



Introduzione

Questo manuale di gioco per **“Command and Colors” WWI - THE GREAT WAR** permette ai giocatori di riprodurre i più importanti combattimenti della Prima Guerra Mondiale.

Le battaglie, incluse nel libretto degli scenari, si focalizzano sullo spiegamento storico delle unità combattenti impegnate nella “guerra di trincea”. La scala del gioco varia da scontro a scontro. In alcuni scenari, poche unità di fanteria possono rappresentare una parte di una battaglia più grande, mentre in altri, una unità rappresenterà pochi coraggiosi soldati in cerca di gloria.

Il sistema Card Driven guida il gioco, creando la così detta “nebbia di guerra” e darà ai giocatori diverse, interessanti, opportunità; i dadi da combattimento risolveranno gli scontri in modo semplice ed efficace. Le Carte Combattimento aggiungono tensione e rappresenteranno, per i giocatori, risorse da giocare in maniera opportuna in combinazione con le Carte Comando. Sarà necessario adottare efficaci tattiche di guerra del periodo per riportare una vittoria; occorrerà tener ben presente i punti di forza e di debolezza dei vari tipi di unità a disposizione; bisognerà utilizzare al meglio le armi in dotazione e sfruttare sapientemente il terreno per riscrivere la storia.

In questo gioco base, ci si focalizzerà sulla guerra di trincea, così caratteristica nel periodo della Grande Guerra.

Tuttavia, una serie di espansioni già pianificate, prenderanno in considerazione il periodo di inizio guerra, il Fronte Orientale, i carri armati, gli aerei, le diverse armate impegnate storicamente nel conflitto e una serie di unità speciali, per farvi rivivere tutta l’esperienza della Prima Guerra Mondiale.

Benvenuti e buon divertimento!

Richard Borg

Componenti

- 1 Plancia di gioco
- 5 pannelli premarcati di Terreni e Accessori contenenti:
 - 58 tessere terreno double-face
 - 30 segnalini HQ di Quartier Generale
 - 2 sagome Obiettivo
 - 4 segnalini rettangolari di Artiglieria di Riserva
 - 26 segnalini rettangolari double-face Filo Spinato/Crateri
 - 20 segnalini double-face Turno Tedesco-Britannico /Medaglia Vittoria
- 58 Carte Comando
- 2 Carte Medaglia Vittoria Conquistate
- 40 Carte Combattimento
- 8 dadi Combattimento e relativi adesivi
- 5 dadi Obiettivo, i classici dadi 1-6
- 162 miniature in plastica della Prima Guerra Mondiale:
 - 48 Unità di Fanteria Tedesca
 - 3 Specialisti in Esplosivi Tedeschi
 - 3 squadre Mitragliatori Tedeschi (1 mitragliatrice e 4 componenti)
 - 3 Mortai Tedeschi (1 mortaio e 4 membri di equipaggio)
 - 48 unità di Fanteria Britannica
 - 3 Specialisti in Esplosivi Britannici
 - 3 Squadre Mitragliatori Britannici (1 mitragliatrice e 4 componenti)
 - 3 Mortai Britannici (1 mortaio e 4 membri di equipaggio)
- 1 Manuale
- 1 Libretto degli Scenari contenente 16 battaglie della Prima Guerra Mondiale
- 2 Schede di Riferimento per Unità e Terreni

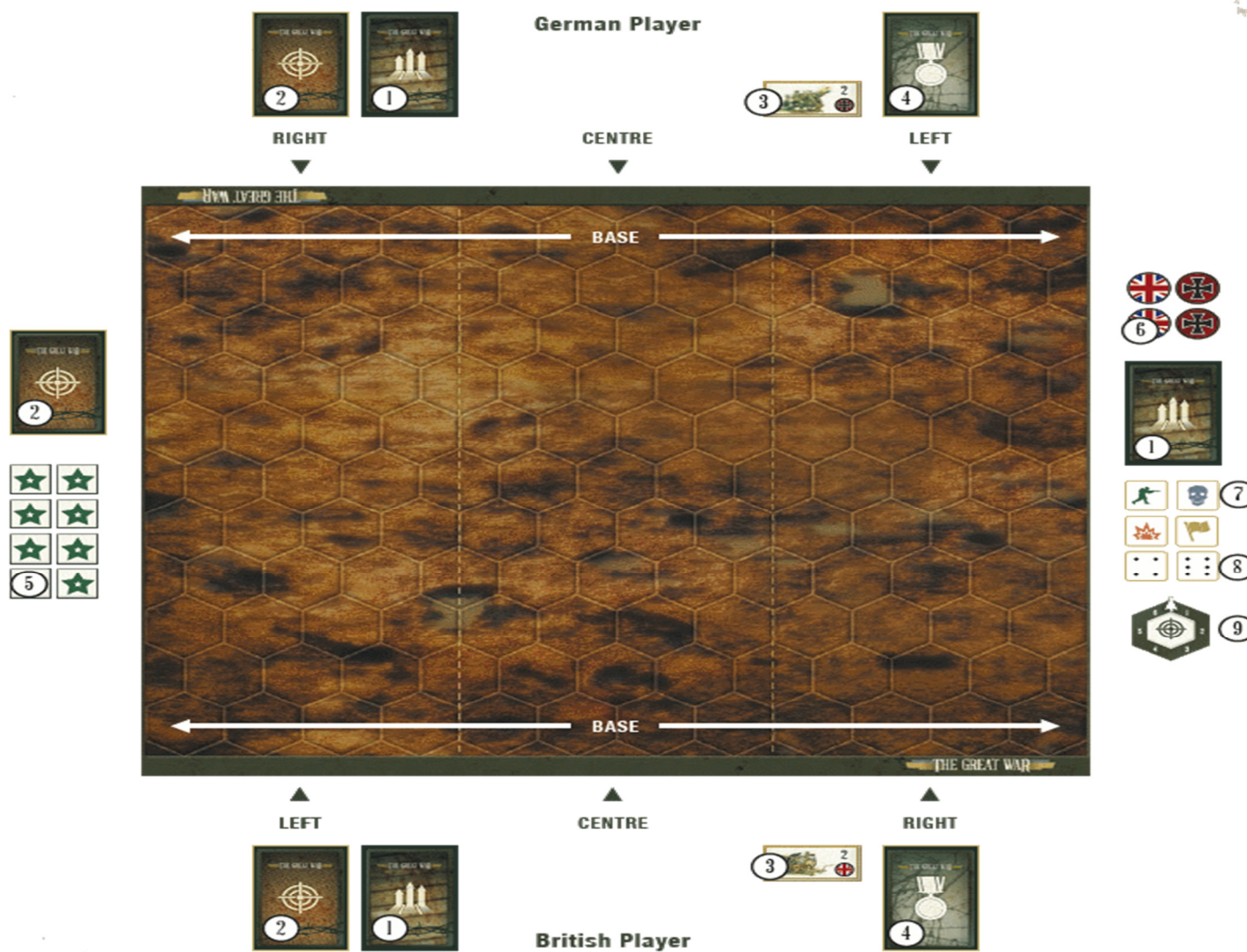
Plancia di Gioco

La plancia di gioco è divisa in una griglia di 12 esagoni in larghezza per 11 in profondità. Una faccia della plancia riporta un paesaggio devastato dalla Guerra, mentre l'altra riporta un terreno di campagna. Il campo di battaglia è diviso in tre sezioni da due linee tratteggiate, a dividere il terreno di gioco in un fianco sinistro, un centro e un fianco destro per ciascun giocatore. Dove un esagono è diviso dalla linea tratteggiata, si considera come facente parte della sezione centrale e laterale del campo di battaglia.

Tutti i mezzi esagoni sui bordi del campo di battaglia non si considerano terreno di gioco.

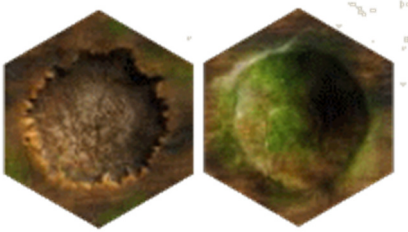
Nella foto in basso i diversi componenti con un numero di riferimento per l'identificazione:

1. Carte Comando
2. Carte Combattimento
3. segnalini Artiglieria di Riserva
4. carta Medaglie Vittoria Conquistate
5. segnalini HQ di Quartier Generale
6. medaglie Vittoria
7. dadi da Combattimento
8. dadi Obiettivo Artiglieria di Riserva
9. sagoma obiettivo Artiglieria di Riserva



Tessere Terreno

Le Tessere Terreno rappresentano diverse tipologie di conformazione del terreno e vanno piazzate sulla plancia per ricreare il reale teatro di guerra rappresentato dallo scenario. Per una descrizione dettagliata di ogni tipologia occorre far riferimento alla sezione Terreni.



Carte Comando

Le Carte Comando servono ad impartire ordini alle proprie truppe per muovere, combattere o eseguire azioni speciali. Le unità possono muovere e combattere solo quando ricevono un ordine. Per una descrizione dettagliata di ciascuna Carta Comando occorre far riferimento alla sezione carte Comando.



Carta Medaglie Vittoria Conquistate

Quando l'ultima miniatura di una unità nemica viene eliminata, occorre prendere una Medaglia Vittoria e porla sulla relativa carta per tenerne traccia. Una Medaglia Vittoria può essere conseguita anche quando si raggiunge uno specifico obiettivo previsto dallo scenario.



Carte Combattimento

Queste carte rappresentano particolari azioni militari o inspiegabili avvenimenti accaduti in Guerra o particolari abilità di alcune unità. Possono ostacolare l'esercito avversario, migliorare le capacità delle proprie unità o cambiare improvvisamente il corso della guerra.



Dadi da Combattimento



Soldier



Deadly Die side



Burst



Flag



HQ

Segnalini HQ di Quartier Generale

Nell'economia del gioco, i segnalini HQ rappresentano le risorse logistiche, la leadership e la buona stella di una armata. Servono a finanziare la possibilità di implementare le Carte Combattimento o richiedere l'intervento dell'artiglieria di riserva di un esercito.



Segnalini Filo Spinato/Crateri

Questi segnalini double-face riportano l'immagine di un filo spinato da una parte e crateri provocati da bombardamenti pesanti dall'altro.

Filo Spinato

Sono ostacoli artificiali posti sul campo di battaglia per ostacolare e respingere un qualsiasi potenziale attacco nemico. I segnalini Filo Spinato, come le tessere terreno, vanno piazzati sulla plancia prima della battaglia, come indicato dallo scenario.



