

NORMANDIA '44



1. INTRODUZIONE

Normandia '44 è un gioco che riguarda l'invasione del D-Day sulle coste della Normandia ed il mese seguente di combattimenti. Un giocatore controlla le forze Alleate e tenta di espandere le sue teste di ponte per catturare Cherbourg e il maggior numero possibile di città e cittadine sulla mappa. L'altro giocatore controlla le forze tedesche e tenta di ricacciare le forze Alleate in mare o di impedire all'Alleato di conseguire i suoi obiettivi.

2. CONTENUTI

2.1 Inventario

Ogni scatola di *Normandia '44* contiene quanto segue:

- 1 mappa
- 2 fogli di pedine
- un fascicolo con il regolamento
- un dado a 6 facce
- 5 tabelle di aiuto al gioco

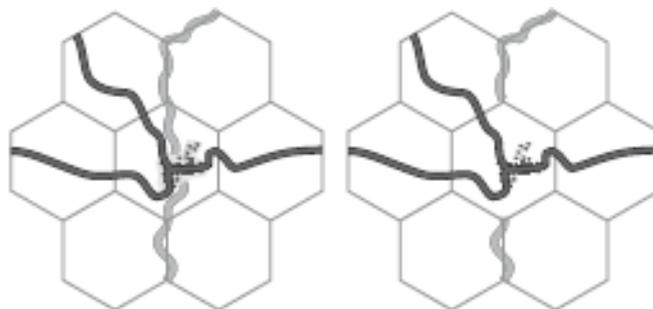
2.2 La mappa

Consultate la Tabella degli Effetti del Terreno per un elenco completo dei vari tipi di terreni presenti sulla mappa e come influenzano il movimento e combattimento. E' stampata sulla mappa una griglia di esagoni per regolare il movimento e combattimento. Il terreno al di fuori di questa griglia non è in gioco (eccezione: l'area che rappresenta gli assalti alle spiagge viene usata dall'Alleato nel turno di invasione).

Notate che le elevazioni e le linee di contorno sulla mappa sono indicate solo per interesse cartografico. Le uniche colline che influenzano il gioco sono rappresentate da un esagono marrone.

Ignorate i fiumi che scorrono lungo il centro di una cittadina, città o terreno inondato. L'importanza del fiume come barriera al movimento, e un aiuto alla difesa è stato mitigato dal terreno circostante.

IL CANALE ORNE: Vi è un canale lungo il fiume tra Caen il mare. Il canale è disegnato solo per motivi cartografici – trattate questi lati d’esagono come un normale fiume maggiore.



vedete questo

pensate questo

2.3 Le pedine

Vi sono due tipi generici di pedine: Unità Combattenti e segnalini di informazione. Le unità combattenti rappresentano generalmente i singoli battaglioni, reggimenti e brigate coinvolti nella campagna, sebbene alcune unità combattenti rappresentino anche i presidi delle posizioni fortificate usate dai tedeschi nel loro Vallo Atlantico. I segnalini si usano per registrare le informazioni del gioco, lo stato delle unità ed altri aspetti del gioco che non sono direttamente correlati alle formazioni combattenti coinvolte nella campagna.

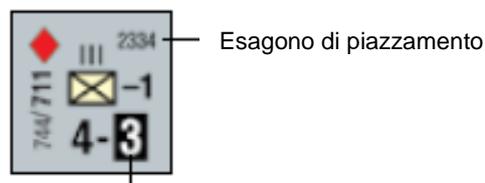
329° Reggimento americano della 83° Divisione



Reggimento Fucilieri Sherbrooke (SFR) della 2° Brigata Corazzata canadese



744° Reggimento della 711° Divisione



La MA entro una casella nera indica che l'unità non si può muovere sino a che non viene rilasciata (17.6)

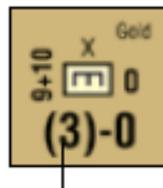
922°(-) Reggimento della 243° Divisione



Inizia nella casella della Mobilitazione (6.7)

La MA entro un cerchio bianco indica un'unità su biciclette (9.9)

Gruppo Spiaggia 9+10 inglese



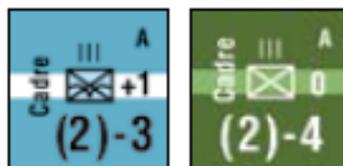
La Forza di Combattimento fra parentesi significa che l'unità può solo difendere (10.7)

Caposaldo



La casella bianca indica che l'unità non ha ZOC (8.1)

Quadri



La striscia indica l'ultimo livello di forza dell'unità (2.3.5)

HQ di Corpo (17.2)



Fronte
Lato pronto

Retro

Werfer (17.3)



Fronte
Lato pronto Retro

Unità con profilo



Il Valore di Corazzatura entro una casella rossa indica che l'unità è Anticarro (11.4)



I carri Tigre ricevono uno spostamento di colonna in attacco e difesa

2.3.1 Come leggere le Unità Combattenti

Forza di Combattimento: è la forza che l'unità usa quando attacca o difende. Se il numero è fra parentesi allora può solo difendere – non può attaccare (es.: quartieri generali).

Capacità di Movimento (MA): è il numero massimo di Punti Movimento (MP) che l'unità può spendere per il movimento ed attaccare ancora nella Fase di Combattimento. Le unità con MA zero non possono mai muovere, e se obbligate a ritirarsi per il combattimento sono invece eliminate.

Qualità delle Truppe (TQ): tutte le unità eccetto quelle con profilo hanno un valore di qualità delle truppe. Questo numero si usa per vari scopi:

- per determinare lo Spostamento per TQ in combattimento (11.5)
- come DRM sulla Tabella della Difesa Determinata (12.4)
- come DRM nel tiro di dado di Attrito per Isolamento (18.5)

Valore di Corazzatura: si usa per la regola dello Spostamento per i Corazzati (11.4). Un Valore di Corazzatura in una casella rossa indica un'unità Anticarro (11.4).

Identificazione dell'unità: è nome o numeri dell'unità.

2.3.2 Dimensione delle unità

- II = Battaglione XX = Divisione
- III = Reggimento XXX = Corpo
- X = Brigata XXXX = Armata
- (+) = unità rinforzata (-) parte dell'unità distaccata

NON MECCANIZZATE *

2.3.3 Riassunto dei tipi di unità

Tutte le unità sono Meccanizzate o non Meccanizzate. Questo è importante per la determinazione del costo per il movimento in ciascun esagono.

* = *tipo unità fanteria*

- Fanteria
- Fanteria avioportata
- Alianti
- Fanteria su biciclette
- Sicurezza
- Genieri
- Fanteria da fortezza
- Unità Ost (orientale)



TIPO UNITA' FANTERIA: Tutte le unità non meccanizzate, più di Panzergrenadier e fanteria motorizzata, sono considerate di Tipo Fanteria. Questo è importante per le regole sui Rimpiazzi (6.1) e per la costruzione di Posizioni Fortificate (16.1). La fanteria su biciclette è fanteria regolare con capacità speciali di movimento (9.9).

UNITA' CORAZZATE: Le unità corazzate includono carri armati e cannoni semoventi e sono di due tipi: con profilo e con simbolo stile NATO. Il simbolo NATO rappresenta una forza mista di carri e fanteria. Un'unità corazzata con profilo rappresenta un battaglione di veicoli corazzati con poco o senza supporto di fanteria (2.3.6).

2.3.4 Colori delle unità

Il colore di fondo di un'unità ne definisce la nazionalità o la branca di servizio.

- Verde oliva: 1° Armata Americana
- Beige chiaro: 2° Armata inglese
- Beige scuro: canadesi (compresi nella 2° Armata)
- Grigio: esercito tedesco
- Grigio scuro: SS tedesche
- Blu: Luftwaffe tedesca
- Blu scuro: Kriegsmarine tedesca
- Rosso scuro: Organizzazione Todt

2.3.5 Unità grandi (3 livelli di forza)

Alcune unità hanno tre livelli di forza ed hanno una striscia sottile lungo la loro pedina sul retro della stessa (le unità al loro ultimo livello di forza hanno una striscia molto più spessa). Quando queste unità a 3 livelli di forza subiscono una seconda perdita, sono rimpiazzate da un Quadro (17.9) del tipo appropriato.



Forza piena



Forza ridotta



Quadro

2.3.6 Unità con profilo

Qualsiasi unità con un profilo di carro, semovente o cannone da 88 mm, invece di una casella che indica il tipo di unità, è una unità con profilo. Queste hanno le seguenti proprietà speciali:

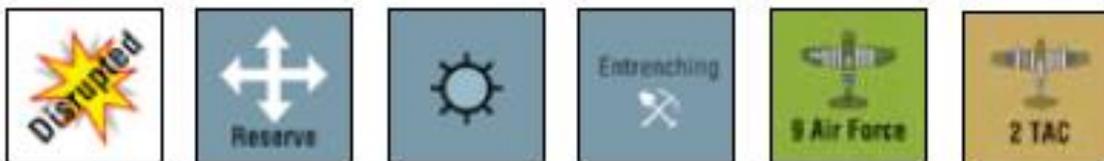
- Una può raggrupparsi gratuitamente in un esagono (7.1)
- Sono suscettibili di perdere un livello di forza se subiscono il Mitragliamento (19.1.4)
- Non ricevono né contribuiscono al bonus di combattimento difensivo (11.2) quando difendono in un esagono.

2.3.7 Capisaldi (SP)

I Capisaldi rappresentano Fortificazioni (16.0) presidiate e funzionano come unità combattenti non mobili (16.2).

2.3.8 Segnalini

I vari segnalini nel gioco non contano per il raggruppamento e si usano per indicare lo stato di una unità (Disorganizzata, in Riserva, ecc.) o si usano per rappresentare unità di supporto aeree, navali e di rifornimento per le varie Armate.



Disorganizzato Stato di Riserva Posizione Fortificata (fronte) Posizione Fortificata (retro) Unità aerea USA Unità aeree inglese



Raggruppare Rimpiazzo Supporto Navale Punto rifornimento di Armata Fuori Rifornimento Isolato



Tempo Rimpiazzo Movimento Strategico Disperso Ponte Mulberry Turno

2.4 Abbreviazioni

Si usano le seguenti abbreviazioni nel gioco:

1D6: tiro di un dado a 6 facce

CRT: Tabella dei Risultati del Combattimento

CW: Commonwealth

DCB: Bonus Difensivo di Combattimento

DD: Difesa Determinata

DRM: Modificatore al tiro di dado

EZOC: Zona di Controllo nemica

HQ: Quartier Generale

IP: Posizione Fortificata

MA: Capacità di Movimento

MAF: Forza di Assalto Principale

MP: Punti Movimento

OOS: Fuori Rifornimento

Repl: Rimpiazzi

RP: Punto Rinforzi

SP: Caposaldo

TEC: Tabella degli Effetti del Terreno

3. LA SEQUENZA DI GIOCO

Normandia 44 si gioca in una serie di Turni di Gioco che rappresentano approssimativamente un giorno di campagna. Un Turno di Gioco è composto da due Turni di Giocatore. Ciascuno di questi è a sua volta suddiviso in più Fasi. Ogni Turno di Gioco, eccetto il primo del Gioco Campagna (24.0), viene giocato nell'ordine che segue:

A. FASE INIZIALE

1. Determinazione delle Condizioni Meteorologiche (4.0)
2. Si inizia/completa la costruzione dei porti Mulberry (21.1)
3. Entrambi i giocatori ricevono Punti Rifornimento (5.0) e Rimpiazzi (6.1), che devono registrare sulla Tabella Generale.
4. Girate tutti gli HQ in rifornimento (17.2) e le Brigate Wefer (17.3) dalla parte Pronto.

B. TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO

1. Fase dei Rimpiazzi tedesca

Il giocatore dell'Asse può usare i suoi Rimpiazzi per qualsiasi unità che sia correntemente in rifornimento (6.2).

2. Fase di Movimento tedesca

- Le IP tedesche (16.1) iniziate nel turno precedente sono ora completate.
- Il tedesco può muovere tutte, alcune o nessuna sua unità.
- Il tedesco può porre unità in Riserva in questo momento (15.1).
- I Rinforzi tedeschi entrano in questo momento (6.6 – 6.7).

3. Fase di Combattimento tedesca

Il tedesco svolge tutti i suoi combattimenti. Si spendono Punti Rifornimento solo se si usa uno spostamento di colonna per l'artiglieria (17.2).

4. Fase della Riserva tedesca

- a. SEGMENTO DI MOVIMENTO: il tedesco può muovere qualsiasi delle sue unità in Riserva (15.2).
- b. SEGMENTO DI COMBATTIMENTO: le unità tedesche in Riserva possono combattere (15.3).

5. Fase di Recupero tedesca

Rimuovete tutti i segnalini di Rimpiazzi (6.2) e Disorganizzazione (13.6) dalle unità tedesche. Rimuovete tutti i segnalini di Riserva dalle unità tedesche adiacenti ad unità nemiche (15.4). Se questa era la Fase di Recupero Alleata, l'Alleato rimuove anche tutti i suoi segnalini di Raggruppamento (6.5).

6. Fase di Rifornimento tedesca

- a. Controllate lo stato di Rifornimento di tutte le unità tedesche (18.1 – 18.3) ed indicate tutte le unità tedesche che sono correntemente Fuori Rifornimento con il relativo segnalino. Se l'unità lo aveva già dal turno precedente, giratelo dalla parte rossa.
- b. Tirate per l'Attrito (18.5) per tutte le unità tedesche Isolate che sono:
 - indicate con un segnalino di Fuori Rifornimento (incluse quelle che lo hanno appena ricevuto), e;
 - adiacenti ad un'unità nemica

C. TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO

Il Turno del Giocatore Alleato è identico a quello del tedesco, scambiando i ruoli.

1. Fase dei Rimpiazzi Alleata
2. Fase di Movimento Alleata
3. Fase di Combattimento Alleata
4. Fase della Riserva Alleata
5. Fase di Recupero Alleata
6. Fase di Rifornimento Alleata

D. FASE FINALE

1. Svolgete qualsiasi Ritirata di Paracadutisti che desiderate (22.3).
2. Controllate se una delle parti ha raggiunto la Vittoria Automatica (23.0); in caso positivo, la partita termina. Altrimenti, registrate il completamento di un Turno di Gioco avanzando il corrispondente segnalino di una casella.

4. LE CONDIZIONI METEOROLOGICHE

4.1 Procedura

Le condizioni meteo per il Turno 1 sono automaticamente Coperto-2 e quelle due Turno 2 sono o Coperto-2 o Coperto-3 (4.2). A partire dal Turno 3 tirate per le Condizioni Meteo usando la Tabella delle Condizioni Me-

teo presente sulla mappa. Un giocatore tira un dado all'inizio del turno ed il risultato rimane in essere per la durata del Turno di Gioco. Ponete il corrispondente segnalino nell'apposito spazio sulla Tabella delle Condizioni Meteo. Se le condizioni del turno precedente erano Tempesta, modificate il tiro di dado per il turno corrente sottraendo -1 dal risultato. Se le condizioni del turno precedente erano Bello-6, modificate il tiro di dado per il turno corrente di +1. I risultati modificati inferiori ad 1 o superiori a 6 sono trattati come 1 e 6 rispettivamente.

NOTA: Girate il segnalino di Condizioni Meteo dalla parte +1/-1 quando le condizioni sono Bello-6 o Tempesta per ricordare del modificatore al tiro di dado per il turno seguente.

4.2 Condizioni meteo del Turno 2

Nel turno 2, le condizioni meteo possono essere solo Coperto-2 o Coperto-3. Tirate un dado, con un risultato di 1-3 ponete il segnalino di Condizioni Meteo nello spazio 2, con un risultato di 4-6 ponetelo nello spazio 3.

4.3 Effetti delle Condizioni Meteo

Bello

- Tutte le unità Meccanizzate tedesche hanno la loro MA ridotta di 2 punti movimento (-2 MP). Il movimento su Strada Principale per le unità Meccanizzate tedesche è ridotto a ½ MP per esagono (9.7).
- Il tedesco deve tirare sulla Tabella Jabo (cacciabombardieri) prima di effettuare ciascun proprio attacco (19.1.3).
- Nessun effetto per i Punti Rifornimento USA e CW (5.3) e per i Punti Rinforzi (6.5).

Coperto

- Il movimento su Strada Principale per le unità Meccanizzate tedesche è ridotto a ½ MP per esagono (9.7).
- Nessun effetto per i Punti Rifornimento USA e CW (5.3) e per i Punti Rinforzi (6.5).

Tempesta

- No Punti Rifornimento (5.3) né Punti Rinforzi (6.5) USA e CW.
- Non è consentito il Supporto Navale Alleato (offensivo o difensivo) (19.2).
- L'attaccante può usare massimo uno Spostamento di Colonna per l'Artiglieria (inclusi i Werfer) in ciascuna attacco (17.2 e 17.3).
- Modificate il tiro di dado per le condizioni meteo del turno seguente di -1 (girare il segnalino di condizioni meteo dalla parte +1/-1).

NOTA: Lo stesso risultato del tiro di dado per le Condizioni Meteo si usa anche per determinare i Rimpiazzati, i Punti Rifornimento tedeschi, le Posizioni Fortificate tedesche, ed il numero di unità aeree e navali disponibili all'Alleato.

5. PUNTI RIFORMIMENTO

5.1 In generale

I Punti Rifornimento si usano per ottenere gli Spostamenti di Colonna per l'Artiglieria (11.6). Il tiro di dado per le Condizioni Meteo determina il numero di Punti Rifornimento che il tedesco riceve ogni turno. L'Alleato riceve Punti Rifornimento nei turni di tempo Bello o Coperto, e può acquistare Punti Rifornimento aggiuntivi usando Punti Rinforzi (6.5). I Punti Rifornimento possono essere usati nel turno in cui si ricevono o possono essere accumulati. Registrate i punti accumulati sulla Tabella Generale. Non si possono accumulare più di 19 Punti Rifornimento per qualsiasi Gruppo Armate, quelli eccedenti sono persi.

5.2 Tedesco

Non appena determinato le condizioni meteo, il tedesco deve registrare il numero di Punti Rifornimento ricevuti spostando il segnalino della 7° Armata o della Fortezza Cherbourg sulla Tabella Generale. La Fortezza Cherbourg può ricevere Punti Rifornimento solo se qualsiasi dei tre esagoni di città di Cherbourg può tracciare una Linea di Rifornimento (18.2) al bordo mappa meridionale. Una volta che i Punti Rifornimento sono stati assegnati alla Fortezza Cherbourg o alla 7° Armata, non possono essere trasferiti.

5.3 Alleato

Prima del completamento dei rispettivi porti Mulberry (21.1), la 1° Armata USA e la 2° Armata inglese ricevono ciascuna un Punto Rifornimento gratuito nella Fase Iniziale nei turni di tempo Coperto o Bello.

Una volta che i rispettivi porti Mulberry sono stati completati, ciascuna Armata riceve 2 Punti Rifornimento gratuiti nei turni di tempo Coperto e Bello. Non se ne riceve alcuno nei turni di Tempesta.

Si possono ricevere ulteriori Punti Rifornimento con Punti Rinforzi una volta completati i porti Mulberry. I Punti Rifornimento ricevuti con i Punti Rinforzi arrivano durante la Fase di Rimpiazzo del giocatore Alleato. Costa 3 Punti Rinforzi per ricevere un Punto Rifornimento attraverso un porto Mulberry. Quando si riceve un Punto Rifornimento, spostate il segnalino di Armata appropriato sulla Tabella Generale (quello della 1° Armata USA se si utilizza il Mulberry americano, la 2° Armata inglese se si usa il Mulberry del CW). I Punti Rifornimento Alleati non possono essere trasferiti tra le armate USA e CW.

6. RIMPIAZZI E RINFORZI

6.1 Rimpiazzi in generale

I Rimpiazzi (Repl) si ricevono nella Fase Iniziale e si usano per ripristinare unità ridotte o eliminate durante la Fase dei Rimpiazzi del possessore delle unità. Lo stesso tiro di dado che determina le condizioni meteorologiche del turno determina anche il numero e tipo di Rimpiazzi per entrambe le parti (se il tiro di dado è stato modificato per una Tempesta o per Bello-6 nel turno precedente, usate il risultato finale modificato). Si possono usare i Rimpiazzi nel turno in cui si ricevono o si possono accumulare (eccezione: 6.4): Registrate i Rimpiazzi accumulati nella Tabella Generale. Non si possono accumulare più di 9 Rimpiazzi per qualsiasi segnalino di Rimpiazzi – quelli eccedenti sono persi.

ESEMPIO: Un tiro di dado per le condizioni meteo di 4 significa che:

- Il tedesco riceve 1 Punto Rifornimento, 1 Rimpiazzo di fanteria e può costruire 1 Posizione Fortificata; e:
- L'Alleato riceve 1 Rimpiazzo USA di fanteria, 1 Rimpiazzo USA Corazzato, 1 Rimpiazzo inglese Corazzato, 2 unità aeree USA, 2 unità aeree CW, 2 Punti Rifornimento USA e 2 Punti Rifornimento CW (supponendo che entrambi i porti Mulberry siano operazionali).

6.2 Procedura di Rimpiazzo

Un Rimpiazzo del tipo e nazionalità appropriati può recuperare una unità ridotta di un livello di forza, o recuperare tra le unità distrutte o a livello di Quadro (cfr. le caselle sulla mappa) una unità al suo livello di forza più basso. Le unità che provengono dalla casella unità distrutte o Quadri devono essere poste in un esagono su:

- un HQ amico che sia in rifornimento (18.0); oppure:
- un esagono di cittadina o città che sia amico controllato (un'unità amica è stata l'ultima a passarvi attraverso) ed in rifornimento (18.1 – 18.2).

LIMITAZIONI

- Un'unità che proviene da fuori mappa (dalla casella unità distrutte o Quadri) deve essere posta entro 5 esagoni da un'altra unità della sua divisione. Questa restrizione non vale per le unità non divisionali. Se non vi sono unità sulla mappa di quella divisione (sono state tutte eliminate), allora l'unità non può entrare (si considera che la divisione si stata distrutta o sciolta).
- Affinché un'unità sulla mappa possa ricevere un Rimpiazzo, deve correntemente essere in rifornimento (indipendentemente se correntemente sia abbia indicazione di Fuori Rifornimento o meno) e non Disorganizzata.
- Nessuna unità può ricevere più di un Rimpiazzo per turno.
- Le divisioni Alleate avioportate possono ricevere massimo un Rimpiazzo per divisione per turno (20.2).

TURNO 1: NESSUN GIOCATORE RICEVE RIMPIAZZI IL TURNO 1.



SEGNALINI DI RIMPIAZZO: Indicate ciascuna unità che riceve un rimpiazzo (incluse quelle che provengono dalla casella delle unità eliminate o dei Quadri) con un segnalino di Rimpiazzo. Quell'unità può muovere massimo di un esagono nella Fase di Movimento e non può attaccare nella Fase di Combattimento. Il segnalino di Rimpiazzo viene rimosso nella Fase di Recupero.

