

Heroes of Normandie

Tutto ciò che bisogna sapere
Creata, curata e revisionata da Shooock

Questo documento **non ufficiale** racchiude tutte l'errata ed i chiarimenti sulle regole, componenti e scenari del gioco base. L'edizione di riferimento è quella italiana.

Indice:

- Contenuto della scatola - pg. 2
- Errata Componenti - pg. 3
- Chiarimenti/Cambiamenti Regolamento - pg. 4-8
- Chiarimenti/Cambiamenti Scenari - pg. 9-10

Unofficial

Contenuto della scatola

Importante: Seguire le Bande Colorate per l'associazione tra tasselli unità/veicolo e tessere reclutamento o comune.

6 Terreni (Le Plance Grandi)

3 Edifici

4 Posizioni difensive da Uno Spazio

1 Posizione difensiva da Due Spazi

6 Tattiche Bonus

9 Tasselli Obiettivo

1 Tessera Reclutamento ufficiale German (Major Hans Gruber)

2 Tessere Reclutamento German (Panzer Lehr)

11 Tasselli unità fanteria (PZGR-Lehr-Regiment 901)

10 Tasselli unità fanteria (PZGR-Lehr-Regiment 902)

2 Tasselli Veicolo (PZGR-Lehr-Regiment 902)

22 Opzioni Reclutamento German

(Equipaggiamenti, Supporti, Ordini e Trattati dei Personaggi)

3 Opzioni reclutamento eroe German

3 Tasselli eroe German (2 unità e 1 veicolo)

3 Tasselli unità fanteria German comuni (2 Tasselli Concealed)

4 Tasselli veicoli German comuni

14 Segnalini di legno German

2 dadi German

76 Carte Azione German

1 Tessera Reclutamento ufficiale US (Cdt. John Marvin)

2 Tessere Reclutamento US (4th Infantry Division)

11 Tasselli unità fanteria (8th Infantry Regiment)

10 Tasselli unità fanteria (22nd Infantry Regiment)

2 Tasselli Veicolo (22nd Infantry Regiment)

23 Opzioni Reclutamento US

(Equipaggiamenti, Supporti, Ordini e Trattati dei Personaggi)

3 Opzioni reclutamento eroe US

3 Tasselli eroe US (2 unità e 1 veicolo)

1 Tassello unità fanteria US comuni

4 Tasselli veicoli US comuni

14 Segnalini di legno US

2 Dadi US

76 Carte Azione US

1 Contatore Turno

1 Segnalino Iniziativa

1 Segnalino End

3 Segnalini Evento

92 Segnalini (Equipaggiamento, Suppressed, Distruzione, etc.)

Errata Componenti

Unità German:

- **Tessera Reclutamento "PZGR-Lehr-RGT.902"**: invece di OBLT. HAUSER dovrebbe mostrare OLT. HELFNER
- **Eroe Ludwig**: Dovrebbe avere un bonus "X" contro i veicoli pesanti
- **Opzione di Reclutamento Mechanisierte**: Dovrebbe essere scritto 2 x SdKfz 251/1

Unità US

- **Tessera Reclutamento "4TH Inf. Div. 8TH Inf. Reg."**: invece di Lt. Jones dovrebbe mostrare Lt. Parks.
- **Opzione Reclutamento "Willys .50 Cal Jeep"**: Il Costo di Reclutamento dovrebbe essere di 25.
- **Opzione Reclutamento "Army-wide M8 Greyhound"**: Il Costo di Reclutamento dovrebbe essere di 35.
- **Opzione Reclutamento "Army-wide M5 Stuart"**: Il Costo di Reclutamento dovrebbe essere di 50 e VP di 5.
- **L'Ufficiale 'J. Marvin'**: Dovrebbe avere uno teschio rosso sul lato ferito.

Tasselli

- Uno dei Tasselli Posizione Difensiva non ha l'icona Impassabile per i veicoli leggeri.




Chiarimenti/Cambiamenti Regolamento

Importante: Gli argomenti trattati (**In Rosso**) seguono lo stesso ordine del regolamento, si consiglia di seguirli di pari passo.

Le (**precisazioni**) e (**cambio regole**) sono ufficiali prese direttamente dall'ultima versione del regolamento presente sulla pagina di riferimento della Devil-Pig-Games.

Le (**unofficial**) sono regole non scritte ufficialmente ma che derivano da esempi postati, logica o realismo.