Crateri da Bombardamento

La sezione del campo di battaglia detta "Terra di Nessuno" viene martoriata provocando la formazione di diversi e profondi crateri, dovuti ai continui bombardamenti di artiglieria pesante. Queste grandi buche nel terreno diventano ottimi rifugi per la fanteria che avanza, ma anche ostacoli che i soldati dovranno superare. Questi Crateri da Bombardamento sono formati e piazzati sulla plancia prima dell'inizio della battaglia, durante la fase Bombardamento Terra di Nessuno e, in alcuni casi, dal fuoco dell'Artiglieria in Riserva.



Segnalini Artiglieria in Riserva

I segnalini Artiglieria di Riserva, rappresentano la forza da bombardamento di una armata.

Quando si da un ordine ad una Artiglieria in Riserva, il numero riportato sulla tessera indica il massimo numero di segnalini HQ che è possibile impiegare per comprare dadi obiettivo da utilizzare assieme alla sagoma obiettivo.

La forza della Artiglieria in Riserva di ciascuna armata è riportata nelle note dello scenario.

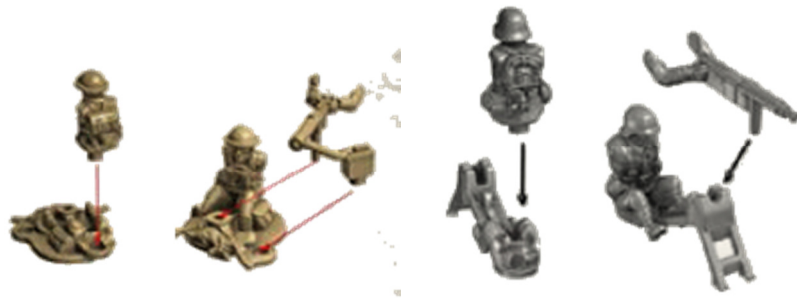


Miniature della Prima Guerra Mondiale

La forza che il giocatore dirige sul campo di battaglia è rappresentata da 162 miniature in plastica. Le miniature Germaniche e Britanniche sono contraddistinte da un proprio colore.

Sarà necessario assemblare i mortai e le mitragliatrici prima di poter giocare la prima volta.

- Una unità di fanteria è costituita da 4 soldati con fucile. Una unità di fanteria viene classificata come unità di combattimento.
- Una squadra mitragliatori è costituita da 1 mitragliatrice e relativo mitragliere più 3 serventi. Una squadra mitragliatori viene classificata come unità di combattimento.
- Una squadra mortaio è costituita da 1 mortaio e relativo artigliere più 3 serventi. Una squadra mortaio viene classificata come unità di combattimento.
- Uno specialista, quando aggiunto ad una unità, permetterà l'implementazione di una o più azioni speciali. Ciascuna armata, nel gioco base, ha 3 specialisti in esplosivi.



Sagoma Obiettivo

Con ricognitori limitati e il fuoco di sbarramento condotto dalle retrovie rispetto alla linea del fronte amico, l'accuratezza dei bombardamenti di artiglieria viene misurata con l'aiuto di una sagoma obiettivo. Bisognerà ricorrere a questa sagoma quando si deve dare un ordine di combattimento alle batterie di artiglieria.



Dadi Obiettivo

I dadi obiettivo si utilizzano insieme alla sagoma obiettivo e per altre funzioni del gioco.

Segnalini Medaglia Vittoria

I segnalini Medaglia Vittoria riportano il simbolo Germanico da una parte e Britannico dall'altra. Si ottiene una Medaglia Vittoria quando si elimina l'ultima miniatura di una unità nemica e quando si catturano determinati esagoni o si raggiungono specifici obiettivi posti dallo scenario. In alcune battaglie, la Medaglia si posiziona direttamente sulla plancia, con in vista la bandiera dell'armata che controlla l'obiettivo.

Il numero di Filo Spinato e Crateri da Bombardamento o il numero di dadi fornito, non costituiscono un limite di gioco. Se necessario, questi segnalini possono essere incrementati con qualsiasi altro segnalino adatto. Se occorre lanciare un numero di dadi superiore a quelli forniti, basterà rilanciare i dadi già utilizzati avendo cura di ricordare il risultato già precedentemente ottenuto.



Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco, che dipende dalle condizioni di vittoria richieste dallo scenario, è raggiungere per primi il numero di Medaglie Vittoria richiesto.

Una Medaglia Vittoria si consegue per ogni unità nemica eliminata. Quando l'ultima miniatura di una unità viene eliminata, si prende una Medaglia Vittoria e la si pone sulla Carta Medaglie Conquistate. In alcuni scenari, altre medaglie possono essere conquistate occupando determinati esagoni sulla mappa o conseguendo specifici obiettivi richiesti. Si vince nel momento in cui si ottiene il numero di Medaglie stabilito.

Preparazione del gioco

1. Scegliere una battaglia dal Libretto degli scenari. La prima volta si suggerisce di giocare i primi due scenari proposti, "Opening Action 1" e "Opening Action 2". Non sono battaglie storiche e sono stati disegnati per introdurre gradualmente i giocatori alla guerra di trincea della Prima Guerra Mondiale.
2. Ogni scenario specifica le posizioni delle armate sul campo di battaglia e i giocatori si posizioneranno dalla parte più vicino alla armata che guideranno.
3. Posizionare le tessere terreno e filo spinato come indicato dalla mappa dello scenario.
4. Piazzare le diverse unità come richiesto dallo scenario. Ciascun simbolo sulla mappa rappresenta una unità intera.
5. Prendere la Carta Medaglie Conquistate e piazzarla vicino al proprio bordo mappa.
6. Prendere i segnalini Artiglieria di Riserva assegnati dallo scenario e piazzarli sul proprio bordo mappa, col numero di forza rivolto in alto.
7. Mescolare il mazzo delle Carte Comando e assegnare a ciascun giocatore il numero richiesto dallo scenario. Le Carte Comando vanno tenute nascoste all'avversario. Posizionare le restanti carte, coperte, su un fianco della plancia.
8. Mescolare il mazzo delle Carte Combattimento e assegnare a ciascun giocatore il numero richiesto dallo scenario. Le Carte Combattimento vanno tenute nascoste all'avversario. Posizionare le restanti carte, coperte, sul fianco della plancia.
9. Creare una riserva comune di segnalini HQ Quartier Generale e posizionarli vicino ai mazzi di carte sul fianco della plancia. Assegnare ad ogni giocatore, da questa riserva comune, il numero di segnalini HQ riportato dallo scenario per ogni armata e posizionarli sul relativo bordo mappa.
10. Preparare i Dadi da Combattimento, i dadi obiettivo, le sagome obiettivo e le Medaglie Vittoria e posizionarle sul fianco della plancia.
11. Analizzare le regole speciali e le condizioni di vittoria richieste dallo scenario.
12. Prima di cominciare la battaglia, quando lo scenario richiede l'applicazione della regola Bombardamento Terra di Nessuno, il giocatore che dovrà cominciare la partita deve lanciare per bombardare la Terra di Nessuno, per determinare il piazzamento dei crateri che si formeranno per effetto del bombardamento.

Procedura bombardamento Terra di Nessuno

Il giocatore che inizia il gioco lancia il bombardamento. Lo scenario indica con una serie di frecce, poste sul fianco della mappa, quali sono le righe che subiranno il bombardamento.

Partendo dalla riga più vicina al nemico, si lancia 1 dado obiettivo. Si conta ciascun esagono, da sinistra a destra, e si piazza un cratere sull'esagono corrispondente al numero lanciato sul dado. Lanciare daccapo e partendo dal primo esagono dopo il cratere appena piazzato, posizionare un altro cratere sul nuovo esagono corrispondente al nuovo lancio del dado. Continuare la procedura, cominciando sempre da sinistra verso destra, pure sulle nuove righe bombardate, fino a concludere il bombardamento di tutte le righe contrassegnate dalle frecce riportate sullo scenario che individuano la Terra di Nessuno.

Quando si piazzano questi crateri, si osservano le seguenti regole:

- Quando è un esagono di terreno aperto, piazzare un cratere sull'esagono.
- Quando c'è filo spinato, si rimuove e si capovolge dalla parte del cratere.
- Quando l'esagono è occupato da una unità o da una tessera terreno, l'esagono va contato, ma non va piazzato un cratere.

13. Il giocatore può cominciare il primo turno di gioco.



Turno di Gioco

Lo scenario indica il giocatore di apertura. Quindi i giocatori si alterneranno nello sviluppo dei turni, fino a quando non saranno conseguite le condizioni di vittoria richieste dallo scenario.

TURNO DEL GIOCATORE

Il giocatore che implementa il suo turno è il giocatore attivo e deve seguire la sequenza di gioco mostrata sotto.

- Fase 1 – Giocare una Carta Comando
- Fase 2 – Dare ordini alle unità
- Fase 3 – Movimento
- Fase 4 – Combattimento
- Fase 5 – Fine Turno

Una fase deve essere completata prima di procedere con la successiva.

Fase 1 – Giocare una Carta Comando

All'inizio di un turno, il giocatore deve giocare una Carta Comando dalla sua mano, mostrarla e leggere il contenuto. Le Carte Comando si utilizzano per dare ordini alle unità del giocatore di muovere, combattere o eseguire azioni speciali. La carta indica in quale o quali sezioni del campo di battaglia l'ordine è impartito e quali e quante unità possono essere mobilitate. Le unità possono muovere e/o combattere solo quando mobilitate. Ci sono due tipi di Carta Comando, carta sezione e carta tattica.

Carta Comando di Sezione

Una carta comando di sezione si riconosce perché riporta l'icona del campo di battaglia. Ogni carta sezione serve a mobilitare un certo numero di unità in una sezione o combinazione di sezioni, sottolineato da frecce di sezione e numero di unità da mobilitare.

Carta Comando Tattica

Una Carta Comando Tattica mobilita unità in qualsiasi sezione del campo di battaglia e può permettere eccezioni alle regole base circa movimenti e combattimenti.

Quando il numero di unità da mobilitare non è precisato, ma invece la carta dice "per ogni carta comando che si possiede, compresa questa", il numero di unità che è possibile mobilitare è uguale al numero dei Carte Comando che il giocatore possiede (inclusa quella appena giocata).

Se un giocatore si trova in una situazione per cui non gli è possibile mobilitare alcuna unità con la carta giocata, occorre saltare le Fasi di gioco 2, 3 e 4 e andare direttamente alla Fase 5 - Fine del Turno.

