

ANZIO – SCHEDA DI RIFERIMENTO DEL GIOCATORE

Seconda Edizione

DIAGRAMMA DEI SEGNALINI






nome		dimensione
gruppo libero		
turno rinforzo		distacc. asse lettera lato destro
distacc. alleato lettera lato sinistro		lato perdita
attacco		movimento

TABELLA RISULTATI COMBATTIMENTO

Tiro dado	Diff SPs A-D	<= -6	-5 to -3	-2 to +2	+3 to +5	>= +6
<=0		ALR	ALR	AL	AR	AR
1		ALR	AL	AR	AR	NE
2		AL	AR	AR	NE	NE
3		AR	AR	NE	NE	DR
4		AR	NE	NE	DR	DR
5		NE	NE	DR	DR	DL
6		NE	DR	DR	DL	DLR
7		DR	DR	DL	DLR	DLR

TABELLA STATO METEOROLOGICO

Tiro dado	Meteo nel turno
1 - 4	 Sereni
5	 Nuvoloso
6	 Piovoso

NE - Nessun effetto

AR - Il gruppo attaccante deve ritirarsi di un esagono.

AL - Un'unità in gruppo attaccante deve subire una perdita.

ALR - Un'unità nel gruppo attaccante deve subire una perdita di livello e il gruppo attaccante si ritira di un esagono.

DR - Il gruppo in difesa deve ritirarsi di un esagono.

DL - Un'unità nel gruppo in difesa deve subire una perdita.

DLR - Un'unità nel gruppo in difesa deve subire una perdita e il gruppo in difesa deve ritirarsi di un esagono.

TABELLA MOVIMENTO		
Tipo di terreno	Costo movimento	
 MARE	NON CONSENTITO	
 PALUDE	NON CONSENTITO	
 LIBERO	2	
 STRADA	1 SE SI MUOVE DA UN ESAGONO STRADA, ALTRIMENTI USA IL TERRENO	
 FORESTA	2	
 CITTA'	2	
 MONTAGNA	3	
 FIUME/CANALE	3 FANTERIA, CORAZZATI E PANZER NON CONSENTITO, TRANNE CHE SU STRADA	

TABELLA ATTACCO AEREO TEDESCO	
tiro dado	attacco aereo tedesco
1 - 4	NO
5 - 6	SI

TABELLA RISULTATI BOMBARDAMENTI		
tiro dado	Germania	Alleati
1	MANCATO	MANCATO
2	MANCATO	MANCATO
3	MANCATO	COLPITO / MANCATO
4	MANCATO	COLPITO / MANCATO
5	COLPITO / MANCATO	COLPITO
6	COLPITO	COLPITO

COLPITO / MANCATO = COLPITO SE SERENO
MANCATO SE NUVOLOSO

TAB. TATTICHE TEDESCHE PER IL SOLITARIO			
# SEGNALINI TEDESCHI IN MAPPA			
tiro dado	1 - 10	11 - 17	18 +
1	E	C	B
2	E	C	B
3	E	B	A
4	D	B	A
5	D	A	A
6	C	A	A

TATTICA TEDESCA IN SOLITARIO



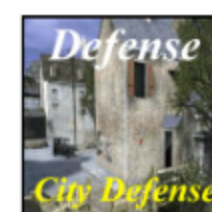
A: **ORDINE DI ATTACCO (Knockout)**. Sposta tutte le Unità tedesche verso gli esagoni di Anzio-Nettuno e tenta di catturare quegli esagoni di città. Attacca qualsiasi gruppo alleato che ti ostacola. Avanza su Campoleone o Cisterna con una o due unità tedesche se le unità Alleate le stanno occupando oppure entro due esagoni da quelle città.



B: **ORDINE DI ATTACCO (Contrattacco)**. Per ogni unità tedesca, determina quale gruppo alleato è più vicino e muovi l'unità tedesca adiacente all'esagono occupata dal gruppo alleato e attacca.



C: **ORDINE DI DIFESA (Posizione chiave Difesa)**. Spostarsi verso l'incrocio più vicino o verso l'esagono Aprilia (The Factory) e occupare l'esagono. Attacca tutti i gruppi Alleati che occupano tali posizioni.



D: **ORDINE DI DIFESA (Difesa della città)**. Per ogni unità tedesca, decidi quale città è più vicina, Cisterna o Campoleone e spostati in quell'esagono di città per occuparlo. Se i limiti al raggruppamento impediscono un'unità tedesca di muoversi in un esagono di tali città, l'unità dovrebbe occupare l'esagono stradale che porta alle città.



E: **ORDINE DI DIFESA (Dig In)**. Mantieni e difendi gli esagoni attuali. Le unità possono solo difendere.