. Gli attacchi sono tirati individualmente per ciascuna unità. Se l'APC è distrutto, le unità trasportate ricevono ancora per quell'attacco il modificatore di difesa dell'APC +2DM.

21.0 Veicoli come copertura

Tutti i veicoli offrono un +1DM per ogni veicolo a tutte le squadre non trasportate (fucilieri, esploratori e SMG) che si trovano nello stesso esagono.

Es.: una squadra di fucilieri e un carro armato muovono in gruppo verso una posizione nemica. La squadra non è stata trasportata così è posta sotto il carro armato quando avanzano e riceve un +1DM per via del carro armato.

Es.: Nella figura 26, l'APC Tedesco 251 che trasporta un'unità di fanteria, con un movimento di gruppo muove da sud verso nord e avanza 5AP. Scarica l'unità tedesca per 1AP. Il cannone AT sovietico reagisce ruotando nell'esagono verso la nuova minaccia per 1CAP. la squadra tedesca quindi muove nell'edificio di legno per 2AP. L'MMG sovietico spara per 3CAP mancando il colpo. L'APC indietreggia fuori dalla LOS per 2AP ed esaurisce la sua attivazione. Sia l'APC che la squadra sono segnate come utilizzate dal momento che hanno utilizzato un movimento di gruppo.

Nella figura 27, il giocatore sovietico passa. Il tedesco attiva il PzIII e avanza per ingaggiare un CC con il cannone AT. Il sovietico non può reagire fino a che il carro non è nello stesso esagono, dal momento che il carro armato muove 2 esagoni aperto per 1AP. Il sovietico non reagisce ancora e non gioca carte azioni. Il CC utilizza sempre il DR laterale che nel caso del cannone AT è un 10 rosso. Il PzIII ha un 7FP per il CC (3FP + 4CC). Il carro armato ha bisogno di tirare un 3 per colpire. Tira un 10 = 2 colpi, il cannone AT è distrutto e rimosso dalla mappa. Il PzIII è segnato come usato e il tedesco riceve 1 punto vittoria.

Nella figura 28, il sovietico attiva la squadra fucilieri che è stata colpita. Gioca una carta auto-riorganizzazione per 2AP, rimuovendo il segnalino "colpo". Il tedesco non reagisce. I fucilieri sovietici muovono quindi nell'esagono del carro armato per 1AP. Il carro reagisce per 3CAP e fa un attacco CC con 7FP. Il sovietico ha solo un 11DV. Il tedesco tira un 2 e manca il bersaglio! L'FP della squadra fucilieri è aumentato a 7FP, ma dimezzato a 3FP perché il fianco del carro armato è un 14DV blu. Il sovietico modifica il suo tiro con 1CAP, ora ha bisogno di un 10 per colpire e ci riesce! Il carro estrae un segnalino "colpo" rosso (Cannone veicolo danneggiato). La squadra fucilieri sovietica ha 0AP a disposizione e passa. Il tedesco gioca una carta azione comando. Il carro armato può solo sparare con il suo FP blu dal momento che ha il cannone rosso danneggiato (per via del segnalino "colpo"). Il carro armato ingaggia un CC con l'unità di fucilieri sovietica con 4FP (5FP blu + 4CC diviso 2 e arrotondato per difetto dal momento che sta sparando ad una difesa rossa). Il sovietico ha un 11DV, così il tedesco deve tirare un 7 per colpire. Ottiene un 8 e il sovietico estrae un segnalino "colpo" pinned (bloccata). I fucilieri sovietici attaccano il carro armato con 4CAP, modificano il tiro con 1 CAP e colpiscono nuovamente il carro distruggendolo. Il carro armato viene rimosso dalla mappa e il sovietico riceve un punto vittoria. Il tedesco passa.

Nella figura 29, il sovietico attiva l'MMG e spara alla squadra fucilieri tedesca che ha 13DV. Il sovietico sbaglia. Il tedesco reagisce pagando 2CAP e muove indietro abbandonando l'edificio ed entrando nella foresta "leggera", fuori dalla LOS sovietica. L'MMG sovietico ha ancora 4AP, ma decide di passare. Entrambi i giocatori hanno passato durante lo status attivo e il turno è terminato. I punti vittoria sono assegnati e un nuovo turno inizia con la sequenza pre-turno.

**SEI ORA PRONTO PER GIOCARE LO SCENARIO 4
GIOCA QUESTO SCENARIO PRIMA DI CONTINUARE
LA LETTURA DELLE REGOLE**

SEZIONE 5

La sezione introduce le fortificazioni e gli ostacoli.

22.0 Fortificazioni

Le fortificazioni includono le difese improvvisate, i bunker e le trincee. Essi sono rappresentati da segnalini che vengono posti sulla mappa. Le unità possono occupare fortificazioni non controllate dal nemico a costo 0, sono quindi poste sotto il segnalino fortificazione e ricevono i benefici cumulativi del DM terreno e del DM fortificazione. In situazioni di CC (combattimento ravvicinato), le fortificazioni concedono i propri benefici solo all'unità che le occupa. 2 o più fortificazioni non possono essere poste nello stesso esagono.