Fase 2 – Dare ordini alle unità

Dopo aver giocato una Carta Comando, si annuncia quali corrispondenti unità saranno mobilitate. Le miniature raggruppate nello stesso esagono formano una unità di combattimento. Solo le unità che hanno ricevuto un ordine potranno muovere, combattere o espletare azioni speciali durante il turno in corso. È possibile impartire un solo ordine ad una stessa unità nel corso di un singolo turno.

Quando una unità si trova su un esagono con la linea tratteggiata, può essere mobilitata sia da una carta di sezione centrale che del fianco corrispondente.

Se una Carta Comando permette la mobilitazione di più unità di quelle che si possiedono, gli ordini in sovrannumero vanno perduti.

Fase 3 – Movimento

I movimenti si annunciano e si eseguono in maniera sequenziale, una unità mobilitata per volta, secondo un ordine a scelta del giocatore. Occorre completare l'intero movimento di una unità prima di cominciarne un altro.

Movimenti di una unità

- Una unità può muovere una sola volta per turno.
- Una unità mobilitata può scegliere di non muovere.
- Le unità mobilitate possono muovere da una sezione all'altra del campo di battaglia.
- Non è permesso muovere nei mezzi esagoni di bordo mappa.
- Una unità può muovere fuori mappa solo quando è espressamente previsto da uno scenario.
- Due o più unità non possono mai occupare uno stesso esagono.
- Una unità non può muovere in, o attraversare un, esagono che vede la presenza di unità amiche o nemiche.
- Una unità non può staccare singole miniature; devono restare sempre insieme e muovere come gruppo.
- Una unità che ha subito delle perdite non può combinarsi con altre unità.
- Alcuni terreni impattano sul movimento e possono impedire all'unità di percorrere l'intero movimento che gli sarebbe permesso o impedire il combattimento.
- Il movimento di ritirata è regolato in maniera diversa: vedere la sezione delle regole di Ritirata.

Movimento di Unità di Fanteria

Una fanteria può muovere fino ad 1 esagono e combattere, o 2 esagoni e non combattere.

Movimento Mitragliatrici e Mortai

Una squadra di mitraglieri o mortaio può muovere 1 esagono, ma non combattere.

Movimento Artiglieria di Riserva

Una Artiglieria in Riserva non può muovere.

Fase 4 - Combattimento

I combattimenti si conducono e si risolvono per una unità alla volta, in un ordine a scelta del giocatore. Occorre annunciare e risolvere interamente il combattimento di una unità prima di cominciare il successivo.

- Una unità mobilitata non è costretta a combattere, anche quando adiacente ad un nemico.
- Una unità può normalmente combattere una sola volta per turno.
- Una unità non può puntare o distribuire i propri dadi da combattimento su più di una unità nemica.
- Il numero delle perdite (miniature perdute) di una unità non influisce sul numero di dadi da combattimento che l'unità può lanciare in battaglia. Una unità con una singola miniatura conserva la stessa efficacia di una unità a piene forze.
- Una unità mobilitata può impegnarsi in un solo tipo di combattimento, anche quando potrebbe combattere sia a lungo raggio che in corpo a corpo.

La sequenza dei combattimenti è una scelta del giocatore, che potrà liberamente passare da un corpo a corpo a un combattimento a lungo raggio e da una unità ad un'altra, a suo esclusivo piacimento.

Combattimento a Lungo Raggio (Fuoco)

Le unità coinvolte in un combattimento dotate di armi a lungo raggio, quando combattono contro unità nemiche distanti più di 1 esagono, si impegnano in un Combattimento a distanza.

- Per la fanteria e i mitraglieri, l'unità nemica deve essere sia in Linea di Vista che a distanza utile di tiro.
- Per i mortai, il nemico ingaggiato deve essere a distanza utile di tiro, mentre non è richiesta la Linea di Vista.
- Non esiste invece distanza utile o Linea di Vista per l'artiglieria di riserva.
- Il combattimento a lungo raggio non è permesso contro nemici adiacenti.
- Una unità adiacente ad un nemico non può impegnarsi in un combattimento a distanza. Se sceglie di combattere, deve scegliere l'unità nemica adiacente e impegnarsi in combattimento ravvicinato.

Procedura di Combattimento a Lungo Raggio

Il giocatore attivo dovrà seguire la sequenza mostrata sotto.

1 – Annunciare l'unità che aprirà il fuoco

2 – Controllare il raggio d'azione (distanza utile)

3 – Controllare la Linea di Vista

4 – Applicare i modificatori del terreno

5 - Determinare la correzione dei Dadi da Combattimento

6 – Risolvere il Combattimento

7 – Colpire il bersaglio

8 – Riscuotere i segnalini HQ Quartier Generale

9 – Applicare eventuali Ritirate

1. Annunciare l'unità che aprirà il fuoco

Annunciare l'unità mobilitata che aprirà il fuoco e indicare l'unità nemica bersaglio.

2. Controllare il raggio utile di tiro

Verificare che il bersaglio sia a portata di tiro. Il raggio utile è la distanza tra l'unità che apre il fuoco e l'unità bersaglio, misurata in esagoni.

Quando si contano gli esagoni, si include l'esagono dell'unità bersaglio ma non quello dell'unità attaccante.

Determinare il numero di dadi da combattimento che occorrerà lanciare, in base alla distanza del bersaglio.

Combattimento a distanza della fanteria



Una unità di fanteria ha un raggio di 4 esagoni:

(adiacente, ma non si ritiene sia un combattimento a distanza, lancia 3 dadi da combattimento)

(a due esagoni dal bersaglio, lancia 2 dadi)

(a tre esagoni, lancia 1 dado)

(a quattro esagoni, lancia 1 dado)

Una unità di fanteria mobilitata può restare ferma o muovere fino ad 1 esagono e combattere a distanza.

Combattimento a distanza dei mitraglieri



Una unità di mitraglieri ha un raggio di 5 esagoni:

(adiacente, che non si considera combattimento a distanza, lancia 3 dadi)

(a due esagoni, lancia 3 dadi)

(a tre esagoni, lancia 3 dadi)

(a quattro esagoni, lancia 1 dado)

(a cinque esagoni, lancia 1 dado)

Una unità di mitraglieri mobilitata non può impegnarsi in combattimento a distanza se ha mosso nel turno corrente.

Fuoco incrociato

Due o più unità mitraglieri mobilitate, possono scegliere la medesima unità nemica come bersaglio nel combattimento a distanza. Ciascuna unità dovrà determinare separatamente il numero di dadi da combattimento da lanciare, e quindi lanciare insieme tutti i dadi allo stesso tempo.

Combattimento a distanza dei mortai



Un mortaio ha un raggio di 6 esagoni:

(adiacente, ma non si considera combattimento a distanza, lancia 3 dadi)

(a due esagoni, lancia 2 dadi)

(a tre esagoni, lancia 2 dadi)

(a quattro esagoni, lancia 2 dadi)

(a cinque esagoni, lancia 1 dado)

(a sei esagoni, lancia 1 dado)

Un mortaio mobilitato non può impegnarsi in combattimento a distanza se ha mosso nel turno corrente.

Combattimento a distanza della Artiglieria in Riserva

Per la completa descrizione del combattimento a distanza dell'artiglieria si rimanda alla dedicata sezione di regole.

3. Controllo della Linea di Vista

Verificare che il proprio bersaglio sia visibile. La fanteria e i mitraglieri devono poter “vedere” il nemico per poterlo attaccare. Questo significa avere una “linea di vista”.

Occorre immaginare una linea che, partendo dal centro dell'esagono dell'unità che apre il fuoco, arriva al centro dell'esagono dell'unità bersaglio. Questa linea è bloccata solo se un esagono (o parte di esso) tra l'attaccante e il bersaglio contiene una ostruzione alla visibilità. Una ostruzione include una unità (non importa se amica o nemica), alcuni terreni e i mezzi esagoni di bordo mappa. Il terreno nell'esagono del bersaglio non costituisce ostacolo alla visibilità.

Se la linea immaginaria corre lungo il bordo di uno o più esagoni che contengono ostruzioni, la visibilità non è bloccata, a meno che l'ostruzione si trova da ambo i lati la linea.

Non esiste invece ostruzione alla visibilità per i mortai e le artiglierie in riserva.

4. Applicare i Modificatori del Terreno

Alcuni terreni da cui l'attaccante apre il fuoco riducono il numero di dadi da combattimento da lanciare; come per esempio foreste, edifici o filo spinato.

5. Determinare la Correzione dei Dadi da Combattimento

Dopo aver calcolato la riduzione di ogni tipo di terreno, occorre correggere il numero dei dadi da combattimento da lanciare, con riferimento alle abilità di unità speciali, modificatori delle carte comando e/o quelli delle eventuali carte da combattimento.

6. Risolvere il Combattimento

Lanciare finalmente i dadi dopo tutte le correzioni viste e risolvere il combattimento.

I modificatori di protezione dei terreni, su cui insiste l'unità bersaglio, potranno influenzare l'impatto dell'attacco: vedere la sezione delle regole Terreni per i modificatori di protezione.

7. Colpire il Bersaglio

L'unità attaccante colpisce il bersaglio per ogni simbolo esplosione lanciato e per uno o più simboli soldato lanciati, dopo aver applicato i modificatori di protezione del terreno: vedere la sezione delle regole terreno per i modificatori di protezione.

Effetti del Combattimento a Distanza - per ogni bersaglio colpito, una miniatura va rimossa dall'unità bersaglio. Quando l'ultima miniatura viene eliminata, si piazza una Medaglia Vittoria sulla relative Carta delle Medaglie Conquistate. Se si ottengono più bersagli colpiti di quante miniature formano l'unità nemica, i colpi in sovrannumero vanno perduti e restano senza effetto.

8. Riscuotere i Segnalini HQ Quartier Generale

In un combattimento a distanza, riscuotere 1 segnalino HQ per ogni simbolo HQ lanciato contro l'unità bersaglio.

9. Eseguire le Ritirate

Un simbolo bandiera lanciato in un combattimento a distanza non causa un colpo inferto, ma potrebbe causare una ritirata. Dopo aver risolto i colpi inferti e rimosso le perdite subite, si risolvono eventuali ritirate: vedere la sezione delle regole sulle Ritirate. Alcuni terreni permettono ad una unità di ignorare una o più bandiere: vedere la sezione delle regole terreni per gli effetti sulle ritirate.

Combattimento Ravvicinato

Una unità, che combatte contro un nemico in esagono adiacente, si impegna in un combattimento ravvicinato.

