

# TIDE OF IRON

## COMPENDIO DELLE REGOLE

a cura di Roberto Travaglini

### DEFINIZIONI

- FANTERIA: ogni unità montata su basetta
- VEICOLI: ogni veicolo
- Condizione delle squadre
  - Bloccata: NESSUNA azione, SE ufficiale nell'esagono → spara a ½ potere di fuoco
  - Disgregata: NESSUNA azione
  - Fuoco di opportunità MAI possibile
- Condizione dei veicoli
  - Danno lieve: -1 punti movimento; -1 blindatura
  - Danno grave: NON muove; -1 blindatura; ½ potere di fuoco
  - Fuoco di opportunità SEMPRE possibile
- Squadre nascoste (solo unità, NO i veicoli)
  - Unità nemiche possono passare attraverso ma NON fermarsi, NO blitz carri
  - Vengono rivelate se:
    - Attaccano o supportano un attacco
    - In un esagono obiettivo
    - Nella LOS di unità nemiche senza copertura
    - Se alla fine della fase di stato è ADIACENTE a unità nemica
- Squadre specializzate (NO unità con armi pesanti; NON scambiano miniature)
  - Ingegnere: azione → crea una trincea e può tincerarsi (MAX 3 fortificazioni per esagono)
  - Anticarro: raggio d'azione =3 e potere di fuoco +3
  - Lanciafiamme: in attacco ravvicinato +2 potere di fuoco e -5 (MIN 0) la copertura
  - Medici: +1 di copertura contro attacco normale; azione → con 4-5-6 di 1d6 ripristina 1 fanteria regolare della propria unità o di unità nello stesso esagono
- Tutti gli arrotondamenti sono SEMPRE per eccesso
- Modificatori: sempre prima le addizioni/sottrazioni poi le divisioni/moltiplicazioni
- La potenza di fuoco può essere dimezzata 1 sola volta altrimenti è impossibile attaccare



## TURNO DI GIOCO

### FASE AZIONE


- Avanzata
  - Limite di accentrimento: max 3 unità e max 2 veicoli
  - Possibile il passaggio ma unità obbligata fermarsi → arretra di 1 esagono
  - Truppe meccanizzate (capacità di trasporto propria di ogni veicolo)
    - Salire: 2 punti movimento, affaticata, NO fuoco di opportunità
    - Scendere: 2 punti movimento, NO affaticata, SI fuoco di opportunità
    - Può scendere solo se non supera il limite di accentrimento
    - Non può essere attaccata e non subisce danni, distrutta con il mezzo
- Fuoco concentrato
  - Raggio d'Azione (si considera il più corto tra le miniature dell'unità)
    - Esagono adiacente: Attacco ravvicinato (colpisce con 4-5-6)
    - Distanza  $\leq$  RA: Attacco normale (colpisce con 5-6)
    - Distanza  $>$  RA e  $\leq$  2RA: lungo raggio (colpisce solo con 6)
    - RA + 1 se il bersaglio è a un'altezza inferiore dell'attaccante
  - LOS
    - Le unità NON bloccano la visuale
    - 2 Esagoni ciechi se diff. di altezza=1; 1 esagono cieco se diff. di altezza=2
    - Unità adiacenti hanno SEMPRE la LOS libera
    - L'effetto plateau BLOCCA la LOS
  - Dichiarare il bersaglio e il tipo di attacco (difende sempre con 5 e 6)
  - Valore di attacco: unità che attacca +  $\frac{1}{2}$  potere di fuoco delle unità che supportano
  - Valore di difesa: copertura del terreno o fortificazioni + valore di blindatura
  - Attacco NORMALE contro squadra: il difensore elimina le miniature
  - Attacco NORMALE contro veicoli:
    - 1 o 2 colpi: Integro → danno lieve → danno grave → distrutto
    - 3 colpi: Integro → danno grave → eliminato; danno lieve → distrutto
    - 4 o + colpi → comunque distrutto
  - Attacco SOPPRESSIVO contro squadra (NON possibile contro i veicoli)
    - 1 o 2 colpi: normale → bloccata → disgregata → eliminata
    - 3 colpi: normale → disgregata → eliminata; bloccata → eliminata
    - 4 o + colpi → comunque distrutta
  - Fuoco combinato:
    - solo unità pronte con LOS libera
    - al Raggio d'Azione meno favorevole, al termine TUTTE affaticate
  - Attacco d'AREA
    - Singolo lancio di dadi neri poi OGNI unità in difesa lancia i rispettivi dadi rossi
- Preparazione al fuoco di opportunità