Iconografia

(**Precisazione**) Per capire se un tassello è un'unità, veicolo leggero o pesante, prendere come riferimento il colore della difesa ( per la fanteria,  per i veicoli leggeri,  per i veicoli pesanti)

Movimento delle unità di Fanteria (pg. 5)

(**Precisazione**) Le unità di fanteria possono muovere soltanto attraverso altre unità di Fanteria alleate. Non possono mai muovere attraverso veicoli.

Bluff (pg. 5)

(**Precisazione**) I segnalini Bluff sono considerati segnalini Ordine

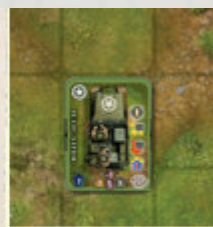


Zona di Controllo (pg. 5)

(**Precisazione**) Le Zdc possono impedire l'entrata o uscita da un edificio



2-space vehicle



1-space vehicle

Movimento dei Veicoli (pg. 5-6)

(**Precisazione**) Il movimento mostrato nel regolamento è solo per i veicoli da 2 spazi e non tutti i veicoli sono da 2 spazi anche se sono leggermente più grandi di 1.

(**Precisazione**) Un veicolo può passare anche attraverso uno spazio contenente un'unità alleata (funziona nello stesso modo di come se passasse e fermasse su un'unità nemica)

(**Cambio Regola**) Ad un veicolo è concesso passare e fermarsi diagonalmente anche se entrambi gli spazi (o uno di essi) sono inaccessibili.



Assalto (pg. 6)

(**Precisazione**) Un assalto può essere lanciato da uno spazio libero o da uno spazio appartenente ad un veicolo alleato con l'abilità trasporto (Vedere Trasporto).

(**Cambio Regola**) Un Assalto deve essere annunciato prima che l'unità che sta assaltando si muova e **deve** essere risolto (*per esempio un'unità non potrebbe non assaltare più dopo aver subito un Fuoco d'Opportunità*).

(**Cambio Regola**) Una ZdC nemica non impedisce ad un'unità di entrare in uno spazio occupato da un nemico per assaltarla.

In questo esempio, l'unità German A impedisce di muoversi nella sua ZdC. L'unità americana con il movimento #1 entra nella ZdC delle unità German B e C. L'unità americana può poi muovere nella ZdC dell'unità German B, perché questo movimento è un assalto.



Risoluzione di un Attacco (pg. 6)

(**Precisazione**) Il ritiro di un'unità che ha perso l'assalto è un movimento. Se l'unità non può eseguirlo (movimento nullo) viene eliminata.

(**Cambio Regola**) Se un'unità viene assalita da uno spazio fuori il suo arco di fuoco, assegna immediatamente un segnalino Suppressed e risolvi l'assalto.

Linea di vista (pg. 7)

(**Precisazione**) Tutte le unità di fanteria (che non siano nascoste) bloccano la LdV, a meno che l'unità bersaglio o quella che sta sparando non siano un veicolo. I veicoli bloccano la LdV.

Usare una carta azione (pg. 8)

(**Precisazione**) Se due giocatori vogliono giocare carte simultaneamente, il giocatore con l'iniziativa prevale. Poi il secondo giocatore può decidere se giocare ancora la carta o giocarne un'altra.

Se più di una carta è giocata sulla stessa azione, risolvi iniziando da quella giocata per ultima risalendo fino alla prima.

Esecuzione della Fase dei Rinforzi (pg. 8)

(**Precisazione**) Risolvi tutti gli effetti relativi all'inizio della Fase Rinforzi in quest'ordine: Abilità Speciali, Carte Azione, Opzioni Reclutamento, Scenario.

(**Cambio Regola**) Il Controllo delle Condizioni di Vittoria di Scenario avviene prima di quello della mancanza di segnalini Ordine

Struttura (pg. 9)

(Cambio Regola) Le unità all'interno di una struttura vengono Suppressed dalla distruzione della struttura. Ogni unità nella struttura ottiene un segnalino Suppressed. Il giocatore con l'iniziativa deve riassegnare le unità che erano all'interno della struttura, sulle rovine della struttura. Una volta che ha finito, l'avversario fa lo stesso.

Quando un veicolo pesante sale su un rottame (veicoli distrutti o altro), infligge 1 Punto Demolizione.