- Una unità, adiacente ad una unità nemica, se sceglie di combattere è obbligata al combattimento ravvicinato; non può utilizzare il combattimento a distanza contro una unità adiacente; non può scegliere di combattere a distanza contro una diversa unità nemica che si trova nel suo raggio di azione e in vista.
- Ogni combattimento ravvicinato va dichiarato e risolto per una unità mobilitata alla volta, nell'ordine che il giocatore preferisce.
- Risolvere un combattimento ravvicinato di una unità interamente, compreso eventuale presa di posizione e possibile ulteriore combattimento ravvicinato, prima di cominciare un successivo attacco.
- Senza tener conto del numero di unità mobilitate adiacenti un nemico, ogni combattimento ravvicinato di una unità deve essere risolto separatamente.

Procedura Combattimento Ravvicinato

- 1. Annunciare l'unità che si impegna in Combattimento Ravvicinato*
- 2. Applicare i Modificatori del Terreno*
- 3. Determinare la Correzione dei dadi da Combattimento*
- 4. Risolvere il Combattimento*
- 5. Colpire il Bersaglio*
- 6. Riscuotere i segnali HQ Quartier Generale*
- 7. Applicare le Ritirate*
- 8. Eventuale Presa di Posizione e Ulteriore Combattimento Ravvicinato*

1. Annunciare l'Unità impegnata in Combattimento Ravvicinato

Annunciare quale delle unità mobilitate sta per impegnarsi in Combattimento Ravvicinato e l'unità nemica bersaglio. L'unità deve essere in un esagono adiacente il nemico per impegnarsi in corpo a corpo. Determinare il numero di dadi da combattimento che l'unità può lanciare in combattimento ravvicinato.

Fanteria in Combattimento Ravvicinato – Una unità di fanteria lancia 3 dadi in combattimento ravvicinato. Una fanteria può restare ferma o muovere fino a 1 esagono e impegnarsi in combattimento ravvicinato.

Unità Mitraglieri in Combattimento ravvicinato – Una unità mitraglieri lancia 3 dadi in combattimento ravvicinato. Una unità mitraglieri non può impegnarsi in combattimento ravvicinato se ha mosso nel turno corrente.

Mortai in Combattimento Ravvicinato – Un mortaio lancia 3 dadi in combattimento ravvicinato. Non può impegnarsi in combattimento ravvicinato se ha mosso nel turno corrente.

2. Applicare i Modificatori del Terreno

Alcuni terreni da cui l'attaccante combatte possono ridurre il numero dei dadi da combattimento da lanciare.

3. Determinare la Correzione dei Dadi da Combattimento

Dopo aver applicato la riduzione dei dadi dovuta ai terreni, correggere il numero dei dadi da combattimento da lanciare con riferimento alle abilità delle unità speciali, ai modificatori delle carte comando e delle carte combattimento.

4. Risolvere il Combattimento

Lanciare il numero di dadi combattimento corretti e risolvere il risultato del lancio.

I modificatori del terreno su cui insiste l'unità bersaglio può impattare il risultato dei dadi: vedere la sezione delle regole Terreni per i modificatori di protezione.

5. Colpire il Bersaglio

L'unità che attacca in corpo a corpo, segna un colpo per ogni simbolo esplosione e per uno o più simboli soldato lanciati dopo aver applicato i modificatori di protezione del terreno: vedere la sezione regole terreno per gli effetti. Il più grande vantaggio del combattimento ravvicinato è che si colpisce anche per ogni simbolo Teschio lanciato.

Effetti dei Colpi in Combattimento Ravvicinato – per ogni bersaglio colpito, una miniatura va rimossa dall'unità bersaglio. Quando l'ultima miniatura viene eliminata, si piazza una Medaglia Vittoria sulla relativa Carta delle Medaglie Conquistate. Se si ottengono più bersagli colpiti di quante miniature formano l'unità nemica, i colpi in sovrannumero vanno perduti e restano senza effetto.

6. Riscuotere i segnalini HQ Quartier Generale

Nel combattimento ravvicinato, si riscuote 1 segnalino HQ per ogni simbolo HQ lanciato contro una unità bersaglio.

7. Eseguire le Ritirate

Un simbolo bandiera lanciato in un combattimento ravvicinato non causa un colpo inferto, ma potrebbe causare una ritirata. Dopo aver risolto i colpi inferti e rimosso le perdite subite, si risolvono eventuali ritirate: vedere la sezione delle regole sulle Ritirate. Alcuni terreni permettono ad una unità di ignorare una o più bandiere: vedere la sezione delle regole terreni per gli effetti sulle ritirate.

8. Prendere Posizione ed Ulteriore Combattimento Ravvicinato

Vedere la sezione Azioni Speciali Combattimento Ravvicinato.

Prendere Terreno – Quando una unità mobilitata attacca in corpo a corpo, ed elimina oppure obbliga alla ritirata l'unità nemica che difende, vince il corpo a corpo. L'unità attaccante vittoriosa può avanzare nell'esagono lasciato libero dall'avversario, guadagnando terreno e prendendo la posizione.

Prendere la posizione, dopo un combattimento ravvicinato vittorioso, non è obbligatorio. Le seguenti situazioni impediscono ad una unità di prendere la posizione:

- Una unità mitraglieri o mortaio non può prendere la posizione dopo un combattimento ravvicinato vittorioso.
- Una unità che muove in un terreno che non permettere ulteriore movimento nel turno, impedisce la presa di posizione.
- Una unità mobilitata da "First Strike" non è nelle condizioni di prendere la posizione.
- Una unità mobilitata da "Surprise Ambush" non è nelle condizioni di prendere la posizione.
- Una unità che utilizza "Butt & Bayonet" non è nelle condizioni di prendere la posizione.

Ulteriore Combattimento Ravvicinato

Dopo un combattimento ravvicinato vittorioso, una fanteria che utilizza la carta combattimento "Battle Fury" che prende la posizione è nelle condizioni di impegnarsi nuovamente in combattimento ravvicinato. Questo combattimento ulteriore è opzionale e la presa di posizione non richiede necessariamente le condizioni di un ulteriore combattimento ravvicinato.

Una unità, che potrebbe impegnarsi in un nuovo combattimento ravvicinato, dopo aver preso la posizione, può scegliere di ingaggiare una qualsiasi unità nemica in qualsiasi esagono adiacente.

Non è richiesto all'unità di combattere con il nemico che è stato appena respinto e costretto a ritirarsi dall'esagono. Se anche il secondo combattimento ravvicinato è vittorioso, è permesso prendere la posizione ma non combattere una terza volta.

Alcune restrizioni al movimento provocate dal terreno possono impedire l'ulteriore combattimento ravvicinato.

Ritirate

Durante un combattimento, dopo aver risolto i colpi inferti e rimosso le perdite, si risolvono le ritirate. Ogni bandiera lanciata, contro una unità che non può ignorarle, provoca la ritirata di un esagono verso il proprio bordo mappa. Due bandiere provocano una ritirata di due esagoni e così via.

Il giocatore che subisce la ritirata sceglie l'esagono retrostante in cui ritirarsi, secondo le seguenti regole:

- Una unità deve sempre ritirarsi verso la propria base della mappa, indipendentemente dalla direzione dell'attacco.
- Normalmente ci saranno due esagoni possibili per la ritirata, eccetto nei pressi dei bordi. È possibile scegliere uno dei due esagoni, ma si è costretti a scegliere uno se l'altro è bloccato, occupato o impossibile da attraversare.
- Una unità non può mai ritirarsi in obliquo.
- Non è mai possibile ritirarsi in un mezzo esagono.
- Una unità non può ritirarsi, in o attraverso un, esagono occupato da un'altra unità amica o nemica.

- I terreni non hanno effetti sul movimento di ritirata e dunque una unità può ritirarsi attraverso foresta, edificio, macerie, filo spinato senza fermarsi. Comunque un terreno intransitabile impedisce il passaggio anche alla ritirata.
- Quando una unità non può ritirarsi perché il percorso è occupato da altre unità, o da terreno intransitabile, subisce una perdita (e si rimuove una miniatura) per ogni esagono di ritirata che non potrà completare.
- Quando una unità non può ritirarsi perché raggiunge il proprio bordo mappa, subisce una perdita (e si rimuove una miniatura) per ogni esagono di ritirata che non potrà completare.

Morale Sostenuto

Alcuni terreni o alcune carte combattimento permettono di ignorare una o più bandiere: vedere la sezione Terreno per gli effetti delle bandiere.

Una unità può ignorare una o più bandiere ogni volta che viene attaccata. Ignorare una bandiera, quando possibile, non è obbligatorio. Il giocatore dovrà scegliere se ignorare o meno la ritirata secondo la sua convenienza. E potrà, per esempio, ignorarne una e accettarne una seconda. Tutte le bandiere lanciate contro una unità, che non possono o vanno oltre quelle che è possibile ignorare, automaticamente provocano una ritirata e devono essere eseguite.

Fase 5 – Termine del Turno

Dopo che tutti i movimenti delle unità e i combattimenti sono stati risolti, il giocatore attivo scarta la carta comando giocata e ne pesca una nuova e può scegliere di pescare una carta combattimento o 2 segnalini HQ dalla riserva comune.

Quando un giocatore non ha giocato una carta combattimento durante il suo turno, potrà scartare una carta combattimento al termine del turno in cambio di 1 segnalino HQ Quartier Generale dalla riserva comune.

E' permesso scambiare massimo una carta combattimento nella fase di fine turno.

Non è possibile pescare una nuova carta combattimento se si eccede il numero previsto dallo scenario.

Se il mazzo delle carte comando o combattimento è terminato, si riforma mescolando le carte scartate. Una volta che il giocatore attivo ha pescato la carta comando ed eventuale carta combattimento e preso i segnalini HQ Quartier Generale, il turno termina.

Nota: un giocatore che gioca una carta combattimento durante il turno avversario, non pesca immediatamente una nuova carta e non ristabilisce il numero di HQ a disposizione. Queste azioni sono appannaggio del solo giocatore attivo.

Segnalini HQ Quartier Generale

I segnalini HQ Quartier Generale vanno inizialmente piazzati in una riserva comune, sul fianco della plancia. Nel corso del gioco, i segnalini HQ che un giocatore guadagna vanno posti nella sua riserva HQ, nella propria area di gioco. Il numero di segnalini HQ che un giocatori possiede devono essere resi pubblici durante il gioco.

Gestire e Rifornire la propria riserva di segnalini HQ – Così come è importante gestire la propria mano di carte comando e carte combattimento, un giocatore deve saper gestire sapientemente la propria riserva di segnalini HQ e prestare attenzione a mantenere una adeguata scorta, se vorrà far ricorso alle proprie carte combattimento nel momento più opportuno, oppure colpire le forze avversarie con la sua artiglieria di riserva.