- Fuoco e movimento
  - Unità -1 punti movimento
  - Veicoli -2 punti movimento
  - 1/2 potere di fuoco, NO lungo raggio , NO fuoco combinato a supporto
  - NO fanteria con armi pesanti
- Attivare una carta strategica
- Assalto: combattimento simultaneo NON soppressivo; SOLO squadre SENZA armi pesanti
  - -1 punti movimento
  - NO contro veicoli pesanti, NO se presente filo spinato o campo minato
  - Attacco: MAX 2 squadre a supporto anche se affaticate a 1/2 potere di fuoco
  - Valore attacco: potere di fuoco contro fanteria + 2 se presenti lanciafiamme
  - Contro: copertura del terreno più bunker e/o trincea; -5 se attacco con lanciafiamme
  - Contrattacco: potere di fuoco contro fanteria + veicoli LEGGERI + squadre bloccate con potere di fuoco dimezzato o intero SE presente un ufficiale
  - Colpi attaccante > colpi difensore → avanzata SOLO delle unità NON affaticate
  - Ritirata: unità bloccate → disgregate → eliminate; tutte → affaticate
  - Al termine → unità attaccante affaticata
- Affaticare una unità
- Azione speciale
  - Fuoco di opportunità (al termine unità affaticata)
    - Provocato SOLO dal movimento
    - NO + di 1 attacco per esagono; SI fuoco combinato
    - Se possibile più attacchi (mitragliatrici) MAI contro la stessa unità
    - Unità bloccata/danneggiata/disgregata → STOP e immediatamente affaticata
    - Continua il movimento se: danni lievi a MEZZO PESANTE o subisce perdite
  - Fuoco combinato

## FASE COMANDO

- Determinare il controllo degli obiettivi
  - Se controllato → piazzare segnalino, non necessario il presidio di una unità
- Ricevere comandi e punti vittoria
- Impiegare i comandi
  - Attivare carte strategiche
  - Incrementare il livello di iniziativa
- Determinare l'iniziativa
  - In caso di parità va a chi non l'aveva nel turno precedente



## FASE DI STATO

- Pescare una carta strategica
  - Se presente segno + pescare altra carta
  - Se le carte sono esaurite non si pesca
- Rimuovere i segnalini
  - Segnalini affaticato e bloccato → rimossi
  - Squadre disorganizzate → bloccate; se presente un ufficiale → pronte
  - Azioni temporanee e Fumo → rimossi
- Piazzare le unità in Fuoco di Opportunità
- Trasferimenti di squadra
  - NO da e verso squadre con specializzazione
  - NO da e verso squadre bloccate e/o disorganizzate
  - NO da e verso squadre trasportate
  - NO da e verso squadre trincerate e bunkerizzate
- Rinforzi ed eventi previsti dallo scenario
  - Solo in esagoni con R, se occupati nessun rinforzo
- Avanzare il segnalino del turno di gioco



## COMPONENTI DEL GIOCO

- Fanteria regolare
- Fanteria d'élite
  - Resistenza: +1 contro attacco soppressivo per ogni miniatura dell'unità
- Mitragliatrici
  - NO fuoco e movimento, NO assalto in attacco, SI assalto in difesa
  - Fuoco di opportunità rapido: se spara DA SOLA non si affatica; MAI 2 volte contro la stessa unità nemica
- Mortai
  - NO fuoco e movimento, NO assalto, NO combattimento ravvicinato
  - NO fuoco di opportunità, NO assalto né in attacco né in difesa
  - NON spara insieme ad altri tipi di miniature; NON spara se in edifici o bunker
  - Attacco d'area sfruttando la propria LOS diretta o quella di una unità amica
- Ufficiali
  - Unità disgregata nello stesso esagono → recuperata nella fase di stato
  - Unità pronta MA bloccata nello stesso esagono → spara a ½ potere di fuoco
  - +1 contro attacco soppressivo delle unità nello stesso esagono
  - +1 punti movimento alla propria squadra
- Camion: veicolo leggero; 2 punti trasporto
  - In esagono di strada 1/3 di punto movimento
  - Danno grave → immediatamente eliminato comprese le unità trasportate