22.1 Difesa improvvisata

Le unità di fanteria (solamente) possono approntare difese improvvisate in un qualsiasi terreno, compreso gli edifici (questo rappresenta una posizione fortificata). Le difese improvvisate non possono essere improvvisate per migliorare altri segnalini fortificazione. Una difesa improvvisata può essere parte di uno scenario, allestita con una carta azione o scavata da un'unità al costo di 8AP. Un segnalino difesa improvvisata è posto sopra l'unità che l'ha preparata e aggiunge +1DM al DR dell'unità. I segnalini difesa improvvisata sono rimossi quando l'unità che li ha eretti ruota, muove e è eliminata o se la difesa improvvisata è distrutta (22.3).

22.2 Trincee e Bunker

Gli scenari iniziano con segnalini trincea e bunker sulla mappa. Questi non possono essere costruiti durante il corso del gioco. Le unità muovono sotto a questi segnalini senza pagare costi di movimento ulteriori. Il DR delle unità sotto questi segnalini sono aumentati dell'ammontare riportato sulla parte inferiore sinistra dei segnalini, a ciò vanno aggiunte tutte le altre modifiche terreno. Trincee e bunker possono essere utilizzati da tutte le unità di fanteria, con qualche restrizione. I mortai possono muoversi nei bunker e nelle trincee, ma possono sparare solo dalle trincee. Cannoni da 50 mm e unità anti carro/fanteria più piccole possono muovere nei bunker e nelle trincee e sparare normalmente. I veicoli gommati non sono autorizzati negli esagoni di trincea e il segnalino trincea è segnato come tale con il simbolo verde nell'angolo in alto a destra. Più unità possono essere piazzate sotto i segnalini trincea e bunker a meno che il set up dello scenario preveda altrimenti.

Le unità in trincea possono direzionarsi e di conseguenza sparare in tutte le direzioni. I bunker hanno un arco di fuoco simile alle altre unità, che non può cambiare. Le unità fuori dall'arco di fuoco del bunker sono fuori dalla LOS e non possono essere viste dalle unità che si trovano dentro il bunker. I bunker non bloccano la LOS.

22.3 Distruzione di una fortificazione

Le fortificazioni possono essere colpite e distrutte. Le fortificazioni hanno un DR rosso stampato in basso nell'angolo a destra dei segnalini. Il DR di una fortificazione è modificato da qualsiasi DM del terreno su cui si trova, come foreste o fumo. Quando una fortificazione è colpita è rimossa dal gioco. Il fuoco contro è risolto simultaneamente contro la fortificazione e ogni unità contenuta. Gli attacchi sono tirati individualmente contro la fortificazione e contro ogni unità. Se la fortificazione è distrutta, le unità godono ancora del DM per quell'attacco. Le unità nella fortificazione si difendono con la loro difesa laterale contro attacchi laterali, attacchi di artiglieria e mortaio e CC. Un giocatore può attaccare una fortificazione che non ha unità contenute nel tentativo di distruggerlo.

Es.: l'artiglieria sovietica con 6FP rosso spara a 2 squadre di fucilieri sotto una trincea con un 16DV. L'artiglieria tira un 10 per un totale di 16AV e il segnalino trincea è rimosso. Il sovietico tira ancora contro la prima unità di fucilieri con 13DV (11DR laterale + 2DM per la trincea) e mette a segno un colpo. Con la seconda unità di fucilieri, il sovietico tira un 12AV e manca il colpo.

22.4 Filo spinato

I segnalini filo spinato possono essere collocate in qualsiasi esagono e influenzano le unità di fanteria che vogliono muovere nell'esagono da qualsiasi direzione. Le unità di fanteria che intendono muovere in un esagono filo spinato devono:

1. Annunciare il loro intento di muovere in un esagono filo spinato.

2. Tirare un dado a 6 facce e determinare la penalità di movimento
3. Aggiungere la penalità movimento al normale costo movimento del terreno.

Se dopo aver tirato il dado per la penalità, un'unità attivata non ha sufficienti AP/CAP per muovere nell'esagono filo spinato, l'unità perde tutti i rimanenti AP. Questo tentativo conta come un'azione. L'unità attivata può ancora effettuare ulteriori azioni utilizzando CAP e carte azioni.

Es.: Un'unità di fucilieri tedesca occupa un esagono con un segnalino filo spinato su di esso. Un'unità sovietica intende muovere nell'esagono tedesco in modo da ingaggiare un CC. Il sovietico ha ancora 4AP e 2CAP. Annuncia il suo intento, tira 1 dado a 6 facce e ottiene 4 dunque deve pagare 5AP totali per muovere nell'esagono tedesco con il filo spinato (4 per il dado + 1AP movimento in terreno aperto). Il sovietico potrebbe pagare sia 4AP + 1CAP per muovere o non muovere e perdere i rimanenti 4AP.