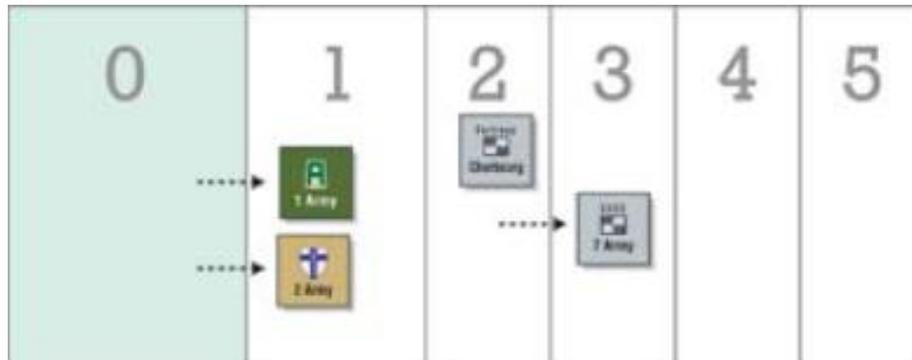
ZOC NEMICHE: Un'unità che riceve un rimpiazzo non può entrare in ZOC nemica. Comunque, un'unità che inizia adiacente ad un'unità nemica può ricevere un rimpiazzo fintanto che usa la sua Capacità di Movimento di un esagono per uscire dalla ZOC nemica (in un esagono che NON sia in ZOC nemica) o non muove affatto. Un'unità con un segnalino di Rimpiazzi impedisce TUTTO il combattimento fuori dall'esagono – non solo dell'unità che riceve il rimpiazzo. Quando viene rimosso il segnalino nella Fase di Recupero la restrizione cessa.

NOTA: Questa regola consente alle unità di ricevere rimpiazzi mentre sono adiacenti ad una unità nemica fintanto che non vi sono combattimenti lì.

TIPI: I Rimpiazzi Corazzati si usano per le unità corazzate (con profilo e con simbolo NATO), per le unità da ricognizione e per le brigate Werfer. I Rimpiazzi Avioportati Alleati si usano per la fanteria paracadutista e per le unità di alianti, i Rimpiazzi di Fanteria si usano per tutte le altre unità (inclusi gli HQ e le unità tedesche di Fallschirmjäger [paracadutisti]).

CANADESI: Un Rimpiazzo canadese si può usare solamente per le unità di fanteria canadesi. I Rimpiazzi Corazzati inglesi si usano per le unità Corazzate canadesi.

RIMPIAZZI DEL CW: Quando si ottiene questo risultato l'Alleato sceglie un rimpiazzo di Fanteria canadese o inglese.



ESEMPIO: In questo esempio i porti Mulberry non sono completati. Con un tiro di dado per le condizioni meteo di 4 il tedesco, gli USA e CW ricevono ciascuno un Punto Rifornimenti. Il tedesco decide di dare il suo Punto Rifornimenti alla 7° Armata.

6.3 Unità non rimpiazzabili

Le unità che seguono non possono mai ricevere rimpiazzi:

ALLEATO: Battaglioni Ranger USA e Brigate SS (Servizio Speciale) inglesi. Le unità Paracadutisti e Alianti hanno un limite di rimpiazzi che viene generato dalla Tabella del Lancio Paracadutisti.

TEDESCO: Le unità FLAK (contraerea) della Luftwaffe, i Battaglioni Ost (orientali) e i Capisaldi.

6.4 Rimpiazzi limitati tedeschi

RIMPIAZZI DI CARRI TIGRE E PANTHER: Il tedesco può rimpiazzare solamente un livello di forza di carri Tigre o Panther quando si ottiene un "1" sulla Tabella delle Condizioni Meteo. Se il rimpiazzo viene usato immediatamente, può ripristinare un livello di forza di una unità Tigre o Panther, se accumulato diviene un normale Rimpiazzo Corazzato. I carri Panther sono identificati dal loro profilo e dal Valore Corazzato di 4. I carri Tigre sono gli unici carri con Valore Corazzato di 5.

FANTERIA TEDESCA: Il rimpiazzo che si riceve con un tiro di dado per le condizioni meteo di 5 si può usare solamente per una unità di TQ 0 o -1 (o per ripristinare un livello di forza sulla mappa, o per riportare in gioco un'unità dalla casella dei Quadri). Il rimpiazzo ricevuto con un tiro di dado per le condizioni meteo di 6 può essere usato solo su unità con TQ -1. Questi rimpiazzi per TQ basse devono essere usati immediatamente altrimenti si perdono (non possono essere accumulati).

6.5 Rinforzi Alleati

6.5.1 In generale

A partire dal Turno 2, l'Alleato può scegliere qualsiasi unità dalla sua casella "In Gran Bretagna" per i suoi rinforzi. L'ammontare di rinforzi che possono arrivare è misurato in Punti Rinforzi (RP) e dipende dalle condizioni meteo del turno (4.3).

- BELLO & COPERTO: 6 RP del CW e 6 USA.
- TEMPESTA: nessun RP

Gli RP non si possono accumulare, devono essere usati in quel turno altrimenti sono persi. Gli RP di tutte le unità sono elencati nella casella della Gran Bretagna e sono i seguenti:

- 4 RP per far entrare una Brigata Corazzata inglese (8-6) o un Comando da Combattimento USA (7-6).
- 3 RP per far entrare un Reggimento USA, una Brigata di Fanteria o Motorizzata del CW o un Punto Rifornimento*.
- 2 RP per far entrare un HQ, un Gruppo Ricognizione USA, o una unità Corazzata da 2 livelli di forza.
- 1 RP per far entrare un'unità di un solo livello di forza.

* Gli RP non possono essere usati per Punti Rifornimento extra sino a che non è stato completato il porto Mulberry di quell'armata.

6.5.2 Procedura di sbarco dei Rinforzi

I Rinforzi Alleati arrivano nelle Teste di Ponte attive (21.1) o in un porto Mulberry durante la Fase di Movimento (**non** nella Fase di Movimento della Riserva). I Rinforzi Alleati hanno le seguenti restrizioni nel turno in cui sbarcano:

- Devono usare il Movimento Tattico (uno o due esagoni [9.10]) con l'esagono di sbarco che conta come primo esagono.
- Se attaccano, la loro Forza di Combattimento è dimezzata e possono effettuare solamente una Avanzata Dopo il Combattimento Limitata (14.1). Se un Rinforzo termina il suo movimento adiacente ad una unità nemica, ponete un segnalino di Raggruppamento sul Rinforzo per ricordare della sua mezza forza e della avanzata limitata.
- Non si possono far sbarcare più di **4 RP** per turno in ciascuna spiaggia: Utah, Omaha, Gold, Juno e Sword. Solo per questo limite, il Mulberry inglese a Arromanches-les-Bains è considerato far parte della spiaggia Gold.

ESEMPIO: Le Condizioni Meteo sono Belle. L'Alleato fa entrare 4 RP a Utah, 2 a Omaha, 4 a Gold e 2 a Juno.

6.5.3 Riduzione dei Rinforzi

La quantità di Rinforzi viene ridotta per i motivi seguenti:

- Diminuite gli RP del CW di 2 per ciascuna unità del Genio inglese rimossa da un esagono di spiaggia di Gold o Juno (non vi sono perdite per chiudere Sword). Inoltre, diminuite gli RP di 2 se il Mulberry del CW è stato distrutto.
- Diminuite gli RP americani di 2 per ciascuna unità del Genio americana rimossa dal suo esagono di spiaggia e di 2 se il Mulberry USA è stato distrutto.

Le riduzioni per le perdite dei genieri sono temporanee e si applicano ogni turno sino a che non tornano sulle spiagge le unità di Genieri da Spiaggia (21.1). I Mulberry non possono mai essere ricostruiti.

ESEMPIO: se l'unità del Genio nella spiaggia Utah viene eliminata, l'americano riceve massimo 4 RP per turno.

6.6 Rinforzi tedeschi

Lo locazione di entrata di tutti i rinforzi tedeschi ha un colore uguale a quello dell'unità che entra di lì. Un'unità può arrivare in qualsiasi Esagono di Entrata che abbia quel colore. Le unità della stessa Divisione possono arrivare in Esagoni di Entrata diversi fintanto che ciascuno di essi è del colore corretto. I Rinforzi entrano in gioco durante la Fase di Movimento pagando il costo del terreno (strada) del primo esagono dove entrano. I Rinforzi devono entrare attraverso Esagoni di Entrata, non possono entrare da esagoni tra due Esagoni di Entrata. I Rinforzi possono entrare sulla mappa muovendo in ZOC nemica ma devono fermarsi e non muovere oltre. Invece di entrare sulla mappa, un Rinforzo tedesco può ritardare di un turno ed entrare in qualsiasi Zona di Entrata adiacente (Blu, Verde, Rossa o Arancione) nel turno seguente. Questo ritardo può essere ripetuto indefinitamente sino a che il tedesco lo desidera. Le unità tedesche possono entrare sulla mappa usando il Movimento Strategico o su Autocarri (9.8). I rinforzi tedeschi possono essere posti in Riserva (15.0) nella Fase di Movimento in cui entrano sulla mappa, se spendono 1 MP o meno nell'entrare.

6.7 Mobilitazione delle Divisioni 243° e 709°

Queste due Divisioni Statiche stavano lavorando sulle spiagge il D-Day e impiegarono del tempo per mobilitarsi per il combattimento.

Ciascun turno, a partire dal Tirno 2, il tedesco può prendere una unità da ciascuna Casella di Mobilitazione e porla su uno degli esagoni di mobilitazione della Divisione indicati sulla mappa (hanno il simbolo della Divisione). L'esagono deve essere privo di unità nemiche e ZOC nemiche. L'unità può muovere ed attaccare normalmente nello stesso turno in cui viene piazzata.

7. RAGGRUPPAMENTO

7.1 Limiti di Raggruppamento

Il Raggruppamento si ha quando più unità si trovano nello stesso esagono. Il limite di raggruppamento per entrambe le parti è di 4 Punti Raggruppamento più 1 unità con profilo (2.3.6). Tutte le unità hanno un valore di raggruppamento di 1 o 2 Punti raggruppamento. I valori di raggruppamento sono:

1 punto = tutte le unità con Fattore di Combattimento 1 o 2.

2 punti = tutte le unità con un Fattore di Combattimento di 3 o più.

UNITA' CHE SI RAGGRUPPANO GRATUITAMENTE: Le seguenti unità combattenti non hanno valore di raggruppamento e possono raggrupparsi in un esagono gratuitamente, ma non più di una (per tipo) per esa-

gono: Capisaldi, HQ, Genieri da Spiaggia, e Brigade Werfer. I segnalini non influenzano in alcun modo il raggruppamento.

7.2 Restrizioni al Raggruppamento

Il limite di raggruppamento non può mai essere ecceduto eccetto nel corso del Movimento, Ritirata (13.1), nel corso di una Avanzata Dopo il Combattimento (14.0) e quando si piazzano i Rinforzi. Il limite di raggruppamento deve essere rigidamente rispettato al completamento di ogni Fase di Movimento, e dopo una Avanzata Dopo il Combattimento. Il possessore deve correggere tutte le violazioni in questi momenti eliminando dall'esagono unità sufficienti per rientrare entro i limiti. Vedere 13.1 per la risoluzione della violazione al raggruppamento dopo una Ritirata.

Le unità americane ed inglesi possono raggrupparsi nello stesso esagono, ma vedere 22.1 per le limitazioni sulla loro cooperazione.

ESEMPI DI GRUPPI REGOLARI



Stacking point = punto/i raggruppamento

Free Silhouetted unit = unità con profilo gratuita per il raggruppamento

8. ZONE DI CONTROLLO

8.1 Regola generale

I sei esagoni immediatamente circostanti un esagono occupato da una o più unità combattente costituiscono la Zona di Controllo (ZOC) di quelle unità. Le ZOC si estendono attraverso tutti i lati di esagono eccetto quelli tutti di mare, l'esagono di Palude (Marais de Gorges) e i lati d'esagono intransitabili (in blu).

Le unità che NON possiedono una ZOC sono le seguenti:

- Capisaldi
- Tutte le unità con fattore di combattimento pari a 1.
- Tutti i segnalini



Le unità combattenti che non possiedono una ZOC sono indicate con una casella bianca attorno alla loro pedina.

8.2 ZOC e movimento

Tutte le unità devono fermarsi quando entrano in una ZOC nemica. Questo non costa alcun punto movimento aggiuntivo. Invece, per uscire da una ZOC nemica si spende +1 punto movimento (+1 MP).

8.3 Movimento da ZOC a ZOC

Un'unità che inizia il suo movimento in ZOC nemica può muovere direttamente in un'altra ZOC nemica e fermarsi, fintanto che non attraversa né entra in un Collegamento di ZOC (8.5).

8.4 Altri effetti delle ZOC

- ZOC nemiche e ritirata: vedere 13.2.
- ZOC nemiche e Avanzata Dopo il Combattimento: vedere 14.2.
- ZOC nemiche e Linee di Rifornamento: vedere 18.2.

8.5 Collegamento di ZOC

8.5.1 Come formare un Collegamento di ZOC

Qualsiasi unità o gruppo che esercita una ZOC può formare un Collegamento di ZOC. Quando due di queste unità (o gruppi) sono a due esagoni di distanza (con un esagono vuoto tra di loro), creano un collegamento tra di loro che nessuna unità nemica può attraversare né entrare. Per la conformazione degli esagoni, vi sono due tipi di Collegamento di ZOC: di Esagono e di Lato di Esagono.



Collegamento di Esagono

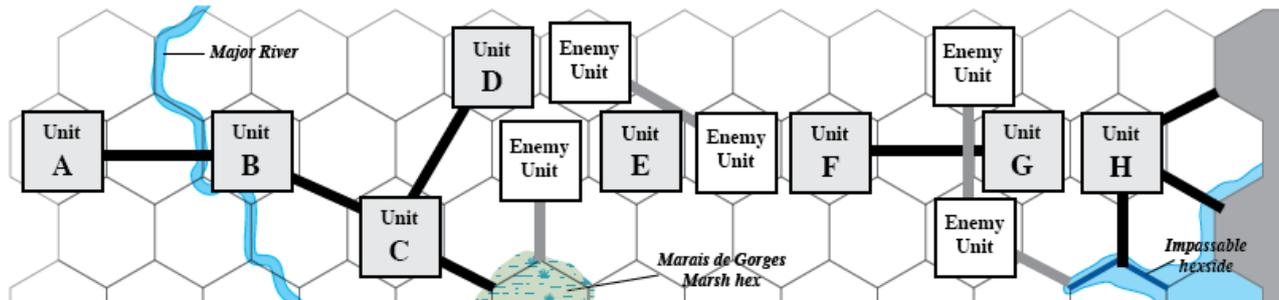
Collegamento di Lato di Esagono

8.5.2 Effetti dei Collegamenti di ZOC

- Le unità non possono entrare un Collegamento di ZOC di Esagono o attraversare un Collegamento di ZOC di Lato d'esagono nemico durante la Fase di Movimento.
- Le unità obbligate a ritirarsi in un Collegamento di ZOC di Esagono nemico o attraverso un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono nemico sono eliminate.
- Le unità non possono Avanzare Dopo il Combattimento in un Collegamento di ZOC o attraverso un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono, a meno che non entrino nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.
- Non si può mai tracciare il rifornimento in un Collegamento di ZOC di Esagono o attraverso un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono.

8.5.3 Annullamento dei Collegamenti di ZOC

Un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono viene annullato quando vi sono unità nemiche su entrambi i lati del lato d'esagono in questione (notate come non vi sia collegamento tra le unità D ed E nel diagramma qui sotto). Un Collegamento di ZOC di Esagono viene annullato quando l'esagono nell'intervallo contiene una unità nemica (notate come non vi sia collegamento tra le unità E ed F nel diagramma qui sotto).



Enemy unit = unità nemica

ESEMPI DI COLLEGAMENTI DI ZOC: le linee nere indicano Collegamenti di ZOC amici, le linee grigie piene quelli nemici. Notate che non vi è Collegamento sul lato d'esagono tra le unità D ed E, essendo stato annullato; lo stesso vale per il collegamento tra le unità E ed F. Notate che le unità F e G hanno un Collegamento

di ZOC anche se è intersecato da un Collegamento di ZOC nemico. Notate come le unità C ed H abbiano Collegamenti di Lato d'Esagono con il bordo mappa, l'esagono di Palude e la costa.

8.5.4 Collegamenti di ZOC intersecanti

Se entrambi i giocatori hanno Collegamenti di ZOC intersecanti, allora nessun giocatore può attraversare il Collegamento di ZOC dell'altro fino a quando non viene annullato.

8.5.5 Collegamenti di ZOC di Lato di Esagono con il bordo mappa

Un'unità può formare un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono (ma non di Esagono) con il confine della mappa. Il confine viene definito come il bordo mappa meridionale ed orientale, e come i lati di esagono lungo la costa. Qualsiasi vertice di esagono lungo il confine (sia che il vertice termini in terra o in acqua) può essere il punto estremo di un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono. Per questa regola, i lati di esagono blu intransitabili e l'esagono della Palude di Marais de Gorges sono considerati lati di esagono di confine e quindi possono essere usati come punto estremo di un Collegamento di ZOC di Lato d'Esagono.

8.5.6 Collegamenti di ZOC e Terreno

I Collegamenti di ZOC possono essere formati attraverso esagoni e lati di esagono di Fiumi Maggiori ed esagoni Inondati.

9. MOVIMENTO

9.1 In generale

Durante una Fase di Movimento amica, il giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità come desidera. Ciascuna unità ha una Capacità di Movimento (MA) che è il numero di Punti Movimento (MP) che può spendere per il movimento. Ciascun esagono dove entra costa un certo numero di MP come indicato nella Tabella degli Effetti del Terreno. Il movimento può essere effettuato da singole unità o da gruppi di unità. Se le unità sono mosse in gruppo, muovono alla velocità dell'unità più lenta del gruppo. Un gruppo può lasciare unità nel muovere, ma le unità lasciate non possono muovere oltre in quella Fase di Movimento. Un'unità o gruppo non può entrare in un esagono occupato da unità nemiche. Dovete completare il movimento di una unità o gruppo prima di iniziare a muoverne un'altra. Tutti gli MP inutilizzati sono persi, non possono essere accumulati.

9.2 Uscire dalla mappa

Le unità non possono uscire dalla mappa. Un'unità obbligata ad uscire dalla mappa da una ritirata è considerata eliminata.

9.3 Movimento su strada

Un'unità che segue il tracciato di una strada può usare il costo ridotto di movimento su strada. Quando una strada attraversa un fiume, si suppone esista un ponte. Quando una strada entra in un esagono di Cittadina, si suppone che le unità usino la strada ed il relativo costo sempre che seguano il suo tracciato.

9.4 Movimento e fiumi

FIUMI MAGGIORI: Per attraversare un lato d'esagono di Fiume Maggiore senza ponte, tutte le unità devono spendere 1 MP in più. Le unità (sia meccanizzate che non meccanizzate) non possono attraversare un lato d'esagono di Fiume Maggiore senza ponte a meno che non inizino il loro movimento adiacenti al lato d'esagono e il loro primo movimento sia l'attraversamento.

FIUMI MINORI: Per attraversare un lato d'esagono di Fiume Minore senza ponte, le unità Meccanizzate spendono +1 MP. Non costa alcuna maggiorazione per le unità non meccanizzate.

9.5 Movimento ed esagoni/lati di esagono Inondati

LATI DI ESAGONO INONDATI: Le unità meccanizzate non possono attraversarli a meno che non usino una Strada Sopraelevata (9.11) o seguano il tracciato di una strada. Le unità non Meccanizzate non possono attraversare un tale lato di esagono a meno che non inizino il loro movimento adiacenti e il primo movimento sia l'attraversamento, al costo di +1 MP.

ESAGONI INONDATI: Le unità meccanizzate non possono entrarvi a meno che non seguano il tracciato di una strada. Un'unità meccanizzata entro un esagono Inondato può uscirne solo attraverso una strada. Le unità non Meccanizzate pagano 2 MP per entrare in un tale esagono e devono fermarsi nell'entrarvi a meno che non seguano il tracciato di una strada. Il costo per l'attraversamento di un lato di esagono Inondato (+1) non viene pagato quando si entra o esce da un esagono Inondato.

9.6 Lati di esagono intransitabili

I lati di esagono blu sulla mappa sono intransitabili. Le unità non possono muovere né attaccare attraverso questi lati di esagono, le ZOC non si estendono attraverso di essi (8.1), e non si può formare alcun Collegamento di ZOC attraverso di essi (8.5.6).

9.7 Supremazia aerea Alleata e movimento tedesco

BEL TEMPO: Il Movimento su Strada Principale per le unità meccanizzate tedesche è ridotto a ½ MP per esagono. Tutte le unità meccanizzate tedesche riducono la loro MA di 2 (-2 MP). Ad esempio, una MA di 5 si riduce a 3.

TEMPO COPERTO: Il Movimento su Strada Principale per le unità meccanizzate tedesche è ridotto a ½ MP per esagono.

La Supremazia Aerea Alleata non ha effetto sulle unità non meccanizzate e non ha effetto sulle unità meccanizzate durante i turni di Tempesta. In quest'ultimo caso le unità meccanizzate tedesche muovono su Strada Principale al normale costo di ⅓.

9.8 Movimento Strategico e segnalini tedeschi di autocarri

9.8.1 Le unità Meccanizzate possono usare il Movimento Strategico per raddoppiare la loro MA. Tale movimento non è possibile per le unità non Meccanizzate, o alle unità che sono Fuori Rifornamento o Disorganizzate (13.6). Le unità che usano il Movimento Strategico devono muovere interamente lungo una strada (principale o secondaria). I rinforzi che entrano sulla mappa possono arrivare usando il Movimento Strategico. Gli HQ (17.2) e le Brigate Werfer (17.3) che usano il Movimento Strategico possono comunque girarsi durante la Fase Iniziale.

9.8.2 Limitazioni: Le unità che usano il Movimento Strategico possono iniziare raggruppate con altre unità ma hanno le seguenti limitazioni:

- Non possono iniziare il loro movimento in ZOC nemica, o in qualsiasi momento entrare in ZOC nemica.
- Non possono terminare il loro movimento raggruppate con qualsiasi unità.

9.8.3 Segnalini di Movimento Strategico (SM): Il numero di unità che possono usare il Movimento Strategico in una singola Fase di Movimento è strettamente limitato al numero di segnalini SM disponibili alle due parti (3 per il tedesco, 3 per l'Alleato). Ponete un segnalino SM su ciascuna unità (inclusi i Rinforzi) che ha usato il Movimento Strategico.

9.8.4 Movimento Strategico e combattimento: Le unità attaccate mentre hanno un segnalino SM non ricevono Bonus Difensivi nel Combattimento (DCB) e danno all'attaccante il vantaggio di uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento. I valori TQ, Valore Corazzato, Difesa Determinata e ZOC non sono influenzati dal SM.

9.8.5 Rimozione dei segnalini SM: Se un'unità usa un segnalino SM, questo deve rimanere sull'unità durante tutto il turno del giocatore Alleato. Viene rimosso per le seguenti ragioni:

- Nella Fase di Movimento amica seguente, se l'unità non userà il Movimento Strategico in quella fase. Il segnalino è immediatamente disponibile per l'uso con altre unità.
- L'unità inizia la sua Fase di Movimento amica seguente adiacente ad un'unità nemica. Come sopra, il segnalino è immediatamente disponibile per l'uso con altre unità.
- L'unità è attaccata. Il segnalino viene immediatamente rimosso, indipendentemente dal risultato del combattimento (9.8.4).