Non ci sono limiti al numero di segnalini HQ che un giocatore può mantenere in riserva. Tuttavia, se la riserva comune va esaurita, non sarà possibile guadagnare ulteriori segnalini HQ, fin quando questa non verrà daccapo rifornita.

I seguenti, sono alcuni modi con cui è possibile guadagnare segnalini HQ:

- Un numero di segnalini HQ sono presi all'inizio del gioco, secondo le indicazioni dello scenario.
- Al termine del turno del giocatore attivo, questi può optare di prendere 2 segnalini HQ invece di una carta combattimento.
- Al termine del turno del giocatore attivo, questi può scartare una carta combattimento e prendere 1 segnalino HQ.
- Come risultato di alcune carte combattimento.

- Si guadagna 1 segnalino HQ per ogni simbolo HQ lanciato durante un combattimento contro una unità nemica.

Note: lanciare un simbolo HQ durante una fase di gioco che non sia un combattimento contro una unità nemica, per esempio per rimuovere un filo spinato, non dà diritto a prendere segnalini HQ.

Termine del Gioco e Vittoria

I giocatori si alternano nell'implementazione dei turni, fin quando un giocatore non raggiunge il numero di Medaglie Vittoria indicato dalle condizioni di vittoria dello scenario. Il gioco termina nel momento in cui un giocatore raggiunge il numero di Medaglie Vittoria richiesto, indipendentemente dal momento di gioco in cui avviene.

I giocatori accumulano Medaglie Vittoria in vari modi: il più comune è l'eliminazione di unità nemiche. L'ultima miniatura che viene eliminata decreta l'eliminazione dell'unità e assegna all'avversario una Medaglia Vittoria.

- Per i mitraglieri, la miniatura che manovra la mitragliatrice è sempre l'ultima a dover essere eliminata.
- Per i mortai, la miniatura che manovra il mortaio è sempre l'ultima a dover essere eliminata.
- Unità con specialisti, perde lo specialista insieme all'ultima miniature dell'unità.

Conseguire specifici obiettivi Medaglia Vittoria, come l'occupazione di una trincea o la cattura di determinati esagoni, saranno esplicitamente riconosciuti come Medaglie Vittoria dalle indicazioni dello scenario.

Medaglie Obiettivo

Medaglia Obiettivo Temporaneo

Una Medaglia Vittoria per un obiettivo del genere viene immediatamente guadagnata e mantenuta per tutto il tempo in cui una propria unità occupa l'esagono obiettivo. Se l'esagono resta vuoto per qualsiasi ragione (movimento, ritirata, eliminazione) la relativa medaglia va immediatamente perduta.

Medaglia Obiettivo Temporaneo di Inizio Turno

Una Medaglia Vittoria di questo tipo si ottiene solo quando si cattura l'esagono obiettivo e proprie unità occupano la posizione all'inizio del proprio turno (cioè, si cattura l'esagono e resta nelle proprie mani fino all'inizio del proprio turno successivo, quando si prenderà la medaglia). Se l'unità lascia l'esagono per qualsiasi ragione (movimento, ritirata, eliminazione) la relativa medaglia va immediatamente perduta.

Una Medaglia Obiettivo Temporaneo e una Medaglia Obiettivo Temporaneo di Inizio Turno può anche riferirsi ad un gruppo di esagoni, come linee di trincea, foreste o colline. Quando si occupa un qualsiasi esagono del gruppo, si ottiene la relativa medaglia. Se nessun esagono del gruppo è occupato per qualsiasi ragione (movimento, ritirata, eliminazione), la medaglia viene immediatamente perduta.

Medaglia Obiettivo Prevalenza di Inizio Turno

Una Medaglia Vittoria di questo tipo si ottiene per un gruppo di esagoni obiettivo, quando la presenza di proprie unità è prevalente sulle unità avversarie, all'inizio del proprio turno. La prevalenza si ottiene quando, all'inizio del proprio turno, proprie forze occupano esagoni obiettivo in numero maggiore rispetto all'avversario. Se una fazione occupa un esagono e l'altra nessuno, la prima fazione ha prevalenza e si aggiudica la relativa medaglia. Se la prevalenza viene perduta per qualsiasi ragione (movimento, ritirata, eliminazione) la medaglia viene immediatamente perduta.

Medaglie Obiettivo Permanenti

Una Medaglia Vittoria di questo tipo si ottiene nel momento in cui si cattura l'esagono obiettivo con l'occupazione di una propria unità. La Medaglia non viene perduta anche se l'esagono viene successivamente lasciato vuoto.

Medaglie Obiettivo Permanenti di Inizio Turno

Una Medaglia Vittoria di questo tipo si ottiene quando l'esagono obiettivo risulta occupato da proprie unità all'inizio del proprio turno. (Cioè, va conquistato l'esagono e mantenuto da proprie unità fino all'inizio del proprio turno successivo, quando si prenderà la medaglia e si potrà lasciare l'esagono).

Medaglia Obiettivo di Sfondamento

Quando le condizioni di vittoria richiedono ad un giocatore di eseguire uno Sfondamento, ciascuna propria unità che riesce ad uscire fuori mappa dalla parte avversaria, guadagna una Medaglia Obiettivo Permanente di Sfondamento. Per uscire, l'unità deve essere mobilitata e muovere fuori mappa. Il movimento fuori mappa conta come un esagono di movimento. Un giocatore non può utilizzare la carta comando "Rush & Rotation" per ottenere medaglie vittoria di sfondamento.

Medaglia Obiettivo "Sotto Pressione"

Quando vige la regola Sotto Pressione contro l'attaccante, il difensore, quando gioca una carta comando "Recon" (sinistra, centro o destra) può ottenere una Medaglia Vittoria Permanente invece di pescare due carte comando al termine del turno (cioè pesca una sola carta e prende una medaglia per mettere sotto pressione l'attaccante).

Non è possibile conquistare la medaglia decisiva in questo modo (non è permesso usare la regola Sotto Pressione per ottenere il punto che decide la vittoria).

Specialisti

Una miniatura di specialista viene aggiunta ad una unità per permettere lo svolgimento di una o più azioni speciali. Nel set base, per ogni armata, sono previste 3 miniature di specialisti in esplosivi.

- Una unità con specialisti viene specificata dallo scenario.

- Quando lo scenario prevede specialisti, una miniatura di specialista corrispondente si aggiunge all'unità normale che viene schierata in battaglia che opererà con una miniatura addizionale.
- Una posa particolare di uno specialista, identificherà l'unità specialista sul campo di battaglia.
- La miniatura specialista deve manovrare sempre insieme all'unità a cui è aggregata.
- Non è possibile trasferire lo specialista a nessuna altra unità.
- Lo specialista non può essere scelto come miniatura da rimuovere per assegnare i colpi subiti dall'unità.
- Quando l'ultima miniatura di una unità viene eliminata, anche lo specialista viene rimosso dal gioco.

Azioni Speciali degli Esperti in Esplosivi

- Una miniatura di esperto in esplosivi può essere aggregato soltanto ad una unità di fanteria.
- Una unità di fanteria con uno specialista in esplosivi, quando combatte a 2 esagoni di distanza, colpisce anche con ogni simbolo teschio lanciato sui dadi da combattimento.
- Una fanteria con uno specialista in esplosivi lancia 1 dado da combattimento addizionale in combattimento ravvicinato.

Artiglieria di Riserva

Le unità di artiglieria di riserva non sono rappresentate da miniature ma da appositi segnalini, nell'area di gioco di ogni giocatore. Il numero presente sul segnalino dell'artiglieria rappresenta la potenza di fuoco. La potenza di fuoco dell'artiglieria di ogni belligerante viene definita dallo scenario.

- Le unità di artiglieria di riserva non sono unità da campo e possono essere impiegate solo per combattimenti a distanza.
- Una unità di artiglieria di riserva mobilitata, non ha alcuna restrizione di raggio d'azione o visibilità.
- Una unità di artiglieria di riserva può essere mobilitata dalla carta comando tattica "Artillery Bombard" e può attaccare qualsiasi unità in qualsiasi esagono sul campo di battaglia.
- Una unità di artiglieria di riserva può essere mobilitata da una carta comando di sezione, eccetto quelle che mobilitano solo unità da campo.
- Quando l'artiglieria è mobilitata da una carta comando di sezione, l'unità o l'esagono bersaglio devono trovarsi nella sezione di campo corrispondente a quello mobilitato.
- Una unità di artiglieria di riserva non può normalmente essere attaccata da unità da campo o artiglierie avversarie.

Regola Chiave – Quando si mobilita, una artiglieria di riserva deve sempre essere la prima unità a combattere.

Combattimento a Distanza di Artiglieria in Riserva

Quando una artiglieria di riserva viene mobilitata, è richiesto l'utilizzo della sagoma obiettivo. Il giocatore che ha mobilitato l'artiglieria deve piazzare la sagoma obiettivo su un esagono (che sarà l'esagono bersaglio), con la freccia puntata contro il bordo mappa avversario.



Per determinare in quali esagoni cadrà realmente il bombardamento occorre lanciare dadi obiettivo. Il numero dei dadi obiettivo da lanciare sarà uguale ai segnalini HQ spesi. Il numero di HQ spendibili dipende dalla potenza di fuoco dell'artiglieria, mostrato dal relativo segnalino nell'area di gioco.

Per esempio: il segnalino dell'artiglieria riporta una potenza di fuoco 4; il giocatore può impiegare fino a 4 segnalini HQ e per ogni segnalino impiegato si ottiene un dado obiettivo da lanciare.

Si lanciano i dadi obiettivo e si collocano sul numero corrispondente sulla sagoma obiettivo. I lanci doppi colpiscono anche l'esagono bersaglio, oltre a colpire l'esagono corrispondente sulla sagoma.

Per determinare l'efficacia del bombardamento occorre lanciare uno o più dadi combattimento su ogni esagono contrassegnato da uno o più dadi obiettivo e sull'esagono bersaglio.

A partire dall'esagono bersaglio si risolve il combattimento su ogni esagono sottoposto a bombardamento.