Il filo spinato non influisce sulle unità cingolate con un valore movimento blu, come i carri armati e gli APC. Questi pagano solo i costi normali del terreno mentre attraversano il filo spinato. I segnalini filo spinato sono automaticamente distrutti e rimossi quando un'unità con un valore movimento blu muove in quell'esagono. I veicoli gommati verdi aggiungono +2 di penalità al movimento quando entrano in un esagono filo spinato i il filo spinato **non** è rimosso. Un'unità gommata deve effettuare un controllo per l'immobilizzazione quando muove in un esagono filo spinato (14.1). Il filo spinato può essere distrutto con un attacco uguale o maggiore del suo valore 15DR rosso, che è stampato nell'angolo in basso a destra del segnalino. Il DR del filo spinato è modificato da ogni DM del terreno su cui si trova il segnalino filo spinato. Il fuoco contro è risolto simultaneamente contro il filo spinato e qualsiasi altra unità nell'esagono. Tutte le unità di fanteria possono effettuare un CC con il filo spinato, anche se non ci sono unità nemiche nello stesso esagono. Il filo spinato non blocca la LOS.

22.5 Blocchi stradali

I segnalini blocchi stradali possono essere piazzati in qualsiasi esagono e influenzano il veicolo proveniente da qualsiasi direzione che intende muovere nell'esagono. I blocchi stradali non influenzano le unità di fanteria.

I veicoli gommati verdi non possono entrare in un esagono con un segnalino blocco stradale.

I veicoli cingolati che intendono muovere in un esagono con segnalino blocco stradale devono:

1. Annunciare l'intenzione di muovere nell'esagono con blocco stradale.
2. Tirare 1 dado a 6 facce per determinare la penalità di movimento.
3. Aggiungere la penalità di movimento al normale costo di movimento nel terreno.

Se dopo aver tirato il dado per il costo penalità, un'unità attivata non ha abbastanza AP/CAP per muovere nell'esagono con il blocco stradale o se il giocatore non intende pagare ulteriori AP/CAP per muovere, l'unità perde tutti i rimanenti AP. Questo tentativo conta come un'azione. L'unità attivata può ancora effettuare ulteriori azioni utilizzando CAP e carte azioni.

I blocchi stradali possono essere eretti e piazzati durante il gioco dalle squadre di fanteria o come specificato dalle regole di set up dello scenario. Costruire e piazzare un blocco stradale costa 8AP.

I blocchi stradali possono essere rimossi con un attacco uguale o maggiore a 15DR rosso, valore che figura nell'angolo in basso a destra del segnalino. Il valore DR di un blocco stradale è modificato da qualsiasi DM del terreno. Il fuoco contro è risolto simultaneamente contro il blocco stradale e qualsiasi altra unità presente nell'esagono. Tutte le unità possono CC il blocco stradale anche se non ci sono unità nemiche nello stesso esagono. I blocchi stradali non impediscono la LOS.

22.6 Mine

Le mine possono essere piazzate su qualsiasi esagono, visibili o non visibili, come specificato dallo scenario. Se una mina non visibile è introdotta, un segnalino mina viene posizionato nell'esagono. Le mine attaccano le unità che muovono nell'esagono minato, che ruotano in un esagono minato o che ingaggiano un CC mentre si trovano in un terreno minato. Se una nuova unità muove in un terreno minato con un'unità già presente, solo la nuova unità è influenzata dall'attacco della mina. Le mine attaccano con un 8FP blu. Tutte le unità attaccate dalle mine difendono con il DR laterale. I DM dei terreni e delle fortificazioni non influenzano gli attacchi delle mine.

I campi minati sono bonificati con un attacco uguale o maggiore di 15DR rosso, che è stampato nell'angolo in basso a destra del segnalino. Il DR di un terreno minato è modificato da qualsiasi altro DM applicabile.

23.0 Esploratori

Le unità esploratrici si comportano esattamente come qualsiasi altra unità di fanteria, eccetto che per le seguenti abilità.

1. Gli esploratori non bonificano campi minati non-nascosti.
2. Gli esploratori possono sparare un +2DM fumo fino ad 1 esagono di distanza per 2AP.

**SEI ORA PRONTO PER GIOCARE LO SCENARIO 5
GIOCA QUESTO SCENARIO PRIMA DI CONTINUARE
LA LETTURA DELLE REGOLE**

SEZIONE 6

Questa sezione introduce le regole per giocare con più di 2 giocatori o da soli.