9.8.6 Unità Autocarri tedesca: Il segnalino di Autocarri tedesco consente ad una unità tedesca non meccanizzata, ogni turno, di muovere come unità meccanizzata con MA di 5. Questa MA viene ridotta a 3 MP con tempo Bello a causa della Supremazia Aerea Alleata (9.7), e può essere raddoppiata con un segnalino SM (9.8.1). L'unità non meccanizzata che usa il segnalino di Autocarri non può iniziare in, né entrare, in ZOC nemica. Un rinforzo tedesco non meccanizzato può ricevere un segnalino di Autocarri nel turno in cui entra. Non vi è costo in MP per "salire" su un Autocarri. Gli Autocarri usano la colonna dei meccanizzati sulla Tabella del Terreno. Se un'unità usa un segnalino di Autocarri, allora il segnalino deve rimanere sull'unità sino a che non viene rimosso per una delle tre motivazioni esposte in 9.8.5 sopra.

9.8.7 Eccezione del turno 1: Nessuna unità può usare il Movimento Strategico o su Autocarri nel turno 1.

9.9 Unità su biciclette

Le unità su Biciclette sono trattate come normali unità combattenti non meccanizzate per tutte le regole, eccetto una: nei turni di tempo Coperto, possono incrementare la loro MA a 6 se muovono solo lungo strada e se non iniziano il loro movimento in ZOC nemica, o in qualsiasi momento, non entrano in ZOC nemica.

9.10 Movimento Tattico

Il Movimento Tattico consente ad una unità di ignorare tutti i costi in Punti Movimento per il terreno e per l'uscita da ZOC nemica e di muovere di uno o due esagoni.

Le unità che usano il Movimento Tattico possono attaccare nella Fase di Combattimento.

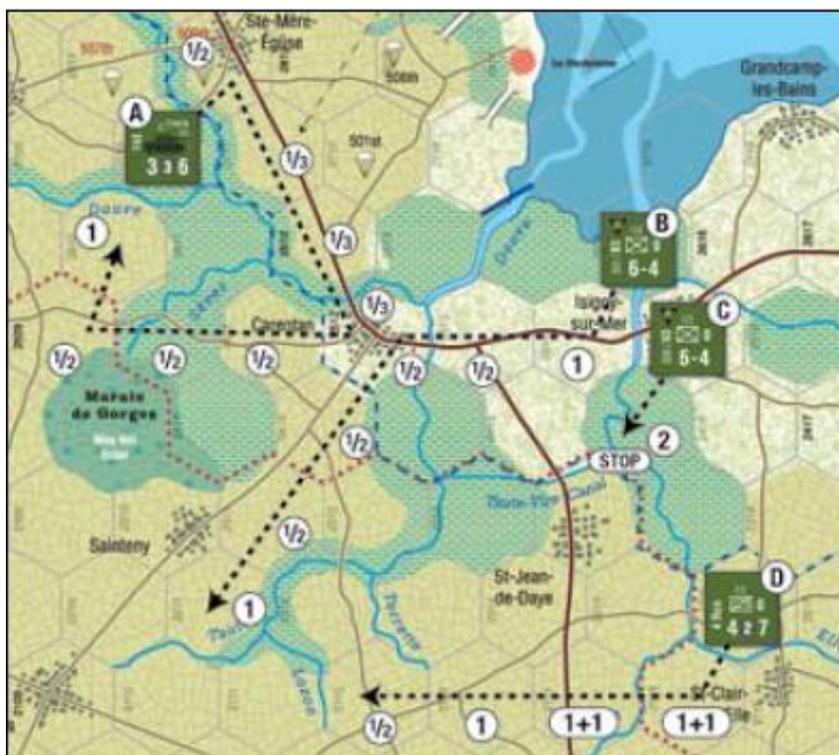
Le unità che usano il Movimento Tattico non possono essere poste in Riserva.

Le unità che usano il Movimento Tattico devono rispettare tutte le altre regole del movimento, nello specifico:

- Devono fermarsi se entrano in ZOC nemica.
- Non possono attraversare o entrare in Collegamenti di ZOC nemici.
- Non possono entrare o attraversare terreno Intransitabile.
- Devono fermarsi nell'entrare in un esagono Inondato.
- Devono iniziare adiacenti ad un lato di esagono di Fiume Maggiore o Inondato per attraversare.

9.11 Strade Sopraelevate

I quattro ponti vicino alla spiaggia Utah consentono alle unità di attraversare i lati di esagono Inondati senza costo aggiuntivo. Non hanno effetto sul combattimento.



ESEMPI DI MOVIMENTO: Il costo per entrare in ciascun esagono è indicato nell'esempio. L'unità A è meccanizzata quindi non può attraversare un lato di esagono Inondato non di strada né uscire da un esagono Inondato eccetto lungo strada. Spende 4 MP in totale. L'unità B è non meccanizzata e spende in totale 4 MP. L'unità C deve spendere 2 MP per l'esagono Inondato e deve fermarsi quando vi entra. L'unità D paga un MP aggiuntivo quando attraversa un lato di esagono di Fiume Minore. Notate che il costo ridotto della strada può essere usato solo quando si segue il tracciato della strada.

10. COMBATTIMENTO

10.1 In generale

Le unità la cui fase è in corso possono attaccare unità nemiche adiacenti nel corso della Fase di Combattimento. L'attacco è volontario, nessuna unità è obbligata ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento. Tutte le unità difendenti in un esagono devono essere attaccate come una singola forza difensiva combinata. L'attaccante può condurre i propri attacchi in qualsiasi ordine e non è obbligato a designarli in anticipo.

10.2 Combattimento multiesagono

- L'attaccante può attaccare un solo esagono alla volta; non può attaccare due esagoni in un singolo combattimento.
- Le unità nello stesso esagono possono attaccare difensori adiacenti in esagoni diversi fintanto che ciascun attacco viene condotto separatamente.
- Nessuna unità può dividere la sua forza di attacco per attaccare un secondo esagono in un attacco separato.

NOTA: a differenza di alcuni altri sistemi di gioco, le unità attaccanti non sono obbligate ad attaccare tutti gli esagoni difendenti adiacenti.

103 Forza di Assalto Principale (MAF)

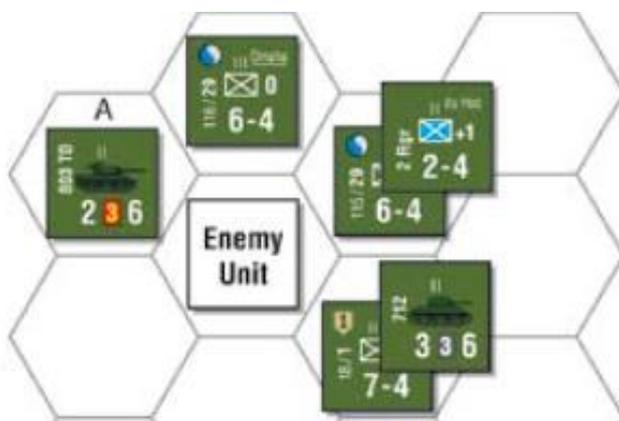
Per ogni attacco l'attaccante deve dichiarare una Formazione come Forza di Assalto Principale (MAF). Essa attacca a piena forza, tutte le altre unità attaccano a metà forza.

FORMAZIONI: Una Formazione è una Divisione, Reggimento, Brigata o Battaglione. Se due o più Reggimenti, Brigate o Battaglioni della stessa Divisione prendono parte alla stessa battaglia, allora contano come una sola Formazione (una Divisione). Se due o più Battaglioni della stessa Brigata / Reggimento prendono parte alla stessa battaglia, allora contano tutti come una singola Formazione (una Brigata o Reggimento).

ASSEGNAZIONE: Una qualsiasi unità (di qualsiasi dimensione) può essere temporaneamente assegnata ad una MAF semplicemente raggruppandola con una delle unità della MAF. Quando è assegnata, PUO' essere considerata parte della MAF e conta a piena forza invece che a metà forza.

ESEMPIO: Se un Comando di Combattimento USA (CC) è raggruppato con un reggimento di fanteria USA, l'Alleato può considerare il CC assegnato alla fanteria o viceversa.

GRUPPI DI BATTAGLIA: Qualsiasi gruppo di unità di 6 fattori di combattimento o meno può essere considerato una Formazione indipendente (detto Gruppo di Battaglia o Kampfgruppe). Un Gruppo di Battaglia non può funzionare come una sub-unità di una Divisione. Un Gruppo di Battaglia non può assegnarsi una unità. Tutte le unità di un Gruppo di Battaglia attaccano a piena forza e sono considerati parte della MAF per tutte le regole.



ESEMPIO: L'Alleato è l'attaccante e deve dichiarare una MAF. Potrebbe usare la 29° Divisione con il Battaglione Ranger assegnato, o potrebbe scegliere la 1° Divisione con il battaglione carri assegnato. Poiché il Battaglione TD nell'esagono A non è raggruppato con alcuna unità, non può essere assegnato a nessuna delle due divisioni.

10.4 Limite di 18 Fattori

Sia l'attaccante che il difensore possono avere massimo 18 fattori di combattimento in un singolo combattimento. Per il difensore questo include i DCB. Tutti i fattori di combattimento eccedenti sono ignorati.

ESEMPIO: Il difensore è in un esagono di città (+5 DCB) con due reggimenti 7-5 e un battaglione carri 3-5 – la sua forza totale di 22 è ridotta a 18.

10.5 Procedura di combattimento

Seguite queste fasi per la risoluzione di ciascun combattimento:

FASE 1: Confrontate la forza di attacco combinata delle unità attaccanti partecipanti con la forza totale di difesa delle unità difendenti coinvolte ed esprimete il confronto con un rapporto di forze numerico (attaccante / difensore). Arrotondate per difetto (a favore del difensore) sino ad una delle colonne di rapporto di forze presenti nella Tabella del Combattimento.

ESEMPIO: un 15 a 4 diviene un 3-1. Un 11 a 12 diviene 1-2.

FASE 2: L'attaccante deve dichiarare se userà il Supporto di Artiglieria (11.6), il Supporto Aereo (19.1.2) o Supporto Navale (19.2) nel combattimento e quali unità danno il supporto. Determina anche il numero di spostamenti di colonna per i Corazzati (11.4), la TQ (11.5) e i carri Tigre (11.9).

FASE 3: Dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira un dado e si implementano i risultati. I giocatori rimuovono immediatamente qualsiasi livello di forza di perdite (12.2), svolgono le Ritirate (13.0), e le Avanzate Dopo il Combattimento (14.0). Il difensore può anche fare Difesa Determinata a sua scelta (12.4), a seconda del risultato del combattimento (12.1).

10.6 Rapporti di forza minimi e massimi

Gli attacchi che iniziano (prima di qualsiasi spostamento di colonna) ad un rapporto inferiore ad 1-3 non sono consentiti. Gli attacchi che terminano a rapporti inferiori a 1-3, dopo gli spostamenti di colonna (inclusi i Jabo) danno un risultato automatico A1 (12.1). Il combattimento a rapporti superiori a 7-1 viene risolto nella colonna 7-1. Gli spostamenti di colonna a favore dell'attaccante e del difensore sono applicati PRIMA delle restrizioni sul massimo e minimo. Ad esempio, un rapporto di 10-1 con due spostamenti di colonna a sinistra usa la colonna 7-1.

10.7 Fattori di Combattimento tra parentesi

Le unità con fattore di combattimento tra parentesi usano il loro pieno fattore in difesa ma non possono attaccare. Comunque, se sono raggruppate con unità attaccanti, possono partecipare alla Avanzata Dopo il Combattimento nel caso in cui si ottenga tale risultato – fintanto che hanno MA superiore a zero.

11. MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

11.1 Dimezzamento

Quando si dimezza, fatelo sempre per singola unità (non per gruppo) e arrotondate qualsiasi frazione sino al primo numero intero superiore. Un fattore di 1 che viene dimezzato torna sempre ad 1. Le unità sono dimezzate per le seguenti ragioni:

- Attaccare attraverso un Fiume Maggiore o Minore o lato di esagono Inondato.
- Attaccare FUORI DA un esagono Inondato (nota: le unità non sono dimezzate per attaccare IN un esagono Inondato).
- I Rinforzi Alleati nel turno in cui sbarcano.
- Le unità attaccanti che sono indicate come Fuori Rifornimento.
- Tutte le unità attaccanti che non fanno parte della MAF (10.3).

Esempio: due unità con un fattore di attacco combinato di 5 hanno una forza combinata di 6 dopo aver dimezzato (3+3 = 6).

IMPORTANTE: UNA UNITA' NON PUO' SUBIRE PIU' DI UN DIMEZZAMENTO.

11.2 Bonus Difensivi nel Combattimento (DCB)

Invece di spostamenti di colonna per il terreno, il difensore riceve DCB. Questi sono punti forza che sono aggiunti all'esagono (non per unità). Fate riferimento alla Tabella degli Effetti del Terreno per un elenco completo di DCB. Un difensore può ricevere solamente un DCB – usate sempre quello più favorevole al difensore.

LIMITAZIONI:

- Per la loro ridotta dimensione, i Capisaldi che difendono da soli non ricevono DCB. Gli esagoni che contengono un Caposaldo ricevono DCB solo se essi sono raggruppati con un'unità che lo riceve.
- Per la mancanza di supporto di fanteria, tutte le unità con profilo (2.3.6) non ricevono DCB a meno che non siano raggruppati con un'unità che lo riceve.
- I DCB non possono mai eccedere la forza di combattimento stampata del gruppo difendente. Ignorate la forza dei Capisaldi e delle unità con profilo per questa restrizione.

ESEMPLI: Un battaglione di fanteria di forza 2 raggruppato con un battaglione carri con profilo di forza 4 può ricevere massimo 2 DCB. Due reggimenti di forza 6 in un esagono di Cittadina (+4) hanno una forza difensiva totale di 16 (6+6+4).

11.3 Lati di esagono di Fiume ed esagoni Inondati

FIUMI: Le unità dimezzano se attaccano attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore o Minore. Lo Spostamento di Colonna per Corazzati (11.4) può essere ricevuto da una unità che attacca attraverso un fiume minore, ma NON quando attacca attraverso un fiume maggiore, anche se attacca lungo una strada.

LATI DI ESAGONO INONDATI: Le unità dimezzano se attaccano attraverso un lato di esagono Inondato. Non si può ottenere lo Spostamento di Colonna per Corazzati (11.4) da un'unità che attacca attraverso un lato d'esagono Inondato, nemmeno se attacca su strada.

ESAGONI INONDATI: Le unità dimezzano se attaccano FUORI DA un esagono Inondato, ma non sono dimezzate se attaccano IN un tale esagono. Non si può ottenere lo Spostamento di Colonna per Corazzati (11.4) contro un difensore in un esagono Inondato o da unità che attaccano FUORI DA un esagono Inondato, nemmeno lungo una strada.

SPOSTAMENTO DI COLONNA: Se TUTTE le unità nella MAF attaccano attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore, un lato d'esagono Inondato o fuori da un esagono Inondato, o una qualsiasi combinazione

di questi tre casi, l'attaccante è penalizzato da uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento, oltre agli effetti del dimezzamento. Lo spostamento di colonna NON vale per i Fiumi Minori.

11.4 Lo Spostamento di Colonna per Corazzati

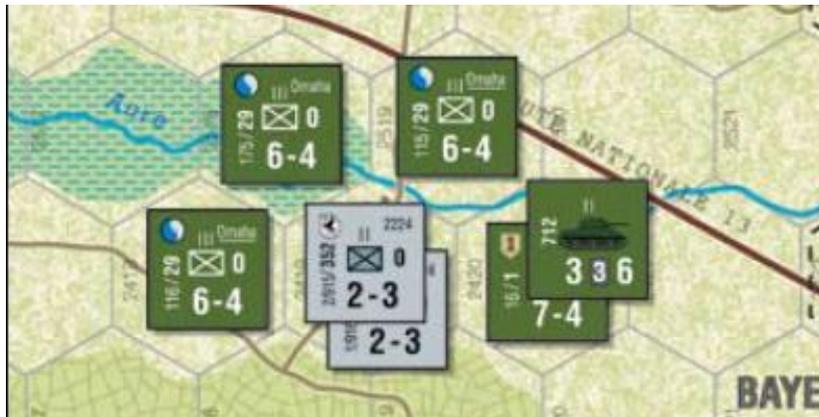
11.4.1 Attaccante

L'attaccante ottiene uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento nei due casi seguenti:

- Ha un'unità corazzata con Valore Corazzato grigio nella MAF e l'avversario non ha unità con Valore Corazzato.
- Entrambe le parti hanno unità con Valore Corazzato coinvolte, ma l'attaccante ha una unità corazzata nella MAF con Valore Corazzato grigio superiore al Valore Corazzato (rosso o grigio) di tutte le unità nel gruppo difendente. Usate solamente la migliore unità carro / anticarro di ciascuna delle parti nel confronto, non sommate i Valori Corazzati se vi è più di una unità carri o anticarro nell'esagono.

11.4.2 Difensore

L'attaccante subisce uno spostamento di colonna a sinistra se non ha unità con Valore Corazzato (grigio o rosso) nella sua MAF ed il difensore ha sia fanteria che un'unità corazzata (questa deve avere un Valore Corazzato grigio – le unità anticarro NON danno spostamento di colonna [11.4.3]). Un'unità corazzata Alleata che ha simbolo NATO conta sia come fanteria che corazzati per questo fine. Notate che avere un Valore Corazzato superiore a quello dell'attaccante NON dà, di per sé, uno spostamento di colonna al difensore.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO: Le cinque unità Alleate attaccano le due unità tedesche in un esagono di cittadina (+4 DCB). La singola unità della 1° Divisione con il battaglione carri assegnato è la MAF ed attacca a piena forza. Le altre tre sono dimezzate. Il rapporto di forze è di 19 – 8 (ridotto a 18 – 8 [limite di 18 fattori]) = 2 – 1. L'unità carri Alleata dà uno spostamento a destra (per Corazzati [11.4]). Il rapporto finale è 3 – 1. Notate che uno dei reggimenti della 29° Divisione attacca fuori da un esagono Inondato il che dimezza la sua forza di combattimento, ma tale forza non viene dimezzata più di un volta.



ESEMPIO DI SPOSTAMENTO DI COLONNA PER CORAZZATI: Le 6 unità Alleate stanno attaccando attraverso un Fiume Maggiore dove non è consentito alcun spostamento di colonna per corazzati, comunque i

carrì inglesi che partecipano impediscono comunque al difensore dall'ottenere lo spostamento per corazzati. Le unità attaccanti dimezzano tutte e subiscono uno spostamento di colonna perché le unità della MAF attaccano attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore. Il difensore è in un esagono di Cittadina che dà un DCB +4. Il rapporto sarebbe 14 a 17 (1-2), e lo spostamento a sinistra lo rende 1-3.

11.4.3 Unità Anticarro

Tutte le unità con Valore Corazzato entro una casella rossa sono considerate unità Anticarro. Queste non possono mai ottenere lo Spostamento di Colonna per Corazzati (in attacco o difesa) – si usano per annullare tale spostamento per l'avversario. Le unità Anticarro sono anche utili in una Difesa Determinata dove un Valore Corazzato rosso superiore dà al difensore un DRM +1 nella Tabella della Difesa Determinata (12.4.2).

11.4.4 Dove non si ha lo Spostamento di Colonna per Corazzati

Il difensore può ottenere uno Spostamento di Colonna per Corazzati in qualsiasi terreno. L'attaccante non può ottenere tale spostamento quando l'unità corazzata attaccante:

- Sta attaccando un lato di esagono di Fiume Maggiore o Inondato (strada o non strada). E' possibile avere lo spostamento nel caso di Fiume Minore.
- Attaccare in, o fuori da, un esagono Inondato (strada o no strada).
- Attaccare attraverso il Perimetro di Cherbourg.
- Attaccare on un esagono di Città o Inondato.
- Attaccare in un esagono che contiene una IP o SP (16.1 e 16.2)

11.5 Spostamento di colonna per la Qualità delle Truppe (TQ)

ATTACCANTE: Se l'attaccante ha un'unità nella sua MAF con un TQ superiore rispetto a tutte le unità difendenti, allora riceve uno spostamento di colonna favorevole a destra sulla Tabella del Combattimento.

DIFENSORE: Il difensore ottiene uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento se tutte le unità attaccanti nella MAF hanno un valore TQ negativo (-1 o -2).

UNITA' CON PROFILO: Tutte le unità con profilo hanno una TQ di zero.

11.6 Spostamento di colonna per l'artiglieria

Gli HQ a faccia in su, in rifornimento e non Disorganizzati (17.2) e le Brigate Werfer (17.3) possono dare spostamenti di colonna sulla Tabella del Combattimento mediante lo Spostamento di Colonna per l'Artiglieria. Sia l'Alleato che il tedesco hanno la limitazione di 2 Spostamenti per Artiglieria per attacco. *Eccezione: nei turni di Tempesta nessuno può usare più di uno Spostamento per Artiglieria per attacco.*

HQ: Ogni HQ Alleato può dare sino a 2 spostamenti in ciascun combattimento al costo di un Punto Rifornimento per spostamento. Ogni HQ tedesco può dare uno spostamento per battaglia (al costo di un Punto Rifornimento). Per usare due spostamenti nello stesso combattimento, il tedesco deve usare due HQ, due Brigate Werfer, o un HQ ed una Brigata Werfer.

ESEMPIO: *In un turno non di Tempesta, il tedesco potrebbe usare una Brigata Wefer ed un HQ per ottenere due spostamenti di colonna, o due HQ.*

SUPPORTO DIFENSIVO: Il difensore non riceve mai spostamenti di colonna per le Brigate di Artiglieria o Werfer. Invece, il supporto difensivo è espresso nella forma di un modificatore nella Tabella della Difesa Determinata (12.4).

11.7 L'aeroporto di Carpiquet

Per il pericoloso campo di fuoco sulla superficie dell'aeroporto, le unità dimezzano se attaccano attraverso il lato di esagono dell'aeroporto (in entrambe le direzioni). E' possibile avere lo spostamento di colonna per corazzati attraverso tale lato di esagono.

11.8 Cime di colline

Se il difensore si trova in un esagono di Cima di Collina, l'attaccante subisce uno spostamento di colonna sulla Tabella del Combattimento di una colonna a sinistra.

11.9 Carri Tigre

Il tedesco riceve uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento se un battaglione di carri Tigre fa parte della MAF e tale unità non attacca attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore o Inondato, o in o fuori da un esagono Inondato. In difesa, il battaglione Tigre dà al difensore uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento, indipendentemente dal terreno dove difende. Un battaglione Tigre può essere usato per lo Spostamento di Colonna per Corazzati nello stesso momento in cui viene utilizzato per il suo spostamento di colonna, conferendo quindi due spostamenti di colonna nello stesso combattimento. A differenza della Spostamento di Colonna per Corazzati, quello per i Tigre può essere usato in Città Maggiore, Bosco e contro IP.