- Semicingolati: veicolo leggero; 2 punti trasporto
- Carri armati
  - Danno lieve in Fuoco di Opportunità non provoca affaticamento
  - +3 potere di fuoco e +3 di Raggio d'Azione se attacca edifici o bunker
  - Blitz: muove ATTRAVERSO esagono occupato da unità nemiche (-1 punto movimento per unità nemica) che vengono bloccate; se già bloccate/disgregate → nessun effetto
  - Se per Fuoco di Opportunità il Carro deve fermarsi nell'esagono del blitz, DEVE retrocedere senza effetti sulle unità nemiche
  - Carro con blindatura solida cambia un dado di difesa lanciato in un 6

## CARTE STRATEGICHE

- Stabilire un contatto
  - 1d6 >= numero obiettivo → OK altrimenti 1 volta nei round seguenti come azione
- Esagono obiettivo
  - Piazzare il cartoncino obiettivo su un esagono a scelta
- Determinare uno spostamento
  - Piazzare esagono obiettivo
  - Lanciare per lo spostamento 1 dado rosso e 1 dado nero
    - Nessuna visuale → Numero Spostamento = 6
    - Visuale normale (squadra amica pronta) → N.S. = 4
    - Visuale aumentata (squadra amica pronta con ufficiale o adiacente) → N.S. = 4
  - Dado nero >= N.S. → l'attacco avviene normalmente
  - Dado nero < N.S. → l'attacco si sposta nella DIREZIONE indicata dal dado rosso applicato alla bussola di TANTI esagono quanti indicati dal dado nero
- Fuoco amico: ogni attacco esterno può colpire indistintamente amici e nemici
- Area d'attacco: normale, NO oppressivo se non indicato altrimenti; colpisce con 5-6
- Area di scoppio: lanciare i dadi per ogni esagono adiacente all'area d'attacco; colpisce con 5-6

## TERRENI, FORTIFICAZIONI E OSTACOLI

- Terreno libero: LOS libera
- Terreno accidentato: LOS libera
  - Movimento → 1 per i veicoli; 2 per le squadre
  - Copertura → 1
- Bosco: LOS bloccata
  - Movimento → 3 per i veicoli; 2 per le squadre
  - Copertura → 2
- Strada: LOS dipende dal terreno sottostante
  - Movimento: 1 se DA altro esagono di strada



- Fiume: LOS libera
  - Movimento (SE guadabile) → 2 per le squadre; 4 per i veicoli
  - Movimento (SE pieno) → 3 per le squadre; NO ai veicoli
- Laghi: LOS libera
  - Movimento → NO; Copertura → NESSUNA
- Ponte: LOS libera
  - Movimento → 1; Copertura → 1
- Montagne: LOS bloccata se + alta delle unità, libera se differenti altezze con esagoni ciechi
  - Movimento → 1 dall'alto in basso; 2 dal basso in alto; dislivello > 2 → NO movimento
  - Attacco da maggior altitudine → +1 raggio d'azione
- Edificio: LOS bloccata
  - Movimento → SEMPRE 2 per le squadre; NON permesso ai veicoli
  - Copertura → 3
- Trinceramenti: MAX 3 per esagono, MAX 1 unità per trincea; NON permesso ai veicoli
  - Entrare/uscire → 1 punto movimento; uscire provoca fuoco di opportunità
  - Copertura → copertura del terreno +2
- Bunker: MAX 3 per esagono, MAX 1 unità per bunker; NON permesso ai veicoli
  - Entrare/uscire → 1 punto movimento; uscire provoca fuoco di opportunità
  - Copertura → copertura del terreno +6
- Filo spinato: MAX 1 per esagono
  - Attaccare DA un filo spinato → ½ potere di fuoco
  - Squadre NON ingegneri e veicoli leggeri → STOP quando entrano
  - Rimuovere
    - Tank o ingegneri durante avanzata, fuoco e movimento o assalto con 2 punti movimento
    - Attacco d'area con 3 o + colpi di uno stesso attacco
- Cavalli di frisia: MAX 1 per esagono
  - Veicoli: entra SOLO da un esagono adiacente e poi STOP
  - SOLO per le squadre: +1 in copertura
- Campo minato: MAX 1 per esagono
  - STOP appena si entra → tirare SOLO 4 dadi neri (perdite con 4-5-6) poi unità affaticata
  - Squadra ingegneri: STOP, nessuna perdita MA affaticata
  - Attaccare dal campo minato → ½ potere di fuoco
  - Movimento in uscita SOLO di 1 esagono
- Fumo: MAX 1 per esagono, NO in edifici
  - Copertura → +2
  - Attaccare dal fumo → ½ potere di fuoco NO in caso di assalto
  - Difendersi da un assalto nel fumo → ½ potere di fuoco ma +2 di copertura