24.0 Partite a 3 o 4 giocatori

Alcuni scenari sono pensati per più di 2 giocatori. Ogni giocatore ha la propria *track sheet* e le proprie unità da comandare. Il gioco procede con tutti i giocatori di un lato dichiarano individualmente se accettano lo status di giocatore o passano. I giocatori attivi quindi effettuano le loro azioni (nello stesso momento o in successione, se la situazione diventa troppo caotica). I giocatori che reagiscono possono reagire una volta dopo ogni azione che ogni avversario effettua. Entrambi possono reagire contro la stessa unità se lo desiderano. Quando entrambi i giocatori attivi hanno passato, i giocatori che reagiscono diventano i nuovi giocatori attivi oppure possono passare. Quando tutti i giocatori (attivi e non) tranne 1 passano lo status di giocatore attivo di fila, il turno finisce.

Es.: Un lato si attiva, quindi l'altro. Per esempio, il tedesco 1 e il tedesco 2, quindi il sovietico 1 e il sovietico 2.

Es.: Entrambi i sovietici passano. Quindi un tedesco passa mentre l'altro giocatore tedesco vuole attivare un'unità. Sfortunatamente, il turno è chiuso immediatamente.

Con meno di 4 giocatori in un gioco multi-giocatore, un giocatore possono comandare le unità di più giocatori. Suggeriamo che lo status attivo ora si alterni tra le forze.

Es.: I giocatori alternano le attivazioni. Per esempio, Il tedesco 1, quindi il sovietico 1, quindi il tedesco 2, infine il sovietico 2.

Le carte azione non possono essere scambiate tra i giocatori dello stesso lato.

25.0 Gioco in solitario

Tutti gli scenari possono essere giocati in solitario. Quando questo capita, si raccomanda di usare la regola opzionale dei *punti AP variabili* (cfr. 3.01). Si consiglia anche di utilizzare la regola opzionale delle *carte azione solitario* (cfr. 25.1).

25.1 Carte azioni solitario (regola opzionale)

Quando si gioca in solitario, non pescare carte azioni all'inizio di ogni turno. Piuttosto, prepara un mazzo di gioco con 4 carte azione comando, 2 carte auto-organizzazione, 2 carte difesa improvvisata e 4 carte +1D6 AP. Quando decidi di effettuare un'azione specifica che necessita di una carta, pescala dal mazzo e se puoi utilizzala immediatamente. Se la carta non rispecchia l'azione che intendevi effettuare è scartata: sei stato sfortunato. Solo 1 carta può essere pescata per ogni unità attivata. Mischia nuovamente il mazzo con tutti gli scarti all'inizio di ogni turno.

Es.: un MMG sovietico vuole effettuare fuoco di reazione con una carta comando. Pesca la prima carta del mazzo, ma questa è una carta riorganizzazione e dunque deve essere scartata. Il sovietico non può pescare un'altra carta per il resto dell'attivazione dell'unità avversaria.

26.0 Bilanciare un gioco

Se un gioco è sbilanciato per via del differente livello di esperienza dei 2 giocatori, è possibile bilanciare lo scenario aumentando il livello iniziale dei CAP del giocatore svantaggiato di 1 o 2 punti.

**SEI ORA PRONTO PER GIOCARE TUTTI GLI ALTRI SCENARI
DIVERTITI!**

Nota dell'autore: Le moderne tattiche militari utilizzate dagli eserciti più avanzati hanno le loro radici nella Seconda Guerra Mondiale. Le tattiche allora impiegate si sono evolute (e qualche volta scomparse) nel corso dei conflitti e delle guerre che sono seguite in Corea, Vietnam, Bosnia, Afghanistan e Iraq. Ho ideato CoH al fine di seguire l'evoluzione delle tattiche in una serie di giochi, il primo dei quali è *Awekening the Bear! Russia 1941-1942*. Il sistema persegue la necessità un gioco veloce e fluido facile da imparare, ma tatticamente fedele all'unicità del periodo proposto. Nello sviluppare qualsiasi nuovo sistema, c'è la tentazione di aggiungere più e più regole nel tentativo di rendere il gioco più "realistico". Sfortunatamente, questo spesso ha l'effetto opposto dal momento che il quadro generale si perde in una miriade di dettagli. Ho cercato un sistema che ritraesse il flusso della battaglia e la reazione veloce alle avversità così come alle opportunità. Esso doveva contenere il giusto livello di astrazione di modo che più tempo potesse essere speso per combattere contro l'avversario e per esplorare le tattiche uniche piuttosto che lottare con le regole. Rimanere fedeli a questi intenti è stata una sfida difficile visto che i designer hanno elaborato idee nuove in modo costante. Alla fine, abbiamo utilizzato il principio in base a cui applicavamo una regola se questa poteva essere applicata nel 95% delle situazioni rilevanti e che aggiungesse sapore al gioco. Abbiamo agito con la convinzione che montagne di dettagli non rendono bello il gioco; viceversa, un sistema fluido e facilmente implementato lo possono fare.