11.1 Modificatori vari

- Fuori Rifornimento (18.4)
- Supporto Aereo (19.1)
- Supporto Navale (19.2)
- Perimetro di Cherbourg (16.3)

12. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

12.1 Spiegazione dei risultati del combattimento

Nota: le parole "attaccante" e "difensore" fanno riferimento solamente alle unità che partecipano al combattimento in questione – non alla situazione strategica generale.

DH = Il gruppo difendente perde la metà dei suoi livelli di forza (arrotondate per ECCESSO) e qualsiasi unità sopravvissuta DEVE ritirarsi di 4 esagoni (non è possibile la Difesa Determinata) e diviene Disorganizzata (13.6). L'attaccante può avanzare dopo il combattimento o porre le unità attaccanti in Riserva (alcune possono avanzare ed altre essere poste in Riserva).

A1/D2 = L'attaccante perde un livello di forza dalla sua MAF (a scelta del difensore) ed il difensore perde due livelli di forza (l'attaccante sceglie il primo livello di forza da rimuovere). Se il difensore ha un solo livello di forza da perdere, allora l'attaccante non ne perde alcuno. Il difensore DEVE ritirarsi di 4 esagoni (non è possibile la Difesa Determinata) e diviene Disorganizzata (13.6). L'attaccante può avanzare dopo il combattimento o porre le unità attaccanti in Riserva (alcune possono avanzare ed altre essere poste in Riserva).

D1 = Il gruppo difendente perde un livello di forza. Qualsiasi unità difendente rimasta deve ritirarsi o fare Difesa Determinata (12.4). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

DR = Il difensore si deve ritirare o fare Difesa Determinata (12.4). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

A1/D1 = Le due parti perdono ciascuna un livello di forza (quello attaccante deve provenire dalla sua MAF). I difensori sopravvissuti si ritirano o fanno Difesa Determinata (12.4). L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

EX = Le due parti perdono ciascuna un livello di forza (l'unità che lo subisce è determinata dall'avversario, comunque il difensore deve scegliere una unità della MAF attaccante). Nessuna ritirata. Se il difensore aveva solo un livello di forza coinvolto, allora si qualifica per una Avanzata Limitata (14.1). E' proibita la normale avanzata "in qualsiasi direzione".

A1/DR = L'attaccante perde un livello di forza della sua MAF. Il difensore si deve ritirare o fare Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

A1 = L'attaccante perde un livello di forza della sua MAF. Nessuna ritirata o avanzata.

12.2 Scelta delle perdite

ATTACCANTE: se il risultato impone che l'attaccante perda un livello di forza, l'unità attaccante che lo subisce deve appartenere alla MAF e viene determinata con questo ordine di priorità:

1. Se il risultato è EX o A1/D2, il difensore sceglie qualsiasi unità della MAF. Altrimenti, passate a #2.
2. Se l'attaccante ha ricevuto uno spostamento per TQ, Corazzati e/o carri Tigre, deve scegliere un'unità che dà uno di quei spostamenti (a sua scelta). Se un'unità è nella MAF e può ottenere uno spostamento di colonna, questo spostamento si deve usare – non vi si può rinunciare per evitare che tale unità subisca perdite.
3. Se l'attaccante non ha ricevuto alcun spostamento per TQ, Corazzati e/o carri Tigre, allora può scegliere qualsiasi unità della sua MAF.

DIFENSORE: quando il difensore deve subire una perdita può scegliere qualsiasi unità nell'esagono sotto attacco, a meno che il risultato sia EX o A1/D2, nel qual caso l'attaccante effettua la scelta con i criteri di cui sopra (12.1).

12.3 Indicazione delle perdite e Quadri

Girare un'unità indica che essa ha subito una perdita di livello di forza. Se è una unità con un solo livello, o una di due livelli che è già stata girata una volta, viene posta tra le unità eliminate. Qualsiasi unità di 3 livelli di forza dalla parte ridotta forma una unità Quadro quando subisce una seconda perdita (17.9).

12.4 Difesa Determinata (DD)

Una Difesa Determinata rappresenta un contrattacco locale o un ordine di tenere a tutti i costi.

12.4.1 In generale

Il difensore può tentare di annullare la parte di ritirate di un risultato A1/DR, DR, D1 o A1/D1 sulla Tabella del Combattimento usando la Tabella della Difesa Determinata, sempre che almeno un livello di forza sia sopravvissuto al combattimento. Le perdite di forza sono implementate prima di risolvere la Difesa Determinata. Il giocatore non può annullare la ritirata con un risultato DH o A1/D2. Un risultato di successo su questa tabella consente all'unità o gruppo di ignorare la ritirata e si annulla quindi l'avanzata dell'attaccante.

Se vi sono due o più unità sopravvissute nel gruppo difendente, il difensore sceglie una unità quale Unità di Testa. Se vi è una sola unità, allora deve essere quella di Testa. Essa determina qualsiasi modificatore al tiro di dado e sarà l'unità che subisce la perdita se necessario.

LIMITAZIONE: Le seguenti unità non possono essere l'unità di testa in una Difesa Determinata: HQ, unità Werfer e Disorganizzate.

COLONNA: Il terreno nell'esagono difendente determina la colonna da usare nella Tabella della Difesa Determinata a meno che l'esagono contenga una Posizione Fortificata (16.1) o un Caposaldo (16.2). Se l'esagono contiene una di queste Fortificazioni, usate quella colonna.

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO:

+/- La TQ o il Confronto dei Valori Corazzati dell'unità di testa (12.4.2)

+1 Supporto Difensivo (12.4.3)

Il modificatore massimo consentito è +2.

ESEMPIO: Una unità di Fallschirmjäger (paracadutisti tedeschi) con TQ +1 con Supporto Difensivo ha un DRM +2 sulla Tabella della Difesa Determinata.

12.4.2 Confronto dei Valori Corazzati

Le unità FLAK, AT e Corazzate hanno l'opzione di usare un Confronto dei Valori Corazzati invece della loro TQ per determinare il modificatore al tiro di dado in una Difesa Determinata. Usate il Confronto dei Valori Corazzati o la TQ – mai entrambi. Per determinare il modificatore al tiro di dado, confrontate il Valore Corazzato dell'unità di testa (rosso o grigio) con il migliore della MAF dell'attaccante (rosso o grigio). Tale confronto può essere usato anche se l'attaccante non ha un'unità corazzata nella sua MAF, ma il difensore può usare una unità anticarro (AT) nel confronto solo se l'attaccante ha un'unità corazzata nell'attacco (può non essere nella MAF). Il tiro di dado per la Difesa Determinata viene modificato da:

+1 se l'unità di testa ha un Valore Corazzato migliore o se l'attaccante non ha unità con Valore Corazzato

-1 se l'attaccante ha Valore Corazzato migliore

0 se entrambi sono uguali

12.4.3 Supporto Difensivo

Il tiro di dado per la Difesa Determinata può essere modificato dal Supporto Difensivo. Questo Supporto Difensivo deve essere dichiarato prima che si tiri il dado per la Difesa Determinata. L'Alleato ha tre fonti di Supporto Difensivo – unità navali, unità aeree e supporto di artiglieria (da HQ), ed il tedesco ha due fonti: supporto di artiglieria e brigate Werfer. Tutte le fonti danno un DRM +1 al tiro di dado per la Difesa Determinata. Non si può usare più di UNA fonte in ciascuna Difesa Determinata, quindi il modificatore massimo è +1 per il Supporto Difensivo. Se si usa il supporto di artiglieria, un HQ o brigata Werfer deve trovarsi entro il raggio dell'unità di testa e dalla parte Pronta. Se si usa un HQ si deve consumare un Punto Rifornimento. Se si usa un'unità navale, aerea o brigata Werfer, l'unità deve essere girata. Il Supporto Difensivo navale è consentito solamente entro la zona di Bombardamento Navale.

12.4.4 Spiegazione dei risultati

• = La Difesa Determinata ha successo, la ritirata viene annullata. Se il risultato non è un punto (•) allora la Difesa Determinata fallisce e il difensore si deve Ritirare (13.0)

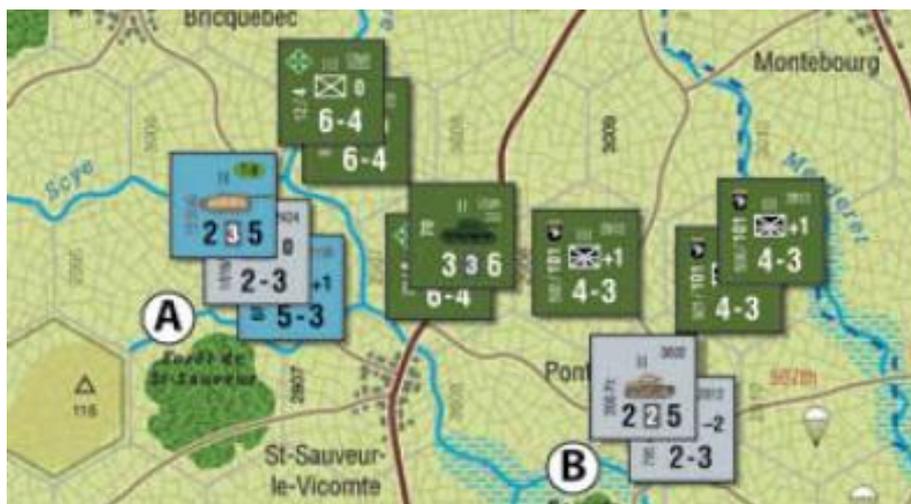
-1 = L'unità di testa del difensore perde un livello di forza.

EX = L'unità di testa del difensore subisce una perdita, e una qualsiasi unità attaccante della MAF (a scelta del difensore) subisce una perdita.

A1 = Una qualsiasi unità attaccante (a scelta dell'attaccante) deve subire una perdita. Questa perdita non è obbligatoriamente a carico della MAF – può provenire da qualsiasi unità che ha partecipato all'attacco.

* = La Posizione Fortificata del difensore viene rimossa.

DIFENSORE CON UN SOLO LIVELLO DI FORZA: Se il difensore ha un solo livello di forza, e questo è perso in una Difesa Determinata che ha avuto successo, l'attaccante può fare una Avanzata Limitata (14.1). E' proibita una normale avanzata in "qualsiasi direzione".



ESEMPIO: Il Tedesco effettua una Difesa Determinata sia in A che in B. In A, il reggimento FJ dà un modificatore +1 mentre il modificatore del battaglione StuG sarebbe solo zero (l'Alleato ha un Valore Corazzato di pari valore). In B, il tedesco può usare la sua unità corazzata per un +1 poiché il 101° non ha carri di supporto.

12.5 Difesa Disperata

Se il difensore fallisce il tiro di dado per la Difesa Determinata può fare una Difesa Disperata ma solo se l'unità o gruppo contiene almeno due livelli di forza ed il gruppo verrà eliminato se si ritira. La Difesa Disperata non è consentita nel caso di risultati DH ed A1/D2. Una Difesa Disperata annulla automaticamente la ritirata e l'Avanzata Dopo il Combattimento.

PROCEDURA: Dopo aver dichiarato la Difesa Disperata, il difensore rimuove due livelli di forza dall'esagono sotto attacco e rimane sul posto. Il difensore sceglie il primo livello di forza, l'attaccante sceglie il secondo. Qualsiasi unità nell'esagono difendente può ricevere la perdita, inclusi i Capisaldi, HQm Brigate Werfer e unità Disorganizzate. Se il gruppo conteneva solo due livelli di forza, allora entrambi sono rimossi e l'attaccante riceve una Avanzata Limitata (14.1).

13. RITIRATA E DISORGANIZZAZIONE

13.1 Procedura di Ritirata

LUNGHEZZA DELLA RITIRATA: Le unità si ritirano di 4 esagoni con i risultati A1/D2 e DH, e si ritirano di 2 con tutti gli altri risultati di ritirata. Consultate la Ritirata di Un Esagono (13.3) per le eccezioni. Un'unità che si ritira di due o quattro esagoni deve terminare la ritirata a quella distanza lontano dall'esagono che occupava quando il combattimento è stato risolto – se non può farlo, viene eliminata.

ZOC NEMICHE: Se possibile, evitate di entrare in un esagono vuoto in ZOC nemica (vedere però la voce "Direzione" sotto). Se non è possibile, il primo esagono di ritirata può essere un esagono vuoto in ZOC nemica (al costo di un livello di forza [13.2]) fintanto che l'unità che si ritira non attraversa o entra in un Collegamento di ZOC nemica. Il secondo esagono di ritirata deve essere privo di ZOC nemiche. Un'unità amica (una che non si è ritirata nel combattimento corrente) annulla una ZOC nemica nell'esagono che occupa, ai fini di questa regola.

UNITA' CON CAPACITA' DI MOVIMENTO ZERO: Queste unità sono eliminate (si arrendono) se obbligate a ritirarsi.

GRUPPI: Un gruppo di unità che si ritirano possono dividersi e ritirarsi in esagoni diversi.

DIREZIONE: Il possessore può determinare il percorso di ritirata secondo le linee guida di cui sopra e non è obbligata a ritirarsi nella direzione di una Fonte di Rifornimento (18.1). L'unica restrizione sul percorso di ritirata è che quello scelto deve causare il numero minimo di perdite per le unità difendenti (13.2).

SOVRAFFOLLAMENTO: Non è consentito dopo una ritirata. Un giocatore può evitare una situazione di sovrappollamento ritirando il gruppo (o le unità eccedenti il limite di raggruppamento) di esagoni aggiuntivi sino a che non raggiungono un esagono dove non viola il raggruppamento. Se non si può raggiungere un tale esagono, le unità eccedenti il limite di raggruppamento sono eliminate (a scelta del possessore ma le unità devono provenire da quelle che si sono ritirate).

13.2 Perdite di forza ed eliminazione per una ritirata

PERDITA: Un'unità o gruppo in ritirata subisce una perdita di livello di forza se:

- Il primo esagono di ritirata entra in un esagono VUOTO in ZOC nemica. Quell'unità o gruppo deve perdere un livello di forza (in totale – non per unità). Il possessore sceglie l'unità che subisce la perdita.
- L'unità o gruppo contiene unità non meccanizzate che si ritirano:
 - Attraverso un Fiume Maggiore senza ponte se l'unità non ha iniziato adiacente al Fiume Maggiore;
 - Attraverso un lato di esagono Inondato senza ponte se l'unità non ha iniziato adiacente all'esagono Inondato;
 - Attraverso (non solo in) un esagono Inondato senza seguire il tracciato di una strada.

Le unità non meccanizzate nel gruppo perdono un livello di forza (in totale – non per unità). Il possessore sceglie l'unità che subisce la perdita. Le unità meccanizzate sono eliminate in questa situazione (vedere sotto). I Fiumi Minori non hanno effetto sulle ritirate.

ELIMINAZIONE: Le unità sono eliminate se si ritirano:

- In un esagono occupato da un'unità nemica.
- Attraverso o in Collegamento di ZOC nemico.
- Se terminano la ritirata in ZOC nemica (a meno che l'esagono sia occupato da un'unità amica diversa che non si sia ritirata in quel combattimento).
- In un esagono o attraverso un lato di esagono dove è loro proibito entrare o attraversare nella Fase di Movimento (13.5).
- Le unità meccanizzate sono eliminate se sono obbligate a ritirarsi attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte se l'unità non ha iniziato adiacente al Fiume Maggiore.
- Le unità meccanizzate sono eliminate se sono obbligate a ritirarsi attraverso un lato di esagono Inondato a meno che non seguano il tracciato di una strada o usino una Strada Sopraelevata (9.11)
- Se terminano la ritirata in situazione di sovraffollamento non risolvibile ritirandosi di altri esagoni.
- Fuori mappa.

Importante: vedere 12.5 (Difesa Disperata) per come evitare l'eliminazione.



ESEMPIO: Un gruppo di unità tedesche in 2513 vicino a Carentan viene attaccato ed obbligato a ritirarsi di due esagoni. Normalmente il gruppo dovrebbe entrare nell'esagono inondato B come primo esagono per evitare le ZOC nemiche. Ma, poiché questo causerebbe due perdite (l'unità Carri ed un livello dell'unità non meccanizzata), il gruppo si può ritirare attraverso l'esagono A o C perdendo solo un livello di forza nel farlo. Poiché A e C causano entrambi lo stesso ammontare di perdite, il tedesco può scegliere uno o l'altro.

13.3 Ritirate di un esagono

Una ritirata di due esagoni può terminare dopo un solo esagono se l'unità o gruppo in ritirata entra in un esagono di Città, Cittadina, Bosco o Bocage, o in un esagono che contiene un Caposaldo o Fortificazione. Un esagono che contiene unità amiche non disorganizzate può anch'esso fermare una ritirata di due esagoni dopo un solo esagono, ma il numero di fattori di combattimento che può fermare per Fase di Combattimento è limitato al numero di fattori di combattimento non Disorganizzati nell'esagono.

ESEMPIO: Un reggimento di forza 6 può fermare sino a 6 fattori.

Le unità che si ritirano di un esagono non possono terminare la loro ritirata in ZOC nemica a meno che non vi sia già un'unità amica non Disorganizzata nell'esagono. Le unità che si devono ritirare di 4 esagoni non possono mai fermarsi dopo un esagono.

13.4 Ritirate non completate

Se il difensore non si ritira perché eliminato, l'attaccante riceve comunque la sua piena Avanzata Dopo il Combattimento.

13.5 Combattimento contro unità che si sono ritirate in precedenza

Se un'unità o gruppo si ritira in un esagono occupato da unità amiche e questo subisce un attacco nella stessa Fase di Combattimento, le unità che si sono ritirate non sommano la loro forza al combattimento, né possono essere usate in una Difesa Determinata, e se obbligate a ritirarsi ancora sono eliminate. Non possono subire perdite, ma sono sufficienti per tenere un esagono con un risultato EX o DD che ha successo se l'unica altra unità nell'esagono era un'unità di un solo livello di forza che è stata persa.

13.6 Disorganizzazione e Fase di Recupero

Qualsiasi unità che si ritira diviene Disorganizzata e viene annotata ponendo il relativo segnalino al completamento della ritirata. Le unità HQ e Werfer che sono obbligate a ritirarsi sono girate dalla parte "Mosso", oltre ad essere indicate come Disorganizzate.

Non vi sono ulteriori effetti se un'unità Disorganizzata è obbligata a ritirarsi ancora. Le unità Disorganizzate sono penalizzate come segue:

- MOVIMENTO: Devono usare il Movimento tattico (9.10).
- COMBATTIMENTO: Non possono attaccare o essere l'unità di testa in una Difesa Determinata (12.4).
- IP: Non possono iniziare la costruzione di una IP (fortificazione), sebbene possano completarla.
- RIMPIAZZI: Non possono ricevere Rimpiazzi.

CAPACITA': Le unità Disorganizzate mantengono la loro piena forza di difesa, TQ, ZOC e la loro capacità di formare Collegamenti di ZOC. Le unità Disorganizzate possono entrare in ZOC nemica ed altre unità possono entrare o passare attraverso unità amiche Disorganizzate senza divenire Disorganizzate. Gli HQ e le Brigate Werfer Disorganizzati non possono dare spostamenti di colonna per l'artiglieria (offensivi o difensivi). Possono essere comunque girati a faccia in su nella Fase Iniziale.

FASE DI RECUPERO: Nella Fase di Recupero del giocatore in fase, rimuovete i segnalini di Disorganizzazione da tutte le unità amiche.

14. AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

14.1 Lunghezza dell'Avanzata

Quando è consentito avanzare da un risultato del combattimento, le unità possono farlo sino a 2 esagoni. Le unità possono avanzare in qualsiasi direzione e non sono obbligate ad entrare nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Gli HQ e le Brigate Werfer non possono avanzare.

AVANZATA DI DUE ESAGONI: Questa è l'avanzata standard consentita dal risultato del combattimento.

AVANZATA LIMITATA: Questa accade quando il difensore viene eliminato, ma non era obbligato a ritirarsi (con un risultato EX o con una Difesa Determinata che ha avuto successo da parte di un difensore con un solo livello di forza). In una Avanzata Limitata l'attaccante può solamente occupare l'esagono lasciato vuoto dal difensore.

14.2 Avanzata in qualsiasi direzione

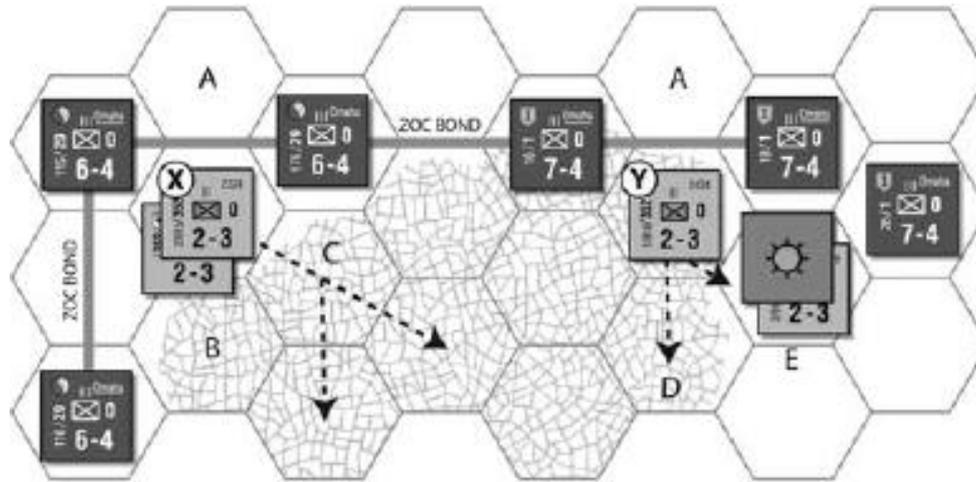
Eccetto in una Avanzata Limitata (14.1), le unità possono avanzare in qualsiasi direzione e possono essere obbligate ad entrare nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Comunque, entrare nell'esagono vuoto del difensore dà benefici nell'avanzare da ZOC nemica a ZOC nemica (14.3).