Acqua (pg. 9)

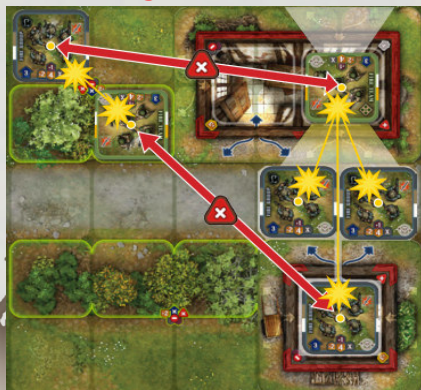
(Precisione) Questo elemento è vietato alle unità senza l'abilità speciale Anfibio. Le unità con questa abilità possono muoversi normalmente (le unità non devono interrompere il movimento quando entrano od escono dall'acqua)

Posizioni Difensive (pg. 9)

(Precisione) Un'unità all'interno della posizione beneficia del bonus difensivo solo se l'unità nemica che sta sparando o assaltando non sia nella posizione difensiva.

(Precisione) Puoi lanciare una granata all'interno di una posizione difensiva da una posizione adiacente ad essa. L'esplosione è contenuta all'interno della posizione e tutte le unità all'interno vengono colpite. Le unità all'esterno non vengono colpite dall'esplosione. Le unità all'interno non beneficiano del bonus della posizione difensiva.

Edifici (pg. 10)



(Precisione) Quando si lancia una granata da un edificio, la prima intersezione è situata sulla metà dello spazio di fronte all'apertura.

(Unofficial) I proiettili non attraversano gli edifici (figura destra).



(Cambio Regola) Se due edifici sono adiacenti, solo le unità di fanteria possono passare o fermarsi tra di essi.

(Precisione) Se due edifici sono adiacenti diagonalmente, i veicoli possono fermarsi o passare attraverso di essi.



Abilità Speciali (pg. 14)

(Precisione) **La Regola Immutabile delle Abilità Speciali:**

Non puoi capovolgere un'unità più di una volta per movimento attraverso l'uso d'abilità speciali (o carte azione) (*Esempio: Se un'unità nascosta viene rivelata durante il suo movimento, non puoi rigilarla e nasconderla alla fine*)

Imboscata (pg. 14)

(Precisione)

Le unità nascoste non bloccano la LdV

Le unità nascoste **possono** essere assaltate.

Le unità nascoste rivelate durante il movimento continuano a muoversi secondo il valore di movimento dal lato nascosto.

Solo il possessore dell'unità nascosta può consultarla.

Quando si rivela un'unità nascosta il capovolgimento vale come movimento (può essere Sfruttato dal Fuoco di Opportunità)

Fuoco in Movimento (pg. 14)

(Precisione) La penalità specificata nel simbolo va sottratta al bonus di combattimento dell'unità e non al risultato finale (Importante per il Fuoco di Sbarramento).

Fuoco Indiretto (pg. 14)

(Precisione) I tiri per la dispersione non sono affetti dai segnalini Suppressed.

(Precisione) Non puoi sparare dall'interno di un edificio.

Fuoco di Opportunità (pg. 15)

(Precisione) Non si può colpire un'unità nel suo spazio di partenza a meno che non abbia effettuato un movimento 0.

Fuoco di Sbarramento (pg. 15)

(Precisione) La penalità dei segnalini Suppressed va sottratta al valore finale di attacco e non a quella dei bonus (Importante per il Fuoco di Sbarramento).

(Precisione) Un'unità che è Suppressed durante il movimento può finire il suo movimento prima di applicare la penalità di movimento dovuta al segnalino Suppressed.

(Cambio Regola) Le unità Suppressed non esercitano una ZdC. Le unità nemiche si possono muovere liberamente attraverso gli spazi adiacenti di un'unità Suppressed.

(Precisione) Puoi abbinare Il Fuoco di Sbarramento con l'abilità Raffica per infliggere segnalini Suppressed a diversi obiettivi. Raddoppia il bonus di combattimento dopo la divisione sugli obiettivi.

Trasporto (pg. 15)


(Cambio Regola) I Veicoli non possono portare più di un GUN (un tassello fanteria grande abbastanza da occupare un po' più di uno spazio - es. PAK 40)

(Precisione) Il veicolo (alleato) è considerato uno spazio libero quando si sta conducendo un assalto (Rispettando la capacità di carico). E' possibile condurre un assalto direttamente dal veicolo, e ci si può ritirare (per via della perdita dell'assalto) all'interno del veicolo.

(Cambio Regola) Le armi pesanti (bordo rosso) non possono sparare da un veicolo, a meno che non hanno l'abilità speciale Fuoco in Movimento. La penalità del Fuoco in Movimento non è applicata.

(Precisione) Un'unità all'interno di un veicolo non può essere scelta come bersaglio e non può essere colpita da esplosioni.

(Precisione) Quando un veicolo viene distrutto e le unità al suo interno devono essere ricollocate negli spazi adiacenti:
le unità devono essere ricollocate su spazi liberi fuori dalle ZcC nemiche.