Il modo in cui abbiamo deciso di ricreare la struttura di comando nel gioco è un esempio del nostro impegno a creare gli elementi base del gioco quanto più solidi e facili. La struttura di comando è stato l'elemento chiave che ha tenuto insieme le unità di fronte alla brutalità. In CoH, le probabilità di attaccare con successo sono state volutamente calcolate in modo da rendere molto difficile vincere senza utilizzare i CAP. Spesso ai contadini sovietici (sempre se erano fortunati) venivano dati dei fucili e spinti a combattere senza addestramento. Sono stati molto coraggiosi, ma non sapevano come agire da un punto di vista tattico quando si trovavano faccia a faccia con i nidi di mitragliatrici tedesche. Dunque, in questo caso non possono iniziare uno scenario con troppi CAP. Questo fa capire l'incredibile importanza di una buona struttura di comando. Perciò, un gioco vittorioso dipende dalla gestione dei CAP. Sistemi attentamente studiati come questi influenzano il gioco e sono la spina dorsale di CoH.

Il sistema di regole CoH è stato finemente elaborato, ma non si possono prevedere tutte le possibilità in un gioco con così tante variabili. Se c'è un problema nell'interpretazione delle regole, usate il buon senso e trovate un accordo su come risolvere la situazione. Quando ne hai la possibilità, mandaci una mail con le tue domande.

La serie avrà delle espansioni per coprire altri teatri di guerra della Seconda Guerra Mondiale e altri conflitti come quello in Vietnam e in Iraq. Includeremo anche regole per aeroplani, navi, paracadutisti e altro ancora.

Quindi, trova degli amici, preparate un gioco e divertitevi!

Uwe Eickert

Un ringraziamento speciale va alle seguenti persone che hanno contribuito allo sviluppo del gioco. Ho apprezzato le numerose idee, le ore di ricerca storica e le stimolanti discussioni.

Nicholas Warcholak (editing e sviluppo del gioco)

Dave Kimmel (gioco e sviluppo tattiche)

Gunter Eickert (gioco e sviluppo scenari)

Bevan Ferreira (gioco e sviluppo dei modelli statistici)

Stephen Paschal (grafica originale, www.stephenpaschal.com)

19th Century Miniatures (segnalini, www.19thcentury.com)

Die 5. Gebirgsjäger Div. Historical Reenactment Unit (foto)

Rolf Werner per le molte ore di racconti e per avermi permesso di utilizzare la sua poesia all'inizio delle regole. Rolf, leib wohl!

APPENDICE

INDICE TEMATICO

Action Cards – CARTE AZIONE	8.0
Actions - AZIONI	2.2
Action Points (APs) – PUNTI AZIONE	3.0
Anti-Tank (AT) Gun – CANNONI ANTICARRO (AT)	18.0
Arc of Fire – ARCO DI FUOCO	6.1
Air Burst – SCOPPIO AEREO	12.2
Armor - CORAZZA	15.0
Armored Personnel – PERSONALE CORAZZATO	20.0
Carrier (APC) – TRASPORTO BLINDATO PERSONALE	
Artillery - ARTIGLIERIA	12.3
Attack Value (AV) – VALORE ATTACCO	7.1
Barbed Wire – FILO SPINATO	22.4
Blind Spots – LOS – PUNTI CIECHI - LOS	11.4
Bunkers - BUNKER	22.2
Cards - CARTE	8.0
Casualties - PERDITE	7.3
Close Combat – COMBATTIMENTO RAVVICINATO	7.63
Combat – Foot – COMBATTIMENTO FANTERIA	7.0
Combined Actions – AZIONI COMBinate	9.0
Command Actions – AZIONI COMANDO	3.22
Command Action – AZIONE COMANDO	3.2
Points (CAPs) – PUNTI (CAP)	
Defense Value (DV) – VALORE DIFESA (DV)	7.2
From Mortar Fire – FUOCO DA MORTAIO	12.1
Die Roll Modifier – MODIFICATORE TIRO DADO	3.23
Facing - DIREZIONAMENTO	5.2
Firepower – POTENZA DI FUOCO	7.1
Flank Fire – FUOCO LATERALE	7.2
Foot Units – FANTERIA	5.0
Fortifications – FORTIFICAZIONI	22.0
Game End – FINE DEL GIOCO	2.5
Hasty Defense – DIFESA IMPROVVISATA	22.1
Hidden Units – UNITA' NASCOSTE	10.0
Hills – COLLINE	11.0
Hits / Casualties – COLPI / PERDITE	7.4
Immobilization - IMMOBILIZZAZIONE	14.1
Infantry Guns – CANNONI DI FANTERIA	18.0
Line of Sight (LOS) – LINEA DI VISTA (LOS)	6.0
Blind Spots – PUNTI CIECHI	11.4
Elevation – ELEVAZIONE	11.3
Load Unit/Gun – CARICO UNITA'/CANNONI	19.0
Long Range Fire – FUOCO A LUNGO RAGGIO	7.61
Marsh - PALUDE	4.0
Mines - MINE	22.6
Mortars - MORTAI	12.0
Movement - MOVIMENTO	
Infantry – FANTERIA	5.0
Cautious - CIRCOSPEZIONE	5.02
Vehicles - VEICOLI	14.0
Opportunity Action – AZIONE OPPORTUNITA'	3.1
Pioneers - ESPLORATORI	23.0
Pivoting – ROTAZIONE	5.3
Players-Multiple – PIU' GIOCATORI	24.0
Rally – RIORGANIZARSI	7.5
Range – RAGGIO	