Per esempio: la Potenza di fuoco dell'artiglieria è 4. Il giocatore impiega 4 segnalini HQ (potrebbe impiegare anche meno, ma non più di 4); converte ogni HQ impiegato in dadi obiettivo, e dunque lancia 4 dadi e ottiene 1 - 4 - 4 - 6. Si piazza 1 dado nell'esagono numero uno indicato dalla sagoma obiettivo, 2 dadi sull'esagono quattro e di nuovo 1 sull'esagono sei. Siccome c'è anche un numero doppio (4-4), si colpisce anche l'esagono bersaglio principale (quello su cui è presente la sagoma obiettivo) con 2 dadi. Quindi si risolve il combattimento, a cominciare dall'esagono bersaglio principale, con due dadi combattimento, un dado per l'esagono 1, due dadi per l'esagono 4 e un dado per l'esagono 6. (Per esempio: il giocatore ottiene sui 4 dadi obiettivo 2-2-6-6. Si piazzano due dadi sull'esagono 2 e due dadi sull'esagono 6. Siccome ci sono due coppie, si colpisce l'esagono bersaglio principale con 4 dadi!).

Dopo l'esagono bersaglio principale, si risolvono in senso orario tutti gli esagoni colpiti da almeno 1 dado. Occorre risolvere i colpi inferti e le ritirate prima di risolvere il combattimento sull'esagono successivo.

Quando non ci sono unità o filo spinato nell'esagono bombardato, non è necessario risolvere alcun combattimento.

Colpi Inferti e Ritirate provocati da Artiglieria di Riserva

Per l'esagono obiettivo principale, si provoca un colpo per ogni simbolo esplosione e teschio lanciato. In più, uno o più simboli soldato provocano un colpo inferto, dopo aver applicato i modificatori di protezione del terreno: vedere la sezione delle regole Terreno, per i modificatori di protezione.

Per gli esagoni circostanti, si provoca un colpo per ogni simbolo esplosione lanciato. In più, uno o più simboli soldato provocano un colpo inferto, dopo aver applicato i modificatori di protezione del terreno: vedere la sezione delle regole Terreno, per i modificatori di protezione.

Per ogni colpo inferto, una miniatura si rimuove dall'unità. Quando l'ultima miniatura viene eliminata, si conquista una Medaglia Vittoria da piazzare sulla carta Medaglie Conquistate. Se si ottengono più bersagli colpiti di quante miniature formano l'unità nemica, i colpi in sovrannumero vanno perduti e restano senza effetto.

Raccogliere un segnalino HQ per ogni simbolo HQ lanciato.

Un simbolo bandiera può causare una ritirata. Dopo aver risolto i colpi inferti e rimosso le perdite, si risolvono le ritirate: vedere la sezione delle regole Ritirate. Alcuni terreni permettono di ignorare uno o più simboli bandiera: vedere la sezione delle regole terreno per gli effetti delle bandiere.

Crateri provocati dalla Artiglieria di Riserva

Quando sui dadi obiettivo si ottiene una tripla, si creano crateri da bombardamento sull'esagono obiettivo principale, sempre che non siano già presenti crateri. In questo caso, i dadi combattimento lanciati sull'esagono bersaglio principale ignorano qualsiasi protezione del terreno e ogni simbolo efficace provoca danni.

Per esempio: si lanciano 4 dadi obiettivo col risultato di 1 - 4 - 4 - 4. L'esagono 1 sarà colpito da un dado e l'esagono 4 da tre dadi. L'esagono bersaglio principale risulterà pesantemente colpito e si trasformerà in crateri da bombardamento (sempre che non siano già presenti dei crateri). Nel combattimento con 3 dadi, non potranno essere ignorati simboli bandiera o soldato per l'effetto devastante del bombardamento. Dopo la risoluzione del combattimento nell'esagono bersaglio principale, si continua normalmente in senso orario sugli altri esagoni colpiti.

Carte Combattimento

Le carte combattimento e i segnalini HQ sono tra le risorse più preziose del giocatore. Le carte combattimento, in termini di gioco, rappresentano azioni militari, avvenimenti della Prima Guerra Mondiale o particolari abilità delle unità combattenti. Queste carte possono ostacolare l'armata avversaria, migliorare l'efficacia delle unità o ribaltare il corso della Guerra.

Il numero massimo di carte combattimento che è possibile tenere nella mano è di cinque carte, eccetto diverse indicazioni dello scenario. Un giocatore non può pescare una nuova carta combattimento se la pesca eccede il numero di carte che è permesso mantenere.

Ogni carta combattimento, contiene le seguenti informazioni:

- **Titolo:** il nome della carta combattimento.
- **Costo:** il costo, in segnalini HQ, che il giocatore deve investire dalla propria riserva, per poter implementare la carta. I segnalini HQ alimentano letteralmente le azioni e le azioni speciali di una carta combattimento. Alcune carte combattimento non hanno costo in segnalini HQ.
- **Fase di gioco:** questo testo spiega, quando la carta combattimento deve essere implementata durante il turno di gioco.
- **Bersaglio:** il testo precisa a chi riferire la carta combattimento, soggetto, beneficiario o area di effetto dell'azione riportata sulla carta.
- **Effetti:** una descrizione degli effetti della carta e delle regole speciali che la disciplinano.



I giocatori devono rispettare una serie di semplici regole, ma di fondamentale importanza, quando introducono nel gioco una carta combattimento.

- Una carta combattimento deve essere implementata sempre nella fase di gioco indicata. Alcune carte combattimento possono essere giocate fuori turno, durante il turno avversario o in reazione ad una azione avversaria o carta combattimento giocata.
- Quando si gioca una carta combattimento, la si pone sulla mappa durante la appropriate fase di gioco (anche in reazione ad una azione avversaria) e la si legge ad alta voce.
- Per giocare una carta combattimento, il giocatore deve poter pagare immediatamente il costo in segnalini HQ, prima che la carta produca effetti nel gioco.
- Si spendono i richiesti segnalini HQ, prendendoli dalla propria riserva e versandoli nella riserva comune alla fine del turno, quindi scartare la carta ponendola nella pila degli scarti vicino ai mazzi di gioco.
- Un giocatore può implementare al massimo una carta combattimento per turno.
- Un giocatore può implementare al massimo una carta combattimento durante il turno di gioco avversario.
- Durante il corso di ciascun singolo turno di gioco, sarà quindi possibile implementare al Massimo due carte combattimento, una per ciascun giocatore.
- In caso di contraddizione tra gli effetti provocati dalle due carte, la seconda interrompe gli effetti della prima.
- In caso di conflitto, tra le regole del manuale e le carte combattimento, le regole delle carte hanno la precedenza, tuttavia le restrizioni al movimento e al combattimento dovute al terreno si applicano sempre, eccetto quanto espressamente indicato diversamente dalla carta.

Carte Combattimento – Fase di Gioco ed Effetti

Fase di gioco – Giocare insieme alla propria carta comando - (la carta combattimento è giocata nello stesso momento della carta comando) – Fase 1 Giocare una Carta Comando.

Advance Over The Top

Immediatamente dopo che una unità di fanteria ha mosso, lanciare 2 dadi. L'unità può muovere per 1 esagono addizionale per ogni simbolo soldato lanciato. L'unità potrà combattere se nelle condizioni di combattere al momento del movimento originale. (3 Carte)

Box Barrage

La propria Artiglieria di Riserva mobilitata, in questo turno, ignorerà tutte le riduzioni dei dadi dovuti al terreno. In più, ogni teschio lanciato infligge un colpo e il simbolo bandiera non può essere ignorato per nessuna ragione. (2 Carte)

Counter Intelligence

Prendere una qualsiasi delle carte combattimento scartate. Può essere giocate immediatamente pagando il normale costo in HQ o mantenuta per i turni successivi. (1 Carta)

Combat Card Espionage

Pescare fino a 3 carte combattimento dalla mano avversaria. Restituirne una e scartare le altre. (1 Carta)

Gas Attack

Le fanterie nemiche attaccate in combattimento a distanza, per nessuna ragione possono ignorare ogni simbolo bandiera subito. (1 Carta)

Machine Gun Barrage

Tutti i mitraglieri mobilitati combattono due volte (a distanza e/o in corpo a corpo) e con 1 dado combattimento addizionale per l'intero turno. Le unità mobilitate per combattere due volte non possono muovere o prendere la posizione per l'intero turno. (3 Carte)

Mata Hari Spy

Pescare 3 carte comando dalla mano avversaria. Sceglierne 2 e scartarle, restituendo all'avversario l'ultima. L'avversario pescherà 1 carta comando addizionale ad ogni turno fino a completare la sua mano di partenza. (1 Carta)

Messenger Pigeons

Mobilizzare 1 unità da campo addizionale in ciascuna delle altre due sezioni quando si gioca la carta comando Recon, Probe o Attack. (1 Carta)

Physician

L'unità scelta recupera 1 miniatura per ogni segnalino HQ speso. Non è possibile avere più miniature di quelle previste originariamente. (1 Carta)

Trench Raid

Una fanteria può muovere fino a 4 esagoni e impegnarsi in combattimento ravvicinato con 1 dado addizionale. Dopo il combattimento e l'eventuale presa di posizione, l'unità può rimanere nel nuovo esagono o tornare nell'esagono originale. Le restrizioni al movimento dei terreni vanno ignorati, eccetto il terreno intransitabile. Le restrizioni del terreno al combattimento vanno rispettate. (1 Carta)

Reposition

Unità mitraglieri e mortai mobilitate possono muovere fino a 3 esagoni e non combattere o muovere 2 esagoni immediatamente dopo il combattimento. (1 Carta)

Short Supply

Scegliere 1 unità amica o nemica in una sezione qualsiasi. Il giocatore proprietario dell'unità sceglie un esagono vuoto sul proprio bordo mappa, nella medesima sezione e riposiziona l'unità. Se del giocatore attivo, l'unità non potrà combattere nel turno corrente. (1 Carta)

Stretcher Bearer

Scegliere 1 unità amica o nemica in una sezione qualsiasi. L'unità va rimossa dal campo di battaglia. Non conta come medaglia vittoria. (1 Carta)

Tactician

Cambiare la sezione mobilitata dalla carta comando appena giocata e mobilitare una sezione a scelta. (1 Carta)

Three on a Match

Lanciare 1 dado contro un bersaglio. Il simbolo soldato o esplosione infligge 1 colpo contro il bersaglio. (1 Carta)

Mortar Barrage

Tutte le unità mortaio mobilitate possono combattere a distanza due volte, potendo lanciare 1 dado addizionale per l'intero turno. (2 Carte)

Fase di gioco – da giocare dopo un combattimento corpo a corpo vinto

Battle Fury

Dopo un combattimento corpo a corpo vittorioso nel quale l'avversario è stato sbaragliato o costretto alla ritirata, l'unità su cui si poggia la carta può prendere la posizione e combattere ancora con 1 dado addizionale. Se l'unità ha già usufruito di un ulteriore corpo a corpo, può sferrare un secondo corpo a corpo bonus. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare dopo un combattimento a distanza nemico sferrato da unità da campo