(Precisione) Le unità con abilità speciali contenenti questo simbolo  devono essere ricollocate sul loro lato abilità speciale non attivato (senza sbarra).

Aiuto di Gioco (pg. 16)

Sequenza di Movimento

Annuncia Movimento
Fuoco in Movimento
Effettuare un Movimento 0 o 1
Verificare unità Nascoste
Fuoco di Opportunità
Ripeti la Sequenza di Movimento

Risoluzione del Tiro


Annunciare il tipo di tiro (regolare o di Sbarramento)
Bonus attacco iniziale
Penalità Fuoco in Movimento
Bonus Equipaggiamento
Dividere il bonus di attacco (con Raffica)
Raddoppia il bonus di attacco (con Fuoco di Sbarramento)
Lancia un dado
Risultato del Lancio = lancio del dado + bonus di attacco - penalità (segnalini Suppressed, Gittata, Ostacoli)

Chiarimenti/Cambiamenti Scenari

Le (precisazioni) e (cambio regole) sono ufficiali prese direttamente dall'ultima versione del manuale degli Scenari presente sulla pagina di riferimento della Devil-Pig-Games.

Le (unofficial) sono regole non scritte ufficialmente ma che derivano da esempi postati, logica o realismo.

Regola Immutabile degli Scenari: I giocatori non possono vincere al primo turno.

(Errata) Ignorare per tutti gli scenari frasi inerenti al segnalino Tattiche Bonus:  , non è presente all'interno del gioco.

Scenario "Manna dal cielo":


(Unofficial) Per entrare in gioco le unità German devono almeno fare un Movimento 1, è possibile assegnare ordini e non farle muovere (in modo da tenerle fuori dall'area di gioco)

(Precisazione) Le unità con l'abilità Esploratore possono essere usate, è l'abilità speciale "Esploratore" che non può essere usata.

(Cambio Regola) Eliminare dal mazzo German anche la carta Geballte Ladung.

(Cambio Regola) Rex non entra negli spazi in cui è presente un veicolo German.

(Precisazione e Cambio Regola) Il giocatore Americano può dare a Rex un Ordine (inteso come segnalino) **sono nella Fase Ordini**. Per farlo deve avere una

LdV Pulita (non attraversa ) e deve trovarsi entro 4 spazi da Rex. Rex si muoverà nella **Fase di Attivazione**.

(Precisazione) Rex non fugge per via di Assalti.

(Errata) La vittoria Americana Totale la si ottiene con 8 punti vittoria.

(Errata) Il rinforzo del giocatore tedesco è un: **SDKFZ 251/1**

Scenario "Pianura della Carneficina"

(Precisazione) I veicoli pesanti possono impedire la cattura dell'obiettivo (degli avversari) parcheggiandosi sopra.

Scenario "Mattatoio"

(Errata) Sono 4 i segnalini Tattiche Bonus da posizionare

(Cambio Regola) Eliminare dal mazzo German anche le carte **Speronare** e **Inarrestabile**.

Scenario "Il mio cuore fa Boom!"

(Cambio Regola) Non è possibile distruggere la casa.

(Precisazione) Solo le unità di fanteria possono portare gli esplosivi o il detonatore.

Scenario “La strada verso la morte”

(Errata) Lo Schieramento Americano è assente:

Il giocatore US posiziona le sue unità fuori dal campo di battaglia. Per portarne una in gioco deve assegnargli un Ordine o aspettare la Fase dei Rinforzi. Può farle entrare in gioco attraverso le frecce rosse della zona 1.

(Unofficial) Per entrare in gioco le unità German devono almeno fare un Movimento 1, è possibile assegnare ordini e non farle muovere (in modo da tenerle fuori dall'area di gioco)

(Cambio Regola) Eliminare dal mazzo German anche le carte **Speronare**.

Scenario “Fine del carburante”

(Cambio Regola) Se il giocatore German blocca 1 o 2 spazi d'uscita (triangoli rossi) con veicoli, il giocatore Americano può dal quel punto in poi uscire con i suoi semicingolati da qualsiasi spazio.

Scenario “La guerra, è un disastro!”

(Errata) Il testo dice di posizionare sotto i segnalini Tattiche Bonus/Obiettivi delle Tessere Reclutamento, si tratta invece di Opzioni Reclutamento.

Scenario “Tempesta di fuoco”

(Precisione) Il giocatore Americano ha l'Opzione Reclutamento Airstrike, una volta rimosse tutte le carte Aviazione, mischia e posizionala una nel tuo mazzo.