Short –	CORTO	7.62
Long –	LUNGO	7.61
Roads –	STRADE	4.0
Road Block –	BLOCCO STRADALE	22.5
Short Range Fire –	FUOCO A CORTO RAGGIO	7.62
Smoke –	FUMO	13.0
Solitaire Play –	GIOCO SOLITARIO	25.0
Stacking Limits –	LIMITI DI AMMASSAMENTO	7.7
Steep Terrain –	TERRENI RIPIDI	11.1
Suppressed -	SOPPRESSO	7.4
Tanks –	CARRI ARMATI	16.0
Arc of Fire/Turret –	ARCO DI FUOCO/TORRETTA	16.0
Cover –	COPERTURA	21.0
Terrain –	TERRENO	4.0
Transporting –	TRASPORTO	19.0
Trenches –	TRINCEE	22.2
Trucks –	CAMION	17.0
Turn Over –	FINE TURNO	2.3
Turn Sequence –	SEQUENZA TURNO	2.0
Turreted Vehicle –	VEICOLI CON TORRETTA	16.0
Uphill –	SOPRA LA COLLINA	11.0
Used Unit –	UNITA' USATA	3.0
Victory –	VITTORIA	2.4
Walls –	MURA	4.0
Woods –	FORESTE	4.0

ABBREVIAZIONI

- 1D6 - 1 Six-sided Die	(1 dado a 6 facce)
- 2D6 - 2 Six-sided Dice	(2 dadi a 6 facce)
- APs - Action Points	(punti azione)
- APC - Armored Personnel Carrier	(trasporto blindato del personale)
- AT Gun - Anti-Tank Gun	(cannone anticarro)
- AV - Attack Value (AV = FP + 2D6)	(valore attacco)
- CAPs - Command Action Points	(punti azione comando)
- CC - Close Combat	(combattimento ravvicinato)
- CoH - Conflict of Heroes	-
- DM - Defense Modifier	(modificatore difesa)
- DR - Defense Rating	(valutazione difesa)
- DV - Defense Value (DV = DR + DM)	(valore difesa)
- FP - Firepower	(Potenza di fuoco)
- LMG - Light Machine Gun	(semiautomatica leggera)
- LOS - Line of Sight	(linea di vista)
- MG - Machine Gun	(semiautomatica)
- MMG - Medium Machine Gun	(semiautomatica media)
- NA - Not Accessible	(non accessibile)
- SMG - Sub-Machine Gun	(mitragliatrice)

DESCRIZIONE UNITA' TEDESCHE

- Squadra fucilieri tedesca (x8) 1939-1945

7 uomini armati con fucili e semiautomatiche. Questa unità era parte di un plotone standard nel 1941.

- Unità LMG (x7) 1939-1945

Le unità con semiautomatiche leggere erano una parte standard di un plotone e fornivano fuoco di copertura alle unità dei fucilieri.

- Unità HMG (x2) 1939-1945

Una LMG 34 montata su un treppiede rendeva l'arma molto precisa e letale. Sparava oltre 300 colpi al minuto.

- Squadra di esploratori (x2) 1939-1945

Particolarmente addestrata una squadra di esploratori consisteva di 8-10 uomini che assaltavano posizioni fortificate, minavano i campi e disponevano trappole.

- Mortaio leggero da 50mm (x2) 1939-1942

Il mortaio da 50mm si rivelò poco potente e fu più tardi sostituito con uno da 81mm.

- Mortaio da 81mm (x2) 1939-1945

Unità composta da 3 uomini che spesso dovevano trasportare pesanti scatole di munizioni. Questo limitava la potenza di fuoco.

- Cannone di fanteria da 7.5cm (x2) 1939-1945

Questo cannone era utilizzato per il supporto ravvicinato contro obiettivi leggeri e sparava proiettili altamente esplosivi.

- Cannone anticarro PaK36 (x2) 1939-1942

I tedeschi erano del tutto impreparati per affrontare il T-34 sovietico e i proiettili del PaK36 rimbalzavano letteralmente sulla corazza.

- Cannone anticarro PaK38 (x2) 1941-1945

Il paK38 rimpiazzò il paK36 nel disperato tentativo di sfondare i carri armati sovietici. Questi cannoni erano ancora deboli.