14.3 Avanzata e ZOC nemiche

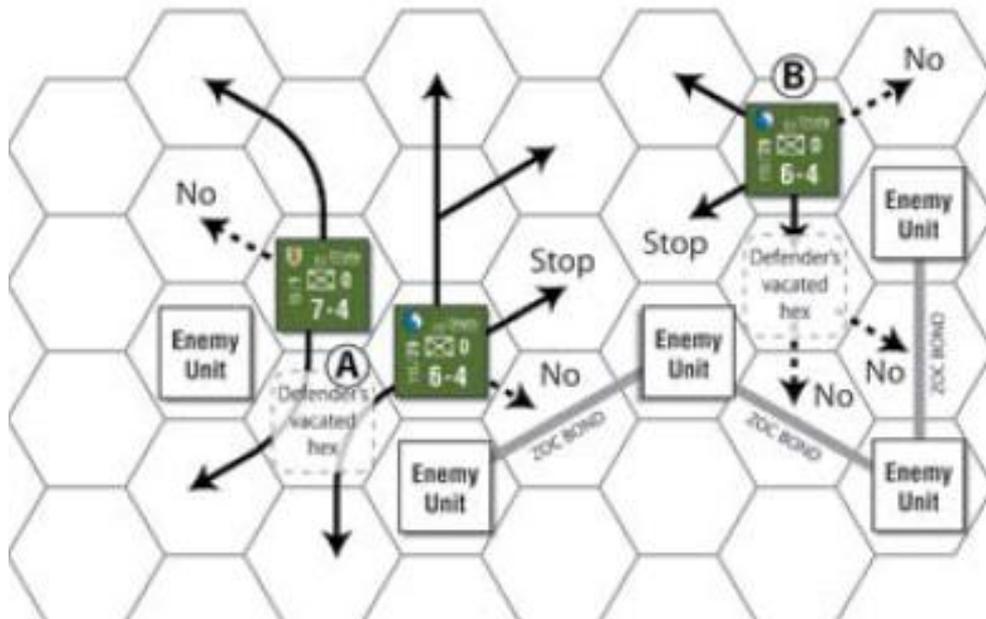
Le ZOC nemiche hanno i seguenti effetti sull'Avanzata Dopo il Combattimento:

ZOC NEMICA: Nessuna unità può avanzare da ZOC nemica direttamente in un'altra ZOC nemica della stessa unità, a meno che entri o sia entrata nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Inoltre, l'attaccante si deve fermare quando entra in qualsiasi ZOC nemica eccetto quando entra nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Se il primo esagono di avanzata dell'attaccante è nell'esagono lasciato vuoto dal difensore, l'unità può proseguire in un altro esagono – anche se muove da ZOC nemica a ZOC nemica.

COLLEGAMENTI DI ZOC: Non si può mai entrare né attraversare Collegamenti di ZOC nemici durante una Avanzata Dopo il Combattimento, eccetto quando si entra nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. E' importante comprendere che entrare nell'esagono lasciato vuoto dal difensore non consente una avanzata per entrare o attraversare un Collegamento di ZOC nemico oltre l'esagono lasciato vuoto dal difensore. Vedere l'esempio sotto.



ESEMPI DI RITIRATE DI 1 ESAGONO: Le unità tedesche negli esagoni X e Y devono ritirarsi. La ritirata negli esagoni con indicazione A è proibita per i Collegamenti di ZOC. Le due unità in X non possono fermarsi nell'esagono di Bocage dopo un esagono (esagoni B e C) poiché essi sono adiacenti ad unità nemiche. Le unità si devono ritirare di 2 esagoni perdendo un livello di forza per la ritirata attraverso ZOC nemica. L'unità Y può fermarsi dopo un esagono in quanto l'esagono D è di Bocage e non in ZOC nemica e l'esagono E contiene un Caposaldo.



ESEMPI: In "A" i due reggimenti USA hanno appena eliminato l'unità difendente, e possono ora avanzare di due esagoni. Le frecce piene indicano i possibili percorsi di avanzata, le linee tratteggiate indicano i percorsi proibiti. In "B" il reggimento USA ha eliminato l'unità difendente e può ora avanzare nell'esagono vuoto, ma il suo secondo esagono di avanzata è bloccato da Collegamenti di ZOC nemici. Deve fermarsi nell'esagono vuoto. Sono anche indicati due altri possibili percorsi di avanzata per questa unità.

14.3 Terreno ed Avanzata

BOCAGE: L'attaccante deve cessare la sua avanzata quando entra in un esagono di Bocage a meno che non segua il tracciato di una strada.

ESAGONI PROIBITI: Nessuna unità può avanzare in un esagono o attraversare un lato d'esagono che le è proibito nel normale movimento (9.4 – 9.6).

ESAGONI INONDATI: Le unità non meccanizzate devono cessare la loro avanzata nell'entrare in un esagono Inondato a meno che non seguano il tracciato di una strada. Le unità meccanizzate non possono entrare in un esagono Inondato a meno che non lo facciano su strada.

FIUMI ED ESAGONI INONDATI: Le unità non meccanizzate possono attraversare un lato d'esagono di Fiume Maggiore senza ponte o un lato d'esagono di Fiume Inondato senza ponte solamente durante il primo esagono della loro avanzata. Le unità meccanizzate non possono attraversare un lato d'esagono inondato a meno che non seguano il percorso di una strada. I Fiumi Minori non hanno effetto sulla Avanzata Dopo il Combattimento.

15. MOVIMENTO E COMBATTIMENTO DELLA RISERVA

15.1 Porre le unità in Riserva

Durante una Fase di Movimento amica le unità possono essere poste "in riserva" ponendo un segnalino di Riserva su di esse. Se non vi è alcun tale segnalino disponibile, il possessore può liberamente rimuovere un segnalino di Riserva usato e porlo su un nuovo gruppo. Nella Fase di Movimento, un'unità può essere posta in Riserva se non muove o se spende solo 1 MP. Questo 1 MP non può essere usato per entrare o uscire da ZOC nemica. Un'unità che inizia la Fase di Movimento in ZOC nemica può essere posta in Riserva fintanto che non muove.

LIMITAZIONI: Il numero di gruppi che possono essere posti in riserva un dato momento è legato al limite del numero di segnalini, cioè 6 Alleati e 6 tedeschi. Un'unità che riceve un Rimpiazzo, è Fuori Rifornimento, o è Disorganizzata o che inizia a costruire una IP, non può essere posta in Riserva (e perde immediatamente tale stato se si trovasse in una delle situazioni indicate).

Le unità che hanno un segnalino di Raggruppamento non possono essere poste in Riserva per un risultato del combattimento, ma tutte le altre unità possono essere poste in Riserva con un risultato DH o A1/D2.

15.2 La Fase di Movimento della Riserva

Nella Fase di Movimento della Riserva, le unità in Riserva hanno una Capacità di Movimento pari alla metà (arrotondate per eccesso) della loro MA stampata sulla pedina.

ESEMPIO: Un'unità con MA stampata di 5 o 6 può usare 3 MP nel Movimento di Riserva.

15.3 Fase di Combattimento della Riserva

Dopo che tutte le unità in Riserva hanno terminato il movimento nella Fase della Riserva, queste stesse unità possono attaccare ora esagoni adiacenti occupati dal nemico. Si applicano tutte le normali regole del combattimento. Gli HQ, le Brigate Werfer, le unità Navali e le unità Aeree non necessitano di essere poste in Riserva per dare supporto ai combattimenti in questa fase.

15.4 Perdita dello stato di Riserva

Le unità in Riserva perdono il loro stato immediatamente se attaccano, se subiscono una variazione di stato come sopra indicato in 15.1, o se terminano una Fase di Recupero amica adiacenti ad una unità nemica. Il giocatore in fase può volontariamente rimuovere i segnalini di Riserva dalle sue unità in qualsiasi momento.

16. FORTIFICAZIONI

16.1 Posizioni Fortificate (IP)

EFFETTI: Le unità che difendono in un esagono che contiene una Posizione Fortificata (IP) hanno i seguenti benefici:

- L'attaccante non può ottenere lo Spostamento di Colonna per Corazzati (11.4).
- Le unità che effettuano la Difesa Determinata usano la colonna IP della Tabella relativa.

COSTRUZIONE: Il numero di IP che il tedesco può costruire per turno viene determinato dal tiro di dado sulla Tabella delle Condizioni Meteorologiche. Ogni Armata Alleata (1° USA e 2° CW) possono iniziare a costruire una nuova IP per turno non di Tempesta, al massimo di 2 nuove IP Alleate per turno (1 CW ed 1 U-SA). Nessuna IP può essere costruita nei turni di Tempesta, ma quelle iniziate in turni precedenti possono essere completate. La decisione se costruire una IP o meno deve essere presa nel turno in cui si riceve, ma non si può accumulare.

PROCEDURA DI COSTRUZIONE: Una unità di tipo Fanteria (2.3.3) non Disorganizzata che non muove né riceve un Rimpiazzo può iniziare la costruzione di una IP. Un'unità che costruisce una IP non può essere posta in Riserva, e se correntemente in Riserva ne esce immediatamente. La costruzione può avvenire in ZOC nemica. Ponete il segnalino di IP dalla parte in costruzione nell'esagono in questo momento. Se l'esagono contiene ancora un'unità amica di tipo fanteria all'inizio della Fase di Movimento seguente del possessore, allora la IP viene completata e il segnalino viene girato. Il possessore NON può effettuare alcun attacco fuori dall'esagono nel turno iniziale in cui la IP viene costruita.

LIMITAZIONI: Per il piano tedesco di respingere gli Alleati in mare nella prima settimana, il tedesco non può costruire IP sino al turno 5. Il numero di IP forniti nel gioco è un limite assoluto al numero di IP che si possono costruire. Un giocatore può rimuovere un IP amico in modo da costruirne uno in una località diversa. Gli IP non possono essere costruiti in un esagono di Città o in uno che già contiene un Caposaldo o un IP permanente; altrimenti, una IP può essere costruita in qualsiasi terreno.

RIMOZIONE: Un segnalino IP (a faccia in su o in costruzione) viene immediatamente rimosso se tutte le unità amiche nell'esagono sono eliminate o sono obbligate a ritirarsi, o se l'esagono non contiene unità combattenti amiche al termine della Fase di Rifornamento del possessore.

IP PERMANENTI: Vi sono due IP permanenti sulla mappa (Osteck e Westeck). Queste non possono mai essere rimosse ed entrambi i giocatori possono usarle.

16.2 Unità Caposaldo tedesche

Le unità tedesche Caposaldo sono da considerarsi una IP con guarnigione inerente. Queste unità non possono muovere né attaccare, possono solo difendere. Possono essere scelte per una perdita come qualsiasi altra unità e possono essere usate come unità di testa in una Difesa Determinata.

I Capisaldi non hanno ZOC (8.1) e non contano per il raggruppamento.

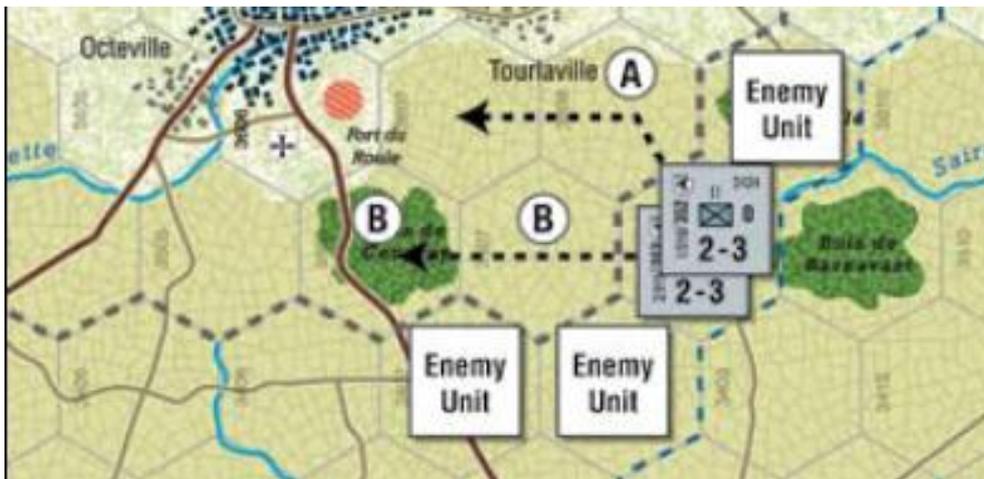
I Capisaldi che difendono da soli non ottengono mai DCB, né contribuiscono al numero massimo di DCB ottenibili da un gruppo difendente (11.2). Le unità isolate che possono tracciare una Linea di Rifornamento ad un Caposaldo ricevono un DRM +2 al loro tiro di dado per l'Attrito da Isolamento (19.5). IL tedesco può rimuovere volontariamente un Caposaldo in qualsiasi momento nel corso del proprio turno.

16.3 Il perimetro di Cherbourg

La linea perimetrale attorno a Cherbourg ha i seguenti effetti:

COMBATTIMENTO: Le unità Alleate dimezzano quando attaccano attraverso il Perimetro e, per la presenza di un fossato anticarro lungo il Perimetro, nessuna delle due parti (attaccante o difensore) può godere dello Spostamento di Colonna per Corazzati attraverso di esso.

ZOC: Quando un'unità tedesca deve Ritirarsi per il combattimento, può ignorare qualsiasi ZOC Alleata che si estende attraverso (da fuori a dentro) il Perimetro di Cherbourg (13.1 – 13.3).



ESEMPIO: Le unità tedesche possono ritirarsi nel Perimetro di Cherbourg ignorando le ZOC Alleate che si estendono attraverso il perimetro. Le unità possono anche usare la regola della Ritirata di 1 esagono in quanto gli esagoni con indicazione A e B non contengono ZOC nemiche.

17. UNITA' SPECIALI



17.1 Unità Ost

Le unità Ost non possono mai ricevere rimpiazzi e sono rimosse dal gioco se subiscono una perdita. Le unità Ost non possono muovere nel turno 1 (D-Day).



17.2 HQ

Gli HQ hanno le stesse caratteristiche delle unità combattenti con le seguenti eccezioni:

- Sono una locazione di entrata per le unità che arrivano dalla casella delle Unità Eliminate dopo aver ricevuto un Rimpiazzo. In questo caso l'unità deve essere posta sull'HQ prima che questo muova (6.2).
- Gli HQ danno un modificatore sulla Tabella dell'Attrito per Isolamento (18.5).
- Gli HQ non contano per il raggruppamento (17.1).
- Gli HQ non possono attaccare, possono solo difendere.
- Gli HQ non possono essere l'unità di testa in una Difesa Determinata.

- **SPOSTAMENTI DI COLONNA PER ARTIGLIERIA:** Gli HQ a faccia in su e non Disorganizzati e che sono in rifornimento sono un veicolo per ottenere gli Spostamenti di Colonna per l'Artiglieria. Per ogni Punto Rifornimento speso, un HQ può dare uno spostamento ad un attacco entro 5 esagoni dalla sua locazione – tracciati dall'HQ all'esagono attaccato; il terreno e le unità nemiche non hanno rilevanza per questo raggio di 5 esagoni. Un HQ Alleato può dare sino a due spostamenti di colonna al costo di 2 Punti Rifornimento, un HQ tedesco può dare un solo spostamento per combattimento. Un HQ può dare supporto a più di un attacco per turno, il limite di uno spostamento (tedesco) e di due (Alleato) per HQ vale solo per ogni battaglia. Un HQ può dare il supporto di artiglieria al proprio esagono, e può dare supporto ad altri esagoni anche quando è in ZOC nemica. Un HQ può dare il supporto di artiglieria anche se è raggruppato con un'unità che riceve Rimpiazzati. Gli HQ USA non possono aiutare le unità CW e gli HQ CW non possono aiutare le unità USA.
- **DRM PER LA DIFESA DETERMINATA:** Al costo di 1 Punto Rifornimento, le unità HQ possono dare un DRM +1 sulla Tabella della Difesa Determinata, sempre che l'unità difendente si trovi entro 5 esagoni dalla sua locazione, tracciando il percorso come sopra.
- Le unità HQ non possono muovere di più di 1 esagono e dare Spostamento di Artiglieria nello stesso turno. Le unità HQ che muovono di più di un esagono o che si ritirano devono girarsi dalla parte Mosso. Le unità HQ in rifornimento dalla parte Mosso si rigirano dalla parte pronta in ogni Fase Iniziale.
- Tutte le unità HQ hanno un livello di forza; il retro viene usato per indicare che l'unità HQ ha mosso come sopra. Gli HQ difendono con una forza di 1 indipendentemente da quale parte siano.
- Se un HQ viene eliminato può essere rimpiazzato spendendo un Rimpiazzo di fanteria. Può tornare in gioco in qualsiasi esagono di Città amico controllato ed in rifornimento.
- **HQ TEDESCHI:** Un HQ tedesco che può tracciare una Linea di Rifornimento solo a Cherbourg deve usare i Punti Rifornimento della Fortezza di Cherbourg (5.0 e 18.2). Un HQ tedesco che può tracciare una Linea di Rifornimento solo ad un Esagono di Entrata sul bordo mappa deve usare i Punti Rifornimento della 7° Armata. Un HQ tedesco che può tracciare una Linea di Rifornimento ad entrambe queste fonti le può usare a scelta.



17.3 Brigate Werfer

Le Brigate Werfer sono unità combattenti che danno Spostamenti di Colonna per Artiglieria ed un DRM per la Difesa Determinata allo stesso modo degli HQ, ma non richiedono Punti Rifornimento. Ogni volta che una Brigata Werfer dà uno spostamento o un DRM, girate l'unità – possono essere usate una sola volta per turno. Una Brigata Werfer può essere usata in combinazione con un HQ per dare due spostamenti in un attacco. Le Brigate Werfer contano per i due Spostamenti di Colonna per Artiglieria massimo per attacchi tedeschi (1 in turni di Tempesta); non necessitano di essere in rifornimento per dare uno Spostamento di Artiglieria o DRM alla Difesa Disperata, ma una volta usate non si rigirano a faccia in su sino a quando non tornano in rifornimento. Le Brigate Werfer Disorganizzate non danno Spostamento di Colonna per Artiglieria né DRM per la Difesa Disperata. Le Brigate Werfer devono trovarsi entro 3 esagoni dall'esagono attaccato per dargli supporto con uno Spostamento di Colonna per Artiglieria o DRM per la Difesa Disperata.

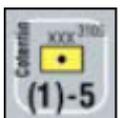
Le Brigate Werfer hanno un solo livello di forza, il retro si usa per indicare che l'unità ha mosso più di un esagono o che ha sparato. Le Brigate Werfer che hanno mosso più di un esagono non possono dare Spostamento di Colonna per Artiglieria o DRM per la Difesa Disperata. Le Brigate Werfer in rifornimento dalla parte Mosso tornano dalla parte pronta in ogni Fase Iniziale

Le Brigate Werfer non possono attaccare, possono solo difendere, con forza 1 indipendentemente da quale lato sia la pedina.

Le Brigate Werfer non possono essere l'unità di testa in una Difesa Determinata.

Le Brigate Werfer non contano per il raggruppamento (7.1).

Le Brigate Werfer possono essere rimpiazzate spendendo un punto Rimpiazzo Corazzati.



17.4 Artiglieria del Cotentin e la Fortezza Cherbourg

L'artiglieria tedesca che si trova nella Penisola del Cotentin il 6 giugno viene rappresentata dall'unità HQ artiglieria Cotentin. Questa unità agisce da HQ di Corpo in tutti gli aspetti (giratela se muove più di un esagono, ecc.). Può dare Spostamento di Colonna per l'Artiglieria solo se può tracciare una Linea di Rifornimento ad un esagono di Città di Cherbourg e se si spende un Punto Rifornimento usando il segnalino di Fortezza di Cherbourg sulla Tabella del Rifornimento.

Una volta per partita, durante una Fase di Movimento tedesca, l'HQ Cotentin può essere preso da qualsiasi locazione sulla mappa ed essere posto in qualsiasi esagono di Città di Cherbourg amico controllato. Quando tutti gli esagoni di Città di Cherbourg sono controllati dall'Alleato, rimuovete l'HQ Cotentin dalla mappa ed il segnalino di Fortezza di Cherbourg dalla Tabella del Rifornimento. Qualsiasi Punto Rifornimento accumulato e l'HQ sono persi.



17.5 Ritirata dei Ranger USA e della 4° Brigata Servizi Speciali

Controllate ogni turno per determinare se si applicano le condizioni per la rimozione di queste unità. I due Battaglioni Ranger sono rimossi se non vi sono unità tedesche entro 4 esagoni da Pointe du Hoc. La 4° Brigata Servizi Speciali viene rimossa se non vi sono unità tedesche entro 4 esagoni da Arromanches-les-Bains (la 1° Brigata Servizi Speciali può rimanere sulla mappa indefinitamente). Sono rimosse all'inizio del turno Alleato nel quale vale la condizione. Non vi è penalità se queste unità sono ridotte o eliminate.



17.6 Unità con movimento limitato

Le unità con una casella nera attorno alla loro MA non possono muovere a meno che non siano rilasciate. Sono rilasciate se all'inizio di una Fase di Movimento tedesca nel turno 2 o seguenti un'unità Alleata si trova entro 2 esagoni dalla loro locazione. Le unità limitate non possono essere rilasciate il turno 1. Una volta rilasciate, funzionano normalmente in tutti gli aspetti.

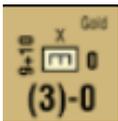
CHERBOURG: Le unità limitate che iniziano entro il Perimetro di Cherbourg possono liberamente muovere entro il perimetro prima di essere rilasciate. Una volta che una di queste viene rilasciata, allora tutte possono liberamente muovere entro, o fuori da, il Perimetro di Cherbourg.



17.7 Reggimenti della FLAK

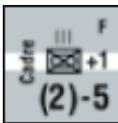
Le unità FLAK sono unità combattenti con profilo con le seguenti proprietà speciali:

- Non possono attaccare.
- Non possono mai essere rimpiazzate.
- Le unità aeree devono modificare il loro tiro di dado per il Mitragliamento di -1 se l'esagono bersaglio contiene o è adiacente ad una unità FLAK (19.1.4).
- Non ricevono DCB né contribuiscono al totale DCB di un esagono.



17.8 Unità Genieri da Spiaggia

L'Alleato ha una unità di Genieri da Spiaggia per ciascuna spiaggia di invasione (eccetto: Pointe du Hoc). Queste unità arrivano il turno 1 nella seconda ondata e la loro presenza apre le spiagge come Esagono di Entrata dei Rinforzi e Fonte di Rifornimento. Non possono muovere né attaccare, possono solo difendere. Non contano per il raggruppamento.



17.9 Quadri e Caselle dei Quadri

Qualsiasi unità di 3 livelli di forza dalla parte ridotta forma un'unità Quadro quando subisce la sua seconda perdita. Rimuovete l'unità da 3 livelli dalla mappa rimpiazzandola con il Quadro del tipo appropriato. L'unità da 3 livelli occupa la casella vuota nella Tabella dei Quadri da dove è stato preso il Quadro. Il Quadro deve rispettare la ritirata o Disorganizzazione derivante dal risultato del combattimento. Se non è disponibile alcun Quadro quando una unità di 3 livelli subisce una seconda perdita, non se ne crea nessuno (e l'unità di 3 livelli è eliminata definitivamente).

CAPACITA' DELLE UNITA' QUADRO: Funzionano come qualsiasi altra normale unità combattente ad eccezione che non possono attaccare.

ASSORBIMENTO DI RIMPIAZZI: Una unità Quadro che si trova sulla mappa riceve un rimpiazzo allo stesso modo di una unità regolare, ma invece di girare l'unità Quadro, questa torna nella Tabella dei Quadri e viene rimpiazzata dalla unità corrispondente con il procedimento inverso alla creazione del Quadro. L'unità da 3 livelli torna al secondo livello di forza e viene indicata con un segnalino di Rimpiazzi.

ELIMINAZIONE DEI QUADRI: Se una unità Quadro che si trova sulla mappa viene eliminata, viene posta sulla unità da 3 livelli di forza che occupa la sua casella sulla Tabella dei Quadri. Questa unità Quadro NON è più disponibile per alcun scopo, che non sia di far tornare in gioco la unità da 3 livelli di forza associata ad essa mediante la procedura dei Rimpiazzi (6.2). Per far tornare sulla mappa una unità di 3 livelli di forza sulla mappa, il primo rimpiazzo deve essere speso per far tornare il suo segnalino di Quadri associato (che si trova sopra l'unità eliminata nella Tabella dei Quadri). Il tipo di Rimpiazzi imposto è uguale a quello del tipo di unità di 3 livelli di forza che rappresenta.

