

Anzio 1944 - Scheda Riassuntiva

[4.0] PREPARATI A GIOCARE

Quando si impostano i segnalini per giocare, l'Alleato piazza i suoi per primo sulla mappa. Le unità alleate elencate di seguito possono essere collocate ovunque entro un esagono dall'esagono 0308 (unità britanniche) e entro uno esagono dall'esagono 1010 (unità USA). La parte tedesca può piazzare una qualsiasi delle unità tedesche elencate di seguito in qualsiasi esagono del bordo mappa nord con terreno strada. La regola del raggruppamento non si applica agli esagoni di piazzamento iniziale o di ingresso. Una "Divisione" indica che entrambi i distaccamenti A e B sono piazzati, tranne nel caso della 1a divisione corazzata degli Stati Uniti, che non ha distaccamenti. Piazzate le unità di rinforzo sulla Tabella dei Turni corrispondente al turno in cui arrivano.

GERMANIA

4 Divisione fanteria paracadutisti
65a divisione di fanteria
3a divisione Panzer Grenadier
71a divisione di fanteria
26a divisione Panzer
Hermann Goring (HG) Panzer Division

ALLEATI

Prima divisione di fanteria britannica
46esimo reggimento reale britannico di carri armati
Battaglioni britannici Commando
Rangers statunitensi (Darby's)
Battaglione paracadutisti US 509
Reggimento paracadutisti US 504
3a divisione di fanteria degli Stati Uniti

[6.0] SEQUENZA DI GIOCO

6.1 Ci sono 12 turni di gioco, ciascuno di circa 10 giorni in tempo reale.

Ogni turno è composto dalle fasi elencate di seguito. Il movimento, il bombardamento fuori mappa e la fase di combattimento si alternano fra le parti e la parte con iniziativa maggiore agisce per prima in ogni fase.

- Controllo del tempo
- Controllo dell'iniziativa
- Arrivo dei rinforzi
- Ordini di movimento tedeschi (solo gioco in solitario)
- Movimento
 - o *Giocatore con iniziativa*
 - o *Giocatore senza iniziativa*
- Bombardamento fuori mappa
 - o *Giocatore con iniziativa*
 - o *Giocatore senza iniziativa*
- Combattimento
 - o *Giocatore con iniziativa*
 - o *Giocatore senza iniziativa*

TABELLA DELLE INIZIATIVE (lancia 1D6)

Risultato 1 - 4: Germania

Risultato 5- 6: Alleati

12.6 Modificatori al tiro di combattimento. Applicare i seguenti modificatori al tiro di dado in combattimento, i modificatori sono cumulativi:

- + 1 se il gruppo attaccante include uno o più corazzati, panzer, o divisione granatieri
- - 1 se il gruppo in difesa include uno o più tank, unità corazzate, panzer o granatieri
- - 1 se il gruppo attaccante sta attaccando un gruppo in difesa su esagono terreno MONTAGNA, CITTÀ o FORESTA
- -1 se il gruppo attaccante sta attaccando attraverso un FIUME o a CANALE
- - 1 se il gruppo attaccante è adiacente a un altro gruppo nemico, oltre al gruppo nemico attaccato, con almeno una unità a piena forza
- + 1 per ogni gruppo di supporto in un combattimento

Con un risultato di ALR o AR, solo il gruppo dichiarato si ritira; le pile di supporto non si ritirano.

[13.0] CONDIZIONI DI VITTORIA

Gli Alleati vincono se occupano gli esagoni delle città di Cisterna e Campoleone alla fine del turno dodici, oppure se eliminano lo schieramento tedesco.

I Tedeschi vincono se conquistano e trattengono Anzio o Nettuno per un intero turno dopo il turno in cui la città è stata conquistata in qualsiasi momento nel gioco oppure se eliminano lo schieramento alleato. La parte tedesca vince anche se trattiene Anzio o Nettuno alla fine del dodicesimo turno.

Qualsiasi altra condizione o risultato è da considerarsi un pareggio, anche se entrambe le parti occupano le proprie città utili per la vittoria alla fine del gioco.