- Cannone antiaereo FlaK18 (x1) 1939-1945

Questo cannone fu convertito nella più efficace arma anticarro della Guerra. Poteva penetrare qualsiasi corazza.

- Camion (x2) 1939-1943

I camion Opel erano numerosi nell'esercito Tedesco, ma molti camion erano Ford confiscati ai sovietici.

- Unità di trasporto blindato (x2) 1939-1943

Unità di trasporto truppe corazzate che potevano tener testa ai carri armati. Erano dotati di 2 LMG 34.

- Panzer 38t (x1) 1940-1942

Questo carro armato ceco era destinato alle battaglie tra carri armati, ma si rivelò vulnerabile e poco potente.

- Panzer II (x3) 1940-1943

Il principale carro armato nella campagna polacca. Questo carro si rivelò utile solo contro i carri armati leggeri.

- Panzer III (x2) 1939-1941

Ideato per essere il principale tank Tedesco, il suo debole cannone da 37mm si rivelò praticamente inutile contro la maggior parte dei carri sovietici.

- Panzer IIIh (x1) 1941-1942

I carri Panzer IIIh vennero equipaggiati con cannoni da 50mm e muniti di una corazza ben più spessa per proteggersi dagli attacchi dei T-34.

- Panzer IIIj (x1) 1942-1943

Nel tentativo di fronteggiare la forza devastante dei T-34, questo carro era già datato quando venne utilizzato per la prima volta.

- Panzer IVd (x2) 1939-1943

Carro di appoggio alla fanteria che disponeva di un cannoncino da 75mm efficace solo contro obiettivi leggeri, inutile contro altri carri armati.

- Panzer IVf2 (x1) 1942-1943

Migliorato con un cannone anticarro da 75mm, divenne il nuovo principale carro da battaglia per I tedeschi rimpiazzando l'ormai superato PzIIIs.

DESCRIZIONE UNITA' SOVIETICHE

- Squadra fucilieri sovietica (x12) 1939-1945

10 uomini armati con fucili. Sebbene non addestrati come I tedeschi, avevano una Potenza di fuoco maggiore.

- Unità Maxim MMG (x3) 1939-1945

Il modello 1910 era una mitragliatrice media, pesante e raffreddata ad acqua e risaliva ai tempi dello Zar.

- Squadra SMG (x4) 1941-1945

La PPSH era una mitragliatrice a corto raggio. Il 34% delle armi portatili sovietiche erano SMG!

- Mortaio leggero da 50mm (x2) 1939-1943

Il mortaio da 50mm si rivelò troppo poco potente per avere un effetto significativo sul campo di battaglia.

- Mortaio da 82mm (x2) 1939-1945

Il mortaio sovietico più prodotto. Alcuni erano dotati di ruote per un movimento più agevole.

- 45mm Anti-Tank Gun (x2) 1939-1945

Derivato dal tedesco PaK36, questo cannone era assai versatile e sparava proiettili anti blindo e munizioni altamente esplosive.

- Vagoni (x4) 1939-1945

Per la maggior parte entrambi gli eserciti erano riforniti da vagoni trainati da cavalli. I vagoni erano ben più numerosi di tutti i veicoli messi insieme.

- Camion GAZ (x2) 1939-1943

Copia del originale Ford costruita in Russia, il GAZ 2x4 era il cavallo da soma per I sovietici.

- Auto blindo BA-10 (x2) 1939-1943

Usato per attività di ricognizione, il BA-10 aveva un'armatura leggera, buona velocità, un cannoncino da 45mm montato sulla torretta e un MG.

- Carro armato leggero BT-7 (x2) 1939-1943

Leggermente corazzato, il BT-7 era obsoleto nel 1941. Il suo design era precursore del T-34.

- Carro armato leggero T-26b (x4) 1940-1942

La rielaborazione delle fiancate non fu sufficiente per migliorare questo carro dotato di una scarsa blindatura.

- Carro armato pesante KV1a (x2) 1940-1942

All'inizio della guerra era il carro prodotto in serie più potente, la sua spessa armatura era quasi impenetrabile.

- Carro pesante KV2a (x1) 1940-1943

Il cacciatore di carri fornì appoggio al KV1a. Il suo difetto più grande era la bassa velocità.

- Carro armato medio T-34a (x4) 1940-1942

Considerato il carro migliore della Seconda Guerra Mondiale, disponeva di una armatura spessa ben progettata, piccolo ma veloce.

- Carro medio T-34b (x2) 1941-1943

Il cannone fu migliorato dal T-34a e il design generale semplificato per rendere la produzione più semplice.

DESCRIZIONE CARTE AZIONE

Le carte azione possono essere giocate da un giocatore attivo o da quello che reagisce. Carte pagate con 4AP devono essere giocate sull'unità attiva o sul gruppo attivo che ha pagato per l'utilizzo. Carte gratuite o pagate con CAP possono essere giocate su qualsiasi unità.