Body Armour

L'unità bersaglio ignora tutti i simboli soldato subiti. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare dopo aver risolto il corpo a corpo nemico

Butt & Bayonet

Se la propria unità non è stata sbaragliata o costretta alla ritirata nel corpo a corpo, può rispondere contro l'unità attaccante con 1 dado addizionale. (5 Carte)

Fase di gioco – da giocare prima di lanciare i dadi di combattimento delle proprie unità da campo

Lice

Anche i pidocchi attaccano l'unità bersaglio. L'unità attaccata non può ignorare i simboli bandiera subiti per alcuna ragione nel combattimento corrente. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare prima di lanciare i dadi di combattimento per il corpo a corpo

Hand Grenade

Lanciare 2 dadi addizionali nel combattimento corpo a corpo. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare come reazione ad una carta comando avversaria

Hold at All Costs

Le unità bersaglio possono ignorare tutti i simboli bandiera subiti nel turno corrente. (1 Carta)

Lost Messenger

Gli ordini avversari non arrivano a destinazione. Il numero delle unità da campo mobilitate nel turno viene ridotto di 1 (sceglie l'attaccante quale unità spegnere). L'Artiglieria di Riserva non può essere mobilitata. Se l'avversario ha implementato una carta combattimento insieme al comando, questa va ritirata e i segnalini HQ impiegati sono restituiti all'attaccante. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare quando si riscuotono i segnalini HQ alla fine del turno

Improved Logistics

Riscuotere 4 segnalini HQ e non 2. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare dopo aver risolto un combattimento a distanza nemico

Return Fire

Se le unità in difesa non vengono sbaragliate o costrette alla ritirata, possono combattere a distanza, contro l'unità da campo nemica che ha attaccato, con 2 dadi addizionali. Le unità devono essere a distanza utile, avere la linea di vista e non essere adiacenti ad una unità nemica. (2 Carte)

Fase di gioco – da giocare prima del lancio dei dadi di combattimento della artiglieria di riserva nemica

Shell Shortage

I dadi da lanciare dalla Artiglieria di Riserva nemica sono ridotti di 2 nel turno corrente. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare prima del lancio dei dadi di combattimento in corpo a corpo nemico

Surprise Ambush

L'unità bersaglio in difesa combatterà per prima in corpo a corpo con 1 dado addizionale. Se l'attaccante non viene sbaragliato o costretto alla ritirata potrà combattere secondo il comando. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare contro una fanteria nemica in movimento

Trench Foot

L'unità non può muovere o combattere nel turno corrente. Ricollocarla nell'esagono di partenza. (1 Carta)

Fase di gioco – da giocare dopo il movimento

Wire Cutters

Una unità di fanteria in un esagono con filo spinato può rimuoverlo e combattere se possibile. (1 Carta)

Carte Comando

CARTE SEZIONE (40 carte)

Le carte Sezione sono utilizzate per mobilitare unità in una specifica sezione della mappa per muovere e/o combattere. Le carte indicano anche quante unità è possibile comandare.

Recon Left

Impartire un ordine ad 1 unità nella sezione sinistra. Quando occorre pescare una nuova carta comando, si prendono due carte, se ne sceglie una e si scarta l'altra, a meno che non si è conseguito una Medaglia Vittoria al termine del turno. In quest'ultimo caso si pesca solo 1 carta. (2 carte)

Recon Centre

Impartire un ordine ad 1 unità nella sezione centrale. Quando occorre pescare una nuova carta comando, si prendono due carte, se ne sceglie una e si scarta l'altra, a meno che non si è conseguito una Medaglia Vittoria al termine del turno. In quest'ultimo caso si pesca solo 1 carta. (2 carte)

Recon Right

Impartire un ordine ad 1 unità nella sezione destra. Quando occorre pescare una nuova carta comando, si prendono due carte, se ne sceglie una e si scarta l'altra, a meno che non si è conseguito una Medaglia Vittoria al termine del turno. In quest'ultimo caso si pesca solo 1 carta. (2 carte)

Probe Left

Impartire un ordine a 2 unità nella sezione sinistra. (3 carte)

Probe Centre

Impartire un ordine a 2 unità nella sezione centrale. (4 carte)

Probe Right

Impartire un ordine a 2 unità nella sezione destra. (3 carte)

Attack Left

Impartire un ordine a 3 unità nella sezione sinistra. (3 carte)

Attack Centre

Impartire un ordine a 3 unità nella sezione centrale. (4 carte)

Attack Right

Impartire un ordine a 3 unità nella sezione destra. (3 carte)

Assault Left

Impartire un ordine a tutte le unità da campo nella sezione sinistra. (2 carte)

Assault Centre

Impartire un ordine a tutte le unità da campo nella sezione centrale. (2 carte)

Assault Right

Impartire un ordine a tutte le unità da campo nella sezione destra. (2 carte)

Recon in Force

Impartire un ordine ad 1 unità per ogni sezione. (4 carte)

Forward

Impartire un ordine a 2 unità da campo in ciascuna sezione. (2 carte)

Out Flanked

Impartire un ordine a 2 unità nelle sezioni destra e sinistra. (2 carte)

Carte Tattiche

CARTE TATTICHE (18 CARTE)

Le carte Tattiche permettono alle unità mobilitate di muovere e/o combattere in maniera normalmente non permessa dalle regole base. Tuttavia, le restrizioni al movimento del terreno e al combattimento devono essere applicate quando un'azione comando contraddice le regole base che riguardano i terreni.

Artillery Bombard

Impartire un ordine alla propria Artiglieria di Riserva. L'Artiglieria di Riserva può combattere due volte, ma spende segnalini HQ Quartier Generale una sola volta. Oppure, impartire un ordine ad 1 unità a scelta. (2 carte)

Big Show

Per ogni carta comando che si possiede, inclusa questa, lanciare 1 dado. Un simbolo soldato mobilita una unità di fanteria. Il Teschio mobilita una unità mitraglieri o mortaio. Ogni bandiera mobilita una unità da campo a propria scelta. Riscuotere un segnalino HQ Quartier Generale per ogni simbolo HQ lanciato. Le unità mobilitate combatteranno con 1 dado addizionale per l'intero turno. Mescolare i mazzi delle carte comando e combattimento e rispettivi scarti. (1 carta)

Counter Attack

Quando si gioca questa carta, si ripete l'ordine impartito nell'ultimo turno dall'avversario. Si eseguono le istruzioni della carta ricordandosi di capovolgere le sezioni di riferimento (sezione sinistra diventa sezione destra e viceversa). (2 carte)

Direct From HQ

Impartire un ordine ad una unità da campo per ogni segnalino HQ impiegato. Piazzare i segnalini sull'unità mobilitata per ricordare le unità comandate e rimuoverlo dopo il movimento o il combattimento. Non si riscuotono segnalini HQ eventualmente lanciati in combattimento in questo turno. (3 carte)

Infantry Assault

Impartire un ordine a tutte le unità di fanteria in 1 sezione. Le unità possono muovere fino a 2 esagoni e combattere oppure muovere 3 esagoni e non combattere. Le restrizioni del terreno al movimento e al combattimento non subiscono modifiche. Se non si possiede unità di fanteria, impartire un ordine ad 1 unità a scelta. (3 carte)

Le unità mitragliatrici ed i mortai non si considerano unità di fanteria ai fini della carta "Infantry Assault".

Replacements

Lanciare 1 dado per ogni carta comando che si possiede, inclusa questa. Per ogni simbolo soldato, 1 miniatura persa viene recuperata da una unità di fanteria. Per ogni simbolo HQ o bandiera, 1 miniatura persa viene recuperata da una unità da campo a scelta. Una unità non può recuperare più miniature di quelle previste originariamente. Se una unità recupera almeno 1 miniatura si considera mobilitata. (1 carta)

Rush & Rotation

Impartire un ordine a 4 unità di fanteria per rinforzare una posizione. L'unità mobilitata può muovere fino a 6 esagoni, ma deve terminare il proprio movimento in un esagono adiacente una unità amica. Le unità possono muovere attraverso unità amiche e attraversare terreno impraticabile. Le unità non possono combattere in questo turno. (1 carta)

Fanteria, unità mitragliatrici e mortaio si considerano tutte unità di fanteria ai fini di questa carta e possono essere mobilitate dalla carta "Rush & Rotation".

Storm of Fire

Impartire un ordine a 4 unità da campo per combattere con 1 dado addizionale in questo turno. Le unità non possono essere mobilitate e non possono terminare il movimento in esagoni adiacenti il nemico. (3 carte)

Strike First

Giocare questa carta dopo che l'avversario ha dichiarato un corpo a corpo, ma prima del lancio dei dadi. L'unità in difesa combatte per prima. Se l'attaccante non è sbaragliato o costretto alla ritirata potrà sferrare il suo attacco. Al termine del turno, il difensore deve ripristinare la sua mano di carte per primo. (1 carta)

Whistles & Bugle Calls

Ordine di mobilitazione generale. Impartire un ordine ad un gruppo di unità da campo in esagoni adiacenti e contigui. (1 carta)

Terreno

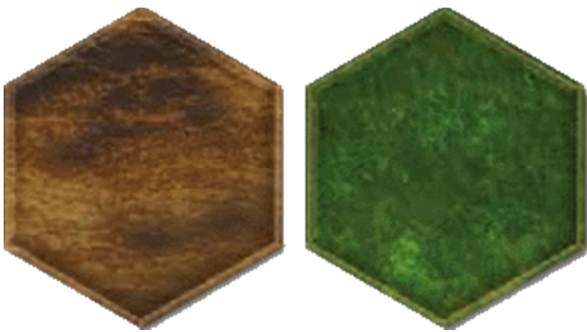
Ecco una descrizione dettagliata di ogni tipo di terreno presente nel gioco; riguarda gli effetti del terreno sul movimento, restrizioni al combattimento, terreni che offrono protezione e terreni che ostacolano la visibilità. Diversamente da altri giochi della serie Command and Colours, dove il terreno riduce il numero dei dadi da combattimento di cui dispone l'attaccante, avremo delle sottili differenze più storicamente appropriate ad un gioco sulla prima Guerra Mondiale. Nella maggior parte dei casi, il numero dei dadi che l'attaccante potrà lanciare resta identico anche contro unità presenti in esagoni terreno. Tuttavia l'unità nel terreno potrà usufruire di una eventuale copertura, che permetterà di ignorare uno o più simboli soldato ottenuto sui dadi. Alcuni terreni, inoltre, permetteranno all'unità di ignorare il simbolo bandiera.