TABELLA DEI QUADRI: Usate queste tabelle per registrare quali unità sono rappresentate dal Quadro. Le tabelle sono anche utili per l'Alleato nel determinare la Vittoria Automatica (23.2).

18. RIFORNIMENTO ED ISOLAMENTO

Lo stato di rifornimento si controlla durante la Fase di Rifornimento. Le unità che non sono in grado di tracciare una Linea di Rifornimento (18.2) ad una Fonte di Rifornimento (18.1) sono "Fuori Rifornimento". Le unità che in precedenza erano Fuori Rifornimento e che non possono ancora tracciare una Linea di Rifornimento di qualsiasi lunghezza sono "Isolate":

18.1 Fonti di Rifornamento

UNITA' TEDESCHE: Le unità possono tracciare la linea a qualsiasi Esagono di Entrata di bordo mappa amico controllato o a qualsiasi esagono di Città di Cherbourg amico controllato.

UNITA' ALLEATE: Le unità Alleate

UNITA' ALLEATE: Le unità Alleate possono tracciare a qualsiasi esagono di Testa di Ponte che contiene una unità di Genieri da Spiaggia, o a qualsiasi esagono di Porto Mulberry.

18.2 Linea di Rifornamento

Una Linea di Rifornamento (detta LOS) è un percorso di esagoni contigui da una unità ad una Fonte di Rifornamento. Il percorso può avere lunghezza massima di 5 esagoni ad una strada e poi di lì per una lunghezza illimitata per strada ad una Fonte di Rifornamento. Il percorso non può:

- attraversare un lato di esagono tutto di mare o intransitabile;
- passare attraverso l'esagono di palude Marais de Gorges o attraversare il lato di esagono di palude Marais de Gorges;
- entrare in un esagono occupato dal nemico;
- entrare in due esagoni vuoti consecutivi in ZOC nemica;
- attraversare o entrare in un Collegamento di ZOC nemico;
- la parte di strada del percorso non può entrare in un esagono di Cittadina o Città controllato dal nemico.

Tutte le Cittadine iniziano sotto controllo tedesco.

NOTA: La parte fuori strada del percorso non può entrare né attraversare esagoni e lati di esagono Inondati e lati d'esagono di Fiume Maggiore.

18.3 La Fase di Rifornamento

Il rifornimento viene controllato nel corso della propria Fase di Rifornamento. Un'unità che viene determinata essere in o Fuori Rifornamento in questo momento mantiene tale stato sino alla Fase di Rifornamento amica seguente. Se qualsiasi unità o gruppo non può tracciare una LOS valida, riceve un segnalino Fuori Rifornamento. Se l'unità aveva già tale segnalino da un turno precedente, e non può tracciare una LOS di qualsiasi lunghezza via terra, girate il segnalino dalla parte rossa. Se invece l'unità può tracciare la LOS, il segnalino viene rimosso.

18.4 Fuori Rifornamento: penalità

Un'unità che ha un segnalino Fuori Rifornamento subisce le penalità seguenti:

- **COMBATTIMENTO:** L'unità dimezza la sua forza di combattimento quando attacca.
- **MOVIMENTO:** L'unità deve usare il Movimento Tattico (9.10).
- **RIMPIAZZI:** L'unità non può ricevere rimpiazzi.

NOTA: Le unità Fuori Rifornamento mantengono la loro piena Forza di Difesa, effetti della ZOC, TQ e Valore Corazzato.



18.5 Attrito per Isolamento

Le unità (inclusi i Capisaldi) che hanno un segnalino di Fuori Rifornamento rosso E che sono adiacenti ad una unità nemica subiscono l'Attrito. Questa unità nemica può essere qualsiasi unità nemica, inclusi HQ, Quadri, Capisaldi o unità con forza di combattimento fra parentesi. Le unità isolate che non sono adiacenti ad almeno una unità nemica non tirano per Attrito per Isolamento.

PROCEDURA: Tirate un dado per ogni unità. Se il risultato è 1-4 l'unità viene ridotta di un livello di forza. Un risultato di 5 o 6 non ha effetto. Un'unità può essere eliminata (perdere il suo ultimo livello di forza rimanente) per perdite dovute ad isolamento.

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

+2 se l'unità può tracciare una LOS ad almeno uno di quanto segue: un esagono di Città amico controllato, un Caposaldo amico controllato (solo tedesco), un esagono Costiero (solo Alleato), un HQ amico (questi quattro punti non sono cumulativi)

+/- ? TQ dell'unità

Il modificatore massimo possibile è +3.

CAPOSALDI ED ATTRITO: I Capisaldi sono esentati dall'Attrito per Isolamento fintanto che sono raggruppati con una unità combattente. Una volta che tutte le unità combattenti sono state eliminate con l'Attrito per Isolamento, il Caposaldo deve immediatamente tirare per l'attrito (cioè nella Fase di Rifornamento corrente). I Capisaldi hanno automaticamente un +2 per tracciare una LOS a se stessi.

HQ: Gli HQ isolati non tirano mai per l'attrito per isolamento, ma sono eliminati immediatamente se non possono tracciare una LOS a qualsiasi unità amica.

19. SUPPORTO AEREO E NAVALE

19.1 Segnalini di Supporto Aereo

19.1.1 Scopo

A partire dal 7 giugno e proseguendo ogni turno seguente, l'Alleato riceve unità aeree a seconda del tiro di dado sulla Tabella delle Condizioni Meteo. Queste unità aeree possono essere usate per il Supporto a Terra o per il Mitragliamento.

19.1.2 Supporto Aereo Offensivo

Sino al turno del 22 giugno, una sola unità aerea per combattimento può essere usata per aiutare un attacco a terra. A partire dal 22 giugno l'Alleato può usare due unità aeree per combattimento. Usare una unità aerea ha l'effetto di spostare il rapporto sulla Tabella del Combattimento di una colonna a destra. Non vi sono restrizioni per il terreno, raggio, o altre nell'uso di una unità aerea in attacco. Le unità aeree americane e inglesi possono essere usate per qualsiasi combattimento – la nazionalità non è un limite.

19.1.3 Supporto Aereo Difensivo (Tabella "Jabos" o cacciabombardieri)

Questo supporto si può avere solamente nei turni di tempo Bello. L'effetto del Supporto Aereo Alleato sono casuali e si determinano con un tiro di dado sulla Tabella Jabos immediatamente prima che venga effettuato ogni attacco tedesco. Il risultato derivante da tale tabella indica gli spostamenti di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento o nessun effetto. Il Supporto Aereo Difensivo non è legato al numero di segnalini di Supporto Aereo che l'Alleato riceve in quel turno, né li utilizza. Questi spostamenti a sinistra sono applicati PRIMA che si calcoli lo spostamento di colonna netto (10.6).

ESEMPIO: Dopo che il tedesco ha annunciato un attacco 4-1 l'Alleato tira sulla Tabella Jabos. Il tiro di dado è 6 il che risulta in tre spostamenti di colonna. Il rapporto finale diviene 1-1.

19.1.4 Mitragliamento

Il Mitragliamento avviene nella Fase di Combattimento prima che sia risolto qualsiasi combattimento di terra. Una unità aerea può Mitragliare qualsiasi unità tedesca o gruppo in un esagono non di Foresta né di Città. Tutte le missioni di mitragliamento devono essere assegnate prima che si inizi a risolverle. Massimo una unità aerea può essere assegnata a mitragliare un singolo esagono prima del turno del 22 giugno, due unità aeree in seguito.

Tirate il dado per ciascuna unità nell'esagono: con un risultato di 1-4, non vi sono effetti, ma con 5 o 6 l'unità viene Disorganizzata.

Se si ottiene un 6 con modifiche, e l'unità è con profilo, perde anche un livello di forza. Può anche perdere il suo ultimo livello di forza in questo modo.

Il Mitragliamento non ha effetto sui Capisaldi, IP o segnalini.

MODIFICATORE AL TIRO DI DADO: Modificate il risultato del dado di -1 se l'esagono bersaglio contiene o è adiacente ad una unità FLAK.

19.2 Segnalini di Supporto Navale

L'Alleato ha 4 segnalini di Supporto Navale – due USA e due inglesi. Ciascuno può essere usato una volta per turno come spostamento di colonna per Supporto Navale in un attacco o per avere un DRM +1 nella Tabella della Difesa Determinata. Inoltre, i segnalini di Supporto Navale possono essere usati per sopprimere le Batterie Navali tedesche (28.3).

Si può usare massimo un segnalino Navale in ciascun attacco o difesa. L'esagono di combattimento (cioè dove vi sono le unità difendenti) deve trovarsi entro la Zona di Bombardamento Navale per ricevere il supporto (ad eccezione di Cherbourg). I segnalini inglesi possono dare supporto solo alle unità inglesi della 2° Armata e quelli americani solo alle unità della 1° Armata USA (2.3.4). Il Supporto Navale non è disponibile nei turni di Tempesta ed è considerato separato dagli Spostamenti di Colonna degli HQ.

ESEMPIO: L'Alleato attacca un Caposaldo con Supporto Corazzato e Navale. L'Alleato non ottiene alcun Spostamento di Colonna per Corazzati contro i Capisaldi ma ottiene uno spostamento per l'unità Navale. Il Caposaldo non riceve alcun bonus. Il rapporto è 9-2 = 4-1, con spostamenti a destra per la TQ ed il supporto navale. Il rapporto finale è 6-1.

OFFENSIVO: Dà uno Spostamento di Colonna per Artiglieria a destra sulla Tabella del Combattimento.

DIFENSIVO: Dà un DRM +1 sulla Tabella della Difesa Determinata.

I segnalini di Supporto Navale usati per dare Supporto Navale sono girati ad indicare che sono stati usati. Tutti questi segnalini sono rigirati dalla parte disponibile durante la Fase Iniziale (eccezione: nei turni di Tempesta quando non è disponibile alcun Supporto Navale).

BOMBARDAMENTO SPECIALE DI CHERBOURG: Una volta per partita, l'Alleato può usare i due segnalini di Supporto Navale per il Supporto Navale offensivo contro esagoni entro il Perimetro di Cherbourg. Entram-

bi i segnalini devono essere usati nello stesso turno (in esagoni diversi) e questo preclude il loro uso altrove entro la Zona di Bombardamento Navale in quel turno.

20. IL TURNO DI INVASIONE

20.1 Sequenza del Primo Turno

La sequenza di gioco per il turno iniziale del Gioco Campagna è la seguente:

A. Fase Speciale di Invasione

- a. Tirare per la Dispersione delle unità Avioportate (20.2)
- b. Svolgere i combattimenti di invasione (20.3)

B. Turno del giocatore tedesco (20.4)

C. Turno del giocatore Alleato (20.5). Questo include la Fase di Rifornimento – le unità Avioportate non hanno un turno gratuito nel primo turno come in altri giochi.

Non vi è Fase Iniziale nel turno 1. Le condizioni meteo sono automaticamente Coperto 2. Nessun giocatore riceve Punti Rifornimento o Punti Rimpiazzo. L'Alleato riceve il Supporto Navale da usare nei turni tedesco e Alleato (non durante la Fase Speciale di Invasione).

20.2 Dispersione delle unità avioportate

Il giocatore Alleato pone le sue unità avioportate sulla mappa nei loro esagoni di lancio (questi esagoni e le designazioni delle unità sono stampati sulla mappa) e tira un dado sulla Tabella di Dispersione per ciascuna unità. Il risultato può causare la Dispersione e talvolta una perdita temporanea o permanente di forza.

Spiegazione dei risultati:

S = L'unità si Disperde

S1 = L'unità si Disperde e perde un livello di forza. Registrare un Rimpiazzo avioportato della nazionalità appropriata nella Tabella Generale.*

S2 = L'unità si Disperde e perde due livelli di forza. Registrare un Rimpiazzo avioportato della nazionalità appropriata nella Tabella Generale.* (un livello è perso definitivamente ed uno temporaneamente)

* Le unità avioportate possono usare questi rimpiazzi per ripristinare i loro livelli di forza a partire dal turno 2. Non si può usare più di un Rimpiazzo Avioportato per Divisione avioportata, per turno.

EFFETTI DELLA DISPERSIONE: Le unità che sono Disperse:

- Non possono muovere né attaccare
- Non possono ricevere Rimpiazzi
- Non possono formare Collegamenti di ZOC, né possono aiutare a facilitarne uno. Hanno però la loro ZOC.

Usate segnalini di Dispersione per indicare le unità Avioportate disperse. Questi segnalini sono tolti nella Fase di Recupero Alleato. Un'unità Dispersa mantiene la sua piena forza difensiva e può fare una Difesa Determinata.

REGGIMENTI DI FANTERIA SU ALIANTI: Due reggimenti di fanteria su alianti arrivano all'inizio del turno 2 – prima che muova il giocatore tedesco. Tali reggimenti devono tirare per la Dispersione ma godono di un DRM +1. Se la loro zona di atterraggio è occupata dal nemico, devono ritardare di un turno ed atterrano in un esagono diverso entro 4 esagoni da quello previsto. L'Alleato può scegliere l'esagono nel turno seguente al momento dell'atterraggio. L'esagono scelto deve essere sotto controllo amico (un'unità Alleata deve essere stata l'ultima a passare attraverso l'esagono).

REGGIMENTO DI FANTERIA SU ALIANTI 327/101°: Questa unità arriva sulle spiagge nel D-Day, non tira per la Dispersione. E' trattata come qualsiasi altra unità delle ondate successive.

20.3 Combattimento nell'invasione

20.3.1 In generale

In ciascun esagono di sbarco delle spiagge, l'Alleato usa le unità di Assalto derivanti dalla Tabella Alleata Forze Iniziali per l'Assalto iniziale. Non si calcolano i rapporti di forze, usate invece la speciale Tabella di Combattimento – Invasione.

ESEMPIO: La spiaggia di Utah usa la colonna Utah, mentre Pointe du Hoc usa la colonna "Tutte le Altre".

20.3.2 Risultati del combattimento

I risultati nella Tabella di Combattimento – Invasione sono uguali a quelli della normale Tabella di Combattimento, eccetto per il risultato A2/D1 e che una avanzata di due esagoni è consentita solamente con pochi risultati (vedere 20.3.6). Tutte le perdite subite dall'attaccante devono essere assorbite da unità di tipo fanteria – non dai battaglioni carri. I battaglioni carri subiscono perdite a seconda della Tabella DD. Non è con-

sentita la Difesa Determinata nei combattimenti di invasione. Tutti i Capisaldi sulla spiaggia hanno un solo livello di forza quindi saranno tutti eliminati a meno che non si abbia il risultato *Sanguinosa Omaha* (20.3.3).

A2/D1: L'attaccante perde due livelli di forza (determinati dal giocatore Alleato) ed il Caposaldo tedesco viene eliminato.

20.3.3 Sanguinosa Omaha

Se l'Alleato ottiene un 1 nel suo attacco ad Omaha, deve subire la perdita e ritirare sulla colonna Omaha. Questo può avvenire più volte. Se, per una serie di cattivi tiri di dado, l'Alleato non riesce a cacciare l'unità tedesca ed i suoi due reggimenti di assalto arrivano a livello di Quadro, l'invasione in quella spiaggia fallisce. I Quadri tornano nella Casella di Omaha e quella spiaggia viene chiusa (21.1).

20.3.4 I Rangers a Pointe du Hoc

Se si ottiene un 1 nell'assalto alla spiaggia (A2/D1) lo sbarco fallisce, il 2° Battaglione viene eliminato e il 5° Battaglione deve sbarcare ad Omaha nell'ondata successiva. Se il 2° Battaglione non viene eliminato, vi è ancora una possibilità che il 5° Battaglione non riceva il segnale di rinforzare (come accadde storicamente) e che sbarchi ad Omaha. Immediatamente dopo che il 2° Battaglione sbarca, tirate un dado: con 1-3, ponetelo a Pointe du Hoc; con tutti gli altri risultati va nella casella Ondata Successiva della 29° Divisione.

20.3.5 Battaglioni carri nell'Assalto Iniziale

Un battaglione carri accompagna ognuno degli otto assalti dell'invasione (tutti eccetto Pointe du Hoc). Dopo aver risolto l'Assalto alla Spiaggia, tirate un altro dado per il battaglione carri nell'Assalto Iniziale – consultate la Tabella Carri DD. Con un risultato di 1-3 il battaglione carri subisce una perdita, con 4-6 non si ha alcun effetto. Questa perdita non ha correlazione con il tiro di dado nell'Assalto alla Spiaggia.

20.3.6 Avanzata Dopo il Combattimento nel Combattimento di Invasione

Una volta che una spiaggia ha subito con successo un assalto (cioè non si ottiene un risultato A1), le unità Alleate attaccanti possono avanzare di uno o due esagoni, a seconda della Tabella di Combattimento. Il primo esagono di una avanzata deve essere quello della spiaggia. Con un risultato Adv1, le unità Alleate avanzano nell'esagono di spiaggia vuoto e si fermano.

Nella spiaggia di Omaha, se il primo tiro di dado dell'Alleato è un risultato A1, allora la migliore avanzata che le unità Alleate possono ottenere in quella spiaggia è un esagono, indipendentemente dal tiro di dado seguente in quella spiaggia.

20.4 Turno 1 del tedesco

Dopo la Fase di Invasione Speciale, il gioco riprende nella sua normale sequenza a partire dal Turno del Giocatore tedesco. Tutte le unità tedesche possono muovere della loro piena capacità di movimento nel turno 1 eccetto per quanto segue:

- Le unità con Movimento Limitato (17.6) e tutti i battaglioni Ost non possono muovere nel turno 1.
- Tutte le unità della 21° Divisione Panzer hanno capacità di movimento di 3 nel turno 1.
- NON si possono usare il Movimento Strategico e il Movimento su Autocarri nel turno 1 (9.8.7).

20.5 Turno 1 del Giocatore Alleato

Il giocatore Alleato può ora svolgere un normale turno di giocatore – Fase di Movimento Alleata, Fase di Combattimento, Fase della Riserva e Fase di Recupero.

SECONDA ONDATA: Le unità nelle Caselle di Seconda Ondata (incluso il Reggimento Alianti USA 327/101°) sbarcano nella Fase di Movimento Alleata come Rinforzi e devono seguire tutte le regole che governano i Rinforzi (devono usare il Movimento Tattico, dimezzano la Forza di Combattimento, ecc.). Ponete un segnalino di Raggruppamento nelle unità della Seconda Ondata che terminano il movimento adiacenti ad una unità nemica per ricordare di dimezzare la loro Forza di Attacco.

SBARCO RITARDATO: Se il raggruppamento proibisce il loro sbarco, le unità della Seconda Ondata devono attendere sino al turno seguente per sbarcare. Possono attendere anche di più se si rende necessario. Le unità che sbarcano dalla casella della Seconda Ondata non contano per il limite dei Punti Rinforzi per l'Area di Sbarco, né contano per i Punti Rinforzi che l'Alleato ha ricevuto in quel turno.

GENIERI ED HQ: Se la casella contiene una unità di Genieri o HQ, può sbarcare ora. Entrambe queste unità non contano per il Raggruppamento (7.1).

21. TESTE DI PONTE, MULBERRY ED EVACUAZIONE

21.1 Apertura e chiusura delle Spiagge e dei Porti Mulberry

APERTURA: Una spiaggia è aperta (attivata) se una unità di Genieri Alleata si trova nella spiaggia. Il porto Mulberry inglese è aperto 5 turni dopo che Arromanches viene controllata dall'Alleato e non vi sono unità

combattenti tedesche adiacenti a tale esagono. Il porto Mulberry americano è aperto 5 turni dopo che le forze tedesche non sono più in o adiacenti ai due esagoni della spiaggia di Omaha. Iniziate a contare nella prima Fase Iniziale nella quale vale la condizione. Usate i segnalini di Mulberry in Costruzione ponendoli sulla Tabella dei Turni nel turno di arrivo, al fine di ricordarlo. Il Mulberry viene completato nella Fase Iniziale quando arriva quel turno. Quando viene completato, ponete il ponte Mulberry inglese nell'esagono di Arromanches-les-Bains, quello americano in uno degli esagoni di spiaggia di Omaha.

ESEMPIO: Se Arromanches-les-Bains è controllata dall'Alleato nella Fase Iniziale del turno 2 e non vi sono unità tedesche adiacenti, allora l'Alleato pone il segnalino inglese di Mulberry nella casella del turno 6 della Tabella dei Turni: sarà pronto in quella Fase Iniziale.

RITARDARE LA COSTRUZIONE: Una volta che è iniziata la costruzione di un ponte Mulberry, il tedesco può ritardarne la costruzione ponendo una sua unità adiacente all'esagono dove si trova il Mulberry. All'inizio di ciascun turno Alleato nel quale un'unità tedesca è adiacente ad un esagono di Mulberry in costruzione, spostate quel segnalino di Mulberry in avanti di un turno sulla Tabella dei Turni (cioè posticipate di uno il turno nel quale verrà completato).

EFFETTI DEL MULBERRY: Il giocatore Alleato riceve 1 solo Punto Rifornamento per la rispettiva nazionalità e non può usare i Punti Rinforzi per creare Punti Rifornamento sino a che non è stato completato il porto Mulberry di quella nazionalità (5.0). Una volta che il Mulberry è stato completato, la rispettiva nazionalità riceve 2 Punti Rifornamento per turno e può acquistare Punti Rifornamento aggiuntivi con i propri Punti Rinforzi (6.5).

CHIUDERE: Se un'unità tedesca occupa un esagono di testa di ponte, questo viene chiuso sino a che l'Alleato non riesce a rimpiazzare l'unità di Genieri da spiaggia eliminata e sbarcarla ancora sulla spiaggia. Una unità di Genieri da spiaggia è l'unica unità che può sbarcare in una testa di ponte chiusa, e solamente se l'esagono è amico controllato. Se il tedesco cattura un esagono con Mulberry dopo che questo è stato costruito o è in costruzione, il Mulberry viene eliminato permanentemente.

21.2 Evacuazione

Durante la Fase di Movimento, un'unità Alleata può muovere da un esagono di spiaggia alla casella "In Gran Bretagna" usando la sua intera Capacità di Movimento. Può evacuare mentre si trova in ZOC nemica. Sino a due unità (di qualsiasi dimensione) per turno possono evacuare da ciascun esagono di spiaggia di sbarco. Le unità possono sbarcare in un esagono di spiaggia nello stesso momento in cui altre unità sono evacuate da quello stesso esagono di spiaggia.

Le unità che sono state evacuate nella casella Gran Bretagna possono ricevere Rimpiazzi normalmente e tornano in gioco usando la procedura dei Rinforzi Alleati.

22. REGOLE SPECIALI

22.1 La Linea di confine delle Armate Alleate

Le unità Alleate possono muovere ed operare ad una distanza massima di un esagono attraversando la Linea di Confine dell'Armata. Se un'unità si ritira di oltre un esagono oltre il confine, deve ritornare entro il confine durante il turno di giocatore Alleato seguente. Le unità dell'esercito americano non possono prendere parte allo stesso combattimento con unità del CW e viceversa. A parte quanto sopra, la Linea di Confine non ha effetto sul combattimento – le unità Alleate possono attaccare attraverso di essa senza limitazioni.