- Command Action – azione comando (x12)

Come 1 azione, qualsiasi unità usata o non può eseguire un'azione. CARTA N. 2

- Auto-Rally – autoriorganizzazione (x2)

Come 1 azione, qualsiasi unità usata o non usata può riorganizzarsi immediatamente. Alcuni segnalini colpo per i veicoli non hanno l'opzione riorganizzazione e dunque non possono utilizzare questa carta. CARTA N. 3

- Rally Attempt – tentativo di riorganizzazione (x2)

Come 1 azione, qualsiasi unità usata o non deve tirare per tentare di riorganizzarsi. CARTA N. 4

- Move 2 Hexes – muovi due esagoni (x2)

Come 1 azione, qualsiasi unità usata, non usata, pinned o nascosta può muovere fino a 2 esagoni. Le regole di movimento nascosto si applicano. Non può essere utilizzata su veicoli immobilizzati. CARTA N. 5

- Mark as Used – segna come utilizzata (x2)

Come 1 attivazione, gira un qualsiasi segnalino unità nemica sul lato utilizzato. Le unità così coinvolte perdono tutti i restanti AP. CARTA N. 6

+1D6 APs (x4)

Come 1 azione, solo un'unità attivata può tirare per punti aggiuntivi AP. CARTA N. 7

+1D6 CAPs (x2)

Come 1 azione, solo un'unità attivata può tirare un dado per punti aggiuntivi CAP. Aggiungi il risultato alla tabella CAP, che può essere utilizzato dalle altre unità. CARTA N. 8

+2 Firepower - +2 potenza di fuoco (x2)

Gioca combinandola ad un qualsiasi attacco. Aggiungi all'FP di un'unità dopo il calcolo di tutti i modificatori e prima di tirare. Giocare questa carta **non** costituisce 1 azione. CARTA N. 9

- Dual Attack – attacco doppio (x2)

Un giocatore può effettuare 2 azioni di fila, evitando la reazione dell'avversario. Giocare questa carta non costituisce 1 azione. Un giocatore deve annunciarne l'utilizzo prima della prima azione. CARTA N. 10

- Hasty Defense – difesa improvvisata (x2)

Come 1 azione, qualsiasi unità usata o non può piazzare un segnalino "difesa improvvisata". Non può essere giocata se ci si trova in situazione di CC. CARTA N. 11

- Sniper - cecchino (x2)

Gioca come azione. L'avversario perde CAP immediatamente:

Tiro 1 = 0CAPs

Tiro 2-3 = 1CAP

Tiro 4-5 = 2CAPs

Tiro 6 = 3CAPs

CARTA N. 13

- Stop Vehicle – veicolo fermo (x1)

Come 1 azione, immobilizza una qualsiasi unità veicolo utilizzata o non. Il segnalino immobilizzazione è rimosso alla fine del turno. CARTA N. 20

- Reveal Hidden – rivelare il nascondiglio (x2)

Come 1 azione, scegli una delle tue unità e l'avversario deve rivelare tutte le unità nascoste nell'arco di 2 esagoni, anche se sono fuori LOS. CARTA N. 30

- Lay Land Mine – minare i campi (x2)

Come 1 azione, una qualsiasi unità di fanteria utilizzata o non può minare un terreno, compreso il proprio esagono, ma non un esagono su cui è presente un'unità nemica. Le mine possono essere poste come nascoste se fuori dalla LOS nemica. Non può essere giocata in situazione di CC. CARTA N. 40

- Defuse Land Mine – sminare un campo (x1)

Come 1 azione, qualsiasi unità di fanteria utilizzata e non può rimuovere un segnalino mina dal suo esagono o entro un raggio di 1 esagono dalla sua attuale posizione. Non può essere giocata in situazione di CC. CARTA N. 41

- Weapon Cards – carta armi (x6)

Risolvi le carte armi come 1 azione da parte di una qualsiasi unità sulla mappa.

Molotov Cocktail (x2) – le modifiche terreno si applicano.

Hand Grenade (x3) - le modifiche terreno si applicano.

Tellermine (x1) – può essere utilizzata da unità di fanteria per attaccare un nemico nello stesso esagono o può essere piazzata come mina entro un raggio di 1 esagono dalla posizione dell'unità. Stesse regole come per la carta "Lay Land Mine".

- Off-Board Artillery – artiglieria fuori campo (x2)

Le carte armi artiglieria fuori campo rappresentano risorse disponibili ai giocatori. La loro potenza di fuoco è riportata nella box grigio.

German 10.5cm Field Howitzer (x1)

Soviet 122mm Field Howitzer (x1)

- Game Ends – il gioco finisce (x1)

Questa carte è utilizzata solo se espressamente previsto dallo scenario. Se estratta, il gioco finisce immediatamente.

- Objectives 1-4 – obiettivi 1-4 (x4)

La carta obiettivo è tenuta nascosta e di solito segnala un obiettivo segreto o una direttiva come specificato dallo scenario.