Ogni esagono o tessera terreno include le seguenti informazioni:

- **Movimento:** Effetti sul movimento verso l'esagono terreno.
- **Combattimento:** Effetti sul combattimento che si dirige da e verso un esagono terreno.
- **Linea di Vista o Visibilità:** quando il terreno ostacola o meno la visibilità.

Ancorchè non riportato nelle informazioni sui terreni, in un combattimento corpo a corpo, ogni simbolo Teschio lanciato segna un colpo.

TERRENO SEMPLICE



Movimento

Nessuna restrizione al movimento

Combattimento

Una unità, che muove dentro un terreno semplice o che già si trova in un terreno simile, non riduce il numero di dadi combattimento da lanciare.

Una unità bersaglio in un terreno semplice, coinvolta in un combattimento a distanza o in corpo a corpo, non usufruisce di alcuna protezione (non può ignorare alcun simbolo soldato o bandiera lanciata contro).

Quando una artiglieria di riserva riesce a colpire il bersaglio terreno semplice con 3 o più dadi, provoca la creazione di crateri da bombardamento.

Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio ridotto a cratere in sèguito ad un

combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. Solo dopo questo primo combattimento, i crateri provocati potranno offrire copertura e protezione.

Linea di Vista

Un esagono terreno semplice non blocca la visibilità.

FORESTA



Movimento

Una unità che penetra una foresta deve fermarsi e non potrà più muovere nel turno corrente.

Combattimento

Una unità che muove in una foresta può combattere, ma riduce di 1 i dadi combattimento per il turno corrente.

Una unità che già si trova in una foresta non riduce il numero di dadi combattimento da lanciare.

Una unità bersaglio in una foresta, in combattimento a distanza o in corpo a corpo, ignora 1 simbolo soldato ma non ignora alcun simbolo bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono foresta come Bersaglio con 3 o più dadi provoca la creazione di crateri da bombardamento sull'esagono foresta. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio ridotto a cratere in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera foresta per il movimento e cratere da bombardamento per la protezione.

Linea di Vista

Una foresta ostacola la visibilità.

EDIFICI



Movimento

Una unità che entra in un edificio deve fermarsi e non potrà più muovere nel turno corrente.

Combattimento

Una unità che muove in un edificio può combattere, ma riduce di 1 i dadi combattimento per il turno corrente.

Una unità già in edificio non riduce i dadi combattimento da lanciare.

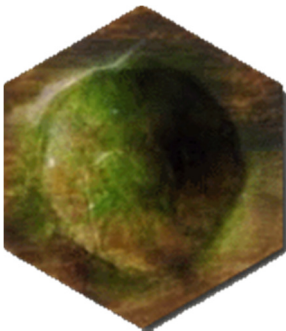
In combattimento a distanza o in corpo a corpo, all'unità bersaglio nell'edificio è permesso di ignorare 1 simbolo soldato e 1 simbolo bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un edificio come Bersaglio con 3 o più dadi, provoca la creazione di crateri da bombardamento sull'esagono edificio. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio ridotto a cratere in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera macerie per la protezione.

Linea di Vista

Un edificio ostacola la visibilità.

COLLINA



Movimento

Nessuna restrizione al movimento

Combattimento

Una unità che muove su una collina o già si trova su una collina, non riduce il numero di dadi combattimento da lanciare.

Un bersaglio su una collina in combattimento a distanza, ignora 1 simbolo soldato, ma non può ignorare alcun simbolo bandiera.

Un bersaglio su una collina in corpo a corpo e l'attacco è diretto dal basso verso l'alto, ignora 1 simbolo soldato, ma non può ignorare alcun simbolo bandiera.

Un bersaglio su una collina in corpo a corpo e attaccato da una collina adiacente non può ignorare simbolo soldato o bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono collina come Bersaglio con 3 o più dadi provoca la creazione di crateri sull'esagono collina. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio ridotto a cratere in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e

tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera crateri per la protezione.

Linea di Vista

Una collina ostacola la visibilità di una unità dietro la collina.

Una unità ad un livello più basso ha la visibilità sul primo esagono collina. Non ha la visibilità su un secondo esagono collina attraverso la prima collina e viceversa (cioè non può vedere e non può essere vista se almeno un esagono collina si frappone tra due unità).

La visibilità non è ostacolata tra unità su colline adiacenti, continue e connesse. Si applica il così detto effetto plateau.

La visibilità non è ostacolata tra unità su colline separate da uno o più esagoni di elevazione più bassa, a meno che questi esagoni contengono unità o terreni che ostacolano la visibilità.

MACERIE DI EDIFICI



Movimento

Una unità che penetra le macerie di un edificio deve fermarsi e non potrà più muovere nel turno corrente.

Combattimento

Una unità che muove in esagono macerie o che già si trova in un esagono macerie non riduce il numero di dadi combattimento da lanciare.

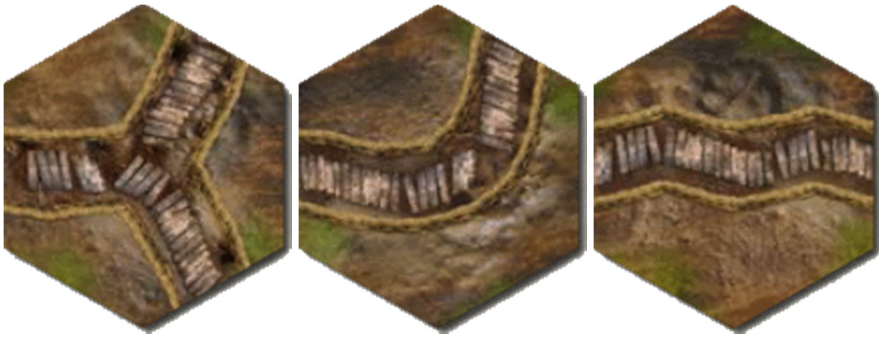
Una unità bersaglio in terreno macerie in combattimento a distanza o in corpo a corpo ignora 1 simbolo soldato e può ignorare 1 simbolo bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono macerie come Bersaglio con 3 o più dadi non provoca la creazione di crateri. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio macerie in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera macerie per la protezione.

Linea di Vista

Un esagono macerie ostacola la visibilità.

TRINCEE



Movimento

Nessuna restrizione al movimento.

Combattimento

Una unità che muove in una trincea o che già si trova in una trincea non riduce i dadi combattimento da lanciare.

Una unità bersaglio in una trincea in combattimento a distanza, ignora 2 simboli soldato e può ignorare fino a 2 simboli bandiera.

Una unità bersaglio in una trincea in corpo a corpo, ignora 1 simbolo soldato e può ignorare 1 simbolo bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono trincea come Bersaglio con 3 o più dadi provoca la creazione di crateri da bombardamento. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio ridotto a cratere in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera cratere da bombardamento ai fini della protezione del terreno.

Linea di Vista

Una trincea non ostacola la visibilità.

Una unità, comunque, in una trincea ostacola la visibilità.

CRATERI DA BOMBARDAMENTO



Movimento

Nessuna restrizione al movimento.

Combattimento

Ad una unità che muove in crateri da bombardamento o che già si trova in crateri da bombardamento non riduce il numero di dadi combattimento da lanciare.

In combattimento a distanza o in corpo a corpo, all'unità bersaglio in crateri da bombardamento è permesso

ignorare 1 simbolo soldato e 1 simbolo bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono crateri da bombardamento come Bersaglio con 3 o più dadi non provoca la creazione di crateri, perché già presenti nell'area colpita. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera crateri da bombardamento per la protezione del terreno.

Linea di Vista

Un esagono con crateri da bombardamento non ostacola la visibilità.

Comunque, una unità all'interno di un crateri da bombardamento ostacola la visibilità.

CRATERI DA MINE



Movimento

Una unità che penetra un crateri da mine deve fermarsi e non potrà più muovere per il turno corrente.

Una unità che muove da un crateri da mine deve fermarsi nel primo esagono adiacente e non potrà più muovere per il turno corrente.

Combattimento

Una unità che muove in un crateri da mine o che è già presente in un crateri da mine non riduce il numero di dadi da combattimento da lanciare.

In un combattimento a distanza o in corpo a corpo, l'unità bersaglio in un crateri da mine può ignorare 1 simbolo soldato e 1 simbolo bandiera.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono crateri da mine come Bersaglio con 3 o più dadi non provoca la creazione di crateri da bombardamento. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera crateri da mine per la protezione dei terreni.

Linea di Vista

Un esagono con crateri da mine non ostacola la visibilità.

Comunque, una unità all'interno di crateri da mine ostacola la visibilità.

FILO SPINATO



Movimento

Una unità che penetra un esagono con filo spinato deve fermarsi e non potrà più muovere nel turno corrente.

Combattimento

Una unità di fanteria che si trova su un esagono con filo spinato può rimuovere il filo spinato invece di impegnarsi in combattimento.

Una unità di soldati in un esagono con filo spinato può combattere ma riduce di 1 I dadi di combattimento da lanciare.

In combattimento a distanza o in corpo a corpo, l'unità bersaglio in esagono con filo spinato non gode di alcuna protezione (non può ignorare simboli soldato o bandiera).

Quando l'artiglieria di riserva lancia un simbolo esplosione su un esagono con filo spinato, il filo spinato va rimosso ma non si creano crateri da bombardamento.

Quando una unità mortaio lancia un simbolo esplosione su un esagono con filo spinato, il filo spinato va rimosso.

Quando l'artiglieria di riserva colpisce un esagono con filo spinato come Bersaglio con 3 o più dadi, capovolgere il filo spinato dalla parte crateri da bombardamento. Quando vengono lanciati i dadi combattimento sull'esagono bersaglio ridotto a cratere in seguito ad un combattimento con artiglieria di riserva, tutte le protezioni del terreno vanno ignorate e tutti i simboli lanciati vanno a segno. L'esagono, dopo questo combattimento, si considera cratere da bombardamento per la protezione dei terreni.

Linea di Vista

Un esagono con filo spinato non ostacola la visibilità.

**TRADUZIONE DI ARINGAROSA
per la Tana dei Goblin**

**Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli
autori e delle case produttrici.
L'autore e l'editore non hanno alcuna
responsabilità per eventuali errori ed
imprecisioni in questa traduzione non ufficiale,
che è solo un aiuto per i giocatori di lingua
italiana.**

Gennaio MMXVII