22.2 Ritirata delle Divisioni Avioportate

Se tutte le unità sulla mappa di una Divisione Avioportata sono correntemente in rifornimento e non adiacenti ad una unità nemica, la Divisione può essere ritirata in Inghilterra. Tutte le unità sopravvissute di quella Divisione devono essere ritirate assieme – nessuna può essere lasciata indietro. Una volta ritirata una Divisione non può mai tornare in gioco. Se una unità Avioportata in quella divisione è a livello di Quadro, l'unità Quadro non torna nella Casella dei Quadri – i Quadri così ritirati NON contano per il numero di Quadri relativamente alla Vittoria Automatica. Le unità Avioportate eliminate non sono ritirate e quindi contano per la Vittoria Automatica. Tale ritirata avviene nella Fase Finale.

23. VITTORIA AUTOMATICA

23.1 In generale

Controllate per la Vittoria Automatica solo durante la Fase Finale di ciascun turno. Controllate prima per la Vittoria Automatica Alleata, poi per quella tedesca.

23.2 Vittoria Automatica Alleata

L'Alleato vince se ha una unità in rifornimento nel bordo mappa est o sud, o se l'Alleato soddisfa due delle seguenti tre condizioni:

- Controlla l'esagono di Città di St. Lo (1815)
- Controlla tutti e quattro gli esagoni di Città di Caen (1928, 1929, 2029 e 2030)
- Isola tutti gli esagoni di Città di Cherbourg (3606, 3705 e 3706) in modo che non possano tracciare la LOS (18.2) al bordo mappa meridionale.

23.3 Vittoria Automatica tedesca

Il tedesco vince se ha compiuto una delle seguenti azioni:

- Ha chiuso 3 o più esagoni di Spiaggia o Mulberry Alleati (inclusa Sword, ma non Pointe du Hoc).
- Ha eliminato o ridotto a livello di Quadro 7 qualsiasi unità americane a 3 livelli di forza.
- Ha eliminato o ridotto a livello di Quadro 5 qualsiasi unità inglesi a 3 livelli di forza.

Le unità canadesi, e qualsiasi unità con due o meno livelli (anche le Brigate Servizio Speciale) non contano per la Vittoria Automatica.

24. IL GIOCO CAMPAGNA

24.1 Durata

Questo scenario va dal giorno di invasione del 6 giugno al termine del gioco (22 turni). Iniziate con la Fase Speciale di Invasione.

24.2 Piazzamento

TEDESCO: Il tedesco deve piazzare per primo le sue unità che si trovano sulla scheda del Piazzamento Iniziale o in quella dei Rinforzi, a seconda del caso. Deve poi trasferire le unità dalla scheda del Piazzamento Iniziale alla mappa, come indicato sulla scheda stessa.

ALLEATO: L'Alleato piazza tutte le sue unità nella scheda In Gran Bretagna o nelle Caselle di Sbarco. Una volta terminato può trasferire le sue unità avioportate dalla casella ai loro esagoni di lancio sulla mappa. Il gioco inizia con la Dispersione (20.2).

24.3 Vittoria nel Gioco Campagna

VITTORIA ALLEATA: Se la partita non termina con una Vittoria Automatica (23.0), l'Alleato vince il gioco Campagna ottenendo 10 Punti Vittoria (VP). L'Alleato ottiene 1 VP per ogni esagono di Cittadina e 2 VP per ogni esagono di Città che controlla ed al quale può tracciare una Linea di Rifornimento (LOS). Contano per i VP solamente gli esagoni di Cittadina e Città che si trovano dalla parte tedesca (a sud ed est) della Linea di Avanzamento Storica del 27 giugno OPPURE che sono entro il Perimetro di Cherbourg. Il tedesco ottiene 1 VP per ogni esagono di Cittadina e 2 VP per ogni esagono di Città dalla parte Alleata (nord) della Linea di Avanzamento Storica del 27 giugno che sia sotto controllo tedesco e che può tracciare una LOS (questo comprende qualsiasi esagono di Cittadina e Città non catturato nella penisola che può tracciare il rifornimento ad un esagono di Cherbourg controllato dal tedesco). Il tedesco non ottiene VP per alcun esagono di Cittadina e Città che controlla dalla sua parte della Linea di Avanzamento per gli esagoni che controlla che non siano In Rifornimento. Sottraete i VP tedeschi da quelli Alleati per ottenere il totale di VP Alleati.

ESEMPIO 1: L'Alleato ha catturato tutti gli esagoni di Cittadina e Città entro la Penisola di Cherbourg (valgono 9 VP) più l'esagono di Cittadina di Buron (1 VP): vince se il tedesco non controlla alcun esagono di Cittadina e Città dalla parte Alleata della Linea di Avanzamento Storica del 27 giugno.

ESEMPIO 2: La 1° Armata USA è riuscita a tagliare fuori la Penisola, ma ha preso solo due degli esagoni di Città di Cherbourg e due degli esagoni di Cittadina entro il Perimetro di Cherbourg (6 VP). La 2° Armata inglese è avanzata bene – prendendo Buron ed Épron a nord di Caen (2 VP), due esagoni di Città di Caen (4 VP) ed un esagono di Cittadina a sud della Linea di Avanzamento Storica (1 VP), per un totale di 13 VP). Restano però 4 Cittadine nella penisola che sono in grado di tracciare il rifornimento all'ultimo esagono di Città di Cherbourg, conferendo al tedesco 6 VP (2 per l'esagono di Città di Cherbourg e 4 per gli esagoni di Cittadina), il che risulta in un totale VP di solo +7 per l'Alleato. Non riuscire a prendere Cherbourg, o almeno di impedirne il rifornimento, ha causato la sconfitta Alleata.

CONTROLLO: è definito come occupato da unità amica o essere stato l'ultimo giocatore a muovere un'unità attraverso l'esagono.

VITTORIA TEDESCA: impedire all'Alleato di ottenere i suoi obiettivi di vittoria.

25. MINI PARTITA DI 7 TURNI

25.1 Dettagli

Usate tutte le regole, il piazzamento, i rinforzi del Gioco Campagna, ma la partita termina con la conclusione del turno 7.

Turno iniziale: Turno 1, iniziate con la Fase Speciale di Invasione.

Durata: 7 turni, dal 6 giugno al termine del 12 giugno.

Mappa: si usa l'intera mappa.

25.2 Vittoria

L'Alleato vince se ottiene 14 VP. Il Tedesco vince impedendo all'Alleato di ottenerli. I VP si calcolano al termine del turno 7 e si ottengono per quanto segue:

- 3 VP: le spiagge sono collegate. Se l'Alleato controlla una strada che va dalla Spiaggia di Juno a St. Mere Elise.
- 2 VP: per l'Esagono di Città di Bayeux e due altri esagoni di Città oltre la Linea di Bombardamento Alleata.
- 1 VP: per ciascun esagono di Cittadina oltre la Linea di Bombardamento Alleata.
- 1 VP: per ogni esagono di lancio avioportati (9 in totale). Non contate quelli degli alleati.
- -2 VP: per ogni unità Genieri da Spiaggia non presente nel suo esagono di Testa di Ponte.

26. SCENARIO DI CHERBOURG

26.1 Dettagli

Piazzamento: Usate la Scheda di Piazzamento di Cherbourg.

Durata: Questo scenario va dal 6 giugno alla conclusione del turno del 17 giugno (12 turni). Il gioco inizia con i lanci avioportati americani e con l'invasione alla spiaggia di Utah.

Mappa: Le unità Alleate non possono muovere o attaccare attraverso la Linea di Avanzamento Storico del 27 giugno. Le unità tedesche possono liberamente attraversare questa linea. Le unità tedesche possono usare l'area a sud di questa linea come rifugio al sicuro. Le unità tedesche nell'area a sud di questa linea possono essere usate per formare Collegamenti di ZOC. Nessuna unità delle due parti può entrare nella fila di esagoni xx15.

Rifornimento: Le unità tedesche possono tracciare il rifornimento a Cherbourg o a qualsiasi strada che porta a sud attraverso la Linea di Avanzamento Storico del 27 giugno (cioè supponete che la strada non abbia unità/ZOC Alleate oltre la Linea di Avanzamento Storico del 27 giugno).

RINFORZI TEDESCHI

- 10 giugno (turno 5): 1/1050/77 (2-3) a La-Haye-du-Puitts (esagono 2506).
- 11 giugno (turno 6): 1049(-)/77 (4-3), ed il 1050(-)/77 (4-3) a La-Haye-du-Puitts (esagono 2506).

RINFORZI ALLEATI

A partire dal turno 2 il giocatore USA riceve 3 RP per turno di tempo Coperto e 4 RP per turno di tempo Bello. Gli RP non possono essere usati per Punti Rifornimento sino al turno 6 (quando il porto Mulberry ad Omaha è considerato completato). Tutte le unità nella casella "In Gran Bretagna" sono disponibili come rinforzi eccetto la 2° Divisione Fanteria USA e la 2° Divisione Corazzata USA.

26.2 Varie

1. **Rimpiazzi:** a partire dal turno 3, entrambe le parti possono ricevere rimpiazzi. Il tedesco riceve 1 Rimpiazzo di fanteria con un tiro di dado per le Condizioni Meteo (dopo qualsiasi modificatore) di **5**. Questo rimpiazzo può essere usato solamente con unità di TQ 0 o -1 e non può essere conservato. Il tedesco può anche usare 1 Rimpiazzo di corazzati nel corso dello scenario in qualsiasi turno di Tempesta (eccezione: se si usa la regola opzionale del Tempo Storico, questo rinforzo può essere usato quando viene tirato un 1 per le Condizioni Meteo). Indicate questo fatto ponendo il segnalino RP Corazzati tedesco nella casella "1" all'inizio dello scenario; ricordate però che può essere usato solo in un turno di Tempesta. Se non si ha Tempesta, il rimpiazzo è perso. L'Alleato usa la Tabella delle Condizioni Meteo e riceve i rimpiazzi indicati dalla tabella se il tiro di dado per le condizioni meteo (dopo qualsiasi modificatore) è dispari. Non riceve rimpiazzi se tale tiro di dado è pari. Ricordate che un tiro di dado modificato inferiore a 1 è considerato 1, e che un tiro di dado modificato superiore a 6 è considerato 6.
2. **Unità aeree e navali:** l'americano riceve una sola unità navale per turno non di Tempesta (eccezione, nel turno del Bombardamento Speciale di Cherbourg le riceve entrambe). La Tabella delle Condizioni

Meteorologiche determina il numero di unità aeree USA che l'Alleato riceve, sino al massimo di due per turno. Le unità aeree e navali inglesi non si usano.

3. **Punti Rifornimento:** il tedesco inizia con 3 Punti Rifornimento (usate il segnalino di Fortezza di Cherbourg). A partire dal turno 2 il tedesco riceve un Punto Rifornimento aggiuntivo con un tiro di dado per le Condizioni Meteo di 1-3 (cioè in qualsiasi turno di tempo Bello). L'Alleato riceve un punto rifornimento gratuito ogni turno non di Tempesta più quelli che riceve usando i suoi Punti Rinforzi.
4. **Fortificazioni:** a partire dal turno 5, il Tedesco può costruire 1 IP ogni turno nel quale le condizioni meteo sono Coperto (2 o 3). L'Alleato ne può costruire una per ciascun turno non di Tempesta.

26.3 Regole speciali

1. **Come vincere:** Il giocatore USA vince controllando Carentan ed ottenendo una delle seguenti condizioni:
 - Avere almeno una unità di terra non HQ in rifornimento entro il Perimetro di Cherbourg nella Fase Finale del 17 giugno; oppure:
 - Tagliar fuori la penisola (cioè nessun esagono di Città di Cherbourg può tracciare una LOS al bordo mappa meridionale).

Il tedesco vince impedendo al giocatore USA di ottenere gli obiettivi di cui sopra.
2. **101° Paracadutisti:** A partire dal turno 3, le unità della 101° Paracadutisti possono solo muovere e/o attaccare in esagoni che si trovano entro 4 da Carentan (esagono 2512). Se, per qualsiasi motivo, una unità della 101° inizia una Fase di Movimento fuori dalla distanza richiesta da Carentan, deve immediatamente tentare di muovere entro la distanza richiesta e non può attaccare a che non soddisfa questa condizione. Il tedesco deve rimuovere dal gioco (nella Fase Finale) le due unità del 6FJ una volta che Carentan è stata catturata dall'Alleato.
3. **82° Paracadutisti:** A partire dal turno 3, l'82° Divisione Paracadutisti ha il compito di difendere il fianco meridionale. Dal momento che le unità tedesche su questo fianco sono astratte, le unità della 82° possono muovere e/o attaccare le unità tedesche solamente entro 3 esagoni dall'esagono di Lancio della 82° (2710, 2810 e 2811). Cioè, Valognes è a 4 esagoni dal più vicino esagono di lancio della 82°, quindi non vi si può entrare né può essere attaccato. Se, per qualsiasi motivo, un'unità della 82° inizia una Fase di Movimento fuori dalla distanza sopra indicata dagli esagoni di lancio, deve immediatamente tentare di muovere entro la distanza richiesta e non può attaccare fino a che non soddisfa questo requisito.
4. **Porti Mulberry USA:** A partire dal turno 6 il giocatore USA può iniziare a far entrare Punti Rifornimento aggiuntivi con i suoi Punti Rinforzi.
5. **Segnalini:** Il tedesco non può usare il segnalino di autocarri né il Movimento Strategico.

27. GIOCO MULTIGIOCATORE E SOLITARIO

27.1 Multigiocatore

Il gioco si presta facilmente ad essere giocato a 3 – 2 Alleati ed un tedesco.

ALLEATO: Le forze Alleate sono divise in due gruppi – le forze USA (1° Armata) e le forze Anglo/Canadesi (2° Armata). Ogni giocatore controlla le sue rispettive forze e il possessore deve accordarsi per qualsiasi impiego di unità aeree nei combattimenti che non coinvolgono le unità della loro Armata.

Inoltre, il gioco si presta anche ad essere giocato in 4 giocatori – due Alleati e due tedeschi.

ALLEATO: Le forze sono divise come sopra indicato.

TEDESCO: Quando vi sono due giocatori dalla parte tedesca, uno controlla le forze opposte alla 1° Armata USA e l'altro controlla le forze opposte alla 2° Armata inglese. Usate la linea di divisione delle Armate per determinare chi controlla quali forze, sebbene le unità possano liberamente passare attraverso questa linea come il tedesco ritiene più opportuno. I rinforzi che entrano in un esagono di entrata Verde sono controllati dal giocatore che affronta l'americano; tutti gli altri sono controllati dal giocatore che affronta l'inglese.

Ogni turno dividete i Punti Rifornimento in qualsiasi modo accordato.

Un giocatore usa il segnalino di Punti Rifornimento della 7° Armata e quello di Punti Rifornimento di Cherbourg per tutte le unità che affrontano la 1° Armata americana, e l'altro giocatore tedesco usa il segnalino di Punti Rifornimento Panzergruppe Ovest (4 PzA) per tutte le unità che affrontano la 2° Armata inglese. Se vi è un disaccordo sul possesso dei rifornimenti, il tedesco che affronta l'inglese prende la decisione finale.

27.2 Gioco in solitario

Se si desidera giocare in solitario, si raccomandano (sebbene non siano obbligatorie) le regole che seguono.

ALLEATO: Quando si effettua il turno Alleato, non si può usare più di un punto rifornimento extra per ognuna Armata a meno che il tiro di dado modificato per le Condizioni Meteo sia 5 o 6. Le unità aeree possono essere usate solamente entro i confini delle rispettive Armate (sia per mitragliamento che per gli spostamenti di

colonna). Ogni Armata Alleata può costruire una sola IP se non ha iniziato la costruzione di una IP nel turno precedente (solitamente questo sarà indicato da un IP a faccia in giù pronto per essere girato).

TEDESCO: Quando si ricevono 2 o più Punti Rifornimento, uno deve essere posto nella Fortezza Cherbourg, se possibile. Quando si riprendono unità portandole da eliminate alla mappa, le unità SS devono tornare prima delle unità non SS, se possibile. I rimpiazzi usati per le unità sulla mappa non hanno questa limitazione. I rinforzi devono entrare nel loro turno di arrivo a meno che la loro entrata sia altrimenti proibita. Inoltre, le unità tedesche possono costruire IP solo se una unità Alleata si trova entro 3 esagoni dalla loro posizione corrente.

In tutti gli altri casi, il giocatore deve gestire entrambe le parti al meglio delle rispettive capacità. In alternativa, si può giocare senza alcuna regola speciale.

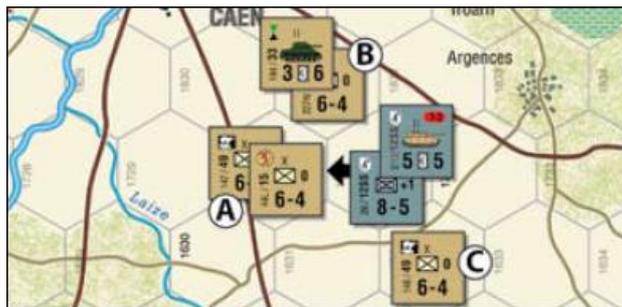
28. REGOLE OPZIONALI

28.1 Condizioni Meteorologiche storiche

In tutti i turni eccetto il 19, 20 e 21 giugno, un tiro di dado per le Condizioni Meteo di 1 viene automaticamente convertito a 2 per tutti gli aspetti del gioco (inclusi i Rimpiazzi). In questi turni il tempo è automaticamente Tempeste.

28.2 Fuoco di Fianco

Il difensore ottiene uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento se vi è una unità difendente o gruppo che *non* è attaccato e che si trova adiacente sia all'esagono sotto attacco che ad almeno una delle unità attaccanti. Il difensore può ottenere due spostamenti di colonna se due esagoni di questo tipo *non* sono attaccati.



ESEMPIO: Se il gruppo tedesco attacca l'esagono A subisce uno spostamento di colonna perché l'esagono B è adiacente sia al difensore che all'attaccante e non viene attaccato. Il gruppo C non ha rilevanza.

28.3 Batterie Navali tedesche

Usate questa regola per dare all'Alleato un incentivo per distruggere le batterie navali il più presto possibile. A partire dal turno 2, l'Alleato deve usare le unità navali per sopprimere le batterie navali tedesche: Crisbecq (3012), Pointe du Hoc (2818), Longues-sur-Mer (2623) e Mont Canisy (2437). Un'unità navale USA deve essere usata per sopprimere le batterie dalla parte americana della Linea di Confine, ed una unità navale inglese per le batterie dalla parte inglese. Queste batterie sono eliminate se l'esagono che occupano viene occupato da forze Alleate. Una volta che sono state eliminate entrambe le batterie di una delle parti sono state eliminate, quella nazione può usare liberamente le proprie unità navali.

SPIAGGIA SWORD E MONT CANISY: Se l'inglese non porta alcun rinforzo attraverso la spiaggia di Sword, l'Alleato non deve sopprimere la batteria di Mont Canisy.

ESEMPIO DI GIOCO



Quello che segue è un esempio di gioco del primo turno del Gioco Campagna. Mentre le mosse di apertura e gli attacchi indicati sono stati usati spesso nel test del gioco, non si devono considerare in assoluto le mosse migliori da fare.

FASE SPECIALE DI INVASIONE

Il primo turno del Gioco Campagna inizia con la Fase di Invasione dove le unità avioportate Alleate tirano per la dispersione e le forze di assalto anfibie sbarcano nelle spiagge.

DISPERSIONE DELLE UNITA' AVIOPORTATE

Le unità avioportate non si spostano dall'esagono di lancio, ma l'esito del lancio viene determinato tirando un dado nella Tabella della Dispersione per ciascuna unità. L'americano inizia con la 82° Paracadutisti e tira un dado per ciascuna unità. I risultati sono riportati qui sotto.

Lancio americano

Unità	Dado	Risultato
507°	2	S2
505°	5	S
508°	2	S2

Un brutto lancio per la 82° Paracadutisti. Il 507° e 508° perdono ciascuno due livelli di forza e divengono dispersi. Le due unità passano alla casella dei Quadri. Le due unità sono mosse nella Casella dei Quadri e le due unità Quadri le sostituiscono. L'illustrazione sopra riporta le locazioni iniziali Alleate e tedesche prima della Dispersione delle unità avioportate e del Combattimento di Invasione.

L'Alleato registra due Rimpiazzi Avioportati sulla Tabella Generale (rappresentano le truppe che sono disperse e che si riuniranno alle proprie unità in seguito). Il 505° effettua un buon lancio ma è disperso. Ora l'Alleato tira per le tre unità della 101°.

SPIAGGIA GOLD

Il tiro di dado a Jig è 4, un A1/D1, avanzata 1. Il Carro DD tira un 6 nessun effetto. Si rimuove un livello di forza da una delle brigate di fanteria e le tre unità si fermano nell'esagono della spiaggia.

A King, il tiro di dado per l'assalto è 6, cioè un D1, avanzata 2. Il Carro DD tira 1 e subisce una perdita. Le unità sbarcano e possono avanzare di un altro esagono.

I due esagoni di spiaggia a Gold perdono un totale di 2 livelli di forza Alleati.

SPIAGGIA JUNO

A Mike, il tiro di dado per l'assalto è 2, cioè EX avanzata 1. Il Carro DD tira 1 e subisce una perdita. Un risultato EX consente al tedesco di scegliere la perdita Alleata, ma in questo caso entrambe le unità di fanteria sono identiche e quindi non conta. Le unità sbarcano e si fermano nell'esagono della spiaggia.

A Nan il tiro di dado per l'assalto è 1, cioè A2/D1, avanzata 1. Il Carro DD tira 5, nessun effetto. Le unità sbarcano e si fermano sulla spiaggia.

L'Alleato ha perso in totale 3 livelli di forza.

SPIAGGIA SWORD

A Queen il tiro di dado per l'assalto è 6, cioè D1. Il Carro DD tira 4, nessun effetto. Le unità sbarcano e possono avanzare di un altro esagono. Notate che gli esagoni di Caposaldo non hanno ZOC.

6° DIVISIONE PARACADUTISTI

Infine, nel settore della 6° Divisione Paracadutisti l'Alleato tira un dado per ciascuna delle tre unità. Da nord a sud:

Unità	Dado	Risultato
3(-)°	6	-
5°	3	S
8/3° bn 1	1	S1

Il 3(-) ha effettuato un lancio perfetto, il battaglione 8/3 è ridotto di un livello registrando un Rimpiazzo Avioportato inglese nella Tabella Generale. Il 5° ed 8/3 sono dispersi.

A questo punto, la fase speciale pre-partita termina, ed inizia il normale gioco.



Le Spiagge Gold, Juno e Sword dopo il combattimento di invasione e la dispersione.

TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO

Le unità tedesche nel turno 1 possono muovere della loro piena capacità eccetto per le unità della 21° Panzer che sono limitate a 3 MP e per i Battaglioni Ost che non possono muovere affatto.



Il movimento tedesco nella penisola.

Muovendo da sinistra a destra, il tedesco prima muove le tre unità nella parte nord della penisola in giù verso Utah. Essendo un turno di tempo Coperto, la velocità su strada principale è ½ MP per le unità meccanizzate tedesche. L'HQ Artiglieria Cotentin (indicato con A nell'illustrazione) muove di un solo esagono quindi potrà dare Supporto di Artiglieria nella Fase di Combattimento – se avesse mosso di più di un esagono avrebbe dovuto essere girato. Il reggimento Sturm (B) muove per rinforzare Crisbecq.



Movimento Tedesco verso Omaha

Il tedesco intende attaccare la 82° Paracadutisti quindi muove un certo numero di unità a Point-l'Abbe. Note che le unità avioportate disperse non hanno ZOC e pertanto il battaglione tedesco in C può muovere tra le due unità paracadutisti Alleate.

Nel settore di Omaha il tedesco si affretta per colpire le unità Alleate indebolite. Non mostrate sono le due unità della 30° Brigata Mobile che vanno a Bayeux usando il Movimento su Biciclette (6 MP). Sono fuori da Balleroy per la fine del loro movimento.



Nel settore inglese il Tedesco si accontenta di eliminare il Battaglione paracadutisti inglese e di circondare le altre spiagge. Il battaglione fucilieri della 711° Divisione va nell'esagono F per tenere aperta la linea di rifornimento a Merville. Il tedesco vuole obbligare l'inglese a combattere per qualsiasi avanzata, ma non vi sono semplicemente unità sufficienti per formare ovunque una linea forte. I Collegamenti di ZOC Alleati in questa area sono indicati in rosso.



Fase di Combattimento tedesca

Vicino a Utah viene attaccata l'unità Quadro avioportata. Questa ha una forza di difesa di 2 che viene aumentata a 4 per il bonus difensivo del Bocage (+3). Il difensore infatti non può mai aggiungere più bonus difensivo dei fattori di difesa. Il tedesco designa la 91° Divisione con il battaglione carri assegnato come Forza di Assalto Principale. Le unità nella MAF attaccano a piena forza mentre le altre unità attaccano a metà forza. Le unità che attaccano attraverso il lato d'esagono Inondato dimezzano anche se uno fa parte della MAF. Il rapporto è 12:4 cioè 3:1. Il tedesco usa un Punto Rifornimento per uno Spostamento da Artiglieria ed ottiene un secondo spostamento di colonna per la sua unità corazzata. Il rapporto è 5:1. Tira un 5 che causa un D1: il Quadro viene eliminato e le unità tedesche avanzano sino a due esagoni in qualsiasi direzione.



Nel settore inglese elementi della 21° Panzer attaccano il battaglione paracadutisti ridotto. Questi riceve un bonus alla difesa. La 21° Panzer è la MAF quindi tutte le unità attaccano a piena forza. Il rapporto è 12:2 cioè 6:1, lo spostamento di colonna per corazzati lo porta a 7:1. Un tiro di dado di 4 risulta in A1/D2. Essendoci un solo livello difendente la perdita per l'attaccante viene annullata. L'attaccante può porre le sue unità attaccanti in Riserva grazie al risultato A1/D2, cosa che il tedesco fa.



Fase della Riserva tedesca

Nella sua Fase della Riserva, le tre unità della 21° Panzer che hanno ricevuto il segnalino di Riserva nella precedente Fase di Combattimento ora muovono ed attaccano l'unità paracadutisti a Ranville. Il rapporto è 12:9 cioè 1:1, che diviene 21 per la presenza dei corazzati. Un tiro di dado di 3 dà un risultato EX: entrambe

le parti perdono un livello di forza, nessuna avanzata o ritirata. La perdita viene scelta dall'avversario, pertanto l'Alleato sceglie i corazzati.

Fase di Recupero e Rifornimento tedesca

Nessuna unità tedesca è Disorganizzata, e tutte le unità sono in rifornimento, quindi si saltano queste fasi.

TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO

L'Alleato essenzialmente ha due turni il 6 giugno – la Fase di Invasione Speciale ed il normale turno. Questo è il turno normale e non ha regole speciali. Le unità della seconda ondata sono i Rinforzi Alleati per il turno 1, quindi non usate alcuna unità nella casella della Gran Bretagna per questo turno.



Movimento e Combattimento Alleato vicino alla spiaggia Utah

Le unità Disperse non possono muovere o attaccare. L'Alleato vede che la 82° Paracadutisti è in difficoltà ed attacca in A e B per aiutarla. Le unità della seconda ondata sbarcano ed attaccano in C. Le unità della seconda ondata sono rinforzi quindi devono usare il Movimento Tattico (2 esagoni) e sono indicati con un segnalino di Raggruppamento (attacco dimezzato).

COMBATTIMENTO A: bonus difensivo = 3, ma se ne usa solo 2. L'Alleato può assegnare il reggimento della 4° alla 101° o viceversa, non importa in questo caso. Il rapporto è 8:4 cioè 2:1. Uno spostamento per la TQ lo porta a 3:1. Il tiro di dado modificato di 6 dà D1. L'unità Ost viene eliminata e le due unità Alleate possono avanzare di due esagoni.

COMBATTIMENTO B: bonus difensivo = 3 ma se ne usa solo 2. Il rapporto è 7:4 cioè 1:1. Lo spostamento per i corazzati lo porta a 2:1. Un tiro di dado di 4 dà un risultato di DR. L'unità tedesca si ritira a Carentan e diviene Disorganizzata. Il battaglione corazzato USA avanza a Saint-mer-Eglise.

COMBATTIMENTO C: nessun bonus difensivo. Tutte le unità Alleate in questo attacco sono sotto un segnalino di Raggruppamento quindi sono dimezzate. Il rapporto è 7:2 cioè 3:1. Nessun spostamento di colonna per i corazzati per la presenza del Caposaldo, ma l'Alleato ottiene lo spostamento per la TQ. Il rapporto finale è 4:1, il tiro di dado di 5 dà un D1. Il Caposaldo viene rimosso e le unità possono avanzare di due esagoni.



Movimento e Combattimento Alleato vicino alla spiaggia Omaha

Le unità tedesche hanno bloccato le unità USA e non sono in grado di muovere. Il raggruppamento è già al limite quindi non possono essere aggiunte altre forze. L'Alleato usa le sue due unità navali nei due attacchi per tentare di sfondare fuori dalla testa di ponte.



COMBATTIMENTO D: bonus difensivo = 2. Il rapporto è 9:9 cioè 1:1. Lo spostamento per le navi lo rende 2:1. Un tiro di dado di 5 dà DR. Invece di ritirarsi il tedesco decide di fare una Difesa Determinata usando il suo reggimento FLAK come Unità di Testa. Dal momento che il valore corazzato della FLAK è (4) è superiore al valore di 3 del battaglione carri, il tiro per la Difesa Determinata viene modificato di +1. Un risultato di 4 modificato a 5 causa un *-1. L'unità di testa perde un livello di forza ma la ritirata viene annullata.

COMBATTIMENTO E: bonus difensivo = 2. Il rapporto è 11:8 cioè 1:1. Nessun spostamento di colonna per corazzati, ma l'Alleato ottiene quello del Supporto Navale, per un rapporto finale di 2:1. Un tiro di dado di 1 = A1: la 1° Divisione perde un livello di forza e non vi è avanzata.



COMBATTIMENTO F: bonus difensivo = 2. La MAF è la 50° Divisione con un battaglione carri assegnato. Il rapporto è 12-4 = 3-1. Lo spostamento di colonna per corazzati lo rende 4-1. Il tiro di dadi è 3 = DR. Il tedesco sceglie di ritirarsi in 2423 invece di fare una Difesa Determinata. Qualsiasi unità che si ritira diviene Disorganizzata pertanto viene posto il relativo segnalino sull'unità. L'inglese può avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione.

COMBATTIMENTO G: bonus difensivo = 2. Ancora, la MAF è la 50° Divisione con il battaglione carri ridotto assegnato. Tutte le unità sono dimezzate se attaccano attraverso il Fiume Minore. Il rapporto è 7 a 6 = 1-1. Gli spostamenti per il Supporto Navale e Corazzato lo portano a 3-1. Un tiro di dado di 5 = A1/D1. Entrambe le parti perdono un livello di forza ed il difensore deve ritirarsi o effettuare una Difesa Determinata. Il tedesco

sceglie di ritirarsi. Rimuove il battaglione 2-3 e ritira l'altra unità di due esagoni indicandola con un segnalino di Disorganizzazione. L'inglese deve subire una perdita, e avendo goduto dello spostamento di colonna per corazzati la perdita deve provenire dall'unità corazzata nella sua MAF (è al suo ultimo livello e viene eliminato). Può poi avanzare di due esagoni. Notate che avanzare da una ZOC nemica direttamente in un'altra è consentito solamente se le unità avanzanti sono entrate nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.

COMBATTIMENTO H: bonus difensivo = 2. La 2° Divisione Canadese è la MAF con il battaglione carri a piena forza assegnato. Tutte le unità attaccanti dimezzano per attaccare attraverso un lato d'esagono di Fiume Minore. Il rapporto è 12:6 cioè 2:1. L'attaccante ha uno spostamento di colonna per il Supporto Navale, quindi il rapporto finale è 3:1. Il cannone anticarro del difensore annulla lo spostamento di colonna per corazzati dell'attaccante. Un tiro di dado di 3 = DR. Il tedesco tenta la Difesa Determinata usando gli 88. Un tiro di dado di 5, modificato a 6 per il confronto tra valori corazzati, risulta in EX. L'unità di testa perde un livello di forza (eliminata in questo caso) ed il tedesco può scegliere un livello di forza da qualsiasi unità attaccante nella MAF – sceglie la brigata di fanteria. La ritirata viene annullata.

COMBATTIMENTO I: Il gruppo di tre unità della seconda ondata a Sword attacca il Caposaldo. Le unità attaccate dimezzano per essere appena sbarcate. Il rapporto è 8:2 cioè 4:1; non è consentito lo spostamento di colonna per corazzati contro i Capisaldi. Un tiro di dado di 6 = D1. Il Caposaldo viene eliminato e le tre unità possono avanzare di due esagoni.

COMBATTIMENTO J: La 1° Brigata Servizi Speciali inglese è nella MAF con il battaglione carri assegnato. La brigata della 3° Divisione e l'unità carri sotto il segnalino di Raggruppamento dà supporto (entrambi dimezzati). Il rapporto è 14:9 cioè 1:1. Non si ha alcun spostamento di colonna per corazzati o per TQ per nessuna delle parti. Un tiro di dado di 3 = A1/Dr. L'Alleato rimuove un livello di forza dalla sua unità carri nella MAF. Il tedesco deve ritirarsi o fare Difesa Determinata, decide di fare una Difesa Determinata. Sceglie il Caposaldo come Unità di testa e tira un 2 sulla Tabella della Difesa Determinata, usando la colonna SP/Città. Il risultato è Nessun Effetto, il gruppo deve ritirarsi e il Caposaldo viene rimosso. L'unità Panzer-grenadier può effettuare una ritirata di un esagono nell'esagono di Cittadina (13.3). Le unità Alleate possono avanzare di due esagoni.

A questo punto terminiamo l'esempio di gioco, con gli Alleati fermamente sulle spiagge ma in difficoltà ad Omaha. Nel turno 2 le Condizioni Meteo rimarranno Coperto 2 o 3 ed il tedesco riceverà la 12° Divisione SS per aiutarlo a coprire il settore inglese.

TABELLA DI COMBATTIMENTO DI INVASIONE			
Tiro di dado	Omaha	Tutte le altre	Utah
1	A1* -	A2/D1 Avanzata 1	EX Avanzata 1
2	A2/D1 Avanzata 1	EX Avanzata 1	A1/D1 Avanzata 1
3	EX Avanzata 1	A1/D1 Avanzata 1	A1/D1 Avanzata 1
4	A1/D1 Avanzata 1	A1/D1 Avanzata 1	A1/D1 Avanzata 2
5	A1/D1 Avanzata 1	A1/D1 Avanzata 2	D1 Avanzata 2
6	A1/D1 Avanzata 2	D1 Avanzata 2	D1 Avanzata 2

* L'Alleato rimuove un livello di forza e tira ancora

TABELLA DEI CARRI DD	
Tiro di dado	Risultato
1-3	-1 livello di forza
4-6	NE
NE = Nessun effetto	

CONDIZIONI METEO DEL TURNO 2	
Tiro di dado	Risultato
1-3	Coperto 2
4-6	Coperto 3
Le Condizioni Meteo per il turno 1 sono automaticamente Coperto 2. Nel turno 2 sono Coperto 2 o Coperto 3.	

TABELLA DI DISPERSIONE DELLE UNITA' AVIOPORTATE			
Tiro di dado	82°	101°	6°
1	S2	S2	S1
2	S2	S1	S1
3	S1	S1	S
4	S1	S	-
5	S	-	-
6	-	-	-

DRM: +1 per i Reggimenti Alianti
Spiegazione dei risultati:
 S = Disperso
 S1 = Disperso e perde 1 livello di forza (aggiungere 1 rimpiazzo avioportato)
 S1 = Disperso e perde 2 livelli di forza (aggiungere 1 rimpiazzo avioportato)

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO									
Tiro di dado	Rapporto di forze (attaccante / difensore)								
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1+
1	A1	A1	A1	-	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1
2	A1	A1	-	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1
3	A1	-	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1
4	-	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2
5	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH
6	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	DH

DH = Il gruppo difendente perde sino alla metà dei suoi livelli di forza, arrotondando per ECCESSO. Qualsiasi unità sopravvissuta DEVE ritirarsi dall'esagono (non è possibile la Difesa Determinata né la Ritirata di 1 esagono) e diviene Disorganizzata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento o porre le unità attaccanti in Riserva.

A1/D2 = L'attaccante perde un livello di forza dalla sua MAF (la perdita viene scelta dal difensore) ed il difensore perde due livelli di forza (l'attaccante può scegliere la prima perdita). **Se il difensore aveva un solo livello di forza da perdere, allora l'attaccante non ne perde alcuno.** Il difensore DEVE ritirarsi di 4 esagoni (non è possibile la Difesa Determinata né la Ritirata di 1 esagono) e diviene Disorganizzato. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento o porre le unità attaccanti in Riserva.

D1 = Il gruppo difendente perde un livello di forza. Qualsiasi unità sopravvissuta deve ritirarsi o effettuare la Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

DR = Il difensore deve ritirarsi o effettuare la Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

A1/D1 = Entrambe le parti perdono un livello di forza (l'unità che lo subisce viene determinata dal giocatore avversario). Nessuna ritirata. Se il difensore aveva un solo livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono vuoto e fermarsi.

A1/DR = L'attaccante perde un livello di forza dalla sua MAF. Il difensore si deve ritirare o effettuare la Difesa Determinata. L'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

- = nessun effetto.

A1 = L'attaccante perde un livello di forza dalla sua MAF. Nessuna ritirata o avanzata.

Limite dei 18 fattori

Sia l'attaccante che il difensore possono avere massimo 18 Fattori di Combattimento in ciascun combattimento. Per il difensore questo include i bonus alla difesa (DCB). Tutti i fattori eccedenti questo limite sono ignorati.

TABELLA DELLA DIFESA DETERMINATA (d6)				
Tiro di dado	Inondato, aperto	Altro	Fortificazione (IP)	Caposaldo, Città
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	♦ -1
4	-	-	♦ -1	♦ EX
5	-1	♦ -1	♦ EX	♦ EX
6	♦ EX	♦ EX	♦ AL*	♦ AL
7+	♦ AL	♦ AL	♦ AL	♦ AL

DRM:

+/- TQ dell'Unità di Testa

+1 Supporto Difensivo (massimo +1)

SPIEGAZIONE DEI RISULTATI

♦ = Ritirata annullata

-1 = L'Unità di Testa difendente perde un livello di forza

EX = L'Unità di Testa difendente perde un livello di forza ed una qualsiasi unità attaccante nella MAF (a scelta del difensore) perde un livello di forza.

AL = Una qualsiasi unità attaccante (a scelta dell'attaccante e non necessariamente dalla MAF) subisce una perdita di livello di forza.

* = La Fortificazione del difensore viene rimossa.

TABELLA DEI JABOS	
Tiro di dado	Risultato
1	-
2	-
3	-
4	1
5	2
6	3

= spostamenti di colonna a sinistra

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO					
Tipo di terreno	Costo in MP		Effetti sul combattimento	Possibile spostamento di colonna per corazzati per l'attaccante?	Altre note
	Non mecc.	Mecc.			
Aperto	1	1	-	Si	-
Misto	1	1	2 DCB	Si	-
Bocage	1	1	3 DCB	Si	Ferma la ritirata (13.3)
Cittadina	OTIH	OTIH	4 DCB	Si	Ferma la ritirata (13.3)
Bosco	1	2	2 DCB	No	Ferma la ritirata (13.3)
Città	1	1	5 DCB	No	Ferma la ritirata (13.3)
Inondato	2+stop	P	Att. Dimezzato+1L*	No	-
Cima di collina	NE	NE	1L	Si	-
Strada secondaria	½	½	-	OTIH	-
Strada principale	½	⅓ ^B	-	OTIH	Vd. 9.7 per le unità tedesche
Palude intransitabile	P	P	NA	NA	-
Aeroporto	OTIH	OTIH	-	OTIH	-
TERRENO SUL LATO D'ESAGONO					
Fiume minore	NE	+1	Att. dimezzato	Si	-
Fiume maggiore	+1 ^A	+1 ^A	Att. Dimezzato+1L*	No	-
Inondato	+1 ^A	P	Att. Dimezzato+1L*	No	-
Aeroporto di Carpiquet	NE	NE	Att. Dimezzato	Si	-
Perimetro di Cherbourg	NE	NE	Unità Alleate dimezzate	No	-
Blu intransitabile	P	P	NA	NA	No ZOC attraverso
Strada rialzata	+0	+0	Att. Dimezzato+1L*	No	Trattarla come esagono inondato con ponte
ALTRI MODIFICATORI					
IP o Caposaldo	OTIH	OTIH	-	No	Ferma la ritirata (13.3)
Uscire da ZOC nemica	+1	+1	-	-	-
Entrare in ZOC nemica	+0	+0	-	-	-
Attaccante OOS	-	-	Att. dimezzato	Si	-

P = Movimento proibito nell'esagono o attraverso il lato d'esagono a meno che avvenga su strada.
 DCB = Bonus alla difesa
 OTIH = usate l'altro terreno nell'esagono
 NA = non applicabile
 1L = L'attaccante subisce uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento.
 () = L'attaccante non è dimezzato né subisce lo spostamento di colonna quando attacca IN un esagono Inondato, solo quando attacca FUORI da un tale esagono.

* Lo spostamento a sinistra (1L) vale solo se TUTTE le unità nella MAF attaccano attraverso un lato d'esagono di Fiume Maggiore, Inondato, FUORI da un esagono Inondato o una qualsiasi combinazione di queste tre cose.
 NOTE
 A = Un'unità deve iniziare adiacente ad un lato d'esagono Inondato o di Fiume Maggiore per attraversare quel lato di esagono.
 B = Le unità meccanizzate tedesche spendono ½ MP per strada principale con tempo Bello e Coperto.

TABELLA DELL'ATTRITO	
Tiro di dado	Risultato
1-4	-1 Livello di forza
5-6	NE
Modificatori al tiro di dado:	
+2 = Se l'unità può tracciare una LOS ad un esagono di Città amico controllato, Caposaldo, esagono Costiero (solo l'Alleato) o HQ amico.	
+/- ? = TQ dell'unità	

TABELLA DEL MITRAGLIAMENTO	
Tiro di dado	Risultato
1-4	-
5	D
6	D1
D = unità Disorganizzata	
D1 = se l'unità di carri con profilo perde un livello di forza.	
DRM per la FLAK = -1 (19.1.4)	

Punti Rinforzi Alleati (6.5)
<ul style="list-style-type: none"> • 4 RP per far entrare una Brigata Corazzata Inglese (8-6) o Comando da Combattimento USA
<ul style="list-style-type: none"> • 3 RP per far entrare un Reggimento USA o Brigata Fanteria/Fanteria Meccanizzata inglese, o un Punto Rifornamento *.
<ul style="list-style-type: none"> • 2 RP per far entrare una unità carri con profilo di 2 livelli di forza, un HQ, o un Gruppo Ricognizione USA.
<ul style="list-style-type: none"> • 1 RP per far entrare una unità carri con profilo di 1 livello di forza.
* Gli RP non possono essere usati per acquisire Punti Rifornamento sino a che non viene completato il porto Mulberry

TABELLE PRESENTI SULLA MAPPA

Mobilizzazione della 243° Divisione

--	--	--	--

Rilasciate una unità per turno a partire dal turno 2

Mobilizzazione della 709° Divisione

--	--	--	--

Rilasciate una unità per turno a partire dal turno 2

REGGIMENTO ALIANTI

(Glider Regiment)

Arriva nella Fase Iniziale del turno 2

Segnalini di Supporto Aereo USA

(US Air Support Markers)

--	--	--

Segnalini di Supporto Navale USA

(US Naval Support Markers)

--	--

Segnalini di Supporto Aereo Inglesi

(British Air Support Markers)

--	--	--

Segnalini di Supporto Navale Inglesi

(British Naval Support Markers)

--	--

TABELLA DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE													
Tiro di da-do	Con-dizioni Meteo	Tedesco				Americano		Inglese		Canadese	Alleato (USA/ING)		
		IP *	Punti Ri-forn.	Rimp Fant	Rimp Cor	Rimp Fant	Rimp Cor	Rimp Fant	Rimp Cor	Rimp Fanteria	Unità aeree	Unità navali	Punti Rif.
1	Tempe-ste	-	3	-	1 (PT)	1	-	-	-	CW	-	-	No
2	Coperto	2	2	-	1	1	-	1	-	-	-	2/2	Si
3	Coperto	2	2	1	-	1	-	1	-	-	1/1	2/2	Si
4	Bello	1	1	1	-	1	1	-	1	-	2/2	2/2	Si
5	Bello	1	1	1 (0)	-	1	1	1	-	-	3/3	2/2	Si
6	Bello	1	1	1 (-1)	-	-	1	-	1	1	3/3	2/2	Si

* Non si possono costruire IP prima del 10 giugno
 (PT) = Se usato immediatamente può rimpiazzare un livello di battaglione Panther o Tigre
 (0), -1 = Deve essere usato immediatamente con un'unità di TQ 0, o -1, altrimenti si perde il rimpiazzo
 CW = L'Alleato può ricevere un rimpiazzo di fanteria inglese o canadese.

Tempeste	Coperto			Bello		
1 <small>-1 al tiro seguente per le Condizioni Meteo</small>	2	3	4	5	6 <small>+1 al tiro seguente per le Condizioni Meteo</small>	

TABELLA DEI TURNI

1 <small>D-Day Coperto 2</small>	2 <small>Coperto 2 o 3</small>	3	4	5 <small>Il tedesco può costruire IP</small>	6
--	--	----------	----------	--	----------

7	8	9	10	11	12
----------	----------	----------	-----------	-----------	-----------

13	14	15	16	17 <small>Inizio 2 unità aeree (17.11)</small>	18
-----------	-----------	-----------	-----------	--	-----------

19	20	21	22
-----------	-----------	-----------	-----------